

Digitietoisku

Kurkistus mobiilipelaamisen maailmaan

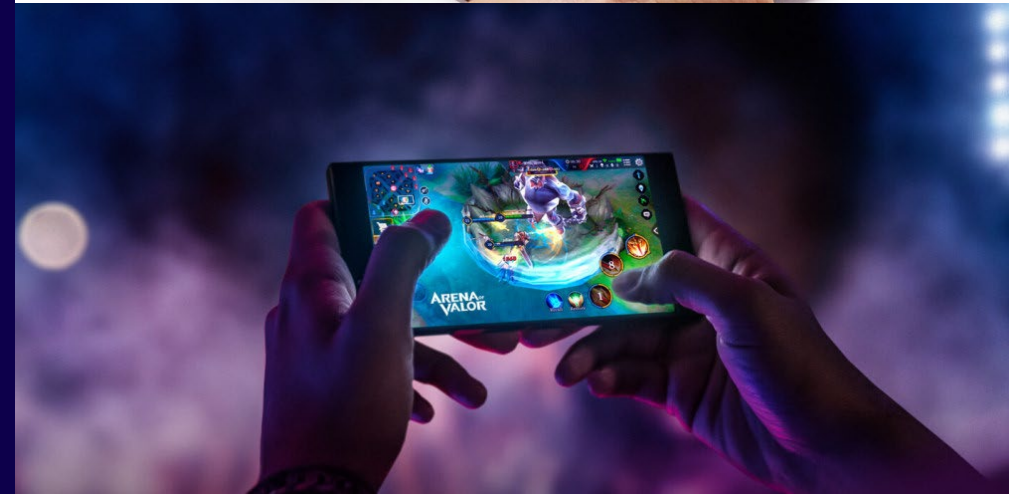
Elmo Hämäläinen, Jamk
Digibuusti -hanke



**Euroopan unionin
osarahoittama**

jamk

Jyväskylän ammattikorkeakoulu
University of Applied Sciences



Esittely

Kuka olen ja mistä tulen?

Elmo Hämäläinen

- 28-vuotias tietojenkäsittelyn tradenomiksi valmistunut Jyväskylästä
- Työskennellyt IT-alalla useissa tehtävissä; Teliällä, Kotidatalla, valmentajana, sekä omassa pelikeskusyrityksessä
- Jyväskylän ammattikorkeakoululla GamePit -pelitiloilla teknisenä asiantuntijana
- Jyväskylän e-urheiluseura ry:n puheenjohtaja kaudella 2023 ja varapuheenjohtaja kaudella 2024



KotiData

- Työuran aloittaminen Kotidatalla kotikäynti- ja liikevastaavana
- Tehtäviin kuului KotiDatalla asiakkaiden tietoteknisten ongelmien ratkaiseminen kaikilla laitteilla, IT-kurssien pitäminen ja kotikäynnit asiakkaan teknisessä avustuksessa

KotiData

Telia Helppi

- Tästä eteneminen Telia Helppiin Telia kaupalle aina keväisin
- Telia Helpissä pääosin mobiililaitteiden vikojen korjausta, joihin ei liittymän ominaisuudet vaikuttaneet + käyttöönotot



jamk

Tutkimukset

Pelaajien määrä ja hyödyt?

Tutkimustietoa

Moniko pelaa?

- Satunnainenkin pelaaminen huomioiden 78 % suomalaisista pelaa
- Vähintään kerran kuukaudessa pelaavien osuus on 89 % tutkitusta, 10–75-vuotiaiden mannersuomalaisten väestöstä
- Mobiilipelaaminen on edelleen kaikkein suosituin tapa pelata digitaalisia pelejä
- Kolme yleisintä laitetta ovat
 - mobiililaitteet (42,1 % aktiivisia pelaajia)
 - tietokoneet (33,2 % aktiivisia pelaajia)
 - konsolit (21,4 % aktiivisia pelaajia)
- Pelaajabarometri 2022 – Tampereen yliopiston tutkimus
 - 6000 henkilön aineisto, joista hyväksytyjä vastauksia tutkimukseen 1075 kpl
 - Yhteensä Pelaajabarometreihin on vastannut vuosien varrella 8237 vastaajaa



Tutkimustietoa

Pelaamisen hyödyt

- Pelaamisen on todettu edistävän seuraavia:
 - Kielitaito
 - Hahmotuskyky
 - Lähimuisti ja muistin kehittyminen
 - Sosiaaliset taidot
 - Tiimityötaidot ja kommunikointi
 - Kehittää avuliaisuutta
 - Johtamisen- ja ongelmanratkaisutaidot
 - Tunteiden hallinnan keinot
 - Emotionaalisten kokemusten käsittely
 - Mieliala- ja stressinhallintakyvyt
 - Keskittyminen ja häiriöiden sietämisen kyvyt
 - Itsetunto ja ahdistuneisuuden väheneminen



Mobiilipelit

Mitä ne ovat?

Mobiilipelit

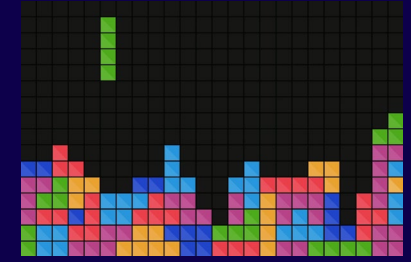
Määritelmä

- Mobiilipelit ovat videopelejä, jotka on suunniteltu ja kehitetty erityisesti mobiililaitteille, kuten älypuhelimille ja tablet-laitteille
- Näitä pelejä pelataan yleensä ladattavien sovellusten kautta, jotka ovat saatavilla eri mobiilialustoille, kuten iOS (Apple) ja Android
- Mobiilipelit eroavat perinteisistä tietokone- ja konsolipeleistä siinä, että ne on suunniteltu ottaen huomioon mobiililaitteiden rajoitukset, kuten pienemmät näytöt, kosketusnäytön ohjaus ja rajoitetut suorituskykyresurssit.
- Lisäksi mobiilipelit hyödyntävät usein mobiililaitteiden ominaisuuksia, kuten kiihtyvyyssantureita, GPS:ää ja kameroita, tarjoten interaktiivisia ja ainutlaatuisia pelikokemuksia.



Mobiilipelit

Historia lyhyesti



1990-luvun
lopussa

- Matkapuhelimet alkoivat yleistyä ja niiden teknologia kehittyä. Aluksi pelit olivat hyvin yksinkertaisia, kuten Tetris ja Snake, jotka olivat enimmäkseen tekstipohjaisia ja graafisesti yksinkertaisia.
- Ensimmäinen virallinen mobiilipeli oli Nokia 6110 julkaistu Snake –matopeli vuonna 1997, kuitenkin jo ennen sitä oltiin nähty kokeiluja puhelimilla Tetris –pelin kloonilla.

2000-luvun
alussa

- Nokian Symbian-käyttöjärjestelmällä varustetut puhelimet tarjosivat monipuolisempia pelejä, kuten Java-pohjaisia pelejä, joita voitiin ladata verkosta.
- Nämä pelit olivat edelleen melko yksinkertaisia, mutta niiden grafiikka ja monimutkaisuus paranivat ajan myötä.

Vuonna
2007

- Applen iPhone:n julkaisu ja sen myötä App Storen lanseeraus muuttivat mobiilipelialaa merkittävästi.
- App Storen avulla kehittäjät pystyivät helposti julkaisemaan ja jakamaan pelejä suurelle yleisölle, mikä johti valtavaan mobiilipelien kasvuun ja monimuotoisuuteen.

Vuonna
2010

- Angry Birds –pelin valtava menestys osoitti, että mobiilipelit voivat olla valtava ilmiö ja saavuttaa massiivisen pelaajakunnan ympäri maailmaa.
- Tämä rohkaisi lisää kehittäjiä ja yrityksiä panostamaan mobiilipelialaan entistä enemmän.



jamk

Mobiilipelien lajityypit

Pulmapelit

- Pelit, joissa pelaajat ratkovat erilaisia haasteita, kuten palapelin kokoamista, sokkelon navigointia tai pulmanratkaisutehtäviä.

Toiminta

- Nopeisiin refleksiin ja taitoihin perustuvat pelit, joissa pelaajat ohjaavat hahmoa taisteluissa, ampumisessa tai väistelyssä.

Seikkailu

- Pelit, jotka tarjoavat pelaajille avoimen maailman tutkittavaksi ja tarinavetoisia tehtäviä suoritettavaksi.

Roolipelaaminen

- Pelit, joissa pelaajat ohjaavat hahmoa, keräävät kokemuspisteitä, suorittavat tehtäviä ja kehittävät hahmonsa taitoja ja ominaisuuksia.

Strategia

- Pelit, joissa pelaajat suunnittelevat ja toteuttavat strategioita voittaakseen vastustajat tai saavuttaakseen päämäärän.

Urheilu

- Pelit, jotka simuloivat erilaisia urheilulajeja, kuten jalkapalloa, koripalloa, tennistä jne.

Kilpailu

- Pelit, joissa pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan ajo-, juoksu- tai muissa kilpailuissa.

Simulaatio

- Pelit, jotka pyrkivät simuloimaan todellisia tilanteita tai toimintoja, kuten lentosimulaattorit, maatalanhoitopelit jne.

Korttipelit

- Pelit, jotka perustuvat korttien käyttöön ja joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan erilaisten sääntöjen mukaan.

Moninpeli

- Pelit, jotka mahdollistavat useiden pelaajien yhteispelin samassa pelissä, joko yhteistyössä tai kilpailussa.

Rytmiipelit

- Pelit, joissa tulee tehdä toimintoja esim. klikkaamalla ruutua musiikin tahdissa.

Esimerkit

Erilaiset pelit

Pelit

Perinteisiä pelejä

Pasianssi: pasianssipeli, jota pelataan matkapuhelimilla. Se on yksi monista erilaisista pasianssipeliversioista, joita löytyy eri mobiilisovelluskaupoista.



Suomen Sanaristikko: pulmapeli, vanha tuttu peli jossa pelaajat täyttävät ruudukkoa annettujen vihjeiden avulla, pyrkien täyttämään sanat oikein.



Pelit

Suosituimpia pelejä

Candy Crush Saga: Pulmapeli, joka on yksi kaikkien aikojen suosituimmista mobiilipeleistä. Pelissä on upea visuaalinen tyyli.



Clash of Clans: Strategiapeli, jossa pelaajat rakentavat ja puolustavat kyläänsä, taistelevat muita pelaajia vastaan ja liittoutuvat toistensa kanssa.



Pelit

Uudenaikaisia pelejä

Pokémon GO: Lisätyn todellisuuden -peli, joka käyttää GPS:ää ja kameraa tuodakseen olennot todelliseen maailmaan. Pelaajat liikkuvat ympäristössä etsimässä Pokémon-hahmoja.



PUBG Mobile: Battle Royale - peli, jossa pelaajat laskeutuvat saarelle, keräävät resursseja ja yrittävät olla viimeinen jäljellä oleva pelaaja tai joukkue.



Uudet pelit

Virtuaalinen todellisuus

- Virtuaalisen todellisuuden mobiilipelit ovat nouseva trendi, joka yhdistää virtuaalitodellisuuden teknologian ja mobiililaitteiden käytön tarjoten pelaajilleen upottavan ja interaktiivisen pelikokemuksen
- Nämä pelit hyödyntävät usein laitteen gyroskooppia, kiihtyvyyssantureita ja muita liiketunnistimia tarjotakseen pelaajilleen 360 asteen näkymän pelimaailmaan.



Google Cardboard VR

Virtuaalisen todellisuuden esimerkki



jamk



Kiitos!
Kysymyksiä?

Digitietoisku 23.4.2024
Mobiilipelaaminen



bit.ly/digitietopelit

jamk | Jyväskylän ammattikorkeakoulu
University of Applied Sciences



Euroopan unionin
osarahoittama

