

Opinnäytetyö. Turun ammattikorkeakoulu

Tietotekniikan koulutusohjelma

Tietotekniikka

2013

Sami Ahlgren

PRISGAEA-PELIN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Opinnäytetyö | Turun Ammattikorkeakoulu

Turun ammattikorkeakoulu

Tietotekniikan koulutusohjelma | Ohjelmistotuotanto

19.12.13 | 41 sivua

Tiina Ferm

Sami Ahlgren

PRISGAEA-PELIN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Tässä opinnäytetyössä esitellään Prisgaea-nimisen pelin tekemisen vaiheita, kuten myös rpg-pelejä ja niiden yleisimpiä piirteitä. Se on yhden pelintekijän tuotantoa. Peli on, rpg-genren aligenren edustaja, jota kutsutaan jrpg-nimellä. Jrpg-pelit tyypillisesti ovat mangan tai animen graafisilla vaikutteilla tehtyjä. Graafinen tyyli saa olla myös muunlainen. Niitä yhdistää eniten toisiinsa pelimekaniikan suunnittelun tyyli.

Prisgaea on ydinelementeiltään jrpg-genren peli. Peliä pelataan jrpg-genren pelin tapaan. Prisgaessa sovelletaan, poikkeuksellisesti, tarinallisesti merkittävien valintojen yhdistämistä kaavaan, jossa tarina on usein muuttumaton. Jrpg-peleissä on valintoja, mutta vain harvoin niiden vaikutus on tarinallisesti merkittävä. Äänimaailman suunnittelu on genren tunnelman luomisessa tärkeässä osassa.

Pelin toteuttaminen on valtava urakka, jonka aikana uusia ideoita ja haasteita nousee esiin. Pelin runko on pelattava, ydinelementit ovat paikoillaan, sisältöä tulee vielä lisää. Kehityksen aikana vuorokauden aikojen lisääminen, ja sen mahdolliset sovellukset ovat selkiytyneet. Puolesta vuodessa tehty eteneminen on ollut tehokasta.

Tarinallisesti merkittävät valinnat ovat haaste, joka moninkertaistaa tarvittavan työn määrän. On helppo tyytyä perinteisiin numeraalisiin muutoksiin, jotka osaltaan luovat illuusiota merkittävistä valinnoista. Peliä suunnittelevan on tarpeellista ymmärtää mikä genressä toimii, ja millä keinoilla peli voi erottua edukseen.

ASIASANAT:

Rpg, jrpg, Anime, Manga,

Thesis | Turku University of Applied Sciences

Turku University of Applied Sciences

Information Technology | Software development

19 December 2013 | 41 pages

Tiina Ferm

Sami Ahlgren

DESIGNING AND CREATING PRISGAEA-GAME

This thesis presents the game, Prisgaea, and compares the game to rpg-games in general and the typical features of an rpg game. To specify, Prisgaea is a jrpg-game. Anime and Manga are often associated to jrpg-games, but it is not a necessary requirement for a jrpg-game. The core similarities within jrpg-games are from designing aspects.

Prisgaea is very close to a game of jrpg-genre, with the notable exception of decisions that matter throughout the game. Such a feat is rare for any jrpg. Audiovisual elements are essential for creating the atmosphere for a game.

During development, the addition of day and night cycles has revealed possible application potential. The core elements are in place and the game is playable. There will be additional content added, as the development goes on. In the allotted time of half a year, progress has been significant.

All story impacting decisions multiply the work needed in order to complete the game. It is easier to make choices have numerical effect to status points, and create an illusion of choice. For a game developer, it is necessary to understand what works in a genre, and how to make the game stand out in a favourable way.

KEYWORDS:

Rpg, jrpg, Anime, Manga,

SISÄLLYSLUETTELO

SANASTO.....	5
1.JOHDANTO.....	8
2.RPG-GENRE.....	10
2.1RPG-MAKER VX ACE.....	13
2.2RPG-GENREN ESIMERKKEJÄ	15
2.3ESIMERKKIKUVIA PRISGAEASTA.....	18
3.PELIN ULKOASU.....	23
4.PELITUNTUMA.....	25
5.TARINAN MERKITYS PELILLE.....	28
6.ÄÄNIMAAILMAN VAIKUTUS TUNNELMAAN.....	32
7.LOOGISET HAASTEET.....	34
8.PELIN TILANNE JA JATKOSUUNNITELMAT.....	37
9.YHTEENVETO.....	38
10.LÄHTEET.....	39

SANASTO

Npc Non player character. Suomeksi ei-pelaaja-hahmo. Laajuudessaan kaikki hahmot pelissä joita pelaaja ei ohjaa. Vastakohta tälle on pc. Player character. Pelaaja-hahmo. Hahmo jota pelaaja ohjaa.

Playstation Sonyn pelikonsoli, josta on nykyisin 4 kotikonsoliversiota, sekä kaksi käsikonsolia. [13]

SNES Nintendon Super Nintendo-niminen konsoli.[12].

NES Nintendon konsoli Nintendo Entertainment system.[12].

Metroid Nintendon klassikkosarja, joka alkoi NES:illä. Sarjassa on monia osia monilla eri konsoleilla. [12].

ATB Active Time Battle, on Square Enixin monessa FF-sarjan pelissä oleva näennäis-reaaliaikainen taistelusysteemi.

DMC Devil May Cry, on toimintapelien sarja.[14]

QTE Quick Time Event. Reaktiotesti, jossa pelaajaa rankaistaan jos hän ei esimerkiksi paina tarpeeksi nopeasti oikeaa nappia.

Rpg Roolipeli. Pääkategoria, jolla on monia aligenrejä.

Jrpg Japanilainen roolipeli. Nimi aligenrelle. Ei tarvitse japanilaista suunnittelijataustaa.

Anime Graafinen tyyli. Nimi japanilaistyylliselle animaation piirrostavalle.

Manga Graafinen tyyli. Nimi japanilaistyylliselle sarjakuvan piirrostavalle.

Arpg Toimintaroolipeli. Erottavana piirteenä keskittyminen pelihahmon varusteisiin ja kykyihin, tarinan usein jäädessä vain keinoksi vaihtaa maisemaa.

Fpsrpg Ensimmäisen persoonan räiskintä-rpg-peli. Hahmon silmistä kuvattu räiskintäroolipeli.

Tpsrpg Kolmannen persoonan räiskintä-rpg-peli. Hahmon takaa kuvattu räiskintäroolipeli.

Srpg Strategia roolipeli. Usein vuoropohjainen. Pc-hahmojen määrä voi olla jopa satoja eri hahmoja, usein kuitenkin yhteen taisteluun osallistuvien hahmojen määrä on rajattu.

Rtsrpg Reaaliaikastrategia roolipeli. Reaaliaikainen versio strategiaroolipelistä.

Visuaalinen novelli Peli joka on enemmin interaktiivinen kirja, kuin peli perinteisessä merkityksessä.

Rogue-like Termi pelille, joka perustuu satunnaisesti luotuun maailmaan, jossa yleinen piirre on pysyvä kuolema. Pelissä pelihahmon menettää kokonaan kun hahmo kuolee. Samalla menettää kaiken mitä hahmolla on mukanaan. Usein rpg-genren peli, mutta piirteet eivät ole rajattuja genreen.

Maailmankartta Termi tyypilliselle keinolle liittää pelialueet toisiinsa yhtenäisen oloiseksi maailmaksi. Tyypillisesti mahdollistaa samankaltaisen pelihahmojen liikuttamisen kuin mikä tahansa muukin pelialue. Toinen yleinen ratkaisu on jättää maailmankartta pois ja laittaa mahdolliset kohteet esimerkiksi listaan, joista pelaaja valitsee minne haluaa mennä. Maailmankartan hyötynä on esittää etäisyyksiä paikkojen välillä, sekä mahdollistaa mahdolliset kätkeyt alueet, jotka voi löytää vain kartalla ollessaan. Valikkorakenteen hyötynä puolestaan on nopeampi liikkuminen paikkojen välillä. Täytyy harkita pelikohtaisesti kumpi ratkaisu vaikuttaa peliin sopivimmalta.

Monkey Island Seikkailupelien sarja. Yksi tunnetuimmista seikkailupelien sarjoista, joissa pelillisenä elementtinä on tavaroiden löytäminen ja nokkela käyttäminen. Alun perin Lucararts-yhtiön julkaisema, nyttemmin Telltale Gamesin julkaisema.[34].

Tetris Peli jossa pelaaja järjesteele tippuvia erimuotoisia palikoita tasaisiksi riveiksi. Kun rivi on täynnä, rivi poistuu ja antaa pelaajalle pisteitä. Peli jatkuu kunnes palikka-alueen yläraja ylittyy, jolloin peli päättyy.[26].

Pac-man Peli, jossa keltainen ympyrä, jolla on suu, ahmii täpliä ja välttelee haamuja. Kun täplät on kerätty, kenttä alkaa alusta. Pisteet säilyvät kunnes jossain vaiheessa peli päättyy elämien päättymiseen.[20].

Frogger Peli jossa tarkoituksena on ohjata sammakko yli vilkkaan valtatie ja vaarallisen joen. Pisteytys on pääosin nopeuden mukaista.[13].

Lumines Variantti Tetriksestä, jossa ei ole muita palikoita kuin neljäosaisia neliöitä, joiden väri on sattumanvaraisen. Niitä järjestellään samanvärisiksi alueiksi niin kauan kunnes pelialue on täynnä.[21].

Super Stardust HD Shoot em up peli. Pelissä on tavoitteena tuhota planeetan ympärillä olevia kiviä ja vihollisia niin kauan kuin mahdollista.[32].

Shmup Shuut em up. Pelingenren lyhenn nimi.

Paint Ilmainen Windowsin mukana tuleva yksinkertainen kuvankäsittelyohjelma.

Indie-peli Sanoista independent game developer lyhennetty määritelmä indie. Suomeksi itsenäisen pelinkehittäjän peli. Peli on myös itse pelin tekijöiden julkaisema.

Civilization Klassikko sivilisaation rakennuspelisarja, koko nimeltään Sid Meier's Civilization. Nykyisin 2K Games julkaisee pelisarjan pelejä.[19].

Tasohyppely Käännös englannin sanasta platformer.

Super Meat Boy Haastava, mutta pohjimmiltaan reilu tasohyppely.[29].

I Wanna Be The Guy Peli joka on tarkoitettu olemaan mahdollisimman epäreilu pelaajaa kohtaan.[25].

Minecraft Uusin esimerkki pelistä joka periaatteessa aloitti uuden genren. Pelin maailma koostuu muokattavista kuutioista, joita pelaaja voi hajottaa ja kasata niistä vaikka talon. Nykyisin genressä on monenlaisia pelejä, joissa on monenlaisia erilaisia tavoitteita.[28].

Limbo Tunnelmallinen, mustavalkoinen tasohyppely.[24].

FEZ Retro-tyyliin tehty tilan hahmotusta vaativa tasohyppely.[35].

The Legend of Zelda Nintendon yksi tunnetuimmista pelisarjoista. [12].

1. JOHDANTO

Prisgaean teossa käytetään RPG Maker VX Ace nimistä ohjelmaa, joka riittää varsin hyvin Super Nintendon tasoisten rpg-pelien tekoon. Sillä voi tehdä esimerkiksi Final Fantasy 6:n ja sarjan aiempien pelien tapaisia pelejä tai Breath of Fire:n ensimmäisen ja toisen osan kaltaisia pelejä.

Kattavalla graafisella muokkauksella pelin voisi periaatteessa saada myös Playstationin rpg-pelien graafiselle tasolle. Joissain tapauksissa pelin valmis grafiikka on esimerkiksi ensimmäisten Playstation rpg-pelien tasoa, kuten lähellä ensimmäisen Wild Arms -pelin graafista tasoa.

Grafiikka on ensimmäinen asia jonka peliä pelatessa huomaa, mutta vähintään yhtä tärkeä, usein jopa tärkein asia pelissä on pelattavuus: jos kontrollit ovat huonot, harva jaksaa edes vaivautua pelaamaan. Pelattavuus on myös muutakin kuin vain kontrollit, se on pelikokemuksen yleinen tunne: onko pelaaminen kiinnostavaa vai tavoitteellisesta.

Rpg-peleille oleellista on myös tarina. Osalle peleistä tarinalla ei ole minkäänlaista merkitystä. Klassikkoesimerkkinä tarinattomuudesta on Tetris. Pelissä ei ole minkäänlaista tarinaa, taustaa tai tietoa siitä mitä palikat ovat. Palikat vain tippuvat ylälaidasta kohti alalaitaa, niitä lajitellaan tasaisiin riveihin, ja jos palikat ylittävät peliruudun ylärajan, peli päättyy. Rpg-peleille tarina on tärkeä, koska niissä tarvitaan edes jonkinlainen taustoitus pelihahmoista, pelihahmojen tavoitteista ja pelimaailmasta. Myös roguelike-aligenren peleissä on tarinaa, vaikkakin maailma on tyypillisesti sattumanvaraisesti luotua. Myös niissä on jokin tavoite jonka suorittaessa pelin pääsee läpi.

Musiikki ja äänimaailma luovat merkittävästi tunnelmaa, ja oikeanlaisen musiikin valinta voi merkittävästi vaikuttaa siihen, miltä tilanne vaikuttaa. Mikäli musiikki on väärin valittu, se voi saada esimerkiksi tunnelmallisen tilanteen vaikuttamaan lähinnä koomiselta. Oikeanlaisen musiikin tulisi korostaa haluttua tunnelmaa.

Pelisuunnittelu sisältää paljon loogisia haasteita, kuten esimerkiksi kuinka rajata pelaajan etenemistä järkevin syin. Pelaajan eteneminen yleensä täytyy olla jollain

tavalla rajoitettua, että pelaaja ei vahingossakaan aiheuta esimerkiksi tilannetta, jossa peliä ei voi enää läpäistä. Pelin pysäyttävä ongelmia tulisi esimerkiksi silloin jos pelaaja meneekin tekemään jotakin mitä pelintekijä ei ole ottanut huomioon, esimerkiksi aiheuttaa välipätkän, joka siirtää npc-hahmoja toisaalle, ennen aikojaan, ja näin estää jotain tiettyä tapahtumaa tapahtumasta. Mikäli tapahtuma on tärkeä, peliä ei voi enää läpäistä, koska tapahtumaa ei saa toistettua ilman puuttuvaa hahmoa. Esimerkiksi monista Metroid- ja Castlevania-sarjojen peleistä löytää monenlaisia keinoja edetä alueisiin joihin ei vielä kuuluisi päästä. On kuitenkin mahdollista että osa keinoista on pelintestauksen nopeuttamiseksi jätetty peliin. Mutta jos pääsee alueeseen, jossa on tapahtuma jota ei saisi vielä tapahtua, kuten npc-hahmojen siirto, voi peli olla pahasti jumissa. Lisäksi toinen merkittävä laskennallisempi pulma peleissä on päätellä, minkälaiset numerot tuottavat haasteellisen mutta reilun pelin ja minkälaiset numerot tekisivät pelistä liian vaikean tai jopa mahdottoman.

Näiden lukujen aikana Prisgaeaa verrataan muihin genren peleihin. Toisessa luvussa käsittelyssä on pelinteko-ohjelma, kolmantena pelin grafiikka, neljäntenä pelattavuus, viidentenä tarina, kuudentena äänimaailma ja seitsemäntenä loogiset haasteet. Viimeisissä luvuissa käsitellään tarkemmin pelin tämänhetkisestä tilannetta ja jatkosuunnitelmia Prisgaean osalta.

2. RPG-GENRE

Rpg-peli on peli, jossa pelaaja ohjaa pelihahmoa, joiden ominaisuudet kehittyvät peliä pelatessa. Näitä ominaisuuksia ovat esimerkiksi vihollisia voittamalla saatavien kokemuspisteiden kautta tulevat tasot, jotka tyypillisesti nostavat pelihahmon statusominaisuuksia. Niitä tyypillisesti puolestaan ovat piirteet, kuten voima, kestävyys, ketteryys jne. Käytännössä siis yksi tyypillisimpiä roolipelien elementtejä on se, että pelaajan hahmot kehittyvät osin itsestään tehokkaammiksi voittamalla vihollisiaan. Rpg-peleissä on hyvin monenkaltaisia hahmon statusominaisuuksien kehityksen tapoja, esimerkiksi uudemmissa tavoista The Elder Scrolls: Skyrim, jossa pelaajan hahmo kehittyy voimakkaammaksi tekemällä lähes mitä tahansa. Pelissä esimerkiksi voi saada tasoja käyttämällä vain käsityötaitoja, kuten sepäntaitoja ja alkemiaa.

Joissakin rpg-peleissä voi käyttää jotain muuta taitoa, kuin taitoa jota aikoo kehittää, ja käyttää tasosta saatavat kykypisteet taitoon, jota ei käyttänyt. Tästä uudempana esimerkkeinä mm. Path of Exile. Vanhemmista peleistä mainittavasti samankaltaisia tarkan ja harkitun hahmonmuokkaamisen sallivia pelejä ovat mm. Fallout-sarjan pelit ja tavallaan myös Final Fantasy 10. On puolestaan kokonaan eri asia, kuinka pelaaja suhtautuu siihen asiaan, että esim. Fallout-sarjan peleissä hahmo voi esimerkiksi oppia käyttämään täydellisesti energia-aseita ennen kuin hahmo on löytänyt ainuttakaan energia-asetta. Energia-asetaito määrittelee kuinka tarkka hahmo on energia-aseiden kanssa, ja myös vaikuttaa aseiden tehokkuuteen. Hahmo voi oppia taitoja joita hän ei vielä voi käyttää mihinkään, ennen kuin on löytänyt energia-aseiden kategoriaan kuuluvan aseiden.

Kaikenlaisissa hahmonkehitysjärjestelmissä on kuitenkin omanlaisensa ongelmat. Esimerkiksi tiukan lineaarisissa hahmon statusominaisuuksien kehityksessä pelaaja aloittaa esimerkiksi sotilaana ja pelin lopussa hahmo on tyypillisesti niin voimakas, että alkupään statusominaisuuksilla varustettu hahmo ei enää tekisi vahinkoa samaan hahmoon pelin loppupuolelta (esimerkkipeli FF6). Eksponentiaalinen hahmonkehitys perustuu prosenttien kasvuun esimerkiksi jokaisen tason yhteydessä, jolloin seurauksena on aivan valtava ero ensimmäisen ja maksimitason välillä. Esimerkkinä tästä mm. Borderlands-sarja, jossa ensimmäisen tason hahmolla on vain 100 kestopistettä, kun maksimitasossa pelaajan hahmolla on satojatuhansia kestopisteitä. Tämä johtaa usein siihen että on käytännössä pakko skaalata viholliset myös

eksponentiaalisesti, jotta pelissä olisi vielä haastetta. Huonosti toteutettu skaalaus voi romuttaa loppupelisisällön, esimerkiksi tekemällä loppupelistä liian vaikean. On myös mahdollista tehdä peli ilman lineaarista tai eksponentiaalista hahmon ominaisuuksien kehitystä, tästä esimerkkeinä mm. Path of Exile, ja jo mainittu Fallout-sarja. Niissä puolestaan on vaarana että pelaaja tekeekin taitovalintoja jotka eivät enää olekaan järkeviä ja pelaaja voi jäädä jumiin esimerkiksi hahmolle liian vaikeaan pomoviholliseen.

Tyypillisesti kaikki realismi sivuutetaan hahmon statuskehityssysteemien osalta, eikä varsinaisesti sitä huomioida yleensä lainkaan miksi, miten ja kuinka tusinavihollisen tappaminen tekee sankarista, esimerkiksi, paremman alkemistin. Lähimpänä realismia on Skyrim, jossa pääasiassa oppii sitä mitä tekee, mutta myös siinä voi mätätä vihollisia, ja laittaa kykypisteen alkemiaan. Asiaa ei yleensä huomioida lainkaan pelin suunnittelussa ja hahmonkehityssysteemin teossa, eikä asiaa kannata huomioida yleensä lainkaan myös pelatessakaan. Ei ole yksinkertaisesti mitään järkevää syytä sille että hahmo oppii taitoja tekemällä jonkin tehtävän. Kokenut hirviön metsästäjä hakee npc:n postin ja saa tason, jolloin hänestä tulee vieläkin tehokkaampi hirviönmetsästäjä. Rpg-genre ei ole kaikkien mieleen, mutta pelatakseen rpg-genren peliä, pelaajan on myös siedettävä rpg-genren kummallisempiakin oikkuja.

Toinen huomioitava logiikkaongelma, jota ei yleensä edes yritetä ratkaista, on se, että tyypillisesti välivideoiden aikaiset tapahtumat eroavat lähes täysin varsinaisesta pelaamisesta. Yksittäinen luoti voi esimerkiksi tappaa hahmon, joka itse pelissä kestää kymmeniä luoteja. Pelaajan on vain nieltävä dramaattiset oikut siitä että hahmo onkin yllättäen kuolemanvaarassa tilanteessa joka itse pelissä ei olisi lainkaan vaarallinen, ja veisi vaikkapa vain kymmenesosan kestopisteistä. Tästä esimerkkejä on aivan valtavasti (mm. Borderlands, Mass Effect, Final Fantasy, Fallout jne.). Dramaturgia vaatii että tarinankerronnassa on vaihtelevia tilanteita, ja tarinallisesti tilanteet eivät yksinkertaisesti toimisi, jos niissä sovellettaisiin sitä miten itse peli etenisi. [9]

Mikä puolestaan erottaa rpg-genren pelin ja jrpg-pelin? Se on enemmän rakenteellinen ero tavassa jolla rpg-peliä tehdään. Tästä esimerkkeinä, nykyisistä rpg-peleissä, ovat esimerkiksi Skyrimin ja Final Fantasy 13:n väliset erot. Skyrim on pelimaailmana yksi avoimimmista, isoimmista ja runsassisältöisimmistä koko rpg-genren peleistä. Final Fantasy 13 puolestaan ei ole oikeastaan lainkaan avoin, ja lisäsisältöä on jopa sarjan

omalla mittapuulla niukasti. Tarinalliset kerronnan elementit ovat täysin erilaisia pelien välillä. Skyrimissä on satoja sivutehtäviä, kun Final Fantasy 13 ei ole varsinaisia sivutehtäviä juuri lainkaan. Ainoa lisäsisältö rajoittuu 64 lisävihollistaistelun voittoon, mutta pelillisesti kyseessä on lähinnä 60 helppoa taistelua, ja vain 4 taistelua, jotka vaativat enemmän harkintaa. Final Fantasy vaatii 3 DVD-levyä, koska pelissä on jopa genreensä nähden aivan poikkeuksellisen paljon välivideoita. Skyrimissä puolestaan ei ole varsinaisia välivideoita lainkaan. Jos pelaa vain päätarinaa, huomaa että Skyrimin päätarina on vain muutaman tunnin läpijuoksu. Skyrimin tarinasta ei jää juuri mitään mieleen. Pelaaja on Dragonborn, jonka kohtalo on surmata lohikäärme, ja sen tehtyään päätarina on loppu. Vaikka Final Fantasy 13:n tarina ei ole kovinkaan kiinnostava, on kuitenkin parempi että on useita tapahtumia, kuin se ettei päätarinassa ole tapahtumia juuri lainkaan.

Prisgaea on jrpg, mutta siinä on myös merkittävästi vaikutteita rpg:stä. Parhaiten tämän näkee tarinan rakenteesta. Pelimekaniikaltaan Prisgaea on hyvin samankaltainen kuin klassiset jrpg-pelit, kuten FF6 ja BOF.

2.1 RPG MAKER VX ACE

Prisgaean teossa käytetään Rpg Maker VX Ace ohjelmaa, sillä ohjelmalla voi suhteellisen luontevasti tehdä Final Fantasy, Breath of Fire ja Dragon Quest -sarjojen SNES:in osien kaltaisia pelejä.

Ohjelma on suhteellisen halpa (n. 60 euroa). Halpa verrattuna esimerkiksi ammattimaisempiin isompien pelifirmojen 3D-mallinnus ja suunnittelu ohjelmistoihin, kuten esimerkiksi Unreal Development Kittiin, jonka hinta on tuhansia euroja. Lisätietoja Enterbrainista ja heidän kehittämästään Rpg Maker VX Ace-ohjelmasta voi katsoa lähteiden linkistä.[1]. Enterbrain-yhtiön virallinen sivusto ei ole kokonaan englanniksi käännetty.[23].

Ohjelmiston mukana tuleva materiaali on varsin suppeaa, siinä on valmista grafiikkaa, musiikkia, ääniä jne. Mutta mikäli haluaa saada pelin julkaisukuntoon, on pakko tehdä myös uutta sisältöä. On paljon havainnollistavampaan saada jotain pyörimään varsinaisessa pelissä, kuin rakentaa pelimaailmaa vain kynän ja paperin avulla. Mikäli päättää tehdä omaa materiaalia peliinsä, täytyy huolehtia mm. siitä että esim. kuvat ovat oikeassa tiedostomuodossa. Lisäksi täytyy ottaa huomioon suhteellisen rajoittunut resoluutio (vain 640-480 pikseliä.) On mahdollista muokata resoluutiota, mutta resoluutioasetuksien muokkaaminen rikkoisi Enterbrainin määrittelemiä sopimusehtoja. Joten opinnäytetyön kaltaisessa projektissa ei kannata ottaa sen kaltaista riskiä. Resoluutio on riittävä, ainakin kannettaville laitteille. Esimerkkinä ohjelmistolla tehdystä kaupallisesta pelistä on mm. To the Moon niminen visuaalinen novelli. Se on tehty samalla ohjelmistolla, toki omilla grafiikkalisäyksillään, mutta antaa varsin hyvän kuvan ohjelmistosta. To the Moon on visuaalinen novelli, eikä siinä ole paljoakaan pelillisiä elementtejä. Siinä on vähemmän pelillisiä elementtejä kuin esimerkiksi Monkey Island-seikkailupeleissä. To the Moonissa lähes ainoa pelielementti on yksinkertaisten ongelmien ratkaisu. Monkey Island-pelisarjan peleissä tavaroilla on usein jokin nokkela käyttötarkoitus, To the Moon:issa ei ole varsinaisesti muuta kuin ilmiselviä klikattavia kohtia ja muutama yksinkertainen puzzle. Prisgaea sisältää pelillisenä elementtinä perinteisiä jrpg-taisteluita. Tarina on myös tärkeä osa teosta, mutta tarina itsessään ei ole pelillinen elementti. On huomion arvoista että peli ei tarvitse tarinaa, kuten Tetris, Pac-man ja Frogger todistavat. Uudemista peleistä saman voi huomata esimerkiksi Lumines- ja Stardust- sarjan peleistä.

Kuvaava esimerkki RPG maker VX Acen mahdollisuuksista on esimerkiksi Super Power lehden 1 numerossa vuodelta 1995, jossa sivuilla 19-25 on arvostelussa Final Fantasy 6 ja Breath of Fire. Arvostelijoina molemmissa Topi ja tohtori Wiili. Kyseiset pelit ovat sitä tasoa mitä ohjelmiston mukana tulevilla elementeillä voi toteuttaa. Koska sivujen kopioiminen sellaisenaan ei käy päinsä, on vaikea näyttää vertailtavaa kuvamateriaalia. Mikäli on mahdollista, voitte kyseisiltä sivuilta tarkistaa millaisen tasoisia pelejä ohjelmistolla voi toteuttaa. Seuraavassa kappaleessa on kaksi lainausta sivujen arvioista. Samalla sivuista näkee myös aiemmin jo osassa peleistä olleita erityisen maininnan arvoisia asioita.

Tohtori Wiilin kommentoinnista välittyy sellainen kuva että hän arvostaa enemmän Breath of Firen perinteisempää fantasiamaailmaa. Siitä varsin kuvaava suora lainaus on sivulta 25: "BOF ohittaa Squaren aiempia Final Fantasy –pelejä monella sarakeella: grafiikka on hienompaa ja hahmot eläväisempiä kuin perinteisissä RPG-peleissä; eteneminen ei ole niin sotkuista kuin Squaren peleissä; outojen ilma-alusten ja muiden ajankohtaan sopimattomien ratkaisujen asemasta tässä Nina oppii kyvyn muuttua linnuksi, jolloin lentäminen on tavallista magiaa... Järkeviä ratkaisuja." Vertailtavaksi samalta sivulta myös Topilta suora lainaus "Koska Breath of Fire on niin paljon yksinkertaisempi rakenteeltaan ja tarinaltaan kuin FF III, tämä sopii hienosti harjoitukseksi kokemattomammalla [sic!] pelaajalle." Lisäksi arvostelijat arvostavat BOF:n ominaisuuksia, kuten vuorokauden aikoja, ja hahmokohtaisia kykyjä. FF 3 kuitenkin saa sisällöllisestä runsaudesta ja pelin pitkästä kestosta, kuten myös tunnelmallisesta musiikista enemmän kehuja ja kokonaisuutena FF3 saa paremmat pisteet arvostelijoilta. (BoF 91/100) (FF3 96/100)[2]

2.2 RPG-GENREN ESIMERKKEJÄ

FF6. Final Fantasy 6 on jrpg-peli. Sarjassa on jo kymmeniä osia, tosin osa niistä on varsinaisesti sivupolkuja (spinoffeja), eivätkä ole numeroituja niin kuin osat 1-13. [16]

Final Fantasy 6. Tunnetaan myös nimellä Final Fantasy 3. Alun perin muut sarjan osat eivät vielä olleet ilmestyneet USA:ssa ja Euroopassa, kun FF6 ilmestyi, ja näissä alueissa sen nimenä oli pitkään FF3.[16].

Baldur's Gate. PC:lla oleva rpg-pelisarja jossa pelataan itse luotavalla hahmolla, joka sattuu olemaan Baalin äpärlapsi. Baal on pelimaailmassa tunnettu paha jumala, jota kutsutaan Lord of Murderiksi, ja kun Lord of Murder itse tulee tapetuksi, aiheuttaa se äpärlapsien valtaan pyrkimisen. Siihen pelaajan hahmo kietoutuu mukaan, joten sitä pelaajan hahmon on ratkaistava haluamallaan tavalla. Mutta tärkein ominaisuus, mikä lienee olleen olennaisinta pelin onnistumiselle, oli ryhmä jonka pelaaja sai vapaasti itse muodostaa. Ja se että ryhmän jäsenet saattoivat jopa hyökätä pelaajan kimppuun, mikäli pelaajan teot eivät sopineet yhteen heidän moraalikäsityksensä kanssa. Valittavia ryhmäläisiä oli kerrankin riittävästi, että monenlaiset päähahmot olivat pelikelpoisia.[17].

Demons's Souls ja Dark Souls. Arpg pelejä joiden päätarkoitus on oikeastaan olla mahdollisimman haastava pelaajaa kohtaan, kuitenkin pysyen erossa suoranaista epäreiluista pelimekaniikoista.[20]

Fallout 3. FPS rpg jossa pelaaja seikkailee ydintuhon jälkeisessä erämaassa ratkoen erämaan asukkaiden ongelmia. Fallout 3 tapahtumat ovat lähes täysin irrallisia toisistaan, ja muuten uskottavan oloinen toteutus jää vajaaksi.[15]

Secret of Mana. SNES:in ajan jrpg-peli. Toimintapelimäisempi taistelu oli aikoinaan jotain varsin erilaista verrattuna tyyppillisiin aikansa jrpg-peleihin.[16]

Chrono Trigger. SNES:in ajan klassikko jrpg-peli. Siinä poikkeuksena, moneen muuhun jrpg-peliin nähden, oli 13 erilaista loppuratkaisua, joista suurin osa oli kätkeyty saavutettavaksi vasta new game + toiminnon avulla.[16]

Breath of Fire. SNES:in ajan jrpg-peli. Hyvä perinteinen jrpg.[16]

Fire Emblem. Srpg-pelien sarja jossa erottavana piirteenä moniin muihin genren peleihin nähden on pysyvä kuolema, eli pelihahmoja ei saa takaisin henkiin jos ne ovat kuolleet taistelussa.[12]

Persona-sarja. Osa Shin Megami Tensei jrpg-pelien sarjaa, SMT sarjan peleistä Personat ovat kevyempää, rennompaa ja vähemmän tarkoituksenhakuisesti kohahduttavaa pelaamista.[18]

Mass Effect. Tpsrpg-peli. Peli muodostaa trilogian, ja osien välillä on myös ollut merkittäviä eroja, etenkin ensimmäisen ja toisen osan välissä.[17]

Borderlands. Fpsrpg. Pelissä arpg:n yleinen varusteiden hankkiminen on toteutettu ensimmäinen persoonan räiskinnän muottiin.[19]

Castlevania. Pelisarja, jossa pelaaja pelaa Belmont nimisen vampyyrienmetsästäjien suvun edustajana taistelussa vampyyri Draculaa vastaan.[13]. Nykyisin myös muita hahmoja on ollut pelihahmoina Draculan vastaisessa taistelussa. Mm. Draculan poika Alucard, Morrisin vampyyrienmetsästäjien suku, Ecclesian lahkon edustaja Shanoa, Draculan uudelleen syntymä Soma Cruz, ja moni muu. Dracula on hyvin vaikea tapettava. Ja pelisarjassa on jo kymmeniä osia. Castlevania ja Metroid ovat niinkin suosittuja pelisarjoja, että ne ovat saaneet oman nimityksensä peligenreksi eli Metroidvania. Metroidvania-pelit ovat sivustakuvattuja toimintarpg-pelejä, joissa Metroideista tulee salahuoneet ja etenemisen mahdollistavien esineiden etsiminen, ja Castlevaniasta toimintarpg elementit. Tämänkaltaisen peli on mm. Dust: An Elysian Tail.[27] .

Path of Exile[33]. Yläkuvakulmasta kuvattu arpg, jossa on erikoinen passiivisten kykyjen kykypuu, joka vaikuttaa merkittävästi siihen millaisia kykyjä ja varusteita pelaajahahmo voi käyttää. Verrattuna normaaliin kykypuu-ratkaisuun, teoriassa pelissä on käsittämättömän paljon vaihtoehtoja hahmonkehitykselle. Koska kykypistevaihtoehtoja on lähes 1500 kappaletta, teoriassa erilaisia kykypisteratkaisuja

on miljoonia. Pelaaja voi teoriassa valita 120 kykypistevalintaa. Käytännössä kuitenkin suuri osa valinnoista ei ole järkeviä pelaamisen kannalta, koska ne eivät edistä kyseisen hahmon pelityyliä.

Diablo. Yläkuvaskulmasta kuvattu arpg-sarja. Etenkin sarjan kolmas osa on poikkeuksellisen aloittelijaystävällinen, sillä arpg:lle tyypillistä hahmon kykyjen muokkaamista ei voi mokata, koska kaikkia kykyjä voi vaihtaa lennosta.[22].

To the Moon. Visuaalinen novelli.[30].

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch. Uudempi jrpg. Harvoja uudempia jrpg-pelejä joissa on vielä perinteinen maailmankarttarakenne.[20].

Ogre Battle. Srpg.[16].

Final Fantasy Tactics. FF-sarjan sivupolku. Srpg.[16]

Vandal Hearts. Srpg.[13].

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch. Vuoden 2013 aikana Euroopassa julkaistu jrpg-peli. Erikoisuutena Pokemon-pelisarjan kaltainen vihollisten nappaaminen omaan taistelijajoukkoon.[20].

Pokemon. Nintendon kymmenien osien sarja jrpg-pelejä, joissa pelaajan ohjaama Pokemon-kouluttaja nappaa Pokemon-otuksia omaan taistelijajoukkoonsa. Tavoitteena voittaa Pokemon-mestaruus.[12].

Wizardry. Ensimmäisiä länsimaalaisia rpg-pelisarjoja.[31].

Tales-sarja. Jrpg-pelejä jonka osat sisältävät reaaliaikaisen taistelumeکانیکان, jossa muita ryhmäläisiä tyypillisesti ohjaa AI.[20].

Dragon Quest. Ensimmäisiä menestyneitä jrpg-pelejä. Alun perin Enixin julkaisema, nyttemmin Square Enixin sarja.[16].

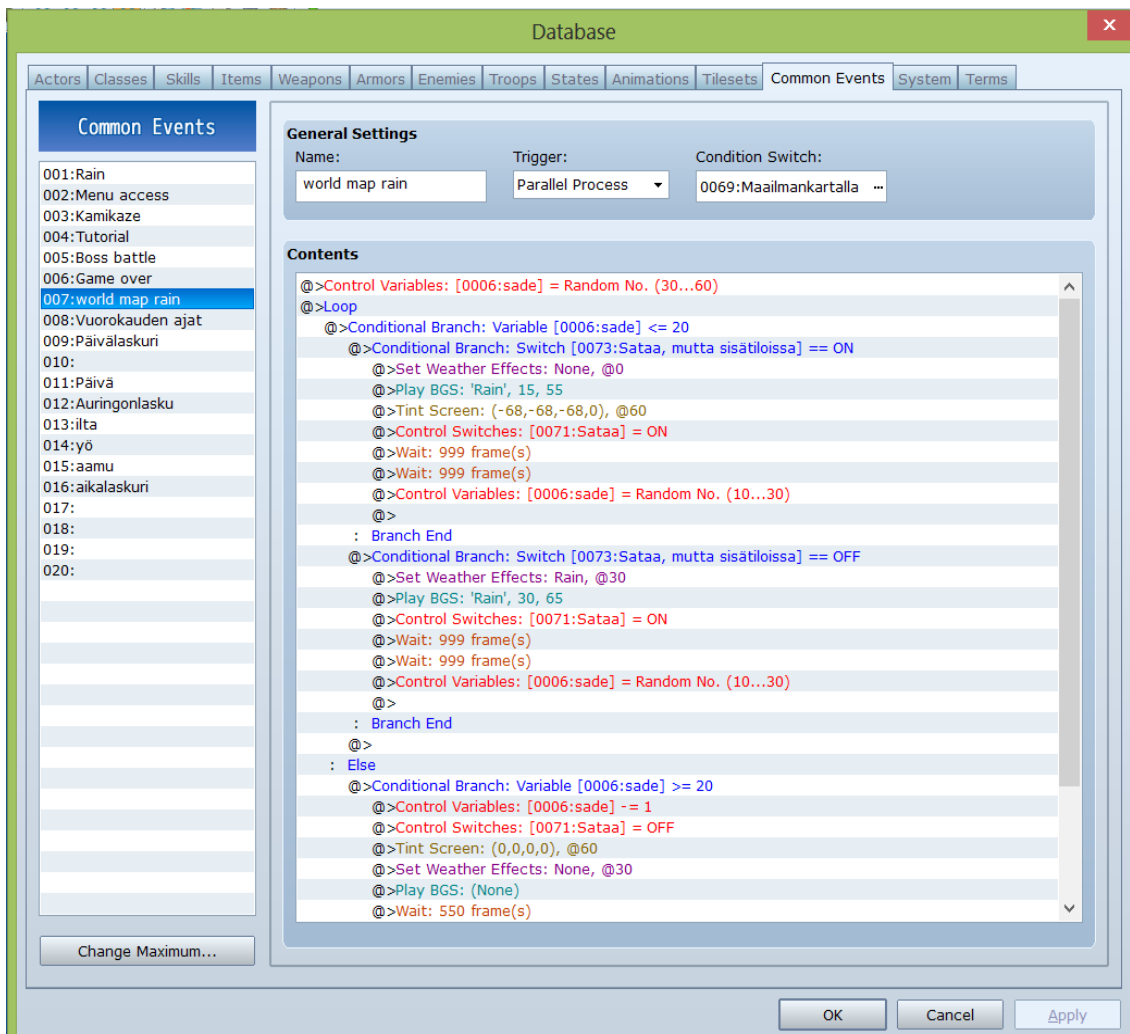
Kingdom Hearts. Toimintapelimäinen jrpg.[16].

2.2 ESIMERKKIKUVIA PRISGAESTA

Klassisille jrpg-peleille hyvin ominainen piirre on maailmankartta. Nykyisin jrpg-peleille maailmankartta on harvinainen, rpg-peleille maailmankartta on yleensä ollut harvinainen ratkaisu. Esimerkiksi Baldur's Gate:ssa pelaaja valitsi piirretyltä kartalta valittavissa olevista kohteista päämäärän, jonne pelaajan hahmot siirtyivät, siirtäen pelikelloa eteenpäin simuloidakseen ajan kulumista ja matkan etäisyyksiä. Maailmankartta itsessään on ollut kenttä jossa pelaajahahmot jrpg-peleissä kävelevät ympäriinsä, matkaavat paikkojen välillä ja taistelevat kuin olisivat osa luolastossa. Joissakin jrpg-peleissä oli myös yö ja päivä vuorokauden aikoina (mm. BOF) Mutta uudemmissa jrpg-peleissä ei ole kuin harvoin vaihtuvia vuorokauden aikoja. (poikkeus mm. Persona-sarja). Ohessa esimerkkejä vuorokauden ajan ja sään vaihtumisen lisäämisestä peliin. Editorissa on elementtejä joita yhdistelemällä mm. nämä voi toteuttaa. Kuvassa 1. Prisgaean maailma

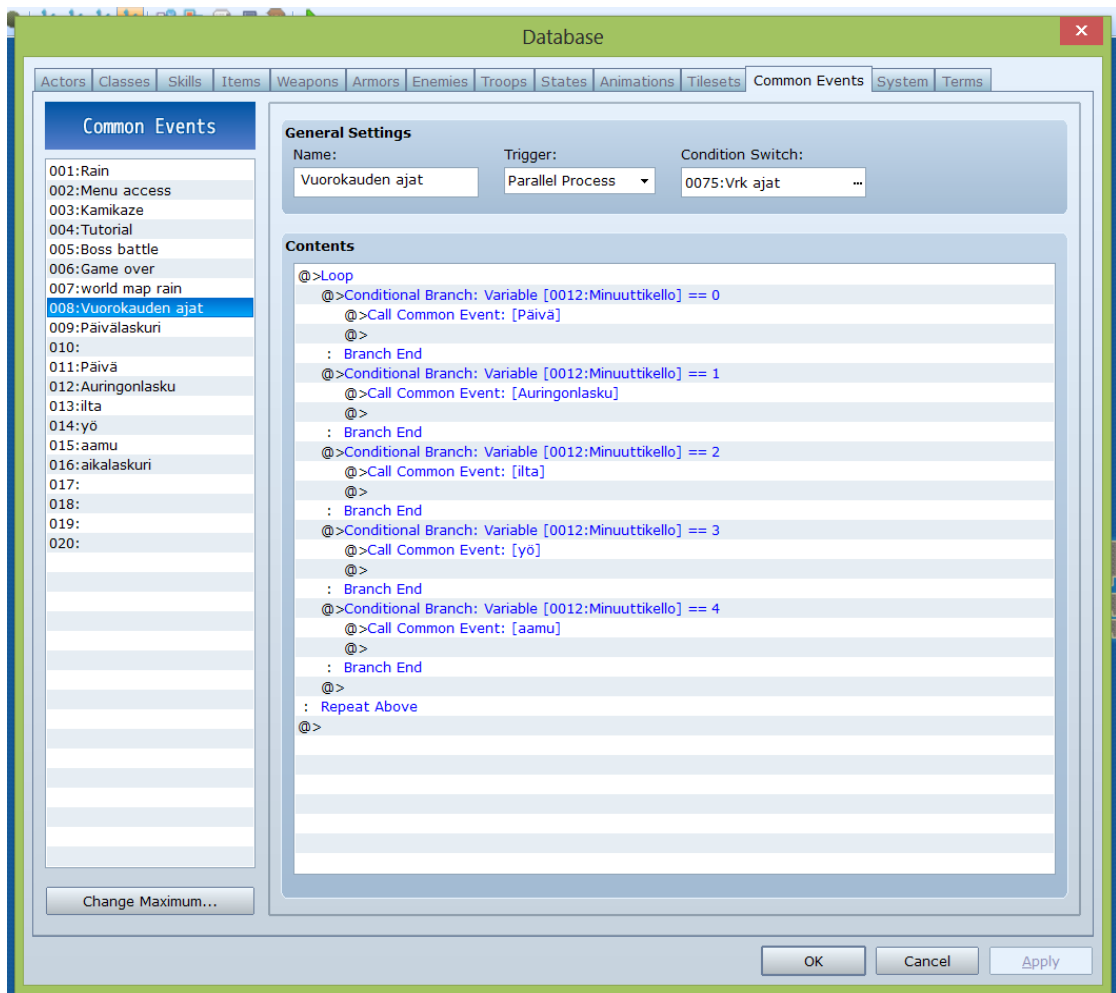


Kuva 1. Prisgaean maailmankartta, korkealta nähtynä.



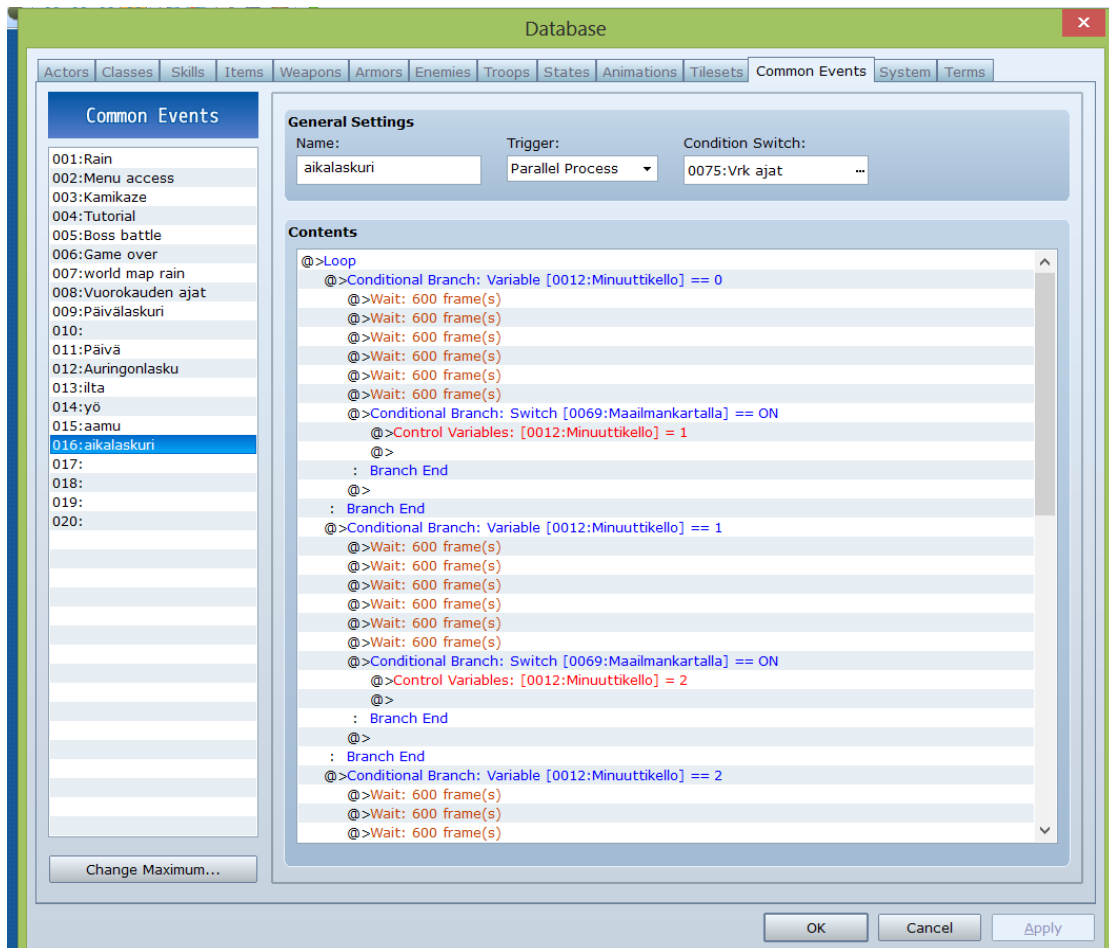
Kuva 2

Kuvassa 2 on esitelty vaihtuvan sään toteuttaminen. Huomion arvoista on myös se että mekaniikka ottaa huomioon että voi sataa myös silloin kun pelaajahahmot ovat sisätiloissa. Silloin kuulee sateen ropinan, mutta sadepisaroiita ei piirretä (Koska taloissa on katot).



Kuva 3. Esimerkki vuorokausimekanismista

Vuorokauden aikojen lisääminen on esitelty kuvissa 3 ja 4. Tuloksena ruudun väri muuttuu vastaamaan kyseistä vuorokauden aikaa. Tässä pelissä ajan kulku toteutetaan niin että maailmankartalla pelin vuorokauden aika etenee. Pelaajan ollessa kaupungissa, peliaika pysähtyy siihen aikaan, missä pelaaja menee kaupunkiin. Lisätyöllä ja vuorokaudenajoilla voi toteuttaa mm. kauppojen sulkeutumisen yöllä. Sekä Npc:hahmoille päivärutiinin, eli liikkumisen eri paikkoihin päivänajan mukaan. Kuten myös lisätä piilotettuja lisätehtäviä peliin jotka hyödyntävät vuorokauden aikaa.



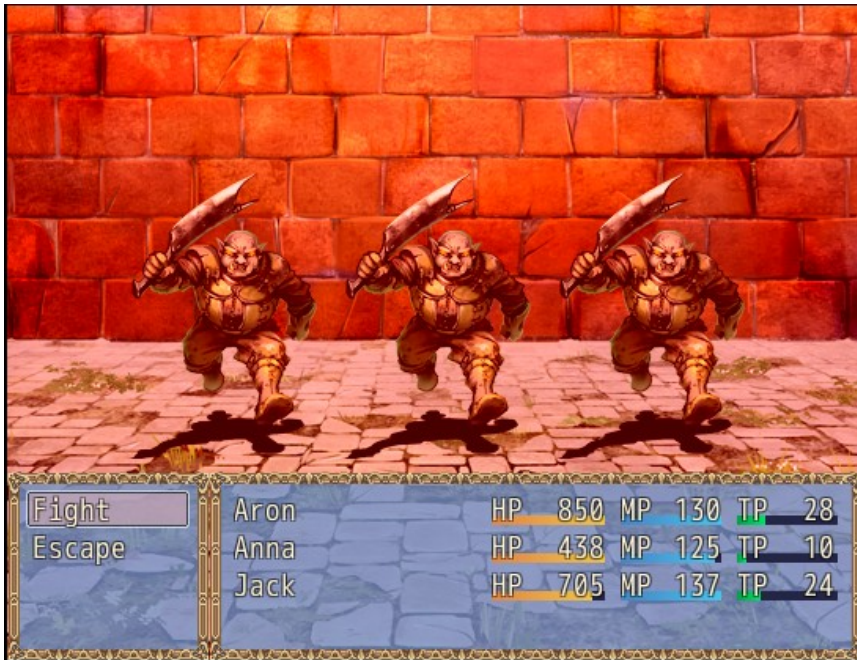
Kuva 4. Maailmankarttatarkistus.

Maailmankarttatarkistus on tärkeä elementti, sillä se mahdollistaa pysyvän päivänajan kaupungin sisällä. Lisäksi voi järkevämmiin esittää sen että pelimaailman etäisyydet vievät aikaa matkustaessa.



Kuva 5. Auringonlasku Koerban lähellä.

Koerba on Prisgaean ensimmäinen kylä. Kylässä on kaupat, majatalo ja sivutehtäviä. Kuva esittää maailmankarttanäkymää. Huomioitavan arvoista on että tyypillisesti mikäli peli käyttää maailmankarttanäkymää, pelihahmojen koko on jättiläismäinen verrattuna kaupunkiin ja muihin karttaelementteihin. Maailmankartan toteuttaminen samassa skaalassa kaupunkien kanssa johtaisi tilanteeseen jossa ei puolestaan olisi mitään syytä varsinaisesti käyttää maailmankarttaa, vaan olisi luontevampaa luoda yksi iso alue, joka on tarvittaessa jaettu osiin ja siitä kokonaisuudesta ottaa ylänäkökuva. Juuri näin on tehty mm. Skyrim-pelissä. Rpg-maker VX Acella yhden valtavan kokoisen pelialueen toteuttaminen olisi hyvin hankalaa ja aiheuttaisi vain ylimääräistä työtä ilman mainittavaa hyötyä.



Kuva 6. Taistelu örkkejä vastaan auringonlaskun aikaan.



Kuva 7. Taistelu päiväsaikaan.

Kuvien 6 ja 7 tarkoitus on osoittaa että vuorokauden aika vaikuttaa myös taistelun ulkoasuun. Eroa ei näe, jos kyseessä on mustavalkoinen tulostusversio. Taistelussa on HP, MP ja TP pisteet. HP tarkoittaa kestopisteitä, joiden loppuessa hahmo on taistelukyvytön. MP on manapisteet. Niitä käytetään taikoihin. TP on taktiset pisteet. Niitä puolestaan käytetään erikoishyökkäyksien tekoon.

3. PELIN ULKOASU

Kauneus on vaikeasti määriteltävä asia. Sillä joillekin vain paras graafinen loisto kelpaa, kun taas jotkut ihastuvat klassiseen retrografiikkaan. RPG Maker VX Ace käyttää pikselipohjaista spritegrafiikkaa, jota voi halutessaan tehdä myös itse esimerkiksi Paintilla. Uutta grafiikkaa tehtäessä täytyy ottaa huomioon pikselirajat eri osioissa, sillä esimerkiksi ikoneilla on paljon rajallisempi tila varattu ruudulla kuin esimerkiksi taistelijalla.

Valmis grafiikka joka pelissä on, esimerkkinä taistelujen osalta, on hyvinkin samankaltainen kuin Wizardry-pelisarjassa. Viholliset katsovat pelaajaa kohti ja pelaaja ei näe omia hahmojaan taistelussa. Taustagrafiikat taisteluissa on myös suunniteltu ensimmäisen persoonan näkökulman pohjalta. Taistelujärjestelmän voi toteuttaa esimerkiksi niin, että pelihahmot näkyisivät taistelussa. Tätä varten täytyisi luoda kokonaan uudet grafiikat, sillä taisteluihin luodut efektit, taistelijat ja taustat on suunniteltu ensimmäisen persoonan näkökulman pohjalta. Ilman muutosta viholliset katsoisivat pelaajaa kohti vaikka pelihahmot olisivatkin kentällä, eikä pelaajan hahmot näkyisi järkevällä tavalla maastossa, osa olisi väistämättä kuin kiinni seinässä.

Lisäksi tässä tulisi uusi ongelma eteen, josta ei oikeastaan kaikeksi juurikaan aikoinaan välitetty. Se, että sivustakuvattujen pelaajahahmojen taistelijamallit ovat vääjäämättä epäsuhteisia kooltaan vihollisten mallien kanssa, sillä vihollisilla on varaa käyttää lähes koko ruutu. Pelaajahahmojen pitää aina mahtua samaan alueeseen. Vasta kasvaneen konetehon myötä esim. Final Fantasy 7 pystyi järkevällä tavalla korjaamaan sen että tyypillisesti pelaajahahmot olivat pikkuruisia vihollisiin nähden, vaikka taisteltaisiin ihmisvihollisia vastaan. Tästä täydellisenä esimerkkinä on Final Fantasy 6, jossa jo aivan alussa paljastuu tämä epäkohta, kun taistelussa vihollissotilaiden koirat ovat isompia kuin itse sotilaat, ja itse sotilaat ovat isompia kuin pelaajahahmot. Taistelun ulkopuolella koko on juuri päinvastainen, sillä pelaajahahmot menevät paikalle magitek armor-nimisillä roboteilla. Taistelussa magitek armor robotti kutistuu huomattavasti. [3]

Kun taistelussa näkyy vain viholliset, vihollisten koko vaikuttaa järkevämmältä, ja vihollisia on helpompi sijoittaa taistelualueeseen. Grafiikalla sinänsä ei ole paljoakaan vaikutusta vuoropohjaisiin peleihin, sillä ne eivät suoranaisesti vaikuta

pelielementteihin. Esimerkiksi vertaillaan FF1 ja FF10 pelejä, pelaaja tekee täysin samoja valintoja taistelussa, vaikka peleillä on vuosikymmeniä ikäeroa. Toki FF10 on paljon kauniimpi, mutta grafiikka ei suoraan kuitenkaan vaikuta pelaamiseen. Saman voi sanoa myös esimerkiksi FF10 ja FF13 välillä. FF13 on huomattavasti kauniimpi, mutta sekään ei taisteluiltaan ole mitenkään erilainen aikaisempiin osiin verrattuna. Siinä taistelut eivät ole niin vuoropohjaisia kuin esimerkiksi FF10 tai FF1. Asiaa käsitellään tarkemmin pelattavuutta käsittelevässä osiossa.

Yhdessä asiassa grafiikka on tärkeässä osassa, sillä siis siinä miten saa välitettyä tunnelman yksityiskohtia ilman sanoja. Millaisella ilmeellä hahmo vastaa, onko hän esimerkiksi vihainen, tyyni, ajatuksissaan, iloinen ja kaikkea mahdollista mitä järkeviin tapahtumaketjuihin tarvitsee. Toki kaiken mahdollisen voisi myös kirjoittaa, mutta peleille ominaisempaa on kuitenkin näyttää tapahtumia. Pienet yksityiskohdat voivat olla näytettyinä paljon vaikuttavampia, kuin kuvaus jostakin esineestä. Lisäksi elementit, kuten hahmojen vuorovaikutus ympäristön kanssa, esimerkiksi sanomalehden sivun kääntäminen, vaikuttavat maailman uskottavuuteen. Sen toteutus voi itsessään olla hyvinkin vaikeaa, sillä mikäli tapahtumaa ei ohjaa tarkkaan, voi sanomalehti kääntyä itsestään, tai lehden lukija huitoa ilmaa. Kumpikaan tapahtuma ei silloin palvele tarkoitustaan, ja vain laskisi pelimaailman uskottavuutta. Usein jrpg-peleissä yksityiskohtaisia tapahtumia sisältävät asiat käsitellään esimerkiksi välivideoilla, tai vain välikuvilla. Välivideot jo itsessään vaativat paljon graafista ammattitaitoa, ja vievät myös huomattavan paljon tilaa. Välikuvat ovat kustannustehokkaampi vaihtoehto, esimerkiksi mikäli tilanteen kaiken oleellisen voi kuvata yhdellä taidokkaalla kuvalla, voi tilanteen tapahtumat kertoa esimerkiksi tekstiruuduissa. Yksityiskohtien käsittely pelin varsinaisella grafiikalla voi myös toimia, mutta se itsessään vaatii myös huomattavan paljon suunnittelua, graafista työtä ja harkintaa.

4. PELITUNTUMA

Kun on katsellut alkuintrot ja päässyt itse peliin, huomaa varsin nopeasti pitääkö pelistä. Tämä johtuu siitä yksikertaisesta asiasta että ihmiset odottavat tietynkaltaista kokemusta pelistä. Mutta pelituntuma on muutakin kuin vain kontrollit, vaikka kontrollien (eli millä ja miten peliä pelataan) osuus on merkittävä osa pelikokemusta. Surkeat kontrollit ovat yksi tehokkaimmista tavoista karkottaa pelaajia. Ajatellaan vaikkapa Tetristä, jos kyseisessä pelissä olisi ollut surkeat kontrollit, ei sillä olisi ollut juuri mitään mahdollisuuksia tulla klassikoksi. Esimerkiksi jos pelissä vaikuttaa siltä että pelaajan ohjaimen, kuten hiiren, näppäimistön, tai peliohjaimen komennot tapahtuvat tuntuvalta viiveellä, pelikokemus ei todellakaan ole hyväksyttävällä tasolla. [10]. Toki on vääjäämättä viivettä prosesseissa, ei tekniikka sentään taikuutta ole, mutta viive ei saa näkyä pelissä asti.

Prisgaea on siinä mielessä helpommassa asemassa pelattavuuden osalta, kun peli on täysin vuoropohjainen, pelaajalla on aikaa harkita mitä tehdä, ja mahdolliset viiveet kontroleissa eivät ratkaise taisteluita. Lisäksi koska pelissä ei ole nettiominaisuuksia, ei pelissä tapahdu myöskään nettipelien ongelmia. Niitä ovat mm. internetyhteyteen sidonnaiset viiveet, serveriongelmät ja yhteyskatkokset.

Tosin Prisgaea on myös huonossa asemassa genrensä takia, koska jrpg-peleihin, etenkin vuoropohjaisiin, on vaikea keksiä uusia elementtejä. Tätä asiaa tarkastellaan myös pelimekaniikan osalta. Tässä osiossa käsitellään quick time event asiaa, joka itse asiassa oli olemassa jrpg-peleissä jo FF 6 lähtien, ja niitä oli jo paljon aiemmin seikkailupeleissä. QTE-kohdat ovat yleensä varsin yksinkertaisia reaktiotestejä, tyyliin paina oikeaa nappulaa tai kuole. Nykyisin pelaajan rankaisemista äkkikuolemalla epäonnistuneesta reaktiotestistä ei pidetä enää hyvänä pelisuunnitteluna. Ja hyvä niin sillä on varsin ärsyttävää joutua pelaamaan samaa kohtaa uudestaan vain yhden epäonnistuneen painalluksen jälkeen. Masokistit voivat halutessaan pelata esimerkiksi I Wanna Be The Guy peliä, tai jotain vastaavaa, jossa ainoa keino pärjätä on mustaa sekunnilleen oikea sijoittuminen jotta voi ylipäänsä selvitä. Tavallaan sellaiset pelit ovat yksi massiivinen QTE-kohta.

QTE-kohtia on käytetty jrpg-peleissä yleensä liikkeiden tehostamiseen, tai kuten FF 6 hahmo Sabinin tapauksessa, erikoishyökkäyksien tekemiseen. QTE-elementtejä ei tule Prismaessa olemaan, koska ne ovat usein vain turhauttavia.

Pelaamisen tulisi olla jollain tasolla palkitsevaa, mutta joskus itse pelaaminen riittää, vaikkei varsinaisesti peli esimerkiksi tallentaisi muuta kuin piste-ennätyksiä. Omasta masokistisuudesta riippuu kuinka paljon sietää jo itsestään epäreiluja peliasetelmia. Jotkut nauttivat siitä että peli haastaa heidät, kun taas toiset haluavat vain nauttia tarinasta. Pelattavuuden tulisi joustaa molempiin suuntiin, ja sen toteuttaminen on jo itsessään sen luokan saavutus johon vain harva peli pystyy hyvin.[10] Pelistä tulee joko liian helppo, jolloin ne jotka haluavat haastetta, eivät pelistä välitä, tai liian vaikea, jolloin ne jotka haluavat mukavaa rentoa pelaamista, eivät peliä halua pelata. Peleissä on toki nykyään yleensä vaikeustasovaihtoehtoja, jotka osin korjaavat pulmaa, mutta suurimmaksi osaksi vaikeusaste laskee rennomman satunnaispelailun suuntaan. Sama prosessi on jatkunut jo vuosien ajan. Asiaa käsitellään loogiset haasteet osiossa.

Aiemmin mainittiin käsittely tarkemmin eroista vuoropohjaisen ja vapaamman pelimekaniikan välillä, tässä osiossa käsitellään sitä asiaa esimerkein. Pelit kuten FF1 ja FF10, kuten myös BOF 1 ja BOF 2 ovat vain muutamia esimerkkejä peleistä jotka ovat täysin vuoropohjaisia taisteluissaan. Vastaavasti esimerkiksi FF6 ja FF7, ja myös FF13 ovat vähemmän vuoropohjaisia ATB-nimisen järjestelmän mukaisia pelejä, mutta itsessään se että ne ovat näennäisesti reaaliaikaisia, sitä ne eivät varsinaisesti ole, koska kaikki toiminnot mitä pelaaja voi tehdä, kuitenkin vaativat odottamista. Esim. Odottamista että pelaajan toimintapalkki täyttyy. Oikeastaan järjestelmästä ei ole pelaajalle varsinaista hyötyä, sillä vihollisten toiminnot kuitenkin toteutuvat jos pelaaja selaa esimerkiksi valikkoa. Osassa ATB-peleistä pystyy pysäyttämään ATB:n valikkojen selauksen ajaksi, mutta jo pelaajan reagointiaika on osin pois pelaajalta vihollisten hyödyksi. Varsinaista hyötyä näennäisesti reaaliaikaisesta taistelusta ei ole kun vihollisena on kone, jonka toiminnot ovat aina kuitenkin nopeampia kuin mihin ihminen pystyisi. ATB-järjestelmällä voi kuitenkin luoda sulavamman näköisiä taisteluita, koska taistelu ei varsinaisesti pysähdy.

Kokonaan omanlaisensa asia on esimerkiksi peleissä kuten Tales- sarja ja Kingdom Hearts, joissa taistelu itsessään on reaaliaikaista, ja pelaaja ohjaa vain yhtä hahmoa kerrallaan, AI:n ohjatessa pelaajan muita hahmoja. Mutta myös näissä sarjoissa on varsin vuoropohjaisuuden kaltaisia elementtejä, kuten se että taikuus vaatii tyypillisesti

odottelua, erikoisliikkeet ovat aina pysäyttämättömiä, eli niitä ei voi katkaista ja tehdä jotain muuta. Eli tietyt toimet vievät aina aikaa saman määrän, niin perus isku miekalla tai erikoisliike, jonka pelaajan hahmo tekee. Tämän tyylliset, hyvinkin toimintapelimäiset rpg:t eivät kuitenkaan yleensä ole samalla tasolla kontroleiltaan kuin puhtaat toimintapelit, kuten esim. DMC, esimerkiksi blokkauksen, väistämisen ja vastahyökkäysten osalta.

Toisenlaisina esimerkkeinä toimintapelimäisistä rpg-peleistä ovat Borderlands ja Mass Effect pelisarjat, jotka yhdistävät rpg-elementtejä FPS ja TPS genreihin. Mainittavan arvoista on kuitenkin se kuinka paljon pelituntumaltaan erilainen Mass Effect on jatko-osaansa Mass Effect 2 verrattuna. [4] Tässä opinnäytetyössä ei käsitellä asiaa enempää, sillä niissä mennään jo liiankin kauas piirteistä joita voi kuvailla jrpg-pelien tyyppillisiksi piirteiksi.

Mainittavan arvoinen oma genrensä rpg-lajissa on myös srpg. Genrestä mainittavia esimerkkejä on mm. Final Fantasy Tactics, Ogre Battle, Vandal Hearts ja Fire Emblem. Srpg-pelit ovat tyyppillisesti vuoropohjaisia, sillä reaaliaikaisuus hyvin usein muuttaisi strategian vain reagoinniksi, ja näin varsinainen strategian rooli olisi vähäinen. Vuoropohjaisuus sallii tarkan harkinnan toimille, reaaliaikaisuus puolestaan vaatii jatkuvaa tilanteen seurantaa ja reagointia vihollisen toimiin. Mitä enemmän pelissä on samanaikaisia tapahtumia, sitä hankalammaksi reaaliaikainen tilanne tulee hallita. Rts eli Real Time Strategy (reaaliaika strategia) on kokonaan oma genrensä, jossa on omanlaisensa pelimekaniikka, ja hyvin usein nykyään myös rpg:n piirteitä, kuten statuksiltaan kehittyvät pelihahmot ja kerättäviä tavaroita. Srpg:t, jopa reaaliaikaiset, ovat tempoltaan hitaampia kuin rts-pelit. Rts-peleissä esimerkiksi usein tuotetaan halpoja perusyksiköjä häiritsemään vihollista, kun resursseja kertyy samanaikaisesti varsinaisten hyökkäysyksiköiden tekoon. Srpg-pelissä jokainen yksikkö voi olla hyvinkin tärkeä, kuten on esimerkiksi Fire Emblemissa.

Tärkeää on myös pystyä testaamaan pelin pelattavuutta mahdollisimman suurella testiyleisöllä. Henry Erola käsittelee opinnäytetyössään asian tärkeyttä.[10]. Yhden toteuttajan projektille, kattavan testiyleisen hankkiminen, palautteen käsittely ja muutosten teko ei kuitenkaan ole realistisesti toteutettavissa.

5. TARINAN MERKITYS PELILLE

Kaikilla rpg-peleillä on yhteinen piirre, jonka osuus koko pelikokemuksesta voi vaihdella oikeastaan millä tahansa välillä lähes olemattomasta täysin koko pelin sisällöksi. Tämä yhteinen piirre on tarina. Prisgaealle tarina on hyvin merkittävä osa, koska tarina periaatteessa jakautuu kahteen polkuun jo aivan alussa. Tarinan täytyy olla kiinnostava molemmissa poluissa ja myös yhtenäinen molempien polkujen osalta, jotta pelimaailman ja tarinan logiikka pysyvät kasassa. Prisgaeassa tärkein valinta vaikuttaa läpi koko pelin, ja valinnan mukaisesti vierailtavat paikat ja tapahtumat muuttuvat alkuperäisen valinnan pohjalta.

Prisgaean tarina on elementeitään hyvin matkan luonteinen, tosin sillä erotuksella että hahmot haluavat takaisin sinne mistä tulivat, sen sijaan että olisi jokin Tuomiovuoren (viittaus J.R.R Tolkienin Taru Sormusten Herrasta -kirjoihin) tapainen pääkohde. Lisäksi, omanlaisena poikkeuksellisena piirteenä, ainakin jrpg-genren sisällä, on se että hahmot ovat varsin moniulotteisia, ja pelin tavoite on yllättää pelaaja, sillä mitä hahmot ovat tehneet. Lisäksi toinen ydinelementti Prisgaean tarinassa on, etenkin jrpg-peleille poikkeuksellinen, selvän päävihollisen puuttuminen. Kaikilla olennaisilla hahmoilla on omat motiivinsa, jotka ovat ristiriidassa keskenään, yksikään ei ole tyypillinen päävihollinen, joka periaatteessa tekisi vain pahuutensa takia asioita. Mikä sitten aloittaa tapahtumaketjun? Se selviää vain peliä pelaamalla ja tarinaa seuraamalla.

Mystisen pohjustuskappale, joka tarkoituksella on mahdollisimman epämääräinen, spoilerien välttämiseksi. Mutta toinen, tärkeä ero Prisgaeassa verrattuna etenkin jrpg-genren tarinan kerrontaan yleisesti, on pyrkimys sisällyttää peliin oikeasti tarinaan vaikuttavia valintoja. Lumevalinnoista jrpg-genren sisällä yksi selkeimmistä esimerkeistä on Persona-sarja. Pelissä on satoja valintoja, mutta muuhun valinnat eivät oikeastaan vaikuta kuin siihen kenen kanssa päähahmo seurustelee. Peli itse ei tarinassaan huomioi asiaa juuri lainkaan. Vapaamuotoisemmatkin rpg-pelit, vain hyvin harvoin, sisältävät valintoja joilla oikeasti on tarinallista vaikutusta. Vaikutusta joka ulottuisi muuallekin kuin yhteen alueeseen. Suuri osa koko rpg-genren valinnoista on vain lumetta, sillä jotta pelin voisi päästä läpi, pelaajan on kuitenkin toimittava ennalta määritetyn kaavan mukaan, ilman oikeaa mahdollisuutta vaikuttaa tarinaan. Valintojen

vaikutuksen toteuttaminen hahmon statusominaisuuksia muuttamalla on perinteinen ratkaisu, mutta itse tarinaan erilaisilla numeroilla ei ole minkäänlaista vaikutusta.

Prisgaean tavoite on poikkeuksellinen, koska siinä tärkein valinta on oikeasti tarinallisesti merkittävä. Lisäksi pelissä on tyypillisiä näennäisvalintoja, joiden vaikutus on rajoittunut, jotta pelissä olisi enemmän uudelleenpeluuarvoa. Kuitenkin on hyvä myös tietää yleisesti jrpg:n tarinankerronnan piirteistä. Tyypillisesti tarina alkaa pohjustuksella, kuten FF 6 tilanteen pohjustus taikuuden lähes kokonaan häviämisestä tekniikan kehittyessä, ja Terran olevan yksi harvoista jotka vielä osaavat taikuutta. Tai esimerkiksi Secret of Manan alkupohjustus siitä että historia toistaa itseään. Pohjustuksen jälkeen esitellään ensimmäinen päähahmo, jonka merkitys on yleensä olennaisin tarinan kannalta, eli se hahmo jonka toimesta asioita pääosin tapahtuu, ja jota pelaaja pääosin pelaa, mikäli kyseessä on esimerkiksi toimintaseikkailu-peli kuten vaikka Zelda-sarjan pelit, joissa pelataan Link- nimisenä poikana. Pelisarjan peleissä ei ole juurikaan ketään muuta pelaajan kontrolloimaa hahmoa.

Varsin usein päähahmo itsessään ei sisällä paljoakaan omaa persoonallisuuttansa, useasti päähahmo on esimerkiksi tyhjä taulu, jota pelaaja voi kuvitella olevansa esittämässä, tosin itsessään pelkkä tyhjä taulu ei ole kiinnostava. Joskus, esimerkiksi FF1, julkaisuvuonna 1987 [5], oli vain 4 valon soturia, joilla ei ollut lainkaan persoonallisuutta. He vain suorittivat valon soturin tehtävänsä ja kaikki persoonallisuus oli vain pelaajan mielikuvituksesta kiinni. Hyvin usein rpg-peleissä on niin että varsinainen päähahmo, jonka pelaaja esimerkiksi luo, kuten pelissä Baldur's Gate, itsessään luo ongelman tarinankerronnalle. Sillä mikäli pelaaja voi olla lähes mitä vain hullun psykopaatin ja pyhimyksen väliltä, kuinka kertoa tarinaa, ja luoda hahmolle taustaa? Baldur's Gate on nerokas peli siinä mielessä että se antoi pelaajalle mahdollisuuden kasata 6 henkisen ryhmänsä juuri niin kuin itse halusi, sillä se on harvoja pelejä joissa ylipäänsä on yli 20 pelattavaa hahmoa, täten myös sekopäisemmille pelaajahahmoille löytyi oma tiiminsä. Tavallaan tarina muotoutui osin tiimin ympärille, ja osin sille että pelaajan hahmo on Baalin äpärä-lapsi. Itsessään tarina ei ole kovinkaan innovatiivinen, eikä ensimmäisessä osassa saavuteta kuin se että pelaaja kostaa oppi-isänsä murhan, tappamalla murhaan syyllisen Baalin äpärälapsen. Mutta seuralaiset tekivät tapahtumista paljon kiinnostavamman oloisia, ja loivat uudelleenpeluuarvoa, seuralaisten suhtautumisen pelaajaan, ja myös toisiinsa, kautta. Jatko-osasta katosi liikaa pelaajahahmoja, joten Baldur's Gate 2 ei ole yhtä

onnistunut kokonaisuus. Jatko-osa etenee tarinallisesti enemmän, mutta päättyy oikeasti vasta lisäosassa Throne of Baal. Jatko-osissa yksi merkittävin virhe mitä voi tehdä, on jättää aikaisemman pelin tärkeät hahmot kokonaan unohduksiin. Jollain tapaa on pyrittävä siihen että hahmot ainakin mainitaan, ja mitä tärkeämpi rooli hahmoilla on uudessa tarinassa, sitä paremmin, yleisesti, voi tuntea pelien kuuluvan samaan jatkumoon.

Hyvin usein itse tarina on vähemmän tärkeä osa kokonaisuutta kuin henkilöhahmot. Hahmojen persoonallisuus on se mikä oikeasti tarinoissa kiehtoo mieltä, ei niinkään tarinan käänteet. Sillä kaikki mahdolliset käänteet on jo keksitty, ne vain täytyy järjestellä eri tavalla. Hahmojen selviytyminen tilanteen mukana tulevista haasteista on ydinelementti kaikissa tarinoissa. Silloinkin vaikkei kunnialla haasteista selviäisikään. Tai vaikkei selviäisi lainkaan. Kunnollinen hahmosuunnittelu on edellytys uskottavalle tarinalle. [11].

Joskus Jrpg-peleissä on tavallaan valheellinen päävihollinen, jonka rooli yleensä poistuu oikean päävihollisen paljastuessa. Esimerkiksi kun Kefka tappaa keisari Geshtaltin Final Fantasy 6 juonitwistin aikana. Tai se että pelaajalle uskotellaan että Lavos olisi Maguksen kutsuma olento, kun oikeasti Magus pyrki taistelemaan Lavosta vastaan Chrono Triggerissä. Merkittävänä poikkeuksena genressä, Magus voi liittyä pelissä pelaajahahmojen puolelle, kun hänet on voitettu. Usein päävihollinen on sama läpi pelin, kuten Breath of Firessa. Siitä huolimatta kuka päävihollinen on, yleensä on varsin selvää milloin peli on loppumassa. Lopetus on merkittävän tärkeä osa kokonaisuutta, ja huonosti toteutettu lopetus voi pahimmillaan romuttaa koko pelin vaikutelman.

Tuorein esimerkki huonosti toteutetusta lopetuksesta on Mass Effect 3:n loppu, joka aiheutti valtavan nettiraivonpurkauksen. Lopetuksen tulisi jollain tapaa tyydyttävästi kertoa se, mitä pelin tapahtumien jälkeen tapahtuu, ja kertoa hahmojen pelin jälkeisestä elämästä. Mass Effect 3 ei riittävästi kertonut alun perin kolmen loppuvaihtoehdon vaikutuksista. Vasta muutettu lopetuslisäys, jonka Bioware lisäsi myöhemmin pelin julkaisun jälkeen, kertoi ylipäänsä mitään siitä mitä lopetuksen jälkeen tapahtui. Lisäksi pelin lopetus ei alun perin juuri lainkaan huomioinut mitään mitä pelaaja oli tehnyt, eikä alkuperäisissä lopuissa ollut juuri muuta eroa kuin erivärinen räjähdys. Joten närkästys on varsin ymmärrettävää, etenkin kun pelisarja kovin mainosti että lopetus ottaisi huomioon pelaajan teot. Tai mikäli on tarkoitus, että

peleihin tulee jatkoa, pohjustaa jatko-osaa mahdollisimman pehmeästi, välttämättä suoranaiset cliffhanger-lopun. Sillä vaikka joku jaksaisi odottaa että peli jatkuu siitä, suurin osa yksityiskohdista on kuitenkin jo unohtunut pelaajien mielistä. Ja todennäköisesti hyvin harva pelaaja arvostaa lainkaan cliffhanger-loppuja, sillä jokaisen sellaisen lopun jälkeen joutuisi odottamaan todennäköisesti vuosia seuraavaa, tarinaa jatkavaa osaa.

Täydellinen esimerkki uudessa jrpg-pelissä olevasta cliffhanger-lopusta on pelissä FF13-2, joka jopa päättyy lauseeseen Lightning will return. (Lightning on FF13-2 päähahmon, Serahin, sisko, joka puolestaan oli FF13 päähahmo). Juuri kun päävihollinen on voittanut ja periaatteessa tuominnut koko pelin maailman kuolemaan. Rohkea ja varsin poikkeuksellinen veto jrpg-genren peliltä, mutta tyyli jolla peli päättyy, varsinkin viimeinen lause, irrottaa pelin vain trilogian toiseksi osaksi, sen sijaan että se voisi olla oma itsenäinen osansa. (Itsenäisenä osana pelillä olisi synkin päätös koko FF- pelien sarjassa.) Siinä mielessä FF13-2 loppuratkaisu oli huono, mutta täytyy myöntää, kukaan muulla ei ole ollut yhtä paljon rohkeutta yrittää samanlaista ideaa. FF13 ei alun perin ollut tarkoitettu trilogiaksi, FF13-2 puolestaan jätti tarkoituksella osan asioista avoimiksi, jotta seuraava osa voisi tarkoituksella kasata aikaisempien osien tapahtumat yhteen ja saada sarjan vaikuttamaan trilogialta.

On toki mahdollista pyrkiä riisumaan kaikki tarina pois jopa rpg-peleistä. Tosin sellaisen toimenpiteen järkevyyden on hyvin kyseenalaista. Sillä kuinka voi edes teoriassa eläytyä johonkin rooliin, jos ei lainkaan tiedä millainen roolin kuuluisi olla? Rpg tarvitsee jonkinlaista heijastuspintaa, jonkinlaista pohjatietoa, johon pelaaja voi samaistua, ja sitä kautta ymmärtää seuraamia hahmoja. Toki on rpg-pelejä joiden ainoa sisältö on esimerkiksi areenataistelut. Niissäkin on kuitenkin jonkinasteista pohjatietoa, jonka voi laskea tarinalliseksi elementiksi.

6. ÄÄNIMAAILMAN VAIKUTUS TUNNELMAAN

Tunnelmallinen kappale sopii tilanteeseen, se korostaa haluttua tunnelmaa ja rikastuttaa vaikutelmaa jonka tekijä haluaa välittää. Samoin huonosti valittu kappale voi pilata muuten hyvinkin tunnelmalliseksi tarkoitetun kohdan. Mikäli pelissä on ääninäyttelyä, toivoisi sen myös olevan hyvin ääninäyteltä. Siitä puolestaan on kaikenlaisia kokemuksia, eikä se palvele oikeastaan ketään että ääninäyttelyä on, jos se ei ole lainkaan laadukasta.

Musiikki on huomattavan tärkeä osa jrpg-pelien tunnelmaa. Jrpg-pelille musiikki on tärkeämpää kuin esimerkiksi rpg-pelille joka hyvin usein on enemmän ääniefektipohjaista. Tämän voi esimerkiksi päätellä siitä että rpg-peleissä oli ääninäyteltä puhetta paljon enemmän kuin jrpg-peleissä. Toki osaltaan se johtui jo siitä että CD sisälsi enemmän tallennustilaa, mutta edes CD:t eivät olleet tarpeeksi sellaiselle teokselle kuten Baldur's Gate, joka vei yhteensä 5 CD:n tilan. Samaan aikaan esimerkiksi FF6 mahtui yhdelle SNES kasetille. Aikoinaan tietokoneiden ja konsolien tekninen ero oli merkittävä, nykyisin erot ovat lähinnä tehoissa, parempien PC:iden ollessa tehokkaampia kuin konsolit, mutta pelivalikoima on lähes sama. Esimerkiksi Diablo 3 on nyt myös konsoleilla, tosin diablo 1 päättyi myös ensimmäiselle playstationille, mutta kakkososa oli vain tietokoneille.

Riippumatta teknisistä tehoista, musiikki on kuitenkin jrpg-peleille olennaisen tärkeää tunnelman kannalta. Aina teknologia ei luo itsessään parempia äänimaailmoja. Toki nykyään on teknisesti kehittyneempää musiikkia ja ääniä kuin aiemmin, mutta monien klassikkopelien äänimaailma on edelleen paljon paremmin toteutettu kuin mitä nykyisten pelien äänimaailmat tarjoavat.

Houkutus napata aikaisempien pelien musiikkia on suuri, mutta koska tekijänoikeudet varmasti sen estäisivät, on parempi pelata varman päälle ja jättää kaikki ulkopuoliset musiikit käyttämättä. Pelissä on virallinen lisämusiikkipaketti, jossa on ihan hyviä kappaleita. Niiden avulla pelin äänimaailma laajenee, eikä mahdollisia ongelmia tule.

Musiikin ja ääniefektien tulisi korostaa tilanteen tunnelmaa. Joskus se onnistuu parhaiten siten, ettei ääniä ja musiikkia varsinaisesti käytetä. Tästä hyvä esimerkki on esimerkiksi Limbo, mustavalkoinen, hyvin minimalistinen, äänimaailmaltaan hyvin

rajoittunut peli, jossa ei varsinaisesti kai edes ole musiikkia. Ainoat äänet mitä pelissä on, on ympäristön mukaisia. Toinen, täysin vastakkainen tapa käyttää musiikkia on esimerkiksi To the Moon-pelissä, jossa on erinomaista musiikkia, jolla on myös suora yhteys itse pelimaailmaan For River-nimisen kappaleen muodossa. Erinomaista musiikin ja ääniefektien käyttöä on myös pelissä Fez. Siinä sekä äänet että musiikki ovat hyvinkin retroa, ja sopivat peliin täydellisesti.

Jrpg-peleissä hyvinkin usein on hahmokohtaisia tunnusmusiikkeja, jotka soivat hahmoille tärkeissä kohdissa, sekä kevennys ja vakavat musiikkinsa niille sopivissa kohdissa. Lisäksi päävihollinen saa myös usein oman tunnusmusiikkinsa. Maailmankarttamusiikki oli myös merkittävän tärkeä musiikki monissa vanhemmissa jrpg-peleissä, nyttemmin uudet jrpg:t vain harvoin käyttävät maailmankartta rakennetta, joten niitä ei enää juuri kuule. Tähän lähes ainoa uudempi poikkeus on vuoden 2013 aikana Euroopassa julkaistu Ni No Kuni: Wrath of the White Witch. Prigaeassa on hahmokohtaiset musiikit, kuten myös kevennys ja vakavat musiikit, sekä maailmankarttamusiikki. Ääniefektien osalta pelissä on ohjelmiston mukana tulleita ääniä.

7. LOOGISET HAASTEET

Pelaajan etenemisen rajaaminen on olennaista tarinankerronnan kannalta, jotta olennaiset asiat tapahtuvat oikeassa järjestyksessä. Mitä vapaampi tarina on, sitä vapaammin voi myös sallia pelaajan etenemisen, mutta silloin käy helposti juuri niin kuin kävi Fallout 3 kanssa, eli tapahtumat ovat selvästi irtonaisia toisistaan, ja eivät mitenkään ole yhteydessä toisiinsa. Pelaajan hahmo voi ratkoa tapahtumia, mutta muuta kuin pelaajan hahmo ei oikeasti muutu missään muualla. Joten pelaaja menee ympäri erämaata ratkoen ongelmia, tai niitä aiheuttaen. Mutta erikoisin esimerkki siitä kuinka irtonaisia toisistaan tapahtumat Fallout 3 ovat, on se että pelaaja voi räjäyttää Megaton nimisen kylän ydinpommilla pois, eikä silläkään ole minkäänlaista mainintaa missään muussa kylässä. Likipitään ainoa maininta teosta on pelihahmon vanhemman sättiminen pelaajan tekemisistä. Siinä menettää vain muuta sivutehtävän, jos ei ole niitä jo tehnyt, ja muutaman kauppapaikan, joita on lähes joka puolella erämaata. Joten vapaus itsessään ei vielä luo uskottavaa maailmaa, hyvinkin usein voi käydä niin että vapaus vie osan tunnelmasta pois, kuten esimerkkitapauksessa juuri on.

Mutta liian rajaavakin eteneminen voi aiheuttaa uskottavuusongelmia, ja siten tehdä hallaa tunnelmalle. Mikäli esimerkiksi ei voi vapaasti tutkia alueita, vaan vähän väliä jokin estää pelaajan etenemistä, on sekin myös rasittavaa ja varsin epäuskottavaa. Vapauden ja rajojen välillä on aina ristiriitaa, joiden kanssa pelintekijän on aina painittava. Vapaus varsin usein myös lisää pelintestaukseen käytetyn ajan tarvetta ja arvioinnin tarvetta siitä onko tapahtumilla vaikutusta toisiinsa. Mitä enemmän asiat vaikuttavat toisiinsa, sitä pahemmin bugi toisessa tapahtumaketjussa vaikuttaa myös muualle. Pahimmillaan bugit voivat tehdä pelin läpäisystä mahdotonta, ja sitä pelintekijän tulisi kaikin tavoin pyrkiä välttämään.

Toinen looginen haaste on pelin vaikeusasteen tasapainottaminen. Tasaisesti nouseva haaste olisi paras mahdollinen jrpg-pelille, kuten on tyypillisesti useassa muussakin peligenressä. Toki voi tehdä pelin, niin kuin esimerkiksi Dark Souls ja Demons's Souls, jossa haaste on yksi pelin kantavista voimista, mutta niissä on lähinnä tasaisesti laskeva vaikeustaso, toisin kuin voisi yleisesti luulla. Tämä tarkoittaa sitä että pelit alkavat armottoman vaikeina, rankaisten pelaajaa pienistäkin virheistä pelaamaan koko kentän uudestaan ilman varsinaista edistymistä. Mutta sitten kun alusta selviää,

pelaaminen muuttuikin helpommaksi. Tarkoitetaan sitä että pelaajan hahmo kehittyy tehokkaammaksi käytettyjen sielujen myötä. Kun pelaajan hahmo on voimakkaampi, peli on väistämättä helpompi, ja siksi pelistä tulee anteeksiantavampi mitä enemmän peliä pelaa. Osaltaan toki pelaajan pelin pelaamisen taito myös kehittyy, mutta yhtä tärkeää on myös se että peli palkitsee pelaajaansa. Haastekin on osaltaan tasapainoilua pelin muiden elementtien kanssa, tasapainoilua jonka kanssa epäonnistuminen johtaa vääjäämättä huonoon tulokseen. Haaste, kunhan se on tasapainossa pelin kokonaisuuden kanssa, nostaa pelin kiinnostavuuden uudelle tasolle. JTurunen liittää haasteen vahvasti käyttämäänsä termiin imutus, joka kuvaa hänen kolumnissaan pelin koukuttavuutta ja kiinnostavuutta. Hän myöskin toteaa yleistäen kokevansa, että pelien tullessa helpommiksi osa imutuksesta on kadonnut haasteen katoamisen myötä.[6]

Toki voi suunnitella pelin täysin satunnaispelaajien pohjalta, jolloin siis yleensä pyritään koukuttamaan pelaajaa pelinsisäisillä pikkupalkkioilla, päivittäisillä tehtävillä ja muilla etenkin nettipeleille tyypillisillä kirjautumis- ja pelaamispalkkioilla. Näitä ovat esimerkiksi kulta-, kokemuspiste- tai muu pelinsisäinen tavara -palkkio jonka saa kun kirjautuu peliin. Nämä keinot ovat tosin tyypillisiä nettipeleille, yksinpeleissä ei tyypillisesti ole nettipelien päivittäisiä palkkiorakenteita. Myöskään satunnaispelaajien pelit eivät saisi olla täysin haasteettomia.[11]. Pelattavuuden kehittymisellä on saavuttaa tilanne jolloin pelin pelaaminen on sekä kiinnostavaa, palkitsevaa ja ennen kaikkea viihdyttävää, että pelin pelaaminen ei ole vain kertakokeilu, jonka jälkeen peli unohtuu. [7].

Nettipelien kaltaiset ominaisuudet voi toki myös toteuttaa ilmankin nettiyhteyttä, vaikka laitteen oman kellon pohjalta. Satunnaisesti pelaaville tarkoitetut yksinpelit ovat tyypillisesti helppoja, niissäkin voi toki olla esimerkiksi eri vaikeustasoja. Mutta vaikeustason sääntö ei tyypillisesti muuta paljoakaan varsinaisesti pelistä, muuta kuin joko käännä numerot pelaajaa suosiviksi tai vihollisia suosiviksi. Esimerkiksi helppo-vaikeusasteessa viholliset eivät tyypillisesti saa hyökkäyksillään juurikaan vahinkoa aikaan pelaajaan, kun taas vaikea- vaikeusasteessa vihollisia täytyy ainakin jossain määrin varoa. Mitään muuta ei tyypillisesti ole muuttunut vaikeusasteiden välillä kuin se kuinka paljon viholliset tekevät hyökkäyksillään vahinkoa. Toinen keino millä vaikeusaste tyypillisesti tekee pelistä vaikeamman, on antaa vihollisille enemmän kestävyyttä, eli ne yksinkertaisesti kestävätkin enemmän vahinkoa. Sama vihollinen vaatiikin 6 osumaa kolmen sijaan. Itse vihollinen on ihan sama molemmissa

vaikeusasteissa, grafiikankaan mitenkään muuttumatta. Välillä lopputulos on onnistunut esimerkiksi juurikin pelin vaikeimmalla vaikeusasteella, mutta mikäli pelaaja valitsee helpon vaikeusasteen ja pelaa sitä kunnes tylsistyy peliin, hän ei välttämättä ole edes kokeillut muita vaikeusasteita. Joskus taasen vaikein vaikeusaste on vain turhauttava, mutta silloin pelaaja voi vielä laskea vaikeusastetta. Mikäli taas tekee koko pelin ilman minkäänlaista vaikeusaste valinta-mahdollisuutta, on helpompaa suunnitella tasaisesti nousevaa haasteen tunnetta, koska voi tarkkaan harkita jokaista tilannetta. Mikäli lisää vaikeusasteen valinnan tarkkaan harkittuun kokonaisuuteen, voi käydä niin että suuri osa pelistä muuttuu liiankin helpoksi. Tai vaikeammalla jos pelaa, voi osa pelistä olla mahdotonta läpäistä.

Peliä tehdessä täytyy olla myös huolellinen, koska kun esimerkiksi määritellään vihollisten ominaisuuksia, yksikin nolla väärässä paikassa voi tarkoittaa sitä että vihollinen tekee kymmenen kertaa enemmän vahinkoa kuin oli suunnitellut. Sellainen määrä vahinkoa voi romuttaa etenemismahdollisuudet jrpg-pelissä. Esimerkiksi jos kyseinen virhe tapahtuisi ensimmäisen pomovihollisen kohdalla, se voi päättää pelaajan etenemismahdollisuudet jo pelin alussa.

Omanlaisensa haaste on myös ohjeiden toteuttaminen, tai nykyisin usein, ohjeistus katsoa pelin ohjeet netistä.(mm. Mass Effect 3). Ennen pelin mukana sai fyysisen ohjevihkon, kuten Sim Cityn SNES versio kahdeksankymmenen sivun kaupunginrakennusoppaan [8]. Toinen klassinen ohjekirja on Civilization 2:n ohjekirja, jossa oli enemmän sivuja kuin suurimmassa osassa koulun oppikirjoja. Nykyisin, tältä osin, ei enää yksinkertaisesti ole samanlaista bonusta ostaa fyysistä levyä. Perusasiasta on nykyisin tullut lisämaksullinen luksustuote.

Lisäksi mitä enemmän peliin lisää ominaisuuksia, kuten ekstrapuuhaa, sitä todennäköisemmin aikaa pelin tekemiseen kuluu tarinan eheyden ja ytimekkyyden varmistamisen sijasta vaikka yksinkertaisen hedelmäpelin lisäämiseen peliin. Lienee parempi se, kokonaisuus on loppuun asti harkittu ja toimiva, kuin se että pelissä on kasa yksinkertaisia minipelejä mukana. Mitä isommaksi peliprojekti kasvaa, sitä tärkeämmäksi resurssien jakaminen tehokkaasti muuttuu.

8. PELIN TILANNE JA JATKOSUUNNITELMAT

Karkeasti arvioituna Prisgaea on noin puolessa välissä valmista. Tarinaelementit ja tapahtumat ovat pääosin vielä paperilla, mutta pelissä on jo varsin merkittävä määrä sisältöä. Grafiikkaa, äänimaailmaa ja pelitasapainoa täytyy merkittävästi vielä työstää. Näissä alueissa voisi varmasti säätää loputtomiin jos niin haluaa, mutta jossain vaiheessa on kuitenkin päätettävä että peli on valmis, vaikkei se valmiilta tuntuisikaan. Luovassa työssä kiintyy poikkeuksellisella tavalla omaan työhönsä, ja haluaisi että oma työ olisi mahdollisimman onnistunut.

Prisgaean tekeminen jatkuu vielä valmistumisen jälkeen, ja tavoitteena on pelin valmistuminen 2014 aikana. Varsinaista deadlinea ei kuitenkaan ole pelin valmistumisen osalta, eikä liiemmin mitään pelin tekemisestä aiheutuvia kuluja. Pysin saamaan alaltani työpaikan ja mikäli saan työpaikan, teen peliäni työn ohella. Yksin pelin tekemisen yksi hyviä puolia on se että ei liiemmin ole juoksevia kuluja.

Pelin tekeminen itsenäisesti on hyvin haastava urakka, koska on yksin vastuussa kaikista pelin osa-alueista. Saman vastuun kautta tulee myös mahdollisuus luoda peli juuri sellaiseksi kuin sen itse haluaa luoda. Tätä mahdollisuutta kuitenkin rajoittaa sellaiset asiat kuten esimerkiksi käytettävissä olevat ohjelmistot ja omat graafiset ja musiikilliset taidot. Pelinteko vaatii paljon tekijältään, mutta pelin tekeminen antaa myös paljon tekijälleen, kokemuksen muodossa.

Kun peli viimein olisi valmiin oloinen, pitäisi vielä selvittää kaikenmaailman lakiasioita ja muita juttuja, jos pelin haluaa julkaista. Pelin nykyisessä tilanteessa lakiasioden setviminen on liian aikaista.

Kun peli on valmis, Prisgaealle tulee myös jatkoa. Prisgaea ei kuitenkaan pääty cliffhanger-loppuun. Sellaiset loput eivät yksinkertaisesti toimi peleissä, koska seuraavaa osaa joutuu odottamaan aivan liian kauan.

9. YHTEENVETO

Koen pelin tekemisen olevan sekä haastava- että palkitseva prosessi, ja jatkan mielelläni pelien tekemistä myös Prisgaean valmistumisen jälkeenkin. Erityisesti pidän tarinan suunnittelusta, sillä siinä voin eniten pyrkiä tekemään omaleimaisen pelini. Pelintekoon tarvitsee ohjelmistoja, tietokoneen, paljon kärsivällisyyttä ja sinnikkyyttä ja halua oikeasti toteuttaa peli valmiiksi asti.

Grafiikalla voi myös pyrkiä erottautumaan muista peleistä, kuten Esimerkiksi Dust: an Elysian Tail, joka on huomattavan eheä ja kaunis indie-peli. Tunnelman luonnilla voi pyrkiä myös erottautumaan, kuten Limbo-pelissä. Pelimekaniikalla voi myös pyrkiä maineeseen, kuten esim. Minecraft. Jopa pelkästään hyvin suunnitelluilla kontroleilla ja haastavuudella voi pärjätä hyvin, kuten esim. Super Meat Boy. Edellä mainituissa peleissä on hyvin vaihtelevasti tarinaa, mutta kaikilla niillä on oma keinonsa erottua, ja keino erottua on yksi tärkeimmistä pelin menestykseen vaikuttavista tekijöistä.

Mutta myös hyvällä tarinalla voi erottua, kuten To the Moon esimerkillään osoittaa. Päätavoitteeni pelini erottuvuuden kannalta on erottua tarinan kautta, vaikkakin tarinan kautta erottuminen on mahdollisesti yksi vaikeimmista tavoista. Sillä miten voi kertoa tarinasta kertomatta tarinasta? Prisgaean tarinassa on käytännössä kaksi vaihtoehtoista päätarinapolkua, ja lukuisia sivutarinapolkuja, joihin päätarinapolku voi myös vaikuttaa. Se kasvattaa tarvittavan työn määrän vastaavassa suhteessa. Tarinan esittely täytyy hoitaa poikkeuksellisella huolella, jotta ei kerro liikaa, eli spoilaa, tarinaa, tarinasta vielä tietämättömälle. Tässä asiassa täytyy olla mahdollisimman huolellinen.

Koen että opinnäytetyöni tärkein asia on sen genren ymmärtämisen tärkeys, johon pelinsä tekee. Tällä en kuitenkaan tarkoita sitä että olisi pakko pysyä genren rajojen sisällä, tai tieteen tahtoen genren rajoja rikkoa. Tärkeintä on ymmärtää miksi genre toimii, ja millä keinoilla oman pelinsä saa näkyviin genressään. Vaikka keksisi jotain mitä ei voisi yksinkertaisesti määritellä kuuluvaksi mihinkään nykyisistä genreistä, ei sekään takaa pelin menestymistä.

10. LÄHTEET

- [1] Rpg Maker 2013. Wipedia. Viitattu 31.10.13. http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker
- [2] Super Power 1/1995. Tampere: Kustannus Oy Semic. Sivut 19-25.
- [3] Super Power 1/1995. Tampere: Kustannus Oy Semic. Sivu 17.
- [4] Pelit 5/2010. Turku. Sanoma Magazines Finland. Sivut 24 ja 25.
- [5] Pelit 3/2010. Turku. Sanoma Magazines Finland. Sivut 36 ja 37.
- [6] Pelit 8/2006. Vantaa. Sanoma Magazines Finland. Sivu 27.
- [7] Pelattavuus. Wikipedia. Viitattu. 30.11.13 <http://fi.wikipedia.org/wiki/Pelattavuus>
- [8] Dr. Wright's Urban Planning Guide. SNES-peli Sim City. Nintendo. Maahantuoja Bergsala AB.
- [9] Harmaala Jarno. Opinnäytetyö : Elokvakerronnan dramaturgia peleissä. Viitattu 6.12.2013. Theseus. Sivut 15-20. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201003065332>
- [10] Erola Henry. Opinnäytetyö : Käytettävyyden testaus osana videopelien kehitystä. Viitattu 6.12.13. Theseus. Sivut 13-53. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012121119024>
- [11] Collin Johanna. Opinnäytetyö :The Deep – Pelisuunnitelman laatiminen. Theseus. Viitattu 6.12.13. Sivut 12-14, 16-17. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012120318009>
- [12] Nintendon virallinen Suomen sivusto. Viitattu 7.12.13 <http://www.nintendo.fi/>
- [13] Sonyn virallinen Suomen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.sony.fi/>
- [13] Konamin virallinen Euroopan sivusto. Viitattu 7.12.13 <http://www.konami-europe.com/>
- [14] Capcomin virallinen Euroopan sivusto. Viitattu 7.12.13 <http://www.capcom-europe.com/>
- [15] Bethesda Softworksin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13 <http://bethsoft.com/en-gb>
- [16] Square Enixin virallinen Euroopan sivusto. Viitattu 7.12.13 <http://eu.square-enix.com/en/home>
- [17] Electronic Artsin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.ea.com/>
- [18] Atluksen USA:n sivusto. Viitattu 7.12.13 <http://www.atlus.com/>
- [19] 2K Gamesin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.2kgames.com/>
- [20] Namco Bandai Gamesin Euroopan sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.uk.namcobandaigames.eu/>

- [21] Ubisoftin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.ubi.com/FI/>
- [22] Activision Blizzardin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13 <http://www.activisionblizzard.com/>
- [23] Enterbrainin japanilainen sivusto. Viitattu 7.12.13.
http://www.enterbrain.co.jp/corporate/profile_e.html
- [24] Limbo-pelin virallinen kotisivu. Viitattu. 7.12.13. <http://limbogame.org/>
- [25] I Wanna Be The Guy-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13.
<http://kayin.pyoko.org/iwbtg/index.php>
- [26] Tetris-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.tetris.com/>
- [27] Dust: An Elysian Tail-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13.
<http://www.noogy.com/main.html>
- [28] Minecraft-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <https://minecraft.net/>
- [29] Super Meat Boy-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.supermeatboy.com/>
- [30] To the Moon-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13.
http://freebirdgames.com/to_the_moon/
- [31] Wizardy-pelisarjan luonut peliyhtiö Sir-Tech on lakannut olemasta. Wikipedia. Viitattu 7.12.13. <http://en.wikipedia.org/wiki/Sir-Tech>
- [32] Housemarquen virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.housemarque.com/>
- [33] Path of Exile-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <https://www.pathofexile.com/>
- [34] Telltale Gamesin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://www.telltalegames.com/>
- [35] Fez-pelin virallinen sivusto. Viitattu 7.12.13. <http://fezgame.com/>