

**Seikkailu- ja roolipelien mallityypit ja niiden keskeiset  
ominaisuudet, pelaajatyypit sekä pelaajien  
pelimotivaatiot ja tietotarpeet**

Sami Kosunen

Tampereen yliopisto  
Tietojenkäsittelytieteiden laitos  
Pro gradu -tutkielma  
Elokuu 2002



Tampereen yliopisto

Tietojenkäsittelytieteiden laitos

Sami Kosunen: Seikkailu- ja roolipelien mallityypit ja niiden keskeiset ominaisuudet, pelaajatyypit sekä pelaajien pelimotivaatiot ja tietotarpeet

Pro gradu -tutkielma, 111 sivua

Elokuu 2002

---

Mielenkiintoisten ja hyvien pelien tekeminen ei ole helppoa. Tästä syystä tutkin hieman millaisia eri pelaajatyyppejä on olemassa, mitä eri motivaatioita pelaajilla voi olla pelata pelejä ja mitä tietotarpeita pelaajilla voi olla. Tutkin myös minkä tyyppisiä pelejä on olemassa, mitä sanomia ja viestejä pelit sisältävät ja välittävät ja mitkä ominaisuudet tekevät peleistä hyviä ja hauskoja. Lopuksi tutkin tarkemmin miltä näyttää seikkailu- ja roolipelien mallityyppi ja mitä seikkailu- ja roolipelien ominaisuuksia muista pelityypeistä löytyy. Pelaajatyypit tuntemalla voidaan pelit suunnata tarkemmin halutuille pelaajaryhmille. Tietämällä, mitä tavoitteita pelaajilla on pelata ja mitä tarpeita heillä on, voidaan peleistä helpommin tehdä pelaajien tarpeiden mukaisia. Tietämällä, mitkä ominaisuudet ovat peleissä tärkeitä, voidaan peleistä tehdä enemmän pelaajien odotuksien mukaisia. Pelin mallityyppiä voi pitää jonkinlaisena suunnitteluoppaana, jonka avulla voi suunnitella uusia pelejä. Mallityyppiä voi pitää myös jonkinlaisena pelityypin yleispelinä, johon muita pelejä voi verrata.

Tutkimus jakaantuu kolmeen osaan: käsitteiden määrittely, pelaajat ja pelit. Pelaajien suhteen käsittelen pelaajien kannalta pelien kiinnostavuuteen ja hauskuuteen vaikuttavia asioita, pelaajatyyppejä, motivaatioita ja pelaajien tavoitteita ja tietotarpeita. Pelien suhteen käsittelen pelityyppejä, pelien välittämiä viestejä ja sanomia, pelien hyvyttä ja hauskuutta, seikkailu- ja roolipeleille ominaisia piirteitä, seikkailu- ja roolipelien mallityyppejä ja seikkailu- ja roolipelien ominaisuuksia muissa pelityypeissä.

Avainsanat ja -sanonnat: peli, yksinpeli, moninpeli, jaettu ja yhteinen kuvaruutu, pelityyppi, genre, pelin tavoite, pelin sanoma, pelin juoni, pelin kulku, tehtävä, ongelma, puzzle, aivopähkinä, pelimaailma, pelihahmo, esine, hahmojen ominaisuudet ja taidot, kokemus ja kokemuksen saaminen, taistelut, pelin tai pelityypin samankaltaisuus toisen pelin tai pelityypin kanssa, pelisäännöt, pelaajien vaikutusvalta

## SISÄLLYS

OSA 1 – JOHDANTO .....	1
1. JOHDANTO .....	1
2. TERMIEN JA KÄSITTEIDEN MERKITYKSIÄ .....	4
OSA 2 – PELAAJAT .....	16
3. PELIEN KIINNOSTAVUUS JA HAUSKUUS.....	16
3.1. Oppiminen ja kehittyminen.....	17
3.2. Menestymisen ja onnistumisen tunteet .....	17
3.3. Kanssakäynti ja vuorovaikutus .....	19
3.4. Jännitys .....	20
3.5. Uteliaisuus.....	21
3.6. Väkivalta .....	21
3.7. Ajanviete ja rentoutuminen.....	22
3.8. Elämyksellisyys .....	22
3.9. Hyödyllisyys .....	23
3.10 Kontrolli.....	23
4. PELAAJATYYPIT.....	25
5. PELAAJIEN MOTIVAATIOT JA TAVOITTEET .....	27
5.1. Seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen.....	28
5.2. Roolipelaaminen .....	29
5.3. Oman hahmon kehittäminen .....	32
5.4. Keskustelu.....	32
5.5. Jännityksenhalu.....	33
5.6. Voittaminen.....	33
5.7. Häiriköinti .....	34

6. PELAAJIEN TIETOTARPEET.....	35
6.1. Pelin käyttöliittymä.....	36
6.2. Pelihahmo .....	37
6.3. Pelin juoni .....	41
6.4. Pelaajan tavoitteet .....	42
6.4.1. Seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen .....	43
6.4.2. Roolipelaaminen.....	44
6.4.3. Oman hahmon kehittäminen.....	44
6.4.4. Keskustelu ja sosiaalinen kanssakäynti .....	45
6.4.5. Poliittiset ja sosiaaliset tavoitteet.....	46
6.4.6. Jännityksenhalu .....	48
6.4.7. Voittaminen .....	48
6.4.8. Häiriköinti.....	48
6.5. Pelin tehtävät.....	49
6.6. Pelitaktiikka .....	50
6.7. Pelin säännöt .....	53
6.8. Sosiaaliset taidot .....	55
 OSA 3 - PELIT.....	 57
7. PELEILLE OMINAISIA PIIRTEITÄ .....	57
7.1. Pelien eri tyypit eli genret .....	57
7.2. Pelien sisältämät ja välittämät sanomat .....	59
7.3. Mikä tekee peleistä hyviä ja/tai hauskoja .....	61
7.3.1. Pelin sisällön luonne, määrä ja laatu .....	61
7.3.1.1. Sisällön määrä ja laatu .....	62
7.3.1.2. Idean ja aihepiirin kiinnostavuus .....	65
7.3.1.3. Addiktiivisuus .....	66
7.3.2. Pelin sujuvuus ja käytettävyys.....	67
7.3.2.1. Pelattavuus .....	67
7.3.2.2. Käyttöliittymä .....	67
7.3.2.3. Pelin ohjeet ja käsitteiden intuitiivisuus.....	68
7.3.2.4. Suhteellinen vaikeustaso .....	68
 8. SEIKKAILU- JA ROOLIPELEILLE OMINAISIA PIIRTEITÄ .....	 70

9. SEIKKAILUPELIT .....	74
9.1. Juoni.....	75
9.2. Pelin kulku ja tehtävien suorittaminen.....	79
9.3. Pelimaailma.....	85
9.4. Pelihahmot .....	86
9.5. Esineet.....	89
10. ROOLIPELIT .....	92
10.1. Roolipelityypit .....	93
10.2. Hahmojen ominaisuudet, taidot ja hahmonkehitys .....	94
10.3. Esineet ja aseet .....	96
10.4. Taistelut.....	96
10.5. Juoni.....	97
11. SEIKKAILU- JA ROOLIPELIEN OMINAISUUDET MUISSA PELITYYPEISSÄ.....	98
11.1. Peleistä löytyviä seikkailu- tai roolipelien kaltaisia aineksia .....	98
11.2. Seikkailu- ja roolipelien kanssa osittain samankaltaisia pelityyppejä.....	99
11.2.1. Strategiapelit.....	99
11.2.2. Toimintapelit .....	100
11.2.3. Simulaattorit .....	101
11.2.4. Urheilupelit.....	101
11.2.5. Autopelit.....	102
11.2.6. Ongelma eli puzzlepelit.....	102
11.3. Pelityyppien määrittämisen ja toisistaan erottamisen vaikeus.....	103
12. YHTEENVETO.....	104
VIITELUETTELO.....	108
TEKSTISSÄ VIITATUT PELIT.....	110

# OSA 1 – Johdanto

## 1. Johdanto

Lehtiä lukemalla sain tietää, että pelialaa on tutkittu vielä hyvin vähän. Tämä sai mielenkiinnon heräämään oman peliaiheisen tutkimuksen tekemisestä. Luettuani paljon peliarvosteluja lehdistä mietin sitä mikä tekee jostakin pelistä supersuosituksen ja mikä ei. Tästä syystä päätin alkaa tutkimaan mitkä asiat tekevät pelistä hyviä ja hauskoja.

Kun peliala 1980-luvun taitteen tienoilla syntyi, oli ala pitkälti harrastelijoiden ja pienten pelivalmistajien hallitsema. Pelit olivat monesti alusta loppuun yhden henkilön tekemiä ja myyntiluvut olivat pieniä. 1990-luvulla peliala lähti hurjaan nousuun ja se onkin ohittanut koossa jo muut viihdeteollisuuden muodot. Peleistä on tullut taloudellisesti merkittävä tekijä ja yhteen peliin sijoitetaan alkuvuosiin verrattuna tähtitieteellisiä summia ja pelit ovat pitkälti ryhmätyötä. Peleistä on tullut vakavasti otettava teollisuuden muoto.

Pelien tekemiseen liittyvien suurten rahamäärien vuoksi on tärkeää, että pystytään tekemään sellaisia pelejä joista pelaajat pitävät. Kun tiedämme mahdollisimman tarkkaan millaisia pelaajia on, millaisia pelejä he pelaavat ja mitkä ominaisuudet peleissä ovat heille tärkeitä, voidaan pyrkiä minimoimaan riskiä, että julkaistava peli ei ole pelaajien mieleen. Saadaksemme edellä mainitut asiat selville on tutkittava muun muassa millaisia pelaajia on, mitä motivaatioita heillä on ja millaisia tietotarpeita heillä on pelien suhteen. Lisäksi on tutkittava minkä tyyppisiä pelejä on olemassa ja mitkä ominaisuudet tekevät peleistä hyviä.

Kuten kaikkien mielipiteeseen perustuvien asioiden kanssa yleensäkin, jokaisen henkilökohtainen näkemys pelien viehätysvoiman eri piirteistä on hyvin yksilöllistä. Miten sitten selvittää näistä hyvinkin paljon toisistaan poikkeavista näkemyksistä? Paras tapa olisi selvittää pelin kaikki eri piirteet ja pelaajan kaikki persoonallisuuden piirteet, mitata ne ja vertailla keskenään. Käytännössä tämä on kuitenkin täysin mahdotonta ottaen huomioon eri vertailtavien kombinaatioiden suuren määrän ja työn kalleuden. On siis keksittävä toisia, paljon yksinkertaisempia tapoja. Yksinkertainen tapa on esimerkiksi kysyä pelaajaryhmittäin, minkälaisista ominaisuuksista he pitävät. Pelaajien

mieltymysten tutkiminen hankaloituu entisestään siitä, että pelaajien mieltymykset eivät suinkaan ole staattinen joukko, vaan ne muuttuvat samalla, kun henkilökin kehittyy. Kun ihmisen aistit, tiedot ja taidot eri peleistä kehittyvät, muuttuvat myös hänen mieltymyksensä eri pelimuotoihin. [Crawford82-2]

Internetistä löytyy jonkin verran pelitutkimusta käsitteleviä www-sivustoja. **Game Research**<sup>1</sup> sivuilta löytyy mm. termien selityksiä ja pelihistoriaa sekä yleiseltä kannalta että pelityyppikohtaisesti. Sivuilla käsitellään myös mm. verkkopelaamista ja langatonta pelaamista. **Game Research** pyrkii tuomaan yhteen näkemyksiä taiteen, talouden ja tieteen aloilta. **Game Studies**<sup>2</sup> kuvailee itseään ensimmäisenä akateemisenä vertaisarvioituna aikakausjulkaisuna, joka on keskittynyt tietokonepeleihin. **Are You Game Enough?**<sup>3</sup> osoitteesta löytyy **Adrianne Li**:n kirjoittamia peleihin liittyviä tekstejä. **Game Culture**<sup>4</sup> käsittelee tietokonepelejä kulttuurisesta näkökulmasta, kulttuuri-ilmiönä. **Gamasutra**<sup>5</sup> on pelintekijöille suunnattu sivusto, josta löytyy erilaisia pelien tekemiseen ja peliteollisuuteen liittyviä artikkeleita. Artikkelit ovat ainakin joiltain osin myös pelitutkijaa kiinnostavia. **Games, Gamers and Gaming Culture**<sup>6</sup> on **Jyrki J.J. Kasvin** ylläpitämä pelitutkimusaiheinen linkkilista. Listalta löytyy linkkejä monille pelejä eri näkökulmista tutkiville sivuille ja artikkeleihin. **Computer Games and Digital Cultures Conference**<sup>7</sup> on samannimisen tietokonepelikonferenssin kotisivu.

Lähestyn tutkimusongelmaa jakamalla aiheen kahteen osaan: pelaajiin ja peleihin. Tällä tavoin tulee paremmin esille mitkä asiat liittyvät pelaajiin ja mitkä itse peleihin. Jako on tärkeä, koska peleihin on mahdollista vaikuttaa suoraan tekemällä ne eri tavoin, mutta pelaajiin vaikuttaminen on paljon hankalampaa. Pelaajiin ja heidän näkemyksiinsä voidaan yrittää vaikuttaa esimerkiksi mielikuvamarkkinoinnilla, mutta vaikutusten arvioiminen on hyvin hankalaa. Tästä syystä on helpompaa muuttaa pelit lähemmäksi pelaajien mieltymyksiä eikä päinvastoin. Pelaajien tunteminen onkin erittäin tärkeää, että voimme tehdä peleistä halutun kaltaisia.

Tämä tutkimus perustuu melko pitkälle omaan asiantuntemukseeni ja kokemuksiini erilaisista tietokonepeleistä noin 20 vuoden ajalta, jona olen pelejä pelannut. Lisäksi käytin eri lähteitä täydentämään tietojani. Käytin lähdemateriaalia apuna mm. muutamien termien merkityksen selvittämisessä ja sain lähdemateriaaleista uusia ideoita millaisia ominaisuuksia peleissä voi olla. Lähdemateriaalia käytin myös silloin, kun halusin antaa esimerkkejä joidenkin tiettyjen pelien yksittäisistä ominaisuuksista. Kaj Laaksosen [Laaksonen]

---

<sup>1</sup> Katso <http://game-research.com/default.asp>

<sup>2</sup> Katso <http://www.gamestudies.org/>

<sup>3</sup> Katso <http://www.thecore.nus.edu.sg/resources/iface/arts/adrianne/reindex.html>

<sup>4</sup> Katso <http://www.game-culture.com>

<sup>5</sup> Katso <http://www.gamasutra.com/>

<sup>6</sup> Katso <http://www.knowledge.hut.fi/projects/games/gamelinks.html>

<sup>7</sup> Katso <http://www.gamesconference.org/>



tekemästä Richard Garriotin **Ultima Online** peliä koskevasta haastattelusta sain muutamia ideoita, mitä tavoitteita pelaajilla voi pelien suhteen olla. Chris Crawfordin [Crawford82-2] ja Jyrki J.J. Kasvin [Kasvi98] teksteistä löysin joitakin syitä siihen, miksi pelejä pelataan. Pasi Hytösen teksteistä [Hytönen1] ja [Hytönen2] sain joitakin ideoita, mikä tekee peleistä mielenkiintoisia ja hauskoja. Käyttämäni seikkailupelien jaottelu alatyyppeihin perustuu myös Pasi Hytösen [Hytönen3] luokitteluun. International Hobon [Hobo] pelityyppioppaasta sain ideoita käyttämäni peliluokittelun laatimiseen. Käyttämäni pelaajatyypiluokittelu perustuu pitkälti Niko Nirvin [Nirvi] tekemään luokitteluun ja pelaajien tietotarpeita luokitellessani käytin pohjana Hannu Kangassalon [Kangassalo] laatimaa jaottelua ihmisen muistissa olevasta tiedosta ja tietämyksestä.

Tämä tutkimus jakaantuu osiin seuraavasti: ensimmäisessä osassa esittelen peleihin liittyviä käsitteitä, toisessa osassa käsittelen pelaajiin ja kolmannessa osassa peleihin liittyviä asioita. Toinen osa jakaantuu lukuihin seuraavasti: kolmannessa luvussa käsittelen pelaajien kannalta pelien kiinnostavuuteen ja hauskuuteen vaikuttavia asioita ja neljännessä luvussa esittelen erilaisia pelaajatyyppejä. Viidennessä luvussa käyn läpi erilaisia motivaatioita ja tavoitteita, joita pelaajilla voi olla pelata pelejä ja kuudennessä luvussa käsittelen erilaisia tietotarpeita, joita pelaajilla voi olla pelien suhteen. Kolmas osa jakaantuu lukuihin seuraavasti: seitsemännessä luvussa esittelen peleille ominaisia piirteitä. Ensimmäisessä kohdassa esittelen eri tapoja, joiden mukaan pelit on mahdollista jakaa eri pelityyppeihin. Tässä kohdassa esittelen myös yhden pelityypijaottelun, jota käytän pohjana tätä tutkimusta tehdessäni. Toisessa kohdassa tutkin millaisia erilaisia sanomia ja viestejä peleissä voi olla ja kolmannessa kohdassa tutkin mitkä asiat tekevät peleistä hyviä ja hauskoja. Kahdeksannessa luvussa tutkin mitä pelityypeille ominaisia piirteitä seikkailu- ja roolipeleistä on löydettävissä. Yhdeksännessä luvussa esittelen seikkailupelien ja kymmenennessä luvussa roolipelien pelityypit. Lopuksi yhdennessätoista luvussa tutkin mitä seikkailu- ja roolipeleille tyypillisiä ominaisuuksia muista pelityypeistä on löydettävissä. Luvussa kaksitoista teen vielä lyhyen yhteenvedon asioista, joita olen tässä tutkimuksessa käsitellyt.

## 2. Termien ja käsitteiden merkityksiä

Tässä luvussa esittelen tutkimuksessa käytettyjä termejä ja käsitteitä. Tarkoituksena ei ole tehdä täydellistä käsitteen määritelmää, vaan ennemminkin kuvailla mitä eri merkityksiä käsitteellä on ja miten tässä tutkimuksessa kyseinen käsite on ymmärretty.

### **Peli**

Peli on ajanviettotapa, jossa tavoitellaan joko yhden tai useamman voittoehdon täyttämistä ja sitä kautta pelin voittamista. Peliin voi osallistua pelistä riippuen yksi tai useampi henkilö. Pelin pelaaminen vaatii yleensä joko fyysisiä tai älyllisiä taitoja tai molempia. Pelien yksi tärkeimmistä piirteistä on pelaajien keskinäinen ja pelaajien ja pelin välinen vuorovaikutus. Pelaajat ja peli reagoivat toistensa tekemisiin ja tästä syystä pelit ovat luonteeltaan hyvin dynaamisia ja pelit asettavat pelaajille uudenlaisia haasteita joka kerta. Pelit on yleensä tarkoitettu ajanvietteeksi, mutta joitakin poikkeuksiakin on. [Crawford82-1]

Pelien määrittelyä on hankaloittamassa useita seikkoja. Termillä peli on kielenkäytössä useita eri asioita tarkoittavia merkityksiä. Monet näistä viittaavat muuhun kuin varsinaisiin peleihin, joten ei ole aivan sama miten tätä termiä käytetään. Termin vapaamielisestä käytöstä johtuen voi helposti kuvitella, että ymmärrämme sanan merkityksen paremmin kuin oikeasti ymmärrämmekään. Tästä syystä pelien huolellinen ja akateeminen tarkastelu on vaikeampaa, koska helposti aliarvioimme tehtävän vaikeutta. Toinen seuraus termin vapaamielisestä käyttämisestä on se, että kun sanaan on liitetty paljon erilaisia merkityksiä, niin sanan alkuperäinen merkitys on päässyt häviämään. Pelien tarkkaa määrittelyä hankaloittaa sekin, että erilaisia pelejä ja pelaamisen tapoja on niin paljon, että on hankalaa vetää selvää rajaa mikä lasketaan peliksi ja mikä ei. Eri peleiksi laskettavat pelimuodot poikkeavat myös toisistaan niin paljon, että niiden väliltä on hankalaa löytää kaikille yhteisiä tekijöitä joita käyttää termin määrittelyssä. [Crawford82-1]

### **Yksinpelit**

Yksinpelit ovat sellaisia pelejä tai pelin osioita, joita voi pelata vain yksi pelaaja kerrallaan. Vaikka varsinaista peliä voi pelata vain yksi pelaaja kerrallaan, voi useampi henkilö seurata peliä samaan aikaan. Peliä seuraava yleisö voi myös halutessaan vaikuttaa epäsuorasti pelin kulkuun esimerkiksi neuvomalla tai

häiriköimällä peliä pelaavaa henkilöä. Sama peli voi tukea erikseen sekä yksinpelejä että moninpelejä. Tällöin yleensä osa pelimuodoista on varattu pelkästään yksinpelille ja osa pelkästään moninpelille. Jotkut pelimuodot voivat olla sellaisia, että niitä voi pelata halutessaan sekä yksin- että moninpelinä.

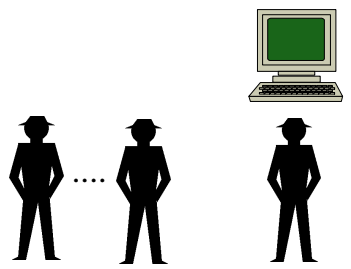
### **Jaettu ja yhteinen kuvaruutu**

Jaetun kuvaruudun pelissä pelinäyttö on jaettu niin moneen osaan kuin on pelaajia ja kunkin pelaajan pelitilanne näkyy hänelle varatusta ruudusta. Pelaajien peliruudut on voitu erottaa toisistaan käyttäen esimerkiksi pysty- ja vaakaviivoja tai vaihtoehtoisesti ne ovat aivan kiinni toisissaan. Jaetun kuvaruudun pelissä hyvä puoli on se, että pelaajat eivät ole niin riippuvaisia siitä mitä toiset pelaajat tekevät, vaan he voivat päättää tekemisistään vapaammin. Huonona puolena näyttölaitteiden rajallisen koon vuoksi yhdelle pelaajalle varattu tila voi käydä pieneksi, joten pelaaminen voi tästä syystä vaikeutua tuntuvasti.

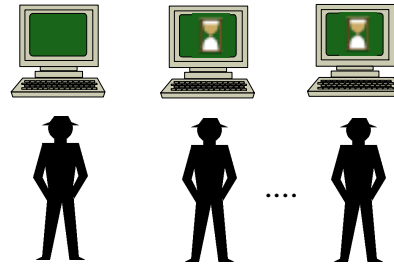
Yhteisen kuvaruudun pelissä näyttöruutu on kaikille pelaajille yhteinen. Tämä tarkoittaa sitä, että kaikkien pelaajien pelitilanne esitetään samassa ruudussa. Yhteisellä näyttöruudulla pelattavissa peleissä peli-idea on monesti sellainen, että pelaajat pyrkivät tiputtamaan muut pelaajat näyttöruudulta pois näkyvistä tavalla tai toisella. Vaihtoehtoisesti peli voi rajoittaa pelaajien liikkumista sen verran, että ei laske pelaajia liian kauaksi toisistaan ja häviämään pois kuvaruudulta. Hyvää yhteisen kuvaruudun pelissä on se, että kun näyttötilaa ei ole jaettu näkyy pelialueesta kerralla isompi osa näytöllä. Huono puoli on edellä mainittu peli-ideoiden rajoittuneisuus ja pelaajien liikkumisen vapauden rajoittaminen.

### **Moninpelit**

Moninpelit ovat sellaisia pelejä, joita voi pelata kaksi tai useampi henkilö joko yhtä aikaa tai vuorotellen. Kuvassa 2.2 on kuvattu eri tapoja pelata moninpelejä. Edellytyksenä sille, että peli on moninpeli on se, että kaikki pelaajat osallistuvat samaan peliin eikä esimerkiksi siten, että jokaiselle pelaajalle olisi luotu erillinen peli ja pelaajat eivät olisi näin ollen pelin kautta vuorovaikutuksessa keskenään. Esimerkiksi online pasianssi ei ole moninpeli, koska jokainen pelaaja pelaa toisista pelaajista riippumattomasti omaa peliänsä. **Quake 3 Arena** ja **Unreal Tournament** ovat moninpelejä, koska niissä monta pelaajaa osallistuu samaan peliin ja pelaajat liikkuvat kaikki samassa pelimaailmassa ja voivat olla vuorovaikutuksessa keskenään.



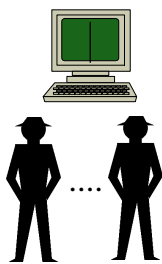
Moninpele vuorotellen samalla koneella



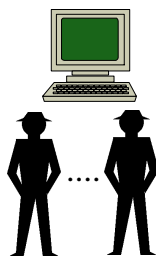
Moninpele vuorotellen eri tietokoneilla



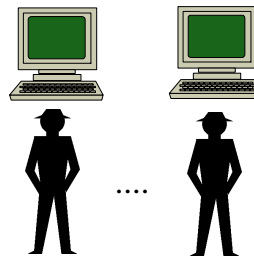
Moninpele vuorotellen eri tietokoneilla siten, että yhdellä koneella on enemmän kuin yksi pelaaja kerrallaan



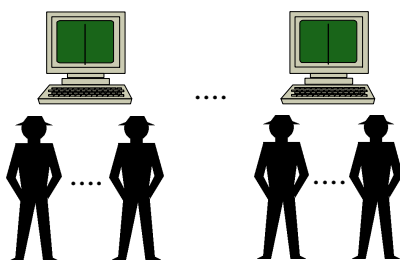
Moninpele yhtäaikaan samalla koneella jaetulla kuvaruudulla



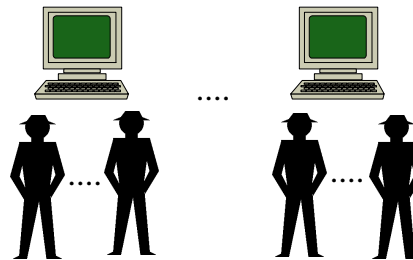
Moninpele yhtäaikaan samalla koneella yhteisellä kuvaruudulla



Moninpele yhtäaikaan eri koneilla



Moninpele yhtäaikaan jaetulla ruudulla siten, että yhdellä koneella on enemmän kuin yksi pelaaja kerrallaan



Moninpele yhtäaikaan yhteisellä kuvaruudulla siten, että yhdellä koneella on enemmän kuin yksi pelaaja kerrallaan

Kuva 2.2: Eri tapoja pelata moninpelejä

Vuorotellen pelattaessa peli pyörii yleensä yhdellä tietokoneella ja kaikki pelaajat ovat samassa tilassa toistensa kanssa. Vuorotellen pelattaessa vain yksi henkilö voi kerrallaan olla pelaamassa ja muut joutuvat odottamaan vuoroaan. Tämä pelimuoto eroaa yksinpeleistä lähinnä sen suhteen, että useampi pelaaja pääsee pelaamaan kukin vuorollaan ja kukin pelaaja voi pelata kerrallaan vain rajoitetun ajan. Lisäksi pelaajat saattavat voida olla pelissä vuorovaikutuksessa keskenään, joko suorasti tai epäsuorasti.

Vuorotellen pelattaessa peli voi toimia myös useammalla kuin yhdellä tietokoneella yhtä aikaa joko siten että pelaajat ovat samassa tilassa tai pelaajat ovat pidemmän matkan päässä toisistaan. Siinä tapauksessa että pelaajat ovat lähekkäin toisiaan, tämä eroaa yhdellä koneella pyörivästä vuorotellen pelattavasta moninpelistä lähinnä siinä, että pelaajat eivät välttämättä ole aivan niin lähekkäin, jolloin pelaajien kesken ei ole aivan niin välitöntä pelin ulkopuolista vuorovaikutusta, kuin jos he olisivat saman koneen äärellä. Kun pelaajat ovat kaukana toisistaan, ero yhdellä koneella pyörivään vuorotellen pelattavaan moninpeliin on lähinnä siinä, että pelaajien välillä on tuskin lainkaan pelin ulkopuolista vuorovaikutusta, toisin kuin jos pelaajat olisivat kaikki samassa tilassa toistensa kanssa. Lisäksi pelaajat eivät välttämättä näe toisiaan tai eivät välttämättä edes tunne toisiaan, jolloin toiset pelaajat voivat jäädä etäisen tuntuiseksi. Etäisen tuntuisiin ihmisiin on helpompi suhtautua välinpitämättömästi ja kylmäkiskoisesti ja heitä on helpompi kohdella kaltoin ja olla heille ilkeä, koska heitä ei todennäköisesti tule koskaan tapaamaan henkilökohtaisesti tosielämässä.

Peli voi myös pyöriä useammalla koneella siten, että yhdellä koneella on kuitenkin useampi pelaaja pelaamassa. Esimerkiksi neljän osallistujan peli on voitu järjestää siten, että toinen pari pelaa vuorotellen toisella ja toinen pari vuorotellen toisella koneella. Tämä yhdistää yhtä aikaa ja vuorotellen pelaamisen hyviä ja huonoja puolia. Ensimmäinen hyvä puoli on se, että pelaajien välillä pelin sisällä voi olla helpommin välitöntä vuorovaikutusta kun pelissä voi olla yhtä aikaa useampi pelaaja kerrallaan. Peleissä, jotka tukevat vain yhden pelaajan yhtäaikaista pelaamista tätä etua ei kuitenkaan ole. Toinen hyvä puoli on se, että pelaajien pelin ulkopuolinen vuorovaikutus on myös paremmin mahdollista, koska ainakin osa pelaajista on lähempänä toisiaan kuin yleensä yhtä aikaa pelattavissa moninpeleissä on tapana. Huono puoli on se, että yhden pelaajan peliaika on kuitenkin rajallinen ja pelaajat joutuvat odottamaan omaa vuoroaan.

Kahdella tai useammalla koneella yhtä aikaa pelattaessa kullakin pelaajalla on yleensä oma tietokoneensa, jolla he pelaavat. Pelaajat voivat olla joko samassa tilassa keskenään tai he voivat olla maantieteellisesti hyvinkin pitkien matkojen päässä toisistaan. Pelattaessa samassa tilassa voivat pelaajat olla edellä esitelyjen pelimuotojen tapaan myös pelin ulkopuolella vuorovaikutuksessa keskenään, toisin kuin silloin jos pelaajat ovat maantieteellisesti kaukana toisistaan. Pelaajat voivat yleensä kommunikoida keskenään myös pelin välityksellä ja tämä onkin ainut tapa kommunikoida, kun pelaajat ovat maantieteellisesti etäällä toisistaan. Huonona puolena sille, että pelaajat ovat

kaukana toisistaan tai eivät välttämättä tunne toisiaan niin hyvin on se, että kaukasiin tai etäisiin pelaajiin on helpompi suhtautua välinpitämättömästi ja kylmäkiskoisesti. Etäiseltä tuntuvia tai tuntemattomia ihmisiä kohtaan on myös helpompi olla ilkeä tai kohdella muuten kaltoin, koska on pienempi todennäköisyys sille että heitä koskaan tapaa henkilökohtaisesti ja joutuu vastaamaan tekemisistään.

Yhtä aikaa pelattaessa peli voi myös pyöriä useammalla koneella siten, että yhdellä koneella on kuitenkin useampi pelaaja pelaamassa. Esimerkiksi neljän osallistujan peli on voitu järjestää siten, että toinen pari pelaa toisella ja toinen pari toisella koneella. Ruutu on voitu jakaa koneella pelaavien henkilöiden mukaan yhtä moneen ruutuun tai sitten kullakin koneella pelaajat käyttävät yhteistä kuvaruutua. Tämä yhdistää yhdellä ja useammalla koneella pelaamisen hyviä ja huonoja puolia. Hyvä puoli on, että pelaajien välillä voi helpommin olla välitöntä vuorovaikutusta koska pelaajat ovat helpommin lähellä toisiaan kuin silloin, jos kaikki pelaisivat omilla koneillaan. Toinen hyvä puoli on se, että yhteistä kuvaruutua käytettäessä peliruutu ei käy niin helposti liian ahtaaksi, kun peliruutua ei tarvitse jakaa niin moneen osaan tai samaa kuvaa käytettäessä niin monen pelaajan ei välttämättä tarvitse mahtua samalle kuvaruudulle yhtä aikaa. Huono puoli on se, että pelaajien näkökenttä peliin voi jaetun ruudun takia edelleen olla rajoitettu tai samaa kuvaa katsottaessa tekemisen vapaus on edelleen rajoitettu.

### **Pelityyppi (genre)**

Pelityyppi eli genre on epävirallinen järjestelmä, jolla pelit jaotellaan ryhmiin. Ryhmiä on mm. seikkailu, toimintaseikkailu, roolipeli, toimintaroolipeli, simulaatio, strategia, reaaliaikastrategia, toiminta ja tasohyppely. Pelityyppi kuvaa omalta osaltaan pelin sisältöä ja pelin luonnetta. Pelityypin perusteella ostaja tietää jo etukäteen melko tarkasti minkä tyyppisestä pelistä on kyse. Esimerkiksi jos pelin tyyppi on seikkailupeli, osaa ostaja odottaa peliä jossa toiminta ei ole pääosassa, vaan peli keskittyy juoneen, keskusteluihin ja erilaisten kinkkisten ongelmien ratkontaan. Jos pelityyppi on toiminta, osaa pelaaja odottaa peliä jossa nopeista reflekseistä, tarkasta pelihahmon ohjailukyvyistä ja nopeasta ajattelutavasta on etua. Valitettavasti ei ole olemassa mitään yhteisesti sovittua ja käytössä olevaa tapaa määritellä mitä eri pelityyppejä on olemassa, miten eri pelityypit määritellään, missä eri pelityyppien rajat kulkevat ja miten pelit luokitellaan eri pelityyppeihin kuuluviksi. Käytännössä pelityypit monesti määräytyvät sen perustella mitä pelejä niihin lasketaan kuuluvaksi. Pelityypin määrittelee monesti se peli jonka perusteella kyseisen pelityypin katsotaan syntyneen. Esimerkiksi **Wolfenstein 3D** nimisen pelin katsotaan perustaneen kolmiulotteisten ammuskelupelien pelityypin. Muita samantyyppisiä pelejä verrataan **Wolfenstein 3D**:hen ja sen mukaan määritellään kuuluvatko ne samaan pelityyppiin. Pelityypin määrittävä peli ei aina välttämättä ole ensimmäinen tietyn tyylinen peli, vaan monesti se joka on jostakin syystä saanut enemmän julkisuutta osakseen. **Wolfenstein 3D** ei

esimerkiksi ollut ensimmäinen kolmiulotteinen ammuskelupeli, vaan samantyyppisiä pelejä oli jo sitä ennen olemassa. [Hobo]

Pelityyppien käytöllä on monia hyviä ja huonoja puolia. Hyvänä puolena pelityyppien käyttö helpottaa tietäntyyppisistä peleistä puhumista koska voidaan viitata niihin käyttäen tiettyä termiä. Mieleisten pelien tunnistaminen on myös helpompaa koska pelityypin mukaan voi jo melko pitkälle päätellä minkälaisesta pelistä on kyse. Pelityypit helpottavat myös erilaisten asiakasryhmien tunnistamista, koska eri pelityypeillä on yleensä hyvin erilaiset markkinat. On myös helpompi tehdä tietäntyyppisiä pelejä, koska tiedetään mitä asioita minkäkin tyyppisissä peleissä tulee ja mitä ei tule olla. Uudentyyppisten pelien kehittäminen on myös helpompaa, koska voidaan yrittää luoda uusia pelityyppisiä yhdistelemällä olemassa olevia pelityyppisiä eri tavoin. [Hobo]

Pelityyppien käytön huonoja puolia on ainakin se, että useista pelityypeistä yhdistämällä saadut pelit sopivat huonosti mihinkään olemassa olevaan pelityyppiin. Nämä pelit kärsivät siitä, että ne yritetään sovittaa johonkin yhteen pelityyppiin kuuluvaksi. Lokerointi antaa pelistä turhan rajoittuneen ja pelkistävän kuvan. Jotkut pelit voivat jäädä myymättä pelkästään siitä syystä että ne on erheellisesti luokiteltu huonosti ja pelistä on syntynyt virheellinen mielikuva. Pelityyppirajat ylittäviä pelejä on vaikeampi tehdä, koska niistä on vaikeampi saada kokonaiskuvaa ja pelien identiteetti kärsii, koska ne eivät noudata perinteisiä pelityyppirajoja. Peleistä voi tästä syystä helpommin tulla sekavia. [Hobo]

Pelityyppimääritelmät ovat monesti epämääräisiä, eri määritelmiä on lukuisia erilaisia ja ei ole selvyyttä siihen millä perusteilla mikäkin peli tulisi sijoittaa eri pelityyppiin. Erityisesti ongelmia tuottavat sellaiset pelit, jotka ovat yhdistelmiä useista pelityypeistä. Tästä yleensä seuraa se, että pelityyppimääritysten käyttö on hyvin monenkirjavaa ja pelit määritellään hyvin vaihtelevasti eri pelityyppiin. Sama peli on voitu määritellä kahdessa eri paikassa eri pelityyppiin eri perusteluilla ja molemmat määritelmät voivat olla aivan yhtä oikeita ja aivan yhtä hyvin perusteltuja.

## **Pelin tavoite**

Pelin tavoite kuvaa mikä pelaajan päämäärä on, mitä pelaajat tavoittelevat pelissä. Pelin tavoite antaa syyn ja motivaation pelaajan toimille ja antaa merkityksen koko pelille. Ilman tavoitetta pelaaja ei välttämättä olisi tekemässä sitä mitä hän pelissä tekee; ilman tavoitetta pelaajan toimet tuntuvat merkityksettömiltä ja pelaaja voi helposti menettää mielenkiintonsa peliin. Pelaajan tavoitteena voi olla esimerkiksi ansaita mahdollisimman paljon rahaa, selvittää rikos, voittaa joku kilpailu, tms. Tätä tavoitetta pelaaja sitten tavoittelee pelin ajan ja peli yleensä päättyy, kun pelaaja on tavoitteen saavuttanut.

## **Pelin sanoma**

Pelin sanomat on asia, jota peli pyrkii tietoisesti tai tietämättään välittämään pelaajilleen. Peli voi sisältää monenlaisia erilaisia merkityksiä, opetuksia, viestejä, yms. Peli voi esimerkiksi opettaa pelaajilleen erilaisia asioita, kuten esimerkiksi yksittäisiä faktoja eri asioista, tai joitakin laajempia kokonaisuuksia esimerkiksi matematiikasta tai historiasta.

Peli voi yleisellä toteutustavallaan välittää huomaamattomasti erilaisia elämäntapojen tai muita näkemyksiä. Esimerkiksi pelit voivat pyrkiä edistämään väkivallattomia asioiden ratkaisutapoja siten, että pelin kaikki ongelmat on mahdollista ratkaista myös väkivallattomasti. Tämä ratkaisutapa saattaa olla jopa ainut tapa, erityisesti monissa seikkailupeleissä. Peli voi tuoda myös esiin erilaisia yhteiskunnallisia epäkohtia, kuten esimerkiksi köyhien huonon aseman tai ympäristön huonon tilan.

Pelintekijät ovat voineet kätkeä peliin myös omien motivaatioiden mukaisia viestejä. Pelintekijät ovat voineet haluta tehdä jostakin pelistä mielenkiintoisen esimerkiksi siksi, että he haluaisivat pelaajien kiinnostuvan pelimaailmasta, sen taustasta, henkilöistä ja tapahtumista, jotta siihen voitaisiin tehdä myöhemmin paljon jatko-osia. Pelintekijät voivat haluta pelaajien kiinnostuvan myös firman muista peleistä tai tietyn tyyppisistä peleistä yleensä ja voivat sen vuoksi tehdä pelistä juuri tietynlaisen. Pelintekijöillä voi olla myös edelläkuvatuunlaisia tai muunlaisia luonnonsuojeluun, talouteen, politiikkaan tai johonkin muuhun asiaan liittyviä ideologioita tai ajatuksia, joita he voivat haluta välittää pelin kautta pelaajille.

## **Pelin juoni**

Pelin juoni on yhteinen nimitys pelin aikana ja mahdollisesti sitä ennen ja sen jälkeen tapahtuvien asioiden kuvaukselle. Pelin juoni kuvaa sen, mitä tapahtumia peliä ennen on ollut, minkä tapahtumien kautta pelaaja päätyy pelin alkutilanteesta lopputilanteeseen ja mitä pelin päättymisen jälkeen vielä tapahtui. Juonen laajuus ja painoarvo pelissä voi vaihdella suuresti pelistä ja pelityypistä toiseen hyvin paljon. Esimerkiksi seikkailupeleissä juoni on erittäin tärkeä osa peliä, kun taas monissa toimintapeleissä juonella on hyvin vähän merkitystä varsinaisen pelin kannalta. Juonen monimutkaisuuskin voi vaihdella suuresti yksinkertaisesta hyvin monimutkaiseen. Juoni voi olla hyvin yksinkertainen esimerkiksi tyyliin: pelaaja liikkuu tasolta toiselle ja tappaa kaiken mikä liikkuu. Juoni voi olla hyvin monimutkainenkin, kuten esimerkiksi tyyliin: pelaaja selvittää rikosta, jossa on monia eri osapuolia ja asiaan liittyy erilaisia motivaatioita, petosta, politikointia, yms. Juoni voi jakaantua myös suurempiin kokonaisuuksiin tai vaiheisiin, jotka yhdessä muodostavat varsinaisen juonen. Tällaisia isompia vaiheita pelissä voi olla montakin, mutta yleensä luku ei ole kovin suuri. Juoni antaa motivaation pelaajan tekemisille; ilman juonta tekemisillä pelissä ei oikein tunnu olevan mitään mieltä ja pelaajan pelimotivaatio voi kärsiä pahasti. Juoni voi määritellä tarkkaankin mitä pelaaja



voi kulloinkin tehdä ja minne mennä, jolloin juoni vaikuttaa eniten myös siihen minkälaisia ongelmia pelaaja kohtaa milloinkin ja miten vaikeita ja minkä tyyppisiä tehtävät kulloinkin ovat.

Juoni kuvaa myös mitä seuraamuksia pelaajan toimilla pelissä on. Seuraamukset voivat olla juonen ennalta asettamien tehtävien suorittamiseen liittyvää seuraamusten kuvailua tai pelaajan itse spontaanisti suorittamiin tekemisiin reagoimista. Esimerkiksi jos pelaaja onnistuu suorittamaan jonkun juonen määräämän tehtävän, kuvaa juoni mitä asioita tehtävän suorittamisesta seuraa. Juoni voi myös kuvata mitä tapahtuu, jos pelaaja päättää spontaanisti vaikka ryöstää pelissä pankin. On hankala tarkkaan kattaa kaikki tekemiset, mitä pelaaja voi tehdä, joten peliin on voitu laatia myös joku mekanismi joka joko estää kaiken ennalta määräämättömän toimen tekemisen tai vaihtoehtoisesti reagoi jonkun tietyn kaavan mukaan pelaajan tekemisiin. Onko tällainen mekanismi enää osa juonta on hankala varmaksi sanoa, mutta kyllä sitä voidaan ainakin jossakin mielessä sellaisena pitää.

## **Pelin kulku**

Pelin kulku kuvaa mm. miten aika pelissä etenee, missä vaiheessa pelaaja ratkoo ongelmia, missä vaiheessa puhuu eri henkilöiden kanssa, missä vaiheessa matkustaa, jne. Lisäksi pelin kulku voi pelin juonen tavoin kuvata minkälaisia pelivaiheita pelissä on. Pelin kulku kuvaa yleisemmällä tasolla pelin tehtäviä ja niiden rakennetta ja kulkua. Tehtävien kuvauksista selviää tarkemmin, minkälaisia tehtäviä pelaaja joutuu pelissä tekemään. Pelin kulku kuvaa myös osaltaan minkä tyyppisestä pelistä on kyse.

Pelissä aika voi kulkea kolmella eri tavalla. Aika voi kulkea reaaliaikaisesti, jolloin tapahtumat etenevät riippumatta siitä mitä pelaaja tekee. Reaaliaikaisessa pelissä voi tästä syystä helpommin jäädä asioita tekemättä ja pelaajalla ei välttämättä ole niin paljon aikaa asioiden tekemiselle; Tosin myös reaaliaikaisissa peleissä voi olla tehtäviä joissa ei ole aikarajaa. Ainut varma tapa saada tauko peliin on pysäyttää pelin kulku väliaikaisesti kokonaan, mutta silloin peliä ei voi yleensä pelata ennen kuin peli käynnistetään uudelleen. Jotkut pelit kuitenkin sallivat pelaamisen myös pelitauon aikana. Peli saattaa esimerkiksi antaa pelaajan jakaa käskyjä pelitauon aikana, jotka sitten toteutetaan kun peli käynnistetään taas uudelleen. Vuoropohjaisessa pelissä pelitapahtumat etenevät vuorojen välillä. Vuoron aikana pelaajalla on aikaa miettiä mitä tehdä seuraavaksi niin kauan kuin itse haluaa. Vuoropohjaisessa pelissä ei tästä syystä ole ongelmaa sen suhteen, että pelaaja ei meinaa keritä tekemään kaikkea tarvittavaa tarpeeksi nopeasti. Peli voi myös yhdistää vuoropohjaista ja reaaliaikaista peliä eri tavoin. Esimerkiksi jotkut moninpelit on toteutettu siten, että peli on vuoropohjainen mutta vuorot vaihtuvat automaattisesti aina tietyn ajan kuluttua. Pelivuoron pituudeksi on voitu määritellä esimerkiksi yksi tunti, jonka jälkeen vuoro aina automaattisesti vaihtuu. Hyvänä puolena tässä on se, että pelaajilla on runsaasti aikaa tehdä siirtonsa mutta peli ei kuitenkaan pysähdy sen vuoksi, että joku pelaaja miettii vuoroaan liian kauan.

## **Tehtävät**

Pelin tehtävät määrittävät ne asiat, joita pelaajan on tehtävä edetäkseen pelissä. Tehtävät voivat olla hyvin erilaisia, kuten esimerkiksi kulkemista paikasta toiseen, esineiden löytämistä, ongelmien ratkointaa, keskustelua eri olentojen kanssa, yms. Tehtävät voivat omalta osaltaan pelin juonen ja pelin kulun ohella kuvata minkälaisia eri vaiheita peliin liittyy. Tehtävien luonne ja niiden mahdolliset eri ratkaisutavat vaikuttavat omalta osaltaan siihen, mihin pelityyppiin peli luokitellaan. Esimerkiksi peli saatetaan voida tulkita toimintapeliksi jos ongelmien ratkaisut ovat yksinkertaisia tai niiden ratkaisu vaatii useasti voimatoimien käyttöä aivojen käytön sijaan. Päinvastaisessa tapauksessa peli voidaan tulkita vaikka seikkailu- tai puzzlepeliksi, jos ongelmien ratkaisu vaatii enemmän aivojen käyttämistä ja ongelmia ei voi ratkaista pelkästään voimatoimin.

## **Ongelma, puzzle ja aivopähkinä**

Kaikki kolme termiä viittaavat tehtäviin tai tehtävän osiin, joita pelaajat voivat joutua tekemään jossakin pelissä. Ongelma viittaa yleisemmin erilaisiin ongelmatilanteisiin ja pulmiin, joita pelaajat voivat joutua ratkomaan pelin kuluessa. Ongelma voi olla esimerkiksi kuinka noutaa jokin esine lukitusta rakennuksesta tai kuinka liikkua paikasta A paikkaan B siten, että ei tule havaituksi. Puzzle ja aivopähkinä ovat pitkälti toisensa synonyymejä ja tarkoittavat tietynlaista pulmaa tai tehtävää, joka vaatii runsaasti aivotyöskentelyä. Puzzle tai aivopähkinä voi olla esimerkiksi selvittää mitä tehtävään liittyvät erilaiset symbolit, napit, vivut, ynnä muut vastaavat tarkoittavat, miten ne toimivat ja mitä niiden kanssa tulisi tehdä, jotta tehtävä ratkeaisi. Ongelman, puzzlen ja aivopähkinän ratkaisussa voi tarvita erilaisia esineitä joko ennen kuin tehtävää pääsee suorittamaan tai varsinaisen suorituksen aikana. Pelistä riippuen vastaantulevat ongelmat, puzzlet ja aivopähkinät voivat olla hyvin erilaisia ja vaikeustasoltaan sekä ratkaisutavoiltaan hyvin vaihtelevia. Ongelman, puzzlen tai aivopähkinän ratkaisemisesta voi pelistä riippuen saada palkintona esimerkiksi pääsyn jollekin toiselle pelialueelle tai jonkin esineen, jota voi tarvita taas jonkin toisen ongelman, puzzlen tai aivopähkinän ratkaisemisessa.

## **Pelimaailma**

Pelimaailma viittaa siihen paikkaan, johon peli ja sen tapahtumat sijoittuvat. Peli voi koostua yhdestä tai useammasta pelimaailmasta ja pelimaailma voi koostua yhdestä tai useammasta pelialueesta. Pelialueet voivat olla pelistä riippuen hyvinkin erilaisia ja monimuotoisia ja ne voivat olla hyvin erikoisia. Yhden pelin sisälläkin eri pelialueet voivat poiketa toisistaan hyvin suuresti. Pelihahmot saattavat voida liikkua pelialueelta toiselle hyvin monin eri tavoin, mm. kävellen,

lentäen tai ajamalla esimerkiksi autolla. Pelialueelta toiselle liikkumisen helppous ja kätevyys voivat vaihdella pelistä toiseen hyvinkin paljon.

## **Pelihahmot**

Pelihahmo on olento, joka pystyy tekemään pelissä asioita ja olemaan jollakin mielekkäällä tavalla vuorovaikutuksessa ympäristönsä ja toisten pelihahmojen kanssa. Pelihahmo voi olla joko yksittäinen olento tai pelihahmo voi koostua epämääräisestä joukosta olentoja, jotka yhdessä muodostavat yhden kokonaisuuden. Pelihahmo voi olla joko pelaajan tai tietokoneen ohjaama. Pelaajan ohjaamat pelihahmot ovat yleensä niitä olentoja, joita pelaajat liikuttavat, käskyvät tai jotenkin muulla tavoin manipuloivat joko suoraan tai epäsuorasti pelin kuluessa. Tietokoneen ohjaamia pelihahmoja ovat kaikki muut olennot, jotka täyttävät edellä esitetyt pelihahmon tunnusmerkit. Tietokoneen ohjaamat pelihahmot ovat yleensä pelissä elävöittämässä pelimaailmaa ja toimimassa toisena osapuolena pelaajan ja pelin välisessä vuorovaikutuksessa. Pelihahmo voi olla periaatteessa mikä vain, ihminen, eläin, joku esine, tai muuta vastaavaa. Pelaajan pelihahmo on yleensä pelaajan alter ego johon pelaajan monesti oletetaan samaistuvan. Kaikissa peleissä ei kuitenkaan ole tällaista alter egoa, vaan tapahtumat kuvataan tavallaan pelaajan silmin. Tällaisissa peleissä pelaaja itse on tavallaan pelin pääosassa. On myös mahdollista että pelissä ei ole minkäänlaisia pelihahmoja lainkaan, ei pelaajan eikä tietokoneen. Tällainen peli ei sisällä yhtään edellä esitettyjä pelihahmon määrittäviä olentoa, vaan luottaa enemmän muihin pelaajan ja pelin välisiin vuorovaikutuksen keinoihin. Tällainen peli voi olla esimerkiksi joku ongelmanratkaisupeli tai vaikka joku korttipeli.

## **Esineet**

Esineet voivat olla mitä tahansa koriste-esineistä erilaisiin käyttöesineisiin ja aseisiin ja panssareihin. Esineet voivat toimia pelissä joko tunnelmaa ja autenttista ilmapiiriä luovina koristeina tai käyttöesineinä. Koriste-esineet voivat olla esimerkiksi erilaisia huonekaluja, kasveja, ym. Koriste-esineet voivat toimia myös siten, että ne toimivat käyttöesineiden käytön kohteena. Yhteistä näille kaikille on kuitenkin se, että niillä ei ole suoranaista käyttöarvoa pelaajalle. Käyttöesineillä voi olla yksi tai useampi käyttötarkoitus ja niiden käyttökertojen määrä voi olla joko rajattu yhteen tai useampaan kertaan tai määrä voi olla rajaton. Esineet ovat olennainen osa monia pelin eri asioita ja peleissä on yleensä vain vähän sellaisia asioita mitä pelaaja voi tehdä johon ei liittyisi joku esine jollakin tavalla. Lähes jokaiseen asiaan liittyy joku esine ja tämä esine voi olla joko koriste tai käyttöesine. Pelaajat ovat yleensä jatkuvasti eri esineiden ympäröimiä, joten he eivät yleensä voi paeta niitä pelissä minnekään.

## **Hahmojen ominaisuudet ja taidot**

Peliahmon ominaisuudet ja taidot kuvaavat sitä, miten hyvä peliahmo on erilaisissa asioissa. Niiden perusteella pitkälti määräytyy onnistuuko peliahmo jossakin asiassa vai ei, ainakin niissä peleissä joissa kykyjärjestelmä on käytössä. Kaikkeen tekemiseen ominaisuudet eivät välttämättä sentään kuitenkaan vaikuta. Ominaisuudet voivat kuvata mm. sitä, miten vahva, nopea tai onnekas peliahmo on. Ne voivat myös kuvata sitä miten taitava peliahmo on eri asioissa. Monessa pelissä peliahmojen kyvyt ja taidot kehittyvät pelin aikana. Pelaajan ohjaamalla hahmoilla voi olla tällaisia ominaisuuksia yksi tai useampia. Peliahmon ominaisuudet ja taidot voivat kehittyä mm. tekemällä, tietyn ajan kuluessa, tiettyjen tavoitteiden saavuttamisen jälkeen, esineiden avulla, kokemuspisteiden mukaan, jne.

## **Kokemus ja kokemuksen saaminen**

Kokemus kuvaa sitä miten kokenut peliahmo missäkin asiassa on. Pelistä riippuen peliahmolla voi olla joko yksi yleinen kokemuspistemäärä tai peliahmolla voi olla eri kokemuspistemäärät jokaiselle kyvyille ja taidolle, joita peliahmolla on. Kokemuspisteet voivat kuvata suoraan, miten hyvä peliahmo on joko yleisesti tai kussakin taidossa erikseen. Kokenut hahmo on yleensä parempi kuin kokematon, esimerkiksi monissa sotapeleissä kokeneet sotilaat taistelevat tehokkaammin ja ovat muutenkin parempia kuin kokemattomat sotilaat. Kokemuspisteet voivat olla muutenkin sidoksissa peliahmon kykyihin ja taitoihin, esimerkiksi kykyjen ja taitojen kehittyminen voi olla osittain tai kokonaan kokemuspisteiden saannista riippuvaista. Kokemuspisteitä voi yleensä saada pitkälti samalla tavoin kuin hahmojen ominaisuudet ja taidotkin kehittyvät.

## **Taistelut**

Termillä taistelu voidaan viitata joko yleisesti kaikenlaisiin konflikteihin ja yhteenottoihin, joita pelissä voi tapahtua tai vaihtoehtoisesti sotimiseen liittyviin kahden tai useamman osapuolen käymiin aseellisiin yhteenottoihin. Tässä tutkimuksessa termillä viitataan yleensä ensin mainittuun tapaukseen, ellei toisin ole mainittu. Taistelut voidaan käydä mitä erilaisimmin keinoin, aseellisesti tai aseettomasti. Taistelulla voidaan viitata esimerkiksi nyrkkitappeluihin, aseellisiin yhteenottoihin, riitelyyn, yms. Taisteluun osallistuvien peliahmojen määrä voi periaatteessa vaihdella yhdestä äärettömään. Samoin taisteluun jollakin tavoin sekaantuneiden osapuolten määrä voi vaihdella yhdestä äärettömään.

## **Pelin tai pelityypin samankaltaisuus toisen pelin tai pelityypin kanssa**

Yhden pelin tai pelityypin samankaltaisuuden määrittäminen toisen pelin tai pelityypin kanssa ei ole yksikäsitteinen eikä helppo tehtävä. Pelien ja pelityyppien samankaltaisuuden aste voi vaihdella suuresti: peli voi olla täysin

identtinen, lähes identtinen, osittain samankaltainen, täysin erilainen tai jotakin tältä väliltä. Vertailla voidaan mm. pelimaailmaa, pelihahmoja, pelisääntöjä, pelimekaniikkaa, kehyskertomusta, juonta, pelityyliä, pelin tavoitetta, pelin toteutustapaa, pelin ongelmia, ongelmien ratkaisutapoja, yms. Yhtä ominaisuutta verrattaessa toiseen voidaan myös huomata, että niiden samankaltaisuuden aste voi vaihdella samalla tavoin kuin koko peliä tai pelityyppiä toiseen verrattaessa. Tästä syystä onkin hankala yksikäsitteisesti vetää rajaa siihen, mitkä pelit tai pelityypit ovat tarpeeksi samankaltaisia verrattavan pelin tai pelityypin kanssa ja mitkä pelit ovat tarpeeksi samanlaisia verrattavan pelityypin kanssa. Keskenään samankaltaisten pelien voidaan sanoa kuuluvan samaan pelityyppiin ja keskenään samankaltaisten pelityyppien voidaan sanoa kuuluvan johonkin laajempaan pelityyppiluokkaan. Niiden pelien, jotka ovat tarpeeksi samankaltaisia verrattavan pelityypin kanssa, voidaan sanoa kuuluvan tähän vertailtavaan pelityyppiin.

### **Pelisäännöt**

Pelisäännöt sisältävät ohjeet siitä, mitä pelaajat saavat ja eivät saa tehdä pelissä. Pelisäännöt ovat erityisen merkittävässä asemassa, kun puhutaan peleistä joihin osallistuu enemmän kuin yksi pelaaja. Pelisääntöjen merkitys periaatteessa korostuu sitä mukaa mitä enemmän pelaajia peliin osallistuu. Pelejä joihin voi osallistua useampia pelaajia voivat olla esimerkiksi moninpelit ja sellaiset yksinpelit, joissa kilpaillaan parhaasta tuloksesta ja tulosta verrataan toisten pelaajien tuloksiin. Pelisäännöt voivat olla joko pelaajien tai pelintekijöiden tai molempien yhteistyössä laatimat. Säännöissä on se huono puoli, että periaatteessa aina säännöt rajoittavat pelaajien vapautta tehdä pelissä mitä he haluavat. Säännöillä on kuitenkin se hyvä puoli, että samalla ne ainakin osittain vähentävät huonosti käyttäytyvien pelaajien määrää, vähentävät väärinkäytöksiä ja huijaamista ja tekevät pelistä miellyttävämmän pelata. Ongelma onkin löytää sellainen tasapaino näiden kahden tavoitteen väliltä, jossa pelaajilla on mahdollisimman paljon vapautta tehdä mitä he haluavat mutta samalla välttyään kuitenkin mahdollisimman pitkälle huonosti käyttäytyviltä pelaajilta, väärinkäytöksiltä ja huijauksilta.

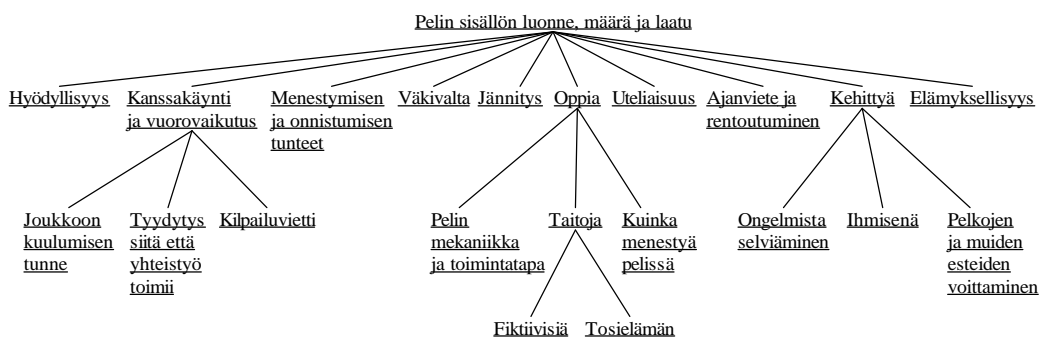
### **Pelaajien vaikutusvalta**

Pelaajien vaikutusvalta kuvaa sitä miten paljon pelaajilla on sananvaltaa eri asioissa, jotka koskevat heitä joko suoraan, välillisesti tai ei ollenkaan. Vaikutusvalta kuvaa sitä, miten suuri vaikutus yksittäisellä pelaajalla on peliin, toisiin pelaajiin tai pelin ylläpitäjiin. Vaikutusvalta kuvaa myös sitä, miten paljon pelaajan tekemiset ja tekemättä jättämiset vaikuttavat suoraan tai välillisesti pelin kulkuun tai toisten pelaajien pelaamiseen. Tällä voidaan tarkoittoa esimerkiksi sitä, miten iso merkitys sillä on tuleeko joku yksittäinen pelaaja joku päivä pelaamaan peliä vai ei tai yrittääkö joku pelaaja ratkaista jonkun tehtävän vai ei.

# OSA 2 – Pelaajat

## 3. Pelien kiinnostavuus ja hauskuus

Tässä luvussa käsittelen pelaajien kannalta pelien kiinnostavuuteen ja hauskuuteen vaikuttavia asioita. Pelin tuottamat oppimisen ja kehittymisen tunteet sekä menestymisen ja onnistumisen tunteet ovat tärkeitä. Pelin sisältämä ihmisten välinen kanssakäynti ja vuorovaikutus kiinnostavat erityisesti monia enemmän sosiaalisia ihmisiä. Pelin jännittävyys ja pelin kyky herättää pelaajien uteliaisuuden ovat tekijöitä jotka saavat pelaajat palaamaan pelin äänen kerta toisensa jälkeen. Pelin sisältämä väkivalta vetoaa taas moniin väkivaltaviihteen ystäviin. Pelin tarjoama ajanviete, pelin kyky rentouttaa ja pelin elämyksellisyys ovat taas tärkeitä ominaisuuksia niille, jotka hakevat peleistä lähinnä vastapainoa arjen harmaudelle ja tarvitsevat jotakin ajanvietettä. Kaaviossa 3.1 on esitetty tässä luvussa käsitellyt ominaisuudet ja niiden väliset yhteydet.



Kaavio 3.1: Pelien kiinnostavuus ja hauskuus

### 3.1. Oppiminen ja kehittyminen

Chris Crawfordin mukaan pelit motivoivat, koska ne ovat ihmisten, lintujen ja nisäkkäiden kaltaisten kehittyneiden eläinten luontainen tapa oppia. Mitä kehittyneemmät aivot ovat, sitä suurempi on myös vietti leikkimiseen ja sitä myötä myös pelaamiseen. Crawfordin mukaan leikkiminen ja pelaaminen on luontainen tapa oppia ja nykyiset opettamismenetelmät ovat vähemmän luonnollisia. Pelit ovat myös hyvä ja hauska tapa pysyä kunnossa, niin fyysisesti kuin henkisesti. [Crawford82-2] Tulevaisuudessa opetuspelit voivat olla tärkeässä roolissa uusien taitojen opettamisessa kouluissa nykyisten vähemmän luontaisen menetelmien sijasta.

Joillekin pelaajille yksi tärkeä syy pelata pelejä on se, että opittuaan pelaamaan ja vielä pärjäämäänkin jossakin vaikeassa pelissä, he saavat tunteen että he ovat oppineet jotakin ja että heidän taitonsa ovat kehittyneet. Pelin oppiminen voi tarkoittaa oppimista miten pärjätään jossakin tietyssä pelissä tai yleisten pelien mekaniikan ja toimintatapojen oppimista. Peleistä voi oppia myös joitakin käytännön tietoja ja taitoja. Peleistä opitut tiedot ja taidot voivat olla sellaisia, että niistä voi olla hyötyä tosielämässä tai ne voivat olla sellaisia, että niistä todennäköisesti hyötyy vain kyseistä peliä tai jotakin toista peliä pelatessa.

Pelejä pelattuaan ihminen voi myös kokea, että hän on kehittynyt jollakin tapaa. Hän voi tuntea, että hänen persoonansa on kehittynyt, tai hänen käyttäytymismallinsa tai käyttäytymismotiivinsa ovat muuttuneet. Peleistä saattaa oppia, että kaikkiin ongelmiin on aina jokin ratkaisu ja se saattaa auttaa selviämään vaikeista elämäntilanteista. Peleillä saattaa olla myös oma merkityksensä pelkojen ja muiden esteiden voittamisessa. Pelit saattavat auttaa voittamaan ujouden, parantamaan sosiaalisia taitoja, ryhmätyöskentelyä tai opettaa kuinka toimia yhteisössä/yhteiskunnassa. Esimerkiksi monissa internetin moninpelattavissa roolipeleissä voi päästä opettelemaan näitä taitoja turvallisesti kotoa käsin.

### 3.2. Menestymisen ja onnistumisen tunteet

Menestymisen ja onnistumisen tunteet ovat myös tärkeitä pelimotivaation ylläpitämiseen. Harvempi jaksaa pelata kovin pitkään peliä, joka ei tarjoa onnistumisen ja menestymisen tunteita ja jossa onnistumisen mahdollisuudet vaikuttavat hyvin marginaalisilta. Tasapainoilu liian helpon ja liian vaikean välimaastossa ei kuitenkaan ole helppoa ja optimaalista ratkaisua on todella hankala saavuttaa. Ongelmaa pahentaa se, että pelin vaikeus on täysin pelaajasta riippuvaista, joten peli joka toisen mielestä on aivan liian helppo voi toisen mielestä olla aivan liian vaikea. Ideaalisen sopivaa vaikeustasoa kannattaa kuitenkin tavoitella, sillä silloin pelistä on mahdollista nauttia eniten. Silloin onnistumiset tuntuvat kaikkein parhailta ja epäonnistumiset eniten harmittavilta.

Toisaalta silloin epäonnistumiset saavat pelaajan yrittämään uudestaan, koska hänellä on tunne että seuraavalla kerralla pystyy parempaan.

Häviäminen kuuluu olennaisena osana peliä, joten sen eliminoiminen kokonaan pois peleistä ei olisi kovin hyvä ajatus. Kun pelaaja ei voi hävitä, hän voi vain voittaa. Lopputuloksen epävarmuuden puuttuminen veisi jännityksen koko hommasta ja pelaaminen muuttuisi päämäärättömäksi. Voittaminen ei tuottaisi samanlaista tyydytystä, koska pelaaja tietäisi että se oli ainut mahdollinen lopputulos, ettei hän voinut mitenkään hävitä. Häviäminen on myös todiste siitä, että pelistä saa jotakin vastusta ja että vastustaja pelaa tosissaan.

Liian usein häviämällä on toisaalta myös ikävät seuraukset, sillä liian vaikeata peliäkään ei moni jaksakaan kauaa pelata. Jatkuvasti häviämällä menee motivaatio, koska tulee tunne että pelissä on mahdotonta voittaa. Siksi onkin tärkeää, että pelaaja voittaa ainakin silloin tällöin, jotta hän näkisi että pelissä ylipäätään on mahdollista voittaa. Nämä voitot kannustavat häntä yrittämään parhaansa, koska voittaminen tuntuu realistiselta mahdollisuudelta. Voittaessaan todella vaikean pelin pelaajalle tulee tunne, että hän on onnistunut tekemään parhaansa ja jopa ylittämään itsensä.

Miten sitten tavoitella tätä epämääräistä optimaalista vaikeustasoa, jolloin peli ei ole liian helppo eikä liian vaikea? Yksi ratkaisu voisi olla oppiva vastustaja, joka vähitellen oppisi tunnistamaan millaista vastustajaa vastaan hän pelaa ja mitkä ovat hänen vahvuutensa ja heikkoutensa. Vastustajan taidot ja mieltymykset tuntemalla hän voisi mukauttaa pelaamistyyliänsä siten, että voisi tarjota pelaajalle juuri hänen pelaamistyyliänsä ja sen hetkisellem vaikeustasolle sopivan vastuksen pelissä. Oppiva vastustaja voisi pistää juuri sen verran vastaan, että homma kestäisi koko ajan mielenkiintoisena, mutta ei koskaan kuitenkaan niin paljoa että pelaaja häviäisi liian nopeasti tai voittaisi liian helposti. Oppiva vastustaja voisi haluttaessa piinata pelaajaa hyvinkin kauan, pitäen häntä jatkuvasti oman osaamisensa ääri rajoilla, välittömästi uhkaavan musertavan tappion ja upean voiton välimaastossa. Pidemmän päälle pelaaja voisi kyllä hermostua tilanteeseen, joten oppivan vastustajan tulisi havaita milloin on aika lopettaa ja antaa pelin päättyä, tavalla tai toisella.

Pelaajan hävityksessä tällaista oppivaa vastustajaa vastaan voisi kokemus olla melko turhauttava, koska pelaaja tuntisi antaneensa kaikkensa ja silti hävinneensä. Motivaation yrittää uudelleen saanti voisi viedä hyvinkin kauan. Pelaajan voittaessa tunne olisi myös vastaavasti upea, koska pelaaja tuntisi tehneensä parhaansa ja pystyneensä voittamaan todella kovan vastustajan. Pelaaja tuntisi saavuttaneensa jotakin todella suurta. Pelaajan motivaatio lähteä pelaamaan tällaista vastustajaa voi vaihdella pelaajasta ja tilanteesta toiseen. Tällainen vastustaja ei todennäköisesti ole sellainen, jota vastaan joka päivä haluaisi otella. Siksi hyvä ratkaisu voisi olla antaa pelaajan päättää, milloin hän haluaa tällaisen vastustajan ja miten pitkään hän pättitilannetta haluaa ylläpitää ennen kuin vastustaja antaa tilanteen purkautua. Toinen, kompromissin omaisempi ratkaisu voisi olla oppivan vastustajan tekeminen pelin vaikeimmaksi vaikeustasoksi. Oppiva vastustaja voisi analysoida pelaajan tekemisiä ja menestymistä, ja jos se havaitsisi pelaajan voittavan liian nopeasti ja liian



helpolla, se voisi lisätä tiettyyn rajaan asti pelin vaikeustasoa mm. lisäämällä vastustajien tekoälyn tasoa ja tekemällä vihollisista vaikeampia. Todella hyvät pelaajat, joiden mielestä tavalliset vaikeustasot ovat liian helppoja, voisivat pitää tämäntyyppisestä järjestelystä, erityisesti jos he saisivat vapaasti valita rajan johon vastustajan taso voi maksimissaan nousta.

### 3.3. Kanssakäynti ja vuorovaikutus

Pelaajien välinen vuorovaikutus on merkittävä osa monia tietokonepelejä. Pelaajien välistä vuorovaikutusta voi ilmetä sekä yksinpeleissä, kun paikalla on useampia pelaajia että moninpeleissä. Osalle pelaajista pelit ovat hyvä tapa todistaa oma kyvykkyytensä tai vastaavasti kyvyttömyytensä [Crawford82-2]. Jotkut pelaajat yrittävät paikata heikkoa itsetuntoaan yrittämällä menestyä peleissä mahdollisimman hyvin; toisinaan jopa keinoja kaihtamatta. Monelle moninpelit ovatkin juuri tästä syystä kova paikka, kun oma ego ei kestä pelissä epäonnistumista.

Moninpelien yksi merkittävin ero yksinpeleihin nähden on se, että niissä oikeat ihmiset pääsevät suoraan vuorovaikutukseen keskenään. Ihmisten välinen kanssakäynti on monen mielestä paljon mielenkiintoisempaa kuin ihmisen ja tietokoneen välinen kanssakäynti. On mielenkiintoisempaa, kun tietää pelihahmojen takaa löytyvän oikeita ihmisiä. Silloin heidän kanssaan voi kanssakäydä paljon järkevämmän, kuin mitä tietokoneen kanssa voi tehdä. Esimerkiksi kun ihmispelaajalle sanoo jotakin, voi olla varma että saa ainakin jollakin tavalla järkevän vastauksen.

Joukkoon kuulumisen tunne on myös vahva motivaattori ja voi vaikuttaa myönteisesti moninpelaamisen aloittamispäätöksen syntymiseen. Ihminen on jossakin mielessä laumaeläin ja hän haluaa olla osa joukkoa ja kaipaa ryhmän tukea ja hyväksyntää. Pelit voivat toimia hyvänä sosiaalisen kanssakäynnin edistäjänä ja pelaamisella voidaan myös hakea toisten ihmisten huomiota ja hyväksyntää [Crawford82-2]. Moninpelien parissa pelaaja voi tuntea olevansa osa suurempaa yhteisöä. Yhteisön tukemana ei lisäksi tarvitse välttämättä olla yksin ongelmien, vaan voi yrittää saada apua. Joukolla on myös helpompi voittaa isommatkin vastustajat ja vaativammatkin tehtävät sujuvat paremmin kun on useampia tekemässä. Yksin pelatessa kaiken joutuisi tekemään yksin. Ryhmässä pelatessa peli voi myös sujua sutjakkaammin kuin yksin. Yhteistyö ei kuitenkaan aina ole helppoa, joten huonosti toimiva ryhmä voi jopa hidastaa pelaajan etenemistä. Isoa ryhmää voi olla vaikea hallita ja johtaa ryhmän jäsenten tekemistä siten, että ryhmän toiminta on järkevää ja tehokasta ja ettei ryhmän jäseniä jätetä pulaan. Hyvin toimiva ryhmän yhteistyö ja havainto siitä, mitä kaikkea ryhmä voikaan saada yhdessä aikaan tuo tyydytyksen tunteen siitä, että yhteistyö sujuu ja peli etenee.

Huomatuksi ja hyväksytyksi tulemisen tarve on usein myös voimakas ihmisillä. Ihmiset usein haluavat, että heitä kohdellaan yksilöllisinä ja

persoonallisina ihmisinä. Tästä syystä esimerkiksi koirat ovat suosittuja lemmikkeinä, koska ne osoittavat huomiota ja kiintymystä ja ne ovat vuorovaikutuksessa isäntäänsä. Pelit ovat tärkeitä siksi, koska ne sallivat pelaajien ottaa toiset huomioon yksilöllisinä ja monet pelit sallivat pelaajien panostavan omaa persoonaansa peliin. Tässä suhteessa peli on sitä parempi, mitä enemmän pelaaja voi panostaa omaa persoonaansa peliin. [Crawford82-2]

Yksi syy pelata pelejä voi olla se, että pelien ympärille on yksinkertaisempaa järjestää yhteisiä tapaamisia ja illanviettäjäisiä. Peli voi parhaimmillaan olla vain tekosyy sille, että kokoonnutaan ja tehdään jotakin yhdessä. Jotkut pelit antavat lisäksi mahdollisuuden ja tekosyy olla fyysisesti lähekkäin ja kosketuksessa toisiin ihmisiin viattomalla ja harmittomalla tavalla. [Crawford82-2]

Kaikki eivät kuitenkaan aina halua tehdä yhteistyötä, vaan saattavat pikemminkin haluta kilpailla keskenään. Myös sellaiset pelaajat, jotka tekevät yleensä yhteistyötä peleissä voivat haluta toisinaan kokeilla pelaajien välistä keskinäistä kilpailua. Joillakin kilpailuvietti on niin voimakas, että he pelaavat melkein mitä vain päästäkseen kilpailemaan toisten kanssa. Joillekin tärkeämpää pelaamisessa on mahdollisuus voittaa joku, erityisesti jos tämä joku on voittamisen arvoinen hyvä vastustaja. Tällaiset pelaajat suosivat taitoon perustuvia pelejä, joissa sattumalla on hyvin vähän merkitystä. Taitoon perustuvissa peleissä panoksena voi olla sosiaalisen arvovalan menettäminen tai saaminen. Kun pelataan isoin panoksin, kuten sosiaalisesta arvovalasta, muuttuu peli konfliktiksi, koska turvallisuus, pelien yksi tärkeimmistä ominaisuuksista, häviää. Jotkut suosivatkin tästä syystä puhtaasti onneen perustuvia pelejä, ettei heidän tarvitse vaarantaa sosiaalista arvovaltaansa. [Crawford82-2]

Ainakin miesten osalta kilpailuvietti voi osittain liittyä muussakin eläinkunnassa havaittuun ilmiöön eli uroiden tarpeeseen osoittaa kyvykkyytensä naaraille. Kilpailuvietti ei kuitenkaan rajoitu pelkästään naaraisiin, joten mietittäväksi jää päteekö sama teoria myös naaraisiin vai onko heidän kohdallaan kyse jostakin muusta asiasta.

### 3.4. Jännitys

Yksi pelaamisen motivaatio voi olla tarve hakea jännitystä elämään. Monet voivat kokea elämänsä tylsäksi ja pelaaminen on yksi tapa kokea jännittäviä hetkiä. Erityisesti moninpelit voivat tempaista mukaansa, koska niissä pääsee tekemisiin oikeiden ihmisten kanssa ja moninpelit eivät ole niin ennalta arvattavia; periaatteessa koskaan ei tiedä mitä milläkin pelikerralla tapahtuu. Jännityksen hakijat samalla tavoin peleissä voittamaan pyrkivät pelaajat voivat periaatteessa pelata mitä peliä vain, tärkeintä on että peli tarjoaa jännitystä ja mielenkiintoisia tilanteita. Osa jännityksen hakijoista ei tyydy pelkästään pelaamaan kiltisti, vaan hakevat jännitystä rikkomalla sääntöjä. Yhteenotto toisten pelaajien kanssa, häiriköinti ja jopa kiusaaminen saattavat antaa niitä väreitä, joita pelaaja ei muuten muualta saisi (tai ainakaan osaisi hakea). Kiinnijäämisen

pelko, kiellettyjen asioiden tekemisen houkuttelevuus ja yhteenottojen kiihkeys voivat olla asioita, joita monen on hankala vastustaa.

### 3.5. Uteliaisuus

Uteliaisuus voi olla myös vahva pelien pelaamisen motivoija. Aluksi uteliaisuus saattaa olla uteliaisuutta siitä, millaisia ne tietokonepelit, moninpelit, tai muut sellaiset nyt sitten ovat. Sen jälkeen uteliaisuus voi muuttua uteliaisuudeksi perehtyä paremmin pelien maailmaan. Myöhemmin uteliaisuus voi esiintyä vielä kiinnostuksena joitakin uusia pelimuotoja kohtaan tai haluna perehtyä jollekin yksittäiselle pelien osa-alueelle.

Pelaamisen aikana uteliaisuus voi ilmetä mm. kiinnostuksena siitä, mitä kaikkea mielenkiintoista pelistä löytyy ja mitä kaikkea uutta ja jännittävää peli pystyy pelaajalleen vielä tarjoilemaan. Tämä mielenkiinto voi sitoa pelaajan hyvinkin tiukasti pelin ääreen ja pelin pelaamisen lopettaminen voi olla vaikeaa. [Hytönen2]

### 3.6. Väkivalta

Vaikka ihmiskunta on kovasti sivistynytkin sitten muinaisten aikojen, on meissä silti jonkin verran jäljellä vielä alkukantaista petoa, joka jollakin tasolla nauttii väkivallasta ja väkivaltaviihdestä. Ehkä sen vuoksi väkivaltaviihde on niin suosittua kuin se nykyään on. Viime aikoina on ollut paljon keskustelua siitä, tekeekö väkivaltaviihde kuluttajastaan väkivaltaisen tai kuluttavatko enemmän väkivaltaan taipuvaisemmat henkilöt enemmän väkivaltaviihdettä. Paljon on myös keskusteltu ikärajojen toimivuudesta ja pitäisikö nuoria suojella väkivaltaviihdeeltä ja jos pitäisi, miten se tulisi toteuttaa. Vaarana on, että rajoitukset loukkaavat sananvapautta ja aikuisten ihmisten oikeutta päättää itse tekemisistään.

Mielestäni pelit ovat yksi suhteellisen turvallinen tapa tutkia omaa synkkää ja väkivaltaista puolta ilman, että kukaan oikeasti loukkaantuu. Väkivaltaisen peli voi toimia jonkinlaisena stressileluna, varoventtiilinä, johon voi purkaa stressin, turhautumisen ja patoumat. Peleissä voi turvallisesti ilmaista omaa väkivaltaista puoltaan loukkaamatta oikeasti itseään tai toisia ihmisiä. Lapsien suojelemiseksi väkivallalta, jota he eivät välttämättä vielä ymmärtäisi, on peleihinkin laadittu suositusikärajat. Kaikkein väkivaltaisimpia pelejä ei sallita kuin täysikäisille, jotka joutuvat muutenkin ottamaan jo täyden vastuun itsestään ja tekemisistään. Vanhempien vastuulle jää, ettei alaikäiset pääse käsiksi tähän alaikäisiltä kiellettyyn materiaaliin, ainakaan ilman vanhempien hyväksyntää.

### 3.7. Ajanviete ja rentoutuminen

Ajanviete on ehkä kaikkein yleisin syy, jota käytetään kun halutaan selittää toisille miksi joku pelaa pelejä. Monelle satunnais- tai arkipelaajalle tämä jää ainoaksi syyksi perehtyä pelien maailmaan, mutta muille tämä voi olla vasta ensimmäinen askel kohti syvällisempää peleihin tutustumista ja peliharrastuksen laajenemista. Monelle tämä on tärkein syy alun perin alkaa pelaamaan pelejä.

Rentoutuminen on toinen yleinen syy pelata pelejä. Haluamme rentoutua ja vetäytyä harmaasta arjesta pois jonkun mukavan harrastuksen pariin, kuten esimerkiksi pelaamaan. Kaikki pelaaminen ei välttämättä rentouta, mutua pelaaminen voi olla myös tapa purkaa stressiä, turhautumista ja patoumia (katso alakohta 3.1.8).

### 3.8. Elämyksellisyys

Pelien pelaamisen elämyksellisyys on myös vahva motivaattori pelata pelejä. Ihmiset hakevat uusia kokemuksia ja elämyksiä monilta elämänaloilta ja harrastuksista ja pelaaminen on yksi näiden joukossa. Ihmiset haluavat kokea voimakkaita ja positiivisia fiiliksiä tai mitä tahansa arkirutiinista poikkeavaa. Ihmisillä on myös tarve paeta todellisuutta ja fantasioida. Tällä tavoin he hakevat vaihtelua arjen muuten tylsiin rutiineihin. Tämä muistuttaa ihmisten tarvetta hakea jännitystä elämään (katso alakohta 3.1.4). Moni taidemuoto yrittääkin siirtää yleisönsä toiseen, fantasiamaailmaan [Crawford82-2].

Pelit mahdollistavat myös sellaisten roolien vetämisen, jotka eivät olisi normaalisti yhteiskunnassa hyväksyttäviä [Crawford82-2]. Esimerkiksi murhaajan tai varkaan roolia ei voisi kokeilla oikeasti ilman vakavia yhteiskunnallisia jälkiseuraamuksia. Peleissä tällaiset roolit ovat kuitenkin hyvinkin mahdollisia eikä pelaajan tarvitse pelätä, että niistä seuraisi oikeasti joitakin jälkiseuraamuksia. Yksinpeleissä näitä rooleja voi pelata melko vapaasti, mutta monessa moninpeleissä tällaisten roolien pelaamista on rajoitettu tuntuvasti. Monesti pelissä on tiukat säännöt, jotka säätelevät tämän tyyppisten pelihahmojen pelaamista tuntuvasti. Näitä sääntöjä noudattamalla näidenkin roolien pelaaminen on kuitenkin mahdollista.

Pelaajat voivat myös omaksua pelissä roolin joka on sosiaalisesti hyväksyttävä, mutta jonka tekoja ei voisi tehdä aivan tuosta vain. Pelaaja voi esimerkiksi ryhtyä sotapäälliköksi ja aloittaa ja käydä sotia tai pelaaja voi olla häikäilemätön liikemies, joka pyrkii muodostamaan monopoli keinoja kaihtamatta. Pelissä pelaajan ei tarvitse murehtia tekemisten seuraamuksia ja voi tehdä todella väkivaltaisia ja pahoja tekoja ilman tunnontuskia. [Crawford82-2]

### 3.9. Hyödyllisyys

Pelien pelaaminen ja pelit voivat olla myös hyödyllisiä. Opetuspelit pyrkivät tekemään oppimisprosessista mielenkiintoisempaa tarjoamalla eri asioiden oppimista helpottavia pelejä. Pelit on pyritty tekemään viihdepelien tapaan mahdollisimman hauskoiksi, mutta siten että opetettava asiakas tulisi samalla selväksi. Opettävien pelien kehityskaari on vasta aluillaan, joten vielä ne eivät ole aivan niin hauskoja kuin pelkästään viihdyttämään tarkoitettut pelit. Opetuspelejä kuitenkin kehitetään eteenpäin ja jatkossa pelien viihdyttävyys voi lähentää viihdepelien tasoa.

Myös pelkästään viihdyttäviksi tarkoitettut pelit voivat sisältää faktoja, jotka perustuvat todellisiin yksityiskohtiin. Peleistä saatava tieto on kuitenkin yleensä nippelitietoa ja faktojen tunnistaminen pelistä ei välttämättä aina ole itsestään selvää. Pelistä olisi mahdollista oppia paljonkin asioita, jos peli pohjautuisi esimerkiksi tarpeeksi tarkasti johonkin todelliseen historialliseen aikakauteen tai tapahtumaan, joka sitten opetettaisiin hauskalla tavalla pelin taustatietojen ja itse pelin tapahtumien myötä pelaajalle.

Jotkut pelit voivat opettaa myös joitakin todellisia taitoja. Jotkut simulaattorit, kuten lentosimulaattorit, ajopelit ja sotapelit ovat niin realistisia, että niitä pelaamalla voi oppia oikeita lentämiseen, ajamiseen tai sotimiseen liittyviä taitoja. Pelejä käyttävät myös hyväkseen mm. monet formulakuskit ja formulakisojen selostajat, kun he haluavat tutustua rataa ennen kisaa eikä heillä ole syystä tai toisesta mahdollisuutta tehdä sitä henkilökohtaisesti paikan päällä. Peliä pelaamalla he saavat käsityksen radan yleisilmeestä ja paikan päällä radan opetteluun ei mene enää niin kauaa.

Pelit itsessään voivat olla myös hyödyllisiä. Pelien kehittämisessä tekniikka kehittyy ja samaa tekniikka voidaan osin hyödyntää myös niin sanotuissa vakavissakin sovelluksissa. Pelien vaativuuden myötä laitetekniikka kehittyy ja samoin myös sovellukset. Myös pelien pohjakoodia saatetaan pystyä käyttämään arkipäivän sovelluksissa. Esimerkiksi **Quaken** pelimoottoria aiotaan käyttää valmisteilla olevan rakennuksen esittelyyn sen pohjapiirustuksen perusteella, ennen kuin rakentamista on edes aloitettu. Ihmiset voivat liikkua talon sisällä ja nähdä monitorilta miltä talo valmistuttuaan tulee näyttämään. Ihmiset saavat paremman kuvan valmiin talon ulkonäöstä ja voivat tehdä muutosehdotuksia kun niiden toteuttaminen on vielä yksinkertaisempaa kuin vasta talon valmistuttua.

### 3.10 Kontrolli

Kirjoihin ja moniin muihin viihdemuotoihin nähden peleissä on selkeä etu: pelaajat voivat tiettyjen rajojen puitteissa kontrolloida mitä peleissä tapahtuu. Malonen mukaan pelaajan kontrolli pelissä on tärkeää, koska se voi kompensoida oikeasti koettua kontrollin puutetta. Tärkeämpää on koettu, ei

niinkään todellinen kontrolli. [Kasvi98] Pelaajat haluavat yleensä tuntea pystyvänsä kontrolloimaan ja hallitsemaan tilannetta. Kontrolloimisen tarve voi osittain liittyä siihen että tosielämässä harvemmin voi täysin kontrolloida asioita. Kontrollin tarpeeseen voi osin liittyä myös tarve omata valtaa johonkin. Erityisesti alaikäisenä kun vanhemmat määräävät asioista voi tarve kontrolloida ja päättää itse asioista olla hyvinkin suuri. Pelit voivat tarjota välineen jossa voi tuntea pystyvänsä kontrolloimaan asioita. Tunne voi tosin olla ainakin osittain valheellinen, pelkkä illuusio kontrollista. Peli voi tarkoituksella pyrkiä antamaan pelaajalle tunteen että hän kontrolloi peliä vaikka oikeasti vaihtoehdot olisivatkin hyvin rajalliset.

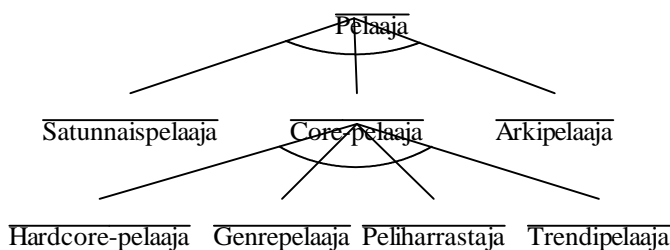
## 4. Pelaajatyypit

Pelien kiinnostavuutta voidaan tarkastella useista eri näkökulmista. Pelaajilla, pelin ylläpitäjillä ja pelin kehittäjillä on kullakin erilaiset näkemykset ja tavoitteet pelien suhteen. Nämä seikat vaikuttavat siihen, mikä heidän mielestään on tärkeää peleissä ja mitä puolia niissä tulisi painottaa. Tässä luvussa esittelen millaisia erilaisia pelaajatyyppejä on olemassa. Kaaviossa 4.1 on esitettyä eri pelaajaryhmiä ja niiden alaryhmiä. Pelin ylläpitäjä- ja pelin kehittäjätyypit jäävät tämän tutkimuksen ulkopuolelle.

Pelaajien ryhmää voidaan tarkastella ainakin kahdesta näkökulmasta. Ensimmäinen on Niko Nirvin tekemä jaottelu [Nirvi] pelaajatyypin mukaan ja toinen on jaottelu peligenren mukaan. Niko Nirvin jaottelun perustana on pelaajien erottelu sen mukaan, miten usein henkilöt pelaavat pelejä ja mikä heidän harrastuneisuuden aste on eli miten paljon he seuraavat alaa. Peligenren mukaan jaottelu perustuu siihen, minkä erityyppisiä pelejä on ja ketkä pelaavat minkäkin pelityypin pelejä. Tässä luvussa esittelen eri pelaajatyyppejä käyttäen pohjana Niko Nirvin jaottelua ja luvussa kahdeksan esittelen millaisia peligenrejä on olemassa.

Niko Nirvi jaottelee pelaajat kolmeen pääryhmään: Core-pelaajat, satunnaispelaajat ja arkipelaajat. Core-pelaajat jakaantuvat vielä neljään aliryhmään: Hardcore-pelaaja, genrepelaaja, peliharrastaja ja trendipelaaja. [Nirvi]

Hardcore-pelaaja on omistautunut pelaamaan muutamaa omasta mielestään todella hyvää peliä, joita hän pelaa sitten aivan tolkkottomasti. Hän tuntee kyseisistä peleistä lähes kaiken tietämisen arvoisen ja on tutkinut peleistä niiden kaikki eri puolet yksityiskohtia myöten. Pelikauppiaiden kannalta hän on huono asiakas, koska hän ei yleensä osta kovin usein uusia pelejä. Genrepelaaja on keskittynyt pelaamaan vain tietyn lajityypin tai aiheenmukaisia pelejä.



Kaavio 4.1: Pelaajatyypit

Aihealue voi olla hyvinkin laaja, kuten esimerkiksi simulaatiot yleensä tai pelkästään lentosimulaatiot. Aihe voi olla myös hyvin suppea, kuten esimerkiksi toisen maailmansodan lentosimulaatiot, jotka rajoittuvat pelkästään Eurooppaan. Peliharrastaja on kiinnostunut peleistä yleensä, eikä ole rajoittunut genrepelaajan tavoin vain tietyn aihealueen peleihin. Hän hakee aina uusia pelikokemuksia ja hän seuraakin alaa ahkerasti. Peliharrastaja on Core-pelaajista pelilehtien suosikkityyppi, koska he käyttävät lehdistön palveluita ahkerasti. [Nirvi]

Suurin ja siksi pelin tekijöille ja pelien myyjille tärkein core-pelaajien ryhmä ovat trendipelaajat. Trendipelaajat pelaavat vain tietyn kohurajan ylittäviä pelejä ja heidän ostoaktiivisuudestaan riippuu tuleeko jostakin hyvin myyneestä pelistä hittiä. Trendipelaajat seuraavat myös jonkin verran alaa, mutta eivät niin ahkerasti kuin peliharrastajat. Kaikista edellä mainituista neljästä ryhmästä on olemassa myös yksin- ja moninpeliversiot eli kyseiseen ryhmään kuuluvat pelaajat haluavat pelata vain joko yksin- tai moninpelejä ja eivät suostu vilkaisuun toisen tyyppiin peleihin. Lisäksi kaikista edellä mainituista on olemassa myös normaali- ja idioottiversiot. [Nirvi]

Satunnaispelaajat ovat kevytversio Core-pelaajista ja he voivat kuulua mihin tahansa core-pelaajaryhmään. Tärkein satunnaispelaajan core-pelaajasta erottava tunnusmerkki on tiedon puute. Satunnaispelaajat eivät ole kiinnostuneita tietokoneiden tai pelien sielunelämästä ja he eivät seuraa alaa. Satunnaispelaajat tekevät ostopäätöksensä mm. aihepiirin, kannen ja kavereiden suositusten perusteella. Tämä on sellainen ryhmä, josta moni on helposti käännytettävissä konsolipelaajiksi. [Nirvi]

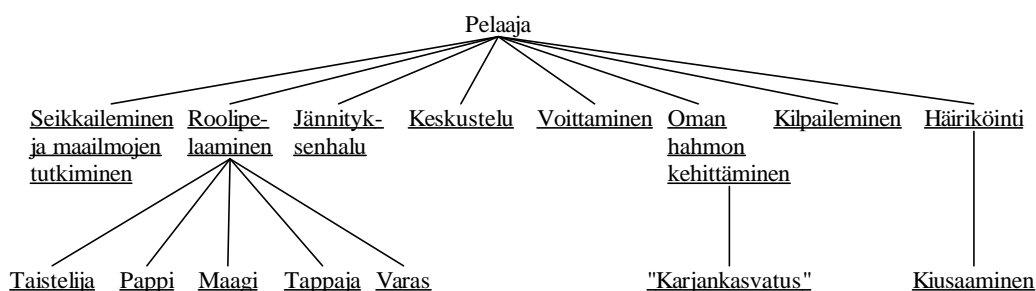
Arkipelaajat ovat pelintekijöiden haaveissa seuraava valloitettava alue. Arkipelaajat pelaavat silloin tällöin joitakin yksinkertaisia pelejä, kuten miinaharavaa, pasianssia tai pokeria yksin- tai moninpeliversiona. Arkipelaajat hakevat peleistä lähinnä hetkellistä ajankulua ja eivät ole syvemmin peleistä kiinnostuneita. Heille pelit ovat samanlainen hetkellinen ajankulu kuin television katsominen tai musiikin kuuntelu. Arkipelaajia on paljon, joten heissä on paljon markkinapotentiaalia. Heille pyritäänkin nykyään kauppaamaan monenlaisia uudentyyppisiä palveluita, kuten esimerkiksi kännykkäpalveluita ja kännykkäpelejä. [Nirvi]



## 5. Pelaajien motivaatiot ja tavoitteet

Yksi tapa tarkastella pelien kiinnostavuutta on niiden pelaajien tavoitteiden ja motivaatioiden mukaan. Useissa peleissä tavoite on hyvin näkyvästi määritelty, esimerkiksi kilpailun voitto, mutta tavoite voi olla myös paljon hienovaraisemmin määritelty ja vähemmän itsestään selvä. Yleensä jos tavoitetta ei pelin puolesta ole annettu, pelaaja keksii sellaisen itse. Ilman tavoitetta pelaamisesta tulee helposti päämäärätöntä ja ilman tavoitteita valintojen tekeminen on mielivaltaista. Tavoitteet vaikuttavat olennaisesti siihen, miten tarkastelemme pelaamiamme pelejä ja mitä pelien ominaisuuksia pidämme tärkeinä ja haluamme peleissä painottaa. [Hytönen1]

Tarkastelen tässä luvussa muutamia mahdollisia motivaatioita, joita pelaajilla voi olla ja mitkä pelien ominaisuudet pelaajalle kyseisissä tapauksissa ovat tärkeitä. Kaaviossa 5.1 on esitettyä erilaisia pelaajien motivaatioita ja tavoitteita. Jaan pelaajien tavoitteet seitsemään ryhmään: seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen, roolipelaaminen, oman hahmon kehittäminen, keskustelu, jännityksenhalu, voittaminen ja häiriköinti. Seikkailijoiden ja maailmojen tutkijoiden tärkein tavoite on nähdä ja kokea pelimaailmaa mahdollisimman laajasti. Roolipelaajat pyrkivät eläytymään pelaamaansa rooliin mahdollisimman autenttisesti. Oman hahmon kehittäjät pyrkivät saamaan pelaamansa roolihahmon kehittymään mahdollisimman nopeasti ja keskustelijat ovat kiinnostuneet eniten pelaajien välillä käytävistä keskusteluista. Jännityksenhaluiset pelaajat tekevät kaikkea mikä tuntuu jännittävältä ja voitonhaluiset pyrkivät voittamaan kaikessa johon ryhtyvät. Häiriköijät saavat mielihyväänsä toisten häiriköinnistä ja sääntöjen rikkomisesta.



Kaavio 5.1: Pelaajien tavoitteita peleissä

Ryhmiä voi olla enemmänkin kuin nämä ja kukin näistä ryhmistä voi olla mahdollista jakaa vielä tarkempaan aliryhmään. Ryhmät ovat hyvin ääriesimerkkejä kustakin tapauksesta ja harva pelaaja kuuluu täydellisesti ja vain pelkästään yhteen ryhmään. Suurin osa pelaajista tunnistaneekin itsessään ominaisuuksia useammasta kuin yhdestä ryhmästä.

## 5.1. Seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen

Pelaaja, jonka tärkein motivaatio on seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen tavoitteena on nähdä ja kokea mahdollisimman paljon kaikkea, mitä pelimaailma pelaajalle vain pystyy tarjoamaan [Laaksonen]. Pelaaja on kuin turisti, joka haluaa nähdä ja kokea pelimaailman joka kolkan ja nähdä kaikki mahdolliset nähtävyydet. Pelaajan kiinnostus voi olla kokonaisvaltaista tai koskea esimerkiksi pelkästään paikkoja, elämistöä, kasvillisuutta, asukkaita tai jotakin muuta yksittäistä asiaa.

Pelimaailman laajuus on tärkeää tämän pelityylin pelaajille. Pelimaailman paikkojen toisistaan poikkeavuus ja omaleimaisuus on myös tärkeää. Myös yksityiskohtien määrä ja laatu on muita pelityylin edustajia useammin tärkeiden asioiden listalla ja siksi erityisen tarkkaavaisuuden alainen asia. Seikkailijat arvostavat myös monipuolista ja rikasta kasvillisuutta ja elämistöä. Myös vihamieliset yksilöt kiinnostavat, vaikka niitä vastaan he yleensä myös pyrkivät suojautumaan jotenkin. Kiinnostus ei ole yleensä sellaista, että se estäisi heitä taistelemasta niitä vastaan vaan tarvittaessa sekin onnistuu.

Seikkailijoiden keskuudessa rikasta kulttuurista ja historiallista taustaa arvostetaan ja hyvin mietittyä taustatarinaa arvostetaan myös kovasti. Sosiaalisen kanssakäynnin tärkeys riippuu paljon pelaajasta ja peliympäristöstä. Seikkailijat saattavat kulkea ryhmissä esimerkiksi aikoessaan alueille, joissa epäilevät tarvitsevansa ryhmän tarjoamaa suojaa liian vaarallisia vastuksia vastaan. Monelle seikkailijalle taistelu on yleensä toissijaista, lähinnä jonkinlainen välttämätön pakko jolle ei kannata tuhata enempää aikaa ja resursseja kuin on pakko. Keskinäinen kilpailu on myös todennäköisesti melko alhaalla tärkeysjärjestyksessä ja lienee tyyliin kuka on seikkaillut kaikkein laajimmalla alueella, vierailut kaikkein vaarallisimmissa paikoissa tai nähnyt kaikkein mielenkiintoisimmat kasvit ja eläimet. Kaikista pelaajista juuri seikkailijat arvostavat kaikkein todennäköisimmin sellaisia tehtäviä, joiden menestyksekkäs suorittaminen vaatii paljon matkustamista paikasta toiseen ja erityisesti alueille, joilla he eivät ole vielä vierailleet.

## 5.2. Roolipelaaminen

Roolipelaajalle roolinmukainen käyttäytyminen on kaikkein olennaisin asia. Roolipelaajat eivät yleensä juuri ilahdukaan, kun he näkevät pelaajien käyttäytyvän roolihahmonsa luonteen vastaisesti, esimerkiksi varkaan joka ei varasta tai temppeliritarin (hyvän edustajan) joka ryöstää ja tappaa viattomia. Taustatarina ja pelimaailman yksityiskohtien tarkat kuvaukset ovat tärkeitä, koska ne kertovat millainen tausta pelin maailmalla ja ihmisillä on ja ne toimivat ohjenuorana kuinka pelaajan tulee käyttäytyä ja toimia. Pelaajan pelaama rooli ja se, pelaako hän hyvää, pahaa vai neutraalia hahmoa vaikuttavat myös paljon pelaajan käyttäytymiseen. Ne vaikuttavat myös siihen, miten hän suhtautuu toisiin pelaajiin ja olettaa toisten pelaajien suhtautuvan häneen. Roolipelaaja pelaa todennäköisesti mielellään ryhmässä, erityisesti jos hänen pelaamansa rooli sen sallii tai jopa niin vaatii. Luonnollisesti päinvastaisessa tapauksessa roolipelaaja pyrkii pysymään yksin tai pyrkii muodostamaan oman ryhmän toisten samaa roolia pelaavien pelaajien kesken.

Jotkut roolipelaajan arvostuksista vaihtelevat sen mukaan, mitä roolia hän pelaa. Tarkastelen seuraavana muutamia näistä rooleista ja niihin liittyviä pelien tärkeitä ominaisuuksia.

Taistelijat ja jousimiehet arvostavat taistelusysteemin toimivuutta; jos se ei toimi niin peli saa herkästi huonon arvosanan. Vastustajien määrä, laatu ja vaikeustaso ovat myös tärkeitä tekijöitä. Vastustajia on oltava riittävästi ja heidän on oltava tarpeeksi pahoja tarjotakseen kunnan vastuksen mutta ei mielellään liian pahoja, ettei niitä vastaan pärjääminen käy liian ylivoimaiseksi. Taistelujen on myös oltava reiluja ja vastustajien on noudatettava samoja sääntöjä kuin pelaajankin. Erityisesti epäreilut taistelusäännöt voivat ärsyttää pelaajaa pahan kerran. Tarjolla olevien varusteiden, kuten aseiden, panssareiden, ynnä muiden taisteluun liittyvien saatavuus ja laatu tulisi olla jossakin suhteessa pelaajalle tarjolla olevaan vastukseen ja pelaajien määrään. Varusteet eivät saa olla liian hyviä tai huonoja ja niiden hintataso liian matala tai korkea suhteessa pelaajalle tarjolla oleviin vastustajiin vaan niiden on oltava juuri kohdallaan. Tarjolla olevien varusteiden monipuolisuutta arvostetaan yleensäkin paljon, jotta mahdollisimman monenlaiset pelaamistyyliä ja taistelutaktiikat olisivat mahdollisia.

Taistelijat ja erityisesti jousimiehet hyötyvät ryhmässä taistelemisesta. Taistelijoiden rooli pelissä on yleensä olla eturintamassa ja ottaa iskut vastaan ja jousimiehet pysyvät selustassa ja osallistuvat taisteluun sieltä käsin. Taistelijat ja jousimiehet pyrkivät yleensä ensimmäisenä lyöttäytymään jonkin velhon ja papin kanssa, koska ne täydentävät parhaiten pelaajan puutteita verrattuna yksin pelaamiseen. Pappien tehtävänä on hoitaa taistelijan vammat ja velho pystyy loitsimaan monia tuhovoimaisia loitsuja ja pystyy taistelijoiden tukemana kaatamaan isompiakin vastustajia. Hyvään suuntautunut taistelija voi olla esimerkiksi temppeliritari, hyvän puolustaja. Pahaan suuntautunut taistelija tai jousimies saattaa olla esimerkiksi palkkamurhaaja. Häirikkö tai kiusaaja-

taistelija, joka keskittyy taistelemaan ainoastaan pelaajia vastaan ja kiusaamaan heitä parhaan mahdollisen taitonsa mukaan voi olla vaikea vastus. Monelle hahmotyypille juuri häirikkö- tai kiusaajataistelijan kohtaaminen on paha asia, jos heillä ei ole ryhmää tukena. Yksittäinen velho saattaa hyvällä tuurilla kuitenkin onnistua voittamaan yksittäisen häirikkö-taistelijan, jos onnistuu heti taistelun alussa pääsemään niskan päälle ja jotenkin torjumaan taistelijan hyökkäysyritykset tai poistumaan taistelupaikalta.

Pappi eroaa taistelijasta hyvin paljon. Taistelemisen sijasta papit ovat keskittyneet lähinnä auttamaan ja parantamaan toisten haavoja. Varusteet ovat paljon kevyempiä kuin taistelijalla ja pappi ei voi kunnolla käyttää kuin rajoitetusti tarjolla olevia välineitä kuten aseita. Myös suojiin käytön suhteen voi olla rajoituksia, lähinnä niiden painon suhteen. Papin varusteet liittyvätkin enemmän ammatin mukaisiin välineisiin. Harva ryhmä pärjää hyvin, jos heillä ei ole ainakin yhtä pappia hoitamassa ryhmän muiden jäsenten haavoja. Toisaalta pappi on erittäin riippuvainen ryhmästä, koska hänen taistelutaitonsa ovat erittäin rajatut. Osittain tästä syystä papin roolia pelaakin yleensä enemmän sosiaalisesta kanssakäymisestä kiinnostuneet ihmiset ja papit ovat ehkä myös tästä johtuen yleensä keskivertoa avuliaampia. Papin roolia pelaavat arvostavat peleissä järjestelmää, joka palkitsee pelaajia juuri ammattinsa mukaisesti toimimisesta eli tässä tapauksessa toisten pelaajien parantamisesta. Vastaavasti pappia pelaavat eivät voi ymmärtää pelejä, jotka jakavat kokemusta, ynnä muuta pisteitä pelkästään vastustajien tappamisesta. **Everquestin** tapa jakaa kokempisteet automaattisesti tasan ryhmän kaikille jäsenille on hyvä esimerkki järjestelmästä, joka sallii esimerkiksi pappien keskittyä ryhmän muiden jäsenten parantamiseen taistelun sijasta ja silti saada kokemusta siinä kuin ryhmän muutkin jäsenet.

Pahan puolen pappi voisi olla vaikka manaaja, joka manaa kuolleita taistelemaan omasta puolestaan. Häirikkö tai kiusaaja voi sitten yrittää käyttää näitä joukkoja sitten toisten häiriköintiin.

Velhon taistelutyyllissä yhdistyvät monet taistelijan ja jousimiehen ominaisuudet. Velho on tietysti mielessä kuin taistelija, koska hänellä on paljon tuhovoimaisia loitsuja jotka vastaavat taistelijan voimakkuutta. Velho on kuitenkin tietysti mielessä kuin jousimies, koska hän pystyy sinkoamaan taikojaan matkan päästä mutta on samaan aikaan lähitaistelussa hyvin haavoittuvainen. Velho tarvitsee monesti paljon varusteita loitsujensa tekoon, joten kantoapu saattaa tulla tarpeeseen. Velhon lähitaisteluun tarkoitettujen varusteiden käyttömahdollisuudet ovat papin tavoin hyvin rajalliset ja suojiin suhteen on monesti suuret rajoitukset. Näistä syistä velhon on yleensä hyvä pyrkiä pelaamaan ryhmässä, sillä velhon on hankala lähteä yrittämään yksin isompia ja vaarallisempia vastuksia vastaan. Häirikkö- tai kiusaaja velho saattaa kiusata toisia pelaajia tekemällä esimerkiksi suurelle alueelle vaikuttavia loitsuja, jotka vahingoittavat kerralla suurta määrää pelaajia.

Varas on ehkä nyt käsitellyistä rooleista tappajan ohella kaikkein hankalin pelattava. Varkaan roolin mukainen pelaaminen vaatii yleensä tekemään sellaisia tekoja, jotka voidaan helposti tulkita pelin hyvien sääntöjen vastaiseksi. Ei ole läheskään aina itsestään selvää, missä kulkee raja hyväksyttävän roolinmukaisen

pelaamisen ja häiriköinnin välillä. Hyvää varasta ei ole, joten teot ovat tyypillisesti enemmän tai vähemmän pahoja. Onnistuessaan rooli voi kuitenkin olla erittäin antoisa pelattava. Varkaan roolia pelaavat arvostanevat tästä syystä selkeästi määriteltyjä sääntöjä, jotka selvästi ilmaisevat mitä pelaajat saavat ja mitä eivät saa tehdä. Sallivimmat säännöt ovat luonnollisesti enemmän mieleen kuin sellaiset, jotka rajaavat liikaa heidän toimenkuvaansa liittyviä olennaisia toimia pois.

Ymmärtäväiset ylläpitäjät ovat myös varasta pelaavien toivelistan kärjessä, koska yhteenottoja toisten pelaajien kanssa tuskin voinee kokonaan välttää. Ryöstämistä tietokoneen ohjaamilta hahmoilta pidetään yleisesti paljon hyväksyttävämpänä kuin toisilta pelaajilta ryöstämistä. Hyvin rakennettu taustajuoni voi olla tärkeä, koska se voi tarjota hyvän motiivin ja oikeutuksen pelaajan toimille ja suoda siten myös pelin ylläpitäjien siunauksen. Ympäristön ja erityisesti tietokoneen ohjaamien hahmojen autenttinen suhtautuminen pelaajaan on kuitenkin tärkeä tunnelman luoja; harvapa oikeastikaan ilahtuisi saadessaan varkaan kiinni itse teosta.

Tappajan rooli ei sekään välttämättä ole turhan helppo. Monet haluaisivat taistella pelkästään toisia pelaajia vastaan, vaikka se monessa pelissä onkin varta vasten kielletty. Heidän mielestään todellista haastetta ja jännitystä ei voi saada muuten kuin taistelemalla toisia ihmispelaajia vastaan. Nykyään tätäkin roolia voi helpommin pelata, koska peleihin on alkanut ilmestyä tappajan roolia pelaaville omat järjestelynsä, jotka mahdollistavat joko kaikkien pelaajien yhteiselon tai siirtävät tappajat kokonaan omille alueilleen. Kaikissa peleissä ei näitä järjestelyjä ole kuitenkaan tehty ja niissä toisten pelaajien tappaminen on yleensä periaatteessa kiellettyä. Niissä peleissä toisten pelaajien hahmoja tappavia pelaajia pidetään häirikköinä joita ei katsota hyvällä.

Pelaajien välinen kahakointi voi tapahtua myös ennalta sovittuina otteluina, hieman kaksintaisteluiden tyyliin. Pelissä voi olla esimerkiksi tietyt pelialueet ja/tai käytännöt, jotka sallivat pelaajien turvallisesti käydä keskinäisiä otteluita ilman pahempia seuraamuksia kummankaan, niin voittaneen tai hävinneen osapuolen suhteen. Peleissä voi esiintyä myös tiettyjä tilanteita tai tapahtumia, joiden vallitessa ja puitteissa tappaminen on sallittua. Niihin liittyy yleensä jokin taustatarina tai tilanne, joka toimii pelaajien toimien motiivina ja oikeuttajana. Yhtenä esimerkkinä toimivat pelaajien muodostamien kiltojen väliset sodat.

Tappaminen voi kohdistua myös pelkästään tietokoneen ohjaamiin hahmoihin ja voi siten saada helpommin pelin ylläpitäjien siunauksen. Tämä ei silti tarkoita, etteivätkö tietokoneen pelaamat hahmot hermostuisi tällaisesta käyttäytymisestä ja pyrkisi saamaan pelaajaa tilille rikoksistaan tai pyrkisi saamaan pelaajan ohjaaman hahmon tapatettua. Tämä kuitenkin kuuluu olennaisena osana roolin pelaamista ja on siksi pelkästään toivottavaa. Tietokoneen hahmot saattavat esimerkiksi tarjota palkkioita niille pelaajille, jotka pystyvät esimerkiksi tappamaan tietokoneen hahmoja tappaneen pelaajan hahmon.

### 5.3. Oman hahmon kehittäminen

Oman pelihahmon kehittämisestä kiinnostuneet pelaajat ovat eniten kiinnostuneita siitä, millaisia taitoja he voivat pelihahmolleen opettaa ja miten parhaiten edistää tätä kehittymistä. He ovat erittäin kiinnostuneita paljonko mitkään teot ja asiat lisäävät pelihahmon kykyjä ja mitkä ovat tehokkaimmat ja nopeimmat tavat saada pelihahmo kehittymään. Pelihahmon kehitystahti suhteessa nähtyyn vaivaan on tärkeä asia; liian nopea tai hidas kehittyminen vie helposti mielenkiinnon. Hyvä taustajuoni, rikas yksityiskohtainen peliympäristö ja historiallinen ja kulttuurinen tausta eivät ole tämän pelityylin pelaajille niin tärkeitä, mutta eivät he suinkaan siitä ainakaan pahastu jos sellaiset peliin on suunniteltu. Monet tämän pelityylin pelaajat pelaavat ryhmässä, koska se on optimaalisin tapa taistella vaarallisempia vastustajia vastaan ja saada siten hahmon ominaisuudet kehittymään parhaalla mahdollisella tavalla.

Oman hahmon kehittämisestä on olemassa erikoistapaus, jota leikkimielisesti voisi nimittää vaikka karjankasvatukseksi. Tämä pelityyli muistuttaa pitkälti oman hahmon kehittäjän pelityyliä, mutta sillä erotuksella että pelaaminen ja pelaamisympäristö sinänsä ovat erittäin vähäisessä merkityksessä. Tärkein tavoite on kehittää pelihahmoja ja myydä ne sitten eteenpäin hyvään hintaan. Tämän vuoksi tärkeintä on saada hahmo kehittymään ja rikastumaan mahdollisimman nopeasti, jotta siitä saisi mahdollisimman hyvän hinnan ja pääsisi kehittämään taas uutta hahmoa myymistä varten. Pelihahmoja ostavat yleensä pelaajat, jotka eivät halua haaskata aikaansa hahmon kehittämiseen vaan haluavat päästä käsiksi suoraan hankalampiin tehtäviin ja taisteluihin. Jotkut pelit ovat kieltäneet kyseisen toiminnan pelille haitallisena toimintana. Yksi kieltämisen syy on ollut pelihahmojen kauppaan liittyneet epäselvyydet ja suoranaiset petokset, jotka heikentävät myös pelin ja pelintekijän mainetta. Toinen kieltämisen syy on se, että valmiiksi koulutetut hahmot asettavat eriarvoiseen asemaan ne pelaajat, jotka eivät valmista hahmoa syystä tai toisesta halua ostaa. Kolmas syy on, että kyseisen toiminnan on katsottu olevan roolipelien hengen vastaista; oman hahmon kehittäminen on kuitenkin yksi keskeisimmistä ja tyypillisimmistä roolipelien piirteistä.

### 5.4. Keskustelu

Tätä pelityyliä käyttävien pelaajien tärkein motivaatio pelata peliä on keskustelut toisten pelaajien kanssa. Monille peli toimii vain paikkana, jossa voi kohdata paljon erilaisia ja mielenkiintoisia ihmisiä. Peli tarjoaa eksoottisen ympäristön, jossa keskustella ja mahdollisesti puheenaiteita jos ei keksi muuta keskusteltavaa. Peliympäristön monipuolisuus, yksityiskohtaisuus, taustatarina ja taustatiedot voivat siksi olla tärkeitä osalle pelaajista. Pelin käyttöliittymä ja pelin tapa hoitaa pelaajien väliset keskustelut ovat luonnollisesti erittäin tärkeitä

ominaisuuksia ja niiden huono toteutus karkottaa helposti tämän pelityylin pelaajat pois.

Ainakin osalle pelaajista varsinainen pelaaminen toimii lähinnä pakollisena välivaiheena eri keskustelujen välillä, joten he arvostavat pelijärjestelmää joka mahdollistaa pelaajan vältellä esimerkiksi taisteluja mahdollisimman pitkälle. Silloin kun heidän on kuljettava paikasta toiseen, toivoisivat he todennäköisesti sen tapahtuvan mahdollisimman nopeasti ja vaivattomasti. Tapa miten peli palkitsee ahkerat keskustelijat ja miten keskustelijat voivat kehittyä ja menestyä pelissä ovat myös tärkeitä ominaisuuksia. Yksi tapa miten keskustelijat voivat menestyä pelissä on toimia tiedon välittäjinä ja kauppiaina. Pelaajat saavat paljon tietoa pelistä ja pelitapahtumista keskusteluissaan sekä ilmaiseksi että maksua vastaan. Tätä tietoa he voivat sitten pyrkiä myymään maksua vastaan. Keskustellessa pelihahmon keskusteluun liittyvät taidot paranevat ja mahdollisuudet onnistua myöhemmissä keskusteluissa paranevat. Saatuja rahoja pelaajat voivat sitten käyttää uusien tietojen, taitojen ja tarvikkeiden hankkimiseen.

## 5.5. Jännityksenhalu

Tätä pelityyliä ei välttämättä voi pitää täysin oma erillisenä tyylinään, vaan se voi liittyä moniin muihin tyyliin yhtenä osana. Tämän pelityylin pelaajat ovat valmiita pelaamaan lähes mitä tahansa peliä, kunhan se tuntuu tarpeeksi jännittävältä. Tämä jännitys voi tarkoittaa suurin piirtein mitä tahansa ja on siksi hyvin pelaajasidonnainen arvo. Pelaaja saattaa yhtä hyvin pelata hyvää, pahaa tai neutraalia hahmoa ja sääntöjen puitteissa tai niitä rikkoen. Lyhyesti sanottuna pelaajat pyrkivät tekemään kaikkea mikä milloinkin pelaajan mielestä tuntuu jännittävältä ja mielenkiintoiselta.

## 5.6. Voittaminen

Tämä on toinen pelityyli, jota ei täysin voi pitää omana erillisenä tyylinään, vaan se voi olla osana muita pelityylejä. Tämän pelityylin pelaajille kaikkein tärkeintä on voittaminen, millään muulla ei periaatteessa ole mitään merkitystä. Periaatteessa mikä tahansa peli käy, kunhan pelaaja pystyy menestymään siinä ja tuntemaan voiton huumaa. Riippuu pelaajista kuinka pitkälle he ovat valmiita menemään taatakseen voittonsa. Keinot voivat ulottua pelien valikoinnista sen mukaan mikä pelaajan todennäköisyys pelissä voittamiseen on aina hyvinkin röyhkeään pelissä huijaamiseen asti. Joillakin pelaajilla syynä tämän pelityylin mukaiseen pelaamiseen saattavat olla esimerkiksi itsetuntoon liittyvät ongelmat tai halu todistaa omaa kyvykkyyttään ja paremmuuttaan toisille.

## 5.7. Häiriköinti

Häiriköijät saavat peli-ilonsa siitä, että pilaavat toisten peli-ilon, ainakin siltä se näyttäisi. He saavat nautintonsa tekemällä kaikkea sitä, mitä säännöissä ja hyvien käytöstapojen ohjeissa on kielletty. Määritelmä on todellakin hyvin laaja, koska se pitää sisällään kaiken sen toiminnan mitä voidaan pitää toisten peli-iloa häiritsevänä. Tavat, joilla näitä sääntöjä rikotaan, ovat hyvin moninaiset ja osa on todella pitkälle ajateltuja ja konstikkaita tapoja. Monesti häiriköijät pyrkivät löytämään peleistä ja säännöistä virheitä, jotka sallisivat heidän tehdä asioita jotka eivät normaalisti olisi mahdollisia. Tällä tavoin he saattavat myös onnistua livahtamaan vastuusta, ainakin joidenkin tekemiensä temppujen suhteen. Sääntöjen rikkojia ei yleensä katsota hyvällä, joten tämän pelityylin pelaajat ovat uhanalainen laji useimmissa moninpeleissä.

Häiriköintiä voi olla monenlaista. Häirintä voi olla muun muassa: toisilta pelaajilta varastelemista tai toisten pelaajien tappamista, verbaalista häirintää, toisten pelaajien tekemisten häirintää, tien tukkona oloa, seuraamista joka paikkaan, kokemuspisteiden varastamista esimerkiksi tappamalla toisen pelaajan jo osittain tappaman vihollisen, perättömien huhujen levittämistä, perättömien ilmiantojen tekemistä ja jopa seksuaalista häirintää. Pelien säännöt ja ohjeet tulevat yleensä vähän jäljessä, joten ne eivät välttämättä aina ota huomioon kaikkein uusimpia temppuja.

Häiriköijät näkevät pelin säännöt ja ohjeet pelkästään kiusantekona heidän pelityyliään kohtaan ja he eivät olekaan yleensä kovin ilahtuneita sääntöjen kiristämisestä. He näkevät pelien ylläpitäjät yhtenä pelin vastustajista joita he eivät voi koskaan kokonaan nujertaa, ainoastaan välttelemään niin kauan kuin mahdollista. Häiriköijät arvostavat eniten sellaisia ylläpitäjiä, jotka antavat pelaajien itsensä hoitaa erimielisyytensä mahdollisimman pitkälle ja jotka puuttuvat pelaajien tekemisiin mahdollisimman vähän. Pelaajien tekemisiin puuttumista he pitävät yleensä ylläpitäjien pyrkimyksenä estää heidän hauskanpitonsa. Häiriköijillä ei ole ketään tiettyä kohdetta, vaan he keskittyvät tekemään kepposensa kaikkiin muihin pelaajiin kokonaisuutena tai satunnaisiin vastaantulijoihin.

Kiusaaminen on erikoismuoto häiriköinnistä ja se eroaa siitä lähinnä yhdessä asiassa; kiusaaminen on paljon keskittyneempää ja sillä on yleensä tietty kohderyhmä, jota keskitytään kiusaamaan jatkuvasti. Tämän tyyppinen käytös on erityisen epätoivottua peleissä ja siihen suhtaudutaan erityisen negatiivisesti jos siitä joku jää kiinni. Pahimmissa tapauksissa toiminta voi ulottua myös pelimaailman ulkopuolelle, mutta silloin kiusaajan tulisi selvittää kiusaamisen kohteidensa henkilötiedot ja saada heihin jotenkin sitten yhteys. Kiusaajalla voi olla, kuten muunkin tyyppisillä kiusaajilla, omia ongelmia jotka voivat tulla esiin muun muassa kiusaamisena. Tämä ei kuitenkaan kuulu tämän tutkimuksen piiriin.



## 6. Pelaajien tietotarpeet

Käsittelen tässä luvussa niitä tietoja, joita pelaaja voi tarvita pelatessaan pelejä, joko yksinpelinä tai moninpelinä. Tiedot pätevät ainakin roolipeleihin mutta tietojen pitäisi päteä myös kaikissa muissa pelityypeissä, ainakin pienin muutoksin. Pohdin mitä tietoja peleihin liittyy ja pohdin myös sitä, minkä tyyppistä tämä tieto on. Käytän osittain pohdinnoissani apuna Hannu Kangassalon tekemää jaottelua ihmisen muistissa olevasta tiedosta ja tietämyksestä [Kangassalo]. En ota huomioon lainkaan kahta ensimmäistä kohtaa, eli käsitteellistämättömiä havaintotietoja ja havaintoja tiedostetuista ilmentymistä. Oletan tässä tutkimuksessa, että nämä tiedot ovat olennainen osa kaikkea tietoa, jota tutkittuihin moninpeleihin liittyy, joten en ole lähtenyt tutkimaan niitä erikseen sen tarkemmin.

Rajaan tämän tutkimuksen koskemaan pelkästään pelaajan peleihin liittyviä tietotarpeita. Ylläpitäjillä ja pelin kehittäjillä on vielä omat tietotarpeensa, jotka liittyvät pelin tekemiseen ja ylläpitoon, mutta ne jäävät tämän tutkimuksen ulkopuolelle. Käytän esimerkkeinä kahta peliä, **Ultima Onlinea** (<http://www.uo.com/>) ja **Everquestia** (<http://www.everquest.com>). Teen enemmän viittauksia **Everquestiin**, koska siitä itselläni on jonkin verran omakohtaista kokemusta; sain tilaisuuden pelata sitä muutaman päivän ajan ystäväni luona. **Ultima Onlinesta** itselläni ei ole lainkaan kokemusta ja tiedän siitä ainoastaan sen mitä olen lukenut lehdistä, joten sen suhteen olen pelkästään pelin kotisivuilla kerrottujen asioiden varassa.

Tämä luku jakaantuu kohtiin seuraavasti: ensimmäisessä kohdassa tutkin pelin käyttöliittymiin liittyviä tietotarpeita. Toisessa kohdassa tutkin pelihahmoihin liittyviä tietoja ja kolmannessa kohdassa pelin juoneen liittyviä asioita. Neljännessä kohdassa pohdin mitä tietotarpeita pelaajan eri tavoitteisiin voi liittyä ja viidennessä kohdassa tutkin mitä tietoja pelin tehtävien suorittaminen voi vaatia. Kuudennessa kohdassa tutkin mitä eri tietotarpeita pelitaktiikoihin voi liittyä ja seitsemännessä kohdassa esittelen millaisia erilaisia sääntöjä ja niihin liittyviä tietotarpeita voi olla. Kahdeksannessa kohdassa tutkin eri sosiaalisiin taitoihin liittyviä tietotarpeita ja yhdeksännessä kohdassa teen vielä lyhyen yhteenvedon tutkimistani asioista.

## 6.1. Pelin käyttöliittymä

Ehkäpä aivan ensimmäinen asia, joka aloittelevan pelaajan tulee oppia, on pelin käyttöliittymä. Käyttöliittymän avulla pelaaja voi kommunikoida pelin kanssa ja se on pelaajan yhteys pelin maailmaan. Epäselvä tai huonosti toteutettu käyttöliittymä voi vaikeuttaa erityisesti alussa pelin omaksumista. Käyttöliittymän täytyy olla selkeä, että käyttäjä voisi mahdollisimman intuitiivisesti tietää mitä mistäkin tapahtuu. Graafiseen käyttöliittymään pohjautuvissa peleissä pelaajan täytyy opetella käyttöliittymän käyttämien symbolien ja termien ja niihin liittyvien käsitteiden merkitys. Käyttöliittymän symbolien täytyy olla mahdollisimman yksikäsitteisesti tulkittavissa. Yleisesti tunnettujen symbolien käyttö voi helpottaa asiaa. Toisaalta yleisesti tunnettujen symbolien merkityksen muuttaminen voi aiheuttaa herkästi sekaannusta. Komentopohjaista käyttöliittymää käyttävissä peleissä täytyy pelaajan opetella pelin käyttämät eri komennot ja niiden merkitys. Pelaajan tulisi intuitiivisesti pystyä tietämään, mitä tapahtuu mistäkin symbolista ja mitä mikäkin komento tekee, ettei pelaajan tarvitsisi olla aina varuillaan sen varalta, ettei vahingossa sotke asioita. Tästä syystä käyttöliittymässä ja yleisesti koko pelissä käytettävät käsitteet täytyy olla intuitiivisia ja käsitteiden täytyy olla tarkkaan määritelty ja selitetty. Esimerkiksi **Everquestissa** help -napin takaa löytyy ohjeita peliin sähköisessä muodossa [Everquest3], kun taas **Ultima Onlinessa** help -napin avulla pelaaja voi kutsua pelinjohtajan tai jonkun peliavustajista avuksi [UO1].

Käyttöliittymän käyttöön liittyy päättelymekanismeja. Esimerkiksi hiirivetoisia käyttöliittymiä käyttämään tottuneet pystyvät pitkälti päättelemään mitä mistäkin tapahtuu ja miten erilaisia tehtäviä todennäköisesti käyttöliittymän avulla voi tehdä. Tätä tietoa voi ehkä pitää myös hiljaisena tietona, koska sen olemassaoloa ei yleensä erikseen tiedosteta. Käyttöliittymien käyttöön liittyy myös taitoja ja osaamista, esimerkiksi hiiren ja näppäimistön käyttöön liittyvänä. Käyttöliittymiin liittyy myös oma kielensä, sillä monet käyttöliittymien termit on standardoitu. Näitä termejä ei kuitenkaan niin yleisesti käytetä samalla tavoin, kuten yllä oleva esimerkki osoittaa. Pelaaja voi muodostaa pelin käyttöliittymästä mielessään käsittekaavion, johon hän tallentaa sen eri symbolien ja termien merkityksen ja eri osien väliset yhteydet ja osien muodostaman rakenteen.

Käyttöliittymien suunnittelussa vaikuttavat myös yhteiskunnassa vaikuttavat arvot ja normit. Esimerkiksi länsimaisissa kulttuureissa suunnitelluissa käyttöliittymissä oletetaan käyttäjän tietävän, että vallitseva luku- ja tulkittamissuunta on vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin. Tämä näkyy mm. siinä, että teksti ilmestyy ruutuun ylhäältä alaspäin, oikealle meno on eteenpäin menemistä ja vasemmalle takaisin menemistä, jne.

## 6.2. Pelihahmo

Riippuen pelihahmon tyyppistä voi hän omata erilukuisen määrän erilaisia ja eritehoisia taikoja. Riippuen pelihahmon tyyppistä pelaaja voi myös taikoa erisuuruisen määrän näitä taikoja tietyn aikavälin sisällä. Taiat jakaantuu yleensä eri kategorioihin sen mukaan minkä tyyppisen hahmon taittavaksi ne on tarkoitettu. **Everquestissa** esimerkiksi on satoja taikoja joita erityyppiset pelaajat voivat taikoa, esimerkiksi Spirit of Wolf, Skin like Nature ja Careless lightning. Pelihahmo voi saada pelin kuluessa hyvinkin erilaisia esineitä, joiden käyttötarkoitus, käyttöön liittyvät rajoitukset ja arvo olisi hyvä tuntea. Pelissä voi olla jopa tuhansia esineitä, jotka voidaan kategorisoida eri luokkiin kuten esimerkiksi aseet, panssarit, taikaesineet, ym. Taikaesineistä esimerkkinä **Everquestin** platinum ring, joka tehostaa pelaajan ominaisuuksia. Pystyäkseen pelaamaan peliä täysipainoisesti, on pelaajan opittava tuntemaan mitä pelihahmoja pelaaja voi pelata ja minkälaisia ne ovat ominaisuuksiltaan. Pelaajan tulee tietää mitä taitoja pelihahmolla on aloittaessa ja mitä taitoja se voi hankkia myöhemmin pelin kuluessa. Tärkeää on myös tietää missä vaiheessa peliä ne on mahdollista saada. Hyvä on myös tietää miten taitoja käytetään, esimerkiksi on hyvä tietää mitkä taidot ovat käytössä aina automaattisesti ja mitä joutuu käyttämään erikseen. Esimerkiksi **Everquestissa** mm. Paladinin osaama Lay Hands -loitsu on erikseen käytettävä kun taas offense ja defense ovat käytössä aina automaattisesti [Everquest4].

Pelihahmon taikoihin, esineisiin ja taitoihin liittyy monenlaista tietoa. Pelihahmon taikoihin, esineisiin ja taitoihin sisältyy mm. käsitteellistä tietoa, sillä pelaajan tulee tietää hyvin mitä kukin taikaa, esinettä tai taitoa kuvaava käsite ja sen termi tarkoittavat. Käsitteen ilmentymät saavat arvoja, jotka esitetään käyttäen jotakin symbolijärjestelmää kuten arabialaisia numeroita tai graafisia symboleja ja ne voivat saada arvoja joltakin tietyltä arvoalueelta. Pelaajan on tunnettava käytettyjen symbolien merkitys ja yleensä on myös hyväksi tietää käsitteiden ilmentymien arvoalueet, jotta pystyy tekemään arvioita käsitteen ilmentymien saamien arvojen suhteen. Käsitteet voivat muodostaa käsiterakenteita, jotka ilmaisevat käsitteiden väliset suhteet ja hierarkkisen rakenteen. Käsiterakenteita voivat olla esimerkiksi taiat, automaattisesti käytössä olevat taiat tai erikseen käytettävät taiat. Pelihahmon taiat, esineet ja taidot noudattavat joitakin sääntöjä, kuten minkä tyyppiset pelihahmot voivat niitä saada ja ketkä, miten ja missä niitä voi käyttää. Nämä ovat myös tärkeitä tietoja, jotka pelaajan tulisi hallita. Pelaaja voi tehdä erilaisia päättelymekanismeja käyttäen erilaisia johtopäätöksiä edellä mainituista asioista, kuten esimerkiksi minkälaisia taktiikoita kannattaa käyttää milloinkin ja mitkä pelihahmot soveltuvat parhaiten omaan pelityyliin. Nämä taktikat ja eri taikoihin, esineisiin ja taitoihin liittyvät käsitteet voivat muodostaa myös käsitteekaavioita pelaajan mielessä, joiden avulla hän pyrkii jäsentämään oppimaansa tietoa. Näistä voi muodostua jopa jonkinlaisia teorioita, jos pelaaja jatkaa asioiden pohtimista. Eri pelaajat voivat arvostaa eri taika-, esine- ja taitoyhdistelmiä enemmän kuin toisia

ja tähän voi vaikuttaa pelaajalla ennestään olevat ja hänen pelatessaan oppimansa arvot ja normit.

Riippuen pelistä pelaajan pelihahmo voi tehdä lukuisan määrän erilaisia asioita. Pelaaja saattaa esimerkiksi voida taistella erilaisia tietokoneen ohjaamia hahmoja vastaan, muita pelaajia vastaan, tehdä toisten pelaajien kanssa yhteistyötä, keskustella tai käydä kauppaa. Pelaaja ei välttämättä voi tehdä kaikkea heti pelin alusta alkaen ja pelaajan tekemisiä voi rajoittaa myös valittu hahmoluokka. Esimerkiksi **Everquestissa** vain tietyt rodut voi valita tietyn ammatin ja vain tietyn ammatin valinneet voivat esimerkiksi taikoa [Everquest3]. Pelaajan on hyvä myös tietää mitkä pelihahmon ominaisuudet ovat minkäkin ammatin suhteen tärkeitä ja miten ne vaikuttavat pelihahmon ominaisuuksiin ja pelihahmon tekemisiin pelin eri tilanteissa. Esimerkiksi **Everquestissa** siihen, miten paljon druidi voi taikoa tietyn ajan sisällä vaikuttaa pelkästään pelihahmon wisdom arvo [Everquest3].

Ainakin osaan asioista, joita pelaaja voi tehdä, liittyy hiljaista tietoa. Erityisesti asiat, joita teemme enemmän tai vähemmän normaalistikin ovat sellaisia asioita, joista meillä on paljon tietoa ja jonka olemassaolosta emme välttämättä ole aktiivisesti tietoisia. Silti osaamme käyttää sitä osallistuessamme näihin aktiviteetteihin. Esimerkiksi keskusteluun toisten ihmisten kanssa liittyy paljon erilaista tietoa siitä mitä pidetään sopivana ja mitä ei, riippuen paikasta jossa keskustellaan ja välineestä jonka avulla keskustelu käydään. Pelaajan tekemisiin liittyy myös käsitteellistä tietoa, esimerkiksi mitä kaikkea käsite taistelu tai taikominen kaiken kaikkiaan sisältää. Keskusteluihin voi liittyä symboleilla esitettyä tietoa, ainakin jos keskustelu käydään tekstimuodossa. Erilaisia tunteita ilmaisevat symbolit, kuten hymiöt, ovat yleisiä. Esimerkiksi keskustelussa yleisesti käytetty hymiö on ":-)", joka ilmaisee että keskustelija hymyilee. Pelaajien väliseen keskusteluun liittyy usein oma erityinen kielensä, jolla voi olla paljon omia slangisanojaan ja useita lyhenteitä, joita käytetään pidempien termien sijasta. Esimerkiksi **Everquestissa** on muotoutunut oma epävirallinen termistönsä ja omat lyhenteensä eri asioille ja sanonnoille, joiden tunteminen on pelaajalle tärkeää koska niitä käytetään hyvin yleisesti koko ajan. Käsitteet voivat muodostaa käsiterakenteita, jotka ilmaisevat käsitteiden välisen hierarkian. Tällaisia käsiterakenteita voi olla esimerkiksi käsite taistelutavat.

Pelaajan tekemisiin liittyy paljon myös sääntöjä, jotka voivat olla joko pakollisia tai suositeltavia. Esimerkiksi monessa moninpelissä on sääntö, ettei toisten tappoja saa varastaa, toisin sanoen ettei saa käydä sellaisen pelin vastustajan kimppuun, jota vastaan jotkut toiset pelaajat jo taistelevat. Tämä sääntö ei kuitenkaan päde, jos he pyytävät apua vihollisen tappamisessa tai he jättävät taistelun kesken tai antavat vihollisen karata. Päätelymekanismeja voi liittyä useampaankin pelaajan tekemisiin liittyviin asioihin. Pelaajalla voi olla omat päätelymekanisminsa, jolla päätellä pelin antamien tietojen mukaan mikä tai mitkä pelin tarjoamat pelihahmoluokat sopivat omaan pelityyliin. Pelaaja voi myös pyrkiä päättelemään miten pelihahmon ominaisuudet vaikuttavat eri tilanteissa ja mitkä taktiikat ovat parhaita milläkin pelihahmotyypillä missäkin pelissä. Kaikki taktiikat eivät nimittäin välttämättä toimi kaikissa peleissä, koska

pelit voivat poiketa toisistaan hyvinkin paljon. Erityisesti paljon tietyn tyyppisiä pelejä pelannut pelaaja on voinut kehittää omia päättelymekanismejaan siihen, miten vastaantuleviin tehtäviin löytyy parhaiten ratkaisu. Pelaaja on voinut myös luoda mielessään jonkinlaisen kategorisoinnin, jonka perusteella hän luokittelee eri tehtävät eri kategorioihin ja sen perusteella pyrkii päättämään, mikä ratkaisutapa on paras juuri käsiteltävänä olevaan pulmaan. Parhaimmat pelaajat ovat saattaneet kehittää jonkinlaisia teorioita esimerkiksi siitä, miten tietyn tyyppiset ratkaisut pätevät aina tietyn tyyppiin ongelmiin.

Taitoja pelaajan tekemisiin liittyy ainakin sillä tasolla, miten hyvin pelaaja osaa käyttää käyttöliittymän ohjauksessa käytettäviä laitteita, kuten hiirtä ja näppäimistöä. Taitoa on myös mm. se, että osaa liikkua pelimaailmassa siten että pärjää ja osaa aina arvioida eri tilanteissa, mikä on kulloinkin paras tai ainakin pelaajan henkiin jäämisen kannalta riittävän hyvä toimintatapa. Luonnollisesti taitoihin liittyy taitotietoa, mutta niiden luonteesta johtuen sitä voisi ehkä enemmän verrata piilotietoon, koska monesti pelaaja ei osaa selittää miten hän aina ratkaisee mitä tekee seuraavaksi. Ratkaisut tapahtuvat usein jonkinlaisen intuition tai piilotiedon varassa. Pelaajan käyttäytymiseen ja eri ratkaisuihin vaikuttavat mm. yhteiskunnan tai yhteisön kautta opitut ja omasta vaikutuksesta muotoutuneet arvot ja normit. Suurin osa pelin käytössännöistä on esimerkiksi johdettu läntisessä yhteiskunnassa vallalla olevista hyvän käytöksen normeista.

Eri pelaajat pitävät erityyppisistä pelitavoista, siksi heille sopivat eri rotu- ja ammattiyhdistelmät eri tavalla. Pelaajan kannattaa selvittää pelistä, mitä erilaisia pelityylejä se tukee, mitä hahmoluokkaa eri pelityyleissä kyseisessä pelityylissä suositellaan ja mitkä hahmon ominaisuudet kyseisille hahmoluokille ovat tärkeitä. Esimerkiksi **Everquestissa** yksinpelaamista ei suositella, mutta sen kuitenkin valinneille druidi sopii kaikkein parhaiten. Sosiaalisesta kanssakäymisestä ja ryhmässä pelaamisesta kiinnostuneille pappi sopii parhaiten, koska he pääsevät ja joutuvatkin paljon tekemisiin toisten pelaajien kanssa ja he ovat ehkä myös eniten riippuvaisia ryhmästä, koska papilla on heikot taistelutaidot. Pelityyliin vaikuttaa myös valitseeko hyvää vai pahaa edustavan rodun. Ainakin **Everquestissa** pahan rodun pelaaminen on yleisesti ottaen hankalampaa, koska hyvän ja pahan rodun edustajat eivät voi liikkua vapaasti toistensa kaupungeissa. Pajojen rotujen kaupunkoja on myös vähemmän kuin hyvien rotujen ja ne ovat yleensä vielä paremmin piilossa, joten niitä ei löydä niin helposti.

Pelaajalla voi olla hiljaista tietoa koskien sitä, miksi joku tai jotkut pelityylit ovat hänelle kaikkein mieluisimpia. Pelaaja ei välttämättä osaa itsekään sanoa, miksi pelaa juuri tietyllä tai tietyillä pelityyleillä tai ei välttämättä ainakaan osaa kunnolla pukea sitä sanoiksi. Asiaan voi vaikuttaa mm. pelaajan luonne ja ajan myötä muotoutuneet arvot ja asenteet. Tästä hiljaisesta tiedosta voidaan todennäköisesti muodostaa käsitteellistä tietoa, mutta sitä voi olla hankala pukea sanoiksi. Samasta syystä tiedon esittäminen symbolien avulla voi osoittautua hankalaksi, mutta ehkä ei kuitenkaan mahdottomaksi. Tiedon esittämiseksi voidaan esimerkiksi kehittää oma täysin keinotekoinen symbolinen kieli, jonka avulla tietoa pyritään esittämään. Ongelmaksi jää tiedon jakaminen järkeviin

osiin, joille sitten voidaan kullekin määritellä oma symbolinsa. Muodostetuista käsitteistä voi olla mahdollista kehittää edelleen kokonaisia käsittekaavioita, jos muodostettujen käsitteiden väliset yhteydet, ehdot, rajoitukset, ehdolliset rajoitukset ja käsitteiden välinen hierarkkinen rakenne saadaan selvitettyä.

Pelaajan pelityyleistä voidaan löytää sääntöjä, jotka voisivat olla muotoa: "jos pelaajalla on jokin ominaisuus voimassa, todennäköisyys että hän pitää jostakin pelityylistä on suurempi". Esimerkiksi jos pelaaja on sosiaalinen, todennäköisyys että hän pitää ryhmässä pelaamisesta tai että hän pitää pelaamisesta pappina on suurempi. Kun näitä sääntöjä on löydetty tarpeeksi, on niistä mahdollista pyrkiä luomaan myös pidemmälle meneviä päättelymekanismeja. Voidaan esimerkiksi pyrkiä luomaan päättelymekanismeja, jotka ovat muotoa: "jos pelaajalla on jokin tietty joukko ominaisuuksia, pitää hän hyvin todennäköisesti yhdestä tai useammista näistä pelityyleistä". Esimerkiksi voitaisiin esittää päättelysääntö, että jos pelaaja on sosiaalinen ja hän pitää ihmisten auttamisesta, hän pitää pappina pelaamisesta koska siinä on eduksi olla ja siinä pääsee tekemään molempia. Säännöistä voidaan yrittää muodostaa eriasteisia teorioita, mutta niiden tekeminen voi osoittautua erityisen hankalaksi; ainakin sellaisten teorioiden, jotka pätevät kaikkiin pelaajiin. Varsinaista faktatietoa pelityyleistä ei mielestäni kuitenkaan löydy, koska joka tilanteessa ja kaikkiin pelaajiin varmasti pätevää faktaa on vaikeata jos ei peräti mahdotonta löytää. Lisäksi kaikki pelityyleihin liittyvät asiat ovat kovin suhteellisia ja ovat pitkälti pelaajasta riippuvaisia asioita.

Samalla tavoin kuin oikeassa elämässä ei ihmisellä voi olla aivan minkäläistä nimeä tahansa, ei pelissäkään pelaaja voi antaa aivan minkäläistä nimeä tahtoo pelihahmolleen. Pelimaailman nimeämissäännöt ovat kuitenkin yleensä ankarampia kuin tosielämän, ja nämä nimisäännöt on hyvä tietää tai ainakin hyvä tietää mistä ne voi tarkistaa, kun pelihahmolle aletaan miettiä nimeä. Esimerkiksi toisin kuin tosielämässä pelimaailmassa kahta samannimistä ei saa olla, nimi ei saa olla loukkaava eikä se saa sisältää tiettyjä erikoismerkkejä. Erityisesti nämä erikoismerkkejä koskevat säännöt ovat pelikohtaisia, joten kiellettyjen merkkien lista voi vaihdella suurestikin pelistä toiseen. Peleissä voi olla myös muitakin erikoisia sääntöjä, esimerkiksi **Everquestissa** pelaaja voi antaa aluksi pelihahmolleen vain etunimen. Kun pelaaja etenee pelissä ja saa pelihahmonsa tasolle 20, voi hän antaa pelihahmolleen myös sukunimen [Everquest1]. Tämä on yksi pelin tapa erottaa pidemmälle pelanneet pelaajat vähemmän pelanneista.

Pelihahmojen nimiin liittyvä tieto on suureksi osaksi sääntöjen, lähinnä kieltojen muodossa olevaa tietoa. Nimisäännöt voivat muodostaa hyvinkin mutkikkaita sääntöjä. Tiedon voi ajatella myös olevan faktamuodossa, koska ne on ainakin tarkoitettu olemaan yksiselitteisiä ja ne ilmaisevat miten jokin asia on tai miten sen tulisi olla. Säännöistä voidaan pyrkiä johtamaan päättelymekanismeja, mutta aina se ei kuitenkaan ole mahdollista jos säännöistä ei muodostu selkeää yhtenäistä kokonaisuutta tai jos säännöt ovat keskenään liian ristiriitaisia tai epäyhteensopivia. Esimerkiksi voidaan pyrkiä tekemään päättelysäännöt, onko jokin tutkittava nimi sääntöjen vastainen tai säännöt, joiden avulla voidaan pyrkiä generoimaan sääntöjen mukaisia nimiä enemmän

tai vähemmän satunnaisesti. Parhaassa tapauksessa säännöt ja päättelymekanismit voivat kypsyä teoriaksi, mutta se vaatii paljon sekä lähteenä käytettäviltä säännöiltä että teorian laatijalta. Säännöt eivät mielellään saisi olla ristiriitaisia ja todennäköisesti auttaisi myös, jos säännöt olisivat mahdollisimman selkeät ja yksiselitteiset.

Nimisäännöt voivat sisältää myös erilaisen määrän käsitteellistä tietoa. Nimisäännöissä puhutaan monista asioista, jotka voidaan ajatella olevan käsitteitä ja jotka säännöt olettavat olevan kaikille selviä tai joita säännöt pyrkivät selittämään. Nimisäännöissä esiintyviä käsitteitä ovat mm. loukkaavuuden, sallittavuuden tai omaperäisyyden käsite. Nämä käsitteet voidaan pyrkiä esittämään esimerkiksi jonkin keinotekoisien symbolisen kielen avulla, jolloin voidaan pyrkiä yksiselitteisyyteen ainakin käytettyjen symbolien suhteen. Käsitteet voidaan pyrkiä esittämään myös luonnollisella kielellä, mutta silloin ei ole mahdollista päästä yhtä suureen yksiselitteisyyteen, kuin jotakin keinotekoisista kieltä käytettäessä. Käsitteistä voi muodostua myös käsittekaavioita, joista selviää käsitteiden välinen hierarkia ja niiden väliset ehdot, rajoitukset ja ehdolliset rajoitukset. Nimisääntöihin ja erityisesti niiden tulkintaan voi liittyä hiljaista tietoa, joka esimerkiksi säännön tekijällä on ollut mielessä sääntöä tehdessään mutta jota hän ei ole jostakin syystä liittänyt kyseisen säännön selitykseen. Samalla tavoin säännön tulkitsijalla voi olla mielessään jotakin hiljaista tietoa, jota hän käyttää hyväkseen sääntöä tulkitessaan mutta jota ei välttämättä osaisi kertoa sanoina. Nämä hiljaiset tiedot voivat koostua mm. henkilön tai yhteiskunnan arvoista tai normeista, jotka vaikuttavat muodostettaviin nimisääntöihin ja niiden tulkintaan.

### 6.3. Pelin juoni

Pelin taustajuoni kertoo pelaajalle, minkälaiseen maailmaan peli sijoittuu ja mitkä ovat ne olosuhteet, jossa pelaaminen tapahtuu. Taustajuoni voi antaa selityksen sille, miksi asiat ovat siten miten ne kussakin pelissä ovat. Taustajuonessa voidaan myös kuvailla pelissä esiintyvien hahmoluokkien ja rotujen taustaa ja niiden olemusta. Tämä voi auttaa paremmin ymmärtämään ja myös hiukan ennakoimaan pelimaailman tapahtumia. Taustajuoni voi toimia myös pelaajan mielenkiinnon herättäjänä, tapana houkutella pelaaja tutustumaan peliin. Pelin varsinainen juoni, jonka pelaaja voi joutua etsimään itse antaa motiivin pelaajan tekemisille ja erityisesti roolipeleissä sen tunteminen voi olla tärkeää. Pelissä saatetaan vaatia, että pelaajat pelaavat oman hahmons mukaisesti ja pelin taustatietojen ja juonen tunteminen voi auttaa tässä asiassa. Juoni voi auttaa myös pelin alussa herättämään pelaajan kiinnostuksen peliä kohtaan ja saattaa auttaa pelaajaa selviämään alun vaikeuksien ja opetteluviikkeen yli. Juoni voi myös antaa pelaajalle tekemistä, erityisesti tilanteissa jossa pelaaja ei pysty tai halua sitä itselleen järjestää. Pelin juoneen voi kuulua yhtenä osana sosiaaliset ja poliittiset kuviot. Eri sosiaaliset ja poliittiset tahot voivat suhtautua

pelaajaan hyvin eri tavoin. Usein nämä tahot ovat toisilleen enemmän tai vähemmän vastakkaisia, eli pääsemällä yhden suosioon joutuu automaattisesti toisen epäsuosioon. Tahot voivat vaikuttaa esimerkiksi siihen, missä pelimaailman alueilla pelaaja voi liikkua ja missä ei.

Pelin juoneen liittyy käsitteellistä tietoa. Käsitteitä ovat mm. pelijuonen, pelimaailman, rodun, ammatin, hyvän, pahan, pelihahmon ja killan käsitteet. Nämä voivat tarkoittaa eri peleissä eri asioita, ja tämän asian tietäminen on hyväksi. Kaikkien eri tulkintatapojen tunteminen ei ole suinkaan tarpeellista, riittää että tietää eroja olevan ja tietää mistä tietoa tarvittaessa löytyy. Näitä käsitteitä tai lähinnä niiden ilmentymiä pyritään esittämään eri symbolien, niin graafisten kuin tekstin avulla. Esimerkiksi killoilla voi olla omat tunnuksensa, joiden avulla eri killat voidaan erottaa toisistaan ja tunnusta voidaan käyttää kun halutaan viitata johonkin tiettyyn kiltaan. Erityisesti graafiset, mutta miksei myös tekstiin pohjautuvat järjestelmät voivat muodostaa omia luonnollisia tai keinotekoisia kieliä, joiden tunteminen on pelaajalle eduksi. Käsitteet voivat muodostaa yhdessä kokonaisia käsitekaavioita, kuitenkin olettaen etteivät ne ole liian hajanaisia tai epäyhteensopivia yhden kokonaisuuden luomiseksi.

Pelin juoneen liittyy myös hiljaista tietoa. Hiljaista tietoa ovat kaikki ne perusasiat, jotka kaikki tavallaan tietävät mutta joita ei yleensä tule erikseen ajateltua. Hiljaista tietoa pelin juonen suhteen ovat mm. pelimaailman fysiikan lait, tiettyjen käsitteiden, symbolien tai kielen lauseiden merkitys ja tietyt länsimaiset arvot, normit ja käytännöt. Arvoista ja normeista esimerkkinä toimii länsimaisten ihmisten tapa tulkita kaikkea ylhäältä alaspäin ja vasemmalta oikealle. Ylhäällä tai vasemmalla oleva on edeltävä, aikaisempi kuin alhaalla tai oikealla oleva. Vasemmalta ylhäältä alhaalle oikealle meno on menemistä eteenpäin kun taas vastaavasti oikealta alhaalta vasemmalle ylös meno on perääntymistä, paluuta aikaisempaan.

Pelin juoni sisältää myös faktatietoa, erityisesti toteavina lauseina. Pelin juoni voi esittää jotakin pelimaailman asioiden tilasta tai pelihahmon ominaisuuksista tai tekemisestä toteavina kiistattomina faktoina. Pelin juoni voi kuvata myös peliin liittyviä sääntöjä, jotka on voitu ainakin osittain esittää äsken mainittujen faktojen avulla. Pelaaja voi sitten näiden faktojen ja sääntöjen perusteella tehdä erinäisiä johtopäätöksiä pelistä käyttäen hyväksi omia tai toisten kehittelemiä päättelymekanismeja. Päättelymekanismit voivat muodostaa teorioita esimerkiksi siitä, minkä tyyppinen juoni tietyn tyyppisissä peleissä monesti on tai miten tietyn tyyppisessä tai tietyn juonen omaavassa pelissä kannattaa toimia.

## 6.4. Pelaajan tavoitteet

Pelaajalla voi olla useita erilaisia tavoitteita liittyen pelien pelaamiseen. Pelaajan tavoitteena voi olla seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen, roolipelaaminen, oman hahmon kehittäminen, keskustelu ja yleensäkin sosiaalinen kanssakäyminen, poliittinen tai sosiaalinen juonittelu, jännityksenhalu,



voittaminen tai häiriköinti. Nämä tavoitteet liittyvät moninpeleihin, mutta osa tavoitteista pätee myös yksinpeleihin. Käytännössä eivät juuri kenenkään motiivit liity pelkästään vain yhteen näistä tavoitteista, vaan ne ovat yleensä yhdistelmä näitä ja kenties joitakin muita ei tässä mainittuja tavoitteita. Eri tavoitteisiin voi liittyä erilaisia tietotarpeita; osa tietotarpeista voi olla samoja, mutta kuhunkin tavoitteeseen voi liittyä myös omia yksilöllisiä tietotarpeita.

#### *6.4.1. Seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen*

Pelaaja, jonka tavoitteena on seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen tarvitsee tietoa siitä, millainen pelimaailma on, mitä paikkoja siellä on ja mitkä niistä ovat näkemisen arvoisia, miten siellä on kätevästi liikkua paikasta toiseen, mitä vaaroja eri paikkoihin liittyy ja mitä varusteita eri paikoissa liikkuesssa todennäköisesti tarvitsee. Lisäksi seikkailusta ja maailmojen tutkimisesta kiinnostuneet saattavat olla itse paikkojen lisäksi kiinnostuneita eri paikkojen kasvi ja eläinkunnasta sekä paikallisista kulttuuri, ym. nähtävyyksistä. Sen vuoksi pelaajat voivat tarvita tietoa pelissä esiintyvistä kasveista, eläimistä, tietokoneen ohjaamista hahmoista ja pelin taustatarinasta ja historiasta.

Seikkailusta ja pelimaailmojen tutkimisesta kiinnostuneen pelaajan tarvitsemat tiedot pelimaailmasta sisältävät käsitteellistä tietoa. Käsitteitä voivat olla mm. pelimaailman, pelialueen, eläimen, kasvin tai kulttuurin käsitteet. Näiden käsitteiden ilmentymiä ilmaistaan erilaisten keinotekkoisten ja luonnollisten kielten avulla. Pelissä voi olla esimerkiksi käytössä riimukirjoitus, jota pelaajan tulisi hallita jos haluaa lukea tiettyjä pelistä löytyviä tekstejä. Pelin käsitteet muodostavat käsittekaavioita, jotka ilmaisevat eri käsitteiden väliset suhteet ja käsitteiden hierarkian eli mikä on yleisempi ja mikä spesifimpi käsite. Tällainen käsiterakenne voisi olla vaikka kasvin käsite, joka pitää sisällään kaikki kasveihin liittyvät tiedot. Tiedot sisältävät myös faktatietoja, kuten esimerkiksi miten suuri pelimaailma on, kuinka monta erilaista kasvi- ja eläinlajia pelimaailmasta löytyy, kuinka moneen rotuun pelihahmot jakaantuvat, ym. Pelimaailman säännöt ilmaisevat tiettyjä pelimaailmaan liittyviä enemmän tai vähemmän säännönmukaisesti tapahtuvia asioita, kuten esimerkiksi miten pitkä pelin vuorokausi on, montako vuodenaikaa pelissä on, mikä on vuoden pituus, ym. Säännöistä ja faktoista pelaaja voi pyrkiä muodostamaan päättelymekanismeja, joiden avulla pyrkiä päättelemään esimerkiksi mitkä eläimet ovat todennäköisesti vaarallisia, minkä tyyppistä kasvistoa mistäkin päin pelimaailmaa voi otaksua löytävänsä, mitkä pelialueet ovat potentiaalisesti vaarallisia, ym. Päättelymekanismeista, säännöistä ja faktoista voi vielä yrittää muodostaa oikeita teorioita esimerkiksi tiettyjen pelimaailman eläinten käyttäytymismalleista tai levinneisyydestä eri pelialueille tai alueen kasvilajien koostumuksen vaikutuksesta siihen mitä eläimiä kyseisellä alueella asustaa. Arvot ja normit voivat vaikuttaa pelaajan tapaan arvottaa pelimaailman kulttuurista ja historiallista taustaa. Länsimaisen pelintekijän peli on todennäköisesti myös aivan erinäköinen kuin esimerkiksi itämaisen kulttuurin

omaksuneen pelintekijän, jopa silloin kun he pyrkivät luomaan pelimaailmasta omasta kulttuuritaustasta riippumatonta.

#### *6.4.2. Roolipelaaminen*

Roolipelaamisesta kiinnostunut pelaaja tarvitsee pitkälti samoja tietoja, kuin seikkailemisesta ja maailmojen tutkimisesta kiinnostunut pelaaja. Roolipelaamisesta kiinnostunut pelaaja ei kuitenkaan painota näitä asioita aivan niin paljoa, ja lisäksi hän tarvitsee muutakin tietoa. Roolipelaaja haluaa tarkempaa tietoa, kuin seikkailija ja maailmojen tutkija mm. pelin eri roduista ja ammattiryhmistä, killoista ja muista ryhmittymistä, heidän taustoistaan, tekemisistään, intresseistään ja keskinäisistä väleistään. Roolipelaajalle tärkeintä on pystyä toimimaan roolihahmolle luonteenomaisella tavalla ja pyrkiä eläytymään pelaamaansa rooliin mahdollisimman hyvin. Siksi heille on tärkeää tietää pelimaailman ihmisistä ja erityisesti pelin eri poliittisista ja sosiaalisista ryhmistä mahdollisimman paljon.

Roolipelaamisesta kiinnostuneen pelaajan tarvitsemat tiedot pitävät myös sisällään käsitteellistä tietoa, kuten seikkailijan ja maailmojen tutkijan. Pelimaailmaan, pelialueisiin, kasvistoon, eläimistöön ja kulttuuriin liittyvien käsitteiden lisäksi roolipelaajan käsitevarastoon voivat kuulua mm. käsitteet kilta, puolue, rotu, ammatti, ym. Myös näitä käsitteitä voidaan esittää erilaisten symbolien sekä lisäksi erilaisten keinotekoisten ja luonnollisten kielten avulla. Käsitteet voivat muodostaa käsitekaavioita, jotka osoittavat käsitteiden väliset suhteet ja niiden välisen hierarkkisen rakenteen. Roolipelaajan tiedot sisältävät myös faktoja, mutta ne liittyvät lähinnä samoihin asioihin kuin seikkailijan ja maailmojen tutkijan. Roolipelaajalla voi kuitenkin olla paljonkin erilaisia sääntöjä siitä, miten pelaajan toimet vaikuttavat esimerkiksi eri ryhmittymien suhtautumiseen pelaajaa kohtaa. Samat toimet voivat yhtä aikaa nostaa pelaajan mainetta toisissa piireissä ja laskea toisissa. Näiden sääntöjen ja pelaajan käyttämien päättelymekanismien avulla pelaaja voi miettiä, minkälaista strategiaa pelissä kannattaa noudattaa, mikä strategia palvelee omaa tarkoitusta eli roolin mukaista pelaamista parhaiten. Jotkut pelaajat voivat näiden tietojen perusteella luoda jopa omia teorioitaan esimerkiksi siitä, millainen pelitaktiikka palvelee parhaiten milläkin pelihahmotyypillä pelattaessa. Roolipelaajalla voi olla hiljaista tietoa esimerkiksi sosiaaliseen kanssakäymiseen liittyvissä asioissa. Lisäksi hiljaista tietoa voi ajatella olevan ne erilaiset yhteiskunnalliset ja kulttuuriset arvot ja normit, jotka vaikuttavat myös roolipelaajien toimintaan.

#### *6.4.3. Oman hahmon kehittäminen*

Oman hahmonsensa kehittämisestä kiinnostunut pelaaja tarvitsee eniten tietoa eri hahmoluokkien ominaisuuksista ja siitä, mitkä asiat saavat pelihahmon kehittymään kaikkein tehokkaimmin ja nopeimmin. Oman hahmon kehittäjät

ovat kiinnostuneita pelin eri ryhmittymistä sen verran, että haluavat tietää keitä kannattaa varoa ja mistä ja miten saa kasattua helpoiten kaikkein tehokkaimman ryhmän ympärilleen. Monessa pelissä nimittäin hahmon kehittäminen on kaikkein tehokkainta juuri pelattaessa sopivalla tavalla koostetussa ryhmässä.

Oman hahmon kehittäjän tiedot koostuvat paljolti erilaisista fakta- ja sääntötiedoista. Heitä kiinnostavat faktat siitä, millä hahmoluokilla on mitään ominaisuuksia, mistä asioista saa mitään, mitkä asiat nostavat hahmon ominaisuuksia nopeimmin ja tehokkaimmin, ym. Heitä kiinnostavat myös säännöt siitä, miten esimerkiksi ryhmässä ollessa ryhmän saama hyöty jaetaan ja mistä eri asioista ryhmässä on mahdollista saada jotakin hyötyä. Pelaajat voivat kehittää näiden sääntöjen pohjalta päättelymekanismeja, joiden mukaan päätellä kulloinkin paras ja tehokkain tapa toimia pelissä. Pelaajat voivat jopa kehittää omia teorioitaan, miten kutakin pelihahmoa kannattaa missäkin kehityksen vaiheessa pelata ja mitkä taktiikat ovat milloinkin kaikkein tehokkaimmat. Oman hahmon kehittäjällä voi olla myös taitoja, jotka auttavat toimimaan tehokkaasti eri tilanteissa. Heillä voi olla esimerkiksi taito löytää parhaiten aina paikat, joista löytyy kulloinkin pelihahmolle juuri sopivan kovatasoisia vastustajia ja juuri sopivan suuria määriä kerrallaan. Heillä voi olla taito myös välttää liian pahojen vastustajien tai liian suurien laumojen huomiota aina tarpeen tullen. Näihin taitoihin voi liittyä myös taitotietoa, mutta se on melko todennäköisesti hiljaista tietoa. Hiljaista tietoa voi ajatella olevan myös pelaajaan vaikuttavat yhteiskunnalliset ja kulttuuriset arvot ja normit, jotka vaikuttavat siihen, etteivät pelaajat ole välttämättä kuitenkaan valmiita tekemään aivan mitä tahansa hahmonsäilyttämisen tehokkaan kehittämisen takaamiseksi. Monet eivät esimerkiksi ole valmiita taistelemaan toisia pelaajia vastaan, vaikka peli antaisikin siihen mahdollisuuden.

#### *6.4.4. Keskustelu ja sosiaalinen kanssakäynti*

Keskustelusta tai yleensäkin sosiaalisesta kanssakäymisestä kiinnostunut pelaaja tarvitsee tietoa siitä, minkälaista sosiaalista kanssakäyntiä peli kaiken kaikkiaan tukee. Pelaaja, joka ei ole kiinnostunut varsinaisesta pelaamisesta tarvitsee myös tietää, onko pelissä mahdollista keskittyä pelkkään pelaajien väliseen sosiaaliseen toimintaan ja unohtaa varsinaisen pelaamisen, kuten taistelemisen ja pelihahmon kehittämisen. Sosiaalista kanssakäyntiä pelissä voi olla mm. keskusteleminen, kaupankäynti, toisten pelaajien auttaminen heidän ongelmissaan ja pelaaminen ryhmässä. Jotkut pelit voivat tukea sellaista pelityyliä, jossa pelaaja ei kiinnitä huomiota lainkaan pelihahmonsäilyttämiseen tai taistelemiseen ja keskittyy vain muunlaiseen sosiaaliseen toimintaan. Tämä voi onnistua mm. siten, että pelaaja ei koskaan poistu yksin turvallisilta alueilta, kuten esimerkiksi kaupungeista. Liikkuessaan paikasta toiseen hänellä on joko joku saattamassa tai hän voi joko omin avuin tai jonkun muun avustamana siirtyä maagisesti suoraan paikasta toiseen. Esimerkiksi **Everquestissa** tämä pelityyli on periaatteessa täysin mahdollinen. Kaupungit ovat suurimman osan ajasta täysin turvallisia ja

pelaajan on mahdollista pyytää toisia pelaajia siirtämään hänet kaupungista toiseen, jos hänellä itsellään kyseistä taitoa ei ole.

Sosiaalisesta kansakäymisestä kiinnostuneen pelaajan tiedot koostuvat mm. käsitteellisestä tiedosta. Tällaisia käsitteitä ovat mm. kohteliaisuuden ja yhteisön käsitteet. Käsitteitä esitetään yleensä erilaisten symbolien ja merkkijärjestelmien avulla, jotka on hyvä tuntea. Symboleja voi olla esimerkiksi eri killoille suunnitellut tunnukset ja sovitut eri tilanteisiin liittyvät rituaalit. Eri kieliä varten on kehitetty erilaisia merkkijärjestelmiä. Viestintää varten onkin eri aikoina kehitetty hyvin erilaisia luonnollisia ja keinotekoisia symboli- ja merkkijärjestelmiä. Näiden keinotekoisien ja luonnollisten kielten avulla voidaan muodostaa myös käsitekaavioita. Käsitekaavio voisi olla vaikka kaikki sosiaaliseen kansakäymiseen liittyvät käsitteet kuvaava rakenne.

Pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta varten on kehitetty paljon sääntöjä, joita pelaajien oletetaan noudattavan. Säännöt voivat olla pelin ylläpitäjien tai pelin pelaajien kehittämiä. Sääntöjen tunteminen on erittäin tärkeää kaikille pelaajille. Pelaajat voivat erilaisten päättelymekanismien avulla tulkita sääntöjä, ja päätellä mitä he saavat ja mitä eivät saa tehdä. Pelaajat voivat pyrkiä luomaan yleisiä teorioita, jotka pätsisivät aina yhdenlaiseen sosiaaliseen tilanteeseen ja jonka avulla voisi päätellä mitä milloinkin voi ja kannattaa tehdä. Sosiaaliset tilanteet ovat kuitenkin sen verran yksilöllisiä tilanteita ja arvaamattomia, että yleisten teorioiden tekeminen voi olla ylivoimaisen vaikeaa. Teorioista voi tulla myös niin yleisiä, että niiden tietosisältö ja merkitys jää vähäiseksi.

Sosiaalisesta vuorovaikutuksesta kiinnostuneella pelaajalla voi olla tai hänelle voi kehittyä tähän toimintaan liittyviä erilaisia taitoja. Näitä taitoja voi olla esimerkiksi erilaiset kaupankäyntiin liittyvät taidot, kuten tinkiminen tai keskusteluun liittyviä kuten suostuttelu tai manipulointi. Näihin taitoihin voi liittyä taitotietoa, mutta suurin osa tästä lienee kuitenkin hiljaisen tiedon muodossa. Pelaajan omaksumat yhteiskunnalliset ja sosiaaliset arvot vaikuttavat paljon pelaajan käyttäytymiseen ja tapaan nähdä asioita. Myös nämä asiat voinee laskea hiljaiseksi tiedoksi, koska niiden vaikutusta ei yleensä tule ajatelleeksi ja niitä on vaikea pukea sanoiksi.

#### *6.4.5. Poliittiset ja sosiaaliset tavoitteet*

Poliittisia ja sosiaalisia tavoitteita omaava pelaaja pyrkii saamaan mahdollisimman paljon vaikutusvaltaa yhteisössä, aivan kuin oikeatkin poliitikot. He haluavat vaikuttaa yhteisön asioihin, ja haluavat olla mukana päättämässä yhteisistä asioista. Vaikutusvallan saaminen saattaa olla myös tavoitteena siksi, että pelaaja arvelee saavansa sen avulla pelissä kaikenlaisia etuuksia ja muuta hyötyä, jota tavalliset pelaajat eivät normaalisti saa. Poliittisia ja sosiaalisia tavoitteita omaavan pelaajan tietotarpeet ovat joiltakin osin hyvin

samanlaisia kuin keskustelusta ja sosiaalisesta kanssakäymisestä kiinnostuneen, mutta erojakin löytyy. Poliittisia ja sosiaalisia tavoitteita ajaakseen pelaaja tarvitsee enemmän tietoa siitä, miten saada äänensä kuuluviin ja miten saada viestinsä menemään läpi muille pelaajille. He tarvitsevat myös tietoa siitä, millä tavoin yksittäinen pelaaja voi vaikuttaa pelin asioihin. Pelaajat saattavat myös keskustelun ja sosiaalisen kanssakäymisen lisäksi keskittyä keskustelijaa enemmän myös ns. normaaliin pelaamiseen ja olla kiinnostuneempia oman hahmonsä kehittämistä. Siksi he voivat tarvita tietoa myös näiltä osa-alueilta.

Myös poliittisia ja sosiaalisia tavoitteita omaavan pelaajan tiedot koostuvat mm. käsitteellisistä tiedoista. Käsitteitä voivat olla mm. vaikutusvallan tai politiikan käsitteet. Näitä käsitteitä voidaan pyrkiä esittämään erilaisten symbolien tai merkkijärjestelmien avulla. Eri symboleja voidaan käyttää viestimään kantajansa vallan määrää. Eri merkkijärjestelmiä voidaan käyttää pelaajien välisessä kommunikoinnissa. Pelaajat voivat käyttää viestinnässä luonnollista kieltä tai pelaajien keskuudessa kehittyneitä keinotekoisia kieltä, joka voi olla muunnos jostakin luonnollisesta kielestä, kuten esimerkiksi englannista. Keinotekoinen kieli saattaa olla muuten samanlainen kuin lähtökielensä, mutta se saattaa pitää sisällään runsaasti peliin liittyviä erikoistermejä ja eri sanoista tai lauseista käytettäviä lyhenteitä. Käsitteistä voi muodostua erilaisia käsittekaavioita, kuten esimerkiksi puoluetta kuvaava käsitteerakenne.

Poliittiseen ja sosiaaliseen toimintaan liittyvä sääntömuodossa olevaa tietoa, esimerkiksi poliittiselle toiminnalle voi olla pelissä muodostettu omat sääntönsä. Tällaisia sääntöjä voivat olla esimerkiksi kieltö, ettei toisia pelaajia saa painostaa tekemään asioita joita he eivät halua, tai kieltö liiallisesta huomion kerjäämisestä ja toisten pelaajien häiritsemisestä. Pelaajalla voi olla omat päättelymekanisminsa, joiden avulla he voivat mm. pyrkiä havaitsemaan ketkä voisivat olla sopivia henkilöitä, jotka voisivat auttaa omien tavoitteiden toteuttamisessa ja kuinka heidät on parhaiten mahdollista saada myönteiseksi omaa asiaa kohtaan. Sääntöjen ja päättelymekanismien avulla voi pyrkiä kehittämään poliittisen toiminnan eri tilanteisiin soveltuvia teorioita, mutta niiden muodostaminen voi olla todella hankalaa.

Kuten keskustelua ja sosiaalista kanssakäymistä harjoittavalla pelaajalla voi olla tähän asiaan liittyviä taitoja, voi myös poliittista ja sosiaalista toimintaa harjoittavalla pelaajalla olla erityisiä taitoja. Heillä voi olla esimerkiksi taito, kuinka saada joku henkilö kiinnostumaan omasta asiasta ja päästä siten keskusteluyhteyteen hänen kanssaan. Taitoihin voi liittyä taitotietoa, mutta se on todennäköisesti pitkälti hiljaista tietoa. Myös poliittista ja sosiaalista toimintaa harrastaviin pelaajiin voi vaikuttaa yhteiskunnassa vallitsevat arvot ja normit. Tämä vaikutus voitaneen laskea myös hiljaisen tiedon piiriin, koska vaikutus jää meiltä usein huomaamatta.

#### *6.4.6. Jännityksenhalu*

Jännitystä hakevan pelaajan tietotarpeet ovat pitkälti samat kuin seikkailijan ja maailmojen tutkijan, roolipelaajan sekä oman hahmonsa kehittäjän. Ainoa lisätieto, mitä hän oikeastaan peleistä tarvitsee, on se, mitä jännittäviä asioita missäkin pelissä voi tehdä ja miten niitä pääsee tekemään. Tämä tieto on pitkälti faktan omaista tietoa, esimerkiksi millä alueella on vaikeimmat vastustajat tai mielenkiintoisimmat maisemat.

#### *6.4.7. Voittaminen*

Niille pelaajille, joille voittaminen on tärkeintä tarvitsevat myös pitkälti samoja tietoja kuin seikkailija ja maailmojen tutkija, roolipelaaja sekä oman hahmonsa kehittäjä. He tarvitsevat lisäksi tietoa siitä, millä taktiikoilla ja menetelmillä eri vastustajat on parhaiten mahdollista voittaa ja millä menetelmillä erilaisia ongelmia voi yrittää selvittää. Tämäkin tieto on pitkälti faktatietoa, mutta lisäksi tarvitaan muutakin. Pelaaja voi tarvita sääntömuotoista tietoa, kuten esimerkiksi mitkä asiat vaikuttavat taistelussa hyökkäysten ja torjuntajen onnistumiseen tai mitkä asiat vaikuttavat eri ongelmien ratkaisemiseen. Pelaajalla voi olla päättelymekanismeja, joiden avulla hän voi pyrkiä päättelemään mitkä taktiikat soveltuvat missäkin tilanteessa. Näistä hän on voinut kehittää jopa erilaisia menestymisteorioita, joita hän voi soveltaa eri tilanteissa. Pelaajalla voi olla erilaisia taitoja, kuten miten suunnistaa pelimaailmassa oikein tai miten toimia taistelujen aikana. Näihin taitoihin voi liittyä taitotietoa, mutta se voi olla pitkälti hiljaista tietoa. Voittajien toimiin voi vaikuttaa yhteiskunnassa vallitsevat arvot ja normit, jotka voivat rajoittaa heidän tekemisiään etteivät he välttämättä tee aivan mitä tahansa voittaakseen. He eivät esimerkiksi tästä syytä saata turvautua huijaukseen. Arvojen ja normien vaikutus omaan käyttäytymiseen on usein pitkälti hiljaista tietoa, koska usein emme ole tietoisia arvojen ja normien vaikutuksesta päätöksiiimme.

#### *6.4.8. Häiriköinti*

Myös häiriköinnistä kiinnostuneet tarvitsevat yleensä samoja tietoja kuin seikkailija ja maailmojen tutkija, roolipelaaja sekä oman hahmonsa kehittäjä. Tärkeintä heille kuitenkin on tietää, mitkä asiat pelissä ovat kiellettyjä ja kuinka pystyä tekemään niitä, ilman että jää kiinni. Kiinni jäädessä on hyvä tietää, kuinka puhua itsensä kuiville ongelmista ja kuinka välttyä saamasta porttikieltoa peliin. Tämä tieto on pitkälti erilaisia taitoja ja näihin taitoihin liittyvää taitotietoa. Taitotieto voi olla pitkälti hiljaista tietoa, koska taitoihin liittyvää tietoa on yleisesti vaikea pukea sanoiksi. Heillä voi olla myös jonkin verran faktapohjaista tietoa, kuten listoja asioista joita kannattaa välttää tekemästä jos ei halua joutua liian pahoihin ongelmiin ylläpidon tai toisten pelaajien kanssa.

Heillä voi olla myös sääntöjen kiertämiseen tai sosiaalisiin tilanteisiin liittyviä teorioita, joita he pyrkivät soveltamaan aina tarpeen mukaan. Häiriköijillä voi olla myös käsitteellistä tietoa. Heillä voi olla esimerkiksi omat näkemyksensä mitä pelissä kiellettyjen asioiden listalla olevat asiat tarkoittavat ja miten niitä tulisi tulkita. Näitä käsitteitä he voivat pyrkiä käyttämään silloin, jos he joutuvat selittämään tekemisiään pelin ylläpitäjille tai pelinjohtajille. Myös häiriköijän tekemisiin vaikuttavat yhteiskunnassa vallitsevat arvot ja normit ainakin jossakin määrin. Tämä tieto voi olla heille hiljaista tietoa, koska pelaajat eivät välttämättä ole tietoisia että he ovat tällaisen vaikutuksen alaisia.

## 6.5. Pelin tehtävät

Pelit voivat sisältää erilaisia tehtäviä, joita pelaajat voivat suorittaa. Tehtävät voivat olla tietokoneen ohjaamien pelihahmojen tai toisten pelaajien antamia. Pelinjohtajat voivat lisäksi järjestää peleissä erikoistehtäviä tai tapahtumia, joita pelaajat voivat suorittaa ja saada niistä jotakin vastapalvelukseksi. Pelaajan on hyvä selvittää, mistä ja mitä tehtäviä pelistä milloinkin löytyy, keneltä ne voi saada, miten ne voi saada eli liittyykö tehtävän saantiin joitakin ennakkoehtoja ja mitä tehtävän suorittamisesta on luvattu palkkioksi. Lisäksi on hyvä selvittää, mitä esineitä tai asioita tehtävän suorittamiseksi vaaditaan, mitä tehtävän suorittamiseksi täytyy tehdä, mistä tehtävän vaatimat asiat voi saada ja miten tehtävän vaatimat asiat tehdään. Pelinjohtajien järjestämistä tehtävistä on hyvä tietää, milloin ja missä niitä on aiottu järjestää. Lisäksi on hyvä tietää, liittyykö tehtävään tai tapahtumaan normaalista poikkeavia järjestelyjä. Esimerkiksi tapahtuma voi olla sellainen, että vihollisjoukot ovat valloittaneet jonkun kaupungin ja kaupungin kaduilla on vaarallista liikkua. Viholliset voivat myös olla niin pahoja, ettei alemman tason hahmolla kannata mennä lähellekään tapahtumapaikkaa. Nämä tiedot eivät välttämättä ole kuitenkaan lainkaan saatavissa, erityisesti jos tapahtumia järjestetään enemmän tai vähemmän spontaanisti.

Esimerkiksi **Everquestissa** voi tietokoneen ohjaamalta hahmolta saada tehtäväksi etsiä Crushbone vöitä ja olkatoppauksia ja tuoda niitä hänelle. Näitä vöitä ja olkatoppauksia löytyy vain tietyn tyyppisiltä vastustajilta, vain tietyltä alueelta ja vain osalta vastaantulevilta vastustajilta, joten pelaajan on tiedettävä mistä niitä lähteä etsimään.

Pelin tehtäviin liittyy mm. käsitteellistä tietoa. Tehtäviin liittyviä käsitteitä voivat olla esimerkiksi tehtävän tai tapahtuman käsitteet. Näitä käsitteitä voidaan esittää eri kielten, sekä luonnollisten että keinotekoisien avulla. Kieli voi olla täysin pelin puitteissa kehittynyt ja sisältää paljon peliin liittyviä erikoistermejä. Kielet yleensä kuitenkin vähintään pohjautuvat johonkin luonnolliseen kieleen. Käsitteistä muodostuu käsiterakenteita, jotka ilmaisevat käsitteiden väliset suhteet ja hierarkkisen rakenteen. Tällainen käsiterakenne voisi olla vaikka kaikki erilaiset tehtävätyypit kuvaava käsitekaavio.

Pelin tehtäviin liittyy todennäköisesti myös paljon faktatietoa. Faktatietoa voi olla mm. se, mitä asioita pelaajan täytyy tehdä tai mitä esineitä löytää, jotta tehtävä voitaisiin katsoa suoritetuksi. Tehtäviin voi liittyä myös sääntömuotoista tietoa, esimerkiksi millaisen aikarajan sisällä se täytyy suorittaa. Pelaajalla voi olla erilaisia päättelymekanismeja, joiden mukaan hän voi esimerkiksi yrittää päätellä, onko jokin tehtävä liian vaikea tai vaivalloinen, jotta sitä kannattaa lähteä yrittämään. Päättelymekanismien, faktojen ja sääntöjen perusteella pelaaja voi yrittää muodostaa jonkinlaisia teorioita esimerkiksi pelin tehtävien luonteesta ja vaikeustasosta ja tehdä sen perusteella omat johtopäätöksensä. Tehtäviin voi liittyä hiljaista tietoa pelintekijöiden niihin joko tietäen tai tietämättään sisältäminä arvokäsitteinä. Pelintekijät ovat aina ympäröivän yhteiskunnan ja kulttuurin arvojen vaikutuksen alaisena, ja tämä voi näkyä myös tehtävien suunnittelijan laatimissa tehtävissä jollakin tapaa. Esimerkiksi pelintekijä ei välttämättä tee sellaisia tehtäviä, jotka ovat vastoin hänen moraalikäsitystään.

## 6.6. Pelitaktiikka

Jotta peleissä pärjäisi, on hyvä tietää joitakin pelissä toimivia perustaktiikoita. Ensimmäinen hyvä muistisääntö on, että tunne ystävät joihin voi luottaa. Peleissä voi törmätä jos jonkinmoiseen huijariin, vaikka se onkin kyllä harvinaisempaa. Huijareita on kuitenkin hyvä pyrkiä välttämään ja siihen auttaa, ettei luota aivan kehen tahansa.

Pelitaktiikkaa valitessa on hyvä tietää onko vastassa tietokone vai ihmisvastustajia vai molempia. Vastustajan tyyppi vaikuttaa suuresti siihen minkälaiset taktiikat toimivat ja mitkä eivät. Ainakin toistaiseksi ihmisvastustaja on yleensä arvaamattomampi vastustaja ja ihmisvastustajaa on monesti hankalampi huijata. Lisäksi ihmisvastustaja ei mene kahdesti samaan ansaan niin helposti. Tietokonevastustajaa vastaan saattaa pystyä löytämään jonkun heikon kohdan tai jonkun toimivan taktiikan ja sen jälkeen voi olla mahdollista käyttää sitä jatkuvasti.

Mietittäessä taktiikkaa voi olla tarpeen analysoida vastustajan toimia tarkkaan. Onko havaittavissa joitakin tiettyjä toimintatapoja tai muita tapoja, esimerkiksi tapoja reagoida eri tilanteisiin? Onko havaittavissa hyödyllisiä pakkomielteitä tai pinttyneitä tapoja joita voisi käyttää hyödyksi? Miten käyttää näitä tietoja siten, että niistä olisi eniten hyötyä omien tavoitteiden kannalta? Vastustajia koskevat tiedot tulevat tarpeeseen esimerkiksi silloin kun mietitään kenen kanssa olisi hyvä liittoutua. Ei ole sama kenen kanssa liittoutuu, sillä huonosta liitosta voi olla enemmän haittaa kuin hyötyä. Siksi on hyvä tuntea potentiaaliset liittolaiset tarkkaan etukäteen, ettei niin helposti menisi mukaan itselle epäedulliseen liittoon.

Tietokonevastustajaan voi joutua suhtautumaan eri tavoin kuin ihmispelaajaan, koska se ei välttämättä osaa tehdä kaikkia samoja asioita pelissä kuin ihmispelaaja osaa. Siksi onkin hyvä tietää mitä tietokone osaa ja mitä ei



osaa tehdä. Tietokone ei esimerkiksi saata osata tehdä liittoa ihmispelaajan kanssa. Tämä voi rajoittaa merkittävästi pelaajan eri tapoja muodostaa liittoja vastustajien kanssa ja on tästä syystä hyvä tietää etukäteen.

Pelimaailman ja eri pelialueiden tunteminen on myös hyväksi. Kannattaa tietää, mistä mitkään henkilöt, paikat ja tavarat löytyvät siltä varalta, jos niitä milloin tarvitsee. Eri paikoista on hyvä tietää millaisia vastustajia siellä on ja minkä tasoisella pelihahmolla ja missä vaiheessa peliä sinne kannattaa mennä. Hyvä on myös tietää mitä reittejä eri paikkojen välillä kannattaa kulkea, milloin eri reittejä voi kulkea ja mistä paikoista pääsee minnekin. Eri reiteille voi liittyä myös erilaisia maksuja, esimerkiksi laiva tai lauttamaksuja. On myös hyvä tietää onko matkan varrella joitakin erityisiä paikkoja joita kannattaa varoa. Esimerkiksi **Everquestissa** on eräs metsä, joka on suhteellisen turvallinen päivällä mutta yöllä siellä liikkuu todella pahoja vastustajia.

Pelimaailman toiminnasta on hyvä tietää, millaisia lainalaisuuksia siellä vallitsee. Pelimaailma voi noudattaa samoja fysiikan lakeja kuin meidän oma maailmankaikkeutemme tai maapallomme, tai pelimaailmassa voi olla voimassa aivan omat fysiikan lakinsa. Erityisesti jälkimmäisessä tapauksessa näiden lainalaisuuksien tunteminen voi olla hyödyllistä, sillä ne voivat vaikuttaa pelaamiseen ja pelin tapahtumiin erittäin paljon. Esimerkiksi on hyvä tuntea, miten pelaaminen esimerkiksi kuivalla maalla, suolla tai vedessä on erilaista ja miten eri maasto-olosuhteet vaikuttavat pelin eri tapahtumien kulkuun.

Eri peleissä voi toimia erilaiset taistelutaktiikat. On siis hyvä ottaa selville, mikä taistelutaktiikka toimii missäkin pelissä. Erityyppisillä pelihahmoilla voi olla erilaiset taistelutaktiikat, samoin yksittäisillä henkilöillä verrattuna ryhmään. Eri ryhmien välilläkin on eroja, riippuen ryhmän koosta ja kokoonpanosta. Esimerkiksi yksi **Everquestissa** yleisesti käytetty taktiikka, jota ryhmät käyttävät on seuraavanlainen: yksi ryhmän jäsenistä käy houkuttelemassa yhden tai useamman vastustajan peräänsä ja houkuttelee ne muun ryhmän luokse. Tämän jälkeen ryhmän taistelijat hyökkäävät vastustajan kimppuun ja pitävät ne loitolla ryhmän papeista ja velhoista, jotka voivat keskittyä tekemään hyökkäysloitsuja vihollista vastaan ja parantavia loitsuja omaan ryhmään hieman kauempaa.

Eri vastustajien ominaisuuksien ja taistelutaktiikoiden tunteminen on myös hyvästä. Vastustajat voivat yrittää huiputtaa pelaajia ja saada heidät ansaan tai väijytykseen. Eri vastustajilla voi olla erilaisia erikoisominaisuuksia, joita ne voivat yrittää käyttää taistelussa pelaajaa vastaan. Esimerkiksi **Everquestissa** haisunäädän erikoishyökkäys muuttaa pelaajan pahanhajuiseksi ja se laskee pelihahmon karismaa väliaikaisesti. Jotkut vastustajat taas voivat yrittää jumittaa pelaajan paikalleen ja jotkut voivat yrittää nukuttaa pelaajan. Tiettyjen vastustajien kimppuun käyminen saa kaikki lähistöllä olevat samantyyppiset vastustajat yhtä aikaa pelaajan kimppuun. Huonolla tuurilla tällaisia vastustajia vastaan pelaaja voi helposti joutua todella pahaan pulaan.

Pelissä voi olla useita erilaisia tehtäviä, joita voi suorittaa ja joista voi saada vaihtelevan suuruisia palkkioita. On eduksi tietää, mitä palkkioita mistäkin tehtävästä on mahdollista saada ja miten paljon työtä se teettää, jotta voi pyrkiä

päättelemään mitkä tehtävät ovat vaivan arvoisia ja mitkä tehtävät ovat kaikkein hyödyllisimpiä suorittaa.

Pelihahmon mahdollisimman nopean edistymisen turvaamiseksi kannattaa tietä mitä vastustajia vastaan kannattaa taistella ja missäkin pelin vaiheessa. Yleisesti on kaikkein tehokkainta ja antaa parhaan hyödyn per otettu riski taistella suurin piirtein yhtä pahoja vastustajia vastaan, kuin mitä itse milläkin hetkellä on. Liian pahoja vastustajia vastaan häviämisen riski on liian suuri, kun taas liian helppoja vastaan eivät hyödytkään ole niin suuret. Ryhmässä on mahdollista joissakin tapauksissa taistella jopa pykälän tai pari pahempia vastustajia vastaan, riippuen ryhmän taidoista, tasosta ja kokemuksesta. Vastustajista on myös hyvä tietää, millaista tavaraa miltäkin on mahdollista saada. Esimerkiksi **Everquestissa** joitakin erikoisvihollisilta voi saada parhaat tavarat, mutta näitä vihollisia on niin vähän ja ne ilmestyvät niin pitkän ajan jälkeen takaisin kun ne on kerran tapettu, että niistä voi joutua käymään kovaa kilpailua toisten pelaajien kanssa.

Peleissä, jotka mahdollistavat pelaajien valmistaa itse joitakin tavaroita, kannattaa tietää, missä tilanteissa kannattaa pyrkiä itse valmistamaan tarvitsemansa tavarat ja milloin kannattaa yrittää ostaa se suoraan kaupasta tai toisilta pelaajilta. Kun päätetään tehdä tavara itse, on hyvä tietää mitä taitoja ja tarvikkeita eri tavaroiden valmistamiseen tarvitaan ja missä tavaroita voi valmistaa. Esimerkiksi **Everquestissa** nahkapanssarin tekoon tarvitaan ompelutarvikkeita, nahkaa, kaava ja räätälöintitaito. Hyvä on tietää myös mitkä tavarat ja milloin kannattaa ostaa toisilta pelaajilta, ja mitkä kaupasta. Esimerkiksi **Everquestissa** ainakin paremmat tavarat kannattaa pyrkiä ostamaan suoraan toisilta pelaajilta, sillä heiltä ne voi saada paljon edullisempaan hintaan kuin tietokoneen ohjaamilta kauppiailta. Sama pätee myymiseen, eli toisilta pelaajilta voi saada paljon paremman hinnan tavarasta, kuin mitä tietokoneen ohjaama kauppias siitä suostuisi maksamaan.

Ongelmatilanteissa on hyvä tietää mistä on mahdollista saada apua pelissä. Esimerkiksi jouduttuaan taistelussa pulaan, voi yrittää huutaa apua lähellä olevilta pelaajilta. Toinen, ainakin **Everquestissa** toimiva taktiikka on vedättää vastustajat kaupunkien sisällä ja reunoilla partioivien vartioiden lähelle, jolloin on mahdollista saada apua heiltä. Erityisesti **Everquestissa** tämä taktiikka on suosittu, sillä kaupunkien vartijat ovat todella tehokkaita taistelijoita ja voivat monesti pelastaa pelaajan varmalta kuolemalta. Joissakin tapauksissa on mahdollista pyytää apua pelinjohtajalta, mutta tämä on yleensä viimeinen pelastava oljenkorsi. Pelinjohtaja ei kuitenkaan halua eikä voikaan aina auttaa, joten on hyvä tietää millaisissa asioissa pelinjohtajaa kannattaa häiritä ja milloin voi olettaa hänen auttavan pelaajaa.

Kun pelaaja haluaa lisää tietoa jostakin pelin ominaisuudesta tai sen säännöistä, kannattaa tietää mistä tieto löytyy nopeimmin. Osa tiedoista löytyy esimerkiksi pelin painetusta ja sähköisessä muodossa olevista ohjeista sekä pelin virallisilta www-sivuilta. Pelin epävirallisilta www-sivuilta löytyy myös paljon tietoa, ja niiltä voi löytyä myös paljon sellaista tietoa jota viralliset www-sivut eivät halua tai eivät voi pelaajille kertoa. Joissakin asioissa voi saada tietoa myös

toisilta pelaajilta, sekä pelin sisällä että sen ulkopuolella olevilla keskustelualueilla.

Pelitaktiikoihin liittyy mm. käsitteellistä tietoa. Käsitteitä voivat olla esimerkiksi pelialueen, jonkin taistelutaktiikan, matkareitin, vastustajan tai tehtävän käsitteet. Ainakin osaa näistä käsitteistä voidaan esittää erilaisten symbolien ja erilaisten luonnollisten ja keinotekoisien kielten avulla. Käsitteet muodostavat käsittekaavioita, jotka kuvaavat käsitteiden väliset suhteet ja hierarkian. Käsite rakenteita voi olla esimerkiksi esineiden valmistamiseen tai kaupankäyntiin liittyvistä asioista.

Pelitaktikat sisältävät jonkin verran faktamuotoista tietoa, esimerkiksi eri esineiden valmistamiseen tarvittavat vaatimukset tai luettelot eri vihollisten ominaisuuksista. Sääntömuotoista tietoa ovat esimerkiksi säännöt, millä perusteella vastustaja huomaa pelaajan ja päättää käydä kimppuun ja millä perusteilla määräytyy miten helposti ja laajalta alueelta se kutsuu samaa lajia olevia muita vastustajia avukseen. Pelaajat voivat eri päättelymekanismeja, faktoja ja sääntöjä hyväksi käyttäen esimerkiksi päätellä, mitä vihollisia vastaan kannattaa milloinkin käydä ja millaisella taktiikalla. Näistä voidaan yrittää tehdä esimerkiksi hahmokohtainen teoria siitä, mitä ja missä järjestyksessä pelissä kannattaa tehdä ja millä perustein. Teoria voi kattaa kaiken, mitä hahmo voi ja sen kannattaa tehdä pelin aikana, jotta kehittyisi mahdollisimman nopeasti mahdollisimman korkealle tasolle.

Taitoa on mm. se, että pystyy muistamaan kaiken tarvittavan, pystyy tunnistamaan vastustajan ja päättämään tilannekohtaisesti kannattaako hyökätä vai pyrkiä välttelemään. Taitoihin liittyvää taitotietoa on, tai ainakin voisi olla sääntöjä, ohjeita ja kenties joitakin yksityiskohtia, jotka missäkin tilanteessa vaikuttavat päätökseen siitä, mitä milloinkin kannattaa tehdä. Näitä ohjeita on kuitenkin hankala tehdä täydellisiksi, ja paljon taitotietoa onkin usein hiljaisena tietona jota on hankala pukea sanoiksi. Yhteiskunnassa vallalla olevat arvot ja normit voivat vaikuttaa jonkin verran siihen, mitä pidetään tärkeänä ja arvokkaana. Esimerkiksi yleensä halutaan pelata hyvänä hahmona, tiettyjä esineitä kuten jalokiviä pidetään arvokkaana ja yhteistyön tekemistä ja ryhmässä pelaamista arvostetaan ja siihen kannustetaan enemmän kuin yksinään pelaamista.

## 6.7. Pelin säännöt

Monissa peleissä on määritelty joukko sääntöjä, joita pelaajien odotetaan noudattavan. Sääntöjen noudattamatta jättäminen voi saada pelaajalle joko väliaikaisen tai pysyvän porttikiellon peliin. Sääntöjä on pääasiassa kahdenlaisia: pelintekijöiden ja pelijohtajien laatimia sekä pelaajien keskenään sopimia sääntöjä. Ensin mainittuihin ei pelaajilla ole yleensä ollut suoraa vaikutusmahdollisuutta ja ne on pääosin yleensä laadittu pelin tekovaiheessa. Sääntöjä voidaan kuitenkin pelin kuluessa hioa, jos pelintekijät tai pelijohtajat

katsovat sen tarpeelliseksi. Pelaajien laatimiin sääntöihin ovat pelaajat itse päässeet vaikuttamaan, ainakin osa heistä. Säännöt ovat usein muotoutuneet sitä mukaa kun niitä on eri tilanteissa tarvittu ja ne ovat pelaajien, ainakin osan heistä itsensä päättämiä. Ainakin osassa peleistä sääntöjen noudattamista on vaikeampi valvoa, koska niiden noudattaminen on vain pelaajien aktiivisuudesta kiinni. Toisissa peleissä pelaajien eri tilanteisiin laatimat säännöt otetaan osaksi pelin virallisia sääntöjä, jolloin pelimekaniikka ja pelijohtajat valvovat sääntöjen toteutumista.

Pelintekijän laatimia sääntöjä voi olla esimerkiksi pelin ryhmittymiin ja niiden väliseen toimintaan liittyvät säännöt. Eri ryhmittymien välit ja miten ne vaikuttavat suhtautumiseen pelaajaan voivat olla myös pelintekijän laatimia. Esimerkiksi **Everquestissa** tappamalla örkin Crushbone Orcs -niminen ryhmittymä suhtautuu sen jälkeen pelaajaan vihamielisemmin, kun taas esimerkiksi Faydark Champions -ryhmittymä suhtautuu pelaajaan myötämielisemmin [Everlore].

Pelaajien laatimia sääntöjä voivat olla mm. tavat, miten löydetty tavarat ja rahat jaetaan ryhmässä pelattaessa ryhmän eri pelaajien kesken. **Everquestissa** eri tapoja on mm. arpominen, annetaan ainoalle henkilölle joka voi esinettä käyttää, nopein saa pitää, jaetaan automaattisesti tai vuorotellen. Omat sääntönsä ja käytäntönsä löytyy myös tilanteisiin, jossa useampi ryhmä kiistelee siitä, kenelle kuuluu oikeus jonkun tai joidenkin vastustajien tappamiseen ja vastustajilta löytyviin tavaroihin. Sääntöjä voi olla, että esimerkiksi jonkin yksittäisen vastustajan tai tavarat voi varata se, joka ensin kerkeää paikalle. Suurempaa aluetta ei yleensä sallita varattavan missään tapauksessa. Pelaajat ovat voineet myös sopia pelaajien keskinäisiin kamppailuihin omia sääntöjään. Kamppailun osapuolet voivat esimerkiksi sopia, käydäänkö kamppailu kuolemaan vai toisen luovuttamiseen asti ja mitä merkkiä käytetään, jos toinen haluaa luovuttaa. Pelaajien laatimia sääntöjä ovat myös monet pelaajien itsensä perustamiin kiltoihin ja kiltojen toimintaan liittyvät säännöt. Killat voivat esimerkiksi määrätä pelaajilleen erilaisia tehtäviä. **Everquestissa** kiltalaiselle voidaan määrätä erilaisia tehtäviä ja kilta voi kieltää pelaajaa esiintymästä pelissä anonyyminä, jotta hänet tunnistettaisiin kiltalaiseksi. Killalla voi olla myös vaatimus, että kiltaan kuuluvan pelaajan täytyy pelata tietyn aikaa jonakin tiettyinä aikana, esimerkiksi kymmenen tuntia kuukaudessa. Nämä säännöt ovat kiltakohtaisia, ja voivat vaihdella killasta toiseen hyvinkin paljon.

Pelin sääntöihin liittyy mm. käsitteellistä tietoa. Käsitteitä voivat olla esimerkiksi ryhmän, kämppäämisen tai killan käsitteet. Käsitteisiin tai niiden ilmentymiin voi liittyä symbolista tietoa, kuten esimerkiksi kiltojen tunnuksina käyttämät logot. Sääntöjen esittämiseen voi olla laadittu oma keinotekoinen kieli tai se voidaan esittää käyttämällä jotakin luonnollista kieltä. Keinotekoista kieltä voi olla käytetty esimerkiksi esittämään säännöt tietokoneen ymmärtämässä muodossa, kun taas luonnollista kieltä käytetään usein esitettäessä sääntöjä pelaajille. Käsitteet voivat muodostaa käsittekaavioita, joista näkyy käsitteiden välinen hierarkkinen rakenne ja käsitteiden väliset suhteet. Käsitteiden rakenne voi olla esimerkiksi sellainen, josta selviää ryhmän yhteistoimintaan liittyvät

käsitteet tai jopa sellainen, josta selviää kaikki pelaajien väliseen yhteistoimintaan liittyvät käsitteet.

Pelin säännöt ovat, kuten nimestäkin voi jo päätellä pitkälti sääntömuotoista tietoa. Esimerkiksi säännöt, miten eri teot vaikuttavat eri ryhmittymien suhtautumiseen pelaajiin tai miten ryhmässä vastustajilta saatavat kokemuspisteet jaetaan ryhmän jäsenten kesken. Sääntöihin liittyen pelaajat ovat voineet kehittää päättelymekanismeja, joilla he voivat pyrkiä päättelemään mitä kaikkea säännöt sallivat pelaajan tekevän ja mitä pelaajan kulloinkin on järkevintä tehdä. Sääntöjen ja päättelymekanismien avulla on mahdollista pyrkiä laatimaan teorioita, mm. kokonaisten rotujen ja hahmoluokkien välisistä suhteista tai kaikesta pelaajien välisestä kanssakäymisestä ja pelaajien välisistä suhteista kaiken kaikkiaan.

Pelin sääntöjä laatiessa on säännön laatijoiden tekemisiin vaikuttaneet ympäristön arvot ja normit esimerkiksi siitä, mikä käytäntö on paras ja noudattaa parhaiten kaikkien etua. Säännön laatijan käsitys siitä, mikä yleensäkin on tämä etu josta yritetään pitää kiinni voi olla kulttuuri tai yhteisökohtainen. Tämä tieto on todennäköisesti hiljaisena tietona, koska näitä asioita ei yleensä tule tietoisesti ajatelleeksi.

## 6.8. Sosiaaliset taidot

Sosiaaliset taidot ja erityisesti käyttäytymissäännöt on hyvä hallita, jos aikoo pelata moninpelejä toisia ihmisiä vastaan. Jokaisessa pelissä on omat erityissääntönsä ja lisäksi on joukko sääntöjä, jotka pätevät lähes sellaisenaan kaikkiin moninpeleihin. Eri tilanteissa pätevät erilaiset käyttäytymissäännöt, siksi on hyvä osata käyttäytyä tilaisuuden vaatimalla tavalla. Toisia pelaajia on hyvä auttaa aina silloin tällöin, erityisesti jos pyydetään apua. Kannattaa kuitenkin vetää joku raja liiallisen kohteliaisuuden ja auttavaisuuden ja itsekkyyden välille, sillä ei kannata jäädä kynnyksmatoksi mutta toiset on kuitenkin osattava ottaa huomioon. Toisilta voi myös pyytää tarvittaessa apua, mutta liikaa ei pidä myöskään vaivata toisia omilla ongelmillaan. Kielenkäyttö kannattaa pitää myös siistinä, koska tarpeeksi huono kielenkäyttö voi tuottaa pelaajalle porttikiellon peliin. Porttikiellon voi myös saada häiriköimällä tai yrittämällä varastaa tai tappaa toisia pelaajia peleissä, joissa kyseinen toiminta on kielletty. Yleinen sääntö kohdella muita, kuin haluaisi itseäänkin kohdeltavan, toimii yllättävän hyvin.

Erilaiset kaupankäyntitaidot ovat yksi sosiaalisen kanssakäymisen osa. Ennen kuin aloittaa tavaroiden ostamisen tai myymisen toisilta pelaajilta, kannattaa selvittää eri tavaroiden yleinen hintataso, ettei tule huijatuksi tai erehdyksessä yritä huijata muita. Tinkiminen ja kaupankäynnillä keinottelu ovat omat taitonsa, joita täytyy harjoitella ennen kuin niitä oppii kunnolla. Tinkiessä täytyy tietää milloin lopettaa, ja missä kulkevat hyvän maun rajat. Liian innokas tinkiminen tai pyrkiminen ostamaan liian halvalla vain suututtaa toisen osapuolen. Liian

kalliillakaan ei kannata yrittää myydä, sillä silloin myytävä tavara jää helposti käteen ja saa maineen huonona ja kalliina kauppiana. Täytyy myös varoa, ettei saa syytettyä ylihinnan pyytämisestä ja huijaamisesta.

Ennen kuin pyrkii liittymään pelaajien ylläpitämään kiltaan, kannattaa ensin selvittää siitä muutamia asioita. Killasta kannattaa selvittää, mikä sen tarkoitus on, mitkä ovat pääsyvaatimukset, mitä kiltalaiset yleensä tekevät ja mitä he tekevät yhdessä. Lisäksi on hyvä tietää, mitä vaatimuksia kilta asettaa jäsenilleen ja mitä hyötyä killasta voi itselle olla. Kaikista killoista yleensä on hyvä tietää mitä yleisiä sääntöjä ja tapoja niihin liittyy.

**Ultima Onlinessa** on käytössä seuraavanlaiset etikettisäännöt. Kirjoittamalla kaiken ISOLLA tulkitaan kirjoitettu teksti huutamiseksi ja sitä pidetään huonona tapana. Pelissä täytyy olla kohtelias; esimerkiksi toisten laukkujen nuuskimista pidetään erityisen epäkohteliaana ja sitä voidaan pitää hyökkäävänä tekona. Vaikka toisten pelaajien tappaminen ei varsinaisesti olekaan kiellettyä, ei sitä pidetä kuitenkaan hyvänä tapana ja toisten tappaminen voikin hankkia pelaajalle todella huonon maineen ja palkkatappajat perään. Tappajaksi luokiteltu pelaaja on siltä osin lain suojaton, että hänet tappanutta pelaajaa ei pidetä kriminaalina. Lisäksi kaupungeissa vartijat auttavat hyökkäyksen kohteiksi joutuneita, jos he huutavat vartijoita avuksi. Tavaroiden viemistä kuolleilta pelaajilta pidetään myös pahana, ja antaa kriminaalin statuksen teon tehneelle pelaajalle. Myös varkaan saa tappaa kuka tahansa ilman jälkiseuraamuksia. [UO2]

Sosiaaliset taidot pitävät sisällään mm. käsitteellistä tietoa. Käsitteitä voivat olla mm. häiritsevä käyttäytyminen, loukkaava käyttäytyminen, kohteliaisuus ja epäkohteliaisuus. Näitä käsitteitä pyritään esittämään luonnollisten kielten avulla pelaajille, ja keinotekoisien kielten avulla tietokoneelle. Käsitteet voivat muodostaa käsittekaavioita, esimerkiksi käsitteen kohtelias käyttäytyminen.

Sosiaaliset taidot, tai lähinnä niihin liittyvät ohjeet ovat usein faktojen ja sääntöjen muodossa; tee tätä, älä tee tuota. Käyttäen päättelymekanismeja pelaajat voivat miettiä, mitkä säännöt pätevät missäkin tilanteessa ja osaavat varoa rikkomasta sääntöjä. Eri pelien sääntöjen ja ohjeiden ja erilaisten päättelymekanismien avulla on mahdollista yrittää muodostaa eri peleihin pätevä yleinen teoria, joka yleisellä tasolla selvittäisi mitä on hyväksyttävä toiminta peleissä ja miten siihen voi päästä. Sääntöjen muotoutumiseen on vaikuttanut voimakkaasti sen kulttuurin arvot ja normit, jossa sääntöjen laatijat elävät. Esimerkiksi varastamista, jota pidetään länsimaisissa kulttuureissa rangaistavana tekona, ei välttämättä ole sitä kaikkialla. Pelit noudattavatkin pitkälti juuri länsimaista moraalien käsitystä.

# OSA 3 - Pelit

## 7. Peleille ominaisia piirteitä

Tässä luvussa esittelen peleille ominaisia piirteitä. Ensimmäisessä kohdassa kuvailen pelien eri pelityyppeihin eli genreihin jakamiseen liittyviä asioita. Toisessa kohdassa esittelen pelien sisältämiä ja välittämiä sanomia. Kolmannessa kohdassa esittelen joitakin asioita, jotka tekevät peleistä hyviä ja hauskoja.

### 7.1. Pelien eri tyypit eli genret

Tässä kohdassa esittelen miten pelit jaotellaan pelityyppeihin. Ensin kuvailen muutamia perusteita, joita voidaan käyttää pelityyppien muodostamisperusteina. Sen jälkeen esittelen yhden mahdollisen pelityyppi- jaottelun, jota voidaan käyttää pelien luokittelun apuna.

Pelityypit eli genret ovat yksi tapa jaotella pelit suurempiin kokonaisuuksiin. Pelityypit on mahdollista jakaa pääpelityyppeihin ja pääpelityypit voidaan jakaa erilaisiin alatyyppeihin. Jaottelu eri pelityyppeihin on hankalaa, koska ei ole olemassa yhteisesti sovittuja yksikäsitteisiä ohjeita tai sääntöjä joiden perusteella jaon voisi suorittaa. Olemassa olevien menetelmien soveltaminen käytäntöön on myös hankalaa, koska monista peleistä on vaikea sanoa minkä ominaisuuksien perusteella se tulisi luokitella johonkin pelityyppiin kuuluvaksi. Käytössä olevat pelityypit vaihtelevat myös paljon sen mukaan, minkä ominaisuuksien perusteella luokittelu on tehty. Tästä syystä pelit usein määritellään eri tyyppeihin eri perustein hyvin vaihtelevin tuloksin.

Pelityyppejä määriteltäessä voidaan yhtenä jaotteluperusteena käyttää erilaisia pelien ominaisuuksia. Tarkasteluperusteena voidaan käyttää esimerkiksi pelin grafiikkaan, pelin ajankulikutapaan ja pelin painopisteeseen liittyviä ominaisuuksia.

Pelin grafiikka voi olla tekstipohjaista, kaksiulotteista, isometristä, ensimmäisen tai kolmannen persoonan kolmiulotteista tai osittain kolmiulotteista

(kaksi ja puoliulotteista). Tekstipohjaisissa peleissä ei ole grafiikkaa lainkaan ja kaikki vuorovaikutus pelin kanssa tapahtuu tekstipohjaisesti. Monet tekstipohjaisista peleistä kuuluvat seikkailupelien alatyyppeihin interaktiiviseen fiktion. Peleissä joissa on kaksiulotteinen grafiikka pelin tapahtumat esitetään kaksiulotteisesti. Pelien toiminta jaottuu pelkästään x- ja y-akselien suuntaiseen liikkeeseen. Pelitapahtumat on suhteellisen helppo hahmottaa. Isometristä grafiikkaa käyttävissä peleissä pelin grafiikka luo illuusion kolmiulotteisuudesta käyttäen samansuuntaisten viivojen tekniikkaa. Kohta jossa viivat leikkaavat toisensa on kuvan horisonttipiste. Samaa tekniikkaa käytetään piirroksissa kun halutaan luoda kuvaan kolmiulotteisuuden tuntua. Kolmiulotteisissa peleissä grafiikka on kolmiulotteista, joka kuitenkin esitetään kaksiulotteisesti monitorilla. Ensimmäisen persoonan kolmiulotteisissa peleissä toiminta kuvataan ikään kuin pelaajan silmistä katsottuna. Kolmannen persoonan kolmiulotteisissa peleissä toiminta kuvataan pelihahmojen ulkopuolelta, esimerkiksi takaa, sivulta tai yläpuolelta. Osittain kolmiulotteisissa peleissä grafiikka on kolmiulotteista, mutta pelin toiminta rajoittuu pelkästään x- ja y-akselien suuntaiseksi. Liike kolmannen eli y-akselin suhteen on määrätty ennakkoon ja pelaaja ei voi poiketa tältä ennakkoon määrättyä reitiltä. [Hobo]

Pelin ajankulutus voi olla reaaliaikaista, vuoropohjaista, tarina- tai tehtävävetoista tai näiden tapojen yhdistelmä. Reaaliaikaisissa peleissä pelin tapahtumat etenevät koko ajan eikä peli pysähdy missään vaiheessa odottamaan pelaajan tekemisiä. Vuoropohjaisissa peleissä aika etenee joka kerta kun pelaaja päättää oman vuoronsa. Kesken vuoron pelin tilanne on pysähtynyt. Tarina- ja tehtäväpohjaisissa peleissä pelitapahtumat etenevät joko silloin kun pelaaja on tehnyt tietyt asiat tai ratkaissut tietyt tehtävät. Peleissä jotka yhdistelevät eri tapoja pelitapahtumat voivat edetä monin eri tavoin. Peli voi esimerkiksi olla reaaliaikainen, mutta pelaaja voi halutessaan pysäyttää pelin taukotilaan ja antaa käskyjä, jotka toteutetaan kun peli palaa taas reaaliaikaiseen tilaan. Peli voi olla myös reaaliaikainen, mutta taistelutilanteissa peli siirtyy vuoropohjaiseen järjestelmään.

Epämääräisin ja laajin määrittelytapa on pelin painopisteen mukaan. Peli voidaan muun muassa edellä kuvattujen perusteiden perusteella luokitella joko toimintapeleihin tai ei-toimintapeleihin sen mukaan, missä pelin painopiste on. Periaatteessa kaikista pelityypeistä on mahdollista kehittää sekä toimintapainotteinen että ei-toimintapainotteinen versio. Perusteet, joiden mukaan pelin painopisteen määrittely tapahtuu, ovat hyvin epämääräiset, joten käytännössä määrittelyt vaihtelevat jonkin verran. Jos esimerkiksi pelin painopisteen katsotaan olevan taisteluissa ja peli käyttää reaaliaikaista ajankulutustapaa, katsotaan se usein kuuluvaksi toimintapeleihin. Toisaalta vaikka pelissä olisi runsaasti taisteluja mutta se käyttää esimerkiksi vuoropohjaista ajankulutustapaa voidaan peli kuitenkin luokitella ei-toimintapeliksi.

Erilaisia tapoja jaotella pelit eri pää- ja alapelityyppeihin on lukuisia ja jaottelut ovat yleensä enemmän tai vähemmän epäyhteensopivia keskenään. Seuraavaksi esittelen pelityyppi- jaottelun, jota olen käyttänyt kun olen tehnyt tätä tutkielmaa. Kaaviossa 7.1 on kuvattuna käyttämäni pelityyppi- jaottelu.



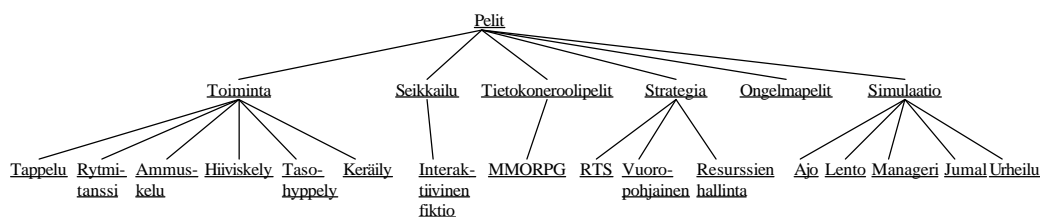
Jaottelen pelit seuraaviin kuuteen pääpelityyppiin: toiminta-, seikkailu-, tietokonerooli-, strategia-, simulaatio ja puzzle- eli ongelmapelit. Toimintapelien pääpelityyppiä lukuun ottamatta kaikista muista pelityypeistä on olemassa sekä toiminta ja ei-toimintaversiot.

Toimintapelien pääpelityyppiin kuuluvat alapelityypeinä muun muassa ensimmäisen ja kolmannen persoonan ammuskelu-, tappelu-, rytmi-tanssi-, hiihaskely-, tasohyppely- ja keräilypelit. Seikkailupelien pääpelityyppiin kuuluvat alapelityypeinä muun muassa interaktiivinen fiktio. Tietokoneroolipelien pääpelityyppiin kuluvat alapelityypeinä MMORPG eli isot pysyvän pelimaailman omaavat monipelattavat roolipelit. Strategiapelien pääpelityyppiin kuuluvat muun muassa reaaliaikastrategia-, vuoropohjaiset strategia- ja resurssien hallintapelit. Simulaatioiden pääpelityyppiin kuuluvat ajo-, lento, manageri-, jumala- ja urheilupelit. Ongelmapelien pääpelityyppiin kuuluvat muun muassa erilaiset äly-, kortti- ja lautapelit.

## 7.2. Pelien sisältämät ja välittämät sanomat

Tietokonepelit voivat monien muiden massaviestintävälineiden tapaan sisältää ja välittää erilaisia sanomia. Näitä sanomia voidaan kulttuurisista tulkintatavoista riippuen pitää hyväksyttävänä, ei hyväksyttävänä tai neutraaleina. Sanoma, joka tulkittaisiin länsimaissa yleisesti hyväksyttävänä, saatetaan joissakin muissa kulttuureissa tulkita ei hyväksyttävänä. Käsittelen tässä joitakin mahdollisia viestejä, joita tietokonepelit voivat sisältää ja välittää.

Peli voi pyrkiä vahvistamaan pelaajien tunnetta siitä, että he pystyvät tekemään isoja asioita kunhan vain yrittävät tarpeeksi kovasti. Tämä tulee monissa peleissä ilmi esimerkiksi siten, että pelien sankarit ovat usein aivan tavallisia ihmisiä. Lisäksi tapa jolla pelin henkilöt sotkeutuvat pelin tapahtumiin on joissakin tapauksissa sellainen, että periaatteessa kuka tahansa voisi kohdata vastaavaa. Esimerkiksi pelissä **The Longest Journey** pelin sankari on tavallinen nainen, joka joutuu vastoin tahtoaan sankarin rooliin.



Kuva 7.1: Pelityypit

Monissa peleissä ongelmat pyritään ratkaisemaan käyttämällä aivoja. Tämä rohkaisee pelaajia etsimään oikeassakin elämässä väkivallattomia ratkaisuja eri ongelmiin. Vastaavasti pelit joissa väkivaltaan turvaudutaan helpommin antavat vaikutelman siitä, että väkivalta on yksi ongelmanratkaisutapa. Jotkut pelit voivat jopa antaa sellaisen vaikutelman että väkivalta on ainoa ratkaisukeino joissakin tilanteissa. Esimerkiksi monissa seikkailupeleissä ongelmat pyritään ratkaisemaan väkivallattomasti, kun taas toimintapeleissä väkivalta on monesti ainoa ratkaisuvaihtoehto.

Monissa peleissä pelaajat joutuvat tekemään yhteistyötä toisten pelihahmojen kanssa. Nämä pelihahmot voivat olla joko toisten pelaajien tai tietokoneen ohjaamia. Pelit joissa yhteistyötä tarvitaan voivat sisältää sanoman siitä, että yhteistyö on hyvä tapa selvitä monista pulmallisista tilanteista. Esimerkiksi monet moninpelit painottavat pelaajien välistä yhteistyötä. Joissakin moninpeleissä yhteistyö on ainoa tapa pärjätä. Ongelmanratkaisu voi esimerkiksi vaatia vähintään tietyn määrän tai tietynlaiset hahmot, jotta sen voi ratkaista. Pelit joissa pelaaja selviää ongelmista yleensä yksinään painottavat vastaavasti yksilön voimaa ja sitä, että ihminen on lopulta pelkästään itse vastuussa itsestään. Esimerkiksi monissa yksinpelattavissa ammuskelupeleissä pelaajat joutuvat pärjäämään yksinään ilman apua.

Peli voi myös viestiä sitä, että ihmiset tarvitsevat hyviä ja lojaaleja ystäviä. Hädän tullen ystävät voivat olla ainoa tapa päästä pinteestä. Monissa peleissä juuri pelihahmon ystävät pelastavat pelihahmon erilaisista ongelmatilanteista.

Pelit voivat pyrkiä poistamaan pelaajien ennakkokäsityksiä eri asioita kohtaan. Ongelmanratkaisut voivat esimerkiksi vaatia hyvin ennakkoluulotonta suhtautumista eri asioihin. Tällä tavoin peli voi rohkaista pelaajia tarkastelemaan itsestään selvänä pidettyjä asioita eri kantilta kuin mitä normaalisti on tapana. Pelaaja voi myös saada peleissä apua hyvin yllättäviltä tahoilta. Hyvin yleistä on esimerkiksi se, että joku tai jotkut luontokappaleet auttavat pelaajaa eteenpäin. Esimerkiksi pelissä **The Longest Journey** pelaajaa auttaa korppi, joka seuraa pelaajaa osan aikaa pelistä. Lisäksi pelaaja pystyy keskustelemaan muun muassa oksien kanssa.

Pelit voivat sisältää sanoman siitä, että ketään ei tulisi arvioida pelkästään ulkonäön tai jonkun muun yksittäisen ominaisuuden perusteella. Ennakkoluulot eri asioita kohtaan voivat osoittautua virheellisiksi ja monesti pelit pyrkivät tavalla tai toisella osoittamaan, että erilaisuus ei ole itsessään pahasta. Esimerkiksi pelissä **The Longest Journey** pelaajaa kohtaa oudon olennon, joka on hyvin ystävällinen ja joka auttaa pelaajaa ennustamalla tulevaisuutta.

Peli voi viestiä sitä, että on pystyttävä antamaan anteeksi ja koetut epäoikeudenmukaisuudet on jossakin vaiheessa pystyttävä unohtamaan. Esimerkiksi pelissä **Chrono Trigger** pelaajan on annettava anteeksi henkilölle, joka on aiemmin pelissä vastustanut pelaajaa ja joka on menneisyydessä syyllistynyt erään pelaajan ryhmään kuuluvan henkilön ystävän murhaamiseen. Siinä tapauksessa, että pelaaja pystyy antamaan henkilölle anteeksi, liittyy tämä pelaajan ryhmään ja auttaa pelaajaa pelin tavoitteen saavuttamisessa.

Jotkut pelit antavat ymmärtää, että lievä kansalaistottelemattomuus on hyväksyttävää, jos asia jonka puolesta toimitaan on tarpeeksi hyvä ja tukemisen arvoinen. Esimerkiksi pelissä **Max Payne** pelaajan ohjaama pelihahmo joutuu pakenemaan virkavaltaa ja jahtaamaan rikollisia, jotka lavastivat hänet syylliseksi murhaan.

Joissakin peleissä suhtaudutaan melko sallivasti siihen, että pelaaja liikkuu eri paikoissa kuten esimerkiksi ihmisten asunnoissa ilman lupaa ja vie luvatta tavaroita. Esimerkki tällaisesta pelistä on **Ultima 5: Warriors of Destiny**, jossa pelaaja voi vapaasti käydä kaikissa eri paikoissa jonne onnistuu pääsemään ja voi viedä kaiken mikä irti lähtee. Ainakin länsimaisessa kulttuurissa tätä pidetään kuitenkin erittäin epäsuotavana.

Monissa peleissä vain pelaaja on kykenevä puuttumaan huomaamiinsa epäkohtiin ja pelastamaan maailman. Tämä seikka voi välittää sanomaa siitä, että yksittäinen ihminen ei voi tehdä asioiden eteen mitään vaan kannattaa mieluummin odottaa että joku "sankari" korjaa kaikki maailman epäkohdat. Tämä kannustaa ihmisiä olemaan passiivisia ja odottamaan että joku muu korjaa ongelman heidän puolestaan. Esimerkiksi monissa **Ultima** sarjan peleissä ainoastaan pelaajan pelihahmot voivat pelastaa maailman eivätkä ketkään muut.

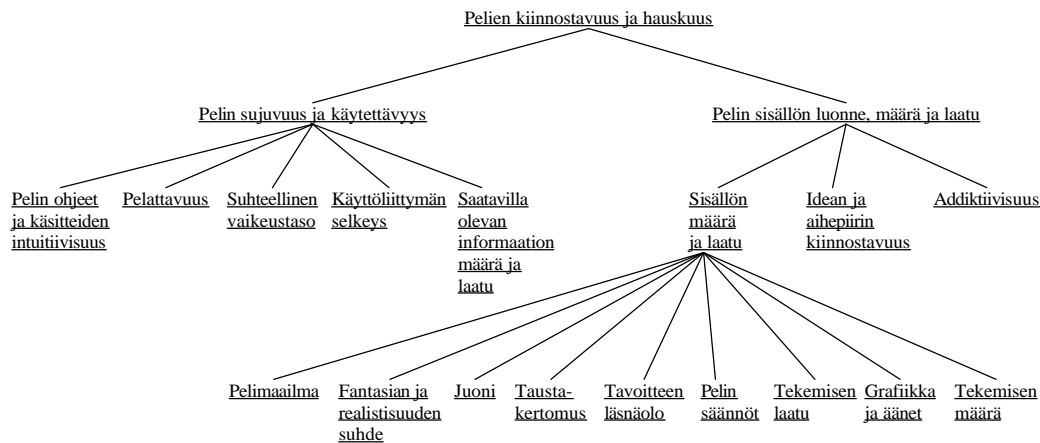
Joissakin peleissä kuten esimerkiksi autopeleissä peli antaa vääristyneen kuvan siitä mitä todellisuudessa voi tai ei voi tehdä. Esimerkiksi monissa realistisiksikin väitetyissä autopeleissä autot kestävät epärealistisen paljon osumia ja peli saattaa välittää vääristynyttä sanomaa siitä, mitä oikeasti on mahdollista tehdä.

### 7.3. Mikä tekee peleistä hyviä ja/tai hauskoja

Tässä kohdassa käsittelen peleihin itseensä liittyviä pelien kiinnostavuuteen ja hauskuuteen vaikuttavia asioita. Ensin tutkin pelin sisällön luonnetta, määrää ja laatua ja siihen liittyviä asioita ja sen jälkeen tutkin pelin sujuvuuteen, käytettävyyteen ja käyttöliittymään liittyviä asioita. Kaaviossa 7.2 on esitetty tässä kohdassa käsitellyt ominaisuudet ja niiden väliset yhteydet.

#### 7.3.1. Pelin sisällön luonne, määrä ja laatu

Peli koetaan yleensä (tiettyyn rajaan asti) sitä parempana mitä enemmän siinä on tekemistä. Tekemisen laatu vaikuttaa myös asiaan, sillä usein vähän laadukasta voi olla parempi kuin paljon sekundaaria. Tekemisen määrään ja laatuun vaikuttavat mm. sisällön määrä ja laatu sekä idean ja aihepiirin kiinnostavuus. Pelin kyky muodostaa addiktiivisuutta on tekijä joka saa pelaajat palaamaan pelin ääreen kerta toisensa jälkeen.



*Kaavio 7.2: Pelien kiinnostavuus ja hauskuus*

### 7.3.1.1. Sisällön määrä ja laatu

Sisällön määrä ja laatu voi käsittää mm. pelin juonen, taustakertomuksen, tekemisen määrän ja laadun, pelimaailman ja pelien mahdollisen hyödyllisyyden.

**Pelin juonen** pituudella ja yksityiskohtien määrällä on joissakin pelityypeissä suuri vaikutus pelin keston, erityisesti seikkailupeleissä. Tiettyyn rajaan asti seikkailupeli on sitä parempi, mitä pitempi ja yksityiskohtaisempi juoni siinä on. Pelaajan valinnan vapauden tunnetta lisää, jos pelissä on lisäksi ylimääräisiä sivu- ja harhapolkuja ja tehtäviä joita ei ole pakko suorittaa pelin läpipelaamiseksi. Vapaus valita tehtävien suoritusjärjestyksen on myös yksi pelivapautta ja paljon myös pelinautintoa lisäävä asia; yhdessä tehtävässä jumiin jäädyttyä koko peli ei pysähdy välttämättä siihen vaan voi siirtyä toisen tehtävän tai ongelman pariin.

Pelin juonen laatuun vaikuttaa se, miten paljon sen kehittelyyn on nähty vaivaa ja miten ammattitaitoinen tekijäryhmä on ollut asialla. Lopputuloksesta voidaan sitten yrittää tulkita ovatko tekijät maineensa veroisia. Juonen laatuun vaikuttaa mm. se, miten kliseinen juoni on, miten uskottavia henkilöhahmot tai vastaantulevat ongelmat ovat, miten paljon tehtäviin on vaihtoehtoisia ratkaisuja, miten monella tapaa peli voi päättyä, yms. Lisäksi juonen laatuun vaikuttaa se, miten helppo pelaajan on samaistua juonen henkilöhahmoihin; niin pelaajan kuin myös tietokoneen ohjaamiin hahmoihin [Hytönen1].

Osana juonta myös **taustakertomuksen** merkitys on tärkeä. Taustakertomus selittää, mitä pelissä on nykyistä hetkeä ennen tapahtunut, mikä tämän hetkinen tilanne on, mikä pelaajan tehtävä on, jne. Taustakertomus antaa pelaajan tekemisille ja tekemättä jättämisille selityksen ja motiivin. Yksityiskohtaisesti kuvailtu ja hyvin kerrottu taustajuoni imaisee pelaajan mukaan peliin heti ensi hetkistä lähtien ja pelin alkuun ei siten jää vaihetta jossa pelaaja ei osaa vielä välittää ohjaamien pelihahmojensa kohtalosta. Taustajuoni voi antaa myös vihjettä siitä, mitä peli olettaa pelaajan alkavan tekemään pelin alettua.

Pelin juonen tavoin myös taustakertomuksen pituudella ja yksityiskohtaisuudella on merkityksensä. Taustajuoni ei saa olla kuitenkaan liian pitkä, ettei liian moni pelaaja ohita sitä koska ovat liian innokkaita aloittamaan itse pelin. Taustajuonen on oltava uskottava suhteessa pelin nykyiseen tilanteeseen ja pelaajalle annettuun tehtävään. Taustajuonella on erityisesti pelin alussa tärkeä merkitys, joten sen tekemistä ei saa laiminlyödä. Pelin juonen tavoin taustakertomuksen laatuun vaikuttaa pitkälti tekijänsä ammattitaito ja kehittelyyn uhrattu aika.

Pelin juonen ohella **tekemisen määrään** vaikuttaa se, montako tapahtumapaikkaa pelissä on, miten paljon käytettävissä olevia esineitä on tarjolla, montako henkilöahmoa joiden kanssa keskustella ja kanssakäydä ja miten paljon ja vaikeita tehtäviä pelissä on. Tässäkään asiassa määrä ei yleensä korvaa laatua, vaan vähemmän hyvin mietittyä hyvää on yleensä parempi kuin suuri määrä sekunda. Tapahtumapaikat eivät saa olla pelkkiä koristeita, vaan niiden olemassaololla ja niissä vierailulla täytyy olla joku selkeä tarkoitus. Tapahtumapaikoilta löytyvät esineet täytyy olla sellaisia, joiden voisi kuvitella oikeasti kuuluvan kyseisen tyyppiseen paikkaan. Uskottavuuteen vaikuttaa kuitenkin paljon se, minkä tyyllisestä pelistä on kyse. Huumoripainotteisemmassa pelissä voi pelaajaa vastaan tulla mitä eriskummallisimpia tilanteita, esineitä ja paikkoja. Hahmot, joiden kanssa pelaaja kommunikoi, tulisi mielellään olla jollakin tavoin uskottavia ja niistä ei mielellään saisi tulla tunne, että niiden olemassaolon ainoa oikeutus on juuri pelaajan hahmon kanssa keskustelu ja kanssakäynti. Muussa tapauksessa pelitunnelma ja uskottavuus, siellä olon tunne kärsii pahasti. Tehtävät eivät saa olla liian vaikeita, tai tekemisen määrä vähenee kun eteneminen tyssää liian vaikeaan kohtaan (katso myös alakohta 7.3.2.4).

Osittain tekemisen määrään ja tehtävien vaikeuteen liittyvä asia on myös **pelin tavoitteen läsnäolo**. Kun pelaaja tuntee että peli on mahdollista pelata läpi ja pelin tavoite tuntuu saavutettavalta asialta jaksaa pelaaja yleensä vähän vaikeampienkin tehtävien läpi paremmin. Tavoitteen läsnäolon tuntu ei kuitenkaan tarkoita välttämättä sitä että peli olisi ylihelppo tai lyhyt, vaan sitä että tehtävät ovat pelaajalle sopivan haastavia ja pelaaja kestää pelin juonessa mukana. Selkeät ja sopivan haastavat tavoitteet lisäävät yleensä paremmin pelimotivaatiota, mutta toisinaan sopivan hämärä ja epäselvä tavoite toimii myös hyvänä mielenkiinnon herättäjänä. Loppupuolella peliä tavoitteen läsnäolo voi näkyä siten että pelaaja ei niin helposti malta lopettaa pelaamista, koska ajattelee pelin loppuvan pian ja haluaa nähdä miten peli päättyy. Pelaajalle ei olekaan yleensä hyvä uskotella liian varhain ja liian usein, että peli päättyy pian, ettei pelaaja turhaudu ja keskeytä pelaamista.

Pelaajan tekemisille on oltava olemassa jonkinlainen **motiivi ja tarkoitus**. Taustajuoni antaa yleensä alkuperäisen motiivin, mutta pelin edetessä se voi kuitenkin muuttua. Sen vuoksi pelin juonen täytyy omalta osaltaan vahvistaa tai muuttaa pelaajan motivaatiota tehdä asiat niin kuin he sen tekevät. Kun pelaajan tekemisillä on joku tietty tarkoitus, saa myös pelaajan tekemiset jonkin merkityksen. Tekeminen ei saa olla myöskään liian yksitoikkoista tai yksipuolista, tai siihen kyllästyy helposti. Joissakin pelityypeissä hyvinkin

yksipuolinen tekeminen riittää, kuten esimerkiksi joissakin toimintapeleissä. Toisissa peleissä, kuten seikkailupeleissä tai roolipeleissä peli käy kuitenkin pian tylsäksi jos peli on liian monotoninen. Pelin vaikeustaso ei saa olla liian helppo eikä liian vaikea, tai motivaatio pelata voi mennä helposti. Tämän vuoksi vaikeustason hiominen kohdalleen on tärkeä osa pelitasapainon luontia. Pelin vaikeustaso on hyvin suhteellinen asia ja riippuu pitkälti siitä kenen näkökulmasta asiaa katsoo. Sen vuoksi peleissä on hyvä olla mahdollisuus säätää vaikeustaso kohdalleen omien taitojen mukaiseksi, joko vaikeampaan tai helpompaan suuntaan. Pelin vaikeus ei saisi kuitenkaan muodostua siitä, että tietokone huijaa tai pelin kontrollit eivät toimi enää niin hyvin. Olisi parempi, jos vaikeus voitaisiin luoda oikeasti peliä vaikeuttamalla ja tietokoneen vastustajien osaamistasoa parantamalla. Huonontamalla pelin käyttöliittymää huononnetaan vain pelin pelattavuutta ja vähennetään pelaamisen nautinnollisuutta (katso myös alakohta 7.3.2.2).

**Pelimaailman** laajuuden ja monipuolisuuden merkitys vaihtelee eri peleissä. Monessa esimerkiksi toimintapelissä se jää toisarvoiseksi, kun taas monessa seikkailu- ja roolipelissä se on tärkeä osa peliä. Liian laaja pelimaailma ei myöskään ole hyväksi, tai pelaaja voi kokea edessä olevan tehtävän liian vaikeana ja pelaaja voi eksyä sinne helpommin. Pelistä voi tulla myös liian pitkä jos joka paikkaan yritetään keksiä tarpeeksi mielekäästä tekemistä tai vaihtoehtoisesti pelin sisältö jää päättömäksi autoissa paikoissa edes takaisin vaelteluksi ja tärkeiden asioiden etsimiseksi.

**Pelin säännöt** vaikuttavat siihen miten eri asiat pelimaailmassa toimivat ja minkä lainalaisuuksien mukaan eri asioita tehdään. Säännöt vaikuttavat myös siihen miten pelimaailma reagoi pelaajaan ja pelaajan tekemisiin. Säännöt määrittelevät myös mitä pelaaja voi ja mitä ei voi tehdä. Säännöissä määritellään missä suhteessa eri asiat ovat toisiinsa nähden ja mikä vaikuttaa mihinkin. Lisäksi säännöissä määritellään minkälaiset lainalaisuudet missäkin asiassa pätevät.

Peleissä on hyvä olla mukana jonkin verran **satunnaisuutta**, ettei joka pelikerta olisi aina liian samanlainen [Hytönen1]. Seikkailupeleissä voidaan esimerkiksi satunnaisuudella valita, mitkä tehtävät pelaaja joutuu ratkaisemaan sillä kertaa pelin läpäisemiseksi tai missä mikin tavara tai henkilö pelissä on. Roolipeleissä satunnaisuuden vaikutuksesta pelaaja ei koskaan tiedä, mikä taistelun lopputulos tulee olemaan. Liika satunnaisuus voi kuitenkin olla pahasta, jos peli muuttuu liian kaoottiseksi ja sen vuoksi liian hankalaksi pelata. Peli täytyisi periaatteessa olla kuitenkin aina pelattavissa läpi satunnaisuudesta huolimatta.

**Simulaatiolla** voidaan saada pelin toteutukseen dynamiikkaa ja syvyyttä. Esimerkiksi seikkailupeleissä oikeasti fysiikan lakien mukaan toimiva maailma ja ongelmien ratkaisut lisäävät peliin syvyyttä ja uskottavuuden tuntua. Vastaavasti fantasia-aiheisissa peleissä sama vaikutus saadaan simuloimalla jonkin keksityn maailman keksittyjä fysiikan lakeja, joita sitten noudatetaan johdonmukaisesti. On kuitenkin pohdittava tarkkaan, missä suhteessa fantasiaa ja

realismia tulisi yhdistää, jotta peliin saadaan haluttu tunnelma ja sopiva määrä pelattavuutta ja uskottavuutta. [Hytönen1]

Vaikka ei tärkein tekijä olekaan on myös **grafiikan ja äänten** laadulla suuri merkitys pelien nautittavuudessa ja pelattavuudessa. Kunnan jyvät surround äänet ja hieno grafiikka ovat omiaan lisäämään pelinautintoa. Hyvät ja tarpeeksi aihepiiriin nähden autenttiset grafiikat ja äänet helpottavat myös pelimaailmaan uppoutumista ja on helpompi unohtaa pelaavansa vain peliä. Hyvät grafiikat ja äänet eivät kuitenkaan yksin riitä tämän illuusion luomiseen, vaan ne ainoastaan tukevat muuta peliä sen muodostamisessa.

### *7.3.1.2. Idean ja aihepiirin kiinnostavuus*

Pelin idea ja aihepiiri ovat tärkeitä pelin kiinnostavuuteen ja hauskuuteen vaikuttavia tekijöitä [Hytönen1]. Pelin idea voi koskea sitä, mitä pelissä ylipäätään on tarkoitus tehdä. Idea voi olla pelin toimintaidea, miten tietyt seikat on hoidettu pelissä. Aihepiiri voi koskea mm. sitä, mihin ajanjaksoon tai aikakauteen peli sijoittuu, mitä sosiaalisia arvoja se mahdollisesti käsittelee, haluaako peli opettaa jotakin vai onko se puhdasta viihdettä. Joka tapauksessa Malonen mukaan tyydyttäkseen pelaajan uteliaisuuden pelien tulee tarjota uusia ideoita ja tukea pelaajaa tämän muodostaessa pelimaailmaa koskevia tietorakenteita [Kasvi98].

Pelin on hyvä tukea ainakin osittain pelaajan mielikuvitusta ja pelaajan fantasioita. Malonen mukaan fantasiat tarjoilevat paikkoja ja tilanteita, joita pelaajat eivät voisi kokea oikeasti. Fantasioiden on oltava kohderyhmää kiinnostavia, joten peleissä on oltava eri fantasioita eri kohderyhmille. Fantasioiden on pohjattava pelaajien vanhoihin kokemuksiin ja tietoihin, jotta ne pysyisivät pelaajan kannalta ymmärrettävinä. [Kasvi98]

Pelin idea, mitä pelissä tehdään voi olla hyvin epämääräisesti määritelty, kuten monissa toimintapeleissä. Aja kilpaa, taistele vihollisia vastaan, lennä lentokoneella tai avaruusaluksella ovat hyvin tyypillisiä moniin toimintapeleihin liittyviä kuvauksia. Kuvaus voi olla myös tarkemmin määritelty, kuten joissakin seikkailupeleissä. Seikkailupeleissä voi joutua määrittelemään tarkemmin, mitä kaikkea pelaaja voi tehdä, mitä hän tarvitsee toiminnan toteuttamiseen ja mitkä ovat päämäärät johon pelissä pyritään. Pelkkä ”pelasta maailma” -toteamus harvoin riittää seikkailupelin päämäärän kuvaukseksi.

Pelin toimintaideaan voi kuulua mm. se, mihin pelityyppiin eli genreen se kuuluu. Siihen voi kuulua myös pelin tietty tapa kertoa tarinaa ja kuljettaa sitä eteenpäin. Tapa suhtautua pelaajan mahdolliseen kuolevaisuuteen ja toiminnallisiin ja konfliktitilanteisiin on myös osa pelin toimintaidea. Peli voi olla suunniteltu siten, että pelaaja voi kuolla jossakin vaiheessa tai sitten ei. Tapa hoitaa toiminnalliset ja konfliktitilanteet on myös tärkeä. Ensimmäisenä on valinta siitä, tehdäänkö kyseisistä osuuksista pakollisia vai annetaanko pelaajalle mahdollisuus ohittaa ne. Toinen mietittävä asia on, tehdäänkö toiminnasta reaaliaikaista vai vuoropohjaista? Toiminta voi olla reaaliaikaista oikeiden

toimintapelien tyyliin tai vain simuloida sitä. Kolmanneksi on mietittävä, annetaanko pelaajan mahdollisesti epäonnistuessa yrittää uudestaan vai päättykö peli siihen. Annettaessa pelaajan yrittää uudestaan, on mietittävä annetaanko vain muutama mahdollisuus vai annetaanko yrittää yhä uudestaan niin kauan kuin pelaaja haluaa. Jos pelaajan ei anneta jatkaa uudestaan, on mietittävä onko pelaajalle annettava mahdollisuus tallentaa peli ennen vaikeata tilannetta ja epäonnistumisen sattuessa mahdollisuus palata aikaisempaan tilanteeseen. Pelitilanteen tallentaminen ja lataaminen muistuttaa pitkälti vaihtoehtoa, että annetaan pelaajan yrittää uudestaan mutta on toteutustavaltaan hieman erilainen.

Pelin aihepiiriin voi kuulua mm. se, mihin aikaan tai aikakauteen peli sijoittuu. Sijoittuuko peli johonkin todelliseen vai johonkin keksittyyn aikakauteen. Todellisia aikakausia voi olla mm. dinosaurusten aikakausi, luolamiesten aikakausi, kivikausi, roomalaisten aikakausi, keskiaika, renessanssi, villi-länsi, ensimmäinen ja toinen maailmansota (ja yleensäkin kaikki sodat), hippiaika, nykyisyys tai tulevaisuus. Pelin aihepiiriin voi kuulua myös, mitä aiheita peli käsittelee. Peli voi olla puhtaasti viihdyttävä eikä pyri opettamaan tai ottamaan kantaa mihinkään yhteiskunnassa esillä oleviin sosiaalisiin kysymyksiin. Peli voi pyrkiä myös ottamaan kantaa ja pyrkiä opettamaan asioita ilman että se vielä olisi varsinainen opetuspelejä. Opetuspelejä ja kantaaottavat pelit ovat sitten vielä asia erikseen; niissä opettavuus ja tiettyjen aiheiden käsittely ovat pääasiassa.

### *7.3.1.3. Addiktiivisuus*

Pelin addiktiivisuus on sitä, että peliin jää ”koukkuun” ja sen pelaamista ei malta millään lopettaa. Addiktiivista peliä tulee pelattua aina kun on aikaa ja kun peliä ei pelaa, huomaa monesti unohtuneensa miettimään peliin liittyviä asioita. Addiktio voi olla jopa niin paha, että työ ja muu elämä kärsii ja muuta ei pysty tekemään kuin pelaamaan peliä.

Mikä sitten tekee pelistä addiktiivisen? Asiaan ei liene mitään yhtä yksinkertaista vastausta, mutta joitakin havaintoja siitä voidaan yrittää tehdä. Kyse voi olla hyvinkin pienistä yksityiskohdista ja asiaan vaikuttavat tekijät ovat ilmeisesti myös pitkälti asiaa tarkastelevasta henkilöstä riippuvaisia. Mitä joku pitää addiktiivisena ei jotakuta toista välttämättä kiinnosta yhtään. Yksinkertainen ja toimiva peli-idea on ainakin yksi ominaisuus, jonka on havaittu liittyvän moniin addiktiivisiin pidettyihin peleihin. Peli-idean omaksuttavuus on myös yksi tärkeä tekijä. Pelin eri osien ja suhteiden painotus on myös tärkeää ja pelaajalla on oltava riittävästi oikeanlaista tekemistä sopivassa suhteessa.

Suosituimmat 1980-luvun videopelit oli tehty siten, että ne tukivat niin sanottua osittaisen vahvistusmekanismin toimintaa. Käytännössä kyse on siitä, että pelaaja saa pelissä palkintoja, kuten esimerkiksi piste-ennätykset, vapaapelit, audiovisuaaliset efektit, jne. Pelaajalle annettavat palkinnot ovat erilaisia ja ne



paranevat jatkuvasti pelin edetessä. Palkintojen saanti tapahtuu epäsäännöllisin väliajoin ja epävarmuuden vallitessa. Rottakokein on todistettu, että epäsäännöllinen ja vain ajoittain onnistuva palkintojen saaminen on psykologiselta kannalta kaikkein tehokkain kannustin jatkamaan yrittämistä. Videopeleissä tyypillinen progressio on osittaisen vahvistusmekanismin hyväksikäyttöä. [Hytönen2]

### *7.3.2. Pelin sujuvuus ja käytettävyys*

Pelin sujuvuus ja käytettävyys vaikuttavat siihen, miten mukava jotakin peliä on pelata. Peli voi olla sisällöllisesti hyvä, mutta jos pelin käytettävyys on huono, ei siitä pääse kunnolla nauttimaan ja pelin sisältö menee ainakin osittain hukkaan. Pelin sujuvuuteen ja käytettävyyteen kuuluu ainakin pelin yleinen pelattavuus, pelin käyttöliittymä, pelissä käytettyjen käsitteiden intuitiivisuus ja ymmärrettävyys, käyttöohjeiden taso ja pelin suhteellinen vaikeustaso.

#### *7.3.2.1. Pelattavuus*

Pelattavuus on laajan määritelmän mukaan kombinaatio subjektiivisista laatumääreistä, kuten jännittävyys, helppous, haastavuus, sujuvuus ja niin edelleen, joka kuvailee pelistä pelattaessa syntyvää kokonaiskokemusta. Suppean määritelmän mukaan se tarkoittaa käytettävyyttä peleistä puhuttaessa. [Hytönen2] Crawfordin mukaan pelattavuus muodostuu kahdesta tekijästä: pelin tahdistusta ja pelin pelaajalta vaatimasta kognitiivisesta vaivannäöstä. Nämä kaksi tekijää ovat toisilleen käänteisiä. Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi nopeatahtisen pelin täytyy olla kognitiivisesti kevyt, koska muuten pelaaja ei kestä pelissä mukana. Toisinpäin taas hidastempoinen peli voi vaatia pelaajalta suurempia kognitiivisia ponnistuksia, koska pelaajalla on enemmän aikaa miettiä. [Crawford82-2]

Pelin pelattavuus liittyy pitkälti pelin ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen [Crawford82-2]. Tämä voi tarkoittaa käytännössä mm. sitä, että peli tottelee käskyjä viivyttämättä, kontrollit on suunniteltu ihmisen käytettäväksi eli ne eivät saa olla liian monimutkaiset tai sisällä liian monimutkaisia temppuja kuten näppäin-, ynnä muita yhdistelmiä joita on hankala suorittaa. Hyvä pelattavuus takaa sen, ettei huomio karkaa olennaisesta eli pelaamisesta muihin pelin kannalta epäolennaisiin tehtäviin.

#### *7.3.2.2. Käyttöliittymä*

Pelin käyttöliittymä on tärkeä osa pelaajan ja pelin välisessä kommunikaatiossa. Huono käyttöliittymä voi olla paha este, kun pelaaja yrittää kertoa pelille mitä hän haluaa tehdä ja kun hän pyrkii ymmärtämään pelin

antamaa palautetta. Hyvä käyttöliittymä voi toisaalta taas pelastaa vähän huonommankin pelin, koska peli sujuu paremmin ja pelaajalla ei ole vaikeuksia ilmaista pelille mitä hän haluaa tehdä ja hän ymmärtää paremmin pelin antamaa palautetta. Järjestelmän intuitiivisuus ja käytettävyys helpottavat myös uuden pelin oppimista ja madaltavat siten aloittamiskynnystä.

Voidakseen pelata peliä kunnolla täytyy pelaajalla olla riittävästi tietoa pelissä eteen tulevien valintojen suorittamiseksi. Käyttöliittymä on tässä tiedon välittämisessä tärkeässä roolissa. Jos pelaaja ei saa riittävästi tietoa pelitilanteesta ja mitä on tekeillä, ei monimutkaisestakaan keinoälystä ole hyötyä jos pelaaja ei edes havaitse sen olemassaoloa. Informaation sopiva annostelu on keskeinen keino pelattavuuden luomiseksi, kuten myös hyvän tarinan luomiseksi. [Hytönen1]

### *7.3.2.3. Pelin ohjeet ja käsitteiden intuitiivisuus*

Pelin ohjeiden merkitys korostuu erityisesti alussa, kun pelaaja alkaa opetella pelin pelaamiseen vaadittavia asioita. Riippuen pelin intuitiivisuudesta ja aiheen raskaudesta ohjekirja voi olla pieni ja siinä on lähinnä pelin asennusohjeet. Toisessa ääripäässä pelin ohjekirja voi olla jättimäinen tiiliskivi ja siinä on kaikki pelin asennuksesta pelin pelaamisen yksityiskohtaiseen selvittämiseen asti. Jälkimmäisessä tapauksessa ohjeiden opetteleminen on ehdoton edellytys, jotta peliä oppisi pelaamaan ja siinä vielä pärjäisi. Erityisesti jäljemässä tapauksessa huonosti kirjoitetut ohjeet johtavat ongelmiin ja pahimmilleen muuten hyvä peli menee hukkaan kun pelaajat eivät saa mitään selkoa siitä.

Pelin tekemisessä ja sitä kautta pelin ohjeiden laatimisen yhtenä osana on syytä miettiä, mitä nimityksiä eri käsitteistä tulisi käyttää ja mitkä käsitteet on selitettävä tarkemmin. Epäselvät ja huonot käsitteet johtavat väärinkäsityksiin ja yleiskuva pelistä voi jäädä hämäräksi. Kun käsitteistä on päätetty käyttää jotakin tiettyä nimitystä, täytyy sitä sitten käyttää johdonmukaisesti kaikkialla sekä pelissä että pelin ohjeissa. Synonyymien käyttö sotkee vain asiaa, erityisesti jos synonyymejä ei ole missään erikseen lueteltu ja kerrottu mihin käsitteeseen milläkin synonyymillä viitataan.

### *7.3.2.4. Suhteellinen vaikeustaso*

Pelin suhteellinen vaikeustaso vaikuttaa siihen, miten nopeasti ja sujuvasti peli etenee. Pelin haasteellisuus ja sitä kautta pelin sujuminen on pitkälti pelaajasta riippuvainen käsite ja riippuu henkilöstä miten haasteellisista peleistä pitää. Yleensä pelin halutaan olevan haasteellinen, mutta sopivassa määrin. Kun pelin haasteellisuus ylittää pelaajan taitotason ja sen vaivan, jota pelaaja on valmis näkemään pelin haasteiden selvittämiseksi, pidetään peliä helposti silloin liian vaikeana. Päinvastaisessa tapauksessa peliä pidetään liian helppona. Sopivan

tason löytäminen jostakin väliltä voi olla todella hankalaa, sillä pelaajien taidot ja valmius nähdä vaivaa vaihtelevat päivästä toiseen.

Malonen teorian mukaan pelin on tarjottava sellaisia haasteita, joiden suorittamisesta pelaaja ei voi olla täysin varma. Haasteiden on oltava pelaajalle ymmärrettäviä, ja pelaajan on saatava peliltä palautetta siitä, miten pitkä matka tavoitteeseen vielä on (katso myös alakohta 7.3.1.1.).[Kasvi98] Pelin tavoitteiden saavuttamisessa kaikkein olennaisinta on, että se ei ole liian helppoa tai triviaalia eikä toisaalta liian vaikeakaan. Liian helppojen tavoitteiden saavuttamisessa ei ole mielenkiintoa. Liian vaikea vaikeustaso voi joissakin tapauksissa menetellä paremmin kuin liian helppo, jos olettaa pelaajan voivan hakea apua ystäviltä tai eri tiedon lähteistä liian vaikeiden kohtien selvittämiseksi. Kaikkiin liian vaikeisiin kohtiin ei voi kuitenkaan hakea apua muualta ja kaikilla ei ole mahdollisuutta turvautua ulkopuoliseen apuun, joten liian vaikea vaikeustaso voi olla myös ongelma ja voi viedä pelistä mielenkiinnon. Pelin tavoitteen ei välttämättä tarvitse olla kilpailullinen eli sen ei tarvitse välttämättä sisältää osaa, jossa voitetaan toinen (ihmis-)pelaaja. Tavoite voi olla esimerkiksi jonkin ongelman tai mysteerin ratkaiseminen tai jonkin tehtävän suorittaminen. Monissa seikkailupeleissä ei ole varsinaista kilpailullista tavoitetta lainkaan. Pelin tavoitteisiin liittyvä vastus on yhteinen tekijä peleille ja hyvälle kertomuksille; molemmissa tavoitteiden saavuttamiseksi täytyy nähdä vaivaa ja selvittää eteen tulevia ongelmia. [Hytönen1]

## 8. Seikkailu- ja roolipeleille ominaisia piirteitä

Seikkailu- ja roolipeleillä on joukko tiettyjä ominaispiirteitä, joiden avulla ne on mahdollista erottaa toisista pelityypeistä. Näitä ominaispiirteitä voi tästä syystä pitää pelityypin määrittelevinä ominaisuuksina. Tällaisia ominaispiirteitä on ainakin liittyen pelirytmiiin, juoneen, vastaantuleviin ongelmiin ja tapaan ratkaista nämä ongelmat. Perinteisissä seikkailupeleissä ja vuoropohjaisissa roolipeleissä pelirythmi on sen kaltainen, että pelaaja voi rauhassa miettiä sitä, mitä milloinkin tekee ja pelin aika ei kulje reaaliaikaisesti. Pelin tapahtumat etenevät vain silloin, kun pelaaja on tehnyt jonkin tietyn asian tai liikkeen. Pelissä vastaantulevat taistelut tai muut vaaralliset kohtaamiset eivät yleensä myöskään tapahdu reaaliaikaisesti, vaan pelaajalla on yleensä runsaasti aikaa miettiä ja nopeista reflekseistä tai tarkasta ohjailutaidosta ei ole yleensä juuri hyötyä. Taistelut tai muut vaaralliset tilanteet yleensä myös alkavat vain tiettyinä aikoina, esimerkiksi silloin kun pelaaja siirtyy ruudusta toiseen, eikä esimerkiksi kesken ongelmanratkaisun. Toimintaseikkailuissa ja toimintaroolipeleissä aika kulkee reaaliaikaisesti eteenpäin ja monissa tilanteissa aikaa miettiä on hyvin vähän. Pelin tapahtumat voivat pelistä riippuen joko kulkea reaaliaikaisesti riippumatta siitä, missä pelaaja on tai ainoastaan silloin, kun pelaaja on paikalla. Taisteluissa ei yleensä ole kovin paljoa aikaa miettiä ja paremmasta ohjailukyvyvystä on jo selkeästi enemmän hyötyä. Pelaaja joutuu myös olemaan paremmin jatkuvasti valppaampana, sillä taistelu voi alkaa milloin tahansa, jopa kesken ongelmanratkaisuyrityksen. Erona toimintapeleihin rauhallisia hetkiä on kuitenkin yleensä enemmän.

Perinteisissä seikkailu- ja roolipeleissä juoni on tärkeässä asemassa pelissä. Erityisesti seikkailupeleissä juoni on tärkeä, sillä se on pelin tärkein kantava voima ja tehtävien ratkomisen ohella tärkein sisältö. Roolipeleissä juoni on myös tärkeä, mutta niissä monesti vähintään yhtä tärkeänä puolena on pelihahmojen ominaisuuksien kehittäminen ja pärjääminen taisteluissa. Keskustelut ovat sekä seikkailu- että roolipeleissä monesti tärkeitä, ja ne ovat yleinen tapa kuljettaa juonta eteenpäin. Väkivalta on harvinaisempaa seikkailupeleissä, mutta täysin ennenkuulumatonta se ei kuitenkaan ole. Vielä harvinaisempaa on, että pelaajan pelihahmo turvautuu väkivaltaan pelissä edetäkseen. Pelaajan pelihahmo saattaa kuitenkin olla osasyllisenä siihen, että jonkun toisen pelihahmon käy hullusti. Roolipeleissä tilanne on toinen, sillä niissä taistelut ovat hyvin yleisiä ja riippuen pelistä pelihahmot saattavat turvautua väkivaltaan myös muissakin tilanteissa. Toimintapohjaisissa seikkailu- ja roolipeleissä juoni on myös tärkeä, mutta niissä

on enemmän painoa taisteluilla ja taisteluissa pärjäämisellä. Vastaavasti keskustelut ovat melko tärkeitä, mutta ne voivat olla paljon yksinkertaisempia kuin perinteissä seikkailupeleissä ja vuoropohjaisissa roolipeleissä. Väkiältä on taisteluiden muodossa melko yleistä sekä toimintaseikkailu- että roolipeleissä, mutta se on yleensä kuitenkin vähäisempää kuin varsinaisissa toimintapeleissä.

Perinteisissä seikkailu- ja roolipeleissä vastaantulevat ongelmat ovat enemmän älypainotteisia ja väkiältä on harvemmin ratkaisu. Tehtävät ovat monesti monimutkaisempia ja vaativat enemmän aikaa ja vaivaa. Toimintapainotteisissa seikkailu- ja roolipeleissä vastaantulevat ongelmat muistuttavat perinteisiä seikkailu- ja roolipelejä, mutta ovat yleensä kuitenkin yksinkertaisempia. Tehtävät ovat yleensä kuitenkin monimutkaisempia kuin toimintapeleissä. Pelien sankarit osaavat monesti käyttää aseitaan tai nyrkkejään siinä missä älyäänkin, joten tehtävien kirjokin on yleensä sen mukainen. Tehtävät sekä perinteisissä että toimintapohjaisissa seikkailu- ja roolipeleissä sisältävät monesti variaatioita tutuista äly- ja lautapeleistä sekä monista seurapeleistä.

Tehtävien suorittaminen vaatii monesti, että pelaaja kerää kaikki vastaantulevat tavarat, jotka irti lähtevät. Monesti jonkin tärkeän tavaran saamiseksi on ensin hankittava esine A, jonka avulla voi saada esineen B, jonka avulla esineen C, ja niin edelleen kunnes esineen n avulla on mahdollista saada haluttu esine. Esineen paikalla voi tässä ketjussa olla myös jokin tehtävä tai palvelus. Monet tehtävät vaativat juuri tietyn esineen tai toiminnon suorittamista, eikä vaihtoehtoisia ratkaisutapoja välttämättä ole.

Pelin ajankulutus voi olla pelistä riippuen hyvin erilainen. Ajankulutus voi olla mm. vuoropohjainen, reaaliaikainen, pysähtynyt tai osittain reaaliaikainen ja vuoropohjainen. Pelit voivat lisäksi käyttää eri tapoja eri pelitilanteissa. Vuoropohjaisessa järjestelmässä pelin aika etenee aina silloin kun pelaaja tekee jotakin. Vuorojen aikana pelitilanne on pysähtynyt täysin kokonaan. Tämä järjestelmä mahdollistaa pelaajien miettiä tarkemmin mitä tehdä seuraavaksi ilman kiireen tuntua. Erityisesti taisteluissa vuoropohjainen järjestelmä tukee paremmin monimutkaisempien taktiikoiden ja strategioiden käyttöä.

Reaaliaikaisessa järjestelmässä pelin aika kulkee koko ajan eteenpäin riippumatta siitä mitä pelaaja tekee. Tämä järjestelmä on realistisempi mutta rajoittaa pelaajan harkinta-aikaa joissakin tilanteissa tuntuvasti. Taisteluissa ei ole aikaa niin syvällisten taktiikoiden suunnitteluun kuin vuoropohjaisessa taistelussa, joten pelaajan tilanteentaju ja kyky tehdä nopeita ratkaisuja korostuu. Vuoropohjaisessa pelissä pelaajien oletetaan miettivän asioita enemmän kuin reaaliaikaisessa pelissä. Tästä syystä pelirytmä on reaaliaikaisissa peleissä nopeampi ja peli etenee joutuisammin kuin vuoropohjaisissa peleissä.

Pysähtyneen pelitilanteen järjestelmässä pelin aika etenee yleensä aina silloin kun pelin juoni etenee. Pelin juoni taas etenee yleensä ainoastaan silloin, kun pelaaja on tehnyt tietyt pelissä ennakkoon määritellyt asiat. Tästä syystä pelaajalla on suurempi vapaus edetä pelissä omaa tahtiaan ilman että peli painostaisi johonkin tiettyyn vauhtiin. Ero muihin järjestelmiin näkyy erityisesti

erilaisissa taisteluissa tai muissa vaarallisissa tilanteissa, joissa pelaajilla on loputtomasti aikaa yrittää eri tapoja selvittää tilanteesta. Vasta, kun pelaaja keksii oikean ratkaisun ongelmaan, pelitilanne jatkuu.

Peli voi käyttää myös vuoropohjaisen ja reaaliaikaisen menetelmän yhdistelmää. Peli voi esimerkiksi olla vuoropohjainen siten, että vuoro vaihtuu aina tietyin väliajoin riippumatta siitä mitä pelaaja tekee. Peli voi olla myös vuoropohjainen siten, että vuoro vaihtuu kun pelaaja haluaa tai viimeistään tietyn ajan kuluttua. Peli voi myös yhdistellä eri tapoja riippuen tilanteesta. Peli voi esimerkiksi olla reaaliaikainen mutta muuttua vuoropohjaiseksi taistelun ajaksi. Myös taistelun aikana voi eri tilanteissa olla käytössä eri ajankulikutapa. Esimerkiksi pelissä **Chrono Trigger** voi valita reaaliaikaisen ja vuoropohjaisen järjestelmän väliltä. Vuoropohjainen järjestelmä ei ole täysin vuoropohjainen, vaan yhdistelee vuoropohjaista ja reaaliaikaista. Taisteluissa on peli reaaliaikainen silloin kun pelaaja miettii käyttäkö tavallista hyökkäystä, erikoishyökkäystä vai käyttäkö jotakin esinettä. Tämän jälkeen pelin aika pysähtyy siksi aikaa kun pelaaja miettii tarkemmin minkä hyökkäystavan tai esineen valitsee ja mihin kohdistaa kyseisen toiminnan. Pelihahmot voivat toimia vain tietyn ajan välein. Tämän ajan pituus riippuu pelihahmon nopeudesta, mitä nopeampi pelihahmo sitä lyhyempi aika. Reaaliaikainen järjestelmä ei ole täysin puhtaasti reaaliaikainen vaan on osittain myös vuoropohjainen; Myös reaaliaikaisessa järjestelmässä pelihahmot voivat toimia vain tietyn ajan välein edellä kuvatun järjestelmän mukaan. Ero vuoropohjaiseen on siinä että pelin aika ei pysähdy missään vaiheessa.

Perinteisissä seikkailu- ja vuoropohjaisissa roolipeleissä ongelmien ratkaisussa ei yleensä tarvitse hyviä refleksiä tai nopeaa ja tarkkaa hiirikättä, mutta ongelmien ratkaisu vaatii hyvää ongelmanratkaisukykyä sekä hyvää ajattelu- ja päättelykykyä. Kesken ongelmanratkaisun pelaajan ei yleensä tarvitse pelätä, että jotakin yllättävää tapahtuisi, kuten että joku kävisi kimppuun. Pelin juoni etenee ja yllättävät tilanteet tapahtuvat yleensä aina sen jälkeen, kun pelaaja on saanut tietyn tai tietyt tehtävät suoritettua. Tehtävän ratkaisua miettiessä pelaajat saavat yleensä miettiä rauhassa ja aikarajat ovat melko harvinaisia. Silloin kun aikaraja on olemassa, niin ne eivät yleensä ole kovin tiukkoja. Jopa kiihkeissä ja vaarallisissa tilanteissa pelaajalla voi olla loputtomasti aikaa miettiä ongelman ratkaisua ilman mitään kiirettä. Esimerkiksi pelin **The Longest Journey** loppupuolella pelaaja kohtaa vaarallisen olennon, joka uhkaa käydä pelaaja kimppuun, mutta pelaajalla on periaatteessa vaikka loputtomiin aikaa miettiä mitä tehdä. Silloin kun aikaraja on olemassa, se voi olla hyvinkin tiukka. Esimerkiksi pelissä **3 Skulls of The Toltecs** on kaksi kohtaa, jossa pelaajalla on hyvin rajattu aika keksiä mitä tilanteessa tulisi tehdä. Vaikka pelaajalla on rajaton määrä mahdollisuuksia yrittää uudestaan, on yhden yrityksen tekemiseen varattu aika hyvin rajallinen. Vaaratilanteet on suunniteltu monesti siten, että pelaaja ei voi niissä menehtyä. Niissä tapauksissa, joissa pelaaja voi kuolla, annetaan pelaajan monesti jatkaa juuri samasta kohdasta tai ainakin hyvin läheltä. Esimerkiksi pelissä **Ripley's Believe It Or Not!: The Riddle Of Master Lu** pelihahmon kuoltua pelaaja pääsee yrittämään uudestaan

juuri vähän ennen kyseistä kohtaa, jossa pelihahmo menehtyi. Pahimmassa tapauksessa pelaaja voi joutua turvautumaan aikaisemman pelitallennuksen lataamiseen tai pelin aloittamiseen alusta. Monissa vanhemmissa **Sierran** seikkailupeleissä tämä oli hyvin yleistä.

Toimintaseikkailu- ja toimintaroolipeleissä ongelmanratkaisu voi vaatia sekä hyviä refleksejä ja tarkkaa hiirikättä että ajattelu- ja ongelmanratkaisukykyä. Tehtävien ratkaisu on monesti kuitenkin yksinkertaisempi, kuin perinteisissä seikkailupeleissä tai vuoropohjaisissa roolipeleissä. Osa tehtävistä on ratkaistavissa pelkän väkivallan avulla, mutta ajattelua vaativien tehtävien määrä on yleensä suurempi kuin monissa toimintapeleissä. Pelaaja ei välttämättä ole turvassa silloinkaan kun hän miettii ratkaisua johonkin pulmaan, mutta käytännössä kuitenkin ainakin pahimmat ongelmatilanteet on yleensä suunniteltu siten, että pelaaja voi keskittyä tehtävien suorittamiseen kaikessa rauhassa. Vaaratilanteissa pelaajalla on todellinen mahdollisuus päästä hengestään, jolloin monesti ainut vaihtoehto on ladata edellinen tallennus tai aloittaa alusta. Jotkut pelit antavat jatkaa peliä siitä kohden, johon edellisellä yrittämällä peli jäi.

Kaikki pelit eivät suoraan asetu jaotteluun: perinteiset ja reaaliaikaiset seikkailupelit ja vuoropohjaiset ja reaaliaikaiset roolipelit. Nämä pelit yhdistelevät ominaisuuksia yhdestä tai useammasta pelityylistä muodostaen täysin uusia pelityylejä, tai ainakin mukaelmia näistä. Esimerkiksi **Fallout** pyörii muuten reaaliaikaisesti, mutta siirtyy vuoropohjaiseen järjestelmään heti kun pelaajan ohjaamat pelihahmot joutuvat taisteluun.

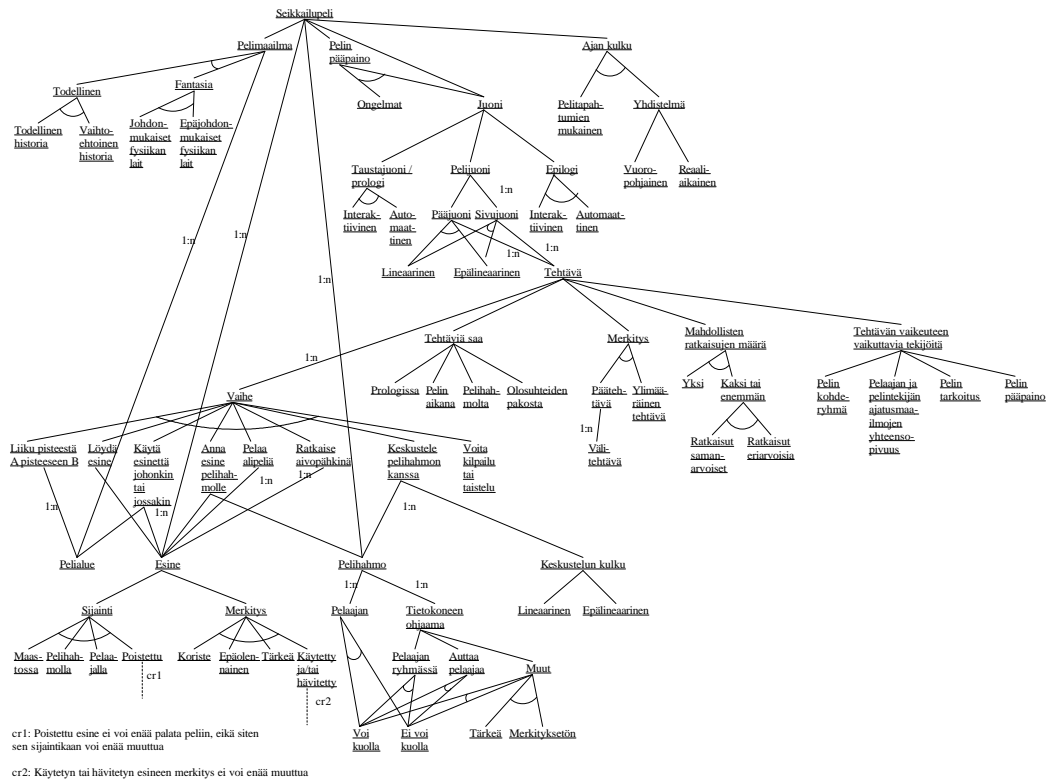
## 9. Seikkailupelit

Tarinapeliyyypit voidaan Pasi Hytösen mukaan jakaa yhdeksään kategoriaan. Ensimmäinen kategoria on pelkkää tekstiä sisältävät tekstiseikkailut ja tekstiseikkailut, joissa on käytetty kuvia höysteenä. Toinen kategoria ovat perinteiset ns. liikuteltavan hahmon graafiset seikkailut, johon ryhmään kuuluvat mm. suurin osa **Sierran** ja **LucasArtsin** seikkailupeleistä. Kolmas kategoria ovat tarinaan kiedotut tietokoneroolipelit eli CRPG:t. Pelit eroavat seikkailupeleistä siinä, että juonen seuraamisen lisäksi pelaaja voi kehittää pelihahmonsa ominaisuuksia pelin aikana. Nykyisin monissa tietokoneroolipeleissä on mukana myös elokuvallisia osuuksia. Neljäs kategoria on elokuvin höyستetty MCG. Viides kategoria on **Mystin** tyylliset osoita-ja-klikkaa seikkailupelit, joissa liikutaan yksittäisistä kuvista koostuvissa maisemissa. Näissä peleissä ei ruudulla näy varsinaista pelihahmoa, johon pelaajan oletettaisiin samaistuvan. Kuudes kategoria ovat interaktiiviset elokuvat. Näissä peleissä pääpaino on elokuvan seuraamisella ja pelaajalla on vain rajallinen mahdollisuus vaikuttaa pelin etenemiseen. Seitsemäs kategoria on reaaliaikaiseen 3D-grafiikkaan perustuvat pelimaailmat, joissa on kehystarina. Kahdeksas kategoria ovat virtuaalitarinat ja virtuaaliseikkailut ja yhdeksäs kategoria ovat immersiiiviset elokuvat kuten **Temyin**. [Hytönen3]

Seikkailupelit jakaantuvat kahteen pääluokkaan: perinteisiin ja toimintaseikkailupeleihin. Perinteisissä seikkailupeleissä pääpaino on juonella ja ongelmien ratkomisella. Toimintaseikkailupeleissä kolmantena osa-alueena ovat tulleet toimintapohjaiset ongelmat ja ongelmien ratkaisut sekä taistelut.

Käsittelen tässä luvussa seikkailupelejä viiden ominaisuuden suhteen: juonen, pelin kulun ja tehtävien suorittamisen, pelimaailman, pelihahmojen ja esineiden suhteen. Käsittelen samalla sekä perinteisiä että toimintaseikkailupelejä. Kaaviossa 9.1 esitän Concept D-kaaviotekniikalla seikkailupelien käsitteitä, niiden hierarkiaa ja käsitteiden välisiä suhteita.





Kaavio 9.1: Seikkailupelin tyyprikaavio

## 9.1. Juoni

Seikkailupelin ehkä kaikkein tärkein kantava voima on sen sisältämä tarina, juoni jota pelaaja pelissä seuraa. Pelin tarina asettaa pelille tavoitteen ja antaa pelaajan tekemisille jonkinlaisen motivaation. Seikkailupeliä pelaavan pelaajan tärkein tavoite usein on nähdä ja kokea pelin juoni ehkä vähän samalla tavoin kuin kirjaa lukeva henkilö haluaa tietää kuinka kirjan tarina päättyy. Lisäksi pelaajan tavoitteena voi olla pystyä ratkaisemaan mahdollisimman suuri osa pelin ns. vapaaehtoisista ongelmista ja löytää mahdollisimman moni sivujuoni sekä pystyä ratkaisemaan mahdollisimman moni pelin ongelmista itse ilman ulkopuolista apua. Pelin juoni vaikuttaa ainakin osittain siihen, millainen pelin maailma on, millaiset lainalaisuudet siellä pätevät, millaisia henkilöitä pelaaja pelin aikana kohtaa, millaisia esineitä löytää ja millaisia ongelmia joutuu ratkomaan. Kaikki ei kuitenkaan ole suinkaan juonesta kiinni, vaan se asettaa lähinnä puitteet jonka sisällä toimia ja joka vaikuttaa siihen miten luontevalta ja uskottavalta pelin eri elementit ja osa-alueet pelaajasta tuntuvat.

Pelin juonen rakenne on pääpiirteissään seuraavanlainen: aluksi esitellen pelin taustajuoni ja yleensäkin se ympäristö, johon peli sijoittuu. Tätä vaihetta voisi kutsua prologiksi. Toinen vaihe sisältää varsinaisen pelin ja kolmas vaihe on epilogi, jossa pelin tapahtumat vedetään yhteen ja saatetaan peli loppuun. Prologin ja epilogin pituus ja toteutustapa vaihtelevat pelistä toiseen. Eri peleillä

on erilainen tapa esitellä pelin taustajuoni ja erilaiset käytännöt siitä, mitä, miten paljon ja kuinka eri asioita kerrotaan pelaajalle. Pelaajien mahdollisuus vaikuttaa asioihin prologin tai epiligin aikana vaihtelee myös suuresti. Yleensä pelaaja ei voi kuin katsoa vierestä, mitä tapahtuu. Joissakin peleissä pelaajalla on kuitenkin paljon aktiivisempi rooli. Esimerkiksi pelissä **Indiana Jones And The Fate Of Atlantis** pelaaja ohjaa pelihahmoa alusta alkaen. Vaikka pelaajan tekemiset ovatkin hyvin rajoitetut, voi hän käydä prologin haluamaansa tahtia ilman mitään kiirettä. Toisaalta pelissä **Secret of Monkey Island** pelaaja voi epiligin aikana olevassa keskustelussa valita muutaman kerran parista vaihtoehdosta mitä hänen pelihahmonsansa sanoo keskustelukumppanilleen. Vaikka valinnoilla ei ole suurta merkitystä epiligin lopputuloksen kannalta, tuo se mukavaa vaihtelua totuttuun kaavaan.

Pelin juonen rakenne voi olla joko lineaarinen tai epälineaarinen. Juoni voi olla myös hybridi näiden väliltä, eli osa voi olla lineaarista ja osa epälineaarista. Peli voi esimerkiksi peluuttaa tietyt osiot tietyssä järjestyksessä, mutta peli voi muuten olla hyvinkin epälineaarinen. Lineaarinen juoni voi sisältää pelkän pääjuonen tai myös sivujuonia. Ero epälineaariseen peliin on siinä, että lineaarinen peli määrää missä vaiheessa pelaaja voi siirtyä pelaamaan sivujuonta ja kerran sivujuonen pelaamisen alettuaan on hänen pelattava se myös loppuun. Myös epälineaarinen juoni voi sisältää pelkän pääjuonen tai myös sivujuonia. Ero lineaariseen juoneen on, että pelaaja voi pelata sekä pääjuonen missä järjestyksessä haluaa ja että pelaaja voi suorittaa sivujuonia lähes milloin haluaa ja missä järjestyksessä haluaa.

Pelin juonelle on olemassa joitakin perustyyppisiä tai teemoja, joita monet pelit noudattavat enemmän tai vähemmän tarkasti. Monikaan peli ei kuitenkaan noudata tarkasti vain yhtä perusteemaa, vaan sotkee aineksia useammasta perustyyppistä. Jotkut pelit voivat olla myös niin omaperäisiä, että ne eroavat täysin kaikista muista seikkailupeleistä ja eivät lukeudu välttämättä yhteenkään perusteemaan. Seuraavana kuvailen seitsemän erilaista perusteemaa, joita monet pelit käyttävät enemmän tai vähemmän hyväkseen.

Ensimmäinen perusteema on jonkin pahan voiman, kuten pahan olennon, esineen, tms. voittaminen ja/tai tuhoaminen. Esimerkiksi **King's Quest 3** perustuu pitkälti tämän perusjuonikuvion varaan. Toinen perusteema on matkan kuvaaminen eli peli etenee aloituspisteestä eri välivaiheiden kautta päätepisteeseen ja matkalla ratkotaan eteen tulevia pulmia. Päätepisteessä voi olla vielä joku yksittäinen suurempi tehtävä, mutta tässä perustyyppissä matka on vähintään yhtä tärkeä, ellei tärkeämpikin kuin perillepääsy ja matkan tarkoitus. **King's Quest 5** on tyypillinen tämän perusteeman edustaja. Kolmannen perusteeman mukaisissa peleissä pyritään etsimään tai voittamaan jokin suuri aarre tai jokin muu hyvä ja pyritään voittamaan tavoitteen tiellä olevat esteet, kuten muut aarretta tavoittelevat kilpailijat. Esimerkiksi pelissä **3 Skulls of The Toltecs** pelin ainoana tavoitteena on löytää Tolteekkien aarre ja rikastua. Neljännen teeman mukaisissa peleissä juoni saattaa olla hieman epämääräisempi ja tavoitteena on jotakin tyyliin: voita unelmiesi nainen, voita paljon rahaa, pidä hauskaa tai jotakin vastaavaa. Esimerkiksi pelissä **Leisure Suit Larry 1: The**

**Land Of The Lounge Lizards** tavoitteena on yrittää pitää hauskaa ja löytää puoliso. Viidennen teeman mukaisissa peleissä ratkotaan erilaisia rikoksia tai mysteerejä. Tutkittavat asiat voivat olla hyvinkin realistisia tai arkipäiväisiä tai päinvastaisessa tapauksessa hyvinkin mystisiä, salaperäisiä ja epäluonnollisia. Esimerkiksi **Police Quest** sarjan peleissä ratkotaan realistisia rikoksia ja seurataan oikeita poliisin rutiineja hyvinkin tarkasti, kun taas **Gabriel Knight** sarjan peleissä tutkitaan mm. voodooa, rituaalimurhia, ihmissusia, yms. Kuudes perustyyppi perustuu idealle, että alussa pelaajalla ei ole juurikaan tietoa pelin tehtävästä tai pelaajan osuudesta siihen. Juoni paljastuu vähitellen pelin kuluessa ja pelaajalle selviää myös vähitellen mitä hänen odotetaan pelissä tekevän. Muilta osin peli voi noudattaa mitä tahansa edellä kuvattua perusteemaa. Esimerkiksi pelissä **The Longest Journey** pelaaja ei aluksi tiedä juuri mitään päähenkilöstä, hänen taustastaan, pelimaailmasta tai pelin päämäärästä. Kaikki nämä alkavat kuitenkin vähitellen selvitä, kun pelaaja pääsee lukemaan päähenkilön päiväkirjoja ja pelaaja saa tilaisuuden keskustella pelihahmon ystävien kanssa. Pelihahmolle kerrotaan myös aikanaan asioita mm. pelimaailmasta, sen historiasta ja siitä, mitä pelihahmon odotetaan tekevän. Seitsemäs perusteema kuvailee yhden seikkailupelien perusjuonikuvioista, tavan kuinka pelin juoni etenee. Tämän perusteeman mukaiset pelit etenevät ongelmatilanteesta toiseen ja välissä juoni etenee vaihe vaiheelta. Ongelmatilanteet voivat olla jonkun tehtävän suorittamista, alipelin peluuta, ongelman ratkaisua tai keskustelua. Tämä lienee kaikkein yleisin perustyyppi ja soveltuu ainakin jossakin määrin kaikkiin seikkailupeleihin ja pitää sisällään myös edellä esiteltyt kuusi perustyyppiä.

Pelaajan tehtävän tai tavoitteen rakenne voi olla hyvinkin erilainen. Tehtävä voi olla epämääräisen suuri ja laaja, josta ei voi eritellä kunnolla yhtään yksittäistä tehtävää. Tehtävä voi olla myös tarkemmin määritelty ja voi sisältää yhden tai useamman enemmän tai vähemmän tarkkaan määritellyn alitehtävän. Pelin juoni voi olla maailmoja syleilevän laaja, kuten pelasta maailma. Tehtävä voi olla myös tarkemmin rajattu ja määritelty. Pelissä ei välttämättä toisaalta ole varsinaista juonta tai yhtenäistä punaista lankaa ollenkaan, vaan pelaajan tehtävä on määritelty tyyliin: pidä hauskaa! Pelaajalla ei tässä tapauksessa ole välttämättä mitään selkeää päämäärää ja pelin tapahtumat ovat joukko eteen sattuvia spontaaneja tehtäviä ja tapahtumia.

Pelin juoni voi sisältää monen tyyppisiä juonellisia aineksia. Pelin juoni voi sisältää mm. huumoripitoisia, surullisia, vakavia, opettavaisia, fantasia-aiheisia ja realistisia osioita. Kaikkea näistä ei välttämättä tarvitse olla yhdessä pelissä. Pelit voivat yhdistellä näitä aineksia hyvin hienovaraisesti keskenään, esimerkiksi yleisilmeeltään vakava tai surullinen peli voi sisältää myös jonkin verran huumoripitoisia aineksia sopivissa kohdissa sekä kuvallisina että verbaalisina vitseinä. Eri aineksia yhdistävissä peleissä on kuitenkin oltava varovainen, etteivät eri osaset syö toisiltaan uskottavuutta ja ettei peli loukkaa pelaajaa käsittelemällä hänelle tärkeitä asioita halventavasti. Eri aineksia yhdistäviä pelejä on paljon. Esimerkiksi pelissä **Broken Sword: The Shadow of**

**The Templars** yhdistyy oikeata ja opettavaista tietoa ristiretkistä muuten kuvitteelliseen ja viihdyttäväksi tarkoitettuun tarinaan.

Pelin tarina voi olla osoitettu tietylle kohderyhmälle. Kohderyhmiä on karkeasti jaotellen ainakin lapset, nuoret ja aikuiset. Lapsille ja nuorille tarkoitettut pelit eivät ole suinkaan aikuisilta kiellettyjä, mutta kyseiset pelit käsittelevät aiheitaan siihen tyyliin että ne sopivat paremmin omaan kohderyhmäänsä kuuluville pelaajille. Jaottelu toimii pelien osalta pitkälti samalla tavoin kuin muussakin viihdetarjonnassa, eli lapsille tarkoitettut pelit ovat aiheiltaan kevyitä ja yksinkertaisia. Nuorille suunnattu materiaali on jo monipuolisempaa mutta pahimmat väkivaltaisuudet ja rivoudet on poistettu. Aiheet eivät silti ole aivan niin raskaita kuin aikuisille suunnatuissa peleissä ja tarjonta keskittyy ehkä enemmän huumorin puolelle. Aikuisille suunnattu materiaali voi sisältää huumorin lisäksi hyvinkin raskaita ja synkkiä aiheita, esimerkiksi seksiä, yliluonnollisia asioita ja väkivaltaa. Pelien aiheita käsitellään aidommin ja särmiä ei välttämättä ole hiottu pois. Pelien henkilöhahmot ovat aidompia ja lähempänä todellisia ihmisiä. Pelit voivat käsitellä myös sellaisia todellisia ja ”tylsii” aiheita kuin rakkautta tai ihmissuhdeasioita tai filosofisia kysymyksiä joista nuoremmat pelaajat eivät välttämättä jaksaisi kiinnostua.

Pelin juoni voi sijoittua eri aikoihin riippuen siitä sijoittuuko peli johonkin todelliseen historialliseen aikakauteen vai johonkin keksittyyn. Peli voi sijoittua johonkin todelliseen tunnistettavaan historialliseen aikakauteen, kuten esimerkiksi keskiajalle tai kivikauteen. Peli voi sijoittua pelintekohetkellä vallinneeseen nykyaikaan, tällä hetkellä siis kahdennenkymmenennen ja kahdennenkymmenennenensimmäisen vuosisadan vaihteeseen. Oikeaan aikaan sijoittuvissa peleissä voi esiintyä paljonkin historiallisesti oikeata tietoa, joten ne voivat sisältää viihdearvon lisäksi myös opettavaisia piirteitä. Ongelmana voi lähinnä olla fiktiivisten ja toteen perustuvien asioiden erottaminen toisistaan. Peli voi sijoittua myös johonkin keksittyyn tulevaisuuteen tai kokonaan vaihtoehtoiseen rinnakkaisaikaan ja/tai ulottuvuuteen. Keksittyyn tulevaisuuteen pohjautuva juoni voi olla tyyliiltään mm. romanttinen, realistinen tai cyberpunk [Britannica]. Keksittyyn maailmaan tai rinnakkaisaikaan sijoittuva peli voi sijoittua jonkun toisen tekijän luomaan jo olemassa olevaan maailmaan tai se voi sijoittua täysin itse luotuun maailmaan. Toisen luomaan maailmaan sijoittuvan pelin täytyy noudattaa olemassa olevan maailman sääntöjä ja lakeja siinä missä todellisuuteenkin sijoittuvan pelin. Täysin itse luotuun maailmaan sijoittuvaa peliä varten on mahdollista luoda täysin omat säännöt tai ne voi jättää halutessaan jopa luomatta.

Pelin tapahtumat voivat sijoittua yhteen tai useampaan maantieteelliseen paikkaan riippuen pelistä ja pelityypistä. Toisessa ääripäässä pelintapahtumat sijoittuvat vain yhdelle melko rajatulle pelialueelle ja toisessa ääripäässä pelaaja matkustaa ympäri laajaa ja avointa pelialuetta ja vieraillee monissa eri paikoissa. Jälkimmäisessä tapauksessa pelialue voi myös oikeasti olla rajoitettu, mutta peli antaa pelaajalle tunnun vapaasta liikkumisen mahdollisuudesta. Pelitapahtumien sijoituksessa useampaan kuin yhteen paikkaan pelaaja voi liikkua riippuen pelistä monin eri tavoin. Kulkuvälineet voivat olla hyvinkin moninaiset ja rajana toimii

ainoastaan mielikuvitus. Yhteen paikkaan sijoittuvista peleistä käy esimerkkinä **Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!**, jossa pelin tapahtumat sijoittuvat kylpylähotelliin. Pelaaja ei voi poistua kylpylän alueelta lainkaan, joten pelialue on suljettu. Laajasta pelialueesta käy esimerkkinä **The Longest Journey**, jossa pelaaja liikkuu kahdessa rinnakkaisessa eri maailmassa ja käy useissa eri paikoissa kummassakin, erityisesti toisessa niistä. Pelaaja voi liikkua maailmasta toiseen ja maailman sisällä eri paikasta toiseen eri tavoin. Pelaaja kulkee mm. eri maailmojen välin erityisen teleportaatiotaian avulla ja maailman sisällä paikasta toiseen mm. kävellen ja laivalla.

Peli päättyy yleensä siihen, että pelaaja on onnistunut suorittamaan pelin alussa annetut tehtävät, mutta peli voi kuitenkin myös päättyä siihen, että pelaaja on epäonnistunut tehtävässään. Pelin epilogista yleensä selviää, tavoittiko pelaaja pelin asettamat tavoitteet ja oliko se hyvä vai huono asia. Peli voi päättyä onnettomasti siksi, että alkuperäinen pelin tavoite ei ollutkaan hyvä asia vaan pelaajan tehtävä ja motivaatiot osoittautuvatkin vääriksi. Peli voi päättyä onnettomasti myös siitä syystä, että vaikka pelaaja onnistui tehtävässään, kulkivat pelin tapahtumat kuitenkin siten, että tilanne muuttui vain huonommaksi pelaajan kannalta. Pelaajaa on myös saatettu johtaa harhaan ja siksi pelaaja on vain edistänyt asioiden huononemista. Pelaajan epäonnistuminen tehtävässään voi johtua pelaajan itsensä epäonnistumisesta, sekä siitä että tavoitteet olivat alun perin liian kovat ja onnistuminen oli alun alkaen mahdotonta. Jälkimmäisessä tapauksessa pelaaja on tavallaan voittanut, jos hän on päässyt pelin loppuun saakka. Riippumatta lopputuloksesta ja erityisesti siinä tapauksessa, että pelaajan motivaatiot olivat väärät, pelaaja epäonnistui tai tapahtumat kulkivat pelaajan kannalta epäedullisesti, voi peli lopuksi vihjata pelin jatko-osasta, jossa pelaaja saa mahdollisuuden jatkaa peliä epilogin osoittamasta tilanteesta.

## 9.2. Pelin kulku ja tehtävien suorittaminen

Pelin juoni voi jakaantua lukuihin, luvut tehtäviin ja tehtävät vaiheisiin. Yksi vaihe voi sisältää mm. tehtävien ja ongelmien ratkaisemista, alipelien pelaamista, vierailua pelin eri alueilla, keskustelua erilaisten pelihahmojen kanssa ja esineiden keräämistä. Pelaajan liikkumista pelin alueelta toiselle ja pelaajan toimia eri alueilla voi estää erilaiset asiat ja näistä esteistä voi selvittää yhdellä tai useammalla keinolla. Ongelmien ratkaisuun voi liittyä keskustelua, esineiden käyttöä tai aivopähkinöiden tai alipelien peluuta.

Pelaaja voi saada seikkailupelissä tehtäviä monessa eri tilanteessa monin eri tavoin. Pelaaja voi saada tehtävän pelin prologin aikana. Tehtävä saattaa myös selvittää pelaajalle vähitellen pelin kuluessa joko muita tehtäviä suorittaessa tai jonkin välidemon aikana. Joku pelihahmo voi myös antaa pelaajalle tehtävän, esimerkiksi keskustelun yhteydessä. Pelaaja voi saada tehtävän myös ns. olosuhteiden pakosta, esimerkiksi pelitapahtumien myötä tai jostakin muusta syystä. Pelaaja voi esimerkiksi tulla vangituksi ja tästä johtuen pelaaja saa

ylimääräisen tehtävän paeta vangitsijoiltaan. Pelaajan saama tehtävä voi olla pelin varsinainen päätehtävä, eli tavoite tai yksi tavoitteista, johon pelaaja lopulta pelissä pyrkii. Tehtävä voi olla myös välitehtävä, joka jollakin tavoin liittyy päätehtävään tai tehtäviin ja tavalla tai toisella edistää niitä. Tehtävä voi olla myös ylimääräinen tehtävä, joka ei liity mitenkään päätehtävään tai tehtäviin, mutta sen suorittamisesta voi olla jollakin muulla tavoin pelaajalle hyötyä. Muut pelihahmot voivat esimerkiksi suhtautua pelaajaan myötämielisemmin tai pelaaja voi saada tehtävän suorittamisesta jonkin peliä helpottavan palkkion.

Pelin tehtävien ja ongelmien vaikeustaso voi vaihdella suuresti pelistä toiseen mm. riippuen siitä, mikä pelin aiottu kohderyhmä on, miten hyvin pelaajan ajatustapa on yhteensopiva ongelmien suunnittelijoiden ajatustavan kanssa, mikä pelin tarkoitus on ja onko pelin paino enemmän ongelmassa, tarinassa vai toiminnassa. Kohderyhmä voi vaikuttaa pelin ongelmien vaikeustasoon esimerkiksi siten, että lapsille tarkoitettussa pelissä ongelmat eivät ole niin vaikeita, ratkaisut eivät vaadi niin monimutkaista ajattelua ja eivät vaadi niin paljon yleistietoutta. Pelaajan ja tehtävien suunnittelijan ajatusmaailman ollessa lähellä toisiaan pelaaja ymmärtää paremmin ongelmien ja tehtävien takana olevan ajatusmallin ja tehtävien ratkaisut selviävät helpommin. Pelaajalle, joka ei ymmärrä tätä ajatusmallia voi tehtävien ratkominen tuntua hyvinkin ylivoimaiselta. Pelin tarkoitus voi vaikuttaa siten, että viihdyttäväksi tarkoitettussa pelissä ei välttämättä ole niin vaikeita tehtäviä kuin opettavaiseksi tai aivojumpaksi tarkoitettussa pelissä. Ongelmien määrään voi vaikuttaa myös se, onko pelissä pääpaino ongelmassa vai jossakin muussa, kuten esimerkiksi pelin juonessa tai toiminnassa. Juoneen keskittyvässä pelissä ei todennäköisesti ole niin paljoa ja niin vaikeita ongelmia kuin pelissä, jossa ongelmat ja niiden ratkominen on pääosassa. Toimintaan keskittyvissä peleissä ei myöskään todennäköisesti ole niin paljoa ongelmia tai ne voivat liittyä pitkälti siihen, miten tietyn tyyppisiä tai tiettyjä vihollisia vastaan on tehokkainta taistella. Ongelmiin keskittyvässä pelissä voi pelaaja törmätä ongelmiin vähän joka kulmassa ja ongelmat voivat olla hyvinkin hankalia. Vastaavasti juoneen keskittyvässä pelissä voi juoni olla hyvinkin monimutkainen ja moniosainen, kun taas ongelmiin keskittyvässä pelissä voi juoni olla hyvinkin yksinkertainen. Toimintaan keskittyvässä pelissä juoni voi olla pelistä riippuen hyvinkin monimutkainen ja moniosainen, mutta yleensä ne ovat yksinkertaisempia kuin juoneen keskittyvissä peleissä.

Ajan kulku pelissä voi olla pelitapahtumiin pohjautuvaa tai reaaliaikaista. Peleissä, joissa aika kulkee pelitapahtumiin pohjautuen, ei peli etene tiettyä pidemmälle, ennen kuin pelaaja on saanut tehtyä kaikki vaadittavat asiat. Samoin tehtävää suorittaessa on pelaajalla näennäisesti vaikka ikuisesti aikaa yrittää ratkaista tehtävä. Esimerkiksi peli **The Longest Journey** perustuu tälle pohjalle. Osittain reaaliaikaisissa peleissä jotkut osiot pelissä toimivat reaaliaikaisesti. Esimerkiksi joissakin tehtävissä on vain rajoitettu aika miettiä, ennen kuin tehtävä epäonnistuu ja pelaaja joutuu yrittämään uudestaan. Peli **3 Skulls of The Toltecs** on yksi esimerkki tällaisista peleistä. Kokonaan reaaliaikaisessa pelissä aika kulkee jatkuvasti eteenpäin riippumatta siitä, onko pelaaja saanut tehtyä

kaikkea tarvittavaa vai ei. Tämä voi muodostaa ongelman, jos juoni on suunniteltu siten että pelaajan on pakko hoitaa tietyt asiat juuri tiettyyn aikaan tai että tietyt pelin tapahtumat tapahtuvat juuri tiettyyn aikaan riippumatta siitä onko pelaaja paikalla vai ei. Pelissä **Quest for Glory 3: Wages of War** on yksi kohta aivan pelin alkupuolella, josta ei ole hyvä myöhästyä. Muuten pelissä ei ole suurtakaan merkitystä ajankululla, vaan pelaaja voi käyttää aikaa periaatteessa vaikka loputtomasti. Pelissä **Dark Earth** pelaajan tauti etenee reaaliaikaisesti ja jos tauti pääsee etenemään liian pitkälle, ei pelaaja enää pysty lainkaan suorittamaan tiettyjä tehtäviä pelissä [Salminen]. Tämä johtaa siihen, että pelaajan on joko ladattava aikaisempi tallennus tai aloitettava alusta.

Seikkailupelissä vastaantulevat ongelmat voivat olla hyvin erilaisia. Pelaaja voi joutua miettimään, miten jollekin pelialueelle pääsee tai kuinka jokin este kierretään. Pelaaja voi joutua etsimään jotakin esinettä tai henkilöä ja miettimään, kuinka kyseisen henkilön kanssa pääsee puhumaan tai kuinka esineen saa itselleen. Pelaaja voi joutua miettimään, kuinka jokin laite tai järjestelmä saadaan toimimaan tai kuinka ymmärtää, mitä keskustelukumppani sanoo. Pelaaja voi myös joutua selvittämään, kuinka joku tai jotkut henkilöt saa yhteistyöhön pelaajan kanssa tai kuinka voittaa joku pelaajaa tai jotakuta muuta tahoja uhkaava olento.

Erilaisiin ongelmiin ja tehtäviin kuhunkin voi olla olemassa yksi tai useampia oikeita ratkaisuja, määrä vaihtelee pelistä toiseen huomattavasti. Jotkut pelit suosivat tehtäviä, joihin on aina olemassa vain yksi ainoa tapa ratkaista se. Toiset pelit suosivat avoimempaa lähestymistapaa, ja mahdollistavat ongelmien ja tehtävien ratkaisemisen useammalla kuin yhdellä tavalla. Ihannetapauksessa mahdollisten ratkaisujen määrä on rajaton, mutta käytännössä raja kulkee varmaan joissakin kymmenissä. Useamman ratkaisun mahdollistavissa tehtävissä tai ongelmissa kaikki ratkaisutavat eivät välttämättä ole tasa-arvoisia, vaan toiset ratkaisut voivat johtaa pelaajan kannalta hyvinkin erilaisiin lopputuloksiin. Esimerkiksi peleissä, jotka tarjoavat erilaisen lopun riippuen pelaajan ratkaisuista, osa tehtävän ratkaisuista voi johtaa pelaajan kannalta parempaan tai huonompaan lopputulokseen.

Tehtävien ratkaiseminen voi perustua erilaisten keskustelujen varaan ja oikea tapa hoitaa keskustelut johtaa ongelmien selviämiseen ja pelin etenemiseen. Pelaajan kohtaamalla olennolla voi olla esimerkiksi jokin tärkeä tieto, jota pelaaja tarvitsee tai olento auttaa pelaajaa jollakin muulla tavoin pääsemään lähemmäksi tavoitettaan. Olento voi esimerkiksi antaa pelaajalle hänen tarvitsemiaan esineitä tai suorittaa pelaajan puolesta tehtäviä, joihin pelaaja ei muuten itse olisi pystynyt. Useasti olennot kuitenkin vaativat vastapalvelusta ennen kuin suostuvat auttamaan ja tämän vastapalveluksen suorittamiseksi pelaaja saattaa tarvita taas jonkin toisen olennon apua. Kaikki pelaajan kohtaamat olennot eivät myöskään välttämättä suhtaudu pelaajaan ystävällismielisesti vaan voivat suhtautua pelaajaan myös välinpitämättömästi tai vihamielisesti. Tällöin pelaajan tehtävänä voi olla olennon käännyttäminen omalle puolelle tai pelkästään varmistaminen, ettei olento estä pelaajan etenemistä. Jälkimmäisessä tapauksessa tämä saattaa tarkoittaa myös kyseisen

olennon tai olentojen vahingoittamista tai jopa tappamista, mutta näihin keinoihin turvautuminen on hyvin harvinaista perinteisissä seikkailupeleissä. Toimintaseikkailuissa kyseinen ratkaisutapa on jo jonkin verran yleisempi.

Erityisesti toimintaseikkailuissa tehtävien ratkaiseminen voi onnistua tappamalla joko tietyt tai jopa kaikki pelihahmot, joita pelaaja kohtaa. Tapettavat pelihahmot voivat olla joko tietyllä alueella tai ne voi löytyä satunnaisesti joko yhdestä tai useammasta paikasta. Tapettavat pelihahmot saattavat myös oma-aloitteisesti hakeutua pelaajan luo, erityisesti jos ne itsekin pyrkivät tappamaan pelaajan ohjaaman pelihahmon. Pelihahmojen tappamisen syynä voi olla esimerkiksi se, että tapetuilta hahmoilta saa jonkin tai jotkut esineet, jotka auttavat pelaajaa etenemään pelissä. Tapetuilta pelihahmoilta voi esimerkiksi saada rahaa tai jonkun tietyn esineen, jonka avulla voi ratkaista jonkun tai jotkut ongelmat. Tappaminen voi itsessäänkin olla ongelman ratkaisu.

Tehtävien ratkaiseminen voi perustua myös pelkästään pelimaailman tarkkaan havainnointiin, erilaisten esineiden löytämiseen, saamiseen ja oikeaan tapaan käyttää niitä. Oikea tapa käyttää voi olla esimerkiksi tutkia esineitä tarkemmin, käyttää esineitä toisiinsa, käyttää osana tai apuna eri pelimaailman toisten esineiden kanssa tai antaa ne jollekin pelihahmolle joka tarvitsee niitä tai tietää miten esineiden kanssa tulee toimia. Joissakin tapauksissa myös pelkkä esineen hallussapito tai saapuminen oikeaan paikkaan oikeaan aikaan voi riittää ongelman ratkaisemiseksi. Joissakin tapauksissa ajoitus on kaikki kaikessa, joten aina ei välttämättä voi olla varma epäonnistuiko ongelmanratkaisuyritys sen vuoksi, että ratkaisu on väärä vai sen vuoksi, että ajoitus ei ollut oikea. Kaikkien esineiden ei välttämättä tarvitse kuitenkaan olla pelaajalle hyödyksi ja joistakin saattaa olla jopa suoranaista haittaa. Pelihahmo voi joutua esimerkiksi pidätetyksi tietyn esineen hallussapidosta ja pelaaja voi joutua miettimään, kuinka päästä kyseisestä esineestä eroon, kuinka välttää pidätystä tai kuinka paeta kiinnijäämisen jälkeen.

Aivopähkinöiden ratkaiseminen tai alipelien peluu voi myös vaatia oikeiden esineiden käyttöä tai hallussapitoa. Osa ongelmista on kuitenkin ratkaistavissa täysin itsenäisesti ja riippumatta siitä mitä esineitä pelaajalla on hallussa. Ongelman ratkaisu voi vaatia esimerkiksi jonkun laitteen tai järjestelmän toimintamekanismin hahmottamista. Esimerkiksi pelissä **The Longest Journey** selvitetään laitteen toimintaa ja pyritään korjaamaan sitä sen verran, että koneessa kiinni olevat pihdit voi irrottaa. Samassa pelissä myöhemmin täytyy myös selvittää millä periaatteella eri pisteissä toimivat vartiomiehet voi komentaa tauolle, että pelihahmo voi sitten liikkua vapaasti kyseisten paikkojen ohi. Ongelman ratkaisu voi vaatia myös erilaisten pelien, leikkien ja älytehtävien ymmärtämistä, ratkaisemista tai voittamista. Esimerkiksi pelissä **The Curse Of Monkey Island** täytyy pelihahmon voittaa tukinheitossa. Pelaajan täytyy selvittää kuinka voida huijata pelissä, sillä pelihahmon voimat eivät riitä reiluun voittoon.

Yksittäinen ongelma voi olla ratkaistavissa useilla eri tavoilla. Yksinkertaisin lienee yritys ja erehdys menetelmä, eli yritetään enemmän tai vähemmän satunnaisesti kaikkea mahdollista niin kauan että jotakin tulosta syntyy. Osa



ongelmista on kuitenkin suunniteltu siten, että niitä on lähes mahdoton ratkaista pelkästään tällä tavoin. Ongelman ratkaisu voi vaatia myös matemaattista ajattelutapaa. Ongelmat on voitu suunnitella siten, että ratkaisu on mahdollista saada käyttämällä jotakin matemaattista menetelmää hyväkseen. Esimerkkinä voisi käydä ongelma, jossa täytyy asetella palikoita oikeille paikoilleen. Matemaattinen ratkaisu voisi olla esimerkiksi sellainen, että lasketaan valmiiksi paikoillaan olevien kuvioiden kyljessä olevien kuvioiden määrä yhteen ja asetetaan tyhjiin paikkaan palikka, jossa kuvioiden määrä vastaa saatua summaa. Ongelmien ratkaisu voi myös vaatia ratkaistavana olevaan ongelmaan vaikuttavien asioiden syy ja seuraus suhteiden ymmärtämistä. Tehtävän ratkaisu voi esimerkiksi vaatia sen ymmärtämistä, että paineen laskeminen putkessa helpottaa putkessa kiinni olevan venttiilin sulkemista. Tehtävässä voi joutua myös täsmäämään erilaisia vastinpareja keskenään. Esimerkiksi pelissä **The Longest Journey** täsmättiin eräissä tehtävässä erilaisia kuvia keskenään seuraavasti: tuli ja vesi, lintu ja kala, Maernum (eräs pelissä esiintyvän kansan nimi) ja vuori sekä ruukku ja harppuuna. Ratkaisun ideana oli se, että pelaajan täytyi löytää joku yhteys täsmättävien kuvien välille, tässä tapauksessa vastakohtaisuuksia. Tehtävät voivat vaatia myös loogista päättelykykyä, kuten esimerkiksi pelissä **The Longest Journey** sen tajuamista, miten saada ääni kulkemaan puhelimenä toimivien patsaiden välillä haluttuun osoitteeseen, kun tietyt patsaat osaavat vain ottaa lähetyksiä vastaan tietyistä patsaista ja tietyt patsaat osaavat vain lähettää vain tiettyihin patsaisiin. On siis osattava löytää sopiva ketju, jossa ensimmäisen patsaan saa lähettämään toiselle, sen kolmannelle, ja niin edespäin kunnes lähetys lopulta tavoittaa halutun määränpään. Tehtävien suorittaminen voi vaatia myös yleistietoa, kuten yleisten fysiikan lakien tuntemusta, esimerkiksi tietoa siitä että lämmin ilma on kevyempää ja siten kannattelee paremmin kuin kylmempi ilma. Hyvästä muistista on myös usein apua ja erilaisten asioiden ennakkoluulottomasta kokeilemisestä on useammin hyötyä kuin haittaa. Yleisten seura- ja lautapeliin tuntemus on myös toisinaan tarpeen ja etenkin joissakin toiminnallisemmissa ongelmien ratkaisuisissa myös hyvä käden ja silmän välinen koordinaatiokyky on hyödyksi. Jälkimmäistä tosin tarvitsee useammin toimintaseikkailupeleissä kuin perinteisen tyylin seikkailupeleissä.

Osa ongelmista on niin sanottuja kerrasta poikki tehtäviä, eli kerran epäonnistuttuaan pelaaja ei voi yrittää uudelleen ilman lataamatta edellistä tallennusta. Toiset ongelmat sallivat pelaajan yrittää yhden tai useamman kerran uudestaan ennen kuin peli tyssää siihen ja osa antaa pelaajan yrittää niin kauan kuin hän haluaa. Yhden yrityskerran tarjoavissa ongelmissa tehtävän suorittaminen voi estyä esimerkiksi siksi, että pelaajan hahmo kuolee, tehtävän suorittamiseen vaadittavat edellytykset eivät enää täyty tai joku toinen pelihahmo estää pelaajan pelihahmoa yrittämästä uudelleen. Useamman yrityksen tarjoavissa ongelmissa tehtävä on suunniteltu siten, että pelaaja voi yrittää ainakin muutaman kerran uudelleen, ennen kuin tehtävän suorittaminen estyy esimerkiksi edellä kuvatuista syistä. Peleissä, joissa pelaaja voi yrittää niin monta kertaa kuin haluaa, on tehtävä usein suunniteltu siten, että pelaaja ei voi

koskaan epäonnistua niin pahasti, että pelihahmo kuolisi tai tehtävän suorittamiseen vaadittavat edellytykset eivät täyttyisi. Peli saattaa esimerkiksi luoda tehtävän suorittamisessa vaadittavat tavarat aina uudestaan niin kauan, että pelaaja saa tehtävän suoritettua ja niitä ei enää tarvita.

Peli saattaa rajoittaa uudelleen yrittämisten määrää esimerkiksi rajoittamalla eri tavoin pelitilanteen tallentamista. Peli saattaa esimerkiksi rajata sitä, miten monta kertaa tietyn ajan sisällä voi tallentaa pelin, miten monta kertaa pelitilanteen yleensäkin voi tallentaa, missä pelitilanteen voi tallentaa ja milloin. Esimerkiksi pelissä **Dark Earth** pelitilanteen voi tallentaa ainoastaan erityisellä symbolilla merkityissä paikoissa. Peli voi myös rajoittaa sitä, miten monta eri tallennustiedostoa pelaaja voi tehdä. Esimerkiksi pelissä **King's Quest 7: The Princess Bride** kukin pelaaja voi tehdä ainoastaan yhden pelitallennuksen, jonka päälle myöhemmät tallennukset aina automaattisesti menevät.

Yksi tyypillisimmistä interaktiivisen fiktion pulmista on niin sanottu avainpulma, jossa pelaajan täytyy avata yhteys kahden aiemmin erillisen pelialueen välille [Kivelä]. Pulma on voitu suunnitella siten, että sen voi ratkaista vasta siinä vaiheessa kun pelin tekijä haluaa pelaajan siirtyvän kokonaan uudelle alueelle. Pelintekijä voi haluta pelaajan siirtyvän joko pysyvästi, jolloin pelaajan ei oleteta palaavan enää takaisin tai ainoastaan väliaikaisesti, jolloin pelaajan oletetaan vielä palaavan takaisin. Jälkimmäisessä tapauksessa avainongelma täytyy olla mahdollista ratkaista jo aikaisemmin, koska pelaajan ei oleteta välttämättä ratkaisevan kaikkia tehtäviä ennen avainongelman ratkaisua. Osa ongelmista voi jopa vaatia avainongelman ratkaisua ja käyntiä avainongelman sulkeneella toisella pelialueella. Avainpulman erottamat pelialueet voivat siis olla omia itsenäisiä kokonaisuuksiaan, joilla on hyvin vähän vuorovaikutusta keskenään tai ne voivat olla keskenään tavalla tai toisella riippuvaisia. Toinen tyypillinen ongelmatyyppi on ketju, jossa yhden esineen saamiseksi pelaajan on hankittava joku toinen esine, jonka saamiseksi on saatava joku kolmas ja jonka hankkimiseksi joku neljäs, jne. Ketju voi olla hyvinkin pitkä ja esineen hankkimisen tilalla voi olla periaatteessa mitä tahansa, joku tapahtuma, keskustelu, ongelman ratkaisu, alipeli, tai jotakin muuta vastaavaa.

Seikkailupeli voi sisältää varsinaisesta pelistä tyyliltään tai tarkoitukseltaan hyvinkin paljon poikkeavia alipelejä. Alipelit voivat olla olennainen osa jonkun tehtävän vaiheen suorittamista tai ne voivat toimia pelistä lisäarvoa tuovana lisänä. Ensimmäisessä tapauksessa alipelien suorittaminen voi olla pakollista pelin etenemisen kannalta tai ne voi olla mahdollista ohittaa ja peli jatkuu ikään kuin pelaaja olisi läpäissyt pelin menestyksellisesti. Joissakin tapauksissa jo pelkkä alipelin löytäminen voi olla osa huvia ja pelin löytäminen voi vaatia pelaajalta joitakin ennakkotoimia, kuten tiettyjä esineitä tai tiettyjen asioiden tapahtumista. Esimerkkinä pakollisesta alipelistä, jonka voi ohittaa, on **Space Quest nelosen** osuus, jossa pelaajan täytyy valmistaa hampurilaisia liukuhihnalla. Halutessaan pelaaja voi ohittaa alipelin ja peli antaa pelaajalle automaattisesti sellaisen tuloksen, jonka avulla hän pääsee jatkamaan peliä. Esimerkkinä ylimääräisistä pelistä lisäarvoa tuovista alipeleistä käy **Sam & Max Hit The Road** –pelin alipelit, joiden pelaaminen yhtä peliä lukuun

ottamatta ei ole oleellista pelin ratkaisun kannalta. Esimerkkinä peleistä, joissa osa tai kaikki alipeleistä täytyy pelaajan itse löytää käy pelin **MTV's Beavis and Butthead in Virtual Stupidity** alipelit. Päästäkseen pelaamaan alipelejä täytyy pelaajan keksiä oikea paikka ja oikea keino, miten kuhunkin alipeliin pääsee käsiksi. Poikkeuksena toimii yksi alipeli, josta on tehty olennainen osa pelin pääjuonta ja se käynnistyy automaattisesti kun peli on päässyt siihen pisteeseen.

### 9.3. Pelimaailma

Pelimaailma voi olla todellisuuteen pohjautuva tai se voi olla täysin fantasia-maailma. Todellisuuteen pohjautuva maailma voi perustua todelliseen historiaan ja voi siten olla hyvinkin tarkka historian kuvaus. Tällaista peliä saattaisi voida käyttää osin jopa apuna historian opetuksessa. Peli voi myös pohjautua todelliseen historiaan, mutta siten että se muuttaa sitä tavalla tai toisella jotenkin. Esimerkiksi **Command & Conquer: Red Alert** –nimisen pelin tapahtumat pohjautuvat muutettuun historian kulkuun, jossa Adolf Hitler pääsi opiskelemaan Wienin taideakatemiaan ja hänestä ei tullut Saksan johtajaa ja Saksa ei aiheuttanut toista maailmansotaa. Pelissä historian kulkua on tästä syystä muutettu siten, että Neuvostoliitolle jäi avoimet kädet hyökätä Eurooppaan ja peli käsittelee juuri näitä taisteluita.

Peli voi perustua myös täysin keksittyyn maailmaan, jolla ei tarvitse välttämättä olla mitään yhteyttä oman maailmamme kanssa. Käytännössä kuitenkin monesta fantasia maailmasta löytyy enemmän tai vähemmän tuttua omasta maailmastamme, ja yksi pelien viehätystä onkin keksiä mitä asioita oikeasta maailmasta peliin on lainattu. Vaikka pelin maailma olisikin keksitty, ei se välttämättä tarkoita sitä ettei se noudattaisi tiettyjä lainalaisuuksia. Pelimaailman lainalaisuudet voi olla hyvinkin tarkkaan määritelty ja johdonmukaisesti otettu pelissä huomioon. Pelaaja ei voi siis tehdä aivan mitä tahansa, vaan joutuu toimimaan pelimaailman omien sääntöjen puitteissa. Toinen vaihtoehto on, ettei pelimaailma noudata johdonmukaisesti mitään lainalaisuuksia, vaan kaikki toimii enemmän tai vähemmän satunnaisesti. Pelaaja saattaa esimerkiksi voida liikkua paikasta toiseen höyhenen kevyesti, mutta pelimaailmassa on voimakas painovoima joka vaikuttaa kaikkeen muuhun. Pelimaailman lainalaisuuksien tulkinta voi myös vaihdella pelin kuluessa pelin tarpeiden mukaan. Tällainen pelimaailma voi kaottisuudessaan olla hyvin erikoinen paikka, ja arvaamattomuudellaan antaa koko pelille omalaatuisen tunnelman. Tämä jättää myös pelintekijöille vapaat kädet suunnitella hyvinkin eriskummallisia pelihahmoja, esineitä, paikkoja, tehtäviä ja tapahtumia.

Mikään ei estä yhtä peliä yhdistämästä näitä kahta puolta esimerkiksi siten, että osa pelin maailmoista noudattaa tiettyjä omia lainalaisuuksiaan kun taas toisissa voi olla hyvinkin epäjohdonmukaiset ja erikoiset sääntönsä. Pelialueet voivat olla toisistaan täysin itsenäisiä tai ne voivat vaikuttaa toisiinsa joillakin ennalta määrättyillä tavoilla.

Pelin yksittäiset pelialueet voivat olla hyvin toisistaan poikkeavanlaisia. Alueet voivat sijaita toisiinsa nähden hyvinkin hajallaan ja pitkänkin matkan päässä toisistaan. Pelialueet voivat sijaita hyvinkin erikoisissa paikoissa, esimerkiksi avaruudessa, meren pohjassa tai vuoren huipulla. Pelialueen sisällä korkeuserot voivat vaihdella vähäisistä hyvinkin suuriin. Samalla pelialueella voi esimerkiksi sijaita sekä vuoren huippu sekä sen juurella sijaitseva kylä. Pinnanmuodot voivat muutenkin vaihdella pelialueelta toiselle, riippuen siitä minne se sijoittuu. Pelialue voi sijoittua esimerkiksi jonnekin tasaisille aroille tai mäkiseen vuoristomaisemaan. Yksittäinen pelialue voi olla suuruudeltaan hyvinkin erikokoinen, yksittäisestä peliruudusta aina useisiin kymmeniin ruutuihin. Pelialue voi jatkua ruudulla sekä pysty- että vaakasuunnassa sekä välisuunnassa. Pelialueen poistumisreitit voi erottua paikasta riippuen eri tavoin, joko hyvin tai huonosti. Erityisesti jälkimmäisessä tapauksessa peli voi tukea jollakin tavoin poistumisreittien erottuvuutta, esimerkiksi merkkäamalla ne haluttaessa ruudulle jollakin erikoissymbolilla. Tätä keinoa on käytetty mm. pelissä **The Longest Journey**. Pelialue voi olla pelin juonen mukaisesti tai siitä riippumatta jostakin yleisesti tunnetusta paikasta tai yleisesti tunnetulta aikakaudelta, esimerkiksi villi länsi tai antiikin kreikka. Pelialueen vaarallisuus pelihahmon kannalta voi vaihdella täysin turvallisesta hengenvaaralliseen, riippumatta siitä miten vaarallinen tai vaaraton se oikeasti on ihmisille. Pelihahmo voi esimerkiksi osata jostakin syystä hengittää veden alla, joten meren pohjassa sijaitseva pelialue ei ole sille ainakaan tästä syystä vaarallinen.

## 9.4. Pelihahmot

Pelihahmojen ominaisuudet voivat vaihdella hyvin paljon. Pelihahmon ei välttämättä tarvitse edes olla ihminen, vaan se voi olla hyvinkin mielikuvituksellinen olento. Pelihahmon muutkin fyysiset ominaisuudet voivat vaihdella runsaasti pelistä toiseen. Pelihahmon fyysiset ominaisuudet voivat vaikuttaa siihen, mitä pelihahmo ja sitä kautta pelaaja voi pelissä tehdä. Fyysisesti heikolla pelihahmolla pelattaessa pelaaja joutuu suuremmalla todennäköisyydellä turvautumaan ongelmiin ratkoessaan älyynsä voimien sijaan. Fyysisesti voimakkaalla hahmolla pelattaessa voi useammin ratkaista ongelmat käyttäen raakaa voimaa. Muun muassa pelihahmon ikä ja sukupuoli voivat vaikuttaa siihen, miten pelihahmo suhtautuu asioihin ja sitä kautta voi ohjata pelaajaa kohden tietynlaisia ratkaisuja. Ne voivat vaikuttaa myös siihen, miten muut pelihahmot suhtautuvat pelaajan pelihahmoon. Jotkut pelihahmot saattavat esimerkiksi olla ystävällisempiä naispuoliselle pelihahmolle tai kertoa vain tiettyjä asioita vain miespuoliselle pelihahmolle. Pelihahmon taidot, kuten ketteryys ja näppäryys tai niiden puute voivat vaikuttaa siihen, miten monimutkaisia tai vaikeita ratkaisuja pelaaja voi pelihahmollaan yrittää teettää. Pelihahmon tietoisuus tai tietämättömyys mahdollisesta kuolevaisuudestaan tai

kuolemattomuudestaan voivat myös vaikuttaa siihen, miten rohkeita, hulluja tai riskialttiita asioita pelaaja voi pelihahmon olettaa suostuvan tekemään.

Pelihahmoja on ainakin kahta eri tyyppiä, pelaajan ohjaamat hahmot ja tietokoneen ohjaamat hahmot. Tietokoneen ohjaamat hahmot voidaan eritellä vielä pelaajan ryhmässä oleviin hahmoihin, pelaajan apuna oleviin hahmoihin sekä muihin hahmoihin. Pelaajan ohjaamia hahmoja voi olla pelistä riippuen yksi tai useampia. Yleisimmässä pelityypissä pelaaja ohjaa vain yhtä hahmoa. Useampaa pelihahmoa liikutellessa voidaan käyttää esimerkiksi vuoroperiaatetta, eli pelaaja ohjaa yhtä pelihahmoa kerrallaan kuten esimerkiksi pelissä **Maniac Mansion**. Toinen vaihtoehto on, että pelaaja ohjaa kaikkia hahmoja tavalla tai toisella yhtä aikaa. Esimerkiksi pelissä **Star Trek: 25<sup>th</sup> Anniversary** tämä on toteutettu siten, että pelaaja ohjaa suoraan yhtä hahmoa ja sen kautta käskää muita ryhmässä olevia pelihahmoja suorittamaan eri tehtäviä. Siirryttäessä paikasta toiseen muut ryhmässä olevat pelihahmot seuraavat pelaajan ohjaamaa hahmoa automaattisesti.

Tietokone voi myös ohjata yhtä tai useampaa pelaajan ryhmässä olevaa pelihahmoa. Tietokone voi tehdä sen esimerkiksi jonkun pelaajan määrittelemän tai jonkun peliin etukäteen määritellyn profiilin mukaisesti. Tietokoneen ohjaamista hahmoista pelaajan ryhmässä olevat hahmot eroavat vähiten pelaajan ohjaamista hahmoista. Suurin ero on se, että pelaaja ei voi itse suoraan ohjata kyseisiä hahmoja eikä voi siten vaikuttaa niin hyvin niiden tekemisiin. Pelaajan apuna olevat hahmot voivat myös kulkea osan aikaa pelaajan mukana, mutta eivät koko ajan. Ne voivat ilmestyä aina silloin tällöin pelaajan avuksi, aina silloin kun se niille sopii ja pelaaja heitä tarvitsee. Tällainen apuri on pelissä **The Longest Journey** oleva varis, joka auttaa aina silloin tällöin pelaajaa tehtävissä joihin hän ei itse pysty. Muihin tietokoneen ohjaamiin hahmoihin lukeutuvat kaikki muut pelin hahmot. Ne voivat joko auttaa tai olla auttamatta pelaajaa tahtonsa mukaan ja heihin pelaajalla on vähiten suoraa vaikutusvaltaa.

Pelaajan hahmo voi olla staattinen koko pelin ajan tai se voi muuttua pelin kuluessa, kuten esimerkiksi pelissä **Dark Earth**. Pelihahmo voi muuttua sekä ulkoisesti esimerkiksi ihmisestä hirviöksi tai sisäisesti esimerkiksi persoonallisuuden muutoksen kautta. Pelihahmon muutos voi vaikuttaa suurestikin pelin kulkuun, esimerkiksi sen kautta miten muut pelihahmot suhtautuvat pelihahmon muutokseen. Muutos voi vaikuttaa suuresti myös pelin lopputulokseen, esimerkiksi siihen onnistuuko pelaaja pääsemään pelin läpi ja onko loppu onnellinen vai onneton.

Pelaajan pelihahmo voi olla joko kuolevainen tai kuolematon. Kuolematon pelihahmo voidaan toteuttaa esimerkiksi pelimekaniikalla, sillä tavoin että pelihahmo ei suostu tekemään mitään potentiaalisesti vaarallista asiaa. Pelihahmo osaa myös tehdä tietyt perusasiat kuten kävelemisen niin että ei kävele suoraan vaaraan ja peli reagoi pelaajan tekemisiin siten, että pelaaja ei joudu koskaan todelliseen vaaraan. Kaikki tehtävätkin on suunniteltu siten, että missään vaiheessa pelaaja ei pääse kuolemaan. Tämä ei silti estä tekemästä hyvinkin näyttävän näköisiä ja vaarallisen tuntuksia tehtäviä peliin. Peli voi leikitellä pelaajan hengellä ja pelaajan mahdollisella kuolemalla, mutta

pelihahmo ei koskaan oikeasti pääse kuolemaan. Jotkut pelit tekevät jopa pilaa pelihahmon kuolemattomuudella ja kuolevaisuudella. Esimerkiksi **LucasArtsin** tekemässä pelissä **The Secret Of Monkey Island** on eräs kohta, jossa vitsaillaan pelin tehneen firman kilpailijan **Sierran** tekemien seikkailupelien tavalle sallia pelaajan kuolema ja sille tavalle, kuinka asia peleissä yleensä pelaajalle esitetään. Vastaavasti pelissä **The Curse of Monkey Island** vitsaillaan pelaajan kuolemattomuudelle **LucasArtsin** peleissä, kun pelaaja aiheuttaa itselleen valekuoleman ja toiset pelihahmot ihmettelevät ääneen pelaajan pelihahmon kuolemaa ja sanovat olleensa aina siinä uskossa ettei **LucasArtsin** peleissä voi kuolla.

Peleissä, joissa pelaajan pelihahmo voi kuolla voi kuolema olla vain väliaikainen tai pysyvä. Peleissä, joissa pelaaja kuolee pysyvästi, ainut tapa jatkaa peliä on ladata edellinen tallennus tai aloittaa peli alusta. Peleissä, joissa pelihahmon kuolema on väliaikainen voi pelaaja esimerkiksi kuolla ja hetken kuluttua palata taas henkiin. Pelaajalla saattaa olla esimerkiksi tietty määrä elämiä, joista joka kerta vähennetään yksi. Pelaajalla voi olla myös loputon määrä elämiä, jolloin kuolema tarkoittaa lähinnä korkeintaan ylimääräistä vaivaa ja ajan haaskausta, kun jotkut asiat joutuu tekemään uudestaan. Kuolemasta voi koitua myös muuta haittaa, esimerkiksi peli voi laskea kuinka monta kertaa pelaaja on kuollut ja antaa pelaajalle arvion sen mukaan. Pelaaja voi myös menettää pisteitä joka kuolemasta ja peli saattaa rangaista liiallisesta kuolemien määrästä vaikeuttamalla tehtävien vaikeustasoa. Toisaalta peli saattaa vastaavassa tapauksessa myös helpottaa tehtävien vaikeustasoa, jos peli toteaa vaikeustason olevan liian korkea pelaajalle.

Tietokoneen ohjaamien pelihahmojen merkitys pelin etenemisen kannalta voi vaihdella tärkeästä merkityksettömyyteen. Tietokoneen ohjaama pelihahmo voi auttaa pelaajaa, johtaa pelaajaa harhaan joko tarkoituksella tai tietämättään ja tietokoneen ohjaama pelihahmo voi pyrkiä myös estämään pelaajan toimia. Peleissä on myös paljon hahmoja, jotka ei ole varsinaisesti tärkeitä mutta ei myöskään turhia. He voivat tietää joitakin yksittäisiä merkittäviä tietoja, mutta yksinään heistä ei ole paljoa apua pelaajalle. Yhdistettynä muilta pelihahmoilta saatuihin tietoihin voivat nämä yksittäiset tiedot nousta arvoon. Pelin etenemisen kannalta merkityksettömät, tietokoneen ohjaamat pelihahmot ovat pelissä pitkälti luomassa autenttista ja asuttua tunnelmaa. Ne ovat olemassa myös siksi, ettei pelimaailma tuntuisi liian autiolta, etteivät pelihahmot tuntuisi olevan vain pelaajaa varten olemassa, etteivät avainhenkilöt löytyisi niin helposti ja jotta pelaajilla olisi enemmän tekemistä pelissä.

Keskustelu pelaajan ja tietokoneen ohjaamien pelihahmojen välillä käy yleensä pelihahmon äidinkielellä, mutta keskustelu voi tapahtua myös muilla kielillä. Eri asia on, esitetäänkö keskustelu pelaajalle kyseisellä kielellä, vai esitetäänkö se tulkittuna pelaajalle. Pelaajan mukana tai apuna oleva tai joku muu sopivasti paikalla oleva pelihahmo saattaa esimerkiksi toimia tulkkina pelaajalle. Tulkitseminen voi myös tarkoittaa ruudussa pyörivää tekstitystä, puheiden esittämistä pelaajalle suoraan pelaajan äidinkielellä tai oletusta, että pelihahmot puhuvat kukin omaa äidinkieltään ja jonkinlainen yleistulkki kääntää

puheet huomaamattomasti kunkin ymmärtämään muotoon. Kaksi jälkimmäistä vaihtoehtoa ovat käytännössä sama asia, mutta jälkimmäinen vaihtoehto kuulostaa pelaajalle tarjottavana selityksenä ehkä kaikkein hienoimmalta.

Pelihahmon keskustelut muiden pelihahmojen kanssa voivat tapahtua lineaarisesti tai epälineaarisesti. Lineaarisissa keskusteluissa pelaajalla ei ole muuta mahdollisuutta kuin seurata vierestä mitä pelihahmot puhuvat keskenään. Pelaajalle ei anneta mahdollisuutta valita sitä, mitä pelihahmo sanoo ja milloin hän sen sanoo. Epälineaarisissa keskusteluissa pelaaja voi pelistä riippuen valita mitä, tai milloin hän sanoo. Osassa peleistä voi ainoastaan vaikuttaa siihen, mitä muutamasta vaihtoehdosta sanotaan ja/tai milloin sanotaan. Jotkut pelit sallivat pelaajan sanoa periaatteessa mitä tahansa ja milloin tahansa, mutta useasti näissäkin peleissä ainakin tietokoneen ohjaamat pelihahmot osaavat reagoida järkevästi vain tiettyihin kysymyksiin tai avainsanoihin.

## 9.5. Esineet

Pelissä esiintyvien esineiden fyysiset ominaisuudet voivat vaihdella paljon. Esineet voivat olla liitettävissä tai jotenkin muuten käytettävissä sekä toisten esineiden että pelihahmojen kanssa. Esinettä voi olla mahdollista muotoilla toisen näköiseksi ja esine voi olla tarvittaessa hajotettavissa. Esine voi myös kulua käytön yhteydessä ja voi mennä rikki. Esineen väri ja muut fyysiset ominaisuudet voi olla myös pelaajan muutettavissa.

Pelimaailmassa esiintyvät esineet voivat olla joko pelkkiä koristeita tai pelaajan kerättävissä olevia. Koristeena toimivat esineet ovat pelimaailmassa ainoastaan luomassa autenttisuuden tunnetta ja varmistamassa ettei pelimaailma tunnu liian tyhjältä. Ilman ylimääräisiä esineitä tärkeiden esineiden löytämien olisi myös liiankin helppoa. Lisäksi esineet tuntuvat olevan pelissä jotakin tarkoitusta varten, ei pelkästään pelaajaa varten. Kerättävissä olevat esineet voivat olla juonen etenemisen kannalta tärkeitä, harhaan johtavia tai epäolennaisia. Juonen kannalta tärkeät esineet voivat olla tärkeitä pää- tai sivujuonen kannalta tai molempia. Samoin harhaanjohtavat esineet voivat olla harhaanjohtavia joko pää- tai sivujuonen tai molempien suhteen. Juonen kannalta epäolennaiset esineet ovat lähinnä pelaajan tiellä ja lisäävät vaihtoehtoja, joita pelaajan tulee tarjota ratkaisuksi eri tilanteissa. Sellaisissa peleissä, joissa voi kantaa vain tietyn määrän tavaraa turhat esineet ovat lisäksi viemässä tilaa tärkeämmiltä esineiltä.

Tärkeät esineet voivat olla tärkeitä eri syistä. Esine voi olla esimerkiksi jonkun ongelman ratkaisu tai sen avulla voi olla mahdollista saada joku pelihahmo yhteistyöhaluisemmaksi pelaajaa kohtaan. Esine voi pelastaa jonkun pelihahmon hengen tai auttaa muuten pulasta tai se voi mahdollistaa sen, että pelaaja pääsee yrittämään ratkaista jotakin pulmaa. Esine voi auttaa jollakin tavoin pulman ratkaisun suhteen, esimerkiksi antaa tärkeitä vinkkejä ratkaisun suhteen tai esine voi itsessään olla koko ongelman ratkaisu.

Esineen tyyppi voi vaihdella pelin kuluessa pelitapahtumien tai pelaajan tekemisten mukaan. Pelkkä koristeena toimiva esine voi muuttua jossakin tietyssä tilanteessa tai tiettyjen pelaajan toimien jälkeen pelaajalle epäolennaiseksi tai olennaiseksi esineeksi. Koristeena toiminut esine voi myös kadota pelistä pelitapahtumien tai pelaajan tekemisten mukaan. Epäolennaisena pidetty esine saattaa jossakin pelin vaiheessa paljastua pelaajalle olennaiseksi esineeksi, kun sitä voi yllättäen tarvitakin jossakin pelin vaiheessa. Yhtä lailla epäolennaisen esineen luonne voi paljastua pelaajalle ja pelaaja voi tässä tapauksessa hävittää esineen tai jättää esimerkiksi maastoon koristeeksi. Toisaalta epäolennainen esine voi hävitä pelistä jossakin pelin taitekohdassa aivan itsestään, kun peli toteaa esineen olevan tarpeeton. Maastossa oleva epäolennainen esine voi myös muuttua koriste-esineeksi, jolloin sitä ei voi käyttää mutta se pysyy kuitenkin jatkossakin nähtävillä. Tärkeä esine voi muuttua esineen käytön jälkeen pelaajalle epäolennaiseksi, eli sille ei ole käyttöä enää pelissä mutta pelaaja ei välttämättä tiedä sitä vielä. Esine jää pelaajan tavaroiden joukkoon ja on yhtenä ratkaisuvaihtoehtona pelaajan ratkoessa eteen tulevia ongelmia. Epäolennaiseksi muuttunut esine saattaa myös hävitä automaattisesti tai pelaajan toimesta käytön jälkeen, jolloin pelaaja tietää, ettei sitä enää tarvita myöhemmin. Tärkeä esine saattaa muuttua käytön jälkeen myös koristeeksi peliin, jolloin sitä yleensä voi katsella mutta ei enää käyttää. Esineen kadottua pelistä sitä ei enää yleensä nähdä enää lainkaan. Joissakin tapauksissa samanlainen esine voi ilmaantua pelissä myöhemmin uudestaan, mutta sitä on yleensä pidettävänä täysin uutena ja erillisenä esineenä kuin aiemmin pelissä ollut esine.

Esineiden sijainti pelissä voi vaihdella pelin kuluessa paljonkin. Pääasiallisesti esine voi olla yhdessä neljästä paikasta: maastossa, ei-pelaajan pelihahmolla, pelaajalla tai pelistä hävitettynä. Esine voi vaihtaa paikkaa näiden neljän välillä melko vapaasti, ainut suurempi rajoitus on että pelistä poistetut esineet eivät voi palata enää takaisin. Maastossa olevat esineet voivat siirtyä pelialueelta toiselle joko pelaajan toimesta, jonkin pelihahmon toimesta, oma-aloitteisesti tai jostakin muusta syystä. Joku ei-pelaajan pelihahmo voi poimia esineen joko itselleen tai myöhemmin pelaajalle annettavaksi. Pelaajan pelihahmo voi myös poimia esineen maastosta. Joissakin tapauksissa esine saattaa kadota maastosta ja koko pelistä ilman, että kukaan on sitä voinut poimia. Esineen katoamisen voi aiheuttaa mm. tietokoneen ja pelaajan ohjaamien pelihahmojen toimet ja pelin eri tapahtumat. Tietokoneen ohjaama pelihahmo voi palauttaa poimimansa esineen takaisin maastoon joko samaan tai eri kohtaan, kuin mistä sen poimi. Tietokoneen ohjaama pelihahmo voi myös tuhota esineen tai käydä sillä kauppaa pelaajan pelihahmon kanssa, pyytäen vastineeksi esimerkiksi jotakin vastapalvelusta tai toista esinettä. Pelaajan pelihahmo saattaa myös palauttaa esineen takaisin maastoon, joko sen alkuperäiseen paikkaansa tai jonnekin toisaalle. Esineen palauttaminen maastoon voi olla yksi pelaajan suoritettavana oleva tehtävä tai sen osa. Pelaajan pelihahmo voi käydä esineellä kauppaa tietokoneen ohjaamien pelihahmojen kanssa pyytäen vastineeksi jotakin toista esinettä tai palvelusta. Pelaajan pelihahmo voi myös syystä tai toisesta

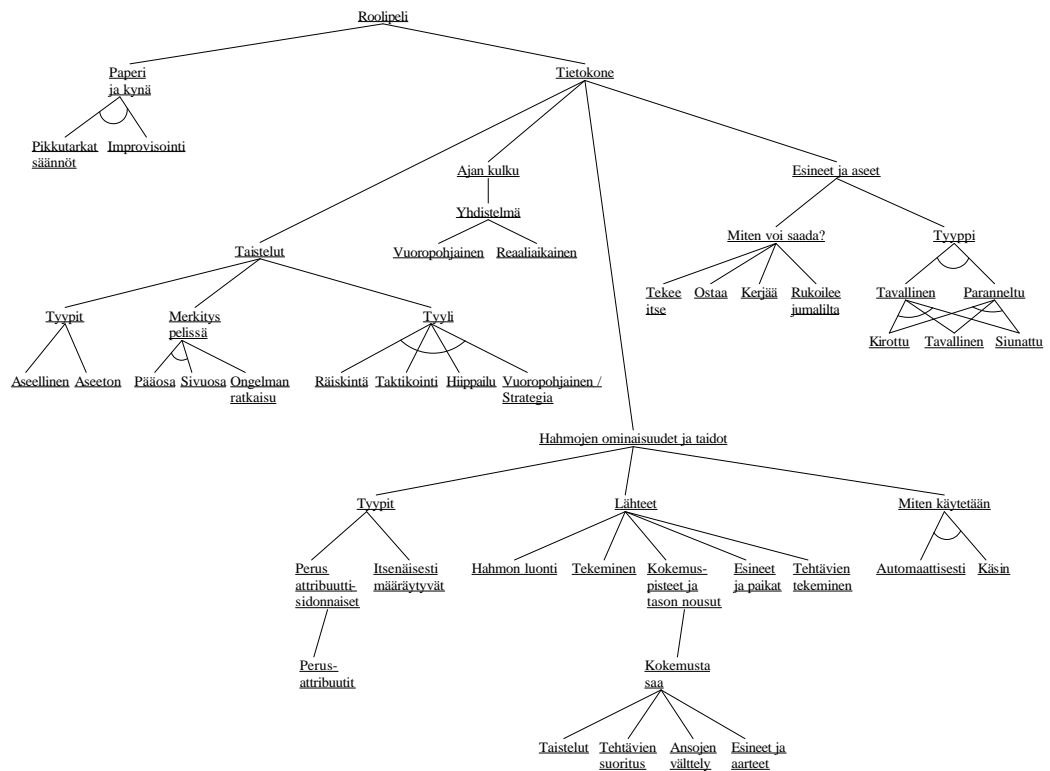


hävittää esineen. Esine voi hävitä pelaajalta myös siten, että peli poistaa esineen käytön jälkeen pelistä tarpeettomana tai peli muuttaa sen vastaavasta syystä koristeeksi maastoon.

# 10. Roolipelit

Esittelen tässä luvussa roolipelien mallityypin esittelemällä niitä roolipelien osa-alueita, jotka poikkeavat seikkailupeleistä. Roolipelit ovat monessa suhteessa samanlaisia, kuin seikkailupelit. Ne osa-alueet joita en käsittele tässä luvussa ovat pitkälti samanlaisia roolipeleissä kuin seikkailupeleissä. Ensimmäisessä kohdassa tutkin, mitä roolipelityyppinä on olemassa ja miten ne eroavat toisistaan. Näistä tyypeistä otan käsittelyyn tietokoneroolipelit, joista käytän myöhemmin tekstissä lyhyesti nimitystä roolipelit. Toisessa kohdassa tutkin, millaisia ominaisuuksia ja taitoja pelihahmolla roolipelissä voi olla. Tutkin myös, miten suuri vaikutus ominaisuudella voi olla peliin ja milloin ja miten pelihahmo voi saada ja kehittää taitojaan, miten pelihahmo voi saada kokemusta ja millä eri tavoin pelihahmo voi käyttää ominaisuuksiaan ja taitojaan. Kolmannessa kohdassa tutkin, miten eri tavoin pelaaja voi roolipelissä saada esineitä ja aseita ja mitä eri ominaisuuksia esineisiin ja aseisiin voi liittyä. Neljännessä kohdassa käyn läpi sitä, minkä tyyppisiä ja missä roolissa taistelut voivat pelissä olla. Esittelen myös neljä tyyliä, jonka mukaisia taisteluita peleissä voi olla. Viidennessä kohdassa esittelen, mitä eroja roolipelin juonessa voi olla verrattuna seikkailupelin juoneen.

Kaaviossa 10.1 esitän Concept D-kaaviotekniikalla roolipelien käsitteitä, niiden hierarkiaa ja käsitteiden välisiä suhteita.



Kaavio 10.1: Roolipelin tyyppikaavio

## 10.1. Roolipelityypit

Roolipelejä on pääasiassa kolmenlaisia: paperi ja kynä-roolipelejä, liveroolipelejä eli larppeja ja tietokoneroolipelejä. Tietokoneroolipelejä on ainakin kolmenlaisia: vuoropohjaisia, reaaliaikaisia ja näiden yhdistelmiä. Vuoropohjaisissa roolipeleissä peliaika kulkee yleensä eteenpäin silloin, kun pelaaja on tehnyt jotakin, kulkenut tietyn matkan tai kun pelaaja vaihtaa vuoroa vuoron lopetus –nappia painamalla. Pelaajan miettiessä aika ei kulje eteenpäin, joten pelaajalla on teoriassa vaikka ikuisesti aikaa miettiä seuraavaa siirtoaan. Taisteluissa on ainakin kaksi mahdollisuutta sille, miten vuorot määräytyvät eri pelihahmojen kesken. Vuorojen määräytymisperusteita laskiessa taistelun vastakkaisia ryhmiä voidaan käsitellä joko kokonaisina ryhminä tai kutakin pelihahmoa voidaan käsitellä erikseen. Vuoron saa monesti se, joka on nopeampi tai kellä on parempi arpaonni. Kun osapuolia käsitellään yhtenä yksikkönä, siirtää vuoron saanut osapuoli yleensä kaikkia pelihahmojaan, ennen kuin toinen saa vuoron liikuttaa. Yksilöinä pelihahmoja käsiteltäessä voivat eri puolien pelihahmojen vuorot mennä keskenään lomittain. Pelihahmon vuoroa tehtäessä vuoron siirtyminen seuraavaan pelihahmoon voi tapahtua automaattisesti silloin, kun pelihahmo on käyttänyt kaikki toimintapisteensä tai se voi tapahtua silloin, kun pelaaja painaa pelihahmon vuoron lopettavaa nappia. Pelaajalla voi olla mahdollisuus valita järjestyksen, jossa liikuttaa pelihahmojaan. Tämä

mahdollisuus on todennäköisemmin sellaisissa peleissä, jotka käsittelevät yksittäisiä taistelun osapuolia yhtenä kokonaisuutena. Pelaaja voi myös joutua liikuttamaan hahmojaan tietyssä järjestyksessä, esimerkiksi juuri edellä mainitussa pelihahmojen nopeuden mukaisessa järjestyksessä. Pelistä riippuen pelaaja voi pystyä perumaan siirtonsa vielä jälkeinpäin. Osassa peleissä siirto täytyy perua, ennen kuin pelihahmon vuoro loppuu. Jotkut pelit voivat antaa pelaajan perua pelihahmojen liikkeitä aina oman vuoronsa loppuun saakka. Osa peleistä ei anna perua siirtoja lainkaan missään vaiheessa.

Reaaliaikaisissa roolipeleissä aika kulkee jatkuvasti eteenpäin, riippumatta siitä mitä pelaaja tekee. Pelit voivat antaa pelaajalle mahdollisuuden hidastaa tai nopeuttaa ajankulkua, jotta pelaaja kerkeää tiukissa tilanteissa reagoimaan pelin tapahtumiin. Pelit voivat antaa pelaajan myös pysäyttää pelin ajan kulun kokonaan, ainakin joksikin aikaa. Joissakin peleissä käskyjen anto pysäytystilan aikana voi olla myös mahdollista. Reaaliaikaisesti pyörivät roolipelit ovat yleensä toimintaroolipelejä, mutta jotkut ei-toimintaroolipeleiksi luettavat roolipelit ovat olleet myös reaaliaikaisia. Esimerkiksi ei-toimintaroolipelinä pidettävä **Ultima 7: The Black Gate** toimii reaaliaikaisessa tilassa.

Pelit voivat käyttää myös molempia, sekä vuoropohjaista että reaaliaikapohjaista järjestelmää sekaisin. Pelin käyttämä järjestelmä voi riippua esimerkiksi siitä, millä alueella pelissä pelaaja on. Käytetty järjestelmä voi olla myös siitä riippuvainen, miten pitkällä pelissä pelaaja on. Pelin alussa järjestelmä voi olla esimerkiksi vuoropohjainen ja loppupuolella peliä reaaliaikainen. Pelaaja voi pystyä valitsemaan käytetyn järjestelmän joko suoraan, tai epäsuoraan vaikeustason valinnan yhteydessä. Vuoropohjainen järjestelmä voi olla käytössä esimerkiksi helpommilla vaikeustasoilla ja reaaliaikainen vaikeammilla, tai toisinpäin. Joissakin tapauksissa peli saattaa jopa arpoa käytetyn järjestelmän, tosin lopputulos voi helposti olla aika sekava. Peli voi olla myös osittain reaaliaikainen ja osittain vuoropohjainen esimerkiksi siten, että muu pelistä on reaaliaikaista, mutta taistelujen ajaksi peli muuttuu vuoropohjaiseksi. **Fallout** –sarjan pelit käyttävät tällaista järjestelmää.

## 10.2. Hahmojen ominaisuudet, taidot ja hahmonkehitys

Roolipeleissä pelihahmolla voi olla useanlaisia ominaisuuksia, taitoja, ym., joita kehittää. Pelihahmon ominaisuuksien kehittäminen onkin yksi roolipelien tärkeimmistä tunnusomaisista piirteistä. Joissakin roolipeleissä ominaisuuksien ja taitojen kehittäminen onkin yksi pelin tärkeimmistä tavoitteista. Pelihahmon ominaisuudet ja taidot vaikuttavat paljon siihen, mitä asioita pelihahmo voi pelissä tehdä ja miten hyvin hän niissä pärjää. Arvoja nostamalla pelihahmon mahdollisuudet pärjätä pelissä lisääntyvät.

Ominaisuudet ja taidot voi jakaa ainakin kolmeen ryhmään: perusominaisuuksiin, perusominaisuuksista sidoksissa oleviin ominaisuuksiin ja taitoihin ja itsenäisesti määräytyviin taitoihin. Perusominaisuuksia voivat olla

mm. voima, näppäryys, nopeus, karisma, älykkyys, viisaus ja onni. Perusominaisuuksista sidoksissa olevia ominaisuuksia voivat olla mm. osumatarkkuus, hahmon tavarankantokyky ja vahingon määrä, jonka pelihahmo pystyy tekemään vastustajaan yhdellä lyönnillä. Itsenäisesti määräytyviä taitoja voivat olla mm. parantaminen, taikominen, eri aseiden tai tavaroiden käyttötaidot ja esineiden tekemiseen liittyvät taidot.

Ominaisuuden tai taidon vaikutuksen laajuus voi vaihdella ominaisuudesta tai taidosta toiseen. Osa ominaisuuksista ja taidoista, kuten esimerkiksi voimakkuus tai ketteryys vaikuttaa muutamiiin tiettyihin asioihin, joita pelihahmo voi tehdä. Jotkut ominaisuudet ja taidot, kuten esimerkiksi onni voivat vaikuttaa pelistä riippuen jopa kaikkiin asioihin, joita pelaaja voi pelissä tehdä. Onni voi esimerkiksi määritellä eri asioita varten erilaisen todennäköisyyden, joka ilmoittaa sen, miten todennäköisesti pelihahmo onnistuu tekemään kyseisiä asioita. Onni voi myös määritellä sen, miten suurella todennäköisyydellä pelaajalle tapahtuu pelissä mukavia ja vähemmän mukavia yhteensattumia.

Pelihahmo voi saada ja kehittää taitoja pelissä eri tilanteissa. Hahmonluonnin yhteydessä määritellään hahmolle ne perusarvot, joita käytetään peliä aloittaessa. Pelin aikana pelihahmo voi lisätä ja parantaa ominaisuuksiaan tai taitojaan esimerkiksi yksinkertaisesti tekemällä kyseistä asiaa. Tämä järjestelmä on käytössä monessa pelissä, kuten mm. peleissä **Ultima Online**, **Betrayal At Krondor** ja **Ancient Domains Of Mystery** (lyhyesti **ADOM**). Halutessaan nostaa esimerkiksi kalastustaitoaan pelihahmo voisi käyttää kalastustaitoaan niin kauan, kunnes se kehittyy halutun määrän. Pelihahmon ominaisuudet tai taidot voivat nousta myös sitä mukaa, kun pelihahmo saa kokemusta ja/tai kokemustasot nousevat. Pelissä **ADOM** on tämäkin järjestelmä käytössä. Erilaiset esineet, laitteet tai paikat voivat myös nostaa pelaajan ominaisuuksia tai taitoja, esimerkiksi pelissä **System Shock 2** pelaaja voi nostaa pelihahmonsa ominaisuuksia ja taitotasoa kybermoduulien avulla. Tehtävien suorituksesta voi myös seurata palkintona mahdollisuus ominaisuuksien tai taitojen parantamiseen. Esimerkiksi ainakin **System Shock 2** jakaa joissakin tilanteissa kybermoduuleita palkinnoksi onnistuneesta tehtävän suorituksesta.

Kokemustasojen nousuun vaadittavaa kokemusta pelihahmo voi saada monella tavoin. Kokemusta voi saada vastustajien tappamisesta ja tehtävien suorittamisesta. Kokemusta saattaa saada myös siitä, että osaa vältellä pelissä olevia ansoja. Jotkut pelit antavat kokemusta myös osasta tai jopa kaikista löydetyistä ja/tai saaduista esineistä ja aarteista.

Pelihahmo voi käyttää taitojaan ainakin kahdella eri tavoin: pelihahmo käyttää taitoja tai ominaisuuksia automaattisesti tai pelihahmon on varta vasten erikseen käytettävä kyseistä taitoa tai ominaisuutta. Automaattisesti käytössä olevat taidot tai ominaisuudet ovat sellaisia luonteeltaan, että niiden käyttöä ei tarvitse erikseen miettiä ja niiden käyttö tapahtuu automaattisesti. Esimerkiksi pelissä **ADOM** parannustaika on luonteeltaan sellainen, että pelihahmo yrittää käyttää sitä jatkuvasti. Käytön onnistuminen perustuu sille, miten hyvä pelaaja kyseisessä taidossa on. Erikseen käytettävät taidot ovat luonteeltaan sellaisia, ettei pelihahmo osaa käyttää niitä ilman, että paneutuu asiaan tarkemmin.

Esimerkiksi pelissä **ADOM** ensiaputaito on luonteeltaan sellainen, että pelihahmon on erikseen keskityttävä sen tekemiseen, jotta sitä voi käyttää. Tämänkin taidon käytön onnistuminen perustuu sille, miten hyväksi pelihahmo on siinä tullut.

### 10.3. Esineet ja aseet

Roolipeleissä on ainakin muutamia eri tapoja hankkia erilaisia esineitä ja aseita. Yksi tapa on tehdä itse tai teettää jollakin toisella, esimerkiksi asesepällä. Toinen tapa on ostaa ne valmiina esimerkiksi joltakin kauppiaalta tai toiselta pelaajalta. Muita tapoja saada esineitä ja aseita on löytää ne jostakin, kerjätä ne esimerkiksi toisilta pelaajilta tai rukoilla niitä jumalilta.

Esineet voivat olla tavallisia tai paranneltuja. Eri esineet tai aseet voivat olla eri tehoisia ja jopa samaa tyyppiä ja mallia olevien esineiden ja aseiden kesken voi olla vaihtelua. Eri kauppiat voivat pyytää samoista esineistä tai aseista eri hintaa, riippuen kyseisen esineen tai aseiden laadusta ja kauppiaan hinta-tasosta. Luonnollisesti myydessä saa usein vähemmän rahaa kuin ostaessa on siitä maksanut. Esineitä tai aseita voi olla mahdollista muuttaa tai parannella joko itse, tai teettää työ esimerkiksi sepällä. Esineet voivat kulua ja niitä voi joutua korjaamaan tai korjauttamaan.

Riippumatta siitä, onko esine paranneltu tai ei, niissä voi olla myös joko kirous tai siunaus. Kirottuja esineitä ei yleensä voi ottaa pois ilman erikoistoimenpiteitä, kun ne on kerran laittanut päälle. Tällainen toimenpide voi olla esimerkiksi kirouksen poistaminen esineestä tai jonkun taian taikominen, joka mahdollistaa esineen riisumisen. Siunatut esineet ovat vastakohta kirotuille esineille. Siunaus voi jollakin tavoin lisätä esineen ominaisuuksia, esimerkiksi siunattu ruoka-annos voi olla tavallista ruoka-annosta ravitsevampi.

### 10.4. Taistelut

Taistelut roolipeleissä ovat hyvin yleisiä ja onkin hyvin harvinaista, ettei roolipelissä ole yhtään taistelua. Taistelut roolipeleissä voivat olla joko aseellisia tai aseettomia ja tämä voi vaihdella pelin aikana pelistä ja pelaajan toimista riippuen hyvinkin usein. Taistelut pelissä voivat olla joko pääroolissa tai sivuroolissa. Näiden merkitysten lisäksi yksi taistelujen tarkoitus voi olla toimia yksinkertaisena ongelmanratkaisutapana.

Taistelut voivat olla hyvin erityyppisiä riippuen siitä, minkä tyyppisestä pelistä on kyse. Kolme ensimmäistä tyyliä soveltuvat peleihin, jotka perustuvat reaaliaikaiseen ajankulkuun ja neljäs peleihin, jotka perustuvat vuoropohjaiseen ajankulkuun. Ensimmäisen tyylin mukaiset taistelut voivat olla hyvin suoraviivaisia ilman sen kummempia taktikoiteja vähän samaan tapaan, kuin

ainakin vähän vanhemmissa ammuskelupeleissä. Taisteluissa ei kummempia taktikoida ja vihollisten kimppuun käydään päätä pahkaa ammuksia säästelemättä. Toinen tyyli on taktikointi, jossa taisteluun käymistä täytyy jo hieman harkita ja taistelussa täytyy jo hyödyntää erilaisia taktiikoita. Tällä tyyllillä on myös erikseen mietittävä, kannattaako vihollisen kimppuun yleensäkin hyökätä vai tulisiko kannattavamaksi yrittää välttää taistelua. Taistelujen välttely voi olla välttämätöntä esimerkiksi siksi, että pelissä on vain rajallinen määrä eri resursseja, kuten esimerkiksi panoksia. Kolmatta tyyliä voisi sanoa vaikka hiiviskelyksi tai taistelujen välttämiseksi, sillä siinä nimenomaan hiiviskellään ja pyritään välttämään taisteluja niin paljon kuin mahdollista. Tätä tyyliä käytettäessä pelaaja pyrkii välttämään huomatuksi tulemista ja jokaista taistelua, jota ei voi kiertää on suunniteltava huolellisesti etukäteen. Resurssit ovat tätä tyyliä käytettäessä yleensä hyvin rajalliset ja pelihahmon taistelutaidot parhaimmillaankin keskinkertaiset. Yllättävät ja isommat taistelut koituvatkin useasti pelihahmon kohtaloksi. Neljäs tyyli on vuoropohjainen, hieman strateginen tyyli. Taistelussa aika kulkee vuoropohjaisesti, joten pelaajalla on mahdollisuus miettiä jokaista liikettä tarkkaan ja hartaasti. Tämä lisää taisteluun kevyen strategisen otteen.

## 10.5. Juoni

Roolipelin juonessa voi olla joitakin eroja verrattuna seikkailupelin juoneen. Roolipelien juonet eivät välttämättä ole niin pitkiä tai monimutkaisia, kuin seikkailupelien juonet. Tämä ei kuitenkaan ole mitenkään taattu juttu, vaan asia voi olla hyvinkin jopa päinvastoin. Roolipelin juoni voi olla jopa paljon pidempi, tarkempi ja monimutkaisempi, kuin seikkailupelin juoni. Osassa peleistä juonessa on kuitenkin voitu säästää muun sisällön eduksi. Roolipelin juoni voi olla myös hyvin erityyppinen kuin seikkailupelin, esimerkiksi juoni roolipelissä voi olla sen tyyppinen, ettei se pääty varsinaisesti koskaan. Pelaaja voi olla esimerkiksi seikkailija, joka kiertää ympäri pelimaailmaa, tutkii paikkoja, tappaa vihollisia ja ratkoo paikallisten asukkaiden ongelmia. Seikkailupeleissä tällainen juoni on paljon harvinaisempaa, ellei jopa täysin ennenkuulumatonta.

Roolipelien juonet voivat olla jonkin verran erilaisia, esimerkiksi selittääkseen pelissä tapahtuvat taistelut. Monissa seikkailupeleissä pelin sankari ei joko kykene tai halua taistella, joten pelin juonikin on jouduttu suunnittelemaan sen mukaisesti. Roolipeleissä tämä ei yleensä ole ongelma, joten juonikin on yleensä erilainen.

# 11. Seikkailu- ja roolipelien ominaisuudet muissa pelityypeissä

Tutkin tässä luvussa pelityyppisiä, joista löytyy ainakin joitakin ominaisuuksia, joita voi pitää samankaltaisina joidenkin seikkailu- tai roolipelien ominaisuuksien kanssa. Pelissä voi olla monenlaisia ominaisuuksia, jotka muistuttavat ainakin jossakin määrin jotakin seikkailu- tai roolipelin ominaisuutta. Ensimmäisessä kohdassa luetteloin erilaisia seikkailu- ja roolipelien ominaisuuksia, joita voi löytyä muiden pelityyppien peleistä. Toisessa kohdassa käyn läpi eri pelityyppisiä ja tutkin mitä samankaltaisuuksia seikkailu- tai roolipeleihin niistä kustakin löytyy. Kolmannessa kohdassa pohdin vielä niitä ongelmia ja vaikeuksia, joita voi tulla vastaan eri pelityyppien tunnistamisen, toisistaan erottamisen ja vertailemisen kanssa.

## 11.1. Peleistä löytyviä seikkailu- tai roolipelien kaltaisia aineksia

Monissa pelityypeissä on jonkin verran aineksia, joita voi pitää samankaltaisena seikkailu- tai roolipelien kanssa. Näiden aineksien samankaltaisuuden aste ja määrä vaihtelee pelistä ja pelityypistä toiseen, mutta samankaltaisuutta on joka tapauksessa monesti havaittavissa. Aineksia, joissa samankaltaisuutta on havaittavissa, on monenlaista. Pelissä saattaa olla esimerkiksi selkeä juoni, jonka laajuutta tai monimutkaisuutta voi jo verrata juoneen, jonka voisi olettaa löytävänsä jostakin seikkailu- tai roolipelistä. Pelin tavoitteet voivat muistuttaa joitakin seikkailu- tai roolipeleissä tyypillisesti olevia tavoitteita tai pelin tehtävät tai tehtävärakenne voivat muistuttaa seikkailu- tai roolipelien tehtäviä. Pelissä voi olla samankaltaisia puzzleja eli ongelmatehtäviä kuin mitä seikkailu- tai roolipeleissäkin voisi olla. Pelin keskustelut voivat olla sen verran merkittävässä roolissa, että niitä voi verrata seikkailu- tai roolipelien keskusteluihin. Pelissä voi olla myös esineitä, jokin tietty esineiden hallintatapa tai tietynlainen resurssien hallintaa, joka luonteeltaan muistuttaa joitakin seikkailu- tai roolipelien tyypillisiä esineitä, esineiden hallintatapaa tai resurssien hallintaa. Pelissä voi olla joku tapa, millä pelihahmot tai vastaavat voivat kerätä kokemusta ja omata joitakin ominaisuuksia samaan tapaan, kuin roolipeleissä voivat pelihahmot kerätä kokemusta ja omata erilaisia ominaisuuksia ja taitoja. Pelin taistelut voivat



muistuttaa toimintaseikkailu- tai roolipelien taisteluita ja pelin ajankulutus tapa voi muistuttaa jotakin monesta seikkailu- tai roolipeleissä käytössä olevasta tavasta.

## 11.2. Seikkailu- ja roolipelien kanssa osittain samankaltaisia pelityyppejä

Tässä kohdassa tutkin eri pelityyppejä ja tutkin mitä samankaltaisuuksia seikkailu- tai roolipeleihin niistä kustakin löytyy. Ensimmäisessä alakohdassa tutkin strategiapelejä, toisessa alakohdassa toimintapelejä, kolmannessa alakohdassa simulaattoreita, neljännessä alakohdassa urheilupelejä ja lopuksi viidennessä alakohdassa autopelejä.

### 11.2.1. Strategiapelit

Monissa strategiapeleissä seurataan seikkailu- ja roolipelien tapaan enemmän tai vähemmän selvää ja yhtenäistä juonta, joka voi edetä sekä tehtävien aikana että niiden välissä. Esimerkiksi tunnetuissa **Command & Conquer** –pelisarjan peleissä seurataan juonta, joka etenee aina tehtävien välissä ja joka aina kuvailee seuraavan pelaajan suoritettavaksi tulevan tehtävän. Strategiapelit jakautuvat yleensä kampanjoihin tai skenaarioihin, jotka monesti jakautuvat vielä yksittäisiin tehtäviin. Tämäkin on hyvin yleinen piirre, joka muistuttaa jonkin verran myös monien seikkailu- ja roolipelien tehtäväjakoja. Voitanee sanoa, että yksi strategiapelien tavoitteista on suorittaa vastaan tulevat tehtävät mahdollisimman hyvin ja toinen tavoite voi olla nähdä pelin juoni loppuun asti, ainakin niissä peleissä joissa juoni on mukana. Tavoite on hyvin yleinen ja pätee myös seikkailu- ja roolipeleihin.

Joissakin strategiapeleissä on mukana keskusteluita. Keskustelut eivät välttämättä ole aivan samantyyliisiä kuin seikkailu- tai roolipeleissä, mutta jonkinlaista samankaltaisuutta on kuitenkin havaittavissa. Esimerkiksi peleissä **Master of Orion** ja **Civilization** pelaajat voivat käydä tietokoneen tai toisten ihmispelaajien kanssa diplomaattisia neuvotteluja, jotka muistuttavat jonkin verran seikkailu- ja roolipelien keskusteluita. Jotkut strategiapelien tehtävät tai niiden osat muistuttavat monimutkaisuudellaan ja mahdollisilla ratkaisutavoillaan joitakin seikkailu- ja roolipelien ongelmia. Esimerkiksi eräässä **Command & Conquer** –sarjan pelin tehtävässä on kohta, jossa täytyy tuhota vihollisen ilmatorjuntalavetit siten, ettei törmää liian pahasti vihollisjoukkoihin. Tämä tehtävä ja tehtävän ratkaisu muistuttaa jossakin määrin joitakin seikkailu- ja roolipeleissä yleisiä tehtäviä ja tehtävänratkaisuja. Joidenkin strategiapelien sisältämä resurssien hallinta muistuttaa jonkin verran ainakin joidenkin roolipelien resurssien hallintaa, jossa ohjataan rajallista määrää resursseja eri ominaisuuksien ja/tai taitojen parantamiseen. Esimerkiksi **System Shock 2**:ssa täytyy pelaajan tarkkaan miettiä, mitä ominaisuuksia tai taitoja parantaa, sillä

pelaajalla on käytössä vain rajallinen määrä pelihahmon ominaisuuksia ja taitoja kehittäviä kybermoduuleita.

Jotkut strategiapelit lainaavat suoraan ominaisuuksia roolipeleistä. Esimerkiksi monissa sotastrategiapeleissä yksiköt keräävät kokemusta ja kokemuksen myötä tulevat pikkuhiljaa paremmiksi. Tämä on hyvin yleinen tapa myös roolipeleissä. Toinen roolipelien ominaisuus, jota jotkut strategiapelit ovat lainanneet, ovat esineet, jotka lisäävät yksiköiden ominaisuuksia. Esimerkiksi **Heroes of Might and Magic 2: The Price of Loyalty** sisältää joukon erilaisia esineitä, jotka lisäävät yksiköiden ominaisuuksia [Chown].

Monissa strategiapeleissä on mukana taisteluita ja niissä pärjääminen vaatii pelaajalta hyvää taktiikkaa. Roolipeleissä on yleensä myös taisteluita ja monesti nekin vaativat pelaajalta kykyä taktikoida. Tarve ei välttämättä aina ole niin suuri, mutta hyvällä taktiikalla pelissä pärjää yleensä paljon paremmin. Strategiapelit voivat olla sekä vuoropohjaisia että reaaliaikaisia. Samalla tavoin myös seikkailu- ja roolipelit voivat toimia sekä vuoropohjaisesti että reaaliaikaisesti.

### *11.2.2. Toimintapelit*

Joissakin toimintapeleissä on seikkailu- ja roolipelien tapaan selkeä juoni, joka voi edetä tehtävien välillä ja tehtävien aikana. Pelin tavoitteet voivat myös muistuttaa seikkailu- ja roolipelien tavoitteita ja tavoite suoriutua tehtävistä mahdollisimman hyvin muistuttaa paljon myös seikkailu- ja roolipelien vastaavaa tavoitetta. Monet toimintapelit jakaantuvat myös monien seikkailu- ja roolipelien tapaan isompiin kampanjoihin ja yksittäisiin tehtäviin.

Joissakin toimintapeleissä voi olla seikkailu- ja roolipelien tapaan myös jonkinlaisia keskusteluita, jotka voivat olla jopa pakollisia pelin etenemisen kannalta. Esimerkiksi pelissä **Half-Life** täytyy käydä yksinkertaisia keskusteluita joidenkin vastaantulevien henkilöiden kanssa, jotta peli etenisi. Jotkut toimintapeleissä vastaantulevat ongelmat ovat sen verran monimutkaisia, että niitä voi hyvin verrata joihinkin seikkailu- ja roolipeleissä vastaantuleviin ongelmiin. Esimerkiksi pelissä **Hitman: Codename 47** voi pelaaja joutua miettimään, kuinka saada murhattua joku tarkoin vartioitu henkilö siten, että pelaaja herättää mahdollisimman vähän huomiota [Honkala1].

Toimintapeleissä, kuten esimerkiksi ammuskelupeleissä voivat pelihahmot saada kokemusta ja pelihahmoilla voi olla kehitettäviä ominaisuuksia samaan tapaan kuin roolipeleissäkin. Esimerkiksi pelissä **American McGee's Alice** pelihahmon aseiden käsittelytaidot kehittyvät kun pelihahmo saa kokemusta [Paananen]. Samoin **Firearms** -nimisessä **Half-Life** pelin lisäosassa (modissa) pelihahmot oppivat uusia taitoja sitä mukaa kun onnistuvat tappamaan vihollispuolen pelihahmoja. **Firearms**:ssa hankitut taidot kuitenkin häviävät aina kentän vaihtuessa [Honkala2]. Toimintapeleissä voi olla myös aseita tai muita esineitä, joilla on eri ominaisuuksia samaan tapaan kuin joissakin seikkailu- tai roolipelien esineissä voi olla. Esimerkiksi pelissä **Dark Forces** aseilla voi olla

kaksi eri tapaa, joilla niitä voi käyttää ja eri aseet eroavat toisistaan enemmän tai vähemmän selvästi [Collinson].

Toimintaseikkailu- ja toimintaroolipelit ovat ottaneet vaikutteita myös toimintapeleistä. Toimintaseikkailu- ja toimintaroolipelien reaaliaikaisuus on melko todennäköisesti lainattu toimintapeleistä. Samoin toimintaseikkailu- ja toimintaroolipelit ovat todennäköisesti lainanneet erilaisia vaikutteita toimintapelien taisteluista.

### *11.2.3. Simulaattorit*

Jotkut simulaattorit jakaantuvat yksittäisiin kampanjoihin, jotka voivat jakaantua vielä yksittäisiin tehtäviin. Tämä muistuttaa seikkailu- ja roolipelien tapaa jakaantua yksittäisiin tehtäviin. Esimerkiksi pelissä **X-Wing** on useita erilaisia yksittäisiä tehtäviä, joita voi pelata erikseen sekä erillinen kampanja, joka täytyy pelata juuri tietyssä järjestyksessä. Joissakin simulaattoreissa on mukana resurssien hallintaa, esimerkiksi autopelissä täytyy saada rajallinen määrä polttoainetta ja renkaita tai taisteluhävittäjäpelissä rajallinen määrä polttoainetta ja ammuksia riittämään. Vastaavasti roolipeleissä täytyy tarkasti päättää, mitä pelihahmon ominaisuuksia kehittää, sillä monesti ei ole mahdollista kehittää kaikkia.

Joissakin simulaattoreissa, esimerkiksi lentosimulaattoreissa voivat pilotit kerätä kokemusta samaan tapaan kuin roolipeleissä. Lisäksi samaan tapaan kuin roolipelissä keräämällä tarpeeksi kokemusta voivat pilotin taidot parantua. Esimerkiksi pelissä **X-Wing** tietokoneen ohjaamien pilottien taidot parantuvat, kun ne lentävät tarpeeksi monta tehtävää ja saavat niistä tarpeeksi pisteitä.

Joidenkin simulaattoripelien taistelut muistuttavat roolipelien taisteluita. Taistelut vaativat yleensä jonkinlaista taktikointia, niin myös simulaattori- ja roolipelien taistelut. Simulaattorit voivat olla sekä reaaliaikaisia että vuoropohjaisia samalla tavoin kuin seikkailu- ja roolipelitkin. Esimerkiksi monet lentosimulaattorit ovat reaaliaikaisia, kun taas monet manageripelit ovat vuoropohjaisia.

### *11.2.4. Urheilupelit*

Jotkut urheilupelit jakaantuvat pelikausiin, jotka sitten voivat jakaantua yksittäisiin otteluihin. Tämä järjestelmä muistuttaa jonkin verran seikkailu- ja roolipelien tehtäväjakoja. Joissakin urheilupeleissä voi olla jonkinlaista resurssien hallintaa hieman roolipelien tapaan. Esimerkiksi jääkiekkopelissä pelaajat eivät jaksa kerrallaan pelata ikuisesti, vaan pelaajien on annettava levätä tarpeeksi vuorojen välillä. Joissakin urheilupeleissä pelaajat voivat kerätä kokemusta ja pelaajien ominaisuudet voivat kehittyä roolipelien tapaan. Varsinaisissa urheilupeleissä ei tätä ominaisuutta tietääkseni ole käytetty, mutta manageripeleissä joukkueen jäsenten taidot yleensä kehittyvät tavalla tai toisella

pelin kuluessa. Joissakin urheilupeleissä on toimintaseikkailu- ja roolipelien taisteluita jonkin verran muistuttavia tappeluita. Esimerkiksi **Electronic Artsin NHL 98**-jääkiekkopelissä on mukana pelaajien väliset tappelut. Tappelut voi kytkeä pelin asetuksista pois päältä, mutta mukana ne kuitenkin ovat. Urheilupelit toimivat reaaliaikaisesti, joka on etäinen samankaltaisuus toimintaseikkailu- ja toimintaroolipelien kanssa.

### *11.2.5. Autopelit*

Joissakin autopeleissä on seikkailu- ja roolipelien tapaan olemassa yhtenäinen juoni, joka voi edetä sekä tehtävien välissä että tehtävien aikana. Autopelien tavoitteena on yleensä selviytyä yksittäisistä tehtävistä mahdollisimman hyvin, kuten kieltämättä melkein kaikissa muissakin peleissä. Pelit voivat jakaantua seikkailu- ja roolipelien tapaan yksittäisiin tehtäviin, kuten esimerkiksi rallipelit yksittäisiin ralleihin ja rallit erikoiskokeisiin. Juonelliset autopelit voivat jakaantua yksittäisiin tehtäviin. Juonellisissa autopeleissä voi olla jollakin tavoin seikkailu- ja roolipelien keskusteluita muistuttavia keskusteluita.

Erityisesti juonellisissa autopeleissä, mutta ehkä myös muissakin autopeleissä voi olla tehtäviä, jotka muistuttavat jossakin määrin seikkailu- ja roolipelien ongelmia. Tehtävänä voi olla esimerkiksi liikkua paikasta A paikkaan B siten, että poliisit eivät huomaa tai siten, että ei kulje jonkun tietyn paikan kautta tai ei kohtaa tiettyä henkilöä tai henkilöitä. Uramoodia, jossa esimerkiksi ostetaan rahalla uusia autoja ja parannellaan entisiä, voinee verrata seikkailu- ja roolipelien esineiden ja resurssien hallintaan sekä roolipelien pelihahmon ominaisuuksien kehittämiseen. Rahan hallinta ja erilaiset osto- ja myyntipäätökset ovat selvästi resurssien hallintaa ja uusien parempien autojen hankkiminen ja nykyisen auton virittely muistuttavat roolipelien pelihahmon ominaisuuksien kehittämistä.

Sellaisissa autopeleissä, joissa otetaan tavalla tai toisella yhteen toisten autojen kanssa on jonkin verran samankaltaisuutta toimintaseikkailu- ja roolipelien taisteluiden kanssa. Esimerkiksi pelissä **Carmageddon** yhteenotto toisten autojen kanssa on yksi pelin tärkeimmistä tehtävistä. Autopelit toimivat myös reaaliaikaisesti, joka on etäinen samankaltaisuus toimintaseikkailu- ja toimintaroolipelien kanssa.

### *11.2.6. Ongelma eli puzzlepelit*

Joissakin ongelmapeleissä on melko laaja juoni vähän samaan tapaan kuin seikkailu- ja roolipeleissä on. Juoni ei välttämättä tosin ole niin pitkä ja monipuolinen. Pelin tavoitteet muistuttavat jossakin määrin myös seikkailu- ja roolipelien tavoitteita, tosin ne ovat samankaltaisia suurimman osan pelien kanssa. Pelien tavoitteena kun yleensä on saada annetut tehtävät hoidettua mahdollisimman hyvin.

Ongelmapeleissä voi olla samankaltaista esineiden ja resurssien hallintaa kuin seikkailu- ja roolipeleissä on. Pelit voivat esimerkiksi vaatia oikeiden esineiden löytämistä ja käyttämistä oikealla tavoin oikeassa paikassa. Peli voi myös rajoittaa tavaramäärää, joka voi kerrallaan olla hallussa. Joissakin ongelmapeleissä voi olla myös taisteluita roolipelien tapaan, tosin hieman eri muodossa. Ongelmapeleissä ajankulikutapa voi olla toteutettu samalla tavoin kuin seikkailu- ja roolipeleissä.

Seikkailu- ja roolipeleissä on samankaltaisia ongelmatehtäviä kuin ongelmapeleissä on, joten tässä suhteessa seikkailu- ja roolipelit ovat lainanneet ominaisuuksia ongelmapeleistä.

### 11.3. Pelityyppien määrittämisen ja toisistaan erottamisen vaikeus

Ainakin hieman vapaamielisemmin eri pelityyppejä tutkimalla havaitaan, että monesta pelityypistä löytyy monia seikkailu- ja roolipelien tunnuspiirteisiä ominaisuuksia. Tämä johtunee osittain siitä, että uusia pelityyppejä on lähdetty tekemään yhdistelemällä vanhoja pelityyppejä ja lisäämällä joitakin uusia ominaisuuksia mausteeksi. Näistä uusista pelityypeistä on hankala sanoa, kuuluvatko ne enemmän johonkin tai joihinkin niiden tekemiseen käytetyistä pelityypeistä vai ovatko ne kokonaan uusi pelityyppi. Joihinkin peleihin on voitu muutenkin ottaa joitakin ominaisuuksia toisista pelityypeistä ilman, että olisi yritetty luoda kokonaan uutta pelityyppiä. Vastaavasta syystä on hankala sanoa, voiko yhtäkään edellä käsitellyistä pelityypeistä tai yksittäisistä peleistä sanoa seikkailu- tai roolipeleiksi, vai onko samankaltaisuus liian epämääräistä ja kaukaista.

On yleensäkin vaikea vetää rajaa siihen, mitkä asiat ovat selvästi seikkailu- tai roolipeleihin kuuluvia asioita ja mitkä taas eivät ole. Koska pelityypeille ei nähdäkseni ole kukaan vielä tehnyt tarkkoja yksikäsitteisiä määritelmiä, on yleensäkin vaikea sanoa tarkkaan missä minkäkin pelityypin rajat kulkevat ja mitkä ominaisuudet kuuluvat mihinkin pelityyppiin. Eri pelien ominaisuuksia ei aina muutenkaan ole kovin yksinkertaista tulkita ja senkin takia voi syntyä erimielisyyttä siitä, minkä tyyllisiä pelit ovat ja mihin pelityyppiin peli kuuluu.

## 12. Yhteenveto

Tutkin tässä tutkimuksessa pelaajiin ja peleihin liittyviä asioita. Ensimmäisessä osiossa (luvut 1-2) esittelin peleihin liittyviä erilaisia käsitteitä ja termejä, toisessa osassa (luvut 3-6) tutkin pelaajiin liittyviä asioita ja kolmannessa osassa (luvut 7-11) tutkin peleihin liittyviä asioita.

Luvussa kaksi esittelin erilaisia peleihin liittyviä käsitteitä. Pelin käsitteen määrittelyssä käytin apuna Chris Crawfordin vuonna 1982 tekemää pelin määritelmää. Määritelmän mukaan peli on ajanviettotapa, jossa tavoitellaan joko yhden tai useamman voittoehdon täyttämistä ja sitä kautta pelin voittamista.

Luvussa kolme käsittelin pelaajien kannalta pelien kiinnostavuuteen ja hauskuuteen vaikuttavia asioita. Huomasin, että pelien kiinnostavuuteen ja hauskuuteen vaikuttavia asioita ovat ainakin oppiminen ja kehittyminen, menestymisen ja onnistumisen tunteet, kanssakäynti, vuorovaikutus, jännitys, uteliaisuus, väkivalta, ajanviete, rentoutuminen, elämyksellisyys, hyödyllisyys ja kontrolli.

Luvussa neljä käsittelin millaisia erilaisia pelaajatyyppejä on olemassa. Totesin että on olemassa ainakin seuraavanlaiset pelaajatyypit: core-pelaaja, satunnaispelaaja ja arkipelaaja. Core-pelaajat on jaettavissa lisäksi ainakin seuraaviin ryhmiin: hardcore-pelaaja, genrepelaaja, peliharrastaja ja trendipelaaja.

Viidennessä luvussa kävin läpi erilaisia pelaajien peleihin liittyviä motivaatioita ja tavoitteita. Esittelin seitsemän erilaista motivaatiota ja tavoitetta: seikkaileminen ja maailmojen tutkiminen, roolipelaaminen, oman hahmon kehittäminen, keskustelu, jännityksenhalu, voittaminen ja häiriköinti.

Kuudennessa luvussa käsittelin erilaisia tietotarpeita, joita pelaajilla voi olla eri pelien suhteen. Havaitsin, että pelaaja tarvitsee todella paljon tietoa, jos aikoo pelata peliä täysipainoisesti, haluaa pystyä tekemään pelissä mahdollisimman monia asioita ja haluaa menestyä siinä. Käytin esimerkkinä kahta eri peliä, **Ultima Online** ja **Everquestia**, joista keskityin tutkimaan enemmän **Everquestia**. Aluksi ensimmäisessä kohdassa tutkin pelin käyttöliittymiin liittyviä tietotarpeita ja huomasin, että liian vaikea käyttöliittymä voi hankaloittaa pelin opettelua tuntuvasti. Toisessa kohdassa tutkin pelihahmoihin liittyviä tietoja ja huomasin, että riippuen hahmolokasta tietotarpeet voivat vaihdella tuntuvasti. Kolmannessa kohdassa tutkin pelin juoneen liittyviä asioita. Totesin, että pelin juonen tunteminen on pelin kannalta tärkeää, koska se antaa motiivin pelaajan toimille ja voi osittain määrätä, mitä pelaajan tulisi pelissä tehdä. Neljännessä kohdassa pohdin miten erilaiset tavoitteet pelissä vaikuttavat tietotarpeisiin. Huomasin, että tietotarpeet ovat eri tavoitteiden suhteen hyvin

erilaisia, mutta päällekkäisyyttäkin esiintyy paljon. Viidennessä kohdassa tutkin mitä tietoja pelin tehtävien suorittaminen voi vaatia ja huomasin, että on eduksi tietää mitä palkkioita eri tehtävien suorittamisesta voi saada ja kuinka paljon niiden suorittamiseksi täytyy nähdä vaivaa. Eri tehtävien välillä voi olla suuriakin eroja sen suhteen, kuinka paljon hyötyä nähtyä työmäärää kohden voi saada. Lisäksi tuntemalla tehtäviin liittyvät yksityiskohdat hyvin käy tehtävienkin suorittaminen nopeasti. Kuudennessa kohdassa tutkin mitä eri tietotarpeita pelitaktiikoihin voi liittyä. Huomasin, että on eduksi tuntea mistä vastustajista saa kokemusta ja muuta hyötyä eniten missäkin pelinvaiheessa ja on hyvä tuntea vastustajien tavat ja kyvyt, etteivät ne pääse yllättämään ikävällä tavalla. Seitsemännessä kohdassa esittelin millaisia erilaisia sääntöjä ja niihin liittyviä tietotarpeita voi olla. Totesin, että sääntöjä voi olla kahdenlaisia, pelintekijöiden ja pelinjohtajien tekemiä sekä pelaajien keskenään laatimia. Kahdeksannessa kohdassa tutkin eri sosiaalisiin taitoihin liittyviä tietotarpeita, ja totesin että monet pelit olettavat pelaajien käyttäytyvän asiallisesti ja huonosta käyttäytymisestä voi saada jopa pysyvän porttikiellon. On siis hyvä olla perillä asioista, joita peleissä ei yleensä haluta pelaajien tekevän.

Kolmannessa osiossa luvussa seitsemän esittelin peleille ominaisia piirteitä. Ensimmäisessä kohdassa tutkin eri tapoja, joiden mukaan pelit on mahdollista jakaa eri pelityyppeihin. Totesin että pelit voi jakaa eri pelityyppeihin esimerkiksi grafiikan, ajankulikutavan ja pelin painopisteen perusteella. Kehittelin myös oman pelityyppiäottelun, jota käytin pohjana tätä tutkimusta tehdessäni. Toisessa kohdassa tutkin millaisia erilaisia sanomia ja viestejä peleissä voi olla. Huomasin, että pelit voivat välittää monenlaisia viestejä. Viestit voivat olla esimerkiksi kantaa ottavia tai opettavaisia. Totesin että sanomia voidaan pitää hyväksyttävänä, ei hyväksyttävänä tai neutraaleina. Tulkintatapa vaihtelee sen mukaan millaisen kulttuurin näkökulmasta asioita tarkastellaan. Kolmannessa kohdassa tutkin asioita, jotka tekevät peleistä hyviä ja hauskoja. Jaoin pelien ominaisuudet kahteen ryhmään, ensimmäisen ryhmän pelin sisällön luonteen, määrän ja laadun suhteen ja toisen ryhmän pelin sujuvuuden ja käytettävyyden suhteen. Ensimmäisen ryhmään kuuluvia ominaisuuksia ovat ainakin sisällön määrä ja laatu, idean ja aihepiirin kiinnostavuus ja addiktiivisuus. Toiseen ryhmään kuuluvia ominaisuuksia ovat ainakin pelattavuus, pelin käyttöliittymä, pelin ohjeet ja käsitteiden intuitiivisuus ja pelin suhteellinen vaikeustaso.

Kahdeksannessa luvussa tutkin mitä pelityypeille ominaisia piirteitä seikkailu- ja roolipeleistä on löydettävissä. Huomasin, että ominaispiirteitä on liittyen pelirytmiin, pelin juoneen, vastaantuleviin ongelmiin ja tapaan ratkaista ongelmat. Perinteisissä seikkailu ja vuoropohjaisissa roolipeleissä pelirytmi on sellainen, että pelaaja voi rauhassa miettiä tekemisiään ja pelin juoni on tärkeässä asemassa. Vastaantulevat ongelmat ovat enemmän älypainotteisia ja ongelmien ratkaisu vaatiikin hyvää ongelmanratkaisukykyä ja hyvää ajattelu- ja päättelytaitoa. Toimintapohjaisissa seikkailu- ja roolipeleissä aika kulkee reaaliaikaisesti ja aikaa ei yleensä ole niin paljoa miettiä. Juoni on kuitenkin edelleen tärkeässä asemassa. Ongelmat ovat yksinkertaisempia kuin perinteisissä

seikkailu- ja roolipeleissä, mutta ongelmanratkaisu voi vaatia sekä hyvää ajattelu- ja ongelmanratkaisukykyä sekä hyviä refleksiä ja tarkkaa hiirikättä.

Ominaispiirteiden tutkimisen jälkeen pyrin kehittämään molemmista tutkituista pelityypeistä oman mallityypin, ensin seikkailu- ja sitten roolipeleihin. Luvussa yhdeksän tein seikkailupelien mallityypin. Seikkailupelit jakaantuvat kahteen pääluokkaan: perinteisiin seikkailupeleihin ja toimintaseikkailuihin. Perinteisissä seikkailupeleissä pääpaino on juonella ja ongelmien ratkaisemisella. Toimintaseikkailuissa kolmantena painoalueena ovat lisäksi toimintapohjaiset ongelmat, ongelmien ratkaisut sekä taistelut. Tutkin seikkailupelien mallityyppiä varten viittä osa-aluetta: juonta, pelin kulkua ja tehtävien suorittamista, pelimaailmaa, pelihahmoja ja esineitä.

Luvussa kymmenen tein roolipelien mallityypin. Koska roolipelit ovat pitkälti samantyyliisiä kuin seikkailupelit, tein roolipelien mallityypin niiltä osin, jotka poikkeavat seikkailupelien mallityypistä. Tutkin ensin minkä tyyppisiä roolipelejä on olemassa. Totesin, että roolipelejä on kolmenlaisia: paperi ja kynä-roolipelejä, liveroolipelejä eli larpeja ja tietokoneroolipelejä. Tietokoneroolipelejä on kolmenlaisia: vuoropohjaisia, reaaliaikaisia ja näiden kahden yhdistelmiä. Keskityin tutkimaan tarkemmin ainoastaan tietokoneroolipelejä. Tutkin roolipelien mallityyppiä varten viittä osa-aluetta: hahmojen ominaisuuksia, taitoja, hahmonkehitystä, esineitä ja aseita, taisteluita ja juoneen liittyviä asioita.

Lopuksi luvussa yksitoista tutkin mitä seikkailu- ja roolipeleille ominaisia piirteitä eri pelityypeistä löytyy. Ensin pohdin sitä, mitä seikkailu- ja roolipeleille tyypillisiä piirteitä muista peleistä voi löytyä. Huomasin, että muista pelityypeistä voi löytyä ainakin kahdeksanlaisia seikkailu- ja roolipeleille tyypillisiä piirteitä: pelin juoni, pelin tavoitteet, pelin tehtävät ja tehtävärakenne, keskustelut, esineet, jokin tietty esineiden hallintatapa tai tietynlainen resurssien hallintaa, tapa kerätä kokemusta ja omata joitakin ominaisuuksia ja taitoja, taistelut ja pelin ajankulutus. Seuraavaksi tutkin eri pelityyppejä; tätä tutkimusta varten tutkin strategia, toiminta, simulaattori, urheilu, auto ja ongelma eli puzzlepelejä. Totesin, että monesta pelityypistä löytyy monia seikkailu- ja roolipeleille tyypillisiä ominaisuuksia, ainakin kun tarkastelee muita pelityyppejä hieman vapaamielisemmin. Lisäksi pohdin lyhyesti pelityyppien määrittämisen ja toisistaan erottamisen vaikeutta ja siihen liittyviä ongelmia. Totesin osan pelien eri pelityyppeihin luokittelun vaikeudesta johtuvan siitä, että uusia pelityyppejä on alettu tekemään yhdistelemällä vanhoja pelityyppejä ja muodostetuista pelityypeistä ei aina tiedä, ovatko ne uusia pelityyppejä vai kuuluvatko ne johonkin lähteenä käytettyyn pelityyppiin. Totesin myös, että joihinkin peleihin on lisätty joitakin muiden pelityyppien ominaisuuksia ilman että oltaisiin oltu tarkoituksella luomassa uutta pelityyppiä. Koska ilmeisesti pelityyppejä ei ole koskaan tarkemmin määritelty, on vaikea sanoa mitkä pelien ominaisuudet lopulta kuuluvat mihinkään pelityyppiin, joten myös sen vuoksi on vaikea arvioida missä minkään pelityypin rajat kulkevat ja mihin pelityyppiin mitkään pelit kuuluvat.



Tämän tutkimuksen ulkopuolelle jäi henkilötyyppien, heidän motiivien ja pelien ominaisuuksien välisten yhteyksien tutkiminen. Esimerkiksi voisi tutkia onko hardcore-pelaajilla joitakin tiettyjä pelimotivaatioita ja arvostavatko he juuri tiettyjä ominaisuuksia peleissä tai arvostavatko tietyn pelimotivaation omaavat pelaajat tiettyjä pelien ominaisuuksia. Lisäksi voisi tutkia miten ylläpitäjien painotukset vaikuttavat heidän suhtautumiseensa pelaajiin ja ylläpitämiinsä peleihin ja miten pelintekijöiden mieltymykset vaikuttavat siihen, millaisia pelejä he tekevät. Tarkemmin voisi tutkia myös sitä, soveltuvatko tässä tutkimuksessa esiin tulleet asiat yhtä hyvin eri kategorioihin kuuluviin peleihin ja mitkä asiat pätevät yksinpeleihin ja mitkä moninpeleihin. Lisäksi voisi tutkia mitä erityisominaisuuksia toisaalta yksinpeleillä ja toisaalta moninpeleillä on, mitä toisella pelityypillä ei ole.

Tutkimuksessa tuli esille kolme pelaajien perustyyppiä ja neljä alatyyppiä. Onko näitä perustyyppiä enemmän, ja jos on, niin mitä? Miten näiden perustyyppien tarpeet eroavat tutkimuksessa esiintulleista, vai eroavatko lainkaan? Pelit on jaettu useisiin kategorioihin pelityypin mukaan. Jokaista pelityyppiä kannattaisikin tutkia tarkemmin, mitä eri puolia niihin liittyy ja miten hyvin kyseinen pelityyppi soveltuu eri tarkoituksiin.

Esittelin tutkimuksessa erilaisia pelaajien tietotarpeita. Lista tuskin oli kattava, joten voisi tutkia mitä muita tietotarpeita pelaajilla voi olla. Tutkia voisi esimerkiksi millaisia tietotarpeita pelaajilla on esimerkiksi roolipeleissä eri pelihahmoluokkien ja ammattien suhteen ja miten pelaajien eri tavoitteet vaikuttavat heidän tietotarpeisiinsa. Tutkia voisi myös millä tavoin pelaajien tietotarpeet ja niiden tyydyttäminen otetaan pelien suunnitteluvaiheessa huomioon.

Tapoja luokitella pelit eri pelityyppeihin on monia, tässä tutkimuksessa käytetty on vain yksi monista. Tutkia voisi esimerkiksi sitä, mikä olisi paras tapa luokitella pelit eri luokkiin. Tutkia voisi myös sitä onko tällainen luokittelu alun perinkään paras ratkaisu vai pitäisikö luokkajaottelun tilalle kehittää jotakin muuta. Mahdollisuutta yhdistellä eri pelityyppien ominaisuuksia uusilla eri tavoilla uusien erilaisten pelien kehittämiseksi on myös hyvä tutkia. Pelityyppien yhdistämistä on viime vuosina tapahtunut jo jonkin verran, kun jotkut pelinkehittäjät ovat luoneet uudenlaisia pelejä tällä tavoin. Tutkittava on myös miten hyvin luodut yhdistelmät toimivat käytännössä.

Pelien välittämiä sanomia voisi tutkia huomattavasti enemmän ja tarkemmin. Esimerkiksi pelien mahdollisista vaikutuksista pelaajiin on jo tehty jonkin verran tutkimuksia, mutta tutkittavaa silläkin saralla riittänee edelleen.

# Viiteluettelo

- [Britannica] Britannica.com. Saatavilla osoitteesta:  
<http://www.britannica.com/search?query=cyberpunk>. Viitattu 21.02.2002.
- [Chown] Tim Chown, Heroes of Might and Magic 2: The Price of Loyalty –arvostelu. Saatavilla osoitteesta:  
<http://www.gamesdomain.com/gdreview/zones/reviews/pc/jul97/h2x.html>. Viitattu 21.02.2002.
- [Collinson] Glyn Collinson, Dark Forces Weapons Inventory. Saatavilla osoitteesta:  
<http://www.hillside.co.uk/glyn/dark/weapons/weapons.htm>. Viitattu 21.02.2002.
- [Crawford82-1] Chris Crawford, ”The art of computer game design, Chapter 1 - What is a Game?” (1982). Saatavilla osoitteesta:  
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter1.html>. Viitattu 21.02.2002.
- [Crawford82-2] Chris Crawford, ”The art of computer game design” (1982). Saatavilla osoitteesta: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter2.html>. Viitattu 21.02.2002.
- [Everlore] Everlore - A Deeper Look into Everquest. Saatavilla osoitteesta:  
<http://www.everlore.com/bestiary/beastdetails.asp?mode=show&BID=3453>. Viitattu 21.02.2002.
- [Everquest1] (Everquest) Naming Policy. Saatavilla osoitteesta:  
<http://everquest.station.sony.com/support/policies/naming.jsp>. Viitattu 21.02.2002.
- [Everquest3] Everquest manual Chapter 3: Basic Interface. Saatavilla osoitteesta:  
[http://everquest.station.sony.com/library/media/Man\\_ch03.pdf](http://everquest.station.sony.com/library/media/Man_ch03.pdf). Viitattu 21.02.2002.
- [Everquest4] Everquest manual Chapter 4: Skills and Combat. Saatavilla osoitteesta:  
[http://everquest.station.sony.com/library/media/Man\\_ch04.pdf](http://everquest.station.sony.com/library/media/Man_ch04.pdf). Viitattu 21.02.2002.
- [Hobo] International Hobo, ”A Guide to Computer Game Genres”. Saatavilla osoitteesta: <http://www.ihobo.co.uk/forum/articles/genres.html>. Viitattu 21.02.2002.
- [Honkala1] Tuomas Honkala, Hitman: Codename 47 –arvostelu, Pelit 1/2001 sivu 31.
- [Honkala2] Tuomas Honkala, ”Kruunupään voittajat?”, Pelit 1/2001 sivu 71.
- [Hytönen1] Pasi Hytönen, ”Game Design alustus”. Saatavilla osoitteesta:  
<http://mlab.uiah.fi/~akivela/gd/materiaali/01whatisgame/>. Viitattu 01.12.2000.
- [Hytönen2] Pasi Hytönen, ”GD II Pelattavuus ja pelipsykologia”. Saatavilla osoitteesta:  
<http://mlab.uiah.fi/~akivela/gd/materiaali/02psygame/>. Viitattu 03.12.2000.
- [Hytönen3] Pasi Hytönen, ”Tietokonepelikäsikirjoittaminen”. Saatavilla osoitteesta:  
<http://mlab.uiah.fi/~akivela/gd/materiaali/04/GD04kerronta/>. Viitattu 03.12.2000.
- [Kangassalo] Hannu Kangassalo, Tiedon kuvaus ja hallinto, Tampereen yliopisto, 2000.
- [Kasvi98] Jyrki J.J. Kasvi, ”Miksi Jeppe pelaa? Pelihimon lähteillä”, Pelit 2/98 sivu 57.
- [Kivelä] Aki Kivelä, ”Interaktiivinen fiktio”. Saatavilla osoitteesta:  
<http://mlab.uiah.fi/~akivela/gd/materiaali/04/GD04if/>. Viitattu 03.12.2000.
- [Laaksonen] Kaj Laaksonen, ”Satatuhatta alamaista”, Pelit 8/99 sivu 31.
- [Nirvi] Niko Nirvi, ”Brandy, komisario Kohderyhmä”, Pelit 11/2000 sivu 23.
- [Paananen] Tytti Paananen, American McGee’s Alice –arvostelu, Pelit 1/2001 sivu 34.

[Salminen] Tapio Salminen, Dark Earth –arvostelu, Pelit 8/97 sivu 30.

[UO1] Ultima Online : Playguide : Starting Up. Saatavilla osoitteesta:  
[http://guide.uo.com/start\\_20.html](http://guide.uo.com/start_20.html). Viitattu 21.02.2002.

[UO2] Britannian Etiquette. Saatavilla osoitteesta:  
[http://www.uo.com/newplayer/newplay\\_2.html](http://www.uo.com/newplayer/newplay_2.html). Viitattu 21.02.2002.

# Tekstissä viitattut pelit

Pelien julkaisutiedot Pelit-lehti (Saatavilla lehtenä sekä osoitteesta: <http://www.pelit.fi>, osa internet sivuista vain Pelit –lehden tilaajille) ja MobyGames (Saatavilla osoitteesta: <http://www.mobygames.com>).

3 Skulls of The Toltecs, Revivtronic/Warner Interactive, 1996  
American McGee's Alice, Rogue Entertainment/Electronic Arts, 2000  
Ancient Domains Of Mystery (ADOM), Thomas Biskup, 1994-2002  
Betrayal At Krondor, Dynamix/Sierra, 1993  
Broken Sword: The Shadow of The Templars, Revolution/Virgin, 1996  
Carmageddon, Stainless Software/SCI, 1997  
Chrono Trigger, Squaresoft, 1995 (Julkaisuvuosi Japanissa)  
Civilization, Microprose, 1991  
Command & Conquer (pelisarja), Westwood/Virgin, 1995-  
Command & Conquer: Red Alert, 1996  
Dark Earth, Kalisto/MicroProse, 1997  
Dark Forces, LucasArts/Virgin, 1994  
Everquest, Verant/Ubi Soft, 1999  
Fallout, Interplay, 1997  
Firearms (Half-Life modi), Firearms Team (Smith, Nielsen, Reynolds & kumpp.), 1998-  
Gabriel Knight (pelisarja), Sierra, 1993-  
Half-Life, Valve/Sierra, 1998  
Heroes of Might and Magic 2: The Price of Loyalty, New World Computing/3DO Company, 1995  
Hitman: Codename 47, IO Interactive/Eidos Interactive, 2000  
Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, Lucasfilm, 1992  
King's Quest 3: To Heir Is Human, Sierra, 1986  
King's Quest 5: Absence Makes The Heart Go Yonder, Sierra, 1990  
King's Quest 7: The Princeless Bride, Sierra, 1994  
Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards, Sierra, 1991  
Maniac Mansion, LucasArts/Activision, 1988  
Master of Orion, Microprose, 1994  
Max Payne, Remedy Entertainment/3DRealms/Take 2, 2001  
MTV's Beavis and Butthead in Virtual Stupidity, Viacom International, 1995  
NHL 98, EA Sports, 1997  
Police Quest (pelisarja), Sierra, 1987-  
Quake 3 Arena, id Software, 1999  
Ripley's Believe It Or Not!: The Riddle Of Master Lu, Sanctuary Woods/U.S. Gold, 1995

Sam and Max Hit the Road (CD-ROM version), LucasArts, 1993  
Space Quest 4: Roger Wilco and the Time Rippers, Sierra, 1990  
Star Trek: 25th Anniversary, Electronic Arts, 1992  
System Shock 2, Irrational Games/Looking Glass Technologies, 1999  
The Curse Of Monkey Island, LucasArts/Virgin, 1997  
The Longest Journey, Funcom, 1999 (Julkaisuvuosi Euroopassa)  
The Secret of Monkey Island, LucasArts, 1990  
Ultima (pelisarja), Origin/Electronic Arts, 1980-  
Ultima 5: Warriors of Destiny, Origin, 1988  
Ultima 7: The Black Gate, Origin, 1992  
Ultima Online, Origin/Electronic Arts, 1997  
Unreal Tournament, Epic Games/GT Interactive, 1999  
Wolfenstein 3D, id Software/Activision/Apogee/GT Interactive, 1992  
X-Wing, Lucasarts, 1992