

Opinnäytetyö AMK

Media-alan koulutus

Animaatio

2021

Ronja Hellström

# PELAAJAKOKEMUKSET EMERGENTISTÄ GAMEPLAYSTA TRINE- PELEISSÄ

– Case Study: Trine: Enchanted Edition ja Trine 2

Ronja Hellström

# PELAAJAKOKEMUKSET EMERGENTISTÄ GAMEPLAYSTA TRINE-PELEISSÄ

- Case Study: Trine: Enchanted Edition ja Trine 2

Emergentti gameplay on ominaisuus, joka löytyy lähes kaikista peleistä. Sillä viitataan yleisesti niihin pelin toimintoihin, jotka nousevat pelin matalamman tason systeemeistä. Pelialalla vallitsee ajatus siitä, että emergentti gameplay lisää pelin arvoa lähes automaattisesti. Keinoja emergenttin gameplayn lisäämiseksi on tutkittu jonkin verran pelinkehittäjien ja pelin teknisten aspektien näkökulmasta, minkä vuoksi minua kiinnosti selvittää, minkälaisia kokemuksia nimenomaan pelaajilla on siitä.

Esittelen työssäni kirjallisuuskatsauksen muodossa emergenttin gameplayn vaihtoehtoisia määritelmiä sekä yleisesti hyvinä pidettyjä tapoja lisätä sitä. Näiden pohjalta suunnittelen teemahaastattelun, jossa haastattelen viittä pelaajaa heidän emergenttin gameplayn kokemuksistaan Trine: Enchanted Editionissa ja Trine 2:ssa. Lopuksi vertaan haastateltavien vastauksia löytämiini oletuksiin.

Tämän työn perusteella alan yleiset oletukset emergentistä gameplaysta näyttävät vastaavan pelaajien kokemuksia hyvin. Haastatteluissa löytyi kuitenkin muutama kirjallisuudessa vähemmälle huomiolle jäänyt puoli, joita kehittämällä saattaisi pystyä parantamaan emergenttin gameplayn kokemusta. Näitä ovat riskien suuruus, pelin ulkopuolella tapahtuvat toiminnot, sekä pelaajien erityiskiinnostuksenkohteet.

## ASIASANAT:

game design, emergent gameplay, emergentti gameplay, pelaajakokemus

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme of Film and Media

2021 | 24 pages, 1 page in appendices

Ronja Hellström

# EMERGENT GAMEPLAY IN THE PLAYER EXPERIENCE OF TRINE GAMES

- Case Study: Trine: Enchanted Edition and Trine 2

Emergent gameplay can be found in almost all games. It usually describes the gameplay functions that arise from the low-level systems of the game. There is a universal consensus in the game industry that the more there is emergent gameplay, the better the game. The ways to increase emergent gameplay have been studied quite comprehensively from the point of view of game designers and the technical aspects of the game, which made me want to study the *players* point of view on it.

In this thesis I will discuss the different definitions of emergent gameplay and how to increase its' amount in a game according to the industry standards. A focused interview was built from the information gathered in the previous stage, and five players will be interviewed on their emergent gameplay experiences in the games Trine: Enchanted Edition and Trine 2. The answers are then compared to the original beliefs.

Based on the findings of this thesis, the beliefs held by the industry compare quite well to the players' experiences. Only three things that might affect emergent gameplay not discussed in detail in the literature came up: the size of risks, the actions taken outside the game and the special interests of the players. By paying attention to these in addition to the other important aspects, it might be possible to make the emergent gameplay experience even more pleasant.

KEYWORDS:

game design, emergent gameplay, player experience

# SISÄLTÖ

<b>LYHENTEET JA SANASTO</b>	<b>5</b>
<b>1 JOHDANTO</b>	<b>6</b>
1.1 Alkusanat	6
1.2 Videopeli	7
1.3 Gameplay	8
<b>2 EMERGENTTI GAMEPLAY</b>	<b>9</b>
2.1 Aiemmin julkaistua	9
2.2 Emergentin gameplayn määritelmä	10
2.3 Alaa ohjaavat yleiset mielipiteet	11
<b>3 PELAAJIEN KOKEMUKSET</b>	<b>12</b>
3.1 Trine: Enchanted Edition ja Trine 2	12
3.2 Teemahaastattelu	14
3.3 Haastattelujen toteutus	14
3.3.1 Etähaastattelut	14
3.3.2 Muuttuva sisältö	14
<b>4 HAASTATTELUJEN PURKU</b>	<b>16</b>
4.1 Selkeästi luokiteltavat kokemukset	16
4.2 Harmaalla alueella	17
<b>5 POHDINTA</b>	<b>20</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>23</b>

## LIITTEET

Liite 1. Teemahaastattelun kysymyspatteristo

## LYHENTEET JA SANASTO

Emergentti ominaisuus	Tietystä kokonaisuudesta nouseva ja syntyvä uusi ominaisuus, ilmiö tai toiminnan taso
Gameplay	Pelin sääntöjen, tarinan, haasteiden ja pelaajan toiminnan välisen vuorovaikutuksen muodostama kokemus.
Teemahaastattelu	Laadullinen haastattelumenetelmä, jossa edetään teemasta toiseen vapaasti keskustellen.
Pelimekaniikka	Pelin matalan tason järjestelmät, jotka muodostavat pelikokemuksen. Tähän sisältyy yleensä pelin säännöt ja palautesykli.
Matalan tason järjestelmä	Pelin sääntöjen pienimmät rakennuspalikat, jotka sisältävät kaikki pelin tekniset yksityiskohdat. Esimerkiksi perustoiminnot.
Systeeminen design	Sellainen peli, jossa eri järjestelmät toimivat samalla tavalla globaalisti ja pystyvät vaikuttamaan toisiinsa.
Perustoiminto	Pelin sääntöjen määrittelemä matalan tason toiminto, esimerkiksi ampuminen tai juokseminen.
Fysiikkamoottori	Ohjelmisto, joka simuloi erilaisia fysikaalisia systeemejä, kuten nesteiden ja pehmeiden kappaleiden käyttäytymistä.

# 1 JOHDANTO

## 1.1 Alkusanat

Pelasin eräänä päivänä ystäväni kanssa Trine 2 -peliä. Pelaaminen sattui erittäin sopivaan kohtaan; olin päättänyt tehdä opinnäytetyöni pelikokemuksista, mutta rajaus ei ollut vielä selkeä. Pelatessani havahtuin kuitenkin kiinnostavaan ilmiöön: sen sijaan, että olimme keskittyneet puhtaasti pulmien ratkaisuun tai vihollisten voittamiseen, päädyimme usein tekemään jäynää toisillemme, tai kokeilimme monimutkaisia ratkaisuideoita itse kehittämiimme tavoitteisiin. Esimerkki tällaisesta tavoitteesta on korkealla olevan esiin saavuttaminen: pelissä pääse helposti hyppimään korkealle yhdellä hahmolla, mutta yritimme keksiä vaihtoehtoja tälle. Olimme ratkaisseet tämän pulman useita kertoja aikaisemminkin, mutta valitsimme silti ennalta-arvaamattoman vaihtoehdon.

Koska pelaaminen on sekä ihmisten kokemuksiin että teknisiin rajoitteisiin liittyvä ilmiö, on mahdollisia tapoja lähestyä käyttäytymistämme lukuisia. Emme onneksi ole ainoita, jotka ovat toimineet samoin peleissä; itse asiassa kokemaamme ilmiötä on tutkittu pelialalla ja tieteen saralla jonkin verran. Tavanomaisin nimitys tällaisille toiminnoille pelin aikana on *emergentti gameplay*. Emergenssi on alun perin filosofiasta juontava käsite, jolla tarkoitetaan tietystä kokonaisuudesta nousevaa ja syntyvää uutta ilmiötä, ominaisuutta tai toiminnan tasoa. Pelien yhteydessä tällä voidaan tarkoittaa esimerkiksi pelamisen muotoja, jotka syntyvät sääntöjen rajoitteista, mutta joita ei niihin suoraan ole määritetty (Sandberg 2019, 7–8). Puhun lisää emergenttiin gameplayhin liittyvistä oletuksista ja määritelmistä kappaleessa 2.2.

Emergentille gameplaylle ei siis ole yhtä yleisesti hyväksyttyä määritelmää. Sen lisäksi pelinkehityksellisistä ratkaisuista, jotka mahdollistaisivat parhaalla tavalla emergentin gameplayn, ei olla samaa mieltä. Aiheesta on silti kirjoitettu jonkin verran yleisten oppaiden muodossa sekä yksittäisten pelien kehityksen näkökulmasta. Näissä teoksissa lähestymissuunta on usein sama: Kun laitat tämän kokonaisuuden ominaisuuksia peliisi, mahdollistaa se emergentin gameplayn. Jos pelaajat eivät löydä sitä, johtuu se näiden ominaisuuksien liian pienestä määrästä, ei laadusta. Lisäksi yleinen konsensus on, että emergentti gameplay tekee pelistä paremman. Aiheesta saatava lisäinformaatio vaikuttaa myös tulevan pitkälti kirjallisuudesta ja pelinkehittäjien kokemuksista; ei niinkään pelaajien kokemuksista. Tästä heräsi kysymys: Kuinka hyvin pelialalla emergenttiä

gameplayta koskevat mielipiteet ja oletukset vastaavat pelaajien kokemuksia niistä nykyään?

Koska halusin lähestyä aihetta kokemusten - enkä pelinkehityksen - suunnasta, rajasin tutkimuksen koskemaan vain kahta peliä. Valinta perustuu vahvasti omaan kokemukseeni pelien parissa, sillä niissä emergentit ominaisuudet tuntuivat niin ilmiselviltä. Miksi niin oli juuri näiden pelien kohdalla, ja kokevatko muut samoin? Kuvailevatko muut peliä pelanneet kokemuksiaan odotetusti, vai nouseeko esille jotain uutta tai aiemman tiedon kanssa ristiriidassa olevaa?

Tämän työn tavoitteena on siis selvittää sitä, miten pelejä nykyään pelaavat harrastajat kokevat emergentin gameplayn. Esittelen ensin alalla yleisesti vallitsevia mielipiteitä ja oletuksia, minkä jälkeen käyn lävitse viiden pelaajan kokemuksia Trine: Enchanted Edition ja Trine 2 -pelien parissa teemahaastattelun kautta. Lopuksi pohdin, miten hyvin kokemukset vastasivat löytämiäni oletuksia, ja mitä tämä tulos tarkoittaa tulevaisuuden kannalta.

## 1.2 Videopeli

Emergenssin kannalta tärkeää videopeleissä on nimenomaan se, että ne ovat *pelejä*. Vaikka useimmat meistä tunnistavat pelin, kun sellaisen näkevät, ei niidenkään määrittely ole täysin yksiselitteistä. Aiheen käsittelyn kannalta ei kuitenkaan ole relevanttia missä tarkalleen pelin rajat menevät, ja tämän vuoksi valitsin kaksi selkeästi videopeliksi tunnistettavaa teosta tutkimuksen kohteeksi. Näin haastateltavien vastaukset ovat myös helpommin tulkittavissa suhteessa toisiinsa.

Videopeleillä on tietenkin erityisominaisuuksia, joita kaikilla peleillä ei ole. Tällaisia ovat esimerkiksi korkea laskentateho, joka lisää peliin mahtuvien sääntöjen määrää; käyttöliittymän monipuolisuus, mikä mahdollistaa erittäin laajan valikoiman palautteita pelaajan toimista pelimaailmassa; sekä pelikokemuksen mukauttaminen itsensä näköiseksi erilaisilla muokkaustyökaluilla. Nämä ominaisuudet saattavat itsessään johtaa emergentin gameplayn syntyyn, mutta voi myös olla, että nämä ominaisuudet ovat vain ilmentymiä alemman tason ilmiöistä. Tämä tarkoittaisi emergentin gameplayn olevan riippumaton pelin muodosta, jolloin videopeleistä saatavaa informaatiota voisi hyödyntää myös muissa pelityypeissä.

### 1.3 Gameplay

Gameplaylla ei ole suoraa suomenkielistä käännöstä, eikä edes sen englanninkielinen määritelmä ole tarkasti rajattu. Gameplay voidaan suomentaa esimerkiksi pelattavuus tai pelin toiminnot, mutta kumpikin näistä tarkoittaa hieman eri asiaa kuin gameplay. Koska suurin osa aihetta käsittelevistä teoksista on kirjoitettu englanniksi, käytän sanaa gameplay suomenkielisten termien sijasta, jotta pystyn käsittelemään aihetta mahdollisimman tarkasti.

Tämän työn puitteissa gameplaylla tarkoitetaan pelaajan ja pelin välille syntyvää vuorovaikutusta. Määritelmään saatetaan joskus sisällyttää myös tarinan, estetiikan tai sosiaalisten ominaisuuksien vuorovaikutusta. Tämän työn kannalta en pidä myöskään järkevänä gameplayn rajoittamista vain pelaajan ja pelin matalan tason järjestelmien välillä tapahtuvaksi vuorovaikutukseksi (Sandberg 2019, 5–6), sillä saattaisin näin rajata emergenssin kannalta tärkeitä yksityiskohtia pois.



## 2 EMERGENTTI GAMEPLAY

Tässä luvussa käsittelen opinnäytetyön kannalta tärkeitä konsepteja. Ensin esittelen ai-  
hetta käsitteleviä perusteoksia ja lähteitä, sitten puhun tarkemmin emergenssin määri-  
telmästä pelien yhteydessä, ja lopussa listaan tärkeimmät löytämäni alaa ohjaavat mie-  
lipiteet.

### 2.1 Aiemmin julkaistua

Suuri osa löytämistäni lähteistä näyttää lopulta johtavan muutamiin 2000-luvun alussa  
kirjoitettuihin teoksiin. Näistä tärkeimmät ovat Harvey Smithin 2001 “The Future of Game  
Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms.”, Jesper Juulin 2002 “The  
Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression” sekä Penelope  
Sweetserin ja Janet Wilesin 2005 “Scripting Versus Emergence: Issues for Game Deve-  
lopers and Players in Game Environment Design”. Pidän näissä lähteissä esiteltyjä aja-  
tuksia hieman luotettavampina kuin uudemmissa saatuja, sillä niiden toimivuus on voitu  
todentaa tai kumota useammin. On silti mahdollista, että pelien tai pelikulttuurin nopea  
muuttuminen on johtanut siihen, että jotkut niissä esitellyistä ajatuksista on nykyään van-  
hentuneita.

### Uudemmissa julkaisuista

Uudempana esimerkkinä on Jesse Schellin 2015 “The Art of Game Design: A Book of  
Lenses”. Kirja on opas kaikenlaisten pelien tekemiseen, minkä vuoksi aiheita on lähes-  
tytty hyvin yleisellä tasolla. Tämä pitää paikkansa myös emergentin gameplayn kohdalla.  
Schell esittelee kirjassa viisi tapaa lisätä emergenttiä gameplayta minkä tyyppiseen pe-  
liin tahansa. Pelinkehittäjän näkökulmasta nämä vaikuttavat loogisilta, mutta kirjassa ei  
myöskään esitellä perusteluja näiden toimivuudelle. Lisää näistä luvussa 2.3.

Nykyään monien pelinkehittäjienkin pääasiallinen lähde uudelle tiedolle on internet, eri-  
laisten videoiden ja postausten muodossa. Pidän sitä kautta saatua tietoa erityisen kiin-  
nostavana, sillä hyvin kevyesti perustelluilla ajatuksilla on suuri potentiaali levitä nopeasti  
ja muuttua ”totuudeksi”.

## 2.2 Emergentin gameplayn määritelmä

Vaikka termi emergentti gameplay on peliaiheisissa keskusteluissa laajasti käytössä, ei sillä ole yhtä, selkeästi rajattua määritelmää. Näkemyseroja löytyy niin siitä, mitkä pelien ominaisuudet johtavat emergenttiin gameplayhin, kuin siitä, mitä voidaan pitää emergenttinä gameplayna. Kaikissa näissä esiintyy kuitenkin yksi yhteinen ajatus: pelin matalamman tason systeemit vaikuttavat keskenään ja pelaajan kanssa (Kickmeier-Rust, M.D. and Albert, D., 2009.), ja tästä syntyvä *emergentti gameplay* on enemmän kuin osiensa summa. Tämän työn kannalta ei myöskään ole oleellista valita ”oikeaa” määritelmää, sillä todellisuus saattaa olla jotain näiden väliltä. Näin pyrin myös itse suhtautumaan avoimemmin pelaajien kokemuksiin haastattelujen aikana ja niitä analysoidessani. Alla esittelen erilaisia alalla käytettyjä tapoja lähestyä emergenttiä gameplayta.

Pelin peruselementtien keskinäinen vuorovaikutus johtaa korkeamman tason päätöksiin, eli strategiaan (Juul 2002, Schell 2015). Juul rajaa kuitenkin strategiasta pois sellaiset toiminnot, jotka ovat suoraan johdettavissa pelin perustoiminnoista; kun taas Schell pitää juuri niiden keskinäisestä vuorovaikutuksesta suoraan nousevia toimintoja emergenttinä gameplayna. Näin esimerkiksi korkealle pääseminen laukaisemalla itsensä raketilla ilmaan olisi Schellin määritelmän mukaan emergentti toiminto, mutta Juulin mukaan ei.

Toinen paljon keskusteltu aihe on eri systeemien vuorovaikutuksesta nousevien toimintojen tarkoituksenmukaisuus. Lähtökohtaisesti tällä tarkoitetaan toimintojen olevan mahdollisia pelinkehittäjien huolimattomuuden vuoksi tai siksi, että pelinkehittäjät eivät pysty kokeilemaan lävitse kaikkia mahdollisia toimintoja. Varhaisin löytämäni maininta tähän ajatukseen emergentin gameplayn edellytyksenä on Harvey Smithin ”The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms.” puheessa vuodelta 2001. Tätä ajatusta ovat sittemmin kritisoineet mm. Juul, mutta siitä huolimatta ajatus liitetään yhä tiiviisti emergenttiin gameplayhin.

Omasta mielestäni elegantein määritelmä emergentille gameplaylle on Sandbergin vuonna 2019 esittelemä ajatus, jonka mukaan emergenttiä gameplayta ovat sellaiset toiminnot, joita voi tehdä pelin sääntöjen vuoksi, mutta jotka eivät suoraan ole niitä. Tämä on myös se määritelmä, jonka kautta pääsääntöisesti itse tarkastelen Trineä ja pelaajien vastauksia. Ainoana puutteena tässä pidän rajausta pelkästään pelin sääntöihin, sillä myös Sandberg rajaa pelin tarinan pois emergentistä gameplaysta. Useimmissa lähteissä (Sweetser, P. ja Wiles, J., 2005, Juul 2002, Sandberg 2019) emergentti gameplay

sisältääkin lähinnä sen mekaaniset osat, ja tarina ja audiovisuaaliset aspektit rajataan pois.

### 2.3 Alaa ohjaavat yleiset mielipiteet

Tähän olen koonnut aihetta koskevasta keskustelusta tärkeimmät löytämäni yleiset mielipiteet ja oletukset. Rajasin mielipiteet sellaisiin, jotka esiintyvät joko aiheesta kirjoitettussa kirjallisuudessa (joko pelinkehitysoppaat, tieteelliset julkaisut tai analysointioppaat) ja mediassa (nettipostaukset, youtube-videot, yms.). En tässä erittele eri mielipiteiden tieteellistä arvoa, sillä nämä väittämät ohjaavat pelinkehitystä tiettyyn suuntaan riippumatta siitä.

Monet emergenttiä gameplayta koskevat mielipiteet ovat voimakkaan arvottuneita. Paljon emergenttiä gameplayta sisältävät pelit koetaan tyydyttävänä, kun taas vähän sisältäviä pidetään tylsinä, elottomina ja itseään toistavina (Sweetser ja Wiles 2005, Juul 2002, Paananen 2020). Tähän liittyy myös ajatus kontrollin siirtämisestä pois pelinkehittäjältä ja pelaajalle, mikä vähentää tunnetta siitä, että he kulkevat eteenpäin pelissä vain pelinkehittäjien tahdon mukaan. Toisaalta tällaisia pelejä pidetään helpompina oppia pelaamaan (Dormans 2011), mutta myös uudelleenpelattavampina kuin verrokkejaan (Sweetser ja Wiles 2005, Juul 2002, Sandberg 2019). Sweetser ja Wiles esittävätkin, että pelimaailman objekteilla tulisi olla oikean mailman verrokkeja, jotta pelaajat käyttäisivät enemmän aikaa pelaamiseen ja vähemmän pelaamisen opetteluun.

Tärkeimpänä emergenttiä gameplayta mahdollistavana tekijänä pidetään systeemistä designia, eli globaalisti päteviä sääntöjä. Nämä mahdollistavat eri systeemien johdonmukaisen keskinäisen vuorovaikutuksen (Sweetser, P. ja Wiles, J., 2005). Schellin *The Art of Game Design*issä (2015) esittelemät ajatukset emergenssin lisäämiseksi sisältävät tiettyjen objektien ja vuorovaikutusmahdollisuuksien lisäämistä peleihin. Pelaajille tulisi antaa monia erilaisia perustoimintoja, ja näiden toimintojen tulisi voida vuorovaikuttaa monenlaisten objektien kanssa. Lisäksi perustoimintojen käyttämisen tulisi vaikuttaa pelitilanteeseen useammalla kuin yhdellä tavalla, esimerkiksi niin, että oma hyökkäys vastustajaa kohtaan jättää sinut avoimeksi vastustajan hyökkäyksille. Myös vuorovaikutettavien objektien määrää lisäämällä voidaan lisätä emergenttiä gameplayta. Viimeisenä pelin pulmia pitäisi voida ratkaista enemmän kuin yhdellä tavalla (Schell 2015), minkä lisäksi pelin ympäristöt tulisi rakentaa niin, että pelaajalla on realistinen mahdollisuus keksiä erilaisia ratkaisuja (Smith 2004).

## 3 PELAAJIEN KOKEMUKSET

### 3.1 Trine: Enchanted Edition ja Trine 2



Kuva 1. Kuvankaappaus Trine 2 -pelistä.

Trine: Enchanted Edition (2014) ja Trine 2(2011) ovat Frozenbyten julkaisemia sivulta kuvattuja tasohyppely- ja pulmapelejä. Niissä on myös toimintapelin elementtejä. Peli-sarjaan on julkaistu kaksi muutakin peliä, mutta nämä pelit eroavat huomattavasti edeltäjistään, joten jätin ne tutkimuksen ulkopuolelle. Lisäksi huomautus julkaisuvuosista; ensimmäinen Trine-peli, nimeltään pelkästään Trine, julkaistiin jo vuonna 2009. Trine: Enchanted Edition on pelistä uudelleentehty versio, joka lisäsi siihen online-moninpelin ja päivitti sen uuteen pelimoottoriin. Trine 2 on kuitenkin tarinaltaan ja pelimekaanisilta ideoiltaan tämän pelin jatko-osa.

Peli on muodoltaan lineaarinen, eli jokainen läpipeluu pelistä etenee samojen haasteiden lävitse samassa järjestyksessä. Lyhyemmällä aikavälillä tavoitteet voivat kuitenkin vaihdella suuresti riippuen pelaajasta ja pelikerrasta. Tämän vuoksi peli on kiinnostavalla alueella emergentin gameplayn suhteen; pelin voi pelata lävitse juurikaan kiinnittämättä huomiota erilaisten mahdollisuuksien määrään, mutta halutessaan voi pysähtyä kokeilemaan hyvinkin monimutkaisia ideoita.

Pelaajan perustoiminnot pelissä ovat hyppääminen ja liikkuminen yhdellä nopeudella 2D-tilassa. Peliä voi pelata yhdellä kolmesta hahmosta, joilla on lisäksi omia, muista eriäviä perustoimintoja. Velho pystyy luomaan laatikoita ja lankkuja, sekä myöhemmin liikuttelemaan objekteja etänä. Varas pystyy roikkumaan puisista objekteista, ampumaan jousella ja luomaan matalan painovoiman kenttiä. Ritari voi käyttää kilpeä, jolla voi myöhemmin vetää metallisia objekteja puoleensa.

### **Emergenttejä toimintoja mahdollistavat elementit**

Olen listannut seuraaviin kappaleisiin kaikki ne Trine-peleissä esiintyvät elementit, jotka olen tunnistanut emergenttiä gameplayta mahdollistaviksi. Tarkastelen listaa uudestaan haastatteluissa esille nousevien kokemusten perusteella.

Lähes kaikkiin pelissä oleviin dynaamisiin objekteihin pätevät samat perussäännöt; niitä voi liikuttaa, niillä voi tehdä vahinkoa vihollisiin, niillä on inertiaa ja painovoima vaikuttaa niihin. Näin pulmat voi ratkaista hyödyntäen koko ympäristöä ja kaikkia sen objekteja, eikä vain tiettyjä, ennalta määrättyjä asioita. Tästä poikkeuksena ovat pelaajahahmot, jotka eivät voi vuorovaikuttaa toisiinsa suoraan, vaan vain välillisesti.

Toisekseen peleissä on selkeät tavoitteet, jotka rakentuvat tämän peligenren konventioiden päälle. Pelien fysiikkamoottori ja mahdollisuus pelata yksin tai yhdessä muiden kanssa taas mahdollistavat sen, että kaikki pulmat voi ratkaista usealla eri tavalla. Peleissä on siis erinomainen kehys, jonka päälle emergenttiä gameplayta voi syntyä. Pelit ovatkin tässä suhteessa mielestäni emergenttin gameplayn sweet spotissa: pelaajan ei tarvitse keksiä omia tavoitteitaan, minkä lisäksi pulmat voi ratkaista haluamallaan tavalla. Täysin itsenäisesti luotavat pelikokemukset työntävät pois tiettyjä pelaajia, ja kokonaan ennaltamääritellyissä peleissä ei voi syntyä emergenttiä gameplayta.

Viimeinen tärkeä elementti on pelin kolme erilaista hahmoa, joista jokaisella on perustoimintojen lisäksi muiden kyvyistä eroavia erikoiskykyjä. Hahmojen kyvyillä on myös keskinäistä vuorovaikutusta, eli ne eivät toimi vain suhteessa ympäristöönsä. Hyvä esimerkki tällaisesta on seuraavanlainen tilanne: velho luo metallisen laatikon, jonka ritari voi vetää magneetilla kiinni kilpeensä ja sen jälkeen laukaista ilmaan.

### 3.2 Teemahaastattelu

Teemahaastattelun päätavoitteena oli selvittää, miten hyvin pelaajien kokemukset vastaavat emergenttiin gameplayhin liittyviä oletuksia. Koska kokemukset ovat äärimmäisen subjektiivinen aihe, tulisi kysymysten olla hyvin muotoiltuja ja helposti räätälöitävissä eri haastateltaville. Tämän vuoksi valitsin nimenomaan teemahaastattelun, vaikka esimerkiksi kyselytutkimuksella olisin saanut laajemman otannan. Toivoin tällä tavalla saavani kiinni jotain, mitä en olisi tajunnut kysyä ilman haastateltavan vastausta.

Pääasiallinen tavoitteeni oli selvittää, miten haastateltavat kuvailevat kokemuksiaan Trine-pelien parissa. Oliko kokemuksissa suuria yhtäläisyyksiä tai eroja? Miten hyvin eri emergenttiä gameplaytä käsittelevät ajatukset vastaavat näitä kokemuksia? Sekundäärisenä tavoitteena oli nähdä, miten Trine-peleissä on onnistuttu luomaan emergenttiä gameplaytä. Mitkä asiat nousivat esille eniten? Viimeiseksi halusin selvittää, ilmeneekö haastateltavien vastauksissa jotain uutta tai yllättävää emergentteihin ominaisuuksiin liittyen, jota olisi mielekästä jatkotutkia.

### 3.3 Haastattelujen toteutus

Kaikkia haastateltavia pyydettiin pelaamaan joko Trine: Enchanted Edition:ia tai Trine 2 peliä noin viiden tunnin verran ennen haastattelujen suorittamista niin, että vähintään kaksi niistä on pelattu yksin ja kaksi yhdessä muiden kanssa. Pelasin myös itse kumpaakin peliä yhteensä noin 10 tuntia.

#### 3.3.1 Etähaastattelut

Haastattelut suoritettiin etänä koronan vuoksi. Etäkeskusteluun käytettiin TeamSpeak:ia ja nauhoittamiseen Open Broadcaster Softwarea. Kaikki yksittäisten haastateltavien vastaukset nauhoitettiin yhdellä kertaa.

#### 3.3.2 Muuttuva sisältö

Jaoin haastattelun kolmeen temaattiseen osuuteen; ensimmäisessä keskustelimme haastateltavan yleisistä pelikokemuksista, toisessa kokemuksista Trinessä, ja

kolmannessa emergentistä gameplaysta. Muutin kysyttäviä asioita edellisten vastausten perusteella, jotta saisin tarkemmin haluamaani tietoa. Suunnittelin kysymyspatteriston omien pelikokemukseni, emergentin gameplayn oletusten sekä Trinelle spesifisten ominaisuuksien perusteella.

Haastattelujen edetessä huomasin pystyväni keskustelemaan rennommin. En keskittynyt enää saamaan vastauksia tismalleen samoihin kysymyksiin, jotka olin suunnitellut, vaan annoin aiheiden vaihtua luonnollisemmin. Näin sain paremmin esitettyä myös jatkokysymyksiä ja saamani vastaukset sisälsivät enemmän relevanttia informaatiota. Jos jatkossa teen tällaisia haastatteluja, harjoittelen kysymyspatteriston lävitse ensin jonkun ulkopuolisen kanssa, jotta haastatteluja tehdessäni minulla on selkeä kuva siitä, miten ohjaan keskustelun kulkemaan kaikkien tärkeiden teemojen lävitse.

## 4 HAASTATTELUJEN PURKU

Kuuntelin läpi jokaisen haastattelun ennen seuraavaa ja kirjoitin ylös tärkeimmät huomiot seuraavan haastattelun kannalta. Kaikki haastattelut tehtyeni analysoin pelaajien vastauksia suhteessa toisiinsa ja luvussa 2.3 esittelemiini oletuksiin. Jos tässä työssä nousee esiin jotain uutta emergentistä gameplaysta, tarkoittaa tämä työkalujen laajenemista; jos ei, tarkoittaa se ennako-oletusten kuvaavan pelikokemuksia riittävän hyvin nykyisellään. Esittelen ensin yleistietoja haastateltavien vastauksista ja pureudun sen jälkeen tarkemmin yksittäisiin vastauksiin ja niiden suhteeseen emergenttiin gameplayhin.

Kaikki haastateltavat nauttivat pelin pelaamisesta. Vastauksissa ilmeni jonkin verran vaihtelua syiden välillä, mutta yleisimmiksi nousivat pelin sopiva pituus, mukava audiovisuaalinen anti ja sopiva haastavuustaso. Kaikilla oli pelissä jokin lempihahmo, mutta tämä ei ollut sama haastateltavien välillä (1 velho, 3 varasta, 1 ritari).

### 4.1 Selkeästi luokiteltavat kokemukset

Suurin yksittäinen syy emergentille gameplaylle haastateltavien mielestä oli pelin fysiikkamoottori, mitä ilman peli tuntuisi huomattavasti tylsemmältä. Tämä on suoraan linjassa oletusten kanssa; kun objekteilla on globaalit säännöt ja ne voivat vuorovaikuttaa keskenään, niiden hyödyntäminen mahdollistaa emergentin gameplayn. Tämän yhteydessä esiin nousi myös oikean maailman vertautuminen pelin maailmaan: yksi haastateltava kiinnitti huomiota siihen, miten fysiikkamoottori simuloi oikean maailman ominaisuuksia ja näin mahdollistaa luovempia ratkaisuja kuin ilman niitä. Esimerkiksi hän antoi inertian, jota ilman velhon luomien laatikoiden päältä hyppiminen niiden leijuttamisen jälkeen saattaisi olla mahdotonta. Vastausten perusteella on silti vaikeaa sanoa, olisivatko pelaajat keksineet yhtä luovia ratkaisuja, jos fysiikkamoottori ei sisältäisi tällaisia oikean maailman ominaisuuksia. Mitä enemmän pelejä haastateltava normaalisti pelaa, sitä helpommaksi hän kuitenkin koki pelin tarjoamat haasteet; tämä viittaisi siihen, että Trinejen logiikka ei vastaa oikean maailman logiikkaa hirvittävä hyvin. (Sweetserin ja Wilesin mukaan runsaasti oikean maailman verrokkeja sisältävät pelit ovat intuitiivisempia oppia.)

Toinen esiin nouseva syy oli mahdollisuus ratkaista pulmat monin eri tavoin. Tämä tukee Juulin, Sweetserin ja Wilesin, sekä Schellin ajatusta siitä, miten pulmien ratkaisujen ei pitäisi olla tietyssä järjestyksessä tehtävien toimintojen sekvenssi, vaan tiettyjen ehtojen



täyttäminen. Trineissa on kuitenkin mahdollista ratkaista iso osa pulmista samalla tavalla, jos vain sattuu löytämään sopivan yleismaailmallisen keinon. Tämä johti pelaajien välillä erilaisiin pelityyleihin, mitä voisi pitää emergenttinä gameplayna. Kaikki eivät kuitenkaan pitäneet tästä; yhden haastateltavan mielestä pelin pelaaminen tuntui pahemmalta, mitä useammin hän pystyi ratkaisemaan pulman samalla tavalla. Toinen haastateltava yritti keksiä erilaisia ratkaisuja pulmiin siitä huolimatta, että tiesi jo ainakin yhden tavan ratkaista pulman. Kaikissa lähteissä kyse on kuitenkin ollut emergentin gameplayn mahdollistamisesta, joten se, lisääkö tämä ominaisuus yleensä ottaen emergenssiä vai ei, pitäisi selvittää haastatteleamalla suurta määrää pelaajia tästä yksittäisestä aiheesta.

Moninpeli koettiin hyvin erilaiseksi kuin yksinpeli, ja sen aikana oli mahdollista hyödyntää perustoimintoja paljon monipuolisemmin kuin yksinään. Tätä tukee Schellin ajatus vuorovaikutettavien objektien lisäämisestä. Iso osa emergentistä gameplaysta onkin mahdollista vain yhdessä pelatessa. Tämän voi haastattelujen perusteella jakaa kahteen kategoriaan: pulmien ratkaiseminen hahmojen kykyjen samanaikaisella käytöllä ja muiden pelaajien häiritseminen. Huomionarvoinen seikka näistä on kuitenkin se, että molemmat toimintatavat vaativat pelin sisäisten rakenteiden lisäksi myös sen ulkopuolista toimintaa; ensimmäisessä on koordinoitava kykyjen käyttö jotenkin, toisessa varmistettava, että oma toiminta ei johda sosiaalisesti negatiivisiin seurauksiin. En löytänyt kannanottoja tällaiseen pelin ulkopuolella tapahtuvaan toimintaan, käsittelen aihetta siis lisää pohdinnassa.

## 4.2 Harmaalla alueella

Varmasti kiistanalaisin emergenttiin gameplayhin liittyvä oletus on se, että perustoimintojen mahdollistama toiminta ei saa olla pelinkehittäjien suunnittelema, jotta sitä voisi pitää emergenttinä. Tämän ajatuksen suurin kritiikki on se, että on mahdotonta tietää, mitä pelinkehittäjät ajattelivat tehdessään peliä, eikä se lopulta muuta pelikokemusta. Haastattelujen aikana oli kuitenkin selvää, että kaikki kokivat tämän tarkoituksenmukaisuuden tärkeäksi osaksi emergentin gameplayn kokemustaan. Aluksi kaikki puhuivat tarkoituksenmukaisuudesta pelinkehittäjien näkökulmasta, mutta kysyttäessä tarkentavaa vastausta yksi haastateltava sanoi tämän kokemuksen perustuvan siihen, miten pulmia oli ratkaistu pelissä aiemmin. Kahdella haastateltavalla tähän liittyi myös tietynlainen ylpeyden tunne; minä saatan olla ainoa, joka on ratkaissut tämän pulman tällä tavalla. Sweetser ja Wiles puhuivatkin siitä, miten emergentti gameplay johtaa tällaisiin

kokemuksiin, mutta näitä tunteita voisi mielestäni pitää myös hyvinä kannustimina pelin tarjoamien mahdollisuuksien hyödyntämiseen.

Pelaajien lempihahmot näyttivät myös vaikuttavan jonkin verran emergenttiin gameplayhin, sillä pelaajat pyrkivät pelaamaan niillä mahdollisimman paljon. Perustelut hahmojen pelaamiseen olivat erilaiset eri hahmojen kohdalla, mutta haastateltavien välillä samat. Velhoa pelattiin siksi, että se on mekaanisesti monipuolisin. Varasta siksi, että sen liikkuvuus on niin hyvä ja sillä voi tappaa myös vihollisia. Ritaria siksi, että se sopi haastateltavan yleiseen pelityyliin, ja muut halusivat pelata muita hahmoja enemmän kuin ritaria. Toisaalta pelissä on mahdollista vaihtaa hahmoa ja ratkaista pulmat lähes aina millä tahansa hahmolla, toisaalta fiksaatio lempihahmolla pelaamiseen johtaa siihen, että muita vaihtoehtoja ei yleensä päädytä kokeilemaan. Lisäksi tähän liittyvät kokemukset olivat sekä negatiivisia että positiivisia, sillä mahdollisuus oman lempihahmon käyttämiseen koettiin hyvänä, mutta välillä haastateltavat jopa pettyivät, kun pystyivätkin ratkaisemaan pulman vaihtamatta hahmoa. Kiinnostavasti kaksi eri haastateltavaa kokivat, että he pystyivät pakottamaan tiensä lävitse pelin pulmista nimenomaan valitsemansa hahmon taitojen vuoksi. He kuitenkin pelasivat eri hahmoilla: toinen varkaalla ja toinen velholla.

Haastateltavat kuvailivat testaavansa pelin rajoja eniten silloin, kun pelaaminen ei ollut intensiivistä. Haastattelun perusteella tämä aika voidaan jakaa vielä kahteen kategoriiaan: riskittömät hetket ja tylsistyminen. Riskittömiin hetkiin kuuluivat taistelun (engl. *combat*) ulkopuolinen aika, pelaaminen yksin ja pelaaminen kavereiden kanssa (tuntemattomien kanssa pelaamisen sijaan). Lisäksi yhdessä pelatessa vähintään yhden pelaajan päästyä seuraavalle tarkistuspisteelle (engl. *checkpoint*) kaikkien panokset pienenevät; pisteelle pääsemättömät saattoivat kokeilla mitä tahansa, sillä heidän ei ollut enää pakko päästä tarkistuspisteelle kulkemalla kenttä lävitse (tarkistuspisteellä voi herättää henkiin muiden hahmot, jos nämä ovat kuolleet), ja siellä odottavalla pelaajalla ei ole muuta tavoitetta kuin olla kuolematta, ennen kuin muut saapuvat. Osa haastateltavista koki tämän odottamisajan tylsänä, ja kuluttivat sen kehittämällä erilaisia jäyniä kanssapelaajille tai testaamalla pelin rajoja. Näissä tilanteissa kehitetyistä toiminnoista osaa päädyttiin käyttämään myös intensiivisemmissä kohdissa.

Pulmien ratkaisuun yhdessä ja erikseen suhtauduttiin myös vaihtelevasti. Yleinen konsensus oli, että yhdessä ratkaisut ovat luovempia ja ne löydetään nopeammin, mutta yksi haastateltava koki yhdessä pelaamisen haastavammaksi. Tämä johtui siitä, että yksinään voi miettiä ratkaisua ja suorittaa sitä, mutta yhdessä joutuu lisäksi ottamaan muiden

hahmot huomioon ja selittämään heille, mitä on tekemässä. Yksinään pelatessa joutuu-kin miettimään ratkaisut sarjana perättäisiä toimintoja, kun yhdessä toimintoja voi tehdä rinnakkain.

## 5 POHDINTA

Tässä luvussa käyn ensin lävitse mahdolliset virhelähteet, sen jälkeen päätelmäni ja lopuksi esittelen ajatuksiani emergentin gameplayn kokemuksen parantamiseksi.

### Virhelähteet

Koska kyseessä on aihe, jota ei voida mitata tarkasti, on suurimpana virhelähteenä tietenkin tulkintani niin emergentin gameplayn oletuksista kuin haastateltavien vastauksista. Olen saattanut ymmärtää jotain väärin, tai vetää yhteyksiä asioiden välille, joissa todellisuudessa sellaisia ei ole. Tämän vuoksi myös haastattelu on saatettu rakentaa virheellisten oletusten pohjalta. Jos en ole muotoillut kysymyksiä tarpeeksi neutraaleiksi, olen myös saattanut johdatella haastateltavia vastauksissaan, mikä on lisältään saattanut vahvistaa väärää ennako-oletuksia. Toisaalta haastateltavat olivat tuttujani, mikä saattaa lisätä virheellisen tiedon määrää kahdesta suunnasta: minä yritän tulkita vastauksia sen lävitse, mitä tiedän heistä aiemmin, ja he vastaavat minulle niin, että vastauksista ei ole haittaa meidän välisellemme suhteelle tulevaisuudessa. Lopuksi kysymysten muotoilu saattoi olla huono; en välttämättä saanut vastausta siihen kysymykseen, jonka kuvittelin kysyväni.

### Päätelmät

Tärkein löytämäni kokemus, jota ei emergenssin kannalta ole käsitelty aiemmissa julkaisuissa, oli riskien ottaminen. Suurimmat riskit, jotka suoraan estivät haastateltavia kokeilemasta pelin rajoja, olivat muiden mielen pahoittaminen omalla toiminnallaan, sekä joutuminen paljon taaksepäin pelissä. Schellin ajatus perustoiminnoista, joilla on monipuolisia vaikutuksia ympäristöön, oli lähinnä tätä. Havaitsemani käytös liittyi kuitenkin enemmän siihen, kokeillaanko jotain asiaa ollenkaan, kuin siihen, että toiminnon aiheuttamia vaikutuksia vertailtaisiin toisiinsa. Pelinkehityksen kannalta tämä tarkoittaa sitä, että pelissä eteen tulevien riskien on oltava riittävän pieniä niissä tilanteissa, joissa emergenttiä gameplayta halutaan kannustaa. Tämä vaatii myös kohdeyleisön tavallisen käyttäytymisen tarkkaa tuntemista; tässäkin haastattelussa eri pelaajat pitivät samoja tilanteita riskeiltään eriarvoisina.

Pelaajat haluavat olla tehokkaita. Tämä johtaa siihen, että pelissä ratkaistavien ongelmien on oltava jatkuvasti uudenlaisia, jos halutaan emergentin gameplayn jatkuvan pelin loppuun saakka. Ilman tällaista lähestymistä pelaajat löytävät yhden tai kaksi toimivaa tapaa päästä lävitse kaikista pelin pulmista pelaamisen alkuvaiheessa, ja käyttävät näitä pelin loppuun saakka. Joillakin pelaajilla on tietenkin erityiskiinnostuksenkohteita, jotka saattavat näennäisesti hidastaa pelissä etenemistä. Haastattelussa esille tulleita esimerkkejä olivat pulmien ratkaisu uudella tavalla, vaikka niistä olisi voinut päästä nopeasti lävitse vanhalla tavalla, lempihahmolla pelaaminen, sekä kaikkien pelissä olevien esineiden löytäminen ja kerääminen. Pelaajasta itsestään ei kuitenkaan tunnu siltä, että peli etenee hitaammin kuin olisi tarkoitus, sillä näiden toimintojen tekeminen on osa pelikokemusta.

## **Jatkossa**

Haastateltujen kokemukset emergentistä gameplaysta vastasivat pitkälti siihen liittyviä oletuksia. Systeminen design näyttää olevan avain onneen etenkin sellaisissa peleissä, jotka eivät nojaa vahvasti vuorovaikutukseen NPC:iden kanssa tai tarinaan. Tämän työn valossa tulisi kuitenkin kiinnittää erityistä huomiota siihen, miten pelaajien kokemukset riskeistä, pelin ulkopuolisista toiminnoista sekä heidän erityiskiinnostuksenkohteistaan vaikuttavat emergenttiin gameplayhin. Riskien on oltava riittävän pieniä suhteessa palkintoihin, joskus emergentin gameplayn mahdollistamiseksi niiden on oltava lähellä nollaa. Hyvä tapa, mitä jo monissa peleissä käytetäänkin, on intensiivisten kohtien vuorottelu rennompien kanssa, jolloin uusia ajatuksia voi syntyä myös aiemmin pelatusta sisällöstä. Pelin vaatimukset sen ulkopuolisesta toiminnasta on otettava huomioon tarkasti kaikissa niissä kohdissa, joissa emergenttiä gameplayta toivotaan syntyvän. Tähän liittyy pelaajien taipumus pelata peliä kavereiden tai tuntemattomien kanssa, heidän käyttämänsä chattipalvelut sekä erilaiset sosiaaliset sopimukset, joita pelaamiseen liittyy.

Lisäksi pelaajille annettavat työkalut eivät saa olla liian tehokkaita suhteessa pelin haasteisiin, mutta niiden pitää silti *tuntua* siltä. Tässä on hyvä ottaa huomioon pelaajien voimafantasiat ja erityiskiinnostuksenkohteet, ja hyödyntää niitä mahdollisuuksien mukaan; näin pelaaja yrittää keksiä kaikenlaisia uusia ratkaisuja ihan vain siksi, että voisi jatkaa näiden voimafantasioiden pelaamista.

Jatkossa lähestyisin aihetta tarkemmin rajatusta näkökulmasta. Kiinnostavaa olisi esimerkiksi haastatella uutta settiä pelaajia heidän kokemuksistaan joko vain yksinään tai yhdessä pelatessa, sillä näitä kokemuksia pidettiin tässä haastattelussa melkein eri peleinä. Lisäksi tutustuminen pelaajien erityiskiinnostuksenkohteisiin mahdollistaisi mielestäni hyvin elegantin tavan lisätä emergenttiä gameplayta; tätä optimaalisesti hyödyntäen tehdyssä pelissä kaikkien vastaan tulevien pulmien ratkaiseminen uusilla tavoilla tuntuisi täysin vapaaehtoiselta.

## LÄHTEET

Church, D. 2002. "Simulation, Emulation, and the Game Design/Development Process." Presented at Australian Game Developers Conference, Melbourne, Australia, 6-8 December. Viitattu 29.03.2021

Dormans, Joris. 2011. Simulating Mechanics to Study Emergence in Games. [https://www.researchgate.net/profile/Dietrich-Albert/publication/221099015\\_Emergent\\_Design\\_Serendipity\\_in\\_Digital\\_Educational\\_Games/links/00b7d51c9994354008000000/Emergent-Design-Serendipity-in-Digital-Educational-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Dietrich-Albert/publication/221099015_Emergent_Design_Serendipity_in_Digital_Educational_Games/links/00b7d51c9994354008000000/Emergent-Design-Serendipity-in-Digital-Educational-Games.pdf) Viitattu 28.03.2021

Juul, J. 2002. The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press. Copyright: authors and Tampere University Press. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.10096.pdf> Viitattu 26.03.2021

Kickmeier-Rust, M.D. and Albert, D., 2009. Emergent design: Serendipity in digital educational games. [https://www.researchgate.net/profile/Dietrich-Albert/publication/221099015\\_Emergent\\_Design\\_Serendipity\\_in\\_Digital\\_Educational\\_Games/links/00b7d51c9994354008000000/Emergent-Design-Serendipity-in-Digital-Educational-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Dietrich-Albert/publication/221099015_Emergent_Design_Serendipity_in_Digital_Educational_Games/links/00b7d51c9994354008000000/Emergent-Design-Serendipity-in-Digital-Educational-Games.pdf) Viitattu 28.03.2021

Paananen, K-E. 2020. Designin a game for emergent gameplay - Developing Gatedelvers. Kandidaatin tutkielma. Kouvola: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu - Xamk <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/348465/ThesisKalleEemeliPaananen2.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Sandberg, A. 2019. Plusminus: Level Design for Emergent Gameplay. Maisterin tutkielma. Espoo: Aalto-Yliopisto. [https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/39056/master\\_Sandberg\\_Antti\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/39056/master_Sandberg_Antti_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Viitattu 28.03.2021

Schell, J. 2015. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: CRC Press

Smith, H. 2001. The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms.

Smith, H. & Smith, R., 2004. Practical techniques for implementing emergent gameplay: would the real emergent gameplay please stand up. In Proceedings of the 2004 Game Developers Conference. Viitattu 26.03.2021

Sweetser, P. & Wiles, J. 2005 Scripting Versus Emergence: Issues for Game Developers and Players in Game Environment Design [https://eprints.qut.edu.au/46349/1/Sweetser\\_IJIGS.pdf](https://eprints.qut.edu.au/46349/1/Sweetser_IJIGS.pdf) Viitattu 01.04.2021

## Teemahaastattelun kysymyspatteristo

1. Pelaajan aiemmat kokemukset
  - a. Kuinka kauan olet pelannut?
  - b. Miten paljon pelaat?
  - c. Minkä tyyppisiä pelejä pelaat?
  - d. Pelaatko yksin vai yhdessä muiden kanssa?
2. Kokemukset Trine-pelien parissa
  - a. Pidätkö peleistä? Miksi?
  - b. Mitä mieltä olit yksin ja yhdessä pelaamisesta?
  - c. Pelissä on kolme erilaista hahmoa; pelaatko tai pidätkö jostain niistä eniten? Miksi?
  - d. Pidätkö jotain hahmoa pelissä etenemisen kannalta hyödyllisempänä kuin muita?
  - e. Tuliko pelissä eteen jotain sellaisia pulmia, jotka koit pystyväsi ohittamaan käyttämällä jotain kikkaa?
  - f. Oliko pelissä jotain puutteita tai vikoja? Minkälaisia?
  - g. Oliko pelissä mahdollista tehdä mitään sellaista, jonka koit rikkovan pelin?
3. Emergentti gameplay
  - a. Huomasitko pelissä emergenttiä gameplayta? Mikä jäi mieleen eniten?
  - b. Mitä pidit suurimpana syynä emergentille gameplaylle?
  - c. Teetkö jäynää muille? Miksi? Missä tilanteissa?
  - d. Miten seuraavat asiat vaikuttivat pelaamiseesi:
    - i. Yhdessä/yksin pelaaminen
    - ii. Pelihahmojen erilaiset kyvyt
    - iii. Pelaajahahmojen kyky vuorovaikuttaa keskenään vain välillisesti (kykyjen kautta)
    - iv. Pelihahmon kuoleman mahdollisuus
    - v. Tarkistuspisteet (checkpointit) ovat tiheässä
    - vi. Vihollisten olemassaolo
    - vii. Puzzlejen olemassaolo
    - viii. Tylyisyys; pelin aikana on syytä odottaa muita, jolloin on aikaa keksiä muuta tekemistä pelissä kuin eteenpäin juokseminen.