

Christian Flink & Taneli Eira

## **First Person Shooter -pelien historia ja niiden ansaintamallit**

## **First Person Shooter -pelien historia ja niiden ansaintamallit**

Christian Flink & Taneli Eira  
Opinnäytetyö  
Kevät 2021  
Visuaalinen viestintä  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalinen viestintä

---

Tekijä(t): Christian Flink, Taneli Eira  
Opinnäytetyön nimi: First Person Shooter -pelien historia ja niiden ansaintamallit  
Työn ohjaaja(t): Tuukka Uusitalo  
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2022 Sivumäärä: 67

---

Tutkielmalla ei ollut tilaajaa. Se toteutettiin yhteistyössä saman vuoden opiskelijan kanssa. Työn tavoitteena oli perehtyä ensimmäisen persoonan ammuntopelien pitkäaikaiseen ja vivahteikkaaseen historiaa, sekä niitten ansaintamalleihin ja tekniseen kehitykseen. Yleistasolla löytyi runsaasti esimerkkejä huomattavasta teknologisesta kehityksestä vuosikymmenten kuluessa, Mooren lakia myötäilevää teknologian eksponentiaalista kasvua, mikä puolestaan heijastuu suoraan viihdeteollisuuteen ja sen suoraan osallistumiseen pelien kehittämisessä. Opinnäytetyön tarkoituksena on valistaa lukijaa räiskintäpelien historiasta ja siihen liittyvistä ilmiöistä, jotka ulottuvat genren rajojen yli koko videopelien alalle. Aihe valittiin ajankohtaisuuden ja viime vuosien mediahuomion vuoksi.

Opinnäytetyössä pohditaan, onko pelialan kehittyminen vuosituhannen vaihtuessa nykyaikaan vaikuttanut myönteisesti vaiko negatiivisesti videopeleihin, niiden sisällön hiipuessa visuaalisen näyttävyyden kasvaessa elokuvien tasolle, kuten myös niissä esiintyviä erilaisia ansaintamalleja sekä niiden vaikutusta viihdealaan kokonaisuutena. Sivuumme myös mikrotransaktioiden psykologista vaikutusta eri ikäryhmiin ja videopelialan suuryritysten epäeettiseen käytökseen mitä tulee rahastamiseen ja ladattavan lisäsisällön markkinointiin, kuten myös työntekijöiden törkeään kohteluun. Pääasiallisesti keskitymme alan kasvusta seuranneisiin kuluttajiin kohdistuviin haittoihin ja ongelmiin.

Lopussa päättelemme, onko pelialalla tulevaisuutta nykyisten suuntausten vallitessa, minkä pitäisi muuttua ja mitä voidaan tehdä, jotta kuluttajien henkinen hyvinvointi ei olisi vain käyrä suuryrityksien tilastoissa ja lyhyen aikavälin nopeiden voittojen saavutus päänmääränä hyvän tuotteen luomisen sijasta. Tutkielman kirjoittamisessa hyödynnettiin useita sähköisiä ja kirjallisia lähteitä, pelialan lehdistä ja julkaisuista videokanaviin sekä blogikirjoituksiin. Lähteitä ei ole rajattu, jotta kerätty tieto olisi monipuolista, mutta niiden faktuaalisuutta on tutkittu laadun ja todenmukaisuuden takaimiseksi.

Asiasanat: Videopelit, tuotteistaminen, historia, mikrotransaktiot, viihdeteollisuus, yllätyslaatikot, uhkapelaaminen

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author(s): Christian Flink, Taneli Eira

Title of thesis: The history of First Person Shooter games and their monetization

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2022

Number of pages: 67

Our thesis wasn't commissioned, it's based on the writers' common interest in the subject of video games and its industry. The goal of our thesis is to enlighten the reader regarding the history of fps-games and related phenomena, which spread across the limits of genres and upon the video-game industry as a whole. The subject matter was chosen due to its timeliness and publicity in the modern-day media. The secondary goal of this study was to familiarize ourselves with the long spanning and rich history of first-person shooters, as well as their technical evolution. Including the aforementioned topics, we'll be taking a closer look at different monetization models as well as several different side phenomena which have sprung out of them.

In this thesis, we will contemplate whether the constantly evolving gaming industry has had a positive or negative impact on the products themselves, as they're increasingly becoming more and more well defined and rendered to be comparable to movies, as well as different methods of monetization and their effect over the entertainment industry. We also aim to ruminate over the psychological effects of microtransactions over players from different age groups, as well as the unethical behaviour of large corporations responsible for implementing predatory and scummy monetization schemes in video games. Not to forget their inadequate management of staff behaviour and downplaying of harassment at the most popular and valued workplaces. At the end, we'll contemplate further if the games industry as it stands today, has a future at all and what can be done to ensure that the consumers mental well-being isn't just another line in a graph or statistic and prevention of short-term profits becoming the goal instead of creating a solid, good product. And more importantly, what needs to change in the industry for it to remain successful and closer to the fundamentals it was built on, escapism and fun.

Keywords: videogames, monetization, history, microtransactions, entertainment industry, loot boxes, gambling



# SISÄLLYS

SISÄLLYS.....	6
1 JOHDANTO.....	7
2 SANASTO.....	9
3 HISTORIA.....	17
3.1 70-luku.....	17
3.2 80-luku.....	19
3.3 90-luku.....	21
3.4 Varhainen 2000-luku.....	26
3.5 Nykypäivä.....	33
3.6 Ansaintamallit ja suhde nykypäivän videopelihin <sup>[OB]</sup> .....	36
4 KAUPALLISTUMINEN JA RAHASTUS.....	38
4.1 Loot box, mitä laatikosta löytyy.....	38
4.2 Lelu vai koukku.....	41
4.3 Positiiviset vaikutteet.....	42
5 POHDINTAA, ANEKDOOTTEJA.....	43
5.1 Kohderyhmänä lapset ja nuoret.....	44
5.2 Battle pass, taistelupassista mielihyvää.....	44
5.3 Mikrotransaktiot.....	45
5.4 Valmiina, eikä keskeneräisenä.....	47
5.5 Sisältö ratkaisee.....	48
5.6 Early access.....	49
5.7 Henkilöstön hallintaa.....	49
5.8 NFT:t ja niiden vaikutus räiskintäpeleihin.....	51
5.9 Loppupäätelmä.....	52
LÄHTEET.....	55

# 1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan ensimmäisen persoonan räiskintäpelien, eli tästä lähin lyhenteellä FPS-pelien historiaa, ja niiden sisältämien ansaintamallien kehitystä kuluttajan näkökulmasta, kuinka teknologian kehitys vaikuttaa niitten pelattavuuteen, myyntivetoisuuteen ja eettisyyteen. FPS-peligenre on yksi vanhimmista videopeligenreistä, ja sen suosio on ajan myötä vain kasvanut kasvuun. Genre on paisunut vaatimattomista ja yksinkertaisista Sprite-grafiikkaa hyödyntävistä miekka- ja magia-seikkailuista massiivisiksi sotasimulaattoreiksi, joissa tulitaisteluihin voi ottaa osaa yhtäaikaisesti jopa satoja pelaajia. Videopelien monimuotoinen maailma on kehittynyt häkellyttävästi muutaman vuosikymmenen aikana, eivätkä ensimmäisen persoonan räiskintäpelit ole poikkeus.

Tässä tutkielmassa haluamme perehtyä tarkemmin siihen, kuinka genren kehitys vuosien saatossa on vaikuttanut sekä ensimmäisen persoonan räiskintäpelien genren graafiseen ulkonäköön, että pelillisyyteen. Kysymme, ovatko kasvaneet budjetit aiheuttaneet haittaa vai auttaneet genreä? Uhraavatko ensimmäisen persoonan räiskintäpelit pelillisyyden vetääkseen puoleensa pelaajia ylitseampuvalla, visuaalisella ilotulituksella? Pystyvätkö pienemmät studiot kilpailemaan miljoonabudjettien omaavien AAA-Studioiden mammuttimaisten projektien kanssa omilla, huomattavasti pienemmillä ja riisutummilla, ensimmäisen persoonan räiskintäpeleillä, jotka budjettien vajauden johdosta joutuvat uhraamaan usein visuaalisesta näyttävyydestä ja turvautumaan pääsäännöllisesti pelien konkreettiseen sisältöön, huippuunsa hiottujen teräväpiirtotekstuurien sekä muhkeiden erikoisefektien sijaan?

Suurin osa tätä tutkielmaa tulee keskittymään 90-luvulle ja varhaiseen 2000-lukuun. Ensimmäisen persoonan räiskintäpelit tämänhetkisessä inkarnaatiossaan alkoivat nousta suureen suosioon viime vuosituhaten lopussa. Tutkimme myös genren historiaa, aikaa kauan ennen Doom ja Half-Life sarjojen pelejä, jotka yksinkertaisesti mullistivat koko genren julkaisunsa siivittämän noususuuntauksen aikana. Historian lisäksi aiomme ottaa erityisesti 2000-luvun tarkemman tarkastelun alaiseksi, koska tarkoituksenamme on selvittää, kuinka valtaviin AAA-pelistudioiden budjetit ovat vaikuttaneet sekä pelaajien graafiseen ulkonäköön- että pelillisyyteen liittyviin odotuksiin, ja niistä kumpuaviin lieveilmiöihin laajemmassa mittakaavassa. Erilaiset maksulliset lisäominaisuudet ja pelien sisäänrakennetut ansaintamallit, jotka lukevat sisäänsä uhkapelaamiseen

verrattavia “yllätysmekaniikkoja” sekä kausipasseja ja monimuotoinen ladattava sisältö joutuvat suurennuslasin alle tässä tutkielmassa.

Pureudumme erilaisiin lisäansaintakeinoihin omissa osioissaan ja pohdimme myöhemmin tutkielmassa, miten niiden vaikutus tulee mahdollisesti heijastumaan pelialan tulevaisuuteen ja yhteiskuntaamme lähinnä kuluttajan näkökulmasta. Tutkielman tarkoituksena ei ole keskittyä filosofisiin kysymyksiin liittyen uhkapelaamiseen ja suuryritysten harjoittaman lisäansainnan eettisyyteen. Siivuaamme aiheita ohimennen ottaen mukaan psykologiset vaikutteet mm. Loot boxeissa ja muissa julkaisijoitten suosimissa ansaintakeinoissa, kuten myös edellä mainittujen aiheitten vaikutuksista lapsiin sekä nuoriin.

Aiomme myös tarkastella, kuinka pienimuotoisemmat ja tiiviimmät indie -pelistudiot hyödyntävät vanhojen ensimmäisen persoonan räiskintäpelien luomistapoja sekä niiden pelillisyyttä. Koska indie-studioilla ei ole lähes mittaamattomia budjetteja, joista delegoida kahmalokaupalla resursseja huomattavasti pienikokoisempiin projekteihinsa, niiden tulee turvautua enemmänkin luomaan pelillisesti miellyttäviä ja merkityksellisiä kokemuksia, sekä pyrkiä kommunikoimaan läpinäkyvästi asiakkaittensa ja tukijoittensa kanssa. Mainitsemme nopeasti yhtenä keinona early access-pelit, jotka mahdollistavat pelien kokeilun huomattavasti pienemmällä sisäänpääsymaksulla niitten kehityskaaren varhaisaskelista saakka ja antavat kehittäjilleen taloudellisen turvan ohella mahdollisuuden vastaanottaa palautetta ripeämmin ja konkreettisemmin.

Ehkäpä yksi suurimmista kysymyksistä tulee olemaan, voidaanko pelillisyyden ja visuaalisen näytävyyden väliltä löytää jonkinlainen tasapaino, jossa nykypäivän pelaajien tarvetta visuaaliselle näyttävyydelle ja pelattavuudelle palvellaan yhtä aikaa uhraamatta kumpaakaan? Kyetäänkö tätä edes realistisesti saavuttamaan ja onko se edes tarpeellista, koska pelaajat eivät ole yksi valtava monoliitti, tai parvimieli, jonka edustajat kaipaavat ja arvostavat täysin samoja asioita? Onko ensimmäisen persoonan räiskintäpelien markkinatarjonta jo entuudestaan riittävän monipuolista palvelemaan asiakaskuntaansa ja voiko pelien kehitykseen sisällyttää ylimääräisiä ansaintakeinoja vaikuttamatta negatiivisesti peliin? Pohdimme aiheita myöhemmin tutkielman anekdoottiosuudessa avattuumme peruskäsitteitä ja genren historiaa yleistasolla.



## 2 SANASTO

Koska tarkastelemme tarkemmin yhtä tiettyä videopelien tyylilajia, jonka ympärille on vuosikymmenten saatossa kasvanut erittäin kattava ja ulkopuolisille mahdollisesti esoteerinen termistö, tutkielman kirjoittajien tulee avata lukijoille ensimmäisen persoonan räiskintäpelien ympärille rakentuneen pelaajakunnan yleisimmin käytettyjä termejä. Jotkin näistä termeistä ovat virallisia, kun taas toiset ovat pelaajien kautta yleistyneitä nimityksiä ilmiöille ja käsitteille. Välillä jopa hämmentävää jargonia, mutta molempien listaaminen on tärkeää käsitellessämme ensimmäisen persoonan räiskintäpelejä. Listaamme myös yleisesti videopeleihin liittyviä yleiskäsitteitä, sillä jotkin niistä liittyvät hyvinkin kiinteästi ensimmäisen persoonan räiskintäpeleihin, eivätkä ole välttämättä tuttuja lukijalle.

### **First Person Shooter (FPS)**

“First person Shooter” eli Ensimmäisen persoonan räiskintäpeli on nykyään lujittanut paikkansa virallisena genren terminä. Termi kuvaa videopelejä, joissa toiminta nähdään pelaajan hahmon näkökulmasta, ja lähes poikkeuksetta peleissä käytetään tuliaseita. (Pearson, Game Development). “First person Shooter” termiä käytetään jopa tapauksissa, jolloin pelaajan hahmo käsittelee lyömäaseita ensimmäisessä persoonassa. Näissä poikkeustapauksissa kyseessä voi olla hybridigenre, jonka käsittelemme seuraavaksi. Lyhennettä FPS ei tule sekoittaa tässä tutkielmassa käsitteeseen frames per second, josta myös käytetään yleisesti lyhennettä fps, vaikka termi liittyykin kiinteästi visuaaliseen mediaan.

### **Crossover, tai hybridigenre**

Tämä on käsite, joka kattaa kaikki ensimmäisen persoonan räiskintä pelit, jotka ovat lainanneet mittavasti jostakin toisesta peli genrestä. Pelattavuus on selkeästi jotain näiden kahden genren väliltä. Hybridi genre termi ei ole rajoittunut pelkästään videopelien maailmaan, vaan sitä käytetään kaikkialla muussakin viihdealan mediassa. (Oxford Reference 2021) Esimerkkejä hybridigenrestä ovat esimerkiksi Deus Ex sekä Borderlands pelisarjat, jotka yhdistävät roolipelien elementtejä ensimmäisen persoonan toimintaan. Molemmat toimivat ja pelillisesti ohjautuvat samaan tapaan kuin ensimmäisen persoonan räiskintä, mutta roolipelielementit vaikuttavat vahvasti pelin silmukkaan.

## **Frames per second**

Ruutunopeus, tai fps merkitsee montako kuvaa näytöllä esiintyy sekunnissa ja viittaa näytöissä käytetyn virkistystaajuuden mittaamiseen. Väitetysti ihmissilmä ei näe eroa 30fps ja 60fps ruutunopeuden välillä, mikä on myös luontainen silmien havaitsemisen yläraja (Brunner 2017).

## **Mooren laki**

Komponenttien määrä puolijohteita hyödyntävissä laitteissa kaksinkertaistuu kahden vuoden välein. Tämän havainnon julkisti Intel-yhtiön perustaja Gordon Moore vuonna 1965. Nykyisin Mooren lakia käytetään tarkemmin, kun puhutaan mikropiireissä olevista transistoreista eikä muista niiden sisältämistä komponenteista. (Mäkinen 2015)

## **Dungeon Crawler**

Tämä termi ei alkujaan liittynyt mitenkään ensimmäisen persoonan räiskintäpeleihin, mutta on siitäkin huolimatta tärkeä, koska monet alkeelliset, ensimmäisestä persoonasta kuvatuista seikkailu-toiminta-peleistä sijoittuivat labyrinttimäisiin luolastoihin, jotka puolestaan pohjautuvat pöytäroolipeleihin. Käsite sai nimenomaan alkunsa pöytäroolipeleistä, joissa pelaajat seikkailevat maanalaisissa labyrinteissä, etsivät aarteita, väistelevät ansoja, ratkovat arvoituksia sekä taistelevat erilaisia vastustajia, kuin myös hirviöitä vastaan. (Lexico 2021) Teknisistä rajoituksista johtuen, tämänkaltaisen suoraviivainen ja toiminnantäyteinen pelitapa oli helposti adoptoitavissa alkukantaisempiin videopeleihin, joissa pelinkehittäjillä ei ollut vielä juurikaan varaa kasvattaa kehittämiensä videopelien skaalaa muutamaa umpinaista käytävää ja huonetta suuremmiksi. Luolastojen tutkintapelit laskeaan nykyään enemmänkin ensimmäisen persoonan räiskintäpelien alagenreksi tai serkuksi, koska toiminta tapahtuu suurimmalta osin niiden miekka-ja-magia-teemojen ansiosta lähikontaktissa vastustajien kanssa, vaikka jousiaseet ja taikuus voidaan laskea pelimekaanisesti ampumaseiksi. Ensimmäisen persoonan räiskintäpelit usein sisältävätkin lähitaisteluun painottuvia aseita, mutta ne eivät ole välttämättä kovin suuressa osassa. Nykyään Dungeon Crawl on suhteellisen harvinainen perusta ensimmäisen persoonan räiskintäpeleille, mutta niitä ilmaantuu kuluttajien saataville aika ajoin indie-studioiden kautta.

## **Doom clone**

Termi "Doom clone" tulee ajalta, ennen kuin ensimmäisen persoonan räiskintäpelit olivat saaneet pelaajien keskuudessa virallisen nimityksen, ja kaikki peliä Doom seuranneet FPS-nimikkeet rinnastettiin tähän edelläkävijään poikkeuksetta (En-academic.com, 2021). Useat näistä peleistä myös hyödynsivät Doomin pelimoottoria. Vaikka videopeli Wolfenstein 3D oli alkusoitto ensimmäisen persoonan videopelien suosiolle, Doom pelisarjan räjähdysmäinen menestys johti lukuisiin sen mainetta hyödyntäviin jäljittelijöihin, joiden teemat ja toimintamalli ammensivat inspiraationsa suoraan edellä mainitusta jättimäisestä menestyksestä. Doom clone-termi menetti merkityksensä, kun genre jatkoi kehittymistään ja eri räiskintäpelit alkoivat erottua Doomin luomasta pelisilmukasta, sekä teemoista ja tarinallisista rakenteista.

### **Corridor Shooter**

Yksi useista nimikkeistä, joita ensimmäisen persoonan räiskintäpeleistä käytettiin ennen FPS termin yleistymistä ja muuttumista viralliseksi peligenren kutsumanimeksi. Koska alkeellisimmat kahdeksankymmentäluvun sekä yhdeksänkymmentäluvun ensimmäisen persoonan räiskintäpelit sijoituivat käytännön rajoitteiden vuoksi yksinkertaisiin labyrinthteihin, käytäväämmuskelu eli Corridor Shooter termillä voi helposti kuvailla, missä ja miten pelin toiminta tapahtui. "Corridor Shooter" menetti suosionsa ja merkityksensä samoihin aikoihin, kun ensimmäisen persoonan räiskintäpelit kykenivät siirtymään tehokkaampien pelimoottorien ja tietokoneiden ansiosta pois rajoitetuista miljoonista, juuriltaan. (Lipowitz 2011).

Nykyään "Corridor Shooter" termiä ei käytännössä tarvitse käyttää teknologian kehityksen ansiosta. Tästä huolimatta nostalgisia pelejä, jotka tarkoituksenmukaisesti yrittävät luoda pelimaailmansa rajallisiksi ja alkukantaisiksi imitoidakseen menneiden vuosien tuotoksia, kehitetään edelleen indie-studioitten toimesta, mutta huomattavasti pienemmissä määrissä. Termiä käytetään nykypäivänä pelaajien keskuudessa ivallisesti kuvaamaan ensimmäisen persoonan räiskintäpelejä, joiden yksinpelikampanjat tapahtuvat erittäin putkimaisissa ja raskaasti ohjastetuissa kartoissa. Usein nämä pelit eivät anna pelaajille mahdollisuutta tehdä omia valintojaan. Ne pakottavat pelaajansa seuraamaan valmiiksi käsikirjoitettuja kohtauksia lähes elokuvamaisissa sekvensseissä.

### **Shareware**

Yhdeksänkymmentä luvulla syntynyt käsite, jossa kuluttaja kykeni lataamaan peli tuotteen ensimmäisen osion, joita useimmiten kutsuttiin episodeiksi ja avaamaan lopun sisällön, maksamalla tuotteesta täyden hinnan. (Cobbett 2013)

## **Immersio**

“Taiteilijana ja kuvataiteen opettajana kohtasin ensimmäisen kerran ”immersiivinen”- käsitteen josakin nykytaidetta edustavassa taideteoksessa. Teos ”uppoutti” kokijansa teoksen kuvitteelliseen todellisuuteen” (Lang 2021). Termiä käytetään mm. biologiassa ja pedagogiikassa samankaltaisessa asiansuhteudessa, erona fyysinen ja henkinen interaktio, mutta sen voi laajentaa käsittelemään mitä tahansa visuaalista mediaa tai teosta, elokuvista kirjoihin tai tilataideteoksiin, joihin voi uppoutua henkisesti (sama). Termi kuvastaa riittävästi tätä uppoutumista tai syventymisen tunnetta myös videopeleissä ja niiden tarinan kerronnassa, joten sitä tullaan pääsääntöisesti käyttämään syventymisen tai uppoutumisen sijaan läpi tutkielman sopivissa kohdissa kontekstin salliessa.

## **HeadsUpDisplay (HUD)**

HeadsUpDisplay eli Heijastusnäyttö ei alkujaan liity lainkaan ensimmäisen persoonan räiskintäpeleihin, vaan on lainattu sotilaslentokoneitten termistöstä. Kyseinen termi tulee suoraan sotilaslentokoneissa käytettävistä asejärjestelmistä, jossa lentäjän silmien eteen ja mittaritaulun yläpuolelle sijoitettuun läpinäkyvään levyyn heijastetaan pilotille tarpeellisia tietoja esimerkiksi suunnistamiseen tai koneen asejärjestelmiin liittyen. Tätä teknologiaa käytetään myös moderneissa autoissa ja suojakypäriin. Koska ensimmäisen persoonan räiskintäpelien näkökulma on aina pelaajahahmon silmien takana, termin adoptointi videopeliharrastajien keskuudessa oli mutkaton ja itseselitteinen päätös.

Termi ei kuitenkaan rajoitu pelkästään räiskintäpelien genreen, koska pelaajan tarvitsee pystyä pysymään ajan tasalla hänen tilastaan, oli peli sitten kuvattu ensimmäisestä tai kolmannesta perspektiivistä. Lyhennettynä HUD videopeleissä on kokoelma informaatiota, joka pitää pelaajan ajan tasalla hänen pelitilanteeseensa tärkeistä resursseista, kuten elinvoimasta ja ammuksista (Wilson 2006).

## **Time To Kill (TTK)**

Kuinka kauan pelaajalla menee keskimäärin aikaa vastustajansa surmaamiseen ensimmäisen persoonan räiskintä peleissä? Lyhyempi Time to kill tarkoittaa, että vastustajien kaataminen vie vähemmän aikaa, jolloin lyhenteellä viitataan pelaajan kykyyn reagoida nopeasti vaihteleviin pelitilanteisiin lyhyellä aikavälillä, kuin pitkäaikaiseen ja tarkkaan suunnitteluun, tai strategisointiin (Lawrence 2018).

Tutkielman kirjoittajien mielestä hyvänä esimerkkinä tästä toimivat Call of Duty-sarjan uudemmat pelit, joissa jo yksi puukonisku, mihin tahansa kohtaan pelihahmoa riittää tappamaan. Pidempi TTK puolestaan tarkoittaa, että vastustajien kaataminen vie enemmän aikaa, josta kumpuaa tarve strategiseen ajatteluun ja tarkasti harkittuihin liikkeisiin, ennemmin kuin salamannopeisiin reaktioihin ja nopeaan päätöksentekoon. Kokemustemme mukaan esimerkiksi Halo-sarjan pelit, joissa viholliset voivat olla heikkoja eri vauriotyypeille ja aseille näyttävät, miten pidempi TTK vaikuttaa pelaamiseen. Tietyt vihollistyyppit ovat kestävämpiä jommankumman osapuolen aseita vastaan, mikä pakottaa pelaajan muuttamaan varustustaan ja lähestymistapaansa dynaamisesti. TTK voikin siis lyhentyä huomattavasti riippuen pelaajan kyvystä ja halusta käyttää oikeita työkaluja oikeassa tilanteessa tai pelin omien järjestelmien puitteissa.

### **Respawn**

Laajalti videopeleissä käytetty termi, joka esiintyy eniten moninpelipohjaisissa ensimmäisen persoonan räiskintäpeleissä, mutta ei ole silti rajoittunut pelkästään niiden tai yhden pelaajan FPS-genren maailmaan. Respawn eli uudelleensyntyminen, tarkoittaa kaikessa yksinkertaisuudessaan pelaajan uudelleen ilmestymistä pelikentälle kuoleman jälkeen (Lexico 2021). Tämä reinkarnaatioaika voi vaihdella pelistä peliin suurestikin. Käsitettä käytetään myös peleissä, joissa vastustajat ja pelaajalle tarkoitetut kerättävät resurssit syntyvät takaisin pelikentälle. Yksinkertaisimmillaan siis pelaajien tai esineiden uudelleensyntymiseen kuluva aika.

### **Kill-Death-Assist Ratio (KDA)**

Tämä termi tulee moninpelipohjaisten videopelien termistöstä, joissa kaksi pelaajien muodostamaa joukkuetta mittelee keskenään. Esimerkkinä käytämme Valven julkaisemaa Team Fortress Classica ja Counter Strikea joissa kaksi selkeästi eroteltua joukkuetta pyrkii kaappaamaan erilaisia tavoitteita tai surmaamaan toisiaan. KDA kuvastaa, montako vastustajaa pelaaja on keskimäärin onnistunut päihittämään ennen kuolemaansa yksin, tai avustuksella, monessako tapossa kyseinen pelaaja on osallistunut aktiivisesti (Cyber Definitions 2021).

### **Pay To Win (P2W)**

Termiä käytetään videopeleistä, joissa maksava pelaaja saa ylliotteen muihin pelaajiin, jotka eivät ole kuluttaneet oikeaa rahaa maksujen taakse suljetuista ominaisuuksista, joita peli tarjoaa (Cyber Definitions 2021). Pay To Win nähdään lähes poikkeuksetta erittäin negatiivisena ja epäreiluna pelaajien keskuudessa, koska se rikkoo pelaajien keskeisen tasapainon. Varakkaammat pelaajat

voivat ohittaa suuren osan pelin sisältöä pelkästään maksamalla. Yksinpelattavissa videopeleissä P2W ei ole läheskään yhtä suuri pelillinen tasapaino-ongelma, koska pelaaja mittelee tekoälyä vastaan, eikä maksullisilla esineillä tai varusteilla saavutettu etu aiheuta ongelmia muille pelaajille.

## **DLC**

Downloadable Content eli ladattavaa sisältöä peleihin. Usein pikkurahalla ostettavia kosmeettisia pienoislisukkeita tai jopa kokonaisia pelimoodeja tai karttoja (TechTerms, 2021). Mainitsemme tästä esimerkkinä Monster Hunter Worldin Iceborne DLC:n, joka kokemustemme mukaan lisää tyystin uuden pelimekaniikan, päätarinaa ja uuden pelialueen lukuisine hirviöineen päivineen sekä uusia muokkausvaihtoehtoja pelaajan hahmolle.

On olemassa myös toinen termi, Expansion pack tai Lisälevy, joka oli käytössä ennen kuin internet antoi helpomman ja käytännöllisemmän tavan jakaa uutta sisältöä kuluttajien haltuun. Lisälevyt olivat nimensä mukaisesti fyysisiä peli levyjä tai kasetteja, joiden kautta pelaaja pystyi saamaan lisää pelisisältöä aikaisemmin ostamaansa tuotteeseen. Esimerkkinä Diablo 2: Lord Of Destruction, joka lisäsi kokonaisen uuden episodin peli tarinaan sekä kaksi uutta hahmoluokkaa pelaajien pelattavaksi. Lisälevyt olivat sisällöllisesti erittäin laajoja moderneihin DLC-lisäyksiin verrattuna.

## **Free to Play (F2P)**

Termiä käytetään videopeleistä, jotka ovat ilmaisessa jakelussa eikä pelaajien tarvitse maksaa ns. sisäänpääsymaksua päästäkseen sisältöön käsiksi (LeJacq 2012). Ilmaiseksi pelattavat pelit ovat lähes poikkeuksetta täynnä mikrotransaktioita ja mainoksia, mitä kautta kehittäjät kykenevät kaupallistamaan ilmaisjakelutuotteensa. Lajityyppi on suosittu mobiilialustoilla ja hyödyntää raskaasti loot boxeja sekä muita ansaintamalleja, esimerkiksi rajoittamalla pelaajien pelaikaa maksullisella kestävyydellä, jota tarvitaan peleissä etenemiseen. Tämä pelin sisäinen resurssi palautuu tyypillisesti ajan myötä itsestään hitaasti kannustaen pelaajia käyttämään rahaa, jotta he voisivat edetä peleissä nopeammin.

## **Peer to peer (P2P)**

Peer to peer eli vertaisverkko on verkko, jossa ei ole yhtään kiinteitä palvelimia tai asiakkaita, jokin verkkoon kytketty taho toimii sekä palvelimena että asiakkaana verkon muille jäsenille. Tätä termiä käytetään, kun kaksi tai useampi pelialusta luovat yhteyden toisiinsa, jotta osaa ottavat pelaajat voivat pelata yhdessä. Termiä voi käyttää myös pelitapahtumista, joissa useampi pelaaja

kokoontuu samaan tilaan käyttämään yhtä pelialustaa, joka tarjoaa moninpeli mahdollisuuden. Peer to peer kuvaa tällaisissa tapauksissa enemmän pelaamisen sosiaalisuutta, kuin teknistä puolta.

### **Local Area Network (LAN)**

Lähiverkko eli LAN on rajoitetulla maantieteellisellä alueella toimiva tietoliikenneverkko. Esimerkiksi yhden talon koneiden muodostama tietokoneverkko tai yksittäisen yrityksen yhden toimipisteen verkko. LAN-verkon kautta pelaaminen oli ennen internetpalvelujen tehokkuuden kasvua yksi suosituimmista ja ainoista monin pelaamisen keinoista tietokoneilla. Erityisesti yhdeksänkymmentä luvulla LAN pelaaminen nousi suuren suosioon tietokoneiden yleistymisen ansiosta kuluttajien keskuudessa. LAN pelaaminen oli myös taloudellisempaa, koska pelikoneet pystyttiin tuomaan yhteen tilaan ja yhdistämään toisiinsa. Samalla tämän tapainen pelaaminen vahvisti myös monin pelaamisen sosiaalisuutta, joka on internet palvelujen halventumisen myötä kadonnut. Lähestulkoon kaikilla löytyy mahdollisuus taloudellisen nettiyhteyden hankkimiseen verrattuna yhdeksänkymmentä luvun nettiyhteyden maksuihin.

### **Loot Box**

Loot Box, paremmin suomeksi käännettynä yllätyslaatikko, eli virtuaalinen satunnaisluonnilla eri esineitä sisältävä rasia on erityisesti mobiilipeleissä käytetty rahastustapa, jota pelinkehittäjät ovat myöhemmin sisällyttäneet jopa yksinpeleihin. Tämä metodi yleistyi ensin mobiilipelien keskuudessa, mutta on sen jälkeen näkynyt kaikilla mahdollisilla pelialustoilla niitten huomattavan taloudellisen tuoton ja vaivattoman soveltamisprosessin vuoksi. Uhkapelaamiseen rinnastettava loot boxia on yritetty tuotteistaa uudelleen Electronic Artsin toimesta yllätysmekaniikoiksi, mutta tämä yritys ei ole saanut suurta kannatusta tai toistaiseksi kokenut menestystä. Yhtiön epäeettistä toimintaa rahastusmallien käytössä ja lisäämisessä julkaisemiinsa peleihin on kritisoitu mediassa äärimmäisen voimakkaasti, hyvinkin värikästä kieltä käyttäen (AngryJoeShow 2019, YongYea 2019).

### **Loop, tai Silmukka**

Tässä tutkielmassa käytetään termistä käännoössanaa "silmukka", jolla viitataan pelisuunnittelutermiin, mikä kuvastaa pelaajien toistuvia aktiviteetteja pelin sisällä, eli konkreettista tekemistä itse pelin asettamien rajojen ja mekanismien sisällä (Duetzmann 2020). Esimerkiksi esineiden kerää-

mistä, alueiden tutkimista, taistelua tai rakentamista. Toistamalla näitä voidaan luoda toimiva silmukka, jonka sisälle mahtuvat myös muut pelaajan mahdolliset aktiviteetit, jotka eivät suoranaisesti ole osallisena edellä mainittuihin toimiin.

## **Moba**

Multiplayer Online Battle Arena tai suomeksi käännettynä taisteluareenamoninpeli on yksi kolmesta nykypäivän suosituimmista peligenreistä, joka on kerännyt valtavan yleisön taakseen, kahden muun ollessa tutkielmamme FPS-pelit ja RTS-reaaliaikaisstrategiapelit (SEUL 2019). Yksinkertaistettuna kahteen joukkueeseen jaettujen pelaajien tavoitteena on tuhota vastustajan päärakennus tai tukikohta pelin voittamiseksi. Tyypillisesti joukkueessa on viisi pelaajaa, jotka ohjaavat omaa sankarihahmoaan, jolle kerätään kokemuspisteitä ja rahaa varusteiden hankkimiseen ja päivittämiseen. Apuna toimii tekoälyn ohjaama kätyrilauma tai vastaava autonomisesti toimiva yksikkötyyppi (sama).

Termi yleistyi mediassa vuoden 2010 aikana Riot Gamesin edellisenä vuonna julkaiseman League of Legendsin ja S2 Gamesin Heroes of Newerthin julkaisun aikoihin (sama). Nykypäivän mobat ovat paljon velkaa alkuperäiselle DotA-kartalle Warcraft 3:n ajalta, mikä puolestaan juontaa juurensa alun perin pelaajan luomaan modifikaatiokarttaan pelissä Starcraft. Pelin karttaeditorilla luotu Aeon of Strife niminen kartta sisälsi kaikki modernin moban peruselementit aina kolmijakoisesta karttarakenteesta ja tekoälyn kätyreistä kahteen pelaajajoukkueeseen ja roolipelielementteihin (Altay 2015). Aeon of Strife, jota kutsutaan myös ensimmäiseksi mobaksi toimi inspiraationa Warcraft 3:n fanitekoiselle kartalle Defense of the Ancients, josta tuli ajan myötä riittävän suosittu eriytyäkseen DotA-Allstars peliksi vuonna 2004 (sama).



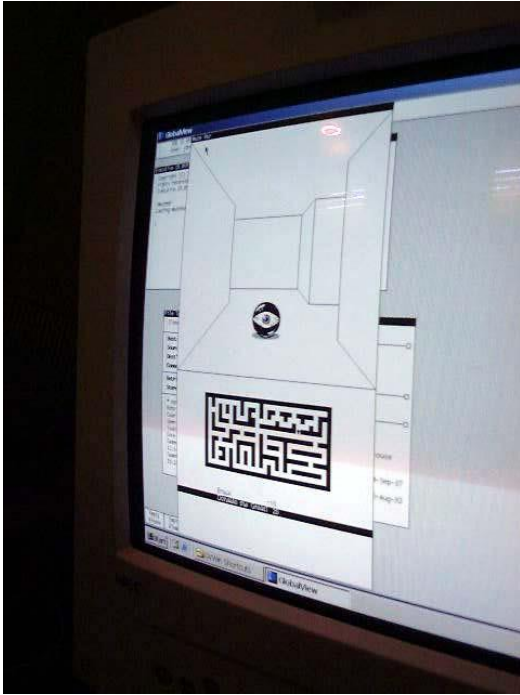
## 3 HISTORIA

Peliteollisuus on kokenut mullistuksen toisensa jälkeen vuosikymmenten aikana, minkä takia sen varhaishistoriaan on parasta pureutua vuosikymmen kerrallaan. 2000-lukua käsittelemme kahdessa osassa peliteknologian kehityksessä tapahtuvien harppauksien vähäisyyden johdosta. Ymmärrettävistä syistä tutkielmassa ei luetella joka ikistä räiskintäpeliä, joka on julkaistu genren historiassa. Tästä johtuen, esille nostetut esimerkit ovat kirjoittajien mielestä omilla tavoillaan vaikutuksellisia ja tuovat uusia elementtejä, mekanismeja tai tarinankerronnallisia muutoksia genreen, tai ovat muutoin merkittäviä ensimmäisen persoonan räiskintäpelien historiassa.

### 3.1 70-luku

Seitsemänkymmentä luvun osiossa käsiteltäviä pelejä ei julkaistu markkinoille kuluttajien käyttöön. Johtuen tietokoneitten teknologian alkeellisuudesta, kalliista kehityksestä ja valtavista tilavaatimuksista suhteessa moderneihin tietokoneisiin, tämän vuosikymmenen pelit olivat ainoastaan korkeakouluopettajien sekä oppilaiden ja valtion virastojen työntekijöiden ulottuvilla. Kaikki tämän aikakauden pelit toimivat erittäin alkeellisina ja kokeellisina esi-isinä nykypäivän ensimmäisen persoonan räiskintäpeleille. Suurin kehitys tapahtui koodaamisessa sekä teknologiassa.

#### **Maze War**



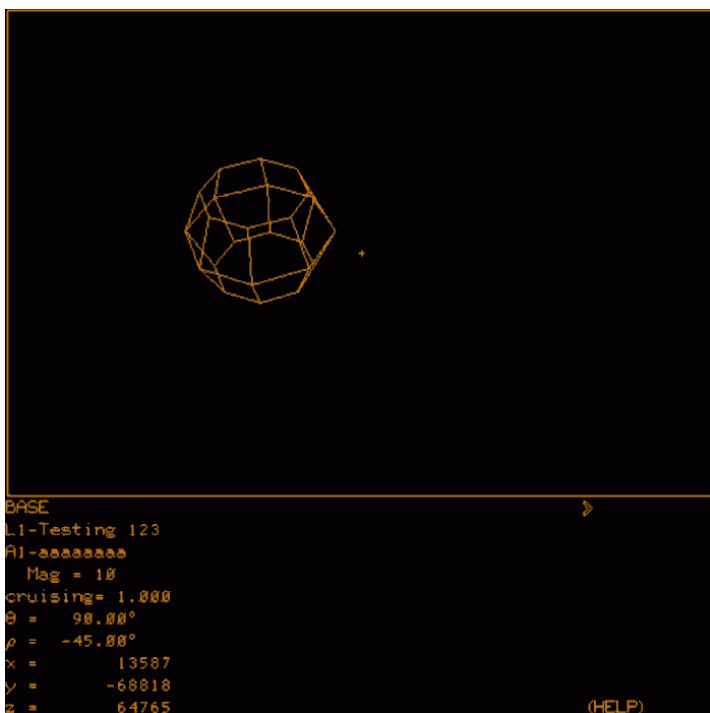
KUVA 1. Pelaaja kohtaa vastapelaajan Maze War pelissä. (Damer, 2004)

Maze war oli vuonna-1974 valmistettu elektroninen videopeli, joka hyödynsi ensimmäisen persoonan näkymää. Pelin kehitti ryhmä NASA:n tietokoneinsinöörejä Amesin tutkimuskeskuksessa Kaliforniassa. Maze War ei ollut pelkästään ensimmäinen ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, vaan myös ensimmäinen moninpeli, jonka pelilooppi koostui muiden pelaajien väijymisestä ja päihityksestä surmaamalla ampuma-aseilla. Tämän tyyppisen FPS pelien suosio aloitti koko genren kehityksen ja se on säilyttänyt ja lujittanut suosionsa räiskintäpelaajien keskuudessa aina nykypäivään asti.

Visuaalisesti Maze War oli erittäin alkeellinen. Pelaajat kuvattiin orgaanisina silmämunamaisina olentoina, joita liikutettiin tasaisen suorien labyrinthtien lävitse. Yksinkertaisuudestaan huolimatta kyseessä on ensimmäinen elektroninen peli, joka loi illuusion kolmiulotteisesta maailmasta, jossa pelaaja kykeni vuorovaikuttamiseen muiden pelaajien kanssa.

Kiintoisa yksityiskohta Maze Warin kehityksessä suhteessa suurempaan peliteknologian kehitykseen on, kuinka se vaikutti elektronisten moninpelien kehitykseen. Maze Waria kehitti ryhmä insinöörejä, joista kukaan ei joko huomannut, tai kyennyt patentoimaan luomaansa pelimoottoria. Tämän ansiosta moninpelipohjaiset 3D-virtuaalimaailma-pelit pystyivät jatkamaan kehitystään muiden koodarien käsissä vailla huolia tekijänoikeuslakien rikkomisesta (Norman 2009)

## Spasim



KUVA 2. Spasim pelaaja lähestyy taivaankappaletta (Zerothis, 2008).

Spasim, joka on tarkoitus lausua Space Sim eli avaruussimulaattori, on vuonna 1974 julkaistu kolmiulotteinen avaruuteen sijoittuva ensimmäisen persoonan ammuskelu peli PLATO alustalle. Spasimia pystyi pelaamaan jopa 32 pelaajaa yhtäaikaisesti ja se oli ensimmäinen moninpeli, joka hyödynsi kolmiulotteisia rautalankamalleja kuvaamaan peliobjekteja. Spasim sisälsi myös mahdollisuuden keskustella muiden pelaajien kanssa tekstillä. (Oliver 2013). Pelin silmukka koostui neljästä joukkueesta, joiden päämääränä oli hallita sektorien resursseja ja päihittää vastustajien joukkueitten alukset. Pelaaminen oli äärimmäisen monimutkaista, vaatien pelaajia tekemään reaaliaikaisia laskelmia pitääkseen aluksensa kurssissa (Zerothis 2008). Tämä monimutkaisuus johtui pelin tarkoituksesta toimia pääosallisesti opetuslustedana, eikä suinkaan viihteenä.

### 3.2 80-luku

Kahdeksankymmentäluvun osiossa käsiteltävät ensimmäisen persoonan ammutapelit ovat vihdoin päässeet markkinoille kuluttajien käsiin. Ne ovat myös ensimmäinen yritys testata, mihin genre kykenee ja kuinka kehittäjät voivat luoda mielenkiintoisia ja viihdyttäviä pelikokemuksia.

Nämä kyseiset pelit ovat hyvin kokeellisia, mutta ne raivaavat tietä yhdeksänkymmentäluvun räjähdysmäiselle genren suosion kasvulle. Pelimekaanisesti ne ovat moderneja pelistandardeja ajatellen puutteellisia, mutta visuaalisen puolen takana tapahtuva teknologinen kehitys on tässä vaiheessa kiistatta suurin sekä tärkein harppaus. Kiitos teknologian kehityksen sekä sen saatavuuden kasvun, video pelien kehittäjät pääsevät vihdoin kokeilemaan, mihin räiskintäpelit voivat kyetä ja mitä kuluttajat haluavat.

### **Battlezone**



*KUVA 3. Pelaaja valmistautuu tuhoamaan vastustajansa BattleZone pelissä (EarlofSandvich, 2012)*

Atarin 1980 julkaisema arcade-kabinettipeli BattleZone on ensimmäiseksi kuluttajien keskuuteen julkaistu kolmiulotteinen ensimmäisen persoonan ampumapeli, jossa pelaaja ohjaa panssariajoneuvoa, kohteenaan hankkia mahdollisimman paljon pisteitä tuhoamalla vastustajia.

Peli sisältää kaikki genrelle tärkeät piirteet, mm. kyvyn liikkua mihin tahansa suuntaan samalla, kun pelaaja pystyy kääntämään näkymää ampuakseen vastustajia (Jensen 2017).

Peli hyödyntää grafiikkansa piirtämiseen alkeellisia rautalankamalleja.

### **MIDI Maze (Faceball 2000)**

Atari ST koneelle julkaistu MIDI Maze oli ensimmäisiä kuluttajien keskuuteen päätyneitä ensimmäisen persoonan ammutapelejä, jossa pelaajat pystyivät hyödyntämään LAN-verkkoa mitelläkseen toistensa kanssa. Kyseessä oli siis hyvinkin tärkeä askel genren kehityksessä. Peli pystyi tukemaan jopa kuuttatoista pelaajaa, mutta pelaajamäärän maksimin täytyessä tämä aiheutti valtavasti hidastusta ja tökkimistä (Jensen 2017).

Visuaalisesti MIDI Maze muistutti Maze War peliä. Pelaajat liikkuvat yksinkertaisissa labyrinteissä ohjaten hymiö-avatareja, yrittäen tuhota toiset pelaajat ampumalla. Peli ei sisällä monimutkaisempia mekaniikkoja tai ohjausta.

### 3.3 90-luku

Yhdeksänkymmentäluku on vuosikymmen, jolloin ensimmäisen persoonan ammuskelupelit vihdoin lujittavat pysyvästi paikkansa pelaajien keskuudessa. Tämän vuosikymmenen FPS pelit loivat perustan tulevan sukupolven räiskintäpeleille, ja ovat edelleen suuresti arvostettuja vanhasta teknologiastaan ja paikoin karkeasta ulkonäöstään huolimatta. Tämän vuosikymmenen tuotoksia käytetään edelleenkin virstanpylväänä ja vertailukohtena moderneille FPS-peleille niitten yksinkertaisen, mutta toimivan rakenteen vuoksi. 90-luvun räiskinnät muokkaavat ensimmäisen persoonan räiskintäpelien identiteetin sekä pelimekaniikat, joita pelien kehittäjät tulevat käyttämään ohje-  
nuorana ja perustana pitkälle tulevaisuuteen.

#### Wolfenstein 3D



KUVA 4. Pelaaja kohtaa Wolfenstein 3D pelin loppuvastustajan (Houghton 2017).

Vaikka ensimmäisen persoonan räiskintäpelejä on luotu jo useita ennen vuoden 1992 Wolfenstein 3D:n julkaisua markkinoille, tämä peli tulee siltikin toimimaan alkusoittona niiden suosiolle. Kyseinen peli myös lujitti pelimekaniikat, joita tulevaisuudessa kehitetyt räiskintäpelit hyödyntävät. Wolfenstein 3D:n oli alkujaan tarkoitus toimia jatko-osana 1981 vuonna julkaistulle Castle Wolfenstein

sekä Beyond Castle Wolfenstein peleille. Julkaisija ID softwaren ei kuitenkaan tarvinnut hankkia lisenssejä Wolfenstein nimeen alkuperäisen kehittäjän jouduttua konkurssiin (Brown 2015).

Pelin piti sisältää hiippailua, valeasuja sekä vastaavaa hidastempoisempaa aktiviteettia päämäärin saavuttamista varten. Pelin looppi kuitenkin muuttui täysin, kun kehittäjät nostivat pelihahmojen liikkumanopeutta, ja päättivät nopeatempoisen räiskinnän olevan paljon viihdyttävämpää hitaaseen hiipimiseen verrattuna (Griliopoulos 2014). Tämä hyvin radikaali muutos peliin on erinomainen esimerkki siitä, kuinka Wolfenstein 3D:n ura uursi pohjan räiskintäpelien genrelle. Pelin jälkiä seuranneet pelit ottivat esimerkiksi mallia pelaajan aseistuksesta pelihahmon liikkumisnopeuteen asti. Käymme seuraavaksi läpi pelin sisällön, jota genre tulee hyödyntämään vuosia ennen Half-Life pelin julkaisua.

Wolfenstein 3D koostui episodeista, jotka pelaajan tuli selvittää järjestyksessä, tehtävänään päihittää sotilaita, jotka asettuvat pelihahmon pakoaikeiden esteeksi. Nämä vastustajat eivät eroa toisistaan juuri tekoälyllisiltä käyttäytymistavoiltaan, mutta ne olivat värikoodattuja haastavuutensa mukaan. Hankalimmat sotilaat kykenivät reagoimaan nopeammin pelaajan läsnäoloon. Jotkin näistä sotilaista liikkuvat toisia nopeammin jahdatessaan pelihahmoa ja sotilastyypin tulinopeus vaihteli. Pääosa vastustajien eroista perustuu täysin näihin kolmeen ominaisuuteen. Jotkut vastustajat pystyvät liikkumaan nopeasti tulinopeuden hinnalla, kun taas toinen sotilas liikkuu hitaammin, mutta kykenee avaamaan tulen nopeammin ja aiheuttamaan enemmän vauriota pelaajalle lyhyemmässä ajassa. Näinkin pienillä ja suhteellisen primitiivisillä keinoilla kyetään helposti luomaan monipuolisia haasteita, joita pelaajien pitää lähestyä ajatuksen kanssa. Mitkä vastustajista kannattaa eliminoida ensin ja mihin suojaan pelaaja ehtii liikkua ennen kuin vastustajat avaavat tulen?

Pelihahmo poimi erilaisia aseita seikkailunsa aikana, joiden tulinopeus ja kyky aiheuttaa vahinkoa vaihtelivat. Wolfenstein 3D pelin kaikki aseet tukeutuivat samaan ammusresurssiin ja ainoa ero aseiden välillä oli vain se, kuinka nopeasti se kulutti tätä allasta. Pelaajan tuli siis kyetä punnitsemaan tilannetta ja valita ase sen mukaan, ehtiikö pelaaja päihittää tämän ryhmän vastustajia konepistoolilla vai kannattaako hänen vaihtaa raskaampaan automaattiaseseeseen, joka eliminoi sotilaat nopeammin, mutta tulee johtamaan ammuspuutteeseen, joka taas voi hankaloittaa seuraavia tulitaisteluita? Näiden aseiden ainoa ero oli siis ainoastaan tulinopeus, mikä johti suhteellisen yksitoikkoiseen valintojen tekemiseen ja vasta Wolfenstein 3D pelin jälkeen saapuvat räiskintäpelit lähestyvät pelaajien aseistusta luovemmin erilaisilla ammustyypeillä ja aseilla.

Pelin moottori ei tukenut korkeuseroja alkeellisuutensa johdosta, mistä johtuen pelin kentät muodostuivat pelkästään suorista, yhdellä tekstuurilla päällystetyistä seinistä, lattiasta ja katosta (Brown 2015). Tämä ei ikävä kyllä antanut kehittäjille mahdollisuuksia luoda helposti toisistaan erottuvia tai mieleenpainuvia peliympäristöjä, mikä johtikin tarpeeseen luoda muutamia tekstuureja, joiden avulla pyrittiin estämään pelaajan eksymistä näissä hyvin labyrinttimäisissä kentissä. Wolfenstein 3D suurin ongelma onkin sen hyvin samankaltaiset peliympäristöt episodista ja kentästä riippumatta ja se fakta, että ainoa keino haastaa pelaaja heidän edetessä kentästä toiseen, oli kasvattaa kenttien kokoa ja niiden monimutkaisuutta, joka taas johti entistä valtavampiin epäselkeisiin labyrintteihin. Peli yritti ylläpitää pelaajien mielenkiintoa piilottamalla salaisia liikuteltavia seinäniä, joiden taakse kehittäjät asettivat poimittavia aarteita sekä resursseja tarkkasilmäisille pelaajille. Jopa ylimääräisiä pelattavia kenttiä piilotettiin näiden salaisten seinien taakse kannustamaan pelaajia tutkimaan ja ylläpitämään heidän mielenkiintoaan.

Pelaaja kerää tasojen aikana aarteita, joiden avulla hän nosti pistemääräänsä ja pystyi myös ansaitsemaan lisäelämiä. Tämä arcade-pelimäinen tapa antaa pelaajalle uusi mahdollisuus aloittaa sen hetkinen kenttä alusta häviön jälkeen katosi nopeasti suosioista Wolfenstein 3D:n jälkeen. Peli antoi myös mahdollisuuden manuaaliseen tallentamiseen, eivätkä pelaajat juuri välittäneet pistemäärästä vaan pelin läpäisystä. Kuten jo aikaisemmin on todettu, pisteiden kerääminen oli jäännös Arcade-kabinettien ajalta (Brown 2015), jolloin pelaajat kykenivät helposti ja nopeasti kilpailemaan keskenään yrittämällä hankkia enemmän ja nopeammin pisteitä pelattavan pelin ehtojen mukaisesti. Wolfenstein 3D hyödynsi shareware-jakelua ja tuotteen ensimmäisen osan pystyikin tästä johtuen lataamaan maksutta. Tuotteeseen tyytyväiset kuluttajat kykenivät maksamaan avatakseen lopun sisällön käyttöönsä jälkeinpäin (sama). Peliin julkaistiin jopa ylimääräisiä episodeja myöhemmin pelaajien ostettavaksi sen suosion kasvettua.

## **Doom**

Doomin julkaisu nähdään hetkenä, jona FPS genre sai virallisesti syntynsä. Doom oli niin suosittu, että sitä asennettiin tietokoneisiin useammin, kuin Windows 95-järjestelmää (Rybicki 2019). Käytännössä Doom omi Wolfenstein 3D:n pelimekaniikat ja paranteli niitä, lisäten samalla elevaatiomahdollisuudet ja monimutkaisemmat tekstuurit ympäristöihin. Pelimoottori ja kehittyvä suorituskyky mahdollisti myös monipuolisemman, sekä visuaalisesti että käyttäytymistavoiltaan toisistaan eroavat vastustajat ja aseistuksen. Jo tämä laajensi huomattavasti pelaajan kykyä lähestyä erilaisia haasteita, mitä peli asetti heidän eteensä verrattuna Wolfenstein 3D peliin.

Doom seurasi Wolfenstein 3D pelin tapaista episodeihin jaettua peli kampanjaa, jonka aikana pelaaja kerää vahvempia aseita ja päihittää jokaisen episodin viimeisessä kentässä loppuvastustajan. Aarteiden ja pisteiden kerääminen on jätetty kokonaan pois ja pelaajan tarvitsee vain keskittyä pitämään silmällä kolmen resurssinsa, ammusten, elinvoiman ja panssarin lukemia, joista jälkimmäisen avulla hänellä on paremmat mahdollisuudet selvitä kärsimistään haavoista. Verrattuna Wolfenstein 3D pelin aseistukseen, Doom ei enää seuraa yhtä ja samaa resurssia, jota kaikki aseet hyödyntävät. Kaikilla on oma ammustyyppinsä ja näin ollen seurattava resurssinsa. Pelin aseet eroavat toisistaan radikaalisti ja antavat pelaajalle valtavasti uusia mahdollisuuksia lähestyä erilaisien vastustajien päihittämistä eri etäisyyksiltä. Doom voidaan laskea peliksi, jonka aseistusta ensimmäisen persoonan räiskintäpelit tulevat käyttämään malliesimerkkinä pitkään tulevaisuuteen, jopa tähän päivään asti. Huomattavasti kasvaneen asevalikoiman ja niiden käyttäytymistapojen monipuolistumisen ansiosta myös vastustajat pystyttiin varustamaan eri tavoin. Doom kykenee välttämään täysin värikoodatut ja samankaltaisesti käyttäytyvät vastustajat ja korvaamaan ne monipuolisella ryhmällä hirviöitä, jotka erottuvat toisistaan visuaalisesti ja ovat koodattu käyttäytymään uniikein tavoin taistellessaan pelaajaa vastaan.

Yhdeksänkymmentäluku on täynnä tämän kaltaista additiivista kehitystä, jonka ansiosta pieninkin teknologinen edistys pystyi olemaan mullistavaa. Doom avasi myös pelaajille kyvyn muokata pelin koodia, luoda ns. faniteoksia ja uutta sisältöä jaettavaksi. Tämän kaltainen modifikaatiokulttuuri tulee johtamaan useisiin uusiin ja genrelle tärkeisiin räiskintäpeleihin lähitulevaisuudessa. Doomien kehittäjät olivat tietoisia Wolfenstein 3D fanituotoksista ja he rakensivatkin pelin koodin helpommin muokattavaksi, tukeakseen fanien kykyä tuottaa lisää sisältöä heidän peliinsä. Näiden fanituotosten luominen ja jakelu jatkuu tähän päivään asti internetin välityksellä.

### **Duke Nukem 3D**

Ennen Duke Nukem 3D pelimoottori Build Engineä, ensimmäisen persoonan räiskintäpelit olivat sijoittuneet abstrakteihin ja labyrinttimäisiin sokkeloihin. Build Engine oli yksi ensimmäisistä pelimoottoreista, joka mahdollisti kyvyn rakentaa pelikarttoja, jotka puolestaan muistuttivat todellisia ympäristöjä. Peli käytti tätä hyväkseen asettamalla pelaajan taistelemaan avaruuden muukalaisia vastaan öisillä kaupungin kaduilla, elokuvateattereissa, toimistorakennuksissa ja sotilaskohteissa. Vaikka pelin tarina on hyvin pelkistetty, Duke Nukem 3D kykeni silti tarinankerrontaan pelikarttojensa yksityiskohtaisuuden ansiosta, mikä oli käytännössä ennennäkemätöntä ensimmäisen persoonan ammutapeleissa. Aikaisemmin tuotetuissa räiskintäpeleissä pelaaja tavattiin siirtää selittämättömästi kentästä toiseen ilman selkeää punaista lankaa. Tämä yleensä avattiin pelaajalle



hyödyntämällä tekstiä tai esittämällä pelaajalle täysin pelimaailmasta irrallinen kartta, jossa heidän edistyksensä näytetään abstraktisti. Duke Nukem 3D punoi jokaisen kentän välisen siirtymän toisiinsa loogisesti, eikä siirtänyt pelaajaa epämääräisestä labyrintistä toiseen.

Nämä kartat kykenivät myös olemaan erittäin interaktiivisia, lisäämällä esimerkiksi valo katkaisimia ja toimivat WC tilat, joiden ainoa tarkoitus oli saada pelaaja uppotuumaan pelimaailmaan. Build Engine moottoria käytettiin useiden muiden pelien luomiseen, mutta Duke Nukem 3D on niistä tunnetuin ja suosituin. Monet näistä peleistä, kuten Blood ja Shadow Warrior, jatkoivat Duke Nukemin jalanjäljillä luomalla epäkorrekkeja ja parodisia pelimaailmoja ottamalla inspiraatiota aikansa suosituista elokuvista.

### **Quake**

1996 julkaistu Quake oli suuri harppaus FPS-pelien historiassa yhtenä ensimmäisistä fps-peleistä, jotka hyödynsivät 3D-moottoria 2d-sprite grafiikoiden sijaan. Tämän lisäksi Quake toimi edelläkävijänä verkkopohjaiselle monin pelaamiselle sallimalla TCP/IP yhteyksiä LAN:in sijaan. Käytännössä tämä on Doom peli, joka kykenee hyödyntämään vertikaalista liikkumista ja tähtäystä, luoden moniulotteisemman ja sujuvamman käyttäjäkokemuksen. Hiirellä näkymän kääntäminen ja liikkuminen ei ollut Quakessa oletusasetus alun perin, vaikka se vakiintuikin genressä myöhemmin. Quake oli sekä pelillisesti että tarinallisesti kuin Doom kolmannessa ulottuvuudessa.

Pelkästään peliteknologia kehittyi, eikä peli yrittänyt laajentaa genren kykyä pureutua tarinankerrontaan. Quake turvautuikin hyvin unimaisiin ja abstrakteihin peliympäristöihin, joiden tarkoituksena oli ainoastaan tukea pelattavuutta ja tunnelmaa. Pelin vastaanotto oli tarinansa vuoksi alun perin viileä pelaajien keskuudessa juuri julkaistuun Duke Nukem 3D:hen verrattuna, mutta sai kriittistä ylistystä eri alan julkaisuissa ja saavutti lopulta suosiota monipelinsä ansiosta. Quake oli myös kehittäjänsä id Softwaren ensimmäinen videopeli, jota ei julkaistu levykkeille (Quake wiki). Samalla rakenteella ja renderöinnillä luotuja pelejä julkaistiin myös samoihin aikoihin moottorin haarauduttua, joista mainittavimpia räiskintöjä ovat Unreal, Half-Life ja Thief: The Dark Project (Barrett 2011).

### **Half-Life**

Valve Corporationin kehittämä Half-Life on peli, joka näytti, miten ensimmäisen persoonan ammuntaa voidaan käyttää tarinankerrontaan. Ammuntapelit eivät aiemmin olleet tunnettuja kyvystään

kertoa monimutkaisia tarinoita, mutta Half-Life muutti koko genren mielikuvan kinemaattisella ja saumattomalla esimerkillään.

Half-Life kertoo pääosin tarinansa ympäristön kautta saatavalla visuaalisella informaatiolla, mutta suuri osa pelin tarinankerronnasta lasketaan tietokoneen ohjaamien ystävällisten pelihahmojen harteille, jotka kommunikoivat pelaajan kanssa pelimaailman tapahtumista. Nykypäivänä puhuvat tekoälyn ohjaamat hahmot ovat yleisiä, mutta ennen Half-Lifea FPS-pelit eivät käyttäneet ystävällisiä hahmoja, joiden kautta pelin tarinaa olisi avattu pelaajille. Usein dialogi rajoittui lyhyeen selitykseen tekstin avulla, jonka jälkeen pelaaja tiputettiin uuteen labyrinttiin täynnä vastustajia ilman syvempää kontekstia.

Pelimoottorin interaktiivisuus mahdollisti myös haasteet, jotka eivät turvautuneet ampumiseen, vaan vaativat pelaajalta loogista päättelykykyä. Nämä haasteet vaihtelivat laatikoitten työntämisestä vihamielisten sotilaiden tykistöpatternin tähtäysjärjestelmän kaappaamiseen ja ulottuvuusporttien välillä hyppimiseen. Monet asiat, jotka tekivät Half-Lifestä niin mullistavat, olivat käytännössä mahdollisia jo aikaisemmin. Suurin syy sen mullistavuudelle oli kuitenkin pelin kehittäjien päätös nostaa mukaansa tempaava tarinankerronta pelillisyyden rinnalle, ei jättää toista niistä taka-alalle, vaan luoda molemmat tukemaan toisiaan.

### 3.4 Varhainen 2000-luku

#### **Halo: Combat Evolved**

Seuraava osio perustuu tutkielman kirjoittajien omiin kokemuksiin ja mielipiteisiin. Alkuperäisen XBOX-konsolin myyntivaltti, vuonna 2001 julkaistu Halo: Combat Evolved loi elokuvamaisella tarinankerronnallaan ja ajoneuvoja hyödyntämällä ainutkertaisen FPS-kokemuksen, jonka pääkampanjan pystyi pelaamaan kaksin voimin paikallisesti samalla konsolilla tai verkon välityksellä. Halon moninpeli oli myös poikkeuksellisen toimiva. Se saavutti suuren suosion räiskintäpeligenren harastajien keskuudessa. FPS-genreen uutuutena Halo esitteli erillisen lyöntipainikkeen lähitaistelulle ja uusiutuvan suojakilven, joka mahdollisti pelaajan selviytymisen pitkissäkin tulitaisteluissa erilaisia vihollisia vastaan. Tutkielman kirjoittajien vahva mielipide kyseisestä mekanismista on myönteinen, eikä kyseinen kilpijärjestelmä helpota peliä liikaa tarinatilassa tai monipelissäkään. Perinteisen suojan hakeminen ja sieltä käsin taistelu jää taka-alalle, kun pelaaja on käytännössä itse

liikkuva suoja. Tämä muutos vanhempiin FPS-peleihin luo mahdollisuuden käyttää avoimempia kartoja, joissa tulitaistelut voivat tapahtua missä tahansa, koska pelaajaa ei ole sidottu pilareihin tai seinien kulmiin kuten esimerkiksi Doom tai Quake-peleissä.

Uudenkaltainen dynaaminen taistelujärjestelmä toimi myös pelaajia vastaan, koska viholliset hyödynsivät samanlaisia suojakilpiä yksiköillään, mikä teki taisteluista tasaväkisempiä. Tietty viholliset hyödynsivät myös käsin kannettuja energiakilpiä, joitten takan seisovat vastustajat olivat immuuneja ihmisten käyttämille projektiiliseille. Tämä pakotti pelaajan poistamaan kilven kantajan pelistä ensimmäisenä kyetäkseen eliminoimaan muutkin uhat. Tarkoitukseen soveltuvia aseita kantavat Covenant-muukalaiset itse, koska monet energiapohjaiset aseet heikensivät energia- ja suojakilpiä niiden sulattaessa osuvat projektiilit, mikä puolestaan tarpeeksi lyhyellä aikavälillä riitti sammuttamaan kyseisen kilven väliaikaisesti, avaten pelaajalle mahdollisuuden hoidella vastustajansa millä tahansa haluamallaan välineellä. Jotkin viholliset hyödynsivät teknologisesti edistyneiden suojakilpien sijasta panssarointia, mikä teki kaikista ihmisten käyttämistä projektiiliseistä suhteellisen tehottomia, ja jopa vaarallisia pelaajalle ammusten kimmotessa satunnaisesti pyöristeistä haarniskalevyistä. Vaikka pelaaja ei välttämättä kykenisi surmaamaan edestäpäin lähestyvää Hunter-vihollista ihmisten aseilla, sen kiertäminen ja energia-aseitten käyttö kyseisen vihollisen selässä olevaan heikkoon alueeseen on silti tehokasta ja tästä johtuen suositeltua lähitaisteluliikkeiden lisäksi.

Yllä mainittujen asetyyppien lisäksi pelaajalla oli käytössään pienoiskarttana toimiva kaikuluotain, joka paljasti 50 metrin säteellä olevat, liikkuvat viholliset ja ystävälliset olennot. Rajallinen varustus oli myös poikkeuksellinen pelielementti, mikä pakotti pelaajan valitsemaan tarkkaan mukanaan kantamansa kaksi asetta, ja tarvittaessa poimimaan maasta uuden tilanteen mukaisesti. Monesti tulitaistelun venyessä yleinen taktiikka onkin vaihtaa lähimpään kaatuneen vihollisen aseeseen ja edetä suojasta toiseen seuraten tätä aseiden muodostamaa polkua ammusten vähetessä. Päästyämme ammusten aiheeseen, mainittakoon ettei Covenant-olentojen aseissa ole tyypillisesti erilisiä ammuksia, joita voisi poimia ympäristöstä, poikkeuksena Needler –kristallise, vaan ne toimivat sisäänrakennetuilla akuilla, mitkä tyhjentyessään tekevät aseista hyödyttömiä. Tämä puolestaan rohkaisee pelaajaa vaihtamaan aseita useammin ja valitsemaan akun keston perusteella parhaan vaihtoehdon tilanteeseen sopien. Vastaavaa akuteknologiaa hyödyntäviä aseita ei ollut aiemmin käytetty FPS-peleissä, mikä toikin genreen suuresti kaivattua vaihtelua.

Pelin kehitysprosessi ei kuitenkaan ollut mutkaton ja tärkein osa sen menestystä, moninpeli jäi lähes kokonaan pois ennen julkaisua (Muropaketin toimitus 2017). Ilman moninpelimahdollisuutta, emme usko pelin voineen menestyä yhtä laajalti pelkän yksinpelitilan voimin.



*KUVA 5. Pelaaja kohtaa Halo pelissä ulkoavaruuden olennot. HUD:iissa voi havaita kilpimittarin, terveyden, ammuslaskurin ja kranaattien lukumäärän, sekä liiketutkan ruudun vasemmassa alalaidassa. Pelin yleisimmän aseeseen, rynnäkkökiväärin integroitu ammuslaskuri sekä kompassi ovat myös näkyvillä. (Bridle 2011.)*

## **Deus Ex**

Eksistentialismia ja salaliittoja käsittelevä Deus Ex onnistui aikanaan tuomaan uusia vivahteita jo vakiintuneeseen FPS-genreen lisäämällä runsaasti esikäsiteltyjä tarina-animaatioita ja haarautuvaa dialogia, jonka kautta pelaajat pystyivät vaikuttamaan keskustelujen kulkuun eri hahmojen kanssa (Berman 2000). Interaktio ja monipuolinen keskustelu tekoälyhahmojen kanssa ei ollut vielä yleistä tänä aikakautena, mutta suuntaus oli aluillaan. Pelissä tavoitteena on selvittää interpolagentti JC Dentonin näkökulmasta kansainvälinen salaliitto ja pelaajan hahmon veljen murha.

Seuraavaa osiota käsittelemme tutkielman kirjoittajien kokemusten pohjalta. Monitasoinen juoni vie pelaajan läpi erilaisten ympäristöjen, ahtaista toimistorakennuksista ja viemäreistä Hong Kongin leveille kaduille. Vaikka pelissä toiminta tapahtuu ensimmäisestä persoonasta ja sisältää runsaasti

tuliaseiden käyttöä, se eroaa edeltäjistään roolipeleistä ammennetulla pistejärjestelmällä, jota hyödyntämällä pelaaja voi vahvistaa JC Dentonin eri kykyjä sopimaan haluttuun pelityyliin. Vaihtoehtoina on mm. tuliaseiden käsittelyä helpottavia taitoja, jotka nopeuttavat pelin tähtäimen tarkentumista liikkeessä tai paikalla seistessä, uimanopeutta ja happea lisäävä taitopuu, sekä erilaisia hii-viskelyä parantavia taitoja. Pelaajat ovat usein vapaita valitsemaan mieluisimman erilaisista lähestymistavoista pelin ongelmiin, eivätkä lähes kaikki niistä sisällä väkivaltaa tai perinteistä fps-genren pelityyliä edellyttävää ammuskelua.

Luovan ongelmanratkaisun tueksi Deus Ex hyödynsi pelin futuristisen maailman normalisoimia parannusosia, joilla pelaajat pystyivät muokkaamaan pelikokemustaan ja Dentonin kykyjä vielä syvemmin sopimaan omaan pelityyliinsä. Genrelle tyypilliset vaurion muokkauselementit ovat läsnä ja valtaosa parannuksista keskittyykin taisteluun ja sen tehostamiseen eri tavoin. Nämä muokkausvaihtoehdot sisältävät myös vähemmän suoraa taisteluapua, kuten esimerkiksi lämpönäköä, hypykorkeuden lisäystä ja tutkahäirintää.

Deus Exin HUD on yksinkertainen. Pelaaja voi nähdä terveystittarin ja nykyisen aseensa ammusti-lanteen, mutta sisältää erikoisuutena pikapalkin, johon pelaaja voi asettaa haluamiaan esineitä nopeaa käyttöä varten eri numeronäppäinten taakse, mikä liittyykin kiinteästi pelin esinejärjestelmään. Pelaajalla on myös käytössään laaja inventaario, johon voi kerää juomia, ruokaa, savukkeita ja aseita rajallisen määrän, amukset mukaan lukien. Tämä tuo taktisuutta pelin taisteluihin, koska pelaaja ei kykene käyttämään pelin jokaista asetta tuosta vain. Suurimmat aseet vievät luonnollisesti enemmän tilaa ja epäävät mahdollisten lisäresurssien keruun samaan tilaan, mikä muodostuu ongelmaksi, jos kyseisiin aseisiin ei riitä sillä hetkellä ammuksia. Tämä pakottaa pelaajan jättämään jälkeensä käyttökelvottomia aseita, välillä myös alueille, joille ei voi palaa enää tietyn etenemisasteen jälkeen.

## **Call Of Duty**

Kappale pohjautuu vahvasti kirjoittajien omiin kokemuksiin ja mielipiteisiin. 2003 julkaistu Call of Duty tutki yhtäaikaisesti samoja teemoja kuin Medal of Honor-sarjan räiskintäpelit, mutta tarjosi eri näkökulmaa taistelukentällä mm. Venäjän armeijan riveissä Stalingradin taistelussa. Sarjan edessä CoD4: Modern Warfare:n aikakaudelle moninpelin merkitys oli kasvanut huomattavasti ja painotus siihen oli selvää jopa markkinoinnissa. Nähdäksemme sarjan myöhemmät pelit ovat myös ottaneet enemmän vapauksia historiallisista lähtökohdista, esimerkkinä toimii alla olevan kuvan räikeästi värjätty ja muokattu saksalaiskonepistooli. Teknologian kehittyessä sarjan pelit ovatkin

nojautuneet entistä enemmän yllätyslaatikoihin ja muihin erinäisiin mikrotransaktioihin, joilla rahastaa lähes vuosittain julkaistavan uuden CoD-pelin uskollista yleisöä.



KUVA 6. Tyypillinen ase Call of Duty Vanguardissa, joka pohjautuu toisen maailmasodan aikaan (Goroff 2021).

Uudempien pelien mekaniikoista löytyy simuloitua ballistiikka, luodit läpäisevät eri materiaaleja, ja kaatuneiden vihollisten aseitten poimimista, mutta erillisten ammusten ja kranaattien poimiminen ei ole mahdollista, vaikka ne olisi mallinnettu taistelijoiden hahmoille. Pelaajalla ei ole myöskään käytössä erillistä terveystmittaria, vaan ruutu täytyy verisistä efekteistä, jotka peittävät näkymää mitä enemmän pelaajan hahmo kärsii vauriota. Tämä käyttäjäkokemusta heikentävä mekaniikka esiintyy monessa muussakin FPS-pelissä, ja myös vähemmän ampumiseen keskittyvissä videopeleissä, mutta se on silti parhaiten esillä jopa uudemmissa CoD-sarjan peleissä. Sarjan viimeisintä lisäystä COD Vanguardia on kritisoitu juuri tästä ongelmasta, sekä aiemmin sarjassa esiintyneestä ympäristön ohuudesta pelaajien ammusten pystyessä läpäisemään tukevammatkin esteet vaivatta paperin lailla (Co 2021).

Kokemustemme perusteella CoD-sarjan peleissä TTK on niin harmittavan pieni, että pelaajan hahmo kohtaa loppunsa pelkästä puukon hipaisusta osumakohtaan katsomatta. Kokemustemme pohjalta voimme myös todeta aseitten aiheuttamien vammojen olevan äärimmäisen tappavia, eikä pelaaja kestä vastaavaa vauriomäärää, mitä esimerkiksi vähemmän todellisuuden pohjautuvan Half-Lifen tiedemiesprotagonisti Gordon Freeman joutuu kärsimään. Tähän yhdistettynä realistisen ballistiikan mallinnus hajoavien ympäristöjen myötä luo vahvan heikkouden tunteen, mikä puuttuu täysin vanhempien FPS-pelien kokemuksesta.

Minimaalinen TTK palkitsee huomattavasti nopeatempoisempaa ja paikoin hektisempää pelamista, mikä heijastuu myös pelin moninpelitilan karttojen suunnittelussa. Monet niistä ovat suhteellisen kompakteja, eivätkä sisällä suuria tiloja täynnä vaihtoehtoisia reittejä ja sivukäytäviä kuten esimerkiksi Quaken moninpelissä. Tiivistetyn pelikokemuksen etuna on silti helppo lähestyttävyyden, lähes välitön palaute ja huvi. Tästä seuraa painotus taktiseen päätöksentekoon pitkäjänteisen suunnittelun sijasta. Helposti lähestyttävä ja ripeä moninpeli on lisännyt sarjan kilpailullisuutta ja luonut oman yleisönsä sen ympärille. Sen julkaisija Activision onkin hyödyntänyt lisäämällä jokaiseen uuteen peliin entistä enemmän mikrotransaktioita.

### **Battlefield**

Kolmas tunnettu toisen maailmansodan FPS-sarja, jonka ensimmäinen osa Battlefield 1942 julkaistiin 2002, tarjosi pelaajille yhdistettyjen asevoimien kokemuksen luokkapohjaisen moninpeliräiskinnän muodossa. HUD sisälsi kaiken lajityypille ominaisen lisäksi toimivan pienoiskartan lähi-alueesta, joka dynaamisesti päivittyi pelaajan liikkuesssa, ja paljasti toverien, ystävällisten ajoneuvojen, kuin myös vihollisyksiköiden ja ajokkien sijainnit. Kahteen joukkueeseen jaetut pelaajat pyrkivät pitämään hallussaan kontrollipisteiksi kutsuttuja alueita tavoitteenaan laskea vastapuolen lipukkeitten määrää, joita käytettiin elämipisteinä ja avain voittoon löytyi yhteistyöstä (Lehtonen 2018).

Enkäpä mieleenpainuvimpana seikkana pelistä, kuten Lehtonen (2019) mainitsee artikkelissaan, voisi pitää sen potentiaalia huvitteluun vakavasta aiheestaan huolimatta. Lentokoneiden siivillä makaavat tarkka-ampujat sekä räjähteitä pursuavat ajoneuvot toivat omaa hauskuuttaan pelaajille ja osallistuivat huomattavassa roolissa pelin mieleenpainuvuuteen (sama).

### **Killzone**

Guerilla Gamesin kehittämä ja 2004 julkaisema Killzone otti inspiraatiota aiemmista FPS-peleistä lisäämällä tieteiselementtejä toisen maailmansodan asetelmiin ja teemoihin. Pelimekaniikkoihin sisältyi osittain uusiutuva terveystmittari ja pelaajahahmon rajallinen kahden asekanonin kantoraja. Vastaavaa oli aiemmin koettu vain Halossa. Myöhemmät pelit sarjassa lisäsivät tarinallisuutta ja laajensivat elokuvamaista toimintaa, sekä muuttivat mukana kannettavan varustuksen määrää dynaamisemmaksi antamalla eri asetyypeille oman kantolokeron pelaajan varustereppuun. Omakohtaisen kokemustemme mukaan peli oli ensimmäisiä, jossa pelaajan terveys palautui automaattisesti asteittain. Pelaaja saattoi menettää osan terveyttään, mutta mikäli vaurio ei ylittänyt välipalkkia

terveysmittarissa, se palautui muutaman sekunnin levon aikana. Segmentoitu terveysmittari ei ollut tarpeeksi vaikutuksellinen päästäkseen moneen uudempaan FPS-peliin, mutta se esiintyy siitäkin huolimatta mm. Resistance- ja Far Cry-sarjojen peleissä.

## FEAR

Monolith Entertainmentin toimesta vuonna 2005 julkaistu FEAR on tunnelmallinen, toiminnantäyteinen ja kuten Ocampo (2005) arvostelussaan toteaa, lähes hengästyttävä räiskintä, joka vangitsee pelaajan keskittymiskyvyn karmivaan ympäristöönsä. Pelaajan tavoitteena on eliminoida telepaattisesti kloonisotilasarmeijaa johtava Paxton Fettel ja selvittää näitten aikeet liittyen fiktiivisen Ar-macham-säätiön salaisiin projekteihin. FEAR luo synkällä ilmapiirillään ja tarkkaan mallinnetulla äänimaailmallaan elokuvamaisen tunnelman, mikä ei ole suinkaan ennennäkemätöntä genrelle, mutta mm. John Woon hyödyntämät ajan hidastukset, joita pelaaja voi aktivoida manuaalisesti pelin aikana kohottaa tulitaistelut omalle tasolleen. Luodit repivät betoniseiniä, puu sirpaloituu, sokaisevat pölypilvet ja erilaiset pirstaleet täyttävät ilman pelaajan kohdatessa kasvottomien kloonisotilaitten rivit erilaisissa ympäristöissä (Ocampo 2005).

Toisena mullistavana uutuutena genreen FEAR esittelee dynaamisen tekoälyn, minkä ansiosta viholliset ovat jatkuvasti tietoisia pelaajan liikkeistä tämän taistellessa. Kloonisotilaat kommunikoivat keskenään verbaalisesti, virittävät pelaajalle ansoja sekä yrittävät kiertää tämän selustaan aina mahdollisuuksien mukaan, mikä tapahtuukin yllättävän usein pelin karttasuunnittelun ansiosta. Valtaosa tiloista on suunniteltu kuin moninpeliräiskinnän kartat, niissä on vaihtoehtoisia reittejä ja monitasoisia keskushuoneita sekä avoimia tiloja, joissa on runsaasti liikkumavaraa pelaajalle sekä vihollisille. Peli sisältää myös erillisen painikkeen lähitaisteluliikkeille, jotka vaihtuvat pelaajan liikumanopeuden ja tilan mukaan, mitä ei aiemmin FPS-peleissä ollut koettu. Tyypillisen aseensa perän heilautuksen sijaan pelaajan hahmo potkaisee rivakasti paikalla seisoessa, ilmassa ja juostessa voit suorittaa liukupotkun kyykistymällä samanaikaisesti. Monipuoliset lyöntiliikkeet yhdistettynä ajan hidastukseen, edistykselliseen tekoölyyn ja hiottuihin ohjauskontrolleihin luovat yhdessä mielestämme yhden parhaimpia FPS-pelikokemuksia pelillisestä näkökulmasta.

FEAR esitteli myös kauhuelementtejä audiovisuaalisten harhojen muodossa, sekä yliluonnollisilla tapahtumilla pelin edetessä loppua kohti. FPS-peleissä on aiemmin käytetty kauhuelementtejä säästeliäämmin, mutta FEAR ottaa askeleen pidemmälle liittämällä psykologisia koukkuja peliin eri muodoissa. Pelaaja saattaa kuulla ääniä selkäänsä takaa valojen välkkyessä, muttei näe mitään tavallisuudesta poikkeavaa kääntyessään, vasta palatessa aikomaansa suuntaan ruudulla saattaa



välähtää kuva kasvoista tai käytävän päässä voi juoksennella pikkutyttö naureskellen. Kaapin ovet saattavat heilua itsestään, tai käymälän oven alta valua verta. FEAR hyödynsi ns "jump scare" pelotteita ennen kuin ne yleistyivät kauhupelien genressä myöhemmin saman vuosikymmenen taittuessa, tunnetuimpana esimerkkinä Cry of Fear, joka puolestaan on modifikaatio Half Lifesta ja sen johdosta peli on ilmaiseksi ladattavissa Steam-verkkokaupasta.

### 3.5 Nykypäivä

#### DOOM (2016)

Tutkielman kirjoittajien kokemusten mukaan teknologian kehittyessä uudet pelit alkoivat muistuttaa enemmän elokuvia lähes todellisuutta hipovilla grafiikoilla ja moniulotteisilla äänimaailmoillaan. Bethesda Softworksin julkaisema ja id Softwaren kehittämä DOOM 2016 ei ole poikkeus. Alkuperäisen räiskinnän hengessä pysyvä DOOM 2016 kulkee omia polkujaan ja John Canteesin (2020) mukaan siinä missä tänä päivänä ja aikana julkaisijat käyttävät valtavia määriä aikaa ja vaivaa pyrkien välttämään kiistaa, DOOM 2016 rynnistää kyseistä kiistaa kohti moottorisaha yhdessä ja superhaulikko toisessa kädessä. Alueet täyttävä vihollismassa hyökkää säälimättä pelaajan kimpuun lingoten erilaisia projektiileja tulipalloista plasmaan ja alkuperäistä mukailien pelaajan selviytyminen on hänestä itsestään kiinni (Cantees 2020).

Huomaaksemme jo viime vuosituhanella genren suosioon nostanut nimike rikkoi yli kymmenen vuoden kestäneen syklin, jossa FPS-pelit kilpailivat keskenään toisen maailmansodan kuvauksissa ja imitoivat mekaniikkoja toisiltaan, mukaan lukien visuaalisia elementtejä, jolloin monet niistä muuttuivat lähes tunnistamattomiksi keskenään verratessa. Berliinin tai Stalingradin harmaan talven sijaan tämä FPS keskittyy Marsin punaisiin hiekkadyneihin ja monimutkaisiin interiööreihin, joissa ihmisvihollisten sijaan kohdataan demonisia hirviöitä, ja muihin aikansa peleihin verrattuna yksinkertaisempia etenemisesteitä. Tämän lisäksi pelaajat kuulevat australialaissyväeltäjä Mick Gordonin luomaa metallimusiikkia läpi tarinatilan, mikä olikin vaikuttava tekijä pelin tunnelmassa ja siitä kumpuavassa menestyksessä. Poikkeuksellisesti peli ei sisällä yllätyslaatikoita tai mikrotransaktioita, mitkä ovat täysin tavallinen lisäys mihin tahansa peliin 2010-luvulla.

DOOM 2016 otti inspiraatiota pelaajien tekemästä vanhasta sisällöstä lisäten pelimekaniikaksi vihollisten teloittamisen yhdellä napinpainalluksella. Pelillisen tasapainon vuoksi tämä toiminto on

käytettävissä ainoastaan heikennettyihin vihollisiin, mutta sillä on myös käytännöllinen toiminto. Koska peli ei ole yhtä antelias ammusten ja terveyden kanssa kuin alkuperäinen Doom tai sitä seuranneet suorat jatko-osat, heikennettyjen vihollisten viimeistely teloittamalla antaa pelaajahahmolle ammuksia ja terveyspalloja vastineeksi. Tämä kannustaa pelaajan olemaan enemmän aggressiivisella kannalla läpi pelin, edellisiin osiin verrattuna jopa huomattavasti. Tämä luo nopea-tempoisen pelisilmukan, jossa pelaaja liikkuu vihollisesta toiseen pitääkseen resurssinsa mahdollisimman hyvällä tasolla seuraavia kohtaamisia varten, samalla joutuen tasapainottelemaan strategisen ja taktisen lähestymistavan välillä.

Suurin ero sarjan edellisiin peleihin on tarinallisuus, sekä lisätty elokuvamaisuus, mikä ei silti vaikuta oleellisesti pelattavuuteen tai itse pelin keston, mikä on yleinen kehityssuunta 2010-luvulla julkaistuissa FPS-peleissä. Nämä muutokset sisältävät muun muassa ympäristön kanssa toimimista, äänilokien ja radiokeskusteluiden kuuntelua ja tietokoneanimaatioita, jotka kuljettavat tarinaa eteenpäin (Lepistö 2016). Sama toistuu pelin tarinallisessa jatko-osassa DOOM Eternal, joka tutkielman tekijöitten mielestä parantaa edellisen peruspelielementtejä lisäten pelaajahahmolle enemmän liikkuvuutta sekä työvälineitä vihollisten eliminointiin antaen pelaajille entistä suuremman repertuaarin vaihtoehtoja ja näin ollen suuremman valinnanvapauden eri tilanteiden lähestymiseen. Päättämme osion lainaamalla suoraan Canteesin (2020) kirjoittamaa artikkelia gamingbolt-sivustolla.

DOOM (2016) knows what it is inside and out, makes no apologies for it, and does it better than anyone else. It created its own outlandish brand of first-person shooter almost 30 years ago, and in 2016, reminded the world who the king of the genre really is. And for that alone, you have to admit, 2016's DOOM was one hell of a game. (Cantees 2020.)

### **Prey (2017)**

Ei tule sekoittaa samannimiseen peliin vuodelta 2006. Julkaisija Bethesda Softworks osti alkupe-  
räisen oikeudet ja salli Arkane studiosin kehittää liittymättömän, mutta samalla nimellä markkinoi-  
dun Preyn viime vuosikymmenellä (Moser 2017). Pohjimmiltaan Prey on ns. immerstiivinen simu-  
laattori, mikä lainaa elementtejä vanhemmista genrensä edustajista kuten System Shockista, mutta  
pelaajan kokemat tapahtumat nähdään ensimmäisestä persoonasta. Peli sisältää runsaasti tuli-  
aseita, joilla peitota muukalaisvihollisia, joten se on automaattisesti myös ensimmäisen persoonan  
räiskintä (Hussain 2017).

Vahvasti tarinapohjainen Prey sijoittuu fiktiiviseen lähitulevaisuuden, jossa pelaaja voi hyödyntää erilaisia yliluonnollisia kykyjä taistellakseen ulkoavaruuden olentoja vastaan Talos 1 avaruusasemalla ja sen ulkopuolella. Pelaajan käytössä on rajallinen varustetila, johon voi kerätä ammusten ohella banaaninkuoria tai tyhjiä pulloja askartelua ja eri varusteitten rakentamista varten. Peli ei poikkea mekaanisesti muista räiskintäpeleistä muuten kuin suuremmalla painotuksella luovaan ongelmanratkaisuun eri vihollistyyppinä sekä esteitä kohdatessa (Savonen 2017).

Tutkielman kirjoittajien kokemusten perusteella voimme todeta, että perinteinen ampuminen ei ole aina paras lähestymistapa ja muita menetelmiä suositellaan hyödyntämään tilanteen mukaisesti. Kuten Savonen (2017) arvostelussaan toteaa, väkivalta ei suinkaan ole ainoa ratkaisu, koska pelaaja on vapaa etenemään hiipien alueitten läpi perinteisen räiskintään kuuluvan lähestymistavan sijaan. Pelin karttana toimiva Talos 1 kätkee sisälleen runsaasti vaihtoehtoisia kulkureittejä, salaisia huoneita ja varustekätköjä, kuten vanhemmissa genren edustajissa, kuten myös ystävällisiä tekoälyhahmoja, jotka auttavat uppoutumaan pelin maailmaan ja kuljettavat tarinaa eteenpäin.

Poiketen vanhimmista räiskintäpeleistä, protagonistilla on ääni ja pelaaja voi valita alussa pelaako mies vai naispuolisella Morgan Yulla. Valinnalla ei ole pelillisesti merkittävää vaikutusta, mutta se korvaa ääninäyttelijän ja muutamia pelissä löydettäviä äänilokikirjoja. Valintaa ei voi perua pelin aikana, mutta halutessaan pelaaja voi kokea saman tarinan eri äänellä aloittamalla alusta. Preyn musiikin on tuottanut Bethesdan kanssa ennenkin työskennellyt australialaissyntyinen säveltäjä ja muusikko Mick Gordon, jonka tunnusomainen työjälki auttaa pelaajan immersiossa (Anttila 2017).

### **Overwatch (2016)**

Ryhmäpohjainen kilpailullinen sankariräiskintä, jossa pelaajat kilpailevat värikkäillä hahmoilla kahdeksan hengen ryhmään jaettuna (Colp 2021). Kirjoittajien kokemusten perusteella voimme todeta pelin sisältävän elementtejä edelläkävijöistään Team Fortress 2 ja Counter Strike, sekä yhdistävän moba-genrestä tuttuja erikoiskykyjä pelaajan hahmoille, jotka voivat vaihdella aluetta muuttavista jääseinistä mustiin aukkoihin ja parantaviin säteisiin. Pohtimalla kuinka sankarimusiikkien määritystä tarkastellaan, voisi jopa väittää Team Fortress 2:n olleen lajityypin ensimmäinen edustaja (Wawro 2016).

Tämän kaltainen sankarihahmoinin nojaava kilpailuräiskintä on yleistynyt 2010-luvulla nopeasti samaan tapaan kuten “Doom clonet” aikoinaan (sama). Blizzardin Entertainmentin kehittämä Overwatch on myös yksi peleistä, jotka edelleen sisältävät loot boxeja jopa 2017 esille nousseen niitä vastustavan oikeuskanteiden vyöryn jälkeen. Siitäkin huolimatta, pelin ohjaaja Jeff Kaplan vaikuttaisi harkitsevansa muutosta nykyisestä ansaintamallista, mitä tulee pelin kehiteillä olevaan jatkoosaan, mutta varmaksi voimme sanoa vain, että lisäansaintakeinot eivät ole jäämässä pois (Park 2021).

### **3.6 Ansaintamallit ja suhde nykypäivän videopelisiin**

Verrattuna ennen 2000 lukua harjoitettuun suoramyntiin, pelidemoja sisältävien levyjen jakeluun pelilehdissä ja shareware-malliin nykypäivänä harjoitettavat ansaintamallit ovat aggressiivisempia ja pahimmillaan hyväksikäyttöä lähenteleviä. Siinä missä aiemmin riitti pelin lisensointi, mainostaminen mediassa ja testidemojen jakelu valmiista tuotteesta, moderni peliala toimii päinvastaisella tavalla. Peleistä on harvemmin testattavia demoja saatavilla, niitä julkaistaan keskeneräisinä täyteen hintaan ja korjataan lisälatauksilla jälkeinpäin kuluttajien palautteesta huolimatta. Peleissä on myös tyypillisesti liitettyä erilaisia sisäistettyjä ansaintakeinoja kuten lisävarusteiden ja aseitten myyntiä, aseitten uusia olemuksia ja värityksiä, erilaisia värityksiä ja asusteita pelihahmoille, pelaamista helpottavia lisukkeita, tai kokonaisia pelimuotoja, jotka on lukittu maksumuurin taakse.

Tutkielman kirjoittajien henkilökohtaisten kokemusten mukaan videopelien todellinen hinta määrytyy lopulta sen elinkaaren loppuun mennessä, kun kaikki mahdollinen lisäsisältö on julkaistu, ja voi olla jopa kaksinkertainen peruspelin uuteen hintaan verrattuna. Tyypillisesti videopelien hinnat uutena vaihtelevat 60–80 € välillä eri alustoille (Hood, Pikkarainen 2020), mutta erilaiset keräilijäversiot ja erikoisversiot, joita myydään entistä useammin nostavat hinnan lähes poikkeuksetta yli 100 €:n hintaluokkaan. Pelialan inflaation vuoksi nämä hinnat tulevat todennäköisesti nousemaan jatkossakin, ja peruspelien ovihinta tulee myös kohoamaan ajan myötä lähemmäs 100 € jos viimeisen 20 vuoden aikana tapahtunut hintojen kehityssuunta pysyy entisellään.

Hinnat vaihtelevat suuresti sisällön merkittävyyden mukaan ja riippuen kategoriasta ne voivat olla pääsääntöisesti kohtuullisia, mutta välillä on poikkeuksia, kuten League of Legends-pelistä paremmin tunnetun Riot Gamesin toinen ilmaispelejä Valorant, ja sen 138 AUD:n hinnoittelu asekosmetiikkasarjalle. Kyseinen sarja on hinnoiteltu maksamaan pelin omassa virtuaalivaluutassa vain hieman enemmän, mitä pelin sisäinen kauppa sallii pelaajan ostaa kerralla, mikä puolestaan pakottaa hakemaan ostajan sijoittamaan ylimääräisen \$7.99 minimiostoksen pisteihin jo ennestään ostetun \$129,99 paketin lisäksi.

Kyseinen sarja sisältää neljän eri aseensa uutta visuaalista muokausvaihtoehtoa. (Walker 2020). Samainen peli sisältää jopa yli neljän tuhannen Yhdysvaltain dollarin edestä kosmetiikkaa aseille, jotka tiedettävästi löytyvät yhden pelaajan virtuaalikokoelmista (Bhatti 2021). Maksullisen sisällön retroaktiivinen poisto myynnistä ei myöskään ole mahdotonta, vaikkakin harvinaista eikä välttämättä edes pelaajien etujen tai toiveiden mukaista (YongYea 2021). Erilaisia ansaintamalleja ja rahastuskeinoja tutkitaan seuraavassa luvussa tarkemmin.

## 4 KAUPALLISTUMINEN JA RAHASTUS

Videopelien kaikenkattava aiheenkäsittely ja monimuotoisuus, sekä yleisesti hyväksyttävä helppo kulutusformaatti kuten myös visuaalisen kielen hyödyntäminen, ovat tehneet niistä helposti markkinoitavia sekä luettavia eri kulttuureissa ja maissa riippumatta kuluttajan iästä, taloudellisesta tilanteesta tai sukupuolesta. Periaatteella “kaikkea löytyy kaikille” on saatu ajetuksi valtavaa sijoituskohtetta ja viihdeteollisuuden kärkeen ammahtanutta alaa, jota pidettiin ennen vain lasten harrasteena, ajanhukkana sekä pahimmillaan väkivaltaan yllyttävänä paheena. Tästä yhteydestä väkivaltaan esimerkkinä toimii Yhdysvaltojen Columbinen kouluammunta vuonna 1991, jossa 13 sai surmansa ja 28 haavoittui vakavasti. Ampujat olivat intohimoisia Doomien sekä Quaken pelaajia (Brown 1991), kumpikin aiemmin tutkielmassa mainittuja väkivaltaisista räiskintäpelejä, eivätkä missään tapauksessa lukioikäisille sopivaa materiaalia. Mutta tästäkin huolimatta niiden pelaamista ja heavy metal-musiikin kuuntelua pidettiin mahdollisena ylläkkeenä tragedialle (Boehlert 1991).

Tapauksen jälkeen syntynyt keskustelu videopelien väkivaltaisuudesta mediassa sai aikaan liikkeen, jonka seurauksena perustettiin Entertainment Software Ratings Board, tai paremmin tunnettu lyhenteellä ESRB (Campbell 2012). Kyseinen toimikunta vastaa videopelien luokittelusta ja pyrkii pitämään vanhemmat tietoisina videopelien sisällöstä käyttämällä eri tasoisia kirjainluokituksia, mm. E for Everyone ja A for Adults only, joihin on vielä liitetty mukaan ikäsuositus. Vastaavia järjestelmiä ovat Euroopassa toimiva PEGI luokittelu ja Japanin CERO. Kaikki niistä ovat laajentaneet käyttöönsä erilaisia lisävaroituksia pelien sisältöön liittyen, mukaan lukien huumeiden käytön ja uhkapelaamisen, joista jälkimmäistä käsittelemme seuraavassa osiossa tarkemmin.

### 4.1 Loot box, mitä laatikosta löytyy

Videopelien puoleensavetävä voima on niiden interaktiivisuus ja sosiaalisuus moninpelien välityksellä, kuten myös visuaalinen monipuolisuus ja muokattavuuden potentiaali käyttäjäkokemusten parantamiseksi. Tätä kaikkea suuryritykset ovat ryhtyneet aggressiivisesti käyttämään hyväkseen uusien tulonlähteiden luomiseksi ja lisätäkseen voittoja yksittäisistä tuotteista niitten koko elinkaarren aikana luomalla muun muassa erilaisia yllätyslaatikoita (Kuva 4). Näistä yllätyslaatikoista ja

muista vastaavista rahastusmenetelmistä on viime vuosina noussut keskustelua eri medioissa ja välillä myös oikeusistuimissa Euroopan maista Yhdysvaltoihin ja Japaniin. Belgiassa esimerkiksi tutkittiin jo vuonna 2018 videopeleissä esiintyvien yllätyslaatikoiden haitallisuutta ja niitä sisältävien nimikkeiden luokittelua uhkapeleiksi, koska ne täyttävät kaikki uhkapelaamisen lain määrittelemät tunnusmerkit (Sinclair 2020). Loot boxit kiellettiin samana vuonna maassa. Keskustelun ja oikeuskäsittelyn aiheutti aiemmin julkaistu loot boxeja aggressiivisesti hyödyntävä ja kauppaava Battleground 2. Vielä aiemmin toimiin tarttui Japanin hallinto vuonna 2012, jolloin lailla kiellettiin täydellinen gacha, tai satunnaisuus (Straub 2020).



KUVA 7. Overwatch-pelin loot box. Tyypillinen pelien sisällä ansaittava ja vaihtoehtoisesti maksullinen yllätyslaatikko, joka sisältää satunnaisuudella tuotetun kosmeettisen esineen, koristeen, pelaajakuvakkeen tai peliä edistävän esineen (England 2020.)

Loot boxien huonoin ominaisuus on tosiasia, että rahalle ei välttämättä saa minkäänlaista vastinetta, koska tulokset ovat täysin satunnaisia ja ostaja joutuu uhkapelaamaan rahalla mahdollisuudesta saada jokin tietty haluamansa esine. Electronic Arts tai EA, yksi pelialan suurimmista julkaisijoista ja kehittäjistä on suorassa haastattelussa puolustanut niitä vetoamalla niiden olevan “yllätysmekaniikkoja”, eikä suinkaan uhkapelaamista, jopa vertaamalla niitä lasten suklaayllätysmuniin, mutta yleinen mielipide pelaajien sekä videopeliharrastajien keskuudessa liittyen näihin yllätyslaatikoihin on yksimielisesti negatiivinen, mikä heijastuu kuluttajien tottumuksiin ja valintoihin uusia pelejä hankkiessa vahvemmin, vuosi vuodelta. Kyseinen julkaisija on myös yrittänyt vältellä termin loot box käyttöä maineelleen epäsuotuisissa olosuhteissa ja yrittänyt korvata sitä yllätysmekaniikoilla sopivissa asiansuhteissa, vaikka puhe on täysin samasta asiasta (AngryJoeShow 2019).

Moninaisista lisävoittojen tavoittelun tavoista huolimatta kaikkein näkyvin lisä moderneihin videopeleihin, myös ensimmäisen persoonan räiskintöihin ovat juuri yllä mainitut aarrearkut. Niiden hinnat ovat usein jaoteltuna laatikoitten sisältämien esineryhmien harvinaisuuden ja teoreettisen markkina-arvon perusteella, ja niitä kehitellään usein teemojen pohjalta eri vuodenaikojen ja juhlallisuuksien mukaan. Esimerkiksi joulukuussa voit saada tonttuhatun hahmollesi, tai syksyllä lämpimän huivin riippuen pelistä. Pelikohtaisesti osaa näistä laatikoista ei voi saada kuin rajoitetun ajan, mikä lisää esineitten arvoa pelaajien keskuudessa. Se kannustaa ihmisiä ostamaan niitä mahdollisimman paljon taatakseen juuri ne tietyt esineet, joita he haluavat saavansa tietystä laatikkosarjasta, mikä puolestaan johtaa vähemmän maksuvalmiiden pelaajien keskuudessa ns. fomo-ilmiöön, “fear of missing out”-eli pelko tapahtuman tai kokemuksen ulkopuolelle jäämisestä (Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out 2013). Kyseinen ilmiö itsessään toimii pelivalmistajien eduksi aina lisäämällä ennakkomyntejä tulevista peleistä, toimivan markkinoinnin tukena, mutta tyypillisimmin sitä yhdistetään yllätyslaatikoihin sekä niistä johtuviin ongelmiin. Monet maat ovatkin ottaneet loot boxit tarkasteluun niitten aiheuttaman uhkapelaamisaddiktion vuoksi, eritoten nuorten ja lasten keskuudessa ja mm. Englannissa Plymouthin yliopiston tutkijat ovat yhteistuumin todenneet selvän yhteyden, mutta suoraa seurausta ei ole vielä virallisesti todettu.

Yksi pahamaineisimpia loot boxien hyödyntäjiä ja niiden uhkapelaamislunnetta korostava peli Battlefront 2 aiheutti julkaisunsa yhteydessä suurta suivaantumista pelaajien keskuudessa, koska pelin sisältö oli tehty tarkoituksellisesti riittävän vaivalloiseksi saada käsiinsä maksutta. Tämä houkutti pelaajia ostamaan virtuaalisia satunnaislaatikoita ja muutoin kymmeniä tunteja pelaamista vaativia ikonisia hahmoja suositusta Star Warsin universumista. Pelaajat saattoivat ohittaa turhan avausprosessin maksamalla ylimääräistä hintaa jo ennestään kalliissa uutuuspelissä ja päästä käsiinsä parempiin varusteisiin, mikä johti lukuisiin ongelmiin monipelissä (Gilbert 2018). Kyseisen pelin on julkaissut aiemmin tutkielmassa mainittu Electronic Arts.

Pelien valmistajat ovat tarttuneet ongelmaan ja alkaneet käyttämään loot boxien negatiivista mainetta markkinoidessaan uusia pelejä lupaamalla, ettei niitä tai vastaavia rahastusmekanismeja tulisi uusimpiin nimikkeisiin. Tämä onkin nouseva suuntaus pelien mainonnassa, jonka tutkielman kirjoittajat toivovat pysyvän noususuhdanteessa, koska tyypillisesti tämä voi lisätä ennakkomyyntiä ja luo positiivista suhdetoimintaa kuluttajien ja pelien valmistajien välillä mikä puolestaan kannustaa julkaisijoita hylkäämään uhkapelaamismenetelmät ja panostamaan tuotteisiinsa. Aihetta sivuava tapaus löytyy Digital Extremesin Warframe-pelissä, jossa pelaaja käytti liikaa maksullista ominaisuutta, joka myöhemmin poistettiin kehittäjien toimesta vuoden 2014 kesän aikana (Gach 2018).



Yksittäinen pelaaja käytti kyseistä mekanismia noin 200 kertaa saadakseen ostettua satunnaisesti luodun turkin värityksen digitaaliselle lemmikkikoiralleen, Tämä tapahtuma herätti Warframen kehittäjät huomaamaan erehdyksensä koko järjestelmän mukana pidossa ja poistamaan kyseisen ostovaihtoehdon pelin sisäisestä kaupasta alle kahden vuorokauden sisällä ylikäytön havaitsemisesta. Digital Extremesin edustajat kertovat avoimesti tästä tapauksesta ja muista ongelmista laajemmin dokumentissa the Rise of Warframe (O'Dwyer 2018), mikä käsittelee tämän ilmaisupelin kehitystä ja matkalla tapahtuneita menestyksiä sekä virheitä.

## 4.2 Lelu vai koukku

Tarkimmat arvostelun kohteet pelialalla näitten rahastuskeinojen edelläkävijöinä ja suurimpina tukijoina sekä puolustajina ovat Electronic Arts, Ubisoft ja Blizzard Activision, jotka ovat vuosikymmenien saatossa julkaisseet lukuisia suosittuja ja kriittisesti arvostettuja nimikkeitä eri lajityyppeihin ja teemoihin perustuen, mutta viime vuosina niiden yhdistäviä tekijöitä ovat olleet uudet rahankeino- ja manipulatiiviset mekaniikat genreen katsomatta. Tutkielman kirjoittajien kokemusten mukaan videopelisiin saattoi aiemmin avata sisältöä pelkäämällä, mutta modernien suuntausten mukaisesti esimerkiksi vihreästä tuulitakista tulee maksaa kaksi euroa pelin markkinapaikalla tai vastaavassa sisäisessä kaupassa, jos haluaa käyttää sitä pelin antaman oletusvärin sijasta. Esineitten ja varusteiden kauppaaminen ei rajoitu kuitenkaan pelkäämällä pelien sisälle, vaan niille on omistettu verkkosivuja sekä markkinapaikkoja ihmisille, jotka haluavat vain tiettyjä palasia varusteista tai vain tietylle pelihahmolle.

Hyvin usein nämä kosmeettiset muokkausesineet on lukittu jonkin abstraktin virtuaalivaluutan taakse, joka vaihtelee peli peliltä. Tyypillisesti valuutta on jonkinlaisia jalokiviä tai jalometalleja, joita ostamalla oikeaa rahaa käyttäen pelaaja voi saada itselleen uusia vaatekokonaisuuksia, pelaajakuvakkeita, hattuja, koristeita ja muita visuaalisia elementtejä käyttöönsä pelissä. Kyseisellä valuutalla ei ole minkäänlaista rahallista arvoa pelin ulkopuolella, mikä vastaa pelihallien ja kasinoiden menettelyä pokerimerkeillä ynnä muilla rahan korvikkeilla. Vaikka ilmiö on ollut jo kauemman aikaa tyystin tavallinen mobiilipeleille, konsoleilla ja tietokoneella julkaistavissa peleissä ne ovat tehneet vasta tuloaan viime vuosikymmenen aikana pelien kehityskustannusten noustessa ja epäolennais-

ten henkilökunnan jäsenten kuukausipalkkojen kohotessa samanaikaisesti. Tällä kasvavalla ilmiöllä perustellaan kaikenlaisten kauppaominaisuuksien ja rahastuskeinojen lisäämistä videopeleihin, toisinaan jopa siihen pisteeseen asti, että ne haittaavat pelaamista. Esimerkkinä tästä on Street Fighter V peli ja sen sponsoriasusteet, jotka muokkaavat pelihahmojen ulkonäköä lisäämällä asuja eri tuotemerkkien tunnuksilla varustettuna ja lataustauoilla ilmestyvät mainokset eri suuryrityksiltä (Gravelle 2019).

#### **4.3 Positiiviset vaikutteet**

Edellä mainituista ongelmista ja negatiivisesta maineestaan huolimatta, tietyt mikrotransaktiot voivat olla jopa hyödyksi tekijöilleen. Tästä esimerkkinä Filippiiniläinen 3D-taiteilija, joka kustansi perheensä kodin laajennuksen ja sisarensa tutkinnon luomalla kosmeettista lisäsisältöä Digital Extremesin julkaisemaan Warframe-peliin (Stanton 2021). Uuttera taiteilija opetteli Blenderin käyttöä perheen kohdatessa taloudellisia vaikeuksia ja alkoi rakentamaan viittoja sekä muita asusteita, joista rakentui erilaisia kokonaisuuksia pelin robottihahmoille. Hänen ja muiden kanssataiteilijoiden luomuksia hyväksytään tarkan seulontaprosessin kautta pelin viralliseen kauppaan, josta pelaajat voivat ostaa kohtuulliseen hintaan uusia asusteita ja ei pelillisesti merkittäviä kosmeettisia varusteita (sama).

Tutkielman kirjoittajien kokemusten pohjalta voi todeta, että tämänkaltaisen itsenäisiä taiteilijoita ja sisällönkehittäjiä tukeva toiminta videopeleissä on huomattavasti mielekkäämpi ja eettisempi järjestelmä, kuin mikään muu maksullista sisältöä tuottava vastine, niin kauan kuin mallien alkuperäiset kehittäjät ja 3D-taiteilijat saavat riittävän osuuden myynneistä. Mielestämme monet pelit voisivat ottaa ansaintajärjestelmissään mallia jo toimivista ja eettisemmistä vaihtoehdoista, kuten Warframen f2p-ansaintamalli yhdistettynä pelaajien luomaan sisältöön.

## 5 POHDINTAA, ANEKDOOTTEJA

Teknologian kehitys on mahdollistanut lähes todentuntuisten ympäristöjen sekä hahmojen mallintamisen viihdekäyttöön, ja videopelit näyttävät paremmalta kuin koskaan ennen, mutta tästä kaikesta huolimatta ne ovat menettäneet jotain olennaista siitä mitä alan alkutaipaleen tuotoksissa oli. Voisi väittää jopa, että pelit ovat muuttumassa sieluttomiksi kasinosimulaattoreiksi, joita pusketaan ulos työntekijöiden terveyden ja hyvinvoinnin kustannuksella keskeneräisinä yleisölle, joka on turhautunut katsomaan samaa noidankehää vuodesta vuoteen. Innovaatiot ja uutuuden viehäytys ovat karisemassa muuttuvalla alalla, missä rahoitus on paisunut elokuvien tasolle ja tuotto aikuisviihteen rinnalle. Teknologinen kehitys ja interaktiivisen median suosion kasvu ovat tehneet yhdessä alasta taidemuodon, mistä voi keskustella julkisesti ja hyväksytysti kahvitauolla, mutta suurten massojen tuoma suosio on aiheuttanut kyseisen taidemuodon pelkistymisen ja yleisen laadun surkastumisen, markkinavoimien ja suurten julkaisijoiden tavoitellessa entistä laajempaa asiakaskuntaa, samalla vieraannuttaen alkuperäisen kohderyhmänsä ja tukijansa, jotka mahdollistivat tämän jättimäisen kasvun.

Kaiken kaikkiaan, ensimmäisen persoonan räiskintäpelien historia vaikuttaisi olevan suhteellisen lyhyt, mutta vivahteikas. Mukaan mahtuu runsaasti menestystarinoita ja innovaatiota, mutta myös yleismaailmallistuneen peliteollisuuden kaupallistumisen tuomaa jäykkyyttä ja epäeettisyyttä. Lapsille kohdennettuja, saalistavia rahastuskeinoja esiintyy päivä päivältä enemmän muissakin genreissä ja jopa suurilla pelialustoilla julkaistuissa nimikkeissä. Kiitos mobiilipelien surkean lainsäädännön ja valvonnan, mikä aloitti käytännössä rahastamisen kehityssuunnan pelialalla. Loot boxit koukuttavat pelaajia tuhlaamaan säästönsä ja velkaantumaan, pelialan jätit kohtelevat työntekijöitään kaltoin ja lahjovat nämä hiljaisuuteen miljoonahyvityksillä (Diaz 2021), pelit julkaistaan keskeneräisinä, rikkinäisinä ja korjaukset myydään näppärinä lisäosina jo ennestään ylihintaisiin viihdetuotteisiin. Onko videopeleillä tulevaisuutta tällä reitillä? Näihin kysymyksiin ja niistä kumpuaviin lisäongelmiin tulemme vastaamaan seuraavissa luvuissa. Käytämme tukena eri alan julkaisuja, jotta lukija ymmärtäisi paremmin, kuinka suuri yhteiskunnallinen ja kulttuurillinen merkitys videopeleillä on yhteiskuntaamme ja tapaan, jolla lähestymme multimediatuotteita.

## 5.1 Kohderyhmänä lapset ja nuoret

90-luvun videopelien ääressä varttuneet lapset ovat jo työssä käyviä aikuisia eikä heille markkinoida samalla tavalla kuin mielestämme olisi kohtuullista verrattuna nuorempiin pelien harrastajiin. Voisimme todeta pelialan keskittäneen markkinointinsa pääsääntöisesti juuri lapsiin ja nuoriin aikuisiin, mikä selittäisi räiskintäpelien sisällön tiivistyneen tahdituksen ja aiempia sukupolvia värikkäämmän ulkoasun. Heille ei tarvitse käsikirjoittaa monimutkaisia ja pitkäjänteisiä tarinoita, kehittää mekaanisesti haastavia tai tyydyttäviä järjestelmiä tai edes vaivautua pitämään visuaalista koheesiota pelien tyyleissä. Vaikka poikkeuksia toki on olemassa, päinvastainen on vaivattomampaa ja tuottoisampaa alan johtaville valmistajille, koska tuotannosta pois jätetty budjetti voidaan surutta lapioida toimitusjohtajien jo ennestään absurdeihin kuukausipalkkoihin.

Näistä kohtuuttomista palkoista puhutaan muun muassa Ryan Craddockin kirjoittamassa artikkelissa Activision Blizzard Lays Off Hundreds Despite "Record Year", A Far Cry From Nintendo's Caring Approach (2019), viitaten Activision Blizzardin toimitusjohtaja Bobby Kotickin miljoonapalkkoihin yhtiön tuottojen ollessa ennätysmäisen korkealla jopa sen koko historiassa vuonna 2018. Tästäkin huolimatta 800 työntekijää erotettiin seuraavana vuonna ilman konkreettista selitystä tai pätevää perustetta, Activision Blizzardin talouspäällikön vastaanottaessa samanaikaisesti 15 milj. Dollarin suuruisen palkinnon. Mielestämme kyseisen summan olisi voinut sijoittaa yhtiön sisällä esimerkiksi perustason työntekijöiden palkkauksiin ja uusien työryhmien perustamiseen johtotason virkailijoiden tittelien vastaanoton palkitsemisen sijaan (Craddock 2019).

## 5.2 Battle pass, taistelupassista mielihyvää

Tämän kehityssuunnan voi huomata vakiintuneemmista ja pitkäikäisemmistä pelisarjoista, kuten Call of Duty ja Battlefield. Niiden pelattavuus on muuttunut ajan myötä nopeatempoisemmaksi joka julkaisulta. Molempiin on lisätty erilaisia lisäansaintakeinoja loot boxeista battle pass-järjestelmiin, joilla pelaajat voivat kertamaksulla saada käyttöönsä porrastettuja palkintoja pelien eri "kausien" aikana ja jo ennen julkaisua markkinoituja erikoisia keräilyversioita peleistä. Nämä sisältävät pe-

laajia hyödyttäviä lisukkeita verrattuna perusversioihin. Jokainen uusi kausi battle pass-järjestelmässä maksaa erikseen. Mikäli pelaaja ei ehdi tai halua suorittaa siinä mainittuja tehtäviä palkintojen saamiseksi, ne voi erikseen lunastaa suoraostolla pelistä riippuen tai menettää kokonaan, mikä johtaa aiemmin tutkielmassa mietittyyn fomo-ilmiöön. Monet pelialan suurimmat julkaisijat hyödyntävät tätä psykologista manipulointitekniikkaa pitääkseen maksavat pelaajat koukuttettuna peleihinsä. "Battle passes might feel rewarding, but they're designed in the interest of keeping you playing and spending money" (Davenport 2018).

Lainauksen siivittelemänä pohdimme, kuinka battle passit käyttävät myös paikoitellen hyväkseen ääniä ja välkkyviä valoja aktivoidakseen pelaajan aivojen palkintojärjestelmän samaan tapaan, kuin loot boxit ehdollistaen pelaajan yhdistämään uhkapelaamisen positiiviseen mielihyvän tunteeseen, mikä ei poikkea juuri lainkaan kasinoiden pelikoneiden tavasta palkita pelaajaa vivun vetämisestä kirkkailla valoilla ja ääniefekteillä. Psykologinen manipulaatio videopelien lisäansaintakeinoissa on muodostunut ongelmaksi vasta viimeisen kymmenen vuoden aikana, mutta kyseiseen ongelmaan on tartuttu tyystin liian verkkaisesti tutkielman kirjoittajien mielestä. Ilmiöstä on tehty tutkimuksia ja havaintoja jo aiemmin, mutta vasta vuoden 2017 EA:n loot boxeihin liittyvän oikeustapauksen jälkeen videopelien harrastajien sekä aihepiiristä kiinnostuneiden kuluttajien keskuudessa alettiin kiinnittää tarkemmin huomiota lisäansaintamekanismien psykologisiin virikkeisiin ja manipulatiivisiin apuvälineisiin, joita kehitetään vieläkin alan ammattilaisten avustuksella. Psykologian ammatilaisia on palkattu pelien valmistusprosessin tueksi myös vahvistamaan positiivisia vaikutteita, ei pelkästään kehittämään pelaajia hyväksikäyttäviä ja ohjailevia rahastuskeinoja (Clay 2012).

### 5.3 Mikrotransaktiot

Aiemmin tutkielmassa mainitut aseitten olemukset ja väritykset, ladattava sisältö sekä erilaiset lisävarusteet, joita pelaajat voivat ostaa pelien sisäisistä kaupoista erilaisilla virtuaalivaluutoilla tai oikealla rahalla voidaan luokitella kahteen kategoriaan hintansa perusteella, mikro ja makrotransaktioihin. Jälkimmäinen on luonnollisesti arvokkaampia kokonaisuuksia ja lisäosia käsittelevä luokka, jossa huomattava määrä rahaa kulutetaan pelin sisältöön. Esimerkiksi Valorant-pelin yksi kalleimmista aseolemuspaketeista maksaa autoremontin verran, ja koko pelin kosmetiikkakokoelman ostamiseen kuluvalle 3 894,99 €:n summalla voisi ostaa jo kohtuullisen auton, mikä herättää

kysymyksen, missä raja kulkee? Alammeko normalisoimaan tuhansien eurojen virtuaaliostoksia peleissä, vain jotta pelihahmolla olisi keinotekoisesti harvinaiseksi tehty ja luokiteltu kukkamekko ja hassun näköinen konetuliase? Kultainen lippalakki on toki mukavampi suoja auringolta kuin hikiset hiukset, mutta pelaajien tulisi suhteuttaa saatu hyöty ja sisällön sentimentaalinen arvo hintaan sekä harkita tarkoin onko kyseinen 3D-malli kuukauden ruokailukustannusten arvoinen.

Tämä suuntaus on noussut esille vasta 2010-luvulla mobiilipelien rahastusmallien ansiosta, mutta mikään alusta ei ole syytön tähän toimintaan. Tietokonepeleihin hiipineet lisäansaintakeinot ovat suora johdannainen pelialalla tapahtuneesta rakenteellisesta muutoksesta pelien kehityksessä. Pääpaino on tuotteen myynnissä ja tuotoissa, eikä itse tuotteessa. Tämän vuoksi pelien laatu tuntuu heikentyneen huomattavasti 2000-luvun kuluessa. Epärealistiset myyntiodotteet yhdistettynä absurdeihin markkinointibudjetteihin ovat ajaneet pelien perushintoja moninkertaisiksi. Niihin on lisättävä ylimääräistä tuloa tuottavia elementtejä kuten yllätyslaatikoita tai kokonaan erilaisia keräilyversioita, joilla kattaa ylitsepursuvat tuotantokustannukset kuten myös toimitusjohtajien kohtuuttomat miljoonapalkat.

Vaihtoehtoisesti tämä voi olla myös peittelyä rahanpesulle, mitä on myös epäilty tapahtuvan tiettyjen pelijulkaisijoiden tapauksessa. Rahanpesua harjoitetaan pienemmässäkin mittakaavassa todistettavasti kaupittelemalla erilaisia kosmetiikkoja kolmannen osapuolen digitaalisissa kaupoissa, mutta tavara voi olla yhtä hyvin pelaajien kirjautumistietoja, evästeitä, salasanoja, tilitunnuksia ja luottokorttitietoja. Kaikki mitä pelaajat rekisteröivät kauppapaikkoihin, voidaan varastaa ja jälleenmyydä. Tämä ei suinkaan tarkoita, etteikö digitaalisia verkkokauppoja tai jälleenmyyjiä tulisi hyödyntää, päinvastoin. Steamin kaltaiset vakiintuneet verkkokaupat käyttävät laajaa tietoturvajärjestelmää, johon sisältyy eri vaiheisia tunnistautumismenetelmiä tilien turvallisuuden takaamiseksi. Tämän vuoksi pelaajat voivat lähes huoletta rekisteröidä luottokorttinsa tai yhdistää Paypal-tilinsä ostosten helpottamiseksi. Tutkielman kirjoittajilla ei ole ollut vuosienkaan käytön jälkeen ongelmia Steam-tilin turvallisuuteen liittyvissä asioissa, kuten myös miljoonilla muillakaan käyttäjillä.

Mikään ei kuitenkaan ole taattua. Viime vuonna tapahtuneessa poikkeuksellisen laajamittaisessa kyberhyökkäyksessä Electronic Artsin servereiltä varastettiin 780GB:n edestä dataa, mikä koostui mm. pelien kehitysvälineistä, eri koodaustyökaluista ja tietoturvamenetelmistä pelien sisällä. Väitettyä hakkerit eivät onnistuneet varastamaan pelaajien rekisteröimiä tietoja eri EA:n peleissä, mutta tutkielman kirjoittajien mielestä tapaukseen liittyvien haastattelujen perusteella on vaikea luottaa

julkaisijan harjoittamaan tietoturvaan ja näiden edellä mainittujen vastausten paikkansapitävyyteen. Vaikkei asiakkaiden henkilötietoja olisikaan vuotanut, työntekijöiden kirjautumistiedot ja henkilönkohtaista dataa varastettiin samalla senkin edestä. Varastettujen tietojen seassa oli mm. FIFA-pelin lähdekoodin ja eri pelimoottoreiden koodia, mainittavimpana Frostbite engine, jota käytetään Battlefield-peleissä sekä useissa muissa kalliimmista nimikkeissä, mikä puolestaan vaarantaa potentiaalisesti kaikki lähitulevaisuuden pelit, jotka hyödyntävät samoja moottoreita kehityksessään tai samankaltaista arkkitehtuuria (Sarthak 2021).

#### **5.4 Valmiina, eikä keskeneräisenä**

Asenteiden muuttuminen pelien kehityksessä koko alalla ja uhkaavasti kärjistyvä kaupallistuminen näkyykin suoraan pelien julkaisukunnossa. Siinä missä 2000-luvulla saattoi ostaa valmiin pelin kaupasta ilman ylimääräistä asentamiseen liittyviä ongelmia ja kyetä hyppäämään peliin heti kun levy oli konsolissa, nykyään voi joutua odottamaan pitkiäkin latauksia ja asennusaikoja aloittaessa uuden pelin pelaamista. Tämän johdosta tutkielman kirjoittajat väittävät, että fyysiset konsolipelit ovat menettäneet käytännöllisen etunsa pc-peleihin ja digitaaliseen sisältöön verrattuna. Tätä perustellaan pelien kasvaneella koolla ja elokuvien tuotantoon verrattavia budjetteja puolustellaan kalliilla kehityksellä, mutta edes kymmenien miljoonien budjetti ei takaa sujuvaa tai toimivaa kokemusta julkaisupäivänä. Ei riitä, että kuluttaja joutuu odottamaan turhanpäiten pelin osittaista asentamista konsolin kovalevylle, vaan pahimmillaan peli on niin keskeneräinen, ettei sitä voi luokitella edes early access-peliksi, jotka ovat tarkoituksella varhaisjulkaistuja keskeneräisiä esiversioita peleistä.

Edellä mainittu ongelma ei rajoitu vain konsolipeleihin, sama keskeneräisyys ja puolihuolimaton julkaisumenettely ulottuu kaikille alustoille, mitä tulee uudempiin videopeleihin. On vaikea kuvitella, mihin kaikki budjetti on mennyt, kun pelihahmot kävelevät seinien läpi ja uppoavat maailman tekstuureihin, tai malleista puuttuu selvästi osia, mutta varmaksi voi sanoa, ettei budjettia ole keskitetty tarpeeksi itse kehitysprosessiin. Markkinointi on ymmärrettävästi kallista, huomattavasti kalliimpaa kuin mahdollisten lisenssien vuokraus ja henkilöstön palkkaus. Mutta tämä kulutus ei silti selitä miten esimerkiksi pelissä Cyberpunk 2077 jättimäinen 316 milj. dollarin budjetti ei kuvastu toimivana ja eheänä pelikokemuksena vuosien kehityksen ja markkinoinnin jälkeen sen julkaisupäivänä. Kyseinen räiskintäroolipeli oli niinkin viallinen julkaistessa, että muun muassa Playstationin oma digitaalinen kauppapaikka Playstation Store veti sen myynnistä (Muropaketin toimitus 2021).

Niin kutsutut ensimmäisen päivän paikkauslataukset julkaisupäivänä, joita kehittäjät saattavat pahimmassa tapauksessa joutua hyödyntämään ovat yleistyneet viimeisen vuosikymmenen taittuessa vastauksena julkaisun yhteydessä havaittuihin ongelmiin. Ne eivät olisi lähtökohtaisesti tarpeellisia, jos pelien julkaisupäiviä viivytettäisiin, kunnes tuote on valmis ja perustasolla pelikelpoinen ylimääräisen valmistusajan ja tuotannon kustannuksella. Pelien ilmestyminen valmiina ja toimintakelpoisina myyntiin kuluttajien saataville on jotain, mitä he saattoivat pitää vielä oletuksena runsaat kymmenen vuotta sitten, mutta pelialan muuttuessa enemmän kaupalliseksi päinvastainen alkaa näennäisesti olemaan uusi oletus. Mielestämme on yksinkertaisesti hämmästyttävää nähdä uusia "valmiita" pelejä, jotka eivät kohtaisi teknisiä vaikeuksia julkaisupäivänään 2020-luvulla.

## 5.5 Sisältö ratkaisee

Toinen huomattava muutos fyysisissä videopeleissä on karsittu sisältö itse pakkauksessa. Tutkielman kirjoittajat ovat harmikseen todenneet pelien pakkauksista lähes kaiken muun kadonneen, paitsi itse pelin levyn. Verrattuna 2000-luvun alun pelipakkauksiin, joissa saattoi olla paksu ohjekirjanen karttoineen päivineen, moderni pelipakkaus sisältää levyn ja lappusen, jossa on todennäköisesti pelin kotisivujen verkko-osoite, kehittäjien kotisivut tai jokin ennakkotilaaajille suunnattu pieni etukuponki. Ohjekirjoja on saatavilla pääasiassa digitaalisesti, eikä koteloista kannata odottaa löytävänsä paksua vihkosta kuten neljännen tai viidennen sukupolven konsolipelien aikoina. Ohjekirjoissa on nykyisin vain välttämättömät tiedot, jotka käsittävät perusohjainkaavion ja mahdollisesti valittuja lisäohjeita pelikohtaisesti, mutta ylimääräinen muistiinpanoille varattu tila ja kuvitus on karsittu lähes kokonaan.

Tutkielman kirjoittajien ensi käden kokemus pelipakkausten sisällön hupenemisesta konkretisoituu verrattaessa vuonna 2004 julkaistun Killzonen paksuhkoa ohjekirjaa, joka listaa pelin kaikki aseet yksityiskohtaisesti lisäten jokaiseen oman pelin maailmaan liittyvän pienoisselityksen nykyaikaisempaan Resident Evil 6:n pelipakkaukseen. Siitä löytyvä ohut ohjelehtinen listaa perusohjainasetukset, miten pelaat verkossa ja eri kielillä epilepsiavaroituksia, mitkä ovat hyvinkin kiinteä ja terveellut osa nykyisiä pelien ohjeita. Valoyliherkkyydestä on ollut tiedotteita ennenkin videopelien oh-



jeissa, muttei yhtä näkyvästi ennen 1990-luvun tuomia muutoksia ESRB-luokittelun myötä. Aiheesta on tehty useita tutkielmia ja tutkimuksia videopelien kehittyessä ( Ferrie ym. 1994, 57; 925–931).

## 5.6 Early access

Early access-pelit ovat kehittäjien tarkoituksella keskeneräisiä ja kehityskaaren alussa julkaistuja pelejä, joita voi pelaa ja tukea ongelmistaan huolimatta. Niiden hinnoittelu on kohtuullinen eikä tyypillisesti tähän kategoriaan sijoittuva peli maksa kuin puolet uuden pelin hinnasta. Tyypillisesti early access-julkaisun takana on pieni indie-ryhmä, jolla ei ole varaa kymmenien miljoonien markkinointiin tai kehitykseen, ja pelit asetetaan kokeiluun palautteen ja ennakkomyyntien toivossa, jotta kehitystä voidaan pitää yllä tai jopa tehostaa riittävällä tuella. Tällä periaatteella kehitettyjä pelejä on entistä enemmän eritoten pc-pelien markkinoilla, vaikkakin huomattava osa on tutkielman genrestä poikkeavia, ne ovat siltikin huomionarvoinen maininta (Lennox 2021). Monet early access-pelit ovat päätyneet yhteissopimukseen isompien digitaalisten julkaisijoitten kanssa, kuten Steam, GOG ja Epic games saadakseen lisärahoitusta, ja vastineeksi pitävät pelinsä yksinoikeudella julkaisijan verkkokaupassa. Tämä myyntisitoumus voi olla osa-aikainen, minkä jälkeen tyypillisesti kehittäjät vaihtavat julkaisijan kauppaan tavoitellessaan eri yleisöä. Useimmiten Epicin kaupasta Steamiin, mikä on ollut huomattavasti pidemmän aikaa markkinoilla ja vakiintunut lähes synonyymiksi mitä tulee pelien digitaaliseen myyntiin vuosien saatossa.

## 5.7 Henkilöstön hallintaa

Videopelien kehittäminen on ryhmätyötä, joka vaatii suurtenkin yhteisöjen keskinäistä koordinaatiota nopeatempoisessa ja alati muuttuvassa työympäristössä. Pelien julkaisuun liittyvä stressi perustason työntekijöiden esim. koodarien ja mallintajien joukossa sekä ylityöperiodit viime hetken muutoksille ovat enemmän esillä modernien pelien kehityksessä eritoten suurempien kehittäjien yhteydessä. Nostaaksemme aiemmin tutkielmassa mainitun työntekijöitten kaltoin kohtelun esille voimme tuoda esille esimerkin Call of Duty:n julkaisijan Activision Blizzardin ja sen tiloissa tapahtuneen sukupuolisyrynnän sekä ahdistelun. Tämä aiheutti yhden viime vuosikymmenien suurimpia

videopelialan oikeuskäsittelyjä. Activision Blizzardin toimitusjohtajaa Bobby Kotickia lainataksemme, "There is no place anywhere at our company for discrimination, harassment, or unequal treatment of any kind, and I am grateful to the employees who bravely shared their experiences". Kyseinen lausunto annettiin vasta työntekijöiden ahdistelutapauksen pintauduttua tiedotusvälineiden keskuuteen ja ristiriitaisesti ahdistelusta ilmoittaneita naispuolisia työntekijöitä erotettiin tapauksen seurauksena, ahdistelusta syytettyjen työntekijöiden sijasta (Diaz 2021).

Tapaus sovittiin 18 milj. Dollarin korvaussummalla, joka jaettiin syrjinnän ja ahdistelun uhreille. Yhtiö ilmoitti sitoutuvansa työpaikkaturvallisuuden sekä syrjinnän vastaisten käytäntöjen ja ohjelmien parantamiseen. Siltikin, tuomioistuimen asiakirjoissa mainitaan kuinka Activision Blizzard kiistää syylistyneensä minkäänlaisiin rikkomuksiin. Valtamediassa levitetyistä lupauksista huolimatta Kaliforniassa tapahtuvasta oikeustapauksesta seurasi enemmän kanteita ja valituksia Activision Blizzardia vastaan, muun muassa liittovaltion työlain rikkomuksesta ja alkuperäisen oikeustapauksen salassapito osakkeenomistajilta. Työpaikalla vallitsevan kulttuurin ja ongelmien potentiaalinen johtaminen laillisiin vaikeuksiin oli toinen vaikuttava tekijä jälkimmäisessä kanteessa yhtiön osakkeiden toimesta (Diaz 2021).

Olemme tutkielmaa kirjoittaessa todenneet kyseisen yhtiön ja Electronic Artsin olevan ylenpalttisesti edustettuina negatiivisissa uutisartikkeleissa ja harjoittavan epäeettistä toimintaa lupauksista ja julkisista lausunnoista huolimatta, pyrkien kokeilemaan ansaintamallien ja pelaajien kärsivällisyyden rajoja työntäen jatkuvasti yhä pidemmälle tungettelevia ja aggressiivisia rahastuskeinoja, jotka vaikuttavat jopa lasten vapaa-aikaan ja henkiseen hyvinvointiin. Pelillisesti eritoten EA:n julkaisemat FIFA ja MADDEN-pelit eivät ole muuttuneet juuri lainkaan vuosittaisten julkaisujen myötä, ja väittämien perusteella niitä on karsittu jopa kevyemmiksi ominaisuuksiltaan. Tämä ei siltikään ole yksinomaan edellä mainittujen yhtiöiden julkaisemien pelien ongelma. Lähes kaikki pelialan suuryritykset ovat syylistyneet tuotteittensa ja kohdeyleisönsä vastaavaan kohteluun, tavalla tai toisella, mutta tyypillisesti samat tutut nimet putkahtavat esille, kun keskustellaan pelien sisällöllisen laadun heikkenemisestä, työntekijöiden epäinhimillisestä kohtelusta ja uhkapelaamisesta alaikäisille tarkoitetuissa peleissä.

## 5.8 NFT:t ja niiden vaikutus räiskintäpeleihin

NFT tai non-fungible token on kryptovaluutan tapaan lohkoketjuteknologiaa hyödyntävä digitaalinen aitoustodistus. Jokainen NFT on uniikki, eikä niitä voi kahdentaa. Omistajan tiedot tallentuvat silti lohkoketjuun, jotta tämä voi todistaa jonkin tietyn NFT:n kuuluvan juuri hänelle. Käytännössä NFT on siis digitaalinen osto ja keräilykappale, jolla ei ole fyysistä arvoa ja voi ilmetä mm. kuvan tai gif-animaation muodossa. Niillä on käyty kauppaa jopa 10 miljardilla eurolla yhden vuosineljänneksen aikana, mikä on tutkielman kirjoittajille ällistyttävä havainto.

Ehkäpä tarkiten NFT:den kiistanalaisen luonteen kiteyttää Mikkonen (2021) Iltalehteen kirjoittamassaan artikkelissa, josta poimimme seuraavan suoran lainauksen. "ELOKUUSSA joku osti piirroksen harmaasta kivistä 2,5 miljoonalla eurolla. Nopeasti katsottuna piirroksessa Ether Rock 27 ei ole mitään ihmeellistä. Ei myöskään tarkemmin katsottuna. (Mikkonen 2021)." Artikkelissa havainnollistetaan myös, kuinka amerikkalainen taidemaailma on hyödyntänyt NFT-markkinoiden nousua ja kuinka lähes pöyristyttävän yksinkertaisia teoksia ostetaan tähtitieteellisiin hintoihin.

Tähän mennessä tiedettävästi kallein NFT myytiin maaliskuussa 2021 61 miljoonalla eurolla (Mikkonen 2021). Näiden tietojen valossa voimme todeta kyseisen ilmiön olevan vain kupla, joka odottaa puhkeamistaan (Mikkonen 2021). Taidekeskittymästä huolimatta NFT:t ovat hiipimässä myös videopeleihin ja mm. Tutkielmassa esille nostettu EA on julistanut suurisanaisesti, kuinka ne ovat peliteollisuuden tulevaisuus ja EA:n toimitusjohtaja Andrew Wilson onkin viitatussa artikkelissa kommentoinut uskovansa mm. FIFA:n pelaajien haluavan NFT-sisältöä tuleviin peleihin (BBC 2021).

Mikä vielä tekee NFT:ista entistä enemmän ongelmallisia, on niiden aiheuttama massiivinen hiilijalanjälki ja vahinko ympäristölle. Niiden myyntiin ja ostoon vaadittavan kryptovaluutan luominen vaatii verrattaen valtavaa määrää energiaa, ja pelkästään Ethereum-kryptovaluutan käyttö niiden ostossa kuluttaa koko Libyan maan edestä virtaa. Justine Calman (2021) mukaan kulutus on rinnastettavissa lentokoneella lentämiseen, jos olet lennolla, olet myös osittain vastuussa sen aiheuttamista päästöistä ja vaikket ostaisi lippua ja lentäisi kyseisellä koneella, se aiheuttaa samat päästöt riippumatta siitä, olitko kyydissä tai et. Seuraavalla sivulla olevassa kaaviossa ilmenee kyseisen valuutan luomisen vaatima vuosittainen sähkönkulutus (Calma 2021).

## Ethereum Energy Consumption



Source: [EthereumEnergyConsumption.com](https://EthereumEnergyConsumption.com) • [Get the data](#) • [Download image](#) • Created with [Datawrapper](#)

*Kuvio 1. Kaavio Ethereum-kryptovaluutan energiakulutuksesta (Ethereum Energy Consumption Index).*

Täydellisenä vastakohtana voimme tarkastella, kuinka digitaalinen pelikauppa-alusta Steam on kieltänyt NFT:t ja lohkoketjuteknologiaa käyttävät pelit kaupastaan (Clark 2021). Tämän suurin kilpailija Epic Games taas on jättänyt vaihtoehdon avoimeksi toimitusjohtajansa alkuperäisestä lausunnosta poiketen. Steamissa ennakkotilattavien pelien listalla löytyvä STALKER 2 räiskintäpeli oli alun perin tarjoamassa pelaajille mahdollisuutta NFT:en hankintaan saadakseen oman näköisyytensä pelihahmolleen, mutta kehittäjät vetivät idean pois pelistä kokonaan vahvan takaiskun saattelemana ja julkisen anteeksipyyntön kera. Tutkielman kirjoittajien havaintojen mukaan kyseinen peli ei ole ensimmäinen ja tuskin viimeinen, joka yrittää hyödyntää näitä ympäristölle haitallisia digivarmenteita.

### 5.9 Loppupäätelmä

Näin tutkielman lopussa voimme todeta pelien muuttuneen huomattavasti ajan kuluessa. Teknologian kehitys on tuonut mukanaan paljon positiivisia muutoksia, kuten teräväpiirtografiikat ja reaaliajassa kuvannetut 3D-ympäristöt suuremmillakin ruudunpäivitystaajuuksilla. Kuluttajien mukavuus ja turvallisuus on tärkeämpää kuin aiemmin ja uudet järjestelmät auttavat vanhempia valitsemaan lapsilleen sopivampia pelejä. Pelejä, jotka eivät sisällä haitallisia elementtejä, kuten esimer-

kiksi uhkapelaamista tai kourkuttavia ansaintamalleja. FPS-pelien historian tulevaisuus on mielestämme nykypäivän suuntauksista huolimatta valoisa. Olemme saavuttaneet tuhatkertaisia kuvataarkkuuksia verrattuna yhdeksänkymmentäluvun peleihin, monimuotoisia musiikkikappaleita käytetään luomaan tunnelmaa ja pelien käsikirjoituksissa huomioidaan syvempiä teemoja kuin käytävien seuraaminen kentän loppuun ase pelaajan kädessä. Virtuaalilaseilla voit toki pidellä kyseistä asetta samalla, kun käännät näkymää liikuttamalla päätäsi, eikä pieninkään narahdus jää enää kuulematta edistyneen äänisuunnittelun ansiosta, mutta tästä kokonaisvaltaisesta eläytymisestä ei voisi nauttia ilman alan edelläkävijöitä ja pioneereja.

Olemme tarkastelleet, kuinka varhaiset rautalankamalliin pohjautuvat sotapelit muuttuivat kaksiulotteista sprite-grafiikkaa hyödyntäviksi ammuskeluiksi, joihin lisättiin suhteellisen nopeasti kolmasulottuvuus, mikä standardisoi kaikkien tulevien FPS-pelien näkymän liikuttamisen hiirellä, liikkeen tapahtuessa näppäimistöllä sittemmin vakiintuneella WASD-painikemuodostelmalla. Totesimme 2000-luvun alun räiskintöjen päässeen irti vakiintuneesta Doom-kloonien varjosta tuomalla uusia mekanismeja sekä innovaatioita vaihtoehtoisten terveysjärjestelmien sekä HUD-asetelmien muodossa. Ajoneuvot yleistyivät räiskintäpeleissä myös vuosituhannen taitteen jälkeen, mikä ilmeni Battlefield-sarjan ja lukuisten muitten vastaavien räiskintöjen suosiona. Pelit alkoivat saamaan elokuvamaisuutta ennakkoon mallinnettujen välianimaatioiden muodossa, jotka auttoivat pelaajia upoutumaan tarinaan ja kuljettivat juonta peliin integroitujen tapahtumien sijaan. Moninpeli oli jo arkipäivää. Internetin kehittyessä saimme ajan myötä valokuituverkossa pelattavia nopeitempöisiä räiskintöjä, joissa pienikin viive saattoi johtaa häviöön.

Tutkimuksessa olemme myös selvittäneet, kuinka nopeasti edennyt teknologia ja pelien symbioosi johti enemmän yhteisölliseen pelaamiseen, jota julkaisijat ovat alkaneet hyödyntämään injektoidulla peleihin erilaisia lisäansaintamalleja, lisätäkseen pelien ns. elinikää markkinoilla ja kohdeyleisöjen mielissä. Pelien lisäansaintamallit ovat muodostuneet arkipäiväksi 2010-luvun aikana, mutta väitämme, että ne eivät nauti suosiota samalla tavalla pelaajien keskuudessa, kuin mitä suuryritysten markkinoinnista voisi päätellä. Pelien rahastuskeinot ja erilaiset ansaintamallit, kuten loot boxit ja NFT:t ovat luonnollisesti miellyttävä konsepti ja väline toimitusjohtajille, mutta kehittäjät, jotka joutuvat luomaan ja liittämään kyseiset mekanismit peliin, sekä kuluttajat kohderyhmässä eivät todennäköisesti yhdy aina tähän mielipiteeseen.

On mielestämme suorastaan harhaanjohtavaa väittää, että pelaajien nautinto olisi suoraa seurausta peleissä olevista lisäansaintakeinoista. Niiden välillä on korrelaatio, mutta satunnaisluonnilla

saadusta vihreästä tuulitakista on mielestämme iloa vain tiettyyn rajaan asti. Tämäkin ilo on suurilta osin keinotekoisista, sillä satunnaisuuteen luottavat loot boxit toimivat puhtaasti uhkapeleissä hyödynnettävien psykologisten koukkujen ansiosta. Kirkkaat värit ja välkkyvät valot yhdistettynä ääniin luovat kasinomaisen efektin, mikä aktivoi aivojen dopaminituotannon ja näin ollen niitten palkitsemisjärjestelmän (Alho, Halme, Kaasinen 2009). Edellä mainitussa artikkelissa esitetään, kuinka pelkästään Suomessa laskettiin 3 % aikuisväestöstä olevan ongelmapelaajia, ja näistä noin kolmasosan kärsivän vakavasta riippuvuushäiriöstä. Vastaavaa riippuvuushäiriötä pyritään hyväksikäyttämään lisäämällä aiemmin esille nostettuja lisäansaintakeinoja, eritoten mobiilipeleissä joitten rahoitus voikin koostua puhtaasti ns. valaitten rahasta. Tässä asiayhteydessä valas viittaa henkilöön, joka kuluttaa suhteettoman paljon omaisuuttaan videopeleihin, ja aiheesta esitelmöikin innokkaasti kotimaisen pelistudion toimitusjohtaja Torulf Jernström videossa Let's go whaling: Tricks for monetising mobile game players with free-to-play (PocketGamerbiz 2016).

Mielestämme on suunnattoman epäeettistä ja hyväksymätöntä soveltaa vastaavia menetelmiä mihinkään pelien genreen tai alustaan, tai edes yrittää puolustella niitten tarpeellisuutta. Satunnaisuuteen nojaavat yllätyslaatikot ja niiden sisältö voivat potentiaalisesti tuoda mielenkiintoista yllättävyyttä peleihin, mutta ne eivät voi korvata hyvin suunniteltua pelattavuutta, hyvin kirjoitettua tarinaa, tai kumpaakaan osa-aluetta. Vaikka ne olisivat kehnosti implementoituina itse pelissä. FPS-peleissä eritoten erilaiset kosmeettiset lisät ovat jokseenkin turhia pelin pelattavuuden kannalta ja paikoin jopa haitallisia tutkielman kirjoittajien kokemusten mukaan. Eri hahmojen tunnistettavuus kärsii ja jos kaikki käyttävät samankaltaisia maksullisia lisukkeita koristellakseen pelihahmojaan, lopputulos voi olla pahimmillaan liian kaaottinen yhtenäisen pelikokemuksen ja selkeyden saavuttamiseksi. Tämän vuoksi mielestämme lisäansaintamallien tulisi olla mahdollisimman läpinäkyviä tarjoamissaan eduissa. Saako pelaaja maksamalla ylimääräistä jo ennestään täysihintaisessa 80 € pelissä merkityksellistä lisää kokemukseen hankkimalla esimerkiksi liekehtivän päähineen, tai neonvärisen viitan, jota ei pelatessa voi kuvakulmasta johtuen itse edes nähdä.

Askeleet esimerkiksi loot boxien kitkemiseen peleistä on otettu mm. Briteissä ja Brasiliassa, ja niiden käyttö peleissä on säädetty laittomaksi Belgiassa ja Alankomaissa. Muu maailma seuraa näitten edelläkävijöiden esimerkkiä siirtyessämme uuteen aikakauteen FPS-pelien historiassa, joka luultavasti sisältää yhä lisäansaintakeinoja eri muodoissa. Poiketen edeltävän vuosikymmenen tilanteesta kuluttajat ovat valveutuneempia niitten tuomista haitoista. Tutkielman kirjoittajat toivovatkin vastuullisia pelaajia tekemään ostopäätöksensä sen mukaisesti.

## LÄHTEET

Alho, Halme, Kaasinen, 2009. Pelihimon neurobiologiaa. LÄÄKETIETEELLINEN AIKAKAUSKIRJA DUODECIM. 2009;125(19):2075–83. Hakupäivä 27.12.2021.

<https://www.duodecimlehti.fi/duo98331> .

AngryJoeShow, 2019. Youtube, EA & Epic's "Surprise Mechanics" are not LOOT BOXES?! - Angry Rant!. 21.6.2019. Hakupäivä 10.12.2021.

[https://www.youtube.com/watch?v=kJIWr5Ss0Cw&ab\\_channel=AngryJoeShow](https://www.youtube.com/watch?v=kJIWr5Ss0Cw&ab_channel=AngryJoeShow) .

Anttila, Juho 2017. Arvostelu: Prey on kuin System Shock 3 – ja yksi vuoden 2017 parhaista peleistä. Muropaketti. 16.5.2017. Hakupäivä 15.12.2021.

<https://muropaketti.com/pelit/peliarvostelut/arvostelu-prey-system-shock-3-yksi-vuoden-2017-parhaista-peleista/> .

Altay, Omer 2015. THE FIRST MOBA - AEON OF STRIFE. MMOS. 26.5.2015.  
Hakupäivä 15.12.2021.

<https://mmos.com/editorials/the-first-moba-aeon-of-strife> .

Barrett, Sean 2011. The 3D Software Rendering Technology of 1998's Thief: The Dark Project. 19.9.2011. Hakupäivä 11.12.2021

[https://nothings.org/gamedev/thief\\_rendering.html](https://nothings.org/gamedev/thief_rendering.html) .

Bates, Louis 2019. EA Hilariously Defends Loot Boxes. Digitalshare. 26.6.2019.  
Hakupäivä 11.12.2021.

<https://www.digitalsave.co.uk/ea-hilariously-defends-loot-boxes.html> .

BBC news 2019. Gaming loot boxes: What happened when Belgium banned them? 12.9.2019.

Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.bbc.com/news/newsbeat-49674333> .

BBC news, 2021. Loot boxes linked to problem gambling in new research. BBC News 2.4.2021

Hakupäivä 18.10.2021. <https://www.bbc.com/news/technology-56614281> .

BBC news, 2021. EA says NFTs are part of the future of games industry 4.11.2021.

Hakupäivä 16.12.2021.

<https://www.bbc.com/news/technology-59167668> .

Berman, A.S 2000. Deus Ex Breathing new life into a tired genre. The Cincinnati Enquirer: Video Games. 10.5.2000. Hakupäivä 22.12.2021.

<https://web.archive.org/web/20070621233333/http://www.cincinnati.com/freetime/games/reviews/deusex.html> .

Bhatti, Fariha 2021. This player spent \$4400 to buy every single Valorant skin ever. 11.7.2021.

Win.gg, The best in esports and gaming news. Hakupäivä 10.12.2021.

<https://win.gg/news/this-player-spent-dollar-4400-to-buy-every-single-valorant-skin-ever/> .

Bridle, Mark 2011. Halo: Combat Evolved – A True FPS Rock Star. GodisaGeek 28.2.201.

Hakupäivä 17.12.2021.

<https://www.godisageek.com/2011/02/halo-combat-evolved-true-fps-rock-star/> .

Boehlert, Eric 1999. An Old Debate Emerges in Wake of Shooting. Manson, KMFDM, RIAA react to reports of music-violence connection. 22.4.1999. Hakupäivä 12.12.2021.

<https://www.rollingstone.com/music/music-news/an-old-debate-emerges-in-wake-of-shooting-112557/> .

Brown, Janelle 1991. Doom, Quake and mass murder. Gamers search their souls after discovering the Littleton killers were part of their clan. Salon. 23.4.1991. Hakupäivä 13.12.2021.

<https://www.salon.com/1999/04/23/gamers/> .

Brown, Stuart 2015. RetroAhoy. Wolfenstein 3D, 13.11.2015.. Hakupäivä 17.12.2021

<https://www.youtube.com/watch?v=BSb87DC-PtA> .

Brunner, Doug 2017. Frame Rate: A Beginner's Guide. Techsmith. 03.2017.

Hakupäivä 11.12.2021

<https://www.techsmith.com/blog/frame-rate-beginners-guide/> .



Calma, Justine 2021. THE CLIMATE CONTROVERSY SWIRLING AROUND NFTS. The Verge. 15.3.2021. Hakupäivä 16.12.2021. <https://www.theverge.com/2021/3/15/22328203/nft-cryptoart-ethereum-blockchain-climate-change> .

Campbell, Colin 2012. How Parents See Games Today. 16.2.2012. Hakupäivä 13.12.2021. <https://www.ign.com/articles/2012/02/16/how-parents-see-games-today> .

Cantees, John 2020. Doom 2016. Gamingbolt 4.3.2020. Hakupäivä 19.10.2021. <https://gamingbolt.com/what-made-doom-2016-a-great-game> .

Carless, Simon 2016. Game developer.com. Loot box odds in China. 8.12.2016. Hakupäivä 20.10.2021. <https://www.gamedeveloper.com/disciplines/online-games-will-be-required-to-disclose-random-loot-box-odds-in-china> .

Clark, Mitchell 2021. Valve bans blockchain games and NFTs on Steam, Epic will try to make it work. The Verge. 15.10.2021. Hakupäivä 16.12.2021. <https://www.theverge.com/2021/10/15/22728425/valve-steam-blockchain-nft-crypto-ban-games-age-of-rust> .

Clay, Rebecca A. 2012. Video game design and development. GradPSYCH Magazine 1.2012, 14. Hakupäivä 15.12.2021. <https://www.apa.org/gradpsych/2012/01/hot-careers> .

Co, Alex 2021. COD Vanguard Player Visibility Is a Problem, Here's How Bad It Is. MP1ST.com. 28.5.2021 Hakupäivä 29.10.2021. <https://mp1st.com/news/cod-vanguard-player-visibility-is-a-problem-heres-how-bad-it-is> .

Cobbett, Richard 2013. Saturday Crapshoot: The Ultimate Shareware Games Collection, Vol 1, 5.1.2013.. Hakupäivä 18.10.2021. <https://www.pcgamer.com/saturday-crapshoot-ultimate-shareware-games-collection-vol-1/> .

Colp, Tyler 2021. It's Tough to Defend Overwatch, but It's Still Unparalleled . Wired 29.5.2021.  
Hakupäivä 15.12.2021.

<https://www.wired.com/story/overwatch-five-years-comparison-lookback/> .

Computer Entertainment Rating Organization. About CERO.

Hakupäivä 14.12.2021

<https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/3/> .

Craddock, Ryan 2019. Activision Blizzard Lays Off Hundreds Despite "Record Year", A Far Cry From Nintendo's Caring Approach. 13.2.2019. Hakupäivä 15.12.2021.

[https://www.nintendolife.com/news/2019/02/activision\\_blizzard\\_lays\\_off\\_hundreds\\_despite\\_record\\_year\\_a\\_far\\_cry\\_from\\_nintendos\\_caring\\_approach](https://www.nintendolife.com/news/2019/02/activision_blizzard_lays_off_hundreds_despite_record_year_a_far_cry_from_nintendos_caring_approach) .

Crescente, Brian 2017. What Are DLC, Loot Boxes and Microtransactions? An Explainer. Variety. 28.11.2017. Hakupäivä 11.12.2021.

<https://variety.com/2017/gaming/features/what-is-a-loot-box-1203047991/> .

Cyber Definitions, An Academic Look at "Cyber Speak", What does KDR mean. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.cyberdefinitions.com/definitions/KDR.html> .

Cyber Definitions, An Academic Look at "Cyber Speak", What does P2W mean. Hakupäivä 19.10.2021.

<https://www.cyberdefinitions.com/definitions/P2W.html> .

Davenport, James 2018. Battle passes are replacing loot boxes, but they're not necessarily a better deal. PC gamer. 5.7.2018. Hakupäivä 14.12.2021.

<https://www.pcgamer.com/battle-passes-are-replacing-loot-boxes-but-theyre-not-necessarily-a-better-deal/> .

Damer, Bruce 2004. DigiBarn computer museum 2004. The Maze War 30 Year Retrospective at the DigiBarn. Hakupäivä 16.12.2021

<https://www.digibarn.com/collections/games/xerox-maze-war/index.html> .

Diaz, Jaclyn 2021. Activision Blizzard Strikes An \$18 Million Deal Over Its Workplace Harassment Lawsuit. NPR. 28.9.2021. Hakupäivä 14.12.2021.

<https://www.npr.org/2021/09/28/1041068091/activision-blizzard-strikes-an-18-million-deal-over-its-workplace-harassment-law?t=1639579601927> .

Dogra, Sarthak 2021. EA servers hacked as attackers steal source code for FIFA 21, Battlefield and other games. India today. 11.6.2021. Hakupäivä 11.12.2021.

<https://www.indiatoday.in/technology/news/story/ea-servers-hacked-as-attackers-steal-source-code-for-fifa-21-battlefield-and-other-games-1813651-2021-06-11> .

Duetzman, Stephen 2020. VIDEO GAME DEFINITION OF THE WEEK: "GAMEPLAY LOOP". 15.10.2020. Hakupäivä 3.10.2021.

<https://engagedfamilygaming.com/videogames/video-game-definition-week-gameplay-loop/> .

En-academic.com, Doom Clone. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://en-academic.com/dic.nsf/enwiki/3841346> .

England, Madeline 2020. DBLTAP How to Get Legendary Loot Boxes in Overwatch 20.5.2020. Hakupäivä 3.10.2021.

<https://www.dbltap.com/posts/how-to-get-legendary-loot-boxes-in-overwatch-01e8s9e28bvw> .

Ethereum Energy Consumption Index. Digiconomist. Hakupäivä 16.12.2021.

<https://digiconomist.net/ethereum-energy-consumption> .

Ferrie, De Marco, Grünewald, Giannakodimos & Panayiotopoulos 1994. Video game induced seizures. Journal of Neurology, Neurosurgery, and Psychiatry 8 (57), 925–931. Tutkimusraportti. Hakupäivä 15.12.2021.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1073075/> .

Gach, Ethan 2018. Kotaku, Warframe Removed A Microtransaction Because A Player Used It Too Much 22.3.2018. Hakupäivä 20.10.2020.

<https://kotaku.com/warframe-removed-a-microtransaction-because-a-player-us-1824002323> .

Gilbert, Ben 2018. 'We got it wrong': EA exec apologizes for 'Star Wars' loot box fiasco, promises to 'be better'. Business Insider. 17.4.2018. Hakupäivä 11.12.2021

<https://www.businessinsider.com/star-wars-battlefront-2-ea-apologizes-for-loot-box-fiasco-2018-4?r=US&IR=T> .

Gordon, Mick 2016. DOOM: Behind The Music Part 1. Youtube. 5.13.2016. Hakupäivä 9.12.2021.

[DOOM: Behind The Music Part 1](#) .

Goroff, Michael 2021. Call of Duty Vanguard. Call of Duty: Vanguard review. Haunted by the past. EGM. 7.11.2021. Hakupäivä 19.12.2021.

<https://egmnow.com/call-of-duty-vanguard-review/> .

Gravelle, Cody 2019. Screen Rant, Street Fighter 5 ads. 12.3.2019. Hakupäivä 19.10.2021.

<https://screenrant.com/street-fighter-5-uniqlo-clothing-in-game-advertisement/> .

Griliopoulos, Dan 2014. PcGamesN, The Dawn of the FPS: inside the making of Wolfenstein 3D. 29.5.2014. Hakupäivä 17.12.2021

<https://www.pcgamesn.com/dawn-fps-inside-making-wolfenstein-3d>

Hood, Vic, Pikkarainen, Joonas 2020. PS5- ja Xbox Series X -pelit saattavat maksaa nykyistä enemmän. Techradar. 3.7.2020. Hakupäivä 23.12.2021.

<https://global.techradar.com/fi-fi/news/ps5-ja-xbox-series-x-pelit-saattavat-maksaa-nykyista-enemman> .

Houghton, David 2017. Gameradar. The King of FPS - how Wolfenstein 3D changed video games forever. 1.5.2017. Hakupäivä 17.12.2021

<https://www.gamesradar.com/8-things-wolfenstein-3d-gave-world/> .

Hussain, Tamoor 2017. Prey for mojo. Gamespot. 16.5.2017. Hakupäivä 16.12.2021.

<https://www.gamespot.com/reviews/prey-review/1900-6416678/> .

IGN, 2011. Youtube, Killzone in 5 Minutes. 1.2. 2011. Hakupäivä 11.12.2021.

[https://www.youtube.com/watch?v=B4kOJ5sZwS4&ab\\_channel=IGN](https://www.youtube.com/watch?v=B4kOJ5sZwS4&ab_channel=IGN) .

IGN staff, 2000. Counter-Strike. Grab your MP5, a smoke grenade, your K-bar and a flash bang. You've got work to do!. IGN. 23.11.2000. Hakupäivä. 17.12.2021.

<https://www.ign.com/articles/2000/11/23/counter-strike-2> .

Jensen, Thor 2017. Pcmag.com. The Complete History Of First-Person Shooters 11.10.2017. Hakupäivä 15.9.2021.

<https://www.pcmag.com/news/the-complete-history-of-first-person-shooters> .

Lang, Markku 2021. Oppimaisema.com. Mikä ihmeen immersio? 11.4.2021. Hakupäivä 10.12.2021.

<https://www.oppimaisema.com/post/mik%C3%A4-ihmeen-immersio> .

Lappalainen, Elina 2017. Maksa rahaa ja avaa yllätyslaatikoita - Pelien ansaintamekanismit lähestyvät uhkapelaamista. Talouselämä 22.11.2017. Hakupäivä 20.10.2021.

<https://www.talouselama.fi/uutiset/maksa-rahaa-ja-avaa-yllatyslaatikoita-pelien-ansaintamekanismit-lahestyvat-uhkapelaamista/25335181-63a2-358e-ad99-8c4e932ce155> .

Lawrence, Nathan 2018. Understanding TTK and why it was important for BFV to revert its changes 20.12.2018. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.redbull.com/au-en/understanding-ttk-and-why-it-was-important-for-bfv-to-revert-its-changes> .

Lawrence, Nathan 2017. The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems 24.4.2017.

Hakupäivä 20.10.2021.

<https://nordic.ign.com/pc/2285/feature/the-troubling-psychology-of-pay-to-loot-systems> .

Lehtonen, Miikka 2018. Battlefield 1942 17.11.2018. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://pelaaja.fi/artikkelit/retrostelussa-battlefield-1942-toinen-maailmansota-ei-ollut-oikeasti-ihan-nain-hauska> .

LeJacq, Yannick 2012. Something For Nothing: How The Videogame Industry Is Adapting To A 'Freemium' World 15.9.2012. Hakupäivä 20.10.2021

<https://www.ibtimes.com/something-nothing-how-videogame-industry-adapting-freemium-world-789466> .

Lennox, Jesse 2021. The best early-access games. Digitaltrends. 19.11.2021. Hakupäivä 11.12.2021.

<https://www.digitaltrends.com/gaming/best-early-access-games/> .

Lepistö, Tero 2016. Helvetillistä räiskettä vanhojen aikojen hengessä. Konsolifin arvostelu 29.5.2016.

Hakupäivä 15.12.2021.

<https://www.konsolifin.net/arvostelu/helvetillista-raisketta-vanhojen-aikojen-hengessa> .

Lexico, English Dictionary, Dungeon Crawl meaning. Hakupäivä 18.10.2021.

[https://www.lexico.com/definition/dungeon\\_crawl](https://www.lexico.com/definition/dungeon_crawl) .

Lexico, English Dictionary, Respawn meaning. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.lexico.com/definition/respawn> .

Lipowitz, Scott 27.11.2011, The Times We've Had: Prey, The Last Great Corridor Shooter

Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.dualshockers.com/the-times-weve-had-prey-the-last-great-corridor-shooter/> .

Mannermaa, Jaakko 2017. FIFA- tai NHL-mestariksi maksamalla? Rahastussyytökset ravistelevat urheilupeleistään tunnettua jättyyhtiötä. Yle.fi/uutiset 23.12.2017. Hakupäivä 20.10.2021.

<https://yle.fi/uutiset/3-9975065> .

Marttinen, Mikko 2021. Virtuaalikivistä maksetaan miljoonia euroja ja moni yrittää nyt huumaan mukaan – ”Tämä maa on spekulatiivisen kuumeen kourissa”. Iltasanomat. 12.12.2021.

Hakupäivä 15.12.2021.

<https://www.is.fi/taloussanomat/art-2000008443619.html> .

Mcwerthor, Michael 2018. Capcom's push for sponsored content makes some fighters look tacky. 12.12.2018. Hakupäivä 15.10.2021.

<https://www.polygon.com/2018/12/12/18137874/street-fighter-5-in-game-ads-costumes-stages-loading-screens> .

Metacritic SCEA, Metacritic, Killzone. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.metacritic.com/game/playstation-2/killzone> .

Moilanen, Jukka 2021. Killzone-pelisarjan verkkosivut suljettiin, Killzone Shadow Fall menetti klaanityökälunsa. 10.1.2021. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://pelaaja.fi/uutiset/killzone-pelisarjan-verkkosivut-suljettiin-killzone-shadow-fall-menetti-klaanityokalunsa> .

Moser, AJ 2017. Unraveling the story of Arkane Studios' mysterious shooter, Prey. Daily dot. 5.5.2017. Hakupäivä 11.12.2021.

<https://www.dailydot.com/parsec/prey-arkane-studios-interview/> .

Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out.

Science Direct, Computers in Human Behaviour Volume 29, Issue 4 07.2013.

Hakupäivä

12.12.2021.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213000800> .

Mozilla and individual contributors, 2021. Game monetization. MDN Web Docs. 13.10.2021.

Hakupäivä 12.11.2021.

[https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Publishing\\_games/Game\\_monetization](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Publishing_games/Game_monetization) .

Muropaketin toimitus, 2017. Halo: Combat Evolved. Muropaketti. 2.6.2017.

Hakupäivä 18.10.2021.

<https://muropaketti.com/pelit/peliuutiset/halo-vahalla-jaada-kokonaan-vaille-moninpelia-paljastaa-tuore-haastattelu/>

Muropaketin toimitus, 2021. Cyberpunk 2077 -kehittäjät kärehtivät valheesta: Peliä tähdittävä

Keanu Reeves kertoi, kuinka asia oikeasti on. Muropaketti. 13.12.2021. Hakupäivä 16.12.2021.

<https://muropaketti.com/pelit/cyberpunk-2077-kehittajat-karahtivat-valheesta-pelia-tahdittava-keanu-reeves-kertoi-kuinka-asia-oikeasti-on/> .

Mäkinen, Jari. Mooren laki 50 vuotta. 20.4.2015. Hakupäivä 10.12.2021.

<https://tiedetuubi.fi/mooren-laki-50-vuotta> .

Norman, Jeremy. HistoryofInformation.com. Maze War, the First Networked 3D Multi-User First Person Shooter Game. Hakupäivä 13.9.2021.

<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2023> .

Ocampo, Jason 2005. F.E.A.R. Review . Gamespot. 14.10.2005. Hakupäivä 20.12.2021.

<https://www.gamespot.com/reviews/fear-review/1900-6135744/> .

O'Dwyer, Danny 2018. The Story of Digital Extremes (Warframe Doc Part 1). 19.3.2018.

Hakupäivä 8.12.2021.

[https://www.youtube.com/watch?v=UOE6528pwFc&ab\\_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries](https://www.youtube.com/watch?v=UOE6528pwFc&ab_channel=Noclip-VideoGameDocumentaries) .

Olivetti, Justin 3.8.2013. The Game Archaeologist: The PLATO MMOs, part 1. Hakupäivä 13.9.2021.

<https://www.engadget.com/2013-08-03-the-game-archaeologist-the-plato-mmos-part-1.html> .

Oxford Reference, Overview, Hybrid genre. Hakupäivä 18.10.2021

<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20111108103413377> .

Pan European Game Information. PEGI age ratings. Hakupäivä 13.12.2021.

<https://pegi.info/page/pegi-age-ratings> .

Parent Zone. What are loot boxes? Hakupäivä 18.10.2021.

<https://parentzone.org.uk/article/what-are-loot-boxes> .

Park, Morgan 2021.Overwatch Loot boxes, PC Gamer 19.2.2021. Hakupäivä 19.10.2021.

<https://www.pcgamer.com/in-2021-overwatches-loot-box-obsession-feels-out-of-touch/> .

Pearson, Game Development, Chapter 20: Artificial Life and Puzzle Games, Keyterms.

Hakupäivä 18.10.2021.

[https://wps.prenhall.com/bp\\_gamedev\\_1/54/14053/3597646.cw/index.html](https://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14053/3597646.cw/index.html) .



PocketGamerbiz, 2016. 3.10.2016. Youtube. Let's go whaling: Tricks for monetising mobile game players with free-to-play. Hakupäivä 27.12.2021.

[https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4&ab\\_channel=PocketGamerbiz](https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4&ab_channel=PocketGamerbiz) .

Quake wiki. Quake. Fandom.com. Hakupäivä 11.12.2021.

<https://quake.fandom.com/wiki/Quake> .

Rybicki, Joe 2019. Bethesda, Did You Know? – WinDOOM 95, 6.8.2019. Hakupäivä 17.12.2021

<https://slayersclub.bethesda.net/en/article/7Htl4xvqpSB18Ut1t5jGvL/did-you-know-windoom-95>

Savonen, Henrik 2017. Vaikutteidensa uhri. Konsolifin. 5.6.2017. Hakupäivä 15.12.2021

<https://www.konsolifin.net/arvostelu/vaikutteidensa-uhri-prey-2017> .

SEUL, 2017. MOBA, areenapelit. Suomen Elektronisen Urheilun Liitto. 7.1.2019.

Hakupäivä 15.12.2021

<https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/moba-areenapelit/> .

Sinclair, Brendan 2020. EA fined €10mil. over loot boxes as Dutch court sides with gambling authority. Games industry 29.10. 2020. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-10-29-ea-fined-10m-over-loot-boxes-as-dutch-court-sides-with-gambling-authority> .

Spurlin, Brittany 2021. How Much Cyberpunk 2077 Cost To Make. Screen rant. 20.5.2021.

Hakupäivä 13.12.2021.

<https://screenrant.com/cyberpunk-2077-budget-cost-development-cd-project-red/> .

Stanton, Rich 2021. This artist funded his sister's degree and added a floor to his parents house with Warframe skins. 19.5.2021. Hakupäivä 8.12.2021.

<https://www.pcgamer.com/this-artist-funded-his-sisters-degree-and-added-a-floor-to-his-parents-house-with-warframe-skins/> .

Straub, Nicholas 2020. Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are). Screen rant. 5.10.2020. Hakupäivä 11.12.2021.

<https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/> .

TechTerms.com 2021. DLC Definition. Hakupäivä 19.10.2021.

<https://techterms.com/definition/dlc> .

TvTropes. Video Game / Battlezone (1980). Hakupäivä 16.12.2021

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/Battlezone1980>

Walker, Alex 2020. VALORANT Is Releasing \$138 Weapon Skins. 9.7.2020. Kotaku AU.

Hakupäivä 10.12.2021.

<https://www.kotaku.com.au/2020/07/valorant-is-releasing-138-weapon-skins/> .

Wawro, Alex 2016. Hero Shooters: Charting the (re)birth of a genre. Gamedeveloper. 6.5.2016.

Hakupäivä 15.12.2021.

<https://www.gamedeveloper.com/design/hero-shooters-charting-the-re-birth-of-a-genre> .

Wilson, Greg 2006. Off With Their HUDs! Rethinking the Heads-Up Display in Console Game Design. 3.2.2006. Hakupäivä 18.10.2021.

<https://www.gamedeveloper.com/design/off-with-their-huds-rethinking-the-heads-up-display-in-console-game-design> .

YongYea, 2019. Youtube. "They're Surprise Mechanics, Not Loot Boxes." F\*\*\* Off EA. 21.6.2019.

Hakupäivä 29.10.2021.

[https://www.youtube.com/watch?v=RSyUgTCIkA0&t=440s&ab\\_channel=YongYea](https://www.youtube.com/watch?v=RSyUgTCIkA0&t=440s&ab_channel=YongYea) .

YongYea, 2021. Youtube, Bungie Remove Old Paid Destiny Content, Then Lock Witch Queen Dungeons Behind Deluxe Editions. 29.10.2021. Hakupäivä 12.11.2021.

[https://www.youtube.com/watch?v=OVwS8-NSp5l&t=448s&ab\\_channel=YongYea](https://www.youtube.com/watch?v=OVwS8-NSp5l&t=448s&ab_channel=YongYea) .

Zerothis, 2008. UVL, Universal Videogames List. Spasim

A.k.a. Space Simulation / 'spasm' .23.9.2008. Hakupäivä 13.9.2021.

<https://www.uvlist.net/game-160134-Spasim> .