



Visual novelin sovittaminen roolipeliksi ja formaattien väliset erot ja yhteensopivuusongelmat

Minna Ylimäki

OPINNÄYTETYÖ
Syyskuu 2021

Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Games Production

TIIVISTELMÄ
Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Games Production

YLIMÄKI, MINNA:

Visual novelin sovittaminen roolipeliksi ja formaattien väliset erot ja yhteensopivuusongelmat

Opinnäytetyö 40 sivua
Syyskuu 2021

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tehdä selvitys visual novel -pelin sovittamisesta roolipeliksi. Työssä kartoitettiin piirteitä, joiden useimmiten katsotaan kuuluvan roolipeli-genreen, ja verrattiin esimerkkiteoksen olemassaolevia tietoja ja piirteitä kohdepelin ominaisuuksien toteuttamiseen vaadittuun informaatioon. Tämän jälkeen pohdittiin tapoja, joilla soveltaa muualta hankittua tietoa ja ideoita formaattien yhteensopimattomien alueiden mahdolliseen muokkaamiseen, sekä alkuperäisteoksen kanssa yhteensopivien ominaisuuksien luomiseen.

Selvityksen aikana havaittiin monen tyyppisiä näkökulmia, jotka nousevat esiin vasta, kun roolipelin rakennusosasia tutkitaan pintaa syvemmältä. Monien osa-alueiden ratkaisuun löytyy genreä tutkittaessa useita vaihtoehtoja, jolloin jää projektin toteuttajan varaan punnita tapauskohtaisesti oikea ratkaisu. Formaattien tunteminen ennalta on sovitustapausten toteuttajalle eduksi. Opinnäytetyön lopullinen sovellettavuus on todennäköisesti melko rajallinen, mutta osia siitä voitaneen hyödyntää muiden formaattien välillä työskennellessä niiltä osin, kuin näistä formaateista löytyy käsiteltyjä alueita.

Asiasanat: roolipeli, visual novel, transmedia

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Games Production

YLIMÄKI, MINNA:

Adapting A Visual Novel Into An RPG, And The Differences And Issues Between
The Formats

Bachelor's thesis 40 pages
September 2021

The purpose of this thesis was to chart the process of adapting a visual novel into a role-playing game. The process involved mapping out qualities that are in general seen to be essential to the role-playing video game genre, and comparing the features and traits of the example work with the information required for the desired end format. Following this, methods to apply information and ideas acquired elsewhere to modify incompatible areas of the games, and ways to create content matching the original work where needed, were considered.

During the process many viewpoints arose that are only brought into consideration when inspecting the building blocks of a role-playing game more deeply than a superficial look. For solving the issues with many sections, several solutions were discovered, and thus the ultimate decision for achieving the optimal results is left up to the person implementing the project. Prior knowledge of the involved formats is a considerable perk to involved individuals. Applicability of this thesis is most likely rather limited; but parts of it are certainly applicable even between works of other formats, where-ever the subareas of this thesis are relevant to the formats of the project in question.

Key words: role-playing game, visual novel, transmedia

SISÄLLYS

| | | |
|---|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 5 |
| 2 | TAUSTAT | 6 |
| | 2.1 RPG | 6 |
| | 2.2 Visual novel..... | 6 |
| | 2.3 Hoshimeguri no kansokusha..... | 7 |
| 3 | RPG:N RAKENNUSPALIKAT | 9 |
| | 3.1 Tarina ja miljöö..... | 9 |
| | 3.1.1 Yleisellä tasolla..... | 9 |
| | 3.1.2 Esimerkin kohdalla | 10 |
| | 3.2. Tutkimusmatkailu ja tehtävät..... | 11 |
| | 3.2.1 Yleisellä tasolla..... | 11 |
| | 3.2.2 Esimerkin kohdalla | 12 |
| | 3.3 Esineet ja inventaario..... | 13 |
| | 3.3.1 Yleisellä tasolla..... | 13 |
| | 3.3.2 Esimerkin kohdalla | 15 |
| | 3.4 Taistelu | 16 |
| | 3.4.1 Yleisellä tasolla..... | 16 |
| | 3.4.2 Esimerkin kohdalla | 18 |
| | 3.5 Hahmojen kyvyt, taidot, tasot ja kokemus | 19 |
| | 3.5.1 Yleisellä tasolla..... | 19 |
| | 3.5.2 Esimerkin kohdalla | 21 |
| | 3.6 Käyttöliittymä ja grafiikat | 23 |
| | 3.6.1 Yleisellä tasolla..... | 23 |
| | 3.6.2 Esimerkin kohdalla | 24 |
| 4 | AUKKOJEN TÄYTTÖ, YLIMÄÄRÄISEN KARSIMINEN..... | 27 |
| | 4.1 Vertailukohde: fantasiatarinat..... | 27 |
| | 4.2 Vertailukohde: muut RPGt | 27 |
| | 4.3 Vertailukohde: muut pelit..... | 30 |
| | 4.4 Vertailukohde: oikea elämä ja historia..... | 31 |
| | 4.5 Visual novelin yhteensopimattomat osat | 33 |
| 5 | SOVITUKSEN TYÖMÄÄRÄ JA TYÖN SOVELLETTAVUUS..... | 35 |
| | 5.1 Haasteet..... | 35 |
| | 5.2 Työmäärä..... | 36 |
| | 5.3 Sovellettavuus..... | 37 |
| | 5.4 Yhteenveto..... | 38 |
| 6 | LÄHTEET..... | 39 |

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on teoreettisella tasolla tutustua visual novel -pelin roolipeliksi muuttamisen prosessiin, kartoittaa tyypillisen roolipelin piirteitä ja näiden peliformaattien eroja, sekä teorisoida mahdollisia tapoja näiden erojen jättämien ongelmakohtien ratkaisemiseen. Työssä käydään havainnollistavasti läpi Hoshimeguri no kansokusha -visual novel -tarinan sovittaminen roolipeliksi tyypillisen roolipelien tarvitsemien, tai muuten usein käyttämien, mekaniikkojen ja rakenteiden kautta osa osalta. Työssä pohditaan, miltä osin alkuperäisteoksen piirteiden säilyttäminen on mahdollista, ja miltä osin formaattien erot pakottavat sovittajaa soveltamaan, sekä miltä pohjalta näitä sovituksen aukkoja kannattaa lähteä täyttämään.

Opinnäytetyö käsittelee visual novelin roolipeliksi sovittamista, mutta monilta osin sen tulokset ovat sovellettavissa myös muiden, vähemmän interaktiivisten median muotojen interaktiivisemmaksi sovittamiseen.

Työllä ei ole toimeksiantajaa, vaan se on tehty pitkälti tekijän omien pitkäaikaisten kiinnostusten pohjalta. Aiheen suunnittelussa päädyttiin itse pelin toteuttamisen sijaan rajaamaan käsiteltävä alue toteutuksen suunnitteluun; formaattien yhteensopivuuden pohtiminen on välttämätöntä lopullisen pelin kannalta, ja työn näkökulmat ja metodit voivat olla sovellettavissa laajemmin.

2 TAUSTAT

2.1 RPG

RPG, Role Playing Game, on itsessään melko laaja termi. Se voi sisältää kaiken pyötaroolipeleistä (Tabletop RPG) larppaamiseen (Live-Action RPG); tämän opinnäytetyön kannalta oleellinen roolipelien alakategoria on kuitenkin CRPG, Computer RPG. Nimestään huolimatta tämä kuvaa kaikkia videopelimuotoisia roolipelejä, ei vain tietokoneella pelattavia. Vahé Karamian (2018, 6) määrittelee CRPG:n olevan videopeligenre, jossa pelaaja kontrolloi pelin päähenkilön toimia pelin määrittelemässä maailmassa (Karamian, 2018, 6).

Roolipelit edustavat myös montaa tarinankerronnan sisäistä genreä, mutta tarinan tarkasta sisällöstä riippumatta niiltä löytyy hyvin usein tiettyjä genrelle tyypillisiä pelimekaniikkallisia piirteitä. Karamian (2018, 7) listaa näiden avainelementtien olevan tarina ja miljö, ympäristön tutkinta ja suoritettavat tehtävät (quest), esineet ja inventaario, hahmojen kyvyt ja taidot, kokemus ja kehitystasot, taistelu, sekä käyttöliittymä ja grafiikka (Karamian, 2018, 7). Työ käsittelee nämä elementit tarkemmin myöhemmässä luvussa.

2.2 Visual novel

Bashova ja Pachovski (2013, 3) määrittelevät visual novelin olevan multimediapeli, joka sisältää useiden eri medioiden elementtejä, esimerkiksi tekstiä, taustakuvia, hahmoja, musiikkia ja ääntä, ja joka on interaktiivinen (Bashova ja Pachovski, 2013, 3). Visual novelin voisi siis sanoa olevan nimensä mukaisesti multimedianoveli. Visual novelin pelillisuus koostuu usein mahdollisuudesta tehdä valintoja dialogissa tai henkilöhahmojen teoissa, jotka muuttavat tarinan suuntaa (Bashova ja Pachovski, 2013, 3).

Pelinäkymä yleisimmin koostuu tekstilaatikosta, jossa esitetään hahmojen dialogi ja yleistä kuvailevaa tekstiä, sekä taustakuvana tarinan senhetkinen tapahtumaympäristö jonka päällä näytetään paikalla olevia hahmoja, hahmojen määrän vaihdellen pelistä riippuen (Cavallaro, 2010, 8). Visual novelissa tarinan

tunnelmaa tukevat tekstin lisäksi usein hahmojen ilmeet, mahdolliset tärkeitä kohtauksia kuvaavat yksityiskohtaisemmat piirrustukset, musiikki, ääniefekti sekä laajemmissa projekteissa ääninäyttely. Kuvassa 1 näkyy tyypillinen tekstilaatikollinen näkymä, taustakuva sekä hahmot ja näiden ilmeet.



KUVA 1. *Hoshimeguri no kansokusha* tarinanäkymä.

Opinnäytetyön esimerkkiteoksessa visual novel -tyylinen pelillisuus on hyvin pienessä roolissa; alalajina tällaisia lineaarisia, yksiloppuisia teoksia voidaan myös kutsua termillä *kinetic novel* (Bashova ja Pachovski, 2013, 4). Formaatin suoraviivaisuus edesauttaa esimerkkiin pohjautuvien sovellustekniikoiden käytettävyyttä myös vähemmän interaktiivisten medioiden työstössä.

2.3 Hoshimeguri no kansokusha

Hoshimeguri no kansokusha (星巡りの観測者 ~Throne of the Stellar~, hyvin karkeasti käännettynä ”Taivaallinen pyhiinvaellus ~Tähtien valtaistuin~”), on IDOLiSH7-mobiilipelin sisäinen fantasiatarina. IDOLiSH7-peli itsessään on yhdistelmä rytmipeliä ja visual novelia; pelimekaniikat ovat pitkälti toisistaan irralliset, vaikka musiikkiteema on molemmissa vahvasti läsnä. Hoshimeguri no kansokusha -tarinan osa tässä on pääpiirteissään, että se on ”elokuva,” jossa

pelin hahmot esittävät roolit. Näinollen se on irrallinen tarina, ja mobiilipelin tunteminen itsessään ei ole tarpeellista tämän opinnäytetyön kannalta.

Hoshimeguri no kansokusha -tarina itsessään on sekoitus fantasiaa ja hieman sci-fiä. Se kertoo nuoresta Hope-pojasta, joka lähtee etsimään kadonnutta kasvatti-isäänsä. Matkalla hän tapaa uusia ihmisiä, kiertää läpi lähestulkoon koko tunnetun maailman, ja lopulta enemmän tai vähemmän pelastaa sen. Tarinassa on vahvasti sama rakenne kuin tyypillisessä roolipelitarinassa, ja sen teemoiltaan siinä on kasvutarinan ja suuren seikkailun tuntua. Näistä syistä se sopisi hyvin sovitettavaksi roolipeliksi ja käytettäväksi vertailukohtana, kun tutkitaan teoksen sovittamista tähän formaattiin.

3 RPG:N RAKENNUSPALIKAT

3.1 Tarina ja miljö

Tarina ja miljö, eli mitä pelin kuluessa tapahtuu, ja ympäristö ja maailma jossa se tapahtuu.

3.1.1 Yleisellä tasolla

Tarina on usein kantava elementti sekä visual noveleissa että roolipeleissä. Molemmat antavat myös lineaarisina pysyvistä elokuva-, tv- ja kirjajuonista poiketen hyvän mahdollisuuden mukautua pelaajan tekoihin, ja näin kokea tarina henkilökohtaisemmin (Baty, 2020, 36).

Jos, kuten tämän työn esimerkkitapauksessa, roolipeliksi ollaan sovittamassa tiettyä tarinaa, on juoni tietenkin jo pääpiirteissään valmiina. Visual novelin tekstipohjaisuus kuitenkin tarkoittaa, että kaikki, mitä kohtauksissa käytännössä tapahtuu, täytyy visualisoida kuvailun ja dialogin pohjalta (Cavallaro, 2010, 8).

Epäolennaisina mainitsematta jääviä kohtia jää varmasti – visual novelissa hahmot usein seisovat täysin paikallaan, mutta kun kohtausta esitetään visuaalisemmin, tämä näyttäisi todella jäykältä. Hahmo saattaa kääntyä vaihtaessaan kenelle hän puhuu, hermostunut hahmo saattaisi kävellä edes takaisin, sisätiloissa hahmot kenties istuvat alas tai liikkuvat huoneessa tarvitsemiensa esineiden luo. Tämän tyyppisen vajeet lienee selkein täyttää vain kiinnittämällä huomiota missä hahmon tulee olla milläkin hetkellä, ja pohtimalla, mitä itse saattaisi käytännössä tehdä tapahtumien edetessä. Näitä yksityiskohtia on myöskin melko helppo säätää myöhemmin kohtausta rakentaessa.

Luovempaa sovittamista vaaditaan kohtausten välille. Visual novel tai elokuva saattaa vain hypätä kohtauksesta toiseen, mutta roolipelissä tämä vähentäisi olennaisesti pelattavuutta ja saisi tapahtumat tuntumaan irrallisilta. Nämä välit ovat myös otollisinta aikaa roolipelille laajentaa kokemusta, ja antaa pelaajan kokea lisää tarinan maailmasta.

Sovitettavan teoksen maailma on kiistatta sovituksessa ratkaiseva osa. Mikäli teos ei sijoitu nykyiseen tai historialliseen omaan maailmaamme, on sen maailman rakenne ja tyyli usein olennainen osa sen viehätystä. Siksi sen perusteisiin tutustumalla saa parhaan kokonaiskuvan, jonka välittää siihen pohjautuvaan peliin. Kun ymmärtää sovellettavan teoksen teemat ja sävyt, on peliin tulevan lisäsisällön väritys niihin sopivaksi lopputulokseltaan huomattavasti toimivampaa.

3.1.2 Esimerkin kohdalla

Hoshimeguri no kansokushan tarinassa on hyvin perinteisiä, roolipelillisiä seikkailun ja kasvutarinan elementtejä. Hope lähtee suurelle matkalle, kohtaa uusia ystäviä ja päätyy mukaan johonkin itseään suurempaan. Tarina etenee roolipelin pelattavuuteen sopivasti jatkuvasti uusiin, toisistaan selkeästi eroaviin paikkoihin; ympäristöt pysyvät vaihtelevina jo lähinnä olemassaolevaan materiaaliin pitäytyessä. Rajatulla alueella tapahtuvan tarinan sovittaminen peliksi ei tarjoa yhtä moninaisia mahdollisuuksia, ja pelinkehittäjä saattaa joutua kehittämään luovia ratkaisuja jottei pelaaja kyllästy samojen maisemien toistoon.

Hoshimeguri no kansokushan maailma on jaettu kuuteen erilliseen alueeseen, joita tarinassa kutsutaan ”tähdiksi”. Jokaisella on oma kulttuurinsa, vaikka maailmalla onkin myös yhtenäinen historia. Itse visual novelin lisäksi maailmasta ja hahmoista löytyy hieman lisätietoa sen virallisilta internet-sivuilta, sekä tarinan ilmestymisen aikoihin julkaistuista kuudesta kirjasesta.

Tarinan ensimmäinen osio tapahtuu Eterno-tähdellä, joka on kymmenen vuotta sitten tapahtuneesta sodasta edelleen toipuva aavikkoinen paikka. Aavikkoinen teema näkyy myös tähdellä asuvien Hopen ja Cursen pitkistä, ilmavista asuista, ja Eternoon keskittyvän kirjasen lisätarinan yksityiskohdista. Aavikkoteema on selkeä yleistää ja jakaa virallisen tiedon epäselvemmiksi jättämillekin alueille: jatkuva auringonpaiste, silmänkantamattomiin jatkuvat hiekkadyynit ja keitaiden ympärille keskittyvä asutus tulevat varmasti ensimmäisinä useimpien mieleen. Yksityiskohtia ja lisäinspiraatiota on hyvä lähteä hakemaan esimerkiksi oikean elämän aavikkoisilta alueilta, erityisesti arkkitehtuuristen ja muiden käytännönläheisten asioiden aloilla.

Tarinassa ei varsinaisesti mainita minkäänlaisten hirviöiden olemassaoloa, mikä on melko rajoittavaa vastustajagallerian kannalta. Mukana on kuitenkin selkeästi yliluonnollisia elementtejä, kuten maailman taustatarinassa oleva toiveita täyttävä jalokivi sekä lohikäärme, joten pienempien hirviöiden tai kenties ”hirviömaisten luontokappaleiden” käyttö ei tuntuisi lainkaan sopimattomalta. Esimerkiksi ahman kokoinen skorpioni tai aggressiivinen käärme ovat hyvin tyypillisiä roolipelivihollisia aavikkoalueilla, ja sopisivat hyvin Eternon hiekoille.

Erilaiset rosvot ja ryövärit ovat myöskin hyvin yleisiä vastustajia, ja sodasta kärsineen Eternon mailla paikalliset ovat näin epätoivoisiksi ryhtyneet – hahmot toteavat yleisen järjestyksen ja turvallisuuden tilan olevan huono, ja Coda joutuukin tarinassa varkauden uhriksi.

3.2. Tutkimusmatkailu ja tehtävät

Roolipelin etenemisen voisi katsoa koostuvan tarinaan liittyvien tavoitteiden saavuttamisesta, sekä näiden väliin jäävien vapaaehtoisten sivutehtävien toteuttamisesta. Näiden tavoitteiden löytäminen ja toteuttaminen vaatii pelin maailmassa kulkemista, ympäristöön tutustumista ja hahmoille puhumista (Adams & Rollings, 2006). Hahmojen kommentit sekä maailman ja matkojen kokeminen ja näkeminen rakentavat pelaajalle kuvaa eheästä, elävästä maailmasta (J-U-I-C-E, 2020).

3.2.1 Yleisellä tasolla

Olemassaolevaan maailmaan sijoittuvaa roolipeliä tehdessä, oli päätarina sitten sovitettu tai peliä varten kirjoitettu, joutuu sivutarinoita ja ympäristöä lähes väistämättä kehittämään lisää. Suoraviivaista tarinaa seurattaessa tällaiset ylimääräiset sivukujat tuntuivat turhilta ja turhauttavilta, kun taas toisaalta peli saattaa tuntua tyhjältä, jos ympäristön kanssa ei pääse juuri vuorovaikutukseen.

Kuten J-U-I-C-E (2020) toteaa, mitä paremmat tehtävät, sitä parempi roolipeli; niistä rakentuu pelin mielekkyys (J-U-I-C-E, 2020).

Joskus sivutehtävät ovat vain irrallista lisäsisältöä, kertoen lyhyitä omia tarinoitaan taikka vain mahdollistaen pelaajalle resurssien tai kokemusten keräämistä. Toisaalta ne voivat myös vaikuttaa pelin maailmaan laajemmin, avaten pelaajalle uusia alueita, tehtäviä tai pääjuoneen liittyvää taustatarinaa. Esimerkiksi *Tales of Symphonia*-pelissä (Namco, 2003) erään kaupungin tuhouduttua pelaaja voi auttaa paikallisia rakentamaan kaupungin uudelleen. Tämä ei vaikuta pääjuoneen, mutta kaupungin nouseminen takaisin loistonsa raunioista ja hahmojen kiitollisuus avusta antavat pelaajalle tunteen, että hän on saavuttanut jotakin, tehnyt jotakin merkityksellistä. Kaupungin laajeneminen mahdollistaa myös pelaajalle joitain lisätehtäviä, sekä avaa paikalliset kaupat uudelleen tarvikkeita kaipaavien pelaajien tarpeisiin.

Karamian (2018, 6) listaa tyypillisimpien tehtävätyyppien olevan vihollisten (usein hirviöiden) päihittäminen, tietokoneen ohjaamien hahmojen pelastaminen, esineiden etsiminen ja toimittaminen sekä paikkakohtaisten ongelmien ratkaisu, esimerkiksi kuinka avata etenemisen estävä lukittu ovi (Karamian, 2018, 6). Näiden määrän ja syvyyden kanssa kannattaa kuitenkin olla tarkkana. Tai_MT (2018) esittää sivutehtävien lisäämisen filosofiaksi, että niitä tulisi luoda peliin vain, jos sillä on tarina kerrottavana; ei koskaan vain verukkeena laittaa pelaaja tekemään jotain palkinnon eteen (Tai_MT, 2018).

3.2.2 Esimerkin kohdalla

Tarinan päähenkilö Hopon kuvataan olevan avulias nuorimies, joka pyrkii ”auttamaan vähintään yhtä ihmistä joka päivä.” Tältä pohjalta on helppo uskoa, että hahmo lähtisi suorittamaan vähintäänkin osan roolipelissä tyypillisistä sivutehtävistä.

Yksinkertaisia avustustehtäviä voisivat olla aavikkoisella seudulla esimerkiksi veden noutaminen, taikka keitaan puolustaminen. Hopon kotikylässä pelaajan voisi laittaa tekemään näitä muutaman, jotta peli saa esiteltyä tehtävien tyyppejä

ja toiminnallisuutta, ja pelaaja tietää etsiä niitä myöhemminkin. Sydney Baty (2020) selittää pelin nautittavuuden tulevan juonen ja interaktiivisuuden yhdistelmästä, ja tällainen naapureiden auttaminen ennen lähtöä loisi pelaajalle yhteisön tuntua näiden hahmojen kanssa, ja eteenpäin jatkaessa pelaaja kokisi Hopen mukana tätä tutun taakse jättämisen, ja seikkailun alkamisen tunnelmaa (Baty, 2020). Koska hahmot tuntevat Hopen ennalta, dialogiin ja tehtäviin saisi myös hyvin hahmon yleisen esittelyn lisäksi ujutettua viittauksia ja pientä, peli-originaalia lisätietoa Hopen ja Cursen elämästä kylässä ja suhteesta paikallisiin.

Hopen matka jatkuu Eternon suurimpaan kaupunkiin aavikon halki. Karuna alueella täältä olettaisi löytyvän vähemmän sivutehtäviä, varsinkin juonellisia, ja vihollisten kohtaaminen nousee suurempaan osaan interaktiivisuudesta. Pieniä, ”siirrä nämä kivet jotta pääset niiden ohi” -tyyppisiä ongelmia saattaisi sielläkin tulla vastaan.

Isommassa kaupungissa suurin osa hahmoista ei olisi enää Hopelle tuttuja, ja tarinaa sisältävien sivutehtävien fokus siirtyisi luonnollisesti ympäristön mukana laajemmaksi. Täällä sivutehtävät voisivat käsitellä Eternon jälleenrakennusta ja toipumista, ja muiden tähtien kanssa tehtävän kaupankäynnin vähyyttä ja elpymistä.

3.3 Esineet ja inventaario

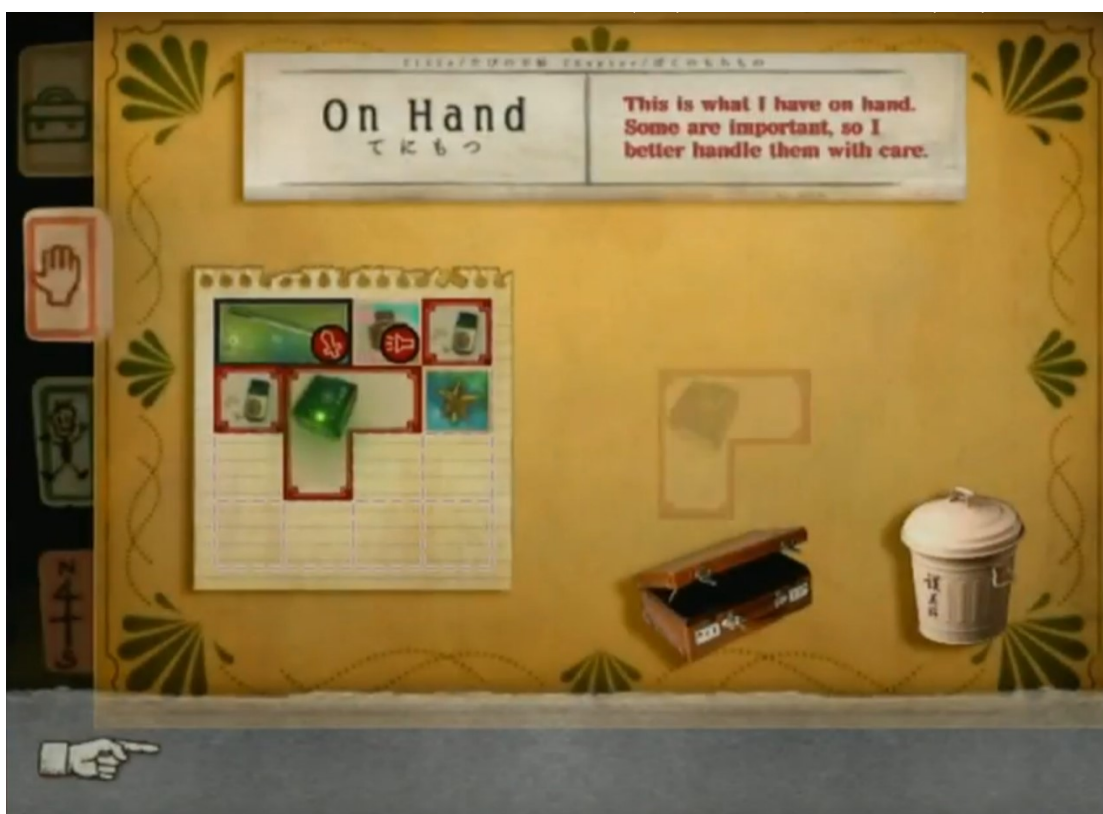
Esineet roolipeleissä voi jakaa karkeasti kolmeen kategoriaan. Varusteet, kuten vaatteet ja aseet; tärkeät esineet, esimerkiksi juonelle oleellinen medaljonki, sekä käyttöesineet, sisältäen esimerkiksi hahmojen terveyttä palauttavia ruokia tai hirviöitä karkoittavia suihkeita (Karamian, 2018, 198).

3.3.1 Yleisellä tasolla

Pelistä riippuen varusteita joko ostetaan kaupungeista niitä myyviltä hahmoilta, taikka löydetään ympäristöstä, esimerkiksi aarrearkuista (Karamian, 2018, 23).

Varusteiden päivittäminen pelin mukana auttaa pelaajaa pysymään tarpeeksi vahvana vihollisten kokoavaa vaikeustasoa vastaavasti.

Joissain roolipeleissä varusteiden vaihtaminen vaikuttaa hahmon ulkonäköön, joissain taas hahmo näyttää samalta varusteista riippumatta, joten niiden päivitys ei vaikuta hahmon estetiikkaan. Ensimmäinen on yleisempää länsimaisissa roolipeleissä, jotka myös useammin pyrkivät simuloimaan realistista esinevarastoa rajaamalla esimerkiksi painon mukaan paljonko esineitä pelaaja voi kokonaisuudessaan kuljettaa kerralla (Adams & Rollings, 2003, 362). Kuvan 2 *Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon* rajoittaa pelaajan käytössä kerralla olevien esineiden määrää painon sijaan niiden koon mukaan.



KUVA 2. *Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon* ja inventaario.

Japanilaisissa roolipeleissä usein asetetaan hahmolle suunniteltu tietty ulkoasu etusijalle, ja inventaarion rajaaminen on usein esinekohtaista – pelaaja voi huoletta poimia mukaan kaikki erilaiset matkalla tulevat esineet, mutta tiettyä esinettä mahtuu mukaan vain rajattu määrä.

Juonelle tärkeät esineet ovat useasti mukana lähinnä niin sanotusti näön vuoksi; pelaaja ei itse voi käyttää niitä, niillä ei ole käytännön pelimekaanisia toimintoja, ja esineet lisätään ja poistetaan inventaariosta automaattisesti.

3.3.2 Esimerkin kohdalla

Hoshimeguri no kansokushan hahmoilla on hyvin tietyt visuaaliset ulkoasut, joten lähestymistapa, jossa varusteet eivät vaikuta hahmon ulkonäköön, lienee toimivampi valinta. Lisähyötynä tämä vähentää pelin varustesuunnittelun visuaalisia tarpeita. Hope lyöttäytyy Eternon osion lopussa kauppiasten mukaan, jolloin pelaajalla olisi helppo pääsy ostamaan huokeita varusteita; toisaalta sodan riepomasta Eternosta voisi löytyä helposti vanhoja sotilaiden tarvikkeita ympäristöä tutkimalla. Tämä varusteiden hankkimistapa kuitenkin hankaloituisi muille tähdille jatkettaessa, joten varusteiden hankkiminen pääasialla ostamalla on hyvinkin pitkällä tähtäimellä toimivampi valinta. Molempia voi myös yhdistellä – Eternolla varusteita löydetään, mutta seuraavalle tähdelle siirtyessä hahmot huomauttavat, että muualla ne joutuu ostamaan.

Yksi, kieltämättä lisätyötä aiheuttava vaihtoehto olisi ottaa pelilliseen rooliin Hopen kotikylän rooli sepän oppipoikana. Pelaaja voisi itse takoa hahmoille uusia aseita löydetyistä materiaaleista. Materiaalien kerääminen tulisi kuitenkin todennäköisesti tehdä melko helpoksi, jottei pelaaja turhaudu, jos hän joutuu pitkään toistamaan samoja tehtäviä vain näiden materiaalien eteen.

Selkeä esimerkki juonelle tärkeästä esineestä on Hopen aina mukanaan pitämä, Curselta saamansa jalokivi. Tämä riipus mainitaan tarinassa muutamaan otteeseen, mutta Hope pitää sen piilossa muilta, eikä sillä ole selkeitä käytännön vaikutuksia. Jalokiviriipus voisi toimia myös varusteena, jota ei voi korvata toisella Hopen varusteissa.

Parannusesineistä tarinassa on vain pikainen maininta, mutta sekin riittää; Hope pakkaa tavaroitaan ennen seikkailuun lähtöä, ja mainitsee ottavansa mukaan parantavia yrtejä. Pieni tarkentaminen, kuten muutaman erillisen

nimen kehittäminen eri yritysryhmissä lienee tarpeellista, mutta näin selkeä yhteys tarinan valmiin materiaalin ja yleisten roolipeliesineiden välillä on helposti hyödynnettävissä.

3.4 Taistelu

3.4.1 Yleisellä tasolla

Roolipeleillä on kullakin oma yksilöllinen taistelumekaniikkansa, mutta niitä voidaan lajitella esimerkiksi ajan kulun taikka liikkumisvapauksien perusteella. Myöskin niiden esiintymistapa ja -tyyli vaihtelevat.

Vuoropohjainen taistelu on klassisempi tyyli, jonka etuna on nostaa strateginen lähestymistapa tapahtumien keskiöön antamalla pelaajalle aikaa ajatella, ja tämän myötä myös vaatimalla sen käyttöä (Wikipedia). Pelaaja ohjaa omia hahmojaan vuorotellen tietokoneen ohjastamien vastustajien kanssa; vuorot saattavat tapahtua joko kaikki yhden osapuolen hahmot kerralla, taikka hahmojen nopeudesta riippuen limittäin yksi kerrallaan. Esimerkiksi *Golden Sun*-peleissä (Camelot Software Planning, 2001-2010) taistelu tapahtuu tiukasti tietyssä järjestyksessä: pelaajan hahmot vuorotellen etukäteen määritellyssä järjestyksessä, sitten vihollisten vuoro, ja tämä toistuu taistelun ratkeamiseen asti. *Final Fantasy X* (Square, 2001) taas limittää osapuolten toimintoja: nopea hahmo voi saada usean vuoron samassa ajassa, kun hitaampi toimii vain kerran, ja hahmojen välissä voi olla vastustajien vuoroja.

Reaaliaikainen taistelu korostaa nopeita ratkaisuja, ja tilanteet saattavat muuttua nopeaan tahtiin. Näissä toimintapeleistä osin lainatuissa järjestelmissä pelaaja ohjaa usein vain yhtä hahmoa, vaikka mukana olisikin useampiakin samalla puolella olevia hahmoja – monen toimintaan olisi ihmisen vaikea ellei mahdoton ohjata yht'aikaa, joten tietokone ohjaa pelaajan tukijoita. Esimerkiksi *Tales of*-sarjan pelit pohjautuvat tähän.

Pelaajan liikkumisvapaus taistelun aikana voi tuoda mukaan omat taktiset elementtinsä. Jos hahmot pysyvät pääosin paikoillaan, toiminta pysyy tältä osin

yksinkertaisempaan. Tätä ratkaisua käytetään pääosin vuoropohjaisissa peleissä. *Baten Kaitos* (Monolith Soft ja tri-Crescendo, 2003) on tästä hieman hybridiesimerkki, sillä pelin alkaessa se on täysin vuoropohjainen, mutta vaikeustason noustessa pelaajan edetessä peli alkaa rajoittaa pelaajan miettimisaikaa. Hahmojen sijainti taistelussa ei sen sijaan vaikuta niiden kulkuun mitenkään; monista vuoropohjaisista peleistä poiketen *Baten Kaitosista* puuttuvat täysin myös useampaan hahmoon kerralla vaikuttavat kyvyt.

Jos pelaaja voi vaikuttaa hahmojensa sijaintiin, tämä nousee usein heti merkittäväksi tekijäksi taistelun kulussa. Onko hahmo tarpeeksi lähellä vihollista hyökätäkseen? Voiko vihollinen osua useampaan pelaajan hahmoon kerralla? Onko vastustajan lyöminen selkään, piilossa tämän katseelta, tehokkaampaa kuin suoraan edestä? Ehkäpä kaksi vierekkäin seisovaa hahmoa voivat tehdä yhteistyötä ja käyttää erikoiskykyä, joka ei muulloin ole käytettävissä.

Vanhemmissa roolipeleissä on tyypillistä, että taistelut alkavat kuin tyhjästä pelaajan edetessä esimerkiksi hirviöiden asuttamassa metsässä (Harris, 2009). Suurelta osin tämä on johtunut teknologisista rajoituksista, ja nykyään tähän järjestelyyn päätyminen saattaa olla vain nostalgian vuoksi. Kuten Debter (2010) mainitsee, vihollisten näkyminen pelaajan edetessä ympäristössä tarjoaa mahdollisuuden välttää taisteluita ja vähentää turhautumista, erityisesti jos peli vaatii samalla alueella kulkemista useamman kerran (Debter, 2010).

Toinen pelien teknologisen kehityksen vähentämä ratkaisu on pelin muusta ympäristöstä irrallinen "taistelukenttä" (Adams & Rollings 2003). Pelin näkymä vaihtuu kokonaan mukautuakseen muuttuneisiin pelimekaanisiin tarpeisiin – taistelussa vaadittavat spesifit toiminnot olisi hankala sulauttaa yhteen muiden mekaniikkojen kanssa tekemättä molemmista hyvin kömpelöitä. Käyttöliittymä ja usein koko graafinen ilme muuttuvat, ja palaavat "seikkailumuotoon" taistelun ratkettua, kuten kuvien 3 ja 4 *Golden Sun: The Lost Age*ssa.



KUVA 3 ja 4. *Golden Sun: The Lost Age* perus-seikkailunäkymä, sekä taistelussa hieman lähempää kuvatut hahmot.

Uudemmissa roolipeleissä, erityisesti 3D-peleissä, kenttä pysyy usein samana, ja vain UI ja pelaajan käytössä olevat toiminnot muuttuvat (Adams & Rollings 2003). Ohjelmoinnin kannalta tämä on vaikeampaa toteuttaa, ja ratkaisu pitää myös ottaa huomioon kenttäsuunnittelussa; pelaaja sen sijaan saattaa kokea tämän sujuvampana, kun maailma hänen ympärillään ei muutu yhtä radikaalisti näkymien välillä.

3.4.2 Esimerkin kohdalla

Työn esimerkksiovituksessa tarkoituksena on projektin skaalan takia tehdä ”klassisen” tyylinen peli; vuoropohjainen mekaniikka on hieman vähemmän monimutkainen toteuttaa, ja taistelujen eristäminen ympäristöistä helpottaa kenttäsuunnittelua, kontrolleja ja käyttöliittymän suunnittelua.

Hahmojen sijainnin vaikutus lienee perusteltua jättää pois, taikka pysyä esimerkiksi varhaisempien *Final Fantasyjen* käyttämässä eturivi-takarivi-jaottelussa. Edempänä seisova hahmo tekee enemmän vahinkoa, koska sen katsotaan yltävän vastustajiin paremmin; taaemmas jättäytyvä hahmo taas yltää heikommin iskemään vihollisiin, mutta ottaa myös itse vähemmän vahinkoa.

Taistelun toteuttaminen eri näkökulmasta kuin muu peli vaatii tietenkin pelin graafiselta puolelta hieman enemmän, kun eri näkymä varten tarvitaan omat karttansa, ja mahdollisesti myös hahmojen grafiikat saattaa olla tarve toteuttaa eri yksityiskohtiin riittäväillä tasoilla. Taistelun vaatima hahmojen animoinnin

määrä on syytä miettiä tarkkaan. Täysin liikkumattomat hahmot näyttävät luonnottomilta, mutta yksityiskohtaiset, monimutkaiset animaatiot joka hyökkäykselle vaatisivat aivan liikaa resursseja projektin skaalaan verrattuna.

3.5 Hahmojen kyvyt, taidot, tasot ja kokemus

Pelin tyyppistä riippuen niissä etenemiseen käytetään usein hahmojen eri tyyppisiä taitoja, joko ympäristössä esteiden ylittämiseen, taikka taistelussa vihollisten päihittämiseen. Erityisesti roolipelissä näiden kykyjen määrä lisääntyy pelaajan edetessä pelissä pidemmälle, kun hahmot kasvavat ja oppivat uutta.

3.5.1 Yleisellä tasolla

Sen lisäksi, että pelaaja asettuu jonkin hahmon rooliin, roolipeleissä on usein jaettu myös hahmoille eri tyyppisiä rooleja – erityisesti taisteluja varten. Björk ja Zagal (2018, 9) nimeävät näiden mekaniikkojen ”pyhän kolminaisuuden” olevan tankki, parantaja ja hyökkääjä (Björk ja Zagal, 2018, 9). Tankki-tyyppinen hahmo hoitaa tiimin puolustuksen ja pitää muut hahmot turvassa. Parantaja, kuten nimestä voi päätellä, parantaa muita hahmoja, ja hyökkääjän tehtävä on päihittää vastustajat.

Toinen yleinen kolmeen jaettu sovellus, jonka Adams (2010, 465) esittelee, on soturi, maagi ja varas, jossa soturi edelleen hoitaa puolustustehtävät, mutta maagi voi olla parantaja, hyökkääviä taikoja tekevä velho, taikka molempia (Adams, 2010, 465). Varas ei välttämättä kirjaimellisesti varasta mitään, vaikka tämä onkin yksi tyyppin mahdollisista kyvyistä – taistelussa tai sen ulkopuolella. Roolille on ominaista nopeus ja ketteruus; pelistä riippuen varashahmo saattaa esimerkiksi liikkua ripeämmin, hyökätä useammin tai käyttää vihollisen puolustuksen läpäiseviä erikoiskykyjä.

Tankkien ja soturien kykyihin kuuluu, pelin taistelutyyppistä riippuen, erilaisia tapoja vetää vihollisen huomio puoleensa, nostaa omaa puolustustaan iskujen

kestämiseksi ja rajoittaa vihollisen hyökkäystehoa. Useampaa tehtävää ajavat soturit myös hyökkäävät, pääosin fyysisin miekka-, kirves- tai keihäsiskuin. Hahmotyyppin kykyihin saattaa kuulua myös esimerkiksi vihollisen hetkellinen tainnuttaminen vaikkapa kilvellä lyömällä, taikka vastustajien hyökkäysvoiman laskeminen rajoitetun aikaa.

Parantajat kykenevät usein terveyden palauttamisen lisäksi nostamaan muiden hahmojen hyökkäys- tai puolustustasoja, nopeutta tai kykyjen palautumista tai suojaamaan vahingollisilta tiloilta, kuten myrkytykseltä (Wirtz, 2021). Hyökkäävämpien velhojen arsenaaliin kuuluu usein useampien vihollisten vahingoittaminen kerralla tai muiden haittojen, kuten edellämainitun myrkytyksen, niille aiheuttaminen.

Maagit tyypillisesti kykenevät tekemään suuria määriä vahinkoa kerralla, mahdollisesti taikojen elementaaliominaisuuksien avustamana. Tämän hintana on usein taikojen hitaus, jonkinlaisten manapisteiden kulutus ja maagin heikko puolustus, minkä takia tankki- tai soturihahmon puolustus on lähes välttämätöntä kokonaisuuden toimivuuden takaamiseksi (Voorhees, 2009).

Varashahmojen kykyihin saattaa kuulua vihollisten esineiden tai varusteiden varastaminen, millä voi täydentää omien käytettävien esineiden varastoaan, taikka heikentää vihollista. Hahmotyyppin hyökkäykset ovat harvoin puhtaassa voimassa mitattuna yhtä tehokkaita kuin soturien tai maagien, mutta niitä saattaa pystyä käyttämään useammin, taikka hahmolla voi olla kyky ohittaa vihollisen puolustus iskemällä sen panssarin rakoihin. Hahmotyyppin alle kuuluvat erilaiset salamyhkäisiä tai vähemmän kunniallisia keinoja hyödyntävät hahmot, jotka voivat esimerkiksi tehdä lisävahinkoa iskemällä vihollista selkään piilouduttuaan varjoihin (Wirtz, 2021).

Roolipelin viehätykseen tyypillisesti kuuluu hahmojen kasvaminen pelin edetessä. Osittain tämä voi olla juonen mukana tapahtuvaa hahmon tarinallista kehitystä, mutta useimmiten myöskin hahmon pelimekaanillista vahvistumista. Hahmot keräävät kokemuspisteitä, useimmiten taisteluista, joissain peleissä myöskin tehtävien suorittamisesta tai muista kokemuksista, kuten kuvan 5 *Dragon Age Inquisition*issa jopa vain ympäristöä tutkimalla.



KUVA 5. Dragon Age -peleissä ympäristön tutkiminen kerryttää pieniä määriä kokemuspisteitä.

Pisteiden kertyessä hahmot tai hahmojen kyvyt saavat uusia tasoja. Pelistä riippuen hahmojen ominaisuuksia määrittävät attribuutit saattavat nousta määrättyssä tahdissa, tai peli saattaa antaa pelaajan määrittää, mitä hahmon ominaisuuksia kehittää (Stenström, 32, 2012). Tämä on yleisempää peleissä, joissa päähenkilö on pelaajan määriteltävissä – myös hahmon kasvu on haluttu uskoa pelaajalle kokemuksen täydentämiseksi. Oman hahmon määrittely voi antaa pelaajalle tunteen uniikista pelikokemuksesta ja tilaisuuden pidemmälle erikoistuneisiin taistelutaktiikoihin, mutta haastavammassa peleissä tuo myös mukanaan riskin, että kokematon pelaaja kehittää hahmoaan tasapainottomasti toimimattomaan suuntaan.

3.5.2 Esimerkin kohdalla

Hoshimeguri no kansokushan tarinassa on muutama taistelukohtaus, mutta niitä ei kuvata kovin yksityiskohtaisesti, ja mukana on vain muutama hahmoista. Hahmojen taistelutavat ja -kyvyt on siis peliä varten kehitettävä melko lailla tyhjästä. Näitä voisi lähteä koostamaan muodostamalla ensin hahmoista kattavat profiilit; esimerkiksi hallitsevimmat luonteenpiirteet, ruumiinrakenne, henkilöhistoria sekä mainitut olemassaolevat taidot ja kyvyt. Näitä verrattaisiin muihin samasta tai läheisistä lajityypeistä löytyviin hahmoihin, joiden taistelutyyppien ja numeeristen attribuuttien perusteella voidaan muodostaa jonkinlainen pohja kullekin hahmolle.

Esimerkiksi Fang on pitkä ja harteikas, sekä luonteeltaan melko rempseä; lisäksi hän on Bestian peto-kansaa. Ruumiinrakenteensa perusteella hänen kaltaisensa hahmot ovat tyypillisesti hyvin fyysisiä taistelijoita, ja Fangin luonne ei ole tämän kanssa ristiriidassa. Lisäksi, koska hänellä ei mainita olevan käytössä mitään tiettyä asetta, hahmon voisi hyvin pelissä tyyllitellä jonkinlaisen kamppailulajin harjoittajaksi.

Tämä jättää edelleen auki, minkä tyyppisen kamppailulajin; käyttääkö Fang pääosin potkuja, nyrkkejään, taikka molempia? Onko tyyli nopea vai hidas, hyökkäävä vai puolustava, minkälaisia erikoishyökkäyksiä siihen mahtaisi kuulua? Näihin emme visual novelin tarinasta tai sivumateriaalista löydä vastauksia, joten tiettyä originaliteettia tarvitaan, pohjalla aiemmin tunnistetut, osittain samaa hahmotyyppiä edustavat ratkaisut muista peleistä.

Myös työn alla olevan pelin muut hahmot kannattaa ottaa huomioon. Pelaajan kokemus on huomattavasti monipuolisempi, jos käytettävien hahmojen välillä on selkeitä eroja. Jos jollekin toiselle tarinan hahmolle on todettu sopivan vikkellä, nopeita mutta heikompia iskuja sopiva tyyli, kannattaa Fangin ominaisuudet todennäköisesti suunnata hitaampaan, mutta kerralla enemmän vahinkoa tekevään suuntaan.

Codan hahmon kohdalla täytyy ottaa huomioon pelin yleisen suunnan suhteen tehtyjä valintoja. Jos peliin on päätetty ottaa mukaan taikaelementtejä, vaikka visual novelissa niitä ei suoraan mainita olevan, voisi kokoonpanon tasapainon kannalta olla hyvä valita Codalle maagin rooli. Fangin fyysisen roolin täydentäisivät hyvin ketterämpi hahmo ja maagi, ja hahmojen luonteenpiirteitä verratessa perinteisesti hieman älykömmäksi kuvattu maagityyppi sopii pääkolmikosta Codalle paremmin. Hänen vastuullisuuteensa sopii hyvin osata perus-parannustaikoja, joita taistelussa tullaan tarvitsemaan.

Hahmojen välille suunnitellun tasapainon ja pelin yleisen vaikeustason kannalta pelissä voi olla hyvä jättää minimiin pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa hahmojen kykyjen ja ominaisuuksien kasvuun ja kasvun järjekestykseen.

Hahmojen tasoerojen kanssa voi olla hyvä pohtia, paljonko niiden halutaan antaa vaikuttaa. Hopen lyöttäytyessä Burst Roarin mukaan Coda, ja erityisesti Fang, ovat tietenkin tarinan näkökulmasta paljon kokeneempia – mutta vaikuttaako tämän heijastuminen pelimekaniikkaan liikaa hahmojen tasapainoon? Toisaalta liikaa ristiriidassa olevat tarinan antama kuva hahmosta, ja hahmo pelimekaniikkojen kannalta koettuna, voivat rikkoa pelaajan kokonaiskuvaa ja pelin maailmaan eläytymistä. Tätä voidaan yrittää kuvastaa esimerkiksi antamalla hahmojen tehokkuudelle pelaajan huomattavissa oleva, mutta ei liian merkittävä ero.

Toinen tapa voisi olla antaa hahmoille aluksi isompi ero, mutta Hopen taso kohoaa nopeammin – hän oppii nopeasti uutta päästessään viimein kokemaan enemmän, ja vähitellen ottaa kiinni toiset hahmot.

3.6 Käyttöliittymä ja grafiikat

Käyttöliittymä viittaa kaikkiin pelin osiin, joiden kautta pelaaja ohjaa toimintaansa pelissä. Kaikki visuaalisesti pelissä esitetty on pelin grafiikkaa.

3.6.1 Yleisellä tasolla

Hyvän käyttöliittymän varmin merkki on, jos pelaaja ei kiinnitä siihen mitään huomiota. Tällöin se toimii sujuvasti, tarjoaa kaiken pelaajan tarvitseman ja edistää pelin viihdyttävyyttä.

Tiettyjen asioiden olisi hyvä olla, jos ei koko ajan näkyvillä, niin helposti pelaajan esiin saatavissa (Quintans, 2013). Seikkailutilassa tällaisia ovat esimerkiksi hahmojen senhetkinen terveys, käytettävissä olevat taidot ja pääsy inventaarioon (Karamian 2018, 19). Moderneissa peleissä yleinen, pelaajaa helpottava ominaisuus on myös tarvitessa muistuttaa pelaajaa seuraavasta tarinan vaatimasta tehtävästä.

Pelin alueiden koosta riippuen kartta voi olla korvaamaton apu suunnistuksessa, oli sen tyyli sitten vain näyttää ympäristön kulkuväylät tai osoittaa tarkemmin alueen kaupat, sivutehtävät ja muut tärkeät maamerkit. Kartan voi joko integroida käyttöliittymään sen tarkemmin selittelemättä, hahmot voivat löytää tai saada alueen kartan jonka jälkeen se on käytettävissä, tai kartta saattaa piirtyä pelaajan edetessä - merkitä muistiin, mitä hän on nähnyt.

Käyttöliittymän tulee olla selkeä, ja koska roolipelissä pelaajalla saattaa olla käytössään paljon tietoa, kykyjä ja esineitä, on sen jäsentämisen pohtiminen etukäteen lähes välttämätöntä.

Tietty tyylittely käyttöliittymän grafiikoissa tuo niihin persoonallisuutta, mutta selkeys ja käytettävyys kannattaa pitää etusijalla. Kaiken oleellisen täytyy olla löydettävissä ja luettavissa (Bradley, 2017).

Grafiikoissa suuri vaikuttava tekijä on pelin skaala. Valmiit assetit mahdollistavat melko realistiset grafiikat ovat pienemmän skaalan pelillekin, mikäli budjetti siihen riittää. Yksilöllisempi graafinen tyyli, erityisesti 3D-grafiikoiden ollessa kyseessä, vaatii jo tiimin sisäistä osaamista. Kuten Byford (2014) mainitsee, indie-pelien kuten pienen roolipeliprojektin on helppo päätyä 2D-pikselityyliin, joka vaatii vähemmän yksityiskohtaista työtä, ja valmiita asetteja on laajalti tarjolla (Byford 2014). "Vanhanaikaisuudestaan" huolimatta pikseligrafiikat nauttivat laajaa suosiota, osittain nostalgisuutensa ansiosta, osittain koska niissä voidaan monin tavoin yhdistää toimivuus ja tyylikkyys.

3.6.2 Esimerkin kohdalla

Grafiikan suhteen halutaan noudattaa alkuperäisen visual novelin ilmettä niin pitkälle kuin mahdollista. Hahmoilla on tietyt ulkonäölliset piirteet, joita tietenkin voidaan hieman yksinkertaistaa etenkin kartalla liikkuvien spritejen osilta. Visual novelissa on lisäksi kullakin tähdellä oma hahmojen takana näkyvä taustakuva, joka auttaa kuvausten lisäksi hahmottamaan alueen yleistä tunnelmaa. Näiden yksittäisten taustakuvien lisäksi visual novel antaa kuitenkin hyvin vähän

materiaalia visuaalisella tasolla. Kuvissa näkyy hyvin vähän rakennuksia; etenkin Eternon taustakuva on lähinnä hiekkaa.

Projektin skaalan rajallisuuden ja käytössä olevien työkalujen pohjalta 2D-pikseligrafiikka lieneeärkevin valinta. Suoraan käytettävissä olevia tai sovellettavia asetteja on valmiiksi saatavilla. Lisäksi nostalginen tyyli tukee projektissa haettua "klassisen roolipelin" tunnetta.

Kuvissa 6 ja 7 näkyviä visual novelin ja tarinaan liittyvän tapahtumanäkymän elementtejä voi joissain määrin hyödyntää roolipelin käyttöliittymän graafisen puolen suunnittelussa. Nämä tuskin kattavat kaikkia peliin tarvitsemiamme alueita, joten jonkin verran on improvisoitava.



KUVA 6 ja 7. IDOLiSH7:n Hoshimeguri no Kansokusha -tapahtumaan liittyvää käyttöliittymää, josta voidaan kierrättää visuaalisia elementtejä esimerkiksi roolipelin valikoihin.

4 AUKKOJEN TÄYTTÖ, YLIMÄÄRÄISEN KARSIMINEN

Kun roolipelin perustavat osat on käyty läpi esimerkkiprojektin kannalta, on pelistä muodostunut alustava kokonaiskuva. Samalla on kuitenkin huomattu, että kaikkia roolipelin vaatimia yksityiskohtia ei voida suoraan johtaa alkuperäisteoksesta. Pelin toteuttamiseksi nämä kuitenkin täytyy jollain tavoin määritellä, joten tarvitaan muita tapoja pitää kokonaisuus yhtenäisenä.

4.1 Vertailukohde: fantasiatarinat

Mahdollisuudet lainata muista fantasiatarinoista riippuvat pitkälti tarinan mediasta. Soveltavampaa peliä tehdessä kirjoista voi saada ideoita ja vinkkejä juonta varten. Esimerkkiprojektin tapauksessa niistä on tässä mielessä vähemmän hyötyä, sillä tarina on jo valmiina. Yksityiskohtia hahmojen kykyihin ja kehitykseen niistä voi silti poimia, sekä kenties ideoita mekaniikkojen taustalle tai sivutehtäviin. Yleistä fantasiatunnelmaa tai materiaalia aukkojen paikkaukseen maailmanrakennuksessa voi myöskin hyvin löytää kirjoista.

4.2 Vertailukohde: muut RPGt

Ideota voi hakea esimerkiksi muista roolipeleistä, tai kyseessä olevasta puutteesta riippuen muista peleistä. Tehtävä helpottuu, jos löytää pelejä, joissa on samantyyppisiä alueita, teemoja tai muita haetulle yksityiskohdalle kontekstia antavia tekijöitä.

Erityisesti roolipeleistä referoidessa kannattaa kiinnittää huomiota puoliin, joita muista medioista ei löydy kenties lainkaan – pelimekaniikkojen mahdollistamat ja vaatimat tekijät. Aavikon hiekoilla pelaajaa ovat vastassa erilaiset hirviöskorpionit, korppikotkat, bandiitit ja elävät kaktukset. Mitkä näistä sopivat sovitettavan alkuperäisteoksen maailmaan?

Monet roolipelit sisällyttävät aavikkoalueelle uniikin mekaniikan edustamaan, kuinka vaikeaksi alueen kuumuus tekee siellä kulkemisen. Myös hiekkamyrsky voi ajaa saman asian, kuten kuvan 8 *Pokémon Sapphiressa*.



KUVA 8. *Pokémon Sapphiressa* aavikkoalueella syvä hiekka hidastaa kulkua, ja taisteluissa raivoaa hiekkamyrsky.

Halutaanko tehtävään pelisovitukseen tällaista ominaisuutta, ja kuinka paljon sen halutaan hankaloittavan pelaajan etenemistä? Kuinka työläs se olisi toteuttaa vain yhden alueen vuoksi?

Myös sivutehtävien suhteen voi olla hyvä verrata olemassaoleviin peleihin. Minkälaisia tehtäviä alueella annetaan pelaajan suoritettavaksi? Ovatko ne alueelle ja sen hahmoille suunniteltuja, vai vain geneerisiä mistä tahansa löytyviä tusinatehtäviä? Tietylle alueelle tarkoituksella kohdistetut tehtävät luovat alueille enemmän omaa persoonallisuutta, ja pitävät kokemuksen pelaajalle raikkaampana ja elävämpänä, mutta tuovat tietysti oman työnsä suunnittelun osalta.

Hoshimeguri no kansokushan alun aavikkoalueen kanssa hyödyllisimpiä ovat todennäköisesti tietenkin aavikot, keitaat ja näiden lähellä sijaitsevat kaupungit ja kylät. Mahdollisimman osuvan tuloksen saamiseksi huomioon tulee silti ottaa muitakin tekijöitä. *Wild ARMs* -pelit tapahtuvat lähes kokonaan aavikkoisilla alueilla, mutta koska niiden tyyli on muuten enemmän "Villi länsi" kuin fantasia, eivät niiden urbaanit ja sosiologiset ratkaisut kenties ole parhaita vaihtoehtoja työn esimerkkitaustassa.

Toisin kuin pidemmälle erikoistuneet alueet, kuten ”öinen vetten päälle rakennettu taiteiden kaupunki”, aavikkomaan tarpeisiin on melko helppoa löytää mahdollisia lähteitä. Poissulkevia kriteereitä ei ole monia, ja aavikko on erityislaatuudessaan hyvin yleinen paikka löytää roolipelistä; esimerkiksi *Tales of*-sarjan lähes joka pelistä löytyy aavikko ja siltä keidaskaupunki, kuten kuvan 9 *Tales of Vesperian* (Bandai Namco, 2008) Mantaic. Kuvan 10 *Baten Kaitos* (Monolith Soft ja tri-Crescendo, 2003) korkeine puumaisine asumuksineen sen sijaan vaatii, että tämän tyyppiset ratkaisut sopivat pelin maailmankuvaan teknologisesti tai fantaominaisuuksien kautta.



KUVA 9. *Tales of Vesperian* Mantaic on melko tyypillinen keidaskaupunki roolipelissä.



KUVA 10. *Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Oceanin* Azha voi aavikkosesta olemuksestaan huolimatta olla turhan persoonallinen ollakseen helposti lainattavissa muihin peleihin.

4.3 Vertailukohde: muut pelit

Koska tarkoitus ei ole suoraan kopioida muilta vaan etsiä ideoita ja inspiraatiota, ei referenssinä toimivien pelien tarvitse edustaa samaa genreä kuin projektin tavoite. Tällöin sovelluksen tarve kuitenkin jälleen kasvaa, sillä pelimekaniikkojen muuttuessa myös pelin viehätys vaihtuu, eikä sama tehtävä välttämättä tunnu enää mielekkäältä, tai ole mahdollinen toteuttaa. Esimerkiksi tasohyppelypelin vaatima ympäristön navigointi useammassa ulottuvuudessa ei luonnistu 2D-roolipelissä mekaniikkoja radikaalisti muuttamatta. Kuvan 11 *Metal Gear* -sarja tunnetaan hiiviskelyyn rohkaisevista pelimekaniikoista, ja koska pelit on rakennettu tämän pohjalta, on näkymättömissä pysymiseen pyrkivä pelityyli usein pelaajalle palkitseva, toisin kuin muihin ominaisuuksiin nojaavassa roolipelissä.



KUVA 11. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*in aavikkohiiviskely ei välttämättä tuntuisi roolipelissä yhtä mielekkäältä, koska pelimekaniikkoja ei ole suunniteltu siihen.

4.4 Vertailukohte: oikea elämä ja historia

Kun haussa on jollakin tasolla uskottava ympäristö, jollainen voisi olla oikeasti olemassa, kannattaa tutustua vastaaviin olemassaoleviin olosuhteisiin. Eritoten fantasiagenren kanssa vapauksia kannattaa myös ottaa, mutta jos pohjana on faktoja, perusta on vahva ja omituisten, immersiota häiritsevien virheiden synty minimoituu.

Hoshimeguri no kansokushan tarina alkaa Eternon aavikolta, joten oikeisiin aavikkoisiin alueisiin ja niiden asutukseen tutustuminen on hyvä lähtökohta. Kaikki elollinen aavikoilla ja niiden läheisyydessä on aikojen saatossa sopeutunut ympäröiviin olosuhteisiin, mistä voidaan päätellä niiden nykyominaisuuksien olevan näillä alueilla elämiseen sopivia. Huacachinan kaupunki Perussa on rakennettu keitaan äärelle (kuva 12), mutta koska kaupunki on nykyään laajalti turistikohte, pitää keinokeinoisten olosuhteiden modernisoituminen ottaa huomioon roolipelin teknologiatasoon sovitettaessa.



KUVA 12. Huacachinan kaupunki Perussa on rakennettu keitaan äärelle.

Millaista arkkitehtuuria alueella suositaan? Ovatko rakennukset korkeita vai matalia, kuinka tiheään niissä on ikkunoita, ja minkä kokoisia? Projektin koosta tietenkin riippuu, kuinka syvälle aiheeseen on hyötyä mennä, mutta joitain perusasioita on hyvä ymmärtää peliympäristön yhteinäisyyden kannalta. Suositaanko ulkopinnoilla tiettyjä värejä? Hyödynnetäänkö kankaita ulkotiloissa? Esimerkiksi Dakhlan keidaskaupungissa (kuva 13) on edelleen paljon vanhoja, historiallisia rakennuksia, joista tutkia näitä seikkoja. Myös ihmisten elintyyli- ja vaatetusratkaisuihin on syytä tutustua, mahdollisesti sekä historiallisesti että moderneihin sovellutuksiin.



KUVA 13. Dakhla on sijainnut keitaan ympärillä Länsi-Saharassa muinaisajoista asti. Vanhojen rakennusten arkkitehtuuri istuu helposti fantasiapeliin.

Roolipeleissä liikutaan usein luonnossa, tai ainakin matkataan sen halki kohteiden välillä. Vaikka moni pelaaja tuskin jää kasvustoa kovin tarkasti tutkimaan, on sen syytä olla jollain tasolla maastoon sopivaa. Onko valitun kaltaiselle alueelle tyypillistä matala pensaskasvusto vai korkea metsä? Onko maasto karua vaiko tiheään ruoho- tai sammalkerroksen peitossa?

Pelin grafiikoiden yksityiskohtaisuus tietenkin ohjaa, kuinka paljon nämä päätökset lopulta näkyvät pelissä. 8-bittiset pikseligrafiikat karsivat yksityiskohtia niin paljon, että tarkkoja pensaslajikkeita lienee turha määritellä. Yleinen värimaailma ja tunnelma on joka tapauksessa määriteltävä suunnittelussa.

4.5 Visual novelin yhteensopimattomat osat

Tarinankerronnan vaihtuessa pois visual novel -formaattista, sen kokemus muuttuu myös olennaisesti. Kohdeformaattissa, vanhantyyppisessä roolipelissä, usein ei ole ääninäyttelyä; sekin on tosin yleistynyt uudemmissa tyyliä edustavissa peleissä. Dialogin uudelleennauhoittaminen ei

esimerkkitapauksessa todennäköisesti ole vaihtoehto – alkuperäisten ääninäyttelijöiden hankkiminen pieneen faniprojektiin ei liene mahdollista, ja uusien näyttelijöiden käyttäminenkin ei ole realistista näin pieneen projektiin. Dialogin täytyy siis joko vastata täysin alkuperäistä, mikä voi formaatin muuttuessa olla joiltain osin kankeaa – taikka ääninäyttely täytyy jättää projektista pois.

Kohtausten taustamusiikki on todennäköisesti siirrettävissä formaattien välillä. Uuttakin musiikkia todennäköisesti tarvitaan kohtiin joita visual novelissa ei ole, kuten juonellisesti merkityksettömiin taisteluihin. Alkuvideon tunnusmusiikki ja video voidaan todennäköisesti pitää mukana sellaisenaan, sillä siihen juuri mikään tarvituista muutoksista ei vaikuta.

Visual novelissa tarinan senhetkinen vuorokaudenaika tai säätila on helppo esittää taustakuvaa muuttamalla (Pratama, Gunarti & Akbar, 2017). Roolipelissä kovin monen ajanhetken valaistus ja esitys tulisi työlääksi toteuttaa, joten se kannattaa rajata vain juonikohtauksiin, jotta vain niiden aikana näkyvät grafiikat tarvitsee toteuttaa eri sävyissä tai sääolosuhteissa.

Pieniin pikselihahmoihin visual novelien kuvituksen ilmeikkyys ei taivu kovin tehokkaasti. Ongelmaa voidaan halutessa kiertää sisällyttämällä dialogilaatikkoon kasvokuva hahmosta, jolla edustaa sillä hetkellä puhuvan hahmon ilmettä.

Juonellisesti, siirryttäessä vapaampaan liikkumiseen lineaarisesta formaatista, saattaa kokemuksen fokus hajautua tai huonosti toteutettuna jopa kadota. Painotus tapahtumien kulussa voi muuttua, kun siirrytään niiden kuvaamisesta tekstinä graafiseen esitykseen – yksityiskohdat voivat hukkua paljouteen, tai jotkut tapahtumat tuntua merkittävämmiltä kuin tarinan kaaren kannalta on tarkoitus. Siksi tapahtumien kulkuun ja juonen kuljetukseen kannattaa kiinnittää huomiota sitä sovittaessa, ja miettiä, mikä kussakin kohtauksessa on olennaista.

5 SOVITUKSEN TYÖMÄÄRÄ JA TYÖN SOVELLETTAVUUS

5.1 Haasteet

Mahdollisten haasteiden pohtiminen ja niihen varautuminen kuuluvat projektin valmistelun olennaisiin vaiheisiin.

Peliprojektia alustavasti suunnitellessa päätyy herkästi aliarvioimaan kokonaisuuteen lopulta vaadittujen assettien määrän. Siksi kaiken tarvittavan materiaalin kartoittaminen voi olennaisesti auttaa resurssien keskittämisessä ja kohteiden karsimisessa. Käytäessä läpi esimerkkiprojektin yksityiskohtia tarkemmin esiin tuli monta seikkaa, jotka projektia päällisin puolin mietittäessä olivat jääneet huomiotta, kuten eri vuorokaudenaikoina tapahtuvien kohtausten mahdollisesti vaatimat muutokset ympäristön grafiikoihin. Mikäli suurempia graafisia muutoksia vaativia kohtauksia ei ole suurta määrää, niiden muuttamista tai siirtämistä kannattaa pohtia, sillä se vähentäisi tarvittavan työn määrää merkittävästi.

Myös yleensäottaen työn määrä tulee pitää mielessä. Esimerkkiprojektia varten oli pohdinnassa esimerkiksi ominaisuus, jonka kautta pelaaja voisi löydetyistä materiaaleista tehdä uusia aseita. Mutta onko ominaisuuteen käytettävän työn ja ajan määrä perusteltua, jos pelin aseita hyödyntävä mekaniikka, taistelu, ei suunnitelman mukaan ole pääosassa? Alkuperäisteoksesta ei myöskään löydy ominaisuuden toteuttamista helpottavaa tietoa, kuten valmiiksi pohdittuja aseita tai juurikaan perusteita lähettää hahmoja etsimään niiden materiaaleja. Siispä ominaisuuden poisjätö jo suunnitteluvaiheessa voi hyvinkin olla paras ratkaisu.

Koska projektin tyyli ja alustavasti siihen suunnitellut ominaisuudet sopivat melko hyvin RPG Maker -ohjelmiston tarjoamiin puitteisiin, on se varteenotettava ehdokas pelin toteutuksessa. Ohjelmisto on suunnattu roolipelin rakentamiseen, joten se tarjoaa työkalut monien olennaisten ominaisuuksien toteuttamiseen. Verrattuna kaiken rakentamiseen itse tyhjästä tämä vähentäisi työmäärää huomattavasti, vaikka joissain yksityiskohdissa saattaa myös joutua tyytymään kompromissiin. Uuden työkalun opettelu vaatii myös tietysti oman aikansa, mutta

valmiiden metodien opettelu melko varmasti on huomattavasti vähemmän aikaavievää, kuin vastaavien toteuttaminen itse. RPG Makerin hyödyntäminen tuo myös käyttöön ohjelmistoa pidempään käyttäneiden luomia oppaita, vapaasti käytettäviä materiaaleja sekä keskustelualueita joissa kysyä neuvoja.

5.2 Työmäärä

Työmäärä on tämänkokoisessa projektissakin huomattava. Tarina itsessään on pääpiirteissään valmiina, mutta se on silti kirjoitettava puhtaaksi pelin käyttämään formaattiin sopivaksi. Dialogi on kirjattava ja kohtausten tapahtumat hyvä kuvailla tarpeeksi yksityiskohtaisesti, että niiden toteuttaminen työkalujen ollessa valmiina kulkee sujuvasti.

Pelattavien alueiden suunnittelu täytyy toteuttaa melko tyhjästä, sillä visual novelin taustat eivät kovin pitkälle tässä auta; taustakuvia on hyvin rajattu määrä ja vain tietystä kulmasta, joten ympäristöä ei voi niiden pohjalta juurikaan rakentaa. Ympäristön toteutus ja testaaminen vievät aikansa, erityisesti jos niihin halutaan sovelluttaa mitään korkeampia kenttäsuunnittelun periaatteita.

Esineiden ja inventaarion toteutuksessa on varmasti viisainta pyrkiä yksinkertaisuuteen; rajata mahdollisuudet selkeisiin, tärkeimpiin esineihin ja toteuttaa nämä. Esineiden toimivuus on tärkeä saada oikein, ja ne vaativat lisäksi todennäköisesti jonkinlaisen esinekuvauksen ja grafiikan, joten tehtävää riittää jo ilman ylimääräistä haastetta. Myös käyttöliittymän kanssa on varmasti paras pyrkiä yksinkertaisuuteen, ja kun toimivuus ja sujuvuus on testattu sopiviksi, mahdollisesti lisätä yksityiskohtaisuutta.

Koska tekijältä puuttuu kokemusta pikseligrafiikkojen toteutuksesta, niiden toteutus täysin omakätisesti kuluttaisi tuhattomasti aikaa vaaditun grafiikan määrästä johtuen. Resurssit on varmasti parempi toteuttaa etsimällä joko vapaasti käytettävissä olevia asetteja, tai ostamalla tarkoitusta varten toteutettuja settejä. Osa grafiikoista – uniikit osat kuten hahmot ja muut

mahdolliset visual novelista lainatut elementit – täytyy tietenkin toteuttaa itse, ellei budjettiin sisälly mahdollisuutta teettää niitä tilaustyönä ulkopuoliselta taholta.

Pelin rakentamiseen käytettävistä työkaluista mahdollisesti löytyy jonkinlainen taistelujärjestelmän pohja, josta rakentaa yksinkertainen, toimiva mekaniikka. Työtä riittää varmasti tälläkin alueella; vastustajien suunnittelu niin ulkonäöltä kuin mekaniikoilta, hahmojen taitojen määrittely ja käytännön toteutus sekä vihollisten ja pelattavien hahmojen vahvuuksien tasapainon säätö vaativat kaikki oman aikansa ja työmääränsä.

Työtä aloittaessa kannattaa arvioida jokaisen osa-alueen kesto ja työmäärä mahdollisimman tarkkaan ja omaan työtahtiin verraten, jotta saadaan yksityiskohtainen kuva kokonaisuudesta ja kunkin osan laajuudesta. Yksityiskohtien nimeäminen ja listaus myös mahdollistavat osa-alueiden tutkimisen, ja mahdollisesti tarpeettomien tai vähemmän tärkeiden kohtien karsimisen.

5.3 Sovellettavuus

Opinnäytetyön alue on melko tarkkaan rajattu käsittelemään melko harvinaista tapausta, mutta osia työstä on varmasti mahdollista soveltaa moderneihin transmediatarinoihin ja niiden soveltamiseen medioiden välillä. Työstä voidaan valikoida kohteen kanssa yhteiset osa-alueet, ja hyödyntää työssä esiteltyjä metodeja ja näkökantoja, kun kyseessä olevaa projektia lähdetään pohtimaan ja suunnittelemaan. Esimerkiksi fantasiateemaisessa mediatyypin muutoksessa, on alkuperäisen ja kohdeteoksen näkökulmassa sen maailman esittämiseen väistämättä eroja. Kirja jättää tilaa lukijan mielikuvitukselle toteuttaa sen kuvailemat ympäristöt, mutta visuaalisemmin esitetyttä mediassa ympäristön ja asioiden tarkan ulkonäön määrittely on välttämätöntä. Linearisesti, etukäteen määrittelyssä tahdissa etenevästä tarinasta siirryttäessä interaktiiviseen on sisällön lisäämisen tarve hyvin todennäköinen. Toiseen suuntaan, vapaammasta kokemuksesta rajattuun tarinaan siirryttäessä, on taas tärkeää kyetä määrittelemään, mikä alkuperäisessä on olennaista oikean tunnelman ja

kokemuksen säilyttämiseksi. Väärien asioiden rajaaminen sovelletun teoksen ulkopuolelle voi tuottaa hyvin epätydyttävän kokemuksen.

5.4 Yhteenveto

Projektin työmäärää ei kannata aliarvioida. Ennen käytännön toteutusta projektista kannattaa ehdottomasti tehdä kattavaa dokumentaatiota, johon kirjataan muistiin tässä opinnäytetyössä läpikäytyjä seikkoja; sekä alkuperäisteoksen ominaisuuksia, että lopputulokseen haluttuja asioita. Projektin kokoa ja ominaisuuksia on tässä vaiheessa vielä helppo karsia tai lisätä. Aihealueet kannattaa käydä ajatuksella läpi, ottaen huomioon olennaisimmat sekä alkuperäis- että kohdeformaattista että alkuperäisteoksesta. Molempien formaattien tunteminen jollakin tasolla on huomattava etu, taikka joudutaan tutkimaan laajemmin myös näille tyypillisiä piirteitä alusta lähtien. Aiempi tuntemus myös antaa näkemystä määritellä, mikä on pelikohtainen erikoisominaisuus, mikä taas genrelle yleinen konventio. Jos alkuperäisteoksesta on mediaa muissakin formaateissa, näidenkin vertailu kannattaa sisällyttää suunnitteluprosessiin.

Hyvä ja läpikotainen suunnittelu on aina paras pohja laadukkaalle lopputuotteelle, joten vaiheeseen kannattaa käyttää tarpeeksi aikaa ja vaivaa jatkon sujuvoittamiseksi.

6 LÄHTEET

Adams, E. 2010. Fundamentals of game design (2nd ed.). Indianapolis: New Riders.

Bashova, K., Pachovski, V. 2013. Visual Novel. Ohrid: ICT Innovations 2013.

Baty, S. 2020. The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games. Lincoln: Dissertations, Theses, and Student Research: Department of English.

Björk, S., Zagal, J. 2018. Role-Playing Game Studies. Lontoo: Routledge.

Cavallaro, D. 2010. Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. Jefferson: McFarland.

Debter, A. 2010. Random Battles - Painful Pleasure or Punishment? Luettu 13.7.2021

<https://archive.is/20120716003402/http://www.1up.com/do/blogEntry?bld=9015525>

Harris, J. 2009. Game Design Essentials: 20 RPGs. Luettu 12.7.2021.

https://www.gamasutra.com/view/feature/132457/game_design_essentials_20_rpgs.php?page=2

J-U-I-C-E. 2020. 10 Things That Make a Great RPG. Luettu 10.6.2021.

<https://levelskip.com/rpgs/good-rpg#gid=ci026bca9e900e2568&pid=good-rpg-MTc0NDU1NzkyNDE3MDU2MTA0>

Karamian, V. 2018. Second edition. Building an RPG with Unity 2018. Birmingham: Packt Publishing.

Pratama, D., Gunarti, W., Akbar T. 2017. Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design. MUDRA Journal of Art and Culture.

Quitans, D. 2013. Game UI by Example: A Crash Course in the Good and the Bad. Luettu 14.7.2021.

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/game-ui-by-example-a-crash-course-in-the-good-and-the-bad--gamedev-3943>

Rollings, A., Adams, E. 2003. Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. Indianapolis: New Riders.

Stenström, C. 2012. Gameplay Design for Role-Playing Battle Systems. Göteborg: Chalmers University of Technology.

Tai_MT. 2018. Side Quests-forumketju. Luettu 5.7.2021.

<https://forums.rpgmakerweb.com/index.php?threads/side-quests.98892/#post-892127>

Vorhees, G. 2009. The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games. Luettu 13.7.2021.

<http://gamestudies.org/0902/articles/voorhees>

Wikipedia. Role-playing video game. Luettu 12.5.2021.

https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_video_game

Wirtz, B. 2021. Know Your RPG Class: The Common Character Archetypes Gamers Identify With. Luettu 13.7.2021.

<https://www.gamedesigning.org/gaming/rpg-classes/>

Viitatut pelit

Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean. 2003. Monolith Soft & tri-Crescendo. Japani.

Dragon Age: Inquisition. 2014. BioWare. Kanada.

Final Fantasy X. 2001. Square. Japani.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon. 2009. Tri-Crescendo & Bandai Namco. Japani.

Golden Sun. 2001-2010. Camelot Software Planning. Japani.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. 2015. Kojima Productions. Japani.

Tales of Vesperia. 2008. Bandai Namco. Japani.