

Mobiilipelien menestystekijät

Iiro Rantanen
Tapani N. Liukkonen
Sami Hyrynsalmi
Jouni Smed

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Älylaitteilla pelattavia mobiilipelejä on nykyään jo satojatuhansia. Näistä kuitenkin vain pieni joukko on taloudellisesti menestyneitä ja julkisessa keskustelussa näiden pelien on esitetty rakentuvan samanlaisten piirteiden ympärille. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan ja luokitellaan Google Playn 61 laduinta mobiilipeliä sekä 20 satunnaisesti valittua vertailupeliä. Pelejä tutkitaan ulkoisten ominaisuuksien, ohjausmenetelmien sekä ludologisen ja kerronnallisen näkökulman kautta. Tutkimus näyttää latausmäärissä suosituimpien pelien rakentuvan monipuolisesti erilaisten elementtien varaan. Katsauksessa kuitenkin huomioidaan kunnollisen juonen puuttuminen suurimmasta osasta pelejä ja rohkaistaan pelinkehittäjiä pohtimaan juonen asemaa myös mobiilipeleissä.

Asiasanat: peligenret, mobiilipelit, Google Play

Abstract

Currently, there are hundreds of thousands mobile games for smart devices. However, only a small number of these are successful in economic sense and there have been claims that the most installed games are only copying the same principles. In this study, we examine Google Play's 61 most installed and 20 randomly selected games. The games are studied through the perspectives of external characteristics, control methods, ludology and narrative elements. The study shows the most popular games use a wide range of different elements. However, we note the lack of a proper plot in the majority of the games. Thus we encourage game developers to think through the position of the plot in mobile games.

Keywords: game genres, mobile games, Google Play

Johdanto

Mobiililaitteiden kehittyessä ja yleistyessä on pelitarjonta eri valmistajien sovelluskaupoissa kasvanut merkittävästi. Tästä laajasta pelitarjonnasta vain hyvin pieni osa on saavuttanut kaupallista menestystä markkinoilla (Hyrynsalmi 2014). Usein argumenttina keskustelussa on esitetty, että menestyviä mobiilipelejä kopioidaan ja samat ideat toistuvat pelistä toiseen (esim. Perez 2014; Wester 2014; Strebeck 2015). Työssämme pyritään selvittämään onko pelien menestyksen taustalla yhtenäisiä syitä tai piirteitä jotka voisivat selittää menestyvien pelien suosiota verrattuna peleihin jotka eivät ole saavuttaneet lataajien suosiota. Menestyksen syitä etsitään neljän pääkysymyksen kautta: 1) miten pelien ulkopuoliset seikat vaikuttavat menestykseen, 2) vaikuttaako pelissä käytetty ohjausmenetelmä menestymiseen, 3) onko pelin säännöillä vaikutusta menestykseen, ja 4) onko pelin tarinallisuudella vaikutusta menestykseen?

Pelien luokitteluun ja arviointiin on kehitetty erilaisia malleja, mutta tätä työtä varten on kehitetty uusi malli pohjautuen Elverdamin ja Aarsethin (2007) aiemmin esittelemään pelienluokittelun typologiaan sekä mobiilipeleille ominaisiin piirteisiin. Kehitetyn mallin avulla pelien eri osa-alueita voidaan arvioida objektiivisesti ja riittävän kattavasti tämän tutkimuksen tarpeet huomioon ottaen.

Tutkimuksen aineisto kerättiin Google Play -sovelluskaupasta kesän 2012 aikana osana laajempaa aineistonkeruuta. Tutkimusjoukko muodostui 61 ladatuimmasta pelistä ja vertailujoukko 20 satunnaisesta mobiilipelistä. Kaikki tutkimuksessa mukana olevat pelit olivat ilmaisia tai niistä oli käytössä pelin ilmaisversio, johtuen tutkimusaineiston valintamenettelystä. Aineistoa arvioidaan hyödyntäen esitettyä arviointimallia.

Tutkimusaineistosta ei löytynyt selkeitä yhteisiä syitä joidenkin pelien menestykselle. Merkillepantavaa on, että vain yhdessä aineiston peleistä oli koko pelin ajan etenevä juoni. Muissa juonta ei joko ollut ollenkaan tai se oli yksinkertainen lähtöasetelma pelille. Katsauksen tuloksena rohkaisemme pelinkehittäjiä tarkastelemaan kriittisesti juonen merkitystä myös mobiilipelien kehittämisessä.

Pelien luokittelemisesta — mitä ja miksi

Yleinen tapa luokitella pelejä on jakaa ne genreihin. Genre on kategoria, johon kuuluvia pelejä karakterisoivat tiettytyyppiset haasteet huolimatta niiden asetelmasta tai pelimaailman sisällöstä (Adams 2014, 67). Esimerkiksi Chris Crawford (2003) jakoi taksonomiassaan vuonna 1984 pelit kahteen yläluokkaan: strategiapelit ja taito- ja toimintapelit. Nämä puolestaan jakautuvat useaan aliluokkaan. Ernest Adams (2014, 69–78) luettelee klassisina peligenreinä ampumispelit (*shooter games*), toiminta- ja arkadepelit (*action and arcade*), strategiapelit, roolipelit (*role-playing games*), urheilupelit, kulkuneuvosimulaatiot (*vehicle simulations*), rakennus- ja simulaatiopelit, seikkailupelit ja arvoituspelit (*puzzle games*).

Genreihin perustuva luokittelutapa on kätevä esimerkiksi pelejä myyvälle kaupalle, mutta soveltuu huonosti tutkimuksen tarpeisiin. Genre pohjainen jaottelu kompastuu usein siihen, että peli sisältää ominaisuuksia useista genreistä tai ei tunnu sopivan mihinkään vaihtoehtoista. Esimerkiksi *Space Rangers 2* sisältää elementtejä seikkailu-, avaruustaistelu- ja reaaliaikastrategiapelista. Genrejä ei myöskään ole yleensä määritelty riittävän tarkasti. Viimeaikoina esimerkiksi Kempainen (2012) on luokitellut ja tutkinut digitaalisten palveluiden peligenrejä.

Genre pohjaisesta luokittelusta kehittyneempi muoto on luokitella pelejä perustuen niiden ominaisuuksiin. Pelien ominaisuuksiin perustuvat luokittelut pyrkivät löytämään peleistä tiettyjä, ennalta määriteltyjä ominaisuuksia ja niiden avulla luokittelemaan pelejä. Tämä tapa antaa mahdollisuuden genrejakoja monipuolisempaan ja tarkempaan luokitteluun. Esimerkki tällaisesta luokittelusta on Björkin ja Holopaisen pelien suunnittelumallit (2005). Roger Caillois (1957) puolestaan jakaa pelit neljään ryhmään: *agon* (kilpailullisuus), *alea* (sattuma), *mimicry* (roolipelaaminen) ja *ilinx* (huimaus, todellisuudesta irtautuminen).

Agon-ryhmään kuuluvat pelit, joissa on tarkoitus voittaa vastustaja, eikä onnella ole merkittävää osuutta. Shakki on klassinen esimerkki agon-peleistä. Alea-pelit perustuvat sattumaan; tähän ryhmään kuuluvat monet kolikkopelit, hedelmäpelit ja ruletti. Mimicry-peleissä pelaaja seikkailee hahmollaan pelimaailmassa; tämä ryhmä kattaa erilaiset rooli- ja seikkailupelit. Ilinx-peleissä on tarkoituksena häiritä pelaajan havainnointikykyä tai liikkumista; esimerkiksi pelaajan pitää pyöriä tietty aika paikallaan ja sen jälkeen selvittää esterata. Pelit ovat useimmiten yhdistelmiä edellä luetelluista ryhmistä ja painottavat eri asioita.

Aarseth & al. (2003) esittelevät typologiapohjaisen tavan luokitella pelejä. Tämä typologia kuitenkin saattaa antaa samankaltaisille peleille toisistaan huomattavasti poikkeavan määritelmän ja vastaavasti huomattavan erilaiset pelit voivat saada samankaltaisen luokituksen. Aarseth ja kollegat myöntävät typologiansa ongelmat ja tarkoittavatkin sen lähinnä lähtökohdaksi tällaiselle luokittelulle. Elverdam ja Aarseth (2007) laajentavat ja tarkentavat aiempaa typologiaa koostumaan 17 ominaisuudesta, jotka jakaantuvat kahdeksaan ulottuvuuteen. Laajennetun typologian vahvuus on, että se selventää aiemman typologian ongelmakohtia sekä välttää perinteisen genrejaottelun ongelmat ja mahdollistaa pelien vertailun.

Muita genreriippumattomia tapoja luokitella pelejä on useita. Aki Järvinen (2008) esittelee väitöskirjassaan Rapid Analysis Method (RAM) -analyysityökalun pelien nopeaa analysointia varten. Craig Lindleyn (2003) taksonomiassa pelit asettuvat kuudelle akselille: pelillisuus, kerronnallisuus, simulaatio, uhkapelaaminen, fiktiivisyys ja virtuaalisuus. Luokittelu on Lindleyn mukaan hyödyllinen pelien suunnitteluvaiheessa. Pelien luokittelua ovat tutkineet monet muutkin ja keskustelu jatkuu edelleen. Tärkeimmistä mainittakoon Mark J. P. Wolf (2000) ja Thomas Apperley (2006). Tätä tutkimusta varten käyttökelpoisimmaksi tavaksi luokitella pelejä osoittautui Elverdamin ja Aarsethin typologia. Sen avulla pelejä voi arvioida monen osa-alueen kautta. Typologia on objektiivinen: arvioissa tutkitaan vain, onko pelillä jokin ominaisuus tai minkä tyyppinen kyseessä oleva ominaisuus on ilman ominaisuuden laadullista tarkastelua.

Tutkimusmenetelmä

Vastataksemme katsauksen tutkimustavoitteeseen, arvioimme tutkittavien pelien sisältöä käyttämällä esiteltävää arviointikehystä. Tämä tutkimus hyödyntää sisältöanalyysimenetelmää (Krippendorff 2003). Tässä tutkimuksessa käytetty aineistosisältää Google Play - mobiilisovelluskaupan eniten ladatut pelisovellukset kesäkuussa 2012. Google Play ei kerro tarkkoja myyntilukuja, vaan jakaa sovellukset portaittain latausmäärien mukaan. Tutkimukseen on sisällytetty mukaan kaikki pelit, joita oli ladattu yli 10 miljoonaa kertaa. Tällä otannalla tutkimukseen valikoitui 62 peliä, joka on tutkimuksen laatu huomioiden sopiva määrä. Seuraava askel olisi ollut yli viisi miljoonaa kertaa ladatut pelit, joita on useita satoja, mutta niiden arviointi ei enää olisi ollut tämän tutkimuksen puitteissa mahdollista. Yhtä peleistä ei ollut tutkimuksen tekohetkellä saatavilla, joten tutkimusotokseen päättyi 61 peliä. Tämä mahdollistaa riittävän kattavan arvioinnin ja päätelmien tekemisen.

Varsinaisen tutkimusjoukon lisäksi vertailujoukkoon valittiin 20 suosituinta

peliiä Suomen Google Playn pelien päivittäin päivittyvältä Top-listalta. Täysin satunnaisia pelejä ei haluttu sisällyttää tutkimukseen, sillä markkinapaikalla on huomattavan paljon sekä keskeneräisiä tuotteita että puhtaita huijausyrityksiä (Hyrynsalmi ym. 2012). Kahdenkymmenen pelin vertailujoukko mahdollistaa tässä tutkimuksessa tarkastelun siitä onko suosituilla peleillä toisista peleistä merkitsevästi poikkeavia piirteitä.

Pelejä testataan pelaamalla niitä sen verran, kuin arvioinnin kannalta on tarpeellista. Pelejä ei pelata loppuun asti, eikä tarkoituksena ole tehdä varsinaista peliarvostelua. Useimmissa tapauksissa arviointikehyksessä mainitut asiat selvisivät noin kymmenen minuutin pelaamisella peliä kohden. Koska pelejä ei pelattu loppuun asti, on tietysti mahdollista, että jokin peli muuttuu testattavan osan jälkeen erilaiseksi ja edellyttäisi täten toisenlaista arvioita.

Tutkimuksessa keskityttiin ainoastaan ilmaisiin peleihin sillä kaikki 61 ladattua sekä vertailujoukon 20 peliä olivat ilmaisia. Tämän artikkelin johtopäätöksiä ei voida yleistää suoraan maksullisiin peleihin. Huomionarvoista on, että monista maksullisista peleistä on saatavilla hieman rajoittuneempi ilmaisversio, joka kuitenkin on useimmissa tapauksissa tutkimuksen kannalta tarvittavin osin identtinen maksullisen kanssa.

Arviointikehys

Mobiilipelien arviointia varten kehitettiin arviointikehys, joka koostuu neljästä eri ominaisuusryhmästä: 1) **Pelin ulkopuoliset seikat**. Näihin kuuluvat sellaiset ominaisuudet, joilla ei ole suoraan merkitystä itse pelin kannalta, mutta jotka voivat silti vaikuttaa huomattavasti pelin suosioon. 2) **Kontrollit**. Pelit on jaettu seitsemään ryhmään niiden käyttämien kontrollien perusteella. 3) **Ludologinen näkökulma**. Näkökulma keskittyy pelin sääntöihin. Tässä käytämme Elverdamin ja Aarsethin (2007) esittelemää typologiaa. 4) **Kerronnallinen näkökulma**. Näkökulma keskittyy pelin tarinaan ja hahmoihin.

Pelien ulkopuoliset seikat

Tunnettu julkaisija saattaa lisätä pelin suosiota. Lisäksi mikäli julkaisija saa Googlelta Top Developer -statuksen, saavat julkaisijan sovellukset näkyvyyttä Google Playn Featured -listauksissa. Julkaisijan ja suosituimpien pelien listausten on väitetty myös vääristävän kilpailua.¹ Valitettavasti pelien sijoitusta eri listauksissa ei ole mahdollista selvittää tämän työn puitteissa.

Pelin nimellä saattaa olla vaikutusta pelin menestykseen. Esimerkiksi Mikael Hed (2010) mainitsi Rovion oppineen aikanaan nimeämään pelinsä niin, että ne nousivat puhelinoperaattoreiden aakkostettujen listojen alkuun. Yleensä sovelluskaupat eivät listaa sovelluksia aakkosjärjestyksessä, mutta muualla näin saattaa silti olla, jolloin listan kärkeen nousevat aakkosissa ensimmäisenä olevat sovellukset.

Kontrollit

Nykyisissä mobiililaitteissa pelejä kontrolloidaan pääsääntöisesti kosketusnäytön avulla. Mobiililaitteille on myös saatavilla erillisiä peliohjaimia. Bluetooth-yhteyden tai usb-kaapelin avulla on myös mahdollista yhdistää minkä tahansa modernin konsolin (Playstation 3, Xbox 360, Nintendo Wii) ohjain mobiililaitteeseen. Nämä vaihtoehdot rajautuivat kuitenkin tutkimuksen ulkopuolelle, sillä tarkoituksena on tutkia mobiilipelejä eikä niiden lisälaitteita. Jotkin mobiililaitteet sisältävät myös fyysisiä näppäimiä, joilla voi joissain tapauksissa ohjata pelejä. Näitäkään ei tutkimuksessa huomioitu, sillä pääsääntöisesti mobiililaitteissa ei ole näppäimiä.

Tutkimuksessa pelien kontrollityypit on jaettu seitsemään ryhmään:

- **Napautus:** Peliä ohjataan pääasiassa yhdellä napauttavalla kosketuksella. Napautuksen ei pääsääntöisesti tarvitse osua tarkasti tiettyyn kohteeseen. Tyypillinen esimerkki: *Benji Bananas*, varioitu esimerkki: *Angry Birds*.
- **Peliohjaimen emulointi:** Laitteen kosketusnäytöllä näkyvät perinteistä peliohjainta mallintavat näppäimet. Tyypillinen esimerkki: *Dungeon Hunter 4*.
- **Pyyhkäisy:** Peliä ohjataan nopeilla liikkeillä, joilla on tarkoitus osua tiettyyn kohteeseen. Tyypillinen esimerkki: *Fruit Ninja*.

¹ Ks. esim. Marco Arment. Get Rid of the App Store's "Top" Lists. <http://www.marco.org/2013/06/17/app-store-top-lists> tai John August. Topping the charts and racing to the bottom. <http://johnaugust.com/2013/topping-the-charts-and-racing-to-the-bottom>

- **Valikko:** Pelin ohjaaminen perustuu vaihtoehtojen valitsemiseen valikoista. Pelit ovat usein vuoropohjaisia, ja ne olisi peliteknisesti mahdollista toteuttaa myös kokonaan ilman grafiikkaa. Tyypillinen esimerkki: *Blood Brothers*.
- **Kosketus:** Peliä ohjataan koskettamalla tai siirtämällä näytöllä näkyviä kohteita. Tyypillinen esimerkki: *Amazing Alex*.
- **Kirjoittaminen:** Peliä ohjataan kirjoittamalla.
- **Liikesensorin** hyödyntäminen: Peliä ohjataan mobiililaitetta kallistelemalla. Tyypillinen esimerkki: *Neverball*.

Eri kontrollimalleja on myös mahdollista yhdistellä, esimerkiksi useampi ajopeli hyödyntää liikesensoria ohjauksessa, mutta kaasua ja jarrua toimivat kosketuksella. Arviointikehykseen on tällöin merkitty pelille useampi kontrollimalli.

Ludologinen näkökulma

Käsite ludologia voidaan määritellä kahdella tavalla. Sillä voidaan tarkoittaa yleisesti pelitutkimusta, jolloin termi kattaa kaiken peleihin liittyvän tutkimuksen liittyi se elektronisiin tai perinteisempiin peleihin. Toisaalta, termi voidaan käsittää myös rajatumpana. Tällöin ludologia on pelin rakenteen, sääntöjen ja pelattavuuden tutkimusta erotuksena pelin tutkimisesta perinteisten, narratiivisten käsitteiden kautta (Frasca 2003). Jälkimmäinen merkitys on kasvattanut suosiotaan Gonzalo Frasca vuonna 1999 julkaiseman artikkelin jälkeen, vaikka Frasca (2008) itse on pitänyt erottelua liiallisen yksinkertaisena. Jälkimmäisessä merkityksessä pelit nähdään kokonaan omana joukkonaan, eikä niitä tutkita osana kirjallisuutta, elokuvia ja muita narratiivisen tarkastelun kohteita (Murray 2005).

Ludologinen näkökulma peleihin käsittää pelien sääntöjen tutkimuksen. Tämä osa tutkimuksesta hyödyntää lähes sellaisenaan aiemmassa luvussa mainittua Elverdamin ja Aarsethin (2007) typologiaa. Pelejä arvioidaan siinä 17 eri ominaisuuden kautta, jotka jakaantuvat kahdeksaan eri ulottuvuuteen. Typologian ominaisuudet ovat (suluissa on annettu ulottuvuus, johon ominaisuus kuuluu):

1. *Virtuaalinen perspektiivi* (Virtuaalinen tila). Pelin perspektiivi voi olla kaikkinäkevä tai vaeltava. Kaikkinäkevän perspektiivin pelissä pelaaja voi tarkastella pelialuetta liikuttamatta pelihahmoa, kun taas vaeltavan perspektiivin peleissä on nähtävillä vain pelihahmon sijainnista riippuva alue. Kaikkinäkevää perspektiiviä käytetään esimerkiksi lauta-, urheilu- ja strategiapeleissä. Vaeltavaa perspektiiviä käytetään tyypillisesti toimintapeleissä. Erottelu ei ole sidoksissa kuvakulmaan, joskin on vaikea keksiä esimerkkiä kaikkinäkevän perspektiivin käytöstä ensimmäisen persoonan toimintapelissä. Mahdollisesti jonkinlainen HUD-näytöllä näkyvä koko pelialueen kartta sopisi määritelmään.
2. *Sijoittuminen* (Virtuaalinen tila). Pelaajan sijoittuminen voi olla absoluuttinen, jolloin sijainnin voi ilmaista tarkasti riippumatta muista kohteista. Dynaaminen sijainti on ilmaista suhteessa muihin pelin objekteihin. Shakissa pelaaja voi ilmaista nappuloidensa sijainnit absoluuttisesti koordinaatein. Sen sijaan *Unreal Tournament* -pelissä pelaajan on ilmaistava sijaintinsa suhteessa muihin pelin kohteisiin, esimerkiksi "Tynnyrin takana sijaitsevan tason päällä".
3. *Ympäristön dynaamisuus* (Virtuaalinen tila). Elverdam ja Aarseth jakavat ympäristön dynaamisuuden kolmeen osaan sen mukaan, miten paljon pelaaja voi muokata pelin ympäristöä. Ympäristö voi olla muokattavissa vapaasti, vain ennalta määritellyissä kohdissa tai ei ollenkaan.
4. *Fyysinen perspektiivi* (Fyysinen tila). Fyysinen perspektiivi voi olla virtuaalisen perspektiivin tavoin kaikkinäkevä tai vaeltava. Mikäli pelaaja näkee koko pelialueen liikkumatta fyysisesti, on kyseessä kaikkinäkevä perspektiivi, muutoin vaeltava. Esimerkiksi pelissä *BotFighters* pelialue käsittää potentiaalisesti tuhansien neliökilometrien alueen ja fyysinen perspektiivi on tällöin vaeltava.
5. *Fyysinen sijoittuminen* (Fyysinen tila). Fyysinen sijoittuminen määrittää pelaajan sijainnin reaali maailmassa. Se voi olla 1) sijaintiperustainen, jolloin pelaajan sijainti määritellään suhteessa maailmaan, 2) etäisyysperustainen, jolloin sijainti määritellään suhteessa muihin pelaajiin tai 3) molempia.
6. *Teleologia* (Ulkoinen aika). Teleologia tarkoittaa Elverdamin ja Aarsethin esityksessä pelin päämäärän rajallisuutta. Jotkin pelit voivat jatkua loputtomiin (esim. *SimCity*), kun taas toisille on määritelty selkeä loppu. Vain kahteen ääripäähän pelit jakava luokitus jättää huomiotta pelit, joissa on selkeä pääjuoni, mutta myös mahdollisuus seikkailla pelimaailmassa mahdollisia satunnaisia tehtäviä suorittaen. Pelaaminen saattaa olla mahdollista myös varsinaisen pääjuonen loppumisen jälkeenkin (esimerkiksi *Red Dead Redemption*).
7. *Ajan esitys* (Ulkoinen aika). Ajan esitys voi olla realistinen tai abstrakti. Esimerkkeinä abstraktista ajan esityksestä Elverdam ja Aarseth esittävät *Tetrixen*, jossa palikoiden putoamisnopeus ei ole realistinen ja *Age of Empiresin*, jossa monen reaaliaikaisen strategiapelin tavoin rakennusten rakentaminen on hyvin nopeaa. Tetris on tosin hieman kömpelö esimerkki pelin ollessa hyvin abstrakti. Tuskin monikaan edes ajattelee pelin liittyvän mitenkään fyysisten palikoiden pudotteluun. Hieman epäselväksi jää, miten tulisi luokitella esimerkiksi *Prince of Persia: Sands of Time*. Pelissä ajan esitys on enimmäkseen realistinen, mutta pelaaja voi

rajoitetusti kelata aikaa taaksepäin ja palata aiempaan hetkeen. Samoin vaikeuksia aiheuttaa useassa muutoin ajan esitykseltään realistisessa pelissä esiintyvä ammusten hidas eteneminen ja ns. bullet time -efekti, joka on tuttu esimerkiksi *Max Payne* -pelistä

8. *Kiire* (Sisäinen aika). Tämä kuvaa sitä, vaikuttaako reaali maailman ajan kulumisen peli maailmaan vai ei. Yleisesti vuoropohjaisissa peleissä ei ole kiirettä ja vastaavasti reaaliaikaisissa on. Elverdamin ja Aarsethin esityksessä kiire joko on tai ei ole, mutta peleissä on myös välimuotoja, joissa varsinaista kiirettä ei ole, mutta reaali maailman ajan kulumisen vaikuttaa myös pelin aikaan. Esimerkiksi *Quest for Gloryssa* hahmot liikkuvat ja tekevät askareitaan pelaajan toimista riippumatta.
9. *Yhdenaikaisuus* (Sisäinen aika). Ominaisuus erottelee, toimivatko pelaajat yhtäaikaan vai omilla vuoroillaan.
10. *Intervallikontrolli* (Sisäinen aika). Mikäli pelaaja voi valita koska peli siirtyy seuraavaan vaiheeseen, on intervallikontrolli olemassa.
11. *Pelaajarakenne* (Pelaajarakenne) tarkoittaa yksinkertaisimmillaan sitä, että peli on joko yksin- tai moninpeli. Elverdam ja Aarseth käyttävät monipuolisempaa jaottelua ja jakaa pelit kuuteen tyyppiin: yksinpeli, kaksinpeli, moninpeli, yksijoukkue (oneteam), kaksijoukkue (twoteam) ja monijoukkue (multiteam). Jaottelu huomioi vastapelaajien, yksilöpelaajien ja joukkueiden määrän. Yksijoukkuepelissä kaksi tai useampi pelaaja pelaa samalla puolella (esim. *House of the Dead*, *Chaos Engine*). Kaksi- ja monijoukkuepeleissä kaksi tai useampi joukkuetta pelaa toisiaan vastaan, esimerkiksi *NHL 14* ja *Infantry*.
12. *Sidos* (Pelaajien suhde). Pelaajien välinen sidos voi olla staattinen tai dynaaminen, jolloin pelaajat voivat muuttua ystävästä viholliseksi pelin aikana.
13. *Pelaajan arviointi* (Pelaajien suhde) viittaa siihen, miten pelin lopputulos määritellään pelaajan kannalta. Pelaaja voidaan arvioida pelkästään yksilösuorituksen, pelkästään joukkueen suorituksen tai molempien perusteella.
14. *Haaste* (Kamppailu). Peli voi tarjota vastuksen kolmella tavalla: 1) Ennalta määriteltynä, jolloin pelitilanteet toistuvat aina samanlaisina. 2) Ennalta määritellyn kehyksen mukaan, johon liittyy satunnaisuutta. 3) Haaste voi olla itsenäisten agenttien, eli ihmis- tai tekoälypelaajien, aiheuttama.
15. *Tavoitteet* (Kamppailu). Pelin tavoitteet voivat olla absoluuttisia ja muuttumattomia tai riippuvaisia pelin tapahtumista tai pelaajan päätöksistä (relatiivisia).
16. *Muuttuvuus* (Pelin tila) kuvaa sitä, miten pelin tapahtumat vaikuttavat pelaaja-agentteihin, jotka voivat olla ihmisten tai tekoälyn ohjaamia. Muutokset voivat olla väliaikaisia, kestää yhden pelin ajan tai jatkua läpi useamman peli-instanssin.

17. *Tallennusmahdollisuus* (Pelin tila) tarkoittaa mahdollisuutta tallentaa pelitilanne ja jatkaa samasta tilanteesta myöhemmin. Elverdäm ja Aarseth esittävät kolme vaihtoehtoa: ei tallennusmahdollisuutta, rajoitettu tallennusmahdollisuus ja rajoittamaton tallennusmahdollisuus. Peleissä, joissa tallennusmahdollisuus on rajoitettu, voi pelin tallentaa vain tietyissä tilanteissa, esimerkiksi kenttien tai tehtävien välillä. Tämä on tyypillisempää konsolipeleille. PC-peleissä puolestaan on usein suosittu rajoittamatonta tallennusmahdollisuutta, jolloin pelin voi tallentaa milloin vain.

Verrattuna alkuperäiseen typologiaan, on arviointikehyksen ludologiseen osuuteen lisätty uusi ominaisuus, josta käytämme nimeä *'eteneminen'*. Se kuvaa sitä, voiko pelissä etenemistä jatkaa seuraavassa peli-instanssissa. Peleissä, joissa eteneminen tapahtuu vain yhden instanssin aikana, päättyy peli yleensä pelihahmon kuolemaan tai vastaavaan tilanteeseen. Tämän jälkeen peli täytyy aloittaa alusta. Peleissä, joissa eteneminen on jatkuvaa, voi pelaamista jatkaa samasta kohdasta aina uudestaan. Esimerkki jälkimmäisestä on *Angry Birds*, jossa pelin voi aloittaa mistä tahansa kentästä, johon on kerran päässyt.

Kerronnallinen näkökulma

Narratologia tutkii kertomusten rakenteita ja niiden vaikutusta erillisenä esitystavasta (Frasca 2003). Ala voidaan jäljittää Aristoteleen *Runousoppiin*, mutta varsinaisesti narratologian tutkimus alkoi 1960-luvulla, mm. Tzvetan Todorovin toimesta (Kindt & Müller 2003). Varhaiset narratologit eivät luonnollisesti tutkineet videopelejä, joten narratologin määritelmä onkin pelitutkimuksessa hieman erilainen: tutkija, joka pitää kerrontaa oleellisena osana peliä tai pitää tärkeänä, että pelejä tutkitaan kerronnallisten rakenteiden kautta (Frasca 2003).

Narratologioiden ja ludologioiden välillä on ajoittain nähty vastakkainasettelua ja näkökulmia on pidetty toisensa poissulkevinä. Kuitenkaan Frasca (2003), jonka artikkelista asetelma osaltaan alkoi, ei ole pitänyt vastakkainasettelua järkevänä.

Tässä tutkimuksessa emme esitä varsinaista narratologista tutkimusta. Vertailtaessa pelejä, on kerronnallisilla seikoilla kuitenkin oleellinen merkitys. Arviointikehyksessä on mukana seuraavat kerrontaan liittyvät seikat:

- *Juoni*: tutkimuksessa pelillä voi joko 1) olla varsinainen, koko pelin ajan etenevä juoni tai 2) yksinkertainen kehystarina, johon ei alun jälkeen juuri viitata tai 3) pelissä ei ole juonta ollenkaan.
- *Dialogi*: pelissä joko on hahmojen välistä dialogia tai sitä ei ole.
- *Samastuminen*: onko pelissä hahmoa tai hahmoja, joihin pelaaja voisi samastua?
- *Teema*: mikä on pelin yleinen teema? Käytännössä teeman määrittely osoittautui hankalaksi, sillä suurin osa peleistä ei tuntunut kuuluvan mihinkään yleiseen teemaan, vaan määritteli omansa. Muutama peli oli selkeästi perinteistä scifi- tai fantasia-aiheista, mutta useimmiten määrittely osoittautui vaikeaksi.

Arviointikehyksen ominaisuudet ja niiden muuttujat on tarkemmin esitelty Rantasen (2014) julkaisussa.

Tulokset

Seuraavassa tarkastelemme keskeisimpiä arviointikehyksellä havaittuja tuloksia tutkimus- ja vertailujoukon peleistä. Arvioidut pelit sekä niiden arvot ovat saatavilla lähteestä Rantanen (2014).

Pelien ulkopuoliset seikat

Tutkimusjoukossa kuudella julkaisijalla oli mukana enemmän kuin yksi peli ja 44 julkaisijaa sai 61 eniten ladatun pelin joukkoon vain yhden pelin. Huomionarvoista on, että kolme eniten ladattua peliä ovat kaikki Rovio Mobile Games Ltd:n julkaisemia (yli 50 miljoonaa latausta). Tämä tukee Hyrynsalmen ja kollegoiden (2014) huomiota siitä, että menestyneet pelit kasautuvat pienelle määrälle julkaisijoita. Google ei listaa peleistä kuin julkaisijan, mikä ei välttämättä kerro pelin tekijästä paljoa. Perinteisesti pelialalla on toimittu kehittäjä-julkaisija-parein, jossa kehittäjä on tehnyt pelin ja julkaisija huolehtinut myynnistä ja markkinoinnista. Mobiilipeleissä tälle duaalimallille ei välttämättä ole tarvetta, sillä pelin julkaiseminen ei juuri vaadi resursseja.

Pelin nimellä saattaa olla joissain tapauksissa vaikutusta sen saamiin latausmääriin, joskaan Google Play ei esitä listauksia aakkosjärjestyksessä. On kuitenkin mahdollista, että peli saa etua siitä, että se esiintyy aakkostetussa

listauksessa alkupäässä. Tutkimukseen sisällytetyistä peleistä kymmenen nimi alkaa A-kirjaimella. Toiseksi yleisin alkukirjain on S kahdeksalla pelillä. Muut alkukirjaimet ovat edustettuina 3-5 kappaleella kukin. A on kuitenkin englannin kielessä toiseksi yleisin alkukirjain sanalle, joten nimen vaikutusta pelin menestykseen ei tällä otannalla voida arvioida.

Tunnettu brändi voi vaikuttaa pelin menestykseen. Tutkimusaineistosta on tunnistettavissa yksi selkeästi tunnettu brändi – *Angry Birds* – ja näitä pelejä on listalla neljä kappaletta. Ehkä hieman yllättävästi aineistosta ei löydy yhtään elokuvaan tai muuhun vastaavaan tuotteeseen perustuvaa lisenssipeliä. Lisenssipelit näyttävät löytyvän enimmäkseen maksullisten pelien puolelta, jossa ne toimivat varsinaisen päätuotteen sivuansaintamenetelmänä.

Tutkituista peleistä oli hankala löytää yksittäisiä tekijöitä, jotka olisivat nousseet erityisesti esiin selittämään pelin suosiota. Pelin ulkopuolisista seikoista julkaisijalla lienee selvin vaikutus pelin suosioon.

Kontrollit

Kun pelit jaetaan kontrollityyppien mukaan siten, että jokainen pelin mahdollisesti useammasta kontrollityypistä luetaan erikseen, päästään taulukossa 1 esitettyyn lopputulokseen.

	Tutkimusjoukko	Vertailujoukko
Kosketus	36 (59 %)	8 (40 %)
Napautus	8 (13 %)	8 (40 %)
Pyyhkäisy	3 (5 %)	1 (5 %)
Liikesensori	11 (18 %)	2 (10 %)
Valikko	1 (2 %)	1 (5 %)
Peliohjaimen emulointi	3 (5 %)	2 (10 %)
Kirjoittaminen	0 (0 %)	1 (5 %)

Taulukko 1: Pelien lukumäärät kontrollityypeittäin

Kosketus oli yleisin kontrollityyppi tutkimusjoukossa. Vertailujoukossa Napautus oli yleisin, joskin käytännössä yhtä yleinen Kosketuksen kanssa. Muilta osin ei joukkojen välillä ollut merkittäviä eroja.

Ludologinen näkökulma

Tutkimuksen ludologinen näkökulma rakentuu Elverdamin ja Aarsethin esittelemän typologian varaan. Seuraavassa tarkastelemme pelejä typologian esittelemän kahdeksan eri dimension valossa.

Virtuaalinen tila -dimensio koostuu kolmesta ominaisuudesta: Virtuaalinen perspektiivi, Sijoittuminen ja Ympäristön dynaamisuus. Suurin osa tutkituista peleistä näyttää koko pelialueen kerralla, eli pelin perspektiivi on kaikkinäkevä (Taulukko 2). Pelaajan sijoittuminen on useimmiten määritelty dynaamisesti. Absoluuttinen sijainnin määrittely onkin melko hankala toteuttaa lautapelimäisten pelien ulkopuolella. Ympäristö ei ole useimmiten dynaaminen. Tähän vaikuttanevat ainakin mobiilipelilaitteiden rajalliset resurssit. Oletettavasti kokonaan dynaamisen ympäristön kehittäminen peliin vaatii myös pelilaitteelta enemmän. Dynaaminen ympäristö on melko harvinainen myös ei-mobiilipeleissä.

Luokka	Tutkimusjoukko	Vertailujoukko
Virtuaalinen perspektiivi		
Kaikkinäkevä	48 (79%)	8 (40%)
Vaeltava	13 (21%)	12 (60%)
Sijoittuminen		
Absoluuttinen	19 (31%)	8 (40%)
Suhteellinen	42 (69%)	12 (60%)
Ympäristön dynaamisuus		
Vapaa	0	0
Ennalta määrätty	8 (13%)	5 (25%)
Ei lainkaan	53 (87%)	15 (75%)

Taulukko 2: Virtuaalinen tila -dimension ominaisuudet

Elverdamin ja Aarsethin typologian ulkoiseen aikaan liittyi kaksi ominaisuutta. Pelit ovat yleensä rajallisia, rajaton teleologia on vain 17 (28%) pelissä, ja vertailujoukossakin vain viidessä (25%). Ajan esitys on yleisimmin realistinen, abstrakti ajan esitys on vain 13 (21 %) pelissä. Vertailujoukossa abstrakti ajan esitys oli huomattavasti yleisempää: 14 (70%) peliä käyttää tätä. Ajan esityksen jako realistiseen ja abstraktiin on hieman hankalaa, eikä näiden erottelu aina ollut selvää.

Elverdamin ja Aarsethin typologian Sisäinen aika -ulottuvuuteen liittyi kolme ominaisuutta: kiire, yhdenaikaisuus ja intervallikontrolli. Tutkimusjoukon peleissä kiire oli läsnä huomattavasti useammin kuin vertailujoukossa (59% vs. 30%). Yhdenaikaisuutta oli vain neljässä tutkimusjoukon pelissä (7%); useimmille peleille ominaisuus ei ollut soveltuva (82% tutkimusjoukosta, 95% vertailujoukosta). Intervallikontrolli löytyi suurimmasta osasta pelejä (79% tutkimus- ja 55% vertailujoukosta).

Ylivoimaisesti suurin osa peleistä on yksinpelejä (79 % tutkimus- ja 95% vertailujoukosta). Lisäksi on muutamia pelkästään kahdelle pelaajalle tarkoitettuja pelejä ja moninpelejä sekä pelejä, jotka soveltuvat yhdelle tai useammalle pelaajalle. Tutkimuksen ainoa joukkuepeli löytyi vertailujoukosta.

Seuraavaksi tarkastellaan pelaajien keskinäisten suhteiden jakautumista. Koska tutkimusjoukossa ei ollut mukana joukkuepelejä, ei mukana ole luonnollisesti yhtään peliä, joissa pelaajaa arvioitaisiin osana joukkuettaan. Huomioitavaa on, että kaksi mukana ollutta peliä ei sisältänyt mitään arviointi- tai pisteytysmallia, joten yksilösuorituksen perusteella pelaajaa arvioivia pelejä oli mukana 59. Kaikissa peleissä, jotka mahdollistivat useamman kuin yhden pelaajan, olivat pelaajien väliset sidokset muuttumattomia.

Typologian Haaste-ulottuvuus koostuu pelien haasteen ja tavoitteiden arvioinnista. Kolmessa tutkimusjoukon sekä yhdessä vertailujoukon pelissä ei ollut haastetta tai tavoitteita ollenkaan. Ne eivät täten sovi yleiseen määritelmään pelistä ja ovat enemmänkin leluja. Muuten sekä tutkimus- että vertailujoukon tavoitteet olivat absoluuttiset. Pelien haasteet vaihtelivat tasaisesti ennalta määritellyn (38% tutkimus- ja 60% vertailujoukossa), ennalta annetun kehyksen (38% ja 55%) sekä itsenäisten agenttien välillä (20% tutkimusjoukosta).

Typologian viimeinen ulottuvuus (Pelin tila) jakaantuu pelaajahahmon muuttuvuuteen ja tallennusmahdollisuuden esiintymiseen peleissä. Tallennusmahdollisuuden kohdalla tehtiin tarkennus, jossa tallennusmahdollisuus tarkoittaa mahdollisuutta palata aiempaan vaiheeseen pelissä esimerkiksi kuoleman jälkeen. Lähes kaikki pelit tallentavat pelitilanteen automaattisesti ja mahdollistavat pelin jatkamisen myöhemmin. Ainoastaan

kahdessa (3%) tutkimusjoukon pelissä oli rajoitettu tallennusmahdollisuus. Useimmat tutkituista peleistä eivät tarjonneet mahdollisuutta pelaajahahmojen muuttuvuuteen (88% tutkimus- ja 55% vertailujoukosta). Väliaikaisia (5% ja 5%) tai yhden peli-instanssin mittaisia muutoksia (7% ja 40%) löytyi vain muutamasta pelistä. Pelikerrasta toiseen pysyviä muutoksia ei löytynyt tutkituista peleistä.

Elverdamin ja Aarsethin typologiaa laajensimme Eteneminen-ominaisuudella, jolla tarkoitetaan sitä, voiko pelissä etenemistä jatkaa useamman peli-instanssin aikana. Pelit, joissa eteneminen tapahtuu ainoastaan yhden peli-instanssin aikana päättyvät yleensä pelihahmon kuolemaan tai pelaajan häviämiseen jollain tavoin. Tällaisia pelejä oli vertailujoukossa 7 (65 %) ja tutkimusjoukossa 24 (40 %). Jatkuvasti etenevät pelit yleensä mahdollistavat tietystä pisteestä jatkamisen pelin loppumisen jälkeenkin. Näitä oli vain hieman jatkuvia pelejä enemmän: 32 (52 %) tutkimusjoukossa ja 12 (65 %) vertailujoukossa. Osassa pelejä ei ollut havaittavissa etenemisen mahdollisuuksia ollenkaan tai ne saattoivat antaa pelaajan valita heti aluksi minkä tahansa pelin kentistä. Usein kyseessä olivat pelien sijaan ohjelmalelut, jotka eivät täytä pelin määritelmää (Smed & Hakonen 2003).

Kerronnallinen näkökulma

Arviointimallissa pelien kerronnallisista seikoista huomioitiin neljä asiaa: pelin juoni, dialogi, pelihahmoon samastuminen sekä teema. Tutkittavissa peleissä ei juurikaan käytetty kerronnallisia keinoja. Oikea, koko ajan etenevä juoni oli vain yhdessä pelissä (*Army Sniper*) ja kehyskertomuskin vain kuudessa tutkimusjoukon pelissä joista neljä oli *Angry Birds*in eri versioita. Vastaavasti vertailujoukossakin juoni löytyi vain yhdestä pelistä (*Blood Brothers*) ja kehyskertomus kuudesta (esim. *Benji Bananas* ja *Subway Surfers*). Dialogia oli kolmessa tutkimusjoukon sekä kahdessa vertailujoukon pelissä. Huomioitava on, että nämä kolme varsinaisen tutkimusjoukon peliä ovat kaikki moninpelejä ja dialogi käydään siis ihmispelaajien kesken. Samastuttavia pelihahmoja ei tunnustettu yhdestäkään pelistä. Pelien teemat vaihtelivat huomattavan paljon eri pelien kesken, eikä niiden sisältä löydetty merkittäviä samankaltaisuuksia.

Pohdinta

Tämän katsauksen tulosten yleistettävyyteen on syytä kiinnittää huomioita. Tutkimusaineistot on kerätty ainoastaan Google Play -verkkokaupasta, minkä vuoksi yleistettävyyden muihin suurin sovelluskauppoihin on vaikeaa. Lisäksi aiemmissa tutkimuksissa (ks. Hyrynsalmi ym. 2012) huomattiin täysin satunnaisen vertailujoukon sisältävän hyvin paljon keskeneräisiä tuotteita.

Tämän vuoksi tähän tutkimukseen valittiin vertailujoukoksi yhden päivän ladatuimpia pelejä, mutta valinta saattaa vaikuttaa tutkimuksen lopputulokseen. Tutkimuksen tulokset ovat myös rajoittuneet käytettävään arviointikehykseen ja toisenlainen kehys olisi voinut tuoda erilaisia tuloksia. Tämän vuoksi arviointikehys perustui pitkälti aiemmin kehitettyyn luokittelukehykseen. Käytetyn typologian erottelukyky vaikuttaa kuitenkin merkittävästi tutkimuksen tuloksiin ja erilainen typologisointi voisi tuottaa erilaisia tuloksia.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella löytyykö Google Playn eniten ladatuista peleistä yhteisiä menestyksen syitä. Neljä tutkimuskysymystä olivat: 1) miten pelien ulkopuoliset seikat vaikuttavat menestykseen, 2) vaikuttaako pelissä käytetty ohjausmenetelmä menestymiseen, 3) onko pelin säännöillä vaikutusta menestykseen, ja 4) onko pelin tarinallisuudella vaikutusta menestykseen.

Tutkituista peleistä oli hankala löytää yksittäisiä tekijöitä, jotka olisivat nousseet erityisesti esiin. Pelin ulkopuolisista seikoista julkaisijalla lienee vaikutusta pelin suosioon. Kuudella julkaisijalla oli mukana enemmän kuin yksi peli, mutta suurimmalla osalla julkaisijoista oli 61 eniten ladatun pelin joukossa vain yksi tuote.

Suosituimpien tai vertailupelien joukosta ei löytynyt vain yhtä yksittäistä ohjausmenetelmää. Tutkimusjoukon peleistä oli käytetty laajasti erilaisia ja monipuolisia ohjauskeinoja. Vastaava menetelmien runsaus oli nähtävissä myös vertailupelien joukossa. Samanlainen monimuotoisuus on nähtävillä myös ludologisten sekä narratologisten piirteiden osalta.

Tutkituista peleistä yritettiin löytää samanlaisia kaavoja, jotka toistuisivat pelistä toiseen. Toisin sanoen etsimme pelien attribuuteista sellaisia arvojoukkoja, jotka selittäisivät mahdollisimman monta peliä. Tällaisia arvojoukkoja ei kuitenkaan tutkimuksessa löytynyt.

Näiden tulosten yhteenvedona voidaankin todeta, ettei Google Playn ladatuimmilla mobiilipeleillä näytä olevan yhtä tai muutamaa selittävää menestyspiirrettä. Tämä havainto kumoaa aiempaa käsitystä yksinkertaisista, elementtejä toisistaan lainaavista peleistä. Vastaavasti myöskään ladatuimpien sekä vertailuryhmän satunnaisten pelien välillä ei löydetty merkitseviä eroja. Tässä tutkimuksessa huomattiin kuitenkin muutamia piirteitä, jotka jakavat pelejä.

Selkeästi pelit kahteen ryhmään jakavana elementtinä on etenemisen ominaisuus. Noin puolet peleistä ei mahdollista pelaamisen jatkamista peli-instanssien välillä ja puolet mahdollistaa. Yleistäen voidaan todeta, että etenemisen mahdollistavat pelit koostuvat ennalta määritellyistä kentistä. Pelaajan on avattava kukin kenttä läpäisemällä sitä edeltävät kentät. Tämän

jälkeen pelaaja voi aloittaa pelin mistä tahansa avaamastaan kentästä. Yleensä pelaaja saa pisteitä kentistä suorituksensa mukaan ja voi myös yrittää parantaa suoritustaan koska tahansa. Tyypillinen esimerkki tällaisesta pelistä on *Angry Birds*.

Pelit, jotka eivät mahdollista etenemistä peli-instanssien välillä voidaan jakaa kahteen perustyyppiin:

- Pelit, jotka eivät jakaannu erillisiin kenttiin. Nämä pelit muodostuvat yleensä vain yhdestä suuresta kentästä, joka muotoutuu satunnaisesti. Näissä peleissä pisteitä saa usein jo pelkästä etenemisestä (esimerkiksi *NinJump*) ja myös esineiden keräämisestä tai tavoitteiden saavuttamisesta muuten (*Fruit Ninja*).
- Lauta- ja korttipelit. Näissäkään ei yleensä ole varsinaisia erilaisia kenttiä. Voitettuaan vastustajansa pelaaja saa uuden vastustajan (ihmisen tai tekoälyn) ja aloittaa uuden pelin tätä vastaan.

Edelle esiteltujen kahden päätyypin lisäksi tutkimuksessa oli mukana muutamia pelejä, jotka eivät sovi mainittuihin tyyppeihin.

Toinen erityinen huomio tutkimuksessa oli, että mukana olleista peleistä ainoastaan *Army Sniper* -pelissä oli juoni, joka eteni koko pelin ajan. Tämänkin pelin kohdalla juoni oli hyvin yksinkertainen ja ilmeni vain muutaman lauseen mittaisina kuvauksina kenttien välillä. Muutamissa peleissä oli hyvin kevyt kehystarina, joka kuvattiin joko vain pelin alussa tai myös kenttien välillä. Viimeksi mainitusta esimerkkinä mainittakoon *Angry Birds*, jossa pelin maailmojen välillä esitetään juonen eteneminen muutaman ruudun sarjakuvana. Juonta ei kuitenkaan voida pitää tässäkään tapauksessa varsinaisesti kehittyvänä tarinana, sillä kenttien välillä esitetään ainoastaan hieman eri tavoin, miten possut varastavat lintujen munat. Käytännössä siis esitetään alun tarina joka kerta uudelleen.

Juonen puuttumiselle voidaan esittää muutamia syitä:

- Kieli- ja kulttuurirajat. Yksinkertainen juoni on mahdollista esittää kokonaan ilman tekstiä pelkillä kuvilla ja symboleilla. Tällöin vältetään siltä, että kieltä osaamaton pelaaja kyllästyy tekstiin, jota ei ymmärrä. Pelin lokalisointi vie resursseja, eikä se ole käytännössä mahdollista kaikille kielille.
- Lyhyiden pelisessioiden mahdollistaminen. Mobiilipelejä pelataan usein lyhyissä erissä. Tällöin pelaaja halunnee päästä nopeasti pelaamaan, eikä juonenkuljetukselle jää aikaa.
- Juonen jättäminen pois mahdollistaa pelinkehittäjän resurssien keskittämisen itse peliin ja pelattavuuteen.

Edellä mainituista syistä huolimatta voidaan juonen ja tarinan puuttumista mobiilipeleistä pitää outona. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että maksullisten pelien joukossa on huomattavasti enemmän juonellisia pelejä. Tätä kirjoitettaessa näyttäisi eniten ladattujen maksullisten pelien joukossa olevan useita pelejä, joissa ainakin kuvauksen perusteella on juoni. Tämän tutkimuksen puitteissa ei ollut mahdollista selvittää, onko juonellisia pelejä julkaistu ilmaiseksi huomattavan vähän vai eivätkö ne ole jostain muusta syystä saavuttaneet suosiota. Mobiilipelit ovat usein melko kevyitä casual-pelejä, mikä tukisi ensin mainittua vaihtoehtoa. Voisi kuitenkin olettaa, että ainakin jotkut ilmaispeleiden pelaajatkin olisivat kiinnostuneita juonellisista peleistä ja sellaisille olisi kysyntää.

Viitaten peliteollisuutta koskevaan uutisointiin sekä pelialan tapahtumissa annettuihin kommentteihin pelimarkkinoista sekä niillä selviämisestä (esim. Perez 2014; Wester 2014; Strebeck 2015), juonellisuus voisi olla ilmaispeleiden markkinoilla mahdollinen kilpailutekijä. Juonelliset pelit erottuisivat muista tuotteista ja lisäksi juonellinen peli on vaativampi kopioitava kuin juoneton. Maksullisten mobiilipelien puolella juonellisuus on jo osoittanut toimivuutensa esimerkiksi *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* -pelillä.

Tämän tutkimuksen aineisto on kerätty vuonna 2012, mistä on nopeasti muuttuvalla markkinoilla varsin pitkä aika. Toisaalta monet tutkituista peleistä tai niiden jatko-osat ovat edelleen suosituimpien pelien listoilla ilman suurempia muutoksia itse peleissä. Tämä sekä muut edellä kuvatut aiheet antavat kuitenkin hedelmällisen pohjan jatkotutkimuksille.

Lähteet

Verkkolähteet tarkistettu 14.12.2015.

Peliviitteet

- Elemental Games. *Space Rangers 2: Dominators*. 1C Company, 2004.
- Tribeflame. *Benji Bananas*. Fingersoft, 2013.
- Rovio. *Angry Birds*. Rovio, 2009.
- Gameloft. *Dungeon Hunter 4*. Gameloft.
- Halfbrick Studios. *Fruit Ninja*. Halfbrick Studios, 2010.
- Mobage. *Blood Brothers*. Mobage, 2012.
- Rovio. *Amazing Alex*. Rovio, 2012.
- Robert Kooima. *Neverball*, 2003.
- Its Alive. *Botfighters*, 2001.
- Maxis. *SimCity*, 1989.
- Rockstar San Diego. *Red Dead Redemption*. Rockstar Games, 2010.
- Aleksei Pazitnov. *Tetris*, 1984.
- Ensemble Studios. *Age of Empires*. Microsoft Game Studios, 1997.
- Ubisoft. *Prince of Persia: The Sands of Time*. Ubisoft, 2003.
- Sierra. *Quest for Glory: So You Want to Be a Hero*, 1989.
- Wow Entertainment. *The House of the Dead*, 1997.
- Bitmap Brothers. *The Chaos Engine*. Renegade Software, 1993.
- EA Canada. *NHL 14*. EA Sports, 2013.
- Harmless Games LLC. *Infantry*. Sony Online Entertainment, 1999.
- Cornfox & Brothers. *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas*. FDG Entertainment, 2013.

Verkkolehdet ja -sivustot

Lindley, C. (2003). Game Taxonomies: A High Level Framework for Game Analysis and Design. Saatavilla: http://www.gamasutra.com/view/feature/131205/game_taxonomies_a_high_level_.php

Perez, S. (2014). Clones, Clones Everywhere – "1024," "2048" And Other Copies Of Popular Paid Game "Threes" Fill The App Stores. Techcrunch 24.3.2014. Saatavilla: <http://techcrunch.com/2014/03/24/clones-clones-everywhere-1024-2048-and-other-copies-of-popular-paid-game-threes-fill-the-app-stores/>

Strebeck, Z. (2015). The mobile app cloning lawsuits continue – Blizzard, Lilith Games and uCool. Gamasutra 25.3.2015. Saatavilla: http://www.gamasutra.com/blogs/ZacharyStrebeck/20150325/239639/The_mobile_app_cloning_lawsuits_continue__Blizzard_Lilith_Games_and_uCool.php

Wester, F. (2014). Clash of Clones: The Importance of Standing Out, GDC Europe 2014. Saatavilla <http://www.gdcvault.com/play/1020872/Clash-of-Clones-The-Importance>

Tutkimuskirjallisuus

Aarseth, E., Smedstad S. M. & Sunnan, L. (2003). A multidimensional typology of games. Teoksessa Copier Marinka ja Raessens Joost (toim.): *Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference*. University of Utrecht, Utrecht.

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*, 3rd edition, San Francisco, CA, USA: New Riders.

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37:1, 6–23.

Björk, S. & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Hingham, MA, USA: Charles River Media.

Caillois, R. (1957). *Man, Play and Games*. New York: Free Press Glencoe Inc.

Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. San Francisco, CA, USA: New Riders Games.

Elverdam, C. & Aarseth, E. (2007). Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis. *Games and Culture*, 2:1, 3–22.

Frasca, G. (2003) Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that

Never Took Place. Teoksessa Marinka Copier ja Joost Raessens (toim.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, Hollanti: DiGRA ja University of Utrecht.

Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Saatavilla: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Teoksessa Mark J.P. Wolf ja Bernard Perron (toim.): *The Video Game Theory Reader*, New York, NY: Routledge.

Murray, J. H. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. Teoksessa *DiGRA 2005 Conference: Changing views of worlds in play*.

Hyrnsalmi, S., Suominen, A., Mäkilä, T., Järvi, A., & Knuutila, T. (2012). Revenue Models of Application Developers in Android Market Ecosystem. Michael Cusumano, Bala Iyer, N. Venkatraman (toim.): *Software Business*. Springer, Heidelberg, 209–222.

Hyrnsalmi, S., Suominen, A., Mäkilä, T. & Knuutila, T. (2014). The Emerging Mobile Ecosystems: An Introductory Analysis of Android Ecosystem. *International Journal of E-Business Research* 10:2, 61-81.

Hyrnsalmi, S. (2014). *Letters from the War of Ecosystems – An Analysis of Independent Software Vendors in Mobile Application Marketplaces*, väitöskirja, Turun yliopisto.

Hed, M. (2010). "Angry Birds", vierailuluento, Turku, 10.9.2010.

Kemppainen, J. (2012). Genremetsä – peligenren käyttö digitaalisissa palveluissa. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, Tampereen yliopisto, Tampere, 56–70.

Kindt, T. & Müller, H-H. (2003). Preface. Teoksessa Kindt, T. ja Müller, H-H. (toim.): *What Is Narratology?: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin, Saksa: De Gruyter.

Krippendorff, K. (2003). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Toinen painos. Thousand Oaks, USA: SAGE Publications.

Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, väitöskirja, Tampereen yliopisto.

Rantanen, I. (2014). Lintu vai ninja? Mobiilipelien menestystekijät. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.

Smed, J. & Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. TUCS Technical Reports 553, TUCS: Turku, Suomi.

Wolf, M. J. P. (2000). Genre and the Video Game. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.): *The Medium of the Video Game* Texas, USA: University of Texas Press.