

Juho Vuolo

**Japanilaiset niche-pelit länsimaissa**

Opinnäytetyö  
Kajaanin ammattikorkeakoulu  
Luonnontieteet  
Tietojenkäsittely  
4.11.2014



Koulutusala Luonnontieteet	Koulutusohjelma Tietojenkäsittely
Tekijä(t) Juho Vuolo	
Työn nimi Japanilaiset niche-pelit länsimaissa	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot Pelisuunnittelu	Toimeksiantaja
Aika 4.11.2014	Sivumäärä ja liitteet 38+0
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee japanilaisia niche-pelejä ja niiden esiintymistä länsimaaisessa pelikulttuurissa. Japanilaiset niche-pelit ovat pienemmälle, rajatulle kohdeyleisölle suunnattuja pelejä, jotka ovat usein kehityskustannuksiltaan ja tuotoiltaan suurten julkaisijoiden pelejä vaatimattomampia, ja jäävät vaille suurten massojen huomiota.</p> <p>Opinnäytetyö pyrkii antamaan ymmärrettävän kuvan niche-pelien määritelmästä, lokalisoinnista ja siihen liittyvistä esimerkkitapauksista, sekä pelien fanikunnasta ja heidän aikaansaannoksistaan. Käsitellyt pelit ja tapaukset rajoittuvat suurimmilta osin työn kirjoitushetkellä akuutteihin peleihin. Opinnäytetyö tehtiin suhteellisen laajan aiheeseen liittyvän aiemman tietämyksen sekä tapahtuneiden asioiden todenperäisyyden tarkistamisen pohjalta. Käsiteltyjen asioiden perusteella voidaan päätellä, että monista haasteista huolimatta japanilaisten niche-pelien lokalisointi länsimaihin on kehittynyt yleisesti parempaan suuntaan.</p> <p>Opinnäytetyön lähteinä on käytetty pääosin aiheesta uutisoinnille omistautuneita, luotettaviksi todettuja uutisilastoja sekä keskustelualueiden viestejä.</p>	
Kieli	suomi
Asiasanat	pelejä, Japani, niche, visual novel, lokalisointi
Säilytyspaikka	<input type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto



School Kajaani University of Applied Sciences	Degree Programme Data processing
Author(s) Juho Vuolo	
Title Japanese Niche Games in Western Countries	
Optional Professional Studies Game design	Commissioned by
Date 4.11.2014	Total Number of Pages and Appendices 38+0
<p>This thesis deals with Japanese niche games and their presence in the western game culture. Japanese niche games are games targeted for smaller, more defined audience, rather than for larger user base. These games are often quite different from the more popular titles that get most of the general media coverage.</p> <p>The thesis strives to present an understandable definition about Japanese niche games and facts about their localization, case studies regarding them and their fanbase and its efforts. The games and examples addressed are mostly related to games relevant at the time of writing. The thesis was made based on vast existing knowledge and verifying the information of recent events related to subject matter. Based on covered information it can be concluded that the localization of Japanese niche games for western countries has mostly progressed for the better.</p> <p>The sources used in the thesis primarily consist of reliable news pages from news sites mostly dedicated to Japanese niche games, and discussion forum entries regarding the matter.</p>	
Language of Thesis	Finnish
Keywords	game, Japan, niche, visual novel, localization
Deposited at	<input type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

## ALKUSANAT

Tämä opinnäytetyö on tehty osana pelisuunnitteluun painottuvaa tietojenkäsittelytieteiden tradenomin koulutusohjelmaa, ja se käsittelee japanilaisten pienten kohdeyleisöjen pelien ilmenemistä länsimaissa pääasiassa esimerkkitapausten kautta.

Lähdemateriaali koostuu suurimmaksi osaksi aiheeseen liittyvistä uutisista eri peliuutissivustoilta sekä erilaisista pelaajien itse kokoamista sivustoista varsinaisten kirjallisten lähteiden osoittauduttua vähäisiksi ja tietojensa ajankohtaisuudelta kyseenalaisiksi. Työssä käytetyt lähteet löytyvät lähdeluettelosta loppuviitejärjestelmän mukaisesti.

Työ on omistettu kaikille japanilaisten roolipelien parissa työskenteleville sekä niistä nauttiville tahoille ja henkilöille. Lisäksi esitän kiitokseni työn tarkastamisesta ja yleisestä palautteen antamisesta opettaja Tanja Korhoselle.

Lokakuussa 2014

Juho Vuolo

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 JAPANILAISTEN NICHE-PELIEN MÄÄRITTELY	2
2.1 Niche-pelien lajityyppejä	2
2.2 Lokalisointi	4
2.3 Kohdeyleisö	5
3 JAPANILAISTEN NICHE-PELIEN HISTORIA JA NYKYTILANNE	7
3.1 Tilanne ennen ja nyt	7
3.2 Esimerkkitapauksia	8
3.2.1 XSeed ja Legend of Heroes: Trails in the Sky	8
3.2.2 Gaijinworks ja Class of Heroes 2	10
3.2.3 Ghostlight ja Devil Survivor 2	10
3.2.4 Harvest Moon ja Story of Seasons	12
3.2.5 Rune Factory 4 ja Euroopan julkaisun ongelmat	13
3.2.6 Senran Kagura ja seksismi	14
3.2.7 Akiba's Trip: Undead & Undressed ja siveettömyys	15
3.2.8 Mega Man Legends 3 ja peruuntuminen	16
3.2.9 Azure Striker Gunvolt ja sisällön muokkaaminen	17
3.2.10 Danganronpa	18
3.2.11 Visuaalinovellit tietokoneilla ja MangaGamer	19
3.2.12 Aksys Games ja otome-pelit	20
4 FANIKUNTA	21
4.1 Vuorovaikuttaminen	21
4.1.1 Operation Rainfall	21
4.1.2 Zero Escape ja Operation Bluebird	23
4.2 Fanikäännökset	23
4.2.1 Kääntämisen vaiheet	24
4.2.2 Mother 3	25
4.3 Fanipelit ja alkuperäinen sisältö	25
4.3.1 Katawa Shoujo	26
4.3.2 Touhou	27

4.4 Ilmentyminen Suomessa	28
5 POHDINTAA	29
6 YHTEENVETO	31
LÄHTEET	32

## SYMBOLILUETTELO

deittisimulaattori	Peli, jonka tavoite on saada pelaajan oma hahmo parisuhteeseen jonkun pelissä esiintyvän hahmon kanssa.
doujin	Yleiskielessä japanilaisten tuottamaa omakustannemateriaalia, joka voi olla esimerkiksi sarjakuvia tai pelejä.
doujin-artisti	Yksittäinen henkilö, joka tuottaa doujiniksi laskettavaa materiaalia.
doujin-piiri	Ryhmä, joka tuottaa doujiniksi laskettavaa materiaalia.
ESRB	Entertainment Software Rating Board, amerikkalaisten käyttämä ikärajajärjestelmä peleille
konsolikäännös	Alun perin tietokoneille julkaistun pelin pelikonsolilla pelattava versio.
lokalisointi	Tuotteen sopeuttamista tietyn kielen ja kulttuurin mukaiseksi.
neljäs seinä	Termi elokuvan, kirjan, pelin tai vastaavan ja sen kokijan väliselle alueelle, joka erottaa tosielämän fiktiosta.
niche	Jollekin tai jollekulle suunnattu tai erityisesti sopiva toiminta- tai muu alue.
otome-peli	Naispuolisille pelaajille suunnattu tarinavetoinen peli (usein visuaalinenovelli).
PEGI	Pan European Game Information, eurooppalaisten käyttämä ikäraja-järjestelmä peleille
virtuaalikauppa	Tietokoneella tai pelikonsolilla toimiva kauppa, josta voi ostaa digitaalista sisältöä.
visuaalinenovelli	Vahvasti tekstipohjaiseen tarinankerrontaan ja sitä vahvistavaan visuaaliseen materiaaliin pohjautuva peli.

## 1 JOHDANTO

Japani on ollut yksi tärkeimpiä maita digitaalisten pelien kehityksessä alkaen 1970-luvun pelihallipeleistä. Vuoden 1983 videopelilaman päätyminen oli lähes yksinomaan Nintendon julkaiseman Nintendo Entertainment System -konsolin ansiota, jonka julkaisusta sai alkunsa nykyisenlainen videopeliteollisuus. Vuosien mittaan monet asiat ovat muuttuneet, mutta japanilaiset pelit ovat edelleen tärkeässä osassa peliteollisuutta.

Viime vuosina tapahtuneen teollisuuden kehittymisen johdosta pelien kehitysbudjetit ovat kasvaneet huomattavan suuriin mittoihin, ja tämän vuoksi suurten pelijulkaisujen myyntiodotukset ovat vastaavasti kasvaneet. Menestyksellisiin julkaisuihin pyrkiminen taloudellisista syistä on valitettavasti johtanut julkaisijoiden haluun julkaista vain varmasti suuria määriä myyviä pelejä, ja tämän vuoksi pelien monimuotoisuus suurilla kehitys- ja markkinointibudjeteille tehtyjen pelien vallitsevilla markkinoilla on harvinaisempaa kuin aiempina vuosina. Tämä ei kuitenkaan tarkoita monimuotoisuuden häviämistä, päinvastoin – yhä useammat itsenäiset ja pienemmällä budjeteilla työskentelevät kehittäjät ovat voineet menestyä taloudellisesti kehittämällä pelejä pienemmälle kohdeyleisölle, joka on valmis maksamaan juuri heidän makuunsa sopivista peleistä. Tämän ilmiön äärimmäisiä muotoja voidaan kutsua niche-peleiksi, ja japanilaisten pelien osalta ilmiö on erittäin monimuotoinen.

Tässä opinnäytetyössä käsitellään japanilaisia niche-pelejä tarkastelemalla niiden määritteitä, ilmenemistä länsimaisessa pelikulttuurissa sekä fanikuntaa ja sen toimintaa. Lisäksi työssä esitellään muutamia länsimaisilla markkinoilla vahvasti vaikuttavia japanilaisten niche-pelien julkaisijoita sekä heidän toimintaansa. Aihepiiri on rajattu suurimmilta osin pelien nykytilanteeseen sekä viimeisen kymmenen vuoden aikana tapahtuneisiin julkaisuihin sekä tietokoneille että konsoleille, poikkeuksena fanikuntaa käsittelevä luku, jossa käsitellään myös vanhempien japanilaisten videopelien kääntämistä. Opinnäytetyö pyrkii antamaan mahdollisimman selkeän kuvan japanilaisten niche-pelien ilmentymisestä länsimaissa sekä siihen liittyvistä piirteistä.



## 2 JAPANILAISTEN NICHE-PELIEN MÄÄRITTELY

Tässä luvussa pyritään määrittelemään termi ”japanilainen niche-peli” mahdollisimman selkeästi, sekä esitellään käsitteen piiriin lukeutuvia pelien eri lajityyppejä.

**Niche** tarkoittaa jollekin tai jollekulle erityisesti sopivaa toiminta- tai muuta aluetta. Liiketaloudellisesta näkökulmasta niche viittaa markkinasegmentin sisällä kapeammin määriteltyyn ryhmään, jonka tarpeita ei ole riittävästi tyydytetty. Pelien tapauksessa kumpikin edellä mainituista määritelmistä on oleellinen. Niche-pelit on suunniteltu tietyille, tavallista pienemmille ja yksityiskohtaisemmin määritellyille kohderyhmille, joiden tarpeita ei välttämättä ole pelimarkkinoilla täysin tai lainkaan tyydytetty. Japanilaisten pelien tapauksessa tämä pätee erityisesti länsimaisilla markkinoilla. Niche-pelit voivat olla huomattavan erilaisia aihepiireiltään ja lähestymistavoiltaan verrattuna valtaosaan muista peleistä, ja erityisesti länsimaisilla markkinoilla joidenkin japanilaisten pelien poikkeavuus länsimaisista peleistä on tunnettu ilmiö. Poikkeavuus sinänsä ei tee pelistä kuitenkaan niche-peliä – oleellisinta on se, että peli on suunnattu suurimpia kohderyhmiä huomattavasti pienemmille, tarkemmin määritellyille markkinoille. [1a.]

Nykyisen pelialan markkinatilanteen myötä lähes kaikki suuren yleisön tiedostamattomat ja vähälle huomiolle jäävät japanilaiset pelit voidaan laskea yleiskielessä niche-peleiksi. Tämä heijastaa pelin saamaa vähäistä huomiota, jolloin vain hyvin pieni pelaajakunta saattaa kiinnostua siitä. Tämä johtaa epäsuorasti pelille oman, suuriin markkinoihin verraten pienen ”kohderyhmän” syntyyn, ja täten peli voidaan laskea niche-peliksi.

### 2.1 Niche-pelien lajityyppejä

Japanilaiset niche-pelit voidaan laskea usein kuuluvan tiettyihin pelien lajityyppeihin, ja seuraavat kappaleet esittelevät niistä yleisimmät ja useimmiten esiintyvät, isoimmasta osasta markkinoilla olevasta tarjonnasta poikkeavat lajityypit.

**Visual novelit**, suomeksi karkeasti käännettynä **visuaalinovellit**, ovat vahvasti tekstipohjaiseen tarinankerrontaan nojaavia pelejä, joiden varsinainen pelillinen sisältö koostuu useimmi-

ten tarinan etenemisen seuraamisesta ja mahdollisten tarinaan vaikuttavien valintojen tekemisessä pelin sallimissa puitteissa. Pelaajan valinnat voivat vaikuttaa tiettyjen pelissä esiintyvien hahmojen suhtautumiseen pelaajaa kohtaan, pelin tapahtumiin ja tätä kautta jopa pelin loppuun. Vaikka visuaalinovellit sisältävätkin useimmissa tapauksissa romantiikan elementtejä, se ei ole lajityypin peleissä itseisarvo. Monet romantiikan ympärille kirjoitetut visuaalinovellit sisältävät vaihtelevan tasoista eroottista sisältöä. Peleistä, joissa merkittävä osa pelin sisällöstä on eroottista, käytetään usein termiä **eroge**. Japanissa eroottinen sisältö pyritään pitämään poissa pelikonsoleilta, minkä vuoksi niiden suurin markkina-alue on tietokoneilla. Visuaalinovellit ovat kotimaassaan Japanissa yksi suosituimmista pelien lajityypeistä tietokoneille. Suosituiksi osoittautuvista peleistä saatetaan tehdä kaikenikäisille pelaajille sopivia versioita sekä konsolikäännöksiä.

Viime vuosien aikana kannettavilla pelikonsoleilla on nähty myös **japanilaisten seikkailupelien** nousu, joka yhdistelee perinteisten seikkailupelien ongelmanratkaisua ja visuaalinovellien elementtejä. Vaikka seikkailupelit ovat vanha pelien lajityyppi, juuri Nintendo DS -konsolille julkaistut tätä lajityyppiä edustavat japanilaiset pelit määrittivät myös länsimaissa täysin uuden lajityypin alalajin, jolle ei ole kuitenkaan annettu virallista, erillistä termiä. Tämän lajityypin synnyttäjänä voidaan pitää Capcomin julkaisemaa Ace Attorney -sarjaa, jonka kolme ensimmäistä osaa julkaistiin alun perin Japanissa Game Boy Advance -konsolille. Nämä pelit julkaistiin kuitenkin länsimaissa uudemmalle Nintendo DS -konsolille, ja niiden saama suosio synnytti länsimaihin täysin uuden fanikunnan. Ace Attorney -pelien suosion myötä Nintendo DS:lle julkaistiin myöhemmin muita saman lajityypin edustajia, kuten suursuosion saaneen Professor Layton -pulmapelisarjan neljä ensimmäistä peliä, kulttimaineeseen noussut murhamysteeripeli 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors sekä Ace Attorney -sarjan tuottajan luoma Ghost Trick. [1b.]

**Dating sim -pelit**, suomeksi karkeasti käännettynä **deittisimulaattorit** ovat usein visuaalinovellien alalajina pidetty lajityyppi, mutta vaikka deittisimulaattorit sisältävät monia visuaalinovellien piirteitä, ne eivät aina ole laskettavissa kuuluvaksi tähän lajityyppiin. Deittisimulaattorit eivät aina sisällä saman syvyysluokan tarinaa, mitä visuaalinovelleilta odotetaan. Pääpaino on tarinan sijaan hahmonkehityksellä, jolla pyritään saamaan pelihahmon ominaisuudet vaadituille tasoille, jotta pelin päätavoite, yhden tai useamman pelissä esiintyvän hahmon rakkauden puolelleen voittaminen, olisi mahdollista. Myös deittisimulaattoreissa esiintyy usein eroottista sisältöä, usein palkinnoksi pelaajalle pelin läpäisystä.

**Japanilaiset roolipelit** ovat digitaalisten roolipelien alalaji, ja lajityyppiä ei itsessään usein pidetä niche-ryhmään kuuluvana. Lajityyppiin kuuluvien pelien määrä on kuitenkin niin suuri, että totutuista suunnittelutavoista selvästi poikkeavat tai tuntemattomampien kehittäjien ja julkaisijoiden markkinoille tuomat pelit voivat jäädä suuremman yleisön huomiosta paitsi, jolloin ne voidaan periaatteessa laskea niche-peleiksi. Tällaisia voivat olla esimerkiksi **strategiset roolipelit**, joissa perinteiset japanilaisen roolipelin piirteet yhdistetään taktikointipohjaisiin taisteluihin, tai totutuista teemoista ja suunnitteluratkaisuista poikkeavat lajityypin perinteisemmän toteutustavan edustajat.

## 2.2 Lokalisointi

**Lokalisoinnilla** tarkoitetaan yleisesti tuotteen sopeuttamista tietyn kielen tai kulttuurin mukaisesti. Lokalisointiin kuuluu usein tuotteessa esiintyvän sisällön, kuten esimerkiksi tekstin, muokkaamista kohdealueen ymmärtämään muotoon. Vaikka termiä käytetään useimmin erilaisiin ohjelmistoihin, kuten tietokoneohjelmiin ja peleihin liittyen, se voi koskea myös esimerkiksi kirjoja ja elokuvia. [1c.]

Japanilaisten pelien tapauksessa länsimaihin lokalisointi on huomattavasti länsimaisten pelien lokalisointia monimutkaisempaa, koska niissä esiintyvää usein japanilaiselle yleisölle tarkoitettua sisältöä saatetaan pitää yleisesti länsimaisessa kulttuurikäsitteessä oudoksuttavana. Tämän vuoksi länsimaihin lokaloitujen japanilaisten pelien luonne on vaihdellut suuresti pelikonsolien alkuajoista tähän päivään. Muutetun sisällön määrä on vaihdellut pelkkien tekstien kääntämisestä sisällön täydelliseen muuttamiseen. Sega Megadrive -konsolille julkaistu DecapAttack on hyvä esimerkki jälkimmäisestä. Peli oli alun perin japanilaiseen piirrossarjaan pohjautuva peli, mutta peli tuotiin länsimaihin luultavasti lisensointisyistä sisällöltään täysin kauhuelokuvateemaiseksi muutettuna. [2a.]

Myös mahdollisen arveluttavan sisällön poistaminen peleistä on yleistä, vaikka monet niche-pelien kohdeyleisöön kuuluvat fanit ovat vahvasti sisällön sensurointia vastaan. Tämä tai muut fanikuntaa vähemmän miellyttävät ratkaisut lokalisoinnin suhteen saattavat johtaa sensuroidun pelin boikotointiin, ja vastaavasti pelin huonoon taloudelliseen menestykseen. Boikotoinnilla on kuitenkin niche-pelien lokalisointiin oma negatiivinen vaikutuksensa, joka ylittää yksittäisen pelin saaman epäsuosion – julkaisija saattaa pitää lokalisoitun pelin huonoja myyntejä merkkinä siitä, ettei kyseisenselaisille peleille ole länsimaissa kysyntää, ja myöhempää lokalisointia ei

nähdä kannattavana. Myös tämän vuoksi vuorovaikutus kohdeyleisön ja julkaisijan välillä on erittäin tärkeää – julkaisijan tulisi saada tietää, mitä mieltä fanit ovat lokalisointiratkaisuista, ja fanien tulisi pystyä ilmaisemaan omat mielipiteensä ja ratkaisunsa pelin ostamisen tai ostamatta jättämisen suhteen.

Tekniikan kehittyminen on mahdollistanut aiemmin liian hankalina pidetyt sisällön muutokset, kuten ääninäyttelyn muuttamisen japaninkielisestä englannin- ja muiden maiden kieliseksi, mutta etenkin viime vuosien aikana tapahtunut kohdeyleisön supistuminen on muuttanut erityisesti japanilaisten pelien lokalisointiin kohdistuvia odotuksia. Näistä yksi näkyvimmistä on alkuperäisen japaninkielisen ääniraidan sisällyttäminen peleihin, kun pelien englanninkielisen ääninäyttelyn huomattiin olevan laadultaan hyvin vaihtelevaa, ja useimmissa tapauksissa huomattavasti heikompaa alkuperäiseen ääniraitaan verrattuna. Mutta koska lokalisoiduilla englanninkielisillä ääniraidoilla on myös omat kannattajansa, parhaimmaksi kompromissiksi on havaittu antaa vaihtoehto valita joko alkuperäisen tai lokalisoidun ääniraidan väliltä. Tämä ei ole kuitenkaan yleistä suurella budjetilla tehdyissä peleissä, ja virallisten syiden vaihdellessa yleisenä syynä pidetään halua säästää alkuperäisen ääniraidan lisensointi- tai lokalisoidun ääniraidan äänituskuluissa, tapauksesta riippuen. [3a.]

Kun vanhoista lokalisointitavoista päästiin vuosien mittaan eroon, japanilaisten pelien alkuperäinen sisältö pääsi yhä enenevässä määrin myös länsimaisille tarkoitettuihin versioihin peleistä, erityisesti niche-pelien osalta. Tästäkin huolimatta monet pelit kokevat fanikunnan negatiivisina pitämiä sisältömuutoksia.

### 2.3 Kohdeyleisö

Ennen pelimarkkinoiden muuttumista nykyisenlaiseen tilaansa länsimaihin lokalisoiduille japanilaisille niche-peleille ei ajateltu olevan yhtä tarkkaan määriteltyä kohderyhmää kuin nykyään. Tämä johtui pelien sisällön vahvasta muuttamisesta lokalisoinnin nojalla ja pelien ollessa suhteellisen tasa-arvoisessa asemassa muiden lajityyppien peleihin nähden. Suurten budjettien peliteollisuuden nousun jälkeen japanilaiset niche-pelit löysivät sen nykyisenä pidettävän kohdeyleisön - japanilaisen populaarikulttuurin aktiiviset kuluttajat. Heidän keskuudessaan oleellisessa asemassa olevat manga- ja animesarjojen fanikäännökset ovat levittäneet vaikutustaan myös peleihin – pelit halutaan mahdollisimman paljon sen alkuperäisen version muodossa, käännettynä ymmärrettävälle kielelle ilman itse tarinalliseen tai muuhun sisältöön tehtyjä

muokkauksia. Tämän vuoksi etenkin nykyään japanilaisten pelien lokalisoinnissa pienet ja keskisuuret julkaisijat ovat alkaneet ottamaan huomioon enemmän kohdeyleisönsä tarpeita. Näitä tarpeita ovat esimerkiksi pelien mahdollisimman vähäinen sensurointi ja ylipäätään länsimaihin lokalisoidun pelin tarjoaminen pelaajille mahdollisimman paljon alkuperäisen pelin henkeä noudattavana tuotteena. [4.]

### 3 JAPANILAISTEN NICHE-PELIEN HISTORIA JA NYKYTILANNE

Japanilaisten niche-pelien julkaisu on kokenut vuosien mittaan merkittäviä muutoksia. Seuraavassa luvussa kerrotaan pelimarkkinoiden rakennemuutoksesta sekä erilaisista japanilaisten niche-pelien lokalisointiin liittyvistä huomionarvoisista tapauksista, joita viime vuosien aikana on tapahtunut.

#### 3.1 Tilanne ennen ja nyt

Ennen pelialan ja -markkinoiden suurta muutosta japanilaisen niche-pelin käsitys oli häilyvämpi; erityisinäkin pidettyjä japanilaisia pelejä julkaistiin virallisesti länsimaissa, ja etenkin japanilaiset konsoliroolipelit saivat Final Fantasy VII:n myötä suurta mediahuomiota. Lajityypin kunnioitus oli huipussaan, ja tämä johti myös siihen, että useita ja erilaisia lajityypin edustajia lokalisointiin länsimaihin. Suuren ja monipuolisen tarjonnan ansiosta fanikunnan huoli tiettyjen pelien julkaisusta länsimaisilla markkinoilla ei ollut yhtä suuri kuin nykyään. Tämä ei kuitenkaan tarkoittanut, että kaikki japanilaiset pelit olisi lokalisoitu – monta nykyään arvostettua japanilaista aikansa peliä jäi aikanaan vain kotimaahansa, ja etenkin visuaalinovellien määrä länsimaisilla markkinoilla oli häviävän pieni.

Pelialaa merkittävästi muuttaneena käännekohtana voidaan pitää Nintendon Wii-konsolin julkaisua, joka sai helpolla lähestyttävyydellään monet peleistä aiemmin välittämättömät innostumaan pelaamisesta. Tämä johti niin kutsutun kasuaalipelaamisen räjähdysmäiseen kasvuun sekä julkaisijoiden haluun tehdä pelejä tälle kohderyhmälle sopivammaksi. Tarjonnan kasvessa muista peleistä erottuminen tuli entistä tärkeämmäksi, ja pyrkimykset saada pelit erottumaan muista sekä mahdollisimman monen potentiaalisen asiakkaan tietoisuuteen johtivat pelien kehitys- ja markkinointikustannusten räjähdysmäiseen nousuun. Tämä johti julkaisijoiden suurimman huomion siirtymiseen varmoihin myyntimenestyksiin, jotka saivat myyntituloillaan tuotettua suuret kehitys- ja markkinointikulut takaisin. Myöhemmin tapahtunut mobiilipelaamisen nousu Applen iPhone-puhelimen sekä App Store -palvelun myötä synnytti uudet pelimarkkinat, mikä johti monien uusien sekä vanhojen pelien saapumiseen mobiilialustoille.

Edellä mainittu muutos on oleellinen japanilaisten niche-pelien sekä erityisesti niiden fanikunnan kannalta, koska se vaikutti suoraan heidän arvostamiensa pelien saapumiseen länsimaihin.

Isojen julkaisijoiden silmissä suosituiksi osoittautuvista lajityypeistä ja suunnitteluratkaisuista poikkeavien pelien lokalisointi nähdään riskisijoituksena, koska sama työmäärä on mahdollista suunnata varmemmin voittoa tuottaviin peleihin. Tämä johti myös siihen, että monia japanilaisia pelejä päätettiin olla tuomatta länsimaihin lainkaan. Tämä johti pienemmille kohdeyleisölle tarkoitettujen pelien lokalisoinnin siirtymistä pienempien julkaisijoiden tai jopa pelien fanien vastuulle. Opinnäytetyön kirjoitushetkellä pienet ja keskisuuret julkaisijat ovat vastuussa suurimmasta osasta japanilaisten niche-pelien lokalisoinnista suurien julkaisijoiden keskittyessä miellyttämään suurempien kohdeyleisöjen tarpeita.

Myös muuttuneet mobiilipelimarkkinat vaikuttivat vanhojen pelisarjojen uudelleenjulkaisuihin – pelit, jotka olisi aiemmin julkaistu kannettaville pelikonsolleille, julkaistaan nyt mobiilialustoille halvempien kehityskustannusten sekä suuremman laitekannan perusteilla. Vanhojen pelisarjojen fanit eivät kuitenkaan useimmiten pidä mobiilipelejä yleisesti PC- tai konsolijulkaisujen veroisina niiden kosketusnäytölle yksinkertaistetun pelimekaniikan ja mahdollisten, monissa mobiilipeleissä suosituiksi osoittautuneiden mikromaksujen lisäämisen vuoksi. Etenkin vanhojen, julkaisijan moneksi vuodeksi unohtamien pelisarjojen henkiin herättäminen mobiili- tai seläinpelin muodossa saa poikkeuksetta fanikunnan ilmaisemaan turhautumistaan keskustelualueilla sekä uutissivustojen kommenttiosioissa.

## 3.2 Esimerkkitapauksia

Seuraavaksi esitellään useita japanilaisten niche-pelien lokalisointiin ja julkaisuun liittyviä esimerkkitapauksia, jotka antavat osviittaa ilmiötä koskevista ongelmista ja muista piirteistä.

### 3.2.1 XSeed ja Legend of Heroes: Trails in the Sky

XSeed on amerikkalainen videopelijulkaisija, jonka henkilöstö koostui yhtiön perustamishetkellä Square Enixin pohjoisamerikkalaisen osaston entisistä työntekijöistä. Vaikka yhtiön nimi muuttuikin vuonna 2013 Marvelous USA:ksi, yhtiöstä käytetään paikoittain edelleen aiempaa, faneilleen tutuksi tullutta nimeä. Yhtiö on kenties merkittävin valtavirrasta poikkeavien japanilaisten konsolipelien lokalisoija Pohjois-Amerikassa, ja osa heidän peleistään on onnistuttu

julkaisemaan myös Euroopassa. XSeed on saanut osakseen runsaasti kiitosta faneiltaan lokalisoitujen pelien määrästä sekä lokalisoinnin laadusta ja runsaasta vuorovaikuttamisestaan fanikunnan kanssa. Yhtiön kotisivujen keskustelualueella käydään paljon keskustelua yhtiön lokalisoimista ja tulevista peleistä, ja etenkin peleistä, joita yhtiön fanit toivovat yhtiön tuovan länsimaisille markkinoille. Tällä tavoin fanit voivat antaa suoraa palautetta yhtiölle ja tuoda esille toiveensa lokalisoitujen pelien suhteen, ja tietyn pelin saadessa tarpeeksi huomiota keskustelualueella yhtiön keskustelualueesta vastaava jäsen saattaa kertoa yhtiön kannan kyseessä olevaan peliin ja sen lokalisointimahdollisuuksiin. Wyrdwad-nimimerkillä keskustelufoorumeilla tunnettu yhtiön jäsen on usein myös avaamassa julkaisijan toimintaan liittyviä uutisia joidenkin uutissivustojen kommenttiosioissa, kuten esimerkiksi Siliconerassa.[1d.]

Yksi XSeedin arvostetuimmista lokalisoituista peleistä on Legend of Heroes: Trails in the Sky, joka julkaistiin alun perin PlayStation Portable -konsolille (lyhemmin PSP) Pohjois-Amerikassa vuonna 2011. Brittiläinen julkaisija Ghostlight julkaisi pelin Euroopassa myöhemmin samana vuonna. Vaikka peli ei vedonnutkaan suureen yleisöön, peli sai kiitosta sen mielenkiintoisista hahmoista ja pelimaailmasta, ja keräsi ympärilleen omistautuneen fanikunnan. Valitettavasti pelin julkaisu länsimaissa huomattavasti vähemmän suosituille PSP:lle johti siihen, että peli ei myynyt XSeedin odotusten mukaisesti. Vaikka peli olikin saanut Japanissa jatko-osia ja ensimmäisen pelin fanit toivoivat jatko-osaa länsimaisille markkinoille, ensimmäisen osan heikko myynti ja pelin suuresta tekstimäärästä johtunut todella suuri lokalisoitityön määrä eivät olleet erityisen suotuisat puitteet jatko-osien lokalisoinnille. Lopulta fanien pyyntöihin kuitenkin vastattiin, kun XSeed ilmoitti lokalisoivansa ensimmäisen jatko-osan, Legend of Heroes: Trails in the Sky SC:n Amerikkaan sekä PSP:lle että tietokoneille digitaalisena julkaisuna. Koska jatko-osan käännöstyön määrä oli ensimmäistäkin peliä suurempi, yhtiö oli tehnyt sopimuksen käännöstyön tekemisestä Carpe Fulgur -yhtiön kanssa, joka oli tullut tunnetuksi PC:lle julkaistun Recettear-pelin lokalisoinnista. Opinnäytetyön kirjoittamishetkellä pelin julkaisua on jouduttu siirtämään useaan kertaan, ja viimeisin annettu mahdollinen julkaisuaika on vuoden 2014 lopulla. Myös pelin julkaisu Euroopan markkinoilla on vielä epävarmaa. [1e, 1f, 5a, 5b.]



### 3.2.2 Gaijinworks ja Class of Heroes 2

Gaijinworks on aiemmin 90-luvulla Working Designs -yhtiön toiminnasta kuuluisaksi alan harrastajien keskuudessa tulleen Victor Irelandin perustama videopelijulkaisija. Se pyrkii yhteistyössä MonkeyPaw Gamesin kanssa tuomaan hyvin pienten kohdeyleisöjen pelejä länsimaisille markkinoille. Näistä viimeisin ja eniten mediahuomiota saanut on Class of Heroes 2, Sonyn Playstation Portable -käsikonsolille, lyhemmin PSP:lle, julkaistu luolastoroolipeli.

Peli oli tarkoitus julkaista fyysisenä versiona Amerikassa, sekä myös digitaalisena versiona Amerikassa ja Euroopassa. Pelin julkaisu saattoi vaikuttaa harkitsemattomalta – PSP:n menestys oli ollut länsimaissa heikohkoa, ja konsoli oli tullut tunnetuksi sen helposta murrettavuudesta pelien piraattikopioiden peluuta varten. Yhtiö kuitenkin uskoi pelin julkaisun olevan kannattavaa, ja se aloitti yrittämällä rahoittaa pelin lokalisointia Kickstarter-kampanjalla. Vaikka kampanjasta uutisoitiin laajalti, hanke ei saavuttanut tavoitesummaansa ajoissa – pelin korkea puolen miljoonan dollarin rahoitustavoite ei ollut realistinen ottaen huomioon pelin potentiaalisen fanikannan. Luovuttamisen sijaan yhtiö kuitenkin alkoi miettiä toisenlaista lähestymistapaa. Peli päätettiin julkaista ainakin digitaalisena versiona, mutta yhtiö päätti julkaista myös fyysisen keräilijäpainoksen, jos kiinnostus peliä kohtaan osoittautuisi tarpeeksi suureksi. Yhtiö mittasi kiinnostusta peliä kohtaan kotisivuillaan olleella ennakkotilauuskampanjalla vuoden 2013 keväällä, ja ennakkotilausten saavutettua tarpeeksi suuren määrän se päätti valmistaa keräilyversion. Valmiit pelit toimitettiin ennakkotilaaajille vuoden 2013 loppupuolella. Myöhemmin Gaijinworks julkaisi pelin myös uudistettuna versiona PlayStation 3 -konsolille ja järjesti pelin fyysisestä julkaisusta jälleen ennakkotilauuskampanjan kotisivuillaan vuoden 2014 kesällä. [1g, 6, 3b.]

Opinnäytetyön kirjoittamishetkellä kumpaakaan peliä ei ole vielä julkaistu Euroopassa. Kampanja oli ensimmäisiä laatuaan, ja sitä seurasi Ghostlightin Devil Survivor 2 -pelin eurooppalaisen julkaisun ennakkotilauuskampanja.

### 3.2.3 Ghostlight ja Devil Survivor 2

Ghostlight on englantilainen videopelijulkaisija, joka perustettiin vuonna 2004. Yhtiö on ollut yksi merkittävimmistä japanilaisten niche-roolipelien julkaisijoista Euroopan markkinoilla

kuudennen konsolisukupolven ajoista tähän päivään. Yhtiön ensimmäinen lokalisoitu peli oli Playstation 2 -konsolille julkaistu Shin Megami Tensei: Lucifer's Call. Monet yhtiön Euroopan markkinoille tuomista peleistä ovat olleet japanilaisen Atlusin kehittämää ja/tai julkaisemia pelejä, kuten Shin Megami Tensei -pelisarjan eri osia, jotka ovat saaneet länsimaissa kulttimaineen. Koska Japanissa ja Amerikassa Atlus julkaisee pelinsä omien tahojensa kautta, jotka hoitavat pelien lokalisoinnin ja julkaisun, monien yhtiön pelien tuominen Euroopan markkinoille on ollut usein kolmannen osapuolen, kuten useissa tapauksissa Ghostlightin, varassa. [1h.]

Yksi Ghostlightin merkittävimmistä saavutuksista pelien lokalisoinnin osalta lienee Nintendo DS -konsolille julkaistun Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 -pelin julkaisu Euroopassa. Alun perin yhtiö julkisti 19. huhtikuuta vuonna 2012 suunnitelmansa lokalisoida sekä edellä mainittu peli että Nintendo 3DS -konsolille kehitetty Devil Survivor: Overclocked Euroopan markkinoille. Kannettavien pelikonsolien sukupolvenvaihdos oli kuitenkin jo ehtinyt alkaa, ja Devil Survivor 2:n julkaisu kohta vanhentuvalle alustalle vaikutti riskialttiilta. Yhtiö oli kuitenkin tehnyt lokalisoinnin eteen jo niin paljon töitä, ettei valmistusta vaille julkaisukunnossa olleen pelin eteen nähtyä vaivaa haluttu olla hyödyntämättä. Lokalisointiprosessin viipyessä Atlus julkisti maaliskuussa 2013 julkaisevansa parannellun version Devil Survivor 2 -pelistä Nintendo 3DS -konsolille. Vaikka uutinen ei koskenut länsimaita, se sai monet länsimaiset fanit toivomaan pelin lokalisointia länsimaihin. Tämä vaikutti myös Ghostlightiin, joka sai faneiltaan ristiriitaista palautetta julkistukseen liittyen – jotkut halusivat yhtiön jättävän alkuperäisen version lokalisoinnin tekemättä ja valmistautuvan tulevan uusintaversioon lokalisointiin, kun taas loput halusivat yhtiön hoitavan jo liki vuosi aiemmin Euroopan markkinoille lupaamansa pelin lokalisoinnin. Asiaa sekoitti entisestään Nintendo DS -konsolin aluekoodittomuus – tämä mahdollisti minkä tahansa markkina-alueen DS-pelin pelaamisen minkä tahansa markkina-alueen konsolilla, minkä vuoksi monet Devil Survivor 2:sta innostuneet eurooppalaisetkin pelaajat olivat tilanneet oman pelinsä jo amerikkalaisena versiona. [7a, 7b.]

Tilanne näytti olevan vahvasti Ghostlightia vastaan, mutta yhtiö ei halunnut jättää jo tekemäänsä työtä hyödyntämättä. Tämän vuoksi pian Devil Survivor 2 -pelin uusintaversioon julkistuksen jälkeen yhtiö ilmoitti kotisivuillaan pyrkivänsä löytämään sopivan julkaisutavan, jolla alkuperäinen peli saataisiin julkaistua Euroopan markkinoille. Lopulta sopiva keino löytyi – heinäkuussa 2013 yhtiö ilmoitti pitävänsä kotisivuillaan ennakkotilaukskampanjan. Kaikki pelin haluavat henkilöt voisivat kuukauden ajan asettaa ennakkotilauksen pelille yhtiön omassa verkkokaupassa, ja jos tilausten määrä ylittäisi 1800 tilaajan rajan, pelin julkaisu olisi mahdollista ilman taloudellista tappiota. Jos määrää ei saavutettaisi, peli jäisi julkaisematta. Yhtiö tarjosi

ennakkotilaaajille mahdollisuuden saada oman nimensä pelin ohjekirjaan erilliseen kiitoslistaan. Kampanja pidettiin elokuussa 2013, jonka aikana tilaajien vähimmäismäärä ylitti 1800 tilaajan rajan, ja 2. syyskuuta 2013 yhtiö ilmoitti pelin tulevan Euroopan markkinoille lokakuun aikana. [7c, 7d.]

Kampanja oli erityinen tapaus, koska se mahdollisti suoran pelin kysynnän arvioinnin tilaajamäärien perusteella, antaen näin lähes joukkorahoitusmaisen mallin sekä yhtiölle hankkeen kannattavuuden arviointiin, että pelaajille tukensa osoittamiseen pelin lokalisoinnin puolesta. Kampanjan varassa oli myös ylipäätään koko pelin julkaisu myyntialueella, eikä vain fyysisen keräilyversion, kuten Gaijinworksin Class of Heroes 2 -kampanjan tapauksessa.

### 3.2.4 Harvest Moon ja Story of Seasons

Harvest Moon (japanissa Bokujo Monogatari, karkeasti käännettynä Farm Story) on alun perin Pack-In-Video-nimisen peliyhtiön Super Nintendolle kehittämä peli, jossa pelaajan tehtäväksi annettiin hoitaa omaa maatilaa ja tulla toimeen pelin sisäisessä kyläyhteisössä. Ensimmäisen pelin menestyttyä se sai jatko-osia, ja pelisarja sai ympärilleen verraten pienen, mutta vankan fanikunnan. Amerikassa alkuperäisen pelin ja sitä seuranneiden jatko-osien julkaisijana toimi pitkään aikaa Natsume, joka antoi sarjalle sen tunnetun nimen länsimaissa. Kuitenkin sarjan viimeisin Japanissa julkaistu osa tullaan julkaisemaan Amerikassa ilman Harvest Moon -nimeä. [1i.]

Tämä johtuu siitä, että ”Harvest Moon” on alkuperäisen pelien julkaisijan, Natsumen tavaramerkki. Japanissa pelisarjan julkaisu-oikeudet siirtyivät Marvelous Entertainmentille vuodesta 2003 eteenpäin, samalla kun Natsume jatkoi sarjan pelien julkaisemista Amerikassa eurooppalaisten julkaisu-oikeuksien vaihdella yhtiöltä toiselle lopulta päätyen pidemmäksi aikaa Rising Star Gamesin käsiin. Myöhemmin julkaisija XSeed perustettiin, ja Marvelous Entertainmentin kanssa tehdyn julkaisusopimuksen jälkeen se sai oikeudet julkaista Marvelousin pelejä Amerikassa, paitsi Harvest Moon -sarjan pelejä, joiden oikeudet kuuluivat vielä Natsumelle. Harvest Moonin peruspelattavuuden ja toimintaroolipelin elementit yhdistävän Rune Factory -sarjan synty vaikutti kuitenkin yhtiöiden julkaisupolitiikkaan ja sai aikaan sen, että XSeed julkaisi ensimmäisen Harvest Moon -sarjaan kuuluvaksi laskettavan pelin, Rune Factory Frontierin, Amerikassa Natsumen sijaan. Vuonna 2011 AQ Interactive, jonka tytäryhtiö XSeed oli, yhdistyi Marvelous Entertainmentin kanssa Marvelous AQL:ksi. XSeedin nimi muuttui Marvelous

USA:ksi (joskin alkuperäinen nimi on edelleen käytössä monissa yhtiön lokalisoimissa peleissä), ja yhteistyö alkuperäisen japanilaisen firman ja nyt virallisen amerikkalaisen jaoston välillä vahvistui entisestään. Koska Marvelous omistaa edelleen Harvest Moon -sarjan oikeudet Japanissa, pelisarjan seuraavan pelin julkaisu tapahtuu Marvelous USA:n toimesta. Mutta koska Natsume omistaa tavaramerkin nimelle Harvest Moon, pääsarjaan kuuluva peli ei voi käyttää sille aiemmin kuulunutta nimeä, joten nimi päätettiin vaihtaa muotoon Story of Seasons. Tämä johti Natsumen aloittamaan täysin uuden, pääsarjaan liittymättömän pelin kehittämisen, jonka nimi tulee kaikesta huolimatta olemaan Harvest Moon. Tapaus on aiheuttanut paljon hämmennystä sarjan fanien keskuudessa, ja se, miten kummankin pelin tulevat julkaisut otetaan fanikunnan keskuudessa vastaan, jää nähtäväksi. [5c.]

### 3.2.5 Rune Factory 4 ja Euroopan julkaisun ongelmat

Rune Factory oli pelinkehittäjä Neverlandin luoma pelisarja, joka yhdisti toisiinsa Harvest Moon -pelisarjan tunnettua maatalanhoito- ja elämysimulaattorin pelattavuutta sekä perinteistä toimintaroolipeliä. Sarja sai ympärilleen pienen fanikunnan, ja sarjan pelejä julkaistiin sekä Amerikassa että Euroopassa. Ikäviltä sattumuksilta ei kuitenkaan voitu välttyä – Neverlandin yllättävä konkurssi oli lähellä johtaa Nintendo 3DS -konsolille kehitetyn jatko-osan, Rune Factory 4:n, eurooppalaisen version peruuntumiseen. [1j, 5d.]

Pelin peruuntumisilmoitus tuli julki vuoden 2014 tammikuussa, vaikka Neverlandin konkurssi tapahtui jo marraskuussa 2013. Koska Nintendo 3DS -konsoli on aiemmasta Nintendo DS -konsolista poiketen aluelukittu, eurooppalaiset pelaajat eivät olisi voineet hankkia pelin amerikkalaista versiota pelattavaksi eurooppalaisella konsolilla. Marvelous European oli tarkoitus julkaista ja lokalisoida peli Euroopan markkinoille, mutta pyrkimyksistään huolimatta julkaisun ei katsottu olevan enää mahdollista johtuen alkuperäisen kehitystiimin hajoamisesta konkurssin myötä. XSeed ehti tehdä pelin lokalisoinnin Amerikan markkinoille jo aiemmin, mutta eurooppalaiseen lokalisointiin liittyvien asioiden viedessä paljon aikaa Neverlandin konkurssi ehti tapahtua ennen lokalisointiprosessin saattamista loppuun. Tapaus aiheutti runsaasti raivoa sarjan eurooppalaisten fanien keskuudessa ja herätti keskustelua liittyen Nintendo 3DS -konsolin aluelukitukseen sekä pelien eurooppalaisten versioiden lokalisointiprosessien hitauteen. Eurooppalainen ikärajajärjestelmä PEGI (Pan European Game Information) on pelien kehittä-

täjien ja julkaisijoiden kannalta huomattavasti epämukavampi verrattuna Amerikassa käytettävään ESRB-järjestelmään (Entertainment Software Rating Board), ja tämän ajatellaan olevan yksi suurimmista syistä siihen, miksi Rune Factory 4 oli lähellä jäädä täysin Euroopan markkinoiden ulkopuolelle. [5e, 8a.]

Kuitenkin 3. lokakuuta 2014 pelin amerikkalainen julkaisija Xseed ilmoitti Rune Factory 4:n olevan tulossa Euroopan markkinoille Nintendon eShop-digitaalikaupan kautta julkaistavana digitaalisena versiona. Digitaalisen julkaisun kerrottiin olevan välttämätön ratkaisu ottaen huomioon pelin lokalisointia ympäröineet olosuhteet. Vaikka fanien yleinen suhtautuminen vain digitaalisesti tietyllä markkina-alueella julkaistuja pelejä kohtaan on hyvin kriittistä, ilmoitus pitkään jo perutuksi luulleen Rune Factory 4:n julkaisemisesta Euroopassa sai vastaansa runsaasti kiitosta. Opinnäytetyön kirjoittamishetkellä pelille ei ole annettu vielä tarkkaa julkaisupäivää, mutta pelin kerrotaan läpäisseen Nintendon Euroopan osaston sertifiointiprosessin. [5f.]

### 3.2.6 Senran Kagura ja seksismi

Rune Factory 4 ei ole ainoa huomiota herättänyt tapaus, joka liittyy Marvelous Europeen. Viime vuosien aikana kasvanut naisten aseman videopeleissä saama huomio on vaikuttanut myös japanilaisten pelien lokalisoinnin ympärillä olleeseen keskusteluun. Monissa japanilaisissa peleissä esiintyvää seksuaalissävytteistä sisältöä arvostellaan ja sitä pidetään länsimaisesta kulttuurikäsitteestä poikkeavana, mikä on johtanut useissa tapauksissa peliin tai sen julkaisijaan tai kehitystiimiin kohdistuvaan näkyvään kritiikkiin. Tapauksia yhdistää kuitenkin usein yksi yhteinen tekijä – kohderyhmät, joille kritiikin kohteina olevia pelejä markkinoidaan, eivät kritisoi pelejä niiden länsimaisesta kulttuurikäsitteestä poikkeavan sisällön vuoksi. Sen sijaan he asettuvat usein puolustamaan pelejä tai julkaisijoiden tai kehitystiimin ratkaisuja aggressiivisesti kritisoijia vastaan, eikä alatyyliseksi osoittautuvalta kommentoinnilta voida usein välttyä. Näin on käynyt esimerkiksi Senran Kagura-pelisarjan tapauksessa.

28. helmikuuta 2014 Nintendo 3DS -konsolille julkaistu Senran Kagura Burst oli Marvelous European ensimmäinen Euroopan markkinoille tuoma konsolipeli. Senran Kagura-sarja tunnetaan sen kurvikkaista naishahmoista sekä seksuaalissävytteisestä sisällöstään. Pelin julkaisu länsimaissa sai Official Nintendo Magazinen blogikirjoittajan kirjoittamaan blogimerkinnän

pelistä, sen loukkaavuudesta ja sen negatiivisesta vaikutuksesta peliteollisuuteen yleensä. Blogimerkinnän kommenttiosio täyttyi nopeasti jakautuvista mielipiteistä, suurimman osan kuitenkin kritisoidessa kirjoittajan näkemystä. Tapaus johti uutisointiin ja keskusteluun sosiaalisessa mediassa. [9, 10.]

Samankaltainen tapaus tuli ilmi myös myöhemmin kesäkuussa 2014, kun Official Nintendo Magazinen numeron peliennakko-osiossa arvosteltiin raskaasti Senran Kagura Burstin jatkoosaa. Tämä johti edellisen tapauksen kaltaisen kritiikkiryöpyn lisäksi myös pelin julkaisija XSeedin työntekijän vihaiseen kommentointiin pelin saamaa kritiikkiä kohtaan. Hän nosti esille pelissä esiintyvän seksuaalisen sisällön kritisoimisen arvostelussa hahmojen persoonalluuksien sekä muiden pelillisten elementtien huomiotta jättämisen kustannuksella. [11a.]

Sarjan pelien saamasta kritiikistä huolimatta pelit ovat myyneet länsimaissa niin hyvin, että julkaisija XSeed päätti tuoda monia muita sarjan pelejä länsimaihin. Opinnäytetyön kirjoitushetkellä myös PlayStation Vita -konsoli on saamassa omat Senran Kagura -pelinsä vielä vuoden 2014 puolella. [5g, 12.]

### 3.2.7 Akiba's Trip: Undead & Undressed ja siveettömyys

Akiba's Trip: Undead & Undressed on peli, jossa pelaaja ottaa japanilaisen nuoren mieshenkilön roolin ja pyrkii pelastamaan Akihabaran kaupungin sitä vaivaavalta vampyyriongelmalta paljastamalla ihmisiksi naamioituneet vampyyrit repimällä heidän vaatteensa pois, jotta ne altistuisivat auringonvalolle. Peli tunnetaan Japanissa nimellä Akiba's Trip 2, koska sarjan ensimmäinen peli julkaistiin PSP-konsolille, jota ei lokalisoitu länsimaihin lainkaan. Vaikka pelin teema ja juoni onkin tehty satiirisessa mielessä, monet peliä kritisoineet osapuolet eivät kiinnittäneet tähän huomiota ja ovat syyttäneet peliä siveettömäksi sekä pitäneet sitä sopimattomana sen vaatteiden riisumiseen perustuvan taistelumeکانiikan vuoksi.

Vaatteiden riisuminen ei ollut ainoa asia, mistä Akiba's Trip sai kritiikkiä osakseen. Opinnäytetyön kirjoittamishetkellä jo Amerikassa julkaistun pelin julkaisija XSeed sai pian pelin julkaisupäivän jälkeen kritiikkiä Twitter-tililleen transsukupuoliseen henkilöön viittaavan sanan "trap" käytöstä pelissä. Kritisoija piti tämän sanan olemassaoloa pelissä transsukupuolisia ihmisiä loukkaavana. Vaikka sanaa ei itsessään ole tarkoitettu loukkaavaksi, XSeedin anteeksi-

pyynnön jälkeen keskusteluun osallistui runsaasti julkaisijan pelien faneja, jotka ilmaisivat huolensa kohdistuen julkaisijan tunnetusti sensuurinvastaiseen asenteeseen ja sen mahdolliseen muuttumiseen. Lopulta julkaisijan tuotantovastaava kirjoitti julkaisijan kotisivujen keskustelualueelle aiheesta pitkän viestin, jossa kertoi, ettei julkaisija aio muuttaa pelissä esiintyvää sanaa vain siksi, että jotkut voivat kokea sen loukkaavana. Tuotantovastaavan mukaan sanaa ei missään vaiheessa ollut tarkoitettu käytettävän loukkaavana. Koska sanan käyttö on yleistä oikean maailman sosiaalisessa mediassa ja Internetin keskustelupalstoilla, alkuperäistä tuotetta vastaavan käännöksen tekemisessä sanan käyttö oli perusteltua. [13, 14.]

### 3.2.8 Mega Man Legends 3 ja peruuntuminen

Capcomin Nintendo Entertainment System -konsolilla aloittanut Mega Man -pelisarja on yksi tunnetuimmista ja pidetyimmistä konsolivideopelisarjoista. Sarjan pelejä julkaistiin vuosien mittaan useita, ja fanit innostuivat kuullessaan huomattavasti pienemmän, mutta sitäkin uskollisemman fanikunnan saavuttaneen Mega Man Legends -pelisarjan saavan jatkoa sarjan kolmannen osan muodossa Nintendo 3DS -konsolille. Pelin kehitysprosessissa oli myös ainutlaatuinen piirre – Capcomin keskustelufoorumille avattiin oma Devroom-osio, jonka tarkoituksena oli antaa faneille mahdollisuus osallistua pelin kehittämiseen ideoimalla ja äänestämällä erilaisista suunnitteluratkaisuista pelin suhteen. Pelistä oli tarkoitus julkaista Japanissa myös Nintendo 3DS -konsolin eShop-virtuaalikaupasta ladattava prototyypiversio. Siksi olikin yllätys, että Capcom päätti perua pelin kehityksen vuonna 2011. Peli peruttiin samoihin aikoihin toisen lupaavalta vaikuttaneen pelin, Mega Man Universen, kanssa. Kaiken lisäksi Capcomin edustaja kirjoitti Twitteriin, miten fanien osoittama kiinnostus peliä kohtaan ei ollut riittävää. Pelien perumispäätökset sekä etenkin Capcomin edustajan esittämä perustelu pelin peruuntumiselle raivostuttivat fanit, vaikka Capcom pyysikin myöhemmin anteeksi huonosti muotoiltua viestiään, ja vielä myöhemmin pyrki tuomaan esille syitä pelin peruuntumiselle. Huolimatta pelin peruuntumisesta jotkut pelin kanssa työskennelleet henkilöt ilmaisivat halunsa saattaa pelin kehitys loppuun asti, jos siihen olisi vielä mahdollisuus. Näihin henkilöihin kuului myös Mega Manin luoja pidetty Keiji Inafune, joka oli aiemmin lähtenyt Capcomilta. [1k, 15, 16, 8b, 8c, 17a.]

Pelin peruuntuminen ei silti estänyt aktiivisimpia faneja toimimasta. Pelin puolesta perustettiin Facebook-ryhmä, jonka tavoitteena oli saada Capcom huomaamaan pelin laaja fanikunta. Ryhmän tavoite, 100 000 ryhmään liittyntä jäsentä, saavutettiin 25.4.2012. Fanit ovat tehneet pelistä paljon fanitaidetta sekä omia prototyypiversioitaan, ja isoin faniprojekteista pyrki tekemään pelin kokonaisuksi fanien voimin Unity-pelimoottorilla. Projektin tulevaisuus, etenkin Capcomin tilanteeseen puuttumisen kannalta, on opinnäytetyön kirjoittamishetkellä vielä epävarmaa. [18, 17b.]

### 3.2.9 Azure Striker Gunvolt ja sisällön muokkaaminen

Keiji Inafune perusti Capcomilta lähdettyään oman Comcept-peliyrityksensä, joka on tehnyt runsaasti pelejä yhteistyössä muiden kehittäjien kanssa. Yksi näistä peleistä on Inti Creates -pelinkehittäjän kanssa yhteistyönä tehty Azure Striker Gunvolt. Pelin ajatellaan olevan henkinen jatko-osa Inti Createsin aiemmin Capcomille kehittämän Mega Man Zero -sarjan peleille, johtuen sen samantyylisestä graafisesta ulkoasusta ja pelattavuudesta. Ensimmäisten tietojen julkistamisen jälkeen länsimaiset pelaajat alkoivat toivoa pelille länsimaista julkaisua, ja pian pelin kerrottiin saapuvan myös länsimaihin. [11, 1m.]

Myöhemmin kävi kuitenkin ilmi, että amerikkalaista versiota tulnaisiin muokkaamaan pelin alkuperäisestä versiosta poikkeavaksi. Ensimmäinen todiste tästä oli päähahmo Gunvoltin muutettu ulkonäkö. Hahmon amerikkalaisesta versiosta oli poistettu alkuperäisen hahmon letti, sekä alkuperäisen hahmon paljas keskivartalo oli peitetty. Muutosten kerrottiin johtuvan pelin potentiaaliseksi kohderyhmäksi ajateltujen 10–14-vuotiaiden poikien antamista mielipiteistä hahmon ulkoasuun liittyen. Päätös jakoi vahvasti mielipiteitä, ja lopulta amerikkalainen hahmon versio sai takaisin alkuperäisen hahmon letin, mutta keskivartalo pidettiin peitettyinä. Tästä kompromissista huolimatta monet kommentoijat nostivat esille paljaan keskivartalon sensuroinnin sekä huolensa siitä, miten pelin ”länsimaalaistamisen” ei pitäisi olla enää osa japanilaisten pelien lokalisointia. [11b, 5h.]

Amerikkalaisen julkaistun lähestyessä kävi ilmi, että pelin tasojen aikana esiintyvät dialogiosuudet jäisivät kokonaan pois pelin amerikkalaisesta versiosta. Myös aikaisemmin peliin tarkoitettu japaninkielinen ääniraita poistettiin amerikkalaisesta versiosta. Julkaisija kertoi näiden muutosten syyksi halun saada peli mahdollisimman pian länsimaisille markkinoille. Muutokset saivat



aikaan kritiikkiä fanien keskuudessa varsinkin siksi, koska alkuperäisessä japanilaisessa versiossa sekä tasojen aikainen dialogi että ääninäyttely oli mahdollista laittaa päälle tai pois. [19.]

Pelin eurooppalaisen julkaisun on kerrottu olevan määrä tapahtua vuoden 2014 lopulla, mutta tarkkaa päivämäärää ei ole annettu. On hyvin todennäköistä, että eurooppalainen versio tulee pohjautumaan amerikkalaiseen versioon ilman sisällöllisiä muokkauksia. [5i.]

### 3.2.10 Danganronpa

Danganronpa on alun perin nimellä Spike tunnetun Spike Chunsoftin kehittämä murhamysteeripeli ja myöhemmin pelisarja. Sarjan pelejä on ilmestynyt opinnäytetyön kirjoittamishetkellä kaksi kappaletta, ja pääsarjaan kuulumaton spinoff-peli julkaistiin Japanissa 25. syyskuuta 2014. Sarja tuli tunnetuksi sen omalaatuisesta graafisesta ilmeestä sekä erilaisesta ja useita muiden pelien ja elokuvien elementtejä yhdistelevästä tarinankerronnastaan. Vaikka pelien peruspelattavuus noudattelee visuaalinovellien perinteistä pelityyliä, siihen on lisätty runsaasti elementtejä japanilaisista seikkailupeleistä, kuten Ace Attorney -sarjasta tunnettuja rikospaikkojen tutkintaa sekä oikeudenkäyntiosioita, jotka ovat huomattavasti toiminnallisempia Ace Attorney-sarjan vastaaviin verrattuna. [1n.]

Alkuperäinen peli Danganronpa julkaistiin Japanissa Sonyn PSP-konsolille, ja sitä seurasi samalle konsolille julkaistu jatko-osa Super Danganronpa 2. Vaikka japanilaisiin peleihin keskittyvät uutissivustot uutisoivat kummastakin pelistä ja pelille toivottiin lokalisointia länsimaihin, mikään julkaisija ei vaikuttanut olemaan halukas lokalisoimaan peliä. Tämän vuoksi joukko faneja päätti tehdä sarjan ensimmäiselle pelille englanninkielisen fanikäännöksen. Projekti eteni, ja fanikäänös valmistui 23. kesäkuuta 2013. Ryhmän sai käännöksestään runsaasti kiitosta monilta faneilta, ja pelin jatko-osan kääntämisen olisi ollut tarkoitus olla ryhmän seuraava projekti. [20a.]

Kuitenkin pian fanikäännöksen julkaisun jälkeen, 6. heinäkuuta 2013, pelijulkaisija NIS America julkisti tuovansa Danganronpan länsimaihin PSP:n seuraajalle, PS Vita -konsolille. Japanissa ensimmäinen ja toinen peli tuotiin teräväpiirtoversioina PS Vita -konsolille, ja länsimainen julkaisu ensimmäiselle pelille päätettiin tehdä pohjautuen tähän versioon, mutta ilman toista peliä ensimmäisen pelin menestymisen ollessa vielä epävarmaa. Virallinen ensimmäisen pelin julkaisu tapahtui helmikuussa 2014, jonka aikoihin NIS America kertoi myös tuovansa

pelin jatko-osan länsimaihin ensimmäisen pelin osoittauduttua suosituksi. Tämän myötä myös alkuperäisen sarjan ensimmäisen pelin fanikääntäjät joutuivat perumaan vireillä olleen toisen osan fanikäännösprojektinsa. [5], 5k, 20b.]

### 3.2.11 Visuaalinovellit tietokoneilla ja MangaGamer

Kotimaassaan Japanissa visuaalinovellit edustavat suurinta osaa maassa tuotetuista PC-peleistä, mutta länsimaissa ilmiö on Japaniin verrattuna ollut erittäin pieni viime vuosiin asti. Pelipalvelu Steamin käynnistettyä Greenlight -palvelunsa, jonka avulla pelinkehittäjät voivat tuoda pelinsä palvelun käyttäjäkunnan arvioitavaksi mitatakseen mahdollisen julkaisun suosiota, palvelun kautta Steamiin on ilmestynyt myös visuaalinovelleja. Näistä tunnetuimpia on Hatoful Boyfriend, humoristinen visuaalinovelli joka korvaa perinteisen kouluympäristön ihmiset puluilla. Pelin saama huomio länsimaissa on suureksi osaksi sen poikkeavan lähestymistavan ja Internetin peliarvostelijoiden tekemillä videoilla antaman huomion ansiota. Myös monet länsimaalaiset pelinkehittäjät ovat tuoneet omia visuaalinovellejaan Greenlight-palveluun. [21.]

Länsimaissa vaikuttaa myös julkaisijoita, joiden päätavoitteena on tuoda japanilaisia PC-visuaalinovelleja länsimaisille markkinoille. Yksi näistä on MangaGamer, joka on tullut tunnetuksi lajityypin merkkiteoksiksi laskettavien pelien, kuten Higurashi When They Cry, lokalisoinnista länsimaihin. Julkaisijalla oli alkuaikoinaan vaikeuksia saada pelejään laajaan levitykseen omalla kotisivullaan olevan kaupan ulkopuolelle, koska Steam ei suurimpana PC-pelien digitaalisena jakelukanavana pitänyt visuaalinovelleja palveluun sopivina peleinä. Kuitenkin Greenlight -palvelun synnyn myötä julkaisija on saanut pelejään Steamiin, ja pelien saama suosio on osoittanut lajityypin peleille olevan kysyntää palvelun käyttäjien keskuudessa. Julkaisija on harkinnut myös joukkorahoitusta keinona tuoda pelejä länsimaihin. [5], 5m.]

Erityiseksi MangaGamerin toiminnan tekee se, että se on lokalisoinut myös eroge-pelejä, jotka jäävät useimmiten länsimaiden ulkopuolelle niiden kyseenalaisena pidettävän sisällön vuoksi. Yhtiö on kertonut sen tuottojen pääosan tulevan nukige-peleistä, jotka ovat seksuaalisen sisällön selvästi juonen edelle asettavia erogeja. Vaikka nukiget eivät myisikään määrällisesti yhtä paljon kuin tarinapainotteiset visuaalinovellit, niiden huomattavasti vähäisemmät kehitys- ja lokalisoitukustannukset sekä pitkäjänteisemmät myynnit tekevät niistä tarinapainotteisia pe-

lejä tuottoisampia. Yhtiön pääkääntäjä John Pickettin mukaan nukige-julkaisuilla voidaan paikata huonommin menestyneistä peleistä aiheutuneita tappioita. Hänen mukaan yhtiö pystyy nykyään jo arvioimaan pelien harkintavaiheessa, mitkä pelit tulevat myymään ja kuinka paljon, ja kuinka viimeaikaiset tuotot ovat mahdollistaneet sen, että yhtiö voi harkita työskentelevänsä pelien parissa, jotka kiinnostavat juuri heitä. Myös fanien antaman palautteen kerrotaan olevan merkittävä osa lokalisoitavia pelejä päätettäessä. [5n, 5o.]

### 3.2.12 Aksys Games ja otome-pelit

Yksi merkittävimmistä visuaalinovellien julkaisijoista konsoleille on Aksys Games. Yhtiö tunnetaan lokalisointityöstään liittyen japanilaisiin peleihin, etenkin perinteisiin kaksiulotteisiin taistelupeleihin kuten *Guilty Gear* - ja *BlazBlue* -sarjan peleihin, mutta heidän panoksensa konsoleille julkaistuihin visuaalinovelleihin länsimaissa on ainutlaatuista. Aksys Games on ainoa yhtiö, joka on toistaiseksi julkaissut konsoleille niin sanottuja otome-pelejä, eli pääasiassa naispuoliselle yleisölle suunnattuja visuaalinovelleja.

Näistä tunnetuimpia ovat *Hakuoki* -sarjan pelit, joita on julkaistu englanniksi käännettynä PSP -, 3DS - ja PS3 -konsoleille. Sarjan pelit keskittyvät feodaalijan Japaniin, joissa pelin naispäähenkilö kulkee läpi pelin tarinan ja voi halutessaan tutustua lähemmin yhteen useista miespuolisista pelihahmoista. Samanlaista kaavaa noudattelee myös PSP-konsolille julkaistu *Sweet Fuse*, jonka teemana tosin on huvipuistossa järjestettävä panttivankipeli. Julkaisijan mukaan *Hakuoki* -sarjan menestys osoitti, että naisille suunnatuille visuaalinovelleille on yleisönsä länsimaissa, ja fanien toiveiden huomioon ottaminen sekä lajityypin pelien pitäminen samalla viivalla muiden pelien kanssa on olennaista, jotta lajityypin pelejä julkaistaisiin jatkosakin. [5p.]

## 4 FANIKUNTA

Japanilaisista niche-peleistä puhuttaessa on oleellista mainita myös niiden fanikunta. Vaikka fanikunta on kooltaan huomattavasti pienempi suuriin kohdemarkkinoihin verrattuna, sen aktiivisuus ja pyrkimys vuorovaikuttaa suoraan kehittäjien ja julkaisijoiden kanssa on omaa luokkaansa. Seuraavassa luvussa esitellään japanilaisten niche-pelien fanikunnan luonnetta sekä aikaansaannoksia.

### 4.1 Vuorovaikuttaminen

Japanilaisten pelien fanikunta tunnetaan pelaajien ja pelimedian keskuudessa yhtenä äänekäimmistä fanikunnista. Äänekkyydellä tarkoitetaan fanikunnan olemassaolon runsasta näkyvyyttä sen verraten pienestä koosta huolimatta. Fanit ovat lähes aina ilmaisemassa omat mielipiteensä uusien pelien julkistuksiin liittyviin uutisiin tai muiden artikkeleihin liittyen joko uutisivustojen kommenttiosioissa, keskustelufoorumeilla, sosiaalisessa mediassa sekä ottamalla suoraan yhteyttä kehittäjiin ja/tai julkaisijoihin. Huomionarvoista on se, miten suuri tämän fanikunnan näkyvyys on verrattuna sen varsinaiseen kokoon. Pelialan räjähtäneen kasvun, pelaamisen valtavirtaistumisen sekä suurten julkaisijoiden huomion siirtyminen suurella budjetilla kehitettäviin varmoihin myyntimenestyksiin johtivat uusien tavallisista suunnitteluratkaisuista poikkeavien pelien vähentyneeseen lokalisointiin, mikä on saanut japanilaisten pelien länsimaisen fanikunnan tuomaan mielipiteensä ja toiveensa rakastamiensa pelien lokalisoinnin puolesta näkyvästi esille.

#### 4.1.1 Operation Rainfall

Japanilaisten konsoliroolipelien lokalisointiin liittyen yksi tärkeimmistä tapauksista oli Operation Rainfall. Kyseessä oli hanke, jonka tavoitteena oli saada Nintendo Wii-konsolille Japanissa kehitetyt pelit Xenoblade Chronicles, The Last Story sekä Pandora's Tower julkaistuksi Amerikan markkinoille. Hankkeen katsotaan alkaneen vuoden 2009 E3-tapahtumasta, jolloin Nintendo esitteli japanilaisen MonolithSoftin kehittämää uutuuspeliä, joka sai myöhemmin nimekseen Xenoblade Chronicles. Myöhemmin kolmannen ja neljännen sukupolven Final Fantasy

-pelien kanssa työskennelleen Hironobu Sakaguchin johtama Mistwalker ilmoitti myös kehittävänsä uutta roolipeliä Wii-konsolille, joka tulisi olemaan The Last Story. Pandora's Tower julkistettiin Japansisa vuoden 2011 alkupuolella.

Nintendon Euroopan osaston ilmoitettua aikeistaan tuoda sekä Xenoblade Chronicles että Ther Last Story Euroopan markkinoille amerikkalaiset pelaajat odottivat yhä Nintendon Amerikan osaston julkistuksia pelien amerikkalaisille markkinoille lokalisoinnista. Vuoden 2011 E3-tapahtuman aikaan mitään julkistuksia peleihin liittyen ei tehty, jolloin osa faneista sai odotelusta tarpeekseen. He ottivat yhteyttä Nintendoon, lähettivät viestejä keskustelupalstoille ja suurille peliuutissivustoille tavoitteenaan saada mahdollisimman monta pelaajaa tietoiseksi tilanteesta. Operation Rainfall poikkesi aiemmista fanien aikaansaamista kampanjoista pelien lokalisoinnin puolesta tarkasti organisoidulla ja aggressiivisella toiminnalla. Maailman suurimman pelisivusto IGN:n keskustelualan keskusteluketju hankkeesta ei lopulta enää riittänyt, vaan hankkeelle perustettiin useita sosiaalisen median sivustoja sekä omia keskustelualueita. Hankkeesta ilmoitettiin pelimedioihin, ja siitä uutisoitiin laajalti.

Hankkeen laajuudesta ja sen saamasta huomiosta huolimatta Nintendon Amerikan osasto ei aluksi kuitenkaan julkistanut mitään. Kuitenkin vuoden 2011 joulukuussa Amerikan Games-top-listauksissa löydettiin Xenoblade Chroniclesin nimi. Lopulta pelin julkaisu Amerikassa varmistettiin, ja hankkeeseen osallistuneet fanit innostuivat pyrkimään varmistamaan myös kahden muun pelin lokalisoinnin Amerikan markkinoille. Helmikuussa 2012 Amerikan Nintendo Direct -lähetyksessä kerrottiin, että XSeed Games tulisi julkaisemaan The Last Storyn Amerikassa. Xenoblade Chronicles julkaistiin saman vuoden huhtikuussa. Pandora's Towerin Amerikan julkaisun takaamiseksi hankkeeseen osallistuneet laittoivat liikkeelle monta kampanjaa, mutta kiinnostuksen määrän vähetessä sekä seuraavan konsolisukupolven ollessa tuloillaan hanke päätettiin jättää. Tästä huolimatta XSeed Games julkisti myöhemmin tuovansa myös Pandora's Towerin Amerikan markkinoille, ja se julkaistiin lopulta keväällä 2013. [22.]

Näin Operation Rainfall pääsi kuin pääsikin lopulta tavoitteeseensa – kaikkien kolmen hankkeen pelin saamiseen Amerikan markkinoille. Vaikka hankkeen suoraa merkitystä pelien lokalisoinnille ei voida arvioida täysin tarkasti, on erittäin todennäköistä, että hankkeen saama huomio pelimediassa oli suuressa osassa lopullisten päätösten tekoa. Hanke innosti fanikuntaa myös muihin samankaltaisiin hankkeisiin, jotka eivät kuitenkaan ole toistaiseksi ylittäneet samanlaiseen mediahuomioon ja tuloksiin kuin alkuperäinen.

#### 4.1.2 Zero Escape ja Operation Bluebird

Zero Escape on pelisarja, joka koostuu toistaiseksi kahdesta pelistä: Nintendo DS-konsolille julkaistusta pelistä 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors, sekä Nintendo 3DS ja PlayStation Vita-konsoleilla julkaistusta pelistä Virtue's Last Reward. Kumpikin peli keskittyy suljetulla alueella tapahtuvaan peliin, jossa yhdeksän osallistujaa yrittävät selvitä hengissä ja paeta tilasta. Pelien niin sanottua neljättä seinää rikkova kerronta ja monimutkaiset juonikuviot toivat pelille oman fanikuntansa, ja pelit nauttivat kulttimainetta niiden suhteellisen vaatimattomasta menestyksestä huolimatta. Tämä johtikin lopulta sarjan luoja, Kotaro Uchikoshin, viestiin sarjan faneille, jossa hän kertoi sarjan jatkoon olevan määrittelemättömän pituisella tauolla tarvittavan rahoituksen puutteen vuoksi. Tämän sanottiin johtuneen sarjan pelien odotettua heikommista myyntiluvuista Japanissa. [23.]

Vaikka kolmannen pelin tulevaisuus näytti synkältä, fanit yrittivät löytää ratkaisuja pelin tekemisen mahdollistamiseksi. Faniensa keskuudessa syntyi Operation Bluebird, aiemmin tapahtuneen Operation Rainfallin hengessä tehty kampanja Zero Escape -sarjan kolmannen ja viimeiseksi tarkoitettun pelin valmistumisen puolesta. Pian kampanjasivun perustamisen jälkeen monet fanit lähettivät Uchikoshille kuvia omistamistaan Zero Escape -peleistä, pyrkien osoittamaan kolmannelle sarjan pelille olevan kysyntää. Kampanjan Facebook-sivulla on opinnäytetyön kirjoittamishetkellä 12449 ”tykkäystä”, mutta suurempaa aktiivisuutta ei ole tapahtunut sitten vuoden 2014 toukokuun. [24, 25.]

#### 4.2 Fanikäännökset

Koska kaikkia japanilaisia niche-pelejä ei julkaista länsimaissa, fanit pyrkivät omalla panoksellaan vaikuttamaan haluamiensa pelien lokalisointiin. Tästä huolimatta suurenkin fanien kannatuksen saamat pelit saattavat jäädä kokonaan julkaisematta länsimaissa. Tämän vuoksi aktiivisimmat fanit saattavat kääntää haluamansa pelit länsimaisten pelaajien ymmärtämään muotoon omin voimin. Tällaisia projekteja kutsutaan fanikäännöksiksi.

#### 4.2.1 Kääntämisen vaiheet

Fanikäännöksiä tekemiseen vaaditaan paljon teknistä osaamista. Usein pelin alkuperäistä koodia tulee muokata, jotta pelissä esiintyvä vieraskielinen teksti saadaan käännettyä ymmärrettävään muotoon. Tämän vuoksi fanikääntämisen suosio kasvoi vasta konsolien emulaattoreiden yleistymisen myötä, mikä mahdollisti pelien tiedostojen muokkaamisen ja testaamisen ilman oikean fyysisen pelin käsittelyä. Lisäksi pelissä saattaa esiintyä vieraskielistä tekstiä itse grafiikoissa ja äänissä, joten tarvittaessa myös näitä voidaan joutua muokkaamaan. Useat japanilaisten pelien fanit kuitenkin arvostavat, jos heille mangasta ja animesta tutut visuaaliset efektit ja äänet jätetään alkuperäiseen muotoonsa. Pelien tekstiä käännettäessä on otettava huomioon myös länsimaisen merkistön poikkeavuus japanilaisesta – asia, jonka ilmaisuun japaniksi voidaan tarvita vain muutama merkki, voi länsimaiselle kielelle käännettäessä viedä useamman rivin verran tekstiä. Tämän vuoksi ilmaistaville asioille voidaan joutua keksimään poikkeavia ilmaisutapoja, jotka kuitenkin säilyttävät alkuperäisteoksen tarkoitusperät. Esimerkiksi japanilaiselle yleisölle tekstissä aukeavat humoristiset viitteet eivät välttämättä ole tuttuja länsimaisille pelaajille, joten tällaiset viitteet voidaan korvata länsimaisessa versiossa enemmän länsimaiselle yleisölle tutuilla viitteillä. Tunnettu esimerkki edellä mainitun laisesta tapauksesta on Working Designs -julkaisijan lokalisointi pelille Lunar: The Silver Star, johon kääntäjät lisäsivät runsaasti alkuperäiseen peliin kuulumatonta sisältöä, kuten populaarikulttuuriviittauksia. Ratkaisu jakoi vahvasti fanien mielipiteet osan pitäessä lisäyksiä dialogia elävöittäneenä elementtinä, kun taas toisten mielestä lisäykset eivät olleet sopivia pelin alkuperäiselle hengelle. [26, 10.]

Fanikääntäjien eettisiin periaatteisiin kuuluu usein se, että käännöksiä tehdään pääasiassa vain peleistä, jotka eivät ole syystä tai toisesta saaneet länsimaista julkaisua osakseen. Toisaalta on olemassa myös käännöksiä, jotka ovat pyrkineet antamaan virallista julkaisua paremmin alkuperäisteosta vastaavan pelikokemuksen. Nämä käännökset eivät välttämättä aina edes koske itse pelin tekstiä – niin sanotut undub-korjaukset korvaavat julkaistuihin peleihin lisätyn ääniraidan alkuperäisellä. Nämä korjaukset ovat hyvin yleisiä japanilaisten roolipelien tapauksessa, jos julkaistussa pelissä ei ole vaihtoehtoa alkuperäisen japaninkielisen ääniraidan valinnalle.

#### 4.2.2 Mother 3

Mother 2, joka tunnetaan länsimaissa nimellä Earthbound, julkaistiin Japanissa Super Nintendolle vuonna 1994, amerikkalaisen julkaisun seurattessa vuonna 1995. Earthboundia ei julkaistu lainkaan Euroopassa, ja sen vastaanotto Amerikassa osoittautui aluksi hyvin mitäänsanomattomaksi. Vuosien kuluessa peli sai kuitenkin vahvan kulttimaineen, ja pelisarjan fanikunta on yksi niche-pelien tunnetuimmista. Faniien Nintendolle antamien toiveiden ja palautteen myötä Earthbound julkaistiin virallisesti WiiU-konsolin eShop-latauspalvelussa vuonna 2013. Mutta vaikka Earthbound on ainoa Mother-sarjan peli, joka julkaistiin virallisesti englanniksi, se ei ole ainoa, joka on saanut länsimaisten faniien suosion. [1p, 27, 28.]

Mother 3 julkaistiin paljon edeltäjänsä myöhemmin Game Boy Advance -konsolille vuonna 2006. Koska peli julkaistiin jo Game Boy Advancen seuraajan, Nintendo DS -konsolin jälkeen, peliä ei luultavasti nähty kannattavaksi lokalisoida länsimaisille markkinoille faniien lokalisoitipyynnöistä huolimatta. Toiveiden osoittauduttua turhiksi joukko faneja päätti lopulta kääntää pelin englanniksi omin voimin, ja pelin englanninkielinen käännös julkaistiin vuonna 2008. Käännös vaatii toimiakseen pelin alkuperäisen version ROM-tiedoston sekä erillisen korvausohjelman, jolla pelin japanilainen teksti korvataan englanninkielisellä käännöksellä. [29a.]

Käännös sai julkaisunsa jälkeen paljon positiivista palautetta sen laadusta ja uskollisuudesta Earthboundin asettamalle tyylille. Pelin kääntäjä tarjoutui antamaan pelin käännöksen Nintendolle, jos se johtaisi pelin viralliseen lokalisointiin. Toistaiseksi pelin lokalisoinnista ei ole tullut uutta tietoa, vaikka Nintendo onkin julkisesti tiedostanut faniien toiveet pelin lokalisoinnin puolesta esimerkiksi vuoden 2014 E3-esityksessään. [29b.]

#### 4.3 Fanipelit ja alkuperäinen sisältö

Japanissa julkaistujen pelien fanikäännökset eivät ole ainoita fanikunnan aikaansaannoksia. Joukossa on myös henkilöitä, jotka ovat tehneet olemassa oleviin manga-, anime- tai pelisarjoihin pohjautuvia fanipelejä tai täysin uusia, alkuperäisiä pelejä oman fanikuntansa jäsenille. Ilmiötä voidaan verrata länsimaisten pelien tapauksessa yleisempään modaukseen, mutta olemassa olevan pelin muokkaamisen sijaan fanit tekevät omin voimin täysin erillisiä pelejä, jotka



saattavat pohjautuvat lähdemateriaaliin tai olla sisällöltään täysin alkuperäisiä. Näitä pelejä kutsutaan **doujin-peleiksi**.

Japanissa sana **doujin** tarkoittaa ryhmää ihmisiä, jotka jakavat saman kiinnostuksen kohteen. Sanaa käytetään kuitenkin yleiskielessä tarkoittamaan omakustannemateriaalia, jota niin kutsutut ”doujin-artistit” tai ”doujin-piirit” tuottavat. Tämä materiaali voi olla esimerkiksi sarjakuvaa, kirjallisuutta, musiikkia tai pelejä. Materiaali voi olla joko täysin alkuperäistä tai pohjautua olemassa olevaan manga-, anime- tai pelisarjaan. Japanissa doujin-artistit ja -piirit kokoontuvat myymään tuotoksiaan siihen tarkoitettuihin tapahtumiin, joista suurin on kahdesti vuodessa pidettävä Comiket. [1q.]

Länsimaissa lähimpänä vastineena doujin-peleille voidaan pitää indie-pelejä eli yksittäisten henkilöiden tai pienten ryhmien itsenäisesti kehitettyjä ja julkaistuja pelejä.

#### 4.3.1 Katawa Shoujo

Vaikka visuaalinovelli onkin Japanista lähtöisin oleva pelien lajityyppi, myös länsimaissa tehtyjen visuaalinovellien määrä on kasvanut lajityypin yleistymisen myötä. Tämän ilmiön tunnetuin aikaansaannos lienee Katawa Shoujo, joka on hyvin todennäköisesti tunnetuin länsimainen visual novel. Pelissä sydänsairaudesta kärsivä miespuolinen päähenkilö siirretään vanhasta koulustaan vammaisille tarkoitettuun yksityiskouluun, jossa hän tutustuu muihin koulun oppilaisiin, jotka kärsivät itse kukin tietyistä vammasta, kuten sokeudesta tai amputoiduista raajoista.

Pelissä on erityistä myös se, että sen sai valmiiksi joukko ihmisiä, jotka olivat kokoontuneet yhteen 4chan-keskustelualueen kautta eri puolilta maailmaa tuottaakseen keskustelualueella RAITA-nimimerkillä esiintyvän piirtäjän konseptitaiteesta ja sen ympärille kerääntyneistä ideoista kokonaisen pelin. Tämän johdosta ryhmä nimesi itsensä Four Leaf Studiosiksi 4chanin logona toimivan nelilehtisen apilan mukaan. Internetin kautta aloitetut yhteisprojektit eivät usein johda haluttuihin lopputuloksiin ryhmän hajanaisuuden ja huonon organisoinnin vuoksi, ja 4chan on yleisesti huonossa maineessa sivustolta lähtöisin olevan loukkaavan ja kiistanalaisen sisällön vuoksi. Kaikesta epäilystä huolimatta Katawa Shoujo valmistui, ja valmis peli julkaistiin Internetissä ilmaiseksi 4. tammikuuta 2012. [2b, 30.]

Vaikka pelin nimi tarkoittaakin karkeasti käännettynä ”vammaista tyttöä”, peli käsittelee aihepiiriä huomattavan hyvällä maulla ja lämminhenkisesti, mistä se on saanut runsaasti kiitosta. 4chan-keskustelualueelta lähtöisin olleen pelin ei odotettu olevan korkealaatuinen, saati edes valmistuvan lainkaan. Peliä käsitteleviä keskusteluketjuja tehdään 4chanissa edelleen, vaikka julkaisusta on kulunut pian kolme vuotta. Pelillä on laaja fanikunta 4chan-keskustelualan käyttäjien keskuudessa ja ulkopuolella, ja pelistä on julkaistu runsaasti fanisisältöä sekä taidekirjoja. Kehittäjien blogissa on kerrottu pelin tekijöistä, kehitysprosessista sekä kaikista peliin oleellisesti liittyvistä tapahtumista ennen ja jälkeen pelin julkaisun. Katawa Shoujo on ihanteellinen esimerkki siitä, mihin asialleen omistautuva ryhmä ihmisiä voi halutessaan pystyä, vaikka Internet olisi heidän ainoa yhteydenpitokeinonsa.

#### 4.3.2 Touhou

Touhou Project, paremmin tunnettu pelkästään nimellä Touhou, on japanilainen doujin-pelisarja, jonka pelit kuuluvat niin kutsutun bullet hell-, karkeasti käännettynä luotihelvetti-lajityypin piiriin. Tämän lajityypin pelit ovat usein automaattisesti eteenpäin kulkevia räiskintäpelejä, joissa pelaajan pääpaino on ampumisen lisäksi myös vihollisten suurten ja monimuotoisten luotikuvioiden väistelyssä, jotka usein peittävät suuren osan koko pelialueesta. Touhou-sarjan pelit ovat suurimmaksi osaksi yhden, nimimerkkiä ZUN käyttävän henkilön aikaansaannoksia. Pelit ovat tulleet tunnetuksi niiden vaikeudesta sekä niiden tunnistettavasta hahmosuunnitteluylistä ja hahmoista, joista lähes kaikki ovat naispuolisia.

Juuri peleissä esiintyvien hahmojen määrä nähdään usein syyksi sarjan suurelle suosiolle. Kotimaassaan Japanissa pelisarja on harrastajien keskuudessa todella suosittu, ja esimerkiksi huomattavan suuri osa Comiket-tapahtumassa myytävästä materiaalista liittyy jotenkin Touhou-sarjaan. Materiaalin määrä on niin suuri, että pelkästään Touhou-sarjaan liittyvälle doujin-materiaalille pidetään omaa Reitaisai-myyntitapahtumaa. ZUN on itse antanut hyväksyntänsä fanien tuottamalle materiaalille ja on rohkaissut faneja käyttämään peliensä materiaalia hyvin suurin vapauksin, kunhan sisältöä ei levitetä luvattomasti kaupallisesti doujinin periaatteen vastaisesti. Vaikka peleissä esiintyville hahmoille on annettu oma persoonallisuutensa, monet fanikunnan keskuudessa tunnetut hahmoihin liittyvät sisäpiirivitsit ovat saaneet alkunsa fanien omista pelien sisällön tulkinnoista. Lisäksi Internetistä voi löytää runsaat määrät fanien tekemää taidetta, videoita, musiikkia ja jopa pelejä. Pelien fanikunta ei rajoitu pelkästään Japaniin

– länsimaissa asuvat fanit kääntävät japaninkielistä fanimateriaalia hyvin suuressa määrin englanniksi, ja jopa suomeksi. Touhou-sarjan pohjalta tehdyt fanipelit vaihtelevat lajityypiltään runsaasti yksinkertaisista Flash-peleistä täysimittaisiin roolipeleihin. [1r.]

#### 4.4 Ilmentyminen Suomessa

Myös suomalaisilla on ollut oma osuutensa japanilaisten niche-pelaajien keskuudessa. Heitä ovat esimerkiksi nimimerkki Aura ja Joel Yliluoma. Aura oli Katawa Shoujon pääkäsikirjoittaja, ja hänen käsialaansa oli päätarinan lisäksi Rin-nimisen hahmon juonipolku. Hän oli myös pelin kehitysblogin aktiivisimmin kirjoittanut Four Leaf Studiosin jäsen. Hänen haastattelunsa on julkaistu suomalaisessa Anime-lehdessä vuonna 2012. Myös Bisqwit-nimimerkillä tunnettu Joel Yliluoma on taas luultavasti tunnetuin suomalainen pelien fanikäntäjä. Hän on kääntänyt Super Nintendo -pelit Tales of Phantasia ja Chrono Trigger kokonaan suomenkielisiksi toimimaan pelien alkuperäisillä japanilaisilla ROM-tiedostoilla ajamalla niiden päälle erillisen korjaustiedoston. [31, 32.]

Nimimerkillä Setz esiintyvä henkilö on tunnetuin todistetusti suomalainen artisti, joka on julkaissut tekemiään Touhou-fanisarjakuvia ja -taidetta internetissä. [33.]

## 5 POHDINTAA

Olen ollut itse osana opinnäytetyössä käsiteltyjen sekä niiden kaltaisten pelien aktiivista fanikuntaa, ja ollut tekemisissä pelejä julkaisevien tahojen kanssa useiden asiakaspalvelukeskustelujen kautta. Huomattuani monet lokalisoinnissa esiintyvät ongelmat sekä niistä löytyvän vähäisen tiedon määrän päätin kirjoittaa opinnäytetyöni aiheesta. Opinnäytetyö pyrkii antamaan niche-pelien lokalisoinnista sekä siihen liittyvistä ongelmista hyvän yleiskuvan, eikä niinkään keskity varsinaisesti ongelmien ratkaisumahdollisuuksiin, koska yksittäisen kuluttajan (lukijan) mahdollinen vaikutus lokalisointikäytäntöihin on hyvin vähäinen. Oman osansa tekemällä voi kuitenkin olla osa potentiaalista joukkoa ihmisiä, jotka pyrkivät tuomaan omat mielipiteensä esille lokalisointiratkaisujen suhteen, ja suuren määrän ihmisiä lähestyessä julkaisijoita samalla muutosehdotuksella muutos voi hyvinkin olla mahdollinen – näin kävi esimerkiksi konsolivalmistaja Sonyn tapauksessa, kun PS Vita -konsolille julkaistu Freedom Wars -peli kerrottiin julkaistavan Euroopassa vain digitaalisessa muodossa. Uutinen oli huolestuttava, koska peliä pidettiin länsimaissa yhtenä suurista PS Vitalle julkaistavista ison budjetin peleistä, jonka toivottiin saavan konsolin vaatimattomat myyntimäärät nousuun. Uutisen levitessä Internetissä monet fanit ilmaisivat halunsa saada peli fyysisessä muodossa uutisen kommenttiosiossa sekä joukkoaddressin kautta, ja lopulta peli päätettiin julkaista Euroopassa myös fyysisenä versiona.

Eniten vaikuttava yksittäiselle kuluttajalle mahdollinen niche-pelien tukemisen muoto on luonnollisesti haluamiensa julkaisujen ostaminen. Niche-pelien tukeminen on taloudellisesti verrattavissa aktiivisesti pelejä ostavan kuluttajan tottumuksiin – pelien hinnat ovat samalla tasolla tai hieman alempana isompien julkaisujen kanssa. Pelien saatavuus saattaa kuitenkin olla suppeampaa monien jälleenmyyjien, etenkin suurten kauppaketjujen, hankkiessa varastoon vain suurten julkaisijoiden pelejä. Tämän vuoksi niche-pelit pitää usein tilata Internetin pelikaupoista, ellei kyseessä ole tietokoneiden tai konsolien latauspalveluissa tapahtuva julkaisu.

Vain digitaalisesti tapahtuvat konsolipelijulkaisut ovat niche-pelien tapauksessa olleet yleinen ratkaisu etenkin Euroopassa, joskin se nostaa usein esille eurooppalaisten fanien tyytymättömyyden eriarvoiseen kohteluun amerikkalaisiin markkinoihin nähden, joilla peleistä julkaistaan usein myös fyysinen myyntiversio. Eurooppalaiset pelien julkaisut tapahtuvat edelleen usein amerikkalaisen version jälkeen, ja fyysisen myyntiversion tuottaminen nähdään ylimääräisenä menoeränä, joka halutaan välttää. Tästäkin huolimatta pelien digitaaliset versiot saattavat olla

kalliimpia kuin amerikkalaiset fyysiset myyntiversiot. Tämän vuoksi monet eurooppalaiset fanit ostavat pelinsä amerikkalaisina versioina aikaisemmin tapahtuvien julkaisujen, fyysisten julkaisujen olemassaolon ja halvempien hintojen vuoksi. Valitettavasti tällainen toiminta voi johtaa siihen, että Eurooppaa ei nähdä myyntien kannalta kannattavana myyntialueena (koska monet fanit ovat ostaneet pelin amerikkalaisen version), ja pelejä jätetään tuomatta Euroopan markkinoille kokonaan. Tämä oli yleistä etenkin pääasiassa vuosina 2005–2012 tapahtuneena pidetyn seitsemännön konsolisukupolven aikoihin, jolloin monta Amerikassa Nintendo DS- ja Sony PSP-konsoleille julkaistua japanilaista niche-peliä jätettiin tuomatta Euroopan markkinoille. Tätä ongelmaa kuitenkin helpotti kummankin konsolin aluekoodittomuus, ja valitettavasti myös kumpaakin laitetta vaivannut laaja piratismi. Nykyään yhä useammat pelit tuodaan myös Euroopan markkinoille, mutta vain digitaalisessa muodossa eurooppalaiseen julkaisuun liittyvien vaikeuksien vuoksi. Yksi näistä on Euroopan ikärajojärjestelmä PEGI, jonka kanssa toimiminen on huomattavasti vaikeampaa, kalliimpaa ja hitaampaa verrattuna Amerikassa käytettävään ESRB-järjestelmään.

Tiivistettynä pelien kohdeyleisön on tärkeää tuoda omat mielipiteensä tapahtuvista julkaisuista esille, ja pelien julkaisevien tahojen tulisi kuunnella niitä. Tällä tavoin voidaan päästä mahdollisimman lähelle optimaalisia pelijulkaisuja, jotka sekä miellyttävät faneja että ovat taloudellisesti kannattavia.

## 6 YHTEENVETO

Aiemmin muiden lajityypin pelien kanssa tasa-arvoisessa asemassa olleiden japanilaisten pelien muuttuminen pienten pelaajaryhmien huviksi on tuonut mukanaan paljon sekä positiivisia että negatiivisia muutoksia. Pelien jäädessä suurten massojen mielenkiinnon ulkopuolelle ne eivät yllä myyneiltään saati tuotoiltaan nykyisten suurella budjetilla tehtävien pelien tasolle, mutta pienemmälle ja uskolliselle niche-pelaajakunnalle pelien oikein kohdentaminen ja sitä kautta lokalisointi on pienemmistä myyntimääristä huolimatta kannattavaa liiketoimintaa. Pelialan jatkuva muuttuminen asettaa haasteita niche-pelien lokalisoinnille, mutta toistaiseksi muutos on suurimmilta osin parempaan päin – esimerkiksi Akiba's Trip sekä Danganronpa- ja Senran Kagura-sarjan pelit olisivat vielä muutamia vuosia sitten jääneet täysin ilman länsimaista julkaisua. Julkaisijoiden parantunut kontakti pelien potentiaalisen kohdeyleisön kanssa on parantanut myös kohdeyleisön haluamien pelien lokalisointimahdollisuuksia.

Pääasiallisesti positiivisesta muutoksen suunnasta huolimatta niche-pelien lokalisointia vaivavista ongelmista ei tulisi vaieta. Huolimatta japanilaisille niche-peleille syntyneestä kohdeyleisöstä ja sen mielipiteistä joitakin pelejä sensuroidaan edelleen suurempien, kohdeyleisöön kuuluttomien tahojen mieltymysten mukaisesti. Mega Man Legends 3:n kohtalo on malliesimerkki huonosti käsitellystä vuorovaikutuksesta fanikuntaan, kun taas Rune Factory 4:n eurooppalaiseen julkaisuun liittyvät tapahtumat olivat riittävä osoitus siitä, että myyntialueiden välistä tasapuolisuutta pelien julkaisun kannalta ei ole vielä saavutettu. Näistä ongelmista tulisi pyrkiä pääsemään eroon mahdollisimman optimaalisten kehitys- ja julkaisuolosuhteiden saavuttamiseksi. Tämän vuoksi julkaisijoiden vuorovaikutus asiakaskuntansa kanssa pitäisi olla yksi tärkeimmistä prioriteeteista lokalisointia suunniteltaessa. Aktiivisimman ja omistautuneimman käyttäjäkunnan määrittäminen ja pelin lokalisointi heidän toiveensa huomioon ottaen on oleellista, jos niche-pelin lokalisoinnin halutaan saavuttavan sen oleellisimman fanikunnan kannatus ja suosio, ja sitä kautta taloudellinen kannattavuus.

## LÄHTEET

- [1a] Wikimedia Foundation, Inc. *Niche*. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Niche> (luettu 15.9.2014).
- [1b] Wikimedia Foundation, Inc. *Visual novel*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_novel](http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel) (luettu 15.9.2014).
- [1c] Wikimedia Foundation, Inc. *Kansainvälistäminen ja lokalisointi*. [http://fi.wikipedia.org/wiki/Kansainv%C3%A4list%C3%A4minen\\_ja\\_lokalisointi](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kansainv%C3%A4list%C3%A4minen_ja_lokalisointi) (luettu 5.11.2014).
- [1d] Wikimedia Foundation, Inc. *Marvelous USA*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Marvelous\\_USA](http://en.wikipedia.org/wiki/Marvelous_USA) (luettu 15.10.2014).
- [1e] Wikimedia Foundation, Inc. *The Legend of Heroes: Trails in the Sky*. [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Heroes:\\_Trails\\_in\\_the\\_Sky](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Heroes:_Trails_in_the_Sky) (luettu 15.10.2014).
- [1f] Wikimedia Foundation, Inc. *The Legend of Heroes: Trails in the Sky Second Chapter*. [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Heroes:\\_Trails\\_in\\_the\\_Sky\\_Second\\_Chapter](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Heroes:_Trails_in_the_Sky_Second_Chapter) (luettu 15.10.2014).
- [1g] Wikimedia Foundation, Inc. *Gaijinworks*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Gaijinworks> (luettu 18.9.2014).
- [1h] Wikimedia Foundation, Inc. *Ghostlight*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Ghostlight> (luettu 27.2.2014).
- [1i] Wikimedia Foundation, Inc. *Harvest Moon (video game)*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Harvest\\_Moon\\_\(video\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Harvest_Moon_(video_game)) (luettu 18.9.2014).
- [1j] Wikimedia Foundation, Inc. *Rune Factory*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Rune\\_Factory](http://en.wikipedia.org/wiki/Rune_Factory) (luettu 18.9.2014).
- [1k] Wikimedia Foundation, Inc. *Mega Man Legends 3*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Mega\\_Man\\_Legends\\_3](http://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_Legends_3) (luettu 30.9.2014).
- [1l] Wikimedia Foundation, Inc. *Comcept*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Comcept> (luettu 30.9.2014).

- [1m] Wikimedia Foundation, Inc. *Inti Creates*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Inti\\_Creates](http://en.wikipedia.org/wiki/Inti_Creates) (luettu 30.9.2014).
- [1n] Wikimedia Foundation, Inc. *Danganronpa*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Danganronpa> (luettu 9.10.2014).
- [1o] Wikimedia Foundation, Inc. *Lunar: The Silver Star*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Lunar:\\_The\\_Silver\\_Star](http://en.wikipedia.org/wiki/Lunar:_The_Silver_Star) (luettu 15.10.2014).
- [1p] Wikimedia Foundation, Inc. *EarthBound*. <http://en.wikipedia.org/wiki/EarthBound> (luettu 23.9.2014).
- [1q] Wikimedia Foundation, Inc. *Donjin*. <http://en.wikipedia.org/wiki/D%C5%8Djin> (luettu 15.9.2014).
- [1r] Wikimedia Foundation, Inc. *Touhou Project*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Touhou\\_Project](http://en.wikipedia.org/wiki/Touhou_Project) (luettu 20.10.2014).
- [2a] Kurt Kalata. Hardcoregaming101.net. *DecapAttack / Magical Hat no Buttobi Tabo! Daibōken*. 12.12.2011. <http://www.hardcoregaming101.net/victokai/victokai2.htm>
- [2b] weasel. Hardcoregaming101.net. *Katava Shoujo*. 18.3.2012. <http://www.hardcoregaming101.net/katawa/katawashoujo.htm>
- [3a] Stuart444. NeoGaf. *XSEED Translator on why all games don't get dual audio*. 17.3.2013. <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=525009> (luettu 5.11.2014).
- [3b] foobarry81. NeoGAF. *Limited signups for Class of Heroes 2G [PS3] physical release*. 19.3.2014. <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=787124> (luettu 18.9.2014).
- [4] Fleach. RF Generation. *A Walk on the Wild Side: Looking at Niche RPGs*. 11.3.2013. <http://www.rfgeneration.com/news/rpg/A-Walk-on-the-Wild-Side-Looking-at-Niche-RPGs-2472.php>
- [5a] Spencer. Siliconera. *What's Going On With The Legend Of Heroes: Trails In The Sky Second Chapter?* 14.10.2011. <http://www.siliconera.com/2011/10/14/whats-going-on-with-the-legend-of-heroes-trails-in-the-sky-second-chapter/>



- [5b] Ishaan. Siliconera. *Xseed To Publish The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC On PC And PSP*. 6.9.2013. <http://www.siliconera.com/2013/09/06/xseed-to-publish-the-legend-of-heroes-trails-in-the-sky-sc-on-pc-and-bsp/>
- [5c] Ishaan. Siliconera. *The Past and Future of Harvest Moon*. 28.5.2014. <http://www.siliconera.com/2014/05/28/past-future-harvest-moon/>
- [5d] Ishaan. Siliconera. *Rune Factory 4 European Release Cancelled*. 20.1.2014. <http://www.siliconera.com/2014/01/20/rune-factory-4-european-release-cancelled/>
- [5e] Ishaan. Siliconera. *Technical Difficulties Behind Rune Factory 4's Cancellation In Europe*. 25.3.2014. <http://www.siliconera.com/2014/03/25/technical-difficulties-behind-rune-factory-4s-cancellation-europe/>
- [5f] Ishaan. Siliconera. *Xseed Are Trying To Release Rune Factory 4 In Europe Via The Nintendo eShop*. 3.10.2014. <http://www.siliconera.com/2014/10/03/xseed-trying-release-rune-factory-4-europe-via-nintendo-eshop/>
- [5g] Ishaan. Siliconera. *Senran Kagura Burst "Sold Well Enough" XSeed Considering Other Games In The Series*. 13.3.2014. <http://www.siliconera.com/2014/03/13/senran-kagura-burst-sold-well-enough-xseed-considering-games-series/>
- [5h] Ishaan. Siliconera. *Gunvolt Gets His Braid Back In The U.S. Version Of Azure Striker Gunvolt*. 16.4.2014. <http://www.siliconera.com/2014/04/16/gunvolt-gets-braid-back-u-s-version-azure-striker-gunvolt/>
- [5i] Ishaan. Siliconera. *Azure Striker Gunvolt Reaches Europe This Winter*. 1.10.2014. <http://www.siliconera.com/2014/10/01/azure-striker-gunvolt-reaches-europe-winter/>
- [5j] Ishaan. Siliconera. *Danganronpa And Demon Gaze Coming To North America*. 6.7.2013. <http://www.siliconera.com/2013/07/06/danganronpa-and-demon-gaze-coming-to-north-america/>
- [5k] Spencer. Siliconera. *Danganronpa 2: Goodbye Despair Brings Monokuma Back To Vita This Fall*. 13.2.2014. <http://www.siliconera.com/2014/02/13/danganronpa-2-goodbye-despair-brings-monokuma-back-vita-fall/>

- [5l] Ishaan. Siliconera. *How MangaGamer's Visual Novels Ended Up On Steam*. 8.10.2014. <http://www.siliconera.com/2014/10/08/how-mangagamers-visual-novels-ended-up-on-steam/>
- [5m] Ishaan. Siliconera. *MangaGamer Considering Crowdfunding For Visual Novel Localizations*. 20.12.2013. <http://www.siliconera.com/2013/12/20/mangagamer-considering-crowdfunding-visual-novel-localizations/>
- [5n] Ishaan. Siliconera. *MangaGamer On Where Their Profits Come From*. 18.7.2014. <http://www.siliconera.com/2014/07/18/mangagamer-profits-come/>
- [5o] Ishaan. Siliconera. *Sex Versus Story: How Does MangaGamer Decide Which Visual Novels To Localize?* 13.10.2014. <http://www.siliconera.com/2014/10/13/sex-versus-story-mangagamer-decide-visual-novels-localize/>
- [5p] Spencer. Siliconera. *Akys Chats About Sweet Fuse And The State Of The Otome Market*. 15.3.2013. <http://www.siliconera.com/2013/03/15/akys-chats-about-sweet-fuse-and-the-state-of-the-otome-market/>
- [6] Monkeypaw / Gaijinworks. Kickstarter.com. *Class of Heroes 2 Deluxe for the PSP® system*. 28.3.2012 <https://www.kickstarter.com/projects/1272149684/class-of-heroes-2-deluxe-for-the-psp-system>
- [7a] Ross. Ghostlight Blog. *Ghostlight Announce SMT: Devil Survivor Games*. 19.4.2012. <http://blog.ghostlight.uk.com/post/ghostlight-announce-smt-devil-survivor-games>
- [7b] Ross. Ghostlight Blog. *An update on Devil Survivor 2*. 14.3.2013. <http://blog.ghostlight.uk.com/post/an-update-on-devil-survivor-2>
- [7c] Ross. Ghostlight Blog. *Ghostlight needs you! Devil Survivor 2 pre-orders open*. 1.8.2013. <http://blog.ghostlight.uk.com/post/ghostlight-needs-you-devil-survivor-2-pre-orders-open>
- [7d] Ross. Ghostlight Blog. *Devil Survivor 2 reaches target!* 2.9.2013. <http://blog.ghostlight.uk.com/post/devil-survivor-2-reaches-target>

[8a] Thomas Whitehead. NintendoLife. *Feature: Lifting the Curtain on Game Ratings and the Headache of Worldwide Releases*. 8.3.2014. <http://www.nintendolife.com/news/2014/03/feature-lifting-the-curtain-on-game-ratings-and-the-headache-of-worldwide-releases>

[8b] Zach Kaplan. nintendolife. *Capcom Blames the Fans for Mega Man Legends 3 Cancellation*. 21.7.2011. <http://www.nintendolife.com/news/2011/07/capcom-blames-the-fans-for-mega-man-legends-3-cancellation>

[8c] Zach Kaplan. nintendolife. *Capcom Apologises for Poorly Worded Tweet*. 21.7.2011. <http://www.nintendolife.com/news/2011/07/capcom-apologises-for-poorly-worded-tweet>

[9] Nintendo. *Senran Kagura Burst*. <http://www.nintendo.co.uk/Games/Nintendo-3DS/SEN-RAN-KAGURA-Burst-849001.html>

[10] Chris Rooke. The Official Nintendo Magazine. *Senran Kagura Burst is damaging the industry – here’s how to stop it*. 19.1.2014. <http://www.officialnintendomagazine.co.uk/56737/blog/senran-kagura-burst-is-damaging-the-industry-heres-how-to-stop-it/>

[11a] NintenDaan. GoNintendo. *ONM UK’s writes angry Senran Kagura 2 preview, upsets XSeed employee Hatsuu*. 23.6.2014. <http://www.gonintendo.com/s/231608-onm-uk-s-writes-angry-senran-kagura-2-preview-upsets-xseed-employee-hatsuu>

[11b] RawMeatCowboy. GoNintendo. *Inti-Creates discusses Azure Striker Gunvolt localization changes, says changes aren’t final*. 10.4.2014. <http://www.gonintendo.com/s/226008-inti-creates-discusses-azure-striker-gunvolt-localization-changes-says-changes-aren-t-final>

[12] Sal Romano. Gematsu. *Senran Kagura: Shinovi Versus and Bon Appetit coming to Europe*. 6.8.2014. <http://gematsu.com/2014/08/senran-kagura-shinovi-versus-bon-appetit-coming-europe>

[13] CJ Mendelez. Rely On Horror. *XSeed Receives Criticism over the Use of “Trap” in Akiba’s Trip*. 17.8.2014. <http://www.relyonhorror.com/latest-news/xseed-receives-criticism-over-the-use-of-trap-in-akibas-trip>

[14] Wyrdwad. Marvelous XSeed Games. *The Controversy*. 21.8.2014. <http://forum.marvelous-usa.com/index.php?showtopic=27749>

- [15] Capcom Unity. Youtube. *The Mega Man Legends 3 Project Devroom Video*. 6.1.2011. <https://www.youtube.com/watch?v=b1TPP-U6lb8>
- [16] Capcom. Capcom Unity. *A Message from Capcom*. 18.7.2011. [http://www.capcom-unity.com/devroom/blog/2011/07/18/a\\_message\\_from\\_capcom](http://www.capcom-unity.com/devroom/blog/2011/07/18/a_message_from_capcom)
- [17a] Protodude. Rockman Corner. *Capcom Further Explains Why Mega Man Legends 3 Was Cancelled*. 25.7.2013. <http://www.rockman-corner.com/2013/07/capcom-further-explains-why-mega-man.html>
- [17b] Protodude. Rockman Corner. *Fans Aim To Recreate Mega Man Legends 3 In Unity (Update)*. 24.5.2014. <http://www.rockman-corner.com/2014/05/fans-aim-to-recreate-mega-man-legends-3.html>
- [18] Wikia. *Mega Man Legends 3*. [http://megaman.wikia.com/wiki/Mega\\_Man\\_Legends\\_3](http://megaman.wikia.com/wiki/Mega_Man_Legends_3) (luettu 30.9.2014).
- [19] Hardcore Gaming 101. *Azure Striker Gunvolt (Inti Creates/Keiji Inafune/3DS eShop)*. <http://hg101.proboards.com/thread/11223/azure-striker-gunvolt-creates-inafune?page=4> (luettu 9.10.2014).
- [20a] Project Zetsubou. *[Release] Danganronpa English Translation v1.0*. 23.6.2013. <http://danganronpa.wordpress.com/2013/06/23/release-danganronpa-english-translation-v1-0/>
- [20b] Blackdragonhunt. Project Zetsubou. *[Announcement] Super Danganronpa 2 Canceled*. 13.2.2014. <http://danganronpa.wordpress.com/2014/02/13/announcement-super-danganronpa-2-canceled/>
- [21] Valve Corporations. Steam. *Selataan: Visual Novel*. <http://store.steampowered.com/tag/en/Visual%20novel/?l=finnish#p=0&tab=TopSellers> (luettu 14.10.2014).
- [22] Operation Rainfall. oprainfall. *Operation Rainfall: Campaign for Xenoblade Chronicles, The Last Story and Pandora's Tower*. 15.9.2012. <http://operationrainfall.com/operation-rainfall-campaign-for-xenoblade-chronicles-the-last-story-and-pandoras-tower/>

- [23] Carly Smith. The Escapist. *Zero Escape Conclusion Put on Hold Indefinitely*. 13.2.2014. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/132227-Zero-Escape-Conclusion-Put-on-Hold-Indefinitely>
- [24] Pete Davidson. USGamer. *Zero Escape Fans Band Together for "Operation Bluebird"*. 17.2.2014. <http://www.usgamer.net/articles/zero-escape-fans-band-together-for-operation-bluebird>
- [25] Operation Bluebird. Facebook. <https://www.facebook.com/operationbluebirdze3>
- [26] Alternative Party ry. Skrolli 2013.4. Visa-Valtteri Pimiä. *Fanikäännösprojektit Kun vain itse tehty on kyllin hyvää*. s. 54-56. <http://www.skrolli.fi/2013.4.web.pdf>
- [27] REIDMAN. starmen.net. *Earthbound / Mother 3: Do-It-Yourself Devotion*. 8.11.2008. <http://starmen.net/devotion/>
- [28] EarthBound Central. *EarthBound on Virtual Console Coming This Year*. 17.4.2013. <http://earthboundcentral.com/2013/04/earthbound-on-virtual-console-coming/>
- [29a] Mato. *The Mother 3 Fan Translation*. <http://mother3.fobby.net/> (luettu 9.10.2014).
- [29b] Mato. mother3.fobby.net. *Offer to Nintendo*. 20.4.2013. <http://mother3.fobby.net/blog/2013/04/20/offer-to-nintendo/>
- [30] Katawa Shoujo Dev Blog. *Katawa Shoujo Released*. 4.1.2012. <http://katawashoujo.blogspot.fi/2012/01/katawa-shoujo-released.html>
- [31] Katawa Shoujo Forums. *Finnish interview with Aura translated into English*. 16.2.2012. <http://ks.renai.us/viewtopic.php?f=13&t=5734>
- [32] bisqwit.iki.fi, Bisqwit's game translations. 8.7.2013. <http://bisqwit.iki.fi/gametrans.html>
- [33] Danbooru. *Series: Toubou - Finnish 4koma (setz)*. <http://danbooru.donmai.us/pools/1754> (luettu 30.10.2014).

