



Tutoriaalitoteutus mobiilipe- lissä

Case: Golden Roll, Greener Grass Oy

Heinonen Kimmo

OPINNÄYTETYÖ
Kesäkuu 2020

Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Games Academy

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
Pelituotanto

HEINONEN, KIMMO:
Tutoriaalitoteutus mobiilipelissä
Case: Golden Roll, Greener Grass Oy

Opinnäytetyö 22 sivua
Kesäkuu 2020

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella jatkokehitystapoja jo julkaistun Golden Roll -nimisen mobiilipelin tutoriaaliin Greener Grass Oy:lle. Työn tavoitteena oli löytää ratkaisuja, jotka auttavat erityisesti uusia pelaajia oppimaan pelaamaan paremmin ja innostumaan pelistä. Tarkoituksena oli myös oppia mobiilipelien tutoriaalien yleisistä käytännöistä ja nykyisten pelaajien käyttäytymismalleista pelissä. Muutoksilla pyrittiin auttamaan yritystä saavuttamaan suurempaa pelaajakantaa, kun nopeamman perusteiden oppimisen myötä pelaajat oppisivat myös pitämään pelistä ja jäämään sen pariin pidemmäksi aikaa. Muutostarpeita arvioitiin ensisijaisesti pelitestausten, analytiikkojen ja kilpailijavertailuiden kautta. Muutosten onnistumista arvioitiin päivitysten jälkeisillä pelitestauksilla ja analytiikoilla.

Työllä löydettiin yritykselle keinoja, joilla pelin tutoriaalia saatiin kehitettyä käyttäjäystävällisemmäksi. Muutosten jälkeen pelaajat saatiin pysymään tutoriaalissa pidempään, mikä vastaavasti vaikutti myös pelaajien halukkuuteen jatkaa pelin parissa. Lisäksi Golden Rollille laadittiin lyhyen tähtäimen jatkokehityssuunnitelma, joka täydentää työn aikana tehtyjä muutoksia ja parantaa ensivaikutelmaa entisestään.

Ymmärrys tutoriaalimarkkinasta kasvoi työn aikana. Tärkeintä ei ole pelkästään opettaa tarpeelliset asiat pelistä, vaan myös tehdä se tehokkaasti ja pelin kiinnostavimpia toimintoja korostaen. Erityisesti ilmaisen mobiilipelin tapauksessa pelaaja on vakuutettava ensimmäisten minuuttien aikana, sillä uuden ilmaispelin pariin siirtyminen on helppoa. On siis hyvä pitää mielessä, että myös tutoriaalia on tärkeää arvioida säännöllisesti, vaikkei peliin tuotaisikaan isoja uusia toimintoja.

Asiasanat: mobiilipeli, pelisuunnittelu

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Business Information Systems
Games Academy

HEINONEN, KIMMO:
Tutorial Implementation in a Mobile Game
Case: Golden Roll, Greener Grass Company

Bachelor's thesis 22 pages
June 2020

The purpose of this thesis was to plan further development methods for the tutorial of an already published mobile game called Golden Roll for Greener Grass Company. The objective was to find solutions that help new players in particular to learn to play better and get excited about the game. Secondary objective was also to learn about the general practices of mobile game tutorials and the behavior patterns of current players in Golden Roll. These changes were intended to help the company reach a larger player base, as with faster learning of the basics, players would also learn to like the game and stay with it for a longer period of time. Needs for change were assessed primarily through game testing, analytics, and competitor comparisons. The success of the changes was assessed by post-upgrade game testing and analytics.

As a result, methods to develop the tutorial more user-friendly were found. After the changes, the players were made to stay in the tutorial longer, which correspondingly affected the players' willingness to continue with the game. A short-term further development plan was also made for Golden Roll, which complements the changes made during this thesis and further enhances the first impression.

The understanding of tutorial's importance for the whole gaming experience grew during the work. The most important feature is not only to teach the necessary things about the game, but also to do it effectively and by emphasizing the most interesting functions of the game. Especially in the case of a free mobile game, the player has to be convinced during the first minutes, as it is easy to switch to a new free game. It is good to keep in mind that the tutorial should also be reviewed at regular intervals, even if the new features added are not that big.

Key words: mobile game, game design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	GOLDEN ROLL	6
	2.1 Yleistä	6
	2.2 Säännöt ja toiminnot	6
3	TUTORIAALIEN TEORIAA.....	9
4	LÄHTÖTILANNE GOLDEN ROLLISSA.....	11
	4.1 Alkuperäinen tutoriaali	11
	4.2 Kilpailijavertailua	12
5	MUUTOKSET PELIIN.....	14
	5.1 Suunnitelmat muutoksista ja niiden toteutus.....	14
	5.2 Muutosten toimivuuden mittaaminen	17
	5.3 Suunnitelmat jatkokehityksestä.....	19
6	POHDINTA	21
	LÄHTEET	22

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tarkoituksena oli löytää Greener Grass Oy:n kehittämälle Golden Roll -pelille tutoriaaliin eli pelin johdanto-osuuteen jatkokehitysratkaisu, joka auttaa uusien pelaajien oppimista ja herättää enemmän mielenkiintoa heti pelin alkuvaiheessa. Muutosten tavoitteena oli auttaa yritystä kasvattamaan pelaajamäärää sekä antaa mahdollisesti yrityksen muihin projekteihin ideoita, kuinka tutoriaalia voi entisestään parantaa.

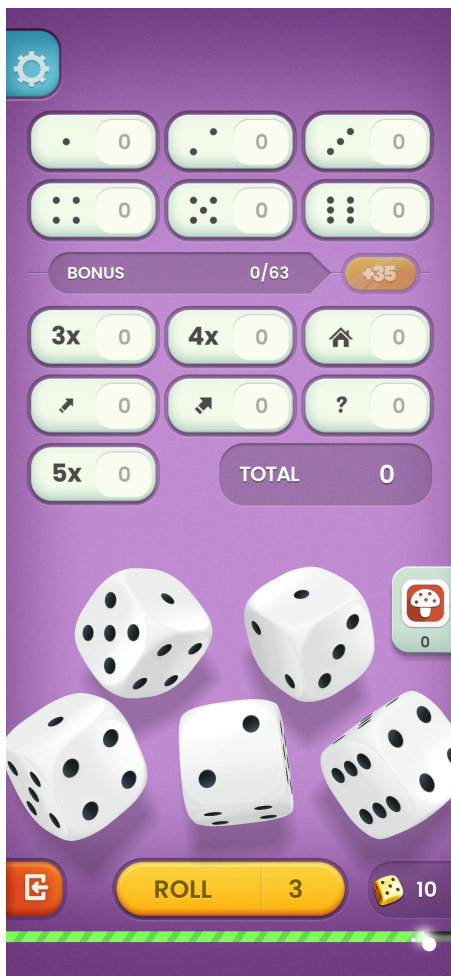
Työn teoriaosuudessa tutkittiin yleisesti pelien tutoriaaleja, joiden tarkoituksena on opettaa pelaajalle keskeisimmät mekaniikat ja käsitteet pelistä. Tavoitteena oli kasvattaa ymmärrystä uuden pelaajan opettamisesta ja sitouttamisesta. Työssä ei kuvattu tarkasti Golden Rollin tutoriaalın teknistä toteutusta, vaan keskityttiin pelaajan oppimisen arviointiin ja pelaajien käyttäytymisen muutoksiin.

Käytännön osuudessa keskityttiin kuvaamaan erilaisia käyttötilanteita Golden Rollissa käytännön esimerkkien kautta. Näiden tueksi työssä esitellään ja analysoidaan dataa, jolla lopullisia päätöksiä muutoksista perustellaan.

2 GOLDEN ROLL

2.1 Yleistä

Opinnäytetyössä käsiteltävä Golden Roll on Greener Grassin kehittämä ja 2017 julkaisema, ilmainen mobiilipeli Android- ja iOS-alustoille. Pelin aktiivinen jatkokehitys ja laajentaminen aloitettiin maaliskuussa 2019 yhteistyössä Huuuge Gamesin kanssa.



KUVA 1. Näkymä Golden Roll -pelistä

2.2 Säännöt ja toiminnot

Pelin ydinmekaniikka perustuu Yahtzee-nimiseen noppapeliin ja osittain myös sen variaatioihin. Yahtzeen sääntöjen mukaisesti pelissä heitetään viittä noppaa

ja joka heiton jälkeen pelaaja päättää, mitkä nopat pitää ja mitkä heittää uudelleen. Pelaaja voi heittää uudelleen joko osan nopista tai kaikki viisi. Vuorollaan pelaajalla on käytössään maksimissaan kolme heittoa ja niillä on muodostettava viiden nopan yhdistelmä, jonka pelaaja pisteyttää valitsemaansa sarakkeeseen 13:sta eri vaihtoehdosta. Peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat pisteyttäneet jotain jokaiseen sarakkeeseen. Pelaaja, jolla on korkein pistemäärä pelin lopuksi, voittaa.

Sarakkeissa olevat kombinaatiot on jaettu ylä- ja alakategorioihin. Yläkategoria pitää sisällään seuraavat yhdistelmät:

- Ykköset
- Kakkoset
- Kolmoset
- Neloset
- Viitoset
- Kuutoset

Yläkategorian yhdistelmät pisteytetään laskemalla kyseisten numeroiden summa pelaajan heittämistä nopista. Esimerkiksi pelaajan heittäessä nopillaan lukemat 6-6-6-2-2 tulos olisi kakkosissa 4 pistettä ja kuutosissa 18 pistettä. Pelaaja palkitaan myös 35:lla lisäpisteellä, mikäli yläkategorian yhdistelmien yhteenlaskettu summa pisteistä on vähintään 63.

Alakategorian yhdistelmät listattuna:

- Kolmoisluuku, eli kolme kappaletta samaa silmälukua
- Neloisluuku, eli neljä kappaletta samaa silmälukua
- Täyskäsi, eli kolmoisluuku ja yksi pari
- Pieni suora, eli neljä peräkkäistä silmälukua
- Iso suora, eli viisi peräkkäistä silmälukua
- Sattuma, eli kaikkien silmälukujen summa
- Yatzy, eli viisi kappaletta samaa silmälukua

Yhdistelmien pisteet tässä kategoriassa vaihtelevat noin kymmenestä pisteestä aina viiteenkymmeneen asti, joka on Yatzysta saatava määrä. Pelaaja ansaitsee myös ylimääräiset 50 pistettä jokaisesta ylimääräisestä Yatzysta, mikäli on ensimmäisen saanut pisteytettyä sille kuuluvaan sarakkeeseen.

3 TUTORIAALIEN TEORIAA

Tutoriaalilla tarkoitetaan pelin johdanto-osuutta, jossa opetetaan pelaajalle oleelliset asiat pelistä. Sen aikana voidaan opettaa perusteita esimerkiksi mekaniikoista, säännöistä, tarinasta ja tavoitteista. Tutoriaalın tarkoituksena on saada pelaaja paitsi oppimaan peliä, myös kiinnostumaan sen sisällöstä ja mekaniikoista. Hyvänä tutoriaalina voidaankin pitää sellaista, joka saa pelaajan tuntemaan itsensä tärkeäksi osaksi peliä (Peacock, 2017). Tapoja opettaa pelaajia on syntynyt pelien historian aikana jo niin paljon, että kokonaiskuvan rakentaminen toimivista käytännöistä voi tuntua vaikealta. Peligenrejen välillä on myös eri tapoja ja rajoitteita opettamiselle. Alalla on kuitenkin tunnustettu tiettyjä yleisiä käytäntöjä ja oppeja, jotka kannattaa ainakin huomioida, vaikkei niitä omaan peliin saisikaan suoraan hyödynnettyä.

Käytännössä tutoriaalit voidaan jakaa kolmeen eri tyyppiin: epäinteraktiiviseen, interaktiiviseen ja passiiviseen. Epäinteraktiivisella tarkoitetaan sellaista tutoriaalia, jossa pelaajalle ainoastaan näytetään esimerkiksi kuvalla ohjeita pelin pelaamiseen, eikä eteenpäin jatkaminen vaadi mitään erityistä pelaajalta. Niiden vaarana on näyttää pelaajalle liikaa tietoa kerralla. Siihen ei jakseta välttämättä keskittyä kerralla, joten intuitiivisena reaktiona on jatkaa eteenpäin, koska halutaan päästä pelaamaan.

Vastaavasti interaktiivisella tutoriaalilla tarkoitetaan sellaista mallia, jolla pelaaja osallistuu enemmän ja pakotetaan tekemään pelaamiseen vaadittavia asioita. Näin pelaaja on sitoutuneempi peliin heti alusta. Tämän mallin näkevät ongelmallisena ne pelaajat, jotka ovat jo tuttuja pelin mekaniikkojen kanssa. Silloin tutoriaali voi tuntua tarpeettomalta toistolta.

Passiivinen tutoriaali tarkoittaa sitä, että pelaajan annetaan pelata vapaasti, mutta pelaamisen taustalla näytetään pelaajalle ohjeita. Näin pelaajalle ei tule esteitä etenemiselle, joten sekä uudet että vanhat pelaajat saavat edetä omaa tahtiaan. (Jamieson, 2015)

Pelinkehittäjän näkökulmasta asiaa kannattaa miettiä siltä kulmalta, että pelaajien ajasta kilpaillaan jatkuvasti. Pelkästään Applen App Storessa oli vuonna

2019 yli 900 000 peliä saatavilla (Clement 2020), joten erottautuminen kaupassa on yhä vaikeampaa. Kun pelaaja on saatu kiinnostumaan pelin lataamisesta, on varsinkin ilmaispelien tapauksessa tärkeää saada pelaaja kiinnostumaan heti ensimmäisten minuuttien aikana. Mikäli pelin perusmekaniikkoja ei onnistuta heti esittämään pelaajalle houkuttelevasti, on mahdollista, ettei hän palaa enää pelin pariin koskaan. (Järvinen, 2010)

4 LÄHTÖTILANNE GOLDEN ROLLISSA

Golden Rollin uuden kehitysvaiheen alettua maaliskuussa 2019 ei suunnitelmissa ollut vielä tarkastella tutoriaalia lainkaan, varsinkaan kokonaan uuden pelaajan näkökulmasta. Suunnitelmissa keskityttiin aluksi lähinnä uusiin ominaisuuksiin, vanhojen ominaisuuksien jatkokehittämiseen ja visuaalisen ilmeen kohottamiseen. Ainoastaan uusien ominaisuuksien osalta tehtiin suunnitelmat lyhyistä teksteistä, jotka opastavat pelaajalle ominaisuuksien käyttöä näiden tullessa eteen ensimmäistä kertaa. Loppuvuodesta 2019 yrityksessä alettiin kuitenkin keskustella, että pelaajat eivät välttämättä opi tarpeeksi peliä, joka voi vaikuttaa pelin retentiolukuihin merkittävästi.

4.1 Alkuperäinen tutoriaali

Testausten perusteella nähtiin nopeasti, että pelaajat eivät opi peliä tutoriaalain aikana tarpeeksi ja sen lisäksi kokevat ensimmäisen opetusvaiheen olevan aivan liian pitkä. Oli myös mahdollista, että liian pitkä tutoriaali nimenomaan aiheutti sen, etteivät pelaajat opi. Liian pitkä opetusjakso saattaa pitkästyttää pelaajaa, jolloin tärkeää tietoa sivuutetaan herkästi tai siihen ei keskitytä.

Näiden huomioiden perusteella päätettiin toteuttaa isompi käyttäjähankinta, jossa keskityttäisiin tutkimaan tutoriaalain kannalta kahta tärkeää asiaa: missä tutoriaalain vaiheissa pelaajat poistuvat ja miten ensimmäisten pelien tulokset vaikuttavat pelaajien halukkuuteen jatkaa pelin pelaamista. Jälkimmäinen ei ole täysin tutoriaalista kiinni oleva asia, mutta hyvin toteutetulla tutoriaalilla uskottiin parantavan pelaajien osaamistasoa, joka taas usein korreloi halukkuuteen jatkaa peliä. Samalla kerättiin myös muuta pelin jatkokehitykselle tärkeää statistiikkaa, mutta ne eivät olleet tämän työn kannalta oleellisia.

Testiä varten peliin hankittiin mainostamalla noin 1000 uutta pelaajaa. Uusien pelaajien tutoriaalikäyttäytymistä seurattiin tutkimalla jokaisessa tutoriaalain vaiheessa sitä, minkä verran pelaajia poistuu eli jatkaa eteenpäin varsinaisen pelin puolelle tai sulkee pelin kokonaan. Vaiheet erotettiin toisistaan niin, että pelaajan piti tehdä jotain pelissä seuraavaan vaiheeseen siirtyäkseen, esimerkiksi heittää

noppia tai painaa seuraava puhekupla näkyville. Tutoriaali koostui tässä vaiheessa n. 50:sta eri vaiheesta.

Pelaajista huomattiin poistuvan tasaisesti ensimmäisestä vaiheesta lähtien 0,2-0,8 prosenttia jokaista vaihetta kohden, joka koettiin normaaliksi poistumaksi tutoriaalivaiheessa, kun pelaajat huomaavatkin osaavansa perusteet tai oppivat omasta mielestään tarvittavat tiedot. Kaksi vaihetta erityisesti nousi kuitenkin esiin isompina poikkeamina, joista ensimmäinen oli vaihe, jossa pelaajaa opastettiin pitämään yhdistelmien nappeja pohjassa nähdäkseen lisätietoja niistä. Tässä vaiheessa pelaajista poistui 4,3 prosenttia. Toinen poikkeavuus, 2,9:n prosentin poistuma, tapahtui tutoriaalın loppuvaiheilla, jossa pelaajalle oli opetettu jo suurin osa pelistä ja annettiin mahdollisuus pelata vapaasti niin kutsuttu harjoitus-peli loppuun asti.

4.2 Kilpailijavertailua

Ennen isojen muutoksien toteuttamista päätettiin tutustua vastaavien pelien johdantoihin. Toki tutoriaalın toteutusta mobiili-ilmaispeleissä tutkittiin samalla muunlaisistakin peleistä ja se koettiin hyödylliseksi, mutta erityisesti työssä hyödynnettävää tietoa saatiin vasta siirryttäessä Yahtzee-pohjaisiin peleihin. Klassisen noppapelin ollessa kyseessä verrokkeja oli helppo löytää ja isoimpina kilpailijoina pidettyjen pelien, Yahtzee with Buddiesin ja DiceDuelin tutoriaalit otettiin tärkeimpinä vertailukohtina mukaan.

Vertailuissa keskityttiin kolmeen pääasiaan: mitä pelaajalle opetetaan, kuinka monta vaihetta se vie ja missä ajassa se tehdään. Näillä kolmella aihealueella uskottiin pääsevän haluttuun tavoitteeseen eli tehokkaampaan, mutta silti opetavaiseen johdantoon Golden Rollissakin.

Sekä Yahtzee with Buddiesin että DiceDuelin tutoriaalın huomattiin ensinnäkin olevan merkittävästi lyhyempiä. Molempien tutoriaalın kesto oli noin kolme minuuttia, kun Golden Rollissa kokonaisuus kesti noin 10 minuuttia. Ymmärrettävästi vaiheiden määrä myös oli huomattavasti pienempi, noin 15 molemmissa

verrattuna Golden Rollin noin 50:en. Molempia tutoriaaleja myös yhdisti hyvin tiivis rakenne sisällöstä. Pelistä käytiin läpi ainoastaan lyhyet esimerkit siitä, miten niitä pelataan ja joitain sääntöjä pelistä. Koska molemmat olivat kuitenkin kohtalaisen menestyneitä, uskallettiin Golden Rollin tutoriaaliin myös ottaa suoraviivaisempi lähestyminen.

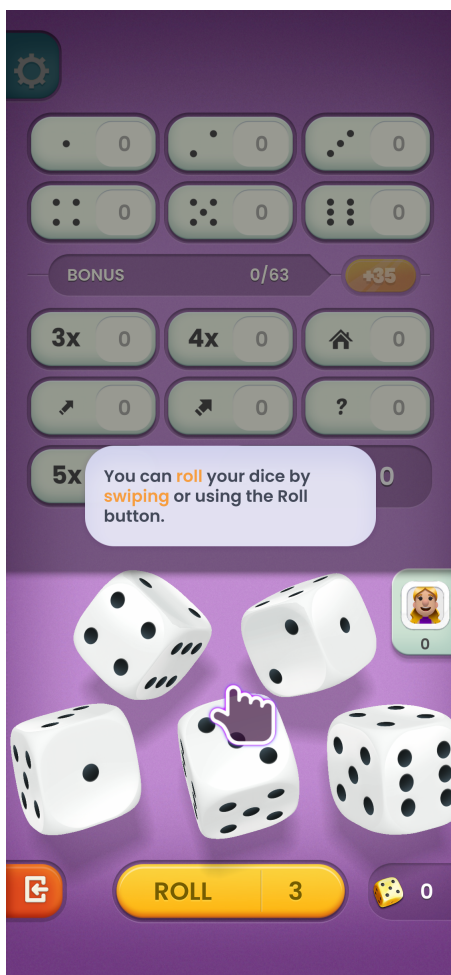
5 MUUTOKSET PELIIN

5.1 Suunnitelmat muutoksista ja niiden toteutus

Alkuperäisen tutoriaalin pituus koettiin suurimmaksi ongelmaksi, joten siihen päätettiin myös keskittyä ensimmäisenä. Kilpailijavertailussa havaittu selvä ero pituudessa antoi lisäksi viestiä siitä, että hyvinkin lyhyessä ajassa voidaan pelaajalle opettaa saman pelin perusasiat.

Lähtötilanteessa haluttu tavoite oli lyhentää pituutta 50 % ilman, että mitään pelaajalle oleellista tietoa pudotetaan pois. Oleellisen tiedon määrittäminen oli siis ensimmäinen vaihe ja se rajattiin yhteensä kolmeen asiaan: pisteytys, pelin kontrollit ja Golden Roll -mekaniikka. Nämä kolme koettiin tärkeimmiksi paitsi yleisten näkemysten, myös kilpailijavertailun osalta. Näiden avulla pelaajan pitäisi ymmärtää pelin perusidea ja päästä alkuun, loput sisällöstä päätettiin jättää pelaajan itsensä löydettäväksi ja opittavaksi.

Pelin kontrollit oli helppo opettaa, eikä niihin koettu tarvittavan muutoksia alkuperäisestä tutoriaalista. Peliä pelattiin edelleen yhdellä kädellä ja noppien heittämiseen oli kaksi vaihtoehtoa, jotka kerrottiin aiemmin, joten tämä osuus päätettiin pitää ennallaan.

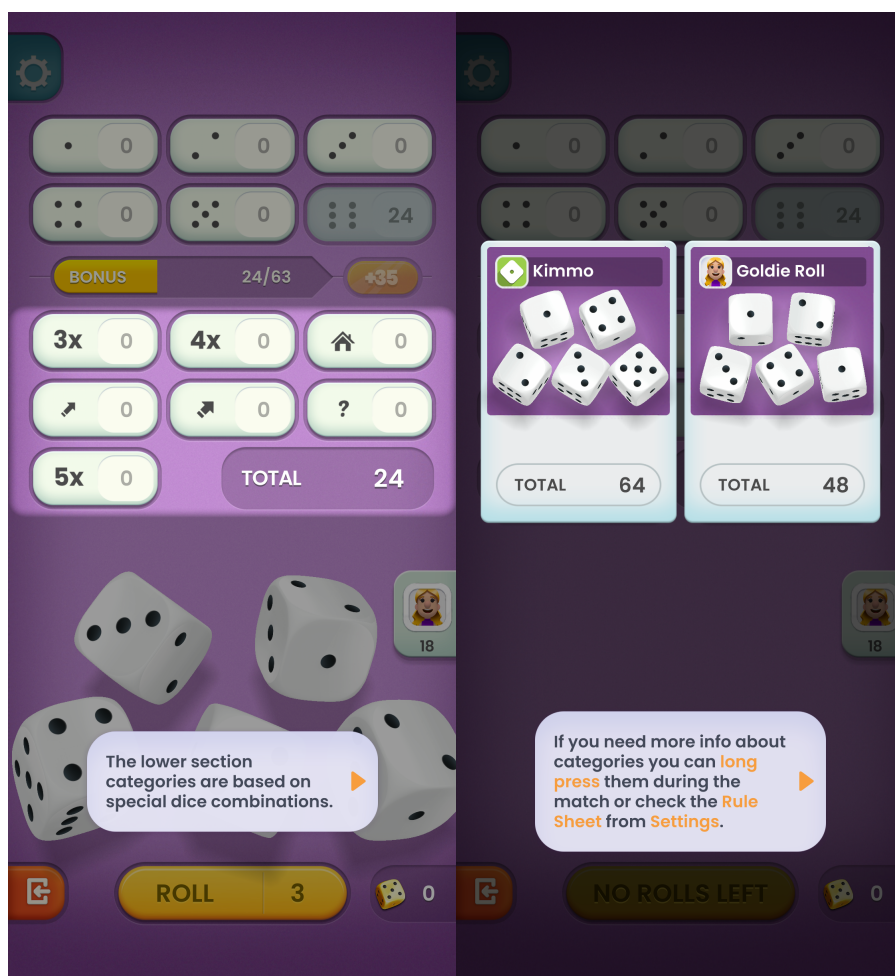


KUVA 2. Noppien heittämisen opetus tutoriaalissa

Pisteytyksen tiedettiin olevan vaikein ja eniten vaiheita vaativa osuus opetettavaksi. Viiden nopan muodostamat monet eri yhdistelmät sekä bonuspisteet piti saada tuntumaan yksinkertaiselta yhtälöltä uudelle pelaajalle, ja samalla tehdä se mahdollisimman lyhyessä ajassa. Vanhempaa tutoriaalia tutkittaessa kuitenkin selvisi, että se sisälsi yllättävän paljon toistoa pisteytyksen opettamisessa. Tarpeettomalta tuntuneen kertauksen poistaminen lyhentäisi kestoja niin paljon, että tilaa jäisi varmistaa oleellimmat, ja mahdollisesti antaisi enemmän painoarvoa myös niille.

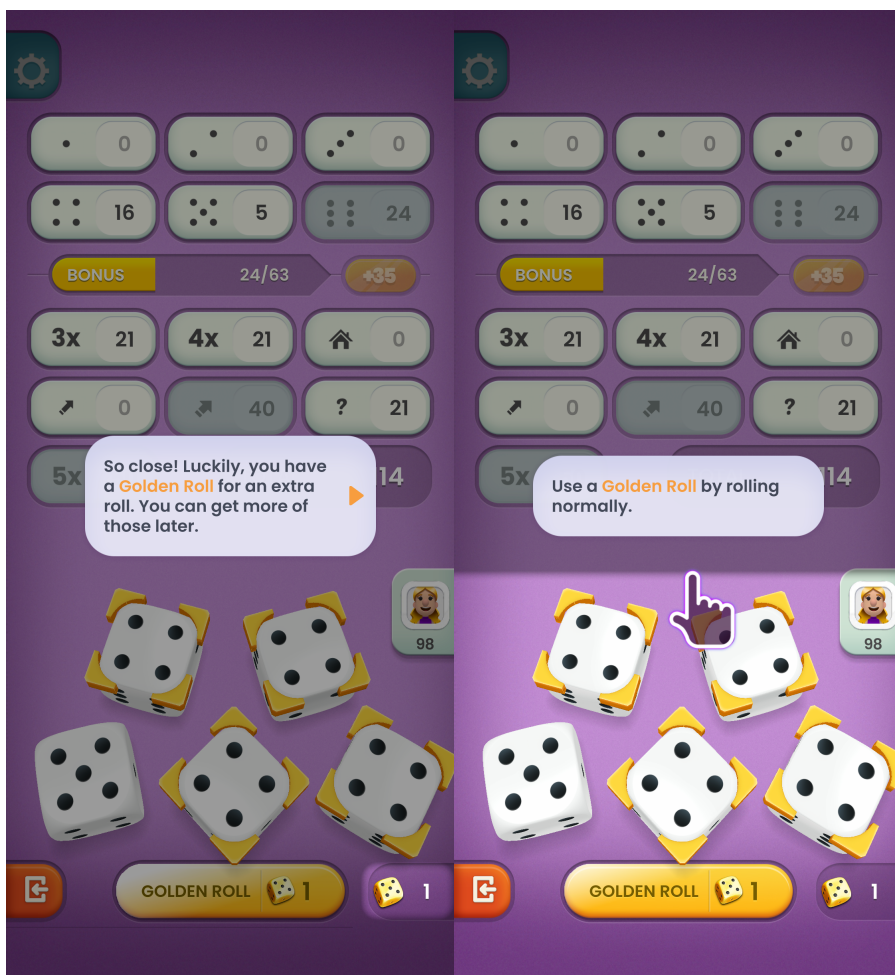
Pelin yläkategoriaan kuuluvat yhdistelmät ovat logiikaltaan samanlaiset ja helpoimmat yhdistää noppiin ilman selitystäkin, joten niiden opettaminen yhden esimerkin kautta koettiin riittäväksi. Alakategorian yhdistelmät taas vaativat enemmän selittämistä pelaajalle, mutta kuten aiemmassa testauksessa huomattiin, pelaajat poistuivat merkittävän usein siinä vaiheessa tutoriaalista, kun heidän piti

alkaa itse tutkia yhdistelmiä. Näistä yhdistelmistä päätettiin kuitenkin antaa pelaajalle ainoastaan yksi ja kertoa edelleen, miten loppuista saa lisätietoa, mutta poistaa tutoriaalista tutkimisen pakollisuus.



KUVA 3. Alakategorian yhdistelmien opetus tutoriaalissa

Golden Roll -mekaniikka päätettiin jättää viimeiseksi asiaksi, jotta pelaaja oppisi ensin perusasiat pelin kulusta. Se on myös pelin identiteetin ja monetisaation kannalta tärkeimpiä mekaniikkoja, joten haluttiin vaikuttaa erityisesti sen käyttämiseen. Golden Rollia käyttämällä pelaaja saavuttaa tutoriaalissa merkittävän pistemäärän ja oppii sen tuoman hyödyn pelissä, joten tavoite oppimisesta ja innostumisesta saadaan täytettyä kerralla.



KUVA 2. Golden Roll -mekaniikan opetus tutoriaalissa

Näiden vaiheiden jälkeen pelaaja siirretään lyhyen saattamisen kautta varsinaiseen peliin. Kun pelaaja aloittaa pelin ensimmäistä kertaa hänelle opetetaan vielä eri sivujen merkitys lyhyiden esittelytekstien avulla.

5.2 Muutosten toimivuuden mittaaminen

Lyhennetty versio päätettiin tehdä niin kutsuttuna AB-testinä. Tällä testaustavalla tarkoitetaan sitä, että tuotteesta jaetaan samaan aikaan kahta eri versiota käyttäjille. Näin voidaan kokeilla erilaisia muutoksia pelissä ilman, että sitoudutaan niihin vielä kaikkien käyttäjien osalta. Kun testauksen aikana olevat kaksi versiota ovat samaan aikaan käytössä, voidaan niissä olevien muutosten vaikutusta vertailla keskenään luotettavasti. Golden Rollissa AB-testillä haluttiin verrata pelaajien käyttäytymistä uudessa, lyhyemmässä tutoriaalissa verrattuna vanhempaan ja pidempään versioon.

Muutosten pohjalta tehtiin uusi julkaisu Googlen ja Applen sovelluskauppoihin ja aloitettiin AB-testaus, jossa ryhmälle A annettiin lyhyempi ja ryhmälle B pidempi tutoriaali. Testitulosten nopeuttamiseksi tehtiin myös käyttäjähankintaa, jolla saatiin peliin 17.2.-10.3. yhteensä 1735 uutta käyttäjää. A-ryhmään niistä kuului 882 pelaajaa ja B-ryhmään vastaavasti loput 853. Testissä tutkittiin ryhmittäin kolmea asiaa:

- Prosenttiosuus pelaajista, jotka pelaavat tutoriaalin loppuun asti
- Pelattujen pelien määrä ensimmäisenä päivänä tutoriaalin jälkeen
- Retentio D1/D3

Näillä uskottiin löytyvän vastauksia siihen, ovatko muutokset tuoneet haluttuja tuloksia. Prosenttiosuudesta nähtäisiin, onko saatu mahdollisesti tarpeetonta sisältöä karsittua tutoriaalista ja samalla saatu pelistä ylipäätään houkuttelevampi. Pelattujen pelien määrä kertoisi vielä lisää siitä, miten houkuttelevalta peli on ensikosketuksella tuntunut. Lopulta retentioluvuilla nähtäisiin, jäävätkö pelaajat vielä vähän pidemmäksi aikaa pelaajaan uuden tutoriaalin jälkeen.

Testituloksista selvisi, että A-ryhmään kuuluvista 42,2 % pelasi tutoriaalin loppuun asti, kun B-ryhmässä vastaava luku oli ainoastaan 23,4 % pelaajista. Eron ollessa lähes 20 prosenttiyksikköä voitiin todeta, että lyhyempi versio oli pelaajille huomattavasti mieluisampi. A-ryhmässä ainoastaan 8 % lähti kesken tutoriaalin pois, B-ryhmässä taas 18,8 % pelaajista lopetti sen kesken. Näiden prosenttien ulkopuolelle jääneet eivät aloittaneetkaan koskaan tutoriaalia, vaan siirtyivät suoraan peliin.

Kun verrattiin pelattujen pelien määrää pelin latauspäivänä tutoriaalin jälkeen, löydettiin myös tietoa, joka puolsi lyhyempää tutoriaalia. Vähintään yhden pelin pelanneiden määrä oli A-ryhmässä 74,8 %, kun pidemmän tutoriaalin jälkeen vastaava luku oli 9,1 prosenttiyksikköä pienempi. Vähintään kahden pelin ryhmässä ero oli edelleen 6,8 prosenttiyksikköä lyhyemmän tutoriaalin eduksi.

Ensimmäisen ja kolmannen päivän retentioluvuissa ei huomattu merkittäviä eroja ryhmien välillä, joten voitiin todeta, ettei näillä muutoksilla ollut suoraa vaikutusta

pelaajan halukkuuteen jäädä peliin pidemmäksi aikaa. Selviä eroja kuitenkin huomattiin niiden ryhmien välillä, jotka jättivät tutoriaalın pelaamatta kokonaan suhteessa niihin, jotka pelasivat sen. Jo ensimmäisen päivän luvuissa oli iso ero: tutoriaalın väliin jättäneistä 32,1 % palasi peliin seuraavana päivänä, kun tutoriaalın pelanneista ainoastaan 22,9 % jatkoi pelin parissa. Tämä todennäköisesti selittyy silläkin, että Yatzy-pelin pariin tulevat osaavat jo pelata ja tietävät myös paremmin mitä odottaa peliltä.

5.3 Suunnitelmat jatkokehityksestä

Yhtenä alkuperäisenä ajatuksena työn alkuvaiheilla oli antaa pelaajalle mahdollisuus jatkaa lyhyemmän tutoriaalın päätyttyä se loppuun asti, mutta kehitysvaiheessa tämä todettiin liian paljon aikaa vieväksi toiminnoksi. Vaikka analytiikoista myöhemmin selvisi, että lyhyempi versio on yleisesti toimivampi, haluttiin pelaajille antaa mahdollisuus jatkaa tutoriaalia pidempään. Tämä kuitenkin voi olla osalle pelaajista helpotus, jos tuntuu että haluaa harjoitella vielä turvallisemmassa ympäristössä. Tästä syystä tutoriaalın jatkamisen mahdollisuus päätettiin tuoda mukaan seuraavaan versioon.

Tämän lisäksi haluttiin auttaa pelaajia voittamaan alkuun, joka päätettiin tehdä kahdella tavalla. Ensiksi haluttiin opettaa vielä paremmin pelaajaa jo tutoriaalın aikana. Kilpailijavertailuissa huomattiin, että osa peleistä ohjaa pelaajien lukittavia noppeja ja pisteytettäviä yhdistelmiä erilaisilla visuaalisilla efekteillä, kuten liikuttelemalla eri elementtejä peliruudulla. Vastaavanlaista mekaniikkaa alettiin suunnitella myös Golden Rolliin, jotta saataisiin helpotettua pelaajia alkuun opettamalla paitsi säännöt, myös hieman pelin strategiaa tätä kautta. Jatkokehitykseen aikataulutettiin mekaniikka, joka näyttäisi visuaalisilla välähdyksillä ne nopat, jotka kannattaa lukita ennen seuraavaa heittoa, jotta paras mahdollinen tulos toteutuisi ja sen jälkeen samankaltaisella tavalla osoitettaisiin pelaajalle myös, mihin tulos kannattaa pisteyttää. Peliin alettiin suunnitella myös toimintoa, joka auttaisi pelaajaa muutaman ensimmäisen pelin aikana voittamaan helpommin pelin tekoälyä vastaan. Tällä saataisiin lisää painoarvoa pelaajille näytettäviin lu-

kitus- ja pisteytysvinkkeihin, kun haettavat tulokset toteutuisivat todennäköisimmin ja samaan aikaan tuotettaisiin pelaajille onnistumisen tunteita todennäköisemmin, jotta he jäisivät pelaamisen alkuvaiheilla mieluummin pelaamaan peliä.

Viimeisenä selkeänä kehityskohtana joka työn aikana havaittiin, oli että varsinaisen Yatzyn kaikkia perussääntöjä ei missään vaiheessa opeteta. Esimerkiksi sitä, että isomman pistemäärän saava pelaaja voittaa, ei käyty läpi pelaajalle ollenkaan. Tästä syystä päätettiin lisätä myöhemmin tutoriaalin alkuun yksi ruutu, jossa käytäisiin läpi oleellimmat ohjeet, kuten piste-eron merkitys ja vuorojen määrä.

6 POHDINTA

Tutoriaali ja sen tärkeys on helppo jättää vähemmälle huomiolle pelinkehityksessä ja keskittyä ydinominaisuuksiin enemmän. Peliä tehdessä tulee samalla myös huippupelaajaksi omassa pelissään ja monimutkaisemmatkin asiat tuntuvat itsestäänselvyyksiltä, jos on ollut itse mukana joka vaiheessa ensimmäisistä suunnitteluista aina viime hetken visuaalisten loppusilausten hienosäätämiseen. Työn aikana kävi kuitenkin selväksi, miten helposti voi unohtua, kuinka pieniäkin asioita pelaajalle on hyvä opettaa jo varhaisessa vaiheessa, jotta peli tuntuu mielekkäältä ja halukkuus jatkaa pelaamista saadaan herätettyä.

Työllä saavutettiin haluttuja tuloksia Golden Roll -pelille ja se antoi hyvät työkalut erityisesti jatkokehitykselle. Sen aikana saatiin tärkeää lisäymmärrystä pelaajien käyttäytymisestä ja pystyttiin heti tekemään muutoksia, jotka vaikuttivat halutusti. Mieleen tulikin, että mikäli tutoriaaliin olisi keskitytty jo aiemmassa vaiheessa vuoden 2019 aikana, olisi todennäköisesti saatu parempia tuloksiakin jo aiemmin. Pelin ensimmäisten vaiheiden tärkeys oli jo aiemminkin tullut selväksi, mutta se korostui entisestään tämän työn aikana sekä teorian että pelitestausten kautta. Mikäli pelaajat eivät opi pelin perusmekaniikkoja tai innostu niistä, on huomattavasti vaikeampaa saada innostusta heräämään myöskään pelin muita asioita kohtaan.

Pelitestausten roolia työ alleviivasi myös entisestään, sillä ilman sitä kautta saatuja palautteita ja analytiikkoja ei olisi päästy saamaan vahvistusta tarvittaville muutoksille.

LÄHTEET

Peacock, N. 2017. What Makes a Great Tutorial? Luettu 27.4.2020.
<https://www.ign.com/articles/2017/08/28/what-makes-a-great-tutorial>

Järvinen, A. 2010. First Five minutes: How Tutorials Make or Break Your Social Game. Luettu 28.5.2020. https://www.gamasutra.com/view/feature/132715/first_five_minutes_how_tutorials_.php

Clement, J. 2020. Number of active apps in the Apple App Store 2008-2019. Luettu 2.6.2020. <https://www.statista.com/statistics/268251/number-of-apps-in-the-itunes-app-store-since-2008/>

Jamieson, Darran. 2015. 4 Ways to Teach Your Players How to Play Your Game. Luettu 28.5.2020. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/4-ways-to-teach-your-players-how-to-play-your-game--cms-22719>