



# Pelaajaa ohjaavan tehtäväjärjestelmän suunnittelu

Johannes Isoaho

OPINNÄYTETYÖ  
Toukokuu 2020

Tietojenkäsittely  
Pelituotanto

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittely  
Pelituotanto

ISOAHO, JOHANNES:  
Pelaajaa ohjaavan tehtäväjärjestelmän suunnittelu

Opinnäytetyö 25 sivua  
Kesäkuu 2020

---

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin menestyneiden tietokoneroolipelien tehtäväjärjestelmiä ja niiden ominaisuuksia. Työtä varten selvitettiin hyvän tehtäväjärjestelmän ominaisuudet, tutkittiin pelaajan ohjaamista ja toteutettiin tehtäväjärjestelmä Kingdom Fall -peliin. Toteutetun tehtäväjärjestelmän tuli olla miellyttävän pelikokemuksen luomisen kannalta onnistunut, sekä toimia pelaajan ohjaamisen pääasiallisena tapana. Tietoa työhön kerättiin muun muassa analysoimalla tietokoneroolipelejä, lukemalla niistä kirjoitettuja tietosivuja, analysoimalla niistä tehtyjä videoita ja artikkeleita, sekä tutkimalla tieteellisiä julkaisuja ja kirjoja pelaajan ohjaamisesta.

Kingdom Fall -pelin tehtäväjärjestelmä toteutettiin osana opinnäytetyötä. Toteutetun tehtäväjärjestelmän oli tarkoitus toimia pohjana pelin lopulliselle tehtäväjärjestelmälle, sillä peli oli kehitysvaiheessa. Toteutuksella voitiin luoda ja testata kaikki vaadittavat tehtävätyypit pelin sisällä. Tehtäväjärjestelmän toteutusta tärkeämpänä pidettiin kuitenkin lopullisen tehtäväjärjestelmän suunnittelua ja sen soveltuvuutta pelaajan ohjaamiseen.

Tietokoneroolipelejä ja pelaajan ohjaamista tutkittaessa havaittiin tehtäväjärjestelmien tärkeys pelaajan ohjaamisen kannalta. Tehtäväjärjestelmiä käytetään usein pääasiallisena keinona pelattavan sisällön tuottamiselle ja pelaajan ohjaamiselle. Pelaajat suorittavat ennalta määritellyjä tehtäviä pelin alkumetreistä asti, mutta kokevat silti tekevänsä itsenäisiä päätöksiä.

Tehtäväjärjestelmän toteutuksen kannalta Kingdom Fall -pelin keskeneräisyys oli ongelmallista, sillä lopullisen tehtäväjärjestelmän toteuttaminen oli mahdotonta. Pelin lopullisia tehtäviä ei oltu vielä suunniteltu, joten toteutusta oli testattava väliaikaisilla, mutta lopullisia tehtäviä mukailevilla tehtävillä. Tehtäväjärjestelmien tutkiminen oli haastavaa, sillä aihetta käsitteleviä tieteellisiä artikkeleita ja kirjoja on vähän.

---

Asiasanat: tietokoneroolipeli, tehtäväjärjestelmä, pelaajan ohjaaminen

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Business Information Systems  
Game Production

ISOAHO, JOHANNES:  
Designing a Player-Guiding Quest System

Bachelor's thesis 25 pages  
June 2020

---

The object of this thesis was to research the quest systems of successful video games and identify their features. Research was also done on player guidance in video games and its relation to quest systems. An ideal player-guiding quest system was then designed for the game Kingdom Fall. A test version of the quest system was implemented within the game.

The implementation of the quest system was designed to offer a pleasant player experience as well as to work as the main method of guiding the player. In order to achieve this, information was gathered by analyzing role-playing video games, reading material written about them, and reading scientific articles and books about player guidance.

The quest system for Kingdom Fall was implemented as a part of this thesis. The game was still in development, so the implemented quest system was meant to work as a foundation for the game's final quest system. It could be used to create and test all different quest types needed in the final game, although more emphasis was put on designing the final quest system and its player guidance properties.

The importance of quest systems in the player guidance of role-playing video games was discovered during the research. Quest systems are often used as the main source of playable content and player guidance in the genre. The players complete predefined tasks from the very beginning of the game, but are still confident that they are making independent decisions.

Because the game was still in development, it was impossible to implement the final quest system. The final quests of the game had not yet been designed so the quest system was tested with temporary quests reflecting the final designs. Research on quest system was difficult because of the lack of scientific articles and books on the subject.

---

Key words: role-playing video game, quest system, player guidance

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	PELAAJAN OHJAAMINEN .....	7
	2.1 Pelaajan ohjaamisen tavoite .....	7
	2.2 Pelaajan ohjaamisen tavat .....	8
3	TEHTÄVÄJÄRJESTELMÄT PELEISSÄ.....	10
	3.1 Esimerkkejä roolipeleistä .....	10
	3.2 Hyvän tehtäväjärjestelmän piirteet .....	10
4	TEHTÄVÄJÄRJESTELMÄN TOTEUTUS .....	15
	4.1 Työn rajausta ja prioriteetit.....	15
	4.2 Toteutukseen valitut piirteet .....	15
	4.3 Vaaditut tehtävätyypit.....	17
	4.4 Tehtävätyyppien kokoaminen tehtäviksi.....	20
	4.5 Toteutettu tehtäväjärjestelmä.....	22
5	POHDINTA .....	23
	LÄHTEET .....	24

**ERITYISSANASTO**

ei-pelattava hahmo	Pelimaailman hahmo, joka ei ole pelaajan ohjattavissa, mutta reagoi pelaajan toimiin
pienoiskartta	Jatkuvasti ruudulla näkyvä kartta, joka kuvaa pelaajan lähiympäristöä
tehtävä	Pelin asettama konkreettinen suoritus
tehtäväjärjestelmä	Kaikkia tehtäviä hallinnoiva elementti
tehtävälista	Pitää sisällään kaikki pelaajan tehtävät
tehtäväloki	Aktiivisen tehtävän tavoitteiden tilan osoittava elementti
tehtävätyyppi	Määrittää tehtävän asettamien tavoitteiden luonteen

## 1 JOHDANTO

Pelaajan ohjaaminen videopeleissä on tärkeää miellyttävän pelikokemuksen aikaansaamiseksi. Varsinkin roolipelien suosima tapa ohjata pelaajaa on asettaa konkreettisia tehtäviä, joissa on tavoitteita ja palkintoja. Ilman pelaajaa johdattavia tehtäviä roolipelin maailma saattaa jopa tuntua tyhjältä ja rikkinäiseltä (Kaplan 2009).

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on perehtyä toimivan tehtäväjärjestelmän ominaisuuksiin. Tehtäväjärjestelmä on pelin asettamien tehtävien tekninen toteutus, joka antaa pelaajalle haasteita ja palkintoja ennalta määrättyssä järjestyksessä. Osa tehtävistä on pakollisia ja kuuluu päätehtävälinjaan, osa taas on valinnaisia sivutehtäviä. Tehtäväjärjestelmän tulee ohjata pelaajaa oikeaan suuntaan pelimaailmassa antaen kuitenkin mahdollisuuksia valita aktiviteettien ja kohteiden välillä.

Työn tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa tehtäväjärjestelmä Skydome Entertainment Oy:n Kingdom Fall -peliin. Suunnittelua varten on tärkeää selvittää onnistuneiden tehtäväjärjestelmien piirteitä ja soveltaa niitä Kingdom Fall -pelin tehtävien toteutuksessa. Toteutus tehdään Unity-pelimoottorilla käyttäen C#-ohjelmointikieltä. Tehtäväjärjestelmään sisältyy lista tehtävistä, jotka koostuvat aloituksesta, vaiheista, tavoitteista ja palkinnoista sekä tehtävämanageri, joka pitää huolen tehtävien ylläpidosta. Toteutus on osa laajempaa pelikokonaisuutta, joskin tässä opinnäytetyössä keskitytään kuvailemaan toteutetun tehtäväjärjestelmän ominaisuuksia ja sen suunnittelua.

## 2 PELAAJAN OHJAAMINEN

### 2.1 Pelaajan ohjaamisen tavoite

Videopelien suunnittelussa suuri haaste on tasapainotella pelaajan vapauden ja ohjaamisen välillä. Pelaaja tuntee itsensä voimakkaammaksi pelimaailman kontekstissa, kun peli antaa vapaat kädet toimia hänen haluamallaan tavalla. Toisaalta tällöin pelisuunnittelijan on vaikeampi määrittellä pelikokemuksen sisältöä, ja esimerkiksi pelin tarinan laatu saattaa kärsiä. (Winters & Zhu 2014.)

Pelisuunnittelussa on jo pitkään käytetty pelaajan ohjaamisen tekniikoita, joiden tarkoitus on johdattaa pelaajaa oikeaan suuntaan pelimaailmassa. Positiivisen pelikokemuksen aikaansaamiseksi pelaajan huomiota on ohjattava asioihin, jotka rikastavat pelikokemusta. Ennen peleissä käytettiin tämän aikaansaamiseksi esimerkiksi nuolia, jotka osoittivat oikeaan suuntaan, mutta modernit pelit upottavat pelaajan ohjaamisen saumattomasti osaksi pelimaailmaa. (Winters & Zhu 2014.)

Pelaajan ohjaaminen on kuitenkin tehtävä siten, ettei pelaaja itse huomaa pelin johdattelevan häntä kohti tiettyjä ratkaisuja. Liian selkeä ja yksityiskohtainen ohjaaminen helposti ärsyttää pelaajia, jotka eivät koe tarvitsevansa opastusta. Ohjaamisen puutekin voi olla pelisuunnittelijan tietoinen päätös, jolla saadaan pelimaailman sääntöjen oppiminen tuntumaan palkitsevalta haasteelta. (Wawro 2015.)

Samaa näkemystä tukee Weinerin (1985) psykologinen tutkimus, jonka mukaan onnistuminen tuottaa positiivisia tunteita, kuten iloa ja ylpeyttä, jos onnistunut henkilö kokee oman toimintansa johtavan onnistumiseen, sen sijaan että onnistuminen johtuisi ulkoisista tekijöistä. Tämän vuoksi peleissäkin on tärkeää saada pelaaja uskomaan, että onnistumiset ovat hänen omaa ansiotaan, eikä pelaajan ohjaamisen seurausta, vaikka pelaaja olisikin johdateltu oikeaan ratkaisuun.

Pelaajan itseluottamuksen nostaminen on myös tärkeää pelikokemuksen kannalta. Pelaajan itseluottamus nousee pelaamalla saavutettujen positiivisten kokemusten myötä ja pelaajan ratkaistessa pelin tarjoamia haasteita. Pelaajalle tarjotaan jatkuvasti ratkaistavia ongelmia, joiden päihittäminen johtaa onnistumisen tunteeseen ja näin nostaa itsetuntoa. Nämä onnistumisen ja ylpeyden tunteet koetaan hyvin positiivisina, ja ne muodostavat tärkeän osan pelin nautinnollisuudesta. (Klimmt, Blake, Hefner, Vorderer & Roth, 2009.)

## **2.2 Pelaajan ohjaamisen tavat**

Rotzetter (2016) jakaa pelaajan ohjaamisen peleissä kuuteen eri tapaan. Hänen mukaansa pelaajaa voi ohjata tiedolla, interaktiivisuudella, tapahtumilla, tilalla, tunteilla sekä tarinalla. Eniten pelaajaa ohjataan tiedolla ja interaktiivisuudella. (Rotzetter 2016.)

Pelaajan ohjaaminen tiedolla tarkoittaa pelaajalle annettavaa konkreettista informaatiota, jonka avulla pelaaja voi määrittää esimerkiksi oman sijaintinsa suhteessa seuraavan tavoitteen sijaintiin ja sen, mitä pelaaja on tavoittelemassa. Tällaista ohjaamista ovat esimerkiksi kartat, symbolit sekä äänivihjeet. Tiedolla ohjaaminen ei rajoita pelaajaa tai herätä tunteita, vaan yksinkertaisesti antaa pelaajalle tietoa. (Rotzetter 2016.)

Interaktiivisuudella ohjaamisen tavoite on saattaa pelaaja tilanteisiin, joissa tämä tekee ympäristönsä perusteella ennalta määritettyjä päätöksiä. Pelaaja siis kuvittelee itse päättävänsä pelin kulusta, vaikka todellisuudessa pelaajan tekemät päätökset ovat pelinkehittäjän suunnittelemissa ja aikaansaamissa. Pelaaja saattaa esimerkiksi päättää juosta ei-pelaajahahmon perään tai seurata eläimen jättämiä jälkiä, ja tulla johdatetuksi pelissä eteenpäin. (Rotzetter 2016.)

On myös pidettävä huolta siitä, että pelaaja huomaa pelin antamat ohjeet. Pelaajalle suoraan esitettävän tiedon huomaamista voi tehostaa audiovisuaalisin keinoin, esimerkiksi lisäämällä ääniefektejä ja erottuvia värejä tärkeiden ohjeiden ilmestyessä. Pelaajalla tulee myös olla mahdollisuus tarkastella annettuja ohjeita jälkikäteen, jotta turhauttavan ulkoa opettelun tarpeellisuus vähenee. Tämä



täytyy kuitenkin toteuttaa selkeästi, jotta aiempiin ohjeisiin palaaminen onnistuu hämmentämättä pelaajaa tai viemättä liikaa huomiota itse pelistä. (Hussain & Coleman 2014.)

### 3 TEHTÄVÄJÄRJESTELMÄT PELEISSÄ

#### 3.1 Esimerkkejä roolipeleistä

Lähes kaikki suositut roolipelit käyttävät pelaajan ohjaamiseen konkreettisia, ennalta määritettyjä tehtäviä. Eräs kaikkien aikojen suosituimmista MMORPG- eli Massively Multiplayer Online Roleplaying Game -peleistä on Blizzard Entertainmentin kehittämä World of Warcraft. Se perustaa pelikokemuksensa hyvin pitkälti pelin asettamien tehtävien ympärille, ja aikavälillä 30.6.2007 - 5.3.2009 pelaajat suorittivat jopa 16 miljoonaa tehtävää päivittäin (Kaplan 2009).

Toinen suosittu, tehtävien ympärille perustuva roolipeli on vuonna 2015 julkaistu Witcher 3: The Wild Hunt. Puolalaisen CD Projekt Red -peliyhtiön kehittämä peli on voittanut yhteensä 251 vuoden parhaan pelin palkintoa (Leack 2016). Witcher keskittyy tehtävillään kuljettamaan pelin tarinaa eteenpäin, ohjaten samalla pelaajaa oikeisiin paikkoihin avoimessa pelimaailmassa.

#### 3.2 Hyvän tehtäväjärjestelmän piirteet

World of Warcraftissa tehtävätyyppejä on esimerkiksi seuraavanlaisia: kerää tehtäväesineitä, tapa tietty määrä vihollisia, tapa tietty uniikki vihollinen, kuljeta esineitä, puhu ei-pelaajahahmoille, tutki tiettyä aluetta, sekä suojele ei-pelaajahahmoa vihollisten hyökkäykseltä tietyn ajan tai matkan verran. Tehtävät voivat myös olla näistä eri tyypeistä koostuvia yhdistelmätehtäviä, ja peräkkäiset tehtävät muodostavat tehtävälinoja. World of Warcraftissa ei ole yhtä tiettyä päätehtäväketjua, vaan pelaaja saa tiettyjen rajoitusten puitteissa valita useista, eri alueille sijoittuvista tehtäväketjuista – pelin kaikki tehtävät ovat siis tavallaan sivutehtäviä. (WoWWiki 2020.)

World of Warcraftissa pelaaja voi tarkastella käynnissä olevia tehtäviään tehtävälustasta, jossa ne ovat järjestettynä alueen ja vaikeustason mukaan (kuva 1). Tehtävälusta on yhdistetty samaan näkymään maailmankartan kanssa, ja se näyttää automaattisesti kartalla auki olevan alueen tehtävät. Tehtävälustan avulla

pelaaja voi milloin tahansa tarkastella tehtäviensä tavoitteita ja suunnitella mieleisensä toteuttamisjärjestyksen.



KUVA 1. Tehtävälista World of Warcraftissa (YouTube 2020, kuvakaappaus, muokattu)

Tehtävälistan lisäksi pelissä on ruudulla aina näkyvissä oleva tehtäväloki, joka tarjoaa pelaajalle jatkuvasti ty pistettyä tietoa tehtävistä (kuva 2). Tehtävälis tassa on näkyvissä ainoastaan tehtävien senhetkiset tavoitteet – pelaajalle siis annetaan tehtävistä vain välttämätöntä tietoa. Tehtävien suorittamisessa pelaajaa ohjataan myös ruudulla näkyvän pienoiskartan avulla (kuva 2). Pienoiskartassa pelaajalle näytetään aktiivisten tehtävien tavoitteiden sijainti. Keltainen nuoli osoittaa pelaajalle oikean suunnan tavoitteen löytämiseksi, keltaisella ympyrällä merkataan tarkkaa sijaintia, ja sinisellä alueella suurpiirteisistä aluetta tavoitteen sijainnille.



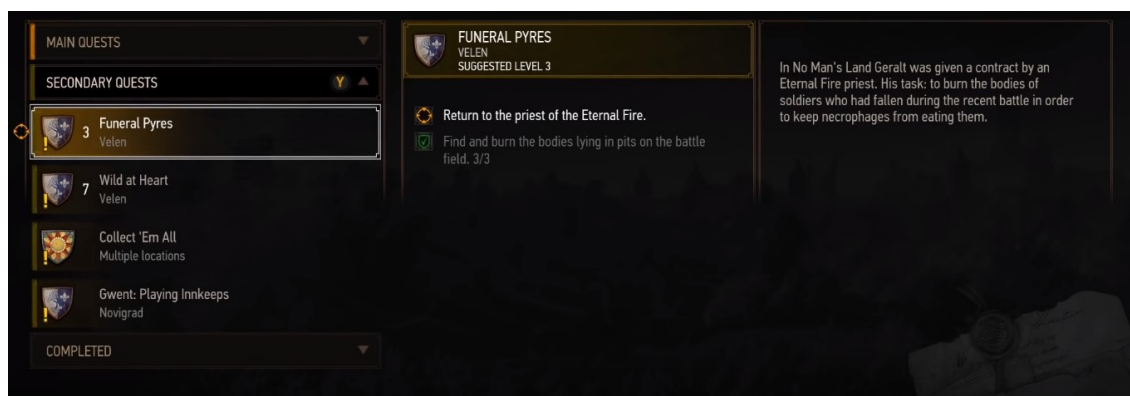
KUVA 2. Tehtävöloki ja pienoiskartta World of Warcraftissa (YouTube 2019, kuvakaappaus, muokattu)

Elokuussa 2019 Blizzard Entertainment julkaisi uudestaan pelin lisäosattoman version, jota kutsutaan nimellä World of Warcraft Classic (Blizzard Entertainment 2019). Tästä versiosta puuttuu kaikki tehtävien suorittamista auttavat elementit pienoiskartasta, sillä niitä ei pelin alkuperäisessä julkaisussa ollut. Tehtäväjärjestelmän epäselkeyden ja hankaluuden vuoksi kokeneemmat pelaajat loivat työkaluja auttaakseen muita pelaajia löytämään tehtävätavoitteita. Eräs näistä työkaluista oli QuestHelper, jonka lisäämät ruudulla näkyvät elementit muistuttavat pelin tämänhetkistä tehtäväjärjestelmää (WoWWiki 2020). QuestHelperin kaltaisten työkalujen suosio ja pelaajien tyytymättömyys pelin omaan tehtäväjärjestelmään auttoikin Blizzard Entertainmentia ymmärtämään pelaajan ohjaamisen tärkeyden, minkä vuoksi peli tarjoaa nykyään pelaajalle merkittävästi enemmän apua tehtävätavoitteiden löytämiseen.

Witcher 3: The Wild Hunt -pelissä tehtävätyypit ovat päätehtävät, sivutehtävät, urakkatehtävät sekä aarrejahdit. Vain päätehtävät ovat pelaajalle pakollisia, ja ne

liittyvät aina useasta tehtävästä koostuvaan ketjuun. Pää- ja sivutehtävät sisältävät monenlaisia tavoitteita, kuten pelimaailman esineiden tutkiminen, hajujälkien seuraaminen, vihollisten tappaminen, ei-pelaajahahmojen seuraaminen, ei-pelaajahahmoille puhuminen, tietyille alueelle matkustaminen, sekä tehtäväesineiden kerääminen. Witcherissä tehtävätavoitteet ovat World of Warcraftia monipuolisempia, sillä tehtäväjärjestelmä keskittyy huomattavasti enemmän tarinan kuljettamiseen verrattuna pelkkään pelattavan sisällön luomiseen. (WitcherWiki 2020.)

Tehtävälöki on Witcher 3: The Wild Hunt -pelissä paljon World of Warcraftia kattavampi. Tehtävälolistassa on aktiivisten tehtävien lisäksi näkyvillä myös jo aiemmin suoritettut tehtävät, ja jokaisesta yksittäisestä tehtävästä on luettavissa merkittävä määrä tarinallista taustatietoa (kuva 3). Tämänkaltainen toteutus auttaa pelaajaa pysymään mukana pelikokemuksen kannalta tärkeässä tarinassa, sillä jokaista pelin tapahtumaa ei tarvitse ymmärtää heti tapahtumishetkellä, vaan tapahtumaa ja sen vaikutuksia voi käsitellä jälkikäteen tehtävälolistassa.



KUVA 3. Tehtävälista Witcher 3: The Wild Hunt -pelissä (YouTube 2018, kuvakaappaus, muokattu)

Pienoiskartan toteutus muistuttaa hyvin paljon World of Warcraftin pienoiskartasta. Kartan reunassa on keltainen nuoli, joka osoittaa kohti seuraavaa tehtävätavoitetta. Tavoitteiden sijaintia kuvataan keltaisella alueella ja tehtävien aloituspisteitä huutomerkillä. Pienoiskartassa jopa näkyy pistejonolla kuvattu polku, joka osoittaa pelaajalle nopeimman ja helpoimman reitin. Pienoiskartan alapuolella on tehtävälista, joka näyttää valitun aktiivisen tehtävän seuraavan tavoitteen. Pienoiskartan ja tehtävälökin asettelu on lähes identtinen

World of Warcraftin ratkaisuun verrattuna, mikä kertoo ratkaisun toimivuudesta.  
(kuva 4)



KUVA 4. Witcher 3: The Wild Hunt -pelin kartta ja tehtävälöki (Youtube 2018, kuvakaappaus, muokattu)

## 4 TEHTÄVÄJÄRJESTELMÄN TOTEUTUS

### 4.1 Työn rajaus ja prioriteetit

Toteutuksen ei ole tarkoitus olla valmis versio Kingdom Fall -pelin tehtäväjärjestelmästä. Peli itsessään on vielä kehitysvaiheessa, joten lopullisen tehtäväjärjestelmän toteuttaminen olisi hankalaa. Tarkoitus ei ole myöskään toteuttaa pelin lopullisia tehtäviä, sillä niiden suunnittelu on vielä kesken. Toteutus ei siis sisällä kaikkia tarvittavia elementtejä, ja sillä luodut tehtävät tehdään ainoastaan testaustarkoitukseen.

Tässä opinnäytetyössä tärkeää on suunnitella tehtäväjärjestelmä, joka täyttää kaikki Kingdom Fall -pelin vaatimukset. On siis selvitettävä, millaisilla tehtävätyypeillä voidaan toteuttaa pelin kaikki tehtävät, ja mitkä ominaisuudet tehtäväjärjestelmään on sisällytettävä.

Toteutuksessa keskitytään luomaan tehtäväjärjestelmän rakenne, jonka päälle on helppo lisätä ominaisuuksia tarpeen mukaan. Sillä voi toteuttaa kaikki pelissä vaadittavat tehtävätyypit ja testata niiden toimivuutta.

### 4.2 Toteutukseen valitut piirteet

Edellisten lukujen perusteella voidaan muodostaa Kingdom Fall -roolipelin tehtäväjärjestelmään vaaditut piirteet. Tehtäväjärjestelmällä on oltava mahdollista ohjata pelaajaa eteenpäin pelissä ennalta määrätyillä tavoilla. Pelaajaa täytyy ohjata liikkumaan tietyille alueille, kannustettava taistelemaan vihollisten kanssa, kehittämään hahmojaan ja keräämään esineitä ilman, että pelaajalla on liian vahva kokemus tulleen ohjatuksi.

Kingdom Fall -pelin tehtävillä on oltava alku, vaihtelevaa sisältöä sekä tehtävän päätös. Usein tehtävät alkavat ei-pelaajahahmon kanssa puhumisella. Pelimaailman hahmot ikään kuin antavat pelaajalle tehtäviä toteutettaviksi. Tehtävät voivat kuitenkin myös alkaa esimerkiksi tietyille alueille mentäessä,

pelimaailman kanssa vuorovaikuttaessa, tai automaattisesti edellisen tehtävän suorittamisen seurauksena.

Tehtävien sisällön tulee olla sellaista, joka kannustaa pelaajaa etenemään pelissä, tutkimaan ympäristöään, kehittämään pelihahmojaan ja -taitojaan sekä tekemään pelikokemusta rikastavia asioita, kuten taistelemaan. Tehtäviä tulee olla tarjolla useita samaan aikaan ja niistä osan on oltava pelaajalle vapaaehtoisia. Näin annetaan pelaajalle osittain mahdollisuus valita, mitä hän haluaa pelissä tehdä ja missä järjestyksessä. Usean perättäisen tarinaa kuljettavan päätehtävän jälkeen pelaaja saattaa kaivata kevyitä sivutehtäviä, joiden tavoitteena on yksinkertaisesti taistella vihollisten kanssa. Lopulta kaikki pelaajat suorittavat pelissä lähes samat tehtävät, mutta näiden valintojen ansiosta pelaaja kokee oman pelikokemuksensa ainutlaatuisiksi.

Ei-pelaajahahmolle puhuminen on luonnollinen päätös tehtävälle. Pelaaja kertoo pelimaailman hahmolle tekemistään asioista, tai vie hänelle keräämänsä tavarat. Näin pelaaja kokee olevansa osa pelimaailmaa ja vuorovaikuttavansa sen kanssa. Tehtävä voi myös loppua automaattisesti minkä tahansa osatavoitteen suoritukseen, esimerkiksi tietylle alueelle matkustamisen tai vihollisen päihittämisen seurauksena. Tehtävän loppumiseen liittyy usein palkinto sen suorittamisesta sekä uusi tehtävä, joka on jatkoa edelliselle.

Tehtäväjärjestelmän toteutukseen tarvitaan myös visuaalisia ja verbaalisia elementtejä kertomaan pelaajalle tehtävistä ja niiden tavoitteista. Pelaajan täytyy koska tahansa halutessaan nähdä, mitä tehtävää hän on suorittamassa, ja mitkä sen senhetkiset tavoitteet ovat. Kingdom Fall -pelin tehtäväjärjestelmän toteutukseen valitaan ruudulla koko ajan näkyvissä oleva tehtävälöki, sekä valikosta löytyvä tehtävälista. Tehtävälöki antaa välitöntä tietoa käynnissä olevista tehtävistä, jotta pelaaja pysyy jatkuvasti tehtäviensä tasalla. Tehtävälistassa on jokaisesta tehtävästä enemmän taustatietoa, ja sen avulla pelaaja voi tarkastella myös jo suorittamiensa tehtäviä.



### 4.3 Vaaditut tehtävätyypit

Teknisesti tehtävätyyppejä tarvitaan neljä erilaista: vihollisten tappaminen, esineiden kerääminen, ei-pelaajahahmolle puhuminen sekä tiettyyn paikkaan matkustaminen. Näistä perustehtävätyypeistä pystytään tarpeen vaatiessa muodostamaan kaikki pelissä tarvittavat tehtävät, sillä esimerkiksi kaikkeen pelimaailman asioiden ja esineiden kanssa vuorovaikuttamiseen voidaan käyttää ei-pelaajahahmolle puhumista.

Vihollisten tappaminen on tärkeä perustehtävätyyppi Kingdom Fall -pelissä siksi, että esikuviansa tavoin taistelujärjestelmä on pelin tärkeä ominaisuus. Taistelusta pyritään tekemään mielenkiintoista siten, että pelaaja löytää siitä uusia puolia läpi pelikokemuksen. Pelaajan tulee nauttia taistelusta kyllästymättä siihen. Tämän vuoksi taistelemiseen on kannustettava palkitsemalla pelaajaa. Vihollisten päihittämisestä saatavien esineiden ja kehittymismahdollisuuksien lisäksi kannustamiseen käytetään myös tehtäväjärjestelmää.

Esineiden keräämisen vaatimisella voidaan ohjata pelaajaa tietyille alueille tekemään määrättyjä asioita. Pelaajaa voidaan ohjata myös taistelemaan tiettyjä vihollisia vastaan esineiden keräämiseksi. Tämä tuo vaihtelua pelkkään taistelemiseen, ja pelaaja kokee pelin luonteen muuttuvan, mikä lisää mielenkiintoa pelaamiseen, vaikka todellisuudessa pelaaminen ei juuri eroaisi pelkästä vihollisten kanssa taistelemisesta. Esineiden keräämistehtävät eivät välttämättä vaadi lainkaan taistelua, joten ne voivat tarjota rauhallisia hetkiä pelin intensiivisempien vaiheiden väliin. Tätä tehtävätyyppiä voi myös käyttää kannustamaan pelaajaa matkustamaan tietyille alueille tai tutkimaan ympäristöään.

Ei-pelaajahahmoille puhuminen on tapa saada pelaaja vuorovaikuttamaan pelimaailman muiden hahmojen kanssa. Dialogi ei-pelaajahahmojen kanssa on tapa kertoa pelaajalle pelimaailman ja sen hahmojen tarinaa sanojen avulla. Suurin osa Kingdom Fall -pelin tehtävistä alkaa ja päättyy jonkin pelin hahmon kanssa puhumiseen. Tämän tehtävätyypin tarkoitus on ohjata pelaajaa vuorovaikuttamaan pelimaailman kanssa tehtävien avulla, jotta pelaaja oma-

aloitteisesti rikastaisi pelikokemustaan tutustumalla pelimaailmaan dialogin kautta. (kuva 5)



KUVA 5. Dialogi ei-pelaajahahmon kanssa, Kingdom Fall. Kuvakaappaus.

Kaikki ei-pelaajahahmot eivät kuitenkaan ole ihmisiä, joten edellä mainittua tehtävätyyppiä voidaan käyttää myös esimerkiksi tehtäviin, joissa täytyy avata ovia, tutkia epäilyttävän näköisiä kiviä, tai muuten vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa. Esimerkiksi pelissä on tehtävä, jonka osasuorituksena pelaajan täytyy yrittää avata luolasta löytyvä arku (kuva 6). Arkun avaamiselle ei kuitenkaan ole omaa tehtävätyyppiä, vaan arku toimii ei-pelaajahahmona, jolle pelaajan täytyy puhua.



KUVA 6. Esineiden kanssa vuorovaikuttaminen, Kingdom Fall. Kuvakaappaus.

Neljäntenä tehtävätyyppinä Kingdom Fall -pelin tehtäväjärjestelmään toteutetaan tehtävät, joissa pelaajan täytyy matkata tiettyyn paikkaan. Tavoitteen saavuttamiseksi riittää, kun saapuu vaaditulle alueelle – pelaajan ei siis varsinaisesti tarvitse tehdä paljoa. Tämän tehtävätyypin käyttö pelaajan ohjauksessa on selkeää: kun pelaaja halutaan ohjata tiettyyn paikkaan pelimaailmassa, annetaan hänelle matkustamistehtävä, jonka kohdepaikkana on kyseinen alue.

Tehtävä saattaa sisältää matkustamisen lisäksi myös muita tavoitteita. Pelissä on tehtävä, jonka ensimmäinen tavoite on mennä sisään rannalta löytyvään luolaan (kuva 7). Luolan itsessään jo toivotaan kannustavan pelaajaa tutkimaan pelimaailmaa, mutta matkustamistehtävillä luodaan pelaajalle tunne siitä, että on varmasti kulkemassa oikeaan suuntaan. Luolaan siirtymisen jälkeen pelaajalle annetaan uusi tavoite toteutettavaksi luolan sisällä.



KUVA 7. Pelaajan ohjaaminen matkustamistehtävällä, Kingdom Fall.

Kuvakaappaus.

#### 4.4 Tehtävätyyppien kokoaminen tehtäviksi

Aiemmassa luvussa sivuttiin tehtävätyyppien yhdistelemistä tehtävien sisällä. Harva Kingdom Fall -pelin tehtävä koostuu vain yhdestä tehtävätyypistä ja tavoitteesta, vaan usein tehtävät ovat yhdistelmä useampia tehtävätyyppejä. Yhdistelyllä saadaan tehtäviin vaihtelua, sekä pystytään luomaan laajempia tehtäväkokonaisuuksia.

Suurin osa Kingdom Fall -pelin tehtävistä kuuluu päätehtäviin, jotka muodostavat pelin läpi kulkevan päätehtävälínjan. Kaikkien päätehtävien suorittaminen vaaditaan pelin läpäisyyn, ja ne liittyvät oleellisesti pelin tarinaan. Päätehtävät suoritetaan tietyssä järjestyksessä, sillä seuraava päätehtävä avautuu pelaajalle vasta edellisen suorittamisen jälkeen. Pelaajaa ohjataan päätehtävien avulla kohti pelin läpäisyä. Pelin alussa päätehtävien tarkoitus on opettaa pelaajalle pelin kannalta olennaisia taitoja, kuten paikasta toiseen siirtymistä sekä taistelua.

Pelin edetessä päätehtävät muuttuvat haastavammiksi. Niiden avulla voidaan luoda pelaajalle erilaisia tasovaatimuksia. Päätehtävien taisteluvaatimukseksi voidaan asettaa vastuksia, joille pelaaja ei ensi yrittämällä pärjää. Näin pelaaja

ohjataan kehittämään hahmojaan sivutehtävien tai vapaan taistelemisen avulla. Päätehtävät eivät saa olla liian helppoja, sillä muuten pelaaja ei pääse kokemaan minkäänlaisia haasteita pelin aikana, jos hän päättää olla tekemättä haastavia, vapaavalintaisia sivutehtäviä.

Kaikki pelin tehtävät eivät kuitenkaan ole pakollisia, vaan pelaaja saa itse päättää niiden suorittamisesta sekä järjestyksestä. Tällaisia tehtäviä kutsutaan sivutehtäviksi. Sivutehtävät voivat olla yksittäisiä, täysin muista tehtävistä erillisiä tehtäviä tai ne voivat muodostaa omia sivutehtävälinojaan, joiden suorittamisella on tietty järjestys. Sivutehtävät tarjoavat pelaajalle päätehtävistä erillistä, ja kevyempää tekemistä. Sivutehtävät eivät liity suoraan pelin pääjuoneen, joten niiden takana olevat motiivit voivat olla päätehtäviä vähemmän vakavia.

Sivutehtävien avulla pelaaja voi kehittää hahmojaan, kerätä tärkeitä esineitä ja haastaa itseään. Sivutehtävillä pelaajalle voidaan helposti tarjota suuri määrä vaihtoehtoisia tekemistä, joista voi valita jokaiseen tilanteeseen sopivan urakan. Kaikkien pelin päätehtävien ei ole tarkoitus olla helppoja, joten on tärkeää antaa pelaajalle mielekkäitä tapoja tarpeelliseen kehittymiseen. Sivutehtävienkin haastetason on kuitenkin oltava tarpeeksi korkea, jotta pelaaja ei kyllästyisi niitä suorittaessaan. Osa sivutehtävistä on päätehtäviä merkittävästi haastavampia, millä varmistetaan riittävä haastetaso myös kaikista haasteenhakuisimmille pelaajille.

Sivutehtävien suunnittelussa on tärkeää tunnistaa, millaisia tehtäviä pelaaja kaipaa milläkin hetkellä. Kun päätehtävälinjassa tulee vastaan vaikea tehtävä, jota varten pelaajan täytyy kehittyä ja valmistautua, tarjotaan pelaajalle näihin tarkoituksiin sopivia sivutehtäviä. Tehtäväsuunnittelun seurauksena pelaajalla ei tule vastaan hetkeä, jossa seuraava haaste on liian vaikea suoritettavaksi, eikä kehittymiselle ole muuta vaihtoehtoa kuin loputtomalta tuntuva vihollisia vastaan taistelu. Erityisen haastavan päätehtävän jälkeen taas pelaajalle avautuu kevyitä ja suhteellisen helppoja sivutehtäviä, jotta hän saa halutessaan hengähtää. Sivutehtävillä voidaan myös ohjata pelaajaa tutkimaan pelimaailman sellaisia osia, joihin ei päädy päätehtävälinjan seurauksena.

#### 4.5 Toteutettu tehtäväjärjestelmä

Päätehtävälinja ja sivutehtävät muodostavat Kingdom Fall -pelin tehtävälisan. Toteutettu tehtäväjärjestelmä toimii pohjana tehtävien luomiselle ja toiminnalle. Tehtäväjärjestelmällä on mahdollista toteuttaa kaikki pelissä vaadittavat tehtävät yhdistelemällä neljää valmista tehtävätyyppiä. Kingdom Fall on kuitenkin vielä kehitysvaiheessa oleva peli, joten toteutettu tehtäväjärjestelmäkään ei toteutushetkellä ole lopullinen versio. Kaikki pelin lopulliset tehtävät toteutetaan myöhemmin. Tässä opinnäytetyössä toteutettiin ainoastaan väliaikaisia tehtäviä, joiden tarkoitus oli testata tehtäväjärjestelmän toimintaa. Testien perusteella tehtäväjärjestelmä on ominaisuuksiltaan riittävän hyvä kaikkien suunniteltujen tehtävien toteutukseen.

Tehtäväjärjestelmän toteutuksesta puuttuu vielä useita pelaajalle ruudulla näkyviä, sen toimintaa selkeyttäviä elementtejä. Valikon kautta näkyvän tehtävälisan toteutus puuttuu kokonaan, ja ruudulla näkyvän tehtävälokin toteutus ei ole riittävä. Tehtävälokissa näkyy aina viimeksi vastaanotettu tehtävä, eikä pelaaja voi vielä muuttaa siinä näkyviä tehtäviä tai tavoitteita. Pelaajalle tulee myös mahdollistaa usean eri tehtävän seuraaminen samanaikaisesti.

Tehtäväsuunnittelu on olennainen osa pelikokemusta. Kingdom Fall on roolipeli, jonka tarina ja sisältö pohjautuu tehtävien suorittamiseen. Tehtäväjärjestelmän lopullisen toteutuksen onnistuminen riippuu siis tehtäväsuunnittelun onnistumisesta. Tämän opinnäytetyön toteutukseen ei kuulunut tehtävien lopullista suunnittelua, mutta siinä voi hyödyntää opinnäytetyössä tehtyä tutkimusta. Usean menestyneen roolipelin tehtäväjärjestelmien tutkiminen ja niiden parhaiden ominaisuuksien lainaaminen on tärkeää Kingdom Fall -pelin tehtävien suunnittelussa.

## 5 POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tavoite oli tutkia menestyneiden roolivideopelien tehtäväjärjestelmiä ja niiden roolia pelaajan ohjaamisessa. Työn tarkoitus oli suunnitella pelaajaa ohjaava tehtäväjärjestelmä asiakas Skydome Entertainment Oy:n Kingdom Fall -peliin ja toteuttaa testiversio pelissä. Työ kokonaisuudessaan onnistui hyvin, sillä aiempaa tutkimusta pelaajan ohjaamisesta löytyi paljon ja tehtäväjärjestelmistäkin oli saatavilla tarpeeksi. Tutkivan osion perusteella pystyttiin luomaan kattava suunnitelma Kingdom Fall -pelin tehtäväjärjestelmästä, ja toteutettu tehtäväjärjestelmän versio on toimiva testaustarkoitukseen.

Pelaajan ohjaamista peleissä on tutkittu paljon, ja aiheesta löytyikin paljon hyödyllistä tietoa, kuten tieteellisiä artikkeleita ja tutkimuksia. Pelien tehtäväjärjestelmiä sen sijaan ei juurikaan ole tutkittu niiden merkityksellisyydestä huolimatta, ja kaikki tarpeellinen tieto täytyikin etsiä tutkittujen pelien Wiki-sivustoilta.

Kingdom Fall -pelin toteutettu tehtäväjärjestelmä toimii pohjana pelin tehtävien luomiselle. Toteutettuja tehtävätyyppejä yhdistelemällä pystytään luomaan kaikki pelin sisältämät tehtävät. Kingdom Fall on kuitenkin vielä kehitysvaiheessa oleva peli, joten tehtäväjärjestelmän toteutuskaan ei ole lopullinen. Toteutuksesta puuttuu vielä esimerkiksi tehtävälista sekä tehtävälokin lopullinen toteutus. Tehtäväjärjestelmän lopullinen onnistuminen on kuitenkin kiinni pelin lopullisten tehtävien suunnittelusta.

## LÄHTEET

Blizzard Entertainment. 2019. Mark Your Calendars: WoW Classic Launch and Testing Schedule. Luettu 7.4.2020.

<https://worldofwarcraft.com/en-us/news/22990080/mark-your-calendars-wow-classic-launch-and-testing-schedule>

FearedAngel. World Of Warcraft Walkthrough - Episode 2 - Our Journey Begins! Kuvakaappaus läpipeluuvideosta. Youtube-video. Katsottu 16.4.2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=ty3xFPuWA2Y>

FearedAngel. World Of Warcraft Walkthrough - Episode 8 - Doing No Damage! Kuvakaappaus läpipeluuvideosta. Youtube-video. Katsottu 16.4.2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=pb3JxnjOVOI>

Gamepressure. Quest types: The Witcher 3 Guide. Luettu 16.4.2020.

<https://guides.gamepressure.com/thewitcher3/guide.asp?ID=30808>

Hussain, T.S. & Coleman, S.L. 2014. Design and Development of Training Games: Practical Guidelines from a Multidisciplinary Perspective. Sivut 264-265.

Klimmt, C., Blake, C., Hefner, D., Vorderer, P. & Roth, C. 2009. Player Performance, Satisfaction, and Video Game Enjoyment.

Leack, J. 2016. The Witcher 3 Has Won More Game of the Year Awards Than Any Other Game. Gamerevolution. Luettu 4.4.2020.

<https://www.gamerevolution.com/news/12340-the-witcher-3-has-won-more-game-of-the-year-awards-than-any-other-game>

Nutt, C. 2009. GDC: Learning From World of Warcraft's Quest Design Mistakes. Gamasutra. Luettu 25.3.2020.

[https://www.gamasutra.com/view/news/113897/GDC\\_Learning\\_From\\_World\\_of\\_Warcrafts\\_Quest\\_Design\\_Mistakes.php](https://www.gamasutra.com/view/news/113897/GDC_Learning_From_World_of_Warcrafts_Quest_Design_Mistakes.php)

Rotzetter, F. 2018. Nonverbal Guidance Systems Seamless Player-leading in Open-world Games.

Wawro, A. 2015. The art of the tutorial: When to hold a player's hand, when to let it go. Luettu 13.4.2020.

[https://www.gamasutra.com/view/news/235148/The\\_art\\_of\\_the\\_tutorial\\_When\\_to\\_hold\\_a\\_players\\_hand\\_when\\_to\\_let\\_it\\_go.php](https://www.gamasutra.com/view/news/235148/The_art_of_the_tutorial_When_to_hold_a_players_hand_when_to_let_it_go.php)

Weiner, B. 1985. An attribution theory of achievement motivation and emotion. Psychological Review 92. Sivut 548–573.

Winters, G.J. & Zhu, J. 2014. Guiding players through structural composition patterns in 3D adventure games.



WitcherGeorge. The Witcher 3: Wild Hunt - Part 1 - The Journey Begins! (Playthrough) - 1080P 60FPS - Death March. Kuvakaappaus läpipeluuvideosta. Youtube-video. Katsottu 18.4.2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=IDJRNKkx3x4>

WitcherGeorge. The Witcher 3: Wild Hunt - Part 4 - Eredin Flashback! (Playthrough) - 1080P 60FPS - Death March. Kuvakaappaus läpipeluuvideosta. Youtube-video. Katsottu 18.4.2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=Shfb84KEGMo>

Witcher Wiki. The Play's the Thing. Luettu 28.3.2020.

[https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Play%27s\\_the\\_Thing\\_28.3.2020](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Play%27s_the_Thing_28.3.2020)

Witcher Wiki. The Witcher 3 main quests. Luettu 28.3.2020.

[https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Witcher\\_3\\_main\\_quests](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3_main_quests)

Witcher Wiki. The Witcher 3 secondary quests. Luettu 28.3.2020.

[https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Witcher\\_3\\_secondary\\_quests](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3_secondary_quests)

Wowpedia. Minimap. Luettu 14.4.2020.

<https://wow.gamepedia.com/Minimap>

Wowwiki. Quest. Luettu 25.3.2020.

<https://wowwiki.fandom.com/wiki/Quest>

Wowwiki. QuestHelper. Luettu 14.4.2020.

<https://wowwiki.fandom.com/wiki/QuestHelper>