

Taru Koskelo

TUTORIAALI OSANA KASUAALIN MOBIILIPELIN ENSIVAIKUTELMAA

Kuinka visuaalisella suunnittelulla voidaan parantaa mobiilipelitutoriaalin käyttäjäkokemusta?

TUTORIAALI OSANA KASUAALIN MOBIILIPELIN ENSIVAIKUTELMAA

Kuinka visuaalisella suunnittelulla voidaan parantaa mobiilipelitutoriaalin käyttäjäkokemusta?

Taru Koskelo
Opinnäytetyö
Kevät 2020
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalinen suunnittelu

Tekijä: Taru Koskelo

Opinnäytetyön nimi: Tutoriaali osana kasuaalin mobiilipelin ensivaikutelmaa. Kuinka visuaalisella suunnittelulla voidaan parantaa mobiilipelitutoriaalain käyttäjäkokemusta?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2020

Sivumäärä: 34 + 3

Tutkielma käsittelee mobiilipelitutoriaalain visuaalista suunnittelua kasuaalipeleissä ja sen vaikutusta pelaajan saamaan ensivaikutelmaan. Lähtökohtana oli kerätä tietoa, kuinka pelaajan ensivaikutelmaan voidaan vaikuttaa positiivisesti käyttäjälähtöisellä visuaalisella suunnittelulla. Työn toimeksiantajana toimi oululainen mobiilipelejä kehittävä yritys Lost Hoodie Oy. Tavoitteena oli löytää käytännön visuaaliseen suunnitteluun sovellettavia ohjeita ja tapoja, jotka hyödyttävät tulevia peliprojekteja.

Tietoperusta johdattaa aiheeseen valitun kohderyhmän sekä positiivisten pelikokemusten määrittelyjen kautta. Keräsin yhteen myös olemassa olevaa tietoa käyttäjäkokemussuunnittelusta ja visuaalisen suunnittelun käytäntöjä pelitutoriaalain näkökulmasta. Lisäksi tutkimusaineistona käytettiin Lost Hoodie Oy:n omaa tutkimusmateriaalia, jota kerättiin pelitestausten yhteydessä. Testattu peli oli skeittausaiheinen mobiilipeli Shred 'n' Slam. Aineisto koostuu kolmesta eri tutoriaaliversiosta ja määrällisestä kyselytutkimuksesta, joka keräsi yhteensä 80 vastaajaa. Aineiston analyysi vertasi eri versioita ja niistä saatuja vastauksia keskenään.

Tutkimusaineisto tukee pääosin jo tietoperustassa kerättyä tietoa. Tärkeimmät johtopäätökset ja niistä johdetut kehityskohteet liittyvät pelaajan kontrolliin, kuvien käyttöön ja positiivisen palautteen antamiseen. Lisäksi pohdin tutkimusprosessin aikana heränneitä kehitysehdotuksia ja ajatuksia suunnitteluprosessista, kyselylomakkeista ja pelitestauksesta.

Asiasanat: käyttäjäkokemussuunnittelu, visuaalinen suunnittelu, mobiilipelit, pelisuunnittelu

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Taru Koskelo

Title of thesis: Tutorial as a part of casual mobile games first impression. How to improve user experience in casual mobile game tutorial with visual design?

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2020 Number of pages: 34 + 3

This thesis studies visual design in casual mobile game tutorials and how it affects the player's first impression of the game. The basis was to collect data on how to improve the player's onboarding experience with user driven visual design. The thesis was made for Lost Hoodie Oy, a mobile game developer company from Oulu, with an aim to find guidelines for visual design which can be utilized in upcoming game projects.

The thesis starts by defining the selected target audiences and describing the core composition of positive game experiences. On top of that, I gathered material about user experience design and visual design principles from the game tutorial viewpoint. Lost Hoodie's own play testing data was also used as research material. The tested game was the mobile skateboarding game titled Shred 'n' Slam. Research material includes three different tutorial versions and a quantitative survey, which gathered 80 answers. Data was analyzed by comparing versions and play testers opinions together.

The research material mostly seconds the previously gathered information. The most important conclusions, and development targets drawn from them, concern the player's control, image usage and giving positive feedback to the player. Additionally, I reflected on some development targets that arose during this thesis process regarding survey forms, play testing and the process of tutorial designing.

Keywords: user experience design, mobile game, visual design, game design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	GENRET JA PELIKOKEMUKSEN SYNTYMINEN	8
2.1	Genren rajaaminen	8
2.2	Positiivinen pelikokemus	9
2.2.1	Pelaaminen ja oppiminen	9
2.2.2	Flow-teoria suunnittelun pohjana	11
3	TUTORIAALIN KÄYTTÄJÄKOKEMUS VISUAALISEN SUUNNITTELUN KAUTTA.....	14
3.1	Käyttäjäkokemus ja pelikokemus	14
3.2	Käyttäjäkokemus tutoriaaleissa.....	15
3.3	Ohjeiden esittäminen	16
3.4	Huomion kiinnittäminen.....	18
3.5	Visuaalinen palaute.....	19
4	TUTKIMUSAINEISTO	21
4.1	Kyselylomakkeet	21
4.1.1	Lomakkeiden erot	22
4.1.2	Luotettavuuden arviointi.....	23
4.2	Testiversiot.....	23
4.3	Aineiston analysointi	25
5	JOHTOPÄÄTÖKSET	27
5.1	Anna kontrolli pelaajalle	28
5.2	Näytä, älä neuvo	28
5.3	Anna palautetta onnistumisesta	29
6	POHDINTA	30
	LÄHTEET	32
	LIITTEET	35

1 JOHDANTO

Tämä tutkielma käsittelee mobiilipelitutoriaalien visuaalista suunnittelua ja sen vaikutusta pelaajan saamaan ensivaikutelmaan. Tutkielmassa halutaan saada tietoa, kuinka pelaajan ensivaikutelmaan voidaan vaikuttaa positiivisesti käyttäjälähtöisellä visuaalisella suunnittelulla. Työn toimeksiantajana toimii oululainen mobiilipelejä kehittävä yritys Lost Hoodie Oy, jonka projekteissa olen ollut mukana alusta asti. Idea tutkielmaan lähti liikkeelle, kun yritystä ei vielä ollut perustettu ja tiimimme vasta kehitti ensimmäistä mobiilipeliään Oulu Game Labissä. Kyseiseen skeittausaiheiseen peliin suunniteltiin ohjausmekaniikka, jossa pelaaja ohjaa hahmoa piirtämällä näyttöön erilaisia kuvioita. Huomasimme pian, että piirtoliikkeitä on haastavaa opettaa uusille pelaajille. Kasuaalipelit ovat kaiken ikäisille ja tasoisille pelaajille eli niin sanotusti suurelle yleisölle kohdennettuja pelejä. Laajan kohderyhmän vuoksi tutoriaalain suunnittelussa on oltava erityisen huolellinen. Rupesin pohtimaan, kuinka esimerkiksi tämän innovatiivisen mekaniikan voisi tuoda helposti lähestyttäväksi juuri kasuaalipelaajille.

Pelaaja kohtaa tutoriaalain lähes aina uuden mobiilipelin avatessaan. Sillä on siten suuri merkitys ensivaikutelman syntymiseen. Keskimäärin vain 28,6 % mobiilipelaajista palaa takaisin peliin seuraavana päivänä ensimmäisen pelikerran jälkeen ja ilmaispeleiden valtava tarjonta suo pelaajalle matalan kynnyksen siirtyä nopeasti toiseen peliin huonon ensivaikutelman jälkeen (Even 2015, viitattu 3.12.2019). Laitinen selittää pelaajakatoa oppimisvaikeuksilla. Jos pelin oppiminen on vaikeaa tai hidasta, pelaaja saattaa lopettaa ja siirtyä toiseen peliin, ennen kuin ehtii kunnolla edes aloittaa. Tämä korostuu etenkin mobiili- ja kasuaalipeleissä. (2008, 92–93.) Yksi syy oppimisvaikeuksiin ja pelaajakatoon on huonosti suunniteltu käyttäjäkokemus ensimmäisellä pelikerralla tai pelaajan odotusten pettäminen (Even 2015, viitattu 3.12.2019). Berbecen mukaan tutoriaaleilla on tämän lisäksi yleisesti huono maine pelaajien keskuudessa. Huonosti suunniteltujen ja pakotettujen tutoriaalain informaatiotulva voi uuvuttaa pelaajan. (2016, viitattu 4.5.2020.) Koska tutoriaali on iso osa ensimmäistä käyttökertaa, sen käyttäjäkokemuksen parantamisella voitaisiin vaikuttaa positiivisesti ensivaikutelmaan ja sitä kautta saada pelaajat palaamaan takaisin pelin pariin myöhemminkin.

Mobiilipelimarkkinat ovat lisäksi äärimmäisen kilpaillut. Applen AppStoreen oli marraskuussa 2019 ladattu yhteensä 4638 peliä eli noin 154 peliä päivässä (Pocket Gamer Biz 2019, viitattu 19.4.2020). Kilpailullisella mobiilipelialalla ensivaikutelman luomiseen kannattaa siis panostaa.

Kehno käytettävyys voi aiheuttaa pelaajalle vaikeuksia ymmärtää eri mekaniikkoja ja jopa pohjimmaista ideaa. Voidaan esittää kysymys: Kuinka tutoriaalın käyttäjäkokemusta voitaisiin visuaalisen suunnittelun avulla parantaa kasuaaleissa mobiilipeleissä ja mikä siihen erityisesti vaikuttaa? Tämä tutkielma pyrkii vastaamaan tähän kysymykseen taustoittamalla tutoriaalisuunnittelua yleisesti ja tuomalla esiin kasuaali- ja toimintapeliien tarkemmat määritelmät sekä vaatimukset tutoriaalisuunnittelun näkökulmasta.

On myös mielenkiintoista tietää, mistä positiiviset pelikokemukset syntyvät. Siksi mukaan on otettu hieman pelisuunnittelun teoriaa sekä peleissä oppimista ja flow-teoriaa. Käsittelyssä ovat sen jälkeen visuaalisen suunnittelun ja käyttäjäkokemussuunnittelun periaatteet ja niiden yhdistäminen tutoriaalisuunnitteluun. Tutkielmassa hyödynnetään myös Lost Hoodie Oy:n omaa aineistoa, jota on kerätty kyselylomakkeilla pelitestausten yhteydessä syksystä 2018 kevääseen 2019. Testattava oli aiemmin mainittu skeittausaiheinen mobiilipeli Shred 'n' Slam, jonka ohjausmekaniikka aiheutti haasteita pelinkehityksen aikana. Aineisto käsittelee pelin tutoriaalın eri vaiheita ja niistä saatua palautetta. Työn tavoitteena on löytää tutoriaalisuunnittelun avuksi käytäntöön sovellettavia ohjenuoria, joista on hyötyä yritykselle käytännön peliprojekteissa.

2 GENRET JA PELIKOKEMUKSEN SYNTYMINEN

Vanhat pelihallien kolikkopelit eivät suoneet pelaajalle paljoa ohjeita ja rahastivat lähinnä epäonnistumisella. Kun tietokonepelit alkoivat tulla monimutkaisemmiksi, pelaajille saatettiin antaa manuaali mukaan luettavaksi. Manuaalit koettiin kuitenkin vaivalloisiksi, joten tilalle alettiin sittemmin tehdä interaktiivisia tutoriaaleja opastamaan pelaajaa käyttöliittymään, pelin toimintoihin ja tavoitteisiin. (Adams 2011, 1, viitattu 3.12.2019.) Tutoriaaleissa on käytetty perinteisesti esimerkiksi ponnahdusikkunoita, joilla voidaan esitellä tekstien, kuvien tai animaatioiden avulla pelin toimintoja ja tavoitteita. Näin autetaan pelaajaa suorittamaan erinäisiä pelin asettamia haasteita. (Berbece 2016, viitattu 4.5.2020.) Adams perustelee tutoriaalisuunnittelun tärkeyttä kaikenlaisissa peleissä. Vaikka käyttöliittymä ja toiminnot tuntuisivat tekijästä intuitiivisilta ja yksinkertaisilta, testaaja voi olla eri mieltä. Joskus pelintekijän arviointikyky voi pettää, kun omaa peliä on pelannut pitkään. (2011, 3, viitattu 3.12.2019.) Halusin taustoittaa tutoriaaleja sekä tutkielmaan valittuja genrejä yleisesti ja käydä sitten läpi muutamia eri pelisuunnittelun lähtökohtia, jotka ovat erityisesti kiinnostavia ensivaikutelman kannalta. Taustoitus auttaa ymmärtämään paremmin, mitkä asiat vaikuttavat taustalla, kun tutoriaalisuunnittelua tehdään käytännössä.

2.1 Genren rajaaminen

Genre rajattiin erityisesti tutkielman laajuuden sekä toimeksiantajan kohdeyleisön takia kasuaaleihin toimintapeleihin. Kasuaalipelit rajaavat genrenä kohderyhmän taitotasoa ja mieltymyksiä. Toimintapelit rajaavat lisäksi tutkielman ulkopuolelle mekaniikoiltaan monimutkaisemmat genret kuten strategiapelit, joiden tutoriaalit vaativat huomattavasti enemmän huomiota. Genren lisäksi mainitsemisen arvoista on, että keskityn kosketuksella ohjattaviin peleihin. En käsittele tutoriaalisuunnittelua peleissä, joissa ohjaukseen käytetään esimerkiksi gyroskooppeja, GPS:ää, lisättyä todellisuutta, kameraa tai ääntä.

Fortugno kertoo tyypillisestä kasuaalipelaajasta vertaamalla häntä vastakohtaan eli hardcore-pelaajaan. Hardcore-pelaaja voidaan määritellä kokeneeksi pelaajaksi, joka on tottunut niin sanottuun yritys- ja erehdysmetodiin ja kokeilemaan pelin rajoja etsiessään parhaimpia tapoja pelata. Kasuaalipelaajan lähestymistapa on kokemuksen puutteen takia usein erilainen: kärsivällisyyttä epäonnistumisille ja itsestä kumpuavaa motivaatiota kokeiluun löytyy vähemmän. Heille on siis hyvä tarjota enemmän ulkoista motivaatiota esimerkiksi erilaisilla palkinnoilla ja

visuaalisilla ärsykkeillä. (Fortugno 2008, 145–148.) Kokeneempi pelaaja ei välttämättä jaksakaan käydä läpi kasuaalipelaajalle kohdennettua perusteellista tutoriaalia, koska pelillä ei ole hänelle uutta opetettavaa (Cook 2007, 6, viitattu 3.12.2019).

Jopa 59,6 prosenttia kaikista pelatuista mobiilipeleistä ovat kasuaalipelejä (WePC 2019, viitattu 3.12.2019). Fortugnon mukaan videopelejä pelaava ihminen mielletään tyypillisesti nuoreksi mieheksi. Kasuaalipelien käyttäjistä suurin osa ei kuitenkaan määrittäisi itseään pelaajaksi ja arvioilta yli puolet heistä on noin 40–50-vuotiaita naisia. (2008, 144–145.) Uudempi julkaisu mobiilipelitilastoja viittaa samaan suuntaan: naiset pelaavat enemmän kuin miehet ja lähes kolmasosa mobiilipelaajista on yli 45-vuotiaita (Mobile Marketing Association 2015, viitattu 3.12.2019).

Adams & Rollings kertovat maailman ensimmäisten videopelien olleen usein toimintapelejä, kuten Pac-Man ja Space Invaders. Niiden käyttämät mekaniikat eivät sisällä monimutkaisten strategioiden miettimistä, vaan vaativat esimerkiksi nopeaa reaktiokykyä ja silmän ja käden koordinaatiota. Yksinkertaisuutensa ansiosta toimintapelit ovat olleet helppoja siirtää mobiililaitteille. Toimintapelien alagenreihin kuuluvat suosittuina erilaiset ammutapelit. Muita alagenrejä ovat tasohyppelyt, lähitaistelupelit, toimintaseikkailut sekä nopeuteen perustuvat äly- ja rytmipelit. Yhteistä kaikille toimintapeleille ovat selkeät tavoitteet ja tavat niiden saavuttamiseen. (2007, 435–443.)

2.2 Positiivinen pelikokemus

Adams ja Rollings listaavat erilaisia syitä, jotka vaikuttavat pelikokemuksen viihdyttävyyteen. Haasteet, oppiminen, estetiikka, tarinan kerronta, riskin ottaminen ja siitä palkitseminen, oman luovuuden käyttäminen sekä sosiaalisuus muodostavat kaikki viihdettä, mutta eri ihmisillä niiden merkitykset vaihtelevat. (2007, 21–31.) Tutoriaalien ja visuaalisen suunnittelun kannalta kiinnostavimpia ovat tietysti oppiminen ja estetiikka.

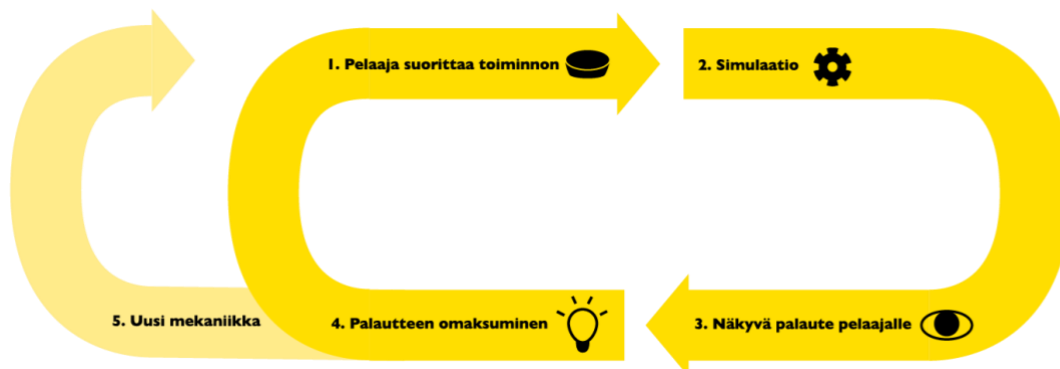
2.2.1 Pelaaminen ja oppiminen

Burgun korostaa erityisesti oppimisen ja haasteiden tärkeyttä pelin viihdyttävyyden kannalta. Tylsistyminen tapahtuu usein silloin, kun peli ei enää anna innostavaa opetettavaa tai haastetta tai

jos opettelu viemä aika ei ole tasapainossa siitä saatavan palkinnon kanssa. (2015, 5.) Adamsin ja Rollingsin mielestä pelin oppimiskokemuksen tulee aina tapahtua pelaajalleen miellyttävässä kontekstissa sekä tarjota hyödyllisen taidon, joka auttaa etenemään ja onnistumaan pelissä. Pelkkä opettelu tuoma haaste ei riitä. Lisäksi pelin lopettaminen innostavan oppimisen puutteeseen voi pitää paikkansa yksinpeleissä, mutta sosiaalisissa moninpeleissä vastustajien tuoma haaste saa pelaajat jatkamaan, vaikka kaikki olisikin jo opittu. (2007, 28.)

Burgun selittää, että pelaaminen koostuu erilaisista valinnoista, joita pelaaja suorittaa ja joiden perusteella peli antaa palautetta. Tämä palaute auttaa ymmärtämään, kuinka peli toimii ja mikä on mahdollisesti optimaalisin tapa pelata, jotta tavoite saavutetaan. Tällaisen oppimiskokemuksen tai ahaa-elämyksen äärellä aivoissa erittyy dopamiinia, joka hyvän olon lisäksi auttaa muistamaan opitun tiedon paremmin. Pelin opettelusta tulee innostavaa ja mukaansatempaavaa. (Burgun 2015, 5, 28–29.) Cook kuvailee, kuinka uuden taidon äärellä pelaajan käyttäytyminen muistuttaa paljon lapsen leikkiä: uutta taitoa ja sen rajoja aletaan heti testaamaan (2007, 4. viitattu 17.11.2019).

Cook muotoili oppimisesta kaavan, joka selventää tarkemmin, kuinka oppimisprosessi tapahtuu. Oppimisen kaavan perusosa (kuva 1) kertoo, kuinka yksittäinen mekaniikka opitaan. Siinä pelaaja suorittaa annetun toiminnon, joka voi olla yksinkertainen, kuten kosketusnäytön näpäyttäminen tai monimutkaisempi sarja toimintoja. Tämän jälkeen pelissä tapahtuu jokin muutos ja pelaaja saa siitä visuaalisen ja/tai äänellisen palautteen. Lopuksi pelaaja käsittelee annetun palautteen ja tekee sen pohjalta päätelmän tapahtuneesta. Pelaaja voi toistaa kuvion useamman kerran, ennen kuin ymmärtää toiminnon ja palautteen yhteyden ja oppii kyseessä olevan mekaniikan. Tällä tavalla voidaan oppia esimerkiksi yksinkertainen toiminto kuten tasohyppelyssä hyppääminen. Koska peleissä on usein useampia mekaniikkoja, joita pelaajan halutaan oppivan, voidaan näistä yksittäisistä osista yhdistää ketju, jossa pelaaja etenee osasta osaan oppien uusia taitoja. (Cook 2007, 3, viitattu 3.12.2019.)



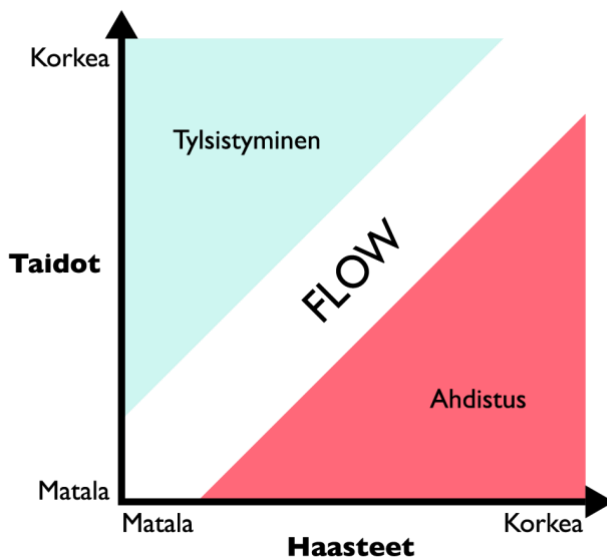
KUVA 1. Oppimiskaavan perusosa (mukaillen Cook 2007)

Tällaista kaavaa voi hyödyntää tutoriaalissa suunnittelussa, koska se auttaa hahmottamaan, missä järjestyksessä pelaajan halutaan oppivan eri mekaniikat. Lisäksi sen avulla voidaan paikantaa, mitkä ovat tärkeimpiä tai haastavimpia kohtia pelissä sekä listata, millaista palautetta pelin täytyy antaa. Se auttaa jopa kertomaan, milloin pelaaja saattaa tuntea turhautumista tai iloa. Pelaajilla on kuitenkin erilaisia taitotasoja, jotka kannattaa ottaa huomioon. Oppimisketjua luotaessa on mietittävä, mitä taitoja pelaajan on osattava ennestään oppiakseen uuden. Kohderyhmän tunteminen asettuu tässä erityiseen huomioon. (Cook 2007, 4–6. Viitattu 3.12.2019.) Esimerkiksi kasuaalipelaajan ei voida odottaa kokeilevan ja oppivan itsestään, vaan heille täytyy tarjota erityistä johdonmukaisuutta ja selkeyttä tutoriaalissa.

2.2.2 Flow-teoria suunnittelun pohjana

Kuten Burgun ja Cook aiemmin kertoivat, oppiminen ja itsensä haastaminen on parhaimmillaan erittäin innostavaa. Joskus pelatessa oikein haastavaa tasoa läpi saattaa yhtäkkiä huomata ilmeillä ja eleillä elävänsä pelissä mukana. Pelikokemuksesta saattaa tulla flow-kokemus. Psykologi Csikszentmihalyi määrittelee flow'n tilaksi, jossa ihminen on niin keskittynyt mieleiseensä aktiviteettiin, että kaikki ulkopuoliset tekijät unohtuvat. Mielentila on silloin harmoninen ja tekeminen yksinkertaisesti niin miellyttävää ja mukaansatempaavaa, ettei sen tekemiseen tarvita ulkoista motivaatiota. Flow saavutetaan usein jonkin aktiviteetin parissa, josta ihminen erityisesti nauttii ja joka vaatii tekijältään taitoa. (2008, 3–7.)

Flow-tila voi syntyä silloin, kun ihmisen taidot vastaavat vastaanotettuja tehtäviä. Flow-vyöhykkeellä (kuva 2) syvä keskittymisen taso on mahdollista, eivätkä ajatukset harhaile muuhun. Jos tehtävät ovat taitoihin nähden liian helppoja, muuttuu tekeminen tylsäksi, jos taas liian vaikeita, kokemuksesta tulee ahdistava ja stressaava. Flow-kokemus on kuitenkin niin voimakas, että tylsistyminen tai stressaantuminen voi parhaimmillaan motivoida taitojen kehittämiseen. Dynaamisessa flow-tilassa ihminen kehittyy ja etenee flow-asteikolla ylöspäin. (Csikszentmihalyi 2008, 71–77.)



KUVA 2. Flow-vyöhyke (mukaan Csikszentmihalyi 2008)

Csikszentmihalyin tutkimusten pohjalta Baron kirjoittaa neljästä ominaisuudesta, joita pelinkehittäjien kannattaa erityisesti ottaa huomioon halutessaan luoda flow-kokemuksen pelaajilleen. Ensimmäiseksi pelaaja tarvitsee selkeät tavoitteet ja säännöt, joiden mukaan edetä. Koska ihmisen muisti ja tarkkaavaisuuskyky ovat rajalliset, jää tietoa helposti havaitsematta, etenkin jos sitä esitetään useista kanavista yhtä aikaa tai liian nopeasti. Pelaaja tulisi johdattaa seuraavaan tehtävään helposti ymmärrettävin keinoin, käyttäen käyttöliittymän elementtejä kuten karttaa tai esimerkiksi kertojahahmoja. Tärkeää informaatiota ei tulisi antaa liian intensiivisessä tilanteessa, jolloin tarkkaavaisuus on hajaantunutta, vaan pyrkiä antamaan pelaajalle aikaa opetella uudet taidot. (Baron 2012, viitattu 3.12.2019.)

Toiseksi tavoitteet ja tehtävät on suotuisaa pitää samalla tasolla pelaajan olemassa oleviin taitoihin nähden. Jos pelaajalle tehdään selväksi pelin tavoitteet ja säännöt, eikä hän siltikään suoriudu annetuista haasteista, ongelma voi olla vaikeustasossa. Kolmanneksi pelaajan on saatava selkeää ja oikein ajoitettua palautetta suorittamistaan tehtävistä. Jos oman toiminnan seuraukset jäävät arvausten varaan eikä pelaaja tiedä, mitä teki oikein, miksi onnistui tai epäonnistui, taitojen kehittyminen pysähtyy. Positiivinen palaute myös motivoi jatkamaan ja kehittymään. (Baron 2012, viitattu 3.12.2019.)

Lopuksi epäolennaisuudet ja ylimääräinen informaatio on karsittava tieltä. Jo valmiiksi rajallista tarkkaavaisuuskykyä ei kannata ylikuormittaa. Erityisesti oppiminen voi häiriintyä, jos esimerkiksi

käyttöliittymä sisältää pelin kannalta epäolennaista tietoa. On hyödyllisempää tarjota pelaajalle vain kuhunkin tilanteeseen tarkoitetut tiedot ja tarvittavat ohjeet. (Baron 2012, viitattu 3.12.2019.)

Chenin mukaan pelisuunnittelun haasteena on vaikeustason soveltaminen eri tasoisille pelaajille. Flow-kokemuksen luominen kokeneille ja noviisipelaajille ei onnistu samoin keinoin, sillä toinen saattaa tylsistyä samalla kun toinen turhautuu. (2006, viitattu 3.12.2019.)

3 TUTORIAALIN KÄYTTÄJÄKOKEMUS VISUAALISEN SUUNNITTELUN KAUTTA

Oppiminen kytkeytyy kasuaalipelaajiin mielenkiintoisella tavalla. Flow ja oppimisen kaava perustelevat pelaamisen viihdyttävyyttä paljolti haasteilla ja oivaltamisella. Kasuaalipelaajilla on kuitenkin tutkimusten mukaan usein vähemmän sisäsyntyistä motivaatiota haasteisiin ja oppimiseen. Kaikki pelaajat eivät nauti kädestä pitämisestä, mutta tyypillinen kasuaalipelaaja ei ole tottunut kestämään epäonnistumista. Tsurumi kuvailee yksinkertaisesti, että avain hyvään käyttäjäkokemukseen on tarjota pelaajalle helposti ymmärrettävällä tavalla kaikki informaatio, jota tarvitaan valintojen tekemiseen (2008, 169).

3.1 Käyttäjäkokemus ja pelikokemus

Hyvä käytettävyys on tärkeä osa koko käyttäjäkokemusta. Isbisterin ja Shafferin mukaan käytettävyydellä tarkoitetaan ohjelmiston käyttötehokkuutta ja intuitiivisuutta käyttäjän suorittaessa erilaisia toimintoja. Suunnitellessa on otettava huomioon paljon erilaisia asioita, yhtenä tärkeimmistä rajoitteet ihmisen suorituskyvyssä. Inhimilliset virheet ovat yleisiä, koska ihmisen muisti, tarkkaavaisuus ja hahmotuskyky ovat rajalliset. (2008, 3–4.) Laitinen kertoo heikon käytettävyyden olevan yksi syy, miksi pelaaja saattaa hylätä pelin. Jos oppiminen ja edistyminen ei tapahdu tarpeeksi nopeasti, pelaaja siirtyy kokeilemaan jotain muuta peliä. Huono käytettävyys voi pilata hyvän pelin, mutta hyväkään käytettävyys ei pelasta huonoa peliä. (2008, 92.)

Lazzaro tuo käyttäjäkokemuksen rinnalle toisen termin: pelikokemuksen. Käyttäjäkokemussuunnittelun tavoite on tehtävien suorittamisessa, virheiden minimoinnissa ja käytön intuitiivisuudessa. Pelikokemussuunnittelussa painopiste on viihdyttävyydessä. Viihdyttävyyttä tai hauskuutta luodaan esimerkiksi erilaisilla haasteilla ja oppimiskokemuksella. Hyvä käyttäjäkokemussuunnittelu minimoi haasteet käyttöliittymässä, jotta pelaaja voi nauttia pelisuunnittelijan asettamista haasteista. Molempia siis tarvitaan. (2008, 319–320.) Amaya, Davis, Gunn, Harrison, Pagulayan, Phillips & Wixon kirjoittavat, että pelien käytettävyydessä keskitytään usein siihen, mitä pelaajat ajattelevat ja tuntevat pelatessaan. Peleistä haetaan usein tunneperäistä kokemusta ja elämystä. Lisäksi pelaajat odottavat jatkuvasti uusia ja erilaisia kokemuksia.

Tavallinen käyttösovelluksen käyttäjä ei tarvitse eikä halua uutta innovaatiota käyttöliittymäänsä, sillä sen opetteleminen veisi aikaa. (2008, 38–41.)

3.2 Käyttäjäkokeemus tutoriaaleissa

Thomsen, Petersen, Drachen & Mirza-Babaei tutkivat, mitkä eri elementit vaikuttavat käyttäjäkokeemukseen eniten ensimmäisellä pelikerralla ilmaisissa mobiilipeleissä. Selvisi, että tärkeitä elementtejä ovat mm. selkeä tavoite, kontrollin tunteminen pelin aikana, vaikeustason sopivuus, samaistuminen teemaan sekä visuaaliseen ilmeeseen, etenemisen tunne, ydinidean nopea oppiminen, palkintojen merkityksellisyys ja peliin uppoutuminen. Yleisin havaittu ongelma ensimmäisellä pelikerralla oli vapauden ja itsenäisten valintojen puutos. Osallistujat kokivat pakotetut toiminnot negatiivisiksi. (2016, 3–4, viitattu 3.12.2019.) Vapauden puuttuminen voi liittyä tutoriaaliin, jossa pelaaja pakotetaan suorittamaan pelin toimintoja yksi kerrallaan.

Burgunin mukaan tutoriaali on usein rakennettu niin, että pelaajalla on vain vähän vapauksia oppia itsenäisesti. Peli kertoo esimerkiksi tekstillä tai kuvalla, mitä käyttäjän odotetaan tekevän, eikä reagoi muihin komentoihin, ennen oikean toiminnon suorittamista. Näin edetään, kunnes kaikki mekaniikat on esitelty. Joissain tapauksissa koko tutoriaali on pakko läpäistä, ennen kuin voidaan siirtyä pelaamaan. Kuitenkin osa pelaajista kokee tällaisen tavan kädestä pitämisestä ja oppisivat mieluummin itsenäisesti kokeilemalla. (Burgun 2015, 64.) Adamsin mielestä pelaajaa ei kannata pakottaa pelaamaan tutoriaalia läpi. Toimivampi tapa on esimerkiksi antaa mahdollisuuden laittaa ohjeet pois päältä tai asettaa tutoriaali kokonaan erilliseksi osaksi muuta peliä. Pelaaja voi tällöin lopettaa tutoriaalin kesken, jos kokee osaavansa pelata. Huomioitavaa on myös, että mitä enemmän peli poikkeaa normista, sitä enemmän asioita voi joutua selittämään. (Adams 2011, 1–2, viitattu 3.12.2019.) Fortugno perustelee kuitenkin, että pelin lukitseminen suorittamaan vain yhtä toimintoa kerrallaan voi olla toimiva kasuaalipelien tutoriaaleissa (2008, 156).

Burgun ohjeistaa suunnittelemaan niin sanotun ”hiljaisen tutoriaalin”, jossa pelaaja yksinkertaisesti asetetaan ympäristöön, joka antaa vihjeitä siitä mitä pitää tehdä. Pelaajan annetaan ymmärtää tehtävänanto käyttämättä ohjekirjamaista tekstiä, ääntä tai ponnahdusikkunoita. Yksinkertainen esimerkki tästä on pelattavan hahmon asemoiminen kuvaruudun vasemmalle puolelle silloin, kun halutaan pelaajan liikkuvan oikealle. Hiljainen tutoriaali sopii kuitenkin paremmin suhteellisen yksinkertaisiin peleihin, joissa ei ole monimutkaisia sääntöjä. (Burgun 2015, 64–65.) Tsurumi huomauttaa myös, että tällaisten vihjeiden tekemisessä pitää ottaa huomioon kohderyhmän

taitotaso. Kasuaalipelaaja tarvitsee enemmän vihjeitä ja apua valintojen tekemiseen, samoin kuin uuteen genreen tutustuva pelaaja. (2008, 169.)

Adams muistuttaa, että on tärkeää viedä tutoriaali loppuun asti. Pelaajaa ei kannata jättää miettimään, mitä hänen tulisi tehdä seuraavaksi (2011, 2, viitattu 3.12.2019.) Mobiilipelitutoriaalit saattavat esitellä pelimekaniikkojen lisäksi valikot ja ohjeistaa pelaajaa ostamaan jotain ansaitsemallaan pelin sisäisellä valuutalla (kuva 3). Berbecen sanoin hyvä tutoriaali on sellainen, jota pelaaja ei muista jälkeensä, sillä se oli selkeä osa pelikokemusta (2016, viitattu 4.5.2020).



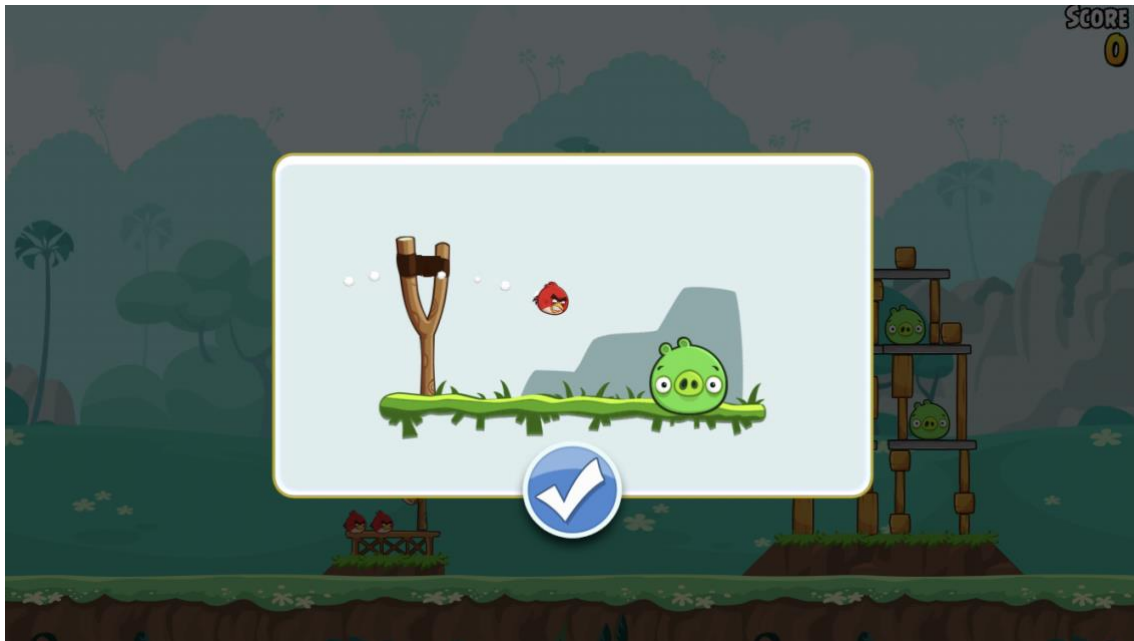
KUVA 3. Tutoriaali valikkosivulla (kuvankaappaus Fruit Ninja -pelistä).

3.3 Ohjeiden esittäminen

Yleisesti ottaen pelaajat eivät lue mielellään tekstiä tai ohjeita. Onkin syytä välttää turhaa tekstimuotoista selittämistä ja pyrkiä näyttämään ja johdattamaan pelaajaa. (Fortugno 2008, 155.) Berbecen perustelee samaa väitettä jälleen ihmismuistin ja keskittymiskyvyn on rajallisuudella. Informaatio on helpompi muistaa, jos se tuodaan esiin visuaalisesti tai tekemisen kautta. (2016, viitattu 4.5.2020.) Swink menee vielä pidemmälle ja korostaa, että pelin ydinidea pitäisi voida ymmärtää lukematta ohjeita (2008, 281).

Berbecen mukaan ruudulle hyppäävä ponnahtusikkuna ei ole hyvä vaihtoehto pelin flow'n kannalta, sillä se katkaisee rytmin ja on irrallinen pelimaailmasta. Informaatio on parempi liittää

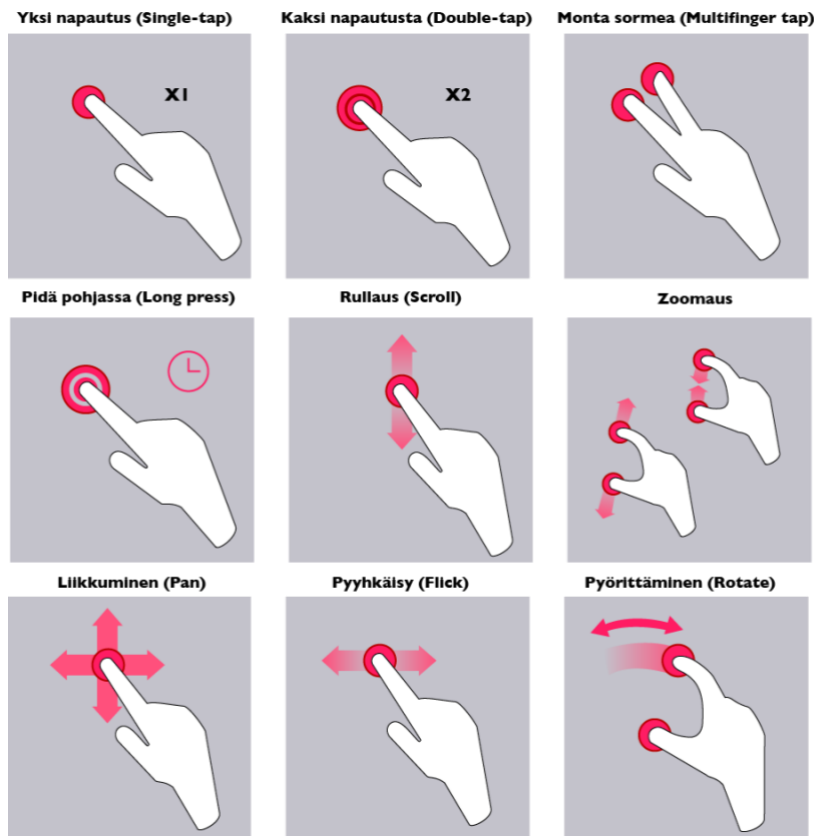
pelimaailmaan kirjaimellisesti lisäämällä visuaaliset elementit sisään tutoriaalitasoon ja opettamaan askel askeleelta pelaamisen lomassa. (2016, viitattu 4.5.2020.) Tällainen tyyli mukailee myös Burgunin linjaa hiljaisesta tutoriaalista. Supersuosittu Angry Birds -pelit käyttävät kuitenkin paljon animoituja ponnahtusikkunoita, jotka on asemoitu hyppäämään esiin ennen uutta tasoa (kuva 4).



KUVA 4. Animoitu ponnahtusikkuna (kuvankaappaus Angry Birds -pelistä).

Berbecce mukaan monimutkaistenkin mekaniikkojen opettaminen voi olla yksinkertaista, kun hyödyntää jo olemassa olevia normeja. Tällaisia ovat esimerkiksi värien ja symbolien merkitykset. Punaista ja vihreää käytetään usein esittämään pelaajan jäljellä olevia eläimiä tai terveydentilaa. Sininen taas kuvaa usein voimaa ja pelaajan energiaa. (2016, viitattu 4.5.2020.)

Nolte & Scolastici esittelevät erilaisia hipaisukomentoja ja niiden symboleja (kuva 5), jotka ovat yleisiä mobiililaitteilla (2013, 6). Tällaisilla symboleilla voidaan esittämään pelissä käytetyt ohjauksen komennot tekstin sijaan. Ne voidaan lisäksi myös animoida hahmottamisen helpottamiseksi.



KUVA 5. Hipaisukomentojen symbolit (mukaan NOLTE & SCOLASTICI 2013.)

Adamsin mukaan symbolit ovat helppokäyttöisiä, sillä niitä ei esimerkiksi tarvitse kääntää sopiviksi eri kielille. Ikoneita käytettäessä on huolehdittava siitä, että ne ovat yleisesti käytössä olevia ja yksiselitteisiä. (2011, 2, viitattu 3.12.2019.) Jos tekstiä käytetään, fonttien valinnoissa toimivat samat säännöt kuin muussakin suunnittelussa. Huomioitavaa valinnoissa ovat esimerkiksi otsikko- ja leipätekstifonttien erot sekä niiden yhteensopivuus. Tekstin tulee olla yhteensopiva muun teeman kanssa. Erityistä huomiota voidaan tarvittaessa herättää käyttämällä pelkästään isoja kirjaimia. (Adams ja Rollings 2007, 255.) Koska kasuaalipelaaja ei ole tottunut sisäistämään ja muistamaan suuria määriä informaatiota, kaikki tärkeä kannattaa pitää koko ajan näkyvillä tai helposti löydettävissä. Asioita voidaan myös toistaa peliä opetettaessa, koska se auttaa saavuttamaan onnistumisen kokemuksen. Peliä voi myös tietyn verran ohjastaa kulkemaan eteenpäin automaattisesti esimerkiksi eri valikoiden välillä. (Fortugno 2008, 151–154.)

3.4 Huomion kiinnittäminen

Adamsin ja Rollingsin mukaan toimintapeliin käyttäjäliittymässä on erityisesti huomioitava nopea ja täsmällinen käyttäjäkokemus sekä häiriötekijöiden minimointi. Tärkeät tiedot pitäisi pystyä

sisäistämään jo nopealla silmäyksellä. Tähän voidaan vaikuttaa eri tavoin. Numeroiden prosessoiminen on hidasta, joten esimerkiksi jäljellä olevat elämät tai aika kannattaa ilmoittaa mittaria tai ikoneita käyttäen. Jos pelin käyttöliittymä sisältää paljon informaatiota, voidaan huomio kiinnittää haluttuun osioon efektiivillä kuten välähdyksellä. Värejä voidaan käyttää korostamaan haluttuja kohteita, mutta värisokeat pelaajat huomioon ottaen ne eivät saisi olla ensisijaisia. (2007, 458–460.)

Adams kertoo myöhemmässä julkaisussaan, että jos pelissä olevat symbolit tai painikkeet eivät ole yleisesti käytettyjä ja siten tuttuja, niitä voidaan tekstin avulla selittää. Silloin elementti kannattaa värien tai animaation avulla korostaa erottumaan muista, jotta pelaaja tietää mitä tarkoitetaan. (2011, 2, viitattu 3.12.2019.) Carmanin mukaan värikylläisyyden ja lämpötilan avulla voidaan korostaa tai siirtää taka-alalle käyttöliittymän elementtejä. Lämpimät värit luovat energiaa, viileät värit rauhaa ja pysyvyyttä. Etenkin punainen on hyvä korostusväri, koska siinä kylläisyys ja värilämpötila ovat korkeimmat. (2018, 48–49.)

3.5 Visuaalinen palaute

Aiemmin mainitun oppimisen kaavan osa 3 eli visuaalinen palaute asettuu tärkeään asemaan tämän tutkielman kannalta. Jos pelaaja ei saa riittävästi näkyvää palautetta tekemistään toiminnoista, hän ei pysty päättämään, kuinka peliä tulisi pelata. Millaista visuaalista palautetta pelaajalle sitten voidaan antaa ja mikä määrä on riittävä tukemaan kasuaalipelaajan tarpeita?

Fortugnon mukaan kasuaalipelaajalle täytyy tarjota erityistä selkeyttä käyttöliittymiin sekä pelin antamaan palautteeseen. Palkinnot erilaisissa muodoissaan vähentävät turhautumista ja tylsistymistä. Erityisesti positiivinen ja räiskyvä visuaalinen palaute, joka muistuttaa jackpotin saamista toimii kasuaalipelaajalle. Epäonnistumista ei kannata korostaa, vaan antaa pelaajalle mahdollisimman nopeasti mahdollisuus yrittää uudelleen. Eteneminen esimerkiksi uusiin tasoihin on hyvä osoittaa mahdollisimman selkeästi, tästä esimerkkinä hyvin yleisesti käytetyt kartat, joilla edetään jatkuvasti uusille alueille. Myös saavutetut pisteet ja ansaitut valuutat on hyvä tuoda esille. Kasuaalipelissä kannattaa jakaa onnistumisen tunnetta koko pelaamisen ajaksi. On hyvä kuitenkin muistaa, että pelissä on tarkoitus olla haastetta ja tavoitteita, muuten se ei innosta jatkamaan ja saavuttamaan vaan enemmänkin kyllästyttää. (Fortugno 2008, 151–154.) Adamsin mukaan pelaajaa ei tule rangaista kokemattomuudesta, vaan antaa nopeasti mahdollisuus yrittää

uudestaan. Positiivisten kokemusten antaminen on tutoriaalivaiheessa erityisen tärkeää, mutta sitä pelaajan holhoaminen tai nöyryyttäminen ei tue. (Adams 2011, 2, viitattu 13.12.2019.)

4 TUTKIMUSAINEISTO

Lost Hoodie Oy antoi tutkielmaa varten käyttöni aineistoa, jota kerättiin pelitestausten yhteydessä marraskuusta 2018 toukokuuhun 2019. Testattava oli skeittausaiheinen mobiilipeli Shred 'n' Slam, joka sopii myös tutkielman genreihin kasuaalit toimintapelit. Testaukset tehtiin Oulu Game Labin tiloissa erilaisten tapahtumien yhteydessä. Olin myös itse paikalla kaikilla testikerroilla valvojan jahavainnoijan roolissa. Halusin käyttää valmista aineistoa, koska koin, että uuden kerääminen veisi paljon aikaa sekä resursseja ja vastausmäärät jäisivät todennäköisesti silti pieniksi. Koska tutkittavaa tutoriaalia tietenkin kehitettiin testausaikana eteenpäin mm. saadun palautteen perusteella, pääsin vertailemaan testaajien mielipiteitä eri versioissa. Vuoden vanhaa projektia oli myös helpompaa tarkastella objektiivisesti kokonaisuutena.

Shred 'n' Slamin testauskertoja pidettiin seitsemän, joista vastauksia kertyi yhteensä 80. Testaajat olivat Oulu Game Labin tapahtumissa vierailevia eri-ikäisiä ja erimaalaisia henkilöitä. Suuri osa vastaajista oli myös pelialalla työskenteleviä tai pelialasta muuten kiinnostuneita. Jotkin vastaajat ovat todennäköisesti testanneet ja täyttäneet vastauslomakkeen useammalla eri testauskerralla, koska tapahtumissa on vierailut samoja henkilöitä.

Pelaajat saivat testata peliä vapaasti ilman ennakko-ohjeita. Arvioni mukaan testien kesto on vaihdellut yhdestä kymmeneen minuuttiin. Pelaamisen jälkeen jaettiin kyselylomake käsin täytettäväksi. Testaus tilanne on ollut tapahtumien luonteen takia melko vapaamuotoinen ja kyselylomakkeiden lisäksi testaajien pelaustyylejä ja reaktioita on havainnointu ja kirjattu muistiin. Testaajien kanssa usein myös keskusteltiin ja otettiin samalla vastaan parannusehdotuksia ja muita kommentteja. Havainnointi ja keskustelujen muistiin kirjaaminen ei kuitenkaan ole ollut tarpeeksi järjestelmällistä, jotta sitä voisi hyödyntää tässä tutkielmassa.

4.1 Kyselylomakkeet

Lomakkeet laadittiin alun perin pelinkehityksen tueksi, jotta saisimme kommentteja pelistä kokonaisuutena. Niitä käytettiin apuna paljastamaan merkittävimmät virheet ja puutteet sekä positiiviset osat pelistä. Tutoriaali oli osa-alueena tärkeä, mutta ei tietenkään ainoa tutkittava asia. Aineistoa kerätessä ei siis vielä tiedetty, että sitä analysoidaisiin nimenomaan tutoriaalien näkökulmasta opinnäytetyön tutkielmassa. Kyselylomakkeita laadittaessa tutkimusmenetelmien

valintaan ja kysymyksien analysointiin ei ole valitettavasti käytetty niin paljoa aikaa, kuin se olisi todellisuudessa vaatinut. Niiden sisältöä ja luotettavuutta onkin syytä arvioida ennen tulosten analyysiä.

Vastauslomakkeita oli käytössä kahta eri versiota. Alkuperäinen versio oli käytössä kuudella ensimmäisellä pelitestauskerralla ja saatavilla sekä englanniksi (liite 1) että suomeksi (liite 2). Seitsemännelle kerralle lomaketta hieman parannettiin ja se oli saatavilla vain englanniksi (liite 3). Lomakkeet sisälsivät sekä avoimia että monivalintakysymyksiä. Karsin aineistosta pois kysymykset, jotka eivät liittyneet tutoriaaliin tai visuaalisuuteen ja päädyin valitsemaan viisi kysymystä. Selkeyden vuoksi liitteissä näkyy vain aineistossa käytetyt kysymykset. Aineiston vastauksia analysoimalla voidaan nähdä mm. millaisia pelaajia testaajat ovat olleet ja onko se vaikuttanut heidän mielipiteisiinsä. Voimme myös vertailla tutoriaalille ja grafiikalle annettuja arvosanoja sekä testaajien kommentteissa esiintyneitä aiheita eri versioissa.

4.1.1 Lomakkeiden erot

Kysymysten asettelu on yleisesti ottaen selkeä ja ymmärrettävä sekä suomeksi että englanniksi. Kuitenkin alkuperäisen lomakkeen ensimmäisessä kysymyksessä voidaan huomata käänkövirhe. Suomeksi kysymys kuuluu ”Pelaatko mobiilipelejä?”, kun taas englanninkielisessä versiossa kysytään suomennettuna ”Pelaatko kasuaaleja mobiilipelejä?”. Vastajat ovat siis vastanneet aivan eri kysymykseen kielen mukaan. Tässä tilanteessa voitaisiin kuitenkin päätellä, että kasuaaleja mobiilipelejä pelaava henkilö on joka tapauksessa mobiilipelaaja, joten yhdistin vastaukset jättämällä kasuaali-termin pois käytöstä.

Uudistetussa lomakkeessa sama kysymys oli muutettu kysymään, kuinka usein vastaaja pelaa mobiilipelejä. Koska kysymykset eivät ole suoraan verrattavissa, päädyin yhdistämään uudistetun kyselyn vastaajista mobiilipelaaja-kategorian alle ne vastaajat, jotka valitsivat vaihtoehdon päivittäin, viikoittain tai joskus. Arvioin, että harvoin- tai en koskaan -vaihtoehdon valinneet todennäköisimmin valitsisivat myös alkuperäisen kyselyn kyllä- tai ei-vaihtoehdoista jälkimmäisen.

Kysymys tutoriaalitason selkeydestä on hieman erimuodossa uudistetussa kyselyssä. Lisäksi vastausvaihtoehdona saattoi nyt asteikon lisäksi valita, ettei pelannut tutoriaalia ollenkaan. Kysymykset ovat kuitenkin verrattavissa keskenään ja ero on lähinnä muodollinen. Harmikseni

uudistetusta lomakkeesta poistettiin ensimmäinen avoin kysymys tutoriaalın parantamisesta, mikä synnyttää aineistoon pienen aukon.

4.1.2 Luotettavuuden arviointi

Vilkka tähdentää kirjassaan tutkimussuunnitelman tärkeyttä määrällistä tutkimusta tehdessä. Lomakkeen mittareita suunnitellessa tulisi kärsivällisesti arvioida ja määritellä mm. tutkimusongelma, avainkäsitteet ja asioiden väliset riippuvuudet. Lomakkeesta on etukäteen huolellisesti tarkistettava kysymysten sekä vastausohjeiden muotoilu ja selkeys, sillä se helpottaa aineiston läpikäymistä. Jokaisen kysymyksen kohdalla on varmistettava sen täsmällisyys, vältettävä johdattelevia ja turhia sanoja sekä varmistettava, että sillä varmasti mitataan toivottua asiaa. Lomakkeen tulisi intuitiivisesti johdattaa vastaajaa ja antaa selkeät ohjeet kunkin kysymyksen kohdalla. (2007, 64–66.)

Selkeä epäkohta esiintyy alkuperäisen lomakkeen kysymyksissä kolme ja viisi. Kysymyksiin on asetettu asteikko 1–6, mutta jätetty kertomatta, kumpi ääripää edustaa parempaa ja kumpi huonompaa. Tarkoituksena taustalla on ollut tavoitella Osgoodin asteikkoa, jossa 1 edustaa huonointa ja 6 parasta arvosanaa. Uskon, että suurin osa vastaajista on ymmärtänyt asteikon oikein puutteesta huolimatta. Perustan tämän siihen, että olen itse ollut testauksissa mukana ja selventänyt tarpeen tullen asteikon vastaajille, mutta täydellistä varmuutta ei tietenkään voi saada. Kyselylomakkeen toiseen versioon asteikkoa selkeytettiin. Koska lomakkeiden välillä on tällaisia eroja, voidaan kritisoida ovatko ne tarpeeksi samanlaisia analysoitaviksi yhdessä. Pyrin kuitenkin ottamaan kaikki näkökulmat mahdollisimman hyvin huomioon johtopäätöksissä. Osgoodin asteikko on yleisesti käytetty mielipidemittauksissa, mutta se tehdään yleensä viisi- tai seitsemänportaisena kuuden sijaan (Vilkka 2007, 47). Kuusiportaisen asteikon taustalla on ajatus siitä, että pakotetaan vastaaja olemaan jotain mieltä poistamalla keskimäinen vaihtoehto.

4.2 Testiversiot

Kaikille seitsemälle testauskerralle tutoriaalia ei muutettu, joten päädyin yhdistämään muutamien testipäivien aineistot yhteen. Lopulta minulla oli kolme eri tutoriaaliversiota, joita lähdin vertailemaan keskenään. Kaikki versiot opettavat pelaajalle skeittitemppuja, joiden tekeminen onnistuu piirtämällä sormella näyttöön viivoja eri suuntiin. Pelaajaa ohjataan tekemään temppuja

tekstin sekä kuvan tai animaation avulla. Ensimmäisessä versiossa (kuva 6) animoitu nuoli näytti toivotun suunnan tai painikkeen. Samalla teksti kertoi pelaajalle mikä temppu on kyseessä ja kuinka monta kertaa se tulisi suorittaa.

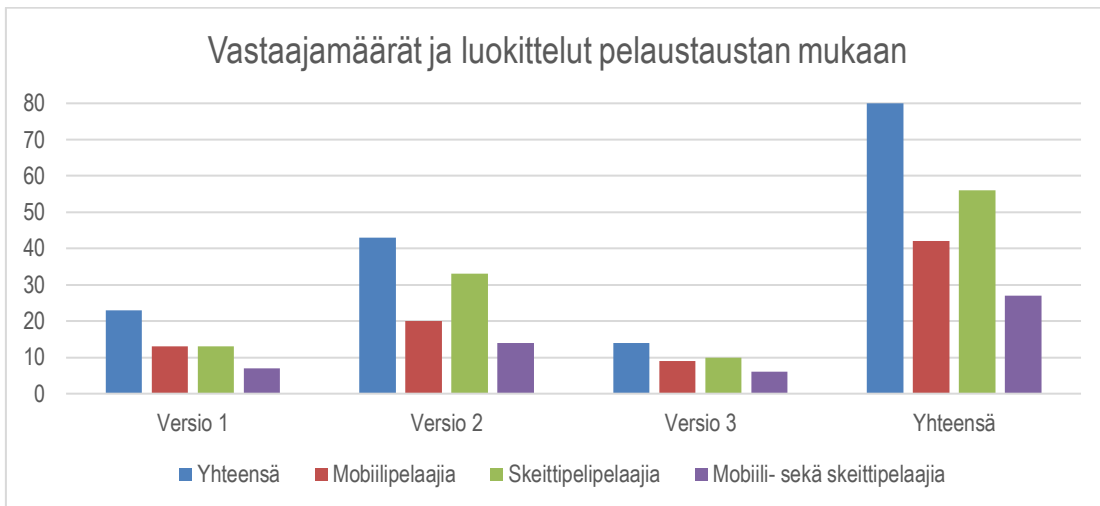


KUVA 6. Kaikki tutoriaaliversiot

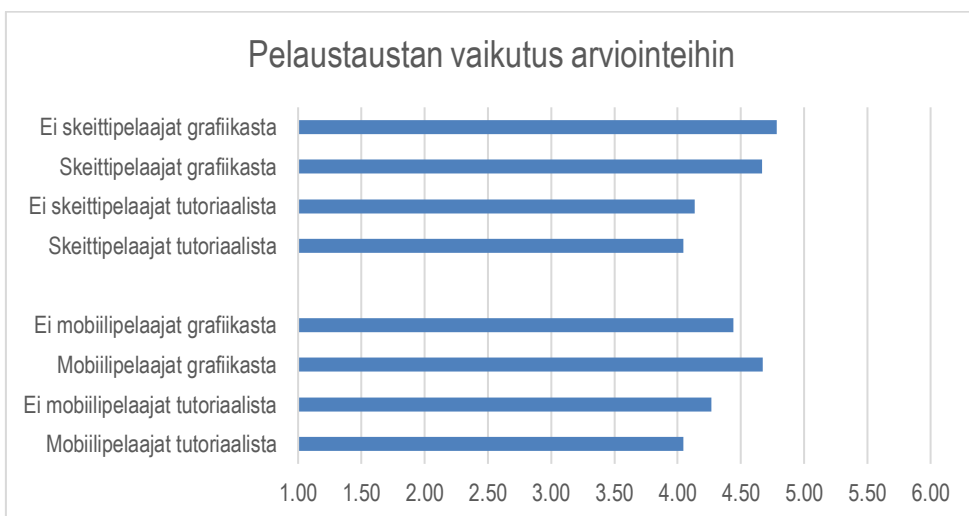
Toiseen versioon sekä tekstejä että animaatioita muutettiin. Teksteissä oli nyt muuttuva arvo laskemassa montako kertaa temppu olisi suoritettava, mutta samalla teksti sisälsi turhaa toistoa. Animaationa nuolen tilalla käytettiin sormeä, joka osoitti liikkeen suunnan vetämällä näkyvän viivan näyttöön. Ensimmäisessä ja toisessa versiossa temppuja ei ollut lukittu tehtäväksi vain yksi kerrallaan. Kolmannessa versiossa peli oli muuttunut visuaalisesti ja toiminnallisesti paljon ja tutoriaalissakin kokeiltiin erilaista lähestymistapaa. Tällä kertaa ohjeet ilmaantuivat ponnahdusikkunoina hidastaen pelin siksi aikaa, että pelaaja ehtii lukea ohjeet. Ponnahdusikkunan pystyi sulkemaan ruksista ja se ilmestyi takaisin hetken päästä, jos tempun suorittaminen ei onnistunut. Tekstiohjeet olivat kuvailevampia kuin aiemmin ja animaatioiden tilalla oli kuvia, jotka ohjeistivat eri liikkeisiin. Temput lukittiin suoritettavaksi yksi kerrallaan. Ensimmäisessä ja toisessa versiossa tempun onnistuminen esitettiin pelaajalle visuaalisesti vain hahmon animaationa. Kolmannessa versiossa animaation lisäksi näytettiin teksti kuten "ollie combo" jos temppu onnistui tai "combo break" jos temppu epäonnistui sekä tempusta saadut pisteet.

4.3 Aineiston analysointi

Eri versioiden vastaajamäärissä on eroja (kuva 7). Eniten vastauksia eli yhteensä 43 saatiin versioon 2. Versio 3 sai vähiten eli vain 14 vastausta. Mobiilipelaajiksi itsensä arvioivat noin puolet vastaajista. Skeittausaiheisia pelejä aikaisemmin pelanneita oli noin kaksi kolmasosaa. Sekä skeittiaiheisia pelejä että mobiilipelejä pelanneita taas oli noin yksi kolmasosaa. Nostin kyselystä myös esille mobiili- ja ei-mobiilipelaajien antamien arvosanojen keskiarvot tutoriaalisen selkeydelle ja grafiikan miellyttävyydelle, samoin kuin skeitti- ja ei-skeittipelaajien antamat keskiarvot (kuva 8). En kuitenkaan löytänyt merkittäviä eroja siitä, miten skeitti- tai mobiilipelejä jo ennestään pelanneet arvioivat tutoriaalia tai grafiikkaa verrattuna muihin. Siksi päätin keskittyä enemmän vertaamaan vastaajien yleisiä mielipiteitä kuhunkin eri versioon.



KUVA 7. Vastaajamäärät ja luokittelut pelaustaustan mukaan



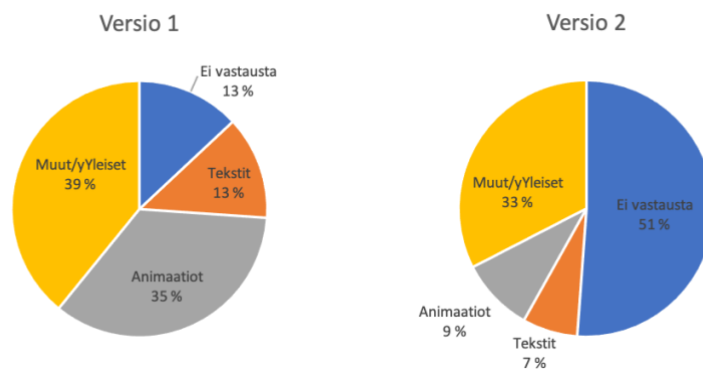
KUVA 8. Pelaustaustan vaikutus arviointeihin

Tulokset eivät suoranaisesti aseta yhtään versiota ylitse muiden (kuva 9). Grafiikka on parantunut tasaisesti ja kolmannessa versiossa keskiarvo hipoo jo viittä. Tutoriaalin keskiarvojen erot ovat niin pieniä, että emme voi päätellä pelkästään niiden perusteella paljoakaan. Tämä on hieman yllättävää, koska versioiden välillä oli kuitenkin huomattavia eroja. Versio 3 on saanut hiukan paremman arvosanan kuin muut, mutta sen vastausmäärä oli myös muita pienempi. Arvostelut eivät kuitenkaan lähtökohtaisesti ole kovin huonoja, mikä on positiivista.



KUVA 9. Arviot tutoriaalista ja grafiikasta

Luokittelin avoimet vastaukset kategorioihin yleisten esiintyneiden aiheiden perusteella. Kysymykseen ”Mitä tutoriaalissa voisi parantaa?” kategorioiksi tulivat tekstit, animaatiot, muut/yleiset sekä ei vastausta (kuva 10). Muut/yleiset -kategoria sisälsi esimerkiksi pelisuunnitteluun liittyviä kommentteja tai yleisiä huomiota, kuten että testaaja ei ymmärtänyt jotain. Versiossa 1 suurin kategoria on animaatiot ja vain 13 prosenttia on jättänyt vastaamatta. Versiossa 2 taas puolet vastaajista jätti vastaamatta tai kommentoivat, että eivät pelanneet tutoriaalia ollenkaan. Animaatioiden ja tekstien esiintyminen on lähes samalla tasolla. Animaatioita parannettiin huomattavasti versioon 2 ja se voi selittää vähentyneet kommentit.



KUVA 10. Tutoriaalin parannusehdotusten kategoriat

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tulosten varjolla näyttää siltä, että kaikissa testiversioissa oli omat ongelmansa, eikä yksikään noussut ylitse muiden. Keskiarvot olivat kuitenkin yleisesti ottaen ihan hyvät ja uskon, että vain pienellä viilauksella olisi päästy vielä parempiin tuloksiin. Vilka suosittaa määrällisen tutkimuksen minimivastaajamääräksi vähintään 100 (2007, 17). Vastausmäärä on kokonaisuudessaan lähellä minimiä, mutta eri versioiden vastausmäärät vaihtelivat suuresti. Lomakkeissa oli lisäksi valitettavan paljon virheitä, minkä vuoksi tutkimusaineistosta saatuja tuloksia ei voida yleistää tämän tutkielman ulkopuolelle. Tulosten analysointiin virheet ja eroavaisuudet asettivat haasteita, mutta pyrin ottamaan huomioon eri näkökulmat ja mahdollisuudet mahdollisimman laajasti.

Tuloksista voitaisiin varovasti päätellä, että tutoriaalia päädyttiin niin sanotusti ylikorjaamaan matkan varrella. Ensimmäisessä versiossa animaatio ei ollut riittävän tarkka ohjeistamaan näyttöön piirtämistä ja sitä kommentoitiin paljon. Toiseen versioon animaatioita parannettiin, mutta testaajilla oli silti ongelmia ohjausmekaniikan ymmärtämisessä. Tulosten mukaan toisessa versiossa tutoriaali oli jopa huonompi, vaikkakin ero on hyvin pieni ja voidaan mahdollisesti selittää vastaajamäärien erolla. Huonoon tulokseen voi vaikuttaa se, että temppeja ei lukittu tehtäväksi yksi kerrallaan ja testaaja saattoi vahingossa tehdä tempun, jota ei ollut vielä esitelty. Tämä yhdistettynä heikkoon visuaalisen palautteeseen saattoi aiheuttaa pelaajissa hämmennystä. Lisäksi toisessa versiossa puolet testaajista jättivät vastaamatta todennäköisesti, koska eivät pelanneet tutoriaalia ollenkaan. Testatessa huomasimme hyvin, kuinka jotkut ihmiset suorastaan inhoavat niitä ja ohittavat ne tarkoituksella. Kolmanteen versioon pyrittiin tekemään hyvin perusteellinen tutoriaali, joka opettaisi temput selkeämmin yksi kerrallaan. Informatiivisuus kääntyi kuitenkin itseään vastaan, sillä ponnahdusikkunat aiheuttivat tarpeetonta töksähtelyä pelin kulkuun.

Tietoperustaa ja aineistoa läpikäydessäni löysin useita tärkeitä kehityskohteita ja huomiota tutoriaalisuunnitteluun. En lähtenyt suoraan pohtimaan, miten tehdä täydellistä tutoriaalia juuri tähän tutkittuun peliin, vaan päätin avata tuloksia siten, että niistä olisi mahdollisimman paljon hyötyä tulevaisuuden projekteissa. Aineistosta nousi esille kolme pääkohtaa, jotka ovat mielestäni avainasemassa, kun pelaaja kokeilee uutta peliä: kontrollin antaminen pelaajalle, kuvan avulla opastaminen sekä onnistumisesta palkitseminen.

5.1 Anna kontrolli pelaajalle

Pelaaja on päästettävä puikkoihin nopeasti, sillä pelaamaanhan hän on tullut ja ohjeitten lukeminen heti aluksi voi latistaa ensivaikutelmaa. Ponnahdusikkunat, joita esiintyy etenkin tutoriaalissa useampia peräkkäin, aiheuttavat toiminnan ja flow'n keskeytymisen. Itsestään esiin hyppäävä ohje vähentää vapauden tunnetta ja niiden jatkuva sulkeminen voi jopa aiheuttaa ärsyyntymistä. Jos pelaaja sulkee ohjeen lukematta eikä hoksaa mitä tehdä, on vaivalloista alkaa etsimään sitä uudelleen. Sulavuutta voi lisätä esimerkiksi vähentämällä ikkunoiden määrää tai vielä parempi: pitää ohjeet koko ajan näkyvänä osana peliä ja sen maailmaa. Silloin pelaaja pystyy pelaamaan ja katsomaan ohjetta yhtä aikaa. Tällainen tyyli ei pysäytä peliä ja lisää vapauden tunnetta.

5.2 Näytä, älä neuvo

Sekä tietoperusta että aineisto tukevat väitettä, jossa animaatiota ja kuvaa on syytä käyttää ensisijaisena tapana opettaa uusia pelaajia tekstin sijaan. Toimintapelit ovat usein nopeitempaisia, jolloin tekstin käyttö on erityisen hankalaa, sillä se pysäyttää tekemisen. Animaatiot tulivat aineistossa paljon esille, mikä tukee aiemmin esitettyä väitettä siitä, että ihmiset eivät mielellään lue tekstejä. Missään toisen testiversion kommentissa ei myöskään mainittu tekstien toisteisuudesta, vaikka itse koin sen häiritseväksi. Ehkä testaajat kiinnittivätkin enemmän huomiota animaatioihin.

Liikettä on hankalampaa sisäistää pelkän kuvan avulla. Kolmannessa versiossa animaatioiden tilalla käytettiin kuvia ja tekstiä ja uskon, että se vaikutti negatiivisesti kolmannen version arvosanoihin, vaikka ne olivatkin informatiivisia. Animaatio oli Shred 'n' Slamissa tehokas keino opettamiseen, koska hahmon ohjaus tapahtuu piirtämällä näyttöön. Liikkeen seuraaminen on helppoa, kun katsoo näytöllä liikkuvaa sormeaa. Animaatio on myös tehokas keino kiinnittää pelaajan huomio olennaiseen kuten painikkeeseen. Teksti voi silloin olla ohjeena täysin tarpeeton. Sen voi muuttaa myös yksinkertaiseksi kehotukseksi tai käskyksi: niin sanotuksi call-to-action-lausahdukseksi. Mahdollisesti monimutkaisemmissa toiminnoissa teksti voi toimia lisäohjeena ja kuvalla toimintoa.

5.3 Anna palautetta onnistumisesta

Kaikissa testiversiossa on enemmän tai vähemmän puutteellinen palaute onnistumisesta. Useissa kommentteissa mainittiin, että jotakin tempua ei ymmärretty tai osattu tehdä. Erityisesti ensimmäisessä ja toisessa versiossa palaute onnistumisesta oli nopeasti ohi. Kolmannessa versiossa lisänä oli teksti, mutta visuaalista palautetta voisi olla paljon enemmän. Palataan Cookin oppimiskaavaan: jos tehdyn toiminnon perusteella tuleva palaute on riittämätön, pelaaja ei ymmärrä toimineensa oikein vai väärin. Tämän seurauksena pelaaja saattaa läpäistä tutoriaalinsa osaamatta kuitenkaan kaikkia toimintoja. Kasuaalipelaajille palaute voi olla jopa liioitellun positiivista ja räiskyvää, sillä se pitää mielenkiinnon yllä ja korostaa onnistumisen tunnetta. Palautetta voi korostaa esimerkiksi erilaisilla efekteillä ja käyttää jälleen mieluummin muita visuaalisia keinoja kuin tekstiä.

6 POHDINTA

Tutkielman tavoitteena oli selvittää, miten visuaalisella suunnittelulla voidaan vaikuttaa mobiilipelitutoriaalin käyttäjäkokemukseen ja sitä kautta parantaa pelaajan ensikosketusta uuteen peliin. Tutkielman kohderyhmäksi valittiin kasuaalit toimintapelit ja aineistossa tutkittiin skeittausaiheista peliä Shred 'n' Slam. Tavoite muodostui tarpeesta löytää ohjeita ja tapoja, joita voitaisiin hyödyntää helposti käytännön peliprojekteissa.

Jos lähtisin nyt tekemään tutoriaalia johonkin mobiilipeliin, aloittaisin ottamalla käyttöön Cookin oppimisen kaavan ja tekisin sen avulla käsikirjoituksen kaikesta, mitä pelaajan täytyy osata, missä järjestyksessä ne halutaan opettaa ja millaista visuaalista palautetta voitaisiin käyttää. Sitten mieltäisin mikä ohjeistustapa sopisi pelille parhaiten. Ohjeiden muotoon vaikuttaa paljon pelin tyyppi. Hidastempoiseen peliin voisivat sopia paremmin ponnahdusikkunat tai kertojahahmo, mutta nopeampitempoiseen peliin erilaiset animaatiot ja mahdollisimman vähän tekstiä. Käytännön suunnitteluun ohjenuorat muodostuvat hyvin edellisen luvun kolmesta alaotsikosta.

Pelitestaus on lopulta tärkeässä asemassa, koska kaikki pelit ovat erilaisia ja mikä toimii yhdessä ei välttämättä toimi toisessa. Siksi testaaminen kannattaa tehdä huolellisesti. Shred 'n' Slamin testaustilanne oli avoin ja testin valvojat ovat saattaneet neuvoa pelaajia kyselyn täyttämisen lisäksi myös pelaamisessa. Testin kannalta parasta olisi pitäytyä havainnoinnissa ja kirjoittaa ylös, miten testaaja pelaa ja mitkä hänen reaktionsa ovat. Tulevaisuuden pelitestauksia varten lomakkeet täytyy suunnitella ja tarkastaa huolellisesti. Avomien kysymysten tilalle voisi laittaa valmiita vastausvaihtoehtoja, koska se helpottaa analysointia. Huomasin, että useat testaajat kirjoittivat vastausvaihtoehtonsa viereen kommentteja, jos avointa vastausmahdollisuutta ei ollut annettu. Vastauksiin vaikuttaa myös otanta, joten pelialan ihmiset ovatkin usein innokkaita keksimään parannusehdotuksia ja kommentoivat mielellään. Testausta olisi hyvä tehdä myös muualla kuin pelialan keskiössä.

Paperilomakkeiden tiedon siirtoon ja tarkistukseen kului huomattava määrä aikaa, mikä vuoksi siirtäisin lomakkeet tulevaisuudessa täytettäväksi johonkin sähköiseen palveluun, kuten Google Forms tai Webropol. Tämä helpottaisi myös tulosten analysointia huomattavasti. Koenkin, että koko tutkielman vaikein osuus oli kaiken aineiston läpikäyminen sekä eri versioiden analysoiminen jälkeenkäin. Useiden tarkistuskierrosten jälkeen tunsin kuitenkin, että se oli myös koko tutkielman

hyödyllisin osuus, joka sitoi teoriapohjan johonkin konkreettiseen. Tutoriaaliversioiden kaikkien toimintojen listaaminen auttoi minua löytämään virheitä, joita ei ennen olisi ajatellut, koska olin jo lukenut paljon aiheesta tietoperustaa varten. Konkreettinen analysointi auttoi myös sisäistämään ja soveltamaan luettua teoriaa.

Tutkimus ei vastannut kovin hyvin kysymykseen siitä, kuinka paljon pelin genre ja kohderyhmä vaikuttavat tutoriaalisuunnitteluun. Löysin tietoperustaan hyviä lähteitä kasuaalipelaajien käyttäytymisestä, mutta se ei liittynyt aivan suoraan tutoriaalisuunnitteluun. Erityisesti kiinnostavaa olisivat olleet eri kohderyhmien kokemukset pelitutoriaaleista ja siitä mikä koetaan niin sanotusti kädestä pitämisenä tai mikä sopivana tapana johdattaa. Lisäksi koen flow-teorian hyvin mielenkiintoisena konseptina, ja vaikka se jäikin tähän tutkielmaan hyvin pieneksi osuudeksi, olisi sitä mahdollista tutkia tulevaisuudessa enemmän. Tulevaisuudelta odotan kuitenkin eniten pääseväni testaamaan tekemiäni havaintoja ja johtopäätöksiä uusissa peliprojekteissa.

LÄHTEET

Adams, Ernest 2011. The Designer's Notebook: Eight Ways to Make a Bad Tutorial. Gamasutra. Viitattu 3.12.2019, https://www.gamasutra.com/view/feature/134774/the_designers_notebook_eight_.php.

Adams, Ernest & Rollings, Andrew 2007. Fundamentals of Game Design. Upper Saddle River (NJ): Pearson Prentice Hall.

Amaya, George; Davis, John; Gunn, Daniel; Harrison, Chuck; Pagulayan, Randy; Phillips, Bruce & Wixon, Dennis 2008. Games User Research (GUR): Our Experience with and Evolution of Four Methods. Teoksessa Game Usability (toim. Katherine Isbister & Noah Shaffer), 35–64. Burlington: Elsevier Inc.

Baron, Sean 2012. Cognitive Flow: The Psychology of Great Game Design. Gamasutra. Viitattu 3.12.2019, https://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php.

Berbece, Nicolae 2016. This is a Talk About Tutorials, Press A to Skip. Game Developers Conference Europe. Videoluento. Viitattu 3.12.2019, https://www.youtube.com/watch?v=VM1pV_6IE34&feature=emb_title.

Burgun, Keith 2015. Clockwork Game Design. Burlington, MA: Focal Press.

Carman, Christopher 2018. Visual Design Concepts for Mobile Games. Boca Raton, FL: CRC Press, an imprint of Taylor & Francis Group.

Chen, Jenova 2006. Flow in Games. Viitattu 3.12.2019, <https://www.jenovachen.com/flowingames/flowtheory.htm>.

Cook, Daniel 2007. The Chemistry of Game Design. Gamasutra. Viitattu 3.12.2019, https://www.gamasutra.com/view/feature/129948/the_chemistry_of_game_design.php.

Csikszentmihalyi, Mihaly 2008. Flow. The Psychology of the Optimal Experience. New York: HarperCollins.

Even, Alon 2015. Gaming App User Retention: Only 22% Return After One Month. Appsee Blog. Viitattu 3.12.2019, <https://blog.appsee.com/gaming-app-user-retention-only-22-return-after-one-month/>.

Fortugno, Nick 2008. The Strange Case of the Casual Gamer. Teoksessa Game Usability. (toim. Katherine Isbister & Noah Shaffer), 143–158. Burlington: Elsevier Inc.

Isbister, Katherine & Shaffer, Noah 2008. Introduction. Game Usability. Burlington: Elsevier Inc.

Laitinen, Sauli 2008. Usability and Playability Expert Evaluation. Teoksessa Game Usability (toim. Katherine Isbister & Noah Shaffer), 91–102. Burlington: Elsevier Inc.

Lazzaro, Nicole 2008. The Four Fun Keys. Teoksessa Game Usability (toim. Katherine Isbister & Noah Shaffer), 319–320. Burlington: Elsevier Inc.

Mobile Marketing Association 2015. Myth busting: mobile gaming demographics. Viitattu 3.12.2019, <https://www.mmaglobal.com/research/myth-busting-mobile-gaming-demographics>.

Nolte, David & Scolastici, Claudio 2013. Mobile Game Design Essentials. Birmingham: Packt Publishing.

Pocket Gamer Biz 2019. App store metrics. Viitattu 19.4.2020, <https://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/>.

Swink, Steve 2008. Further Thoughts from Steve Swink on Game Usability. Teoksessa Game Usability (toim. Katherine Isbister & Noah Shaffer), 281–302. Burlington: Elsevier Inc.

Thomsen, Line; Petersen, Falko; Drachen, Anders & Mirza-Babaei, Pejman 2016. Identifying Onboarding Heuristics for Free-to-Play Mobile Games: A Mixed Methods Approach. Wien: International Conference on Entertainment Computing. Viitattu 3.12.2019, <https://hal.inria.fr/hal-01640269/document>.

Tsurumi, Ropyaku 2008. Interview with Ropyaku Tsurumi, Ropyaku Design. Teoksessa Game Usability (toim. Katherine Isbister & Noah Shaffer), 165–184. Burlington: Elsevier Inc.

Vilka, Hanna 2007. Tutki ja mittaa: määrällisen tutkimuksen perusteet. Helsinki: Tammi

WePC 2019. 2019 Game Industry Statistics, Trends & Data, Mobile Gaming. Viitattu 3.12.2019, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>.

1. Pelaatko mobiilipelejä?

Kyllä En

2. Oletko aiemmin pelannut rullalautailuaiheisia pelejä?

Kyllä En

3. Kuinka selkeä tutoriaali-taso oli?

1 2 3 4 5 6

4. Miten tutoriaalia voisi parantaa?

5. Kuinka miellyttävää grafiikka oli?

1 2 3 4 5 6

1. Do you usually play casual mobile games?

Yes No

2. Have you played skateboarding games before?

Yes No

3. How clear was the tutorial level?

1 2 3 4 5 6

4. What could be done better in the tutorial?

5. How pleasing was the visual style?

1 2 3 4 5 6

1. How often do you play mobile games?

Daily Weekly Sometimes Rarely Never

2. Have you played skateboarding games before?

Yes No

3. How were the instructions in the tutorial? Higher is better.

1 2 3 4 5 6 Didn't play it

4. How pleasing was the visual style? Higher is better.

1 2 3 4 5 6