

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Roope Määttä

ASYMMETRISEN MONINPELIN SUUNNITTELU JA HAASTEET

Opinnäytetyö
Marraskuu 2021



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2021
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä(t)
Roope Määttä

Nimeke
Asymmetrisen moninpelin suunnittelu ja haasteet

Toimeksiantaja
Vaki Games

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä toteutetaan asymmetrisen verkkomoninpelin Kingshuntin suunnittelua ja tarkastellaan sen haasteita Jesse Schellin Art of Game Design -kirjan sisältämien linssien avulla. Kingshunt on Vaki Gamesin luoma verkkotiimipeli, jossa kaksi joukkuetta kamppailee keskenään voitosta. Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, mitä ongelmakohtia asymmetrisessä pelimuodossa on ja kuinka niitä voidaan korjata.

Suurimmat ongelmat asymmetrisessä pelimuodossa tulevat ilmi joukkueiden välisessä epäreiludessa. Ongelmat syntyvät, kun pelissä täytyy luoda tasapaino kahden tai useamman eri asian välillä, joilla ei ole yhteisiä ominaisuuksia.

Kirjassa esiteltyjen linssien avulla asymmetrisen pelimuodon tuomat ongelmat on ollut mahdollista ratkaista. Asymmetrinen pelimuoto tuo mielenkiintoista monipuolisuutta ja tunnelmaa peliin, mutta helpompi tapa luoda reilu peli jokaiselle pelaajalle olisi luoda symmetrinen pelimuoto.

Kieli
Suomi

Sivuja 38
Liitteet
Liitesivumäärä

Asiasanat

Asymmetria, moninpelit, suunnittelu



THESIS
November 2021
Degree Programme In Business
Information Technology

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
FINLAND
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Author (s)
Roope Määttä

Title
Design and Challenges of Asymmetric Multiplayer Game

Commissioned by
Vaki Games

Abstract

This thesis examines the process and difficulties of designing an asymmetric multiplayer game Kinghunt with the help of lenses from Jesse Schell's book Art of Game Design. Kinghunt is an online team game created by Vaki Games in which two teams fight against each other for victory. The aim of the thesis is to find out what are the problem areas in the asymmetric game format and how they can be corrected.

The biggest problems with the asymmetric game format are manifested in the unfairness between teams. The problems arise when a balance between two or more elements with no common attributes needs to be made.

With the help of the lenses presented in the book, it has been possible to solve the problems posed by the asymmetric game format. The asymmetrical game format brings interesting variety and atmosphere to the game, but an easier way to create a fair game for each player would be to create a symmetrical game format.

Language

Finnish

Pages 38
Appendices
Pages of Appendices

Keywords

Asymmetric, multiplayer, design

Sisältö

Käsitteet.....	1
1 Johdanto	3
2 Kingshunt.....	4
3 Asymmetrisyys peleissä.....	5
4 Art of Game Design	7
5 Kingshuntin suunnittelussa käytetyt linssit	8
5.1 Sujuvuuden linssi.....	8
5.2 Kokemuksen linssi	9
5.3 Pulman ratkaisun linssi	9
5.4 Tavoitteiden Linssi	10
5.5 Holograafisen suunnittelun linssi	10
5.6 Muuttuvien kohteiden linssi.....	11
5.7 Salaisuuden Linssi.....	12
5.8 Toiminnan Linssi	12
5.9 Taidon Linssi.....	13
5.10 Reiluuden linssi.....	14
5.11 Ajan linssi.....	15
5.12 Haasteen Linssi	15
5.13 Kilpailun Linssi	16
6 Toteutus	17
6.1 Sujuvuuden linssi.....	17
6.2 Kokemuksen linssi	18
6.3 Pulman ratkaisun linssi	19
6.4 Tavoitteiden linssi	20
6.5 Holograafisen suunnittelun linssi	21
6.6 Muuttuvien kohteiden linssi.....	22
6.7 Salaisuuden linssi	23
6.8 Toiminnan linssi	26
6.9 Taidon linssi.....	27
6.10 Reiluuden linssi.....	28
6.11 Ajan Linssi	30
6.12 Haasteen linssi	31
6.13 Kilpailun linssi	32
7 Pohdinta.....	33
Lähteet.....	34

Käsitteet

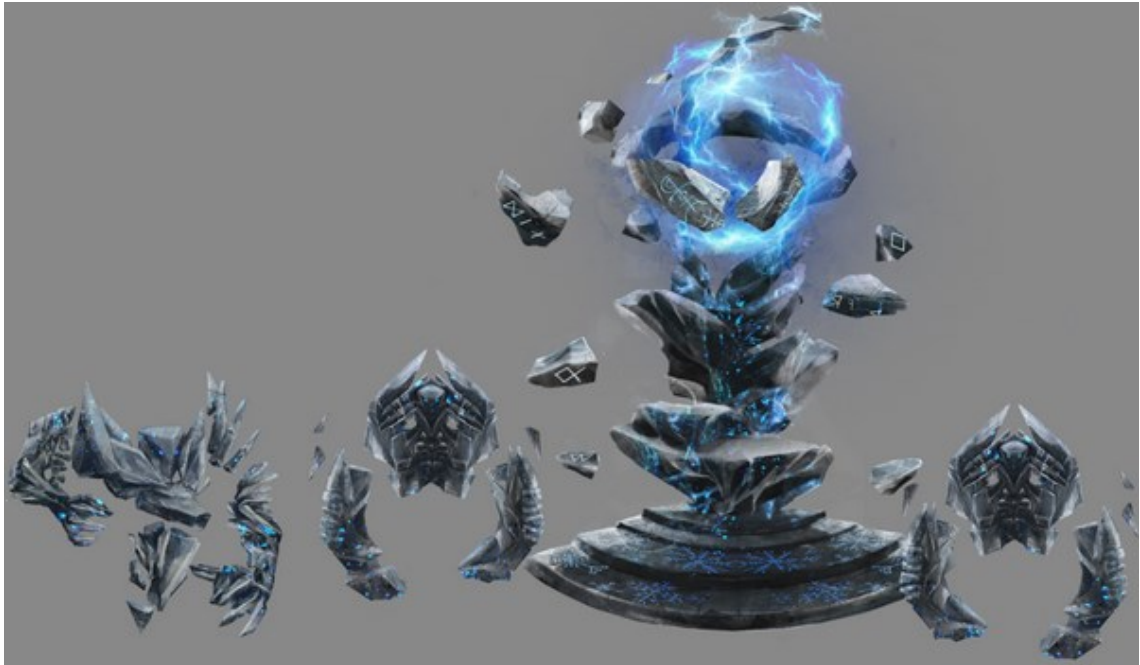
- MOBA (engl. Massive Online Battle Arena) kuvastaa pelin pelimuotoa ja genreä.
- Metapelaaminen videopeliympäristössä tarkoittaa tapaa pelata peliä, jossa pelaaja tietää tämänhetkiset strategiset trendit ja käyttää niitä pelissä.
- Asymmetrisyys peleissä tarkoittaa vähintään kahden eri puolen eroavaisuutta tavoitteiden, käytössä olevien työkalujen tai asettelun kautta.
- Guardian on Kingshuntissa puolustavan joukkueen tukikohdan päädyssä oleva olento, joka puolustaa itseään hyökkäävältä joukkueelta (kuva 1).
- Payload on Kingshuntissa kahdella eri linjalla liikkuva hyökkääjien toimesta työnnettävä tykki, joka saavuttuaan guardianille alkaa ampumaan sitä (kuva 2).
- Minion on Kingshuntissa payloadia työntävä tietokoneohjattu yksikkö (kuva 2).
- Operaattori on Kingshuntissa pelaajan omistavaa tykkiä puolustava tietokoneohjattu yksikkö (kuva 4).



Kuva 1. Guardian -olento



Kuva 2. Payloadia työntävät minionit ja payload



Kuva 3. Operaattorit ja tykki

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan asymmetrisen pelin pelisuunnittelua ja sen haasteita Jesse Schellin Art of Game Design-kirjan sisältämien suurennuslasien avulla ja hyödynnetään niitä asymmetrisen moninpelin Kingshunt suunnittelussa. Kingshunt on Vaki Gamesin luoma verkkotiimipeli, jossa kaksi joukkuetta kamppailee keskenään voitosta. Asymmetrian ongelmat moninpeleissä tulevat selkeinten esille pelaajien tai joukkueiden välillä olevan asymmetrian tuoman epäreilouden ja epätasapainon myötä. Opinnäytetyön tarkoitus on auttaa havaitsemaan ja korjaamaan asymmetrisen moninpelin ongelmakohtia ja esitellä lukijalle asymmetrisen pelin kehitysprosessia. Valitsen kirjasta Kingshuntain luontiin pätevimät aiheet ja käytän kirjan oppeja Kingshuntain suunnittelussa, sekä toteutuksessa.

2 Kingshunt

Kingshunt on Vaki Gamesin luoma verkkotiimipeli, jossa kaksi viiden hengen joukkuetta taistelevat keskenään voitosta käyttäen hyödykseen strategisia taitojaan, tiimityöskentelyä, refleksejään, sekä ymmärrystä pelistä.

Kingshuntin asymmetrisessä pelimuodossa on kaksi puolta: puolustajat ja hyökkääjät. Puolustajien tehtävä on puolustaa heidän päädyssään olevaa guardian-olentoa (kuva 1) ja estää hyökkääjien eteneminen rakentamalla tietokoneohjattuja hahmoja itsenäisesti ampuvia tykkeitä (kuva 3), muureja, sekä ansoja strategisiin paikkoihin, sekä tuhoamalla vihollispelaajat oman pelattavan hahmonsa taidoilla. Hyökkääjien tavoite on tuhota puolustajien luomat puolustukset, sekä puolustavat pelaajat tietokoneohjattuja hahmoja, minioneja (kuva 2), apuna käyttäen. Jos hyökkäävä joukkue ei saa tuhottua guardian-olentoa 12 minuuttiin, puolustajat voittavat. Peli alkaa, kun jokainen pelaaja on valinnut oman pelattavan hahmonsa (kuva 4), minkä jälkeen puolustajat luovat puolustuksensa haluamallaan tavalla. Tämän jälkeen portit aukeavat hyökkääjille, jotka yrittävät tuhota puolustukset. Jokaisella pelattavalla hahmolla on omat erikoisominaisuutensa, sekä pelityylinsä. Pelistä asymmetrisen tekevät kaksi pelattavaa puolta ja niiden omat tavoitteet, eri kykyjä omaavat hahmot, sekä molempien puolien omat apukeinot kuten puolustajien rakennettavat tykit, sekä hyökkääjien kutsumat apujoukot.



Kuva 4. Prosecutor -hahmo

3 Asymmetrisyys peleissä

Asymmetrisyys tarkoittaa epäsymmetristä asiaa, asiaa, joka ei ole symmetrinen eikä identtinen kahdelta eri puolelta (Dictionary 2019). Asymmetrisiä pelejä voivat olla esimerkiksi pelit, joissa on kaksi eri vastakkaista puolta, joilla molemmilla on omat tehtävänsä, omat ominaisuutensa sekä omat pelattavat hahmonsensa (Boyer 2019). Asymmetrisiä pelejä ovat pelit kuten

- Counter Strike: Global Offensive: Peli, jossa toinen puoli puolustaa ja toinen hyökkää, mutta kaikki pelaajat pelaavat samoilla hahmoilla (Rondina 2021). Counter Strikessä osuvimmat opinnäytetyössä esitellyt linssit ovat taidon, sekä reiluuden linssit, sillä Counter Strikessä molemmat joukkueet joutuvat pelaamaan samoilla hahmoilla ja käymään molemmat puolet läpi.
- Among Us: Peli, jossa pelaajien tulee selvitä elossa yhdessä suljetussa tilassa, mutta osa pelaajista on murhaajia. Pelaajat äänestävät aika ajoin

kuka heidän mielestään on murhaaja, ja sitä myöten kenet he äänestävät ulos pelistä. Voittaja on joko murhaaja tai selviytyjät (Wong 2021). Among Us käyttää opinnäytetyössä esiteltävää salaisuuden linssiä päällimmäisenä pelimekaniikkana asymmetriassa.

- Kingshunt: Opinnäytetyössä esimerkkipelinä toimiva asymmetrinen peli, jossa puolustajat rakentavat torneja puolustaakseen linnoitustaan ja hyökkääjät tietokoneapureidensa avulla yrittävät tuhota puolustukset. Kingshuntin asymmetrisessä pelimuodossa suurin ongelma löytyy tarkastelemalla opinnäytetyössä esiteltävää reilun linssiä ja onnistunein osa löytyy toiminnan linssiä tarkastelemalla.

Asymmetrisyyden haasteet Kingshuntissa tulevat selkeimmin esille pelin strategisten elementtien ja niitä täydentävien osien, kuten kenttäsuunnittelun ja monta pelaajaa vaativan pelin muodossa. Puolustajilla tulisi olla tarpeeksi mielenkiintoisia ominaisuuksia luoda jokaisessa pelissä erityyppinen puolustuskokonaisuus ja sen lisäksi kommunikaatiokyky toteuttaa se pelaajien kesken, mikä taas tarkoittaa sitä, että hyökkäävillä pelaajilla täytyy olla yhtä paljon keinoja voittaa eri puolustukset. (Schell 2019, 359.) Tästä syntyi pelin tasapainon ylläpitämisen kannalta erittäin haastava työ, sillä asymmetrisessä pelissä on ollut hankala pysyä molemmille joukkueille reilussa ratkaisussa, jossa jokaiselle puolustuskombinaatiolle on omat selkeät heikkoudet, sekä vahvuudet ja jossa jokainen hyökkäys pitäisi pystyä puolustamaan reilulla tavalla. Ennen kuin peli on julkaistu, on koettu erittäin vaikeaksi testata jokaista pelin ominaisuutta, sillä suunnittelija ei voi itse helposti testata jokaista mahdollista pelitapaa isoissa pelikentissä (Kuva 5), joissa pelityylivariaatiot ovat erittäin laajat. Tämän takia pelin todellinen niin sanottu "oikea" pelityyli ja sen ympärille tehtävä pelin tasapaino löytyy vasta pelin julkaisun jälkeen pelaajien itse synnyttämästä "meta"-pelistä. Metapeliä tekijöiden on tarkkailtava tarkasti ja tehtävä tasapainomuutoksia peliin pelatuista peleistä syntyvän statistiikan pohjalta. Vaikka metapeli olisi kerran löydetty, pelaajat tulevat rikkomaan aikaisempaa metaa ja synnyttämään uuden metan. Pidempikestoisen metapelin löytämiseen menee silti pitkään, sillä pelin julkaisun alussa metapeli tulee muuttumaan monesti lyhyessä ajassa, koska suurin osa pelaajista ei osaa pelata peliä vielä

tarpeeksi korkealla tasolla. (Costiuc 2019.) Meta-pelin kehitymisestä nähtiin esimerkki maailman kuulun League of Legends -pelin vuonna 2012 pidetyissä finaaleissa, joissa amatilaispelaajat näyttivät 3 vuotta pelin julkaisun jälkeen mallia maailmalle, kuinka peliä tulee optimaalisesti pelata (Rand 2020).



Kuva 5. Asymmetrisen pelimuodon kenttä

4 Art of Game Design

Käytän opinnäytetyössä Jesse Schellin Art of Game Design kirjaa, sillä Schellin kirja on helppokäyttöisin minun tarkoituksiini. Kirja esittelee satakolmetoista tarkasteltavaa pelin suunnittelua tarkastelevaa linssiä, joista uskon jokaisen pelin tekijän löytävän itselleen monta omaan peliin sopivaa linssiä. Linssihin on helppo palata, sillä kirjassa linssit ovat selkeästi eroteltu toisistaan ja niiden tuoma sisältö on tiivistetty muutamaaan virkkeeseen. Muita pelin suunnitteluun liittyviä kirjoja olisi käytettävissä, kuten:

- Raph Kosterin A Theory of Fun for Game Design

- Scott Rogersin Level Up! The Guide to Great Video Game Design
- Tracy Fullertonin Game Design Workshop

5 Kingshuntin suunnittelussa käytetyt linssit

Tässä luvussa käyn läpi Jesse Schellin Art of Game Design kirjassa esitettyjä pelin luontiin liittyviä aiheita ja sitä, kuinka niitä on käytetty Kingshuntin asymmetristä pelimuotoa suunnitellessa ja toteutettaessa. Esitän alaluvuissa kirjassa olevat aiheet ja niihin liittyvät kysymykset ja palaan niihin opinnäytetyön toteutuksellisessa osuudessa ottaen huomioon asymmetrisen pelisuunnittelun.

5.1 Sujuvuuden linssi

Peliä tehdessä olisi hyvä saada pelaajat pysymään keskittyneinä peliin selkeiden tavoitteiden, kasvavan vaikeustason ja pelaajakehityksen avulla. Pelisuunnittelijan tulisi pohtia näitä kysymyksiä:

- Harhauttaako jotkin ominaisuudet pelissä pelaajan keskittymistä tavoitteista?
- Kasvaako pelin haasteet tasaisesti pelin edetessä?
- Kehittykö pelaajat pelissä odotetulla tavalla? Jos ei, niin kuinka korjata asia? (Schell 2019, 298-299.)

5.2 Kokemuksen linssi

Pelin suunnittelijan tulisi luoda hyvä pelikokemus jokaiselle pelaajalle. Hyvän pelikokemuksen luomiseksi tulisi pelin sijaan suunnittelijan miettiä pelaajan kokemusta:

- Millaisen pelikokemuksen halutaan pelaajan kokevan?
- Mitkä ovat olennaisia ominaisuuksia kokemuksen luonnissa?
- Kuinka peli voi luoda kyseisen kokemuksen? (Schell 2019, 112.)

5.3 Pulman ratkaisun linssi

Jokaisessa pelissä on pulmia, jotka täytyy ratkaista (Schell 2019, 155). Kingshuntissa pelaajalle pulmia on tavallista enemmän, sillä ne täytyy ymmärtää molempien puolien näkökulmasta. Peliä tehdessä tulisi suunnittelijan miettiä ongelmia, joita pelaajien täytyy ratkaista onnistuakseen pelissä.

- Mitä ongelmia peli pyytää pelaajia ratkaisemaan?
- Onko pelissä piilotettuja ongelmia, joita syntyy pelatessa?
- Kuinka peli voi luoda uusia ongelmia, jotta pelaajat jatkavat pelaamista? (Schell 2019, 155.)

5.4 Tavoitteiden Linssi

Pää tavoitteena moninpeli Kingshuntissa on voittaa peli, mutta koska peli on asymmetrinen, tavoitteiden täytyminen eroaa riippuen joukkueesta. Jotta tavoitteet pelissä olisivat selkeät ja sopivat pelaajille tulisi suunnittelijan pohtia näitä kysymyksiä:

- Mikä on perimmäinen tavoite pelissä?
- Onko se tavoite selkeä pelaajille?
- Jos pelissä on monta tavoitetta, ymmärtävätkö pelaajat ne?
- Liittyvätkö tavoitteet toisiinsa merkittävällä tavalla?
- Ovatko tavoitteet selkeitä, saavutettavia ja palkitsevia?
- Onko pelissä sopiva tasapaino lyhyen ja pitkän matkan tavoitteiden välillä
- Voiko pelaajat valita omat tavoitteensa? (Schell 2019, 359.)

5.5 Holograafisen suunnittelun linssi

Suunnitellessa peliä, tulisi pelisuunnittelijan ymmärtää mikä on pelin struktuuri sekä pelaajan pelikokemus.

- Mitkä elementit tekevät pelikokemuksesta nautinnollisen?

- Mitkä elementit pelissä voivat riistää nautinnon pelikokemuksesta?
- Kuinka pelin elementtejä voi muuttaa kokemuksen parantamiseksi? (Schell 2019, 169-170.)

5.6 Muuttuvien kohteiden linssi

Pelin suunnittelijan tulisi pohtia, mikä tieto pelaajalla pelistä ja sen kohteista muuttuu pelin aikana. Käyttäkseen tätä linssiä suunnittelijan tulisi kysyä itseltään nämä kysymykset:

- Mitkä ovat pelaajien kohteet pelissä?
- Mitä ominaisuuksia kohteilla on?
- Mitkä ovat mahdolliset erilaiset tilat kohteilla?
- Mitkä asiat saavat kohteiden sen hetkisen tilan muuttumaan? (Schell 2019, 341-342.)

5.7 Salaisuuden Linssi

Pelaaminen perustuu päätöksiin ja tehdyt päätökset pohjautuvat tiedettyyn informaatioon. Määrittelemällä kuka pelissä tietää mitäkin, määritellään pelin peruslogiikkaa. Muuttamalla mitä tietoa kukakin tietää, voi peli muuttua täysin. Pelin suunnittelijan tulisi miettiä, kuka tietää mitäkin ja miksi.

- Mitä tietoa vain peli tietää?
- Mitä jokainen pelaaja tietää?
- Mitä vain jotkin, tai yksittäinen pelaaja tietää?
- Parantaisiko tiedon jakamisen muuttaminen peliä jollain tapaa? (Schell 2019, 345.)

5.8 Toiminnan Linssi

Toiminnot peleissä ovat pelimekaniikkojen verbejä. Perustoiminnot kuten hahmon liikuttaminen ruudulta toiselle shakissa ovat perustoimintoja, kun taas pelinappulan uhraaminen tai puolustaminen on strategista toimintaa (Schell 2019, 346). Pelin suunnittelijan tulisi miettiä mitä toimintoja pelaaja voi ja ei voi pelissä tehdä:

- Mitkä ovat perustoiminnot pelissä?

- Mitkä ovat strategiset toiminnot pelissä?
- Mitkä ovat toivottuja strategisia toimintoja pelaajilta?
- Onko strategisten ja perustoimintojen välinen suhde hyvä?
- Mitä toimintoja pelaajat haluaisivat tehdä pelissä, mitä he eivät voi tehdä?
(Schell 2019, 351.)

5.9 Taidon Linssi

Taidon linssiä käyttäessä tulisi tarkastella, mitä taitoja ja ominaisuuksia pelaaja tarvitsee pelataksaan peliä. Vaativa peli voi olla hyvä tai joissain tapauksissa huono asia. Suunnittelijan tulisi tarkastella peliään ja kysyä itseltään:

- Mitä taitoja peli vaatii pelaajalta?
- Onko kategorioita taidoista, joita pelistä puuttuu?
- Mitkä taidot ovat suurimassa roolissa?
- Luovatko taidot halutun kokemuksen?
- Ovatko jotkin pelaajat paljon parempia, kuin toiset näissä taidoissa?
- Tekeekö tämä pelistä epäreilun oloisen?
- Voivatko pelaajat parantaa taitojaan harjoittelemalla?

- Vaatiiko tämä peli tietyn tasoista taitoa? (Schell 2019, 365.)

5.10 Reiluuden linssi

Reiluuden ja tasapainon luominen asymmetrisessä pelissä on syntynyt suurimmaksi ongelmaksi Kingshunttia tehdessä ja tulee olemaan puhutuin aihe tässä opinnäytetyössä. Peliä tulisi arvioida jokaisen pelaajan näkökulmasta ja taitotasosta nähden ja sen myötä luoda peli, joka antaa jokaisen tasoiselle pelaajalle mahdollisuuden onnistua ja kokea sen samalla reiluksi (Schell 2019, 400). Suurin ongelma syntyy, kun pelissä pitää löytää tasapaino kahden tai useamman eri elementin välillä, joilla ei ole mitään yhteisiä ominaisuuksia (Boyer 2019). Reilua ja tasapainoista peliä luodessa tulisi suunnittelijan pohtia näitä kysymyksiä:

- Tulisiko pelin olla symmetrinen? Miksi?
- Tulisiko pelin olla asymmetrinen? Miksi?
- Kumpi on tärkeämpää: että peli vertaa tarkasti, kuka pelaajista on taidokkain, vai, että peli luo mielenkiintoisen haasteen jokaiselle pelaajalle?
- Jos eri tasoisten pelaajien on tarkoitus pelata keskenään, mitä keinoja peli tuo pitääkseen pelin mielenkiintoisena jokaiselle? (Schell 2019, 400-401.)

5.11 Ajan linssi

Pelisuunnittelijan tehtävä on luoda pelikokemuksia, mutta pelikokemukset voivat pilaantua, jos ne kestävät liian pitkään, tai ovat liian lyhyitä. Suunnittelijan tulisi pohtia:

- Mikä määrittelee pelin pituuden?
- Turhautuvatko pelaajat pelin loputtua liian nopeasti, tai tylsistyvätkö he, jos peli kestää liian pitkään
- Aikarajan luominen pelille voi tehdä pelistä jännittävän. Onko se hyvä idea pelille? (Schell 2019, 337-338.)

5.12 Haasteen Linssi

Haaste ja tavoitteet ovat kaiken pelaamisen keskiössä ja määrittelee pelin käsitteen. Haasteita luodessa tuli suunnittelijan tutkia näitä asioita:

- Mitä haasteita pelissä on?
- Ovatko ne liian helppoja, liian vaikeita, tai juuri sopivia?
- Toimivatko haasteet jokaisella pelaajan taitotasolla?
- Kuinka pelin vaikeustaso nousee pelaajan onnistuttua?
- Onko haasteissa tarpeeksi monipuolisuutta?

- Mikä on korkein taso pelin vaikeustasossa? (Schell 2019, 404.)

5.13 Kilpailun Linssi

Kilpailulliset pelit auttavat ihmisiä päättämään, kuka on taidokkain tietyssä asiassa. Tämä linssi auttaa varmistamaan sen, että pelin pelaajat tulevat haluamaan voittoa pelissä. Suunnittelijan tulisi pohtia näitä kysymyksiä:

- Antaako peli reilun mittauksen pelaajan taidoista?
- Haluavatko pelaajat voittoa pelissä? Miksi?
- Voivatko pelaajat olla ylpeitä voittaessaan pelissä?
- Voivatko aloittelijat kilpailla pelissä?
- Voivatko ekspertit kilpailla pelissä?
- Voivatko pelin ekspertit pääsääntöisesti olla varmoja voitostaan pelissä?
(Schell 2019, 419.)

6 Toteutus

Tässä luvussa käyn läpi Kingshuntin toteutusta ja linseistä opittuja oivalluksia samassa järjestyksessä, kuin ne on aikaisemmassa luvussa esitetty asymmetrisen pelin suunnittelun näkökulmasta.

6.1 Sujuvuuden linssi

Tavoitteita pelaajalle Kingshuntissa on monia. Pelaajan joukkueesta riippuen tavoitteet ovat erilaiset, mutta päätavoite molemmille joukkueille on kuitenkin pelin voittaminen ja voiton saavuttamiseen täytyy molempien joukkueiden täyttää eri ehdot. Huomasimme alku vaiheilla peliä tehdessä, että molempien joukkueiden pelaajat koittivat tehdä montaa asiaa yhtä aikaa pelikentällä, eikä heillä ollut selkeää polkua voittoon. Alkuperäisessä ideassa hyökkääjiä auttavat tietokonesotilaat ”minionit” juoksivat ennalta määritellyjä linjoja pitkin tuhoamaan puolustajien guardian-olennon, eikä pelaajille ollut näkyvissä muuta selkeää indikaattoria pelin etenemisvaiheesta, kuin guardianin sen hetkinen elämävoima ja jäljellä oleva aika. Tätä ongelmaa lähdimme ratkaisemaan tuomalla peliin molemmille joukkueille yhteisen kohteen; ”payloadin”, eli molemmilla linjoilla kulkevan työnnettävän kohteen. Molemmat joukkueet voivat työntää payloadia, mutta se aloittaa matkansa hyökkääjäjoukkueen tukikohdasta ja saavuttuaan puolustajajoukkueen päätyyn Guardianille, alkaa se ampumaan sitä. Payloadin ansiota molemmat joukkueet näkevät, missä vaiheessa peli on etenemässä ja mille alueelle keskittää strategiset voimansa. Myös hyökkääjäjoukkueen minionit työntävät payloadia, joka antaa puolustavan joukkueen rakentamille puolustuksille entistä tärkeämmän roolin.

Pelin edetessä tietokoneohjatut hahmot kehittyvät itsestään ja pelaajat voivat kehittää omaa hahmoaan haluamallaan tavalla. Näiden ansiota pelin edetessä ja Guardianin kestävyuden tippuessa vaikeustaso ja jännitys alkaa kasvamaan mitä pidemmälle pelissä edetään.

6.2 Kokemuksen linssi

Kingshuntin asymmetrisessä pelimuodossa halutaan luoda linnoituksen valloituksen, sekä puolustamisen kokemus ja siihen liittyvät toimenpiteet ja saavutuksen tunteet. Nämä luotiin antamalla pelaajille mahdollisuudet hyökätä ja puolustaa, sekä luoda puolustuksia melkein missä päin pelikenttää tahansa. Nämä ominaisuudet antavat pelaajille suuren määrän mahdollisuuksia kokeilla erilaisia ratkaisuja rakentaa puolustuksia strategisesti, sekä koittaa hyökätä linnoitukseen eri tavoin. Suurena osana kokemusta on myös kenttäsuunnittelu, sekä ympäristön visuaalisuus. Kingshuntissa haluttiin luoda tunnelma sodan käynnistä fantasiamaailmassa, joka luotiin synkillä taianomasilla ympäristöillä, sekä murtuneilla raunioilla. Tämän kokemuksen luomiseksi asymmetrisen pelimuodon valitseminen koettiin parhaaksi ratkaisuksi, sillä linnan hyökkäys ja puolustustilanteissa toinen osapuoli murtaa suojamuurit samalla kun toinen koittaa pitää ne kasassa.

6.3 Pulman ratkaisun linssi

Kingshuntissa pelaajille asetetaan monta pulmaa, joita pelaajan tulee ratkaista pelissä riippuen pelin sen hetkisestä tilanteesta, sekä siitä, onko pelaaja hyökkääjä vai puolustaja. Puolustajille jatkuva pulma, jota heidän tulee selvittää, on vihollisen hyökkäyksiin vastaaminen. Jos hyökkäävä joukkue esimerkiksi jakautuu kahteen eri ryhmään, tulee puolustajien keskittyä myös puolustamaan alueita, jonne hyökkääjät hajaantuvat. Tämä tapahtuma voi tapahtua pelin aikana niin monesti, kuin hyökkääjät haluavat ja puolustajien tulee olla jatkuvasti valppaina vihollisten sijainnista. Tämä ei tarkoita silti sitä, että vain puolustajat reagoivat hyökkääjien siirtoihin, vaan myös hyökkääjien tulee selvittää pulmia, joita puolustava joukkue on heille asettanut, kuten puolustusten heikkojen kohtien selvittäminen. Jos puolustajat ovat esimerkiksi keskittäneet puolustuksensa hajanaisesti, tulee hyökkääjien keksiä, mistä puolustukset saisi helpoiten tuhottua. Vastakohtaisesti jos puolustajat ovat asettaneet puolustuksensa vain tietylle alueelle, tulee hyökkääjien ratkaista, kuinka murtaa puolustajien tekemä hallittu linnoitus, tai täysin välttää se. Koska asymmetrisessä pelimuodossa on kaksi linjaa, joita pitkin hyökkääjien tietokoneohjatut joukot, sekä Payloadit liikkuvat, on molemmilla joukkueilla mahdollisuus keskittyä yhteen tai kahteen linjaan, tai muuttaa koko strategia kesken kaiken. Jo pelkkä joukkueiden asymmetrisyys luo peliin pulmia, joita pelaajien tulee ratkaista, mutta sen lisäksi pelaajat valitsevat omat hahmonsensa, joilla on omat uniikit erikoistaitonsa ja muokkaavat niiden voimakkuuksia pelin aikana tahtomallaan tavalla. Jokainen peli on erilainen pelaajien ja heidän valitsemien hahmojen myötä ja jokaisessa pelissä pelaajille asetetaan ratkaistavaksi pulmaksi kuinka oma joukkue voi voittaa vihollisjoukkueen. Pelin kehityksen aikana on myös huomattu, että pulmia voi olla liikaa. Olemme luoneet peliin laajan määrän eri toiminnallisuuksia, jotka tuovat peliin joukkueille eri pulmia, mutta kun pulmia alkaa kasaantumaan liikaa, moni niistä jää pelaajilta pelin aikana ratkaisematta. Esimerkiksi yksi näkyvimmistä pulmista molemmille joukkueille oli hahmon kehitys ja hahmoa parantavien tavaroiden ostaminen pelin aikana. Pelaajien tuli ratkaista million ja mitä hahmoa parantavia tavaroita heidän tulisi ostaa minäkin hetkenä, joka oli

kaiken muun hektisyyden päälle varsinkin uusilta pelaajilta liikaa vaadittu. Tämän ratkaisemiseksi ja pulman ratkaisun linssin oppien toteutumiseksi loimme jokaiselle pelattavalle hahmolle listan automaattisesti ostettavista tavaroista pelin aikana (kuva 6).



Kuva 6. Tavaroiden ostonäkymä, jossa automaattinen osto on valittuna päälle

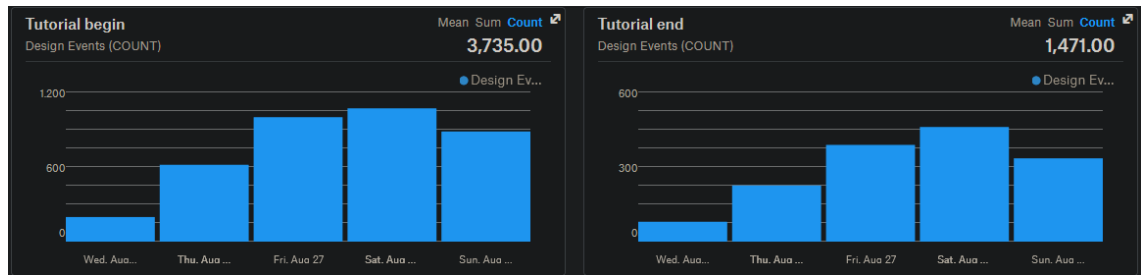
6.4 Tavoitteiden linssi

Guardianin tuhoutumisen tai puolustajan näkökulmasta tuhoutumisen estämisen lisäksi on pelissä molemmille joukkueille toinen suuri yhteinen tavoite; kentällä liikkuvat payloadit, joita hyökkääjät ja heidän minionit koittavat työntää guardiania kohti samalla, kun puolustajat koittavat estää ne. Payloadien liikkumista pelaajien lisäksi estävät puolustajien rakentamat tykit, sekä ansat, jotka hyökkäävien pelaajien tulee koittaa tuhota, jotta payloadit liikkuisivat ongelmitta. Koska pelaajat puolustavat oman joukkueensa joukkueita ja rakennelmia, on myös pelaajien erittäin tärkeää koittaa tappa vihostijoukkueen pelaajat. Vaikkakin

pelaajat heräävät henkiin aina uudestaan tietyn ajan päästä, estää taistelun voittanut osapuoli vihollisen toiminnat hetkeksi, sekä voittaja ansaitsee lisäresursseja. Resursseilla pelaajat voivat ostaa itselleen hahmoa parantavia tavaroita, sekä joukkueen voittoa edistäviä hyödykkeitä, kuten puolustajan joukkueessa lisärakennelmia sekä hyökkääjien joukkueessa lisäjoukkoja. Ennen payloadien luomista peliin, pelin päällimmäinen tavoite oli molemmille joukkueille erittäin epäselvä ja tavoitteiden linssi auttoi huomioimaan tämän asian.

6.5 Holograafisen suunnittelun linssi

Kingshuntissa pelaajan kentän muokkausta, sekä liikkumismahdollisuuksia on rajoitettu, jotta pelin struktuuri ja tasapaino pysyisi kasassa. Vaikkakin pelaajasta voisi olla hauskaa ja luovaa rakentaa rakennelmia, minne vain kentällä, se rikkoisi pelin herkän tasapainon, joten sitä täytyi rajoittaa. Esimerkiksi pelaaja ei saa rakentaa rakennuksia toisen rakennuksen päälle tai rakentaa tykkeitä keskelle linjaa, sillä minioneiden ei ole tarkoitus hyökätä tykkeitä puolustavien operaattoreiden kimppuun. Kun puolustajat keksivät optimaalisen tavan rakentaa suojarakennelmansa, voivat hyökkääjät koettaa päätellä taktiikan ja ymmärtää tarvittavat työkalut puolustuksien voittamiseksi. Näin koetettiin luoda jokaiselle pelaajalle reilu ja tyydyttävä pelikokemus. Aikaisemmissa versioissa rakennusten rakentamista rajoitettiin liikaa, tehden rakentamisesta epäselvää ja vaikeaa, pilaten pelaajien intuitiivisen pelikokemuksen. Esimerkiksi tykkeitä ei voinut rakentaa kuin vain niiden tarkoitetuille alustoille, mutta tämä tarkoitti sitä, ettei uudet pelaajat helposti tajunneet minne he pystyivät rakentamaan. Kun uudet pelaajat kokivat heti pelin alettua paljon vastoinkäymisiä, lähtivät he pelistä (kuva 7).



Kuva 7. Tutoriaalin aloittaneet ja läpipelanneet elokuun testissä

6.6 Muuttuvien kohteiden linssi

Kingshuntissa molemmilla joukkueilla on eri kohteet ja niiden tärkeys, sekä ominaisuudet muuttuvat pelaajien toimintojen myötä koko pelin ajan. Yhteisiä kohteita, jotka toimisivat molemmille joukkueille täysin samalla tavalla ei ole kuin vihollisjoukkueen pelaajat, sekä kentältä kerättävät elämävoimaa antavat pisteet, jotka parantavat hahmoa. Vaikka molemmat joukkueet voivat työntää payloadia, on payloadin toiminnallisuus ja työntötapa aivan erilainen molemmille joukkueille. Hyökkääjäjoukkueen täytyy olla jatkuvasti payloadin luona, jotta se työntyisi, mutta puolustajien toimesta se työntyy takaisin päin automaattisesti, niin pitkään kun hyökkäävä joukkue ei ole työntämässä sitä. Myös payloadin kohde on eri, sillä puolustajat koittavat pitää payloadia vain loitolla guardianista, kun taas hyökkääjät koittavat tuhota guardianin payloadian avulla. Guardianinkin on tavallaan yhteinen kohde, mutta erona on, että puolustajat koittavat pitää sen elossa ja hyökkääjät tuhota sen. Sama pätee myös jokaiseen puolustajan rakentamaan asiaan, sekä hyökkääjien kutsumaan lisäjoukkoon.

Hyökkääjän näkökulmasta kohteiden tärkeys muuttuu pelaajien toimintojen ja strategian perusteella. Pelin alettua voi olla tärkeämpää keskittyä puolustavan joukkueen rakentamiin kohteisiin, kuin payloadin työntöön tai guardianin tuhoamiseen, sillä puolustukset estävät kummankaan asian tapahtumista. Kun

puolustuksista on osa tuhottu, muuttuu hyökkääjien kohde payloadien työntöön ja guardianille pääsyyn. Payloadin guardianille työnnettyä, hyökkääjän kohde on puolustaa payloadia työntymästä pois ampuma-alueelta ja tuhota guardian.

Puolustavan joukkueen näkökulmasta ensimmäiset kohteet ovat omien rakennelmien puolustus ja vihollisjoukkojen tuhoaminen. Jos hyökkääjät saa tuhottua puolustukset, muuttuu puolustajien kohde puolustuksien suojelemisesta uusien puolustuksien rakentamiseen ja samalla payloadin loitolla pitämiseen. Jos payload pääsee guardianille asti, on puolustajan näkökulmasta tärkeintä työntää payload pois guardianilta.

Koska molemmilla joukkueilla on omat kohteensa, sekä pelityylinsä, Kingshuntin opetteleminen on koettu monimutkaiseksi uudelle pelaajalle, jonka täytyy opetella hahmojen kykyjen, muokkauksien, sekä pelisääntöjen lisäksi kahden eri joukkueen näkökulmasta kohteet ja kuinka ne lennosta muuttuvat. Vaikkakin asymmetrisyys tuo lisäsisältöä, sekä paljon eri tapoja pelata peliä, olisi symmetrisen pelin opetteleminen uudelle pelaajalle varmasti paljon helpompaa. Uuden pelaajan kokemusta on koetettu parantaa ja yksinkertaistaa tuomalla peliin automatisoituja ominaisuuksia kuten automaattisesti rakentuvat tykit sekä automaattisesti ostettavat hahmoa kehittävät tavarat antaen pelaajille mahdollisuuden oppia pelin ominaisuudet rauhassa ja keskittyä pelissä oleviin kohteisiin.

6.7 Salaisuuden linssi

Koska Kingshunt on osaksi myös strategiapeli, on informaatiolla erittäin suuri merkitys joukkueiden menestykseen. Molemmat joukkueet voivat nähdä molempien joukkueiden valitut hahmot, pelin aikana hahmolle ostetut tavarat ja tiedon hahmojen elossa olost. Jo ostettujen tavaroiden tiedolla on suuri vaikutus peliin, sillä pelaajat voivat nähdä mitä omat joukkueetoverit ovat ostaneet

hahmoilleen, ilman ylimääräistä kommunikaatiota ja sitä myöten välttää päällekkäisyyksiä tai painottaa jotain tiettyä pelityyliä, mutta vielä merkittävämmiin, pelaajat voivat nähdä vihollisjoukkueen ostetut tavarat ja sitä myöten torjua tai ostaa kivi, paperi, sakset tapaisesti vastakkaisen tavarain itselleen ja sitä myöten saada etulyöntiaseman taisteluissa.

Kun peli alkaa, hyökkääjät ovat lukittuina ensimmäiset 60 sekuntia pelikentältä sumun taakse rakennusvaiheen ajaksi (kuva 8), jonka aikana he eivät näe, mitä puolustajat ovat rakentaneet ja minne. Kun sumu katoaa, voivat hyökkääjät nähdä puolustuksien sijoitukset, ja sitä myöten tehdä päätöksensä hyökkäyksestä. Tästä on syntynyt epäreiluksi puolustajajoukkueen etu suunnitella rauhassa strategioitaan, kun taas hyökkääjien pitää melkein kuin lennosta sopia hyökkäysstrategiansa sumun hälvennyttyä.



Kuva 8. Rakentamisvaihe puolustajan näkökulmasta

Pelin aikana pelaajat voivat käyttää resurssejaan rakentaakseen lisää puolustuksia tai kutusuakseen lisäjoukkoja riippuen joukkueesta, mutta toinen joukkue ei näe, kuinka paljon resursseja toisella on. Tätä pelaajat voivat teoreettisesti laskea tarkkailemalla, kuinka paljon toinen joukkue on näkyvästi käyttänyt resurssejaan. Jos esimerkiksi hyökkäävä joukkue säästää resurssejaan koko matsin ajan, voi puolustajat ottaa tämän huomioon ja olettaa, että jossain

vaiheessa tulee hyökkääjät käyttämään paljon resursseja kerralla ja kutsumaan esimerkiksi paljon lisäjoukkoja samalla hetkellä.

Jos peli olisi symmetrinen ja pelaajat esimerkiksi rakentaisivat puolustuksia pelin aikana, eikä pelin alussa, olisi jotkin asiat salaisuuden linssin näkökulmasta pelimuodossa reilumpia. Tällöin olisi myös helpompi ymmärtää mitä vihollisjoukkue voi missäkin vaiheessa piilotetuilla resursseillaan tehdä, jos omalla joukkueella olisi samat kyvyt.

Salaisuuden linssin läpi katsomalla huomattiin, kuinka paljon pelissä on pelaajilta piilotettua asiaa kuten toisten pelaajien resurssimäärät ja kuinka paljon salaisuus luo peliin syvyyttä. Sen lisäksi, vaikka pelaajat näkevät jatkuvasti mitä tavaroita muut pelaajat ovat ostaneet, tulee pelaajan silti ymmärtää käyttää tätä tietoa hyväkseen (kuva 9).



	ID								
ATTACKER	1		1 Player Knight	0	0	0	0		1 1 1
	2		10 Bot1 Enchantress	4	1	0	0		1 1 3
	3		10 Bot4 Knight	1	3	1	0		2 1 1
	4		10 Bot3 Prosecutor	1	3	1	0		3 3
	5		10 Bot2 Demigod	0	3	0	0		2 1 1
DEFENDER	1		10 Bot4 Demigod	2	2	3	0		2 1 3
	2		10 Bot2 Knight	0	2	2	0		2 1 1
	3		10 Bot3 Enchantress	1	2	0	0		2 1 1
	4		10 Bot1 Prosecutor	6	1	1	0		3 3 1

Kuva 9. Oikealla hahmojen ostetut tavarat ja vasemmalla pelaajien tilastot

6.8 Toiminnan linssi

Kingshuntin asymmetrisessä pelimuodossa pelaajilla on hahmon kykyjen lisäksi paljon eri toimintoja, joista suurin osa on strategisia toimintoja. Vaikka voisi kuvitella, että suuri määrä strategisia mahdollisuuksia on vain hyvä asia pelissä, on Kingshuntin asymmetrisessä pelimuodossa todettu monipuolisuuden määrän olevan enemmän haitaksi varsinkin uusille pelaajille. Tässä ongelmassa toiminnan linssin tarkastelu auttoi ymmärtämään tarpeelliset ja tarpeettomat toiminnot. Eri ominaisuuksien määrän ja monimutkaisuuden kanssa on taisteltu projektin alusta lähtien, esimerkiksi eräässä pelin iteraatiossa pelaajat pystyivät rakentamisen ja joukkojen kutsumisen lisäksi manuaalisesti valitsemaan millä tavoin he halusivat kehittää puolustuksiansa tai minioneidensa kykyjä erittäin yksityiskohtaisesti. Silloin huomasimme nopeasti, että pelaajilla on rajallisen peliajan aikana aivan liikaa tehtävää ja valittavaa eri valikkojen alta eikä edes veteraanipelaajat ehtineet tekemään kaikkea mitä he halusivat. Tämän lisäksi, kun ottaa huomioon, että pelaajien tulee opetella asymmetrisessä pelissä molempien joukkueiden mahdolliset strategiset toiminnot, osata käyttää niitä ja myös vastata vihollisjoukkueen strategisiin valintoihin, syntyy pelin tasapainon luomisestakin erittäin hankalaa. Olemme korjanneet tätä ongelmaa vähentämällä pelaajien valikoista valittavia strategisia valintoja minimiin, sekä tehneet valikkojen käytöstä aina vain intuitiivisempia, sekä nopeakäyttöisempiä yksinkertaistamalla niitä. Tämän lisäksi lisäsimme pelin päävalikkoon pelin aikana ostettavien tavaroiden listan, josta pelaajat voivat ennen peliin menoa nähdä, mitä tavaroita pelin aikana on ostettavissa ja tehdä ennalta määritellyn listan tavaroista, jotka peli automaattisesti ostaa pelin aikana valitussa järjestyksessä, aina kun pelaajan resurssit niihin riittävät.

Valikkojen myötä käytettävien strategisten toimintojen lisäksi pelaajilla on pelissä monta kohdetta, joiden perusteella he voivat tehdä valintojaan. Pelaajat voivat esimerkiksi uhrata henkensä ja samalla antaa vihollispelaajalle lisäresursseja, jos he kokevat, että uhrauksesta saatu hyöty on suurempi. Esimerkiksi payloadin

siirtäminen hyökkääjän näkökulmasta välipisteelle tai rakennuksen tuhoaminen voi olla pelin voiton kannalta hyödyllinen uhraus.

6.9 Taidon linssi

Kingshunt on verkossa pelattava kolmannen persoonan strateginen taistelupeli, joka jo kategorioinnillaan kertoo vaativan paljon eri taitoja pelaajalta. Pelissä hahmoilla on tusina eri toimintoa käytettävissä jokaisella hetkellä; hahmot voivat liikkua, juosta, väistää ja käyttää hahmokohtaisia taitojaan. Väistöliikkeen aikana hahmot ovat kuolemattomia, mutta käyttävät kestävyysmittarista osan. Kestävyysmittari on koko ajan pelaajalle itselleen näkyvässä oleva asia, joka latautuu hetken päästä takaisin täyteen, mutta tyhjentyessä hahmot eivät voi juosta eikä väistää. On siis tärkeää, että pelaajat ymmärtävät missä vaiheessa on kriittisin hetki käyttää hahmon kestävyttä, sillä jos pelaaja tuhlaa sitä, voi se koitua heidän kohtalokseen. Jotta pelaajat onnistuisivat käyttämään kestävytensä oikein, tulee heidän ymmärtää pelissä olevien hahmojen taidot sekä omata hyvät refleksit painamaan väistönäppäintä oikealla hetkellä.

Koska väistöliikkeen käytöllä on niin suuri merkitys, uuden ja kokeneen pelaajan välinen ero on potentiaalisesti erittäin suuri. Myös puolustavalla ja hyökkävällä joukkueella on eroavaisuutensa väistön kannalta. Puolustajat joutuvat väistelemään vain pelaajien sekä usein heikkojen minioneiden iskuja, mutta hyökkääjien tulee huomioida puolustajien rakentamien tykkien ja ansojen, guardianin, pelaajien, sekä tykkejä puolustavien operaattoreiden iskut.

Puolustajat tarvitsevat erilaista taitoa kuin hyökkääjät oman tavoitteen täyttämiseksi. Puolustajien tulee osata tehdä strategisia valintoja jo ennen pelin alkua, sillä heidän tulee miettiä, millä tavalla he tulevat asettamaan puolustuksensa kentälle optimaalisimmalla tavalla käyttäen hyödyksi jokaisen

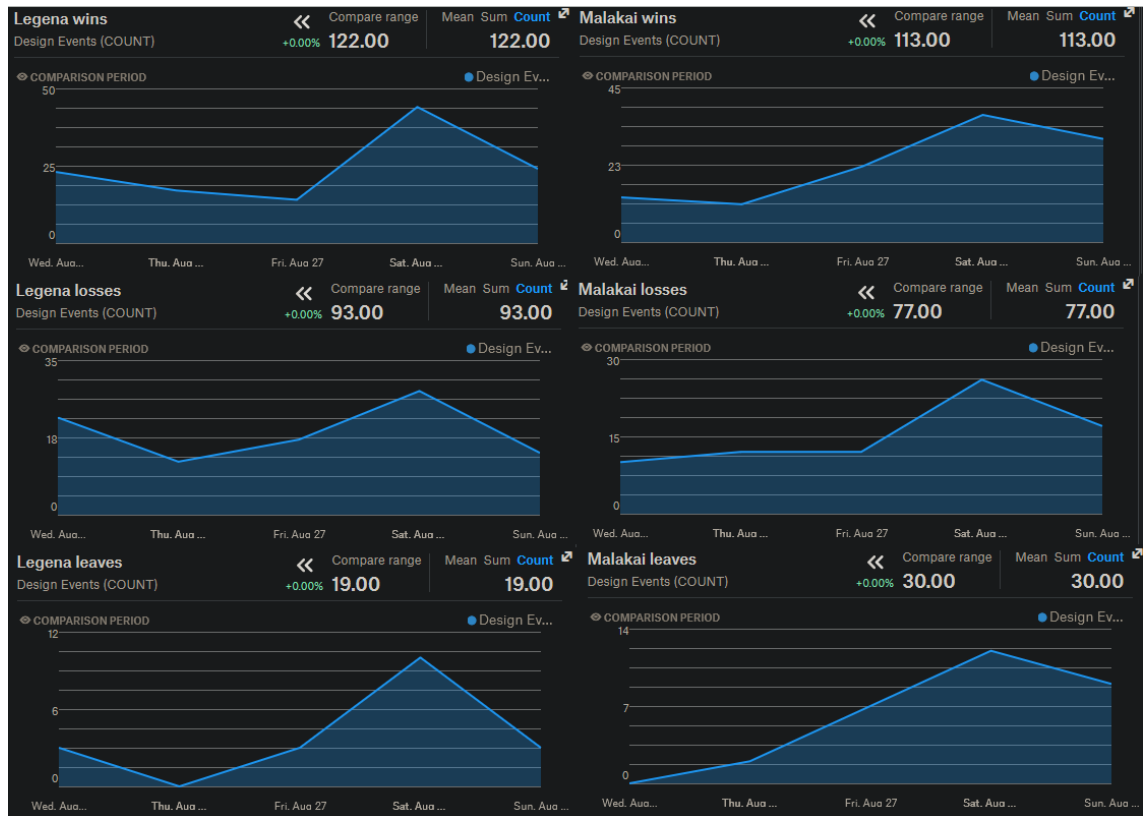
puolustavan pelaajan tuomia kykyjä. Tämä strateginen suunnittelu jatkuu koko pelin ajan ja rakentamisen lisäksi puolustajien tulee jatkuvasti reagoida hyökkääjien liikkeisiin.

Hyökkäävä puoli vaatii enemmän kommunikaatiota joukkueelta, sillä peli on suunniteltu niin, että yksittäinen pelaaja ei aina voi helposti tuhota esimerkiksi puolustajien rakentamia tykkejä. Sen takia hyökkääjien tulisi liikkua vähintään kahden hengen ryhmissä ja samalla aiheuttaa kaaosta monessa paikkaa yhtä aikaa.

Taidon linssin kysymykset selvensivät Kingshuntin pelaajan taidon merkitystä ja toi asymmetrisyyden tuoman joukkueiden välisen taitovaatimuksen eron selkeämmin esille.

6.10 Reiluuden linssi

Kingshuntissa on paljon eri kohteita ja tekemistä kaiken tasoille pelaajille. Uudet pelaajat voivat keskittyä yksinkertaisiin, selkeästi näkyvillä oleviin kohteisiin kuten payloadeihin, kun taas kokeneemmat pelaajat, jotka ymmärtävät pelin kaikki ominaisuudet voivat vaihdella kohteitaan haastavimpien tehtävien, kuten tykkien tuhoamisen ja pelaajien eliminoinnin väliltä. Myös hahmojen pelattavuuden ja voimakkuuksien välillä on eroja, jotka vaikuttavat reiluuteen. Jotkin hahmot voivat olla heikompia kuin toiset tai vaikeampikäyttöisempiä kuin toiset. Näitä asioita muokkaamme tarpeen mukaan ja voimme pelikertojen jälkeen tarkastella analytiikalla. Esimerkiksi vertaillen kahta tukea antavaa hahmoa elokuun testikerralta voimme huomata, että hahmo Malakai on joko heikompi tai vaikeampikäyttöisempi pelaajien mielestä kuin Legena sillä pelaajat häviävät suuremmalla todennäköisyydellä tai lähtevät kesken pelin pelistä (kuva 10).



Kuva 10. Legenan ja Malakain voitto ja pelistä lähtö statistiikkaa

Asymmetrisessä pelissä täydellistä tasapainoa ja reilua joukkueiden kesken on ollut mahdotonta luoda, sillä joukkueiden ja hahmojen ominaisuudet sekä kohteet eroavat toisistaan, joka tarkoittaa sitä, ettei asioita voida mitata tai verrata täysin yksi yhteen. Esimerkiksi yksi ainoista yhteisistä tavoitteista joukkueille on kerätä resursseja tekemällä vahinkoa tietokonehahmoin, mutta koska hyökkääjien tietokonehahmoilla minioneilla on eri toimintalogiikka ja eri ominaisuudet, kuin puolustajien operaattoreilla, on mahdotonta antaa molemmille joukkueille tasavertainen mahdollisuus saada vahingon teolla saman verran resursseja. Tätä on koetettu korjata antamalla vähemmän resursseja enemmän resursseja saavalle joukkueelle ja antamalla vähemmän resursseja saavalle joukkueelle lisäkerroin resurssien saantiin, mutta tämä ei kokonaan ratkaise ongelmaa. Symmetrinen pelimuoto, jossa molemmilla joukkueille olisi samat kohteet, sekä käytössä olevat työkalut, olisi väistämättä näissä asioissa tasapainoinen. Kun Kingshuntissa suunnitellaan jotain todella mielenkiintoista ja hauskakäyttöistä ominaisuutta toiselle joukkueelle, tulee myös jatkuvasti miettiä vastapuolen näkökulmaa asiasta, joka saattaa estää ominaisuuden teon. Symmetrisessä pelimuodossa olisi myös helpompaa luoda selkeä taitomittari

pelaajien välille, sillä jos jokainen pelaaja voi potentiaalisesti tehdä samat asiat, kuvastaa myös pelaajien tilastotaulut lähemmin pelaajien onnistumista pelissä. Esimerkiksi asymmetrisessä pelimuodossa olemme huomanneet, että hyökkääjä pelaajat kuolevat huomattavasti puolustajia enemmän ja uskomme tämän johtuvan siitä, että hyökkääjien täytyy niin sanotusti uhrata henkensä puolustuksien kaatamiseksi. Puolustajien taas ei ole missään vaiheessa pakko hyökätä henkilökohtaisesti minioneita vastaan, sillä tykit ja ansat hoitavat tämän heidän puolestaan, mutta hyökkääjien on pakko taistella koko pelin ajan hyökkääjien lisäksi heidän ansojaan, sekä tykkien operaattoreita vastaan. Koska puolet ovat selkeästi pohjimmiltaan jo epätasapainoiset, on reiluuden linssin ratkaisemiseksi valittu asettaa pelaajat pelaamaan molemmat puolet kerran ja verrata lopputuloksia sen jälkeen. Puolien vaihto nostattaa valitettavasti pelaajilta vaadittua peliaikaa.

6.11 Ajan Linssi

Halusimme luoda Kingshuntiin pelin pituuden, jota jopa kiireämmätkin ihmiset ehtisivät pelaamaan kasuaalisessa pelimuodossa, mutta tarpeeksi pitkän, jotta pelaajat voisivat tehdä merkittäviä ratkaisuja jokaisessa pelissä. Kingshuntissa asymmetrisen pelin pituuden määrittelee joukkueiden suoriutumiset pelin aikana. Peli alkaa kahdentoista minuutin aikarajalla hyökkääjille tuhota guardian, mutta tätä aikaa hyökkääjät voivat pidentää liikuttamalla molemmat payloadit välipisteille linjoilla, jotka molemmat aktivoitua antavat hyökkääjille kaksi minuuttia lisää aikaa. Hyökkääjät voivat tämän lisäksi myös laukaista jatkoajan, jos peliaikaa on enää viisi sekuntia jäljellä ja jommallakummalla payloadilla on hyökkäävän joukkueen yksikkö. Jatko aika pysäyttää kellon etenemisen niin pitkään, kunnes hyökkääjien yksiköt ovat saatu pois payloadin luota. Peli on myös mahdollista loppua minä vain hetkenä peliajan aikana, jos hyökkääjät tuhoavat

guardianin tai toinen joukkueista yksinäisesti luovuttaa. Dynaamisen peliajan ansiota pelit ovat aina eri mittaiset, mutta tämä voi joissain tapauksissa turhauttaa pelaajia, jos peli loppuu liian nopeasti hyökkääjien murskavoittoon, tai peli venyy jatkoajalla liian pitkään. Aikaraja pelissä synnyttää pelin lopussa pelaajille kovan paineen jo pelkästään ajan vähenemisen vuoksi, mutta myös ajan myötä tiivistyvän jännittävän musiikin ansiota. Ajan linssin näkökulmasta pelin pituuden tulisi olla sopivan pitkä muttei liian lyhyt. Olemme aina tavoitelleet peliin lyhyitä otteluita mutta samalla pituudeltaan dynaamisia, jottei peli tuntuisi toistavan aina itseään. Tätä tavoitetta vaikeuttaa asymmetrisessä pelissä reiluuden linssin toteuttaminen, sillä jos molempien joukkueiden tulee pelata molemmat puolet ennen kuin voittaja selviää, tulee pelistä automaattisesti pidempi.

6.12 Haasteen linssi

Kingshuntissa riittää haasteita, sillä suurimmat haasteet pelaajille on toiset pelaajat. Pelaajat pystyvät vaikuttamaan toisen pelaajan pelikokemukseen ja pelin haastavuuteen monella tapaa esimerkiksi pelaamalla hahmoa, joka on kivi, paperi, sakset tyyllisellä tavalla toista vahvempi tai olemalla vain toista pelaajaa parempi pelaaja. Paremman pelaajan Kingshuntissa tekee pelaajan ymmärrys pelistä. Pelaajien tulee ymmärtää hahmojen sekä joukkueiden kyvyt, pelin sekä kentän rakenne ja omata strategisia sekä tilanne taitoja. Vaikka pelaajat olisivat pelanneet peliä tuhansia tunteja ja tietäisivät pelistä paljon, on silti aina olemassa muitakin pelaajia, jotka osaavat samat asiat tai enemmän. Tämä takaa sen, ettei haasteet pelissä ikinä lopu. Osaavien pelaajien haastamista autetaan tulevaisuudessa myös pelin sisäisellä algoritmilla, joka asettaa saman tasoiset pelaajat toisiaan vastaan. Tällöin voimme myös palkita parhaat pelaajat ja osoittaa heille, että he ovat pelin osaavimmat pelaajat.

Pelaajien lisäksi Kingshunt haastaa pelaajia sen tietokonehahmoilla. Hyökkääjien tulee pelin aikana tuhota tykkejä, joita puolustaa tietokoneohjatut operaattorihahmot, jotka tekevät kovaa vahinkoa pelaajiin. Ainut tapa voittaa operaattorit ilman ylimääräistä vahingon ottoa on opetella väistelemään niiden iskut. Myös puolustajien täytyy taistella tietokoneohjattuja minioneita vastaan, mutta koska tykit ja ansat eliminoivat minioneita, ei puolustajien tarvitse taistella useimmiten kuin vain pelaajia vastaan pelissä. Tämä epätasapainoisuus pelaajien tehtävissä on yksi kriittisimmistä asioista asymmetrisessä pelimuodossa ja luo joukkueiden välillä selkeän eron haastavuudessa. Asymmetrisen pelimuodon tuomien ongelmien ratkaisuksi haasteen linssin näkökulmasta yksi vaihtoehto olisi vähentää asymmetrisiä ominaisuuksia pelissä esimerkiksi antamalla molemmille joukkueille samat mahdollisuudet rakentaa, sekä kutsua joukkoja.

6.13 Kilpailun linssi

Kilpailun linssistä opittuja asioita on vaikea toteuttaa Kingshuntissa, sillä peli ei anna asymmetrisyyden vuoksi mahdollisuutta mitata pelaajien taitoja keskenään reilulla tavalla. Jokainen pelaaja haluaa varmasti voittaa pelissä, mutta koska voiton saavuttaminen tapahtuu joukkueiden välillä ja myös pelaajien kesken eri tavoin, on usein pelaajien tehtävä ratkaisuja voiton puolesta, jotka vaikuttavat negatiivisesti heidän näkyviin tilastoihin. Hyvänä esimerkkinä toimii hyökkääjät, jotka koittavat tuhota puolustajien tykkejä. Koska tykkejä suojelee operaattorit, ovat hyökkääjät suoraan alakynnessä tykkien luona, jos paikalle sattuu myös puolustava pelaaja, mutta koska tykkien tuhoaminen on useasti tärkeämpää kuin hahmon henki, uhraavat pelaajat elämänsä tykin tuhoamiseksi.

Suurimman taitoeron Kingshuntissa pelaajien välille luo hahmojen taitojen ymmärtäminen ja niiden väistäminen. Uuden ja kokeneen pelaajan välillä on niin

suuri ero, että vaikka uudella pelaajalla olisi pelattava hahmo kehitetty täyteen voimaan ja kokenut pelaaja ei olisi kehittänyt hahmoaan yhtään, voitaisi kokenut pelaaja useimmissa tapauksissa. Aikaisemmin Kingshuntissa kokeneen pelaajan mahdollisuudet osoittaa taidokkuutensa olivat pienemmät, sillä hahmot pystyivät tekemään väistöliikkeen vain kerran pitkällä aikavälillä, joka johti siihen, että vaikka väistäisit yhden iskun vahvemmalta viholliselta, et voisi väistää toista. Kilpailun linssiä tarkastellessa luotiin pelaajille enemmän mahdollisuuksia osoittaa omaa ymmärrystä pelistä sekä näyttämään omat pelitaidot antamalla pelaajille heidän hahmonsa kestävyydestä riippuva määrä väistöliikkeitä, jolloin pelaajat voivat väistää useamman kuin yhden iskun. Tämä nostatti pelin taidon tason kattoa ja antoi selkeämmän mittauksen pelaajan taidoista

7 Pohdinta

Art of game design -kirjan linssit auttoivat konkretisoimaan pelin ongelmakohtat sanoiksi, jonka ansiota oli helpompi lähteä ratkaisemaan asymmetrisyyden tuomia pulmia. Vaikka peliä pelatessa ongelmat ovatkin joskus helposti näkyvissä, niitä ei usein tule otettua suurennuslasin alle ja ratkaistua konkreettisten apukeinojen avulla. Konkreettisten tarkastelutapojen antamisessa kirja onnistui mielestäni täydellisesti. Koska kirja tarjoaa niin laajan valikoiman eri linsskejä, on pelin suunnittelijan helppo selata linssit läpi ja valita tarvitsemansa linssit. Vaikka kirjassa onkin lähemmäs tuhat sivua, valittujen linssien avulla on helppo syventyä vain tiettyihin aiheisiin kirjassa ja palata helposti niihin tarvittaessa uudelleen. Kingshuntin asymmetriset pulmakohdat on saatu hiottua melko lähelle haluttua lopputulosta tarkoittaen, että joukkueiden väliset voimaerot eivät ole liian näkyvät tai toista joukkuetta kohtaan epäreilut. Siltikin asymmetristä pelimuotoa tullaan työstämään vielä eteenpäin, eikä sen koeta koskaan olevan täysin tasapainoinen molemmille joukkueille. Joukkueiden välisen tasapainoisuuden löytämiseksi on onneksi keinoja ja niistä parhaimmaksi on koettu laittaa pelaajat pelaamaan molemmat puolet ainakin kerran läpi ennen

kuin pelin voittajajoukkue selviää tai vähentää asymmetrisiä ominaisuuksia joukkueiden välillä. Helpompi tie reilun moninpelin luomiseksi on siltikin symmetrisen pelimuodon luonti, sillä jos jokaisella osapuolella on samat ominaisuudet ja työkalut käytettävissä, on peli aina pohjimmiltaan reilu.

Lähteet

Bycer, J. 2019. Asymmetrical game design. Superjumpmagazine.

<https://superjumpmagazine.com/asymmetrical-game-design-2d3ccbc2b4ab>.

13.9.2021.

Costiuc, S. 2019. What is a meta-game?

<https://www.gamedeveloper.com/design/what-is-a-meta-game-> 13.9.2021.

Dictionary. Asymmetric. <https://www.dictionary.com/browse/asymmetric>

13.9.2021.

Rand, E. 2020. How the meta has evolved at the league of legends world championship. Espn. https://www.espn.com/esports/story/_/id/29906442/how-meta-evolved-league-legends-world-championship. 13.9.2021.

Rondina, S. 2021. What is CS:GO?. Hotspawn.

<https://www.hotspawn.com/csgo/guides/what-is-csgo>. 13.9.2021.

Schell, J. 2019. The art of game design 3rd edition. United States: Morgan Kaufmann Publisher Inc.

Wong, M 2021. Asymmetrical Gameplay as A New Trend in Multiplayer Games and Five Design Patterns to Make Engaging Asymmetrical Games. Gamasutra.

https://www.gamasutra.com/blogs/MargaretWong/20210722/385517/Asymmetrical_Gameplay_as_A_New_Trend_in_Multiplayer_Games_and_Five_Design_Patterns_to_Make_Engaging_Asymmetrical_Games.php. 4.11.2021