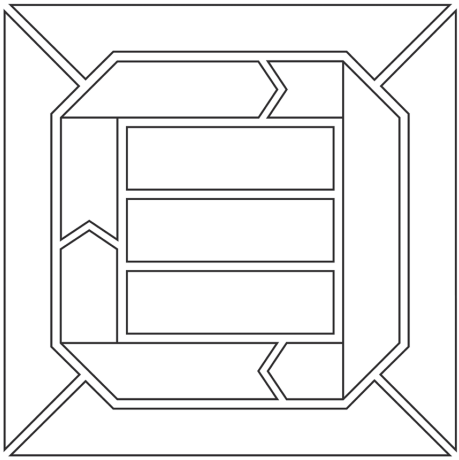
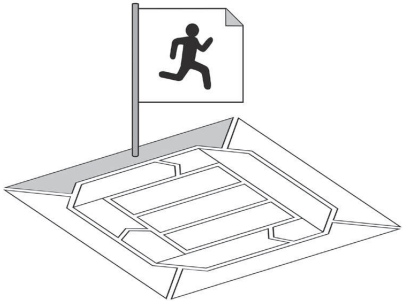
Kaheksas tase

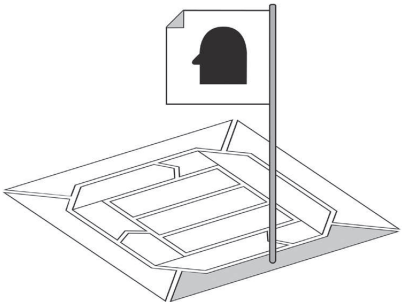
Käitumismäng koosneb kuni kümnest ehituplokist. Koos moodustavad nad disainiraamistiku, mida nimetan mängumudeliks (ingl *Game Frame*). Et alustada käitumismängu projekteerimist, tuleb esmalt sotti saada selle komponentidest. Nagu traditsioonilistelgi mängudel, on käitumismängudel palju omavahel seotud osi, mis koos annavad haarava kogemuse. Seega pole meie "ehitus" põrmugi erinev ühegi teise mängu arhitektuurist. Mängumudeli kasutamine võimaldab meil näha käitumismängu sabast sarvedeni, mõista selle koostisosi ning seda, kuidas nad kokku sobituvad.





Tegevus

Käitumismängus on **tegevus** (ingl *activity*) reaalne püüdlus, millele mäng on üles ehitatud. Tegevuse leidmine tähendab leida lihtsalt tähelepanukese – see peab olema miski, mida mängijad peaksid tegema rohkem, paremini või teistmoodi. Seega on tegevuse parimad näited õppimine, treenimine, söögitegemine, maalimine, ajurünnak, lõdvestumine jne. Tegevus tähendab aktiivset tegutsemist. Tegevused on asjad, mida me teeme.



Mängijaprofiil

Mängijaprofiil on käitumismängus osaleva mängija tunnustepõhine kirjeldus. Kuna meie eesmärk on mõjutada **kindlaid** mängijaid, annab mängijaprofiil meile vajalikku infot kahe põhimuutuja – motiveerija ja sümptomite – vormis.

Motiveerijad on psühholoogilised tunnused, mis aitavad meil mõista, milline dünaamika meie mängijat innustaks. Tuginedes

osaliselt olemasolevatele isiksusemudelitele, tuvastasin neli kahevalentsest elemendist koosnevat paari, mille alusel ma mängijaid hindan. Igaüks neist esindab kontiinumit kahe motiveerija vahel, mida saab tahte ja võimekusega kas tõsta või langetada. Mängijaprofiili jaoks on tarvis määrata (kas vaatluse või küsimustiku abil), kumb spektri ots motiveerib mängijaid enim.

JÕUDMINE eesmärkideni | **NAUDING** kogemusest
STRUKTUUR ja nõustamine | **VABADUS** uurida
KONTROLL teiste üle | **ARVESTAMINE** teistega
OMAKASU tegudes | **SOTSIAALSED HUVID** tegudes

Jõudmine eesmärkideni *versus* nauding kogemusest on keskne tegur, mille alusel mängijad oma kogemust ise hindavad. Kas neile on oluline tulemus või selleni jõudmise protsess?

Struktuur *versus* vabadus annab meile infot nende õppimisstiili kohta. Kas nad tahavad oskust omandada instruktsioonile toetudes või eelistavad nad asjad ise enda jaoks selgeks teha?

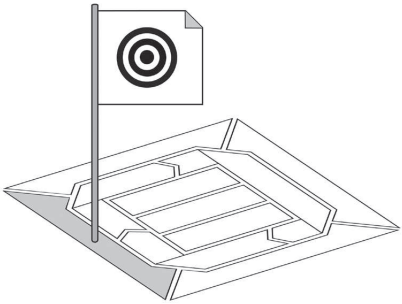
Kontroll *versus* arvestamine viitab, kuidas nad defineerivad võimu. Kas nad saavad rahuldust teiste üle domineerimisest või kogukonnaga ühenduses olemisest?

Omakasu *versus* sotsiaalsete huvidega arvestamine vihjab meile, kuidas nad mõistavad edu. Kas olulisem on nende enda progress või üleüldine areng?

Iga mängija kaldub kõigi paaride puhul rohkem ühe tunnuse poole – see tendents võib anda infot, millist dünaamikat peaksime oma käitumismängus kasutama. Näiteks mängija, kes eelistab eesmärkideni jõudmist ja struktuuri, saavutab suure tõenäosusega paremaid tulemusi olukorras, kus tuleb võistelda ning millel on ranged reeglid. Ühendus motiveerijate ja dünaamika vahel on vaevuhoomatav, kuid küllap oskate hinnata selle väärtust, kui vormite oma mängu ehitusplokke.

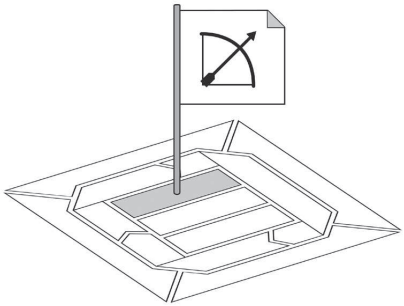
Mängijaprofiili teiseks pooleks – sümptomeiks – on meile juba tuttavad tahe ja võimekus. Täielik mängijaprofiil peaks andma

aimu, kas üks või mõlemad neist on võimalikud probleemid ning mil viisil nad ilmnevad. See annab meile võimaluse kujundada mäng mängija vajadustele vastavaks. Näiteks võib vähevõimekas mängija hinnata selgete juhiste ja tasemetega käitumismängu.



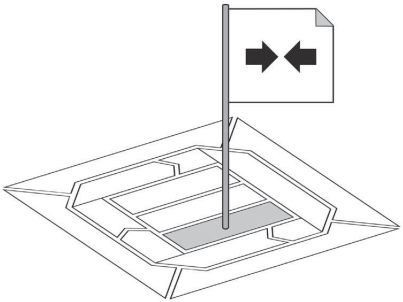
Eesmärgid

Eesmärgid on sihid, mille suunas pingutus on suunatud. Käitumismängus on kahte tüüpi eesmärke: lühi- ja pikaajalised. Pikaajaline eesmärk on seejuures ülim. Selle abil teeme kindlaks, kas ja millal mäng on võidetud. Pikaajalise sihita oleks selgusetu, mida üritame saavutada. Lühiajalised on aga eesmärgid, mis tuleb saavutada teel ülima eesmärgini. Keerulises mängus toovad nad fookusesse meie pingutused ning jagavad selgeid vihjeid, mida edasi teha. Edu lühiajalise sihi saavutamisel on nii rahuldustpakkuv kui ka motiveeriv ning mängijad ootavad enesekindlalt järgmist väljakutset. Paljudel käitumismängu nõudvatel juhtudel pole päris selge, millised on lühi- ja pikaajalised eesmärgid ning nad tuleb hoopis välja mõelda. Kindel pikaajaline siht peaks olema ihaldatav lõpptulemus kõigile asjaga seotuile – nii mängijatele kui ka süsteemile, kus mäng aset leiab. Lisaks võivad pikaajalised sihid pakkuda mängijale narratiivset konteksti ehk lugu, mis annab mängule tähenduse. Kui ülim eesmärk on kõrvaldada konkurent, on kõik meie tegevused selle rivaliteedi teenistuses.



Oskused

Oskus on kohandatud võime, mille rakendame käitumismängus töösse. Definitsiooni järgi on oskused õpitavad võimed ning uute oskuste õppimine on üks nauditavamatest tegevustest mängus. Kes poleks näinud rõõmu lapse silmis, kui ta õpib ära uue oskuse – näiteks jalgrattasõidu – ning ega see ole täiskasvanutegi puhul teisiti. Me lihtsalt kipume unustama, et maailmas on palju uusi oskusi, mis ootavad avastamist. Kuigi oskused on väga erinevaid, saab neid siiski hõlpsasti jagada kolme kategooriasse: füüsilised oskused (suusatamine, jooksmine, kokanoa kasutamine jne), vaimsed oskused (mustrite nägemine, mälu, ruumitaju ja oskus asju organiseerida) ning sotsiaalsed oskused (ettekannete pidamine, vestlemine ja uute inimestega tutvumine). Käitumismängu ülesehitamine nõuab, et oleksime teadlikud kõigist kolmest ning arendaksime mängus oma väljavalitud oskusi. Veelgi enam, käitumismäng tagab, et mängus arendatavad oskused on siin alati kasulikud ja praktilised – et meie võimete arendamine avab uksi ihaldusväärsete uute võimaluste või kogemuste juurde.



Takistus

Takistus on vastujõud, mis toob käitumismängu pinget. Üks ebaloomulikumaid asju mängude juures on tõsiasi, et mängijatele ei meeldi kindlustunne. On igav mängida mängu, mille võidus oleme juba ette kindlad. Mõistmaks, miks see nõnda on, tuletagem meelde, et mängud pole pelgalt ajaveetmisvorm – nad on õpimasinad. Seega enim ootamegi neilt võimalust midagi õppida. Õppimine on juba definitsiooni järgi seotud kasvamisega. Me kasvame, sirutades keha ja vaimu. Kui on kindel, et mäng liigub meile soodsas suunas, puudub meil vajadus end sirutada. Võime lihtsalt vaadata, kuidas ennustused täituvad. Seega, et olla paeluv ning täita antud lubadusi, vajab käitumismäng teatud ebakindluse elementi. Ebakindlust esineb eri vormis ja ulatuses, kuid kõige õigem oleks seda kirjeldada kui takistust. Takistuse kaks tavalist vormi on konkurents ja juhus. Konkurents seab mängijad üksteise vastu ning juhus allutab nad ootamatutele asjaoludele. Takistuse kui olulise ehitusploki jaoks on olemas mitmeid variante, kuid üks on kindel: igas mängus puutume alati kokku mingit laadi takistusega.