

Pelaajatyypittely

Saavutukset suhteessa pelisisältöihin



Ruudut ("Diamonds")

Ruudut ovat kiinnostuneita älyllisistä haasteista ja vuorovaikutuksesta peliympäristön kanssa. Toisena nimenä Ruuduista käytetään saavuttajaa ("achiever"), sillä he haluavat ratkaista ongelmia ja tuntee pelimekaniikan mahdollistamat porsaanreiät ja erikoisuudet. Ruuduille merkityksellistä on myös todentaa muille saavutuksiaan esimerkiksi erilaisilla saavutusmerkeillä tai pelin läpäisyyn käytettävällä ajalla.



Padat ("Spades")

Patoja voisi kuvata tutkimusmatkailijoiksi, jotka haluavat uppoutua pelin tarinaan ja visuaaliseen maailmaan. Ruutujen tavoin Padat nauttivat ensisijaisesti vuorovaikutuksesta pelin eivätkä muiden pelaajien kanssa, ja keskeistä heille on selvittää pelin salaisuudet ja ymmärtää itse peliä.



Ristit ("Clubs")

Ristit ovat Herttojen tapaan aktiivisia suhteessa toisiin pelaajiin, mutta heidän motivaationsa pohjautuu kilpailullisuuteen. Toisena nimenä Risteille käytetään tappajaa ("killer"), sillä heille tyypillistä on voimakas halu voittaa toiset pelaajat, usein eliminoimalla heidät. Ristit ovat aktiivisia toimijoita pelissä ja onnistumisen tunteet ovat heille vahva osa pelikokemusta.



Hertat ("Hearts")

Hertoille ensisijaista on rakentaa peliä ja yhteisöllistä kokemusta yhdessä toisten pelaajien kanssa. Sosiaalisille Hertoille tyypillistä on ajatella pelin olevan jaettu ympäristö, jossa pelin ulkopuolistenkin kuulumisten vaihtaminen toisten kanssa on tärkeä osa pelikokemusta.



Vuorovaikutus muiden kanssa