

IHMISKEKKEINEN PELISUUNNITTELU

Onnistuneen pelisuunnittelun
haaste on ihminen

Juhani Hujala

Opinnäytetyö
Toukokuu 2011
Viestinnän koulutusohjelma
Vuorovaikutteisuuden suunnittelu '07

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Juhani Hujala

Ihmiskeskeinen pelisuunnittelu

Huhtikuu 2011

42 +13

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteisuuden suunnittelu

Lopputyön muoto: Kirjallinen

Lopputyön ohjaaja: Ari Närhi

Avainsanat: pelisuunnittelu, vuorovaikutteisuuden suunnittelu, pelit, pelaaja,

Ihmiskeskeinen pelisuunnittelu tarkoittaa suuntausta, jonka tarkoituksena on ensisijaisesti huomioida pelisuunnittelussa käyttäjänsä tarpeet, tavoitteet ja ominaisuudet. Jotta voitaisiin tehdä toimivia johtopäätöksiä, mitä pelin pitää pelaajalleen tarjota, tulee pelaajaa tarkastella laajemmalla perspektiivillä eli ihmisenä, yhtenä lajinsa edustajana. Tällöin voimme käsitellä asioita, joita jokainen ihminen ja lopulta myös jokainen pelaaja omaa.

Pelisuunnittelussa on suureksi hyödyksi tietää, kuinka ihminen luo tavoitteensa, mikä saa ihmisen turhautumaan ja mikä peleissä viihdyttää ihmistä. Tiedostamalla pääpiirteet ihmisen toiminnasta auttavat pelisuunnittelijaa suunnittelemaan pelejä, jotka paremmin kohtaavat pelaajien tarpeet ja toiveet, ja auttavat välttämään asioita jotka rikkovat ihmisen nautinnon pelata.

Ensimmäiseksi tekstissä vastataan kysymyksiin, miten yleisesti ottaen pelejä suunnitellaan ja miten ihmiskeskeinen pelisuunnittelu eroaa kyseistä tavasta. Seuraavaksi paneudutaan ihmisen ominaisuuksiin, joita voi pelisuunnittelussa hyödyntää. Paneudun myös miettimään, mitä pelit antavat ihmiselle.

Teorian lisäksi olen tehnyt pelisuunnitelman, joka on opinnäytteen liitteenä. Käyn lopuksi käytännön esimerkkinä läpi, kuinka itse olen hyödyntänyt käsittelemääni ihmiskeskeisen pelisuunnittelun teoriaa omassa pelisuunnittelussani.

THESIS SUMMARY

Juhani Hujala

Human Centered Game Design

April 2011

42 + 12

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Interactive Design

Type of Final Project: Written

Thesis supervisor: Ari Närhi

Keywords: game design, interactive design, games, player, user-centered design

Abstract:

Human Centered Game Design means a way to design games by taking human's needs, goals and basic qualities under a great consideration. The player should be viewed with a wider perspective, as a part of human species, so one can make better conclusions on what a game should offer to the player. That's how we can consider basic qualities that every human and every player has. Designing games, it's useful to know how a human creates his goals, what makes people frustrated and what is entertaining to them. Being aware of how the human mind works, will help to design games that meet people's needs and hopes, and avoid things that break the experience.

I begin by answering questions about how games are usually designed and how the human centered game design differs from the usual way. Next I take a closer look at the human's qualities that you can make use of in game design. I also discuss about what games can give to people. In addition to the theory part, I have written a game design document. In the last chapters I'm going through some practical examples on how I have used this human centered game design theory in my own design document.

Sisällys

1 Johdanto.....	8
2 Tietoperustan rakentaminen.....	9
2.1 Pelaaja on ihminen	9
2.2 Ihmiskeskeinen suunnittelu	9
3 Pelialan käytänteet.....	11
3.1 Miten pelejä suunnitellaan	11
3.2 Opinnäytetyön lähtökaneetti	12
3.3 Vastalause pelaajaa miellyttävälle pelisuunnittelulle	12
4 Ihminen.....	15
4.1 Ihminen pyrkii tekemään asioita helpommaksi	15
4.2 Suuri ja tuntematon ihminen	17
4.3 Ihmisen viihdyttäminen	18
4.3.1 Tutkiva ihminen	18
4.3.2 Oppiva ihminen	19
4.3.3 Tavoitteellinen ihminen	20
4.3.3.1 Mistä motiivi on lähtöisin.....	21
4.3.3.2 Tavoitteen jakaminen osiin.....	22
5 Mitä peli antaa ihmiselle?.....	24
5.1 Kokemuksia ajassa ja paikassa ilman riskiä	24
5.2 Pelinautinnon kategoriat	25
5.3 Peli voi luoda kokemuksen	25
5.3.1 Mitä hyvä peli vaatii	26
5.3.2 Kuinka korjata pelin puutteet	28
5.4 Peli voi antaa paljon	29
6 Kuinka pelistä hiotaan timantti	31
6.1 Miten hyvä peli saadaan erottumaan	31
6.2 Yhtenäinen maailma luo yhtenäisen pelikokemuksen	32

7 Teoriaa käytännössä.....34

7.1 Pelisuunnitelman lyhyt kuvaus 34

7.2 Käytännön havainnot 34

7.2.1 Pelimekaniikan hahmottaminen 34

7.2.2 Pelaaja luo omat tavoitteensa 35

7.2.3 Tarjota ihmiselle tekemistä joka harjoittaa selviytymiseen tarvittavia kykyjä 36

7.2.4 Tavoitteiden luominen 36

7.2.5 Kokemusten tavoittaminen 37

7.2.6 Pelimaailman peruspilarit 37

8 Yhteenveto.....39

8.1 Ei pelien, vaan kokemusten suunnittelua. 39

8.2 Ihminen keskipisteenä 39

Lähteet.....41**Liitteet.....42**

1 Johdanto

Ollessani työharjoittelussa muutaman kuukauden huomasin, että pelkällä intuitiolla ja mielipiteillä ei pelisuunnittelussa pitkälle pääse. Pystyin kehittämään ideoita ja yhdistämään niihin soveltuvia pelimekaniikoita, mutta mikään muu kuin testaus ei varmistanut, että peli-idea olisi hauska. Minulla ei ollut aavistustakaan, miten pelaajat kiinnostuisivat pelistä tai miten heidän kiinnostustaan tulisi ylläpitää.

Muista peleistä oppimalla ja omia kokemuksia hyödyntämällä pystyy suunnittelemaan pelejä, jotka hyödyntävät yleisiä hyväksihavaittuja metodeja, mutta todella paljon asioita jää sattuman varaan. Tehdessäni vaistonvaraisesti pelisuunnitelmia jäin ajoittain tilanteeseen, jossa huomasin jotakin puuttuvan suunnitelmastani. Tiesin tarkalleen, että osa pelimekaniikasta olisi todella kiinnostavaa ja onnistuisi viihdyttämään pelaajaa, mutta en tiennyt kuinka luoda paras mahdollinen kokonaisuus ja kuinka tukea pelaajan saamaa kokemusta muillakin elementeillä.

Ongelmasta tietoisena huomasin syyn olevan tietämättömyyteni pelaajasta. En tiennyt, mikä ratkaisu olisi pelaajasta kulloinkin paras, ja mitä osia pelistä pelaaja pitäisi turhina tai häiritsevinä. Halusin tietää mikä saa ihmisen pelaamaan, mitkä ominaisuudet ovat hyviä peleissä, mitä peleissä pitää varoa ja mitä pelin tulee sisältää hyvän kokemuksen luomiseksi.

Tiedostamalla enemmän ihmisistä oppii tekemään oikeita valintoja pelisuunnittelussa ja varomaan vääränlaisia ratkaisuja.

Opinnäytetyön teoriaosan pohjalta tein liitteenä olevan pelisuunnitelman, jota käytän myös konkreettisissa esimerkeissäni opinnäytetyön lopussa.

2 Tietoperustan rakentaminen

2.1 Pelaaja on ihminen

Termillä 'pelaaja' tarkoitan ikään ja sukupuoleen katsomatta ihmistä, joka aktiivisesti toimii pelin käyttäjänä.

Käyttäessäni termiä 'ihminen' tarkoitukseni on puhua yleisesti ihmisestä, joka ylittää suureksi osaksi kultuuriin, sukupuoleen, asuinpaikkaan ja ikään liittyvät rajoitteet. Vaikka kaikki ihmiset eivät ole samanlaisia tai välttämättä edes verrattavissa ominaisuuksiltaan toisiinsa, pätevät tietyt lainalaisuudet kaikkiin ihmisiin. Kuten esimerkissä "Ihminen pitää kehityksestä" en tarkoita ketään yksilöä tai edes tiettyä ihmiskategoriaa, vaan yli kymmentuhatta vuotta vanhaa *Homo Sapiens* -lajia kokonaisuudessaan.

Suurimmassa osassa tekstiäni käyttäessäni termiä 'ihminen', puhun ihmisen kognitiivisista ominaisuuksista yleisessä mittakaavassa; ihminen jolla on halut, tunteet, kyky oppia ja luoda tavoitteita. Vaikka on erilaisia ihmisiä, ja ihmisiä ilman tavoitteita tai kiinnostusta oppia, silti suurimpaan osaan *Homo Sapiens* -lajia pätevät samat lainalaisuudet.

Jos samaisissa kohdissa käyttäisin termiä 'pelaaja', voisivat pelejä pelaamattomat henkilöt ymmärtää tarkoittavani vain ihmisiä jotka pelaavat, vaikka tarkoitan ihmistä ja sen ominaisuuksia kokonaisuudessaan itse lajina.

2.2 Ihmiskeskeinen suunnittelu

Pelisuunnittelun lähtökohtia voi olla monia, kuten Richard Rouse III esittelee kirjassaan *Game Design: Theory & Practice: pelattavuus, teknologia ja tarina* (2000, 43). Vaikka lähtökohta pelisuunnitteluun voi syntyä erilaisista lähteistä, pidetään pelaaja hyvin tärkeänä pelillisyyden määrittäjänä, mutta harvoin kuitenkaan keskipisteenä. Sen sijaan 'ihmiskeskeinen suunnittelu' pyrkii lähtökohtaisesti tekemään peliä huomioiden ihmisen ja hänen mielekkyytensä pelata peliä ensisijaisena tekijänä suunnitteluun.

Ihmiskeskeisellä suunnittelulla tarkoitan suunnittelua, joka ottaa huomioon ihmisen kognitiiviset ja psykologiset ominaisuudet, ja pitää niitä suunnittelun osalta tärkeimpinä ominaisuuksina. Mitä pelissä tehdään ja miksi, ovat vahvasti sidoksissa ihmisen ominaisuuksiin ja kykyihin, siksi myös pelisuunnitelmallisten kysymysten asettelu käsittelee enemmänkin sitä, mitä ihminen haluaa tehdä ja miksi.

Ihmiskeskeisen suunnittelun parhaat ominaisuudet ovat sen tavassa ottaa huomioon käyttäjänsä ja hänen piilevät ominaisuutensa, sekä mahdollisuudessa tarjota suunnittelijalle ohjausta itse suunnittelutyöhön ja luoda tavoitteita lopputulosta ajatellen.

3 Pelialan käytänteet

3.1 Miten pelejä suunnitellaan

Pelisuunnittelu yleensä aloitetaan brainstorming -taktiikalla, jossa heitellään ryhmässä ideoita ja pyritään saamaan aikaiseksi tarpeeksi kiinnostavia aiheita seuraavaan peliin. Kun brainstorming on tehty, tulee vaihe jossa katsotaan mikä aihe olisi kaikkein kiinnostavin jatkokehitykseen. Aloittelevat ryhmät yleensä turvautuvat intuitioon, eli keskittyvät miettimään, mikä aihe vaikuttaa kiinnostavimmalta. Suurimmissa yrityksissä voi olla muita tekijöitä, jotka vaikuttavat itse aiheen valitsemiseen, kuten markkinat, teknologia tai yrityksen erikoisosaaminen.

Aloittelevat tiimit saattavat hyvinkin pitkälle viedä suunnittelutyötä ryhmässä, kun taas toisissa tiimeissä voi olla nimetty pelisuunnittelija, jonka vastuulla on suunnitella valittuun aiheeseen pelillisesti yhteensopivat ominaisuudet.

Niin ryhmässä kuin yksinkin pelisuunnittelija voi törmätä ongelmiin, joissa täytyy ryhtyä miettimään pelin hauskuutta, palkitsevuutta tai riittävää kiinnostavuutta. Mahdollisia ratkaisuja voidaan etsiä muista samankaltaisista peleistä, aikaisemmista kokemuksista tai paperiprototyypitestauksesta. Pelisuunnittelijalle ja pelisuunnitteluun on useita hyviä oppaita, joissa myös neuvotaan, kuinka ratkaista suunnittelussa esille tulleet ongelmat. Teorian soveltaminen käytäntöön ei aina ole yhtä vaivatonta, mutta takuulla vaivan arvoista.

Tutustuessaan eri pelisuunnitteluteorioihin voi huomata niiden hyödyllisyyden, niin neuvojensa puolesta kuin myös niiden mahdollisuudesta antaa suunnittelijalle uuden, objektiivisemmän näkökulman suunnittelemaansa peliin. Jesse Schell antaa kirjassaan *Book of Lenses* (2005) pelisuunnittelijalle 100 eri näkökulmaa tarkastella omaa peliään, sekä Katie Salenin ja Eric Zimmermanin kirjassa *Rules of Play* tutkitaan pelejä erillaisten pelisuunnitteluskeemojen läpi (2004).

Kun peliään tarkastelee useammasta näkökulmasta, voi paremmin huomata, kuinka peliään voi parhaansa mukaan parantaa. Yksi näkökulma tarkastella pelisuunnitelmaa on pelaajan näkökulmasta, millaisen kokemuksen onnistuu peli luomaan pelaajalleen. Jesse Schell sanookin kirjassaan, että pelisuunnittelijan pitäisi välittää vain kokemuksesta, jonka pelaaja saa, koska peli on arvoton ilman sitä (2005, 10).

3.2 Opinnäytetyön lähtökaneetti

Opinnäytetyöni keskittyy tutkimaan pelisuunnittelua ihmiskeskeisesti, eli miten pelaaja pelaa peliä ja kuinka vahvistaa pelaajan saamaa kokemusta. Tarkoituksena on antaa valmiudet suunnitella pelejä uudesta, käyttäjäkeskeisestä näkökulmasta, jotta suunnittelija voi tiedostaa, miten suunnittelutyössä voi tehdä ratkaisuja, jotka lopulta vaikuttavat pelaajan saamaan kokemukseen.

Opinnäytetyöni on vahvasti käytännönläheinen. Osaksi sen takia, että tarkoitukseni on lähteä kehittämään itseäni parempana pelisuunnittelijana, ja aina kun löydän jotain uutta ja huomattavan tärkeää, minulle syntyy halu jakaa tietoni, sekä sivistää myös muita kyseisellä löydöllä. Opinnäytetyöni kuvastaakin vahvasti oppimisprosessiani, kun tarkastelen pelisuunnitteluteorioita, jokainen esille tuotu teoria on uusia asia, jonka opin pelisuunnittelusta. Tällöin se on myös havainnollistava esimerkki, kuinka vähän pelkän käytännön perusteella pelisuunnittelija voi tietää. Opinnäytetyö soveltuukin mainiosti luettavaksi pelisuunnittelusta kiinnostuneille opiskelijoille tai pelinkehittäjälle, jotka haluavat kehittää tietotaitoansa pelisuunnittelun osalta.

Parhaiten pelisuunnitteluni tietämättömyyden ja taidottomuuden kuoppaa pystyi täyttämään 'ihmiskeskeinen suunnittelu'. Tapa, jonka avulla voidaan luoda käyttäjälle parempia tuotteita, sekä pidetään painopiste suunnittelutyön metodien kehittämisessä parempaan suuntaan sen sijaan, että yritettäisiin parantaa pelikokemusta pelkästään teknologisilla ominaisuuksilla.

3.3 Vastalause pelaajaa mielyttävälle pelisuunnittelulle

Douglas Wilson ja Miguel Sicart puhuvat yleisiä pelisuunnittelun käytänteitä vastaan tekstissään ”On Abusive Game Design”. Heidän mielestään vallalla olevat parhaat käytännöt pelisuunnittelussa ovat hyvin yksipuolista, ja niiden seurauksena peleistä tehdään järjestelmiä, joiden tarkoituksena on miellyttää pelaajaa instrumentin tavoin. (2010, 2)

Nykyinen suuntaus on heidän mielestään 'monologista' pelisuunnittelua, missä pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa, eikä juuri ollenkaan suunnittelijan kanssa, ja missä kuluttajamyönteisyys paistaa läpi, niin pelisuunnittelijoista kuin pelaajistakin.

Heidän esittämänsä ”Loukkaava pelisuunnittelu” haastaa pelaajaa 'puolustelevalle' ja 'kannattavan' asenteen, ja keskittyy luomaan keskustelun suunnittelijan ja pelaajan välillä. Loukkaava pelisuunnittelu tähtää tuomaan ihmiset esiin pelimekaniikan takaa, niin pelisuunnittelijan kuin pelaajankin. Pelaaja pakotetaan pois yleisistä odotuksistaan ja viedään osaksi kokemusta, jossa hänen täytyy ymmärtää pelijärjestelmä niin täydellisesti, että hän voi tunnistaa ja ymmärtää itse suunnittelijaa järjestelmän takaa. Jotta pelaaja joutuu peliä pelatessaan toden teolla ymmärtämään niin pelijärjestelmän kuin suunnittelijankin ajatukset, tulee myös pelisuunnittelijan osata ymmärtää pelaajaansa luodessaan tarpeeksi haasteellisen pelattavuuden, joka mahdollistaisi pelaajan ja suunnittelijan välisen keskustelun. (Sicart 2010, 2)

Loukkaava pelisuunnittelu vastustaa ideaa, että pelit muotoillaan ihmisten ideaalisten ja potentiaalisten suoritusten mukaisiksi, niin että niistä luodaan pelkkiä mielihyvän välineitä. Loukkaava pelisuunnittelu haluaa, että pelit ovat keskustelua pelaajan ja pelin välillä, jolloin kummankin tulee ymmärtää toista, eikä vain suunnittelijan pelaajaa. Yksi heidän esimerkkinsä loukkaavasta pelisuunnittelusta on Kaizo Mario, jonka on aikoinaan luonut japanilainen T. Takemoto ystävälleen. Kaizo Mario on Super Mario Worldistä tehty modi, jonka kentät on luotu epäreilun haastaviksi. Pelaaja joutuu kuolemaan lähes jokaisessa vastaantulevassa haasteessa saadakseen selville, miten hän voisi edetä pelissä, ja peli toden teolla pakottaa pelaajaa oppimaan virheistään.

Loukkaavan pelisuunnittelun voi ymmärtää pelisuunnittelijan asemaa puolustavana kannanottona, jonka tarkoituksena on ajaa suunnittelijan ääntä kuuluviin. Ihanteena olisi, että pelejä suunniteltaisiin haastavimmiksi ja puhuttelevimmiksi, eikä puoliautomaattisiksi 'fun and pleasure' -järjestelmiksi.

Kysymys, millaisia pelejä pitäisi suunnitella, on mielestäni jokaisen suunnittelijan henkilökohtainen asia vastata. Pelisuunnittelijat voivat halutessaan suunnitella loukkaavia tai täysin markkinahenkisiä pelejä, kysymys onkin siitä mitä he itse haluavat tuoda pelistään esille; haluavatko kaikki pelisuunnittelijat välttämättä tuoda itseään esille suunnitelmastaan pelistä.

Markkinahenkisyyden vastustaminen on selkeästi esillä loukkaavassa pelisuunnittelussa. Se tuo pelien kehittämiseen esille saman kysymyksen kuin taiteessa on viimeisten vuosikymmenten aikana ollut: ovatko sisustukseen tehdyt

maisemamaalaukset oikeaa taidetta? Täyttääkö myyntiin tarkoitettu kopio maisemasta taiteen määrittämät kriteerit?

Loukkaavan pelisuunnittelun hyvä puoli on, että halutaan ottaa pelisuunnitteluun korkeampia tavoitteita, kuin pelkkä viihdyttäminen. Pelisuunnittelija pyrkii tekemään pelin, joka haastaa pelaajaa ja yrittää tuoda 'ihmisen' esille pelaajasta, ettei pelaaja olisi vain nappeja painava käyttäjä vaan henkilö jolla on tunteet.

Loukkaavan pelisuunnitelman huono puoli on sen negatiivisessa sävyssä luoda kokemuksia: turhautumista, tylsistymistä ja hämmästyistä. Juuri niitä kokemuksia ihmiskeskeinen pelisuunnittelu pääsääntöisesti pyrkii välttämään, koska negatiivisten tunteiden takia pelaaja lopettaa pelaamisen. Joillekin pelisuunnittelijoille onkin ehkä ikävämpää kuulla, että pelaaja lopetti pelaamisen ensimmäisen kentän jälkeen, kuin että hän ei tunnistanut pelisuunnittelijan tarkoitusta.

Olkoon pelisuunnittelijan asenne sitten loukkaava pelisuunnittelu tai ei, on suunnittelijalle tärkeää tuntea pelaajansa, sekä osata luoda pelaajalleen sen kokemuksen, joka hänellä oli tarkoituskin. Pelaajan tunteminen ja kokemusten luominen ovat tärkeä osa ihmiskeskeistä pelisuunnittelua, ja voivat antaa myös eväitä erilaisiin suunnittelun osa-alueisiin.

4 Ihminen

Pelejä suunnitellessa voidaan helposti unohtaa itse käyttäjä, ja keskittyä pelkästään kehittämään itse peliä ja sen osia. Pelin tekemisen päämäärä ei kuitenkaan ole pelkästään saada aikaiseksi mikä tahansa tuote, vaan tuote, jota ihmiset haluavat pelata. Aivan kuin nuottien tarkoitus ei ole pelkästään, että niitä luetaan, vaan että niitä soitetaan ihmisten kuultavaksi. On pelinsuunnittelunkin päämäärä suunnitella kokemuksia ihmisille, eikä pelkkiä pelejä bittiavaruuteen (Schell 2005, 10).

Tässä kappaleessa käsitellään ihmistä, eli pelien käyttäjää ja hänen perusolemistaan, jotta saataisiin parempi kuva, millaiselle käyttäjälle pelejä ollaan suunnittelemassa.

4.1 Ihminen pyrkii tekemään asioita helpommaksi

Raph Koster puhuu kirjassaan Theory of fun, että ihminen pitää kehityksestä. Kaikki ihmisen keksinnöt tähtäävät luomaan elämästä helpompaa. Ihminen on sinänsä olemukseltaan laiska, että pyrkii välttämään saman asian tekemistä uudestaan ja uudestaan. Ja helpoin tapa välttää turhaa toistamista, on olla tekemättä asiaa ollenkaan. (2005, 116.)

Juuri tämä piirre ihmisessä aiheuttaa pelisuunnitteluun haasteita. Pelit eivät saisi toistaa itseään liikaa. Ihminen oppii tunnistamaan pelien sisäisiä kaavoja eli tavan jolla peli toimii, ja kun ihminen taitaa ja hallitsee tämän kaavan, peli muuttuu tylsäksi. Jos kaavan ratkaiseminen on liian helppoa, ihminen tuomitsee pelin tylsäksi. Raph Kosterin esimerkki ristinollasta kuvaa hyvin kyseistä ilmiötä. Ristinolla tuntuu hauskalta ja kiinnostavalta peliltä, kunnes pelaajat huomaavat, että pelissä on kaava, jonka avulla voi aina voittaa. Jos kummatkin pelaajat tiedostavat tämän kaavan, peli päättyy joka kerta tasapeliin. Kun peli ei onnistu enää tuomaan mitään uutta, se muuttuu tylsäksi. Suuren luokan peleissäkin voidaan kangistua samoihin kaavoihin, jos ihminen törmää useasti samaan kaavaan, ei hänen kiinnostuksensa ole enää yhtä suuri kuin ensimmäisellä kerralla. ”Kun kerran opit jotain, se on ohi. Et voi oppia samaa asiaa uudestaan.” (Koster 2005, 126). Asiat tuntuvat kiinnostavilta, kunnes ne opitaan.

BioWare on luonut monta onnistunutta massiivista roolipeliä, kuten Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect ja Dragon Age. Jos on pelannut

useampaa näistä, voi huomata pelien yhtenäisyydet. Samankaltaisuus ei jää pelkästään teemoihin tai peligenreen, vaan ulottuu pitemmälle. Muun muassa Mass Effectin ja Dragon Agen teemat ovat erilaiset, ja niiden taistelumeekaanikoissakin on eroja. Mass Effect on yhdistelmä räiskintää ja erikoistaitojen hyödyntämistä, ja Dragon Age on pääsääntöisesti erikoistaitojen ja loitsujen minimanegerointia, silti pelit muistuttavat huomattavasti toisiaan. Kummassakin pelissä pelaaja tekee pääsääntöisesti samaa, suorittaa tehtäviä jotka kuljettavat tarinaa eteenpäin, tutkii pelimaailmaa, haalii varusteita, kehittää hahmojaan ja keskustelelee muiden pelin hahmojen kanssa. Vaikka taistelumeekanikat eroavat toisistaan, ne eivät kuitenkaan tee suurta erotusta pelien luonteeseen. Pelaaja huomaa kohtaavansa samankaltaisia haasteita ja ongelmia kuin muissakin Biowaren peleissä. Kun pelaaja huomaa tehneensä samaa ennenkin, on kiinnostus jatkaa peliä matalampi.

Raph Kosterin mukaan ihmiset huomaavat eri tavoin näitä kaavoja. Mitä enemmän kokemusta on peleistä, sitä selkeämmin ihminen osaa huomata ja yhdistää pelejä toisiinsa. Nopeimmat pelin sisäisten kaavojen tunnistajat ovat pelisuunnittelijat itse, he eivät pahemmin keskity ulkoisiin ominaisuuksiin vaan siihen, mitä toimintoja itse pelaaminen sisältää.

Toisaalta pelin kaava ei kuitenkaan saisi olla liian haastava. Kaava jota ihminen ei ymmärrä tai osaa hallita, vaikuttaa ihmisestä samalta kuin musiikki jota hän ei ymmärrä, melulta (Koster 2005, 24). Kun peli on melua, ihminen todennäköisesti tuomitsee pelin huonoksi, ja lakkaa yrittämästä ratkaista kaavaa, toisin sanoen lopettaa pelaamisen.

Pelisuunnittelijat, kuten muutkin ihmiset, yrittävät rakentaa 'ratkaisujen kirjastoa', jonne he tallentavat tapoja ratkaista ongelmia, tässä tapauksessa kaavoja. Kun ihminen kohtaa ongelman, hän ei yritä keksiä uutta ratkaisua, vaan kokeilee vanhaa ja hyväksi havaittua, koska vanhan tavan käyttäminen on helpompaa kuin uuden löytäminen. (Koster 2005, 130.)

Keskeisimpiä ongelmia pelaamisen jatkuvuudessa on ihmisen turhautuminen ja tylsistyminen, joka piilee ihmisen halussa tehdä asioita helpommin. Ihminen pyrkii löytämään tavan, miten voi tehdä asioita helpommin, mutta ratkaisu ja sen hallitseminen ei saisi olla liian helppoa eikä liian vaikeaa. Pelien suunnittelussa ongelma on löytää

kultainen keskitie, joka onnistuu luomaan ihmiselle kaavan, jonka ihminen pystyy hetkessä ratkaisemaan, mutta ei hallitsemaan

4.2 Suuri ja tuntematon ihminen

Pertti Saariluoma (2004, 15) toteaa kirjassaan Käyttöpsykologia, ettei itseään tarkkailemalla voi havaita oman toiminnan alitajuisia perusehtoja. Siksi introspektio eli itsensä havainnoiminen ei aina riitä kuvaamaan, miksi mistäkin pidämme, emmekä pysty olemaan varmoja, voivatko muutkin pitää samasta asiasta.

Esimerkiksi ihminen, joka pitää mansikoista, voisi kuvailla mansikoita, ”Ne ovat niin makeita, raikkaita ja kesäisiä”. Joku toinen voisi sanoa pitävänsä vadelmista enemmän, ja kuvailla vadelmia ”Vadelmat ovat makeita, raikkaita ja kesäisiä”. Makuasioista riidellessä voi huomata, kuinka toisen mielipidettä ei pysty mitenkään muuttamaan, tai täysin ymmärtämään, vaikka puhutaan samasta asiasta.

Makuasioista kiistellessä voi havaita alitajuisia perusehtoja, joita edes ihminen itse ei pysty tiedostamaan. Voisiko mansikan paremmuuteen olla syy, että mummolassa oli aina mansikoita, tai että vadelmia on tullut syötyä vain maantiepölyn peittämästä puskasta, minkä takia niitä on vieläkin ikävä syödä. Ihminen tulkitsee asioita eri tavoin, koska hänen havainnointiinsa vaikuttavat asiat, joita hän ei ole tullut ennen tiedostaneeksi tai ei edes pysty tiedostamaan.

Vaikka introspektion avulla ei pystytä saamaan tietoa, mistä muut ihmiset pitävät tai tekemään yleistyksiä, on introspektio silti tärkeä työkalu pelisuunnittelussa. Introspektion avulla voi tehdä tärkeitä havaintoja peleistä ja huomata mitä tunteita eri tilanteet onnistuvat luomaan, mutta tulee myös tiedostaa, että se on vain yksi näkökulma havaittavasta kohteesta ja jokainen ihminen tulee luomaan omansa.

Super Nintendolle aikoinaan luodussa Super Mario World:ssa allekirjoittaneen mielestä hausimpia kohtia oli power-up:ien kerääminen. Niiden viehätyksessä ei ollut kyse pelkästään halusta kerätä asioita, vaan siitä mitä ne kuvastivat. Muun muassa tähti-power-up antoi hetkeksi koskemattomuuden ja sulka antoi mahdollisuuden tuhota vastustajia pyörahtämällä. Ne loivat turvallisuuden ja voiman tunnetta pelimaailmassa, joka oli täynnä vaaroja. Näin ne poistivat siihen asti pelissä kokemani turvattomuuden, ja siksi myös korostuivat pelistä erityisen mielekkäinä. Kognitiivisessa ihmistutkimuksessa todetaankin ”Ihminen ei pelkästään reagoi ulkoisiin ärsykkeisiin,

vaan antaa niille merkityksen” (Peltola 2003, 143). Koska emme voi tietää tarkalleen, mitä merkityksiä eri ihmiset saavat, on tärkeää suunnittelun pohjautua muihinkin kuin omiin tuntemuksiimme. Siksi en voi tehdä päätelmää, että Super Mario Worldin tärkein asia on tähti -power up, vaikka itselleni muodostui erityisen tärkeäksi asiaksi. Minun tulee myös ottaa huomioon, mitä mahdollisia merkityksiä muut voivat pelistä rakentaa.

Jesse Schell kuvaa pelisuunnittelijoiden tilannetta: ”Me emme täysin tule näkemään työmme lopputulosta, koska se on kokemus, jonka joku toinen on kokenut ja täten täysin jakamaton” (2008, 11).

Introspektion avulla saamme tietää mistä me itse pidämme, mutta se ei kerro mistä muut pitävät. Siksi on tärkeä tiedostaa ihmisestä yleisessä mittakaavassa: miksi ihminen luo tavoitteita, miten hänet saadaan motivoitumaan, mistä nautinto kumpuaa, miten hän tylsistyy ja kuinka turhautuminen voidaan estää. Jotta voimme paremmin hallita merkityksiä ja lopulta kokemusta, jonka pelaaja pelistämme tulee luomaan.

4.3 Ihmisen viihdyttäminen

Ihminen on hankala viihdytettävä, koska hän turhautuu helposti, samat keinot eivät aina toimi ja edes itseään tarkkailemalla ei voida saada tietoa, joka toimisi kaikkiin. Ihmiselle on kuitenkin ominaista muutama hyvinkin hyödyllinen asia, joita peleissä voidaan käyttää hyväkseen: ihminen on aktiivisesti kiinnostunut ympäristöstään, ihmisen aivot ovat suuntautuneet oppimaan ja ihminen nauttii omien tavoitteidensa saavuttamisesta.

4.3.1 Tutkiva ihminen

Kognitiivisessa psykologiassa ihmistä pidetään lajityypillisesti aktiivisesti ympäristöönsä uteliaasti tutkivana (Peltola 2003, 143). Ihmistä kiinnostavat niin kolahdukset naapurissa, kuin tulokset NASA:n satelliitin havainnoista. Ihminen on utelias ja halukas kasvattamaan tietopankkia.

Pelit ovat harvinaisen media siinä suhteessa, että ne voivat tarjota ihmiselle kokemuksia tutkia peliympäristöä. Mutta onko ihminen kiinnostunut virtuaaliympäristöstä samalla tavalla?

Peleissä, joihin on rakennettu oma maailma, annetaan yleensä vapaus katsella ympärilleen ja tutkia maailmaa. Monkey Island -pelisarjassa tutkiminen on suurin osa pelaamisesta. Pelaajan tulee löytää kaikki mahdollinen mitä pelimaailma kätkee ja keksiä,

miten sitä voisi käyttää hyväkseen. Pelimaailman luomisessa on kuitenkin yksi asia, jota tulisi varoa: ihmiset eivät halua liian monimutkaisia maailmoja. Jesse Schell sanookin, että pelaajat pitävät maailmoista, jotka ovat yksinkertaisempia kuin oikea maailma (2008, 257).

Kognitiivisen psykologian mukaan ”voidakseen hallita todellisuuden vaihtelua ihminen yksinkertaistaa sitä.”. Ihminen luo yleistyksiä ja kasaa tietoa paketteihin, jotta hahmottaminen olisi helpompaa (Peltola 2003, 143). Ihminen yksinkertaistaa omaa todellisuuttaan, joten on luonnollista, että ihminen mieltyy myös yksinkertaisempiin pelimaailmoihin. Nämä maailmat ovat helpommin ymmärrettävissä ja hallittavissa kuin todellisuus.

Kognitiivisessa psykologiassa puhutaan, että yksi ihmisen psyykkisen toiminnan keskeisistä periaatteista on pyrkiä sisäiseen eheyteen (Peltola 2003, 143). Ihminen haluaa saada selville syy-seuraus -suhteet, ratkaista ongelmat ja mysteerit ja saada selkeyden omaan maailmaansa. Murhamysteerit hyödyntävätkin tätä hyvin. Ihmistä suorastaan vaivaa kysymys, kuka murhaaja on, ja se saa ihmisen seuraamaan murhamysteeriä loppuun asti. Ihmisellä on tarve luoda yhtenäisiä käsityksiä maailmasta, saada murhaaja murhalle ja syy seuraukselle, ja tutkia tuntematonta, jotta tiedostamaton pyrkimys psyykkiseen eheyteen toteutuisi.

Ei ole väärin käyttää ihmisen uteliaisuutta hyväkseen peleissä, se auttaa ihmistä keskittymään ja kiinnostumaan pelin maailmasta. Koska ihminen ei jaksa keskittyä asioihin joita hän ei ymmärrä, tulee pelin maailma pitää yksinkertaistettuna ja helposti ymmärrettävänä.

4.3.2 Oppiva ihminen

Kuten Raph Koster sanoo, ”niin yleistä on, että pelaajat tahallaan imevät peleistä kaiken hauskan siinä toivossa, että oppisivat jotain uutta” (2005, 118). Ihminen haluaa oppia, mutta tapa jolla opetetaan on tärkeä, ja myös mitä opetetaan.

Vuosisatojen ajan ihminen on oppinut asioita joista hänelle on ollut konkreettista hyötyä. Ihminen nauttii, jos hän pystyy käyttämään hyväkseen samoja taitoja, joita hän tarvitsee selviytyäkseen (Koster 2005, 60). Vaikka Counter Strike on pintapuolisesti sotaan sijoittuva, se kuitenkin opettaa toimimaan ryhmässä, eikä niinkään ampumaan. Ja juuri ryhmässä toimiminen on ollut ihmisen selviytymiselle ominainen taito, kivikauden ajoilta lähtien.

Vaikka ihmiset pelkäävätkin pelien väkivaltaisista konteksteista, totuus on, ihmisen aivot helposti karsivat kaikki ylimääräiset asiat pois (Koster 2005, 18). Ihminen keskittyy vain olennaiseen, siihen mitä tekee. First Person Shooter eli FPS -pelit voitaisiin hyvinkin mieltää reaktiohipan ja kuurupiilon sekoitukseksi. Pelaajan tulee löytää toinen pelaaja ja olla nopeampi reaktiossaan, jotta toinen jää kiinni. FPS -pelit vaikuttavat väkivaltaisilta, koska niiden teemat yleensä sijoittuvat sotaan. Pelaajan osalta tekeminen on ennemminkin tarkkaavaisuuden ja reaktioiden harjoittamista, kuin raakaa sotaa.

Peleissä ihminen oppii asioita, joita ei pintapuolisesti huomaa. Pelissä hahmo voi esimerkiksi lentää viittansa avulla tai purkaa atomipommin, mutta se ei ole, mitä pelaaja siitä itse oppii. Ihminen oppii peleistä sen mitä hänen aivonsa joutuvat tekemään. Usein pelatessaan ihminen keskittyy kaavaan, jolla pelin haasteet ratkaistaan. Total War: Medieval -pelissä pelaaja hallitsee keskiaikaisia sotajoukkoja euroopan sotatantereilla. Pelaajalla on käytössä niin ratsuväkeä, jousimiehiä, kuin keihäsmiehiäkin. Useiden satojen joukkojen hallinnoimisesta vaihtelevissa maastoissa voi oppia ainakin omien vahvuuksien huomioimista ja hyväksikäyttöä.

Raph Kosteria lainatakseni: ”*the dressing is largely irrelevant to what the game is about at core.*” (2005, 84). Mitä ihminen periaatteessa peleissä tekee ei ole sama asia, mitä peliruudulta näkyy. Pelaajan tekeminen tapahtuu hänen ajatuksissaan ja hahmon tekeminen ruudulla.

4.3.3 Tavoitteellinen ihminen

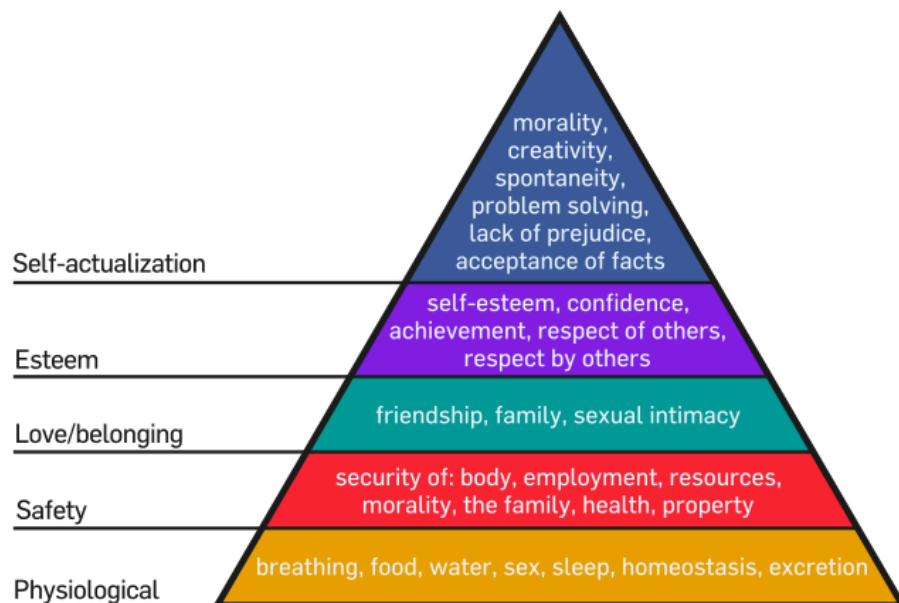
Peleissä on aina ollut tavoitteita, maaleja, loppuvastuksia ja palkintoja. Psykologian motivaation tutkimusten mukaan yksilön kannattaa luoda omat tavoitteensa (Peltola 2003, 84). Muutoin tavoitteet eivät välttämättä tunnu kiinnostavilta ja kaiken sen uurastuksen arvoisilta. Ihmisen tavoitteet voivat olla isoja tai pieniä, kauaskantoisia tai lyhytaikaisia, mutta niiden tulee olla ihmisen omia. Behavioristisen ihmiskuvan mukaan ”erityistä mielihyvää ihmiselle tuottaa omien tavoitteidensa saavuttaminen” (Peltola 2003, 133). On ihmisiä, joiden tavoite on päästä kurseista läpi ja ihmisiä joiden tavoite on ostaa omakotitalo. Jos tavoite ei ole oma, ei sen saavuttaminen tunnu yhtä palkitsevalta.

4.3.3.1 Mistä motiivi on lähtöisin

Yksi teoria psykologiassa, joka selittää ihmisen motivaatioiden lähtökohdan on Maslowin tarvehierarkia. Sen mukaan ihmisen perustarpeet voi jakaa viiteen luokkaan:

1. Fysiologiset tarpeet
2. Turvallisuuden tarpeet
3. Yhteenkuuluvuuden ja rakkauden tarpeet
4. Arvonannon tarpeet
5. Itsensä toteuttamisen tarpeet

Teorian mukaan ihminen pyrkii ensimmäiseksi täyttämään perustavimmat tarpeensa ja sitten siirtymään vähemmän tärkeisiin tarpeisiin. Ensimmäiseksi ihmisellä on pyrkimys täyttämään fysiologiset tarpeensa, ja vasta lopuksi itsensä toteuttamisen tarpeet.



Maslow's Hierarchy of Needs

Kuten oheisesta kuvasta voi tulkita, kärjessä on vähemmän kriittiset tarpeet, ja mitä alemmalle tasolle päästään sitä tärkeimmistä tarpeista on kyse.

Vaikka Maslowin teoria on saanut kritiikkiä osakseen, on se silti on hyvä kuvailemaan ihmisen toimintaa, ja soveltuu hyvin myös ihmiskeskeiseen suunnitteluun. (Wikipedia 2011, artikkeli Maslow'n tarvehierarkkia).

Pelisuunnittelun osalta voi teoriaa käyttää apuna miettiessä: mitä tarpeita pelini nyt tyydyttää, miten pelini voisi tyydyttää vielä perustavampia tarpeita tai miten saan pelini täyttämään useampaa tarvetta.

Ihmisillä on erilaiset elämäntilanteet ja motiivit muodostuvat niiden mukaan. Jos ihmiseltä puuttuu yksi perustarpeista, on hänen motiivinsa kohdistunut sen tarpeen täyttämiseen. Ja mitä perustavammasta tarpeesta on kyse, sitä tärkeämmäksi ihminen sen kokee. Tiedostamalla mistä ihmisen motiivit ovat lähtöisin ja millaiset tärkeysasteet ihminen asettaa eri motiiveille, onnistuu pelisuunnittelija paremmin luomaan ihmistä kiinnostavia tavoitteita ja näin ylläpitämään ihmisen kiinnostusta paremmin.

4.3.3.2 Tavoitteen jakaminen osiin

Psykologian oppikirjassa 'Toimiva ihminen' suositellaan tavoitteiden pilkkomista osiin. Ensiksi on *alataavoite* - se käsittää suorittamisen parantamista ja siihen valmistautumista. Seuraavaksi on *välitavoite* - tuottaa onnistumisen kokemuksia ja lisää ponnistelemisen halua. Lopullinen on *päätavoite* - päämäärä johon edetään askel askeleelta. (Peltola 2003, 80.)

Maksuton tietokonestrategiapeli League of Legends on viiden pelaajan joukkueissa pelattava noin tunnin mittainen roolipelitaistelu toista joukkuetta vastaan. Taistelut sijoittuvat kentälle, jossa on kummankin joukkueen oma tukikohta, ja kolme kappaletta linjoja, joita pitkin tietokoneäly kuljettaa tavallisia sotilaita. Muita tekoälyn kontrolloimia yksiköitä ovat puolustustornit, jotka on asetettu linjoja pitkin. Ennen peliä pelaajat valitsevat oman hahmonsa kahdenkymmenen hahmon joukosta. Jokaisella hahmolla on omat erikoiskyvyt ja ominaisuudet. Pelissä *alataavoite* on oppia tuntemaan oma hahmonsa, koska se on väline jolla peliä pelataan, ja sen avulla saavutetaan muutkin tavoitteet. *Välitavoitteita* pelissä voi olla useita. League of Legends:ssa tällaisia tavoitteita voi olla vastustajien 'tyrmääminen', jolloin vastustaja joutuu odottamaan noin minuutin kykenemättä puuttumaan pelin kulkuun, tai vastustajien puolustustornien tuhoaminen. Koska pelissä on mukana roolipeleistä tuttu hahmon taisteluvälineiden ja suojarahanssareiden varustelu, useasti välitavoite voi olla myös paremman varustuksen

saaminen omalle hahmolleen. *Päätaavoite* on voittaa kamppailu, mikä tarkoittaa vastustajan tukikohdan tuhoamista. *Ala-* ja *välitaavoitteiden* saavuttaminen edistävät suuresti *päätaavoitteen* saavuttamista. Pelissä on myös havaittu pelaajia, joille *välitaavoite* on muodostunut henkilökohtaisesti tärkeämmäksi kuin itse *päätaavoite*, koska se muodostaa suurimman osan pelistä saadusta nautinnosta. Kyseisessä pelissä lasketaan kuinka monta 'tappoa' eli tyrmäystä on saanut aikaiseksi, ja joillekuille listan kärkeen pääseminen on hyvinkin tavoiteltavaa.

On tärkeää huomata pelisuunnittelussa tavoitteet, joita pelaaja tulee asettamaan. *Alitaavoiteella* ruokitaan ihmisen halua tehdä haasteistaan helpompia ja helpommin saavutettavia. Onnistumisen nautinto kumpuaa *välitaavoitteista*, ja voi muodostua syyksi, miksi pelaaja jatkaa pelin pelaamista. *Päätaavoitteen* tulee houkutella pelaaja kiinnostumaan pelistä, ja ottamaan haaste vastaan. Tavoitteiden luominen ja saavuttaminen ruokkivat ihmisen kiinnostusta, ja pelintekijän haaste on luoda puitteet, joihin ihminen voi rakentaa omat tavoitteensa ja intohimoisesti pyrkiä saavuttamaan niitä.

Ihmisen viihdyttäminen ei välttämättä ole niin vaikeaa, kuin voisi uskoa. Ihminen on jatkuvasti kiinnostunut uusista asioista, ihminen haluaa haasteita ja ihminen luo alati uusia tavoitteita. Ihmisen viihdyttäminen onkin haasteiden ja ongelmia antamista, jotka ihminen kokee pystyvänsä ja haluavansa ratkoa.

5 Mitä peli antaa ihmiselle?

Peli pystyy viihdyttämään ihmistä, mutta siinä onnistuakseen pelin tulee tarjota paljon. Ihminen haluaa kokea, nähdä, olla mukana ja tuntea. Ihminen haluaa matkalle, jossa voi unohtaa ajan ja paikan, ja olla jotain muuta kuin oma itsensä.

5.1 Kokemuksia ajassa ja paikassa ilman riskiä

Ihminen on utelias, mutta myös varautunut. Ihminen on kiinnostunut kokeilemaan uusia asioita, mutta ei halua kärsiä seurauksista. Siksi ihmiset useimmiten ovat pidättyväisiä tekemään asioita, joita he eivät normaalisti tee, tai jotka tuntuvat liian riskialttiilta kokeilla. Raph Koster toteaa kirjassaan (2005, 116) ”Pelit ovat juuri sitä varten - - kokemuksen oppimista ajassa ja paikassa, jossa ei ole riskiä”.

Pelit antavat ihmiselle mahdollisuuden kokeilla uusia asioita, joita he eivät normaalisti kokeilisi. Ne antavat ihmiselle vapauden toimia vastuuttomasti, tehdä virheitä, epäonnistua ja halutessaan aloittaa uudestaan puhtaalta pöydältä. Se vapaus saa ihmisen hakemaan kokemuksia pelien kautta.

Miten pelit onnistuvat luomaan kokemuksia, joissa ihminen tuntee olevansa osallisena? Vastaus ei ole peleissä vaan ihmisessä: ”Kun maailma on yhtenäinen ja vangitseva, se täyttää kävijän mielikuvituksen, ja kävijä astuu henkisesti sisään kyseiseen maailmaan” (Schell 2008, 256). Ihminen on hyvä samaistumaan ja tuntemaan empatiaa, ja tämän avulla myös pystyy tuntemaan olevansa osallisena videopelien tapahtumissa.

Samaistuminen vaatii että ihminen on kiinnostunut maailmasta, jonka peli tarjoaa. Kun pelaaja on kiinnostunut pelistä, hän pystyy heijastamaan mielikuvituksensa peliin (Schell 2008, 257). Koska ihminen on tehokas sukeltamaan maailmoihin ja samaistumaan mielenkiintoisiin kohteisiin, peleillä on mahdollisuus luoda kokemuksia, joissa ihminen pääsee toteuttamaan itseään erilaisissa tilanteissa.

Yksi pelisuunnittelun lähtökohta onkin miettiä: Miten pelini antaa pelaajan nähdä tai tehdä asioita, joita he eivät ole koskaan ennen nähneet tai tehneet (Schell 2008, 254). Ihminen haluaa uusia riskittömiä kokemuksia ja sukeltaa maailmoihin joissa ei ole ennen ollut. Halutessaan tukea ihmisen seikkailuhalua turvallisessa ympäristössä pelisuunnittelijan tulee olla aina askeleen edellä ja tietää, mitä ihmiset haluaisivat seuraavaksi kokea.

5.2 Pelinautinnon kategoriat

Jesse Schell esittelee kirjassaan LeBlanc'n tekemän luokittelun, mistä pelinautinto kumpuaa.(2008, s.109)

1. Sensaatio: Miellyttävät aistihavainnot, kuten ääni, kuva ja tuntuma.
2. Mielikuvitus: Mielihyvä, kun samaistuu johonkuhun toiseen, kuten pelin hahmoon.
3. Tarinankerronta: Tapahtumien sarjan dramaattista paljastumista.
4. Haaste: Pelinautinnon ydin. Pelaaja pääsee ratkomaan ongelmia.
5. Yhteenkuuluvuuden tunne: Yhteisöt, ja yhteistyö muiden ihmisten kanssa.
6. Löytäminen: Uusien asioiden löytäminen, pelimaailman tutkiminen, salaisen ominaisuuden löytäminen tai uuden nokkelan strategian keksiminen.
7. Ilmaiseminen: Itsensä ilmaiseminen ja asioiden luomisen nautinto.
8. Uppoutuminen: Pelimaailmaan uppoutuminen ja oikean maailman unohtaminen. Olla osana maailmaa, jossa on mieluisimmat säännöt ja mahdollisuudet.

On hyvä pitää silmällä omaa pelisuunnitelmaa tehdessään, että saa mahdollisimman monta nautinnon aluetta mukaan, sillä eri ihmiset pitävät tietyistä asioista enemmän kuin toisista. Ja jos peli onnistuu tyydyttämään mahdollisimman monta nautinnon osaluuetta, sillä on mahdollisuus tyydyttää suurempaa yleisöä.

5.3 Peli voi luoda kokemuksen

Uppoutuminen tarinoihin vaatii vangitsevaa ja yhtenäistä maailmaa, mutta miten voidaan varmistaa, että myös pelimaailma on yhtenäinen ja vangitseva? Mitä pelien tulisi olla, jotta pelaaja pystyy samaistumaan peliin? Mitä pelien kannalta tulee mieltä, jotta saataisiin aikaiseksi peli, joka luo pelaajille mahdollisuuden kokea elämys?

5.3.1 Mitä hyvä peli vaatii

Pelin kaunis grafiikka ja kiinnostava teema voivat saada pelaajan aloittamaan pelaamisen, mutta suunnittelijan on osattava ylläpitää pelaajan kiinnostus peliä kohtaan. Miten saada pelaaja viihtymään pelin parissa ja nauttimaan pelaamisesta?

Raph Koster kuvailee kirjassaan *Theory of fun*, mitä onnistuneilla peleillä on taipumus sisältää: ”Mahdollisuus valmistautua, tieto ympäröivän maailman rajoista, vakaa perusmekaniikka, vaihtelevat haasteet, usean kyvyn vaatiminen haasteen ratkaisemiseen, taidon tarve kykyjen käyttöön” (2005, 120). Vaikuttavat hyviltä piirteiltä, mutta onko siinä kaikki.

Hän on myös laatinut listan (2005, 124), jonka avulla pelisuunnittelija voi tarkistaa, että pelissä ei ole puutteita onnistuneen pelikokemuksen luomiseen. Kohtaan johon tulee vastaus 'ei', hän suosittelee pelisysteemin uudelleenmuokkaamista.

Tutkin *Resident Evil 5*:tä kyseisen listan avulla. Tarkoitukseni on saada selville, missä kyseinen peli epäonnistuu luomaan intensiivisen pelikokemuksen. Pelissä on onnistuneita ominaisuuksia ja osa pelistä on toteutettu huolella, mutta peli kuitenkin epäonnistuu rakentamaan kokonaisvaltaisesti miellyttävän pelikokemuksen.

- Tuleeko pelaajan valmistautua haasteeseen?
 - Kyllä. Pelaaja voi valmistautua haasteeseen ostamalla uusia aseita ja järjestelemällä inventaariootaan. Pelaajan haaste on selviytyä vihaisilta ihmismutanteilta, jotka ovat kykeneviä ihmisen fyysisiin toimintoihin, mutta ovat raivon sokkaisemia.
- Voiko pelaaja valmistautua eri tavoin ja silti onnistua?
 - Kyllä. Pelaajalla on vapaus muutella varustustaan, eikä se vähennä hänen mahdollisuuksiaan selvitä, sillä tärkeimmät välineet haasteeseen löytyvät pelin kentistä.
- Vaikuttaako ympäristö haasteeseen?
 - Kyllä. Osittain peli sisältää muutamia ongelman ratkomista vaativia kenttiä, joissa haasteet hieman muuttuvat.
- Onko haasteen, jonka pelaaja kohtaa, säännöt tarkasti määritelty?

- Kyllä, osittain. Pelissä on pitkälti selkeät säännöt, koska haasteet ovat pelaajalle pitkälti universaalisti tuttuja, kuten hengissä selviäminen tason loppuun, mutta niitä ei aina ole tarkasti määritelty. Pelaaja joutuu yllättävän paljon itse kokeilemaan, mistä haluttu lopputulos syntyy.
- Voivatko yhdet säännöt tukea useampia haasteita?
 - Kyllä. Samat säännöt pätevät useimmissa kentissä, lukuunottamatta kenttien vaihtelevia loppuvastuksia.
- Voiko pelaaja käyttää monenlaisia taitoja selvityäkseen haasteesta?
 - Ei. Kenttien loppuvastukset on tuhottavissa vain pelin osoittamalla tavalla, kuten myös pelin välivideoissa olevat reaktiotehtävät, voi suorittaa vain yhdellä tapaa. Useimmat normaalit haasteet pelissä myös perustuvat vain muutaman taidon hyväksi käyttämiseen.
- Täytyykö pelaajan vaikeimmilla tasoilla turvautua käyttämään monia taidoistaan, selviytyäkseen haasteesta?
 - Ei. Vaikeimmilla tasoilla pelaaja turvautuu enemmänkin yhteen keinoon, raskaaseen ampumiseen, ratkaistaakseen haasteet.
- Tarvitseeko pelaaja taitoa käyttääkseen kykyä? (Jos ei, niin onko kyseessä perustavaa laatua oleva siirto, kuten normaali siirto tammessa?)
 - Ei. Pelaajan tarvitsee enemmänkin rutiinia kontroleihin, jotta kykyjen käyttö olisi varmempaa.
- Onko haasteen saavuttamiseen useita tapoja? (Onnistumiseen ei tulisi olla yhtä pomminvarmaa tapaa)
 - Ei. Loppuvastuksiin on vain yksi keino. Normaalien kenttien läpipääsemiseen voi löytää variaatioita, mutta siinäkin tapauksessa kysymys on vain aseesta, jota pelaaja käyttää.
- Eivätkö kokeneemmat pelaajat saa hyötyä helpommista haasteista?
 - Kyllä saa. Kokeneemmalla pelaajalla on parempi mahdollisuus löytää piilotettuja aarteita. Piilotetuista aarteista pelaaja saa lisää rahaa aseiden ostamiseen.

- Saako haasteessa epäonnistuminen vähintäänkin kokeilemaan uudestaan?
 - Kyllä. Peli saa pelaajan kokeilemaan uudestaan, koska pelissä pelaaja ei voi kovinkaan usein kuolla yllättäen. Pelissä on kanssapelaaja mukana, joka pystyy pelastamaan pelaajan, jos tämä on kuolemassa. Peliin tulee selviytymisen maku, ja kuolemat eivät tunnu vahingoilta. Mutta tähänkin on poikkeus pelin loputaistelussa, loppuvastuksen reaktiot voivat vaihella pelaajan lievästä vahingoittamisesta pelaajan tappamiseen kylmiltään. Ja halu uudestaan kokeiluun laskee, kun pelissä on mukana selkeä epäjohtonmukaisuus.

Listan arvioinnin perusteella Resident Evil 5:n heikkoudeksi paljastuu tekemisen ja mahdollisten ratkaisujen yksipuolisuus, sekä pelaajan kykyjen ja taitojen puutteellinen haasteellistaminen. Vahvuuksiksi muodostuu haasteisiin valmistautuminen, sekä haasteista hyötyminen, myöskään haasteissa epäonnistuminen ei ole pelikokemusta musertava.

Onnistunut peli antaa pelaajalle tavoitteen, joka herättää tämän uteliaisuuden, ja opettaa myös tapoja saavuttaa tuo tavoite. Jotta tavoitteiden saavuttaminen onnistuisi ilman turhautumista, pelin on hyvä antaa pelaajalle mahdollisuus valmistautua ja informaatiota ympäröivän maailman mahdollisuuksista. Pelin tavoite on antaa ihmiselle puitteet toteuttaa itseään parhaalla näkemällään tavalla ja tehdä se ilman pelkoa peruuttomattomasta epäonnistumisesta.

Peli on parhaimmillaan kokemus, jossa pelaaja pääsee haastamaan itseään, kokee onnistumisen hetkiä ja tuntee olevansa osa pelimaailmaa. Pahimmillaan pelaaja kokee pelin yksinkertaiseksi toistoksi ilman päämäärää ja turhautuu, joko liian helpoista tai vaikeista haasteista.

5.3.2 Kuinka korjata pelin puutteet

Jos huomaa pelin omaavan jotain puutteita, on palkitsevaa myös tietää, kuinka puutteet voi paikata. Alla on lista yleisimmistä ja haitallisimmista tilanteista jolloin pelaajan kiinnostus voi loppua, ja mahdolliset keinot ratkaista ongelma. Ratkaisut ovat osia Raph Kosterin määritelmästä, mitä onnistuneet pelit yleisesti omaavat (2005, 120).

- Peli voi tukahduttaa mielenkiinnon olemalla liian helppo. > Pelaajan kykyjen (abilities) käyttö tulisi vaatia taitoa.
- Pelaaja ei ymmärrä pelin 'kaavaa', jolloin se tuntuu pelaajasta melulta. > Vahva perusmekaniikka, joka on helposti ymmärrettävissä.
- Pelin tuntuu itseään toistavalta. > Vaihtelevia haasteita.
- Peli tuntuu liian sattumanvaraiselta. > Pelaajalla on mahdollisuus valmistautua haasteeseen.
- Peli haastaa puutteellisesti pelaajaa, on liian yksinkertainen > Pelin tulisi vaatia pelaajalta erilaisia kykyjä pystyäkseen ratkaisemaan haasteen.
- Peli tuntuu mitättömältä > Pelaajalle tulee antaa tietoisuus ympäröivän maailman rajoista ja mahdollisuuksista.

Pelien tavoite on saada pelaaja kiinnostumaan pelistä, heijastamaan mielikuvituksensa peliin, ylläpitää haasteiden vaikeusaste ja palkitsevuus. Jos peli rikkoo pelaajan kiinnostuksen, se rikkoo myös pelikokemuksen. Jesse Schellin mukaan yksi pieni virhe jatkuvuudessa voi saada koko maailman rikkoutumaan osiin, vahingoittamaan sen menneisyyttä, nykyisyyttä ja tulevaa (2008, 276). Peleille on tärkeää ylläpitää lupaus siitä, minkä se on pystynyt rakentamaan.

Hyvänä lähtökohtana kokonaisen pelikokemuksen luomiseen on tiedostaa, mitä ihminen peliltä vaatii, miten ihminen tulee pelaamaan peliä, mikä on ihmiselle ominaista ja miten ihmisen pelikokemusta voidaan parantaa. Hyvä peli on yhteen hiottu kokonaisuus, jossa ei ole puuttuvia palasia tai säröjä jotka aiheuttaisivat ihmisen aiheettoman turhautumisen.

5.4 Peli voi antaa paljon

Ihminen voi saada pelistä paljon, mutta siinä onnistuakseen pelin tulee myös tavoittaa ihmisen kiinnostus ja tarjota mahdollisuus nauttia kokemuksesta. Pelisuunnittelussa tietoisesti tehdyt valinnat tuoda ihmiselle jotain uutta auttavat pelaajaa kiinnostumaan ja lopulta uppoutumaan itse peliin.

Ihminen on utelias, oppivainen ja tavoitteellinen. Ihminen on kykeneväinen empatiaan ja samaistumaan muihin. Pelisuunnittelijan tehtäväksi jää luoda ihmiselle puitteet, joiden

sisällä ihminen voi vapaasti kokeilla uutta ja halutessaan tehdä sen uudestaan. Hyvä peli on kone, joka tuottaa tarinoita ihmisten sitä pelatessa (Schell 2008, 266).

6 Kuinka pelistä hiotaan timantti

Mikä erottaa seitsemän tähden pelin kymmenen tähden pelistä? Mikä tekee hyvästä pelistä erinomaisen? Pelejä voidaan arvostaa visuaalisesti, teknisesti, teemallisesti tai vaikkapa niiden markkinallisen menestyksen takia. Mutta pelit, jotka nousevat ylitse muiden ovat pelejä, jotka onnistuivat kaikissa osa-alueissa ja sen lisäksi tuomaan jotain uutta pelaajalleen.

6.1 Miten hyvä peli saadaan erottumaan

Kaikille alustoille julkaistavat pelit, niin sanotut 'Triple-A' -pelit, ovat yleisesti hyvin tehtyjä ja laadukkaita tuotoksia. Mutta näiden pelien vaarana on sekoittua massaan ja jäädä ”alelaari” peleiksi, elleivät onnistu positiivisesti erottumaan joukosta. ”Sanotaan, että jokainen menestynyt videopeli on onnistunut löytämään keinon uuden yhdistämisestä vanhaan” (Jesse Schell 2008, 280).

Pelille on tärkeää tuoda pelaajalle jotain uutta, mutta myös sisältää jotain tuttua, jonka pelaaja jo ymmärtää. Esimerkiksi Gears of War -peli on sci-fi räiskintä, joka on kokonaisuudessaan onnistunut paketti, ja vielä sen lisäksi siihen on tuotu genrelle uusi ominaisuus: mahdollisuus elvyttää vahingoittunut kanssapelaaja. Tällöin yhden pelikokemuksen elämänkaarta on saatu pitemmäksi, jolloin intensiiviseen pelaamiseen tulee harvemmin katkoksia. Sama ominaisuus on sen jälkeen ilmestynyt yhä useammassa toimintapelissä.

Little Big Planet kuuluu kaikkien tuntemaan tasohyppelygenreen, mutta tullessaan kauppoihin se onnistui kehittämään genreä eteenpäin ja muokkaamaan genren uudelle tasolle. LBP:ssa tuli uutena ominaisuutena hahmojen, kenttien ja haasteiden muokkaaminen haluamikseen omaa persoonaa huokuviksi ilmestyksiksi. Peli myös yhdisteli ja toi onnistuneesti muita ominaisuuksia joita ei platformereissa ollut aikoihin nähty, kuten tiimityön ja fysiikkapuzzlet.

Street Fighter II esitteli aikoinaan nopeat combohyökkäykset ja *over-the-top* -erikoisliikkeet, jotka myöhemmin ovat tulleet yleisimmiksi myös muihin taistelupeligenren peleihin. (Gamepro verkkosivun artikkeli 10.4.2011)

Juuri julkaistu Assassin's Creed: Brotherhoodin on tuomassa uutta näkökulmaa verkkomoninpelaamiseen. Siinä missä useat verkkomoninpelit ovat First Person

Shootereita tai strategia pelejä, AC: Brotherhood tuo hiiviskelyn verkkomoninpelaamiseen. Pelaajilla on tarkoituksena jahdata omaa kohdetta, kun ovat samalla myös itse muiden pelaajien jahdattavana. Sen sijaan, että moninpeli olisi teemaltaan Capture the Flag tai Team Deathmatch, AC: Brotherhoodissa moninpelissä pelaaja pääsee leikkimään kissaa ja hiirtä. ([Damnlag verkkosivuston blogi kirjoitus 10.4.2011](#))

6.2 Yhtenäinen maailma luo yhtenäisen pelikokemuksen

”Use every possible means to reinforce the theme” - Jesse Schell (2008, s.53).

Ihmisellä on kyky kohdistaa tarkkaavaisuutensa yhteen kohtaan. Ihminen osaa omaksua ja uppoutua erilaisiin todellisuuksiin. Ihminen osaa samaistua muihin ihmisiin ja jopa virtuaalisiin hahmoihin. Tärkeää onkin luoda ihmiselle puitteet jotka tukevat kyseistä kokemusta, ihmisen uppoutumista osaksi pelin maailmaa, jota kutsutaan myös immersioiksi. Laura Ermi ja Frans Mäyrä käsittelevät tekstissään 'Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion', mitä immersio on ja miten se saadaan pelissä aikaiseksi. He muun muassa puhuvat McMahan muodostamasta kolmen kohdan listasta, joiden avulla immersio syntyy: pelimaailman konventiot kohtaavat pelaajan odotukset, pelaaja voi tehdä mielekkäitä asioita ja pelimaailma tuntuu yhtenäiseltä. (2005, 4)

Yksi suosikkiesimerkeistäni, miten pelimaailma on saatu onnisuneesti kohtaamaan pelaajan odotukset ja luo pelaajalle yhtenäisen maailman, on Duke Nukem 3D:ssä. Pelissä pelaaja on armeijan kommando, joka lähitulevaisuudessa yrittää pelastaa Maaplaneetan naiset avaruusmutanttien kynsistä. Pelissä pystyi tekemään paljon erilaisia ylimääräisiä toimintoja, kuten laulamaan karaokea, antamaan stripparille tippiä tai vaikkapa yllättämään avaruushirviön pöntöltä. Jos arvioi, mikä on pelin keskimääräinen kohdeyleisö ja mikä on pelin teema, voisi kuvitella, että nämä kaikki ylimääräiset aktiviteetit ovat selkeästi pelikokemusta rikastavia tekiöitä, sekä tekijöitä jotka loivat pelimaailmasta rikkaamman ja yhtenäisemmän. Varsinkin kun, pelaajat mitä ilmeisimmin ovat 13-30 vuotiaita miehiä, jotka saattaisivat muutenkin mielellään, ilman negatiivisia seurauksia ja suljetussa ympäristössä, laulaa karaokea, antaa tippiä strippareille ja ampua avaruusolioita pöntöltä.

6.2.1 Irrelevantista relevanttiin

Yksi pelisarja yhdistää pelimaailman tutkistelun osaksi itse pelin korkeampaa päämäärää: suorita tehtävä parhaalla mahdollisella tavalla. Hitman-peleissä kentän läpikotainen tutkiminen voi antaa uusia mahdollisuuksia saada tavoite suoritettua entistä paremmin. Pelin melkein jokaisen kentän voi aina pelata enemmän tai vähemmän samalla tavalla, hiipiä hiljaa valeasussa ja lopulta ampua tai kuristaa kohde. Mutta jokainen pelikenttä tuo aina oman sävöyksen mukaansa, tarkkaan tutkittuan kentästä voi löytää välineitä, joiden avulla kohde voidaan eliminoida väkivallattomasti.

Useimmiten pelaaja ei keskity kentän tutkiskeluun, mutta jos tutkiskelulla on selkeä päämäärä ja palkinto, jonka pelaaja tiedostaa, voidaan löytämisen viettiä hyödyntää uudelleenpelaamisarvon tai lisäarvon löytämiseksi. Pelimaailmaa luodessa on hyvä pitää mielessä, että yhtenäinen ja rikas pelimaailma auttaa pelaajaa uppoutumaan peliin.

Peli voi olla pelkästään peli, tai sitten se voi olla unohtumattomia muistoja luova kokemus. Kun halutaan tehdä enemmän kuin mitä vaaditaan, saatetaan saada aikaiseksi enemmän kuin uskotaankaan.

7 Teoriaa käytännössä

7.1 Pelisuunnitelman lyhyt kuvaus

Cyberboy-82:ssa päähahmo herää pelottavasta unesta ja päättää tehdä muutoksen elämäänsä. Pelaaja saa päättää minkä muutoksen päähahmo valitsee uudeksi elämänsä tavoitteekseen: tulla rikkaaksi, tunnetuksi vai viisaammaksi.

Pelissä pelaajalla on mahdollisuus hakkeroitua haluamaansa suureen yritykseen, ja saada käsiinsä salaista tietoa. Salaisen tiedon pelaaja voi myydä, julkaista tai pitää itsellään. Jokainen valinta tuo erilaisia hyötyjä itse päätavoitteeseen. Myyminen tuo rahaa, julkaiseminen mainetta ja itsellään pitäminen kerää tietoutta.

Hakkerointi tapahtuu ratkaisemalla sokkelomainen puzzle, jossa pelaajan tulee luoda yhtenäinen reitti omalta koneeltaan kohdeorganisaation koneelle.

Pelaaja läpäisee pelin, kun oma henkilökohtainen tavoite on saavutettu, tai kun jokainen kenttä on pelattu läpi.

7.2 Käytännön havainnot

7.2.1 *Pelimekaniikan hahmottaminen*

Sain ajatuksen pelin perusmekaniikkaan lautapelistä nimeltään Muuttuva labyrintti. Tein paperiprototyypin, jossa testasin samaa pelimekaniikkaa kuin Muuttuvassa labyrintissä käytetään sekä muutamaa variaatiota siitä. Huomasin, että variaatio jossa pelaajan tuli rakentaa pysyvä reitti maaliin tuntui paljon palkitsevammalta, kuin vain pelkällä nappulalla maaliin pääseminen. Reitin 'rakentaminen' sai pelaamisen tuntumaan eheämmältä ja kokonaisvaltaisemmalta kokemukselta.

Pelisuunnitelmaa tehdessä suunnittelin kehittelemästani pelimekaniikasta muutamia lisävariaatioita. Jos jokainen kenttä olisi omannut erilaisen pelimekaniikan, olisi peli tuntunut liian sekavalta, joten lopulta päätin käyttää yhtä mekaniikkaa pääsääntöisesti ja toista vain vaihtelun vuoksi.

Suurimmassa osassa kenttiä on myös omia persoonallisia ominaisuuksia, jotka tekevät kentistä eroavaisia, mutta eivät kuitenkaan muuta itse pelaamista huomattavasti. Esimerkiksi yhdessä kentässä ennalta määrätyn rivin palikat pyörivät, ne tekevät kentän

palikoista arvaamattomat, mutta samalla tuovat muuten staattisiin palikoihin lisää hyödynnettäviä käyttötilanteita.

Vaihtelevien pelimekaanikoiden tarkoitus on saada ihminen toimimaan ja ajattelemaan toisin kuin normaalin pelimekaniikan kanssa. Jos normaalipelimekaniikka vaatii ihmistä kokoamaan asioita, voisi vaihteleva mekaniikka vaatia ihmistä hajottamaan asioita.

Peruslähtökohta pelimekaniikan suunnitteluun oli saada se helposti ymmärrettäväksi ja omaksuttavaksi, jotta pelaaja oppisi nopeasti kuinka pelata, mutta pelimekaniikan hallitseminen veisi aikaa. Jotta peli sisältäisi vivahteita, suunnittelin muutamia variaatioita mekaniikkaan saadakseni ajoittain piristettyä pelaajaa.

Riippuen, miten paljon kokemusta pelaajalla on Muutuvasta labyrintistä, on pelissä pelaajalle jotain tuttua ja jotain uutta. Vaikka pelaaja ei olisikaan pelannut aiemmin juuri Muuttuvaa labyrinttiä, on pelikenttä ja sen mekaniikka hyvinkin samankaltainen monen muun pelin kanssa, jossa rakennella sokkelomaisessa kentässä reittejä paikasta toiseen, kuten esimerkiksi Pipe Maniassa.

Kun käyttää tuttuja konteksteja ja mekaniikoita pelissään, saa madallettua pelaajan kynnystä tutustua peliin ja oppia pelamaan sitä. Ja toisaaltaan kun tuo uusia ominaisuuksia vanhaan mekaniikkaan, voi huomata parantavansa sen luomaa kokemusta tai tuovan siihen sen odotetun virkistävän vaihtelun.

7.2.2 Pelaaja luo omat taitoisuutensa

Olin tehnyt jo suurimman osan omasta pelisuunnitelmastani, kun jouduin pätkäilemään: miten saisin pelaajan kiinnostumaan enemmän kenttien läpäisemisestä, mikä muu voisi olla sellaista mitä pelaaja haluaisi, kuin valuutta ja attribuutit. Koska pelissäni hakkeroidutaan kohteisiin, jotka viittaavat oikeisiin paikkoihin, mietin mitä ihmiset olisivat kiinnostuneita oikeasti tekemään, jos voisivat hakkeroitua niihin itse.

Ajatus työn lopputuloksena päädyin kehittämään kenttiin loppukohtauksia, jossa pelaaja voisi itse valita, mitä tekisi saamilleen tiedoille. Esimerkkinä pelaaja saa Valkoiseen taloon hakkeroitumisen jälkeen päättää, mitä tehdä salakuuntelun avulla saamallaan tiedoilla: myydä, levittää tai pitää tiedot itsellään. Jokainen ratkaisu tuottaa erilaisen lopputuloksen itse pelin päätavoitteeseen.

Lisäyksenä tarkoituksena on herättää ihmisen uteliaisuus selvittää, mitä kaikkien kenttien lopussa tehdään. Vaikka kysymyksessä ei ole iso pelillinen tekijä, toivon sen kuitenkin vahvistavan pelaajan kiinnostusta käydä kenttä loppuun saakka, ja aloittaa toinen.

7.2.3 Tarjota ihmiselle tekemistä joka harjoittaa selviytymiseen tarvittavia kykyjä

Ihminen on lajina hyvinkin vaelteleva. Kautta aikain ihmistä on kiinnostanut suuri ja tuntematon, minkä seurauksena ihminen on useaan otteeseen lähtenyt vaeltamaan, niin tutkimusmatkojen kuin uusien aluevaltauksien vuoksi.

Uteliaisuus tuntemattomaan on saanut ihmisen liikkeelle, ja vaellellessaan hän on joutunut harjoittamaan oikean reitin löytämistä selviytyäkseen mahdollisimman helpolla. Nykypäivänäkin ihminen joutuu etsimään itselleen parhaan mahdollisen reitin päästäkseen paikasta toiseen. Olkoon se sitten kaupan kautta kotiin tai uuteen kaupunkiin tutustuessaan löytämään paikallinen nähtävyys. Tarkoitukseni oli hyödyntää tätä primitiivistä taitoa, jota ihminen on tarvinnut selviytymiseen ja vielä nykypäivänäkin joutuu hyödyntämään.

7.2.4 Tavoitteiden luominen

Pelissäni alatavoite on ohjelmiston sekä laitteiston päivittäminen, joiden avulla pelaaja helpottaa välitavoitteen saavuttamista, joka on kenttien läpäiseminen. Päätaavoite on saada pelin alussa asetettu tavoite suoritetuksi. Pelaaja voi valita kolmesta vaihtoehdosta itselleen mieleisen päätavoitteen: kerätä mahdollisimman paljon rahaa, tehdä itsensä kuuluisaksi tai pelata kaikki kentät läpi.

Pelaaja valitsee oman päätavoitteen, jonka hän saavuttaa tekemällä oikean ratkaisun, mitä tehdä saadulla informaatiolla: myymällä pelaaja saa helpommin rahataavoitteen täyteen, jakamalla pelaaja saa mainetavoitteen suoritettua, pitämällä tiedon pelaaja saa kenttien läpäisemistä helpottavia tutkimuspisteitä. Mutta aina valitsemalla saman vaihtoehdon pelaaja ei voi pelata peliä läpi, koska pelaaja tarvitsee niin rahaa, tutkimuspisteitä kuin mainettakin. Tällöin pelaajalle syntyy vaatimus suunnitella ennalta, mitä jatkossa aikoo tehdä, ja näin pelissä joutuu kohdistamaan pitemmät tavoitteet pelaamiseen. Jos peli onnistuu saamaan pelaajan mitettimään, miten saavuttaa tavoitteensa parhaalla mahdollisella tavalla, silloin myös se onnistuu samaamaan pelaajan mitettimään jatkossakin pelaamista.

7.2.5 Kokemusten tavoittaminen

Suunnittelemani pelin tavoitteena on antaa pelaajan kokea, millaista olisi olla samanlainen hakkeri, joita elokuvissa näkee: henkilö, joka älykkyydellään ja nokkeluudellaan pääsee minkä tahansa palomuurin ja tietoturvan ohi hetkessä.

Hakkerointi oikeassa maailmassa ei ole yhtä yleistä kuin sähköpostien lukeminen, eikä se pelimaailmassakaan ole vielä yhtä suosittu kuin zombit, joten pidän sitä vielä suurelle yleisölle uutena, niin teemallisesti kuin itse kokemuksenkin puolesta.

Tukeakseni parhaalla mahdollisella tavalla pelaajalle syntyvää kokemusta pyrin saamaan kaikki ominaisuudet, mitä Raph Koster kirjassaan kuvailee ominaisiksi hyvälle pelille, omaan pelisuunnitelmaani. (2005, 120)

- Mahdollisuuden valmistautua pelaaja saa valitessaan mukaansa otettavan *power up'n*. Pelaaja voi ottaa vain yhden power upin ja käyttää sitä vain kertaalleen.
- Pelaaja näkee alusta pitäen kaikki kentät, jotka on mahdollista pelata, jolloin pelaajalle syntyy tietoisuus pelimaailman rajoista.
- Perusmekaniikassa on vain kolme sääntöä, jotta se tuntuisi mahdollisimman vakaalta ja helpolta sisäistää.
- Haasteiden vaihtelevuus tulee ajoittain käytettävien pelimekaniikan variaatioiden avulla.
- Pelaajan tulee osata käyttää useata eri kykyä haasteen ratkaisemiseen, kuten hahmottaa reitti, laskea kuluvat siirrot ja tiedostaa milloin on oikea aika käyttää *power-up*.
- Pelaaja tarvitsee taitoa reitin hahmottamisessa, mitä paremmin pelaaja hahmottaa pelikentän sitä paremmin pelaaja osaa laskelmoida siirtonsa ja hallita kykyjään.

7.2.6 Pelimaailman peruspilarit

Pelimaailmaa luodessa on hyvä löytää kaikki mahdollinen materiaali, joka jollakin tapaa viittaa pelin teemaan. Kannattaa etsiä ja tutustua kaikin mahdollisin keinoin pelin teemaan: lukea kirjoja, katsoa elokuvia, kuunnella musiikkia, pelata pelejä ja mahdollisesti kokea vastaavanlaista myös itse.

Teemaan kokonaisvaltaisen uppoutumisen avulla löytää paljon apuja niin pelimaailman suunnitteluun, kuin myös itse pelin juonen rakentamiseen. Muun muassa elokuvat kuten War Games (1983) ja the Matrix (1995) vaikuttivat pitkälti pelijuonen loppuun. Taustatiedon kerääminen hakkereista selkensi mitä hakkerit arvostavat, miten hakkereita yleisesti jaotellaan ja kuinka kokemus hakkerina olemisesta voitaisiin saavuttaa.

Jos pelimaailma epäonnistuu olemaan yhtenäinen, se voi myös aiheuttaa särön pelaajan kokemukseen.

8 Yhteenveto

8.1 Ei pelien, vaan kokemusten suunnittelua.

Hyvä kokemus on jotain, mistä ihmiset puhuvat, minkä he muistavat ja mistä he saavat jotain uutta itselleen, parhaimillaan elämyksen. Pelejä pelatessaan ihmiset saavat kokemuksia, ja juuri siitä on myös itse pelisuunnittelussa kysymys: kuinka luoda kokemus?

Ihmiset haluavat kokemuksia, he haluavat oppia uutta ”Kun opimme jotain uutta, kehomme palkitsee meitä hetken mielihyvällä” (Koster 2005, 40). Uuden asian oppiminen, oivaltaminen ja kokeminen synnyttää kokemuksen.

Suunitellessa kokemusta tulee esille kysymys, miten saadaan aikaiseksi jotain uutta ja jännittävää, sellaista minkä ihminen muistaa ikänsä.

Kun suunnitellaan kokemuksia, ei sorruta ajattelemaan liian suppeasti, ”peli on asia, missä liikutellaan hahmoa ja yritetään saada hahmo maaliin”. Tällaisessa ajattelussa peliä rikastavat ainekset loppuvat hyvin pian, huomataan peli-idean olevan puutteellinen, eikä tiedetä miten peliin voisi tuoda mitään lisää.

Sen sijaan jos ajateltaisiin ”Annetaan ihmisille uusi kokemus, missä he tuntevat olevansa hiiriä yrittämässä nakertaa ydinreaktorin seinämää rikki.”, tiedetään paremmin mikä on kokemuksen päämäärä, mitä siihen kuuluu ja kuinka tuota kokemusta voidaan rikastaa ja tukea.

Jos muistelee lapsuuden lempipeliään, tuleeko mieleen peli vai kokemus. Tuleeko mieleen peli, joka koostuu säännöistä, objekteista ja kontroleista, vai peli joka koostuu niistä ikimuistoisista hetkistä, kun saavutti maalin tai päihitti mahdottomalta tuntuvan loppuvastuksen.

8.2 Ihminen keskipisteenä

Tähän mennessä olen käynyt läpi miten ihminen pelaa pelejä, mistä ihminen nauttii pelatessaan, miten ihminen luo tavoitteensa ja kuinka suunnitella peli, joka pyrkii huomioimaan ihmisen tarpeet ja tavoitteet mahdollisimman hyvin, jotta pelaajalle muodostuisi paras mahdollinen nautinto: unohtamaton kokemus.

Vaikka käsittelinkin pelisuunnittelua ja peliin kohdistuvia ihmisen kognitiivisia ja psykologisia ominaisuuksia vain pintaraapaisun verran, uskon sen olevan monelle aloittelevalle, tai jo pelialalla työskentelevälle pelisuunnittelijalle hyvä lähtökohta ihmiskeskeisempään pelisuunnitteluun. Eli suunnitteluun, joka pyrkii huomioimaan käyttäjänsä paremmin ja heijastamaan pelisuunnitelman tavoitteet ihmisten tavoitteisiin; mitä ihminen haluaa tehdä ja miksi, ja antaako pelini kokea ihmisen haluamansa ja miten.

Pelejä suunnitellaan pelaajille eli ihmisille, oli heitä sitten yksi, tai seitsemän miljardia.

Lähteet

Ermi, L. Mäyrä, F. 2005. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. DiGRA Conference Publication Format.

Koster, R. 2005. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale:Paraglyph Press.

Peltola, R. Himberg, L. Laakso, J. Niemi, P. Näätänen, R. 2003. *Toimiva ihminen: Psykologia I*. Porvoo:WSOY.

Rouse III, R. 2001. *Game Desing: Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing Inc.

Saariluoma, P. 2004. *Käyttäjäpsykologia: Ihmisen ja koneen vuorovaikutuksen uusi ajattelutapa*. Vantaa:WSOY.

Schell, J. 2008. *Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Elsevier.

Salen, S. Zimmerman, E.2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press.

Wilson, D. Sicart, M. 2010. *On Abusive Game Design*. IT University of Copenhagen.

Damnlag verkkosivuston artikkeli. Luettu 10.4.2011. <http://www.damnlag.com/most-innovative-game-2010/>

Gamepro verkkosivuston blogikirjoitus. Luettu 10.4.2011.
<http://www.gamepro.com/article/features/210733/the-20-most-innovative-games-ever-made/>

Wikipedia. 2011. Luettu 10.4.2011.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Maslow'n_tarvehierarkia

Liitteet

Pelisuunnitelma: *Cyberboy-82*, Juhani Hujala.