
Viihteen laatu nykytietokonepeleissä

Pro gradu –tutkielma
Turun yliopisto
Informaatioteknologian laitos
Tietojärjestelmätiede
2008
Antti Makkonen

Tarkastajat:
Harri Hakonen
Jouni Smed

TURUN YLIOPISTO
Informaatioteknologian laitos

ANTTI MAKKONEN: Viihteen laatu nykytietokonepeleissä

Pro gradu –tutkielma, 141 s., 7 liites.

Tietojärjestelmätiede

Maaliskuu 2008

Tässä pro gradu tutkielmassa tarkastellaan viihteen laadun tekijöitä nykyaikaisissa tietokonepeleissä ja niiden vaikutusta pelin viihdytysarvoon. Tutkielmassa on analysoitu keskeisiä pelialan artikkeleita, jotka käsittelevät pelaajien vaatimuksia hyvältä peliltä. Artikkeleita analysoimalla on löydetty 14 erilaista tietokonepelin viihdearvon osatekijää: osallistuminen, palaute, säännöt, pelaamaan oppiminen, mielekäs tekeminen, kilpailu, immersio, yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma, tarinan luominen, turvalliset kokemukset, sosiaalinen pääoma, ennakko-odotukset, tekniset vaatimukset ja markkinoiden odotukset.

Löydettyjä viihteen laadun osatekijöitä etsitään pelityypin mukaan valituista 12 nykypelistä, ja tulokset paljastavat, että tietyt tekijät ovat yhtenäisiä hyviksi koetuilla peleillä. Hyvät pelit näyttäisivät omaavan toimivat kontrollit, selkeät palautteet, tasapainoiset säännöt, mielenkiintoista tekemistä, palkintoja etenemisestä ja mahdollisuuksia vaikuttaa pelin tapahtumiin koko pelaamisen ajan. Hyväksi peliksi on määritelty peli, joka sai keskiarvokseen 90% tai enemmän peliarvosteluissa jaetuista pisteistä. Lisäksi hyvän pelin ei näyttäisi tarvitsevan toteuttaa täydellisesti kaikkia viihteellisen laadun osatekijöitä.

Asiasanat: tietokonepeli, viihde, laatu, viihteellinen laatu, nykypelit

UNIVERSITY OF TURKU
Department of Information Technology

ANTTI MAKKONEN: Quality of entertainment in contemporary games

Master's Thesis, 141 p., 7 app.
Information Systems
March 2008

This Master's thesis studies entertainment quality factors in contemporary computer games, and their impact on the entertainment value of the game. The thesis analyses some of the key articles in game industry, which deal with players' requirements for a good game. In these articles 14, different factors of entertainment quality were identified: participation, feedback, rules, learning to play, meaningful chores, competition, immersion, coherent game world, story creation, safe experiences, social capital, players' expectation for the game, technical requirements and marketing expectations.

The factors of entertainment quality listed above were in turn identified in 12 contemporary games, and further analysis reveals that some factors are common in games that are viewed as good games. A good game seems to need working controls, clear feedback, balanced rules, meaningful chores, rewards and a opportunity to influence game events during the entire play time. A game was considered to be good if it got 90% or more points from game reviews in selected game media. In addition, it seems that a good game does not need to implement all of the entertainment quality factors.

Keywords: computer games, entertainment, quality, contemporary games

Sisältö

Kuvat	iii
1 Johdanto	1
2 Peli ja leikki	4
2.1 Pelin määritelmä	6
2.2 Tietokonepelityypit	10
3 Tietokonepelien ja pelaamisen laatu	13
3.1 Viihteen laatu	14
3.1.1 Osallistuminen	18
3.1.2 Palaute	20
3.1.3 Säännöt	22
3.1.4 Pelaamaan oppiminen	23
3.1.5 Mielekäs tekeminen	23
3.1.6 Kilpailu	26
3.1.7 Immersio	28
3.1.8 Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma	33
3.1.9 Tarinan luominen	36
3.1.10 Turvalliset kokemukset	37
3.1.11 Sosiaalinen pääoma	38
3.1.12 Ennakko-odotukset	40
3.1.13 Tekniset vaatimukset	41
3.1.14 Markkinoiden odotukset	42
3.2 Keskeisen lähdekirjallisuuden esittely	43
4 Nykypelien tarkastelu	49
4.1 Half-life 2	50

4.2	The House of the Dead	57
4.3	Crazy Machines	62
4.4	Yohoho! Puzzle Pirates	67
4.5	World of Warcraft	73
4.6	Pirates 2	80
4.7	Silent Hunter 3	86
4.8	Railroad Tycoon 3	93
4.9	Rome Total War	100
4.10	Space Rangers 2	106
4.11	Blitzkrieg 2	114
4.12	Dawn of War	120
5	Kirjallisuus ja todellisuus	127
	Viitteet	131
	Liitteet	

Kuvat

1	Pelin komponentit, suhteet ja ominaisuudet [Sme03].	8
2	Viihteellisen laadun osatekijöiden suhteet	16

1 Johdanto

Tämä pro gradu tutkii nykypelejä viihteellisen laadun osatekijöiden kautta ja tarjota näin hyvän pelin rakennusaineita pelituotantoihin. Seuraavaksi käydään lyhyesti läpi pro gradun keskeisiä käsitteitä viihde, laatu, peli ja nykypelit. Viihde voidaan nähdä toimintana, joka on nautittavaa ja joka pystyy pitämään kohteen kiinnostuneena. Lisäksi viihteen toiminnan ei tarvitse olla raskasta tai aktivoivaa kuten urheilussa, vaan se voi olla passivoivaa kuten television katselu. Viihteen ei myöskään tarvitse olla nautittavaa siinä mielessä, että sitä kuluttaessa ihmisellä on hauskaa. Esimerkiksi draamaelokuva voi aiheuttaa myös surun tunnetta, mutta silloin henkilö on itse valinnut ajanvietteekseen jotain ahdistavaa. Viihteen olisi hyvä olla sellaista, jota henkilö voi seurata kiinnostuneena. Henkilön ei ole pakko kuluttaa kyseistä viihdettä, ja jos se koetaan pitkästyttävänä henkilö todennäköisesti lopettaa viihdekokemuksen kesken.

Laatu tarkoittaa jonkin asian arvoa henkilölle joka tiettyjen laatutekijöiden takia pitää jotain asiaa toista parempana. Ergonominen muotoilu, toimintavarmuus ja suorituskyyky ovat hyviä esimerkkejä laadusta, joka saa oman arvonsa asiakkaan silmissä. On myös hyvä huomata, että laatu ei ole täysin yksiselitteistä, sillä se saattaa riippua henkilön ominaisuuksista ja mieltymyksistä. Esimerkiksi ergonomista muotoilua voi olla mahdotonta tehdä yleispäteväksi ihmisten fysiologisten eroavaisuuksien takia. Tässä pro gradussa on kuitenkin lähdetty oletuksesta, että on olemassa universaaleja asioita, joita suuri osa ihmisistä arvostaa. Peleistä on siis tämän oletuksen mukaan mahdollista löytää laadun tekijöitä, joita suuri osa pelaajista pitää laadun eli arvon lisääjänä. Laadukas viihde tarkoittaa, että henkilö nauttii enemmän laadukkaan kuin laaduttomamman viihteen kuluttamisesta. Tietokonepeleissä hyvä laatu tarkoittaa, että pelaaja viihtyy pelatessaan kyseistä peliä ja todennäköisemmin palaa pelin pariin uudestaan.

Pelaaminen voidaan nähdä leikkimisenä sääntöjen sanelemissa puitteissa, ja pelin ja pelaamisen tarkempaan määritelmään palataan luvussa 2. Mobiili-, konsoli-, lauta-, kortti- ja tietokonepelit tarjoavat pelaajalle säännöt ja välineet leikkimiseen, mutta halu leikkiä

ja pelata tulee pelaajasta itsestään. Pelit ovat yleensä tarkoitettu viihteeksi, eli pelaajan pitäisi pitää pelaamista mielekkäänä tapana käyttää vapaa-aikaansa. Toisin sanoen pelaajat ovat valinneet haluavansa viihtyä pelien parissa ja pelien tulisi tarjota keinot viihtymisen saavuttamiseksi.

Termillä nykypelit tarkoitetaan tässä pro-gradussa vuoden 2003 jälkeen ilmestyneitä pc-pelejä. Pc valittiin pelialustaksi julkaisukanavien avoimuuden takia, sillä konsolimarkkinoilla konsolin valmistajalla kuten Sonylla, Nintendolla, Microsoftilla ja Nokialla on suuri sananvalta siitä millaiset pelit pääsevät myyntiin asti. Pc-puolella markkinoiden suhteellinen vapaus mahdollistaa erityyppisen ja rohkeidenkin pelityyppien ja tekijöiden saapumisen kuluttajamarkkinoille. Monipuolisuus on tärkeä tekijä, sillä tässä tutkielmassa tarkastellaan mahdollisimman monen eri pelityypin edustajaa ja tunnistaa niistä yleisiä viihteellisen pelin tekijöitä.

Pelien tuottamista pidetään joskus salatieteenä, josta ei voi etukäteen ennustaa kuinka hyvin lopullinen peli vastaa pelaajien odotuksia. Todellisuudessa pelien tuottaminen on samankaltaista kuin hyötyohjelmienkin [Car01]. Pelituotannon fokus on vain eri asioissa: pelit käyttävät uusinta tekniikkaa, parhainta grafiikkaa, rikkaimpia ääniä, paljon verkkoista ja tekoälyä, jonka tarkoituksena on yllättää pelaaja. Edellämainitut seikat ovat yleensä aikakriittisiä, ja kun vielä huomioidaan peliohjelmiston satunnaisuus, käyttöliittymän toimivuuden kriittisyys ja pelaajan viihtyvyys peliohjelmiston tuottamisen haastavuus saa perustelunsa. Normaali ohjelmistokin on haastava tuottaa, vaikka siinä kohde on määriteltyävissä, mutta peleissä kohde on epämääräinen ja se myös pysyy epämääräisenä. Sillä normaalien hyötyohjelmistojen laatu on määriteltävissä. Ohjelmistovirheiden määrä, käyttöliittymän selkeys ja sopivuus työtehtävään ovat esimerkkejä laadusta, jota voidaan määritellä ja mitata. Ohjelmiston laatu on sidoksissa, siihen kuinka hyvin se suoriutuu sillä tehtävästä työstä. Peliohjelmistoissa laadun määrittäminen on ongelmallisempaa, koska pelin tehtävä on viihdyttää pelaajaa, mutta varmuutta pelaajan viihtyvyydestä on hankala saada [Blo04]. Pelisuunnitelman, prototyypin ja lopullisen tuotteen

kypsyminen tuotantoprosessissa riittävän hyväksi peliksi on Blowin mukaan usein hankala nähdä.

Pelituotanto sisältää samoja piirteitä kuin hyötyohjelmien tuotanto. Esimerkiksi ohjelmistoja kannattaa harvoin tehdä täysin virheettömiksi, joten on määriteltävä niiden riittävä laadullinen taso. Peliohjelmistoja joutuu tosin usein testaamaan huomattavasti monipuolisemmalla pc-laitekannalla, koska niissä käytetään usein uusinta tekniikkaa. Esimerkiksi näytönohjainten ja äänikorttien erikoisominaisuuksia hyödynnetään niin tarkkaan kuin laskentatehoa on saatavilla. Lisäksi myös konsolipuolella saatetaan hyödyntää peliin erikoisohjaimia tai ainakin aikakriittistä verkkoliikennettä. Hyötyohjelmisto voidaan katsoa valmiiksi, kun se tekee sen työtehtävän jolle se on suunniteltu, mutta peliohjelmiston viihteellisuuden valmiustaso on vaikeammin pääteltävissä. Hyötyohjelmiston tarkoitus on helpottaa mahdollisimman paljon jonkin työsuorituksen tekemistä. Tällainen ominaisuus ei kuitenkaan tuota laadukasta peliä, sillä muutaman yksinkertaisen valinnan pelit koetaan nopeasti yksitoikkoiseksi. Sen sijaan pelaaja viihtyy, kun hänelle tarjotaan monia toisiinsa liittyviä valintoja. Lisäksi pelintekijän on jatkuvasti keksittävä uusia sovelluksia, joita kukaan ei varsinaisesti tarvitse. Pelaajat voivat haluta pelata sitä, mutta he eivät tarvitse sitä jokapäiväisessä elämässään. Pelin tarve ei siis tule työtehtävästä vaan halusta viihtyä. Voidaan siis sanoa, että peleissä matka on paljon tärkeämpi kuin päämäärä. Tässä työssä käytetään pelin viihteen laatua kuvaamaan pelin hyvyyttä pelaajan kannalta. Tämän asetelman tarkoituksena on vastata edellä esitettyihin ongelmiin ja antaa pelin kehitykselle selkeämpiä alitavoitteita eli viihteellisen laadun osatekijöitä, joita pystytään määrittelemään ja joiden toteutumista pystytään valvomaan koko pelikehityksen ajan.

Pelien paremmuutta voisi myös mitata markkinalähtöisesti myytyjen pelien määrillä, mutta erityisesti huonojen pelien tarkkoja myyntilukuja on ulkopuolisen mahdotonta hankkia. Lisää epätarkkuutta aiheuttaa se, että suuret ketjut ostavat pelejä varastoihinsa ennakkoon ja sitä kuinka suuri osa lopulta päätyy pelaajille, ei ole julkista tietoa. Lisäksi pelin myyntilukuihin vaikuttaa pelin hyvyyden lisäksi julkaisuajankohta ja markkinoin-

ti. Jouluna moni hyväkin peli saattaa jäädä myymättä, koska mainonta vaikuttaa pelien ostopäätöksiin. Myyntiluvut eivät siis aina kerro koko totuutta.

Tässä pro gradussa keskitytään kolmeen kysymykseen: mitä pelin viihteen laatu tarkoittaa, miten sitä on esitetty kirjallisuudessa ja kuinka se näkyy nykypelin suunnittelussa? Luvussa 2 tarkastellaan mitä tietokonepelillä tarkoitetaan. Luku 3 käsittelee viihteen laatua sellaisena kuin se on johdettavissa kirjallisuudesta. Luvussa 4 käydään läpi joitakin esimerkkejä nykypeleistä viihteen laadun näkökulmasta.

2 Peli ja leikki

Pelaaminen ja leikkiminen ovat samankaltaista toimintaa, mutta niiden tavoitteet eroavat toisistaan. Leikkimisessä tavoitteet ovat suoraan leikkijöiden kehittämiä, mutta peleissä tavoitteet ovat osa peliä. Leikkiessään lapset eivät varsinaisesti pyri mihinkään samaan lopputulokseen ja jokaisella lapsella voi olla omat tavoitteensa leikin edistymisessä. Pelatessa tavoitteet ja säännöt ovat kaikkien osallistujien tiedossa ja kaikki sitoutuvat niitä noudattamaan. Esimerkiksi leikkiessään kotia lapsilla saattaa olla aivan eri käsitys tapahtumien kulusta, mutta jalkapallopelein eteneminen on paljon kontrolloidumpaa ja kaikki tietävät tapahtumien kulun. Pelaaminen rakentuu leikkimisestä, mutta on vaikea sanoa, milloin jokin tekeminen on pelkästään leikkimistä ja milloin se muuttuu peliksi [Cai61]. Myös leikissä saattaa olla tiukatkin säännöt. Esimerkiksi pullon pyöryksessä on tarkat säännöt, mutta ei voittoehtoja. Sama epämääräisyys heijastuu myös tietokonepeleihin, sillä aina ei voida määritellä onko tietokonepeli pelaamista vai leikkimistä varten. Esimerkiksi The Sims tietokonepelissä [Max00, Max04] voi leikkiä kotia virtuaalisesti, mutta se ei varsinaisesti ole peli, sillä siitä puuttuu sääntöjen sanelema tavoite: sitä ei voi voittaa tai pelata läpi. Vastaavia lelup pelejä on monia. Mm. Babyz [Min99] ja Simcity-sarjan pelit [Max89, Max93, Max99] eivät sisällä mitään tavoitetta. Sid Meier's Pirates! -pelissä [Fir04] on minipelejä, joissa on selkeä tavoite ja voittoehdot, mutta pääpelis-

sä voittoehto ei ole, sillä pelaaja voi vapaasti valita, mitä hän pelissä haluaa saavuttaa. Minipelien ja kerättävien suorituspisteiden vuoksi. Pirates-peliä voi pitää pelimäisempänä sovelluksena kuin The Sims-peliä, mutta Pirates ei ole kuitenkaan yhtä selkeästi peli kuin esimerkiksi shakki. Lisäksi voidaan kyseenalaistaa onko Pirates-pelin suorituspisteiden kerääminen todellakin erilaista verrattuna The Sims-pelin huonekalujen keräämiseen. Tarkan määritelmän muodostaminen leikin ja pelaamisen eroista ei kuulu tämän pro gradun aihealueeseen, mutta aihetta käsitellään hieman pelin ja pelilelun määrittelyn yhteydessä (sivulla 9). Tarkan määritelmän saavuttamisella ei ole tämän tutkielman kannalta merkittävää etua, sillä menestyvä viihteellinen pelimäinen sovellus voi yhtä hyvin olla lelumainen kuin puhdas pelikin.

Cailloisin mukaan tekemisestä pitäisi löytyä kuusi piirrettä, jotta sitä voidaan pitää leikkinä [Cai61], ja näitä piirteitä voidaan nähdä myös tietokonepeleistä:

1. Leikin tulisi olla vapaaehtoista ja viihdyttävää osallistujille.
2. Leikki on erillistä normaalielämän kanssa, joten leikillä on sekä alku että loppu ja sen tapahtumat eivät vaikuta oikean elämän tapahtumiin.
3. Leikki on epävarmaa tuloksiensa puolesta, jolloin osallistujat voivat keksiä ratkaisuja leikin edetessä.
4. Leikki ei tuota mitään, sillä muuten se on työtä tai opiskelua. Nykyään on olemassa myös tuottavia peljä, sillä varsinkin opettamiseen tähtäävät pelit ja jossain määrin myös normaalit pelit opettavat pelaajille tietoa pelimaailmasta. Esimerkiksi toisen maailmansodan taistelut ja varusteet, Tähtiensota-elokuvien maailmat ja keskiajan kuningashuoneet ovat monelle pelaajalle tuttuja peleistä. Tiedon hyödyllisyys pelin ulkopuolella ei ole yksiselitteinen, mutta peli on kuitenkin tutustuttanut pelaajan aiheeseen ja pelimaailmaan.
5. Leikin säännöt ovat erilliset normaalimaailman kanssa ja osallistujien hyväksymät.

Sääntöjen eriytyminen normaalimaailmasta on myös hälvenemässä, sillä esimerkiksi roolileikit yritysmaailmassa toiminnan tehostamiseksi ovat yleistymässä.

6. Mielikuvitus kehittää tarvittavan maailman leikin ympärille. Nykyään mielikuvituksen käytön tarve saattaa olla vähenemässä lähes realistiseen grafiikkaan ja äänimaailmaan pystyviä pelejä pelatessa.

2.1 Pelin määritelmä

Crawford ehdottaa pelin rakenteeksi neliosaista tekijöiden joukkoa [Cra84]: 1) esitystapa, 2) vuorovaikutus, 3) ristiriita ja 4) turvallisuus. Crawfordin määrittelee esitystavan suljetuksi systemaattiseksi järjestelmäksi, joka subjektiivisesti edustaa todellisuuden alijoukkoa. Esityksen pitäisi siis olla riittävä pelaamiseen eikä pelin ulkopuolisia viittauksia tulisi tarvita pelin pelaamiseen. Lisäksi pelin tulisi olla systemaattinen järjestelmä, jonka jokainen tila on määritelty säännöin. Esityksen pitäisi myös rajata peli kattamaan pelkästään tarvittavat asiat, jotta pelaajat voivat ymmärtää mistä pelissä on kyse. Crawford ei anna varsinaista määritelmää subjektiiviselle kokemukselle vaan hän tyytyy vain toteamaan, että pelaajat tulkitsevat pelin visuaalisen esityksen henkilökohtaisesti, eivät pidä sitä totena ja että pelin kehittäjän ei tarvitse huolehtia siitä. Esimerkiksi avaruusolioiden hyökkäys peliruudulla ei saisi pelaajaa kuvittelemaan, että hän sotii avaruusolioita vastaan, vaan pelaaja kuvittelee tapahtuman mielessään eräänlaiseksi henkilökohtaiseksi fantasiaksi.

Vuorovaikutus on Crawfordin mielestä tärkein komponentti peleissä, joka erottaa sen muista medioista. Se tuo muiden medioiden suoraviivaiseen etenemistavan sijaan pelaajalle haarautuvan etenemisverkon. Vuorovaikutus rohkaisee pelaajaa tutkimaan ja kokeilemaan peliä eri näkökulmista.

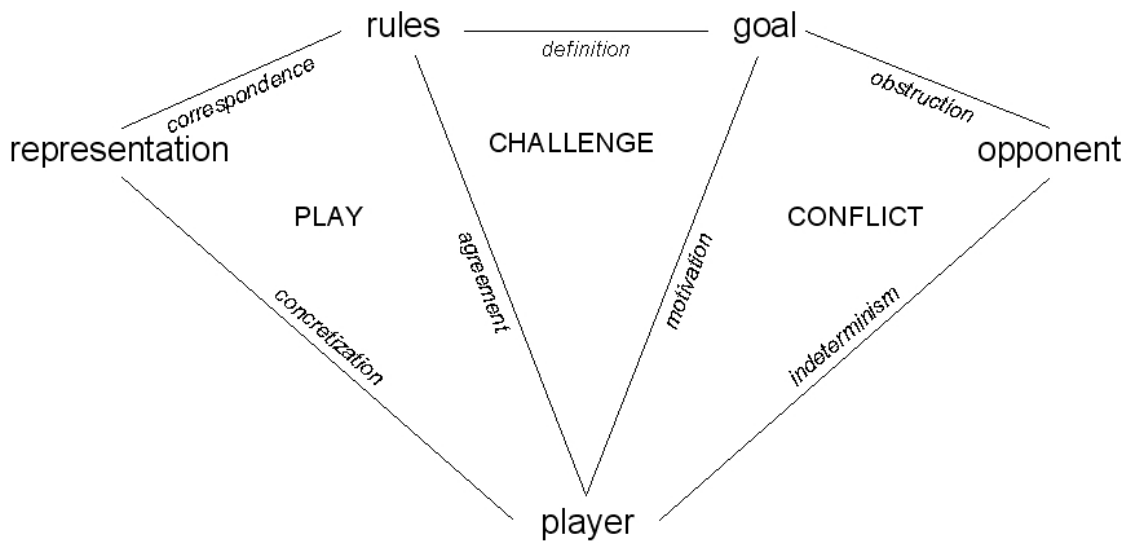
Ristiriitakomponentti tekee pelin tai pelaajan tavoitteiden saavuttamisen vaikeammaksi. Ristiriita voi olla toinen pelaaja, hänen kontrolloimansa objekti tai satunnaisprosessi. Esimerkkinä edellisistä voisivat olla toinen pelaaja jalkapallossa, shakkinappulat shakkipelissä tai noppa Monopolissa. Ristiriita tuo peliin haastetta ja ristiriitaelementtien ainakin

näennäinen reagoiminen pelaajan toimintaan ylläpitää pelaajan mielenkiintoa peliin.

Pelin rakenteen neljäs tekijä on turvallisuus. Peleissä pelaaja voi kokea konfliktin ja psykologisen vaaran ilman niihin liittyviä riskejä. Lauta- ja tietokonepelit ovat tuoneet esimerkiksi formula-auton ohjaamisen, armeijoiden komentamisen ja junayhtiön omistamisen mahdolliseksi ilman todellisia uhkia.

Costikyanin mukaan peli on vuorovaikutteinen rakenne sisäsyntyisiä tarkoituksia, jotka edellyttävät pelaajan kamppailevan kohti tavoitetta [Cos02]. Costikyanin määritelmässä peli on aina vuorovaikutteinen ja vuorovaikutuksen lisäksi pelaaja tarvitsee tavoitteita, jotka voivat olla pelin sääntöjen tai tarinan sanelemia tai pelaajan omia osatavoitteita. Jotta pelaaminen olisi mahdollista, kaikkien peliin osallistujien tulisi hyväksyä tavoitteiden saavuttaminen osaksi peliä ja se että voittaminen on tärkeää. Esimerkiksi formulapelin pelaaja, joka ajaa väärään suuntaan, voi helposti pilata pelin muilta pelaajilta. Pelimääritelmään kuuluva kamppailu ei välttämättä ole kilpailua toisia pelaajia vastaan, vaan se voi olla kamppailua pelin ongelmia vastaan. Costikyanin mielestä haastavimmat kamppailut käydään ihmispelaajien välillä, sillä ihmispelaajien ennalta-arvaamattomuus lisää haasteellisuutta. Peli tarvitsee myös rakennetta kuten mm. sääntöjä ja pelin komponentteja. Jos peliä suoritetaan tietokoneessa, peliohjelman on kyettävä esittämään ne pelaajien ymmärtämään muotoon. Pelin sisäsyntyisillä tarkoituksilla tarkoitetaan sitä, että komponenteilla on merkitystä ainoastaan pelissä. Esimerkiksi Monopolin rahalla ei tee mitään pelin ulkopuolella ja nettiroolipelin varusteilla ei ole todellista arvoa ilman peliä. Pelin tavaroiden, rahan ja pisteiden merkityksen pysyminen pelin sisällä on osa pelien viehätystä. Pelaajat saavat joko leikkiä ilman vaikutusta pelin ulkoiseen maailmaan tai rahapelien kuten pokerin, rulettin ja sökön kohdalla pelaajat voivat itse vaikuttaa siihen kuinka paljon peli heijastuu ulkoiseen maailmaan. Lisäksi on olemassa nettiroolipelejä, joissa pelin rahaa voi ostaa oikealla rahalla. Tällöinkin pelaaja pystyy kontrolloimaan sitä, kuinka paljon oikeaa rahaa peliin on sijoitettu.

Smed ja Hakonen määrittelevät pelin sen komponenttien, niiden suhteiden ja näistä



Kuva 1: Pelin komponentit, suhteet ja ominaisuudet [Sme03].

muodostuvien piirteiden mukaan [Sme03]. Määritelmässä komponentteja ovat pelaaja, säännöt, tavoitteet, vastustaja ja esitys. Pelin piirteitä puolestaan ovat haaste, pelaaminen ja ristiriita. Määritelmä, suostumus, motivaatio, vastaavuus, konkretia, este ja arvaamattomuus ovat pelin komponenttien suhteita. Smedin ja Hakosen määritelmä on esitetty kuvassa 1. Kuvan haastepiirre (engl. challenge) muodostuu kolmesta komponentista pelaaja, säännöt ja tavoitteet (player, rules ja goal) ja niiden suhteista. 1) Pelaaja joka on halukas osallistumaan peliin. 2) Säännöt jotka sanelevat rajat pelille. 3) Tavoitteet jotka mahdollistavat kilpailun. Näiden komponenttien suhteet voidaan kuvata seuraavasti. Pelaaja suostuu (engl. agreement) pelaamaan pelin sääntöjen mukaan, säännöt määrittelevät (engl. definition) tavoitteet, ja pelaaja saa motivaatiota (engl. motivation) pelaamiseen tavoitteiden kautta. Kuvan pelaamispierre koostuu pelaajasta, säännöistä ja esityksestä. Esityksen tarkoitus on kuvata pelin tilannetta ja se voi olla vaikkapa korttipakka, pelilauta, hahmolomake tai 3D-tietokonegrafiikkaa. Pelaamispierre (engl. play) suhteet ovat seuraavat. Esitys toteuttaa sääntöjen saneleman tilan ja se konkretisoi pelaajalle pelitilanteen. Ristiriitapiirre (engl. conflict) komponentit ovat pelaaja, tavoite ja vastustaja. Vastustajana voi toimia jokin satunnainen tekijä kuten noppa, yksi tai useampi

ihmispelaaja tai tietokoneen tekoäly. Ristiriitapiirteen estesuhteen tarkoitus on estää pelaajaa pääsemästä tavoitteeseen ja arvaamattomuussuhteen pitää pelin mielenkiintoisena. Tietokonepeli on Smedin ja Hakosen mukaan pelin alijoukko eli peli, jota voidaan pelata tietokoneen avustuksella. Tämä määritelmä mahdollistaa sen, että pelin ei tarvitse täysin tapahtua tietokonepelisovelluksen sisällä. Tietokonepelisovellus voi vapaasti toimia pelissä joissakin tai kaikissa näissä rooleissa: tuomarina, pelitilanteen esittäjänä tai pelaajana.

Smedin ja Hakosen määritelmää pelistä voidaan käyttää myös määritelmänä pelimäisistä sovelluksista ns. lelupeleistä, jotka kuuluvat pelin ja leikin harmaalle alueelle ja joita käsiteltiin luvussa 2. Tällöin tavoitekomponentti korvataan tiloilla, jotka eivät ratkaise pelin voittoa tai häviötä vaan ovat vain pelilelun eri tiloja. Vaikka esimerkiksi The Sims -lelupeleissä [Max00, Max04] pelaajan perheenjäsenen koulutustaso, perheen varallisuus ja perheenjäsenten väliset suhteet on määritelty pelilelun säännöissä, ei mittareiden saaminen maksimiin tai tipahtaminen minimiin ratkaise pelilelun leikin loppumista. Näistä tiloista pelaaja voi asettaa itselleen tavoitteen, jota kohti hän pyrki. Koska lelupeleistä puuttuvat sääntöjen sanelemat tavoitteet, on vastustajan tekeminen pelileluun haastavaa. Vastustajan pitäisi pystyä tarkkailemaan mitä pelaaja tekee ja päätellä mihin pelaaja toiminnallaan pyrkii. Vasta tämän jälkeen vastustaja pystyy aloittamaan pelaajan häiritsemisen. Lisäksi pelilelujen vapaan leikkimisen idean näkökulmasta tuntuisi ristiriitaiselta pyrkiä estämään vapaata puuhastelua pelilelun parissa. Määritelmän vastustajakomponenttin voisikin korvata satunnaisuudella. Satunnaisuuskomponenttin tehtävänä on tuoda uusia yllättäviä tiloja pelileluun ja saada näin jokainen leikki kerta pelilelun parissa erilaiseksi. Simcity -peleissä [Max89, Max93, Max99, Max03] satunnaisuutta edustavat luonnonmullistukset ja talouden suhdanteet, joista ensimmäiset voivat muokata kaupungin kuvaa merkittävästi tuhoamalla kaupunkia. Koska mullistuksien voima on niin suuri, on pelissä myös mahdollisuus ottaa ne kokonaan pois päältä. Näin pelaaja pääsee puhtaasti leikkimään ja pyrkimään kohti omia tavoitteitaan ilman häirintää.

2.2 Tietokonepelityypit

Tietokonepelejä on usein jaoteltu erilaisten pelityyppien mukaan. Jako ei usein ole ollut yksiselitteinen ja useat pelit sopivat moneen eri tietokonepelityyppiin eli genreen. Seuraavaksi käydään lyhyesti läpi millaisia eri pelityyppijakoja pelikirjallisuudessa esitetään. Cailloisin luokittelussa [Cai61] leikit jakaantuvat neljään lajiin:

1. Kilpailussa otetaan mittaa pelaajien paremmuudesta.
2. Sattumassa pelin eteneminen on pelaajien tuurin varassa.
3. Simuloinnissa yritetään leikkiä jotain oikean elämän osa-aluetta.
4. Riehumisessa pelaajat vain käyttävät ylimääräistä energiaansa.

Lisäksi Caillois käyttää jaottelussaan liukuvaa spontaani-sääntöjen akselia sanelema leikkien luokitteluun. Esimerkiksi shakissa säännöt sanelevat peliä, kun vastaavasti koti-leikkien säännöt ovat varsin löyhät ja mahdollistavat jopa useiden päällekkäisten leikkien olemassaolon: esimerkiksi tytöt leikkivät kotia ja pojat sotaa, mutta välillä pojat saarravat tulla sodasta kotiin syömään.

Crawford [Cra84] jakaa tietokonepelit kahteen yläluokkaan taito- ja toimintapelit sekä strategiapeleihin. Taito- ja toimintapeleissä tärkeintä ovat pelaajan käsi- ja silmäkoordinaatio ja reaktionopeus, sillä peleissä tilanteet vaihtuvat nopeasti. Strategiapeleissä tärkeintä ei ole nopeus tai koordinaatio, vaan pohdiskelu pelin etenemisestä. Crawford jakaa vielä taito- ja toimintapelit kuuteen aliluokkaan:

1. Taistelupeleissä pelaajan tarkoitus on eliminoida kaikki vastustajat ja pysyä itse hengissä.
2. Sokkelopeleissä pelaaja liikkuu sokkelossa etsien esineitä tai paikkoja ja väistellen vastustajia.
3. Urheilupelit pyrkivät mallintamaan jotain olemassa olevaa tai keksittyä urheilulajia.

4. Mailapeleissä pelaaja ohjaa mailaa jonka pitää ottaa palloja kiinni tai ohjata niitä kimmoittamalla.
5. Ajopeleissä pelaaja ohjaa ajoneuvoa läpi radan pyrkien nopeaan läpäisy aikaan.
6. Kirjavien pelien luokkaan kuuluvat ne pelit, jotka eivät sisälly muihin luokkiin.

Strategiapelit Crawford jakaa edelleen kuuteen aliluokkaan::

1. Seikkailupeleissä pelaaja kulkee monimutkaisen maailman läpi keräten tavaraa ja ratkaisten ongelmia.
2. Tietokoneella pelattavat roolipelit pyrkivät mukailemaan paperilla tai figuureilla pelattavia roolipelejä ottaen niistä mm. pelaajan hahmon kehityksen, taisteluiden strategisuuden ja tavaran keräämisen.
3. Sotapelit pyrkivät mallintamaan sodan jotain osa-alueita, ja pelaajan tehtävänä on suoriutua sotilaallisista tehtävistä.
4. Sattumapelit ovat pelejä, joissa sattuma määrää pelin kulkua, kuten esimerkiksi pokerissa tai Kimblessä.
5. Opetus- ja lastenpeleissä pelin tehtävänä on opettaa pelaajaa, ja pelaajan eteneminen riippuu hänen oppimistahdistaan.
6. Suhdepeleissä pelaajan tehtävänä on luovia itsensä voittajaksi ihmissuhdetaidoiltaan. Hänen täytyy esimerkiksi voittaa toisten luottamus tai mustamaalata joku muu saavuttaakseen pelilliset tavoitteensa.

Crawford tiedostaa määrittelynsä olevan puutteellinen, ja lisäksi hänen määrittelynsä on riippuvainen siitä, millaisia pelejä oli kirjan ilmestymisen aikoihin markkinoilla. Crawfordin jaottelu ei siis enää ole ajan tasalla. Jos Crawfordin määritelmästä yhdistää mailapelit ja kirjavat peliluokat reaktiopeleiksi ja poistaa sokkelopeli-luokan, on määritelmä

paremmin ajan tasalla. Sokkelopelit eivät enää ole erillinen pelityyppi, koska monessa nykyisessä taito- ja toimintapelissä on jonkin asteinen sokkelo. Pelkkä sokkelon olemassaolo ei riitä määrittelemään, mitä pelissä pitää tehdä. Reaktiopeleissä pelaajan tarkoitus on omilla reaktiollaan saada pelitilanne kääntymään hänen edukseen. Näidenkään tarkennusten jälkeen pelityypit eivät ole erillisiä, vaan ne sisältävät osia toisistaan. Lisäksi nykyään on pelejä, jotka vaativat strategista ajattelua ja nopeaa hiirikättä. Nämä reaaliaikaiset strategiapelit eivät sovi Crawfordin määritelmään.

Herzin jaottelun perusteena on sekä pelin fysiologinen vaativuus että pelin perusidea [Her97]. Herz jakaa pelit kahdeksaan eri luokkaan:

1. Toimintapelit vaativat käsien, silmien ja aivojen nopeaa yhteistyötä.
2. Taistelupelit asettavat pelaajan esimerkiksi karatekan rooliin.
3. Seikkailupelit vievät pelaajan uusiin maailmoihin, joissa hänen pitää ratkaista ongelmia löytämiensä esineiden ja vihjeiden avulla.
4. Ongelmanratkaisupelit keskittyvät jonkin loogisen ongelman ratkaisuun.
5. Roolipelit pohjautuvat 1970-luvulla kehittyneisiin nopalla, paperilla ja/tai miniatyyreillä pelattuihin peleihin.
6. Simulaatiopelit asettavat pelaajan jonkin oikean koneen tai järjestelmän ohjaimiin.
7. Urheilupelit keskittyvät johonkin urheilulajiin.
8. Strategiapelit voivat olla hyvinkin abstrakteja ja monimutkaisia esityksiä jostakin ilmiöstä.

Jaottelu yhdistää toimintapeleihin kaikki toimintapelit, kuten tasohyppelyt, ensimmäisen- ja kolmannenpersoonan ampumispelit, mutta rajaa taistelu- ja urheilupelit sen ulkopuolelle. Nämä pelit vaativat yleensä käsien ja silmien koordinaatiota ja nopeita päätöksiä,

mutta Herz pitää niitä silti erillisinä. Määritelmässä seikkailupelit ovat ongelmanratkaisupelejä, joissa on juoni, vaikka niiden perusideat ovat erilaisia. Seikkailupeleissä juoni on pelin keskeinen idea kun taas ongelmanratkaisupeleissä ongelmien sopiva vaikeustaso on korostetussa asemassa. Ongelmanratkaisupelien pitämistä peleinä voidaan kyseenalaistaa, sillä niistä puuttuvat kokonaan haastepiirre [Sme03]. Koska ongelmanratkaisupelien pelimäisyyden tarkasteleminen ei kuulu tämän tutkielman aihepiiriin, määritellään ne tässä pro gradussa peleiksi. Hertzin määrittelystä puuttuvat reaaliaikaiset strategiapelit, jotka yhdistävät toimintapelien nopeaa reagointia ja strategiapelien abstrakteja syy-seurausjärjestelmiä ja eivät näin ollen sovi esitettyjen pelityyppien määritelmiin.

Pelityypin määritteleminen ei ole tämän pro gradun aihealueessa olennaista, sillä vaikka musiikin, elokuvien ja näytelmien määrittely on myös hankalaa, ihmiset kuluttavat niitä ja niitä on mahdollista tuottaa. Lisäksi peli saatta olla monen pelityypin hybridi, eli pelin suunnittelijat ovat tarkoituksella yhdistäneet erillisiä pelityyppejä. Pelityyppi voi auttaa pelin tekijöitä kuvaamaan pelin elementtejä ja näin helpottaa kuluttajaa löytämään omaan makuunsa sopivimman pelin laajasta valikoimasta.

3 Tietokonepelien ja pelaamisen laatu

Tietokonepeleillä, kuten kaikilla ohjelmistoilla, on sekä sisäinen että ulkoinen ohjelmiston laatu. Sisäiseen laatuun kuuluu mm. se kuinka peli on tehty ja miten sen arkkitehtuuri tukee ohjelmiston elinkaarta. Ulkoinen laatu on puolestaan sitä miten käyttäjä kokee ohjelman käytön. Sisäinen laatu on tärkeää silloin, kun yritys parantaa omaa toimintaansa ja ohjelmistojensa toimintaa, ja ulkoinen laatu on tärkeää ohjelmiston käyttäjälle. Hyvä ulkoinen ohjelmiston laatu parantaa käyttökokemusta ja mahdollistaa ohjelmiston käytön sekä suunnitellulla että käyttäjän improvisoimalla tavalla. Koska kenenkään ei ole pakko pelata pelejä, vaan vapaa-aikaa voidaan käyttää muuhunkin, on pelien parissa viihtyminen järkevä tapa mitata pelin laatua. Ulkoinen laatu pelissä tarkoittaa esimerkiksi sitä kuinka

pelin käyttöliittymä ja grafiikka tukevat pelaamista ja pelimaailmaa. Termi ulkoinen laatu ei kuitenkaan kuvaa riittävän tarkasti sitä, mitä pelaaja odottaa peliltä saavansa. Tässä tutkielmassa painotetaan pelien viihteellisyyttä ja sen laatua, sillä pelejä ei käytetä, niiden parissa viihdytään. Tästä syystä tutkielmassa on käytössä termi viihteen laatu, joka on siis ulkoisen laadun alijoukko ja jonka painotus on pelien viihteellisissä ominaisuuksissa. Seuraavaksi käsitellään tarkemmin viihteen laadun käsitettä pelien kannalta.

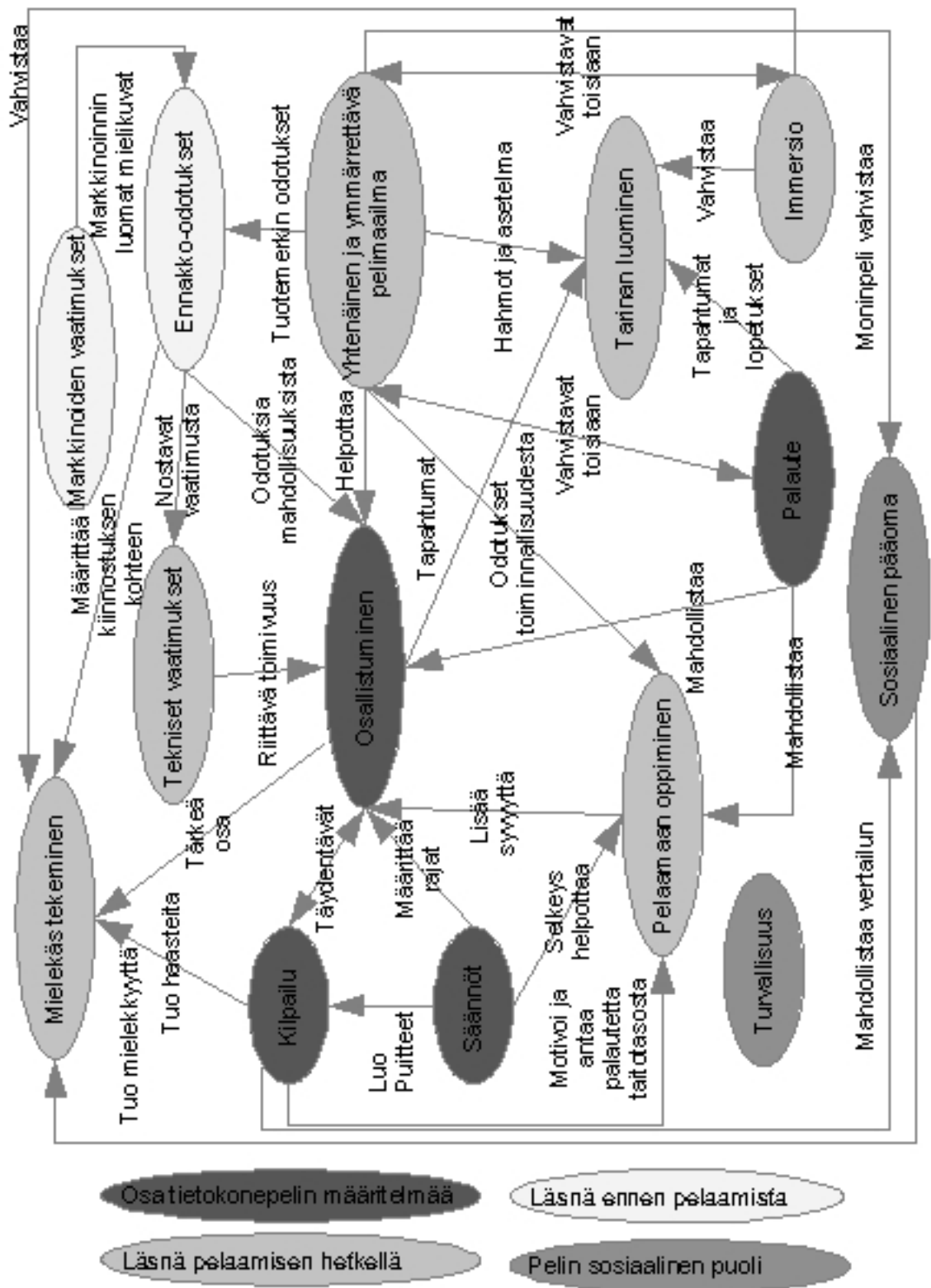
3.1 Viihteen laatu

Parhaimmillaan pelit luovat kokemuksia ja tunteuksia, joita pelaaja muistaa vuosienkin päästä. Esimerkiksi Bubble Bobble [Sof87] on tunnettu intensiivisestä kaksinpelistä, Mr. Robot and His Robot Factory -pelin [Ron84] kenttien luomista pidetään yhtä viihdyttävänä kuin itse pelaamistakin ja Doom-peliä [Id 93] pidetään yhtenä kauhuampumispeleiden aloittajista. On mahdollista arvailla, miksi pelien ja pelaajan henkilökohtaista suhdetta helposti mystifioidaan, sillä pelitutkijoilla saattaa olla voimakkaitakin tunteuksia peleistä ja pelaamisesta. Pelit ovat taideteoksia -ajattelu kuitenkin johtaa helposti vääranäntyyppiseen analysointiin, sillä silloin pelin ja pelaajan suhde rinnastetaan taiteen ja yleisön väliseen suhteeseen. Taideteosajattelussa pelaaja kokee pelin henkilökohtaisesti ja tulkin-ta on aina persoonallinen. Näin pelitehtäjän ja pelaajan suhde jää mystiseksi ja sattuman-varaiseksi. Ajattelussa unohdetaan pelien viihteellinen aspekti, sillä peli eroaa muusta viihteestä sen kuluttamisen ennalta-arvaamattomuuden vuoksi, vaikka muuten peli voidaan nähdä "vain" viihdetuotteena [Hun04]. Pelit, elokuvat, musiikki ja kaunokirjallisuus ovat pääosin tarkoitettu viihteeksi, vaikka myös tarkoituksella taiteeksi tehtyjä pelejä, elokuvia, musiikkia ja kirjallisuutta tehdään on, sen osuus pieni. Viihteen tuottaminen toimii yleensä kaupallisin perustein. Tuottamisen tuloksena syntyy tuote, ja ollakseen taloudellisesti kannattava tuotteen pitää olla kiinnostava riittävän monen kuluttajan mielestä. Roskaromaanit, rakkausromaanit, toimintaelokuvat, rakkauselokuvat ja poikabändit ovat kaikki esimerkkejä tuotetusta viihteestä, jonka päätarkoitus ei ole tuottaa uusia taiteellisia

kokemuksia tuotteen kuluttajalle, vaan tehdä liiketaloudellista voittoa viihteen tuottajalle. Hyvä ja laadukas viihde voi olla ainutlaatuista ja taiteellista, mutta sitä sen ei ole pakko olla ollakseen menestyvää. Viihteessä, kuten taiteessakin, on tärkeää yleisön ja yksilön kokema viihteellinen arvo.

Viihteen laatu tietokonepeleissä saa pelaajan kiinnostumaan pelistä, viihtymään pelin parissa, pelaamaan peliä ensikokemuksen jälkeen ja kuluttamaan siihen vapaa-aikaansa. Pelien viihteen laatu voidaan nähdä ohjelmiston käytettävyyden jatkeena, joka lisää ohjelmiston käytettävyyden käsitteeseen tietokonepelien pelaamisen erityispiirteitä. Laadun tekijät on koottu pelialan kirjallisuudesta, ja artikkeleista ja niistä on löydettävissä yleisiä sääntöjä, jotka on koottu alla oleviksi luvuiksi. Tekijät on järjestetty niiden merkittävyysjärjestyksessä, eli merkittävimmän pelin viihteelliseen laatuun vaikuttava tekijä on käsitelty tutkielmassa ensimmäisenä. Vaikka eri tekijöiden vaikuttavuus pelaajan viihtyvyyteen riippuu myös ajan hetkestä, eli tietyt tekijät ovat tärkeämpiä pelin ostopäätöksessä, peliin tutustuessa, peliä pelattaessa ja peliin palattaessa, aikatekijä on rajattu aihe-alueesta pois tai sen merkitystä käsitellään vain pintapuolisesti. Kuva 2 selventää viihteellisen laadun osatekijöiden keskinäisiä suhteita.

Tekijät on vielä jaettu neljään luokkaan: 1. osa tietokonepelin määritelmää, 2. läsnä ennen pelaamista, 3. läsnä pelaamisen hetkellä ja 4. pelin sosiaalinen puoli. Nimiensä mukaisesti 1. luokan tekijät palaute, kilpailu, säännöt ja osallistuminen ovat osa tietokonepelin määritelmää, ja näiden tekijöiden onnistunut toteuttaminen tietokonepelissä on erityisen tärkeää. 2. luokan tekijät luovat pelaajalle ennako-oletuksia pelin luonteesta. Jos nämä odotukset eriävät saadusta pelikokemuksesta merkittävästi, peliä arvotetaan väärillä kriteereillä ja ehkä turhankin kärkkäästi. Tämä saattaa johtaa siihen, että hyväkin peli leimataan huonoksi, koska sitä ei ymmärretä tai toisin sanoen pelin tekijä ei ole täysin ymmärtänyt mitä pelaajat peliltä haluavat. 3. luokan tekijät ovat läsnä silloin kun peliä pelataan. Tähän luokkaan kuuluu myös ensimmäisen luokan tekijät, mutta jotka aikaan sidonnaisuuden vuoksi on nostettu erilliseksi luokaksi. 4. luokan tekijät ovat myös läsnä



Kuva 2: Viihteellisen laadun osatekijöiden suhteet

nä peliä pelatessa, mutta niiden vaikutus ylittää myös pelaamisen jälkeiseen aikaan. Seuraavaksi käydään tarkemmin läpi tekijöiden suhteita luokkajärjestyksessä.

Kuvasta 2 voidaan myös nähdä että luokkaan kuuluva pelin säännöt luovat puitteet kilpailulle ja antavat rajat osallistumiselle. Lisäksi selkeät säännöt helpottavat pelaamaan oppimista. Kilpailu motivoi ja antaa palautetta pelaamaan oppimisen ja antaa mahdollisuuden vertailla itseään pelien sosiaalisissa ympyröissä ja tukee mielekästä tekemistä luomalla haasteita. Palaute mahdollistaa osallistumisen ja pelaamaan oppimisen sekä luo tarinoihin tapahtumat ja lopetukset. Tämän lisäksi palaute ja yhtenäinen ja ymmärrettävä maailma vahvistavat toisiaan. Osallistuminen antaa tarinoille tapahtumat ja mielekkyyden, sillä ratkaiseva osallistuminen pelin etenemiseen on tärkeä osa mielekästä tekemistä. Luokan 2 markkinoiden vaatimuksilla on tärkeä osuus luotaessa ennako-odotuksia, jotka vastaavasti nostavat teknisiä vaatimuksia ja määrittelevät odotuksia osallistumiseen sekä kiinnostuksen mielekkääseen tekemiseen. Luokan 3 mielekäs tekeminen ja tarinan luominen eivät suoraan vaikuta muihin tekijöihin, mikä osaltaan todistaa ongelmaratkaisupelien suosion molempien tekijöiden osalta ja lelupelien suosion mielekkään tekemisen osalta. Tekniset vaatimukset takaavat riittävän toimivuuden, jotta peliin osallistuminen olisi mahdollista. Yhtenäinen ja ymmärrettävä maailma helpottaa osallistumista, ja jos pelissä on joku tunnettu maailma, se saattaa vaikuttaa myös ennako-odotuksiin. Palaute vahvistaa pelimaailman ymmärrettävyyttä ja yhtenäisyyttä, jotka parhaimmillaan vahvistavat maailman sääntöjä. Vastaavasti yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma vahvistaa palautetta toimimalla niinkuin oletettiin. Samoin pelimaailma tuo hahmoja ja asetelmia tarinan luomista varten. Maailman järkevyyden ja ymmärrettävyyden helpottavat myös immersiota joka puolestaan luo uskoa ymmärrettävään ja järkevään maailmaan. Samoin pelimaailman järkevyyden ja ymmärrettävyyden vahvistavat sen käyttökelpoisuutta sosiaalisen pääoman kasvattajana, koska tällöin suurempi osa pelaajista hyväksyy pelin maailman rajauksineen. Yhtenäinen ja ymmärrettävä maailma helpottaa myös pelaamaan oppimista, koska pelaajan ei tarvitse opetella maailmaa vaan pelaamista. Immersio vahvistaa tari-

nan luomista ja tuo mielekkyyttä tekemiseen. Pelaamaan oppiminen luo lisää syvyyttä osallistumiseen, koska se mahdollistaa uusien tapahtumien aikaansaamisen. 4. luokan tekijöistä turvallisuus on aivan erillään muista tekijöistä, sillä vaikka säännöissä periaatteessa voitaisiin esimerkiksi säätää reaalielämän sanktioita häviämisestä, ei se kuulu tämän gradun tutkimusalueeseen. Sosiaalinen pääoma saattaa myös vahvistaa mielekkään tekemisen mielekkyyttä tarjoamalla sosiaalisia palkintoja pelissä pärjäämisestä. Seuraavaksi tarkastellaan tarkemmin, mitä tekijöitä viihteen laadulla on ja millaisiin osatekijöihin nämä on jaettavissa.

3.1.1 Osallistuminen

Osallistuminen ja tekeminen ovat osa pelin määritelmää, sillä osallistuminen erottaa pelit muista medioista [Juu01, Sme05], joten pelaajan osallistuminen peliin on merkittävä osa pelin viehätystä [Gin03, Pic02, Cra84, Esk01]. Eskelisen mukaan vuorovaikutus yhdessä sääntöjen kanssa on pelin muita osa-alueita tärkeämpi tekijä [Esk01], ja Costikyan [Cos02] väittää, että jokainen peli on vuorovaikutteinen. Bethken mielestä pelattavuuden tulisi olla mahdollisimman suoraviivaista [Bet03], jotta pelaaja haluaisi osallistua johonkin peliin. Pelattavuudella Bethke tarkoittaa kontrollien ja käyttöliittymien avulla tehtyä pelin objektien vuorovaikutusta ja suoraviivaisuudella mahdollisimman nopeaa, yksinkertaista ja pelaajan olettamaa tapaa osallistua peliin. Jos pelattavuus on liian haastellista Newmanin mielestä pelaajan mahdollisuudet hallita pelitilanteita heikkenee ja pelaaja keskittyy muuhun kuin pelaamiseen, kuten grafiikkaan ja tekniseen laatuun, kunnes mielenkiinto koko peliä kohtaan katoaa [New02].

Käyttöliittymän tehtävä on tukea pelaamista [Bet03, New02]. Käyttöliittymän tulisi olla helppo ja nopea käyttää ja sen tulisi tarjota tietoa helposti omaksuttavasti ja pelaamisen toimintoja tukevassa paikassa. Osallistumisen mahdollisuus on tärkeää pelaajalle, mutta pelin graafinen esitys nousee tärkeäksi vain, jos se vaikuttaa pelaamiseen [New02]; esimerkiksi jos kuvakulma piilottaa viholliset, huone on liian tumma ja tavaroit-

ta ei näy, yms. Osallistuminen rakentuu kontrollien, käyttöliittymän, sääntöjen, palautteen sekä kenttä-, taso-, ongelma- tai muun vastaavan toteutuksen osasista.

Osallistuminen eli pelaaminen tarkoittaa vuorovaikuttamista pelitilanteeseen [Man04], jolloin pelaaja pyrkii manipuloimaan pelitilannetta haluamaansa suuntaan [Gin03, Pic02, Esk01]. Manipulointiyritys voi epäonnistua pelissä olevien vastusten takia. Myös pelin katsojat voidaan nähdä osallistuvan peliin, koska he voidaan laskea kuuluvan Smedin ja Hakosen [Sme03] peli määritelmän ennalta-arvaamattomuussuhteeseen (ks. kuva 1). Esimerkiksi jalkapallo-ottelussa katsojien vuorovaikutuksen tasoa on rajattu seuraavin säännöin. Ainoastaan oman joukkueen verbaalinen kannustaminen on sallittua, ja pallon koskettamisesta tai pelikentällä liikkumisesta aiheutuu pelin keskeyttäminen. Tietokonepeleissä katsojien suhde pelaajiin on saatettu hoitaa vajavaisesti. Esimerkiksi Half-Life [Val98] pelissä erästä pudonnut pelaaja muuttuu katsojaksi, mutta hän pystyy edelleen viestimään joukkueovereilleen tiedustelutietoa ja paljastamaan pelaajien sijainteja. Operation Flashpoint [Stu01] pelissä kuolleet eivät voi viestiä eläville suoraan, mutta kuolleet pelaaja syntyy pelialueelle lokkina, joka pystyi kaartelevaan piiloutuneen sotilaan ympärillä, niin että muut pelaajat näkevät väijytyksen. Huijaaminen ei kuulu tämän progradun aiheeseen, mutta pelin sääntöjen tulisi estää myös tällaiset tilanteet.

Eskelisen mukaan pelaajan pitää pystyä manipuloimaan joko pelin tapahtumia tai olemassaoloja [Esk01]. Hänen mielestään pelissä voi olla pelaajan ja pelin aiheuttamia lyhyitä tai pitkäkestoisia tapahtumia, jotka voidaan edelleen jakaa onnistuneisiin ja epäonnistuneisiin tapahtumiin. Pelaajan ja pelin aiheuttamat tapahtumat ovat yleensä hahmon tai objektin kontrollointia pelissä, ja onnistunut tapahtuma vie pelaajaa lähemmäksi ja epäonnistunut kauemmaksi pelaajan tavoitetta. Pelissä voi olla näiden lisäksi myös ns. nollatapahtumia, joilla ei ole tavoitteiden saavuttamisen kannalta mitään merkitystä. Pelin tapahtumat voivat riippua pelaajasta, sillä jos pelaaja esimerkiksi siirtää joukkojaan hyökkäykseen, pelin tekoäly reagoi siihen ryhmittämällä joukkonsa puolustukseen. Jotkut tapahtumat eivät reagoi pelaajaan, ja esimerkiksi joissakin ampumispeleissä tekoälyn ohjaamat

hahmot etenevät aina ennalta määrättyä reittiä. Objektien olemassaolot ja niiden manipulointi on olennaista useimmissa tietokonepeleissä, sillä moni peli rakentuu objektien luomisen, siirtämisen tai tuhoamisen varaan. Tapahtumien ja olemassaolojen manipuloinnin lisäksi osallistumiseksi voidaan laskea ongelmanratkaisu ja strategisointi [Gin03, Pic02], sillä muuten esimerkiksi shakin pelaaminen olisi vain nappuloiden siirtelyä ja siirron miettiminen ei olisi osa pelikokemusta.

Jos pelissä on juoni, pelaaja haluaa luulla että juoni etenee pelaajan vuorovaikutuksen takia [Cra84]. Frasca näkee tämän yhdeksi syyksi miksi multimediapelit, joita peliteollisuus tuotti cd-rom aikakauden alkutaipaleella eivät menestyneet [Fra99]. Pelitilanteen edistämisen lisäksi osallistumisen tunnetta lisää, jos pelaaja uskoo, että hänen suorittamansa tekojen sarja on vain yksi monista mahdollisista [Juu01, Cos02]. Pelin pitäisi myös reagoida pelaajan tekemisiin, sillä peli, joka on kokoelma staattisia ongelmia, menettää kiinnostavuuttaan, kun ongelmat on ratkaistu [Cra84]. Pelitilanteet pitäisi olla ratkaistavissa useammalla tavalla niin sääntöjen kuin kenttien, tasojen, yms. puitteissa. Poikkeuksena ovat ongelmanratkaisupelit, joissa sen ainoan oikean ratkaisun löytäminen on pelaamista.

3.1.2 Palaute

Pelaaja tarvitsee palautetta peliltä tekemisistään [Bat01]. Ilman palautetta toiminnoistaan pelaaja ei pysty tarkistamaan asioiden kulkua ja hän jää epävarmaksi pelin etenemisestä. Tällöin pelaaminen muuttuu käskyjen antamisesta niiden toteutumisen tarkkailemiseen. Palautteen tulisi tarjota pelaajalle mahdollisuuden tarkastella tekojensa seurauksia [Esk01], sillä ilman kausaliteettia pelaajan on mahdotonta opetella pelaamaan peliä ja tulemaan paremmaksi pelaajaksi. Palautteen antaman tiedon ei tarvitse olla tarkkaa, sillä suuntaa antavat vinkit, kuten ohjaimen tärähtäminen, äänitehosteen soiminen tai suuntaa antava graafinen tehoste, auttavat pelaajaa ja voivat antaa pelaajalle riittävästi palautetta. Pelin kontrolloinnin ja kausaliteetin lisäksi pelaajaa kiinnostaa, miten lähellä hän on tavoitettua. Pelin pää- ja alitavoitteiden etenemisestä pitäisi saada aina tietoa, sillä etenemisen

tunne lisää pelaamiselle mielekkyyttä [Sme05]. Pelaajalle pitää käydä selväksi, missä mennään [Gin03, Sme05] eli kuinka lähellä pelin tai osatehtävän läpäisemistä pelaaja on ja mihin kannattaisi edetä seuraavaksi [Cos02]. Tämä voidaan saavuttaa mm. hahmoilla, jotka opastavat pelaajaa oikeaan suuntaan ja antavat palautetta, tai kuvailemalla edistymistä tarinan avulla [Sme05].

Peli ei saisi valehdella pelaajalle, mutta arvoituksia voi käyttää [Esk01]. Jos esimerkiksi pelaajalle annetaan aarrekartta, joka neuvoo väärään suuntaan, saa pelaajat turhautumaan yrittäessään etsiä aarretta aivan väärästä suunnasta. Smedin ja Hakosen mukaan pelin neuvot saavat olla jossain määrin epämääräisiä, mutta niissä on oltava iso totuuden siemen [Sme05]. Esimerkiksi pelaaja voi käydä tietäjän luona ja tietäjä neuvoo pelaajaa arvoituksella oikeaan suuntaan. Tällöin puutteellinen informaatio on osa pelisuunnittelua. Smedin ja Hakosen mukaan tekoälyliittolainen voi olla avuksi, vaikka sen antama tieto olisikin puutteellista kunhan se vain on johdonmukaista. Tämä tarkoittaa, että tekoälyn käyttäytymisen pitää muuntua ihmismäisemmäksi. Toisin sanoen esitettävien tietojen tulee olla sellaisia, joita voisi olettaa saavansa toiselta ihmispelaajalta. Smed ja Hakonen korostavat, että pelitilanne tulisi esittää mahdollisimman visuaalisesti ymmärrettävässä muodossa. Tietynlaista tyylittelyä voi tietysti ylläpitää tekoälyn raporteissa, jos se sopii pelimaailmaan ja tekoälyn ohjaamaan hahmoon, mutta silloinkin tiedon on oltava pelaajan ymmärtämässä muodossa. Esimerkiksi robotin raportit voisivat sisältää todennäköisyyksiä raportin osien paikkaansa pitävyydestä.

Pelaajan omien tekojen ja vastustajien tilojen palautteiden lisäksi pelin pitää tarjota palautetta itsestään. Kysymyksiin mitä tapahtui ja miksi jotain tapahtui tai jäi tapahtumatta olisi saatava vastaus tarkkailemalla pelin tarjoamaa palautetta. Pelitilojen muuttumisten syiden selkeys mahdollistaa pelin sääntöjen oppimisen ja pelin maailman hahmottamisen.

3.1.3 Säännöt

Sen lisäksi, että pelaajan tarvitsee palautetta pelin etenemisestä, pitäisi hänen pystyä ymmärtämään pelin sisäistä käyttäytymistä [Gin03], sillä säännöt yhdessä vuorovaikutuksen kanssa ovat pelin tärkeimpiä tekijöitä [Esk01]. Sääntöjen tulisi olla niin selkeät, että pelaajalla on mahdollisuus oppia ne ja ymmärtää logiikka niiden takana, sillä tietokonepelien säännöt ovat pelaajalle näkymättömissä [Cos02]. Pienetkin säännöt ohjaavat pelaajan käyttäytymistä, ja pelaaja etsii herkästi helpomman tavan saada palkintoja [Cos02], joten optimitapa pelaamiselle tulisi olla mielenkiintoisinta. Säännöissä pitää olla johdonmukainen [Gin03] ja tarkoituksellinen [Cra84] abstraktiotaso, jos tarkoituksena on mallintaa armeijoiden taisteluja, ei yksittäisten sotilaiden tekemiset saisi olla säännöissä tärkeällä sijalla tai näkyvissä pelaajalle. Pelin ominaisuuksien on oltava rajallisia [Bet03], mutta riittävän laajoja ettei peli pelkästään toista samaa pelitilannetta. Ominaisuuksien rajallisuus helpottaa pelaajan pelaamaan oppimista sekä mahdollistaa pelin kehittäjäsi hiomaan ja testaamaan ominaisuudet huippuunsa. Pelissä ei siis saa olla turhia ominaisuuksia vaan kaikilla vaikuttamiseen mahdollistavilla komponenteilla on hyvä olla jokin tarkoitus [Esk01]. Bethken mielestä menestynyt peli toteuttaa rajatun määrän toiminnallisuutta, mutta toteuttaa ne erinomaisesti [Bet03]. Jos pelissä on turhia ominaisuuksia, jotka eivät vaikuta pelin etenemiseen, ne todennäköisesti hämäävät pelaajaa ja vaativat aikaa ja vaivaa tajuta niiden turhuus. Pelaaja ei todennäköisesti tule olemaan tyytyväinen säädettyään jotain ominaisuutta hahmolleen monta minuuttia vain huomatakseen, ettei ominaisuudella ole pelissä mitään merkitystä. Poikkeuksena edelliseen on personointiin tähtäävät ominaisuudet, joita on erityisesti moninpeleissä. Tällöin ominaisuudet ovat selkeästi vain ulkonäköön vaikuttavia ei pelissä suoriutumiseen vaikuttavia tekijöitä.

Ymmärrettävyyden lisäksi sääntöjen on oltava tasapainoiset, eli pelissä ei saa olla mitään aina toimivaa voittostrategiaa, joka on erityisen tärkeää moninpelaajapeleissä [Bet03]. Jos säännöt tarjoavat mahdollisuuden käyttää hyväksi sääntöjä voittamiseen, peli ei enää tarjoa haastetta ja se menettää nopeasti pelaajan kiinnostuksen. Vastaavasti

jos pelaaja on väärinkäytöksen kohteena, aiheuttaa se turhautumista peliin. Ymmärrettävyyden lisäksi sääntöjen on oltava kokonaiset, eli niiden on katettava kaikki pelitilanteet [Cra84]. Pelitilanteet eivät saisi sisältää tulkinnanvaraisuuksia, muuten tietokonepelin tekeminen voi muuttua lähes mahdottomaksi.

3.1.4 Pelaamaan oppiminen

Pelin pitäisi tarjota mahdollisuus kehittyä pelin pelaajana [Cra84, Rou00, Gin03, Bet03, Sme05]. Paremmaksi pelaajaksi kehittyminen on mahdollista, jos peli tarjoaa riittävää palautetta pelaajalle ja pelin säännöt ovat toimivat. Lisäksi pelin tulisi tarjota mahdollisuus tehdä virheitä [Gin03], sillä pelin äkilliset lopettajat aiheuttavat sen, että pelin opettelu koetaan työlääksi ja pelaaja ei halua nähdä vaivaa oppiakseen pelaamaan. Pelaaminen muuttuu mielekkäämmäksi, kun on mahdollista kehittyä pelin pelaajana [Bat01, Man04, Bet03], koska kehittyminen parantaa itsetuntoa joka puolestaan lisää viihtyvyyttä pelin parissa [Kas01]. Paremmaksi pelaajaksi kehittyminen ei tarkoita sitä, että pelaaja oppii sen ainoan tavan voittaa pelin. Pelin pitäisi tarjota mahdollisuus ratkaista ongelmia eri tavoilla [Bat01], muuten kiinnostus peliin loppuu heti kun aina toimiva voittostrategia on keksitty. Esimerkiksi jalkapallo- ja jääkiekkotietokonepelit menettävät kiinnostavuuttaan, jos niissä on mahdollista tehdä maali aina tietyllä toimintosarjalla. Tällöin pelaamisesta tulee toistoa, joka ei tarjoa haasteita. Pelaamiseen tarvittavaa opiskelumäärää on hyvä vähentää, ja mm. käyttöliittymä ei saisi olla liian erilainen kuin muissa saman tyyppisissä peleissä [Bet03], sillä silloin pelaaja joutuu opettelemaan vain yhteen peliin liittyviä käyttöliittymän asioita. Esimerkiksi roolipeleissä perinteisesti merkitään taikavoima sinisellä värillä ja elinvoima punaisella.

3.1.5 Mielekäs tekeminen

Koska pelaaminen on osallistumista, haluaa pelaaja jatkuvasti jotain mielenkiintoista [Cos02, Bat01, Man04, Fra01] ja hauskaa [Bet03] tekemistä, sillä yksitoikkoisen tehtävän pelaami-

nen muistuttaa työtä [Fra99, Fra01]. Tylsät tehtävät ovat tehtäviä, jotka kuuluvat peliin, mutta eivät pelaajan mielestä ole pelaamista vaan toistoa [Fra01]. Mielenkiintoisen ja hauskan tekemisen määrittely on hankalaa, sillä se riippuu paljon pelistä, pelitilanteesta ja pelaajasta. Joissakin tilanteissa se, mikä pelin alkuvaiheessa oli hauskaa tekemistä, muuttuu tylsäksi rutiiniksi, jonka mielellään jättää tekoölyn hoidettavaksi. Esimerkiksi Civilization III:ssa [Fir01] maan infrastruktuurin rakentaminen on alkuvaiheessa hauskaa, mutta kun rakentajien määrä kasvaa hallitsemattomaksi, ei teiden ja peltojen mikromanagerointi jaksa enää kiinnostaa. Lisäksi pelitilanne voi sääntöjen takia muuttua tylsäksi puurtamiseksi vaikkapa pelin voittajan varmistumisen takia. Toisin sanoen kun pelaamiseen käytetty aika ei tuota merkittävää edistymistä kohti haluttua tavoitetta, tekeminen muuttuu rutiininomaiseksi puurtamiseksi. Frasca painottaa, että pelaaminen ja pelaamisen katselu ovat kaksi aivan eri asiaa [Fra99]. Pelaaja haluaa mielekästä tekemistä ei videosityötettä, ja kaikki pelaajalle annettu turha ja pelaajan tavoitteita edistämätön tekeminen vie vain pelaajalta aikaa varsinaiselta pelaamiselta. Koska pelaaja haluaa tavoitteita pelin sisältä [Bat01, Sme05], voidaan väittää, että kaikki tekeminen mikä ei vie pelaajaa lähemmäksi tuota tavoitetta on turhaa tekemistä. Esimerkiksi jos autopelissä voi viritellä autoa asettelemalla moottorinosat itse paikoilleen vaikka asettelu ei vaikuta auton ajominaisuuksiin, on osien asettelu pelissä turhaa tekemistä. Rajoittamalla pelimaailman mahdollisia tiloja pelkästään mielenkiintoisiin tiloihin estetään pelaajaa turhautumasta peliin [Gin03]. Tavoitteellisen tekemisen määrittely pelistä on kuitenkin ongelmallista, sillä pelaaja voi myös määrittellä tavoitteensa itse [Cos02, Fra99]. Näitä tavoitteita on kuitenkin lähes mahdoton ennustaa, ja niitä ei yleensä olekaan otettu mukaan pelisuunnittelun perusteiksi, ellei peli ole alun perinkin suunniteltu enemmän ohjelmaleluksi, kuten esimerkiksi Simcity-sarja [Max89, Max93, Max99, Max03]. Pelaajan omien tavoitteiden tuominen peliin onnistuu antamalla pelissä monta tavoitetta, joista pelaaja voi valita mielenkiintoisimmat [Cos02]. Tavoitteita asettaessa kannattaa huomioida, että vaikka pelaaja on halukas näkemään vaivaa saavuttaakseen haluamansa tavoitteet, tavoitteiden on oltava

jotain jota pelaaja haluaa saavuttaa [Juu01]. Toisin sanoen pelaaja on valmis osallistumaan pelin kilpailuun, mutta palkintojen tulisi olla riittäviä ja sopivassa suhteessa kilpailun vaativuuteen.

Yleispätevinä mielekkäinä tekemisen muotoina voidaan pitää rakentamista [Gin03, Pic02], itseilmaisua [Pic02, Hun04], tutkimista [Gin03, Hun04] sekä tavaroiden, pisteiden, ja suoritusten keräämistä [Bet03]. Ainakin historian valossa näitä tekijöitä on löydettävissä esimerkiksi seuraavista tunnetuista pelisarjoista: The Sims [Max00, Max04] rakentaminen ja itseilmaisuus, SimCity [Max89, Max93, Max99, Max03] rakentaminen, Civilization [Sid91, Mic96, Fir01] rakentaminen ja tutkiminen, Half-life [Val98, Val04] tutkiminen, Diablo [Bli96, Bli00] tutkiminen ja tavaroiden kerääminen sekä Grand Theft Auto [DMA97, DMA99, DMA01, Tak03] tutkiminen ja suoritusten kerääminen.

Tutkiminen, pelin rajojen testaaminen ja salaisuuksien löytäminen pelimaailmasta [Gin03] ovatkin ainoita pelaajan itsensä määrittelemiä tavoitteita, joita voi ottaa huomioon peliä suunnitellessa. Salaisten paikkojen löytäminen saa pelaajan tuntemaan löytämisen riemua [Gin03] ja luovat pelisuunnittelijat saavat toteuttaa itseään. Ei siis ole ihme, että salaisuuksia viljellään peleihin ja mm. Super Mario Bros.-pelit [Nin85, Nin88, Nin90, Nin96, Nin02, Nin04] ja jopa aikuisten pelit, kuten Doom [Id 93, Id 94, Id 04], ovat täynnä piilotettuja yllätyksiä. Muutama alkuvaiheen helposti havaittava piilotettu ominaisuus saa pelaajat kuvittelemaan vaihtoehtoisia tiloja pelissä ja testaamaan niiden olemassaoloa [Gin03]. Pelialueen tutkimisen lisäksi pelaaja haluaa tarkastella ja kokeilla, montako erilaista tarinapolkua pelistä löytyy [Cra84].

Tekemisen lisäksi pelaajat kokevat pelin mielekkääksi jonkin tai joidenkin hauskuustekijöiden kautta [Hun04]. Nämä hauskuustekijät ovat niitä, joita pelaaja hakee peliltä ja odottaa, että peli täyttää hänen odotuksensa. Hunicke, LeBlank ja Zubek ovat löytäneet kahdeksan hauskuustekijää [Hun04]: tunne, fantasia, tarina, haaste, toveruus, löytäminen, itseilmaisuus ja alistuminen. Tunteessa tärkeintä on se, miltä peli näyttää tai kuulostaa ja miltä pelaaminen tuntuu. Grafiikan tulisi siis olla laadukasta tai tyyliältään sopivinta

mitä on mahdollista toteuttaa, ja ohjauksessa ei saisi olla viivettä. Fantasiassa keskeistä on se, että pelaaja saa eläytyä kuviteltuun maailmaan ja pelin tulee tukea tätä saumat-
tomasti. Tarinassa pelin juoni ja sen laatu on tärkeää. Haasteista pelaaja haluaa riittävän
vaikeita, mutta niiden on oltava ratkaistavissa. Toveruutta hakeva pelaaja haluaa verkot-
tua pelin muiden pelaajien kanssa, ja tätä on mahdollista tukea kommunikaation ja tiedon
jakamisen kautta. Löytämisestä kiinnostuneet haluavat koluta pelimaailman jokaisen so-
pukan, ja heille kannattaa piilottaa yllätyksiä, jotka voivat olla pelimaailman paikkoja,
yllätyksiä, piilotettuja viittauksia, ironiaa tai huumoria. Itseilmaisuun keskittyvä pelaa-
ja haluaa taas luoda omia paikkoja, henkilöitä ja tapahtumia joko itselleen tai muiden
kokeiltavaksi, joten erilaiset editorit ja tiedostojen jakaminen kannattaa tehdä helpoiksi.
Alistuminen tarkoittaa sitä, että pelaaja haluaa alistua pelin rajoituksiin ja on valmis uskot-
telemaan, että pelin voittoehtojen saavuttaminen on tärkeää. Alistumisen hauskuustekijän
tukeminen onnistuu varmistamalla, ettei kukaan pääse huijaamaan ja että pelaaja tietää
kenen kanssa pelaa [Cos02].

3.1.6 Kilpailu

Costikyanin mukaan pelin tulisi tarjota pelaajalle vastuksen jota vastaan pelaaja voi mi-
tata taitojaan [Cos02]. Pelin vastuksena voi toimia ongelma, vihollisyksikkö, ansa, toinen
pelaaja tai pelimaailman tutkiminen. Costikyan painottaa, että kilpailun pitäisi olla sopi-
van haastavaa ja vaikeaa, jotta pelaajat tuntevat ponnistelleensa kunnolla tavoitteiden
saavuttamiseksi, mutta ei liian hankalaa, ettei pelaaja kyllästy. Jotta pelaaminen olisi
haasteellista ja taitoja vaativaa, pelitilanteiden pitäisi vaikeutua pelin edetessä ja niissä
olisi hyvä olla vaihtelua. Haastetta saadaan esimerkiksi kiristämällä aikarajoja tai tuo-
malla vastustajia peliin [Hun04]. Ilmeisin tapa luoda haasteita on pistää ihmispelaajat
mittelöimään keskenään, sillä mikään ei ole ovelampi ja arvaamattomampi vastus kuin
toinen ihmispelaaja [Cos02]. Pelin pitäisi siis pystyä yllättämään pelaaja [Cra84], ja se voi
tapahtua sijoittamalla pelialueelle yllätyksiä, antamalla vihollisille lisää ominaisuuksia

tai parantamalla entisiä tai antamalla tekoälylle keinot tehdä tilannekohtaisia päätöksiä. Vastuksen luomista varten pelin tekoälyn on tarjottava haastetta ja toimittava älykkäästi tai ainakin tarkoituksenmukaisesti [Sme05]. Kilpailun tukemiseksi pelaaja odottaa pelin mittaavan hänen menestymistään [Juu01], joka voi olla pisteitä, ranking-sijoituksia, tilastoja pelistä tai pelin etenemisen tasojen, kerättävien tavaroiden ynnä muun sellaisen näyttämistä pelaajalle mielekkäällä tavalla. Mittaustulokset, voittoehdot ja paremmuus suhteessa muihin pelaajiin on tärkeää olla helposti ja selkeästi esillä peleissä, joissa kilpailu on tärkeässä osassa [Hun04]. Ilman riittävästi tuettua kilpailua peli menettää mielenkiintoaan. Kilpailun tukemisen lisäksi mittaaminen tukee oppimista, sillä näin pelaaja saa suoraa palautetta taitojensa tasosta.

Ollakseen kilpailua pelin lopputuloksen pitää olla epävarma [Gin03, Cra84], sillä ei ole kovin mielekästä pelata esimerkiksi jalkapallopelejä, jos tietää häviävänsä 3-0. Samoin jos lopputulos muuttuu pelin aikana varmaksi, kiinnostus peliin hiipuu [Gin03, Hun04]. Tämä on huomattu mm. Total War -sarjassa [Cre00, Cre02, Cre04], jossa viimeisten vihollisyksiköiden teurastusvaiheessa peli tarjoaa mahdollisuuden antaa tekoälyn hoitaa taistelu loppuun. Toisaalta pelaaja haluaa ehkä nöyryyttää vastustajaa, jolloin lopputuloksen varmentuminen ja viimeisen niitin lyöminen muuttuu pelaajan mielessä palkinnoksi, mutta silloinkin tällaista vaivaa ei todennäköisesti jaksaa montaa kertaa pelin aikana tehdä. Mahdollisuus lopettaa peli, kun voitto on varma, tukee pelaajan mahdollisuutta tehdä pelissä vain mielenkiintoisia tehtäviä. Mitä pidempään lopputulos on epävarmaa, sitä pidempään peli pysyy mielenkiintoisena [Bet03]. Siksi esimerkiksi strategiapeliä, jonka ratkaisutaistelut käydään viimeisillä siirroilla, on jännittävää pelata alkuminuuteilta lopputaisteluun asti.

Kilpailun syntymisen edellytyksenä on, että peli sisältää riskejä [Gin03, Cra84]. Tekemällä väärä siirtoja tai huonosti ajoitettuja toimintasarjoja pelaajalla pitäisi olla riski menettää jotain pelissä, ja yleensä se tarkoittaa voittomahdollisuuden pienenemistä. Eräs paljon käytetty riski on pelaajan aiempien tekemisten mitätöinti [Gin03], jolloin menet-

tää kerätyt tavarat tai pelin joutuu aloittamaan jopa alusta. Toinen yleisesti käytetty riski on mahdollisten pelimaailmoiden sulkeutuminen [Gin03]. Tällöin pelaajalle on tehtävä selväksi miksi ja mitä tapahtui. Esimerkiksi jalkapallopelissä pelin häviäminen tarkoittaa putoamista karsinnoissa, roolipelissä joku alue sulkeutuu pelaajalta, tai Simcityssä [Max03] rahojen loppuminen rajoittaa rakentamista. Yksi käytetty tapa on myös palkita voittaja [Cra84], jolloin häviö ei saa joko ollenkaan tai niin hienoa palkintoa kuin voittaja. Pelin riskeihin kuuluu myös häviön häpeä [Cra84]. Tämä on ehkä kaikkein vahvin riski ainakin moninpeleissä. Moninpeleissä häpeän tunne saattaa olla niin voimakas, että nähdessään varman häviön pelaaja saattaa keskeyttää pelin välttääkseen tappionsa. Häviön häpeää kannattaa jossain määrin vähentää, sillä pelaajan pitää pystyä palaamaan pelin pariin ilman että hän tuntee häpeää [Cra84]. Koska häviäminen koetaan harmittavaksi, on tärkeää että pelaaja uskoo ettei tekoäly huijaa [Sme05]. Näin ollen pelaaja ei saa esimerkiksi huomata, että tekoäly tekee hyökkäyksiä arimpaan kohtaan tukikohdassa ilman tiedustelua, ampuu tarkasti kaukaa pistoolilla, jolla pelaaja ei pysty osumaan mihinkään, tai saa resursseja käyttöönsä liian helposti. Tekoällyn huijatessa peli menettää mielenkiintoaan, koska pelaaja saattaa kokea, että hän pelaa epäreilua vastustajaa vastaan ja mahdollinen häviö pelissä tuntuu tulleen tekoällyn epärehellisten keinojen takia. Pelaajan huijatuksit tulemisen tunteen voimakkuuteen vaikuttaa suoraan myös se, paljonko hän on investoinut rahaa, aikaa tai muita resursseja pelaamiseen.

3.1.7 Immersio

Koska pelaaminen on viihdettä, pelin tehtävänä on uppouttaa ja viedä pelaaja täysin pelimaailman sisään [Sme05]. Koska pelaaja haluaa pelatessaan uppoutua pelin tarjoamaan uuteen maailmaan [Gin03, Bat01, Pic02], kannattaa sitä tukea. Smedin ja Halosen mukaan pelimaailmaan uppoutumista tukee mm. se, että pelaaja kokee pelaamisen mielekkäänä [Sme05]. Graafinen esitys ei ole erityisen tärkeää pelaajan pelimaailmaan uppoutumisen kannalta, sillä esityksessä tarvitsee olla vain tunnistettavia komponentteja ja

pelaaja täyttää lopun mielikuvituksellaan [Cra84]. Jos peli on simulaatio oikeasta maailmasta tai pelissä käytetään jo tunnettua maailmaa, kannattaa peliin ottaa reaali maailmasta mukaan niin paljon kuin lisenssien ja teknologian rajoissa on mahdollista, sillä silloin pelaaja tuntee pääsevänsä mukaan kyseiseen maailmaan. Esimerkiksi oikeat liigajoukkueet urheilupeleissä, kaikki mahdolliset alukset Star Trek pelissä ja jokainen ohjaimon nappula lentosimulaattorissa auttavat pelaajaa uppoutumaan pelin maailmaan.

Pelaajalle tulisi tarjota mahdollisuus pelimaailman tutkimiseen [Gin03, Cra84], mutta kaikkea ei kuitenkaan kannata paljastaa, vaan osa on hyvä jättää pelaajan mielikuvituksen varaan [Cra84]. Pelaaja haluaa vaikuttaa maailmaan, joka tuntuu elävältä [Man04]. Tapahtumien, hahmojen ja maailman pitää siis noudattaa omaa sisäistä uskottavaa loogiikkaansa. Pelin käsikirjoitus on tehtävä huolella [Bat01], joten pelimaailman ja roolihahmojen suunnitteluun kannattaa käyttää aikaa. Gard huomauttaa, että kaiken tyyppiset pelit eivät vaadi roolihahmoja, vaikka niitä nykyään markkinointimielessä sijoitetaankin suureen osaan peleistä. Jos peli toimii ilman roolihahmoa, silloin Gardin mielestä siihen ei pitäisi sellaista tehdä [Gar00]. Gard jakaa roolihahmoja vaativat pelit kahteen osaan: ensimmäisen persoonan ja kolmannen persoonan näkökulman peleihin. Ensimmäisen persoonan peleissä pelaaja tuntee kokevansa tapahtumat omakohtaisesti ja kolmannen persoonan peleissä roolihahmo on se joka kokee tapahtumat. Ensimmäisen persoonan pelien roolihahmo on Gardin mukaan enemmänkin pelaajan henkilöitymä, eikä pelaajalta pitäisi koskaan ottaa pois henkilöitymän kontrollia. Gardin mukaan kontrollin pois ottaminen vie pelaajalta uskon siihen, että pelitapahtumat tapahtuvat hänelle, ja vähentävät pelaajan mahdollisuutta kuvitella henkilöitymälle haluamansa persoonallisuus. Ensimmäisen persoonan pelin tarinan kerrontaan pitää Gardin mielestä kiinnittää enemmän huomiota, koska ei voida olla varmoja siitä, mitä pelaaja milloinkin tekee. Kolmannen persoonan roolihahmo on Gardin mielestä enemmän näyttelijä kuin roolihahmo. Peli voi kaapata pelaajalta näyttelijän kontrollit, jos tunnelma tai juoni sitä kaipaa, eikä pelaaja tästä pahemmi häiriinny, sillä hän ei kuvittele olevansa pelihahmo. Roolihahmon sukupuolen va-

linta on Gardin mielestä tärkeää, sillä saman sukupuolen hahmoon kehittyä ihailusuhde ja vastakkaisen sukupuolen hahmoon herää suojeluvietti. Gard kiinnittää huomiota myös ulkonäköön ja esiintymiseen, sillä jos roolihahmolla ei ole arvokkuutta, ja hahmo esimerkiksi pukeutuu liian paljastavasti tai käyttäytyy rasittavasti, pelaaja tekee hahmosta helposti pelkän objektin eikä samaistu siihen.

Käsikirjoituksen tekemistä hankaloittaa kuitenkin se, ettei pelin käsikirjoituksessa voi suoraan käyttää kaikkia perinteisten kerrontataiteiden sääntöjä [Esk01]:

1) Perinteinen tarinankerronta etenee lineaarisesti, mutta pelin tulisi luoda ainakin illuusio vapaasta tahdosta [Cos02]. Perinteisessä tarinassa voi kuljettaa hahmoja aivan kuten tarinan dramaattisuus sitä vaatii, mutta pelissä pelaajat haluavat uskoa voivansa vaikuttaa tarinan kulkuun. Pelaaja voi poiketa käsikirjoitetun tarinan polulta ja palata siihen satunnaisesta kohdasta. Näin voi käydä pelaajan esimerkiksi lähtiessään tutkimaan jotain mielenkiintoista tai jos hän ei ole varma mihin pelissä pitäisi edetä. Tätä ongelmaa on Hakosen ja Smedin mukaan [Sme05] ratkottu rinnakkaisilla tarinapoluilla, jotka ovat jaettu episodeiksi. Tällöin pelaajille voi sallia jonkin verran vapautta episodin sisällä, mutta episodiin tullaan ja sieltä lähdetään ennalta määrätyllä tavalla. Taitoskohdassa episodin tarina päätetään ja uuden episodin tarina pohjustetaan. Lisäksi taitoskohdassa on mahdollista haarauttaa tarinaa pelaajan toiminnan mukaan.

2) Eskelisen mukaan pelin tarinassa ei kannata olla pelihahmoihin nähden narratiivisia satelliittikomponentteja [Esk01]. Tapahtumat, jotka sattuvat pelaajalle tai muille hahmoille mutta joilla ei ole tarinan kannalta mitään merkitystä, kannattaa jättää pois. Tämä on perusteltua sillä pelin juonen, tapahtumien ja hahmojen pitäisi auttaa pelaajaa pitämään pelin tavoitteet kirkkaina ja auttaa pelaajaa pysymään pelin suunnittelijoiden haluamalla tarinapolulla [Sme05]. Turhat tapahtumat saattavat vain viedä huomion pois siitä, mitä pelaajan pitää tehdä. Jos peliin on kuitenkin jostain syystä pakko laittaa satelliittitapahtumia, esimerkiksi valinnanvapauden illuusion tai hahmon kehittämisen takia, kannattaa pelaajalle paljastaa jokin vinkki siitä, ettei tähän tapahtumaan ole pakko kiin-

nittää huomiota.

3) Pelaaja ei välttämättä samaistu pelihahmoon samalla tavalla kuin perinteisessä tarinassa ja usein hän valitseeikin pelihahmon sen pelillisten ominaisuuksien ei samaistumis mahdollisuuksien perusteella [New02]. Esimerkiksi reaktionopeutta vaativissa peleissä pelaaja valitsee sellaisen hahmon, jonka toimintojen nopeus on riittävä riippumatta siitä onko hahmo mies, nainen, robotti, majava vai energiapallo. Jos pelaamisen kannalta paras hahmo on sellainen, johon pelaaja ei pysty samaistumaan, saattaa tarinan syvyys kärsiä. Pelaajille on siis tarjottava erilaisia mutta pelillisesti tasapainoisia hahmoja, sillä pelihahmoon eläytyminen parantaa pelikokemusta [Gin03, Pic02] ja pelaaja kokee pelimaailman tapahtumat ja tehtävät mielekkäämpinä.

4) Pelimaailman voi joutua suunnittelemaan hyvinkin yksityiskohtaisesti, koska asiat, jotka perinteisessä tarinassa voidaan sivuuttaa lauseella tai parilla, voivat pelin maailmassa vaatia paljonkin taustatyötä. Esimerkiksi tarinassa leipuri voi myydä leipää, jolla pelaaja voi parantaa itseään. Tämä johtaa vapaassa pelimaailmassa siihen, että leipurilla pitää olla leipomo, koti jonne mennä nukkumaan ja perhe. Leipomon täytyy saada jostain jauhoja, joten leipomon ympärille pitää rakentaa toimiva kylä peltoineen ja niin edelleen. Kaikille näille yksityiskohdille on suunniteltava yleisilme, syy-seuraussuhteet tapahtumiin ja toiminnan ajoitukset nukkumaanmenorutiineista liikkeiden aukioloaikoihin. Tällainen tarkka suunnittelu kannattaa, sillä jos pelimaailma on niin mielenkiintoinen, että sitä jaksaa tarkkailla tekemättä mitään, on se todennäköisesti myös hauskaa pelattavaa [Sme05]. Tarkasti mietitty ja näennäisesti toimiva maailma on esimerkiksi The Sims pelin [Max00, Max04] yksi keskeinen ominaispiirre. Jos pelimaailma muistuttaa paljon oikeaa maailmaa, kannattaa muistaa ja varautua siihen, että pelaajat haluavat tehdä samoja asioita kuin oikeassakin maailmassa ja he saattavat kokea pelimaailman rajoitukset loukkaavina [Fra01]. Esimerkiksi Babyz-pelin [Min99] kehittäjiä on kritisoitu siitä, ettei heidän ohjelmalelussa voinut hoitaa vammaisia lapsia.

Pelin tarinassa on neljä tärkeää asiaa [Bri01]. Ensinnäkin juoni ja kolmiulotteiset

hahmot tarvitsevat rinnalleen teeman saadakseen aikaan laadukkaan tarinan. Teemoiksi käyvät yleiset tarinoiden teemat kuten rakkaus, kosto, pettäminen, itsepetos jne. Teema määrittää tarinalle raamit, oikeuttaa pelihahmon toiminnan ja auttaa pelaajaa seuraamaan juonta. Toiseksi on jotenkin on varmistuttava siitä, että tarina pysyy dramaattisesti mielenkiintoisena, sillä pelissä ei saisi olla hetkiä jolloin pelaaja ei tiedä miksi hän tekee jotakin. Juoni ei saisi väljähtyä joten pelaajaa tulisi opastaa oikeaan suuntaan jos hän on eksynyt. Näin varmistetaan pelin ja sen juonen edistyminen, ja pelaajalla on kokoajan tieto siitä missä mennään. Kolmanneksi pelin tarinassa hahmojen kannattaa olla muistettavia. Hahmoilla on oltava piirteitä, jotka erottavat ne muista kirjallisuuden, elokuvien, pelien tai näytelmien hahmoista. Hahmojen luonteen voi helposti tuoda esille korostamalla luonnetta ruumiin rakenteella, vaatetuksella, asennoilla, liikkeellä ja hyvällä ääninäyttelyllä [Gar00]. Kaikkien hahmojen ei tietenkään tarvitse olla erityisen mielenkiintoisia, sillä mm. ampumispeleissä vastustajat eivät ole ruudulla montakaan sekuntia. Pelaaja haluaa olla vuorovaikutuksessa oikean kaltaisten ihmisten kanssa [Fra99] ja nähdä pelimaailman olennoissa ihmiselle tyypillistä käyttäytymistä: pelkoa, raivoa, sääliä, epäröintiä ja tunteita ylipäättään [Sme05]. Tunteet ja niiden kautta järkeily on ihmisille niin ominaista, että pelaajat ovat myös valmiita kuvittelemaan ihmisen kaltaista järkeilyä pelin olennoille [Sme05], jos siihen annetaan mahdollisuus. Tämä onnistuu yllättävän helposti laittamalla satunnaisuutta ja muutamia parametreja hahmojen käyttäytymiseen. Tällöin pelaaja kuvittelee syyt hahmon temppeihin. Esimerkiksi Halo -peleissä [Bun01, Bun04] eräs avaruusoliorotu lähtee yleensä pelaajaa karkuun, jos olio huomaa olevansa yksin pelaajan hahmoa vastaan. Neljänneksi hahmojen tulisi ymmärtää pelaajaa, jotta nämä pystyisivät keskustelemaan ja vuorovaikuttamaan pelaajan kanssa todentuntuisemmin. Ymmärtäminen kannattaa viedä jopa niinkin pitkälle, että hahmot vaikuttavat toisten hahmojen ja pelaajan uskomuksiin omien uskomuksiensa pohjalta [Bri01]. Tarinan neljän tärkeän komponentin lisäksi voidaan vielä mainita, että tarinassa on oltava myös suvan- tokohtia, joissa pelaaja voi hengähtää [Sme05]. Kuten muissakin tarinankerrontaviihtei-

sä, myös peleissä pelaajalle kannattaa antaa tilaisuus hengähtää ja miettiä, mitä tapahtui ja mihin tarina on mahdollisesti etenemässä.

Tarinan teeman sopivuus pelin tyyppiin, maailmaan ja kohdeyleisöön vaikuttaa siihen, kuinka hyvänä tarina koetaan. Lisäksi tarina kannattaa esittää teknisesti niin hyvin kuin on mahdollista, sillä hyväkin tarina saatetaan pilata huonolla tarinan esittämällä. Bethke tulkitsee nämä asiat juonen ja tunnelman välittämiseksi pelaajalle [Bet03]: musiikin täytyy tukea tunnelmaa, ääninäyttelyn täytyy olla ammattimaista ja uskottavaa ja äänitehosteiden pitää olla peliin sopivia ja tasokkaita. Jos pelissä on lyhyitä videoita, niiden pitää olla tilanteeseen sopivia ja tasokkaasti ohjattuja ja leikattuja, sillä ne luovat tunnelmaa ja kuljettavat juonta.

3.1.8 Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma

Pelaaja kaipaa peliinsä uskottavan, kokonaisen ja helposti käsiteltävän maailman [Gin03], mikä tarkoittaa, että pelimaailmassa ja sen säännöissä tulisi olla johdonmukainen [Gin03] ja tarkoituksellinen [Cra84] abstraktiotaso. Ymmärrystä helpottaa, jos pelialue on selkeä rajoiltaan ja avaruudelliset ja ei-avaruudelliset rajat selkeästi hahmotettavissa [Gin03]. Ymmärrystä helpottaa myös, jos pelaaja ymmärtää mitä pelimaailmassa voi ja mitä ei voi tehdä. Siksi pelistä kannattaa häivyttää pelin kannalta turhat yksityiskohdat [Cra84, Fra01], paitsi jos kyseessä ole simulaatio, jolloin mahdollisimman tarkka mallinnus on jopa itsetarkoitus. Simulaatiopeleissäkin kannattaa muistaa, että realismia pitäisi käyttää ainoastaan hauskuuden luomiseen pelissä, jos se ei onnistu, niin realismia ei pitäisi käyttää niiltä osin [Bet03, Fra01, Hun04]. Yleisin realismin rajoitus on toisen maailmansodan lentokonesimulaatioiden tasapainoitettu lentokoneiden käyttäytyminen, niin että jokaisella sodan osapuolella on suunnilleen samantasoisia lentokoneita. Jos näin ei tehtäisi, pelaaja joutuisi valitsemaan puolensa parhaimman kaluston omaavan osapuolen mukaan, mikäli haluaa voittaa pelin. Eritasoista kalustoa voisi ehkä käyttää aloittelijoiden ja pitkään pelanneiden pelaajien tasoerojen pienentämiseen, mutta tällöin tulisi varmistua

ettei edistyminen tuntuisi rankaisulta vaan palkinnolta. Tätä mahdollisuutta ei peliteollisuudessa yleisesti käytetä, eikä tästä ei ole tutkimustuloksia tai esimerkkipelejä.

Pelimaailman abstraktion laajuus ja rajat muodostavat oletuksia pelaajalle. Oletukset tulisi toteuttaa [Gin03], sillä pelaaja kuvittelee saavansa tiettyjä ominaisuuksia käyttöönsä ja pettyy niiden puuttumisesta. Jos esimerkiksi pelin tehtävänä on johtaa jalkapallojoukkuetta, haluaa pelaaja käyttöönsä kaikki jalkapallotaktikat ja kikat. Tällöin mahdollisesti puuttuvat joukkueet jostain sarjasta saattaa olla syy pelin ostamatta jättämiseen. Vastaavasti jos peli kertoo Puolan ja Saksan taisteluista toisen maailmansodan kynnyksellä, on pelistä löydyttävä molempien osapuolten aseet ja joukko-osastot historiallisen tarkasti ja niiden alkuperäisiä historiallisia ominaisuuksia on voitava käyttää.

Jotta pelimaailma pysyisi ymmärrettävänä, Gingold on tunnistanut seuraavia asioita joita pelaajan pitäisi pystyä hahmottamaan pelistä [Gin03]: 1) toiminta ja keho, 2) motivaatiot, 3) kulttuuri, 4) materiaalit, 5) pelityyppi, ja 6) tarinallinen rakenne. Seuraavaksi tarkastellaan mitä tuttuudet tarkemmin ottaen ovat.

Toiminta ja keho -tyypin tuttuudet liittyvät pelimaailman olioihin; ihmisten, eläinten, robottien ja muukalaisten pitäisi toimia jollain tasolla niin kuin pelaajat olettavat niiden toimivan. Ihmiset ja eläimet tarvitsevat elääkseen ruokaa, unta ja lepoa, ja niiden ruumiin rakenne on ymmärrettävä. Toiminnan ja kehon tuttuudet antavat pelimaailmaan uskottavuutta ja sitä kautta auttavat pelaajaa uppoutumaan pelimaailmaan.

Pelaajan pitäisi pystyä tunnistamaan pelihahmojen motivaatiot, sillä motivaatioiden tuttuudet auttavat pelaajaa hahmottamaan, mitä vastaan tuleville hahmoille pitäisi tehdä ja kuinka ne suhtautuvat pelaajaan. Esimerkiksi susi metsästää lompaita ja pienriistaa, koska sudet syövät lihaa; pelaajan hahmo haluaa pelastaa maailman, koska hän on tarinan sankari; kyläläiset eivät halua auttaa pelaajaa suoraan, koska heitä pelottaa ja vastustajan apurit käyvät päälle ryhmissä, koska ne ovat raukkoja.

Kulttuurin tunnistettavuudet liittyvät pelimaailman kulttuureihin, ja pelaajan pitäisi jotenkin tunnistaa pelimaailman kulttuuri ja omaksua siitä, mitä pelissä pitää tehdä. The

Sims -peleissä [Max00, Max04] ympäristönä on urbaani lähiö, joten materiaalin, ystävien ja työuran perässä juokseminen tuntuu luonnolliselta. Combat mission -peleissä [Bat00, Bat02, Bat03b] kulttuuriympäristönä on toinen maailman sota, joten ampuminen ja tuhoaminen on perusteltua. Aliens vs. Predator- ja Starfleet Command -peleissä [Net99, Mon01][Qui99, Qui00, Tal01b, Tal01a, Tal02] on elokuvista tuttu tulevaisuus, jossa ihmisten pitää tuhota muita avaruuden rotuja säilyäkseen hengissä. Kaikkien näiden pelien kulttuurilliset sidokset ovat pelaajille selviä, ja odotukset siitä, mitä pelissä pitää tehdä, muodostuvat jo pelkästään katsellessa pelin pakkausta.

Materiaalien tuttuus tarkoittaa, että pelissä olevien materiaalien ominaisuuksien pitäisi myös olla tuttuja: vesi kastelee, heitetty kivi sattuu osuessaan, heinä syttyy palamaan. Kyse voi olla myös vastavaikuttamisesta, jolloin esimerkiksi tulta kompensoidaan vedellä. Materiaalien ei tarvitse olla oikeita, vaan ne voivat olla myös kuvitteellisia. Yleisiä kuvitteellisia materiaaleja ovat mm. magia, nanomateriaalit ja plasma. Materiaalien tunteudet auttavat pelaajaa hahmottamaan pelin maailmaa ja luovat oletuksia asioiden paremmuudesta.

Pelityypin tuttuus auttaa pelaajaa sukeltamaan peliin ja sen maailmaan nopeasti. Tasohyppelypelejä pelannut pelaaja on nopeasti selvillä pelimaailmasta: varo olioita, hypi tasojen päällä, etene kohti kentän loppua, kerää bonuksia jne. Pelityypin sisäiset säännöt ja ulkonäön yhtenäisyys mahdollistavat nopean pelimaailman oppimisen saman pelityypin peleissä.

Tarinallinen tuttuus auttaa pelaajaa hahmottamaan pelihahmonsa paikan pelimaailmassa. Myytit sankareista, rosvoista ja prinsessoista sekä yleinen tarinan rakenteen tuntemus auttavat pelaajaa tunnistamaan ja kuvittelemaan mitä pelimaailman tapahtumia saattaa olla vielä kokematta. Tarinan alkuasetelma voisi olla esimerkiksi seuraava. Pelihahmo huomaa murrosiässä osaavansa hallita veden käyttäytymistä yliluonnollisella tavalla, mutta ennen kuin hänen perheensä ehtii kertoa uusista voimista lauma hirviöitä hyökkää kylään ja poika jää orvoksi. Asetelman pohjalta pelaajan on päätettävä, mitä hän tekee

seuraavaksi. Jos pelaaja ymmärtää koko pelin taustalla olevan perinteisen tarina aikuistumisesta, kostosta ja oman paikkansa löytämisestä maailmassa, hänelle muodostuu myös aavistus tavoitteista ja kuinka niihin tulisi pelissä pyrkiä.

Haasteeksi pelimaailman luomisesta ymmärrettäväksi muodostuu pelien kulttuurisidonnaisuus. Peli joka toimii hyvin Japanissa ei välttämättä ole menestys Euroopan markkinoilla, sillä eri pelaajakulttuurit ymmärtävät pelin eri tavoin. Kulttuurierojen lisäksi pelaaja voi olla liian nuori tai aloitteleva pelaaja, jolloin pelimaailman tuttuudet eivät ole tulleet pelaajalle aiemmin vastaan. Ei siis kannata luottaa siihen, että yllä luetellut tuttuudet ovat kaikille pelaajille itsestään selvyyskysymyksiä. Jos peli ei selitä pelimaailmastaan riittävästi, ei pelaaja tule ymmärtämään pelimaailmaa, tavoitteita tai tarinaa, ja pelaajien saaminen pelin pariin hankaloituu. Pelaamiseen tarvittavat tiedot olisi siis hyvä löytyä pelistä itsestään [Cra84], sillä se mahdollistaa suuremman pelaajaryhmän pelaamisen.

3.1.9 Tarinan luominen

Pelaajat ja muutkin ihmiset haluavat luonnostaan luoda tarinoita ja jäsentää tapahtumia kertomuksien muotoon [Juu01, Fra01, Gin03]. Tästä syystä monet pelisuunnittelijat ovat sitä mieltä, että pelissä on oltava tarinan edellytykset, kuten tarinahahmo, ketjutetut tapahtumat, lopetukset ja tarinan asetelma [Fra99]. Ihmiset käyttävät tarinoita selittämään hahmojen käyttäytymistä ja kuvittelevat hahmoille mielellään ihmismäisiä piirteitä [Spi02]. Jos pelissä on mahdollista kuvitella oma tarinansa, ei peliin tarvitse välttämättä tehdä tarinaa. Esimerkiksi The Sims- ja Babyz -pelit [Max00, Max04][Min99] eivät sisällä omaa tarinaa, mutta pelaajat voivat kehittää ne itse, koska peleistä löytyy tarinan edellytykset. Pelaaja voi nähdä paljonkin vaivaa yrittäessään jakaa tarinaansa muiden kanssa. Tämän piirteen Frasca [Fra01] huomasi The Sims -pelistä [Max00]. Ihmiset ottivat pelin kameran avulla kuvia pelihahmoista ja koostivat niistä sarjakuvan. Tämän tekeminen vaatii paljon vaivaa, sillä pelissä ei pääse suoraan kontrolloimaan hahmoja. Kuvan ottaminen vaatii odottelua, että hahmot ovat oikeassa paikassa tekemässä oikeita asioita. Pelaaja haluaa

tuoda persoonansa peliin [Cra84][Pic02], sillä tämä mm. mahdollistaa tarinan keksimis- ja jakamisvietin toteuttamisen. Pelaajan peliin tuoma persoona ei aina ole pelaajan oma, vaan se voi olla kuviteltukin.

On kuitenkin huomattava, että tarina ei ole pakollinen [Juu01], ei edes sen edellytykset. Esimerkiksi pokeri, tetris, shakki ja useat ongelmanratkaisupelit eivät sisällä mitään juonta, ja silti pelaajat haluavat pelata niitä.

3.1.10 Turvalliset kokemukset

Pelin kannattaa tarjota pelaajalle sellaisia kokemuksia, joita ei ole mahdollista, turvallista tai laillista saada tosielämässä [Gin03, Pic02, Cra84], sillä se on suuri osa pelien viehätystä [Cos02]. Kokemukset, jotka pelaaja voi saada normaalielämässäänkin, ovat helposti tylsiä tai muistuttavat liikaa työntekoa. The Sims -pelien [Max00, Max04] suosio kertoo, että myös oikea elämä kiinnostaa, mutta siinäkin pelaajat haluavat kokeilla oman elämänsä sijasta jonkin toisen kuvitteellisenkin henkilön elämää [Sie00]. Pelaajat aloittavat usein pelaamaan peliä hahmoilla, jotka muistuttavat hänen omaa lähipiiriä, mutta vaihtavat hyvin pian hahmonsa johonkin kuvitteelliseen [Sie00]. Syynä vaihtoon voidaankin nähdä halu laajentaa normaalia kokemuspäiriä. Pelaaja haluaa mahdollisuuden toteuttaa haaveitaan [Pic02] ja esimerkiksi The Sims -pelissä pelaaja voi kuvitella olevansa vaikkapa rokkitähti ja elää ja kokea haavettaan. Eräs pelien tarjoama uusi kokemus on sosiaalisten rajojen luvallinen rikkominen pelissä [Cra84]. Erityisesti monen pelaajan pelit ovat täynnä pelaajia, jotka rikkovat lupauksia, puukottavat kavereitaan ja ovat tøykeitä muille pelaajille. Sosiaalisten rajojen tahallinen rikkominen voi olla hyvinkin vapauttava kokemus, mutta pelaajat, jotka eivät tätä kaipaa, saattavat kokea tämän hyvinkin häiritsevänä. Jotkut ovat sitä mieltä että, pelissä tehtyjen tekojen seuraukset eivät saa heijastua oikeaan elämään [Gin03, Pic02, Cos02, Cra84], esimerkiksi toisten ampuminen pelissä ei saa johdtaa seurauksiin normaalielämässä. Mutta menestyneidenkin tietokonepelien vaikutukset voivat heijastua oikeaan elämään: nettipokerissa pelataan oikeasta rahasta, monen pelaaj-

jan peleissä tutustuneet pelaajat saattavat tavat oikeassakin maailmassa ja pelissä kerättyjä harvinaisia esineitä myydään nettihuutokaupoissa. Tällöinkin pelaaja pystyy hallitsemaan heijastusten määrää oikeaan elämään [Esk01]. Pelaaja voi valita kuinka paljon rahaa pokeriin sijoittaa, tapaako hän oikeasti ketään pelikavereistaan tai sijoittaako rahaa harrastukseensa. Kyse ei siis ole siitä, ettei peleissä saisi olla heijastusseurauksia vaan että niiden laajuutta on kyettävä kontrolloimaan.

3.1.11 Sosiaalinen pääoma

Pelimenestys parantaa pelaajan itsetuntoa ja sosiaalista asemaa [Pic02]. Väite tosin pitää paikkaansa vain pelaajayhteisössä, ja ihmiset, jotka eivät pelaa tietokonepelejä, eivät todennäköisesti arvosta pelaajan pelitaitoja. Itsetunnon ja muiden arvostuksen saamiseksi pelaajalle kannattaa tarjota mahdollisuus näyttää peliyhteisölle taitonsa [Cra84]. Tähän käy hyvin esimerkiksi julkiset ennätyslistat, pelihahmon kehityksen mittarit tai nauhoitteet pelin kulusta.

Pelaamisen sosiaalisuutta kannattaa tukea [Kas01], sillä toimiva peliyhteisö tuo pelille lisää aktiivista peliaikaa, kuten Ultima Online -pelin [Ele97] kahdeksan vuoden aktiivinen kehittäminen ja pelaaminen todistavat. Näin ollen pelin kannattaa tukea pelikulttuuria ja sen sosiaalisia normeja [Kas01]. Jos peliä on mahdollisuus pelata monen pelaajan pelinä tietoverkon yli, pelissä tulisi olla tuki pelaajien väliseen kommunikaatioon [Gin03], koska tuki auttaa sosiaalisen verkoston syntymistä. Verkkopelin olisi hyvä tukea tarkemman tiedon välittämistä pelaajille, jotka kuuluvat samaan joukkioon [Hun04], jaettu tieto helpottaa ryhmänä pelaamista ja vahvistaa yhteisöön kuulumisen tunnetta. Kommunikaation tukemisen lisäksi peliin on hyvä suunnitella haasteita, joita yksin pelaamalla ei ole mahdollista saavuttaa [Hun04]. Lisäksi tukeakseen sosiaalisuutta pelin on hyvä tukea kokemusten, haasteiden ja tarinoiden jakamista muiden pelaajien kanssa [Fra01]. Pelaamisen ei välttämättä tarvitse olla yksinäinen kokemus ja tuki ryhmänä pelaamiseen kannattaa ottaa huomioon. Yleinen tapa on lisätä peliin mahdollisuus pelata pelin tehtäviä

yhdessä monen pelaajan kanssa. Näin on tehty mm. Halo -pelisarjassa [Bun01, Bun04] ja useissa muissa peleissä.

Monen pelaajan pelaamista voi tukea myös ilman tietoverkkoa. Pelaajat voivat pelata samalla pelilaitteella yhtä aikaa tai vuorotellen. Tämä mahdollisuus on pelin sosiaalisuuden vahvin ilmentymä, sillä silloin pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa täysin luonnollisesti. Yhdessä pelaamisen pääpaino ei olekaan enää yksittäisen henkilön vaan ryhmän viihtyvyydessä. Lisäksi ryhmässä pelaaminen voi toimia jopa sosiaalisten tilanteiden silottajana [Cra84]. Esimerkiksi illanistujaisissa voidaan ottaa pelikone esille ja pelata yhdessä helppotajuisia pelejä. Etenkin pelikonsoleilla on useita tällaisia ns. party-pelejä. Samalla koneella toteutetussa moninpelissä kannattaa panostaa pelitilanteen esittämiseen niin, että jokaisella on selkeä kuva pelin kulusta. Pisteet, pelaajien paremmuusjärjestys, pelin eteneminen ja muu pelitilannetieto tulisi olla selkeästi esillä kaikille pelaajille koko pelin ajan. Halu pelata pelejä ryhmänä on joskus niin vahva, että peliä pelataan joskus ryhmässä, vaikka pelissä ei siihen tukea olisikaan [New02]. Tällöin ensisijainen pelaaja ohjaa hahmoa ja toissijainen voi piirtää karttaa, selvittää ongelmia tai tarjota neuvoja pelitilanteissa.

Pelaajat haluavat luoda kokemuksia muille pelaajille, sillä silloin he saavat lisää arvostusta peliyhteisöstä ja voivat toteuttaa tarinan kertomisviettiään. Pelaajat voivat haluta tehdä omia kenttiä, lisäosia, grafiikkaa ja jopa kokonaisia pelejä toisten pelattavaksi. Jotta tämä olisi mahdollista pelin muokattavuus modeilla ja editoreilla tulisi olla riittävä [Bet03]. Pelin muokattavuus tuo pelaajille mahdollisuuden tehdä uutta pelattavaa peliin ja pidentää näin sen käyttöikää. Lisäksi muokattavuus tulee yleensä sivutuotteena, sillä peliä tehdessä on joka tapauksessa luotava kenttäsuunnittelijoille ja graafikoille varten työkalut pelin muokkaamiseen. Työkalut pitää vain dokumentoida ja laittaa pelaajien saataville sekä tarjota tukea vaikkapa yksinkertaisten esimerkkien avulla. Half-life -peliä [Val98] pystyi muokkaamaan suhteellisen tehokkaasti ja siihen tuli pelaajilta paljon lisää pelattavaa. Lisämateriaali mahdollisti sen, että peliä myytiin tasaisesti aina pelin jatko-osan

Half-Life 2:n [Val04] ilmestymiseen asti, yhteensä n. 6 vuotta.

3.1.12 Ennakko-odotukset

Kun pelaaja näkee, kuulee tai lukee pelistä ensimmäistä kertaa, hän aloittaa pelin pelaamisen mielessään. Jos pelaaja pitää mielessään muodostuvaa peliä mielenkiintoisena, hän etsii lisää tietoa pelistä ja saa lisää peliaineksia mieleensä. Jos mielessä muodostuva peli on tarpeeksi hyvä, hän todennäköisesti ostaa pelin [Gin03]. Peli ei saisi olla kovin erilainen kuin markkinointimateriaali väittää [Bet03], muuten pelaaja saattaa pettyä luullessaan ostaneensa erilaisen pelin. Samasta mielikuvasyystä pelin jatko-osa ei saisi poiketa liiaksi ensimmäisestä osasta [Bat03a]. Jos luodaan pelityyppellä yhdistelevä peli, joka kosiskelee useaa pelaajaryhmää, on hyvä varmistaa, ettei uusi peli ole kahden pelityypin leikkaus vaan unioni [Bet03]. Lisäksi jos markkinoinnissa tai pelin ominaisuuksilla kosiskellaan jotain tiettyä pelaajaryhmää, ominaisuudet tulisi toteuttaa niin hyvin kuin ryhmä odottaa [Bet03]. Esimerkiksi lentosimulaattoreiden tarkka lentomallinnus tai taistelulajipelien hahmojen liikkeiden monipuolisuus tulisi olla sillä tasolla, joita pelaajat odottavat. Jos pelissä käytetään lisenssiä, pelaajat odottavat saavansa pelatessaan saman elämyksen kuin alkuperäisellä lisenssin kohteella [Bet03]. Esimerkiksi Alien 1-, 2- ja 3- sekä Predator 1- ja 2-elokuvat olivat kauhu- ja trillerielokuvia, joten Aliens vs. Predator -sarjassa [Net99, Mon01] pelaajaa pidetään painostavassa jännityksessä ja säilytetään tasaisin väliajoin. Vastaavasti Star Trek -sarjoissa ja -elokuvissa avaruuslaivan upseeristo ohjaa suurta avaruusalausta läpi taisteluiden ja hoitaa diplomaattisia suhteita muihin rotuihin, joten Starfleet Command sarjassa [Qui99, Qui00, Tal01b, Tal01a, Tal02] simuloidaan avaruusalausten taisteluja avaruudessa.

Onnistuneissa peleissä on yleensä yksinkertainen pelattavuus ja ammattimaisesti tuotetut lisäarvot eli grafiikka, äänet ja tarina [Bet03]. Toisin sanoen pelin osa-alueet eivät saisi olla liian amatöörimäisiä verrattuna muihin saman tyyliin peleihin, sillä pelaajat pelaavat myös muita pelejä ja huomaavat, jos tuotantoarvot eivät pelissä ole samalla tasolla

muiden vastaavien pelien kanssa. Pelaajien muiden pelien kokemuksista johtuu myös se, että kun peli lainaa ideansa joltain toiselta peliltä, pitäisi sen toteuttaa ideat alkuperäistä paremmin tai lisätä ominaisuuksiin jotain omaperäistä [Bat03a].

3.1.13 Tekniset vaatimukset

Peliohjelmistossa ei saa olla käyttöä estäviä ohjelmistovirheitä [Bat01], koska silloin peliä ei pysty pelaamaan. Teknisesti huonosti toteutettu peli ei todennäköisesti koskaan menesty [Bet03], sillä virheellisesti toimivan pelin parissa kukaan ei halua viettää vapaa-aikaansa ratkoen teknisiä ongelmia. Toimivuuden lisäksi pelaaja yleensä odottaa, että tietyn genren pelit sisältävät "muodikasta" teknologiaa [Pic02]. Tämä on erityisen näkyvää 3D-ampumispeleissä, joissa pelin mainostamisessa kerrotaan, mitä näytönohjainten uusimpia tekniikoita käytetään sekä ylistetään pelin ruudun piirtonopeutta ja yhtäaikaan näkyvien objektien lukumäärää. Jos peli on hyvä, pelaamisen kannalta merkityksettömät pienet graafiset ja tekniset ongelmat eivät todennäköisesti häiritse pelaajaa [New02]. Pc-pelimaailmassa pelaajat ovat jopa tottuneet siihen, että pelisovellus ajoittain lakkaa toimimasta. Satunnainen pelisovelluksen jumiutuminen ei suuremmin haittaa pelaajaa, jos peli tekee automaattisia pelitilanteen tallennuksia riittävän usein. Toinen yleinen virhe on 3D-maalin piirtyminen seinien sisälle tai läpi niin, että käsivarsi näkyy toiseen huoneeseen. Hyvä ja virheetön grafiikka on tärkeää toissijaiselle pelaajalle ja kokijalle koko pelin ajan sekä ensisijaiselle pelaajalle pelin alussa, kun hän opettelee kontrolleja eli käyttöliittymää [New02]. Tämä siksi koska toissijainen pelaaja ei varsinaisesti pelaa peliä, vaan auttaa ensisijaista pelaajaa pelaamaan, eikä näin itse osalliseksi pelin vahvimpaan komponenttiin eli vuorovaikutukseen. Tästä syystä grafiikka ja musiikki ovat paljon tärkeämpiä pelin katselijalle ja toissijaiselle pelaajalle kuin ensisijaiselle pelaajalle. Vaikka peli tehdäänkin aina ensisijaista pelaajaa silmällä pitäen, kannattaa kuitenkin muistaa, että katselijan ja toissijaisen pelaajan reaktiot voivat olla hyvinkin tärkeitä pelin markkinoinnissa. Esimerkiksi lapsille suunnatuissa peleissä on kiinnitettävä erityistä huomiota pelin ääniin, sillä

lapsen vanhempaa ärsyttävä piipitys lopettaa pelaamisen saman tien. Samoin monotoni- nen musiikki antaa pelaamisen kuulevalle vanhemmalle sellaisen kuvan, että peli on lasta typerryttävä.

3.1.14 Markkinoiden odotukset

Grafiikan pitää olla riittävän hyvää, että sillä voi markkinoida peliä tv:ssä, lehdissä, www-sivuilla tai messuilla [New02]. Pelien mainostaminen pelinä on hankalaa, koska peleille tärkeää osallistumiselementtiä on hankala välittää passiivisessa mediassa, kuten tv:ssä, lehdissä tai radiossa. Passiivisessa mediassa voidaan vain luoda mielikuvaa iskulauseilla ja kuvamateriaalilla siitä, mitä pelaaminen voisi olla. Osallistumisen tunnetta voi välittää jakamalla pelattavaa demoa eli rajattua versiota pelistä ilmaiseen testikäyttöön ja viittaamalla saman tyyliin peleihin, pelisarjan aikaisempiin osiin tai pelin tekijätiimiin. Viit- tausten huono puoli on se, että niitä ymmärtää vain jo peleistä tai pelityypistä kiinnostunut asiakas, ja demon lataa todennäköisesti vain sellainen asiakas, joka on jo jostakin muualta saanut tiedon pelistä ja sen hyvydestä.

Ensimmäiset 15-30 minuuttia pelistä pitäisi olla parasta, mitä pelissä on tarjolla [Bet03], sillä tämän ajan sisällä pelaaja todennäköisesti muodostaa mielipiteen pelin hyvydestä. Jos pelin ensimmäiset 30 minuuttia ovat pelin tylsimät, todennäköisesti pelaajaa kyl- lästyy peliin ja lopettaa pelaamisen. Myös demojen kannattaa olla parasta viihdettä, mitä peli pystyy tarjoamaan, sillä se saattaa olla ainut keino saada asiakas ostamaan pelin. Koska pelimarkkinat ovat edelleen vertaismarkkinoinnin varassa, ei pelkkä markkinoin- tikampanja pelasta huonon pelin myyntiä [Bet03]. Jos demo tai pelin alku on hyvä ja vastaa markkinoinnin luomia odotuksia, pelaajat levittävät positiivisia kokemuksia kes- kuudessaan. Vastaavasti jos peli ei vastaa odotuksia, se rutataan julkisesti. Positiivisten kokemusten levittämisen tehostamiseksi pelistä kannattaa julkaista fanimateriaalia, kuten www-sivuille laitettavaa grafiikkaa, taustakuvia, tilattavia t-paitoja, mukeja yms. Fani- materiaali helpottaa pelaajaa levittämään tietoa pelistä ja sen paremmuudesta verrattuna

muihin peleihin. Lisäksi se luo yhteisöllisyyden tunnetta tarjoamalla merkkejä yhteisöön kuulumisesta.

Hyvän pelin tekeminen on hankalaa, koska pelin pitäisi tuottaa voittoa. Pelintekijän on siis tehtävä sellainen peli kuin liiketaloudelliset resurssit määräävät (aikataulu, rahoitus, markkinat, henkilöstö, lisenssit) [Bet03]. Toisin sanoen aina ei ole mahdollista tehdä maailman paras peli – Sen on oltava vain riittävän hyvä jotta se voisi tuottaa voittoa.

3.2 Keskeisen lähdekirjallisuuden esittely

Käytetyn kirjallisuuden esittely on nostettu omaksi kappaleekseen, koska pelien viihteen laadun tekijät ovat sidoksissa toisiinsa ja kirjallisuuden käsittely yhdessä näiden tekijöiden kanssa tekee tekstistä tarpeettoman vaikeaselkoista. Seuraavissa kappaleissa käydään läpi tässä pro gradussa käytettyä kirjallisuutta tekijän mukaan aakkosjärjestyksessä.

Game Design: The Art & Business of Creating Games Batesin [Bat01] kirja ei ole tieteellinen julkaisu eikä siinä viitata tutkimuksiin, mutta toisaalta Batesilla on yli 20 vuoden kokemus pelialalta. Batesin keskittyy kirjassaan erilaisten pelialan standardeiksi muodostuneiden dokumenttien kuvaamiseen ja kuinka niitä on käyttänyt. Bates väittää epäsuorasti, että oikeanlaiset dokumenttipohjat voivat olla riittäviä ohjaamaan pienen ohjelmisto-osaston toimintaa, mutta nykyään pelit eivät ole enää pienten osastojen tuotoksia [Blo04]. Peliteollisuuden standardidokumenttipohjien hyödyllisyyden tarkempi tutkimus saattaakin vahvistaa tai kumota Batesin huomiot.

The evolution of Games: Originality & Chreodes Bateman [Bat03a] perustelee jatko-osien tarpeellisuutta mm. taloudellisesta näkökulmasta. Artikkelissa sanotaan jatko-osien ja ideoiden kopioinnin olevan peliteollisuuden taloudellinen perusta. Toisaalta hän painottaa uusien ideoiden kehittämisen tärkeyttä peliteollisuuden uudistajana ja suurien voittojen tuojana. Esimerkiksi The Sims [Max00] oli ilmestyessään uuden tyyppinen peli ja nykyään se on useilla jatko-osillaan useimpien maiden pelien myyntilistojen kärjessä.

Game Development and Production Bethken [Bet03] kirja ei ole tieteellinen julkaisu, mutta julkaistu Starfleet Command -simulaattorisarja [Qui99, Qui00, Tal01b, Tal01a, Tal02] on kuitenkin ollut menestyvä sarja. Tietyllä varauksella hänen huomioitaan voi käyttää, mutta tarkempi tutkimus peliprojektin todellisesta luonteesta olisi tarpeen. Kirja kattaa pelituotannon työvaiheet koko projektin elinkaaren aikana.

Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)? Bringsjordin [Bri01] artikkeli perustelee autonomisten tekoälyhahmojen mahdottomuutta peleissä. Artikkelin määrittelee hyvän tarinan ja mielenkiintoisen autonomisen tekoälyhahmon. Bringsjord kuitenkin toteaa, että peleissä hahmojen tarvitsee vain olla autonomiselta vaikuttavia. Pelaajan tarvitsee vain uskoa, että tarinassa tekoälyhahmot ovat pelaajan hahmon kaltaisia vaikuttajia.

I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games Constickyanin [Cos02] artikkeli määrittelee termit peli, vuorovaikutus, tavoitteet, kamppailu, rakenne ja sisäsyntyinen tarkoitus. Artikkelin määritelmä pelille on: Vuorovaikutteinen rakenne sisäsyntyisiä tarkoituksia, jotka edellyttävät pelaajan kamppailevan kohti tavoitetta. Artikkelin ei ole kirjoitettu tieteelliseksi julkaisuksi ja siksi käytettyjen lähteiden tarkistaminen on vaikeaa.

The Art of Computer Game Design Crawford [Cra84] käsittelee mikä pelaajasta on pelissä tärkeää, mutta kirjan pelituotannon menetelmät ja lähestymistavat sopivat pieniin projekteihin. Crawfordin pelin määritelmässä on neljä komponenttia: esitystapa, vuorovaikutus, kilpailu ja turvallisuus. Esitystapa komponentti jakautuu edelleen sääntöihin, pelimaailman rajaamiseen ja pelin tilan esitykseen. Nämä alikomponentit olisivat ansainneet pääkomponenttiaseman, sillä ne ovat yhtä tärkeitä tekijöitä pelin viihteen laadussa. Lisäksi se olisi selkeyttänyt määritelmää.

The Gaming Situation Eskelinen [Esk01] käsittelee pelien tutkimista mediatutkimuksen näkökulmasta. Artikkelit esittää muutamia haasteita peliteollisuudelle, mutta jättää muutamia uudempia pelijulkaisuja tarkastelunsa ulkopuolelle, kuten seuraavasta vertailusta voidaan huomata. Haaste 1. Miksi pelien kartat eivät valehtele ollenkaan. Pelissä voisikin olla tarkoitus keksiä kuka tai mikä valehtelee. Vastine 1. Pelien kartat eivät aina ole täydellisiä. Esimerkiksi Grand Theft Auto, yhdistetyssä auto- ja ampumis-pelisarjassa [DMA97, DMA99, DMA01, Tak03] kaikki mielenkiintoiset paikat eivät näy kartalla, vaan ne pitää etsiä. Lisäksi Dangerous Waters -meritaistelupelissä [Son05] kartta saattaa olla väärässä, jos pelaaja ei osaa käyttää oikeita apuvälineitä tilannekuvan saamiseksi. Haaste 2. Miksi (sota) moninpeleissä toisen näkökenttään ei voi vaikuttaa. Peli voisi esittää vain osan informaatiosta vastapelaajalle. Vastine 2. Combat Mission -sarjassa [Bat03b, Bat02, Bat00] pelaaja ei näe kaikkea oikein. Pelaajan johtamien yksikköjen kokemus, moraalit, sää ja vastustajan häirintä vaikuttavat vihollisyksikköjen tunnistamiseen. Haaste 3. Miksi pelien täytyy pitää kiinni totutuista konventioista. Pelissä pelihahmo voisi esimerkiksi nähdä eri valon aallonpituuksia kuin normaalit ihmiset. Vastine 3. Alien vs. Predator -ampumis-pelisarjassa [Net99, Mon01] pelaaja voi ohjata Alienia, joka näkee normaalivalon lisäksi lämpösäteilyä ja haistaa pelon, sekä Predatoria, joka näkee normaalivalon lisäksi infrapuna- ja lämpösäteilyä.

Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative Frasca [Fra99] käsittelee artikkelissaan kunnollisen tarinan rakentamista peliin. Frasca haluaa kiinnittää huomiota siihen, ettei pelin tarinaa voi rakentaa samoilla säännöillä kuin normaalia. Pelissä voi olla sääntöjä, joita ei voi rikkoa dramatiikan lisäämiseksi ilman että peli kärsii. Hän myös huomauttaa, että pelaamisen olisi hyvä vaikuttaa tarinan etenemiseen muutenkin kuin haarautumalla valintakohdissa, sillä näin pelaaminen tukisi tarinaa. Lisäksi Frasca mainitsee, että leikkimisen lisääminen peliin saattaa lisätä pelin hauskuutta, mutta tällöin leikkimisen pitäisi olla sidoksissa tarinaan ja pelin maailmaan. Toisin sanoen pelaajalle pitäisi tarjota vaihtoehtoisia maaleja, joihin

hän voi tähdätä, ja näiden maalien määrittäminen ja saavuttaminen kannattaa pitää yhtenäisenä pelin maailman kanssa.

The Sims: Grandmothers Are Cooler Than Trolls Artikkelissa [Fra01] keskittyyään tutkimaan The Sims -peliä [Max00]. Frasca mukaan pelaaja inhimillistää pelissä esiintyviä ihmishahmoja ja keksii niille sellaisia piirteitä, joita peli ei esitä. Kun peli muistuttaa paljon oikeata elämää, pelaajien mielenkiinto siirtyy teknisistä ja pelillisistä ominaisuuksista pelimaailmaan ja siihen mitä siellä voi ja ei voi tehdä. Pelaajat saattavat myös paikoittaa mielensä asioista, joita pelin suunnittelija ei osannut odottaa. Esimerkiksi Babyz -pelissä [Min99], jossa hoidetaan vauvaa, ei ole vammaisia vauvoja. Koska artikkelin asiasisältö pohjaa kirjoittajan omiin kokemuksiin ja pohdiskeluihin, esitettyjen johtopäätösten sovellettavuutta on syytä tutkia tarkemmin.

Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds Gingold [Gin03] tarkastelee pro gradussaan pelimaailmojen rakentamista japanilaisten puutarhojen rakennussääntöjen avulla. Hän määrittelee uskottavan, omaksuttavan ja toimivan pelimaailman rakennusohjeet ja tukee väitteensä pelien maailmojen analyysihin. Pelituotanto ja musiikki on jätetty tarkastelun ulkopuolelle.

Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds Herzin [Her97] historiikissa esitellään länsimaista videopelikulttuuria. Kirjassa konsolipelit on jaoteltu aikajaksoihin, jotka perustuvat konsoleiden laitekantoihin. Tietokonepelit on rajattu aihealueen ulkopuolelle, mikä yhdessä laitekannan pelien jaoteluperusteena käyttämisen kanssa vaikuttaa Hertzin pelityyppimäärittelyyn.

MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research Hunicke, LeBlanc ja Zubek [Hun04] käsittelevät artikkelissaan tietokonepelin analysointia sekä pelaajan että kehittäjän näkökulmasta. Analyysissa peli jaetaan kolmeen osaan: mekaniikkaan, dynamiikkaan ja esteettisyyteen. Pelaaja näkee pelin esteettisyyden ja dynaamisuuden kautta

mekaniikkaan ja kehittäjä taas mekaniikan ja dynamiikan kautta esteettisyyteen. Lisäksi artikkelin tekijät määrittelevät seuraavat kahdeksan pelin hauskuustekijää: tunne, fantasia, tarina, haaste, toveruus, löytäminen, ilmaisu ja alistuminen. Hauskuustekijöitä ei perustella muuten kuin listaamalla pelejä, joista tekijöitä voi löytää. Tarkempi tutkimus pelien hauskuustekijöistä voisi olla tarpeen listan paikkaansapitävyyden varmentamiseksi, sillä esimerkiksi yllätyksellisyys saattaisi olla eräs pelien hauskuuden muoto.

Games Telling Stories Juulin artikkeli [Juu01] käsittelee narratiivisen median ja pelien eroja. Juul toteaa pelien eroavan kirjoista, tarinoista ja elokuvista pääasiassa pelaajan interaktion tärkeyden suhteen. Esimerkiksi Tetriksessä ei ole lainkaan narratiivisia komponentteja, kuten juonta, hahmoja, tapahtumia tai juonen ratkaisua, mutta peli on silti suosittu.

Lasten tietokonepelit Kasvi [Kas01] esittää pelien mahdollisuudet erilaisten sosiaalisten ympäristöjen tarjoajana ja itsetunnon kohottamiskokemuksena. Artikkelin pelityypipiluettelon suppeus johtunee artikkelin rajoittumisesta lasten peleihin.

Rich Interaction Model for Game and Virtual Environment Design Väitöskirjassaan Manninen [Man04] todistaa vuorovaikutuksen tärkeyden peleissä ja virtuaalimaailmoissa. Pelintekemisprosessi on Mannisen mielestä kaottinen: pelin rakentuminen on taiteellinen prosessi ja se on joka kerralla erilainen. Pelin tekemisessä tulee vastaan muutoksia ja lopputulos ei välttämättä ole alussa varma. Mannisen mielestä koerakentaminen on ainoa hyvä tapa tehdä pelejä, sillä silloin muutoksia voi paremmin hallita. Koerakentamisen ei kuitenkaan tarvitse olla kaottinen prosessi. Muutoksia tulee, mutta ne voidaan ottaa huomioon riittävällä suunnittelulla.

The Myth of Ergodic Videogame – Some thoughts on Player-character Relationships in Videogames Newman [New02] kritisoi mediatutkimuksessa vallalla olevaa käsitystä

pelaajan samaistumisesta pelihahmoon. Hän huomauttaa, että pelissä kyse on siitä, mitä pelihahmolla voi tehdä ei siitä miltä hahmo näyttää tai voiko siihen samaistua. Samaistuminen hahmoon saattaa hänen mukaansa tapahtua mainosmateriaalia tutkiessa tai katsoessa toisten pelaamista, mutta itse pelitilanteessa hahmon sopivuus omaan persoonaan ei ole merkityksellinen. Newman on huomannut, että pelatessa kontrollit ovat tärkeintä pelissä, sillä pelimaailmaan uppoutuminen riippuu kontrollien toimivuudesta. Koska artikkeli on rajattu tarkastelemaan pääasiassa nopeatempoisia pelejä, on artikkelissa jäänyt mainitsematta, että kontrollit ovat osa käyttöliittymää ja että kontrollien toimivuus riippuu myös osaltaan pelin toiminnallisuuksien järkevyydestä. Artikkelin rajaa pelaamisen ainoastaan aktiiviseksi tekemiseksi ja sekä strategian muodostus että vastustajan ennakointi jätetään artikkelista pois. Rajaukset ovat hyväksyttäviä, sillä Newman osoittaa pelien olevan pääasiassa tekemistä ei tulkitsevia ja samaistuvia kokemuksia.

E-Opportunity in the Computer Game Industry Piccinno [Pic02] esittelee peliteollisuuden mahdollisuuksia hyödyntää elektronisen kaupankäynnin mahdollisuuksia. Piccinno tarkastelee pelaajia vaativana yleisönä, ja yleisöajattelu on tuonut esille muutamia huomioita pelaajien haluista. Yleisöajattelun tarkempi tieteellinen tutkiminen saattaa tuoda lisää tietoa pelien viihteen laadusta.

Game Design: Theory & Practice Rouse [Rou00] käsittelee yleisellä tasolla, sitä kuinka pelin sääntöjä ja maailmaa suunnitellaan. Kirjan sisältö perustuu jo menestyneissä peleissä oleviin ratkaisuihin, mutta se ei tarjoa menetelmiä suunnitteilla olevan tai valmiin pelin parantamiseksi.

Synthetic Players: A Quest for Artificial Intelligence in Computer Games Smed ja Hakonen [Sme05] määrittelevät hyvän tekoälyvastustajan tietokonepeliin. Artikkelissa on satunnaisen pelaajan vaatimuksia tietokonepeliltä, mutta ne sopivat myös kokeneemman pelaajan arvostamiin ominaisuuksiin.

Towards a Definition of a Computer Game Smed ja Hakonen [Sme03] määrittelevät pelien komponentit ja suhteet pelaajaan. Raportin määritelmää ja kaaviota perinteisestä ja tietokonepelistä voi käyttää apuvälineenä tarkastellessa tietokonepelien viihteen laadun rakentumista.

4 Nykypelien tarkastelu

Luvussa analysoidaan 12 kotitietokoneelle tehtyä kaupallista nykypeliä viihteen laadun osa-alueiden ja pelejä arvostelevien julkaisujen yhteistarkastelun avulla. Pelien viihteen laadun osa-alueet on tiivistetty tarkistuslistaksi (ks. liite 1). Tarkistuslistassa on jätetty huomioimatta pelin tapahtumien heijastuminen normaalielämään, sillä valitut pelit eivät sisällä uhkapelejä. Lisäksi tarkastelussa ei ole otettu huomioon pelin heijastusvaikutusten vaikutusta sosiaaliseen verkostoon, esimerkiksi saako huijaava pelaaja huijarin leiman myös normaalielämässä. Samalla pelilaitteella pelaaminen on otettu huomioon ainoastaan The House of the Dead 3 -pelissä [AM 05], sillä sen tyyppinen pelaaminen ei ole tavallista kotitietokonepeleissä.

Pelitarkasteluun valituista peleistä suuri osa on jatko-osia, mikä on puolusteltavissa sillä tosiasialla, että peliteollisuuden talous on jatko-osien varassa [Bat03a]. Jatko-osien käyttäminen tutkimuksessa saattaa kuitenkin vaikuttaa pelien laatuun, sillä pelin ensimmäinen osa oli niin hyvä peli, että jatko-osaa kannatti lähteä tekemään. Tutkimuksessa kuitenkin paljastui, että vaikka peli olisi jatko-osa, on siihen jäänyt viihteen laadun ongelmia. Valitut pelit ovat Hertzin [Her97] peligenremäärittelemästä johdettuja pelityyppejä (ks. sivu 12).

1. Toimintapelit Half-life 2 [Val04] ja The House of the Dead 3 [AM 05].
2. Ongelmanratkaisupelit Crazy Machines [FAK05] sekä Yohoho! Puzzle Pirates [Thr03].
3. Roolipelit World of Warcraft [Bli05] ja Pirates 2 [Fir04].

4. Simulaatiopelit Silent Hunter 3 [Ubi05] sekä Railroad Tycoon 3 [Pop03].
5. Strategiapelit Rome: Total War [Cre04] ja Space Rangers 2 [Ele06].
6. Reaaliaikastrategiapeli Blitzkrieg 2 [CDV05] sekä Dawn of War [Ent04].

Pelejä on mahdollisuuksien mukaan arvioitu niiden kokeilu- eli demoversioiden sekä massiivimoninpeleissä saatavilla olevan koeajan perusteella. Jos pelin demoversiota ei ole ollut saatavilla, pelistä on tutkimuksessa käytetty täysversiota. Pelien pelaajien kokemuksen laatudun mittarina käytetään pelejä arvostelevien julkaisujen arvosteluja. Julkaisuja ovat Pelit lehti, Gamespot ja Gamerankings -www-julkaisut. Julkaisut valittiin, koska ne keskittyvät pelaamiseen, niillä on kattavat peliarvostelut ja niiden lukijamäärät ovat suuret. Pelit-lehti on kirjoitushetkellä Suomen vanhin suomenkielinen peliaiheinen lehti, jota kustantaa Sanoma Magazines ja jonka keskilevikki vuonna 2006 oli noin 37 000 tilaajaa. Gamespot ja Gamerankings -sivusto on kirjoitushetkellä CNET Networks Entertainment yhtiön verkkojulkaisu, joka väittää saavansa noin 30 miljoonaa sivustolla vierailijaa kuukaudessa. Gamespot keskittyy julkaisemaan peliaiheisia uutisia ja peliarvosteluja ja Gamerankings -sivusto kerää useiden sivustojen arvosteluja yhteen ja laskee niistä painotettuja keskiarvoja peleille.

4.1 Half-life 2

Half-life 2 [Val04] kuuluu Hertzin määritelmän [Her97] mukaan toimintapelien genreen. Pelissä ohjataan hahmoa ensimmäisessä persoonassa. Kuten muissakin saman genren peleissä, myös tässä ampuminen on pääasiallinen vetovoima. Peli voidaan laskea hyväksi peliksi, sillä se on saanut hyviä arvosteluja; Pelit 96 / 100 pistettä [BPel04b], Gamespot 9.2 / 10 pistettä [BGam04d] ja Game Rankings 96% / 100 % [BGam04a]. Keskiarvo arvosteluissa on 95% / 100%. Seuraavassa arvioinnissa on käytetty pelin täysversiota.

Osallistuminen Pelin tapahtumat pyörivät pelaajan ympärillä, ja mitään ei tapahdu ilman pelaajan osallistumista. Jos pelaaja jää rauhalliseen paikkaan odottamaan, peli ei etene. Pelaaja voi vaikuttaa pelin maailmaan rikkomalla esteitä ja nostelemalla esineitä, ja osa pelin ongelmista liittyykin juuri maailman kanssa vuorovaikuttamiseen. Pelin tarina ei voi haarautua, mutta tämä ei kuitenkaan suuremmin haittaa vapauden tunnetta, sillä kenttäsuunnittelu on tehty niin, ettei todellisia vaihtoehtoja tule kaivanneeksi. Kaikki tapahtuu kuin hyvin ohjatussa putkessa. Strategisointi on yllättävän vaihtelevaa, sillä peli tarjoaa erilaisia aseita, joiden ominaisuuksia hyväksi käyttämällä pelaaja voi edetä pelissä helpommin. On myös tilanteita, jolloin tietyn aseiden käyttäminen on pakollista vihollisen tuhoamiseksi. Lisäksi peli tarjoaa erilaisia pelimuotoja tarinan edetessä: normaali 3D-ampumispelejä, ajopeli, tiimiampumispelejä tietokoneen apureiden kanssa ja kauhupeli, jotka kaikki ovat luontevia pelata ja tuntuvat kuuluvan kokonaisuuteen. Kontrollit ja käyttöliittymä toimivat pelissä hyvin, ja ne ovat samanlaiset kuin muissakin genren peleissä: näppäimistöllä ohjataan hahmoa ja hiirellä katselusuuntaa. Ainoa ongelma on pelaajan paikan hahmottaminen pelimaailmassa, sillä pelaajasta ei näy muuta kuin kädet sekä ase. Hahmosta jää kaipaamaan esimerkiksi alaspäin katsoessa hahmon alaraajoja. Hahmottamisen vaikeus osoittautuu ongelmalliseksi, kun pelaajan pitäisi tasapainoilla lankkujen päällä tai hypätä tarkkoja hyppyjä esineiden päälle. Onneksi näitä ongelmakohtia ei ole pelissä montakaan.

Palaute Pelin antama palaute on 3D-ampumapelien genren mukainen, ja erityisesti hahmon terveys sekä varusteet esitetään selkeästi. Sen sijaan jos pelihahmo ammutaan, on pelaajan ymmärrettävä nykyisten ampumispelien ilmaisutapaa ymmärtääkseen tilanteen. Esimerkiksi peli informoi vasemmalta osuvista ammuksista piirtämällä näkökentän vasempaan reunaan punaisen merkin. Jollei tämä konventio ole pelaajalle tuttu, hänen on vaikea ymmärtää, miksi pelihahmo haavoittuu vaikkei näköalueella ole vihollisia. Koska osuman suuntamerkki piirtyy vain lyhyeksi ajaksi, pelaajan on myös seurattava koko kuvaruutua jatkuvasti. Pelaaja voi pelin suvantokohdissa tarkastella joitakin tekojensa seurauk-

sia esteettä, sillä pelin maailma ja tarina eivät etene ilman että pelaaja etenee. Pelissä on kuitenkin esteitä, joihin pelaaja tarvitsee esineitä tai vivun kääntämistä toisessa huoneessa. Tuolloin pelaaja ei voi varmistua halutun tapahtuman tapahtumisesta. Peli on melko salamyhkäinen pelin tavoitteiden etenemisestä, sillä pelaaja ei voi olla milloinkaan varma, onko kyseinen kenttä lähelläkään loppua.

Säännöt Pelin sisäinen käyttäytyminen on pelaajalle selkeää, sillä toimintatapoja on rajallinen määrä ja palaute toiminnasta on nopeaa ja selkeää. Esimerkiksi peli loppuu, kun pelaajaan osuu liian monta ammusta. Viholliset kuolevat riittävän moneen osumaan. Seinien läpi ei näy tai voi ampua. Rikkoutuvat kohdat seinistä ovat laudoitusta tai muuta heikkoa materiaalia. Pelaaja oppii pelin aikana, miten mitäkin vihollistyyppiä on paras tuhota ja kuinka tulee toimia erilaisten vihollisten kanssa. Lisäksi peli opettaa pelaajaa ottamaan pelimaailman fysiikan huomioon antamalla vihjeitä pelin edetessä. Virheitä voi tehdä melko vapautuneesti, sillä äkkikuolemia ei ole kuin yhdessä kohdassa ja tuolloinkin automaattitallennus pitää huolen siitä, ettei pelaaja joudu pelaamaan kenttää kokonaan uudelleen. Sääntöjen tarjoama abstraktiotaso ei rikkoonnu pelin aikana, koska pelin kaikkiin ongelmiin tehoaa luoti, vipu tai painava esine. Toiminnallisuus on rajattu tarkasti liikkumiseen, ampumiseen, tavaroiden liikkutteluun ja tekoälyn yksinkertaiseen komentamiseen.

Oppiminen Pelaaja oppii pelaamaan pelin edetessä, sillä uudet asiat esitellään pelaajalle rauhallisesti ja haasteet vaikeutuvat pikkuhiljaa. Virheitä voi tehdä ja niistä ei rangaista kovin raskaasti: kuollessaan pelaaja voi palata edelliseen automaattiseen tai pelaajan itsensä valitsemaan tallennuskohtaan.

Tekemisen mielekkyys Pelissä pelityypit vaihtuvat eri kentissä: ammuskelun jälkeen on rentouttavaa autoilua, autoilun jälkeen taas ammuskellaan ja komennetaan tekoälyavustajia. Koska pelissä ei juurikaan tehdä muuta kuin ammuskellaan ja liikutaan, ei

pelaajalle jää tylsiä hommia. Sen sijaan tylsäksi saatetaan kokea se, että eri pelityypit kestävät aavistuksen liian kauan. Peli etenee jatkuvasti ja muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta pelaajalla on aina tiedossa, minne hänen pitää pyrkiä. Pelimaailmasta on riisuttu kaikki ylimääräinen ja pelimaailma soveltuu ainoastaan taisteluun. Pelissä on kaksi tavoitetta: etene pelimaailmassa ja ratko ongelmia. Etenemisestä palkintona oleva tarinan paljastuminen sekä ongelmien loogisuus ja palkitsevuus pitävät pelaamisen mielekkäänä. Pelaaja ei juurikaan voi määritellä omia tavoitteitaan, ainoastaan tilanteista selviäminen vähemmillä vahingoilla ja ammuksilla on toteuttamiskelpoinen tavoite. Pelissä ei rakenneta mitään, ja itseilmaisua voi harrastaa ainoastaan verkkopelissä, jossa voi valita oman hahmon ulkomuotolistasta. Toisaalta peliin voi rakennella omia kenttiä ja muokata peliä käyttämällä erilaisia apuohjelmia ja tekemällä omia käyttäytymissääntöjä tavaroille ja vihollisille. Tutkiminen on pelissä jonkin verran mukana, mutta pelaaja ei voi tutkia pelimaailmaa vapaasti, vaan hän etenee ikään kuin putkessa. Koska pelimaailman rakenne on realistisen oloinen, on tutkiminen hauskaa. Pelissä ei varsinaisesti kerätä mitään, mutta ammusten ja erilaisten aseiden löytäminen on paitsi pakollista myös palkitsevaa. Salaisuuksia ja erilaisia tarinapolkuja ei pelistä löydy.

Kilpailu Verkkopelissä voi mitata taitojaan toisia pelaajia vastaan, mutta peruspeli ei tarjoa muuta mittaria pelaajan taidoista kuin etenevä tarina. Koska pelissä on erityyppisiä osioita, joissa on erilaisia ja vähitellen vaikeutuvia tehtäviä, on pelaajalla jatkuvasti edessään haasteita. Pelin yllätyksellisyys perustuu etukäteen käsikirjoitettuihin tapahtumiin sekä tekoälyhahmojen satunnaisuuteen. Tekoäly tarjoaa kohtalaisesti haasteita vastustajana mutta vain vähän apua liittolaisena. Liittolaisena tekoäly ei osaa etsiä kunnolla suojaa ja ampuukin summittaisesti. Liittolaisena se tuntuukin jäävän eloon ainoastaan suuremman vahingonsietonsa ansiosta. Sen sijaan tekoälyvastustajat käyttäytyvät pelaajan odotusten mukaisesti: kommandot luottavat ryhmävoimaan, robotit käyttäytyvät konemaisesti ja hirviöt tulevat päälle viimeiseen hengenvetoon asti. Pelin lopputulos on epävarma viimeisiin hetkiin asti, sillä pelaaja voi menettää henkensä milloin tahansa. Yksin-

pelissä kuoleamisen riskinä yksinpelissä on pelaajan tekemisen mitätöinti: kerätyt ammuksset ja aseet sekä eteneminen pelissä palautuu viimeisimmälle pelin tallennukselle. Moninpelissä riskeinä ovat häviö ja voittajan palkitseminen maineella.

Pelin maailma Pelimaailma on huolella tehty, ja sen logiikka on uskottava: kommandot huutelevat komentoja ja ilmoituksia toisilleen, hirviöillä on selkeä evoluutionsa ja pelin kentät noudattelevat uskottavaa arkkitehtuuria. Siellä täällä on ihmishahmoja, jotka luovat epätoivoista tunnelmaa, auttavat pelaajaa, kertovat mitä maailmassa tapahtuu tai vievät tarinaa eteenpäin. Looginen ja uskottava apokalyttinen maailma ihmisten kärsimyksiin lisää pelaamisen mielekkyyttä, sillä pelaajalle tulee tunne, että näitä ihmispoloja on autettava. Pelimaailmaa ei pääse hirveästi tutkimaan, mutta katselemalla julisteita, kuuntelemalla televisiolähetyksiä ja ihmisten puhetta saa lisää tietoa pelimaailmasta. Paljon jätetään kuitenkin pelaajan mielikuvituksen varaan. Peruskysymykset, kuten miten maapallosta tuli tällainen, mitä ihmisille tapahtuu ja kuka on kaiken liikkeellepanija, jätetään pimentoon. Vapautta pelimaailmassa on ainoastaan nurkkien tarkassa koluamisessa ja tv-lähetysten kuuntelemisessa, kaikki muu etenee hyvin rajatussa putkessa. Peli ei tarjoa kuin yhden hahmon ja siihen eläytyminen on kyseenalaista. Hahmoa ei näe ja pelaaja ei joudu tekemään valintoja tai muuta persoonallista, mikä varsinaisesti tukisi pelihahmoon eläytymistä. Kaikki tuntuu tapahtuvan itselle pelihahmon silmien läpi kuvatus pelimaailman takia. Tarinan juoni, hahmot ja teema noudattelevat toimintaelokuvien kaavaa, jossa sankaripelaajan päätarkoituksena on kukistaa antagonistin ja hänen apurinsa. Lopussa sankari ottaa mittaa päävastustajaa vastaan ja voittaa. Tarina ei sinänsä pysy draamatisena, tarinakaava on selvä ja melkein jokaisen kääntein arvaa jo kaukaa. Sen sijaan se, mitä tarinan aikana selviää päävastustajasta ja maapallon kohtalosta, on mielenkiintoista. Päävastustajasta syntyykin lopussa mielenkiintoinen kuva väärinymmärrästä ja harhaanjohtetusta apurista. Tarina on esitetty käyttäen hyväksi pelin grafiikkamoottoria, ja se onnistuu pitämään pelaajan tiukasti pelin maailmassa. Ääninäyttely ja tehosteet ovat ammattimaisesti toteutetut, mikä parantaa tarinan vetovoimaa.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa uskottavan ja kokonaisen maailman, joka on helppo hahmottaa. Vastustajat erottaa heti, ja kulkukelpoisen maaston ja ympäristön vahingonkestävyyden hahmottaa nopeasti. Pelin abstraktiotaso on perusamuntapeli, ja se toteuttaa siihen liittyvät oletukset: aseita voi kantaa yhden jokaista mallia, aseet eivät hajoa, ensiapupakkaukset pelastavat kaikilta vammoilta, pelaaja ei kärsi vahingoistaan toiminnallisesti, pelihahmojen ei tarvitse levätä jne. Realismia on peliin tuotu fysiikan avulla, sillä pelimaailman tavaroilla on massa ja eräissä pelin ongelmassa pelaaja joutuu käyttämään tätä tietoa hyväkseen. Fysiikka lisää myös tunnelmaa, esimerkiksi kuolleet vastustajat jäävät realistisiin asentoihin. Pelimaailmassa on paljon tuttua: pelihahmot käyttäytyvät oletusten mukaisesti, niiden motiivit ovat järkeenkäyvät, pelimaailman kulttuuri kertoo heti, ketkä ovat vastustajia ja mitä pelaajan pitää tehdä, materiaalit käyttäytyvät realistisesti, pelityyppi noudattelee omaa kaavaansa ja tarina on tuttu sankaritarina. Pelaamiseen tarvittavat tiedot kaikki täysin löyty pelistä itsestään, sillä pelihahmon kontrolloinnin hahmottaminen jätetään jossain määrin pelaajan oman päättelykyvyn varaan.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelin tapahtumat ovat tarinan muodossa. Hahmot, tapahtumat, lopetukset ja tarinan asetelmat löytyvät pelistä, mutta pelin tapahtumat ovat kaikille pelaajille suhteellisen samat. Joten pelitarinan jakamisen järkevyys muille jää vähäiseksi sen samankaltaisuuden takia. Tekniset mahdollisuudet ovat joka tapauksessa kunnossa, koska pelistä on mahdollisuus ottaa kuvan kaappauksia. Lisäksi pelin muokattavuus mahdollistaa periaatteessa sen, että pelaaja voi luoda omia pelattavia osuuksia peliin. Näitä kuvia ja pelimuunnelmia, ns. modeja, voi jakaa kavereilleen tai peliyhteisölle.

Kokea turvallisesti jotain Pelissä pääsee kontrolloimaan lähes superihmistä tulevaisuuden vihamielisessä maailmassa. Tätä kokemusta ei tosielämässä voi saada. Sosiaalisten rajojen rikkominen rajoittuu muiden pelaajien ampumiseen ja huijaamiseen moninpelissä.

Sosiaalinen pääoma Yksinpelin pelaaminen ei tuo juurikaan sosiaalista statusta peliyhteisössä, ja ainoastaan pelin huikea suosio ja siten sen kuuluminen peliyleisöön voidaan laskea eduksi. Moninpelimenestys tuo mahdollisuuden näyttää taitonsa, ja siinä menestyminen tuo mainetta muiden pelaajien keskuudessa. Monipelissä on sisäänrakennettu mahdollisuus kirjoitella oman joukkueen välisiä viestejä, mutta toiminto ei ole oikein riittävä tukeakseen yhteisöllisyyttä. Moninpeliä voi muunnella melko vapaasti tekemällä kenttiä, modeja tai grafiikkaa, joten peliyhteisöltä saa taitojen mukaista arvostusta.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli on uskollinen ensimmäiselle osalle ja markkinointimateriaalille, joten yllätyksiä pelin luonteesta pelaajalle ei synny. Pelin pelattavuus on yksinkertaista ja toimivaa, grafiikka on hienoa, äänimaailma toimii ja tarina on hyvä. Muilta 3D-ampumispeleiltä on lainattu ominaisuuksia ja ne on toteutettu hyvin. Uutta sen sijaan pelissä on fysiikan mallinnuksen tarkkuus.

Tekniset vaatimukset peliltä Peli ei kaatuile ja sen pelaaminen on teknisesti moitteetonta. Lisäksi pelissä fysiikkamallinnus joka saa tavarat käyttäytymään kuin oikeassa maailmassa.

Markkinoiden odotukset peliltä Pelin grafiikka on todella edustavaa, ja sitä on helppo laittaa mainoksiin. Lisäksi ensimmäisen 30 minuutin aikana peli tarjoaa parastaan. Pelaaja tuodaan peliin aseettomana ja pelin maailmaan johdattellen, tämän jälkeen alkaa ahdistava karkumatka. Demossa pelaaja voi pelata alkutehtävää tai mennä vähän pidemmälle kokeilemaan, mitä fysiikkamallinnus pelissä oikeastaan tarkoittaa. Demo ei paljasta liikaa juonesta ja jättää pelaajan miettimään pelin tapahtumia.

Yhteenveto Peli ei anna osumistilanteessa riittävän selkeää palautetta, sillä osumasuunnan osoitinta pelaaja ei ehdi hahmottaa. Peli toteuttaa suuren osan hyvän pelin tunnus-

merkeistä, ja se saanutkin hyviä arvosteluja. Pelaaminen pysyy mielekkäänä, ja etenemistä palkitaan sekä vaihtuvien pelimuotojen että kiehtovan maailman ja onnistuneen tarinan avulla. Pelissä ei tarjota todellisia mahdollisuuksia tutkimiseen, sillä pelimaailma on tarkasti rajattu. Peli vahvistaa käsitystä, että toteuttamalla kunnolla pelien viihteen laadun osatekijät pelistä tulee hyvä.

4.2 The House of the Dead

The House of the Dead 3 [AM 05] edustaa toimintapeliä puhtaimmillaan, jossa pelaaja pääsee pelaamaan pelihallien valopistoolipelikloonaa kotonaan. Tehtävänä on siis ampua kaikki vastaan tuleva mahdollisimman nopeasti ja tarkasti. Peli kärsii huomattavasti valopistoolin puutteesta, sillä valopistoolit on korvattu hiirellä. Peli kulminoituukin todella nopeasti reaktiotestiksi, koska leluaseen tuoma immersio katoaa. Peli etenee ennalta määrättyä rataa pitkin ja pysähtyy aina samoihin paikkoihin, jolloin samat viholliset tulevat päälle aina samalla tavalla. Pelin arvostelupisteet ovat alhaiset: Pelit 45 / 100 [BPel05a] ja Gamespot tai Game Rankings eivät ole edes viitsineet arvostella peliä. Tässä tutkielmassa peliä on arvioitu sen demoversion perusteella.

Osallistuminen. Pelaajalla ei ole juurikaan mahdollista vaikuttaa pelin tapahtumiin, pelin maailmaan tai tarinaan, sillä pelaajan tehtäväksi jää ainoastaan vastaan tulijoiden ampuminen. Täysversiossa pelaaja voi valita joissain kohdissa eri polkuja, jolloin juonta paljastuu eri kulmista, mutta muuten peli etenee kuin juna. Pelissä on pieni mahdollisuus strategioida ampumalla vihollisia eri järjestyksessä, mutta usein se ei ole pakollista eikä siitä palkita. Pelattavuus on suoraviivaista, ja pelaajalle annetaan vain minimalistiset vuorovaikutusmahdollisuudet: osoita, ammu ja lataa. Kontrollit on hiottu hyväksi, ja pelatessa ei tunnukaan että ampuisi ohi kontrollien takia. Käyttöliittymässä näkyy ammukset ja elinvoima, mikä riittääkin tämän tyyppiseen peliin vallan mainiosti, ja on linjassa muiden samantyylisten pelien kanssa. Peli ei tunnu reagoivan pelaajan tekemisiin juuri

ollenkaan, sillä vastustajat tulevat aina samoista paikoista ja samalla tavalla.

Palaute Pelissä annetaan selkeää palautetta, esimerkiksi ammuksen osumakohta näytetään mätkähdyksenä ja vahingon aiheuttaminen jättää näytölle vahinkografiikkaa. Omien tekojen seurauksia ei pääse juuri tekohetken jälkeen tarkastelemaan, sillä peli etenee koko ajan – kuolleetkin häviävät ilmaan. Pelin tavoite on päästä eteenpäin, ja tietoa, siitä kuinka paljon peliä on jäljellä, ei näy missään. Peli ei valehtele eikä siinä ole tekoälyliittolaisia. Pelitiloja on kolme: peli, tarina ja kuolema. Syy tilojen vaihtumisessa toiseen on selkeä.

Säännöt Pelissä on helposti ymmärrettävä sisäinen käyttäytyminen, sillä pelin säännöt ovat johdonmukaisia ja yksinkertaisia. Pelaajalla on mahdollisuus oppia pelaamaan paremmin, vain jos hänen reaktionsa nopeutuvat. Toiminnallisuus on rajattu todella minimiin, ja jäljellä on ainoastaan ampuminen. Pelissä ei tunnu olevan mitään varmaa voittostrategiaa, mutta säännöt eivät myöskään anna mahdollisuutta strategioita.

Oppiminen Peli on tuttu pelaajalle kolikkopelien valopistoolipeleistä ja erilaisista hii-rireaktiopeleistä. Pelissä voi oppia vihollisten käyttäytymisen ja käyttää tätä tietoa silloin, kun näytölle ilmestyy monta erilaista vihollista. Muuten pelissä ei oppimista juurikaan tarvitse, vain vaikeimpien paikkojen opettelu ulkoa on eduksi. Pelissä voi tehdä muutamaa virheen, jonka jälkeen pelaaja on kuollut. Pelissä on kolikkopelimäisesti lisäelämiä, joita kuluttamalla peliä voi jatkaa kuoleman jälkeenkin. Tallennusmahdollisuutta ei ole, joten vaikeaa kohtaa ei voi harjoitella. Lisäelämät mahdollistavat pelin jatkamisen, mutta koska hankala kohta on jo ratkaistu lisäelämän käytön yhteydessä, aivan samana pelitilanne ei enää pysy.

Tekemisen mielekkyys Pelissä on pelkästään ampumista. Siis jos pelaaja pitää reaktio-tyyppisestä pelistä, saattaa peli tuntua mielenkiintoiselta, mutta muuten peli ei kiinnosta. Peli edistyy vauhdilla, joten peli tuntuu etenevän mukavasti vain pelaamalla. Pelin perimmäiset tavoitteet jäävät epämääräisiksi ja tarinaa ei koeta mielekkääksi. Pelaaja ei voi

määritellä tavoitteitaan, ei rakentaa, eikä ilmaista itseään. Pelissä ei tutkita, kerätä tai löydetä salaisuuksia. Pelimaailmaa voi tutkia vain pelaamalla eteenpäin, mutta etenemisnopeuteen tai suuntaan pelaaja ei voi vaikuttaa. Pelin täysversio tarjoaa ilmeisesti erilaisia tarinapolkuja, mutta demon perusteella tästä ei voi sanoa mitään.

Kilpailu Pelin demo tuntuu liian helpolta, koska pelitilanteet ovat aina samat. Peli ei myöskään pääse yllättämään pelaajaa, sillä etenemisanimaatio pysähtyy aina ennen toiminnan alkamista. Lisäksi demon pääsee läpi pitämällä tähtäintä lähes ainoastaan näytön keskustassa. Tekoälyvastustajat eivät tarjoa vastusta, sillä pelistä puuttuu yllätyksellisyys. Peli kertoo pelaajalle tämän menestymisestä pisteiden ja kentän jälkeen näytettävän etenemisgraafin avulla. Lopputulos pysyy epävarmana aina kuolemaan asti, sillä hyvin tähdätty laukaus saattaa pelastaa pelin. Pelin riskinä on pelin aloittaminen alusta neljän lisäelämän loputtua. Voittajaa palkitaan etenemisellä ja häviöjä joutuu tahkoamaan samoja kenttiä uudelleen.

Pelin maailma Pelin maailmana toimii scifitehdasalue, joka päällisin puolin näyttää uskottavalta. Koska peli etenee tilanteesta toiseen pelaajan voimatta siihen vaikuttaa, pelin maailmaan ei uppoudu ja se jää lähes staattiseksi diasarjaksi. Pelin maailma noudattaa omaa yksinkertaista logiikkaansa: zombiet haluavat syödä pelaajan. Pelimaailma tuntuu staattiselta, koska kaikki tapahtuu aina samalla tavalla ja vuorovaikutusmahdollisuuksia ei ole. Pelimaailman hahmot eivät ole ihmismäisiä vaan tyhmästi ja vaaraa halveksien pelaajaa päin laahustavia zombieita. Pelaamista ei koeta kovin mielekkääksi, koska pelaajan vaikutusmahdollisuudet ovat kovin pienet. Pelimaailmaa ei pääse tutkimaan, sillä peli etenee aina samaa vauhtia ja samaa reittiä. Peli ei jätä mitään pelaajan mielikuvituksen varaan, koska mahdollisuutta pohtia tai ihmetellä ei pelaajalle anneta. Pelissä ei ole muuta vapautta kuin valita missä järjestyksessä ampuu viholliset. Peli ei tarjoa erilaisia hahmoja eikä pelihahmoon eläydy, sillä sitä ei näytetä juuri koskaan. Tarinan juoni jää demosta pelaajalle vähän epäselväksi, mutta ilmeisesti pelaaja yrittää päästä sulkemaan

tehtaan tuotantoa joka ehkä lopettaa zombieiden syntymisen. Hahmot ovat normaaleja toimintasankareita, jotka ovat tuttuja toimintaelokuvien maailmasta. Tarinan teemoja on kolme: henkiinjääminen, kosto ja pettäminen. Tarina syvenee koko ajan, mutta sen draamaattisuus jää vähäiseksi tarinan ennalta-arvattavuuden takia. Hahmot eivät jää mieleen, sillä niiltä puuttuvat luonteenpiirteet. Tarina tarjoaa suvantokohtia välianimaatioiden avulla, mutta tarinan tekninen esitys jättää jonkin verran toivomisen varaa. Ääninäyttelijät suoriutuvat tehtävästään kohtalaisesti, mutta musiikki häiritsee peliä liikaa. Musiikki yrittää olla hektistä ja toiminnan nopeutta korostavaa, mutta se onnistuu irrottamaan pelaajan pelin kauhuasetelmasta olemalla liian teknoaista tanssimusiikkia.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa tehdaskompleksin pelialueeksi, joka tuntuu uskottavalta ja hyvin rajatulta omassa scifiluokassaan. Pelin abstraktiotaso pysyy samana koko ajan eikä pelaajalle jää epäselvyyksiä siitä, mikä on tärkeää. Pelin rajat ovat selvillä, koska pelaaja ei pääse itse ollenkaan liikkumaan. Rajatusta maailmasta johtuen pelissä ei ole turhia yksityiskohtia. Pelin realismi rajautuu aseiden kortalatauksella mahtuvien ammusten ja zombieiden nytkähtelyn osuttaessa tasolle. Zombieiden toiminta ja keho ovat tuttuja zombie-elokuvien ystäville: motivaatioina on zombieiden nälkä, ihmisten halu säilyä hengissä ja petturin ahneus. Materiaalit noudattelevat reaali maailman materiaaleja. Peli on tyypillinen pelihallien ammuskelupeli, jonka tarinallinen rakenne on tuttu toimintaelokuvista. Tarinassa sankari pärjää aina ylivoimasta vastusta vastaan. Pelaamiseen tarvittavat tiedot löytyvät pelistä itsestään, eikä pelin ohjeita tarvitse selata pystyäkseen pelaamaan.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelin voi jäsentää kertomuksen muotoon, mutta tapahtumat, lopetukset ja hahmot ovat joka pelikerralla identtiset. Tarinan jakamista peli tukee kahden pelaajan pelimoodissa, joten yhteisiä pelikokemuksia on mahdollista luoda.

Kokea turvallisesti jotain Peli tarjoaa mahdollisuuden kokea jotain mitä oikeasti ei tarvitse tehdä: pelaaja pääsee ampumaan zombieita. Epäkuolleiden ampuminen ei riko sosiaalisia rajoja.

Sosiaalinen pääoma Peli ei tue verkkopelaamista, joten peliseura mahdollisuus esitellä omia taitoja vähenee. Lisäksi pelissä ei ole mahdollista luoda kokemuksia muille, joten mahdollisuudet saada jotain peliyhteisöltä pienenevät. Peli mahdollistaa kahden pelaajan ryhmätyön, ja koska se tapahtuu samalta pelilaitteelta, ei tukea kommunikaatioon tarjota.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli- ja markkinointimateriaali ovat yhteneväisiä ja linjassa muihin pelisarjan peleihin. Näin vastaten pelisarjaa tuntevien odotuksia. Peli yrittää kosisella pelihallien valopistoolipelaajia, vaikka siitä puuttuvat sekä valopistooli että tunnelma. Pelin pelattavuus on yksinkertaista, tarina on kohtalainen, grafiikka on ammatti- maista, mutta äänet ja varsinkin musiikki jättävät toivomisen varaa. Peli lainaa ideansa zombie-elokuvista ja valopistoolipeleistä, mutta elokuvien kauhutunnelmaan siinä ei yllä ja valopistoolipelinä se on liian normaali.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelidemo lakkasi toimimasta koepelin aikana, joten laatu ei ollut toivotulla tasolla. Animaatio koostuu etukäteen sarjoitetuista kuvasekvensseistä, joten vastustajat kuolevat aina samalla tavalla. Tämä jäi harmittamaan, sillä peliin olisi saanut ehkä lisää hauskuutta lisäämällä hahmoihin oikeata fysiikkamallinnusta. Peli on kolmiulotteinen kuten tämän pelityypin pelien oletetaan olevan.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka on pysäytettynä kohtalaista, mutta liikkeessä animaation laatu ei vakuuta. Demo ei aja asiaansa, sillä se ei onnistu herättämään kiinnostusta juoneen tai peliin.

Yhteenveto Pelistä puuttuu vaikuttamisen mahdollisuudet, joten kiinnostus pelin hankkimiseen ei herää. Pelaajaa vaan heitellään eteenpäin, ja hänen pitää osoittaa hiirellä

oikeisiin paikkoihin ja painaa nappia mahdollisimman nopeasti. Lisäksi tarina ei onnistu sieppaamaan mukaansa demon aikana, koska tarina kärsii kliseistä ja siitä, että musiikki irrottaa pelaajan kauhutunnelmasta. Voi olla että peli kärsii pc-alustalle tuomisesta, jossa peliä pelataan hiirellä ei valopistoolilla. Valopistooli toisi ehkä lisää vaikeutta ja eläytymistä peliin. Tällaisena peli ei tarjoa vaihtuvia pelikokemuksia, illuusiota pelaajan valintojen tärkeydestä, mahdollisuutta oppia pelaamaan paremmin, haastetta tai hyvää tarinaa. Mahdollisuus pysäyttää eteneminen halutussa paikassa, vaelteleva tähtäin, strategisempi ote vihollisten erilaisuuksiin, fysiikan mallinnus vastustajissa ja oikea tunnelma ehkä parantaisivat pelin pelattavaksi.

4.3 Crazy Machines

Crazy Machines [FAK05] on puhdas ongelmanratkaisupeli, jossa ongelmat pysyvät staattisina. Pelaajan tehtävänä on rakennella erilaisia hulluja koneita kaksiulotteisessa maailmassa. Pelaaja voi laittaa kentästä riippuen erilaisia objekteja kentälle, kuten moottoreita, kynttilöitä, naruja yms., ja pelin tarkoituksena on ratkaista kyseisen kentän ongelma annetuilla objekteilla. Ongelmat voivat olla esimerkiksi kaikkien ilmapallojen puhkaisu tai koripallojen saaminen koriin. Pelit-lehti ei ole arvostellut peliä, mutta Gamespot antoi 7.7 / 10 [BGam05b] ja Gamerankings 76% / 100% [BGam05h]. Arvioinnissa on käytetty pelin demoversiota.

Osallistuminen Laitettuaan objektit kentälle pelaaja voi käynnistää kokeen, kokeilla sen toimivuutta, korjata rakennelmaa ja kokeilla uudestaan. Pelaajan vaikutus pelin tapahtumiin on ratkaiseva, sillä ongelmat eivät ratkea itsestään. Pelaaja voi asettaa objekteja pelikentälle tilan salliessa vapaasti, mutta kentällä jo olevia esineitä hän ei saa siirrellä. Pelissä ei ole tarinaa, ja vaihtoehtoja ratkaisuille on yleensä vain yksi. Ratkaisun löytäminen vaatii kokeilua ja suunnittelua, mutta vaihtoehtoisia tapoja edetä pelissä ei ole. Pelissä ei ole syvällisiä mahdollisuuksia strategioita, ainoastaan tavaroiden systemaatt-

tinen kokeilu tiettyihin paikkoihin tarjoaa strategioinnin mahdollisuutta. Pelattavuus ei ole aivan suoraviivaista, koska pelaajan tekemisen tulokset näkyvät vasta konetta käynnistettäessä. Tavarat sijoittuvat juuri sinne minne pelaaja hiirellä osoittaa, mutta niiden jälkikäteen siirtely ja pyöritteleminen eri suuntiin on tehty hankalaksi. Käyttöliittymässä ei ole myöskään mahdollisuutta liikutella nuolinäppäimillä tavaroita pikseli kerrallaan, mikä joissain kentissä olisi ollut tarpeellista. Käyttöliittymä on samantyylinen kuin muissa tämän tyyppisissäpeleissä. Peli ei reagoi pelaajan tekemisiin, vaan ongelmat pysyvät staattisina.

Palaute Peli tarjoaa selkeää palautetta koneen toiminnasta näyttämällä, mitä jokaisella käynnistyskerralla tapahtuu. Pelissä ei ole tehtävien selvittämisen lisäksi alitavoitteita ja päätavoitteenakin on vain selvittää kaikki ongelmat. Peli ei valehtele pelaajalle, eikä pelissä ole tekoälyliittolaisia. Silloin tällöin puhuva professori herjaa tai kehuu, mutta koska puhe ei ole mitenkään sidoksissa pelin etenemisenn, se ei tarjoa palautetta pelistä. Pelitila vaihtuu ainoastaan ongelmasta ratkaisuksi, sillä tehtävä ei voi epäonnistua yrittämällä liian monta kertaa tai käyttämällä liikaa aikaa.

Säännöt Pelin useiden objektien käyttäytymistä on hankala kuvitella ennen kuin niitä on kokeillut käytännössä. Pelaajalle annetaan hyvin tilaa oppia objektien oikean käytön, sillä epäonnistumisesta ei rangaista. Säännöt pysyvät koko ajan samana, ja ne on abstrahoitu johdonmukaisesti: objekteja voi vain laittaa koneeseen ja pyöritellä niitä. Pelissä ei ole yleispätevää voittostrategiaa, mutta jo kerran ratkaistut ongelmat pysyvät muuttumattomina pelikerrasta toiseen.

Oppiminen Pelin aikana pelaaja oppii tekemään entistä monimutkaisempia koneita. Lisäksi pelin aikana tulee koko ajan vastaan uusia objekteja, joiden käyttäytyminen pelaajan pitää omaksua. Pelissä on voi tehdä virheitä ja oppia niistä.

Tekemisen mielekkyys Pelissä on suuremman osan aikaa mielenkiintoista puuhasteltavaa. Silloin tällöin tulee eteen ongelma, joka vaatii ajatustauon. Tällöin pelin eteneminen saattaa tuntua jumiutuneen paikoilleen. On turhauttavaa yrittää saada jokin osamillin tarkasti paikoilleen, sillä pikkusiirtelyä ei ole tuettu esimerkiksi nuolinäppäimillä. Peli etenee verkkaiseen tahtiin, sillä ajatustauot saattavat hidastaa peliä paljonkin. Pelitilat on rajattu pelkästään rakenteluun ja koneen toiminnan tarkasteluun. Pelin tavoitteena on saada kaikki tehtävät suoritettua. Tehtävien suorittaminen pysyy mielekkäänä, niin kauan kun pelaaja näkee tehtävän olevan suoritettavissa, mutta kun kaikki mieleen tulleet konstit on käytetty, saattaa tehtävä menettää mielekkyytensä. Pelaaja ei voi normaalipelissä määritellä omia tavoitteitaan, mutta vapaassa rakentelumoodissa pelaaja voi rakentaa täysin omanlaisensa koneen. Itseilmaisua pääsee toteuttamaan, vain vapaassarakentelussa. Pelissä ei tutkita alueita vaan uusien laitteiden toiminnallisuutta. Pelissä ei kerätä mitään, siinä ei ole salaisuuksia, eikä tarinaa.

Kilpailu Vastuksen sijaan peli tarjoaa staattisia mutta vaikeutuvia haasteita. Tehtävissä tuntuu olevan riittävästi vaihtelua uusien haasteiden luomiseen. Koska pelissä ei ole vastusta eikä tekoälyvastustajaa tai liittolaisia, ei se myöskään yllätä pelaajaa. Pelissä menestystä mitataan pisteillä, joita saa nopeasta ratkaisusta ja käyttämättömistä objekteista. Pisteillä ei ole suuremmin merkitystä, sillä peli palkitsee vain etenemisestä, ei pisteiden keräämisestä. Lisäksi peli kertoo montako ongelmaa pelaaja on ratkaissut. Kun pelaaja on keksinyt ongelmaan ratkaisun, lopputulos on selvä ja pelaajan pitää vain asetella objektit paikalleen. Pelin riskejä on ainoastaan se, että häviöjä ei pääse etenemään, vaan joutuu pelaamaan kentän uudestaan.

Pelin maailma Pelimaailmaan ei sinänsä uppoudu, sillä pelaajalla ei ole minkäänlaista hahmoa ja pelissä on pelkästään elottomia objekteja. Pelimaailma noudattaa omaa sisäistä uskottavaa logiikkaansa. Pelimaailma ei tunnu elävältä, koska objektit vain odottelevat laitteen käynnistämistä. Pelin ainoa pelihahmo, kommentoiva professori, ei tunnu eri-

tyisen elävältä sen pelitilanteista riippumattomien kommenttien takia. Pelaaminen pysyy mielekkäänä niin kauan, kunnes vastaan tulee mahdottomalta tuntuva tehtävä, joka estää pelaajaa saamasta palkkiota etenemisestä uusiin haasteisiin. Pelimaailmaa ei voi tutkia, sillä se on rajattu niin tehokkaasti konehuoneeseen, ettei mielikuvituksen varassa olevia osia ole. Pelimaailma ei ole vapaa, siinä ei ole pelihahmoa eikä tarinaa.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Pelin maailma ei ole erityisen realistinen mutta kokonainen ja helposti käsiteltävä. Ongelmanratkaisupelille tyypillisellä tavalla pelin abstraktiotaso pysyy johdonmukaisena, ja sen tuomat oletukset objektien toiminnasta toteutuvat hyvin. Tästä syystä avaruudelliset ja ei-avaruudelliset rajat ovat selvät, eikä pelissä ole turhia yksityiskohtia. Pelin maailmaan on tuotu realismia joidenkin fyysisen lakien muodossa. Fysiikka yhdessä pelin tunnistettavan toiminnan ja kehon, kulttuurin, materiaalin ja pelityypin kanssa helpottaa pelin ymmärtämistä. Pelissä ei ole tarinaa ja annettua motivaatiota ratkaista tehtäviä. Pelaamiseen tarvittavat tiedot löytyvät pelistä itsestään, mutta joidenkin objektien käyttöä pitää kokeilla, ennen kuin niiden tarkoitus selviää.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelissä ei ole löydettävissä tarinan edellytyksiä eikä siis mahdollisuuksia jäsentää tapahtumia kertomuksen muotoon.

Kokea turvallisesti jotain Pelaaja voi rakentaa koneita, joita normaalielämässä ei olisi järkeä tai mahdollista rakentaa.

Sosiaalinen pääoma Peli ei anna mahdollisuutta näyttää peliyhteisölle taitojaan, koska pelissä ei ole monen pelaajan tukea. Pelissä voi kyllä luoda omia laitteita, mutta niistä ei voi tehdä jaettavia tehtäviä muille pelaajille.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli on linjassa markkinointimateriaalin kanssa, ja se on jatko-osana samantyylinen kuin alkuperäinenkin. Pelissä ei käytettä lisenssiä eikä se yhdis-

tele eri peligenrejä, vaan pysyy puhtaana ongelmanratkaisupelinä. Pelin markkinointi ja ominaisuudet ovat hyvin linjassa ongelmanratkaisupelien ystävien kanssa. Koska pelissä ei ole tarinaa, uusille pelaajille ei ole helppoa kertoa peli-ideasta. Kokeneemmat pelaajat tunnistavat varmasti viittaukset The Incredible Machine -pelisarjaan [Dyn93], mutta tämä peli ei onnistu lisäämään alkuperäiseen pelisarjaan mitään uutta. Ongelmanratkaisu on samantyyppistä ja palkitsemisjärjestelmäkin on lähes identtinen, ainoastaan grafiikka ja äänet ovat parantuneet. Pelissä on yksinkertainen pelattavuus, ammattimaiset grafiikat ja äänet.

Tekniset vaatimukset peliltä Demoa ei voinut pelata läpi, koska yhdessä tehtävässä kynttilä ei syttynyt palamaan ja esti tehtävän läpäisemisen. Pelaamisen kannalta merkityksettömiä ongelmia olivat ajoittainen äänitehosteiden ja musiikin pätkiminen.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka on näyttävää ja ensimmäiset 30 minuuttia antaa pelistä hyvän käsityksen. Peliä voi helpohkosti markkinoida ongelmanratkaisupelien ystäville.

Yhteenveto Pelissä on muutama käyttöliittymään liittyvä ongelma. Lisäksi peli ei sinänsä palkitse pelaajaa pelaamisesta: peli ei koukuta pelaamaan seuraavaa tehtävää paljastamalla tarinaa, antamalla pelaajalle jotain kerättävää tai merkittävää palkintoa. Suurimmat puutteet ovat kuitenkin pelin demoversion tekniset ongelmat ja se, ettei peli tuo alkuperäiseen The Incredible Machine -pelisarjaan [Dyn93] mitään uutta tai omaperäistä. Peli tyytyy ainoastaan tuomaan uusia objekteja, ongelmia sekä parantamaan grafiikkaa ja ääniä. Demoa pelatessa, ainakin kokeneemmalle pelaajalle, saattaa tulla vahva olo siitä, että tätä on tehnyt aikaisemminkin. Tosiasia kuitenkin on, että The Incredible Machine on vanha pelisarja ja peliä tuntemattomia pelaajia on paljon.

4.4 Yohoho! Puzzle Pirates

Yohoho! Puzzle Pirates [Thr03] on ongelmanratkaisupeli, jossa on myös yhteisöllisiä, jopa massiiviroolipelin ominaisuuksia. Pelin idea on yhdistää yhteisöllisyys, ekonomia ja ongelmanratkaisupelit yhdeksi pelattavaksi kokonaisuudeksi. Pelissä pelaaja ohjaa yhtä piraattia kuvitteellisessa saaristossa noin 1600-luvulla. Pelissä hankitaan pääomaa pelaamalla ongelmanratkaisupelejä ja pääomalla voi ostaa omalle hahmolleen tavaroita, vaatteita, kiinteistöjä, kauppoja, laivoja ja jopa saaria. Vaikka peli on kohtuullisen vanha, julkaistu 2003, on se todella tullut markkinoille ja kauppaankin vasta 2005. Pelit-lehti ei ole arvostellut peliä, mutta Gamespot antoi pisteitä 8.1 / 10 [BGam05l] ja Game Rankings 79% / 100% [BGam05f]. Arvioinnissa on käytetty pelin demoversiota.

Osallistuminen Pelaajan onnistuminen ongelmanratkaisupeleissä vaikuttaa ratkaisevasti pienten laivojen suorituskykyyn, sillä hänen vastaamansa osa-alueet nopeus, korjaus, pilssiveden pumppaus, tykkien lataaminen tai ohjaaminen vaikuttavat suoraan aluksen käyttäytymiseen. Isommissa aluksissa yksittäisen pelaajan vaikutus on pienempää, mutta hyvä pelaaja voi silti saada alukseen vauhtia. Lisäksi minipelissä pelaajan vaikutus yksittäisen saaren talouteen tavaroita luomalla on pieni, mutta pienikin tavaroiden lisääminen markkinoille tuntuu tärkeältä. Pelaaja voi osallistua pelin maailmaan yllättävän paljon, ja pelin talous riippuu paljon pelaajista, jopa verrattaessa muihin massiiviroolipeleihin. Pelaaja voi esimerkiksi mennä tekemään kauppaa jotain tavaroita, jotka ovat toisten pelaajien tilaamia ja raaka-aineet toisten pelaajien hankkimia. Näin saaren talous ainakin näyttää pyörivän täysin pelaajien pelimenestymisen varassa. Pelissä ei ole varsinaista tarinaa, mutta maailma ja ryöstöretket tarjoavat tekemistä. Pelaajalle annetaan runsaasti vaihtoehtoja pelaamiseen, sillä erilaisia ongelmanratkaisupelejä on useita. Lisäksi pelaaja voi valita mihin pelaamisessa ansaitsemansa rahat käyttää. Valittavana on laivoja, tontteja, taloja, kalusteita, varusteita ja vaatteita. Peleissä annetaan hyvin mahdollisuuksia strategiointiin, sillä vaikka peliä voi pelata vain ratkaisemalla ongelman mahdollisimman

nopeasti, parhaat pisteet saa rakentamalla yhdistelmiä, jotka purkavat ongelmaa yhdellä siirrolla mahdollisimman paljon. Pelaaminen on suoraviivaista ja suurin osa ongelmanratkaisupeleistä on helppo oppia. Pelatessa tuntuu, että virheet eivät johdu huonoista kontroleista, vaan ajatusvirheistä. Pelien käyttöliittymä tukee pelaamista hyvin, mutta pelin maailmassa liikkumiseen tarkoitettu käyttöliittymä on sekava. Käyttöliittymässä on paljon valikoita ja välilehtiä, joihin kokematon pelaaja voi eksyä. Käyttöliittymä on samanlainen kuin muissa ongelmanratkaisupeleissä ja maailmassa liikkuminenkin noudattelee yleisiä virtuaaliyhteisöjen linjoja. Peli reagoi pelaajan tekemisiin hyvin, sillä kaikki tapahtuu lähes yksinomaan ihmispelaajien varassa.

Palaute Peli tarjoaa kohtalaisesti mahdollisuuksia tarkastella tekojen seurauksia, sillä vaikka ongelmanratkaisupelitalanteissa ei ole mahdollista pysähtyä ja arvioida, virtuaalimaailmassa muutokset maailmaan ovat pysyviä ja niiden tarkastelu on helppoa. Peli ei kerro pelaajalle tarkasti epäonnistuneista yrityksistä, mutta jos pelaa todella huonosti, peli paljastaa vinkkejä kuinka kyseistä alipeliä kuuluisi pelata. Pelatessa alipelejä peli tarjoaa hyvin tietoa siitä, kuinka muilla menee ja kuinka alus, taistelu tai tilaukset etenevät. Peli ei valehtele pelaajalle, ja tekoälypelaajien viestit ovat ymmärrettäviä ja sopivat pelin merirosvoteemaan. Pelitilojen muuttumisten syyt ovat riittävän selkeät pelaajalle selkeän graafisen ja tekstuaalisen palautteen ansiosta.

Säännöt Pelit ovat melko yksinkertaisia, ja niiden sisäinen käyttäytyminen on pelaajalle selkeää. Pelimaailman talouden logiikka ei tosin aina aukea pelaajille ilman selitystä, mutta tästä on tietoa pelin aputeksteissä. Pelaajalla on mahdollisuus oppia pelaamaan pelejä paremmin, sillä ongelmanratkaisupelit alkavat helppoina mutta vaikeutuvat niitä pelatessa. Pelien abstraktiotaso on johdonmukainen. Peleissä on vain rajattumäärä toiminnallisuutta, eikä pelissä tunnu olevan varmaa voittostrategiaa, koska pelissä on monia ongelmanratkaisupelejä ja muita pelaajia vaikeuttamassa tavoitteiden saavuttamista.

Oppiminen Pelaajalle annetaan mahdollisuuksia tehdä virheitä, sillä mikään yksittäinen virhe ei pilaa minipelejä. Lisäksi pelaaja oppii pelaamaan pelejä paremmin, sillä vaikeustaso nousee pelaajan taitojen myötä ja huonosti pärjäävälle pelaajalle näytetään esimerkein miten peliä tulee pelata.

Tekemisen mielekkyys Pelaaja voi halutessaan päästä nopeasti pelaamaan erilaisia minipelejä tai ostelemaan erilaisia tarvikkeita. Puuduttavaa pelissä on se, että menestyäkseen pelaajan pitää pelata samaa peliä yhtäjaksoisesti, jotta hänen taitotasonsa ja rahanpalkkio kyseisessä pelissä kasvaisi. Kasvanut taitotaso tuo pelaajalle tavaroita ja parempaa palkkaa tehtävästä, mutta silti se saattaa tuntua työltä. Käytetty aika pelissä ei aivan ole kohdallaan, ellei pelaa samaa peliä koko ajan, jolloin lopulta palkkiot alkavat nousta suuriksi. Pelimaailman tiloja on rajoitettu hyvin ja pelatessa ei huomaa turhia ominaisuuksia tai turhaa tekemistä. Pelin tavoitteet ovat alipeleissä lyöty lukkoon, mutta yhteisössä voi pelaaja asettaa omia tavoitteitaan melko vapaasti, vaikkapa rakentamalla omaa asuntoaan mukavammaksi. Pelin hahmon saa muokattua melko vapaasti omannäköiseksi, ja lisäksi sille voi ostaa vaatteita ja varusteita. Pelissä ei sinänsä ole pakko tutkia paikkoja, mutta pelaaja voi vaellella vapaasti saarilla ja laivoissa tutkiskelemissa. Pelissä kerätään tavaroita ja varusteita, mutta suurella osalla niistä ei ole mitään pelillistä merkitystä. Pelimaailmassa on huhujen mukaan salaisuuksia, mutta tämä ei testin aikana vahvistunut. Pelissä ei ole tarinaa.

Kilpailu Pelissä on tekoälyvastustaja ainoastaan muutamissa tutustumistehtävissä, muuten pelaaja pelaa muita pelaajia vastaan. Pelitilanteet saattavat siis vaikeutua tai helpottua radikaalistikin lyhyen ajan sisällä, ja peli pystyy näin yllättämään, sillä vastustajana ihminen on yleensä tekoälyä yllätyksellisempi. Tekoäly ei tarjoa haasteita, mutta se toimii hyvänä johdattajana peliin. Tekoälystä ei saa liittolaista, eikä se tunnu huijaavan. Peleissä menestyminen kerrotaan pelaajalle tasaisin väliajoin antamalla palautetta alipelin suorittamisesta. Palautteen lisäksi pelaaja saa rahaa merkinä pelissä menestymisestä, ja jos

pelaaja onnistuu todella hyvin, hänet palkitaan taitopisteillä ja arvonimillä. Rahalla pelaaja voi ostaa kalliita vaatteita ja erikoisvarusteita, joilla hän saa myös pelillisiä etuja. Vaatteilla hän voi näyttää muille olevansa hyvä pelaaja ja erikoisvarusteet auttavat häntä kaksintaistelualipeleissä. Alipelien lopputulokset pysyvät epävarmoina lähes pelin loppumiseen asti, mikä ylläpitää mielenkiintoa loppuun asti. Pelin riskeinä ovat häviön häpeä ja palkintojen saavuttamattomuus.

Pelin maailma Pelin maailma noudattaa omaa logiikkaansa ja yhdessä ihmispelaajien kanssa pelimaailma tuntuu elävältä ja kiinnostavalta. Poikkeuksena ovat pienemmät saaret, jotka tuntuvat olevan aina tyhjillään, mutta joissa kuitenkin on paljon kauppoja. Tietokoneen ohjaamat hahmot tuntuvat riittävän ihmismäisiltä, joten ne eivät riko illuusiota dynaamisesta maailmasta. Pelaaminen pysyy mielekkäänä omien tavoitteiden saavuttamisen ja pelin sosiaalisuuden takia. Pelimaailmaa voi tutkia paljon, mutta se ei ole ollenkaan pakollista eikä siitä palkita pelillisesti mitenkään. Pelaajan mielikuvituksen varaan jää raaka-aineiden alkutuotanto, mutta muuten pelistä löytyy omat alipelit ja rakennukset koko talouden ja maailman pyörittämisestä. Pelimaailma on vapaa ja pelaaja voi tehdä asioita omassa tahdissaan, mikä aiheuttaa aika ajoin mielekkään tekemisen keksimisen pakkoa. Maailmasta jää kaipaamaan pelin tarjoamia vapaaehtoisia tehtäviä. Pelihahmoa voi räätälöidä ja sille voi hankkia varusteita, mutta siihen ei oikein eläydy, koska pelimaailma on lelumainen ja pelaaja ei joudu tekemään oikeita moraalisia valintoja. Peli tarjoaa vain erinäköisiä hahmoja, mutta niillä ei ole pelillisiä eroja, joten pelihahmon valinnassa voi käyttää vapaasti omia mieltymyksiä. Harmittavasti pelissä ei ole tarinaa, sillä esimerkiksi taustatarinan paljastaminen olisi voinut toimia palkintona tutkimisesta ja tarjota mielekästä tekemistä, silloin kun ei itse keksi itselleen tavoitteita.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa kokonaisen ja helposti käsiteltävän maailman, mutta uskottavaksi se ei yllä, sillä uskottavuutta nakertaa pelin lelumaisuus grafiikoissa ja alipeleissä. Pelatessaan olettaa, että kaikki tehtävät suoritetaan

ongelmanratkaisupeleillä ja tämä abstraktiotaso pysyy johdonmukaisena ja tarkoituksellisenä läpi pelin. Avaruudelliset ja ei-avaruudelliset rajat ovat selkeät: pelaajahahmo voi kävellä maalla, mutta ei esteiden läpi, ja merellä laiva voi kulkea vain avovedessä. Pelissä ei ole turhia yksityiskohtia, sillä maailma on yksinkertaistettu versio 1600-luvun Caribista. Pelin realistiset ominaisuudet tavaroiden tuotantoketjussa ja saarien taloudessa saattavat harmistuttaa pelaajia. Tiettyjen tavaroiden tilaaminen voi viedä useita päiviä, koska raaka-aineiden hakeminen ja lopputuotteen valmistaminen tapahtuu ainoastaan pelaamalla alipelejä. Pelin toiminta ja keho on tunnistettavissa pelihahmojen ihmismäisyyden takia. Motivaatiot, kulttuuri ja materiaalit liittyvät merirosvoaiheeseen ja ovat hahmoteltavissa. Sen sijaan pelityyppi ei ole yhtä helposti tunnistettavissa: siinä on ongelmanratkaisupeliä yhdistettynä Habbo-hotellimaiseen virtuaalimaailmaan. Pelin maailmassa ei ole eteenpäin vievää tarinaa, mikä johtaa tiettyyn pysähtyneisyyden tunnelmaan. Pelaamiseen tarvittavat tiedot löytyvät pelistä itsestään, mutta etenkin talouden toiminnan selittäminen on jäänyt liikaa pelin sisäisen ohjekirjan varaan. Pelimaailma pysyisi uskottavampana, jos esimerkiksi ystävällinen tietokonehahmo olisi selittänyt talouden periaatteet pelaajalle ilman ohjekirjan lukemista.

Mahdollisuus luoda tarinoita Minipelien tapahtumat eivät taivu tarinamuotoon kovin helposti, mutta tapahtumat minipelieissä menestymisen ansioista voi jo kertoa tarinoina. Toisin sanoen yhteisöstä on löydettävissä tarinan edellytykset, mutta ei alipeleistä koska ne ovat liian abstrakteja. Tarinahahmoina käyvät pelaajahahmo ja muut pelaajat, ja ketjutetut tapahtumat voivat olla vaikkapa ryöstelyretkestä aikaansaatu toisen saaren piiritys. Lopetuksina voivat toimia pelaajan asettamien tavoitteiden saavuttamiset. Koko pelin tarina-asetelma saattaisi olla ehkä ryysyistä rikkauksiin -tyyppinen kasvukertomus. Peli on moninpeli, joten tarinan jakaminen toisille onnistuu pelaamalla yhtä aikaa. Pelin merirosvokapakassa tarinoitiinkin suurista taisteluista, joissa puhdistettiin kilpailijoiden saaria tyhjäksi.

Kokea turvallisesti jotain Pelissä pelaaja voi kokea merirosvoelämää, joka on normaalisti ihmisille saavuttamaton kokemus. Pelissä ei voi rikkoa sosiaalisia rajoja luvalisesti, sillä muut hahmot ovat toisia pelaajia ja rettelöitsijöitä ei katsota hyvällä. Mutta muille voi uskotella olevansa joku muu, joten pelin ulkopuolista sosiaalista asemaansa voi huijata. Pelaamalla paljon peliä saa alennuksia kuukausimaksuihin, ja pelihahmolle voi myös ostaa rahaa oikealla rahalla. Näin pelissä tehdyt teot voivat heijastua normaalielämään rahallisesti.

Sosiaalinen pääoma Pelimenestys tuo pelaajalle paremman arvoaseman pelin maailmassa. Pelaaja voi näyttää muille taitonsa hankkimalla kalliita vaatteita, erikoisesineitä alipeleihin tai haastamalla toisia kaksinpeleihin. Peli tukee pelikulttuuria ja sen sosiaalisia normeja kohtalaisesti. Pelaaja voi kasata erilaisia kaveriporukoita, mutta pelaajien välinen kommunikaatio on pelkästään tekstipohjaista, ja koska hahmot eivät elehdi, viestiminen jää vajavaiseksi. Pelissä voi helposti jakaa kokemuksia ja haasteita muiden pelaajien kanssa lähtemällä laivalla ryöstelyretkelle. Laivassa ryhmänä pelaamisen tuki on kohtalainen yhteisen viestikanavan ja kaikkien pelaajien alipeleissä pärjäämisen sekä tehtävän edistymisen esittämisen takia. Maissa ryhmätukea ei ole, ellei kuulu johonkin piraattiryhmittymään. Pelissä ei voi luoda muille pelaajille kenttiä, grafiikkaa tai modeja.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli yhdistää ongelmanratkaisupelit ja massiivimoninpelaajayhteisöt kokonaisuudeksi, ja markkinointi pyrkiikin tuomaan pelin vaihtoehdoksi toisille vastaaville virtuaaliyhteisöille. Koska yhteisöllisyyden mahdollistavat ominaisuudet on toteutettu riittävällä tasolla, pelin sisältö ei juurikaan yllätä. Peli ei käytä mitään lisensoitua sisältöä, joten se ei tuo odotuksia pelaajilta. Pelin pelattavuus on yksinkertaista, joten pelaaja pääsee peliin nopeasti sisälle. Grafiikat ovat legopalikkamaisia, mutta yhdessä alipelien kanssa ne luovat peliin harkitun oloisen tyylin. Ääniä ei pelissä paljoa ole, eikä niihin hirveästi ole panostettu. Pelissä ei ole tarinaa. Peli lainaa ideoitaan useista ongelmanratkaisupeleistä ja toteuttaa ne vähintään yhtä hyvin kuin alkuperäiset. Lisäksi peli

ideoi yhteisön ja ryhmänä pelaamisen, joten se tarjoaa jotain erilaista ongelmanratkaisupelien ystäville.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelissä ei esiintynyt ohjelmistovirheitä tai graafisia ongelmia. Peli ei myöskään sisällä mitään muodikasta teknologiaa.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka on tyyliä mutta ei erityisen näyttävää. Ensimmäisten 15-30 minuutin aikana pääsee kyllä pelien makuun, mutta todellinen koukku on yhteisö. Yhteisöön pääsee sisään vasta pitemmän pelisession aikana.

Yhteenveto Pelistä puuttuu tarina, mutta se on korvattu yhteisön jaetuilla kokemuksilla. Tämä valinta on tehty tietoisesti ja yhteisöä on tuettu pelissä kohtalaisesti: eleitä ei tueta ja kommunikaatio on täysin tekstin varassa. Pelin käyttöliittymä on aika ajoin sekava ja yhteisöön ei pääse ensi-istumalta sisään. Näistä syistä peliä ei ole aivan helppo lähestyä. Grafiikka ei ole kaunista, mutta se on toimivaa ja toimii jopa tyylikeinona. Pelissä ei ole juuri ollenkaan äänimaailmaa, mikä hankaloittaa pelimaailmaan uskomista. Ongelmista huolimatta peli kiinnostaa pelaajia ja se onkin hyvä esimerkki peliyhteisöjen ja ryhmäpelaamisen tuomasta lisäarvosta pelaajalle.

4.5 World of Warcraft

World of Warcraft [Bli05] on pelityypiltään massiivimoninpelaajaroolipeli, jossa useat tuhannet pelaajat pelaavat yhtä aikaa samaa peliä. Pelin maailma on tyypillinen fantasia-maailma ja on jatkumo Blizzard peliyhtiön edellisten pelien universumeista. Pelissä pelaaja ohjaa pelihahmoa pelimaailmassa ja kerää varusteita, kokemusta, taitoja ja tavaroita päästäkseen uusille alueille. Peli on saanut paljon hyviä arvosteluja, esimerkiksi Pelit 95 / 100 pistettä [BPel05c], GameSpot 9,5 / 10 pistettä [BGam05k] ja Game Rankings 92% / 100% [BGam05e]. Arvioinnissa on käytetty pelin täysversiota noin kuukauden ajan.

Osallistuminen Pelaaja voi osallistua pelin tapahtumiin, mutta hänen jättämät jälkensä pelimaailmaan tai sen tarinaan ovat olemattomat. Yksittäiset tapahtumat kulkevat pelaajan tai hänen ryhmänsä ponnistelujen avulla, mutta jo viiden minuutin jälkeen tulokset ovat kadonneet maailmasta: esimerkiksi vanhus, joka piti saattaa vaarallisen metsän läpi on taas mökissä, josta hänet haettiin. Osallistumisen vaihtoehtoja on monia. Jo osapuolen valinnassa pelaajan pitää valita liittyäkö liittouman vai lauman puolelle, ja valinta vaikuttaa siihen, mitä rotuja on valittavana. Lisäksi rotu vaikuttaa suuresti siihen, mitä ammattia kannattaa pelata. Jokainen valinta vaikuttaa tarjolla oleviin vaihtoehtoihin jättäen pelaajalle kutkuttavan tunteen, että jotain jäi vielä kokematta toisella rodulla tai ammatilla. Pelin aikana vaihtoehtoista tekemistä ja uutta saavutettavaa on paljon. Pelin strategointimahdollisuudet ovat myös kohtalaiset, sillä ennen taistelua voi yrittää mennä yksittäisten vihollisten kimppuun, jottei joudu taistelemaan yhtä aikaa monen vastustajan kanssa. Taistelutilanteissa voi valita mitä erikoisliikkeitä tai varusteita käyttää. Juuri erikoisliikkeiden käyttäminen saattaa ratkaista muuten varman häviön voitoksi. Pelityyppi huomioon ottaen pelattavuus on erittäin suoraviivaista, sillä vihollisen kukistaminen, paraneminen ja taitojen käyttö on tehty julkaisuhetkellä poikkeuksellisen nopeaksi ja helpoksi. Pelin kontrollit ovat sujuvat, ja pikanäppäimiä sekä käyttöliittymää voi muokata oman pelityylinsä mukaan. Käyttöliittymä tukee taistelua todella hyvin, mutta kommunikointi ja kaupankäynti on jäänyt monimutkaiseksi useiden eri ruutujen vuoksi. Kaupankäynnissä helpotusta on sentään annettu varusteiden automaattisen ominaisuuksien vertaamisen muodossa. Käyttöliittymä ei eroa muiden lajityyppien käyttöliittymästä, mikä helpottaa pelin sisäistämistä. Peli ei juurikaan tunnu reagoivan pelaajan tekemisiin, sillä reaktiot jäävät hyökkäämisen ja taistelun jälkeen karkuun juoksemisen tasolle ja edes pomohirviöt eivät muista pelaajaa edellisistä kohtaamisista.

Palaute Pelin antama palaute on selkeä: erikoisliikkeet, iskut, taidot, loitsut ja niiden vaikutukset esitetään animaatioina ja tekstuaalisena informaationa. Tekojen seurauksia ei voi kätevästi tarkastella jälkikäteen, sillä mahdollisuutta ajan pysäyttämiseen tai tais-

telun nauhoittamiseen ei ole. Alitavoitteiden saavuttamisesta saa hyvin tietoa tehtävälisan ja osatavoitteiden tilanteen seuraamisen ansiosta. Koska pelissä ei ole suoranaista päätaavoitetta kokemustason kohottamisen lisäksi, ei sen etenemisestä anneta mitään tietoa. Peli ei valehtele pelaajalle, mutta muutamissa kohdissa käytetään puutteellista tietoa tai arvoituksia, johon pelaajan pitäisi itse keksiä ratkaisu. Tekoälyn viestit ovat hyvin rooli-hahmon mukaisia ja parhaimmillaan melkein ihmismäisiä. Pelitilojen muuttumisen syyt, eli kuolema, haamuvaellus ja normaalipeli, ovat pelaajalle selkeät.

Säännöt Johdattelun ansiosta pelin sisäinen käyttäytyminen on selkeää pelaajalle nopeasti, mutta mahdollisuus käyttää ja oppia kokemuksen tuomia erikoisominaisuuksia paljastetaan pelaajalle pikkuhiljaa. Sääntöjen abstraktiotaso pysyy selkeänä, sillä toiminnallisuus on rajattu taistelu-kaupankäynti-kerääminen -linjalle. Pelissä ei ole selkeää voittoa-tilaa tai voittostrategiaa, mutta toimiva strategia taisteluihin löytyy tason, roolin ja vastustajan mukaan. Eräs harmittava voittostrategia pelistä tosin löytyy, ns. jänöhyppiminen. Siinä pelihahmo hyppii jatkuvasti vastustajan ympärillä, jolloin tämä ei osu hyppivään hahmoon niin usein kuin normaalisti seisovaan hahmoon. Hyppytekniikka on erityisen rasittavaa, kun toinen pelaaja tekee sen toiselle. Tällöin peli tuntuu sekä epärealistiselta että epärealistiselta.

Oppiminen Pelissä ei voi kuolla lopullisesti. Kuoleminen ainoastaan vahingoittaa hie-man varusteita, jotka voi korjauttaa pikkurahalla lähimmässä kauppapaikassa. Lisäksi ominaisuuksia ja taitoja saa käyttöönsä pelin edetessä, joten pelaajalle annetaan mahdollisuus oppia pelaamaan paremmin. Lisäksi varusteiden ja erikoisominaisuuksien käyttöä ei edellytetä pelaajalta heti, vaan niitä saa tasaisesti kunhan pelaa enemmän.

Tekemisen mielekkyys Pelaajalla on koko ajan mahdollisuus valita tehtäviä, kerätä ta-varoita, tutkia alueita tai taistella hirviöiden tai muiden pelaajien kanssa. Monissa rooli-peleissä yleinen paranemisen hitaus on jätetty pois ja pelaaja paranee täysiin voimiinsa

hyvinkin nopeasti. Pelaajan pelihahmon kehittyminen on kuitenkin aavistuksen hidasta, ja tulee helposti tunne, että pitää kierrellä samoilla paikoilla ja taistella samoja vihollisia vastaan. Uusien alueiden tutkiminen käytännössä edellyttää, että voi menestyksekkäästi taistella alueen vihollisia vastaan, ja koska edistyminen on hidasta, tuntuu peli usein laahaavan paikallaan. Pelimaailman tilat on siis rajattu hyvin, mutta etenemisnopeus on alun nopean etenemisen jälkeen aavistuksen hidasta. Peli ei varsinaisesti anna muita tavoitteita kuin tehtäviä ja tasojen suorittamista. Tehtävät ovat alussa hauskoja, mutta heti kun käy selville, ettei niillä ole pysyvää vaikutusta pelimaailmaan, niiden mielekkyys typistyy tasojen saavuttamiseksi. Omat tavoitteet tuovat vähän lisää tekemistä peliin, mutta niiden saavuttaminen vaatii usein tasojen kasvattamista, joka on puolestaan mahdollista vain taistelemalla. Tällöin omatkin tavoitteet typistyvät tasojen kasvattamiseksi. Pelissä voi rakentaa tavaroita myös itse, mutta ainakin alemmilla tasoilla ne ovat hieman huonompia kuin tavarat alueen kaupoissa tai palkkiot tehtävistä. Siksi tavarat eivät usein käy kaupaksi ja niiden omakin käyttö jää vähäiseksi. Itseilmaisu on pelissä kohdallaan, pelihahmon ulkonäköä voi muokata suhteellisen vapaasti ja hahmoille on myytävissä erilaisia vaatteita. Tutkimista on paljon, mutta se hidastuu alun jälkeen merkittävästi, koska tietty alue vaatii käytännössä tietyn tason saavuttamista. Pelissä on paljon kerättävää ja suurta osaa kerättävästä tavarasta voi periaatteessa jalostaa. Koska tavaroiden taso ei ylitä peruskauppojen tasoa, ne yleensä myydään suoraan kauppaan eikä esimerkiksi toisille pelaajille. Pelimaailmassa on paljon piilopaikkoja ja koloja, jotka ruokkivat tutkimisviettiä. Pelissä ei ole tarinaa, mutta minitehtävät tarjoavat omia pikkutarinoitaan. Näiden minitarinoiden tarinapolut eivät usein haaraudu. Käytännössä pelaaja ei voi kokeilla kaikkia haarautuneita tarinapolkuja samalla hahmolla, sillä saman tehtävän voi suorittaa vain kerran.

Kilpailu Peli tarjoaa jatkuvasti vastusta, sillä aina löytyy vastustajia, joita vastaan joutuu tosissaan taistelemaan. Pelitilanteen saa vaikeutumaan niin nopeasti kuin haluaa, mutta pelaaja ei voi vapaasti vaikuttaa omilla taidoillaan taistelun kulkuun. Suurin vaikutus taistelun kulussa on pelihahmon kyvyt, jotka kehittyvät huomattavasti pelaajan taitoja hi-

taammin. Peli pystyy yllättämään pelaajan uuden vastustajatyypin kanssa, sillä usein se osaa jotain mitä aikaisemmat eivät. Tekoäly ei ole älykäs ja haasteellisuus riippuu hahmon taitojen suhteesta pelaajan hahmon taitoihin. Tekoälyliittolaisina ovat vartijat kaupungeissa ja satunnaiset hahmot tehtäviä suorittaessa. Tekoäly tuntuu myös huijaavan, sillä esimerkiksi selän taakse hiipiminen on mahdotonta havaitsemisympyrän takia. Kun pelaaja rikkoo ympyrän rajat, hahmo hyökkää kimppuun, ellei pelaajahahmo osaa piiloutumistaitoa. Peli tarjoaa paljon menestyksen mittareita: pelaajahahmon tasot, varallisuus, varusteet, kokemuspisteet, taidot, maine alueittain ja arvo omassa klaanissa. Pelin taisteluiden lopputulos on hyvin usein selvillä jo ennen taistelua, sillä vihollisen taitotason näkee hahmon kuvauksesta. Ainoastaan uudentyyppiset vastustajat ja viereen tyhjästä syntyvät viholliset tuovat epävarmuutta taistelun kulkuun. Pelin riskit ovat varsin pienet, sillä kuollessaan pelaaja muuttuu haamuksi, joka voi vaeltaa takaisin hahmon luo tai syntyä uudelleen hautausmaalle. Ainoat tappiot ovat ehkä jonkin alueen uudelleen valtaaminen, ajan menetys ja varusteiden pieni vaurioituminen. Koska pelissä kuolee usein, ei kuoleminen edes tuo häpeää yhteisössä.

Pelin maailma Pelaaja uppoutuu pelin maailmaan hyvin selkeän logiikan, hienon grafiikan ja äänimaailman takia. Pelimaailma tuntuu kuitenkin staattiselta, mitään muutoksia nykyiseen statukseen ei ole tarjolla. Pelimaailman hahmot ovat oman fantasiarotunsa stereotyyppisiä edustajia, joiden vahvuudet ja heikkoudet ovat pääteltävissä. Pelimaailmassa on paljon tutkittavaa, ja huhuja uusista alueista esitetään pelaajalle jatkuvasti, mikä ruokkii tutkimisviettiä. Mielikuvituksen varaan jätetään hyvin vähän ja melkein kaikki, mihin viitataan on myös löydettävissä. Pelimaailmassa on periaatteessa vapaata tehdä mitä vaan, mutta käytännössä pelimekaniikka pakottaa taistelemaan jatkuvasti tekoälyvihollisia vastaan. Pelihahmoon ei muokkaamisesta huolimatta samaistu, sillä varsinaiset moraaliset valinnat ovat vähäiset. Hahmo pysyy pelkästään pelinappulana, jolla tehdään temppuja. Peli tarjoaa monia eri hahmo-ammatti -valintoja ja ne tuntuvat olevan tasapainossa keskenään, joten ylivoimaisia hahmoja ei tunnu olevan. Pelissä ei ole päätarinaa

eikä pelimaailmaan jälkiä jättäviä elementtejä. Ne olisivat osaltaan tuoneet lisää syvyyttä peliin.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa kokonaisen ja helposti käsiteltävän maailman, mutta uskottava se ei ole, koska viholliset ilmestyvät tyhjästä ja pelaajan suorittamat uroteot pyyhkiytyvät pois minuuteissa. Abstraktiotaso pysyy johdonmukaisena, ja ainoat rikkeet oletuksien suhteen syntyvät pelihahmon kiipeilyominaisuuksissa, sillä pelihahmo ei suostu kiipeämään aidan yli tai ryömimään hieman liian jyrkkää kallionreunaa pitkin. Pelimaailman tilat on rajattu yleensä ylitsepääsemättömien esteiden avulla. Pelissä ei ole turhia yksityiskohtia, sillä pelimaailma on todella rajattu. Realismin puute esimerkiksi hahmon hyppimisessä taistelun aikana tuo suorastaan haittaa peliin: hyppivää pelaajaa ei taistelutilanteessa rangaista vaan palkitaan vähemmillä osumilla. Pelimaailman kulttuuri, materiaalit, pelityyppi, motivaatiot sekä toiminta ja keho ovat normaalien fantasiamaailmojen stereotyyppioina pelaajalle heti tuttuja. Sen sijaan pääpelistä puuttuu tarinallinen rakenne, mutta alipeleissä on tunnistettavissa yleensä sankariasetelma. Kaikki pelaamiseen tarvittavat tiedot löytyvät pelistä itsestään. Pelissä on lisäksi runsaasti taustamateriaalia, joka kertoo kuinka nykyinen tilanne pelimaailmassa on saavutettu.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelimaailmassa on mahdollista jäsentää tapahtumat tarinaksi, koska pelistä on löydettävissä tarinan edellytykset pelaajan omista saavutuksista esimerkiksi löytöretkissä ja alitehtävissä. Näitä tarinoita voi kertoa toisille taistelukertomuksina, mutta peli ei sinänsä tue mahdollisuutta jakaa tehtäviä muuten kuin kuvan kaappausten muodossa.

Kokea turvallisesti jotain Pelin tarjoamat fantasiakokemukset sankarimyytteineen ovat jotain, mitä tosielämässä ei voi saavuttaa. Sosiaalisia rajoja voi rikkoa joissain alipeleissä tai elehtimällä rumasti muille pelaajille, mutta peliyhteisö saattaa rankaista pelaajaa sulkemalla tämän ulos pelaajien liittoumista.

Sosiaalinen pääoma Pelimenestys tuo selviä etuja peliyhteisössä, sillä menestyneet pelaajat palkitaan statuksen kasvuna, varusteiden ulkonäöillä ja pääsyllä uusille alueille. Lisäksi menestyneempi pelaaja voi saada tuttavapiiriinsä pelaajia, jotka ovat kiitollisuudenvelassa saatuaan lahjoituksina tavaroita tai apua tehtävien suorittamisessa. Pelaaja voi myös haastaa toisen pelaajan näytösotteluihin, jolloin pelaaja voi näyttää pelihahmonsensa taitoja ja omaa taktista osaamistaan. Peli tukee ryhmänä pelaamista sallimalla tehtävien suorittamisen ryhmänä ja jakamalla sen haasteet, tavarat ja kokempisteet ryhmän kesken. Ryhmää muodostettaessa voidaan määritellä, miten tavarat jakautuvat ryhmän jäsenten kesken. Näin vähemmän kokeneellakin pelaajalla on yhtäläinen mahdollisuus saada tavaroita. Kommunikaatio on myös tuettu kohtalaisesti erilaisilla tekstipohjaisilla keskustelukanavilla ja eleillä, mutta peliin olisi suonut jonkinlaisen sisäisen tuen luonnolliselle keskustelulle. Peli ei mahdollista uusien kokemusten luomista pelimaailmaan, mutta pelin laajuuden huomioiden ongelma ei ole suuri.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli on sellainen kuin markkinointimateriaali väittää, mutta omatekoisten tavaroiden huono laatu ja menekki saattavat olla pelaajalle pettymys. Peli on tavallaan perinteisen roolipelin ja toimintapelin yhdistelmä, jossa se on ottanut molempien hyviä puolia mukaan: toimintapeliä nopea taistelutempo sekä roolipeliä useat erikoisliikkeet ja strategisoinnin mahdollisuudet on onnistuneesti yhdistetty. Markkinointimateriaali väittää, että maailma on Warcraft -maailma. Maailma todella tuntuu ja muistuttaa Warcraftin universumia olemassaolevien vihollisten, alueiden, liittouman ja lauman sekä pelimaailman historian mukaan. Pelin yksinkertainen pelattavuus, ammattimaiset grafiikat ja äänet sekä alitehtävien tarinat tarjoavat pelaajalle sitä mitä se odottikin, eli peli tuo massiivimoninpelaajaroolipeliä genreen nopean pelattavuuden ja suunnattomat maa-alueet.

Tekniset vaatimukset peliltä Ohjelmistovirheitä ei liiemmin ole ja peli käyttää näytön-ohjainten uusimpia ominaisuuksia mm. dynaamisia valaistus- ja läpinäkyvyystehosteita.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka on niin hyvää, että se on jopa kilpailuvaltti. Ensimmäiset kuusi tuntia tarjoavat parasta, mitä pelissä on, sillä pelaajalle syötetään jatkuvasti uusia vihollisia, tehtäviä, tavaroita ja nopeaa edistymistä.

Yhteenveto Pelissä on hyvät mahdollisuudet monipeliin ja tiimipeliin ja pelaaminen onkin alussa viihdyttävää. Uusia paikkoja tulee vastaan jatkuvasti ja jokainen tehtävä tuntuu uudentyypiseltä, mutta vähitellen pelin rajaukset tulevat vastaan: uusia paikkoja ei enää tule niin tiheään, päätarinaa ei ole, tehtävät tuntuvat vanhojen toistoilta ja ainut tapa edetä on taistella. Tällöin peliseura ratkaisee pelaamisen hauskuuden. Jos peliporukka hajoaa, ei yksin pelaaminen tarjoa enää samaa viehätystä ja pelaaminen alkaa puuduttaa. Valitettavasti peli ei tarjoa kunnollista mahdollisuutta käyttää ammattia tavaroiden valmistamisessa, sillä tuntuu todella turhautavalta käyttää puolituntia tavaran osien metsästämiseen ja tuotteen valmistamiseen kun lopputulos on hieman huonompi kuin kaupassa. Peli koukuttaa pelaajan nopeasti keräämään tavaroita, suoritteita tai tasoja, mutta tarjoaa pelin edetessä vain vähän vaihtelua. Lisäksi pelaajan tekemiset eivät jätä merkkiäkään pelin maailmaan, joten tehtävien suorittaminen on alkuinnostuksen jälkeen tylsää toistoa ja se painottuu pelissä, jota on tarkoitus pelata kuukausia. Tätä on yritetty lieventää tarjoamalla pelaajalle mahdollisuutta pelata useaa hahmoa samalta palvelimella. Kuitenkin pelistä pidetään ja syynä on todennäköisesti pelin hyvin hoidettu yhteisöllisyys, joka tasoittaa osaltaan pelin muiden osa-alueiden epätasapainoa.

4.6 Pirates 2

Pirates 2 [Fir04] yhdistelee monia pelityyppejä: roolipeligenre ilmenee tavarapalkkioiden keräämisenä, maataistelut ovat strategiapelimäisiä, pelin miekkailu- ja meritaistelut kuuluvat taistelupeligenreen. Pelaaja ohjaa aloittelevaa merirosvokapteenia, hänen merirosvolaivojaan sekä miehistöään taisteluissa Karibian maisemissa noin 1600-luvulla. Pelaaja voi erilaisten minipelien avulla löytää piilotettuja aarteita, hiipiä kaupunkiin, karata vanki-

lasta, hurmata kuvernöörin tyttäriä tanssiaisissa, ottaa kiinni etsintäkuulutettuja sekä sotia merellä ja maalla. Peli otettiin hyvin vastaan: Pelit 95 / 100 [BPel05d], Gamespot 9.2 / 10 [BGam05i] ja Game Rankings 89% / 100% [BGam05c]. Arvioinnissa on käytetty pelin täysversiota.

Osallistuminen Pelaaja voi suhteellisen vapaasti valita, mitä pelissä tapahtuu ja ottaako hän niihin osaa, sillä peli ei pakota pelaajaa noudattamaan pelin juonta. Pelaaja voi omalla toiminnallaan muuttaa kaupunkien omistussuhteita, heikentää kaupunkien taloutta, pidättää muita piraatteja, kaapata aluksia omaan laivastoonsa, viritellä laivoja, palkata erikoisosaajia miehistöönsä, mennä naimisiin valitsemansa naisen kanssa ja etsiä piilotettuja aarteita. Pelin tarina ei edisty, jos pelaaja ei niin halua, ja pelin voi lopettaa onnistuneesti milloin vain. Pelin koko tarinapolkua ei siis välttämättä käydä läpi joka pelissä, ja pelaaja tuntee voivansa vapaasti valita tapahtumien kulun. Pelaajalle annetaan koko ajan vaihtoehtoista tekemistä tehtävien, pidätettävien piraattien, aarrekarttojen ja sukulaisten etsimisen muodossa. Lisäksi pelaaja voi määritellä itselleen tehtäväksi laivansa virittelyn huippuunsa, naimisiin pääsemisen tai tavaroiden ja maallisen mammonan keräämisen. Pelaajalle annetaan toistuvasti mahdollisuus strategointiin. Esimerkiksi miekkailussa pitää päättää ottaako käyttötarkoituksen mukaan puolustus-, hyökkäys- vai yleismiekan, panostaako merisodassa miehistön ja tykkien määrään vai nopeuteen ja miten ryhmitellee joukkonsa maataistelussa. Kontrollit on nopea oppia ja ne pysyvät suhteellisen samoina eri pelimuodoissa. Lisäksi helpoimmalla tasolla peli neuvoa, mitä painiketta kulloinkin pitäisi painaa. Käyttöliittymä tukee pelaamista hyvin, koska pelihetkellä tarpellinen tieto on selkeästi esillä ja esimerkiksi pelin tavoitteet ovat ylälaidassa muistuttamassa pelaajaa tehtävästä; rikkiammuttu alus näyttää rikkiammutulta, miekkailukohtauksissa on jatkuvasti selvää, miten lähellä voittoa tai tappiota ollaan, tanssikohtauksissa sydän kertoo, kuinka hyvin tanssi etenee jne. Äänimaailma on myös hyvin tukemassa pelaamista, esimerkiksi tuulen vaikutuksen aluksen purjeisiin kuulee äänestä. Ainoat heikosti toteutettut osa-alueet käyttöliittymässä ovat kartta ja pelihah-

mon ikääntyminen. Kartasta on hankala löytää kaupunkeja, joissa on jokin erikoistavara tai erityisen halpaa tai kallista kauppatavaraa. Pelihahmon ikä vaikuttaa tämän kykyyn miekkailla, mutta ikä pitää erikseen tarkistaa erikseen valikoista. Loogisempaa olisi esittää ikääntyminen vaikkapa hiusten harmaantumisena. Maailma reagoi pelaajan tekemiin hyvin. Jos pelaaja varastaa liikaa yhdeltä valtiolta, hänen päästään luvataan palkkio, merirosvojen metsästäjät alkavat jahdata pelaajaa ja satamien tykit ampuvat kohti laivastoa.

Palaute Pelin palaute on suoraa ja esimerkiksi tanssin tai maa- ja meritaisteluiden onnistumisen ja epäonnistumisen syyt ovat pelaajalle helposti selvillä. Pieniä ongelmia saattaa aiheuttaa tuulen vaikutuksen ymmärtäminen meritaistelussa, mutta senkin oppii nopeasti aluksen käyttäytymisen muutoksina. Teot ja niiden seuraukset ovat nopeasti nähtävillä, ja pää- ja alitavoitteiden tilat näkyvät selkeästi peliruudulla tai pelaajan yhteenvetoruudulla. Peli ei valehtele pelaajalle, vaikka joissakin tapauksissa pelaaja joutuu etsimään kohteensa itse, mutta silloinkin pelaaja saa etenemisivihjeitä. Pelissä ei ole tekoälyliittolaisia. Pelitilojen muuttumisen syyt ovat pelaajalle selkeitä: Esimerkiksi taistelun hävinnyt joutuu vankilaan, huonosti menneen tanssin jälkeen nainen ei pidä enää hahmosta, ja pitkään merellä olleet miehet kapinoivat.

Säännöt Pelin säännöt oppii nopeasti. Myös syy-seuraussuhteet ovat nopeasti hahmotettavissa osaksi sen takia, että sääntöjen abstraktiotaso on säädetty kevyeksi. Pelaajan eteen ei heitetä mitään simulaatiota merirosvon elämästä, vaan pelimaailma on mallinnettu seikkailuelokuvien mukaan. Toiminnallisuus on rajattu meritaisteluun, kaupankäyntiin, sotimiseen, miekkailuun, tanssimiseen, kaupungissa hiipimiseen ja aarteiden etsimiseen. Vaikka toiminnallisuuksien määrä voi tuntua suurelta, ovat hiipiminen, kaupankäynti ja tanssiminen varsin yksinkertaisia. Näin ollen haasteelliset toiminnallisuudet jäävät vähäisiksi. Onneksi minipeliosuudet ja kaupankäynti tarjoavat virkistävää vaihtelua. Pelissä ei ole mitään varmaa voittostrategiaa, mutta muutamia voittotaktiikoita maa- ja meritais-

telusta kylläkin löytyy.

Oppiminen Peliä voi oppia pelaamaan paremmin, ja pelaaja voi pelin edetessä vaihtaa vaikeustasoa vaativammaksi, mutta tietyn tason jälkeen mitään uutta opittavaa pelissä ei ole. Pelin aikana voi rauhassa tehdä virheitä, sillä pelaajahahmo ei voi kuolla tai menettää koko miehistöään ja kaikkia aluksiaan.

Tekemisen mielekkyys Pelaajalle annetaan koko ajan enemmän helpohkoa tekemistä kuin mitä hän voi suorittaa. Pitkästyttäviä hommia ovat kaupunkiin hiipimiset ja kaupankäynti. Sillä hiipiminen vie kohtuuttomasti aikaa ja saatava hyöty on usein minimaalinen, ja kaupankäyntistä saatava hyöty on paljon merirosvousta pienempi. Tylsien asioiden merkittävyyttä pienentää, se ettei niiden tekeminen ole pakollista. Lisäksi tanssiaisit voivat kyllästyttää, kun vaimo on jo hankittu ja kuvernöörin tyttären lahjakin on jo saatu. Mielenkiintoisia puolestaan ovat meritaistelu, sotiminen ja miekkailu, sillä ne tarjoavat palkintoja ja vaihtuvan tuntuista tilanteita. Tunne pelin etenemisestä perustuu siihen, että vaikka tehtävät ovat lyhyehköjä, pelaaja kokee niiden olevan tärkeitä kokonaisuuden kannalta. Myös niiden tarjoamat palkinnot ovat tuntuja tai tarjoavat jotain sellaista, mitä muuten ei voi saada. Pelimaailman tilat on rajattu hyvin ja turhia osuuksia ei hiipimistä lukuunottamatta pelistä löydy. Pelin tavoitteena on löytää kadonnut perhe, kasvattaa omaisuutta, hankkia vaimo, metsästää merirosvoja, löytää aarteita ja saada arvonimiä. Tehtävien suorittaminen tuntuu järkevältä. Pelaaja voi itse valita, mitä tavoitteita hän lähtee hakemaan, ja yleensä yhden saavuttaminen tarkoittaa toistenkin saavuttamista. Pelissä ei rakenneta mitään, päätarinapolku on aina sama ja itseilmaisua ei tueta muuten kuin suosikkialuksen nimeämisellä. Pysyvät jäljet pelimaailmassa ja vapaus pienentävät tarinan ja itseilmaisun puutteiden vaikutusta pelinautintoon. Tutkiminen, kerääminen ja salaisuuksien löytäminen ovat pelissä hyvin vahvoja tekijöitä ja näiden tekijöiden palkitseminen pitää pelin mielekkäänä.

Kilpailu Peli tarjoaa vastuksen, jonka haastavuutta voi tarvittaessa lisätä pelin aikana. Lisäksi pelaaja voi hyökkäyskohteen valinnallaan saada lisää haastetta. Pelitilanteita on rajallinen määrä, mutta ne vaikeutuvat pelaajan niin halutessa. Pelin yllättävyys ei tosin ole suuri, sillä kun on nähnyt sotalaivan, kauppiaan, merirosvon ja merirosvojen metsästäjän taktiikat, tietää suunnilleen vastustajan taktiikat. Tämä kaikki johtaa siihen, että haastavuuden taso pysyy mielekkäänä kunnes oppii pelaamaan peliä riittävän hyvin. Tekoäly tarjoaa juuri ja juuri riittävästi haastetta. Aina kun kärsii tappioita, se tuntuu johtuvan suoraan omista virheistä, sillä tekoäly ei näytä huijaavan mitenkään. Menestystä mitataan useilla mittareilla, ja niiden kaikkien saaminen täysille on palkitsevaa. Meritaitelu, sotiminen ja miekkailu ovat kutkuttavan epävarmoja; lähes aina tietää voivansa voittaa, jos vain ei tee virheitä. Riskit pelissä ovat varsin mitättömät. Jos pelaaja häviää, hän joutuu vankilaan ja menettää korkeintaan laivastonsa muut alukset. Sen lisäksi hän vanhenee vuodella tai parilla, joten suurin riski onkin pelaajan itsensä tuntema häpeä kiinnijäämisestä.

Pelin maailma Pelimaailmaan uppoutuu helposti, sillä se tuntuu uskottavalta ja toimivalta: laivat seilaavat kaupunkien väliä, merirosvot varastavat kaikilta ja sota-alukset valtaavat vieraan valtion aluksia ja kaupunkeja. Pelaajalla on myös mahdollisuus vaikuttaa pelin maailmaan. Esimerkiksi varastamalla kaupungin sotilaiden palkkalähetyksiä voi saada kaupungin puolustuksen rappeutumaan ja sen valtaaminen helpottuu. Pelaaminen tuntuukin mielekkäältä, koska koko pelimaailman tapahtumat eivät seuraa pelaajaa, mutta samalla pelaajalla on mahdollisuus tehdä jotain suurta ja pysyvää. Pelimaailmaa voi tutkia omaan tahtiin tai pelin tarjoamien tehtävien ohella. Pelaajan mielikuvituksen varaan jää oikeastaan vain toisten alusten kapteenien persoonallisuudet ja merirosvolaivan rutiinit. Pelaajahahmo jää aavistuksen etäiseksi, sillä häneen ei ole tehty juurikaan persoonallisuutta. Pelin tarinan juoni kertoo roistosta, joka pettää pelaajan suvun ja tarinan hahmoina ovat roiston apurit, jotka paljastavat aina vähän enemmän roiston tai sukulaisten sijainnista pelimaailmassa. Teemana on menneisyyden vääryyksien korjaaminen ja petoksen

kostaminen, mikä toimii merirosvoympäristössä riittävän hyvin. Väljästi etenevä tarina ei sinänsä ole dramaattinen, mutta pääroiston persoona jää roistomaisen ulkonäön vuoksi mieleen. Suvantokohtia tarinassa on paljon, mutta kun tarina etenee, on se teknisesti esitetty hyvin.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Pelin maailma on kokonainen, uskottava ja helposti käsiteltävissä maailman realistisuuden takia. Abstraktiotason johdonmukaisuus ja sen pelaajalle asettamat oletukset on toteutettu hyvin. Lisäksi pelimaailman rajat ovat selkeät. Fysiikassa realismia on pelissä jäljellä oikeastaan enää tuulen vaikutuksessa laivoihin ja siinäkin sitä on yksinkertaistettu. Länsimainen pelaaja pystyy hyvin tunnistamaan toiminnan, motivaatiot, kulttuurin, materiaalit, pelityypin ja tarinan rakenteen merirosvoelokuvista. Pelaamiseen tarvittavat tiedot löytyvät pelistä itsestään, joten pelin pelaaminen onnistuu ilman ulkopuolista tietoa.

Mahdollisuus luoda tarinoita Peli mahdollistaa tarinoiden luomisen lokikirjan avulla. Lokikirjan voi ulkoistaa pelistä muiden luettavaksi, mutta ulkopuoliselle merkinnät eivät välttämättä tarjoa todellista tarinaa. Pelissä on löydettävissä tarinan edellytykset: hahmot, tapahtumat, lopetukset ja asetelmat, mutta peli ei tue suoraan mitään tapaa jakaa pelaajan kokemuksia muille.

Kokea turvallisesti jotain Peli tarjoaa mahdollisuuden kokeilla 1600-luvun romanti-soitua merirosvoelämää. Pelin aikana sosiaalisten rajojen rikkominen on rosvousta lukuun ottamatta vähäistä, sillä ainoa tapa rikkoa sosiaalisia rajoja on olla tyly kuvernöörin tyttärille.

Sosiaalinen pääoma Pelimenestys ei välttämättä tuo etuja, sillä moninpeleä ei ole ja menestyksen näyttämiseksi ei ole tehty työkaluja. Lisäksi helppoa mahdollisuutta luoda kokemuksia muille pelaajille ei ole tarjottu.

Pelaajan odotuksia peliltä Markkinointimateriaali on yhtenäistä pelin sisällön kanssa ja jatko-osana se toteuttaa hyvin alkuperäisen pelin henkeä. Pelissä on yksinkertainen pelattavuus ja ammattimaiset grafiikat, äännet sekä tarina, mitkä omalta osaltaan lisäävät pelin viihteellistä laatua.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelin teknistä toteutusta pidetään hyvänä, vaikka peli sisältääkin joitakin konsistenttisuusongelmia. Esimerkiksi joskus voi käydä niin että kartan osoittamaa aarretta ei ole mahdollista löytää. Pelin hahmot, kaupungit ja laivat on toteutettu kolmiulotteisesti, kuten olettaa saattaa.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka on tyylieltyä ja helposti markkinoitavaa omaperäisen tyylin ja kolmiulotteisuuden takia. Ensimmäisen 30 minuutin aikana peli tulee tutuksi ja siinä ajassa on ehtinyt kokeilla melkein kaikkia pelin ominaisuuksia.

Yhteenveto Peli todistaa sen, että vaikka tekeminen on alusta loppuun lähes koko ajan toistoa, peli voi silti pitää pelaajaa otteessaan. Toisto ei häiritse, koska peli etenee hurjaa vauhtia ja pelaajaa palkitaan jatkuvasti tavaroilla ja bonuksilla. Pelaaja saa koko ajan uusia tavoitteita jotka ovat helposti saavutettavissa, joten peliin käytetty aika tuntuu tuovan edistymistä. Maailmaan jää myös jälkiä pelaajan jäljiltä, mikä osaltaan vahvistaa pelaajan tekemisten tärkeyden tuntua. Pelimaailma on myös dynaaminen, sillä pelaaja voi esimerkiksi ensin heikentää kaupungin puolustusta varastamalla sotilaiden palkkaravoja ja sen jälkeen vallata kaupunki jonkun toisen valtion nimiin. Pelaajan edistyessä peli ei tarjoa uutta opittavaa, mutta vaikeustasoa voi vaihtaa kesken pelin.

4.7 Silent Hunter 3

Silent Hunter 3 [Ubi05] edustaa simulaatiopeliä puhtaimmillaan, sillä siinä pelaaja ottaa saksalaisen sukellusveneen kapteenin paikan toisessa maailmansodassa ja lähes jokainen sukellusveneen järjestelmä on mallinnettu tarkasti. Peli on saanut hyvät arvostelut: Pelit

93 / 100 pistettä [BPel05b], Gamespot 8.9 / 10 pistettä [BGam05j] ja Game Rankings 88% / 100% [BGam05d]. Arvioinnissa on käytetty pelin täysversiota.

Osallistuminen Pelaaja ohjaa sukellusveneen kapteenia, eikä laivalla tapahdu ilman hänen käskyään. Kaikkea ei silti tarvitse tehdä itse, sillä alaiset pystyvät tekemään kaiken saatuaan käskyn toimia. Pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa pelin maailmaan ovat pienet, sillä laivojen upottaminen ennätystahtiin tai tehtävien suorittaminen erinomaisesti ei muuta sitä tosiasiaa, että Saksa tulee häviämään sodan. Pelissä ei ole varsinaista tarinaa, ja yhdessä tapahtumien vääjäämättömyyden kanssa se johtaa siihen, ettei tehtävillä ole tavoitetta tai tarinallista palkintoa. Pelaajalla on täysi kontrolli sukellusveneeseen. Hän voi strategioida hyökkäyksensä täysin vapaasti ja myös taktiset päätökset jäävät pelaajan harteille: esimerkiksi minkä tyyppisellä torpedolla ammutaan, missä kulmassa lähestytään kohdetta, milloin ammutaan ja milloin paetaan. Ollakseen simulaattori pelin pelattavuus on harvinaisen suoraviivaista. Lähes jokaista tehtävää varten on oma upseeri, jonka voi laittaa tekemään haluamansa tehtävän, tai jos pelaaja haluaa, voi homman hoitaa itsekin. Ainoastaan kohdealueelle navigointi jää pelaajan harteille, mutta tämäkin hoituu helpoiten vain piirtämällä reittisuunnitelma kartalle. Kontrollit näkyvät valikkoina näkökentän alalaidassa, ja niille on vielä pikakontrollit, joten jokaisen laivan asian voi käskyttää pienen opettelun jälkeen kohtuullisen kätevästi. Käyttöliittymä on simulaattorimainen, sillä jokainen tiedonjyvänen on tarkasti oikeata sukellusvenettä mallintavassa mittaristossa. Käyttöliittymän ongelma on kartta, sillä se on epätarkka eikä kerro esimerkiksi, kuinka syvää meri jossain kohden on. Peli reagoi pelaajan tekemisiin kohtalaisesti ja realistisesti. Esimerkiksi jos vihollisalukset näkevät pelaajan, kauppalaivat alkavat väistellä ja porhaltavat karkuun, hävittäjät taas lähtevät metsästäämään pelaajaa. Jos pelaaja on tehnyt hyökkäyksen hyvin, eivät vihollishävittäjät edes tiedä mistä lähteä etsimään pelaajaa. Tiedustelulentokoneet jäävät vähäksi aikaa pyörimään alueen päälle taistelulentokoneiden hyökkäessä suoraan kimppuun. Pelin ongelmana on se, että pelaaja ei voi vaikuttaa sodan kulkuun, sillä vaikka vaikutuksen puute on realistista, ei se tuo pelaajalle

edistymisen ja tärkeyden tunnetta.

Palaute Pelin palautteen selkeys jättää joissain kohti toivomisen varaa. Esimerkiksi vajaamiehityksestä johtuvasta torpedojen lastaamattomuudesta pintavarastosta sisälle tai moottoreiden äkillisestä sammumisesta ei ilmoiteta erikseen vaan pelaajan pitää itse tarkistaa tilanne. Kapteenin päätösten seurauksia voi tarkastella vaikkapa sukellusveneen ulkoisella kameralla tai karttaruudulla. Tietoa pelin tavoitteiden etenemisestä jaetaan vähän, ja kun pelaaja saapuu kohdealueelle, ei hänelle siitä ilmoiteta tai kerrota, kuinka paljon partiointia on jäljellä. Kun partiointi on ohi, radiosta tulee sentään viesti tehtävän suorittamisesta. Pää tavoitteita pelissä ei sinänsä ole, joten sen pelimaailman etenemisestäkään ei tarjota muuta tietoa kuin historiallinen päiväys. Peli ei valehtelee, vaan kaikki mikä näkyy pitää paikkaansa ja esimerkiksi virtuaalikomentosillan kaikki mittarit näyttävät sen hetkisen tilanteen. Pelaajalla ei ole liittolaisinaan muita sukellusveneitä, mutta tiedustelukoneet antavat silloin tällöin raportteja laivojen liikkeistä. Nämä viestit ovat armeijamaisia ja uskottavia. Pelitilojen muuttumisen syyt ovat vähän epäselviä, sillä kun pelaaja kuolee, ei ole aivan tarkkaa tietoa siitä, mikä virhe johti häviöön.

Säännöt Pelaaja ymmärtää pelin sisäisen logiikan suhteellisen nopeasti. Peli tarjoaa myös mahdollisuuden oppia, sillä sodan alkuvaiheessa pinta-aluksilla ei ollut juurikaan työkaluja sukellusveneiden metsästämiseen. Kun pinta-alusten sukellusveneen metsästysteknologia kehittyy, ovat pelaajan taidot samalla myös kehittyneet. Edistyminen tuo myös parempia sukellusveneitä pelaajan käyttöön, mikä mahdollistaa suurempien saattueiden saalistuksen. Säännöt on rajattu sukellusvenesodankäyntiin ja niiden abstraktiotaso pysyy johdonmukaisena. Peli on rajannut toiminnallisuuden sukellusveneen komentamiseen. Rajauksesta jää puuttumaan ainoastaan ns. susilaumataktiikka, joka oli saksalaisten sukellusveneiden päämetsästystapa sodan loppupuolella. Pelissä ei ole varmaa voittostrategiaa, sillä jokainen jahtaustilanne on erilainen vaihtuvan sään, aluksen kohtaamiskulman, miehistön vireystilan sekä monen muun asian takia.

Oppiminen Pelaajalla on paljon opittavaa, sillä halutessaan hän voi oppia itse laskemaan torpedoiden laukaisu-arvot, tunnistamaan laivoja, ampumaan tykillä jne. Tämän kaiken voi jättää myös tekoälyn harteille, ja pelaaja voi näin itse päättää, kuinka paljon vastuuta hän haluaa ottaa. Pelin alussa pelaajalla on mahdollisuuksia tehdä virheitä ja oppia niistä, sillä pinta-alukset eivät osaa vielä metsästä sukellusveneitä tehokkaasti.

Tekemisen mielekkyys Pelissä on paljon odottelua ja siirtymistä partiointialueille, mutta koska pelin aikaa voi nopeuttaa, pelaajalla on lähes koko ajan tekemistä. Yksitoikkoista pelissä on pintavarastoitujen torpedojen sisään lastaaminen ja moottorimiehistön tekemisten vahtiminen pitkällä komennuksella. Mielenkiintoista on taas saattueen tai laivan metsästyks, sillä silloin pitää suunnitella oikea lähestyminen, aluksen tunnistaminen, laukaisuhetki ja torpedoiden mallin valitseminen sekä laskea laukaisu-arvot. Koska pelissä on ajan nopeutus, tuntuu peliin käytetty aika menevän suurelta osin taisteluihin eikä yksitoikkoiseen odotteluun. Pelimaailmaa on rajattu ainoastaan sukellusveneeseen, mutta sen ohjaaminen on tehty mielekkääksi pelaajalle. Pelin tavoitteena on saada upotettua mahdollisimman monta liittoutuneen alusta ja saada näin ylennyksiä ja resursseja. Resursseja voi käyttää aluksen ja miehistön parantamiseen, mutta muuten peli ei menestymisestä palkitsekkaan. Pelaaja voi määrittellä omia tavoitteitaan: hän voi lähteä hiipimään johonkin isoon liittoutuneiden satamaan tai muuten vaan seikkailemaan. Tutkimisen lisäksi pelaaja voi taiteilla torpedoilla yrittäen halkaista aluksia yhdellä osumalla tai metsästä kauppialuksia pintatykillä. Pelissä ei rakenneta mitään, mutta pelaaja voi valita oman laivastonsa ja sukellusveneensä miehistön sekä aluksensa tunnuksset. Tämän lisäksi pelaaja voi vapaasti palkita miehistöään ylennyksin, mitalein ja koulutuksella. Pelissä ei sinänsä tutkita mitään, mutta halutessaan pelaaja voi tutkia rannikkoa ja satamia. Pelissä voi kerätä ylennyksiä, mitaleita ja upotettuja tonneja, mutta nämä kaikki tulevat alusten upottamisesta joten vaihtoehtoista tekemistä peli ei tarjoa. Pelissä ei ole salaisuuksia eikä myöskään tarinaa, joka haarautuisi, sillä toinen maailmansota etenee historiallisen tarkasti. Tämä kaikki johtaa siihen, että tekemisen mielekkyys häviää mitä pitemmälle peliä pelaa, sillä

pele ei palkitse etenemistä.

Kilpailu Pelistä löytää vastusta kahdella tavalla. Ensimmäinen vastus on vihollisen alukset, jotka yrittävät upottaa pelaajan ja toinen vastus on toiset kapteenit, jotka upottavat aluksia. Pelaaja voi yrittää olla eniten tonneja upottanut kapteeni. Pelitilanteet vaihtelevat vuodenajan, vuorokauden, kohtaamien laivojen ja sodan etenemisen mukaan. Lisäksi pelitilanteet vaikeutuvat sodan loppua kohden. Peli tarjoaa yllätyksiä lentokoneiden, yöllä lähelle hiipivän hävittäjän ja muiden tilanteiden muodossa jolloin sukellusveneestä tulee metsästäjän sijaan saalis. Tekoäly tarjoaa sodan alkuvaiheessa vain vähäistä vastusta, mutta sodan edetessä niistä tulee entistä parempia sukellusveneiden jahtaajia. Tekoälyliittolaisia ei oikeastaan ole, sillä toisia sukellusveneitä ei ole mallinnettu peliin. Peli mittaa menestymistä upotettujen tonnien, ylennysten ja suoritettujen tehtävien avulla, mutta jossain vaiheessa näiden saavuttaminen muuttuu yhdentekeväksi. Tehtävissä lopputulos säilyy epävarmana ja mielenkiinto pysyy yllä loppuun asti, sillä ennen kuin sukellusveneeseen osuu se viimeinen syvyyspommei, ei taistelua ole hävitty. Pelin riskeihin kuuluu pelaajan tekemisten mitätöinti kertakuolemalla, mutta tätä voi kiertää tallentamalla tehtävien aikana. Lisäksi onnistunutta tehtävää palkitaan antamalla ylennyksiä ja lisää käytettäviä resurssipisteitä. Huonosti menneen tehtävän jälkeen tulee kotisatamaan purjehtiessa epäonnistumisen tunne, jota lisää muiden kapteenien saamat ylennykset ja upotettujen tonnien kasvaminen. Tämä auttaa pelaajaa motivoitumaan pelaamaan paremmin.

Pelin maailma Pelin maailmaan on helppo uppoutua, sillä aluksen kaikki tärkeät paikat on mallinnettu 3D-virtuaalihuoneiksi. Myös säätila ja meri on mallinnettu upeasti ja pelin onnistuneet äänitehosteet tuovat omaa realismiaan. Pelin logiikka on uskottavaa, eikä siitä löydy poikkeamia. Pelimaailma tuntuu elävältä merellä, mutta satamia vaivaa outo hiljaisuus. – muita laivoja ei satamissa näy. Sukellusveneiden muu miehistö tuntuu suhteellisen realistisilta: ne tarvitsevat lepoa, heidän motivaationsa tippuu huonosti menestynei-

den tehtävien jälkeen ja he tekevät virheitä. Muut alukset tuntuvat myös kohtalaisen ihmismäisiltä, ne tekevät virheliikkeitä ja liikkuvat muutenkin niin kuin voisi ihmisen ohjaaman alusen olettaakin liikkuvan. Pelaamisen mielekkyys häviää pelin edetessä, sillä pelaaminen on samalaisten partio tehtävien suorittamista läpi koko sodan. Pelimaailmaa voi tutkia suhteellisen vapaasti, mutta se ei palkitse, sillä vaikka onnistuu hiipimään vihollisen satamaan, ei sieltä löydy yhtään alusta. Pelaajan mielikuvituksen varaan jätetään muiden kapteenien seikkailut, sillä niitä ei ole mallinnettu suoraan pelin maailmaan. Pelimaailma on yllättävän vapaa: tehtäväalueelle ei ole pakko mennä, kaikkia aluksia ei ole pakko upottaa ja hyökkäyksen voi vapaasti suunnitella itse. Pelihahmoon ei sinänsä eläydy, sillä pelissä ohjataan ikään kuin itseään. Vaikka hyvin koulutetun ja pariin otteeseen ylennetyn miehistön jäsenen menetys harmittaa, ei miehistöönkään kiinny. Peli ei tarjoa erilaisia hahmoja eikä siinä ei ole tarinaa, joka voisi tuoda lisää syvyyttä maailmaan.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa kokonaisen maailman toisen maailmansodan sukellusvenesodankäyntiin, josta puuttuvat ainoastaan susilaumataktiikka ja toimivat satamat. Pelissä abstraktiotaso pysyy hyvin kasassa. Pelimaailman rajat ovat selkeät, sillä sukellusvene pysyy merellä ja rannikot tuovat alueelle selkeät rajat. Pelissä ei tunnu olevan turhia yksityiskohtia, sillä kyseessä on simulaatio ja jokainen mittari kuuluukin olla mallinnettu. Realismi on tuonut peliin hieman haittaa, sillä sodan lopputulos on aina sama ja tehtävät ovat kaikki partiointia jossain sektorissa. Pelimaailma on ymmärrettävä, koska pelissä hahmot ja alukset käyttäytyvät niin kuin niiden olettaisi, motivaatio tekemiseen tulee sodankäynnistä, kulttuuri ja materiaalit ovat tuttuja toisesta maailmansodasta ja pelityypin tunnistaa heti simulaatioksi. Tarinallista rakennetta pelistä ei löydy. Pelaamiseen tarvittavat tiedot saadaan pelin alkuvaiheen koulutustehtävistä.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelissä voi jäsentää tehtävien suorituksia tarinamuotoon, koska pelissä on löydettävissä tarinahahmot pelaajan sekä muiden miehistön kautta ja ketjutetut tapahtumat alusten kohtaamisina ja lopetukset taistelun loppumisina. Tarinan

asetelmakin on korkeajännitysmäinen sotakertomus, mutta tarinaa ei voi suoraan jakaa muiden pelaajien kanssa.

Kokea turvallisesti jotain Peli tarjoaa pelaajalle kokemuksen, jota ei voi enää saada – mahdollisuuden komentaa toisen maailmansodan sukellusvenettä. Pelissä ei rikota sosiaalisia normeja, ei edes sotarikosten muodossa.

Sosiaalinen pääoma Pelissä on moninpeli, jolloin metsästetään yhdessä suuria saattueita. Tällöin pelaajalla on mahdollisuus näyttää taitonsa muille kapteeneille. Peli tukee pelaajien välistä kommunikointia huonosti, mutta toisaalta se on myös realistista, sillä merenalaista radiota ei tuolloin ollut käytössä. Peliin voi luoda omia grafiikoita, ääniä ja alusmalleja, mutta varsinaisia taistelutilanteita ei voi luoda.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli pitää lupauksensa tarkasta sukellusvenesimulaatiosta hyvin, ja jatko-osana se jatkaa samaa sarjaa kuin pelin aikaisemmat osat. Peli pyrkii yhdistelemään, jos ei nyt pelityyppejä, niin tapoja pelata simulaattoreita ja helppotajuisia pelejä. Tässä on onnistuttu tuomalla peliin upseerit, joiden suoritettavaksi voi siis jättää paljon tehtäviä, mutta pelaaja voi myös itse ottaa ohjat käsiinsä. Markkinoinnissa on keskitytty meritaisteluista pitäviin pelaajiin ja näiden pelaajien odotukset toteutettiin hyvin. Pelissä on yksinkertainen pelattavuus, grafiikka on ensiluokkaista ja etenkin meri on tehty realistiseksi. Myös äänimaailma tukee pelin tunnelmaa ja pelaamista hyvin. Tarinaa pelissä ei ole, mikä on askel taaksepäin edellisestä pelisarjan osasta, jossa oli sentään erilaisia tarinan muodostavia erikoistehtäviä. Sen sijaan käyttöliittymältään ja grafiikaltaan peli on parannettu versio pelisarjan aikaisemmista peleistä.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelissä ei ole isoja ohjelmistovirheitä eikä haittaavia pieniä graafisia tai teknisiä ongelmia, joten tekniikka toimii kuten olettaa saattaa. Muodikasta teknologiaa pelissä edustaa 3D-virtuaalikomentosilta, realistinen meri ja 3D-alusmallit.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikan ja äänien puolesta peliä on helppo markkinoida, mutta valitettavasti pelin ensimmäiset 30 minuuttia eivät tarjoa pelin parasta antia. Peli avautuu vasta noin tunnin pelaamisen jälkeen kun harjoituskentät on selvitetty.

Yhteenveto Silent Hunter 3 on hyvä esimerkki pelistä, joka onnistuu tuomaan simulaattoripelin helpohkosti pelattavaan muotoon. Pelaajan ei ole pakko ratkaista kaikkea itse, vaan hän voi jättää omasta mielestään tylsät tehtävät upseereilleen. Pelissä on kuitenkin unohdettu selkeän palautteen antamisen sääntöjä. Korjaamalla esimerkiksi epätarkat kartat ja lisäämällä tietoa miehistön kykeneväsyydestä tehdä jotain asioita pelikokemus parani huomattavasti. Kun tehtävien ympärille ei ole rakennettu riittävää palkkiojärjestelmää, kuten kirjoitettua tarinaa tai vaihtelevia palkintoja, ei samojen asioiden toistaminen jaksakaan kantaa pelin loppuun asti. Toinen ongelma on tekemisen mielekkyys pelimaailmassa, sillä huolimatta pelaajan saavutuksista, pelin historiaan perustuva yleisjuoni ei muutu lainkaan.

4.8 Railroad Tycoon 3

Railroad Tycoon 3 -pelissä [Pop03] simuloidaan rautatieyhtiöiden kasvua teollistumisen alkuajoista nykypäivään. Pelaajan tehtävänä on rakentaa junaratoja, perustaa junalinjoja, ostaa yrityksiä ja hoitaa osakekauppaa. Peli sai kohtalaisen hyvät arvostelut: Pelit 83 / 100 pistettä [BPel03], Gamespot 8.7 / 10 pistettä [BGam03b] ja Game Rankings 82% / 100% [BGam03a]. Peliä on arvioitu täysversiolla.

Osallistuminen Pelaaja voi omalla toiminnallaan vaikuttaa ratkaisevasti yrityksen tulokseen, kalustoon, rataverkkoon, osakekantaan ja varallisuuteen. Tekijät ratkaisevat, pääseekö pelaaja tehtävän läpi. Pelaaja voi muokata pelimaailmaa suhteellisen vapaasti rakentamalla siltoja ja tunneleita, tasoittamalla maata ja purkamalla rakennuksia. Lisäksi pelaaja saa hyvin suunnitellun rataverkkonsa ansiosta kaupunkeja kasvamaan ja uusia yrityksiä syntymään. Varsinkin ketjuttamalla tuotantolaitoksia ja viemällä viimeis-

tellyt tuotteet asutuskeskuksiin kaupunkien kasvu tuo pelin maailman kehittämisen tunteen. Junaradan lisäksi pelaajan pitää suunnitella junien reitit, mallit ja rahtityypit. Junien mallit vaikuttavat tavaroiden ja ihmisten kuljettamisnopeuteen ja voluumiin. Kun tekninen kehitys tuo uusia junamalleja, pelaaja joutuu pohtimaan mallin tuomia etuja ja tarvittaessa vaihtamaan vanhoja junia uuden mallisiin. Pelissä ei ole varsinaisesti tarinaa, vaan siinä annetaan pelaajalle useimmiten historiaan perustuva tehtävä. Tehtävässä historialliset tapahtumat ilmestyvät aina pelaajasta riippumatta. Pelaajalla on lähes vapaat kädet rakentaa rataverkkonsa mielensä mukaan. Strategisointimahdollisuudet tulevat esiin pörssi- ja kaupan, rataverkon ja junalinjojen suunnittelussa sekä yritysten perustamisessa tai ostamisessa. Pelaaminen on suhteellisen suoraviivaista, esimerkiksi radan ja rakennusten rakentaminen onnistuu helposti kunhan tilillä on rahaa. Junalinjojen suunnittelu ja linjan optimointi vaatii jo vähän enemmän suunnitelmallisuutta. Lisäksi pelaaja voi osakekaupoilla ostaa itselleen toisia junayhtiöitä ja jopa vaihtaa johtamaan toista omistamaansa yhtiötä. Junayhtiön vaihtaminen ei tosin ole järkevää, sillä tehtävämoodissa vaihto merkitsee lähes aina sitä, ettei aikaa pelin tavoitteiden saavuttamiseen jää. Lisäksi vapaassa pelimuodossa tietokoneen rataverkot ovat aina pelaajaa huomattavasti tuottavia. Pelin karttakontrollit ovat kunnossa, mutta radan rakentaminen on toteutettu huonosti, sillä vaikka rataa voi periaatteessa vetää hiirellä paikasta A paikkaan B, ei pelin reitinhakualgoritmi käytännössä toimi ongelmitta. Pelaaja joutuukin yleensä rakentamaan pitkät radat pienemmissä pätkissä. Erittäin ongelmalliseksi tämä holtiton radan rakentaminen tulee monipelissä, jolloin ei voi enää peruuttaa väärin rakennettua rataa ja rahaa tuhlaantuu. Käyttöliittymä on tehty muistuttamaan 1900-luvun alkupuolen pörssi-yhtiöiden konttoreita paperiraportteineen. Ratkaisu toimii kohtalaisesti, mutta liian usein pelaaja joutuu seikkailemaan tilinpäätöskirjan sivuilla etsiessään tietoa yrityksen toimintojen tehostamiseksi. Käyttöliittymä noudattaa samaa linjausta kuin pelisarjan aiemmissa peleissä. Peli reagoi pelaajan toimintaan kasvattamalla hyvien kulkuyhteyksien päässä olevia kaupunkeja ja yrityksiä, mutta tekoälyvastustajat eivät tunnu reagoivan pelaajaan

mitenkään.

Palaute Pelin palautteet ovat suhteellisen selkeitä, kunhan ne ensin löytää. Pelaaja voi tarkastella esimerkiksi junalinjojen, yritysten, lisärakennusten, ratamailien ja osakkeiden tuottoja ja vertailla näitä lukuja junalinjojen aikaisempiin tuloksiin. Peli kertoo aina kun jokin tavoite on saavutettu. Myös osatavoitteiden tilanteen voi tarkistaa. Peli ei valehtele, mutta joskus lehdistö uutisoi vihjeitä pörssikuplasta, jota ei lopulta tulekaan. Tekoälyvastustajat tai liittolaiset eivät kommunikoi pelaajalle. Pelitilojen muuttumisen syyt kerrotaan pelaajalle hyvin, ja kun firma tuottaa liikaa tappiota, pelaaja saa potkut. Peli kertoo myös epäonnistuneen tehtävän tavoitteet ja kuinka lähelle onnistumista pelaaja pääsi.

Säännöt Pelin käyttäytyminen on ymmärrettävissä, mutta ilman opastustehtävää ja yritys-erehdys -leikkiä se ei ole aivan selvä. Ongelmia tuottaa kysynnän ja tarjonnan laki, joka saattaa tehdä tuottoisasta junalinjasta nopeasti tuottamattoman. Pelaajalle annetaan kuitenkin mahdollisuus oppia, sillä harva virhe johtaa suoraan epäonnistumiseen. Graafeja tarkastelemalla markkinoiden laitkin alkavat avautua ja tuotantolaitosten ketjuttamisen mahdollisuudet paljastuvat. Säännöt abstrahoivat maailman markkinatalouden pyörimään junayhtiöiden varassa, ja tämä linjaus pitää pelin hyvin kasassa. Toiminnallisuuksia on rajattu yritysten ostamiseen, perustamiseen, radan ja tukirakennusten rakentamiseen, junalinjan suunnitteluun ja pörssikauppaan. Pelissä ei ole voittokikkoja, sillä kartoissa on hieman satunnallisuutta tuotantolaitosten ja rakennusten välillä. Lisäksi tavoitteet vaihtelevat tehtävien välillä.

Oppiminen Peliä oppii nopeasti pelaamaan paremmin, ja varsin pian peli tuntuu jo olevan täysin hallinnassa. Peli ei tarjoa mitään uutta opittavaa ensimmäisen viiden tehtävän jälkeen, sillä peliin tulee pelkästään uusia junia ja joitain teollisuusrakennuksia. Jotain haastetta on pyritty tarjoamaan asuinrakennusten historian edetessä vaihtuvine vaatimuksineen, mutta tämä on liian pieni haaste eikä vaadi lainkaan opettelua. Lisäksi on tarjolla

joitain erilaisia tehtäviä, joissa on rajoituksina radanrakennuskielto, mutta nämä eivät tuo riittävästi uusia haasteita peliin. Pelissä on kohtuulliset mahdollisuudet tehdä virheitä, mutta etenkin alkuvaiheen yrityksen väärin vedetty ratalinja tai turhat asemarakennukset pakottavat pelaajan käytännössä aloittamaan tehtävän alusta.

Tekemisen mielekkyys Pitkästyttävää pelissä on ratakiskojen mikromanagementi sekä rakennusvaiheessa että myöhemmin. Kun junaliikenne kasvaa, on pelaajan muutettava rataosuudet käsin kaksikiskoiseksi, lisäksi kehityksen tuoma linjojen sähköistys pitää tehdä täysin käsin. Peli voisi tarjota mahdollisuutta tuplata ratakiskot vain ruuhkaosuuksilla ja sähköistää vain sähköjunien käyttämät reitit, nyt pelaaja joutuu itse kaivamaan tiedon esille ilman kunnollista tukea käyttöliitymältä. Pelaaja kyllä voi haluta rakentaa radan pikkutarkasti hankalassa maastossa, mutta kun rataa ei voi linjata automaatiolla edes tasaisen preerian yli, joutuu pelaaja tekemään tämänkin käsin. Tekninen kehitys tuo myös mukaan uudet veturit, jotka pelaaja voi vaihtaa vanhojen vetureiden tilalle. Uudet veturit tarjoavat nopeampaa ja suurempaa rahtivolyymiä. Tehtävämoodissa junien vaihtaminen ei ole kovinkaan tärkeää, sillä aikakaudet vaihtuvat niin vähän ettei mikään junatyyppejä vanhene liikaa. Peli etenee hyvin siihen käytettyyn aikaan nähden, ja yksinpelissä pelaaja voi vielä nopeuttaa pelin aikaa, jolloin vuodet vain vilahtelevat. Pelimaailmaa on rajoitettu pelkästään rautatieyrityksen komentamiseen sekä osakesalkun kasvatamiseen, ja tämä rajaus tuntuu luontevalta. Pelissä on tavoitteena läpäistä kaikki tehtävät ja kerätä mahdollisimman monesta kultatason suoritus. Tämä ei ole pakollista ja pelaaja voi vapaasti valita, minkä tehtävän hän suorittaa seuraavaksi. Tehtävissä tavoitteet hieman vaihtelevat, mutta turhan usein ne tuntuvat toistolta. Pelaaja voi määritellä tavoitteitaan itse, sillä peli tarjoaa myös vapaan pelimuodon. Suuressa osassa tehtäviä pelaaja voi myös keksiä itse, minne ratansa ja yrityksensä rakentaa. Tavoitteeksi voi myös laittaa toisen yrityksen kaappaamisen, mutta yleensä tästä ei palkita pelillisesti, sillä tekoälyn rataverkko on aina heikompi kuin pelaajan. Tehtävämoodissa pelaajalle ei myöskään jätetä aikaa kaappauksen suorittamiseen. Pelissä voi rakentaa rautateitä, teollisuusraken-

nuksia, asemia ja niiden tukirakennuksia täysin vapaasti. Pelissä ei voi maalata omia juni-
aan, mutta asemien tyylin voi valita muutamasta vaihtoehdosta. Pelissä ei ole varsinaista
tutkittavaa, vaan koko pelimaailma on heti nähtävillä. Pelissä ei kerätä mitään, siinä ei ole
salaisuuksia eikä tehtävissä ole erillisiä tarinapolkuja.

Kilpailu Peli tarjoaa jonkinlaisen vastuksen pelaajalle, mutta vastus ei ole dynaaminen.
Kun pelaaja on löytänyt parhaan alueen aloittaa radan rakennus, ei tekoäly yleensä ry-
hdy kilpailemaan rataverkollaan. Pelitilanteet vaihtelevat hieman vaikeutuvien tavoittei-
den vuoksi, mutta peli ei yllätä pelaajaa missään vaiheessa. Tekoäly ei tarjoa haasteita, sil-
lä se ei yritä ostaa pelaajaa ulos yhtiöstä tai häiritä ratalinjauksia. Pelissä voi ostaa itselleen
osake-enemmistön toisten junayhtiöiden osakkeista ja saada näin toisesta yhtiöistä liitto-
laisen, mutta apua liittolaisesta ei kyllä juurikaan ole. Tekoäly ei tunnu huijaavan pelissä,
koska sen rataosuudet tuottavat usein runsaasti tappiota. Pelissä menestyminen palkitaan
eritasoisilla mitaleilla tehtävän tavoitteiden suorittamisen mukaan. Yleensä tavoitteiden
saavuttamisen mahdollisuudet ovat pelaajalle selvillä tehtävän puolivälissä, mutta joskus
tavoitteet täyttyvät viime hetkillä. Pelaajan riskejä ovat tekemisten mitätöinti, uudelleen
yrittämisen ja häviön häpeä, sekä voittajan palkitseminen. Moninpelissä sekä häpeä että
palkinto ovat tietysti vahvempia.

Pelin maailma Pelaaja ei hevin uppoudu pelin maailmaan, sillä se näyttäytyy pelaa-
jalle rautateiden hiekkalaatikkona. Pelimaailma noudattaa sisäistä logiikkaansa uskot-
tavasti muuten, paitsi vuorokauden aikojen mukaan: yöt ja päivät kestävät pelin maail-
massa kuukausia. Pelimaailma tuntuu kohtalaisen elävältä, sillä yrityksiä perustetaan ja
uusia asuinrakennuksia nousee. Jos pelaaja on ketjuttanut tuotantolaitokset tehokkaasti,
kehitys on huomattavasti nopeampaa. Häiritsevää on, että konkurssikypsät yritykset eivät
katoa kartalta, vaan tuottavat vuosien ajan rankasti tappiota. Pelaaminen pysyy yllättävän
mielekkäänä, vaikka tehtävissä onkin havaittavissa toistoa. Pelimaailmaa ei pysty sinänsä
tutkimaan, sillä kaikki on jo näkyvillä, mutta uusia junareittejä etsiessä karttaa tulee kyllä

tutkittua tarkkaan. Pelaajan mielikuvituksen varaan jätetään pelimaailman tiet. Pelimaailmassa on yleensä täydellinen vapaus rakentaa junarataa sinne minne haluaa. Pelissä ei ole hahmoa, johon eläytyä, tai hahmoja, joiden tekemistä seurata. Pelissä ei ole tarinaa, pelkästään kertojan pohjustuksia tehtävien aikakaudesta.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa kokonaisen ja helposti käsiteltävän pelimaailman, jonka uskottavuus on hieman kyseenalainen. Vaikka maailman säännöt ja yksinkertaistukset hyväksytäänkin. Pelin abstraktiotaso on johdonmukainen ja tarkoituksellinen, sillä se vihjaa rautatieyhtiön rakentamisen kuuluvan täysin pelaajalle. Ainoastaan junien vapaa suunnittelu saattaa jäädä joidenkin mielestä turhaan pois. Avaruudellisina rajoina ovat normaalit meret, vuoristot ja järvet sekä ei-avaruudellisina kentän kartan reunat. Pelin kannalta turhia yksityiskohtia ei tule esiin. Realismin tuoma hauskuus on pörssikaupan, tuotantolaitosten ketjuttamisen sekä kysynnän ja tarjonnan lakien tuoma syvyys pelin talouteen. Toiminta ja keho sekä motivaatio on tunnistettavissa länsimaisen rautatiepörssiyhtiön tavoitteiden ja kaluston kautta. Kulttuuri on länsimainen, materiaalit noudattavat oikean maailman materiaaleja ja pelityyppi on helposti tunnistettavissa simulaatioksi. Tarinallista rakennetta ei pelistä löydy, koska pelistä puuttuvat hahmot. Pelaamiseen tarvittavat tiedot ovat pelissä itsessään.

Mahdollisuus luoda tarinoita Peli ei tee helpoksi tarinoiden luomista, sillä siitä puuttuvat tarinahahmot. Ketjutettuja tapahtumia ja lopetuksia periaatteessa löytyy erilaisten alitavoitteiden ja pelaajan omien tavoitteiden saavuttamisesta, mutta nämä eivät vaihtelee riittävästi eri tehtävien välillä, jotta tarinasta tulisi hauskaa kerrottavaa. Pelissä on moninpeli, joten samojen tilanteiden kokeminen on mahdollista muiden pelaajien kesken.

Kokea turvallisesti jotain Pelissä ohjataan rautatieyrityksiä halki historian, joten tätä kokemusta pelaaja ei voi saada oikeasti. Pelissä ei rikota sosiaalisia normeja.

Sosiaalinen pääoma Pelaaja voi haastaa muita pelaajia moninpeleissä ja näyttää näin taitonsa. Pelaajien välinen kommunikaatio on tekstuaalisen viestinnän varassa, joten pelin sisäinen kommunikaatio ei ole riittävä luomaan yhteisöä. Kokemusten jakaminen ulkopuolisille ei ole tuettua. Peliin on mahdollista luoda uusia kenttiä muiden pelaajien pelattavaksi.

Pelaajan odotuksia peliltä Pelin markkinointimateriaali väittää peliä sarjan jatko-osaksi. Sen peli toteuttaakin, sillä peli noudattaa hyvin edeltäjiensä linjoja. Pelityyppi on puhtaasti simulaatio, ja peli yrittää kosiskella niin sanottua tycoon-pelaajien ryhmää, eli pelaajia, jotka pitävät erityyppisten yritysten simulointipeleistä. Tämän ryhmän odotukset on onnistuttu saavuttamaan. Pelissä ei ole ulkopuolista lisenssiä, mutta pelin maailma antaa olettaa, että pelaaja pääsee leikkimään junilla. Peliä on helppo lähestyä, koska pelattavuus on yksinkertaista ja grafiikat sekä äänet on tuotettu ammattimaisesti. Tarinaa ei ole, mutta tehtävien pohjustuksen todenmukaisuuteen ja kertojan ääneen on käytetty aikaa. Peli tuo alkuperäiseen sarjaan verrattuna dynaamisemman talouden sekä uusia tuotantolaitoksia.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelissä ei ilmennyt suuria virheitä, mutta pieniä ongelmia oli junien ja rakennusten piirtymisessä karttaa zoomattaessa. Pelissä on kolmiulotteinen grafiikka, joka alkaa olla minimivaatimus graafiselta ulkoasulta.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka on kolmiulotteisuutensa ja tehosteidensa takia helposti markkinoitavissa. Pelin ensimmäiset 15-30 minuuttia kertovat hyvin pelin ominaisuuksista.

Yhteenveto Radan rakenteluongelman lisäksi pelistä puuttuu jatkuva oppiminen, mikä johtaa siihen, että varsin pian peli on jo näyttänyt tarjottavansa. Eikä uuden tuntuisia haasteita tule vastaan. Ongelma korostuu, koska pelissä ei ole mitään syytä pelata seuraavaa tehtävää: ei tarinaa, jota seurata, eikä todellisia palkintoja, joita metsästää. Pelkästään erilaisten junien, tuotantorakennusten ja mantereiden saaminen uusissa tehtävissä

ei riitä koukuttamaan pelaajaa. Peruspelaaminen onnistuu käyttöliittymällä kohtalaisen hyvin, mutta tiedon kaivaminen ja sen pohjalta analysointi ei onnistu ilman kunnollista tutustumista ohjekirjaan tai yritys-erehdyskokeiluihin.

4.9 Rome Total War

Rome Total War [Cre04] yhdistelee strategista joukkojen siirtoa, valtiosimulaatiota ja taktista sodankäyntiä Rooman noususta kulta-aikaan ja tuhoon. Pelaaja ottaa komentoonsa yhden Rooman mahtisuvuista ja tehtävänä on nousta Rooman valtiaaksi. Peli on saman sarjan jatko-osa. Pelissä taktinen ja valtiosimulaatiollinen osuus sekä meritaistelut käydään vuoropohjaisesti, mutta maataistelut käydään reaaliaikaisena. Peli on saanut hyviä arvosteluja: Pelit 92 / 100 [BPel04a], Gamespot 9.1 / 10 [BGam04e] ja Game Rankings 92% / 100% [BGam04b]. Arvioinnissa on käytetty pelin kokoversiota.

Osallistuminen Pelaajan vaikutus pelin tapahtumiin on merkittävä, sillä jos pelaaja valitsee pelaavansa taistelun, lopputulos on yleensä parempi kuin tekoälyllä. Pelaajan vaikutus myös maailmaan on merkittävä, sillä hän valloittaa alueita, suorittaa senaatin tehtäviä, parantaa provinssseja rakennusprojekteilla, solmii liittolaisuuksia, piirittää satamia ja tuhoaa vihollisarmeijoita. Pelissä ei ole varsinaista tarinaa. Vaihtoehtoisia pelityylejä on paljon ja joka suuntaan ei pelaaja voi armeijoineen edetä, joten valintoja on tehtävä. Pelaaja voi strategioida kampanjakartalla sijoittelemalla ja liikuttelemalla armeijoita ja rakentamalla puolustuslinnoituksia. Yhtä tärkeäksi muodostuu se, kuinka pelaaja komentaa joukkojaan taktisessa taistelussa. Pelaaminen taktisella taistelukentällä on suoraviivaista, mutta strateginen osuus vaatii vähän enemmän kärsivällisyyttä. Kontrollit ja käyttöliittymä ovat taktisessa osuudessa kunnossa ja kaikki on helposti ohjailtavissa hiirellä tai näppäinkomennoilla. Strateginen puoli taas kaipaisi kunnollisia näppäinoikoteitä, sillä käyttöliittymä on strategisessa osuudessa kehnohko ja etenkin valtioiden diplomaattiset suhteet, oman suvun poliittinen tilanne, provinssien väestörakenne ja rakennustilanne

ovat hankalasti löydettävissä. Erilaisia tietoa kerääviä yhteenvetosivuja jää kaipaamaan, sillä nyt tieto on varsin hajanaisesti käyttöliittymän osasissa. Käyttöliittymä noudattelee saman sarjan aikaisempien pelien suuntaa, mutta sitä on paranneltu etenkin strategisella puolella. Peli reagoi pelaajan tekemisiin hyvin, sillä heikot heimot saattavat liittoutua pelaajaa vastaan ja tekoäly osaa myös tehdä koukkauksia heikkoihin kohtiin.

Palaute Pelissä on mahdollisuus tarkastella strategisen tason rakennelmien valmistamista ja vihollisten, liittolaisten sekä omien joukkojen liikkeitä. Samoin taktisella tasolla peli kyllä kertoo hyvin mikä on nykyinen tilanne, mutta tapahtumia alusta nykyhetkeen ei voi katsella. Pelin antamien tavoitteiden eteneminen jää epäselväksi, mutta saavutetuista tavoitteista saa sentään tiedon. Peli ei valetele pelaajalle, eikä tarjoa ratkaistavia arvoituksia. Tekoälyliittolaiset ja vastustajat antavat ymmärrettäviä ja ihmismäisiä viestejä. Pelitilojen, lähinnä taktisella tasolla taistelun häviön tai voiton, muuttumisesta kerrotaan pelaajalle, ja tällöin myös paljastetaan oliko syy liian pitkään kestävä hyökkäys vai armeijan tuhoutuminen.

Säännöt Pelin sisäinen käyttäytyminen on ymmärrettävissä, joskaan ei helposti. Opastusjaksojen pelaaminen ja ohjekirjan lukeminen ovat tarpeen, ja tämänkin jälkeen provinssien roomalaistaminen jää epäselväksi. Pelaajalle annetaan mahdollisuus oppia, sillä alkupään taistelut ovat yleensä helppoja ja uusia yksiköitä saa vasta, kun provinssija on paranneltu tietyn pisteen yli. Säännöissä on johdonmukainen abstraktiotaso, joka keskittyy joukkojen tuottamiseen, provinssien hallintaan, diplomatiaan ja taisteluun. Peli on rajannut meritaistelut pois taktisista reaaliaikataisteluista, joten aivan kaikkea ei tarvitse tehdä. Pelissä ei tunnu olevan varmaa voittostrategiaa, sillä tilanteet, joukkojen koostumukset ja tekoälyn taktiikka muuttuvat kohtuullisesti.

Oppiminen Peliä voi oppia pelaamaan paremmin. Taktiikat, strategiat ja oikeiden yksiköiden käyttäminen oikeissa paikoissa paranee pelin aikana. Pelissä voi tehdä virheitä,

sillä harvoin yksi hävitty taistelu pilaa koko peliä, vaan usein pelaaja voi paikata tilanteen.

Tekemisen mielekkyys Pelaajalla on koko ajan jotain pientä tekemistä, vaikkapa rakennusketjujen suunnittelua. Pitkästyttävää pelissä on provinssien rakennusketjujen tarkastelu ja oman suvun poliittisen ja rahatilanteen setviminen, sillä tämän osuuden käyttöliittymä ei ole parhaimmillaan. Toimivana oivalluksena pelaaja voi myös jättää taisteluja tekoälyn harteille, mikä toimii myös kesken taistelun. Taktisen taistelun aikaa voi nopeuttaa, jolloin ei tarvitse tuijottaa toisiaan kohti marssivia armeijoita, vaan pääsee suoraan taisteluun. Strateginen puoli pelissä on vuoropohjaista ja tähän käytetty aika tuo kohtuullisesti edistymistä pelin tavoitteisiin. Ongelmana kuitenkin on tekoäly, joka hoitaa taistelut paljon huonommin kuin pelaaja, mikä johtaa siihen, että pelaaja haluaa taistella jokaisen taistelun itse. Taistelujen paljous suhteessa etenemiseen ja yhdessä vuorossa liikuteltavien yksikköjen ja komennettavien provinssien määrä luovat tunteen, että peli ei etene ja tilanteen hahmotus vaikeutuu. Mielenkiintoisia pelimaailman tiloja ovat taktinen taistelu ja strateginen joukkojen siirto sekä provinssien parantelu. Pelin tavoitteena on vallata ensin 50 provinssia ja sitten julistautua Rooman keisariksi. Välillä pelaaja voi suorittaa senaatin antamia tehtäviä tai yrittää saavuttaa omia tavoitteitaan. Pelaaja haluaisi vaihtelua päätehtäviin, koska niitä on vain yksi riippumatta siitä, millä Rooman suvuista pelaa. Lisäksi senaatin tehtävät ovat usein järjettömiä hyökkäyksiä liittolaisen kimppuun tai valloitusretkiä syvälle vastustajan alueelle. Pelaaja voi määritellä omia tavoitteitaan taktisissa taisteluissa ja strategisessa valloituksessa sekä rakentamisessa. Pelissä voi rakentaa rakennuksia ja linnoituksia provinssihin. Pelissä ei voi varsinaisesti ilmaista itseään. Pelissä voi ja kannattaa tiedustella vakoojilla tai senaattoreilla muiden alueiden vihollisjoukkoja, mutta varsinaista alueiden tutkimista siinä ei ole. Pelissä voi kerätä kenraaleilleen taistelukokemusta ja voitonmerkkejä, jotka voivat olla taistelua tai diplomaattista asemaa parantavia asioita. Pelimaailmassa ei ole salaisuuksia, eikä pelissä ei ole tarinaa.

Kilpailu Peli tarjoaa kohtuullista vastusta pelaajalle, ja tarpeen vaatiessa voi vaikeustaso nostaa. Pelitilanteet vaikeutuvat ja vaihtelevat kiitettävästi, sillä tekoäly tekee jopa joskus yllättäviä ratkaisuja taistelukentällä. Tekoälyvastustajat antavat mukavasti haastetta ja ovat joskus jopa älykkäitä strategisissa ja taktisissa päätöksissään. Tekoälyn uskottavuutta heikentää se, että tekoälykenraalit tapattavat itsensä turhan helposti. Barbaareilla tämän ymmärtää, mutta sivistyneiden kansojen kohdalla se tuntuu virheeltä. Tekoälyliitolaisten antavat kohtalaista apua strategisella tasolla, ja taktisella tasolla ne tekevät vähintään vastustajan taseisia suorituksia. Peli mittaa menestystä valloitetujen provinssien, rahavirran, joukkojen määrän ja poliittisen vaikutusvallan avulla. Nämä eivät kuitenkaan ole suoria mittareita, vaan kaikki vaikuttavat toisiinsa ja niihin voi vaikuttaa myös lahjuksilla. Taktisella tasolla lopputulos pysyy usein epävarmana, ennen kuin vastustajan tai oman armeijan joukot joutuvat paniikkiin. Tämän jälkeen pelaaja voi antaa tietokoneen hoitaa loput. Lisäksi pelaaja voi laittaa tekoälyn hoitamaan taistelut, jolloin selviä taisteluja ei ole pakko pelata. Strateginen taso on taas selvempi, sillä pelaaja huomaa jos peli kannattaa aloittaa alusta. Jossain vaiheessa pelaaminen muuttuu pakolliseksi valloittamiseksi, sillä kunnollista vastustusta ei tule ja pakolliset provinssit on valloitettava ennen keisariksi ryhtymistä. Pelaajan riski pelissä on provinssin menettämisessä tai että hänen saavutuksensa mitätöityvät armeijan tai rakennuksen tuhoutuessa. Lisäksi voittajaa palkitaan joukkojen kokemuksen karttumisella ja voittajakenraalin bonusesineillä. Häviön häpeä pätee myös ja erityisesti se on läsnä moninpelissä.

Pelin maailma Pelimaailma noudattaa omaa sisäistä uskottavaa logiikkaansa, joskin se on abstrahoitu niin, ettei pelin maailmaan pääse helposti uppoutumaan. Pelimaailma ei tunnu erityisen elävältä ja syynä tähän on strategisen tason suuruus – maailma tuntuu vain kartalta. Taktinen taso ei myöskään tunnu elävältä, sillä taistelukentällä ei näy siviilihahmoja, eikä taistelukenttään linnoituksia ja ruumiita lukuun ottamatta jää pysyviä jälkiä taisteluista. Esimerkiksi tuleen syttyvä heinäpelto tulinuolisateen jälkeen olisi tuonut lisää realismia. Vaikka sotilaat ovat ihmismäisiä, pelaajalle ne esitetään pelkkinä resursseina ja

kustannuserinä. Pelaaminen on alussa mielekäästä, mutta kun joukot ja provinssit kasvavat, tulee ongelmia ja pelaamisen mielekkyys kärsii. Pelimaailmaa voi tutkia vakoojilla ja diplomaateilla, mutta mitään mullistavaa nämä eivät paljasta: kartta on koko ajan näkyvillä, ainoastaan varustukset, kaupunkien rakennelmat ja joukot ovat pelaajalle epäselviä. Pelaajan mielikuvituksen varaan jää varsinainen ihmisten eläminen ja yhteisöjen toimiminen pelimaailmassa, sillä kaikki on abstrahoitu niin tehokkaasti. Pelissä voi vapaasti valloittaa mitä vaan pystyy ja hoitaa diplomatiaa niin kuin parhaaksi katsoo. Pelihahmoja on useita, mutta niihin ei eläydy, sillä ne ovat enemmänkin resursseja kuin hahmoja. Peli tarjoaa monipelissä erilaisia osapuolia ja yksinpelissä voi valita kolmen eri roomalaisuuden väliltä. Pelillisesti nämä suvut ovat tasapainossa, sillä jokaisella suvulla on jokin hyvä ominaisuus. Pelissä ei ole tarinaa.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa uskottavan, kokonaisen ja helposti käsiteltävän maailman Rooman nousun ajoista. Pelin abstraktiotaso pysyy johdonmukaisena ja tarkoituksellisena. Abstraktiotasosta voi olettaa, ettei pikkunäperrystä tarvitse tehdä ja sen peli toteuttaakin kohtuullisen hyvin. Avaruudelliset ja ei-avaruudelliset rajat ovat selkeät ja muodostuvat kartasta ja taistelukentällä näkyvästä pelialueesta, rakennuksista ja luonnonmuodostelmista. Pelin kannalta turha yksityiskohta on taktisen taistelun alussa kenraalien pitämät puheet, mutta jotenkin ne ylläpitävät tunnelmaa. Realismia on tuotu taisteluun massan muodossa: Kun raskas ratsuväki tai norsu juoksee vihollisen jalkaväkimuodostelman läpi, sotilaat lentävät törmäyksessä uskottasti. Realismi puuttuu puolestaan haavoittuneiden hengissä selviämisestä, sillä tuohon aikaan haavoittuminen merkitsi suurta kuolemisriskiä ilman ammattitaitoista hoitoa. Pelin toiminta ja keho, motivaatio, kulttuuri sekä materiaali ovat tuttua eurooppalaista kulttuuriperintöä. Ihmiset ja eläimet noudattavat oletettua käyttäytymistä taistelukentällä. Motivaationa on valtaannousu. Materiaalit ovat reaali maailmasta tuttuja. Pelityyppi on tutunoloinen yhdistelmä normaali- ja reaali aikastrategiaa. Pelaamiseen tarvittavat tiedot ovat pelissä sisäänrakennettuna opastusten ja tekstikenttien avulla, mutta strategisen osuuden syy-seuraussuhteet

jäävät pimentoon, ainakin provinssien roomalaistamisessa.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelin tapahtumista on mahdollisuus luoda tarinoita ja jäsentää tapahtumia kertomuksiksi, mutta luonnostaan ne eivät synny. Pelin tarinan edellytyksiä on olemassa: kenraalit tarinahahmoina ja taistelut ja valloitukset ketjutettuina tapahtumina sekä lopetuksina. Tarinan asetelmana on pelkästään Rooman valtakunnan laajeneminen sotimalla. Peli ei tue mahdollisuutta jakaa tarinaa muiden pelaajien kanssa.

Kokea turvallisesti jotain Kokemukset, joita peli tarjoaa, ei voi tosielämässä saada. Pelissä voi rikkoa sosiaalisia normeja yllätyshyökkäyksillä ja sopimusten pettämisellä.

Sosiaalinen pääoma Moninpelin ansiosta pelaajalla on mahdollisuus näyttää taitonsa peliyhteisölle. Tämä onnistuu haastamalla muita pelaajia taisteluun. Aivan suoraa tukea taidoilla kehumiselle peli ei tarjoa, sillä pelistä puuttuu ennätyslistatyypinen palvelu. Pelaajien välinen kommunikaatio hoituu tekstipohjaisesti. Kokemusten ja haasteiden jakaminen periaatteessa onnistuu liittoutumalla toisen pelaajan kanssa ja valloittamalla yhdessä alueita. Vaikka pelaajat voivat olla samalla puolella, tuki ryhmänä pelaamiseen puuttuu, sillä vain yksi voi päästä keisariksi. Peliin on mahdollisuus luoda taisteluita, grafiikkaa ja modeja muiden pelaajien kokeiltaviksi.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli ja sen markkinointimateriaali ovat linjassa keskenään, ja jatko-osana peli jatkaa alkuperäisten pelien luomaa linjaa. Peli yhdistelee normaalin ja reaaliaikaisen strategian pelityyppejä ja onkin onnistuneesti näiden tyyppien unioni. Markkinointimateriaali keskittyy kosiskelemaan strategiapeliin ja pelisarjan alkuperäisten pelien ystäviä. Pelattavuus on yksinkertaista, vaikka strateginen osuus jääkin joiltain osin hämäräksi. Grafiikka ja äänet on toteutettu ammattimaisesti. Pelissä ei ole tarinaa, mutta pelin historialliseen maailmaan on panostettu. Peli tuo alkuperäisiin peleihin näiden uuden historiallisen ajanjakson, paremman strategisen tason käyttöliittymän sekä vapaasti provinssin sisällä liikuteltavat armeijat.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelissä ei ole häiritseviä ohjelmistovirheitä ja suuria graafisia virheitä ei pelin aikana tullut esille. Pelin muodikasta teknologiaa ovat kolmiulotteiset taistelut ja vapaasti zoomailtava kartta.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka ei sinänsä yksittäisten hahmojen osalta ole merkittävän hienoa, mutta kun taisteluosastojen koko kasvaa yli 1000 miehen, näyttää grafiikkakin vaikuttavalta. Ensimmäiset 15-30 minuuttia eivät vielä tarjoa parasta mitä pelistä löytyy, sillä peli paranee huomattavasti noin tunnin uurstamisen jälkeen. Tällöin pelaajalla on jo sopivasti provinsseja hallussaan.

Yhteenveto Peli on kohtuullinen ilman tarinaa, vaikka tarinan edellytykset ovat löydetävissä pelistä. Pelissä on ongelmiaakin: tekoäly olisi voinut hoitaa selvät taistelut paremmin. Nyt pelaaja joutuu taistelemaan selvätkin ylivoimataistelut itse, sillä tekoälyn hoitaessa taistelut miestappiot ovat huomattavasti suuremmat. Joukkojen ja provinssien paljous haittaa loppupelissä, kun pelaaja ei enää muista tarkkaan, mitä oli milläkin yksiköllä tekemässä ja mitkä provinssit ovat jo saaneet rakennusohjeet tälle vuorolle. Peli ei suoraan palkitse etenemisestä ja etenemistahti on joukkojen kasvaessa liian hidaskas. Tämä johtaa yhdessä pakkotaisteluiden kanssa siihen, että peli tuntuu toistolta. Lisäksi kun taistelujen alkaessa kenraalit pitävät palopuheita joukoilleen, olisi kohtausten kamera-ajot voinut tehdä ammattimaisemmin. Nyt kamera vain näyttää vaeltelevan joukkojen yli.

4.10 Space Rangers 2

Space Rangers 2 [Ele06] on strategiapeli, johon on yhdistetty ongelmanratkaisu-, reaaliaikastrategia-, toiminta- sekä roolipeliä. Pelaaja ohjaa avaruusaluksen kapteenia, joka voi vapaasti lentää universumissa kaupankäynnin, sotimisen ja ryöstelyn merkeissä. Kapteeni voi ostaa alukseensa parannuksia ja varusteita sekä kerätä kokemuspisteitä ja arvonimiä suorituksistaan. Lisäksi kapteenin taitoja voi parannella. Pelaaja ohjaa yhtä alusta normaaliavaruudessa vuoropohjaisesti, mutta hyperavaruudessa peli vaihtuu reaaliaikaisek-

si ampumispeliksi. Pelissä on vielä planeetan valtausta reaaliaikastrategiana sekä yksittäisten tehtävien suorittamista tekstiseikkailuna. Peli on saanut kohtalaisia arvosteluja: Pelit 93 / 100 [BPel05f], Gamespot 8.1 / 10 [BGam06b] ja Game Rankings 84% / 100% [BGam06a]. Arvostelussa on käytetty kokoversiota.

Osallistuminen Osallistuminen pelimaailmaan on hyvä, sillä pelaajan teot heijastuvat vahvasti pelin tapahtumiin, maailmaan ja tarinaan. Peli tarjoaa pelaajalle vaihtoehdon toimia galaksissa kauppiana, palkkasoturina, avaruusmerirosvona tai sotilaana. Ammatin tai oikeammin tekemisen voi vaihtaa vapaasti toiseen, jos sen hetkinen linja kyllästyttää. Ampumispeli ja tekstiseikkailu eivät juurikaan anna tilaa strategioinnille, mutta reaaliaikastrategia ja normaaliavaruustaistelu tarjoavat jonkin verran syvyyttä taisteluissaan. Näistä harvalukuiset reaaliaikataistelut, tarjoavat syvintä strategista näkemystä. Avaruustaistelujen strateginen syvyys rajoittuu vastustajasta oikealla etäisyydellä pysyttelyyn, koska kaikki aseet tehoavat kaikkiin vastustajiin ja vain aseiden kantamat vaihtelevat, kun taas reaaliaikataisteluissa on mahdollista tehdä koukkauksia ja tähdätä eri kohtiin alusta. Eniten stratgointia löytyy kaupankäynnin puolelta, sillä valitsemalla oikein tavaran ostaja myyntipaikat voi saada nopeastikin runsaasti voittoa. Pelaaminen on kohtuullisen suoraviivaista kaikissa neljässä alipelissä. Ampumispelissä alusta ohjataan kapeiden käytävien läpi vastustajia ammuskellen ja ammuksia väistellen. Reaaliaikastrategiassa roboteilla valloitetaan tehtaita ja puolustetaan omia, mikä on monesti pitkästyttävää tietokoneen selvän huijaamisen takia. Tekstiseikkailuissa pyritään ratkomaan ongelmia, jotka eivät aina ole selviä ja pelaaja joutuukin tyytymään yritys-erehdyslinjaan. Avaruustaisteluti-
lassa alukselle annetaan lentoreitit ja suunnataan aseet vastustajaan. Normaalilentelyssä on pieniä ongelmia kontrolleissa, sillä kun pelaaja yrittää poimia avaruudesta arvokasta tavaraa, peli tulkitsee usein tavaran poimimisyrittäksen pelaajan haluksi lentää tavaran luo. Sama ongelmaan törmää, kun pelaaja on lentämässä vihollisen ohi ja haluaa vain ammuskella vihollisalukseen, peli tulkitsee tämän usein vihollisalusta päin lentämiseksi. Kaikkien osa-alueiden käyttöliittymät ovat linjassa samojen pelityyppien muihin pelei-

hin ja näin peliin pääsee nopeasti sisälle. Peli reagoi pelaajan menestymiseen tuomalla mukaan vaikeampia vastustajia.

Palaute Pelin antama palaute on selkeää muuten, paitsi varusteiden vertaamisessa. Samaa varustetta on montaa eri mallia ja kaikilla on vain hieman erilaiset ominaisuudet. Ominaisuuksien vertaaminen onnistuu ainoastaan siirtymällä vuoron perään avaruusaluksen ja kaupan näyttöihin. Teksti, reaaliaika ja avaruustaistelut tarjoavat kohtalaiset mahdollisuudet tarkastella tekojensa seurauksia, vaikka tallenteita ei olekaan. Sen sijaan ampumispelissä tilanteet vaihtuvat liian nopeasti. Peli piilottelee tietoa päätavoitteiden ja joiltain osin myös alitavoitteiden etenemisestä, mikä tekee pelaamisesta pahimmillaan epätie-toista vaeltamista galaksissa. Peli ei valehtele pelaajalle, mutta etenkin tekstiseikkailuissa tulee joskus huijauksia, jotka pitää aavistaa. Tekoälyliittolaiset viestivät ymmärrettävästi ja ihmismäisesti ja ne muistavat pelaajan aikaisemmista tapaamisista. Pelitilat vaihtuvat pääsääntöisesti selkeästi, paitsi saatto- ja tuhoamistehtävissä tehtävät saattavat epäonnistua tai onnistua yllättäen. Tämä johtuu siitä, että aluksia tuhoutuu ympäri galaksia pelaajasta riippumatta. Pelaaja ei aina ole edes samassa aurinkokunnassa kohdealuksen kanssa, kun tuhoutuminen tapahtuu.

Säännöt Pelin sisäinen käyttäytyminen on alipelien peruskontrolloinnin oppimisen jälkeen looginen ja ainoastaan erilaisten aseiden toimintaperiaatteet saattavat tuoda yllätyksiä. Pelaajalle annetaan mahdollisuus oppia käyttämään galaksin resursseja ja omaa alustaan paremmin tuomalla aluksi pelaajan ulottuville vain rajallinen määrä varusteita ja vihollisia. Säännöt ovat eri pelin osa-alueissa johdonmukaiset ja tarkoitukselliset, mutta koko peliä ajatellen säännöt eivät pysy samalla abstraktiotasolla, sillä eri alipelit eroavat toisistaan aikakäsitteidensä, toiminnallisuutensa ja tavoitteidensa puolesta. Lisäksi tekstiseikkailut tarjoavat jatkuvasti uusia sääntöjä eri seikkailuissa ja edellä opittu ei auta pärjäämään seuraavassa seikkailussa. Toiminnallisuutta on rajoitettu eri pelimuodoissa, mutta koko peliä arvioidessa toiminnallisuutta on valtavasti. Pelistä löytyy myös kaksi voit-

tostrategiaa, jotka muuttavat pelin yksitoikkoiseksi toistoksi. Ampumipelissä pelaajan kannattaa peruuttaa samalla ampuen takaa-ajavia vastustajia, jolloin näiden aseet eivät ehdi osua pelaajan alukseen. Vastaavasti normaaliavaruustaistelussa kannattaa panostaa projektiili- tai sädeaseisiin ja nopeaan moottoriin, tällöin taistelussa voi kierrellä vastustajaa nopeammin kuin tämän ohjukset pystyvät lentämään.

Oppiminen Pelaaja oppii pelaamaan peliä paremmin, sillä galaksin tuntemus, varusteiden paremmuus ja taistelustrategiat hioutuvat ja paranevat pelin aikana. Tosin tietyn hetken jälkeen pelit eivät tarjoa haasteita ja pelaaminen muuttuu toistoksi. Ainoastaan tekstiseikkailut eroavat niin paljon toisistaan, että joka seikkailussa joutuu opettelemaan aina uudet säännöt. Pelissä on mahdollista tehdä virheitä vaihtelevasti; ammuskelu, normaaliavaruus, reaaliaikastrategia ja osa tekstiseikkailuista antavat tehdä jonkin verran virheitä, mutta osassa tekstiseikkailuja väärä liike johtaa suoraan kuolemaan. Äkkikuolemaan johtaa myös hyppääminen vihollistähtijärjestelmään liian pienellä polttoainemäärällä tai lentäminen gravitaatiomiinaan ammuskelupeliosuudessa. Myös huonosti suunniteltu kauppa saattaa johtaa tappiokierteeseen, joka pakottaa lataamaan jonkin aiemmista tallennuksista.

Tekemisen mielekkyys Pelaajalla ei riitä mielenkiintoista tekemistä, sillä peli muodostuu yksitoikkoiseksi siinä vaiheessa kun pelaajan alus on ylivoimainen vastustajiin nähden. Pelaaja joutuu käytännössä yksin valtaamaan lähes joka järjestelmän vihollisen valloittaessa niitä takaisin, jolloin valtaaminen muodostuu rutiiniksi ja juoksuksi aikaa vastaan. Mielenkiintoista pelissä on kaupankäynti, tutkiminen ja varusteiden metsästyminen, sillä tavaraa ja galakseja on paljon ja jokaisesta tuntuu löytyvän uusia asioita. Pelissä käytetty aika on huonosti suhteessa pelin etenemiseen, ja erityisesti galaksin takaisin valtaaminen ei tunnu onnistuvan riittävän nopeasti. Lisäksi rahojen säästäminen seuraavan paremman varusteen ostoon voi olla vaikeaa. Pelimaailman tiloja ei ole rajoitettu pelkäämään mielenkiintoisiin tiloihin, sillä varman voiton hakeminenkin vie paljon aikaa. Pelin

tavoitteena on vallata galaksi takaisin pelaajan puolen koalitiolle. Tavoite ei tunnu alussa järkevältä, koska vihollisen alukset ovat ylivoimaisia pelaajan alukseen nähden. Myöhemmin, kun pelaajan alus on huippukunnossa, ei pelaajalla ole parempaakaan tekemistä. Onneksi pelaaja voi määritellä tavoitteensa täysin itsenäisesti, sillä peli ei pakota galaksin takaisin valtauksen. Reaaliaikastrategiassa pelaaja voi rakentaa omat robottinsa ja valita niiden varusteet. Vastaavasti normaaliavaruudessa pelaaja voi varustella alustaan vapaasti, mutta muuten pelissä ei rakenneta. Itseilmaisu jää pelihahmon ja nimen valintaan. Pelissä voi tutkia pelaajalle tuntemattomia tähtijärjestelmiä ja jättää luotaimia asumattomille planeetoille tavaroiden metsästyksen. Silti pelimaailmassa ei tunnu olevan salaisuuksia, sillä mitään ei ole piilotettu. Pelissä voi kerätä arvonimiä, kokemuspisteitä ja rahaa sekä varusteita alukseen. Pelissä ei sinänsä ole erilaisia tarinapolkuja, mutta pelaaja voi itse valita, missä järjestyksessä alitehtäviä suorittaa, vai suorittaako ollenkaan.

Kilpailu Peli tarjoaa vastusta parantamalla vihollisen alusten tasoa. Ollessaan piraattina pelaaja voi valita kohteekseen aina vain vaikeampia vastustajia, mutta tekoäly ei tietyn pisteen jälkeen tarjoa enää kunnon vastusta. Muiden alipelien vaikeustaso ja tavoite vaihtelevat mukavasti ja avaruustaistelut vaikeutuvat, kunnes pelaaja on ylivoimainen yksi-vastaan-yksi tilanteissa. Tekoäly ei anna paljoakaan haasteita strategisesti eikä tunnu kovin älykkäältä, mutta tarkoituksensa se ajaa. Liittolaiset osallistuvat taisteluun ja tarjoavat apua, jos pelaaja saa heidät vain suostuteltua mukaan. Tekoälyvastustaja tuntuu lisäksi huijaavan ainakin reaaliaikastrategiaosuudessa, jolloin sillä on turhan nopeasti hyviä robotteja käytössään. Pelin menestymisen mittareina toimivat raha, aluksen varustelutaso, tuhotut vihollisalukset, pelaajan ohjaaman pilotin kyvyt, sotilasarvo, mitalit ja palkinnot sekä pisteet. Pelin lopputulos on tietyn pisteen jälkeen varma ja tuo piste on huomattavasti ennen loppua, mikä vähentää pelin mielenkiintoa. Viimeiset taistelut tuntuvat turhilta ja emäalusten metsästyksen vain pelin viivyttämiseltä varsinkin, kun emäalusten liikkeistä ei saa tiedustelutietoja. Pelin riskinä ovat pilotin kuolema, jolloin joutuu pelaamaan edellisestä automaattitallennuksesta eteenpäin ja vankila, jolloin pitää pelata vankilatekstiseikkailua

ilman palkintoa.

Pelin maailma Strategiapeliksi pelimaailmaan pystyy uppoutumaan harvinaisen hyvin, sillä pelin maailma noudattaa omaa uskottavaa tarkkaan mietittyä logiikkaansa. Kauppiat ostavat halvalla ja rahtaavat tavaraa sinne missä se on kallista, sotilaat sotivat vihollista ja piraatteja vastaan ja piraatit ryöstelevät rahtialuksia. Uskottavuutta paranaa erityisesti se, että kaikki pilotit ja tähtijärjestelmien planeetat muistavat edelliset kohtaamiset ja toimivat sen mukaisesti. Jos pelaaja jää kiinni rikkoessaan planeettojen lakeja salakuljettamalla kiellettyä tavaraa planeetalle tai tappamalla planeetan pilotteja, hän joutuu vankilaan. Vankilassa vietetty aika on taas tekstiseikkailu, jonka pelaamisen aikana ei pysty edistymään päätavoitteiden saavuttamisessa. Pelaaminen on mielekästä vapauden ja pelimaailman uskottavuuden vuoksi, eikä galaksin pelastaminen vihollislaumalta tunnu yhtä kiinnostavalta. Pelimaailmaa voi tutkia ostamalla uuden kartan jostain galaksin lohkoista. Pelaajan mielikuvituksen varaan ei paljoa jätetä, ja ainoastaan planeettojen pinta, tarkat kartat ja eliöstö jäävät pelaajalta näkemättä. Pelimaailma on täysin vapaa pelaajan tutkittavaksi, mikä toisaalta tuo hauskuutta peliin mutta toisaalta vähentää tekemisen mielekkyyttä. Pelihahmoon ei sinänsä eläydy, sillä hahmoa ei näy juuri lainkaan ja ainoastaan hänen ohjaama avaruusalus tulee tutuksi. Peli tarjoaa pelihahmoiksi eri rotuja eroavine vahvuuksineen, ja niiden pelitasapaino on kohdallaan. Hahmon valinta ei vaikuta siihen, mitä pelaaja tekee galaksissa, vaan pelaaja voi vapaasi vaihtaa ammattiaan kesken pelin pelkästään tekemällä asioita eri tavalla. Tarina mukailee Daavid vastaan Goljat -asetelmaa, jossa alakynnessä oleva avaruusrotujen koalitio voittaa ylivoimaisen vihollisen. Tarinan hahmoina toimivat pelaaja ja vihollisen kolme pääalusta sekä lukuisat sivuhahmot. Tarina ei pysy dramaattisesta mielenkiintoisena, sillä suvantokohtia on liikaa ja hahmot ovat helposti unohdettavissa. Lisäksi tarina on esitetty ainoastaan tekstinä, ei edes väläanimaatiota ole käytetty.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa uskottavan, kokonaisen ja helposti käsiteltävän mutta laajan maailman. Pelissä pelimaailma abstrahoidaan pelkäksi avaruusaluksiksi, -asemiksi ja planeetoiksi, tosin abstrahointia rikotaan jatkuvasti teksteikkailuilla ja reaaliaikastrategiaosuuksilla. Abstraktiotason asettamat oletukset toteutuvat alipeleissä hyvin, mutta kokonaisuuden abstraktiotasoa on hankalampi hahmottaa. Avaruudelliset rajat ovat selkeät, mutta ei-avaruudellisia rajoja ei tullut pelissä vastaan. Pelissä ei tunnu olevan turhia yksityiskohtia tai realismia, sillä kaikella on jokin tarkoitus. Toiminta ja keho, motivaatio, kulttuuri, materiaalit ja tarinallinen rakenne ovat tuttuja kliseitä scifimaailmoista. Pelityyppi tuottaa ongelmia, sillä yleensä tämäntyyppiset avaruuslentely-kaupankäyntipelit on tehty simulaattoreiksi eikä tällaiseksi multiformaattipeliksi. Pelaamiseen tarvittavat tiedot löytyvät pelistä itsestään, mutta kaikki pelin etenemiseen vaadittava tieto ei ole helposti saatavilla.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelin tapahtumia on mahdollista jäsentää kertomusten muotoon ja niistä voi koota tarinoita, mutta helppoa se ei ole, sillä huolimatta muistavista avaruuspiloteista, eivät he jää pelaajan mieleen ja tarinalta jäävät puuttumaan sen hahmot. Ketjutetut tapahtumat voivat olla tehtäviä tai vierailuja tähtijärjestelmissä, lopetukset löytyvät tehtävien suorittamisesta tai sotilaallisista voitoista ja tarinan asetelma on galaksin pelastaminen sankarin avulla. Käytännössä pelissä tapahtuu niin paljon toistoa, ettei pelaaja muista, mikä johti mihinkin. Peli ei tue tarinan jakamista muiden pelaajien kanssa.

Kokea turvallisesti jotain Pelin avaruuteen liittyvät kokemukset ovat tosielämässä saavuttamattomia. Pelissä voi myös rikkoa sosiaalisia rajoja kiristämällä, hyökkäämällä ja ryöstelemällä puolustuskyvyttömiä avaruusaluksia.

Sosiaalinen pääoma Pelimenestys ei tuo suoraa etua pelin yhteisössä, koska moninpeliä ei ole, joten mahdollisuutta taitojen esittelyyn peliyhteisössä ei ole. Näin ollen peli

ei tue pelikulttuuria tai sen sosiaalisia normeja eikä peli tarjoa mahdollisuutta luoda kokemuksia muille pelaajille.

Pelaajan odotuksia peliltä Markkinointimateriaalissa painotetaan reaaliaikastrategiaosuutta, mutta niitä pääsee pelaamaan vähän suhteessa muuhun peliin. Muuten peli ei ole merkittävästi erilainen kuin markkinointimateriaali väittää. Jatko-osana se tarjoaa lisää tekemistä ja parempaa grafiikkaa, mutta muutoin se ei juurikaan eroa sarjan ensimmäisestä pelistä. Pelissä on monta erilaista pelityyppiä, mutta niitä ei ole haluttu tai onnistuttu yhdistämään niin, että peli miellyttäisi kaikkia pelityyppien faneja. Pelin tekijät melkein määrittelevät oman pelityyppinsä ja pelin parissa viihtyäkseen pelaajan onkin vähintäänkin siedettävä kaikkia pelityyppejä. Pelissä ei ole lisenssiä vaan oma maailmansa. Pelissä on yksinkertainen pelattavuus, ammattimaisesti tuotettu grafiikka ja äänet, joten kokemus tuntuu rahan arvoiselta. Päätarina on kliseinen, mutta alipelien tarinat ovat paikoin erittäin miellyttävää seurattavaa. Peli lainaa ideoita useasta pelistä, mutta pääasiallinen lähde on Elite [Bra84], jonka ideoita peli jatkaa tarjoamalla alipelejä ja parempaa grafiikkaa.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelissä ei ole pelaamista estäviä ohjelmistovirheitä, eikä graafisia virheitä tullut esiin. Pelin maailma on kaksiulotteinen ja tarinan kerronta on tehty vanhanaikaisesti pelkästään tekstillä, mutta avaruusasemien ja planeettojen päämiehet on esitetty modernilla 3D -grafiikalla.

Markkinoiden odotukset peliltä Grafiikka on riittävän hyvää markkinointiin ja ensimmäiset 15-30 minuuttia antavat lupauksen siitä, mihin peli pystyy.

Yhteenveto Käyttöliittymässä on pieniä ongelmia, sillä varusteet eivät eroa riittävästi toisistaan ja ominaisuuksien vertaaminen on hankalaa. Pikanäppäimet ovat suunniteltu amerikkalaiselle näppäimistöille. Lisäksi peli tulkitsee poimimisen ja ampumisen liian

usein liikkumiseksi ja seuraamiseksi. Tarinan tekninen esitys ei ole parasta mahdollista, sillä tarinaa ei edistetä animaatiolla eikä äänillä, vaan se etenee ainoastaan tekstinä. Pelaajan täydellinen vapaus ja alitehtävien runsaus väljentävät tarinaa. Peli ei tarjoa juurikaan mahdollisuuksia strategioita taisteluissa, mikä johtaa siihen, että taistelut tuntuvat toiselta. Lisäksi kun pelaaja saa galaksissa aluksensa ylivoimaiseksi ja vihollisen salaisuudet selvitettyä, peli kestää vielä liian pitkään. Markkinointimateriaali luo myös kuvan erilaisesta pelistä ja pelaaja, joka oletti ostavansa reaaliaikastrategiapelin, saattaa pettyä. Strategionnin puute, tarinan väljyys ja pitkitetty loppuratkaisu tuovat tunteen, että peli ei tunnu edistyvän, ja kun kaikki mielekäs on koettu, ei peli välttämättä jaksa kiinnostaa loppuun asti.

4.11 Blitzkrieg 2

Blitzkrieg 2 [CDV05] on pelityypiltään reaaliaikastrategiapeli. Se siis yhdistelee toiminta- ja strategiapelien ominaisuuksia. Pelissä pelaaja komentaa sotilasyksiköitä toisen maailmansodan ympäristössä. Pelaajalla on komennettavissaan ilmavoimia, tykistöä, jalkaväkeä, panssarivaunuja ja erilaisia ajoneuvoja ja tehtävänä on valloittaa tai puolustaa jotain kohtia pelikentästä. Useista tämän tyyppisistä peleistä poiketen tässä ei rakenneta mitään, vaan yksiköitä saadaan täydennyksinä pelin edetessä. Peli sai kohtalaisia arvosteluja: Pelit 80 / 100 [BPel05e], Gamespot 7.8 / 10 [BGam05g] ja Game Rankings 76% / 100% [BGam05a]. Arvioinnissa on käytetty pelin demoversiota.

Osallistuminen Pelaajan vaikutus pelin tapahtumiin on kaksijakoista, sillä toisaalta peli ei etene, ellei pelaaja tee hyökkäyksiä oikeisiin paikkoihin, mutta toisaalta, hyökkäyksen alettua, ei pelaaja ehdi vaikuttamaan riittävästi taistelun kulkuun. Pelaajan edetessä pelin maailma ja taistelukentän painopiste muuttuvat. Lisäksi rakennukset tuhoutuvat ja maastossa näkyy taistelujen jättämät jäljet. Pelin kampanja etenee suoraviivaisesti ja edetäkseen pelaajan on onnistuttava kaikissa tehtävissä. Peli tarjoaa illuusion vaihtoehtoista an-

tamalla pelaajalle yli 250 yksikköä, jotka on mallinnettu aina panssarin paksuudesta ammuksen lähtönopeuteen asti. Ongelmana on se, että hyökkäyksen alettua ei yksikköjä ehdi kontrolloimaan ja pelaajan todelliseksi valintatehtäväksi jääkin pitää taisteluyksikkö riittävän monipuolisena, jotta se pärjää kaikenlaisille vastustajille. Strategisoinnin mahdollisuudet rajoittuvat tykistön, ilmaiskujen ja hyökkäyskohdan valintoihin. Peliin on mallinnettu myös huolto, mutta normaalien yksikköjen keskiverto elinaika on niin lyhyt, ettei niiden ammukset lopu käytännössä koskaan kesken, ja ainoastaan tykistöyksiköt kaipaavat jatkuvaa huoltoa. Pelaaminen on suhteellisen suoraviivaista: valitaan yksikköjä ja annetaan niille kohde. Toiminnon onnistuminen näkyy joko vastustajan tai omien yksiköiden tuhoutumisena. Käyttöliittymä ja kontrollit ovat kohtuulliset. Pikanäppäinten opettelu on pakollista, sillä pelitahti taistelun alkaessa on sen verran nopea, ettei käyttöliittymän nappien hakemiseen jää aikaa. Pikanäppäinten kanssa käyttöliittymä tukee pelaamista auttavasti, ja joukko-osastojen pikanäppäimet, reittipisteiden määritykset ja erikoiskyvyt saavat melko kätevästi käyttöönsä. Käyttöliittymä noudattelee muiden reaaliaikaisten strategiapelien tyyliä ja pelaaja on nopeasti sisällä yksiköiden kontrolloinnissa. Peli ei näytä aktiivisesti reagoivan pelaajan tekemisiin muuten kuin kenttään ennalta ohjelmoituina tapahtumina, sillä tekoäly ei etsi heikkoja kohtia puolustuksesta tai koukkaa sivustaan. Onneksi moninpeli paikkaa tätä puutetta.

Palaute Pelitilanteesta saa palautetta riittävän hyvin. Toimintojen käskeminen näkyy animaatioina ja kuuluu äänitehosteina, yksiköiden tuhoutuminen ja yleiskunto näkyy graafisesti riittävällä tarkkuudella ja tekojen seuraukset näkyvät pelissä nopeasti ja tuhoutuneet yksiköt jäävät kentälle, jolloin niiden toimivuutta voi helposti arvioida. Peli antaa ennen kentän alkua päätavoitteen ja alitavoitteet, ja pelin aikana tavoitteet kerrataan niiden toteutumisen edetessä, myös mahdollinen kohde näkyy kartalla. Peli ei valehtele pelaajalle eikä tekoälyliittolainen viestitä pelaajalle tekemisiään. Pelitilan muuttuessa peli kertoo selkeästi, mikä epäonnistui tai miksi puolustus muuttuikin hyökkäykseksi.

Säännöt Pelin perussäännöt ovat suhteellisen helpot: yksikkö tuhoutuu kunhan siihen tulee riittävästi vahinkoa ja vahingon määrä lasketaan ammuksen osumakohtasta. Peli kouluttaa pelaajaa käyttämään tykistöä, lentokoneita ja yksiköitä, mutta alkukynnys on vähän jyrkkä. Säännöt ovat osin ristiriitaiset, sillä toisaalta jokainen yksikkö on mallinnettu tarkasti panssaroinnin, aseistuksen ja ammusten tasolla, mutta toisaalta pelinopeus tekee näiden asioiden hallitsemisen mahdottomaksi. Yleensä pelissä ei jää aikaa rakennella puolustusta, suunnitella hyökkäystä tai tutkia yksiköiden tilaa. Lisäksi jalkaväellä ei pelissä ole todellista roolia, sillä se tuhoutuu aivan liian helposti. Peli on rajannut toiminnallisuutta hyvin ja jopa tiukemmin kuin yleisimmissä saman genren peleissä, sillä tukikohdan rakentamista ei ole, vaan lisäyksiköt tilataan täydennyksinä. Peli menettää mielenkiintoaan, kunhan pelaaja tajuaa käyttää lentokoneita ja tykistöä vastustajan moukarointiin, sillä tietokone ei osaa tehdä muuta kuin odotella paikoillaan tai hyökätä samasta kohtaa yhä uudestaan. Monipelissä tilanne onkin jo toisin, sillä silloin pelaaja saa kunnan vastuksen.

Oppiminen Peli ei tarjoa mahdollisuutta oppia pelaamaan peliä paremmin, se vain mahdollistaa oppia käyttöliittymä ulkoa ja tunnistaa yksiköitä paremmin. Pientä edistystä voi saada, kun keksii tykistön ja ilmatuen käytön ja tankkien tuhoajien järkevän sijoittelun. Kun oppii käyttämään tehokkaasti hyväksi käyttöliittymän pikanäppäimiä, peli sujuu hyvin. Pelissä on mahdollisuus tallentaa kesken tehtävän, mikä sallii pelaajalle virheiden tekemisen, sillä väärä liike ei johda koko kentän alusta pelaamiseen.

Tekemisen mielekkyys Pelaajalla on koko ajan tekemistä, koska pelaajan pitää tehdä käytännössä kaikki itse: pelaajan pitää hoitaa tiedustelu, täydennysjoukkojen tilaaminen ja tuominen rintamalle, joukkojen siirtely ja tykistöyksiköiden huoltaminen. Tykistön huolto ja sen tilan seuraaminen on työläintä ja tylsintä, lisäksi se ei tahdo onnistua nopean pelitempon takia. Peli etenee mukavasti, eikä odottelujaksoja tule. Pelimaailmasta on otettu pois rakentaminen ja tutkiminen, mikä nopeuttaa peliä entisestään. Yksiköt

tulevat automaattisesti täydennyksinä ja kenttien välissä tapahtuvina yksikköpäivityksinä. Pelin tavoitteet ovat joko hyökkäys- tai puolustusoperaatiota, ja ne pysyvät mielekkäinä, sillä yleensä kentässä on jokin erikoispiirre, jota pitää hyödyntää voittaakseen. Pelaajalle ei anneta juurikaan mahdollisuuksia määritellä omia tavoitteita, ja ainoastaan selviäminen jossain pelaajan omassa aikarajassa tai tietyillä yksiköillä voi olla pelaajan omia tavoitteita. Pelissä ei rakenneta mitään ja pelin yksiköitä tai armeijaa ei sinänsä voi räätälöidä muuten kuin yksikkörakenteen kautta. Pelissä on näkymättömiä alueita, joita voi ja pitää tutkia, mutta niiden perusrakenne on jo tiedossa. Pelaaja tuntee kartan, mutta yksikköjen tarkka sijainti on tiedustelun varassa. Pelissä voi kerätä kokemusta ja saada näin erikoiskykyjä yksiköilleen, mutta varsinaista keräämistä pelissä ei esiinny. Peli ei tarjoa salaisuuksia eikä erilaisia tarinapolkuja.

Kilpailu Peli tarjoaa pelaajalle riittävästi vastusta, ja vaikeustasoa voi myös itse säätää. Vaikeus ei kuitenkaan tule tekoälyn taitavuudesta vaan materiaaliylivoimasta. Pelitilanteet tuntuvat vaikeutuvan ja USA:n jalkaväkipainotteiset taistelut tuovat vaihtelua. Peli yllättää pelaajan vain ensimmäisellä pelikerralla, sillä tekoäly tuntuu tekevän aina samat taktiset kuviot samoissa kentissä. Tekoäly tarjoaa vaikeussäätöjen jälkeen vastusta ja lähettää pelaajan kimppuun silloin tällöin partioita, jotka pitävät taistelua yllä. Tekoälyliittolaiset eivät tarjoa paljoakaan apuaan, vaan enemmänkin tuovat eloa taistelukentälle, sillä ne toimivat kentissä aina kenttäsuunnitelijan suunnitelmien mukaan. Vihollisen tekoäly ei ainakaan näytä huijaavan, mikä luo tunnelmaa reilusta taistelusta. Pelissä menestymistä mitataan kokemuspisteillä, kentän läpäisypisteillä ja kampanjan etenemisellä, mutta näiden käytännön merkitys on pieni, sillä todellinen palkinto on eteneminen kampanjassa. Taistelun lopputulos riippuu pelaajasta, sillä helpotkin kentät vaativat aina vähintään joukkojen liikuttelua oikeisiin paikkoihin. Pelin riskejä ovat kohdan uudelleen pelaaminen ja taistelun häviön häpeä. Häviämisen pelko ja voiton riemu moninkertaistuvat moninpeleissä.

Pelin maailma Pelin maailma on heti tuttu, mutta siihen ei varsinaisesti uppoudu. Maailma jää karttamaiseksi ja keinotekoisen oloiseksi, sillä kenttien ulkorajat muodostuvat pääsääntöisesti näkymättömästä seinästä. Pelimaailma noudattaa omaa sotaisaa logiikkaansa, mutta sen hahmot ovat konemaisia. Sotilaat suojautuvat, juoksevat ja ryömivät niin kuin oikeat sotilaat, mutta ne eivät tunnu tuntevan pelkoa. Tyynesti ne lähtevät ryynnimään kohti mahdotonta kohdetta, jos pelaaja vain niin käskee. Peliin olisikin kaivanut edes jonkin asteista epäröintiä. Pelin maailma on dynaaminen siinä mielessä, että se tuhoutuu. Kentällä ei tosin liiku muut kuin sotilasyksiköt, joten se ei luo kuvaa oikeasta maailmasta. Tämän rajoituksen tosin ymmärtää, onhan peli on rajattu vain soittimiseen, mutta muutama pakeneva siviili olisi tuonut maailmaan lisää syvyyttä. Pelaaminen menettää hieman mielekkyyttään, kun tajuaa ettei jalkaväellä tee taistelussa juurikaan mitään. Pelimaailma ei tarjoa tutkimisen mahdollisuutta ja erilaiset reitit rajoittuvat ainoastaan seuraavan tehtävän valintaan muutamasta vaihtoehdosta. Pelaajalla on vapaus valita joukko-osastonsa koostumus täydennyksillä ja hyökkäyskohdat kentässä, mutta pelin sääntöjen takia osastosta ei voi tehdä erikoistunutta yksikköä. Pelihahmoihin ei eläydy, sillä ne ovat keskenään samanlaisia ja niitä kuolee siihen tahtiin, ettei kiintymistä ehdi tapahtua. Peli tarjoaa komennettavaksi erilaisia yksiköitä, joiden tasapaino heittää vain jalkaväen turhuuden suhteen. Varsinaista pelaajahahmoa peli ei tarjoa. Pelissä ei ole tarinaa, ainoastaan tilanneraportteja ja tehtävänantoja. Lisäksi pelaajalla ei ole mahdollisuutta muuttaa sodan kulkua, vaikka hän pelaisi kuinka hyvin.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa kohtuullisen uskottavan kuvan toisenmaailman sodan osapuolista, ja taisteluista ja jokaisen osapuolen yksiköt on mallinnettu realistisesti. Yksikköiden paljoudesta tuleekin ongelma, sillä niiden kaikkia vahvuuksia ja heikkouksia ei pysty muistamaan. Ja kun peli vielä vaatii oikeiden yksiköiden käyttämistä oikeaa vastusta vastaan, ei pelimaailmaa voi helposti käsittää. Tästä selvitäkseen pelaajan pitää rakentaa yleisarmeija, joka pärjää kaikentyypisiä vastustajia vastaan. Abstraktiotaso on johdonmukainen ja pelaajan tehtäväksi jää pelkkä sotiminen,

sillä tuotanto on jätetty pelistä pois. Pelin abstraktiossa yksiköt on mallinnettu tarkasti ja tämä antaisi olettaa, että niiden vahvuuksia on kyettävä käyttämään hyväkseen. Tämä pitääkin tietyllä tapaa paikkaansa, mutta yleensä pelaajalle ei jätetä aikaa yksikköjen vahvuuksien käyttöön ja taistelun alkaessa kontrolli tuntuu katoavan. Rajat ovat pelissä selkeät, sillä vesistöt, kalliot ja muut esteet esitetään hyvin, ja kentän rajat ovat hyvin näkyvillä. Realismi tuo peliin hauskuutta esittelemällä kaikki tärkeimmät yksiköt ja niiden heikkoudet. Pelistä on toisen maailmansodan elokuvien takia helposti tunnistettavissa toiminta ja keho, motivaatio, kulttuuri, materiaali ja tarinallinen rakenne. Pelityyppi tuo vähän ongelmia, sillä toisin kuin yleensä tässä pelityypissä tässä pelissä ei rakenneta itse mitään. Peli tarjoaa riittävästi tietoa pelaamiseen sisään rakennetun yksikköluettelon avulla, jota ei kyllä pelin tiimellyksessä aina ehdi tarkkailemaan.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelaaja voi jäsentää tapahtumien kulut taistelukentällä tapahtumaraportin muotoon. Tarinaa voi jakaa kuvaruutukaappausten avulla, mutta se on työlästä ja vaatisi pelaajalta ennakkoasennoitumista tilanneraportin tekemiseen jo ennen pelin aloittamista. Pelistä puuttuvat tarinahahmot ja tarinan asetelma.

Kokea turvallisesti jotain Pelaaja voi turvallisesti johtaa sotajoukkoa toisessa maailmansodassa, ja tällaista kokemusta ei ole mahdollista hankkia muuten kuin peleillä. Pelissä ei rikota sodan sosiaalisia rajoja: esimerkiksi kiellettyjä aseita ei käytetä eikä sota- vankeja vahingoiteta.

Sosiaalinen pääoma Voittamalla moninpelejä pelaaja saa arvostusta peliyhteisössä, mikä tuo peliin lisää arvoa. Peli ei tue kokemusten, haasteiden tai tarinoiden jakamista eikä ryhmänä pelaamista. Pelissä on mahdollisuus luoda muille pelaajille uusia kenttiä, grafiikkaa ja modeja.

Pelaajan odotuksia peliltä Peli eroaa markkinointimateriaalistaan, sillä se lupaa yli 50 uniikkia taitoa eri yksiköille, mutta niiden käyttäminen jää vähälle huomiolle pelin

nopeuden takia. Peli on jatko-osa, eikä se eroa edellisestä muuten kuin laajuudellaan. Peli kosiskelee toisen maailmansodan tarkasti tuntevaa pelaajaryhmää ja peli toteuttaa lupauksensa: historiallisesti tutut yksiköt ja taistelut tuodaan pelissä esille. Pelissä on yksinkertainen pelattavuus, joka pelinopeuden takia yksinkertaistuu vielä entisestään. Grafiikat ovat asialliset ja äännet uskottavat. Tarina eli taistelujen taustat on tehty todentuntuiseksi ja historiallisesti riittävän tarkoiksi.

Tekniset vaatimukset peliltä Peli ei sisällä suurta pelin pysäyttävää ohjelmistovirhettä. Grafiikka on kolmiulotteista, mikä on nykyään lähes pakollista tämän pelityypin peleissä.

Markkioiden odotukset peliltä Toimiva grafiikka tarjoaa helpon markkinoitavuuden ja näyttävästi tuhoutuva ympäristö näyttää videolla hyvältä. Pelin ensimmäiset 15 minuuttia paljastavat hyvin mitä peli tarjoaa.

Yhteenveto Pelissä joukkojen komentaminen on jäänyt ongelmalliseksi, sillä pelaajalle ei anneta riittäviä komentoja hallitsemaan armeijaansa tekoälyä vastaan. Lisäksi pelitempo estää pelaajaa käskyttämään armeijaansa tehokkaasti. Valinnan vapautta ei myöskään pelissä ole, mutta toisaalta tämän tyyppisissä peleissä ei vapautta yleensä olekaan. Harmittavasti pelaajan pelimenestys ei vaikuta pelattavan kampanjan lopputulokseen. Kontrollin vieminen pois pelaajalta heikentää pelinautintoa liikaa ehkä siksi, koska markkinointimateriaali antoi ymmärtää, että pelissä voisi taktikoida syvemmin. Taktikoinnin puute saattaa olla pelaajalle ikävä yllätys.

4.12 Dawn of War

Dawn of War [Ent04] edustaa perinteistä reaaliaikastrategiapeliä sillä poikkeuksella, että siinä ei kerätä resursseja erillisillä kerääjillä, vaan vallataan resursseja antavia strategisia pisteitä. Dawn of War -pelin maailma perustuu Warhammer 40 000 -maailmaan, joka sijoittuu kauas tulevaisuuteen, jossa ihmiset, örkit, haltiat ja kaaoksen voimat tais-

televat herruudesta. Pelin lisenssi tuo peliin tiettyjä odotuksia Warhammer-maailmasta ja odotukset on onnistuttu pitämään. Peli sai hyvän vastaanoton: Pelit 91 / 100 [BPel04c], Gamespot 8.8 / 10 [BGam04f] ja Game Rankings 86% / 100% [BGam04c]. Arvio pelistä perustuu täysversioon.

Osallistuminen Pelaajan pitää hyökätä aktiivisesti saadakseen strategisia pisteitä hallintaansa, joten tekemistä riittää alusta asti. Pelaaja pääsee vaikuttamaan pelin tapahtumiin hyvin ja omat valinnat tuntuvat vaikuttavan myös lopputulokseen. Ennen taistelua pelaaja voi liikutella joukkojaan ja rakennella tukikohtaa, ja kun taistelu alkaa, on pelaajalla aikaa siirrellä joukkojaan ja käskä kohteita yksiköille. Pelin maailma on staattinen, eikä pelaaja voi muokata kenttää muuten kuin rakentamalla omia tai tuhoamalla muiden rakennuksia. Pelin tarina ei haaraudu ja samat päätapahtumat toistuvat uusissakin paikoissa. Pelaaja voi rakentaa tukikohtansa ja yksikkönsä vapaasti. Lisäksi pelaajalle annetaan mahdollisuus strategiseen etenemiseen, koska kentässä on suojaisia kraattereita, korkeuseroja ja pullonkaulakohtia, joita pelaaja voi käyttää hyväkseen. Tämän lisäksi erilaiset yksiköt ja niiden parannukset tuovat peliin strategista syvyyttä. Pelaaminen on suoraviivaista, ja syyt menestykseen tai tappioon löytyvät yleensä helposti. Kontrollit ovat pääosin kunnossa, mutta muutamia heikkouksia on: kun pelaaja valitsee suuren joukon yksiköitä, ei hän voi määrätä kaikille yksiköille tiettyä parannusta tai yksikkötäydennystä. Tämä johtaa siihen, että pelaaja joutuu käymään kaikki yksikkönsä läpi ja painamaan täydennys- tai parannusnappia. Ongelmaa helpottaa hieman pikanäppäimet, mutta täysin tyydyttävä ratkaisu se ei ole. Lisäksi yksiköiden erikoisominaisuuksien käyttäminen taistelussa vaatii käytännössä pikanäppäinten opiskelun. Käyttöliittymä tukee edellisiä puutteita lukuun ottamatta hyvin pelaamista ja se on minikarttoineen ja resurssinäkymineen hyvin samanlainen kuin muutkin reaaliaikastrategiat. Pelin reagointi pelaajan tekemisiin on kohtuullista. Pelin tekoäly joskus jopa hyökkäilee huonosti puolustettuihin kohtiin, kampanjapelissä se tosin puskee päälle jatkuvasti samoista kohdista.

Palaute Peli antaa selkeää palautetta mm. rakentamisen etenemisestä, vihollisen yksiköiden ja rakennusten tuhoamisesta ja komentojen toteutumisesta. Pelaajalle on selvää, miten omat teot vaikuttavat peliin, sillä toiminta alkaa nopeasti ja tuhojen jäljet jäävät kentälle joksikin aikaa. Tietoa pelin pää- ja alitavoitteiden täyttymisestä on tarjolla hyvin. Pelin juoni etenee välianimaatioilla ja parin juonikäänteen jälkeen on selvää, milloin pelin voi olettaa loppuvan. Pelin aikana voi tarkastella tavoitteita ja niiden toteutumisesta. Peli ei valehtele pelaajalle, mutta muutama juonellinen yllätys muuttaa kentän tavoitteita. Pelin tekoälyliittolaiset viestivät ainoastaan käsikirjoitetun puheen avulla, mutta viestit ovat selkeät ja ihmismäiset. Tavoitteiden epäonnistuminen tai onnistuminen näytetään pelaajalle selkeästi viemällä kamera tapahtumapaikalle ja kertomalla tapahtumat, joten pelitilojen vaihtumisen syyt ovat selkeät.

Säännöt Pelissä on selkeä sisäinen käyttäytyminen: komentopisteillä ja energialla rakennetaan yksiköitä ja rakennuksia sekä ostetaan parannuksia; viholliset hyökkäävät jalkaväellä ja ajoneuvoilla, ja jotkin aseet toimivat paremmin jalkaväkeä ja toiset ajoneuvoja vastaan. Pelaajalle annetaan aluksi helppoja kenttiä, kunnes hän on tutustunut jokaiseen rakennukseen ja yksikköön. Lisäksi samaa kenttää voi pelata yhä uudelleen, kunnes osaa pelata sen läpi. Säännöissä ongelmana ovat parhaat yksiköt, joiden käyttö jää miniiniin, sillä ne vaativat ns. reliikkien hallintaa. Reliikit on taas siroteltu ympäri kenttää niin, että pelaajan pitäisi hallita suurta osaa kentästä. Tällöin taistelun lopputuloskin on jo selvä ilman erikoisyksiköiden käyttöä. Säännöt pysyvät normaalin reaaliaikastrategian ja Warhammer 40000:n puitteissa, mikä helpottaa pelejä tuntevaa pelaajaa syventymään peliin. Toiminnallisuus on rajattu rakentamiseen, valloittamiseen, paranteluun ja sotimiseen. Rajauksesta jää ainoastaan kaipaamaan ammushuollon puuttumista. Pelissä ei tunnu olevan varmaa voittostrategiaa, tosin kampanjassa tekoäly hyökkää samassa kentässä aina samalla tavalla, joten oppimalla hyökkäyssuunnat ulkoa, saa selkeää etua.

Oppiminen Peliä oppii pelaamaan paremmin, sillä näppäinkomennot, tehokkaat yksiköt ja niiden vastayksiköt, optimirakennusketju ja tehokas strategia selviävät pelaajalle pelin tasaisesti vaikeutuessa ja pelin neuvoessa. Pelissä on mahdollisuus tehdä virheitä, sillä virhe harvoin johtaa suoraan tappioon.

Tekemisen mielekkyys Koska pelin resursseja saa vaan valtaamalla strategisia pisteitä, on pelaaminen jatkuvaa valtaamista ja taistelua. Näin pelaajan ei tarvitse liiemmin odotella toimintaa. Jalkaväkiyksiköiden jatkuva parantaminen on pitkäväteistä, varsinkin kun käyttöliittymä ei tue toimintaa riittävän hyvin. Peli etenee kohtalaisesti suhteessa käytettyyn aikaan, mutta joskus viimeisen yksikön metsästys tuntuu turhalta. Pelimaailma on rajoitettu taistelukenttiin, joissa voi ainoastaan taistella ja rakentaa, mikä tämän tyyppisessä pelissä tuntuu järkevältä. Pelin tavoitteena on tuhota vastustus taistelukentältä ja tavoite pysyy mielekkäänä pelaajalle. Pelaaja ei voi määritellä omia tavoitteitaan, sillä peli pakottaa taistelemaan vastustajaa vastaan kentän vaatimalla tavalla. Pelissä voi rakentaa omat yksikkönsä, tukikohtansa ja parannella yksiköitä vapaasti. Lisäksi pelin armeijat voi maalata itse. Pelissä ei voi tutkia paikkoja, vaan kaikki on näkyvissä heti ja ainoastaan vastustajan yksiköiden liikkuminen ja rakennukset ovat piilossa. Pelissä ei kerätä tavaroita ja pelin tarina ei haaraudu. Kentissä on joskus piiloitettuja yksiköitä, jotka saa löydettyään käyttöönsä. Tämä houkuttelee tutkimaan jokaisen kentän tarkkaan, mutta yksikön löytäminen auttaa vain kyseistä kenttää.

Kilpailu Peli tarjoaa kohtalaisesti vastusta ja vaikeustasoa voi säätää, joten pelaaminen tuntuu haastavalta. Pelitilanteet vaikeutuvat loppua kohti, mutta peli ei tarjoa hirveästi yllätyksiä kampanjan aikana, sillä tekoäly hyökkää samoissa kentissä aina samalla tavalla. Sen sijaan kampanjan ulkopuolisissa yksittäistaisteluissa tekoäly voi jopa yllättää. Tekoälyliittolaisia on joissain kentissä ja silloinkin niiden apu on melkein mitätön, sillä pelaaja saa nopeasti täyden kontrollin myös tekoälyn ohjaamiin yksikköihin. Tekoäly ei ainakaan tunnu huijaavan, ja mahdollinen häviö tuntuu johtuvan omien taitojen puutteesta. Peli

mittaa menestystä vain etenemisenä kampanjan tarinassa, mutta moninpelissä pelaaja voi katsella erilaisia tilastoja taistelun kulusta. Lopputulos on varma siinä vaiheessa, kun vastustaja tai pelaaja moukaroii puolustusta jatkuvasti ja hallitsee suurtaosaa strategisista pisteistä, mutta silti peli voi vielä venyä useiden minuuttien viivytystaisteluksi. Pelin riskit kampanjassa ovat nykyisen kentän uudelleen pelaaminen ja tarinan etenemättömyys. Moninpelissä voittajaa palkitaan ylistämällä ja riskinä on häviön häpeä.

Pelin maailma Pelin maailma on uskollinen Warhammer 40000:lle. Erona alkuperäiseen maailmaan on, että taistelu on reaaliaikaista, moraalin romahtaminen ei ole niin draamaattista ja yksiköt rakentavat rakennuksia ja yksiköille annetaan täydennyksiä kesken taistelun. Pelin maailmaan uppoutuu nopeasti erinomaisen alkuanimaation takia, ja maailman tunnelma välittyy pelaajalle. Pelimaailman logiikka on yksinkertainen mutta uskottava. Pelimaailma tuntuu helposti staattiselta ja epäuskottavalta, koska ympäristö ei tuhoudu ja esimerkiksi pieni metsikkö on läpipääsemätön este modernille panssarijoukoille. Pelimaailman hahmot liikkuvat ihmismäisesti, tosin jalkaväkiosastolla animaatio näyttää hasulta loikkimiselta. Pelin jalkaväkiyksiköillä on moraalit, jonka romahtaessa yksikön taisteluteho heikkenee huomattavasti, mutta karkuun ne eivät lähde, joten yksiköiden ihmismäisyys ei ole aivan uskottava. Pelaaminen pysyy mielekkäänä, vaikka lähes kaikki kampanjan kentät ovatkin toistoa samanlaisine aloituksineen: pystytä tukikohta ja metsästä kaikki vihollisyksiköt. Peliin on saatu reilusti sotimisen tunnelmaa graafisin keinoin sekä äänimaailman, tarinan ja maailman tunnelman avulla. Pelimaailmaa ei ole mahdollista tutkia ja pelaajan mielikuvituksen varaan jää tarinan muiden taistelujen eteneminen, sillä niihin viitataan ainoastaan kartalla taisteluiden välillä. Pelimaailman vapaudet jäävät rakentamisen ja hyökkäystaktiikoiden varaan. Hahmot tuntuvat siis etäisiltä pelinappuloilta, jotka pomppivat sokeasti pelaajan tahdon mukaan, joten pelihahmoihin ei kovinkaan helposti eläydy. Peli tarjoaa mukavasti erilaisia yksiköitä ja niiden pelitasapaino tuntuu olevan kohtuullisella tasolla, vaikka arvosteluissa tosin viitataan päinvastaiseen. Pelin tarinan juoni on mielenkiintoinen ja yllättävä, mikä osaltaan pitää yllä halua läpäistä peli.

Hahmot ovat stereotyyppisiä Warhammer 40000 -sankareita ja teemana on ihmiskunnan säilyvyys, mikä sopii peliin hyvin. Tarina pysyy mielenkiintoisena ja etenee muutenkin kuin välianimaatiossa. Pelaajan ohjaama päähahmo jää muistiin ja pelin aikana viitataan hänen aikaisempiin hirmutekoihin. Sen sijaan hahmon motiivit jäävät arvailujen varaan. Tarinassa ei ole montaa suvantokohtaa, sillä tarina on rytmitetty hyvin pelin toimintoihin. Kampanjan tarinan tekninen esitys on vähän heikkoa, sillä puhetta ja käsien heiluttelua on liikaa. Paremmalla dialogilla ja nopeimmilla leikkauksilla tarina olisi ollut toimivampi.

Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma Peli tarjoaa Warhammer 40000 -maailman, jonka etukäteen tuntemista ei tosin edellytetä, sillä pelin maailma pysyy kokonaisena ja helposti käsiteltävänä. Pelin abstraktiotaso noudattelee yleistä reaaliaikastrategian tasoa, sillä poikkeuksella että yksiköitä voi parannella vapaasti. Abstraktiotasosta voi olettaa, että pelissä on tarkoitus ainoastaan taistella ja sen peli toteuttaa. Pelimaailman rajat ovat selkeät mutta aika ajoin epäuskottavat. Armeija voi tuhota bunkkereita, mutta epäloogisesti se ei voi katkoa puita ja raivata tietä metsän läpi. Ehkä turha yksityiskohta pelissä on oman armeijan värityksen valitseminen, mutta toisaalta tämä on osa alkuperäisen Warhammer -pelin viehätystä ja puolustaa näin paikkaansa pelissä. Realismia on tuotu fysiikan mallinnukseen räjähdyksissä, ja onkin viihdyttävää katsella kun yksiköt lentävät räjähdysten paineaallon mukana. Realismia on rikottu pelaajan päähenkilöiden kuolematomuudella, sillä kuollessaan ne ilmestyvät viivellä tukikohtaan. Pelin ihmisyksiköt ja rakennukset toimivat suunnilleen niin kuin pelaaja olettaa niiden toimivan, mutta haltioiden ja örkkien yksiköiden nimet ja aseistus ovat mysteeri ennen niiden testaamista. Vahvana motivaationa pelissä on henkiinjääminen ja taistelu pahaan vastaan. Motivaatiota vahvistaa Warhammer 40000 -maailman ultramacho sotaisa kulttuuri. Materiaalit toimivat niin kuin pelaaja olettaisi. Pelityypin tunnistaa heti reaaliaikastrategiaksi. Tarinallinen rakenne on tunnistettavissa nopeasti epätoivoiseksi taisteluksi olemassaolosta. Pelaaja ei tarvitse edeltävää tietoa Warhammer 40000 -maailmasta.

Mahdollisuus luoda tarinoita Pelaaja voi luoda taistelukertomuksia pelin kulusta, sillä pelistä löytyy tarinahahmot, ketjutetut tapahtumat, lopetukset ja tarinan asetelmat. Moninpelissä voi jakaa taistelukokemuksia liittoutumalla tai sotimalla toisia vastaan.

Kokea turvallisesti jotain Pelissä komennetaan armeijaa scifi-maailmassa, kokemus jota oikeassa elämässä ei voi saada. Pelissä ei rikota ei edes sodan sosiaalisia rajoja.

Sosiaalinen pääoma Moninpelin avulla pelaaja voi näyttää osaamistaan toisia pelaajia vastaan. Peli ei tue pelaajien välistä kommunikaatioita muuten kuin tekstin kirjoittamisena ja tekstiä ei pelin tiimellyksessä huomaa tai ehdi itse kirjoittamaan. Pelaajat voivat pelata yhdessä toisiaan vastaan ja jopa liittoutua samalle puolelle. Ryhmäpelaamista tuetaan kartan ja yksiköiden tietojen jakamisella. Peliin voi luoda omia yksiköitä, rotuja, kenttiä ja kampanjoita muille pelaajille.

Pelaajan odotuksia peliltä Pelin markkinointimateriaali ja varsinkin alkuanimaatio antavat pelille huikean odotusarvon, ja se suurelta osin toteuttaa lupauksensa. Markkinointimateriaalissa luvataan Warhammer 40000 -maailmaa tosiaikastrategiana ja tämä voi olla monelle Warhammer 40000 -fanille liikaa, sillä alkuperäisessä lautapelissä armeijoita liikutellaan vuorotellen. Lisäksi alkuperäisessä pelissä ei rakenneta. Eroavaisuudet voivat estää aidon fanin hyväksynnän pelille. Pelissä on yksinkertainen pelattavuus, hyvät grafiikat, toimivat äänet ja ammattimainen tarina. Lisäksi alkuanimaatio on erinomainen, ja se melkein pakottaa pelaamaan peliä. Warhammer 40000 tuo reaaliaikastrategiagenreen paranneltavat yksiköt ja yllättävän strategisen otteen.

Tekniset vaatimukset peliltä Pelissä ei ole häiritseviä virheitä, mutta pieniä ongelmia on havaittavissa jalkaväkiyksiköiden juoksuanimaatiossa, sillä se ei näytä luonnolliselta. Peli on 3D peli joka on vakiovaatimus tällä pelityypillä, mutta se lisää muiden pelien vaatimustasoa tarjoamalla hienot tulitaistelun valotehosteet.

Markkinoiden odotukset peliltä peli käyttää tunnettua brändiä hyväkseen. Lisäksi grafiikka on erittäin näyttävää, mikä helpottaa markkinoitua. Ensimmäiset 30 minuuttia tarjoavat loistavan alkuanimaation ja hyvän lupauksen siitä mitä peli tarjoaa.

Yhteenveto Peli on hyvä esimerkki siitä, kuinka kontrollin tunteen antaminen pelaajalle tarjoaa mahdollisuuden tehdä hyvä peli. Pelaaja voi kustomoida armeijaansa parannuksilla, tehdä strategisia päätöksiä taistelun aikana ja päättää armeijansa painopistettä rakentamalla rakennuksia ja yksiköitä vapaasti. Kaikki, paitsi hahmojen parannusten hallinta ja erikoiskykyjen käyttö, tuntuu olevan hyvin hallinnassa. Peli ei anna pelaajalle juurikaan muuta tekemistä kuin sotiminen, mutta pelimekaniikka tekee sen niin, että pelaajalla on koko ajan tekemistä ja mahdollisuuksia vaikuttaa pelin lopputulokseen. Peli käyttää myös tunnettua lisenssiä hyväkseen, mutta ei tuo Warhammer 40000 -pelin mekanismia peliin, mikä varmasti vieraannuttaa tosifanit pelin parista. Toisaalta arvostelujen perusteella tämä ei tunnu olevan ongelma. Ensimmäisen viiden kentän jälkeen peli toistaa itseään ja lopun aikaa pelaaja toistaa samaa kaavaa. Tämä ei ole ongelma, koska tarina ja tunnelma tekevät pelaamisesta mielekäästä ja kentät vaikeutuvat hieman pelaajan edetessä.

5 Kirjallisuus ja todellisuus

Edellä käsiteltyjen pelien saamat pistekeskisarvot saadaan käyttämällä prosenttiosuutta kunkin edellä käytettyjen lähteiden arvosteluasteikon maksimipisteistä. Tässä pro gradussa pisteet jaotellaan vielä kolmeen luokkaan: 90% ja enemmän, 70%-80% ja alle 70% maksimipisteistä. Tästä eteenpäin luokista käytetään nimityksiä hyvien, kohtalaisten ja kehitystä vaativien pelien luokat. Edellisessä luvussa käsitellyistä peleistä hyviksi peleiksi lukeutuvat Half-Life 2 (94%), World of Warcraft (94%), Pirates 2 (92%), Silent Hunter 3 (90%) sekä Rome: Total War (91%). Kohtalaisiksi menestyksiksi lukeutuvat Yohoho! Puzzle Pirates (80%), Railroad Tycoon 3 (84%), Space Rangers 2 (86%) ja Dawn of War (88%). Kehitystä vaativiksi peleiksi jäivät siis House of Dead (45%), Blitzkrieg 2 (78%)

ja Grazy Machines (76%).

Hyvissä peleissä on yhteistä se, että niiden kontrollit toimivat, säännöt ovat kunnossa, palaute on pääosin hyvää, tekeminen on ainakin aluksi mielenkiintoista ja pelin tapahtumiin voi vaikuttaa koko pelin ajan. Eräs syy sille, miksi Blitzkrieg 2 ei saanut yhtä paljon pisteitä kuin Dawn of War, saattaa olla se, että Dawn of War -pelissä pelaajalla on kontrollia tulitaistelun kulkuun, mutta Blitzkrieg 2 -pelissä tulitaistelun alettua joukoista menettää hyvinkin nopeasti kontrollin. Kaikki hyvät pelit ovat myös erittäin ammattimaisesti toteutettuja, mikä näkyy tarinan, grafiikan, musiikin ja äänien hyvässä toteutuksessa.

Neljällä pelillä viidestä on myös paljon vapautta ja se näyttääkin olevan olennainen osa hyvää peliä. Ainoastaan Half-life 2 pakottaa pelaajan etenemään tiukasti tiettyä reittiä eteenpäin. Silent Hunter 3 -pelissä pelaajalla on mahdollisuus valita, mitkä asiat sukellusveneessä hän haluaa tehdä itse ja mitkä jättää tekoälyn hoidettavaksi. Rome: Total War -pelissä pelaajalla on täydellisen vapauden lisäksi mahdollisuus valita, mitkä taistelut hän komentaa itse. World of Warcraft -pelissä pelaaja voi vapaasti jättää pitkästyttäviä tehtäviä tai alueita väliin ja edetä suoraan haluamalleen ja tason sallimalle alueelle.

Edellä mainittujen seikkojen lisäksi hyvän pelin erottaa kohtalaisesta pelistä pelaamisen palkitseminen. Kolme peliä viidestä palkitsee pelaajaa usein pelin edistymisestä. Käsitellyistä peleistä Silent Hunter 3 ja Rome: Total War jättävät pelaajan palkitsemisen vähemmälle huomiolle. World of Warcraft palkitsee tarjoamalla uusia ja erilaisia paikkoja, paljon kerättävää sekä yhteisön, mikä palkitsevat paljon pelanneita. Pirates 2 paljastaa tarinaa ja näyttää välianimaatioita pelin edetessä. Half-Life 2 menee pisimmälle tarjoamalla erilaisia pelimuotoja ja kiinnostavan tarinan pelin edetessä. Osa pelaajan palkitsemista on pelaajan jälkien jääminen pelin maailmaan. Half-Life 2 -pelissä pelaajan jälkeen jää tuhoutunutta ympäristöä ja ammuttuja vastustajia. Pirates 2, Space Ranger 2 ja Rome Total War -peleissä pelaajan valloitukset muuttavat pysyvästi pelin maailmaa. World of Warcraft -pelissä maailmaan ei jää jälkiä, ellei pelaaja pääsee hyvin vaikutusvaltaiseen asemaan ja perusta klaania, mutta silloinkin pysyvää jälkeä jää ainoastaan pelin

yhteisöön. Ainoastaan Silent Hunter 3 -pelin pelimaailmaan ei ole mitään mahdollisuuksia jättää pysyvää jälkeä itsestään.

Hyvistä peleistä puuttuu tai on toteutettu vaillinaisesti ominaisuuksia, joita kirjallisuudessa pidetään tärkeänä. Yksi näistä on itseilmaisuus. Ainoastaan kaksi peliä viidestä oli toteuttanut itseilmaisun peliin asti. Half-Life 2 -pelissä itseilmaisua oli liitetty pelkätään moninpeliin, jossa pystyi vaihtamaan pelihahmonsa ulkonäköä. Aineiston pohjalta itseilmaisuus tuntuukin olevan turha ominaisuus yksinpeleihin. Moninpeleissä itseilmaisua tarvitaan, jotta pelaajat erottaisivat ja tunnistaisivat toisensa sekä kiintyisivät omaan hahmoonsa paremmin tullakseen takaisin pelaamaan.

Yhtä lukuunottamatta kaikki hyviksi luokitellut pelit lopulta toistavat itseään. Ainoastaan Half-Life 2 tarjosi pelin edetessä erilaista tekemistä, joka tosin oli lopulta hyvinkin samanlaista kuin normaalissa pelissä, mutta piristi peliä kummasti. Muissa peleissä kaikki toiminta oli heti saatavilla, ja toisto onkin monessa hyvässä pelissä piilotettu palkintojen taakse. Tämä on kaikkein selvimmin esillä Pirates 2 -pelissä, jossa pelaajaa houkutelaaan pelaamaan antamalla paljon helppoja tehtäviä, jolloin pelaaminen tuntuu koko ajan tuottavan edistymistä vaikka pelaaja toistaakin samoja asioita.

Kohtalaisten pelien luokassa kaikille peleille oli yhteistä se, että niiden käyttöliittymässä, kontrolleissa tai molemmissa oli ongelmia. Jossain vaiheessa pelaamista ongelmat käyvät epämiellyttäväiksi, mikä ilmeisesti se pudottaa pelien suosiota. Lisäksi kohtalaisista peleistä ainoastaan Dawn of War -pelissä oli koko pelin kattava kunnollinen tarina. Space Rangers 2 -pelissä päätarina ei ollut tarpeeksi kiinnostava, mutta jotkin alitehtävien tarinat olivat jopa hyviä. Pelit Dawn of War ja Railroad Tycoon 3 olivat ainoat joissa etenemisvauhti oli riittävä peittämään toiston. Etenemistahdin lisäksi Dawn of War palkitsi pelaajaan etenemistä pikkuhiljaa paljastuvalla tarinalla. Yohoho! Puzzle Pirate -pelissä pelaajan palkitseminen on pääsääntöisesti yhteisössä ja tavaroiden keräämisessä. Kolme peliä neljästä oli myös ammattimaisesti toteutettuja ja ainoastaan Yohoho! Puzzle Pirates -pelin puuttuvat musiikki ja legomainen graafinen tyyli viestivät epäammattimaisuudesta.

Hyvän ja kohtalaisen pelin erona näyttäisi olevan kohtalaisen pelin pelaajan palkitsemisen puute ja käyttöliittymäongelmat. Kumpikaan näistä ei estä pelaajaa tarttumasta peliin ja viihtymästä sen parissa vähän aikaa, mutta pelin edetessä nämä ongelmat alkavat painottua. Pelaaminen ei ole niin hauskaa kuin se voisi olla, kun etenemisestä ei tarjota todellisia palkintoja.

Huonoissa peleissä tarina oli toteutettu heikosti ja etenemistä ei palkittu. Lisäksi kahdella pelillä kolmesta oli käyttöliittymä- tai kontrolliongelmia. House of Dead 3 -pelissä ei tosin ollut käyttöliittymäongelmia, mutta muita ongelmia sitäkin enemmän.

Tehdystä kahdentoista pelin analyysistä ilmenee, että menestyspelin ei tarvitse sisältää kaikkia kirjallisuudessa mainittuja hyvän pelin piirteitä. Hyvä peli näyttäisi vaativan ainostaan toimivat kontrollit, selkeät palautteet, tasapainoiset säännöt, mielenkiintoista tekemistä, palkintoja etenemisestä ja mahdollisuutta vaikuttaa pelin tapahtumiin koko ajan. Nämä viihteen laadun tekijät tietysti voitaisiin vielä pilkkoa osatekijöihin, mutta se vaatisi pelityyppikohtaista jaottelua. Aiheesta kannattaisi tehdä lisätutkimusta, sillä ainakin pelityyppikohtaiset tulokset pelien viihteen laadusta sekä useamman henkilön testipeluuttaminen ja haastattelu viihteen laadun osatekijöiden tarpeellisuudesta toisivat varmasti mielenkiintoisia tuloksia. Lisäksi markkinoitimateriaalin eroavaisuus varsinaisen pelin kanssa saattaa vaikuttaa ainakin ensimmäisten 15-30 minuutin kokemuksiin pelin hyvydestä. Lisätutkimusta tarvittaisiin varmasti myös siitä, mitkä asiat ovat tärkeitä pelaajalle pelin eri vaiheissa. Oletettavasti ainakin kontrollit, grafiikka ja äänet ovat tärkeitä osia pelin alkuvaiheessa mutta palkitseminen ja tekemisen mielekkyys pelin peliajan kasvaessa.

Viitteet

Kirjallisuus

- [Bat01] B. Bates. *Game Desing: The Art & Business of Creating Games*. Prima publishing, 2001.
- [Bat03a] C. Bateman. The evolution of games: Originality & chreodes. *www.igda.org (2004, joulukuu)*, 2003.
http://www.igda.org/articles/cbateman_evolution.php.
- [Bet03] E. Bethke. *Game Development and Production*. Wordware Publishing, 2003.
- [Blo04] J. Blow. Game development harder than you think. *Queue*, February:29–37, 2004.
- [Bri01] S.Bringsjord2001 Bringsjord. Is it possible to build dramatically compelling interactive digital entertainment (in the form, e.g., of computer games)? *Game Studies*, 1, 2001.
<http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/>.
- [Cai61] R. Caillois. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 1961.
- [Car01] P. Carsten, M & Thorsten. Towards unifying approach to mobile computing. *SIGGROUP Bulletting*, 22(1):16–18, 2001.
- [Cos02] G. Costikyan. I have no words & i must design: Toward a critical vocabulary for games. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings Ed. MÃd'yrÃd', F. Tampere, Finland, 2002.
- [Cra84] C. Crawford. *The Art of Computer Game Desing*. Osbone McGraw Hill, California, 1984.

- <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>.
- [Esk01] M. Eskelinen. The gaming situation. *Game Studies*, 1, 2001.
www.gamestudies.org/0101/eskelinen/.
- [Fra99] G. Frasca. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Parnasso*, (3), 1999.
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- [Fra01] G. Frasca. The sims: Grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies*, 1(1), 2001.
<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>.
- [Gar00] T. Gard. Building character. *Gamasutra.com*, 2000.
http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm.
- [Gin03] C. Gingold. Miniature gardens & magic crayons: Games, spaces, & worlds. Master's thesis, Georgia Institute of Technology, 2003.
http://www.gamasutra.com/education/theses/20030901/gingold_01..html.
- [Her97] J.C. Herz. *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Little Brown & Co (T), 1997.
- [Hun04] LeBlanc M. & Zubek R. Hunicke, R. Mda: A formal approach to game design and game research. *ALGORITHMANCY.ORG*, 2004.
<http://algorithmancy.8kindsoffun.com/MDA.pdf>.
- [Juu01] J. Juul. Games telling stories? *Game Studies*, 1(1), 2001.
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

- [Kas01] J. Kasvi. Lasten tietokonepelit. *Lasten tietoyhteiskunta*, pages 106–123, 2001.
- [Man04] T. Manninen. *Rich Interaction Model for Game and Virtual Environment Desing*. PhD thesis, University of Oulu, 2004.
<http://herkules.oulu.fi/isbn9514272544/isbn9514272544.pdf>.
- [New02] J. Newman. The myth of the ergodic videogame some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies*, 2(1), July 2002.
<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.
- [Pic02] D. Piccinno. E-opportunity in the computer game industry. Master's thesis, De MontFort University Management Centre, 2002.
<http://www.slackworks.com/~cog/writing/thesis/toc.php>.
- [Rou00] R. Rouse. *Game Design: Theory & Practice*. Wordware publishing, 2000.
- [Sie00] D. Sieberg. The world according to will. *salon.com*, 2000.
<http://www.salon.com/tech/feature/2000/02/17/wright>.
- [Sme03] H. Smed, J. & Hakonen. Towards a definition of a computer game. *Technical Report 553, Turku Center for Computer Science*, 553, 2003.
- [Sme05] H. Smed, J. & Hakonen. Synthetic players: A quest for artificial intelligence in computer games. *Human IT*, 7(3), 2005.
- [Spi02] U. Spierling. Editorial: Digital storytelling. *Computers & Graphics*, 1:1–2, 2002.
<http://www.sciencedirect.com/>.

Peliteollisuuden julkaisut

— Arvostelut —

[BGam03a] Game Rankings. Railroad tycoon 3. 2003.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/534361.asp>.

[BGam03b] GameSpot. Railroad tycoon 3. 2003.

<http://www.gamespot.com/pc/strategy/railroadtycoon3/index.html>.

[BGam04a] Game Rankings. Half-life 2 - pc. 2004.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/914642.asp>.

[BGam04b] Game Rankings. Rome: Total war. 2004.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/589390.asp>.

[BGam04c] Game Rankings. Warhammer 40,000: Dawn of war - pc. 2004.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/919355.asp>.

[BGam04d] GameSpot. Half-life 2. 11 2004.

<http://www.gamespot.com/pc/action/halflife2/review.html>.

[BGam04e] GameSpot. Rome: Total war. 2004.

<http://www.gamespot.com/pc/strategy/rometotalwar/index.html>.

[BGam04f] GameSpot. Warhammer 40k: Dawn of war. 2004.

<http://www.gamespot.com/pc/strategy/wh40kdawnofwar/index.html>.

[BGam05a] Game Rankings. Blitzkrieg 2 - pc. 2005.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/919240.asp>.

[BGam05b] Game Rankings. Crazy machines - pc. 2005.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/931549.asp>.

[BGam05c] Game Rankings. Sid meier's pirates! - pc. 2005.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/915017.asp>.

[BGam05d] Game Rankings. Silent hunter iii - pc. 2005.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/919601.asp>.

[BGam05e] Game Rankings. World of warcraft - pc. 2005.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/534914.asp>.

[BGam05f] Game Rankings. Yohoho! puzzle pirates - pc. 2005.

<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/917914.asp>.

[BGam05g] GameSpot. Blitzkrieg 2. 2005.

<http://www.gamespot.com/pc/strategy/blitzkrieg2/index.html?q=blitzkreig>.

[BGam05h] GameSpot. Crazy machines: The wacky contraptions game. 2005.

<http://www.gamespot.com/pc/puzzle/crazymachinesthewackycont/index.html?q=crazy>.

[BGam05i] GameSpot. Sid meier's pirates! 2005.

<http://www.gamespot.com/pc/strategy/sidpirates/review.html>.

[BGam05j] GameSpot. Silent hunter iii. 2005.

<http://www.gamespot.com/pc/sim/silenthunteriii/index.html>.

- [BGam05k] GameSpot. World of warcraft. 2005.
<http://www.gamespot.com/pc/rpg/worldofwarcraft/index.html>.
- [BGam05l] GameSpot. Yohoho! puzzle pirates. 2005.
<http://www.gamespot.com/pc/puzzle/yohohopuzzlepirates/review.html>.
- [BGam06a] Game Rankings. Space rangers 2: Rise of the dominators - pc. 2006.
<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/920464.asp>.
- [BGam06b] Gamespot. Space rangers 2: Rise of the dominators. 2006.
<http://www.gamespot.com/pc/rpg/spacerangers2dominators/review.html>.
- [BPel03] Pelit. Railroad tycoon 3. 2003.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3280>.
- [BPel04a] Pelit. Rome: Total war. 2004.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3624>.
- [BPel04b] Pelit. Uljas uusi maailma half-life 2. 2004.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3661>.
- [BPel04c] Pelit. Warhammer 40k: Dawn of war. 2004.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3616>.
- [BPel05a] Pelit. House of the dead iii. 2005.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3703>.
- [BPel05b] Pelit. Jawohl, herr kaleun! silent hunter iii. 2005.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3824>.

- [BPel05c] Pelit. Liitto vai lauma? 2005.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3763>.
- [BPel05d] Pelit. MerirosvoelÃd'mÃd' on piraattilaiffii. 2005.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3719>.
- [BPel05e] Pelit. Salamasodan kertausharjoitus. 2005.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3919>.
- [BPel05f] Pelit. Space rangers 2 - dominators. 2005.
<http://www.pelit.fi/arvostelu/artikkeli.asp?id=3928>.

Pelit

- [AM 05] AM 2. The house of the dead 3. 2005.
<http://www.sega-europe.com/en/Game/18.htm>.
- [Bat00] Battlefront. Combat mission: Beyond overlord. 2000.
<http://www.battlefront.com/products/cmbo/cmbo.html>.
- [Bat02] Battlefront. Combat mission: Barbarossa to berlin. 2002.
<http://www.battlefront.com/products/cmhb/cmhb.html>.
- [Bat03b] Battlefront. Combat mission: Afrika korps. 2003.
<http://www.battlefront.com/products/cmak/cmak.html>.
- [Bli96] Blizzard. Diablo. 1996.
- [Bli00] Blizzard. Diablo ii. 2000.
- [Bli05] Blizzard. World of warcraft. 2005.
<http://www.wow-europe.com/>.

- [Bra84] I. Braben, D. & Bell. Elite. 1984.
- [Bun01] Bungie Studios. Halo: Combat evolved. 2001.
- [Bun04] Bungie Studios. Halo 2. 2004.
<http://www.halo2.com/>.
- [CDV05] CDV. Blitzkrieg ii. 2005.
<http://www.blitzkrieg2.de/>.
- [Cre00] Creative Assembly. Shogun: Total war. 2000.
<http://www.totalwar.com/community/warlord.htm>.
- [Cre02] Creative Assembly. Medieval: Total war. 2002.
<http://www.totalwar.com/community/medieval1.htm>.
- [Cre04] Creative Assembly. Rome: Total war. 2004.
<http://www.totalwar.com/>.
- [DMA97] DMA. Grand theft auto. 1997.
<http://www.rockstargames.com/gta/>.
- [DMA99] DMA. Grand theft auto 2. 1999.
<http://www.take2games.com/modules/gta2/>.
- [DMA01] DMA. Grand theft auto 3. 2001.
<http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/>.
- [Dyn93] Dynamix. The incredible machine. 1993.
- [Ele97] Origin Systems & Electronic Arts. *Ultima Online*. Electronic Arts, 1997.
<http://www.uo.com/>.
- [Ele06] 1C Elemental Games. Space rangers 2. 2006.
<http://int.games.1c.ru/sr2/>.

- [Ent04] Relic Entertainment. Dawn of war. 2004.
<http://www.dawnofwargame.com/>.
- [FAK05] FAKT Software GmbH. Crazy machines. 2005.
<http://www.crazy-machines.com/>.
- [Fir01] Firaxis Games. Civilization iii. 2001.
- [Fir04] Firaxis Games. Sid meier's pirates! 2004.
<http://www.atari.com/pirates/pirates/index.php>.
- [Id 93] Id Software. Doom. 1993.
- [Id 94] Id Software. Doom ii: Hell on earth. 1994.
- [Id 04] Id Software. Doom 3. 2004.
<http://www.doom3.com/>.
- [Max89] Maxis Software Inc. Simcity. 1989.
- [Max93] Maxis Software Inc. Simcity 2000. 1993.
- [Max99] Maxis. Simcity 3000. 1999.
<http://simcity3000unlimited.ea.com/us/guide/>.
- [Max00] Maxis. The sims. 2000.
<http://thesims.ea.com/>.
- [Max03] Maxis. Simcity 4. 2003.
<http://www.simcity.com/>.
- [Max04] Maxis. The sims 2. 2004.
<http://thesims2.ea.com/>.
- [Mic96] MicroProse Software, Inc. Civilization 2. 1996.

- [Min99] Mindscape Entertainment. Babyz. 1999.
<http://www.babyz.net/>.
- [Mon01] Monolith. Aliens vs. predator 2. 2001.
<http://avp2.sierra.com/us/avp2/>.
- [Net99] Net Revolution Inc. Aliens versus predator. 1999.
http://gr.bolt.com/spotlight/aliens_vs_predator/.
- [Nin85] Nintendo. Super mario bros. 1985.
- [Nin88] Nintendo. Super mario bros. 2. 1988.
- [Nin90] Nintendo. Super mario bros. 3. 1990.
- [Nin96] Nintendo. Super mario 64. 1996.
- [Nin02] Nintendo. Super mario sunshine. 2002.
- [Nin04] Nintendo. Super mario 64 ds. 2004.
- [Pop03] PopTop Software. Railroad tycoon 3. 2003.
<http://www.railroadtycoon3.com/>.
- [Qui99] Quicksilver. Star trek: Starfleet command. 1999.
- [Qui00] Quicksilver. Star trek: Starfleet command gold. 2000.
- [Ron84] Ron Rosen. Mr. robot and his robot factory. 1984.
- [Sid91] Sid Meier. Civilization. 1991.
- [Sof87] Software Creations. Bubble bobble. 1987.
- [Son05] Sonalysts Combat Simulations. Dangerous waters. 2005.
<http://www.battlefront.com/products/dw/index.html>.

- [Stu01] Bohemia Interactive Studio. *Operation Flashpoint*. Codemasters, 2001.
<http://www.flashpoint1985.com/>.
- [Tak03] Take Two. Grand theft auto: Vice city. 2003.
<http://www.rockstargames.com/vicecity/>.
- [Tal01a] Taldren. Star trek: Starfleet command 2: Orion pirates. 2001.
- [Tal01b] Taldren. Star trek: Starfleet command volume ii: Empires at war. 2001.
- [Tal02] Taldren. Star trek: Starfleet command 3. 2002.
- [Thr03] Three Rings Design. Yohoho! puzzle pirates. 2003.
<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/917914.asp>.
- [Ubi05] Ubisoft. Silent hunter iii. 2005.
<http://www.silent-hunteriii.com/uk/home.php>.
- [Val98] Valve. Half life. 1998.
- [Val04] Valve. Half life 2. 2004.
<http://www.half-life2.com/>.

Liitteet

Pelien tarkastelulista

Lista on kooste pro gradussa mainituista viihteen laadun tekijöistä. Sen tarkoitus on helpottaa havaitsemaan, mikä pelissä saattaa olla ongelmana ja mikä siinä on tehty hyvin. Listaa on myös käytetty pro graduun valittujen pelien analysoinnissa.

1. Osallistuminen

- (a) Pelaajan pitää pystyä osallistumaan peliin
- (b) Vaikutus pelin tapahtumiin
 - i. Vaikutus pelin maailmaan
 - ii. Vaikutus pelin tarinaan
 - iii. Ainakin illuusio vaihtoehtoista
 - iv. Mahdollisuus strategioita
- (c) Pelattavuuden suoraviivaisuus
- (d) Kontrollien tulee olla kunnossa
- (e) Käyttöliittymän on tuettava pelaamista
- (f) Käyttöliittymä ei saa erilainen kuin muissa saman tyyppisissä peleissä
- (g) Pelin pitää reagoida pelaajan tekemisiin

2. Palaute

- (a) Pelin palautteen selkeys pelaajan tekemisistä
- (b) Mahdollisuus tarkastella tekojensa seurauksia
- (c) Tieto pelin pää- ja alitavoitteiden etenemisestä
- (d) Peli ei saa valehdella pelaajalle

- (e) Tekoälyliittolaisen viestien ihmismäisyys ja ymmärrettävyys
- (f) Pelitilojen muuttumisten syyt on oltava pelaajalle selkeät

3. Säännöt

- (a) Pelin ymmärrettävä sisäinen käyttäytyminen
 - i. Pelaajalla on mahdollisuus oppia
- (b) Sääntöjen johdonmukainen ja tarkoituksellinen abstraktiotaso
- (c) Rajattu määrä toiminnallisuutta
- (d) Varman voittotaktiikan puute

4. Oppiminen

- (a) Oppia pelaamaan peliä paremmin
- (b) Mahdollisuus tehdä virheitä ja oppia niistä

5. Tekemisen mielekkyys

- (a) Onko pelaajalla kokoajan jotain mielenkiintoista ja hauskaa tekemistä
 - i. Pitkästyttävä tekeminen
 - ii. Mielenkiintoinen tekeminen
- (b) Käytetyn ajan suhde pelissä edistymiseen
- (c) Pelimaailman mahdollisia tiloja rajoitettu pelkästään mielenkiintoisiin tiloihin
- (d) Pelin tavoitteet
 - i. Tavoitteiden mielekkyys pelaajalle
- (e) Pelaajan mahdollisuudet määritellä tavoitteensa itse
- (f) Rakentaminen pelissä

- (g) Itseilmaisuus pelissä
- (h) Tutkiminen pelissä
- (i) Kerääminen pelissä
- (j) Salaisuuksien löytäminen pelimaailmasta
- (k) Erilaisten tarinapolkujen löytyminen

6. Kilpailu

- (a) Tarjoaako peli vastuksen, jota vastaan pelaaja voi mitata taitojaan
- (b) Pelitilanteiden vaikeutuminen ja vaihtelu
- (c) Pelin yllätyksellisyys
- (d) Tekoälyn haasteellisuus ja älykkyys tai tarkoituksellisuus
 - i. Tekoälyliittolaisen apu
 - ii. Tekoälyn huijaukset
- (e) Pelissä menestymisen mittaaminen
- (f) Lopputuloksen epävarmuus
- (g) Pelin riskit
 - i. Pelaajan tekemisten mitätöinti
 - ii. Pelimaailmoiden sulkeutuminen
 - iii. Voittajan palkitseminen
 - iv. Häviön häpeä

7. Immersio

- (a) Uppoutuminen pelin tarjoamaan uuteen maailmaan
 - i. Pelimaailma noudattaa omaa sisäistä uskottavaa logiikkansa

- ii. Pelimaailman elävyys
- iii. Pelimaailman hahmojen ihmismäisyys
- (b) Pelaamisen mielekkyys
- (c) Pelimaailman tutkimisen mahdollisuudet
- (d) Pelaajan mielikuvituksen varassa oleva osa pelimaailmasta
- (e) Vapaus pelimaailmassa
- (f) Pelihahmoon eläytyminen
- (g) Tarjoaako peli erilaisia hahmoja
 - i. Hahmojen pelillinen tasapaino
- (h) Tarina
 - i. Juoni
 - ii. Hahmot
 - iii. Teema
 - iv. Tarina pysyy dramaattisesti mielenkiintoisena
 - v. Hahmojen muistettavuus
 - vi. Suvantokohdat
- (i) Tarinan tekninen esitys

8. Yhtenäinen ja ymmärrettävä pelimaailma

- (a) Uskottava, kokonainen ja helposti käsiteltävä maailma
- (b) Johdonmukainen ja tarkoituksellinen abstraktiotaso
 - i. Abstraktiotason luomat oletukset ja niiden toteuttaminen
- (c) Avaruudellisten ja ei-avaruudellisten rajojen selkeys
- (d) Pelin kannalta turhat yksityiskohdat (ellei simulaatio)

(e) Realismin tuomat hauskuudet ja haitat pelimaailmaan

(f) Pelistä tunnistettavat asiat:

- i. Toiminta ja keho
- ii. Motivaatiot
- iii. Kulttuuri
- iv. Materiaalit
- v. Pelityyppi
- vi. Tarinallinen rakenne

(g) Pelaamiseen tarvittavien tietojen löytyminen

9. Mahdollisuus luoda tarinoita

(a) Mahdollisuus luoda tarinoita ja jäsentää tapahtumia kertomuksien muotoon

(b) Tarinan edellytykset (jos peli sitä vaatii):

- i. Tarinahahmo
- ii. Ketjutetut tapahtumat
- iii. Lopetukset
- iv. Tarinan asetelma

(c) Mahdollisuudet jakaa tarinaansa muiden kanssa

10. Turvalliset kokemukset

(a) Kokemuksia, joita pelaaja ei voi tosielämässä saada

(b) Sosiaalisten rajojen luvallinen rikkominen

(c) Pelissä tehtyjen tekojen seuraukset eivät saa heijastua oikeaan elämään tai pelaajan on ainakin pystyttävä hallitsemaan heijastuksia

11. Sosiaalinen pääoma

- (a) Pelimenestyksen tuomat edut pelin yhteisössä
- (b) Pelaajan mahdollisuus näyttää peliyhteisölle taitonsa
- (c) Pelin tuki pelikulttuuriin ja sen sosiaalisiin normeihin
 - i. Tuki pelaajien väliseen kommunikaatioon
 - ii. Kokemusten, haasteiden ja tarinoiden jakaminen muiden pelaajien kanssa
 - iii. Tuki ryhmänä pelaamiseen
- (d) Tuki samalla pelilaitteella yhtä aikaa tai vuorotellen pelaamiseen
- (e) Mahdollisuus luoda kokemuksia muille pelaajille (kentät, grafiikat, modit)

12. Ennakko-odotukset

- (a) Peli ei saa olla liian erilainen kuin markkinointimateriaali väittää.
- (b) Jos peli on jatko-osa, se ei saa olla liian erilainen.
- (c) Jos luodaan peli joka kosiskelee useaa pelaaja ryhmää yhdistämällä pelityyppejä, on varmistuttava, ettei uusi peli ole kahden pelityypin leikkaus vaan unioni.
- (d) Jos markkinoinnissa tai pelin ominaisuuksilla kosiskellaan jotain tiettyä pelaaja ryhmää, ominaisuudet pitää toteuttaa niin hyvin kuin ryhmä odottaa.
- (e) Jos pelissä käytetään lisenssiä, pelaajien on saatava pelatessaan sama elämys kuin alkuperäisellä lisenssin kohteella.
- (f) Onko pelissä
 - i. Yksinkertainen pelattavuus
 - ii. Ammattimaisesti tuotetut grafiikat
 - iii. Ammattimaisesti tuotetut äänet
 - iv. Ammattimaisesti tuotetut tarina
- (g) Kun peli lainaa ideansa joltain toiselta peliltä, pitää sen toteuttaa ne alkuperäistä paremmin tai lisätä jotain omaperäistä.

13. Tekniset vaatimukset

(a) Riittävä toimivuus

i. Pelaamisen kannalta merkityksettömät graafiset ja tekniset ongelmat

(b) Tietyn genren pelien yleisön odottama teknologia

14. Markkinoiden odotukset

(a) Grafiikan pitää olla riittävän hyvää, että sillä voi markkinoida.

(b) Ensimmäiset 15-30 minuuttia pelistä pitää olla parasta, mitä pelissä on tarjolla.