



Juha Saanio

## **RAPACITY**

Keräilykorttipeli suunnittelu

## **RAPACITY**

Keräilykorttipeli suunnittelu

Juha Saanio  
Opinnäytetyö  
Kevät 2014  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma  
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun Ammattikorkea Liiketalouden Yksikkö  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

---

Tekijä: Juha Saanio

Opinnäytetyön nimi: Rapacity - Keräilykorttipelin suunnittelu

Työn ohjaaja: Matti Viitala

Kevät 2014

Sivumäärä: 28

---

Rapacity-keräilykorttipeli idea lähti liikkeelle, kun tutun kanssa satuimme huomaamaan markkinoilla vajuusta kunnan digitaalisten keräilykorttipelien olemassaolosta. Markkinoilla oli toki muutama, mutta nämä olivat käännöksiä aikaisemmista fyysistä keräilykorttipeleistä, joten ne saattoivat kärsiä ongelmista, joita digitaalisessa ympäristössä voitaisiin helposti välttää.

Rapacity-projektin laajuuden takia kaikkia siihen kuuluvia osa alueita ei pystytä kattamaan tässä opinnäytetyössä. Osa asioista käsitellään ainoastaan keskeisiltä osin ja pääpainona yritetään keskittyä keräilykorttipeliin ja free to play – liiketoimintamuotoon, jotka ovat Rapacityn tärkeitä alueita.

Tutkimusmenetelminä käytettiin kirjallisia ja digitaalisia tietolähteitä. Niihin perehtymisen jälkeen pystyttiin poimimaan muutama hyödyllinen kuvaus keräilykorttipelisuunnittelusta ja free to play -moduulista.

---

Asiasanat: korttipelit, pelisuunnittelu, kaupallistaminen

## **ABSTRACT**

Oulu University of Applied Sciences  
Information Technology

---

Author(s): Saanio Juha  
Title of thesis: Rapacity - Design of Collectable card game  
Supervisor(s): Viitala, Matti  
Spring 2014

Number of pages: 28

---

Rapacity trading card game idea got started when we happened to notice a small gap with the market, it seemed to lack of some decent digital trading card games. The market had certainly a few trading card games at the time, but these were usually ports of the old physical trading card games, so they usually had some old technical problems that in the digital environment could have been easily solved.

Rapacity as a project is too large because of that its most of the part of the project are not handled in this thesis. Some of the topics will be visited shortly and explored little bit, but mostly the focus is on the main elements of the trading card games and free to play modules.

The research methods I used are books and digital sources. After the research process I managed to pick up some useful pointers and methods for designing trading card games and free to play business models.

---

*Keywords: card games, game design, monetization*

## SISÄLLYS

1. JOHDANTO	6
2. KESKEISET KÄSITTEET	7
3. RAPACITYN TAVOITTEET	8
4. PELISUUNNITTELUN ROOLIT JA KOHDEYLEISÖ	9
4.1. Pelisuunnittelijan työ	10
4.2. Kohdeyleisö	12
5. KERÄILYKORTTIPELIN SUUNNITTELU	14
5.1. Mekaniikka	14
5.2. Korttien suunnittelu	16
6. KÄYTTÖLIITTYMÄ	19
6.1. Mikä on käyttöliittymä	19
6.2. käyttöliittymän suunnittelua	20
7. FREE TO PLAY JA KERÄILYPELIT	21
7.1. Free to Play	21
7.2. Keräilykorttipelit Free To Play -mallissa	22
8. POHDINTA	24
LÄHTEET	25
LIITTEET	26

# 1. JOHDANTO

Idea Rapacity-keräilykorttipelistä lähti liikkeelle, kun todettiin että markkinoilta puuttuu kunnollinen keräilykorttipeli. Markkinoilla oli toki muutama, mutta nämä olivat käännöksiä aikaisemmista fyysisistä keräilykorttipeleistä, joten ne saattoivat kärsiä ongelmista, joita digitaalisessa ympäristössä voitaisiin helposti välttää. Toinen ideaa sytyttävä päätelmä oli teknisen toteutuksen mahdollisuus. Tällainen projekti voisi hyvin soveltua aloittaville pelialan osaajille. Tuote voidaan saada vastaamaan nykypäivän pelistandardeja vaikka resurssit eivät riitä välttämättä nykypäiväisten 3d-grafiikoiden tuottamiseen. Korttipeliluonteen takia projektia voidaan alkaa veistämään prototyyppiä jo ennen varsinaista ohjelmointia.

Teknisen toteutuksen helpottavista tekijöistä huolimatta projektin haaste kuitenkin tulee olemaan itse korttipelin suunnittelu, jotta peli saadaan vastaamaan asetettuja tavoitteita. Projektissa tulisi ottaa huomioon digitaalinen peliympäristö ja se, mitä mahdollisuuksia se tuo keräilykorttipeleihin. Yksi oleellinen osa nykypäiväisissä online-peleissä on F2P-moduuli, jonka suunnittelu pitää tehdä huolella.

Tämä raportti kirjoitetaan pelisuunnitteludokumentin rinnalle suuntaa antavaksi selkärangaksi asioista, joita kannattaa miettiä, jotta pelistä saataisiin sulava projekti, kannattava ja hauska peli pelaajille.

## 2. KESKEISET KÄSITTEET

Tässä luvussa kuvataan tutkimuksen kannalta keskeiset käsitteet, joita tulen käyttämään raporttia kirjoittaessa. Käsitteet voivat olla hyödyllisiä myös tutkimuksen ulkopuolella.

### F2P-malli

Termiä yleensä käytetään pelistä, joka on ilmainen käyttäjälle pelata, mutta sisältää yleensä jonkinasteisia oikeaa rahaa maksavia virtuaaliesineitä ja muita apuvälineitä.

### Keräilypeli

Peli johon on toteutettu jonkinlainen keräilyominaisuus olennaiseksi pelielementiksi. Keräilykorttipelit ovat hyviä esimerkkejä keräilypeleistä.

### Keräilykorttipeli

On korttipeli, joka hyödyntää raskaasti keräilypelin elementtejä. Korttien keräilyn lisäksi korteille on määritelty erilaisia ominaisuuksia. Näistä korteista muodostetaan oma korttipakka, jolla tyypillisesti haastetaan toisten pelaajien korttipakkoja.

### Mikromaksu

On rahallinen maksu, jonka suuruus vaihtelee tavallisesti yhdestä dollarista 12 dollariin. Termiä käytetään yleisesti F2P-businessmalleissa.

### End Game

Tarkoitetaan peli ottelun loppupuolta, jolloin pelaajalla on yleensä käytössä oman korttipakan voimakkaimmat kortit. Asiaan liittyvät termit early game ja midgame

### Casual-pelaaja

Pelaajatyypin kohderyhmämäärittäminen, jossa pelaaja tyypillisesti pelaa rentoutuakseen. Usein pelit ovat yksinkertaisia ja helposti lähestyttäviä. Niitä pelataan yksin tai kavereiden kanssa.

### Hardcore-pelaaja

Pelaajatyypin kohderyhmämäärittäminen, jossa pelaaminen mielletään vakavaksi harrastukseksi.

### 3. RAPACITYN TAVOITTEET

Racityn päämäärä on lyhyesti selitettynä se, että lopullisen tuotoksen tulisi olla digitaalinen, Free to Play(Jatkossa F2P) tyyppinen keräilykorttipeli. Tärkeimpinä ominaispiirteinä pelisuunnittelussa haetaan helposti lähestyttäviä pelisääntöjä ja nopeatempoista pelin kulkua. Keskimääräinen pelinkestotavoite on 3-8 minuuttia. Suunnittelualustat ovat pc- ja tablet-laitteet.

Rapacityä pelataan kahden pelaajan välillä. Pelaajien mahdollisia tavoitteita ovat korttikokoelmien keräily, korttipakkojen suunnittelu ja toisten pelaajien kanssa pelaaminen, joko huvun vuoksi tai kilpailumielessä. Pelissä suoritetaan myös päivittäisiä haasteita joita pelaamalla pelaaja voi ansaita pelin sisäisiä palkintoja.

Visuaalisessa ilmeessä pyritään hakemaan puhdasta ja selkeää käyttöliittymää. Käyttöliittymän täytyy soveltua pc- ja tabletti-laitteisiin visuaalisesti ja toimivuudellisesti. Tekstisisältöjä käytetään hallitusti niissä paikoissa, missä tekstiä tarvitaan.

Korttipeli suunnitellaan F2P-malli huomioiden. Malli pyritään suunnittelemaan pelin yhdeksi mekaaniseksi elementiksi. Pelaaja voi ostaa lisäkorttipakkoja hänelle annetun aloituspakan lisäksi. Lisäkorttipakat sisältävät viisi satunnaista korttia, joista vähintään yksi on harvinainen. Pelaajalle myös annetaan mahdollisuus ansaita kyseisiä lisäkorttipakkoja ilmaiseksi pelaamalla peliä. Tarjolla on myös premium-ominaisuuksia, jotka sisältävät erilaisia koristeita pelaajille käytettäväksi. Premium-tuotteita on myös mahdollista ansaita vain pelaamalla, mutta todennäköisyydet niiden ansaitsemiselle ovat hyvin pienet.



## 4. PELISUUNNITTELUN ROOLIT JA KOHDEYLEISÖ

Peliohjelmoija työskentelee pelin koodin ääressä. Ohjelmoijan työnkuvaan pelkistettynä voi kuulua pelin ohjelmointi tai pelintekotyökalujen kehittäminen. Ohjelmoijan rooli on useasti hyvin erikoistunut tiettyihin osa-alueisiin kuten esimerkiksi erikoisefektit, musiikki tai pelimoottorin kehitys. Ohjelmoijan on hyvä ymmärtää perusmatematiikkaa, 2d- ja 3d-grafiikkaa, käyttöliittymää, tekoälyä, fysiikkaa ja tietokoneverkkoja. Yleensä ohjelmoinnissa ensimmäisissä peliversioissa käytetään väliaikaisgraafikoita, joista yleensä ohjelmoija on vastuussa ja graafikot jälkeenpäin ovat vastuussa viimeisistä graafisista elementeistä. Myös graafikoiden roolit vaihtelevat. Konseptitaiteilija piirtää pelin kuvitusta ja ensiluonnoksia pelin graafisista elementeistä. Kuvakäsikirjoittaja kuvaa pelin välinäyttöjä animaattorille tai joskus myös pelin mekaanisia elementtejä. (Rogers 2010, 13–14.)

Varsinaiset peli-ideat tuottaa pelisuunnittelija, jonka luo ideoitten lisäksi mekaniikkoja, joita yhdistettäessä syntyvät peli olennaismekaniikat. Suunnittelijan on hyvä osata erottaa hyvät pelit huonoista, ja hänen täytyy osata perustella mielipiteensä. Tämän lisäksi suunnittelijan on hyvä myös osata satunnaisia muita taitoja. Tyypillisiä tehtäviä suunnittelijoille ovat, tasosuunnittelu, mekaniikkasuunnittelu, käsikirjoittaminen ja vision ohjaaminen.

Projektin selkärankana toimii tuottaja, jonka rooliin kuuluu yksinkertaisesti ilmaistuna valvoa koko peliprojektia. Työtehtäviin kuuluu useasti edustaa pelin vastuhenkilönä ja toimia välikätenä projektin ulkopuolisille yhteyshenkilöille. Tuottaja myös vastaa tiimin palkkaamisesta, budjetista, aikatauluista, sopimusten kirjoittamisesta, ja hänen täytyy ennen kaikkea kyetä ratkaisemaan projekti tiimin sisäisiä ongelmia. Isommissa projekteissa ei ole vierasta palkata tuottajalle assistentteja, joiden tehtäviin kuuluu jakaa tehtävävastuuta tuottajan kanssa. (Rogers 2010, 15–16.)

Usein pelialalla työskentelevän ensimmäinen työtehtävä on pelitestaaja. Pelin testaajille projektin vastuu katu laadun valvonnassa. Testaajat valvovat pelin laatua etsimällä pelistä bugeja yrittäen rikkoa pelin mekaniikat kokeilemalla erilaisia lähestymistapoja toistamiseen. Hyviä testaajan ominaisuuksia ovat kärsivällisyys, luovuttamattomuus ja hyvät kommunikointitaidot. (Rogers 2010, 16–17.)

Musiikin asema nykyaikaisissa peleissä on korostunut enemmän, koska sillä voidaan luoda voimakkaita mielikuvia ja tunteita pelaajille. Pelin äänimaailmasta yleensä vastaa säveltäjät ja äänisuunnittelijat. Säveltäjät ovat vastuussa pelin tunnusmusiikista ja melodioista, missä ääni suunnittelijat keskittyvät ääni efekteihin. Tyypillisesti ulkoistettuna työtehtävänä voi olla käsikirjoitus. Käsikirjoittajan yksistä rooleista on kirjoittaa suunnittelija tiimin alustavan käsikirjoituksen ja dialogiaan luontevampaan muotoon. Tämän lisäksi kirjoittajan osa alueita voi kuulua ohjekirjojen, opasteiden ja lisämateriaalin kirjoitus. (Rogers 2010, 19.)

Pelisuunnittelualalla voidaan hyvin useasti tehdä yhteistyössä julkaisijoiden kanssa. Julkaisijalla on omat työtehtävät ja roolit erillään pelin kehittäjätiimistä. Muutamia julkaisijoiden olennaisia vastuualueita ovat pelin kehittäjätiimin rahoitus, juridiset tehtävät, pelin tuotto ja markkinointi. (Rogers 2010, 19-20.)

#### **4.1. Pelisuunnittelijan työ**

Pelisuunnittelussa on tavoitteena luonnostella pelin elementtejä ja rakennetta. Itse suunnittelussa ei perehdytä pelin tekoprosesseihin eli siihen, miten ohjelmoidaan, grafiikka tehdään, testataan tai projekti hallitaan. Suunnittelusta rajataan ulos myös käsikirjoitus. Asioita mitä pelisuunnittelussa pitäisi miettiä ovat pelisäännöt. Joissa määritellään pelaajan säännöt, sääntöjen vaikutus pelinkulkuun, myös pelaajan ja pelin vuorovaikutus. Tavoite mihin pelissä pyritään, miten se tehdään, mitä tarvitaan ja kuinka vaikeaa se on. Yksinkertaisesti sanottuna pyritään hahmottamaan pelin kokonaisuus, riskit ja haasteet. (Manninen 2007, 28–30.)

Pelisuunnittelu on hektistä työtä, ja sen myötä monesti voi unohtua alkuperäinen syy, minkälaista peliä oltiin ylipäättänsä suunnitelmassa. Silloin kun mietitään, mikä on pelissä se määrittelevä asia, on suositeltavaa että suunnittelija kirjoittaa olennaiset ideansa paperille. Paperille kirjoittaminen auttaa selkeyttämään ja tiivistämään suunnittelijan ajatukset. Myöhemmässä pelin kehitysvaiheessa suunnittelija voi ottaa kirjoittamansa paperin uudestaan esille ja keskustella asiasta kehittäjätiimin kanssa. Pelisuunnittelijan kannattaa jo heti alussa alkaa keskittymään pelin olennaisiin asioihin, jo ennen pelin tuotannon minkäänlaisen tuotannon tai dokumentoinnin alkamista, eli vielä kun olennaiset ideat ovat pelkkiä ajatuksia. Kysy itseltäsi seuraavia asioita ideoinnin aikana: (Rouse 2005, 69–70.)

- Mikä on pelin se kaikkein mielenkiintoisin asia?
- Mitä pelillä yritetään saavuttaa?
- Minkälainen kokemuksen pelaaja on saamassa?
- Minkälaisia tunteita peli yrittää herättää pelaajassa?
- Millainen mielikuvan pelaajalle jää pelistä?
- Mikä piirre pelissä on omaperäinen?
- Miten peli eroaa muista peleistä?
- Mikä laiset kontrollit pelaajalla tulee olemaan pelimaailmassa? (Rouse 2005, 70.)

Näiden kysymysten avulla pitäisi pystyä määrittelemään mikä on olennaista pelille, mitä yritetään suunnitella. Jos suunnittelijalla on hankaluuksia vastata edellä oleviin kysymyksiin, on syytä pohtia peliä vielä niin kauan kunnes vastauksista tulee selviä. (Rouse 2005, 70.)

Ennen varsinaista projektityötä suunnittelijan kannattaa käyttää edelleen ylimääräisen ajan keskittymällä pelin olennaispiirteisiin. Vahvistamalla oma visio aikaisessa vaiheessa, helpottaa pelin alkupään vision hahmottamista. Heikosti ilmaistulla tai kirjoitetulla hyvällä peli-idealla ja suunnitelmilla on suurempi riski epäonnistua, koska suunnitelmat ja ideat eivät välttämättä viestiy selkeästi tuotantotiimille. Pelisuunnitelman, joka nojaa pelkästään ajatukseen ja suullisen viestintään, vaarana ovat ristiriitaisiin tulkintoihin ja kehitystoimenpiteisiin. (Manninen 2007, 35)

Pelin idean pitää olla nopeasti selitettävä ja helposti ymmärrettävä. Tyypillisesti yksi sivu on jo liikaa tekstiä peli idean selvittämiseksi. Kannattaa pitää ylhäällä vain mielenkiintoisimmat peli-ideat, koska ei ole todennäköistä, että suunnittelija tarvitsee joka ikistä ideaansa. Idealapuista tärkeimpiä ovat ne, joissa ovat ne ideat, jotka ovat tärkeitä pelin vision kannalta. Näiden ideoiden poistaminen vain heikentäisi pelin laatua. Kannattaa ottaa huomioon, että joissain tilanteissa pelin teemaa ei välttämättä ole tärkeää määrittellä tarkasti. Esimerkiksi tilanteissa, joissa pelin todellinen tarkoitus olisi seikkailu tai maatilan pitäminen, ei pelin teemalla ei ole paljon merkitystä, joten se kannattaa jättää suunnitelmista pois. Tilanteissa, joissa pelisuunnittelija joutuu työskentelemään työilmapiirissä, jossa ei ole omille ideoille paljon tilaa, kannattaa silti muodostaa omia henkilökohtaisia tavoitteita.

Peli-ideoita voidaan kerätä myös muilta henkilöiltä eikä pelkästään yksinäisellä pohdiskelulla. Muiden ideoitten hahmottaminen ja visiointi omaksuminen on vaikeaa ja vaatii suunnittelijalta

paljon luovuutta ja joustavuutta. (Manninen 2007, 35.)

## 4.2. Kohdeyleisö

Kohdeyleisön määrittämisessä käytetään stereotyyppisiä, jotka on jaettu erilaisten ominaisuuksien perusteella erilaisiin ryhmiin. Pelisuunnittelussa useasti määritellään kohderyhmiä iän ja sukupuolen perusteella. Kohderyhmien määrittelyä voidaan hyödyntää pelisuunnittelussa hyvänä työkaluna, vaikka kohderyhmän määrittäminen yksilötasolla eivät välttämättä pidä paikkaansa. (Schell 2008, 99 – 100, 103.)

Esimerkki kohderyhmistä jotka soveltuvat Rapacityyn:

13–18 vuotiaista voidaan havaita huomattavia eroja tyttöjen ja poikien mielenkiinnon kohteista. Tytöt keskittyvät enemmän oikean maailman ongelmiin ja kommunikointiin. Pojat ovat kiinnostuneita enemmän kilpailuhenkisyyteen ja taitojen harjoittamiseen. Tämä jakaa tyypilliset mielenkiinnon kohteet molemmista sukupuolista erityyppisiin peleihin, mutta molemmat sukupuolet ovat todennäköisesti valmiita kokeilemaan uusia asioita.

18–24-vuotiaat pelaavat keskimäärin vähemmän nuorempiin ikäryhmiin verrattuna. Heillä on huomattavasti määrätietoisemmat mieltymykset viihteen ja pelien suhteen. Tällä ikäryhmällä yleensä on käytössä paljon aikaa ja rahaa, jonka takia he ovat potentiaalisia peliteollisuuden suurkuluttajia.

24–35-vuotiaista moni vielä pelaa pelejä, mutta suurin osa luokitellaan casual-pelaajiksi. Tämän ikäluokan hardcore-pelaajia pidetään vaikuttavana kohdeyleisönä, koska heillä yleensä on ostovoimaa ja voivat olla hyvin vaikutusvaltaisia sosiaalisissa tietoverkoissa. Tämä voi johtaa muiden pelaajien ostopäätökseen joko hyvällä tai huonolla tavalla. (Schell 2008, 101.)

Miehet tyypillisesti kiinnostuvat peleistä, joissa on mahdollista kehittyä ja mahdollisesti kilpailla toisten pelaajien kanssa. Miehet saattavat tyypillisesti varsinkin nuorena iässä innostua tuhoamisesta, johon pelit tarjoavat luontevia ja tyydyttäviä ratkaisuja. Tutkimustuloksista päätellen miehillä keskimääräisesti korkeampi ymmärrys objektien relaatiosta toisiinsa 2D- ja 3D-ympäristöissä ja täten luontevampia ratkaisemaan tällaisessa ympäristössä olevia ongelmia.

Miehet tyypillisesti lähestyvät uusia haasteita peleissä kokeilemalla ja oppimalla uutta tekemistään virheistä ja onnistumisella. (Schell 2008, 103.)

Keräilypelien pelaajista tyypillisesti löytyy kaksi hyvin selkeästi muodostettua pelaajatyyppeä. Ensimmäisenä tutkijapelaajat tyypille keräilykorttipeleissä jokainen hankittu korttipaketti voi potentiaalisesti sisältää uusia mahdollisuuksia, koska korttipakettien varsinaista sisältöä ei yleensä tiedetä ennen sen avaamista. Uusien korttien käyttötapojen ja menetelmien löytö on hyvin palkitseva kokemus tälle pelaajaryhmälle. Toinen pelaajatyyppeä, saavuttajat, hakee keräilypeleistä tavoitteita, kuten kaikkien kerättävän kerääminen. (Portnow 13.11.2013, luento.)

Kohderyhmää etsiessä pelisuunnittelijan kannattaa miettiä peliä pelaajan näkökulmasta kysymällä itseltään seuraavia kysymyksiä:

Mistä ne yleensä pitävät?

Mistä he eivät pidä ja minkä takia he eivät pidä?

Mitä he odottavat peliltä?

Heidän kannalta katsottuna onko pelissä jotain mistä he pitäisivät tai jotain josta he eivät pidä?

Puuttuuko pelistä jotain miellettyjä ominaisuuksia? (Schell 2008, 106.)

## 5. KERÄILYKORTTIPELIN SUUNNITTELU

Säännöt ovat olennainen osa pelisuunnittelua, ilman niitä meillä ei olisi pelejä, joita pelata. Pelinkehittäjän täytyy pitää pelin säännöt kasassa, jotta vältetään sääntöjen epäselkaisuudesta ja peli olisi helposti omaksuttava. Hyviä suunnitteluohjeita ovat seuraavat:

**1. Rakenne (Structure)** – Pelin suunnittelu on rakentamisen prosessi, joten hyvän järjestyksen luominen ja ylläpitäminen on suotavaa. Tätä voidaan toteuttaa erilaisten suunnitelmien, aikataulujen tai kaavojen avulla. Tämä helpottaa kehittäjien kokonaiskuvan hahmottamista. Sääntöjä rakennetaan palikka kokonaisuutena joka auttaa ratkaisemaan epäselviä ja keskeneräisiä mekaniikat erittäin tiukassa konseptissa.

**2. Selkeys (Clarity)** – Peliprojektista voi tulla hyvin nopeasti epäselvä, jos kehittäjät eivät pysty keskustelemaan keskenään. Selkeät toimintasäännöt auttavat vähentämään epäselvyyttä.

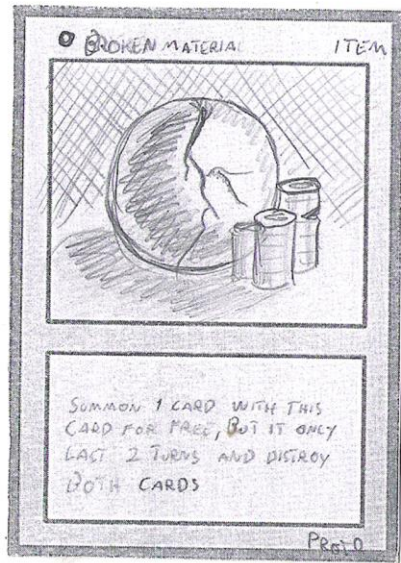
**3. Jatkuvuus (Constituency)** – Peliprojektissa voi työskennellä yhdessä projektissa monta henkilöä ja yksi haasteista on saada suunnittelijat ajattelemaan yksittäistä visiota. Sääntöjä voidaan käyttää alustavana vertailukohteenä varmistamaan, että suunnittelijoilla on sama työskentelyympäristö.

**4. Keskittyminen (Focus)** – Sääntöjen muuttaminen on monessa tapauksessa suotavaa, mutta sääntöjen liiallinen muuttaminen saattaa aiheuttaa epäselvyyttä ja pitkäikäisiä negatiivisia mekaniikoita. Suunnittelusäännöt varmistavat, että suunnittelijat asettavat heidän työpanoksen keskitetään samankaltaisiin asioihin.

(Rosewater 2003, viitattu 15.7.2013.)

### 5.1. Mekaniikka

Korttipelissä mekaniikalla vedotaan kortin ominaisuuteen, jota voidaan käyttää yksittäisessä tai useammassa kortissa. Mekaniikalle voidaan antaa nimi, mutta nimeä ei tarvita tapauksissa, joissa mekaniikka pystytään selittämään selkeästi säännöissä. Nimeämisen syy voi olla esimerkiksi se, että jotkut mekaniikat selitettynä selkeästi vievät liikaa tilaa kortin pinnasta, tai jos tarpeeksi moni kortti käyttää samaa mekaniikkaa, sitä voidaan jälkeenpäin referoida nimellä. (Kuva 1.) Mekaanikkoja nimetään myös pelkästään kosmeettisista syistä. (Rosewater 2002a, viitattu 15.7.2013.)



Nimetön yksilöllinen  
mekaniikka



“Defender”  
Nimetty yleinen mekaniikka

*Kuva 1: Kokenut pelaaja tietää välittömästi miten Defender mekaniikka toimii*

Mekaniikkaa mietittäessä voidaan kysyä, halutaanko suunnitella esimerkiksi mielenkiintoinen yksittäinen korttimekaniikka tai suunnitella suurempia teemamekaniikkakokonaisuuksia. Teemoissa pyritään suunnittelemaan mekaniikat toimimaan yhteen useamman kortin välillä. (Kuva 2.) (Rosewater 2002a. viitattu 15.7.2013.)



Kuva 2. Teema mekaniikoiden relaatio

Keräilykorttipeleissä voidaan joskus törmätä kortteihin, joiden mekaniikat rikkovat puhtaasti pelisääntöjä. Tällaisia päätöksiä yleensä tehdään silloin kun tuntuu, että korttiin soveltuu mekaniikka, joka toimii sääntöjen vastaisesti. Tällöin on huomioitava mekaniikan ja kortin uskottavuus. Mekaniikan pitää kuitenkin jossain määrin tuntua luonnolliselta. Kaikkia sääntöjä ei kuitenkaan kannata rikkoa kuitenkaan pelin eheyden takia. (Rosewater 2004. viitattu 15.7.2013.)

## 5.2. Korttien suunnittelu

Erikaisen luonteen takia keräilykorttipeleissä huonojen korttien syntyminen on välttämätöntä. Korttien kehittämisessä ei ole missään vaiheessa tarkoitus tehdä huonoa korttia ihan vain koska niitä pitäisi olla olemassa, huonot kortit ovat väistämätön osa korttipelejä. Kaikki kortit eivät ole tasa-arvoisia. Kortin hyödyllisyys voi muuttua ajan kanssa: esimerkiksi jokin kortti voi olla tehoiltaan ja pelattavuudeltaan hyvä kortti, kunnes toisena vaihtoehtona on kortti, joka on toiminnaltaan sama, mutta on tehokkaampi. Vaikka vertailtaisiin vain hyviä kortteja keskenään, huomattaisiin, että muutamista hyvistä koristeista olisi tullut uusia huonoja kortteja. (Rosewater 2002d, viitattu



15.7.2013.)

Korttien pelilliset arvot vaihtelevat myös pelaajakohtaisesti. Pelaajalla voi olla tiettyjä mieltymyksiä, taktiikoita ja inhokkeja. Tämä vaikuttaa myös siihen, että suurin osa huonoista korteista syntyy pelaajan omien mieltymysten kautta. Esimerkiksi, jos pelaaja haluaa pelata nopeatempoista korttipakkaa, hän ei välttämättä tarvitse endgame-kortteja, koska hänen strategiansa pyrkii nopeaan voittoon. Endgame-korteilla ei ole hänelle paljon käyttöä, ja ne eivät vastaa pelaajan tarpeisiin. (Rosewater 2002d, viitattu 15.7.2013.)

Yleensä kortteja ei suunnitella harvinaisuus mielessä. Korttien harvinaisuus mietitään vasta sitten, kun aletaan kasata kortteja yhtenäiseksi kokoonpanoksi. Poikkeuksena voi kuitenkin tapahtua tapauksia, missä korttipelisuunnittelijan täytyy suunnitella tätekortteja harvinaisuusasteen mukaisesti. (Rosewater 2002b, viitattu 15.7.2013.)

Minkälaisia ominaisuuksia pitää miettiä harvinaisissa korteissa? Onko kortti monimutkainen? Kokeneemmat pelaajat osaavat varmasti käyttää monimutkaisia kortteja, mutta aloittelevat pelaajat eivät välttämättä helposti hahmota kortin mahdollisuuksia. Rajoittamalla kortin saatavuutta aloittelevalle pelaajalle, saadaan aikaan se, että kortti hahmottuu harvinaiseksi. Tämä perustuu pelaajien korttien ostotottumuksiin. Kokeneempi pelaaja käyttää todennäköisesti enemmän rahaa uusiin kortteihin; täten myös hänellä on suuremmat todennäköisyydet saada kortti haltuunsa.. Kannattaa myös miettiä, onko kortti voimakas hirviö tai mekaniikka? Poikkeuksellisen voimakkaat kortit voidaan luokitella harvinaisiksi ihan sillä perusteella, että tällaisiin tapauksiin ei ihan joka nurkassa törmää. (Rosewater 2002b, viitattu 15.7.2013.)

Keräilykorttipeleillä on taipumusta ajan myötä laajentua ja sitä myötä muuttua turhan monimutkaiseksi tai sekaviksi. Tämän takia on hyvä olla tarkka ja valvoa korttien monimutkaisuutta karsimalla kortista turha mekaniikkateksti. Turhalla mekaniikkatekstillä tarkoitetaan sitä, että korteissa on tekstiä, jonka esimerkiksi voi lukea säännöistä, jolloin teksti voidaan luokitella tarpeettomaksi. Jos mekaniikan teksti vaikuttaa vain harvinaisissa tapauksissa, kannattaa harkita kortin mekaniikan tekstin muuttamista tai kokonaan poistamista. Turhalla tekstillä ei tarkoiteta korteissa olevaa leipätekstiä. (Rosewater 2002c, viitattu 15.7.2013.)

Uusien korttien luonnissa kannattaa pyrkiä tekemään korteista sellaisia, että samankaltaiset kortit pystyttäisiin helposti kasaamaan omiin ryhmiin. Tulevaisuudessa tämä helpottaa pitämään korttityypit hyvin hallussa ja korteista voidaan koota helpommin teemapakkoja. (Rosewater 2002c. viitattu 15.7.2013.)

## 6. KÄYTTÖLIITTYMÄ

### 6.1. Mikä on käyttöliittymä

Käyttöliittymä voidaan mieltää pelaajan ja pelin välissä olevaksi työkaluksi. Sen tarkoituksena on helpottaa pelaajan ja pelin välistä informaation kulkua. Tyypillisesti käyttöliittymää voi ajatella fyysisenä ja digitaalisena tasona.

Fyysisen tason käyttöliittymien voidaan viitata peliohjaimeen, jolla pelaaja vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa. Näyttö myös luokitellaan fyysiseksi, ja sen avulla pelaaja näkee pelimaailman. Digitaalisen tason käyttöliittymä yleensä sijaitsee fyysisen inputin ja outputin välillä. Virtuaalisen käyttöliittymän tarkoituksena on näyttää näytön kautta pelaajalle pelin valikot ja peliin liittyen tärkeää informaatiota, joka ei suoranaisesti ole osa itse pelimaailmaa, esimerkkinä informaatiota pelaajan pisteistä. Ideaalinen käyttöliittymä ei saa olla esteenä pelaajan pelimaailman immersion kokemiselle. Pelaajan pitäisi pystyä käyttämään käyttöliittymää enintään pienen harjoittelun jälkeen kiinnittämättä erityisesti huomiota käyttöliittymään. Tällaiseen käyttöliittymään pitää ottaa huomioon intuitiivinen ja selkeä suunnittelu. Pelaajan pitäisi pystyä olemaan hallinnassa myös stressaavissa tilanteissa ja hahmottamaan tärkeä informaatio. (Schell 2008, 223-224.)

## 6.2. käyttöliittymän suunnittelua

Fyysistä käyttöliittymää miettiessä on hyvä ottaa huomioon seuraavia seikkoja: Mitä pelaaja voi koskettaa tai nostaa, voiko sitä tehdä jotenkin luontevammin? Miten toiminto sijoittuu käyttöliittymään ja miten se liittyy pelimaailmaan? Voiko sillä olla suurempi tai tehokkaampi suoritustapa? Jos ei pystytä käyttämään muokattua käyttöliittymää, millaisella metaforalla se liitetään käyttöliittymään? Miten pelaaja kuulee ja tuntee pelimaailman, voidaanko lisätä jonkinlaista fyysistä palautetta lisäämään immersiota? (Schell 2008, 226.)

Digitaalisessa käyttöliittymää miettiessä on hyvä miettiä seuraavia seikkoja: Mitä tietoa pelaaja tarvitsee mikä ei tule selväksi pelimaailmasta? Milloin pelaaja tarvitsee tietoa? Miten tieto voidaan tuoda pelaajalle jotta se ei häiritse pelaajan toimintaa pelimaailmassa? Minkälainen virtuaalinen käyttöliittymä soveltuisi parhaiten käytössä olevaan fyysiseen käyttöliittymään? Onko pelimaailmassa asioita joita olisi helpompi käsitellä virtuaalisessa käyttöliittymässä? (Schell 2008, 226-227)

## 7. FREE TO PLAY JA KERÄILYPELIT

### 7.1. Free to Play

F2P-liiketoimintamallin suunnittelun yksi päämäärä tyypillisesti on saada pelaaja pysymään pelin ääressä pidempään. Pelaajalla on alhainen kynnys vaihtaa ilmainen peli toiseen ilmaiseen peliin. Toinen päämäärä on suunnitella pitkäkestoista pelejä. Suunnittelun päämääränä halutaan pelaajan pelaavan peliä päivittäin muutaman vartin ajan kuukausien ajaksi. Kolmantena päämääränä on suunnitella peliformaatteja uudelle kohdeyleisölle. (Luban 2011, viitattu 13.11.2013.)

Tärkeitä ominaisuuksia hyvälle F2P-pelille on ehdottomasti ainakin pelin saatavuus, eli mahdollisimman suoraviivainen käynnistyminen. Suoraviivaisella tarkoittaen peliä pitäisi pystyä pelaamaan ilman mitään ylimääräistä asennuksia ja rekisteröintejä. Pelaajan opastus pelin toiminnoista pitäisi sujua myös luontevasti. Oppimisen kynnyksiä voidaan helpottaa rajoittamalla pelin toimintoja ja lisäämällä uusia ominaisuuksia porrastetusti, sitä mukaan kun pelaaja etenee. (Luban 2011, viitattu 13.11.2013.)

F2P-malleissa ostopäätöstä motivoivia ominaisuuksia voi löytyä seuraavia:

Halu nopeuttaa kehittymistä tai päästä käsiksi uusiin ominaisuuksiin. Peliä edetessä on tyypillistä nähdä uusien ja parempien yksiköiden hintojen nousevan korkeaksi, jolloin pelaajan eteneminen hidastuu huomattavasti. Joissakin peleissä voidaan käyttää mallia, jossa ilmaisversion pelaajalle kaikki pelin sisältö tai ominaisuudet eivät ole käytössä. Peli voi myös tarjota pelaajalle mahdollisuuden helpottaa pelikokemusta automatisoimalla tiettyjä säännöllisiä askareita. Jotkut pelaajat haluavat kehukset oikeuksia ja käyttävät rahaa kaikenlaisiin persoonallisiin esineisiin. (Luban 2012, viitattu 13.11.2013.)

## 7.2. Keräilykorttipelit Free To Play -mallissa

Yleisessä tarkoituksessa puhumme keräilypeleistä, joista yksi hyvä esimerkki on keräilykorttipelit. Keräilypelin tunnistaa seuraavasta toimintatavasta: Pelaaja ostaa tavara paketteja, joiden sisältö yleensä on satunnainen. Tavarat luokitellaan eri harvinaisuus luokkiin, joka niiden tavaroiden saatavuuteen. Usein harvinaiset tavarat ovat parempia ja laadukkaampia kuin niiden yleisimmät vastineet. Tällainen tapa ratkaisee kaksi yleistä ongelmaa normaalista F2P-mallista. Ensimmäisenä kaikki pelaajat eivät ole kiinnostuneita kaikista tarjolla olevista tavaroista. (Portnow luento 6.11.2013.)

Normaalissa F2P-tilanteessa pelin kehittäjä voi tehdä tavarana, joka osoittautuu käytöltään hyvin rajatuksi tai sitten se kiinnostaa vain murto-osaa pelaajista, joka rajaa tavarana myynnin pienelle osalle pelaajista. Keräilypelitilanteessa ostotavarat ovat satunnaisia paketteja, joten pelaaja ei tiedä etukäteen, mitä hän tulee saamaan paketista. Tällöin kaikki pelaajat ovat potentiaalisia tavarana ostaja jokaiselle tavaralle. Tällöin saadaan pelaaja ostamaan sama tavara useampaan kertaan. Tämä on myös hyväksyttävämpää keräilypelin luonteen takia. Digitaalinen keräilykorttipeli on tässä suhteessa myös etulyöntiasemassa, koska digitaalisessa formaatissa pystytään tarjoamaan vaihtoehtoisia käyttötapoja myös tarpeettomille korteille, jolloin ratkaistaan ongelmatilanne, jossa pitkäaikaisen pelaajan todennäköisyys saada kortteja, mitä hänellä on jo ennestään kokoelmassa, kasvaa. Pelaaja voi vaihtoehtoisesti käyttää ylimääräisen kortin vaikka muiden korttien parantamiseen (Portnow 6.11.2013, luento.)

Keräilypeleissä luodaan illuusio tavaroiden saatavuudesta ja harvinaisuudesta. Digitaalisessa palvelumuodossa keräilykorttipelillä on käytännössä käytössä rajaton määrä kortteja, jolloin mitä tahansa kopiota korteista on olemassa potentiaalisesti loputon määrä. Pelaajalle luodaan illuusio harvinaisuudesta ja arvosta rajaamalla tiettyjen korttien saatavuutta ja luokittelemalla ne harvinaisiksi. Tällöin pelaaja voi kuvitella ajan ja rahan käytön pienimuotoisena sijoituksena. (Portnow 6.11.2013, luento.)

F2P-malli on saanut paljon huonoa julkisuutta ostoelementtien väärinkäytön takia. Keräilypelien pelaajat voivat käyttää paljon aikaa ja rahaa pelin ääressä. Tällöin muodostuu pelaajalle kiusallisen uhkapelimäinen tilanne, jolloin pelaajalla on hankala lopettaa pelin pelaamista ja hän voi sortua ostamaan asioita, mitä hän ei välttämättä halua tai tunne tarvitsevansa. Tämän välttämiseksi on

hyvä suunnitella pelimekaniikka hyödyntämään F2P-liiketoimintamallia. Keräilykorttipeleissä kannattaa miettiä sitä, miten voidaan hyödyntää ansaittujen korttien satunnaista luonnetta strategisena elementtinä pelissä ja kannustaa pelaajaa kokeilemaan jotain uutta lähestymistapaa uusilla korteilla, jotka eivät välttämättä sovellu nykyiseen tarpeeseen. Tällöin saadaan pelaajalle useampia vaihtoehtoja ja mahdollisuuksia, joita hänelle ei välttämättä synny, jos hänellä olisi täysi valta, mitä kortteja hän pystyy ostamaan. (Portnow 13.11.2013, luento.)

## 8. POHDINTA

Lähdin alun perin liikkeelle keräilykorttipelin suunnitteluun huomattessani markkinoilla pienen vajeen pelimarkkinoilla kyseisen peligenren peleistä, varsinkin netissä pelattavista. Aikaa on kuitenkin kulunut tästä havainnosta, ja markkinoille on ilmestynyt muutama aika laadukas keräilykorttipeli. Silti markkinoilla näyttäisi olevan vielä runsaasti tilaa. Kyseessä on kuitenkin melko laaja käyttäjäkunta, jos aletaan miettiä tyypillistä kohderyhmää kyseiselle genrelle.

Jesse Chellin antamien kohderyhmämääritysten perusteella Rapacityn pääkohderyhmänä toimivat 18–24-vuotiaat miespelaajat. Rapacityn perusluonne keräilykorttipelinä on kilpahenkisyys. Pelaaja ottelee toisiaan pelaajia vastaan itse kokoamallaan korttipakalla. Peli tarjoaa pelaajille jatkuvasti uusia ongelmatilanteita, joissa pelaajan täytyy käyttää omaa harkintakykyä ja taktista ajattelua hakemaan optimaalista ratkaisua ongelmaan. Tämän takia voidaan olettaa, että peli vetoaa pelaajiin jotka etsivät peliltä, kilpailuhenkisyyttä ja kehittymisen mahdollisuutta.

Asioihin syvempi perehtyminen on oikeastaan vahvistanut näkemystäni keräilykorttipelien ja F2P-mallin yhteensopivuudesta. Monet keräilypelielementit soveltuvat ilmaisipelimalliin. Ilmaisipelit ovat muuten osoittautuneet hyvin hankaliksi menetelmiksi tasapainotella maksullisen sisällön ja ilmaisen sisällön väliltä, niin että peli tuntuisi reilulta pelaajalle ja pelin tekijöille liiketoimintana.

Keräilykorttipelien suunnittelusta tuli opittua paljon asioita, joita ei välttämättään huomaa pelkästään pelaajan näkökulmasta. On eri asia suunnitella kortti jossa on tietyt numerot ja ominaisuudet. Tähän prosessiin kuului myös suunnitteluvaade, jonka mukaan peli ei saa fragmentoitua sen elinkaaren aikana. Harvinaisien korttien määrittelyssä tuotiin esille hyvin mielenkiintoisia määritelmiä siitä, milloin kortti rajataan harvinaiseksi. Kyseessä ei ole käytännössä kaava, jossa harvinainen kortti tarkoittaa kirjaimellisesti automaattisesti hyvää korttia.

Henkilökohtaisesti oli hankaluuksia kirjoittaa ja lukea F2P-pelien toiminnasta. Moni näistä peleistä on suunniteltu puhtaasti rahastusmielessä. Pelottavinta niissä oli se, että ne toimivat aika tehokkaasti. Tämän todennettuani en kuitenkaan tarkoita, että kaikki F2P-pelit ovat epäreiluja. On kuitenkin olemassa pelejä jotka hoitavat kaupallisen puolen erinomaisesti. Loppujen lopuksi kuitenkin pitää todeta, että pelejä ei voi tehdä ilman resursseja.

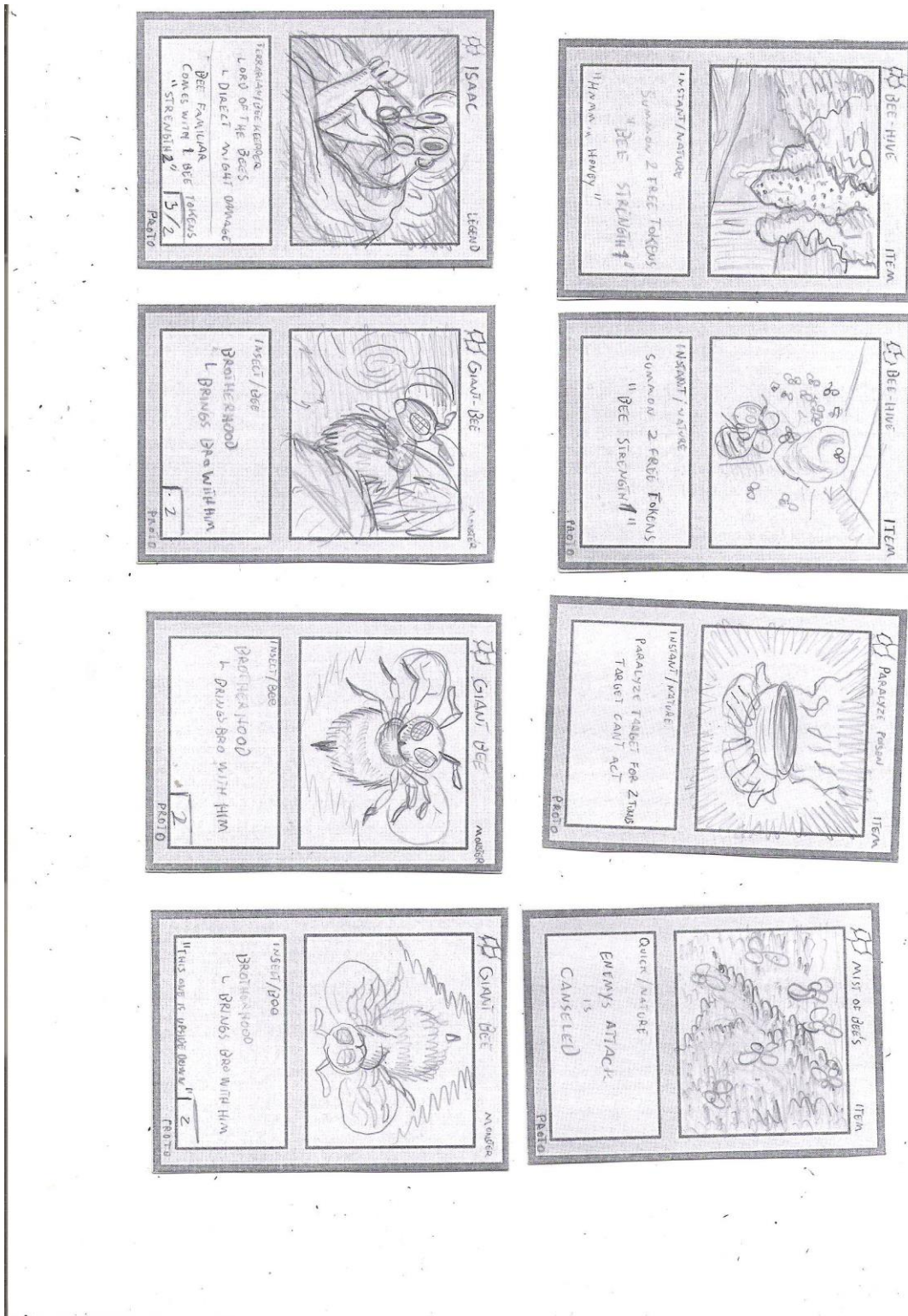


## LÄHTEET

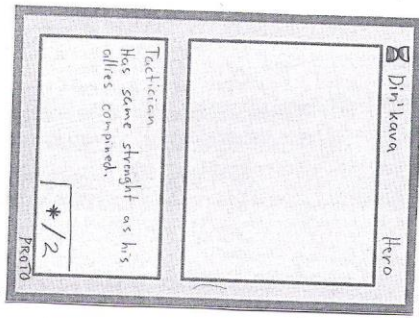
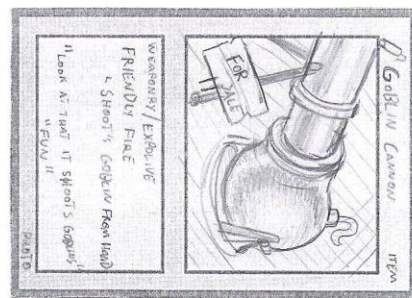
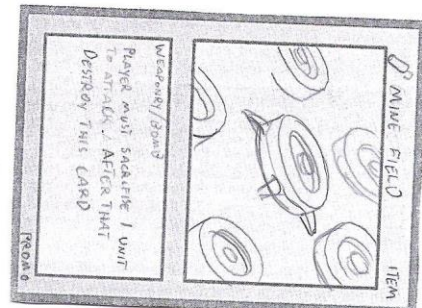
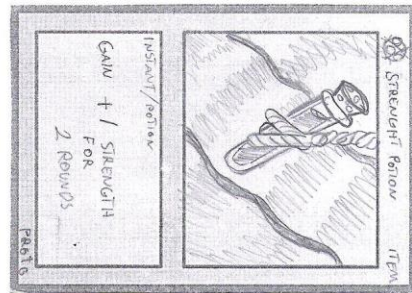
- Rouse, R. 2005. Game design theory and practice. Hillsboro: Wordware Publishing
- Manninen, T. 2008. Pelisuunnittelijan käsikirja. Kustannus Oy Rajala
- Schell, J. 2008. The Art of Game Design. Amsterdam: Elsevier
- Rogers, S. 2010. Level up guide to great game design. Hoboken: John Wiley & sons
- Rosewater, M. 2002a. Finding Good Mechanic. Viitattu 15.7.2013,  
<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mr4>
- Rosewater, M. 2002b. Rare but Well Done. Viitattu 15.7.2013,  
<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mr9>
- Rosewater, M. 2002c. Keep It Simple. Viitattu 15.7.2013,  
<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mr21>
- Rosewater, M. 2002d. When Cards Go Bad. Viitattu 15.7.2013,  
<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mr52>
- Rosewater, M. 2003. Rules of the Game. Viitattu 15.7.2013,  
<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mr103>
- Rosewater, M. 2004. Gimme a Break. Viitattu 15.7.2013,  
<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mr126>
- Luban, P. 2011. The Design of Free-To-Play Games: Part 1. Viitattu 13.11.2013,  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/134920/the\\_design\\_of\\_freetoplay\\_games\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/134920/the_design_of_freetoplay_games_.php?print=1)
- Luban, P. 2012. The Design of Free-To-Play Games: Part 2. Viitattu 13.11.2013,  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/134959/the\\_design\\_of\\_freetoplay\\_games\\_.php?print=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/134959/the_design_of_freetoplay_games_.php?print=2)
- Portnow, J. Kirjoittaja, Extra Credits. Luentovideo 6.11.2013. Tekijän hallussa  
<https://www.youtube.com/watch?v=yllrJLlyiWk>
- Portnow, J. Kirjoittaja, Extra Credits. Luentovideo 13.11.2013. Tekijän hallussa  
[https://www.youtube.com/watch?v=dBIX\\_A111bM](https://www.youtube.com/watch?v=dBIX_A111bM)

# LIITTEET

Liite 1. Rapacity paperiprototyyppi kortti kokoelma osa 1



Liite 2. Rapacity paperiprototyyppi kortti kokoelma osa 2



Liite 3. Rapacity paperiprototyyppi kortti kokoelma osa3

