



MMORPG – Pelaajan matka immersioon

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Vuorovaikutteisuudensuunnittelu
Kevät 2005
Ville Kaipila

OPINNÄYTETIIIVISTELMÄ

Osasto Taide ja Viestintä	Erikoistumisala Vuorovaikutteisuuden suunnittelu
Tekijä Ville Kaipila	
Työn nimi MMORPG – Pelaajan matka immersioon	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 20.4.2005	Sivumäärä 56
Tiivistelmä	
<p>MMORPG eli Massive Multiplayer Online Role-Playing Game on massiivimoninpelin suurin ja suosituin alalaji, joka on viimeisen kymmenen vuoden aikana kokenut räjähdysmäisen kasvun.</p> <p>Pohjustuksena tutkimus käy läpi pelityypin historiaa, sen juurista nykypäivään, alkaen vuodesta 1979 ja päättyen vuoden 2005 kevääseen. Pyrkimyksenä on määrittää merkittävimmät kehitysaskleet, julkaisut ja tapahtumat.</p> <p>Tutkintotyö analysoi myös pelaajan identiteetin ja avatarin roolia suhteessa toisiinsa, muun muassa käyttäen apuna Richard A. Bartlen pelaajateorioita. Päämääränä on myös tutkia pelaajan immersoitumista avatarinsa välityksellä ja sitä ilman, kuten myös määrittää mitä immersoituminen tässä pelityypissä voi olla.</p>	
Aineisto Kirjallisuus, aikakauslehdet, Internet, pelejä	
Asiasanat MMORPG, moninpeli, immersio, avatar, pelaaja	
Säilytyspaikka TAMK, Taide ja Viestintä, Finlayson	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Art and Media	Area of specialisation Interaction Design
Author Ville Kaipila	
Title MMORPG – Gamer’s Journey to Immersion	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written	
Date 20.4.2005	Number of pages 56
<p>Summary:</p> <p>MMORPG meaning Massive Multiplayer Online Role-Playing Game is the most popular and largest sub-category of the massive multiplayer games, which has grown rabidly over the last ten years.</p> <p>As an introduction my research goes over the history of the game type, from its origin to the present day, from year 1979 to the spring of the year 2005. The goal is to define the most significant developments, releases and events.</p> <p>The thesis analyses player’s identity and avatar’s role in relation with each other using, but not limited to, Richard A. Bartle’s research on player types. The research also explores player immersion with the help of the avatar or without it, as well defines what immersion really is in this genre of games.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Literature, magazines, Internet, games	
Key words MMORPG, Multiplayer, Immersion, Avatar, Gamer	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media, Finlayson	
Other information	

JOHDANTO	3
1. MÄÄRITELMÄ	5
2. HISTORIAA	7
2.1 Ensimmäinen massiivimoninpeli	8
2.2 Merkittävät pioneerit	11
2.2.1 Meridian 59	11
2.2.2 Ultima Online	11
2.2.3 Lineage	13
2.2.4 EverQuest	13
2.3 Muut merkittävät julkaisut	14
3. PELAAJASTA AVATARIIN	18
3.1 Pelaajan arkkityypit	20
3.2 Avatarin luonti	23
3.2.1 Case: Ultima Online	24
3.2.2 Case: Star Wars Galaxies	24
3.2.3 Case: World of WarCraft	25
3.3 Avatarin luonnin rajat	26
3.4 Avatarin statistiikan kehitys	27
3.4.1 Attribuutit	28
3.4.2 Luokkapohjainen	28
3.4.3 Taitopohjainen	29
3.5 Avatarin oikeudet	30
3.6 Avatarin kuolema, onko sitä?	30
4. IMMERSIO	31
4.0.1 Richard A. Bartle: Immersion tasot	32
4.0.2 Ernest Adams: Kolme immersion tyyppiä	34
4.0.3 Immersion käsittely työssäni	34
4.1 Käyttöliittymä	35
4.2 Tarinankerronnan muodot	36
4.2.1 Lineaarinen	38
4.2.2 Dynaaminen	39
4.2.3 Esitystyyli: Interaktiivinen	39
4.2.4 Esitystyyli: Passiivinen	39
4.3 Live -tapahtumat	39
4.4 Yhteisö	40
4.4.1 Case: Star Wars Galaxies	42
4.5 Monimediaallisuus	42
4.5.1 WWW	43
4.5.2 Gamics & Machima	43
4.5.3 Elokuvat ja sarjakuvat	45
4.5.4 Mobiililaitteet	45
4.6 Päämäärä, onko sitä?	46
LOPPUPÄÄTELMÄ	47
LÄHTEET	49

JOHDANTO

MMOG eli Massively Multiplayer Online Game on yksi moninpelaamisen historian suurimpia mullistuksia. Pelityypin markkinat ovat viimevuosien aikana levinneet niin valtavaksi, että markkinoilla on puhuttu jo ylitarjonnasta. Kuitenkin uusia yrittäjiä on tulossa kokoajan lisää, ehkä hieman hiipuvalla tahdilla.

Tarkoitukseni oli tutkia MMOG:n tyypillisintä alalajia MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) tarkemmin, koska täysin roolipeliperinteestä poikkeavia teoksia olisi vaikea käsitellä saman tutkimuksen alla. Tosin valtaosa MMOG-peleistä, kuuluu MMORPG -alaluokkaan, ja ellen olisi rajannut tutkimustani yhteen peliin, olisi tarkasteltava ala vieläkin liian suuri. Lopulta kuitenkin tarkempi lähestymistapa löytyi varsin loogisesti tavoitettani analysoimalla. Olen aina pitänyt tärkeänä eläytymisen merkitystä peleissä, joten sen oli oltava tärkeä osa työtäni. Tästä johdosta elämyksellisyys ja tässä tapauksena varsinkin immersio oli se päämäärä, jonka tietä minun oli kartoitettava. Minun oli siis etsittävä vastauksia kysymyksiin kuten: ”Mitkä osat ovat ehdottomia immersion luontiin? Miten määritän immersion?”.

Suurin osa ihmisistä kokee MMORPG:t pelaajana, joten pelaajan perspektiivistä lähestyminen tuntui järkevältä, enkä ole kyseenalaistanut tätä. Samalla työ kuitenkin toimii myös kehittäjälle hyödyllisessä näkökulmassa, koska se pyrkii määrittämään kokemuksen hyvät ja huonot tekijät ja antamaan eväitä analysoida miten peli toimii.

On myös huomattava, että varsinaista virallista suomenkielistä määritelmää sanalle MMOG tai MMORPG ei ole, mutta käytän yleisesti lajityyppiin viitaten ”massiivimoninpeli” nimeä, jonka käyttöä perustelen tarkemmin luvussa 1..

Ymmärtääkseen massiivimoninpelejä on ymmärrettävä niiden historia. Itse massiivimoninpelien historia ei ole ajallisesti pitkä, vain noin 10 vuotta, mutta sitä edeltäneet vaiheet saavat juurensa jo vuodesta 1979. Käyn työssäni vain historian kannalta merkittävimmät julkaisut läpi, sillä kaikkien läpikäyminen varsinkin EverQuestin julkaisun jälkeisestä ajalta on lähes mahdottomuus. Kaiken pelimateriaalin läpikäymisen mahdottomuutta kuvaa hyvin MMOWorlds.com:in

massiivimoninpeliluettelo, joka sisältää satoja eri pelejä. Suurin osa luettelon peleistä on julkaistu viimeisen kymmenen vuoden aikana.

Pelien toimivuuden ja yhteisöllisyyden tutkimisessa olen käyttänyt Richard A. Bartlen tutkimusta laajasti hyväksi, sekä vanhaa tutkimusta ”Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suits MUDs”(1996) että uutta kirjaa ”Designing Virtual Worlds” (2004). Käytän myös muita lähteitä, mutta Bartlen rooli pioneerina niin virtuaalimaailmojen luojana kuin tutkijana on hyvin merkittävä, joten hänen osuutensa on merkittävä työssäni.

Käytän esimerkkeinä seuraavia pelejä: Ultima Online, Star Wars Galaxies ja World of WarCraft. Syitä näiden käyttöön on kaksi: pelit ovat ilmestyneet sopivasti eri aikoina, joten ne kuvaavat jossain määrin aikaansa ja toisaalta myös eri suunnitteluvisionia. Toinen syy on, että olen tutkinut ja pelannut jokaista esimerkeistä kuukausia, joitain jopa vuosia, joten tunnen esimerkkini riittävän hyvin.

Työni tarkoitus on toimia tienviittana, yhtenä mahdollisuutena, miten lähestyä pelaajan kokemusta massiivimoninpelien maailmassa. Tutkin niin matkaa pelaajasta avatariin kuin pelaajan immersoitumista peliympäristöönsä avatarin avulla.

1. Määritelmä

Sana MMOG tulee sanoista Massively Multiplayer Online Game eli massiivinen verkkomonipeli. MMORPG puolestaan tulee sanoista Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Termin keksi alkuaan joko 3DO tai Origin/Electronic Arts riippuen siitä, kumman tarinaa haluaa uskoa. Gamespyn artikkelin perusteella on kuitenkin luultavaa, että 3DO oli ensimmäinen termiä käyttänyt taho (GameSpy.com 2003, 1). Varsinaista vakiintunutta suomenkielistä vastiketta MMOG:lle tai MMORPG:lle ei ole. Esimerkiksi Pelit -lehti käyttää termejä massiivimonipeli (Pelit 9/2003, s.72), massiivi nettipeli (Pelit, 2/2004, s.76; Pelit 3/2004, s.69), tai jotain siltä väliltä varsin vapaasti arvostelusta tai arvostelijasta riippuen. Käytän itse sanaa massiivimonipeli, sillä se kuvastaa pelin luonnetta ja alkuperäistä sanaa paremmin kuin esimerkiksi nettipeli, joka saattaa tarkoittaa mitä tahansa verkon kautta monipelattavaa peliä.

Täsmällistä tai yksittäistä määrittystä massiivimoninpeleille ei ole olemassa, mutta massiivimoninpeleiksi kutsutuilla peleillä on tiettyjä yhteispiirteitä. Ne ovat lähes poikkeuksetta ainoastaan moninpelejä, eivätkä tarjoa yksinpeli ominaisuuksia. Pelit ovat myös palvelin pohjaisia, joka tarkoittaa että kaikki pelimaailman puolesta merkittävät tapahtumat suoritetaan palvelimen päässä, ei pelaajan päätteellä. Kaikki massiivimoninpelit tarvitsevat myös käytännössä Internet -yhteyden toimiakseen.

Pelimaailma on myös periaatteessa, huoltokatkoksia ja lopettamista lukuun ottamatta, aina olemassa ja elossa, riippumatta siitä onko pelaaja pelimaailmassa vai ei.

Käytännössä pelimaailmat eivät myöskään ole ikinä tyhjiä, vaan pelaajia riittää ympäri vuorokauden. Massiivimoninpelit ovat myös aina graafisia, poiketen täten ratkaisevasti MUD:eista (Multi User Dungeon), eli tekstipohjaisista moninpelimaailmoista.

Massiivimoninpelien virtuaalisen maailman kokoa ei ole määritetty, mutta yleensä sanalla ”massiivinen” tarkoitetaan tuhansista pelaajista koostuvaa maailmaa. (MMO Worlds, 1) (Wordiq.com, 1.)

Edellä mainittu ei kuitenkaan vielä riitä erottamaan lajityyppejä esimerkiksi aina pystyssä olevasta Neverwinter Nights tai Counter Strike -palvelimesta (paitsi yleensä pelaajamäärien puolesta). Varsinaiset massiivimoninpelien palvelimet ovat pelinkehittäjän, tai tietyn kaupallisen tahon ylläpitämiä. Yleistä on myös, että pelin

pelaamisesta peritään kuukausimaksu, yleensä noin 10 - 15 dollaria kuussa, mikä sisältää rajattoman pelioikeuden tälle ajalle. Tosin tämäkään ei ole aina totta, esimerkiksi Guild Wars ei peri kuukausimaksua, vaan perustuu täysin tuottoon jota kehittäjät saavat itse tuotteen myynnistä. Kiintoisana yksityiskohtana kyseisen pelin kehittäjä ei luokittele peliään roolipelattaviksi massiivimoninpeliksi eli MMORPG vaan luokkaan CORPG (Competitive Online Role-Playing Game), koska osa pelistä ei ilmeisesti tapahdu heidän palvelimellaan. Tämä kuitenkin kuvastaa hyvin lajityypin määrittelyn vaikeutta, koska mitään virallista määritystä sanoille ei ole. Käytännössä siis kehittäjät tai markkinoijat keksivät itse lisää määritesanoja, kun taas pelimedia saattaa käyttää toisia. Toinen esimerkki on Anarchy Online, joka tarjosi vuoden 2005 alussa ilmaisia pelitilejä, jotka tosin eivät sisältäneet pelin lisäosia. Kiintoisana piirteenä ilmaiseksi pelaavat näkevät pelissä oikeita mainoksia (esimerkiksi Spriten) rakennusten seinillä. (Gamespy, 6.) (Grimwell Online, 1.)

Dictionary.com määrittää sanan roolipeli (roleplaying game) seuraavanlaisesti:
(Dictionary.com, 3)

Peli jossa pelaajat ottavat hahmojensa roolin, ja näyttelevät fantastisia seikkailuja, joiden lopputuloksen määrää osittain nopan heitto.

Lyhyesti todeten roolipeli monissa massiivimoninpeleissä tarkoittaa käytännössä, että hahmoilla on kehittyviä ominaisuuksia (lisää luvussa ”3.4 Avatarin statistiikan kehitys”) ja että pelissä on taustatarina. Osa pelaajista ottaa roolin ja roolipelaa, osa ei. Yksikään peli ei varsinaisesti pakota pelaajaa immersoitumaan tarinaan ja näyttelemään tiettyä roolia.

Päädyn täten seuraavaan määrittelyyn siitä, mitä massiivimoninpelit ovat tai sisältävät:

- Pelaajia tuhansia.
- Pysyvä pelimaailma.
- Graafinen.
- Palvelin pelinkehittäjällä.
- Vaativat pelaajalta Internet tai muun verkkoyhteyden.
- Mikäli MMORPG, pelaajahahmolla on yleensä kehittyviä ominaisuuksia.

Määrittäminen ei ole silti kaiken kattava ja jättää joidenkin pelien määrittelyn vaikeaksi usein johtuen siitä, että pelaajien lukumääriä saatetaan pitää liikesalaisuutena tai palvelimen rakenne saattaa olla vaikea selvittää. Joskus ei voi olla edes varma, onko kyseinen sovellus esimerkiksi keskustelukanava vai peli. Tämän takia määritte saattaa olla edelleen joissain tapauksissa epämääräinen.

2. Historiaa

Massiivimoninpelien esiasteena voidaan pitää MUD:eja eli ”Multi User Dungeon” -pelejä, joista ensimmäisen loivat Roy Trubshaw ja Richard Bartle. Molemmat heistä olivat opiskelijoita Englannin Essexin yliopistossa ja innokkaita tekstiseikkailupelien ystäviä, joista mainittakoon esimerkiksi Advent (tekijä Willie Crowther 1972) ja Zork (tekijä Infocom 1977-1979). Vuonna 1979 Roy Trubshaw löysi tavan hyväksikäyttää Decsystem 10 -tietokonetta yliopiston verkossa, mikä mahdollisti jaetun muistin useamman saman ohjelman välillä. Tämä mahdollisti useamman yhtä aikaa ajettavan samanlaisen ohjelman kommunikoinnin. Kesätyönsä ansiosta Trubshaw sai viettää rajattomasti aikaa yliopiston tietokoneen parissa, joka mahdollisti ensimmäisen MUD:in synnyn. Kyseisen kesän aikana Trubshaw mallinsi oman kotitalonsa tekstipohjaisesti ja antoi käyttäjille mahdollisuuden tarkastella sitä. Käyttäjät pystyivät navigoimaan talossa verkon välityksellä ennalta määrättyjä avainsanoja kirjoittaen. Tätä läpimurtoa voidaan pitää ensimmäisenä toimivana verkkopeliympäristönä, vaikka se ei ollut vielä itsessään peli. Trubshawin tavoite oli saada sovelluksestaan peli, ja hän jatkoi ohjelman kehitystä toisen yliopiston opiskelijan Richard Bartlen kanssa. Trubshaw oli kuitenkin itse valmistumassa yliopistosta, eikä hänen aikansa riittänyt pelin valmistamiseen loppuun asti. Bartle työskenteli aluksi Trubshawin kanssa, ja tämän valmistuttua hän jatkoi työtä pelin parissa ilman Trubshawta. Bartle lisäsi pelirunkoon sisältöä ja jatkoi myös ohjelmointipuolen viimeistelyä. Bartle lisäsi peliin paljon Dungeon & Dragons (Tactical Studies Rules 1974) ”kynä ja paperi” -roolipelien elementtejä ja mahdollisti, että pelaajat pystyivät ryhmänä selvittämään tehtäviä. On tosin huomattava, että Bartle henkilökohtaisesti pitää suurimpana sisällöllisenä innoittajana Robert E. Howardin Conan Chimerialaisen maailmaa (Designing Virtual Worlds, s.63), eikä Dungeon & Dragonsin tarjoamia maailmoja.

Voidaan luonnehtia, että Trubshaw oli ensimmäinen moninpeliohjelmoitsija kun taas Bartle oli ensimmäinen moninpelisuunnittelija. Molemmilla oli voimakas vaikutus siihen mistä lopulta kehittyisi massiivimoninpeli.

Pääsiäisenä 1980 valmistui MUD:in kolmas versio. Bartlen mukaan hän itse kirjoitti siitä 75 % ja Trubshaw 25 %. Bartle tosin huomauttaa, että Trubshawn osuus oli merkittävin koko pelin kannalta. Versio kolme tunnetaan laajalti ensimmäisenä versiona MUD:eista, koska samana vuonna Essexin yliopisto liittyi JANET (British Academy Network) ja ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) verkkoihin. Keväällä 1980 MUD sai ensimmäisen Essexin ulkopuolisen käyttäjänsä. Pian yliopisto alkoi myöntää virallisesti ihmisille pääsyn pelata peliä yöllä kello kahden ja kuuden aamulla välisenä aikana, varmistaen ettei peli ruuhkauttaisi verkkoa päiväsaikaan. (GameSpy.com, 2., 3., 4.) (History of the Internet, 1.) (Richard A. Bartle, 1.).

2.1 Ensimmäinen massiivimoninpeli

Kaikki tarvittavat osat massiivimoninpeliä varten olivat jo olemassa kahdeksankymmentäluvun lopulla. Lucasfilm Gamesin (nykyään Lucasarts) työntekijät Randy Farmer ja Chip Morningstar tunnetaan ensimmäisen tunnetun kaupallisen pelimaailman luojina. Lucasfilms julkaisi pelin alun perin pääasiassa Japanissa nimellä Habitat. Pelin päivitetty ja hieman muunneltu versio julkaistiin myöhemmin Amerikassa nimellä Club Caribe. Peli oli tehty Commodore 64-tietokoneille ja sitä pystyi käyttämään Quantum Linkin (Q-Link) kautta, mikä mahdollisti enemmän kuin kuusitoista pelaajaa yhtäaikaan, mikä oli ajan standardit ylittävä määrä. Quantum Link oli verkkopalvelu Commodore 64 ja 128 -tietokoneille ja se mahdollisti muun muassa posti-, keskustelu- ja uutistoimintoja. Quantum Link toimi vuosina 1985 -1994 ja nykyään se tunnetaan nimellä American Online (eli AOL). Pelillä oli ainakin 15 000 käyttäjää. Habitat ja Club Caribe olivat kuitenkin varsin yksinkertaisia keskustelukanavatyylisiä ohjelmia eivätkä ne toimineet Internetin välityksellä. Niissä oli kuitenkin jo modernien massiivimoninpelien piirteitä, kuten henkilökohtaiset graafiset avatarit. (The Lessons of Lucasfilm's Habitat (1990), 1.)



1. Habitat

Sierra tuotti myös 1980-luvun loppupuolella pelimaailmoja, joista tunnetuin on ehkä Air Warrior. Ensimmäinen kaupallinen versio ilmestyi vain Macintosh-tietokoneille 1987. Kyseinen peli toimi Sierran Genie-verkossa, ja pelin tekijänä toimi pelitalo Kesmai. Pelin verkkomaksut olivat huomattavat, sillä peli maksoi 10-12 dollaria tunnilta. Tästä huolimatta peli keräsi uskollisen käyttäjäkunnan, joka mahdollisti pelin jatkokehityksen. Myöhemmin peli siirtyi myös Internetin välityksellä toimivaksi. (NFL Squatron, 1.)



2. Alkuperäinen Air Warrior

Ensimmäinen varsinainen massiivimoninpeli oli vuonna 1996 ilmestynyt Meridian 59, joka täyttää kaikki luvussa 1. tekemäni määritelmän kriteerit. Se oli myös ensimmäinen kaupallinen ja kuukausimaksun vaativa MUD:iin perustuva graafinen peli. 3DO:n tuottamaan pelimaailmaan pääsi käsiksi Internetin kautta ja se oli jatkuvasti pelaajien ulottuvilla. Meridian 59 ei kuitenkaan ollut vielä se peli, joka vei lajityypin laajoille

massamarkkinoille. Eikä se ollut myöskään SSI:n Dark Sun Online, joka ei ikinä saavuttanut suurta suosiota ja katosi pian markkinoilta.

Vuonna 1997 ilmestyi Ultima Online, Electronic Artsin kehitystiimi Originilta. Ultima Online ylitti kaikki kaupalliset oletukset ja pelaajia oli hyvin nopeasti kymmeniä tuhansia. Ultima Onlinen pääsuunnittelijana toimi Raph Koster, joka tunnettiin lähinnä yhtenä Legend MUD:in suunnittelijana.

Nykyään massiivimoninpeliksi voidaan luokitella kymmenittäin eri pelejä, mutta niiden pelaajamäärä vaihtelee huomattavasti. Markkinoilla on tällä hetkellä toistakymmentä suurta ja kaupallista massiivimoninpeliä, joissa on kymmeniätuhansia pelaajia. Kaikki massiivimoninpelit eivät ole roolipelejä, vaikka valtaosa nykymarkkinoilla onkin niitä. (MMO Worlds, 2) (GameSpy.com, 1).

2.2 Merkittävät pioneerit

Ensimmäiset massiivimoninpelit poikkesivat toisistaan ehkä radikaalimmin kuin tämän päivän tarjonta. Ultima Online oli täysin taitopohjainen ja kuvattu isometrisesti spriteilla (sprite: 2-ulotteisesti piirretty pelihahmo) ., kun taas EverQuest oli täysin tasopohjainen ja 3d-kiihdytettyllä grafiikalla varustettu. Tutkin lisää tasojen ja taitojen eroista ”3.4 Avatarin statistiikan kehitys” -luvussa.

Kiinnostavaa on, ettei Ultima Onlinen alun perin uskottu kestävänsä muutamaa kuukautta pitempään, eikä saavan muutamaa tuhatta pelaajaa enempää käyttäjiä. Pelitalojen käsitys siitä, mitä massiivimoninpelit voivat olla kuitenkin, muuttui hyvin pian Ultima Onlinen julkaisun jälkeen.

2.2.1 Meridian 59

Meridian 59 (3DO/Near Death Studios 1996) esitteli moninpeleihin Avatarin ulkonäön muokattavuuden, monipuolisemmin kuin missään muualla internetissä pelattavassa pelissä. Yhtenä merkittävänä uudistuksena oli puheteksti hahmon pään yläpuolelle. Käsitys graafisten virtuaalimaailmojen avatarista oli syntynyt. (GameSpy.com, 1)

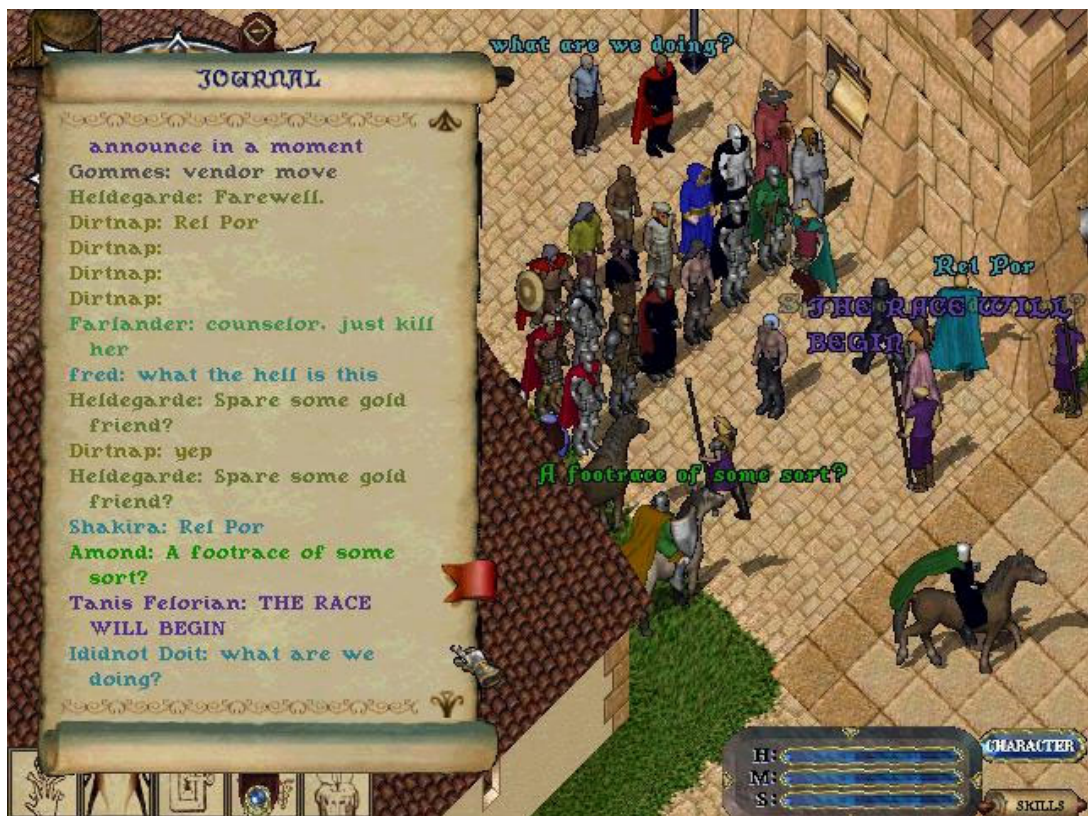


3. Meridian 59 oli alansa pioneeri.

2.2.2 Ultima Online

Richard "Lord British" Garriott:in johdolla ja Raph Koster:in suunnittelemana, Ultima Online (Origin/Electronic Arts 1997) tullaan aina muistamaan pelinä, joka toi massiivimoninpelit laajalle yleisölle. Toisin kuin Meridian 59, Ultima Onlinen kuvakulma on linnunsilmäperspektiivistä, mutta peli oli toteutettu Meridian 59 tapaan sprite -pohjaisesti. Aito 3D-moottori oli siihen aikaan liian vaikea toteuttaa massiivimoninpeliksi, eikä aitoja sovelluksia ollut markkinoilla muuta kuin id-Softwaren Quake -pelin ensimmäinen osa. Ultima Online ilmestyi kauppojen hyllylle

vuoden 1997 loppupuolella. Pelaajan ostamasta versiosta riippuen, se sisälsi kuukaudesta kolmeen kuukauteen ilmaista peliaikaa. Pelin kuukausihinnaksi tuli Meridian 59 tavoin 9.95\$ kuukaudessa, jota perittiin ilmaisen pelaajan loputtua. Pelillisesti Ultima Online tarjosi paljon enemmän sen hetkiseen ainoaan kilpailijaansa nähden. Grafiikka oli paljon yksityiskohtaisempaa, avatarit saattoi muokata paljon monipuolisemmin ja maailman koko oli monikymmenkertainen Meridaniin nähden. Ultima Onlinen uudistukset lajityyppiin eivät kuitenkaan loppuneet siihen. Ultima Onlinen hahmonkehitys perustui taito -pohjaiseen (skill) hahmon kehitykseen, joka mahdollisti hahmon vapaan kehityksen niillä aloilla missä pelaaja halusi. Ultima Online antoi pelaajilleen myös mahdollisuuden omistaa omia taloja ja veneitä sekä perustaa pelin sisäisiä kiltoja. Ehkä tärkein seikka ensimmäisten pelaajien saamiseen oli kuitenkin pelin nimi. Ultima Online perustui tunnettuun, yli 5 miljoona kappaletta yhteensä myyneeseen Ultima-pelisaagaan. Kaikki yksinpelattavia Ultimoita pelanneet olivat valmiiksi potentiaalisia asiakkaista. Ultima Online ylittikin nopeasti kymmentuhannen pelaajan määrän. Vuonna 2005, Ultima Onlinella on Electronic Artsin mukaan yli 200 000 pelaajaa. (Ultima Online, 1.) (GameSpy.com, 1.) (Gamasutra, 3.) (MMOGCHART.COM, 1.)



4. Ultima Onlinen avasi massiivimoninpelit massamarkkinoille.

2.2.3 Lineage

Hieman Ultima Onlinen jälkeen ilmestyi Koreassa Lineage, joka oli ensimmäinen massiivimoninpeli, joka väittää rikkoneensa miljoonan pelaajan rajan. Tämä johtui muun muassa siitä, että Korean hallitus oli kieltänyt kaikkien japanilaisten konsolien myynnin maiden välisten kiistojen takia. Toisena seikkana Korean hallitus oli myös edelläkävijänä panostanut laajakaistayhteyksien saatavuuteen, varsinkin pääkaupungissaan. Osaselityksenä on myös Korean vahva pelihallikulttuuri, sillä toisin kuin lännessä, pelejä pelataan usein isolla joukolla julkisella paikalla. Tästä johtuen pelihallit saattavat ostaa tukuittain pelilisenssejä. Pelillisesti Lineage tarjosi kotimaansa koreankielellä olevan, vahvasti kilpailuviettiin vetoavan ja toimivalla hahmokehityksellä varustetun massiivimoninpelin. Ultima Onlineen verrattuna maailma oli kuitenkin paljon yksinkertaisempi lähes joka osa-alueella massataistelua lukuun ottamatta, johon Lineagen runko sopeutui paremmin. (Lineage, 1.). (GameSpy.com, 1).



5. Lineage rikkoi ensimmäisenä maailmassa miljoonan pelaajan rajan.

2.2.4 EverQuest

Verantin suunnittelema ja myöhemmin Sony Online Entertainmentin ostama EverQuest (Verant/Sony Online Entertainment 1999) oli ensimmäinen aidosti kolmiulotteinen massiivimoninpeli. Perusidea oli hyvin lähellä yksinkertaisia MUD:ja sekä hyvin

tehtäväpainotteinen, tämän vuoksi kaikki eivät Ultima Onlinen monipuolisuuden jälkeen halunneet hyväksyä tätä aidoksi massiivimoninpeliksi. Everquest kuitenkin osoittautui Ultima Onlinea helpommaksi omaksua, ja Ultima Onlinen monen ammatin ja pelityypin sijaan peli tarjosi käytännössä vain Dungeons & Dragons tyylistä luolastoseikkailua. EverQuestilla on arvioiden mukaan tänä päivänä noin 500 000 käyttäjää. EverQuestin jälkeen lähes jokainen pelitalo oli tuottamassa massiivimoninpelejä, näitä pelejä hyvin usein viitataan toisen sukupolven peleiksi. (GameSpy.com, 1.) (EverQuest, 1.) (MMOGCHART.COM, 1.)

6. EverQuest



2.3 Muut merkittävät julkaisut

EverQuestin jälkeen markkinat räjähtivät satojen eri yrittäjien suuruiseksi, ja määritys siitä, mitkä todella ovat massiivimoninpelejä kävi vaikeammaksi. Tämän johdosta käsittelen EverQuestin jälkeistä aikaa koostetusti ja vain merkittävien tapausten johdolla.

Asheron's Call (Turbine/Microsoft 1999) oli Microsoftin ja Turbine Entertainmentin vastaus EverQuestille ja Ultima Onlinelle. Pelillisesti *Asheron's Call* muistutti paljon EverQuestia vaikka siinä oli joitain Ultima Onlinenkin piirteitä. Merkittävin uudistus oli luultavasti valinnainen taistelu pelaajia vastaan. Pelaajat eivät voineet vahingoittaa toisiaan, elleivät molemmat osapuolet tähän suostuneet.

Norjalainen Funcom tuottaa tälläkin hetkellä Skandinavian luultavasti suurinta massiivimoninpeliä. Vuonna 2001 julkaistu *Anarchy Onlinen* merkittävin uudistus lajityyppiinsä oli yksityiset seikkaillut, jotka mahdollistivat pelaajan siirtymisen yksityiseen seikkailuun tyypillisestä pelaajien kesken jaetusta maailmasta. Tämä mahdollisti, että pelaaja saivat haluamansa kokemuksen ilman, että mahdollinen häirikkö pelaaja varastaisi toisen aarteen tai tappaisi toisen tehtävässä olevan hirviön. (Anarchy Onlinen, 1.)

Myöhemmin vuonna 2001 aloittanut, *The Dark Age of Camelot* puolestaan toi länsimaisista peleistä mukaan voimakkaimmin alueiden välisen kamppailun ja eri alueiden valloituksen. Kansojen väliseen konfliktiin peli ei pakota osallistumaan, mutta kaikki pelaajat automaattisesti kuuluvat johonkin kansaan. (Dark Age of Camelot, 1.)

Vuonna 2002 ilmestynyt saksalainen *Neocron* puolestaan sai kyseenalaisen maineen olemalla ensimmäinen massiivimoninpeli, jossa nähdään paljasta pintaa ja punaistenlyhtyjen kujia. Mitään tätä enempää ei peliin kuitenkaan ollut simuloitu, vaan aikuisviihdemäiset piirteet olivat ehkä vain loppujen lopuksi mainoskikka. Muuten peli ei tuonut mitään merkittävää uudistusta muihin kilpailijoihinsa nähden. (Neocron, 1.)

Ultima Onlinen menestyksen innoittamana Electronic Arts alkoi panostaa suurella rahalla massiivimoninpelejen tuottamiseen. Ideana oli, ettei yksikään oma peli kilpailisi toisen asiakaskunnasta. Vaikka idea ei sinänsä ollut huono, uudet hankkeet, ehkä Electronic Artsin sisäisistä ongelmista johtuen, eivät järjestelmällisesti toimineet. Electronic Arts tuotti Majestic (2001), Motor City Online (2001), Earth & Beyond (2002), The Sims Online (2002) sekä kaksi itsenäistä jatko-osaa Ultima Onlinelle (Ultima Online 2, Ultima Online Odysseia/UOX) joiden molempien kehitys lopetettiin ennen julkaisua. Edellä mainituista vain The Sims Online on vielä olemassa.

Majestic oli ensimmäinen ja tiettävästi ainoa massiivimoninpeliksi itseään kutsuva monimediasekoitus. Peli ilmestyi CD:llä vain Yhdysvalloissa ja rakensi pelin oikean maailman päälle. Pelaaja esimerkiksi saattoi saada mystillisiä puhelinsoittoja tai fakseja kesken työpäivän, jos näin tahtoi. Peli ei kuitenkaan menestynyt ja suljettiin 2002, vain vajaa vuosi ilmestymisensä jälkeen. On vaikea määrittellä oliko *Majestic* oikea massiivimoninpeli vai enemmänkin monimediapeli, mutta ainakin lehdistö ja Electronic Arts itse määrittelivät pelin massiivimoninpeliksi.

(BBC, 1.) (PCWorld, 1.) (Gamerifts.com, 1.)

Motor City Online tarjosi moottoriurheilun ystäville mahdollisuuden kilpailla toisten kuljettajien kanssa eri kilpailuissa ja kerätä rahaa auton virittelyä varten. Peli ei kuitenkaan kerännyt tarpeeksi käyttäjiä, ja peli sulkeutui vuoden 2003 alkupuolella.

Earth & Beyond keskittyi puolestaan pelkästään avaruusaluksella lentämiseen. Peli jätti hahmokehityksen kokonaan pois *Motor City Online*en tavoin ja keskittyi vain avaruusaluksen muokattavuuteen. Molemmat *Motor City Online*, *Earth & Beyond* ovat lopettaneet toimintansa. (*Motorcity Online Preview*, 1.) (*Earth & Beyond*, 1.)

The Sims Online -pelissä omaksutaan tavallisen ihmisen rooli, eikä peli sisällä taistelua vaan lähinnä oman kodin rakentamista, juhlimista ja sosiaalisointia. Peli perustuu miljoonia myyneeseen *The Sims* -pelisarjaan. On kuitenkin huomattava, että peli ei ole saanut toivottuja tilaajamääriä ja on ollut vaikeuksissa alusta alkaen. Jopa miljoonien käyttäjien oli ennustettu pelaavan peliä, normaalien *The Simsien* tapaan, mutta ilmeisesti *The Simsien* pelaajakunta ei ole vielä valmis moninpeilympäristöön.

Toisaalta *The Simsiä* on lehdistössä moneen otteeseen haukuttu sisällön puutteesta, ja melkein suoranaisesti lisenssillä rahastuksesta. Ajatus ei ollut aivan tyhjästä keksitty, sillä julkaisija Electronic Arts oli kuitenkin jopa saanut McDonald' sin sponsoriksi ja pelin täyttävin ruoka oli tämän takia Big Mac. Kyseinen tapaus oli myös tiettävästi ensimmäinen suora mainos pelityypin sisällä. Toinen varsinainen seuraaja oli *Anarchy Online* 2005, jolloin pelintekijät antoivat pelaajille mahdollisuuden pelata peliä ilmaiseksi (ilman lisäosia). Peli kuitenkin eroaa maksavien asiakkaiden sisällöstä, ja ilmaiskäyttäjät näkevät pelissä oikeita sponsoroituja mainoksia talojen seinillä ja ilmoitustauluilla. (*The Sims Online*, 1.) (*Alternet*, 1.) (*Grimwell Online*, 1.)



7. *Anarchy Online* sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen, toiselle planeetalle. Mainostajat eivät vielä ole fiktion tukemisessa mukana?

Samaa *The Sims* -idea on kopioinut esimerkiksi suomalainen *Habbo Hotel Kultakala*. Tosin tässä tapauksessa peli perustuu täysin Internet-selaimella toimivaan maailmaan, joka ei sisällä kuukausimaksuja vaan rahastus tapahtuu esimerkiksi huonekalujen oston merkeissä. (*Habbo Hotel Kultakala*, 1.)

Vuonna 2003 ilmestynyt *Planetside* on ensimmäinen perinteisten ammuskelupelien tyyliin, reaaliaikaisen taisteluun perustuva massiivimoninpeli. Pelaajat voivat liittyä yhteen kahdesta eri puolesta ja taistella maailman herruudesta toista osapuolta vastaan. Taisteluiden perusteella pelaajat nousevat arvoasteikolla, joka lisää taistelujen merkitystä. (*Planetside*, 1.)

Vuonna 2003 ilmestyi *Star Wars Galaxies*, joka perustui George Lucasin suosittuun *Star Wars* -elokuvaan. Peli on ensimmäinen massiivimoninpeli, jonka tekijätiimillä oli jo kokemusta massiivimoninpelin teosta. *Star Wars Galaxies* onkin monelta osin kahden eri suunnittelufilosofian risteytys, hahmojen eteneminen on välimuoto *EverQuestin* ja *Ultima Onlinen* väliltä. (*Star Wars Galaxies*, 1.)

Eve Online, joka myös ilmestyi vuonna 2003, tullaan muistamaan ensimmäisenä massiivisena strategiapelinä. (*Eve Online*, 1.) *Second Life* on nimensä mukaan toinen elämä, ja on luultavasti enemmän virtuaalimaailma kuin massiivimoninpeli. Pelaaja voi vapaasti luoda peliin sisältöä, olettaen että hän maksaa maavuokraa, joka saattaa olla suurissa maa-alueissa jopa satoja dollareita kuukaudessa. *Second Life* ei ole tietävästi iso yleisömenestys, mutta silti urauurtava uusien ideoiden kehittämisessä. (*Second Life*, 1.) (MMOGCHART.COM, 1.)

Vuoden 2004 lopussa ilmestynyt *EverQuest 2*, verrattuna Sonyn *Star Wars Galaxies* ei ole oikeastaan edistysaskel muussa kuin ”questien” eli tehtävien määrässä. Pelinä *EverQuest 2* on kirjaimellisesti nimensä veroinen. Tehtävät eivät lopu kesken, koska

uusien tehtäväpakkauksien voi ostaa erikseen noin viiden euron hintaan. Tunnelmaan on haluttu myös panostaa ja peliin on muun muassa äänitetty veteraaninäyttelijä Christopher Leen dialogia yhtä pelin tarinan keskeistä johtohahmoa varten. Muuten peli on edeltäjänsä tavoin luokkapohjainen ja esimerkiksi Star Wars Galaxiesiin verrattuna hahmoilla on vähemmän muokkaamisvaihtoehtoja. Vuoden loppupuolella ilmestyi myös ensimmäinen supersankari -massiivimoninpeli *City of Heroes* (jossa pelaaja ottaa supersankarin roolin) ja fantasiaepos *World of Warcraft*. Nämä pelit jatkoivat EverQuest 2 viitottamaa tehtäväpohjaista mallia.

(EverQuest 2, 1.) (City of Heroes, 1.)

Vuoden 2005 alussa myös Euroopassa ilmestynyt World of Warcraft ei oikeastaan mullistanut markkinoita vaan keskittyi Blizzardille tyypilliseen tapaan hiomaan jo tuttuja konsepteja. Peli on lyönyt ensimmäisenä miljoonan käyttäjän rajan kun pelkästään Euroopan ja Amerikan käyttäjät lasketaan yhteen. Hiottujen ja hyvin testattujen pelien maineessa oleminen tuntui siis auttavan, ja peli oli myös toimiva julkaisuhetkellä. (World of Warcraft, 1.; 2.)

Massiivimoninpelejä on koko ajan kehitteillä lisää, esimerkiksi Tolkienin tarustoon perustuva Middle Earth Online, klassiseen pöytäroolipeliin perustuva Dungeons & Dragons Online ja Star Trek Online ovat kehityksessä.

3. Pelaajasta Avatariin

Massiivimoninpelien yhteydessä pelaajan hahmoon saatetaan viitata puhtaasti hahmona tai avatarina. Sanan avatar käyttöön massiivimoninpelien yhteydessä ei ole selvää yksiselitteistä syytä, mutta on montakin mahdollisuutta, miksi sitä on alettu käyttää. Hyvin yksinkertainen vastaus voisi olla Ultima Online, koska perinteisesti Ultima -sarjoissa pelaaja on ollut pelaajahahmo nimeltä Avatar, vaikkei pelaaja Avatarin hahmoa Ultima Onlinessa ottanutkaan. Kuitenkin avatar -käsite on ollut käytössä jo kauan ennen Ultima Onlinea, esimerkiksi erilaisten graafisten keskustelukanavien osallistujien kuvakkeita kutsutaan myös yleisesti avataroiksi. Dictionary.com määrittää ehkä parhaiten sanaa avatar massiivimoninpelien yhteydessä: (Dictionary.com, 1.)

- Ihmisille, jotka työskentelevät virtuaalimaailmojen tai käyttöliittymien ääressä, sana avatar tarkoittaa henkilön ikonia tai edustusta jaetussa virtuaaliympäristössä. Termiä käytetään joskus MUD:eissa.
- Tarkoittaen samaa kuin root, superuser joissain UNIX -ympäristöissä. Saanut alkunsa hakkerista, joka piti termejä root ja superuser mielikuvituksettomina.

Merriam-Websterin (Merriam-Webster, 1.) määrittelyt olivat myös kiintoisia:

- Hindujen jumalan jälkeläinen; ihmisen tai eläimen muodossa. Pääasiassa Vishun inkarnaatioon yhdistetty sana.
- Palvotun tai ihailun kohteen inkarnaatio.
- Muutosvaihe tai versio jatkuvasta perusolemuksesta.

Avatarin voi siis mieltää olevan pelaajan oma ruumiillistuma peleissä. Avatar käyttäytyy juuri niin kuin pelaaja haluaa ja pystyy mihin tahansa pelin antamissa rajoissa. Harvey Smith pohtii pelaajan avatarin/hahmon merkitystä puhuessaan enemmänkin yksinpelin kannalta, mutta määritystä voi helposti soveltaa myös massiivimoninpeleihin:

”Termi hahmo on osien summa, jotka tekevät henkilöstä erilaisen toisistaan. Se on lista ominaisuuksista jota hahmolla on, mutta myös lista ominaisuuksista jota hahmolla ei ole. Hahmo on kuvitteellinen henkilö, keksitty henkilö. Hahmo on pelaajan työkalu, jolla pelata peliä, ja jonka avulla pelimaailma reagoi pelaajan olemassa oloon.” (Gamasutra, 1.)

Sonja Kangas puolestaan määrittää massiivimoninpelien esiasteen, MUD:ien, identiteetin omalle minälle luotuna keinotekoisena lisänä tai omalla identiteetillä leikittelevänä luomuksena, tosin käyttämättä avatar -sanaa.

(Johdatus Digitaaliseen Kulttuuriin, s155)

Richard Bartle puolestaan käyttää sanaa avatar osana hänen nelivaiheista immersion syntymistä kuvaavaa teoriaansa. Bartlen mukaan pelaaja on ihminen, joka istuu

tietokoneen ääressä ja toimii interaktiossa virtuaalimaailman kanssa. Pelaaja kontrolloi häneen itseensä assosioitua objektia virtuaalimaailman sisällä. Riippuen siitä, miten pelaaja tähän objektiin suhtautuu, määrittyy hänen immersionsa taso. Pelaaja vähintään kokee objektin hänen edustajanaan virtuaalimaailmassa eli avatarina. Bartlelle avatar on sätkynukke, jonka kautta pelaajat voivat toimia. Seuraavat askeleet immersioon sulauttavat pelaajan ja avatarin vähitellen yhdeksi ja samaksi henkilöksi. Palaan Bartlen immersion luokkiin luvussa ”4.0 Immersio”. (Designing Virtual Worlds, s.154-157)

Raph Koster, muun muassa Ultima Onlinen ja Star Wars Galaxies pääsuunnittelija, määrittää sanan avatar ”avatarojen oikeudet” julistuksessaan. Hänen mukaansa avatarit ovat yksinkertaisesti kaiken muotoisten virtuaalitulojen asukkaita. Palaan myös Raphin teoriaan myöhemmin, pelaajien/avatarin oikeuksien myötä luvussa ”3.5 Avatarin oikeudet”. (Raph’s Website, 1)

Kuten edellä osoitin, pelaajan avatarille ei ole täysin yhtenäistä käsitettä. Voidaan kuitenkin todeta, että sanaa avatar voi käyttää pelaajan hahmon kuvaamiseen, riippumatta siitä miksi pelaaja kokee avatarin. Tämän takia käytän sanaa avatar Bartlen tapaan, pelaajan virtuaalisena edustajana, mutta en osana hänen immersio -teoriaansa. Sana avatar on ennen kaikkea minulle pelaajan oman tarinan kulkuväline, jonka merkitys pelaajalle on tapauskohtainen. Seuraavissa luvuissa tarkastelen avatarin eri vaiheita massiivimoninpeleissä.

3.1 Pelaajan arkkityypit

Vuonna 1990, ensimmäisen MUD:in luomistyössä mukana ollut Richard A. Bartle kirjoitti artikkelin ”Who plays MUAs?” (MUA = Multi-User Adventure), joka toimi esiasteella hänen myöhemmälle vuoden 1996 artikkelilleen ”Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDS”, joka puolestaan on ehkä tunnetuin virtuaalimaailmoja pelaavien käyttäytymistutkimus.

Bartlen MUD:eihin (mutta myös hänen itsensä puolesta myöhemmin massiivimoninpeleihin soveltama) kohdistuvan tutkimuksen mukaan pelaajan maailmaa voidaan kategorisoida kahteen kaksiulotteisten rajoitteiden analysointiin: itsenäinen

toiminta (acting) vastaan interaktio (interacting) sekä maailmakeskeisyys (world) vastaan pelaajakeskeisyys (player). Se mitä pelaajayhteisö pystyy tekemään, on rajattu näille rajoiteväleille. Toiminta Bartlen määrittelyssä tarkoittaa yhden pelaajan omaa itsenäistä toimintaa, kun taas interaktio on toimintaa johon tarvitaan useampi kuin yksi pelaaja. Maailmakeskeisyys tarkoittaa, että keskipiste on pelimaailmaan kohdistuva. Esimerkiksi jos pelimaailmasta tehdään niin iso, etteivät pelaajat juuri tapaa toisiaan, on pelaajien interaktio rajattua. Pelaajakeskeisyys on juuri edellä mainitun vastakohta eli pelaajille annetaan mahdollisimman vapaasti kommunikoida keskenään.

Kaikkiin ääripäihin Bartlen mukaan sisältyy uhka, että virtuaalimaailma loppuu olemasta peli, ellei jonkinlaista tasapainoa eri ääripäiden välillä ole. Esimerkiksi jos peli panostaa liikaa pelaajakeskeisyyteen, pelistä saattaa muotoutua pelkkä keskustelukanava. Vastaavasti jos massiivimoninpeli rajoittaa pelaajien interaktiota toisiinsa liikaa, tapahtuu vastakkainen ilmiö, jossa toiset pelaajat eivät oikeastaan merkitse mitään, eikä heidän kanssaan voi kommunikoida.

Huomattavaa on, että todelliset pelaajat ovat käytännössä pikemmin arkkityyppien sekoituksia kuin puhtaasti jokin esiteltävistä arkkityypeistä. Pelaajat voivat myös muuttaa pelaamistyyliään, tai pelimaailma voi olla niin suuri että siinä on useampi alamaailma johon arkkityypit eivät sovellu.

Bartle lajittelee pelaajat seuraavanlaisesti:

Achievers – Saavuttajat

Nämä pelaajat asettavat virtuaalimaailman pelilliset elementit etusijalle. He haluavat saavuttaa pelin määrittämiä tavoitteita, kuten saada lisää kokemusta tai uusia tasoja hahmolleen. Täten he kokevat maailman sen oman arvoitusasteikon mukaisesti.

Socialisers – Sosiaalisoijat

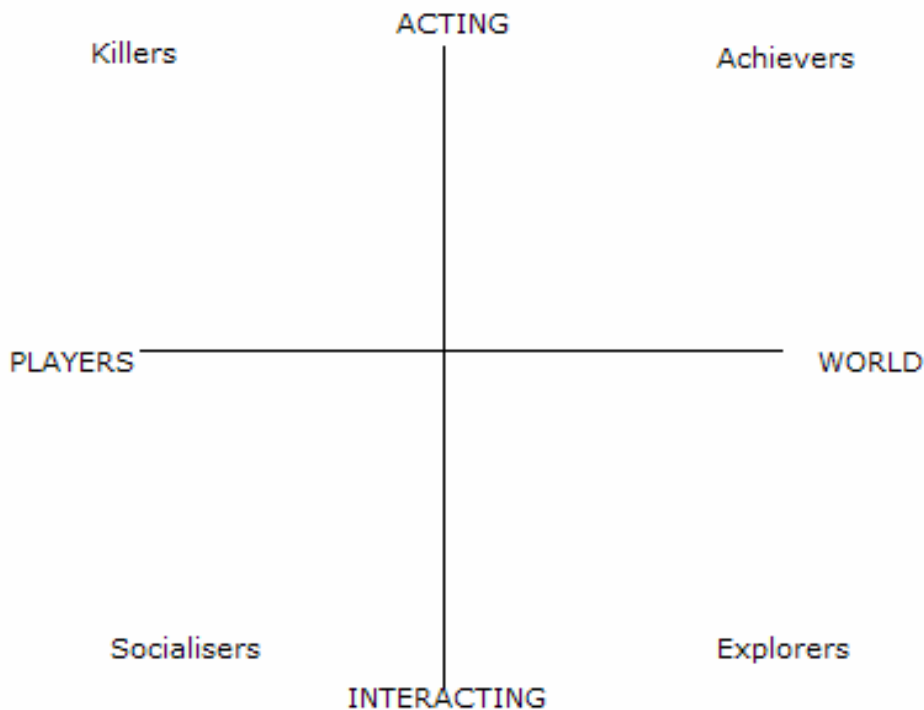
Ihmisiä joiden suurin palkinto on interaktio toisten ihmisten kanssa virtuaalimaailman välityksellä. Jotkut esiintyvät itsenään, jotkut roolipelaavat naamion takana.

Explorers – Tutkijat

Suurin saavutus tutkijalle on löytää uusia asioita virtuaalimaailmasta ja oppia kuinka maailma toimii. He nauttivat löydöistä ja aina etsivät uutta.

Killers – Tappajat

Tappajat nauttivat muiden hallitsemisesta. He todennäköisesti hyökkäävät toisten pelaajien kimppuun aina kuin mahdollista tai muuten vain yrittävät tehdä muitten elämästä hankalan esimerkiksi psykologisin keinoin.



8. Bartlen arkkityyppien kaavio.

Bartlen arkkityypit eivät ole mielestäni aukoton tapa lajitella pelaajia, kuten itse Bartlekin kirjassaan myöntää. Pelaajatyypit ovat esimerkiksi avoinna väärälle tulkinnalle, sillä jos esimerkiksi pelaajilta itseltään kysytään ketä he ovat he voivat vastata aivan toisin kun totuus on. Määrittely on myös avoinna yksinkertaisesti huonolle pelisuunnittelulle, se ei voi aina tietää ongelman perimmäistä syytä, esimerkiksi huonoa käytettävyyttä. Myös erilaiset testit, kuten Bartle testi (Measuring Bartle-quotient, 1.) ovat helposti kysymysten perusteella vastaajan manipuloitavissa.

Bartlen lajittelu on kuitenkin ensimmäinen ja yleistynein tapa jaotella massiivimoninpelaajia. Arkkityypit mahdollistavat myös sen, että suunnitteluvaiheessa eri pelaaja mieltymyksiä voidaan ottaa enemmän huomioon. Se myös korostaa eri pelaajien tarpeita ja suhdetta toisiinsa. (Richard A. Bartle, 2.)

3.2 Avatarin luonti

Aluksi massiivimoninpelien graafinen hahmonluonti oli varsin yksinkertaista. Hahmon ulkonäköön ei voinut vaikuttaa muuten kuin sukupuolella ja ehkä muutamalla hiustyylillä. Ajan ja teknologian kehittyessä kuitenkin pelaajan identiteetin korostaminen ja varsinkin The Sims -pelien suosio kohottivat avatarin merkitystä.

Hahmon ulkonäköön vaatetuksen osalta pystyi kuitenkin jo Ultima Onlinessa vaikuttamaan varsin tehokkaasti. Eri vaatteita ja haarniskoita pystyi käyttämään yhdistellen eri osia (esimerkiksi nahkahaarniskan hihat, mutta peltihaarniskan rintapanssari), ja lopputulos näkyi kokoajan pelissä. Myöhemmin ilmestynyt EverQuest oli paljon rajoittuneempi vaatetuksen suhteen, mutta tämän syynä on saattanut olla varhaisten 3D-korttien rajoitukset.

Hahmoa voi toki kuvata muulla tavalla kuin graafisesti, varsinkin MUD:eissa ainoa tapa oli tekstipohjaisesti, mikä tietysti mahdollistaa rajattoman vallan käyttäjille, mutta ei välttämättä ole tunnelman ja nykypäivän yleisön vaatimuksien tasoinen. Toisaalta se myös mahdollistaa immersion rikkomisen helpommin, koska tekstikenttää ei voi valvoa niin helposti kuin esimerkiksi mitä mahdollisuuksia pelaajalle annetaan graafisesti. Tämä tarkoittaa, että jos hahmolle ei haluta antaa vihreää ihoa, sitä ei yksinkertaisesti ole vaihtoehtona graafisessa hahmonluonnissa, kun taas sanan vihreä käyttöä tekstikentässä ei voi järkevästi tutkia automatisoidusti. Tosin tekstipohjaista kuvausta voi käyttää tukena olemassa olevalle graafiselle systeemille. Esimerkiksi Ultima Online ja Star Wars Galaxies hyödyntää tätä profiili mahdollisuudella, johon pelaaja voi vapaasti kirjoittaa lyhyen kuvauksen hahmostaan. Pelaajat voivat toisen hahmoa tarkastellessa lukea hahmon profiilin, antaen täten lisätietoa hahmosta. Tämä on tosin kaksiteräinen miekka, kuten jo edellä totesin.

Erilaisia lähestymistapoja hahmon luontiin ja hahmon ulkonäön muokkaukseen on kuvaavampaa lähestyä esimerkkien avulla.

3.2.1 Case: Ultima Online

Ultima Onlinessa pelaaja voi valita ihmishahmon joko miehen tai naisen väliltä. Hahmoon voi vaikuttaa ihonvärin ja hiustyylin osalta, mieshahmoilla voi olla lisäksi vielä erityyylisiä partoja. Peli kuvataan isometrisesti, eikä pelaaja pääse tutkimaan hahmoaan läheltä muuta kuin profiili ikkunan kautta. Pelaajan nimi ei ole ainutkertaisia maailmassa, eli peli sallii kaksi samannimistä pelaajaa samassa maailmassa.

Hahmon ulkonäköön vaikuttaminen ei kuitenkaan lopu tähän vaan pelaaja voi vaikuttaa ulkonäköönsä varsin vapaasti muun muassa pelin kaupoista löytyvällä vaatetuksella. Vaateilla pystyy tekemään eri kombinaatioita ja vaihtoehtoja on varsin runsaasti jopa nykyisillä standardeilla. (Ultima Online, CD-ROM)

3.2.2 Case: Star Wars Galaxies

Pelaajalla on valittavana kahdeksasta eri rodusta oma hahmonsa ja tämän sukupuoli. Riippuen rotu- ja sukupuolivalinnasta, pelaajaa saa tietyn määrään erillisiä valikkoja hahmonluontia varten. Pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa silmiin (väriin, asentoon, muotoon), kokoon (niin pituuteen kuin vyötäröön, ja naisilla rintoihin), karvoitukseen (hiukset, parta, silmäripset), väriin (ihonväri ja naisilla eri meikkien värit) ja mukana on myös muita pieniä vaihtoehtoja.

Laajin valikoima on ihmisellä, mutta muillakin roduilla on suuri valikoima riippuen täysin rodun ulkonäöstä, ja mitä siinä on järkevää olla muokattavissa. Hahmolla on siis tiettyjä rajoitteita, jotka eivät ole teknisiä, vaan enemmänkin fiktion sanelemia. Esimerkiksi wookiee on roduista pisin eikä mikään muu pelaajarotu voi olla täysipituista wookieta pitempi. Ihmisen ihonväri voi olla vaalea tai tumma, mutta ei esimerkiksi vihreä, koska luonnollisesti vihreäihoisia ihmisiä ei ole olemassa.

Ulkonäön määrittämisen jälkeen pelaaja saa valita aloitusammatin kuudesta eri perusammattista. Perusammatin valinta ei ole sitova, vaan pelaaja voi vapaasti vaihtaa ammatista toiseen.

Peli antaa mahdollisuuden sekä etu- ja sukunimeen. Tässä tulevat kuitenkin taas eteen näkymättömät säännöt. Aluksi pelaaja voisi luulla, että hänellä on täysi vapaus valita mikä nimi tahansa. Tosiasiassa jokaisella pelipalvelimilla voi olla vain yksi jokaista etunimeä. Lisäksi pelissä on tiettyjä suunnittelijoiden asettamia rajoituksia, esimerkiksi kukaan ei voi olla Luke Skywalker. Myös kiro sanat ja poliittisesti epäkorrektit nimet on etukäteen estetty.

Pelaajalla on myös mahdollisuus tehdä ja ostaa varsin laajasta valikoimasta vaatteita, joita voi vapaasti yhdistellä. Pelaaja voi nimeänsä, rotuansa ja sukupuoltaan lukuun ottamatta muokata hahmoaan ”image designer” -kyvyillä hahmon luonnin jälkeenkin. (Star Wars Galaxies, CD-ROM)

3.2.2 Case: World of WarCraft

Pelaaja saa valita kahdeksasta eri rodusta mieleisensä, jonka jälkeen pelaaja pääsee muokkaamaan hahmoaan. Pelaaja saa sukupuolesta ja rodusta riippuen eri mahdollisuuksia muokata hahmoaan. Pelaaja voi muokata ihonväriä ja karvoitusta, lisäksi myös jotain rodulle erityisiä piirteitä kuten torahampaita. Kasvot ovat puolestaan valmiita, eikä niitä saa muokata yksityiskohtaisesti vaan pelaaja saa valita omansa muutamasta mahdollisesta.

Pelaajan nimi muodostuu yhdestä sanasta ilman välilyöntejä ja sen pitää olla uniikki pelimaailman sisällä. Sopimattomat sanat ovat suodatettu pois ja kaikkien nimet alkavat pakosti isolla kirjaimella.

Pelaaja voi ostaa, valmistaa ja löytää uutta vaatetusta, mutta ne ovat kaikki luokkaan ja pelaajan tasoon sidonnaisia. Pelaaja ei voi esimerkiksi vaikuttaa asunsa väriin vaan on tyydyttävä siihen mitä löytää ja ostaa. Hahmon muokattavuus on heikoin, vaikka peli on uusien esimerkeistään. (World of WarCraft, DVD)

3.3 Avatarin luonnin rajat

Hahmonluonnissa näen pääasiassa kolmentyyppisiä rajoitteita, jotka käyvät osaksi ilmi edellisen luvun esimerkkien kautta. Pelaajan on kuljettava kolmen eri ”siivilän” läpi ennen kuin hän voi toteuttaa oman hahmonsä. Jokainen siivilä rajoittaa pelaajan mahdollisuutta ilmaista omaa olemustaan.

PELIN TEKIJÄN RAJOITTEET. Ensimmäiset rajoitteet tulevat maailman suunnittelijalta. Hän luo maailman ja siihen kuuluvat elementit. Hän määrittää minkä tyyppistä hahmoa pelaaja voi pelata ja miten hän voi ilmaista omaa itseään. Pelintekijät voivat esimerkiksi määrittää, että kaikkien pelaajien rotu on ihminen ja antaa tietyt parametrit, jolla avatarin ulkonäköä voi määrittää.

TEKNISIÄ RAJOITTEITA. Pelintekijä ei välttämättä voi tehdä mitä haluavat maailmassa, sillä nykyiset tietokoneet eivät ehkä pysty haluttuun tarkkuuteen tai suurimmalla osalla mahdollisista käyttäjistä ei ole tarvittavaa laitteistoa. Esimerkiksi jokaista hahmon hiusta ei voida erikseen renderöidä, sillä pelaajien tietokoneiden suorituskyky ei riittäisi tällaiseen tarkkuuteen. Tekniset esteet ovat myös oikeastaan osa pelintekijän suunnittelua, sillä suunnittelu saattaa lähteä teknisten esteiden rajoitteiden puutteesta.

PELAAJAN OMIA RAJOITTEITA. Viimeinen vaihe on pelaajan oma päätös. Pelaaja voi itse asettaa rajoja, ”Haluan olla vaaleahiuksinen” on yksi rajoite. Silloin pelaaja ei tee mustahiuksista hahmoa, vaikka pystyisikin. Yhteisö johon pelaaja haluaa kuulua voi asettaa rajat myös pelaajan puolesta. Esimerkiksi tietty kilta voi hyväksyä vain tietyn pelaajarodun jäseniä, tai olla hyvin tarkkoihin ulkonäkösäntöihin perustava kilta. Esimerkiksi Shadowclan hyväksyy World of WarCraftissa vain örkki-rodun edustajia, jolla on tietyn vihreä sävy. (Shadowclan, 1.)

3.4 Avatarin статистиikan kehitys

Avatar voi kehittyä taidoiltaan jokaisessa roolipelattavassa massiivimoninpelissä. Se millä ehdoin pelaaja voi kehittää hahmoaan on hyvin erilaista pelistä riippuen.

Nykyisistä peleistä voidaan karkeasti erottaa kolme avataria määrittävää tekijää: attribuutit, tasot ja taidot. Tasot ja taidot eivät välttämättä esiinny samassa pelissä, mutta se ei myöskään ole mahdotonta. Varsinkin uusimmilla peleillä on ominaisuuksia molemmista perussysteemeistä, joten monet pelit eivät puhtaasti kuulu kumpaankaan systeemiin.

Ultima Online

Attribuutit: On, käyttäjän muokattavissa.

Tasoja: Ei ole.

Taitoja: On.

Star Wars Galaxies

Attribuutit: On, käyttäjän muokattavissa.

Tasoja: On (piilotettu, vain oheistusta antavia tasoja).

Taitoja: On.

World of WarCraft

Attribuutit: On, käyttäjän muokattavissa.

Tasoja: On.

Taitoja: On.

3.4.1 Attribuutit

Jokaisella massiivimoninpeli roolipelihahmolla on perusattribuutit. Tyypillisesti näillä kuvataan pelaajan avatarin terveyttä, kestävyyttä, viisautta ja niin edelleen. Nämä eivät yleensä vaikuta siihen miten hahmo käyttäytyvät, vaan esimerkiksi älykkyyttä käytetään usein mittarina pelaajan kykynä loitsia taikoja. Attribuutit ovat usein esitetty numeroarvoin.

Avatarojen attribuutit ovat joko valmiiksi määritelty tai sitten pelaaja saa niiden tasapainoon jotenkin vaikuttaa. Joissain peleissä, kuten Ultima Online, pelaajan attribuutteja(”stats”(eli statistics) pelikielellä) voi edistää pelin aikana. Toisissa peleissä,

kuten World of WarCraftissa pelaajan статистиikkaan ei voi vaikuttaa, vaan se kehittyy automaattisesti tasojen mukana. Attribuuttien merkitys peleissä on Richard Bartlen mukaan pysyvä, enkä näe itsekkään, että esimerkiksi terveyttä mittaava palkkia korvataan massiivimoninpeli genressä lähiaikoina tämän yksinkertaisuuden ja toimivuuden takia. (Designing Virtual Worlds, s353)

3.4.2 Luokkapohjainen

Luokkapohjaisissa peleissä pelaaja valitsee hahmonsa luokan (esimerkiksi maagi tai ritari) luomisvaiheessa ja on tämän jälkeen sidottu valintaansa. Jokaisella luokalla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa, ja pelintekijä yleensä pyrkii siihen että luokat ovat jonkinlaisessa tasapainossa keskenään.

Luokalla sidonnainen peli on myös tasopohjainen ja pelaajan eteneminen tapahtuu pisteitä keräten (yleensä hirviöiden tappamisesta saatua). Jokaisella luokalla on tietty määrä ominaisuuksia joita pelaaja voi käyttää, mutta hän ei voi oppia toisen luokan ominaisuuksia tai vaihtaa luokkaa. Luokkapohjaisen kehityksen perustana on Dungeon & Dragons pöytäroolipelit.

Luokkapohjaisuus on myös tiettyjen pelaajatyypien mieleen, esimerkiksi saavuttajat (Archivers) pitävät selvistä tavoitteista, joilla he voivat selvästi verrata omia saavutuksiaan toisiin pelaajiin. Sosiaalisioijat eivät puolestaan välttämättä pidä maailman tavoitepohjoisuudesta, koska usein hyvin eri tasoilla olevilla hahmoilla ei ole mitään pelillistä syytä olla yhdessä. Tämä korostuu varsinkin kun tutun peliporukan toverit pelaavat peliä eri tahtiin, sillä liian kauas kehityksestä jääneen hahmon kanssa seikkailun mahdollisuus laskee dramaattisesti. Tätä ongelmaa tosin on pyritty korjaamaan esimerkiksi City of Heroes -pelissä, jossa pelaajille on annettu ”sidekick” ominaisuus. Kyseinen ominaisuus mahdollistaa merkityksellisen seikkailun ylempitasoisten kanssa (kaikki saavat kokemuspisteitä).

3.4.3 Taitopohjainen

Taitopohjainen ("skill") hahmon kehitysmalli ei sido hahmoa tiettyyn luokkaan hahmonluonnin yhteydessä. Kaikki hahmot aloittavat samanvertaisina ja erottuvat toisistaan ominaisuuksiltaan sen mukaan, mitä he harjoittavat tai mihin keskittyvät. Pelaaja ei ole tyypillisesti sidoksissa mihinkään luokkaan tai ammattiin. Täysin taitopohjainen systeemi antaa pelaajalle myös mahdollisuuden vaihtaa mitä taitoa pelaaja haluaa harjoittaa, ja mahdollisuuden unohtaa jo opittua. Periaatteena on, ettei pelaaja ole ikinä jumissa vaan hän voi aina kehittää hahmoaan haluamaansa suuntaan.

Tasapainon säilyttämiseksi taitopohjaisessa pelissä on usein tietty määrä taitopisteitä joita voi kuluttaa hahmon kehittämiseen. Kun pisteet ovat täynnä, joutuu pelaaja uhraamaan jo opittuja taitoja uutta oppiakseen. Taitopohjaisille peleille on myös tyypillistä, ettei uusien ja vanhempien pelaajien välillä ole täydellistä kuilua. Tämä johtuu siitä, ettei pisteitä ole loputtomasti, vaan pelaajat pystyvät suhteellisen nopeasti saavuttamaan toisten tason, ainakin jollain osa-alueilla.

Kaikki kehitys tapahtuu pelin aikana, harjoittamalla ominaisuuksia käytännössä. Miekkailutaito nousee vain miekkaa käyttämällä eli saadut kokemuspisteet on sidottu siihen mitä hahmo tekee.

Taitopohjainen kehitys suosii selvästikin sosiaalisiojioita, koska taitopohjaisissa systeemeissä pelaaja pystyy suhteellisen nopeasti hankkimaan erilaisia taitoja, eikä keneenkään hahmo ole pysyvästi lukkiutunut tiettyyn kehitystapaan. Ennen kaikkea pelissä ei ole näkyviä tasoja, vaan päältäpäin pelaajien hahmojen vahvuus ei näy. Tutkijat (Explorers) voivat tutkia kaikkia eri polkuja vapaasti valittavassa järjestyksessä. Kuitenkin taitojen kehitys on usein paljon helpompaa tai aikaa vähemmän vievää kuin tasojen kehitys. Tämä saattaa jättää saavuttajan tuntemaan, etteivät hänen saavutuksensa olleet tärkeitä, koska monet pelaajat pääsevät samaan kuin hän. Tavoite ei ole myöskään yhtä selvä, koska pelaajalla on vapaus kehittää tai unohtaa monia eri kykyjä, eikä vain lineaarisesti edetä tasoja ylöspäin. Toisaalta esimerkiksi Star Wars Galaxies sitoo taidot ammatteihin, jotka antavat pelaajalle eri tittleitä riippuen kuinka monta taitoa ammattiin kuuluen he osaavat.

3.5 Avatarin oikeudet

Onko avatarilla oikeuksia? Jos pelaaja on maksava asiakas, on hänellä oikeus saada mitä peli lupaa. Yleensä se on ainoastaan oikeus pelata maailmassa, joka saattaa muuttua millä tavalla tahansa. Raph Koster mietti avatarojen oikeuksia omassa artikkelissaan. Pelaajat usein vaativat tiettyjä oikeuksia avatarilleen suureen äänen, he myös saattavat väittää että heillä on oikeus tehdä tiettyjä asioita pelissä jos peli sen sallii. Esimerkiksi Ultima Onlinen alkuaikoina pelaajat saattoivat ryöstää toisten taloja rakentamalla huonekaluista tikkaita ja menemällä sisään katon kautta. Suunnittelijat eivät pitäneet tästä pelin hyväksikäytöstä ja sulki kiinni jääneiden pelaajien tilejä. Suunnittelijoilla on valta, ja tähän lopputulokseen päättyy myös Kosterin artikkeli. Avataroilla on täsmälleen niin paljon oikeuksia kuin pelin tekijä sallii, ne eivät riipu siitä, mitä peli itse saattaa sallia. Koster kuitenkin toteaa, etteivät pelintekijät saisi olla täysin piittaamattomia pelaajista ja heidän avataroistaan, sillä pelaajat voivat aina lopulta äänestää jaloin ja jättää kyseisen pelin. (Raph's Website, 2.)

3.6 Avatarin kuolema, onko sitä?

Avatar ei voi varsinaisesti kuolla missään suuressa massiivimoninpelissä. Toki ruudussa saattaa lukea ”you died”, mutta yleensä avatar pääsee pienellä tai väliaikaisella, suorituskykyyn liittyvällä rangaistuksella. Avatar ei siis voi kohdata lopullista kuolemaa, ellei siksi lasketa sitä kun pelaaja itse tuhoaa hahmonsa tai lopettaa sen pelaamisen.

Esimerkiksi Star Wars Galaxies hoitaa kuoleman näin:

Kun pelaaja häviää taistelun, avatar pyörtyy hetkeksi, jolloin helpoimmat otukset jättävät tämän rauhaan. Pahemmat hirviöt, tai vihamieliset pelaajat voivat ”tappaa” pelaaja hahmon kun se on pyörreksissä, mutta hahmo herää aina henkiin klooniasemalta, joka tavallaan toimivat tallennuspisteinä. Ainoa haitta on se, että varusteet kuluvat aina pelaajan ”kuollessa” ja pelaaja saattaa saada haavoja, jotka tarvitsevat tohtorien (toisten pelaajien jolla on tohtorin ammatti) hoitoa.

4. Immersio

Kun pelaajan työkalu, avatar, on käsitelty, jää jäljelle itse pelikokemus ja miten se muodostuu. Osa kokemuksesta on jo avatarissa itsessään, mutta maailman ja pelaajan kosketus avatarin välityksellä on määrittämättä. Pelit ovat kokemus, ja massiivimoninpelattavien roolipelien kokemuksen tarkoitus on saada pelaaja tuntemaan olevansa osa pelimaailmaa. Tämän takia viimeinen pääluku käsittelee immersiota.

Käytin tietosanakirjoja hyväkseni päästäkseni sanan juurille ja määrittelyyn ytimeen. On huomattava, että alkuperäinen haku tapahtui englanniksi ja olen itse tehnyt käännöksen. Joissain tapauksissa olen myös lyhentänyt vastausta. Dictionary.com:ista etsiessäni määrittäystä sanalla ”immersion” päädyin siihen, että oikea hakusana olisi ”immerse”, joka on sanan perusmuoto. Sain seuraavanlaisen määritelmän sanalle immersio (Dictionary.com, 2):

- Olla kokonaan nesteeseen peitossa, upotettuna.
- Baptismin kaste, jossa kastettava upotetaan veden alle.
- Kohdistaa huomio täysin tai syvästi.

Merriam-Webster (Merriam-Webster, 2) määritteli sanan seuraavanlaisesti:

- Uppoutua johonkin, joka ympäröi tai peittää.
- Tulla osaksi jotakin.
- Baptismin kaste, jossa kastettava upotetaan veden alle.

Päällimmäinen käsitys, joka sanasta immersio jäi sanakirjoja soveltaen, on peliin uppoutuminen tai pelimaailmalle täysin omistautuminen. Lumoutuminen voisi myös olla hyvä sana kuvaamaan tilaa jonka ihminen kokee kun hän todella välittää mitä tekee. Roolipelattavien massiivimoninpelien immersion tarkoitus on yleensä auttaa pelaaja tuntemaan olevansa osa maailmaa ja uskomaan, että hänen pelaamisellaan on merkitystä. Immersiosta puhuu myös veteraani pelisuunnittelija Ernest Adams (Gamasutra, 2.):

”... Yksi pahimmista videopelien ärsytyksistä on suunnittelijat, jotka haluavat näyttää kuinka ovelia he ovat. Keskeyttämällä pelaajien immersion kertoakseen että: ”Älä unohda, tämä on vain peli” (artikkelin

tapauksessa, näyttää ohjausvihjeitä kesken pelin), voi tulkita suunnittelijan oleva nokkela, mutta pelien tehtävä on antaa pelattavuutta pelaajalle, ei päinvastoin. Pelin immersiota keskeyttävät tempot eivät tue peliä, vaan vahingoittavat sitä. Ajattele jos Ridley Scott olisi tehnyt samanlaisen tempun keskellä Aliens elokuvan jännittävintä kohtaa...”

Immersio on siis tärkeä myös pelikokemuksena, ja sen puute voi tuhota pelin.

Pelisuunnittelija Brian Moriartyllä on seuraava mielipide asiasta ((The) Philosophical Roots of Computer Game Design, 1.):

”Tiedäthän, että illuusio on herkästi särkyvä. Se on vaikea saavuttaa, ja vaikea pitää yllä. Yksi tippa tarpeetonta verta, yksi pieni erehdys, yksi viittaus luomasi fantasia maailman ulkopuolelle on tarpeeksi sen tuhoamiseen. Nämä halvat efektit ovat yleensä viittaus vision puutteesta tai epävarmuudesta. Ihmiset jotka pistävät näitä asioita peleihinsä eivät työskentele tarpeeksi ahkerasti.”

Immersio siis ei ole vähäpätöinen asia, vaan pelaajan kannalta joko koko pelin kantava tai tuhoava tekijä. Seuraavaksi käyn läpi kaksi erilaista teoriaa jotka määrittävät immersion syntyä, ja käytän myös molempia teorioita soveltaen pohjana tutkiessani immersiota.

4.0.1 Richard A. Bartle: Immersion tasot

Richard A. Bartle kuvaa immersiota prosessiksi, joka koostuu tasoista.

- Pelaaja (Player)
- Avatar
- Hahmo (Character)
- Persoona (Persona)

Pelaaja on, kuten jo edellisessä luvussa käsitellen avataria on mainittu, ihminen pelaamassa peliä. Pelaaja on henkilö, joka kontrolloi virtuaalimaailmassa objektia(avataria), joka on hänen kulkuvälineensä kyseisessä maailmassa. Immersion syvyys riippuu siitä mitä pelaaja tuntee tätä objektia kohtaan. Jos hän tuntee, että objekti on vain tietokoneen luomus johon hän ei samaistu, immersiota ei synny.

Suurin osa pelaajista kuitenkin samaistuu Bartlen mukaan helpolla tähän objektiin eli avatariin. Pelaaja vähintään pitävät avataria hänen edustajanaan virtuaalimaailmassa, nukkena jota hän kontrolloi. Pelaaja viittaa avatariinsa kolmannessa persoonassa, mutta saattavat elollistaa sen parilla persoonallisuuteen viittaavalla eleellä, tyyliin: ”Liisa ei tykkää kissoista, hän ei mene niiden lähelle”. Avatar ei kuitenkaan ole muuta kuin työväline.

Seuraavassa vaiheessa pelaaja lakkaa ajattelemasta objektia edustajana, vaan alkaa mieltää tämän itsensä edustuksena. Suurin osa pelaajista löytyy tältä immersion tasolta. Hahmo on lisä pelaajan itse, kokonainen persoonallisuus, jonka pelaaja omaksuu kun hän astuu virtuaalimaailmaan. Pelaajalla saattaa olla useampia hahmoja ja hahmoihin viitataan nimellä. Vaikka pelaaja saattaa sanoa ”Hukkasin miekkani tänään”, hän tarkoittaa ennemminkin ”Hahmoni hukkasi miekkansa tänään”.

Viimeinen immersion taso on Bartlen mukaan Persoona, joka on pelaaja itse virtuaalimaailmassa. Kaikki hahmon ja pelaajan eristävät esteet ovat poissa, pelaaja on hahmonsa. Pelaaja ei roolipelaa olentoa vaan on olento. Pelaajalla ei ole enää minkään tason suodatusta hahmon ja itsensä välillä, hän on omasta mielestään kirjaimellisesti virtuaalimaailmassa.

Immersion on tärkeä konsepti virtuaalimaailmojen suunnittelussa, koska se on osana niin suurelta osin pelaajan koko elämästä. Ilman immersiota, pelaajan ja virtuaalimaailman välillä on aita. Immersion myötä pelaajat voivat keskittyä tekemään mitä he haluavat, olemalla ketä he haluavat. Bartle tosin jatkaa, ja korostaa, ettei immersion ole kuitenkaan virtuaalimaailman koko tarkoitus, vaikka se onkin tärkeä osa sitä.

4.0.2 Ernest Adams: Kolme immersion tyyppiä.

Ernest Adams puolestaan jakaa immersion kolmeen luokkaan, taktiseen (Tactical), strategiseen (Strategic) ja juonelliseen (Narrative).

Taktinen immersio esiintyy yleensä toimintapeleissä. Se on fyysistä ja hetkestä riippuvaista. Kun pelaaja on taktillisesti immersoitunut, korkeampi aivotoiminta on suureksi osaksi poissa päältä, ja pelaajasta tulee silmäpari, joka suoraan ohjaa sormien toimintaa. Peli luo pelaajalle jatkuvasti tarpeeksi yksinkertaisia haasteita joita pelaaja voi suorittaa sekunnin murto-osissa. Pelaajan pakottaminen miettimään pitempään rikkoo transsimaisen tilan ja tuhoaa taktisen immersion.

Strateginen immersio on voittopolun analyttistä etsimistä. Kun pelaaja on strategisesti immersoitunut, hän on tarkkaileva, laskelmoiva ja päättelevä. Ollakseen strategisesti immersiivinen, pelin tarvitsee tarjota mieluinen henkinen haaste. Immersion tuhoaa liika satunnaisuus, epäloogisuudet tai huono käyttäjäystävällisyys.

Juonellinen immersio on pitkälti sama peleissä kuin kirjoissa ja elokuvissa. Pelaaja tulee juonellisesti immersoiduksi kun hän välittää hahmostaan ja juonesta. Vastaavasti jos pelaaja ei välitä juonesta tai hahmostaan immersio tuhoutuu. Huomattavaa on, että tämän tyyppinen pelaaja saattaa antaa anteeksi tietyn määrän huonoa strategista tai taktista pelattavuutta.

4.0.3 Immersion käsittely työssäni

Itse olen jakanut immersion seuraaviin osa-alueisiin: Käyttöliittymä, Tarinankerronta, Yhteisö. Perustan tämän Bartlen ja Adamsin päätelmiin ja lopputuloksiin, mutten suoraan heidän kaavarakenteeseen. Käytän heidän pohdintojaan tukena luvun erivaiheissa, perustellen miksi valitsemani osa-alueet kuuluvat immersion.

Käyttöliittymä sisältää luonnollisesti käyttöliittymän ja myös avatarin. Nämä ovat työvälineet, jolla pelaaja voi olla suoraan interaktiossa maailman kanssa.

Tarinankerronta on usein suunnittelijan puolelta tuleva interaktio yritys luoda

immersiota, tosin se voi myös olla pelaajien omaa halua luoda sisältöä pelille. Yhteisö puolestaan koostuu pelaajista jotka viihtyvät pelin parissa, ja haluavat luoda tähän omaa sisältöä. Pelaajien luoma itselleen merkityksellinen sisältö on immersivistä.

4.1 Käyttöliittymä

Kuten Bartle ja etenkin Adams totesi, käyttöliittymä on osa immersiota, tai ainakin avatar on. Hyvin hankalalla käyttöliittymällä on mahdollista tuhota immersio kokonaan. Pidän avataria myös osana käyttöliittymää, sillä sen voi mieltää edustajaksi, työkaluksi tai vaikka pelaajan ruumiiksi, se on siis merkittävä osa pelaajan käyttökokemusta.

Massiivimonipelit lähestyvät käyttöliittymää hyvin harkiten, juuri pelattavuuden kannalta, mutta myös immersion. Esimerkeistäni Ultima Onlinen käyttöliittymä ei ollut edes aluksi näkyvissä, vaan pelaaja kokosi itse tarvittavat ikoninsa esimerkiksi aukaisemalla loitsukirjansa ja tai tutkimalla hahmoaan lähemmin. Kaikilla inventaarioikkunoilla oli omat grafiikkansa. Kaiken pystyy tekemään hiirtä ohjaamalla (joka oli naamioitu haarniskan kädeksi). Suunnittelijat menettivät kuitenkin uskonsa omaan systeemiinsä, väittäen etteivät uudet pelaajat osaa käyttää senhetkistä käyttöliittymää tarpeeksi helposti. Vähitellen käyttöliittymään lisättiin ”yhdenmukaistamisen” nimessä erilaisia rujosti koristeltuja Windows -tyylisiä ikoneja. Ultima Onlinen kunniaksi täytyy myöntää, että alkuperäiset ikonit sai takaisin pienellä virittelyllä, mutta on vaikea ymmärtää immersion kannalta, miksi esimerkiksi inventaarion täytyi muuttua.



9. Ultima Online. Inventaarion muutos vasemmalta oikealle.

Ilman käyttäjästatistiikkaa on tietenkin vaikea todistaa, mitä tämänäyttelyiset muutokset saavat aikaan pelissä, mutta toisaalta on huomioitava, ettei Ultima Onlinen käyttäjäkunta ole merkittävästi kasvanut viimevuosina ainakaan epävirallisen statistiikan mukaan. (MMOGCHART.COM, 1.)

Huomattavaa on esimerkeistäni uusimman, World of WarCraftin käyttöliittymä. Se on täysin muokattavissa XML-dokumentin avulla, joka todistaa, kuinka tärkeäksi World of WarCraftin tekijät kokevat käytettävyyden pelin suosion kannalta. Toisaalta samassa pelissä on esimerkeistäni huonoin avatarin muokattavuus, joka voi olla esteenä pelaajan immersoitumiselle. (World of WarCraft, 3.)

4.2 Tarinankerronnan muodot

Käsitteellä ”tarina”, tarkoitan pelaaja johdattelevaa ja motivoivaa tekijää, joka sisältää myös itse fiktion. Jokaisella roolipelattavalla massiivimoninpelillä on tarina, mutta sen esitystapa pelaajalle vaihtelee suuresti. Tarinaa voi olla kahdenlaista, globaalia tai lokaalia.

Globaali tarina koskee koko maailmaa, se saattaa olla: maailman luomistarina, kertoa suuresta sodasta tai kertoa ainakin jotain ylevää ja maailmaa yhteen sitovaa. Globaali tarina on yleensä pelintekijöiden luoma taustatarina, joka pelistä riippuen edistyy jatkuvasti, tai esimerkiksi vain lisäosien muodossa.

Lokaali tarina on puolestaan henkilökohtaisempaa, se saattaa koskea yhtä tai vain tiettyä ryhmää pelaajia. Nämä ovat tyypillisesti tehtäviä, joita pelimaailma jakaa pelaajien suoritettaviksi. Tehtävät ovat tosin harvoin ainutkertaisia, mikä vähentää saavutuksen tunnetta pelaajien tiedostaessa tämän. Käytännössä on kuitenkin lähes mahdotonta mekaanisesti luoda kaikille ainutkertaista elämystä.

Jessica Mulligan jakaa massiivimoninpelien tarinoiden käsikirjoituksen viiteen eri ryhmään, tarkastellessaan niiden rakennetta. (Games and Storytelling, 1.)

Lineaarinen tarina (The linear script)

Yksinkertainen tarina joka alkaa, edistyy ja loppuu samaan pisteeseen.

Puunhaara tarina (The branched tree)

Tarina joka aina alkaa samasta pisteestä, mutta jonka voi suorittaa kahdella eri tyylillä vaikka lopputulos on sama.

Monihaarainen tarina (The extended loop)

Tarina joka aina alkaa samasta pisteestä, mutta jonka voi suorittaa useammalla eri tyylillä vaikka lopputulos on sama.

Toisiinsa liittymättömiä tarinoita (Non-connecting stories)

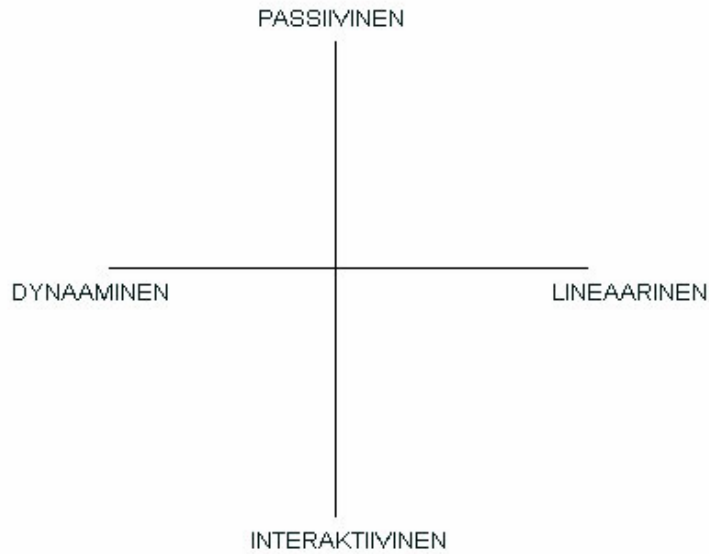
Tarina joka alkaa samasta lähtöpisteestä, mutta johtaa vaihtoehtoisesti aivan erillisiin tarinoihin.

Interaktiivinen (The interactive game with multiple stories and multiple endings)

Käytännössä tarkoittaen, että jokaisesta tarinan vaiheesta voi hypätä toiseen. Lopputulos on täysin pelaajan interaktion sanoma.

Mulligan esitteli vielä tavallaan kuudennen tekijän, joka viittasi siihen, että kaikkea mitä pelaajat tekevät on mahdotonta ennustaa. Ajatuksen voisi tiivistää: ”Älä suunnittele liikaa, ja varaudu siihen, että on aina olemassa tapa suorittaa tarina/tehtävä tavalla, jota suunnitellessasi et ole tullut ajatelleeksi.” Mulliganin tarinankerronnan tyyleistä ensimmäiset havainnollistavat, kuinka todella yksinkertaista tarinan rakenne monissa uusissakin peleissä on. Luonnollisesti Mulliganin mukaan interaktiivinen malli olisi ideaalisin, mutta se on myös työläin ja herkin virheille.

Jessica Mulliganin malli on mielestäni kuitenkin rönsyilevä eikä täysin kuvaa tarinan vaihtoehtoja. Käyttäen Mulliganin ajatusta pohjalla, kokosin Bartlen tyylisesti tarinankerronnan mallit vastakohtia käyttäen. Lineaarinen – Dynaaminen ja Passiivinen – Interaktiivinen.



10. Lineaarinen – Dynaaminen, Passiivinen – Interaktiivinen.

4.2.1 Lineaarinen

Lineaarinen tarina etenee ennalta määritettyjä reittejä pitkin, kaikki sen osat tarinaa myöten ovat valmiiksi määriteltynä. Pelaajalle ei anneta mahdollisuutta vaikuttaa juonen kulkuun. Tämä mahdollistaa maailman ylläpitäjän kannalta mahdollisimman ennakoitavan pelikokemuksen. Toisaalta sana kulkee nopeasti Internet-ympäristössä, ja tietyn juonen ratkaisu on yleistä tietoa hyvin pian sen ratkaisun jälkeen.

4.2.2 Dynaaminen

Tarinan voi suorittaa usealla eri tavalla ja se reagoi pelaajan päätöksiin. Tarina saattaa oleellisesti muuttua pelaajan toimesta ja lopputulos vaihtelee täysin pelaajan saavutuksesta. Lopputulos voi muuttavat pelaajaa tai tämän maailmaa.

4.2.3 Esitystyyli: Interaktiivinen

Interaktiivinen juoni ottaa pelaajan yhteyttä, pelaajat voivat joutua juonen keskelle ilmaa oma-aloitteisuutta. Juoni myös reagoi pelaajaan, ja huomioi kuinka pelaaja siihen reagoi. Tarkoituksena on luoda mahdollisimman luonnollinen maailma, jossa pelaajat pystyvät toteuttamaan mahdollisimman paljon eri ratkaisuja. Aktiivinen interaktio pelin puolesta voi tosin haitata pelaajan pelikokemusta mikäli juoni muuttaa hänen tottumuksiaan, asettaa pelaajan epämieluisaan tilanteeseen tai yksinkertaisesti tapahtuu pelaajalle sopimattomaan aikaan.

4.2.4 Esitystyyli: Passiivinen

Passiivinen tarinan kerronta ei ota yhteyttä pelaajaan. Tarinaa voi viedä eteenpäin koska pelaaja haluaa, eikä peli luo minkäänlaista paineita suorituksen ajankohtaan. Tämä sopii hyvin satunnaisille pelaajille, jotka eivät välttämättä ehdi tehdä esimerkiksi aika rajoitteista tehtävää annetussa ajassa. Toisaalta passiivisuus vähentää pelaajan motiivia suorittaa tehtävä, koska pelaajan panoksella ei välttämättä tunnu olevan juonta tukeva kiire tai merkitystä.

4.3 Live -tapahtumat

Live -tapahtuma on eräänlainen massiivimoninpelien Graalin -malja, dynaamisuuden ja interaktion huipentuma, joka samalla ymmärtää olla myös passiivinen ja lineaarinen kun sitä tarvitaan. Live -tapahtumat tarkoittavat näyttelijöiden avulla suoritettua sisällön luomista pelaajille. Näyttelijöiden avulla on periaatteessa suoritettavissa fiktiivisesti vaativiakin tehtäviä, ja interaktio on aina pelaajaan aidosti reagoivaa. Nämä luovat persoonallista tunnelmaa peliin, mutta koska ne vaativat omat näyttelijänsä, ongelmana ovat puhtaasti kustannuskysymykset. Kuinka voi säännöllisesti luoda näyteltyä sisältöä edes osalle pelaajista? Jotta kaikki pelaajat voisivat nauttia näytellyistä tapahtumista, tarvitsisi näyttelijöitä olla satoja. Tähän kenelläkään ei tunnu olevan täydellistä vastausta. (Star Wars Galaxies, 2.)

Ultima Online perusti alkuaikoina Seer ja Counselor pelaajavapaaehtoisohjelmat, jossa ohjelmaan hyväksytyt voivat tehdä virallista sisältöä (Seer) ja auttaa toisia pelaajia (Counselor). Osa pelaajista nousi johtavaan asemaan, jossa heille maksettiin noin 500 dollarin suuruista palkkaa kuukaudessa vapaaehtoistyöstään. Ohjelma lakkautettiin kuitenkin vuoden 2000 oikeusjutun vuoksi, joka sai suurimman osan muistakin yhtiöistä peruuttamaan oman vapaaehtoisohjelmansa samanlaisten haasteiden pelossa. Haaste vaati Electronic Artsia maksamaan korvausta kaikille vapaaehtoisille käytetystä ajasta, USA:n työntekolakeihin nojaten. Oikeusjuttu päättyi sopimukseen, joten oikeudelliset kysymykset jäivät edelleenkin ratkaisematta. Tämän johdosta peliyhtiöt ovat olleet hyvin varovaisia, eivätkä pidä minkäänlaisia virallisia vapaaehtoisohjelmia, vaikka niiden hyöty sisällön kannalta oli suurimmaksi osaksi positiivinen. (GameSpy.com, 5.)

Esimerkiksi Sonyn/Lucasartsin taktiikka Star Wars Galaxiessa on antaa kenen tahansa olla ”neuvoja” ilman mitään kontrollia. Pelaaja voi yksinkertaisesti vain valita pelin valikoista itselleen neuvojaikonin, joka näkyy muille pelaajille. Pelintekijät eivät tosin virallisesti tunnusta näitä auttajia millään tavalla, eikä heillä ole erityisoikeuksia Ultimaa Onlineen tapaan. Kaikki viralliset tapahtumat hoitavat palkatut ”digiteerit”, eli näyttelijät, mutta nämä tapahtumat ovat hyvin harvassa, eikä niitä julisteta palvelimien tukkivan väenpaljouden pelossa etukäteen. Kuka tahansa pelaaja voi myös tehdä itse oman tapahtuman ja mainostaa sitä virallisilla verkkosivuilla. Tosin kaikki ovat aina samalla viivalla, eikä edes usein hyvää sisältöä tehneille pelaajille anneta erityisoikeuksia tehtävän suorittamisen helpottamiseksi. Live -tapahtumia käytetään myös pelien mainonnan osana. Esimerkiksi tulossa oleva Matrix Online mainostaa jo etukäteen kuinka pelimaailman tärkeitä henkilöitä näytellään henkilökunnan toimesta ja kuinka tapahtumat tulevat muokkaamaan maailmaa. Käytäntö on kuitenkin vielä näkemättä. (Star Wars Galaxies, 2.) (Matrix Online, 2.)

4.4 Yhteisö

Yhteisö on kuin massiivipelikokemuksen puunjuuri. Ilman muita pelaajia, lajityyppiä itseään ei olisi olemassa. Toiset pelaajat ovat loppukädessä se mikä vaikuttaa pelin immersioon, kuten Bartlekin toteaa vapaasti suomentaen:

”Viktorian aikaisen Lontooseen perustavassa virtuaalimaailmassa hahmo nimeltä Ladyboy rikkoo immersion jopa niiltä pelaajilta jotka nauravat nimelle. Se voi myös tuhota tuntien työn: suunnittelija saattaa olla käyttänyt paljon aikaa, jotta saisi juuri oikean maaseutunäkymän aikaiseksi, mutta joku muu saattaa istuttaa siihen perunoita hymiön muodostelmassa, tuhoten suunnittelijan työn.”(Designing Virtual Worlds, s.244)

Vaikka Bartlen esimerkit ovat negatiivisia, voivat pelaajat vaikuttaa pelin immersioon hyvinkin positiivisella tavalla. Esimerkiksi Ultima Onlinessa pelaajat järjestävät omia kaupunkeja tietyistä taloyhteisöstä ja järjestävät niiden ympärille tapahtumia. Suurin osa tapahtumista tehtiin pelin fiktiota tukien, ja pelin tekijätiimi jopa antoi tunnustusta kaupungeille lisäkoristuksen merkeissä. Tämä antaa pelaajille mahdollisuuden immersoitua maailmaan tarinallisesti.

Ehkä yksi tunnetuimmista tunnustuksista pelaajien kekseliäisyydestä luoda omaa sisältöä on pelaajien itse keksimä urheilulaji ”Bagball”, Ultima Onlineen. Se perustui yksinkertaisesti täyteen ahdettuun laukkuun, jota pelaajan avatar jaksoi kantaa vain lyhyen ajan sitä tiputtamatta. Pelilajille lisättiin jopa areena suunnittelutiimin johdosta. Alkuperäiset Bagball-ottelut käytiin myös täysin roolipelihengessä. (Ultima Online, 2.)

Taktillista ja strategista immersiota syntyy kiltojen välisissä taisteluissa, jossa pelaajat joutuvat suhteellisen nopeasti päättämään ketä vastaan taistelevat ja mitä taktiikkaa noudattavat. Ei olekaan suuri ihme, että lähes kaikissa suurissa massiivimoninpeleissä on kiltasota optio, joka mahdollistaa kiltojen välisen taistelun luomatta ulkopuolisia tappaja arkkityypille ominaisia uhreja. Tosin tietysti taktista ja strategista immersiota syntyy myös tappajan annettaessa hyökätä vapaasti. Huomattavana erona tosin on, että jahdattava ei välttämättä nauti kokemuksestaan.

Tyypillisin yhteisömuoto pelin sisällä on kilta, jonka pelaajat voivat rakentaa pelin sisällä. Kilta antaa pelaajalle lisää sisältöä sen oman fiktion tai päämäärän myötä. Muut pelinsisäiset vakituiset yhteisömuodot voivat käytännössä toiminnaltaan kiltojen tapaisia, vaikka niitä muuksi voidaankin kutsua. Esimerkiksi tietyt pelit antavat pelaajien rakentaa omia tavernoita tai kaupunkeja, ja tiivistää yhteisöä niiden ympärille.

Kilta kuitenkin käytössä aina merkitsee muutakin kuin pelkästään pelin sisäistä kommunikointia. Massiivimoninpelien yhteisö ei rajoitu peliin itseensä.

4.4.1 Case: Star Wars Galaxies

Pelaajilla on kaksi päätapaa muodostaa yhteisöjä; kaupunki tai kilta. Pelissä jokainen henkilö voi ostaa talon, sijoittaa sen haluamalleen vapaalle paikalle, ja kalustaa sen mielensä mukaan. Jos pelaajalla on tarpeeksi rahaa, hän voi perustaa kiltatalon. Killassa olla vähintään seitsemän jäsentä. Pelaajat voivat myös muodostaa kaupunkeja, jotka saavat etuisuuksia koon kasvaessa, esimerkiksi erilaisia puutarhoja, sairaalan, sukula-aseman. Pelin suurin ero muihin peleihin on, että koko ekonomia toimii pelaajavoimin.

Yhteisöllisyyttä voidaan korostaa myös tekemällä pelaajat riippuvaisiksi toisistaan. Pelissä ei ole yhtäkään valmista kauppaa, vain kaikki kaupat ovat pelaajien valmistamalla esineillä varustettuja. Tämä siis tarkoittaa, että pelaajat voittavat valmistaa kaiken mahdollisen aseista taloihin itse. Suurin hankaloittava tekijä on aika, jota tarvitaan tavaroiden valmistamiseen ja materiaalin keräämiseen. Rahaa tähän omaan ekonomiaansa tuottavat pelimaailman tehtävät joita pelaajat voivat suorittaa. Pelaajat voivat olla myös riippuvaisia taitotasolla toisistaan, esimerkiksi pahojen haavojen parantamiseen tarvitaan pelaaja lääkärin apua.

4.5 Monimediaallisuus

Massiivimoninpelien merkitys ei rajoitu vain pelin sisälle, vaan niillä on myös usein elämä pelin ulkopuolella. Vaikka muulla medialla ei ole välttämättä interaktiota itse pelikokemukseen, se voi syventää immersiota pelin tarjoamaan maailmaan.

4.5.1 WWW

Yleensä pelin ylläpitäjä tarjoaa viralliset kotisivut, jossa on kaikki olennainen tieto pelistä ja keskustelualueita. Tekijät yleensä yrittävät rohkaista pelaajia järjestämään omia tapahtumiaan, ja pelin viralliset sivut usein listaavat pelaajien tekemien tapahtumien yhteystietoja. On kuitenkin yleistä, että pelaajat itse tekevät myös omia kotisivustoja, liittyen usein yhteisöön, jossa he pelaavat itse pelimaailmassa.

Shadowclan Orcs - <http://www.shadowclan.org/>

Shadowclan Orcs on kilta jonka jäsenet rooli-pelaavat örkkejä. Heillä on jopa eri kiltoja eri peleissä kuten Ultima Online ja World of WarCraft. Verkkosivut ovat tyyllitelty aiheeseen sopiviksi ja pyrkivät vastaamaan kaikkiin mahdollisiin kysymyksiin niin hahmonluonnista, fiktiosta ja roolipelaamisesta. Sivut myös tarjoavat keskustelu foorumit jäsenille, tai jäseniksi pyrkiville, luoden täten lisää yhteisöllisyyden tunnetta. Pelaajalle annetaan mahdollisuus liittyä tarkoin määriteltyyn ympäristöön, jossa yhteisö itse valvoo, ettei immersiota rikota.

Shadowclanin tyyllisiä esimerkkejä löytyy netistä helposti lisää, tosin kaikki eivät perehdy niinkään tarinallisen immersion ylläpitämiseen kuin yhteisöllisyyteen. Tosin fiktiosta välittämättömien kiltojen tapauksissa on usein kuitenkin havaittavissa strategista immersiota, jossa pelin taktiikoista ja käyttäytymismalleista keskustellaan tarkasti.

4.5.2 Gamics & Machima

Gamics tulee sanasta Comics, tarkoittaen sarjakuvaa. Perinteisestä sarjakuvasta poiketen Gamics hyväksikäyttää pelimediaa luomistyössään. Esimerkiksi Lucasarts on käyttänyt tätä tehokeinoa pelin tarinan eteenpäin viemiseen, ja tehnyt pelimoottorilla kuvattujen sarjakuvaepisodeja. Gamics on myös fanipohjaista, ja esimerkiksi osoitteesta ”<http://www.gamics.com/>” löytyy useampaa massiivimoninpeliin perustava sarjakuva.



11. *Star Wars Galaxies* on käyttänyt *Gamicisia* juonen eteenpäin kuljettamiseen.

Machima on puolestaan pelillä tehtyä elokuvaa. Toistaiseksi en ole nähnyt sitä käytettävän virallisesti pelin juonen eteenpäin viemiseen. Anarchy Online tarjosi alkuaikoina juonta eteenpäin vieviä ei-pelin moottorilla tehtyjä animaatioita, mutta tämä ei ole varsinaista Machimaa. Ultima Onlinessa puolestaan oli aikanaan pelintekijöiden puolesta Britannian kristalliradioasema, mutta tämä enemmänkin rikkoi tarinallista immersioita kuin vahvisti sitä halvalla huumorillaan. Se ei myöskään toiminut aidosti pelin sisällä, vaan sitä pystyi kuuntelemaan vain virallisten sivujen kautta. Jotkut pelaajayhteisöt ovat kuitenkin ottaneet machiman omakseen massiivimonipeliympäristössä kuten Windspire Entertainment. (Windspire Entertainment, 1.)

4.5.3 Elokuvat ja sarjakuvat

Helpoin immersion esimerkki on Star Wars Galaxies ja Star Wars-elokuvat. Peli pyrkii näyttämään elokuvalta, musiikki on suoraan elokuvasta ja elokuvan katsoneet tuntevat suurimman osan pelin hahmoista ja paikoista. Elokuva auttaa pelaajaa tuntemaan maailmaa ja eläytymään, mutta immersio ei rajaudu tarinankerrontaan. Elokuvat myös tarjoavat ratkaisumalleja esimerkiksi kuinka vaikea vastus tietty hirviö on. Se saattaa tosin johtaa myös harhakuviin, jos elokuva ja peli eivät vastaa toisiaan.

Poiketen Star Wars Galaxiasta, joka on luotu olemassa olevan elokuvan pohjalta, on supersankareihin perustuva City of Heroes tekijöiden oma luomus, vaikka pohjautuukin vahvasti Marvelin luomaan supersankarikulttuuriin. Pelin tilaajat, ainakin Amerikan markkinoilla, saavat joka kuukausi kotiinsa sarjakuvan, jossa pelin päähahmot seikkailevat ja vievät eteenpäin pelin omaa tarinaa. Täten he tarjoavat supersankariseikkailua sen tyyppisemmässä muodossa eli piirrettynä sarjakuvana, samalla yhdistäen pelimaailman tapahtumat.

4.5.3 Mobiililaitteet

Mobiililaitteet eivät toistaiseksi ole esittäneet suurta osaa massiivimoninpeleissä, varsinkaan immersion osalta, paitsi jos luetaan mukaan Electronic Artsin edesmennyt Majestic, joka oli monimediallinen peli. Majestic eteni tosielämän ehdoin, ja pelaaja itse oli agentti, eli oma avatarinsa, joka sai mystillisiä puhelinsoittoja, fakseja tai viestejä, jotka sisälsivät erilaisia tehtäviä. Tämän tyyllisiä pelejä saattaa vielä tulla lisää, mutta ei välttämättä MMOG tai MMORPG nimikkeellä. (BBC, 1.)

Anarchy Online ja Dark Age of Camelot puolestaan mahdollistavat mobiililaitteilla pelin sisäiseen keskustelukanavaan osallistumisen (Digra 2005, 1.). Parhaassa tapauksessa tämä voi luoda yhteyden tuntua, mutta immersiota auttamatta, ellei peli jotenkin huomioisi fiktion kautta kännykällä osallistujan erityisasemaa. Esimerkiksi jos itse pelissä oli mobiililaitteita (pelin tarvitsisi olla futuristinen/nykypäivään sijoittuva), interaktion voisi sijoittaa pelin fiktiota rikkomatta. Kommunikointi fantasiamaailmoissa, esimerkiksi Word of WarCraftissa voisi rajoittaa pelin sisäisen postin viesteihin. Mobiili

laitteet, jossa on paljon multimedia ominaisuuksia kuten N-Gage tai PSP voisivat vastaanottaa oheismediaa. City of Heroesin sarjakuva voisi olla värinäytöltä luettavissa tai käyttäjä pystyisi lataaman jonkin juonta edistävä videopätkän. Strategista immersiota kaipaaville voisi tarjota статистиikka tietoja pelin eri aseista tai otuksista, ja pelaaja voisi täten jakaa kokemustaan tyyliin ”tätä hirviötä vastaan tappelin eilen”.

4.6 Päämäärä, onko sitä?

Yleinen kysymys uusille massiivimoninpelaajille on: ”Mikä on pelin päämäärä, ja kuinka sen voittaa?” Massiivimoninpeleissä ei ole mitään yhtä tai selvää päämäärää tai tarinaa. Perusidea on, että pelaajat rakentavat omat tarinansa pelin antamien eväiden avulla. Saavuttajat voivat pitää esimerkiksi päämääränä oppia kaikki kyvyt tai saada paljon rahaa pelissä. World of WarCraftissa esimerkiksi pääseminen tasolle 60 (maksimi tätä kirjoittaessa) voisi olla tyypillinen saavuttajan päämäärä. Tappajille riittää mainiosti esimerkiksi Ultima Onlinessa tietyn alueen pelossa pitäminen ja siinä toisten pelaajien metsästäminen, tosin tappajat yleensä kyllästyvät saaliin kadotessa. Sosiaalisoijioiden päämäärä saattaa olla esimerkiksi Ultima Onlinessa suurimman talon saaminen ja samalla yhteisön keskipiste oleminen. Tutkija puolestaan kyllästyy peliin sen jälkeen kun kaikki salaisuudet on löydetty. Kuitenkaan pelin puolesta mitään varsinaista loppua ei ole, päinvastoin kehittäjät pyrkivät kaikin mahdollisin keinoin pitämään pelaajan pelissä, muun muassa lisäämällä uutta sisältöä.

Päämäärää kuvaa hyvin Raph Kosterin vuonna 2002 paneelikeskustelussa. Hänen mielestään massiivimoninpelit ovat liian yksinkertaisia, ja että pelaajille tarvitsee antaa mahdollisimman laajat oikeudet sisällön tuottamiseen. Tämä on konsepti johon hänen uusin pelinsä Star Wars Galaxies selvästi pyrkii. Massiivimoninpeli on hiekkalaatikko, jossa pelaaja saa parhaassa tapauksessa toteuttaa omaa mielikuvitustaan luomalla mieleisensä immersion. (Joystick101.org, 1.)

LOPPUPÄÄTELMÄ

Pelaajan saa immersoitumaan kun hän todella on kiinnostunut ympäristöstään, ennen kaikkea välittää avataristaan. Mikäli peli tuntuu yhdentekevältä, maailma tylsältä ja haasteettomalta, immersiota ei synny millään tasolla.

Pelin voi ja pitää rakentaa immersion ympärille. Pelimaailman ulkonäkö, musiikki, äänet, asukkaat ja esineet tarvitsee kaikkien sopia toisiinsa. Pelaajia ei saa turhaan muistuttaa, että he ovat vain pelaajia, vaan heidän avatarinsa olemus pitää huomioida. Yksinkertaisimmillaan se esimerkiksi tarkoittaa, että suunnittelijoiden ei pidä käyttää termejä jotka voisi yhtä hyvin korvata pelille merkityksellisiä termeillä. Pelaajan profiilissa ei saa lukea ”player-killer” vaan mieluummin ”outlaw”. Tämä voi kuulostaa itsestään selvältä, mutta vasta-argumentti usein on, että käytettävyys vaatii ”player-killer” -määritteen. Väitetään, että uusi pelaaja ei ymmärrä että ”outlaw” tarkoittaa ”player-killeriä”. Yhtä hyvin mielestäni voisi väittää etteivät lapset poliisia ja rosvoa pihalla leikkiessään ymmärrä, että toinen ei ole varastanut leikissä mitään, vaan toinen on leikin ajojahdin kohde. Ehkä leikin nimi pitäisi olla lapsi-jahtaaja ja lapsi-karkuunjuoksija? Tosiasia on, että immersio ja käytettävyys eivät ole toistensa vastakohtia. Pelaaja voidaan opettaa esimerkiksi itse peliin sisällytyllä tutoriaalilla ymmärtämään, mikä on pelin maailmassa tärkeitä ja kuinka kontrolloida hahmoa.

Oikeaan tunnelmaan pääseminen riippuu loppukädessä jokaisesta itsestään. Immersio on hyvin henkilökohtaista, mutta siinä voi kuitenkin havaita tiettyjä yhtenäisiä piirteitä. Jakamalla pelaajia tiettyihin arkkityyppeihin voimme löytää tapoja lähestyä tietyn kohderyhmän mieltymyksiä ja pyrkiä Bartlen tyyliseen ryhmien tasapainoon. Toisaalta pelit voisivat kohdistua enemmän tiettyyn ryhmään, sillä nykyään suuret massiivimoninpelit ovat hyvin samankaltaisia. Esimerkiksi roolipelaajia voitaisiin yrittää todenteolla lähestyä ryhmänä ja tehdä maailma, jossa roolipelaaminen ja roolissa pysyminen oli pakollista, jolloin painotus olisi enemmän virtuaalinäyttelemisellä kuin taistelulla ja kokemuksen keräämisellä. Kuitenkin on huomattava, vaikka yhteisöllä olisi enemmän yhteistä toistensa kanssa (esimerkiksi kaikki roolipelaajia), on täysin varmaa, että peliin muodostuu omat alaryhmänsä, joilla on taas omat tarpeensa.

Massiivimoninpelimarkkinat ovat kasvamassa, uudet yrittäjät saavat pelaajia, ja vanhoillakin niitä riittää. Pidän juuri tämän johdosta täysin varteenotettavana, että

tietyille kohderyhmille suunnattuja massiivimoninpelejä tai virtuaalimaailmoja (miksi niitä sitten halutaankin kutsua) tulee olemaan järkevää toteuttaa suuremmassa määrin kuin nykyään.

Osittain varsin paikalleen jumittuneiden peliyrittäjien ainoa ratkaisu tuntuu tällä hetkellä jo julkaistun tuotteen kopiointi tyylin: ”EverQuest myi hyvin, kopioidaan sitä”. Toki uusiin tuotteisiin mahtuu aina jotain uutta, mutta esimerkiksi ikivanha Dungeons & Dragons -pelin luokkapohjainen kehitys on todella kankea systeemi, ja silti valtaosa peleistä matkii sitä edelleen. Luokkasysteemi on tosin helppo ymmärtää ja helppo kopioida, mutta se ei anna avatarojen varsinaisesti elää, vaihtaa ammattia tai edes aina vaatteita mielen mukaan. Taitopohjainen kehitys on paljon avoimempaa ja antaa pelaajan todellakin vaihtaa mieltään. Toisaalta, vielä parempaa olisi aivan uusi massiivimoninpelejä varta vasten suunniteltu innovatiivinen systeemi. Pelaajan pitää tuntea olevansa osa pelin maailmaa ja antaa elää siinä. Pelaajille ei pidä antaa ennalta määrättyä kapeaa roolia, joka ei anna heidän kehittää omaa avatariaan persoonaksi.

LÄHTEET

Kuvat: (Luettu 18.04.2004)

1. Habitat, Lucasfilm Games/Lucasarts.

<http://www.scara.com/~ole/literatur/LessonsOfHabitat.html>

2. Air Warrior, Kesmai/Sierra.

<http://www.grenier-du-mac.net/fiches/macAirWarrior.htm>

3. Meridian 59, 3DO/Near Death Studios.

<http://meridian59.neardeathstudios.com/M59-Screenshots-01.shtml>

4. Ultima Online, Origin/Electronic Arts,

Ville Kaipila, omat kokoelmat.

5. Lineage, NCsoft.

<http://www.lineage.com/>

6. EverQuest, Verant/Sony Entertainment.

http://hem.passagen.se/ulkis/onlineworlds/everquest_screen.html

7. Anarchy Online, Funcom.

<http://www.grimwell.com/?action=fullnews&id=265>

8. Richard A. Bartlen, pelaajanarkkityypit.

<http://www.mud.co.uk/richard/selfware.htm>

9. Ultima Online, Origin/Electronic Arts.

Ville Kaipila, omat kokoelmat.

10. Lineaarinen – Dynaaminen, Passiivinen – Interaktiivinen.

Ville Kaipila, omat kokoelmat.

11. Star Wars Galaxies, Sony Entertainment.

http://starwarsgalaxies.station.sony.com/story_arc.jsp?id=58778&page=Story%20Arc

Kirjat:

Bartle, Richard A. 2004. Designing Virtual Worlds.
Indianapolis, Indiana USA: New Riders Publishing

Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) 1999. Johdatus Digitaaliseen Kulttuuriin.
Suomi, Tampere: Tammer-Paino Oy.

Lehtiartikkelit:

Nnirvi, Niko 2004. Lords of EverQuest.
Pelit, 2004/2, s.76.

Sillanpää, Miika 2004. Horizons: Empire of Istaria.
Pelit, 2004/4, s.69-70.

Sillanpää, Miika 2003. Eve: The Second Genesis.
Pelit, 2003/9, s.72-73.

Verkkojulkaisut:

Altnet.org. Verkkolehti. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.altnet.org/story.html?StoryID=14530>
(Luettu 10.03.2004)

BBC. Verkkojulkaisu. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1243551.stm>
(Luettu 10.03.2004)

British Academy Network. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.ja.net/>
(Luettu 10.03.2004)

DARPA. Entinen ARPANET.

1. <http://www.darpa.mil>
2. <http://www.dei.isep.ipp.pt/docs/arpa.html>

(Luettu 10.03.2004)

Dictionary.com, Saatavilla www-muodossa:

1. <http://dictionary.reference.com/search?q=avatar>
2. <http://dictionary.reference.com/search?q=immerse>
3. <http://dictionary.reference.com/search?q=roleplaying%20game>

(Luettu 10.03.2004)

Digra 2005. Elina M. I. Koivisto & Christian Wenninger. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.gamesconference.org/digra2005/viewabstract.php?id=181>

(Luettu 12.04.2005)

Gamerifts.com. Verkkolehti. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.gamerifts.com/previews/majestic.shtml>

(Luettu 10.03.2004)

Gamasutra – Art of Game Design. Verkkolehti. Saatavilla www-muodossa:

(vaatii ilmaisen rekisteröinnin).

1. http://www.gamasutra.com/features/19991108/smith_01.htm
2. http://www.gamasutra.com/features/20040709/adams_01.shtml
3. http://www.gamasutra.com/features/19970819/sawyer_01.htm

(Luettu 10.03.2004)

Games and Storytelling. Luentosarja. Saatavilla www-muodossa:

1. http://www.gamesandstorytelling.net/gas.nsf/uutiset_pick/JessPPT210904?OpenDocument

(Luettu 27.03.2005)

Gamespy.com. Verkkolehti. Saatavilla www-muodossa:

Sisältö viitteet:

1. <http://www.gamespy.com/amdmog/week1/index.shtml>
2. <http://www.gamespy.com/articles/july03/25smartest/index8.shtml>
3. <http://www.gamespy.com/articles/january01/muds1/index7.shtm>
4. <http://www.gamespy.com/articles/january01/muds1/index8.shtm>
5. <http://www.gamespy.com/editorials/september00/uolawsuit/>
6. <http://pc.gamespy.com/pc/guild-wars/587794p1.html>

(Luettu 10.03.2004)

Grimwell Online. Verkkojulkaisu. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.grimwell.com/?action=fullnews&id=265>

(Luettu 11.04.2004)

History of the Internet. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.socio.demon.co.uk/history.html>

(Luettu 10.03.2004)

Journal of Virtual Environments, The. Verkkojulkaisu. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/v1n1.html>

(Luettu 10.03.2004)

Joystick101.org. Verkkolehti. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.joystick101.org/?op=displaystory;sid=2002/3/28/82435/1986>

(Luettu 10.03.2004)

Lessons of Lucasfilm's Habitat (1990), The. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.scara.com/~ole/literatur/LessonsOfHabitat.html>

(Luettu 10.03.2004)

Measuring Bartle-quotient. Verkkojulkaisu. Andreasen, Erwin S. & Downey, Brandon.

Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.andreasen.org/bartle/>

(Luettu 03.04.2005)

Merriam-Webster . Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.m-w.com/cgi-bin/dictionary?book=Dictionary&va=Avatar&x=0&y=0>

(Luettu 18.03.2005)

MMOGCHART.COM. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.mmogchart.com/>

(Luettu 05.04.2005)

MMOWorlds.com. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.mmoworlds.com/index.php?page=mmog>
2. http://www.mmoworlds.com/index.php?s=&page=liste_jeux&tri=&genre=&statut=

(Luettu 10.03.2004)

Motorcity Online Preview. Fanisivusto. Saatavilla www-muodossa:

1. http://thegamebd.tripod.com/motor_city_prev.htm

(Luettu 10.03.2004)

NFL Squatron. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://airwarrior.afkamm.co.uk/AboutAW/history.shtml>

(Luettu 10.03.2004)

PCWorld. Verkkolehti. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.pcworld.com/news/article/0,aid,101478,00.asp>

(Luettu 10.03.2004)

Philosophical Roots of Computer Game Design , The. Raportti. Saatavilla www-muodossa:

1. http://www.designersnotebook.com/Lectures/Roots/body_roots.htm

(Luettu 27.03.2005)

Raph's Website. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.legendmud.org/raph/gaming/playerrights.html>
2. <http://www.legendmud.org/raph/gaming/playerrights.html>

(Luettu 27.03.2005)

Richard A. Bartle. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>
2. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

(Luettu 27.03.2005)

Shadowclan. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.shadowclan.org/>

(Luettu 27.03.2005)

Wikipedia. Verkkotietosanakirja. Saatavilla www-muodossa:

1. http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum_Link

(Luettu 27.03.2005)

Windspire Entertainment. Verkkosivusto. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.windspireentertainment.com/news.php>

(Luettu 05.04.2005)

Wordiq.com. Verkkotietosanakirja. Saatavilla www-muodossa:

1. <http://www.wordiq.com/search/Mmorpg>

(Luettu 27.03.2005)

Massiivimoninpeli lähteet (Luettu 27.03.2005):

Anarchy Onlinen. Funcom.

1. <http://www.anarchy-online.com/>

Asheron's Call. Turbine Entertainment/Microsoft.

1. <http://ac.turbinegames.com/>

City of Heroes. Cryptic Studios Inc/Ncsoft Corporation.

1. <http://www.cityofheroes.com/>

Dark Age of Camelot. Mythic.

1. <http://www.darkageofcamelot.com/>

Earth & Beyond. Electronic Arts.

1. <http://www.earthandbeyond.ea.com/>

Eve Online. CCP.

1. <http://www.eve-online.com/>

EverQuest. Verant/Sony Entertainment.

1. <http://everquest.station.sony.com/>

EverQuest 2. Sony Entertainment.

1. <http://everquest2.station.sony.com/>

Habbo Hotel Kultakala.

1. <http://www.habbohotel.fi/habbo/fi/>

Lineage. NCsoft Corporation.

1. <http://www.lineage.com/>

Matrix Online, The. Monolith/Warner Bros.

1. <http://thematrixonline.warnerbros.com/>
2. http://thematrixonline.warnerbros.com/newsletter/MxO_newsletter_031805.html

Meridian 59. 3DO/Near Death Studios.

1. <http://meridian59.neardeathstudios.com/>

Neocron. REAKKTOR.

1. <http://www.neocron.com/>

Planetside. Sony Entertainment.

1. <http://planetside.station.sony.com/>

Second Life. Linden Research Inc.

1. <http://secondlife.com/>

Sims Online, The. Electronic Arts.

1. <http://www.eagames.com/official/thesims/thesimsonline/us/nai/index.jsp?ncc=1>

Star Wars Galaxies. Sony Entertainment/Lucasarts.

1. <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/index.html>
2. <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/content.jsp?page=Hosting%20Player%20Events>

Ultima Online. Origin/Electronic Arts.

1. <http://www.uo.com/>
2. http://www.uo.com/ageofshadows/feature_malasarena.html

World of WarCraft. Blizzard/Vivendi Interactive

1. <http://www.blizzard.com/>
2. <http://www.blizzard.com/press/031705-worldwide.shtml>
3. <http://www.worldofwarcraft.com/misc/features.html>

CD-ROM/DVD:

Star Wars Galaxies – An Empire Divided. CD-ROM PC/Windows
Sony Entertainment / Lucasarts. 2003.

Ultima Online. CD-ROM PC/Windows
Origin Systems Inc / Electronic Arts. 1996.

World of WarCraft. DVD PC/Windows
Blizzard Entertainment / Videndi Universal Games. 2004.