



Israelin Raamatun mukaiseen historiaan pohjautuvan pelin suunnittelu

Heikki Vihervaara

Opinnäytetyö
Maaliskuu 2014
Tietojenkäsittelyn ko.
Ohjelmistotuotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn ko.
Ohjelmistotuotanto

VIHERVAARA, HEIKKI:

Israelin Raamatun mukaiseen historiaan pohjautuvan pelin suunnittelu

Opinnäytetyö 51 sivua, joista liitteitä 18 sivua
Maaliskuu 2014

Uskontoaiheisia pelejä ei ole julkaistu kovinkaan montaa siihen nähden, kuinka kauan videopelejä on ollut olemassa. Opinnäytetyössä pohditaan syitä tähän. Opinnäytetyön pääaiheena tulee olemaan Israelin Raamatun mukaiseen historiaan pohjautuvan pelin suunnittelu. Siinä pohditaan myös, mitä kaikkia asioita tulee pitää mielessä uskontoaiheisen pelin tekemisessä. Pelin tilaajana toimii Sley-Media Oy, joka julkaisee kristillistä mediaa.

Opinnäytetyön tavoitteena on edistää kristillistä evankeliointia ja kasvattaa kristillisten pelien suosiota, jotta niitä tehtäisiin enemmän. Opinnäytetyön tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa pelikäsikirjoitus uskontoaiheisesta pelistä, jossa käsitellään Raamattuun pohjautuvaa Israelin historiaa. Tämän opinnäytetyön tuotoksena syntyvää pelikäsikirjoitusta käytetään pelin pohjana, jonka toteuttaa kolmas osapuoli. Pelikäsikirjoituksen tekemiseen ja pelimekaniikkojen suunnitteluun johtaneita päätöksiä käsitellään myös tässä opinnäytetyössä. Pelikäsikirjoitus liitetään opinnäytetyön loppuun.

Opinnäytetyössä esitellään muutama peligenre ja niille tyypillisiä pelimekaniikkoja. Jokaisesta genrestä esitellään myös pari olemassa olevaa kristillistä peliä. Tämän jälkeen tehdään päätös suunniteltavan pelin genrestä. Lopuksi käydään läpi valitusta genrestä riippuen ne pelimekaniikat, jotka halutaan sisällyttää peliin. Syyt pelimekaniikkojen valintaan ja sisältöön käsitellään opinnäytetyössä.

Valmistuneen pelikäsikirjoituksen pohjalta toteutettiin peli, jonka menestys jää vielä nähtäväksi. Sitä on tarkoitus vielä hioa ennen virallista julkaisua. Tämän opinnäytetyön aiheesta saisi tehtyä laajemmankin tutkimuksen.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Degree Programme in Business Information Systems
Software Development

VIHERVAARA, HEIKKI:

Designing a Game Based on the History of Israel According to the Bible

Bachelor's thesis 51 pages, appendices 18 pages

March 2014

The number of religion-themed videogames published is not large when the time videogames have existed is taken into consideration. Reasons for this are discussed in the thesis. The main theme of the thesis was the design process of a game that is based on the history of Israel according to the Bible. The thesis also discusses various things that should be kept in mind when designing a religion-themed video game. The game was commissioned by Sley-Media Oy, a publisher of Christian media.

The goal of the thesis was to further Christian evangelization and raise the popularity of Christian games, so that more of them would be made. The purpose (of the thesis) was to design and implement a religion-themed game design document, which deals with the history of Israel according to the Bible. The game design document produced in this thesis was used as a base for a game, which was then developed by a third-party collaborator. The game design document was included as an appendix at the end of the thesis.

The video game is currently being polished some more before the official release. The success of the game is yet to be seen. A larger research project could be conducted on the theme of this thesis.

Key words: game design, game design document, religion, bible, israel

SISÄLLYS

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | JOHDANTO..... | 7 |
| 2 | PELIN SUUNNITTELUUN VAIKUTTAVAT ASIAT | 8 |
| 2.1 | Pelisuunnittelu yleisesti | 8 |
| 2.2 | Uskonnon vaikutus pelin genreen ja pelimekaniikoihin..... | 8 |
| 2.2.1 | FPS | 9 |
| 2.2.2 | RTS | 10 |
| 2.2.3 | RPG..... | 11 |
| 2.2.4 | Action-Adventure..... | 12 |
| 2.2.5 | Puzzle | 13 |
| 2.3 | Esimerkkejä kristillisistä peleistä..... | 14 |
| 2.4 | Tosiikastrategian valinta pelin genreksi..... | 16 |
| 2.5 | Mielessä pidettävät asiat | 16 |
| 2.5.1 | Haastattelu tilaajan kanssa | 16 |
| 2.5.2 | Tulkinnan tarkkuuden tärkeys..... | 18 |
| 2.5.3 | Sanomasta poikkeaminen pelattavuuden nimissä | 18 |
| 3 | MENETELMÄT | 20 |
| 3.1 | Pelikäsikirjoitus | 20 |
| 3.2 | Pelisyntesis/Pitch Document | 21 |
| 4 | PELIN SUUNNITTELU | 22 |
| 4.1 | Keskeisimmät asiat | 22 |
| 4.1.1 | Pyhän kirjan tarina | 22 |
| 4.1.2 | Pyhän kirjan sanoma ja keskeisimmät periaatteet..... | 22 |
| 4.1.3 | Peliin soveltuvimmat tapahtumat..... | 23 |
| 4.2 | Pelimekaniikat | 23 |
| 4.2.1 | Kameran liikuttaminen ja Fog of War | 23 |
| 4.2.2 | Käyttöliittymä ja menu..... | 24 |
| 4.2.3 | Yksiköt, niiden liikkuminen ja ominaisuudet | 25 |
| 4.2.4 | Rakennukset, niiden rakentaminen ja ominaisuudet..... | 26 |
| 4.2.5 | Resurssit ja niiden hallinta | 26 |
| 4.2.6 | Tehtävät, tavoitteet ja niiden suorittaminen..... | 27 |
| 4.2.7 | Tekoäly ja sen eri käyttäytymismallit | 27 |
| 4.2.8 | Maasto | 28 |
| 4.2.9 | Evankelointia edistävät pelimekaniikat | 28 |
| 4.3 | Graafinen ilme | 29 |
| 4.3.1 | Käyttöliittymä | 29 |
| 4.3.2 | Rakennusten arkkitehtuuri | 29 |

| | |
|--|----|
| 4.3.3 Vaatteet, esineet ja varusteet | 30 |
| 5 JOHTOPÄÄTÖKSET | 31 |
| LÄHTEET | 32 |
| LIITTEET | 33 |
| Liite 1. Pelikäsikirjoitus | 33 |

LYHENTEET JA TERMIT

| | |
|----------------|--|
| Pelisyntopsis | Lyhyt peli-idean myymiseen tarkoitettu kuvaus pelistä |
| Pitch Document | Synonyymi pelisyntopsikselle |
| FPS | First Person Shooter, ensimmäisen persoonan ammunta peli |
| RTS | Real Time Strategy, tosiaikastrategiapeli |
| RPG | Role Playing Game, roolipeli |
| UI | User Interface, käyttöliittymä |

1 JOHDANTO

Uskontoaiheisia pelejä on ilmestynyt videopelien historian aikana hyvin vähän. Opinnäytetyön myötä pohditaan mahdollisia syitä tähän tilanteeseen, mutta ennen kaikkea sen tuotoksena syntyy pelikäsikirjoitus (Engl. Game Design Document), jonka pohjalta toteutetaan erikseen parityönä uskontoaiheinen peli. Pelin aiheena on Israelin Raamatun mukainen historia ja sen tekemiseen sisältyy erilaista sisällön tuottamista, kuten esimerkiksi äänten, kuvien ja 3D-mallien toteuttamista. Pelin aihealueen takia on myös suoritettava aineistotutkimusta tarinan rakentamiseksi. Opinnäytetyössä pohditaan myös, että mitä kaikkea tulee ottaa huomioon uskontoaiheisen pelin tekemisessä. Pelin on tilannut Sley-Media Oy, joka on kristillisen median julkaisija. Tilaajan vaatimukseen kuuluu, että pelistä löytyy evankeliointia, joka saisi pelaajan mahdollisesti kiinnostuneeksi Raamatusta.

Opinnäytetyön ensisijaisena tavoitteena on edistää kristillistä evankeliointia. Toissijaisena tavoitteena on kristillisten pelien suosion kasvatus, jotta niitä tehtäisiin tulevaisuudessa mahdollisesti lisää. Opinnäytetyön tarkoituksena taas on suunnitella ja toteuttaa pelikäsikirjoitus uskontoaiheisesta pelistä, jossa käydään läpi Raamatun mukaista Israelin historiaa. Opinnäytetyön tuotoksena syntyvän pelikäsikirjoituksen pohjalta tekee kolmas osapuoli erikseen pelin. Tässä opinnäytetyössä käsitellään pelin pelikäsikirjoituksen tekemiseen liittyviä asioita ja päätöksiä. Tilaaja hyötyy pelistä siksi, että sen avulla se voi levittää kristillistä sanomaa. Opinnäytetyön tuloksista on hyötyä sellaisille henkilöille, jotka ovat kiinnostuneita uskonnollisen pelin tekemisestä. Tutkimusmenetelmänä opinnäytetyössä käytetään kvalitatiivista menetelmää ja sen tyyppi on konstruktiivinen. Aineistona toimii pääasiassa pelien tekemiseen perehtyvä kirjallisuus ja peliaiheet internet artikkelit.

2 PELIN SUUNNITTELUUN VAIKUTTAVAT ASIAT

2.1. Pelisuunnittelu yleisesti

Pelit ovat hauskoja tai ainakin niiden tulisi olla. Ihminen on sentään leikkisä olento. Peliä suunniteltaessa tulisi kiinnittää paljon huomiota siihen, että mitkä asiat tulevat tekemään siitä hauskan. Tylsä peli ei kauaa jaksa kiinnostaa. Hauskoja pelejä yhdistävät yleensä viisi eri ominaisuutta, jotka ovat olleet ihmisen kehityksen kannalta tärkeitä asioita. Nämä ovat tarkkuus, ajoitus, metsästys, alueen hallinta ja voiman projisointi (Koster 2005: 52 - 65). Pelimekaniikat olisi hyvä suunnitella näiden pohjalta. Naisten ja miesten hauskuusnäkemyksissä on myös eroja. Miehet pitävät asioiden oppimisesta mahdollisimman perusteellisesti, kilpailusta, tuhosta, kolmiulotteista tilaa hyödyntävistä pulmista ja kokeilusta (Schell 2008: 102 - 104). Naiset puolestaan nauttivat tunteisiin vetoamisesta, oikeaan elämään verrattavista asioista, hoivaamisesta, dialogista ja sanallisista pulmista, sekä esimerkillisten ohjeiden noudattamisesta (Schell 2008: 104 - 105). Myös ikäryhmien välillä on eroja. Kohdeyleisön tunteminen on pelin menestymisen kannalta erittäin tärkeää. Pelin testaamiseen tulee käyttää paljon aikaa bugien korjaamiseksi ja pelimekaniikkojen hiomiseksi. Bugien ja huonosti toteutettujen pelimekaniikkojen aiheuttama huono ensivaikutelma kostaustuu negatiivisena palautteena. Pelin menestymisen kannalta sen imago ja maine ovat myös tärkeitä. Kaiken tyyppinen julkisuus ei siis välttämättä ole hyvä asia. Peliä ei tosin pelaakkaan kovin moni henkilö, jos sen olemassaolosta ei tiedä kuin pelin kehittäjien lähipiiri. Halvin tapa ilman PR-koneistoa tuoda oma peli esille on käyttää sosiaalista mediaa (Facebook, Twitter, YouTube, jne.) ja toivoa, että sana pelistä leviää.

2.2. Uskonnon vaikutus pelin genreen ja pelimekaniikkoihin

Uskonnollista peliä tekemään lähdetessä on muistettava, että sen tulee edustaa valittua uskontoa. Jokaisella uskonnolla on omat moraalinsa, näkemyksensä, tapansa, uskomuksensa ja periaatteensa. Tämän pelin kohdalla edustettavana uskontona toimii kristinusko. Sley-Media Oy:n kanssa tehdyssä sopimuksessa sovittiin, että pelin tulisi olla evankelioiva. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että peli levittää kristillistä sanomaa siinä toivossa, että sitä pelaavat henkilöt tulisivat uskoon. Tällaisen ominaisuuden

toteuttaminen vaatii paljon tasapainottelua evankelioivan ja pelillisen sisällön välillä. Tällä tarkoitetaan sitä, että halutaanko pelin olevan enemmän evankelioiva teos, kuin tavallinen peli. Joskus on myös ehkä jopa jouduttava tekemään kompromisseja kahden tai useamman eri vaihtoehdon välillä. Esimerkkinä voidaan käyttää väkivallan esiintymistä pelissä. Joillekin peligenreille tämä on hyvin tyypillistä, mutta se soti kuitenkin kristinuskon periaatteita vastaan. Jotkin genret sopivat siis paremmin kristillisen pelin alustaksi, kuin toiset. On myös muistettava, että kristinuskoko jakaantunut moneen eri osaan. Kaikkia osapuolia on vaikea miellyttää yhtä aikaa, sillä niiden näkemuserot voivat olla suuretkin. Seuraavaksi käydään läpi viisi suosittua peligenreä, joiden sopivuutta kristillisen pelin alustaksi punnitaan ja tarkastellaan.

2.2.1 FPS

First person shooter-genreen kuuluvat pelit keskittyvät nimensä mukaisesti ammuskeluun pelattavan hahmon silmistä kuvattuna. Pelit sijoittuvat yleensä 1900- tai 2000-luvulle, mutta tämä ei kuitenkaan ole välttämätöntä. Ne voivat sijoittua myös kauas tulevaisuuteen tai menneisyyteen, ehkä jopa toiseen universumiin. FPS-peleissä toiminta ja räiske ovat pääosassa tarinan omaksuessa sivuroolin. Pelin tavoitteena on yleensä säilyä hengissä, suorittaa annetut tehtävät ja tuhota matkan varrella tielle sattuneet viholliset. Nopeat refleksit ja hyvä koordinaatiokyky antavat pelaajalle yleensä etulyöntiaseman. Nykyään räiskintäpeleissä ei enää pääpaino ole yksinpelikampanjalla, vaan moninpelissä. Uusissa FPS-genren peleissä voi olla mahdollisuus pelata yksin tekoälyä vastaan, mutta niissä panostetaan enemmän moninpeliin. Moninpelin suosio johtuu sen kilpailullisesta luonteesta, sillä silloin vastassa on toisten henkilöiden ohjaamia hahmoja tekoälysovelaiden sijasta. FPS-pelien suosiota lisää matala oppimiskynnys.

Tämän hetken suosituimpiin FPS-genren peleihin kuuluvat Call of Duty ja Battlefield-pelisarjojen pelit. Muita suosittuja FPS-genren pelejä ovat Far Cry 3, Counter Strike: Global Offensive, sekä Halo ja Half-Life-pelisarjat. Genren uranuurtajia ovat muun muassa Wolfenstein 3D, Doom, Quake ja Duke Nukem 3D.

FPS-pelien tyypillisimpiin pelimekaniikkoihin lukeutuvat: terveystmittari (pelaajan hahmo kuolee, jos se laskee nolleen.), eri tarkoituksiin tehdyt aseet (lähitaistelu,

tarkkuusammunta, panssarintorjunta, jne.), kulkuneuvot (ei kaikissa genren peleissä), inventaario (kuinka paljon aseita, ammuksia ja varusteita hahmo pystyy kantamaan), esineiden muokkausjärjestelmä (aseisiin voi esimerkiksi kiinnittää paremman tähtäimen), vahinkomallinnus (sotilailla ja kulkuneuvoilla jotkin osat vahingoittuvat herkemmin), ballistiikka (ammukset lentävät joko valon nopeudella suoraan, tai nopeaa vauhtia kaartuen), sekä erilaiset liikkumistyyliä (kävely, juoksu, ryömiminen, jne.) (Ernest 2010: 400 - 418).

Uskonnollisen pelin genreksi ei FPS kovin helposti taivu. Väkivaltaisuus, tappaminen ja raakuus ovat asioita, joita ei katsota hyvällä kristillisissä järjestöissä. Räiskintäpeleissä näitä kaikkia esiintyy yleensä paljon. Uskonnollista FPS-peliä täytyy siis lähteä tekemään täysin eri lähtökohdista. Yksi vaihtoehto olisi tehdä varimaailmaltaan kirjava ja teemaltaan valoisa peli, jonka ”aseet” eivät ole vaarallisen oloisia. Näillä aseilla ampuminen ei myöskään varsinaisesti tappaisi vastustajia, vaan ne poistuisivat pelistä jollakin väkivallattomalla tavalla. Uskonnollisen pelin genreksi kannattaa edellä mainituista syistä harkita jotakin muuta peligenreä.

2.2.2 RTS

Real-time strategy on suunnitteluun ja nopeiden päätösten tekoon panostava peligenre. Tosi-ikästrategia-genren pelit voivat sijoittua mille tahansa vuosisadalle ihmiskunnan historiassa, mutta suosituimpia ajanjaksoja ovat keskiaika ja toinen maailmansota. Moni genren peli sijoittuu myös fantasia ja sci-fi maailmoihin. Tehtävien tavoitteet vaihtelevat vihollisen armeijan tuhoamisesta aina tarpeeksi suuren resurssimäärän keräämiseen, sekä tärkeiden yksiköiden saattamiseen paikasta A paikkaan B. RTS-peleissä on erityisen tärkeää osata suunnitella oma strategia tilanteen mukaan ja tarvittaessa tehdä siihen muutoksia lennosta. Suurin syy pelata RTS-pelejä on haastaa oma älykyys tietokonetta tai muita ihmisiä vastaan. Niistä löytyy lähes poikkeuksetta sekä yksinpelikampanja, että moninpeli. Starcraft-pelisarjan suosio Etelä-Koreassa on niin valtaisa, että sen moninpeleistä on kehittynyt siellä eräänlainen kansallisurheilulaji. Starcraftin lisäksi muita suosittuja RTS-pelisarjoja ovat Command & Conquer, Company of Heroes, Age of Empires ja Warcraft. Genren ensimmäisiin peleihin lukeutuvat Dune 2 ja ensimmäinen Command & Conquer.

RTS-genren pelien tyypillisimmät pelimekaniikat ovat: resurssien keräys (resursseja kerätään jollakin tietyllä tavalla), resurssien hallinta (mihin käytät resursseja), yksiköt ja rakennukset (yksiköillä ja rakennuksilla on omat ominaisuutensa), yksiköiden ja rakennusten hankkiminen (oman armeijan ja vaikutusvallan kasvattaminen), yksiköiden ja rakennusten parantelu (kestävämmät yksiköt, uusia rakennuksia ja yksiköitä, jne.) ja yksinkertaiset poliittiset elementit (kaupankäynti resursseista, liittoutumien solmiminen, jne.) (Ernest 2010: 420 - 450).

Tosiaikastrategiapelit soveltuvat uskonnollisen pelin alustaksi melko hyvin. Vaikka niissä virtuaalisesti kuoleekin ihmisiä, ei kuolemaa kuitenkaan ihannoida. Kuolemananimaatiot ovat yleensä myös varsin vaatimattomia. RTS-pelit ovat perinteisesti sijoittuneet historiallisiin ajankohtiin, joten Raamatun tapahtumiin pohjautuva tosiaikastrategiapeli ei ole kaukaa haettu idea. Näiden tapahtumien muuntaminen pelilliseen muotoon RTS-pelissä on varsin helppoa, sillä monet muutkin saman genren pelit ovat onnistuneet hyvin toteuttamaan skenaarioita, jotka noudattavat tarkasti jotakin historiallista tapahtumaa. Genrelle on myös tyypillistä sen helposti opittavuus. Tämä on hyvä asia siinä mielessä, että mahdollisimman moni pystyy pelaamaan peliä.

2.2.3 RPG

Role playing game on peligenre, jossa keskitytään roolipelaamiseen ja kaikkeen sen mukana tuleviin asioihin. Ehdottomasti suosituin asetelma roolipeleille ovat keskiaikaiset fantasiamaailmat, joissa peikoista ja haltijoista ei ole puutetta. Muut asetelmat, kuten sci-fi ja nykyhetki, eivät ole yhtä suosittuja. Kuten arvata saattoi, RPG-genren pelien pääpaino on hahmojen kehittämisessä, tarinassa, pelimaailman elävöittämisessä sekä tietenkin valitsemansa roolin omaksumisessa. Roolipelien tavoite on yleensä käydä pelin tarina läpi omalla haluamallaan tavalla, sillä pelaajalle annetaan vapaat kädet tavoitteiden suorittamisen ja päätösten suhteen. Joskus roolipelillä ei ole varsinaista päätavoitetta, vaan pelaajan annetaan itse määrittää omat tavoitteensa. Roolipelien pelaaminen ei vaadi pelaajalta nopeita refleksejä, mutta hänen täytyy osata suunnitella oman hahmonsa kehitys hyvin ja ennakoida päätöstensä vaikutusta pelimaailmaan. Taistelut ja muu vuorovaikutus pelimaailman kanssa tapahtuu joko vuoropohjaisesti tai reaaliajassa. Moninpeli ei ole kovin yleinen asia roolipeleissä ja sitä varten on kehitetty ihan oma alagenre MMORPG, eli massiivinen monen pelaajan

verkkoroolipeli. Suosittuja RPG-genren pelejä ovat Diablo, Mass Effect, Dragon Age ja The Elder Scrolls-pelisarjojen pelit. Eniten genren kehitykseen ovat vaikuttaneet aikoinaan Wizardry, Ultima ja Might and Magic-pelisarjat, mutta näitäkään ei olisi olemassa ilman Dungeons & Dragons-lautapeliä.

RPG-genren tyypilliset pelimekaniikat ovat: laaja hahmo, rotu ja luokkavalikoima (näiden yhdistely voi luoda monia mielenkiintoisia tapoja roolipelata), hahmon kehitys (hahmon kykyjä, taitoja ja ominaisuuksia voi parantaa pelin edetessä), inventaario (hahmo pystyy kantamaan rajoitetun määrän valitsemiaan esineitä), syvä tarina ja pelimaailma (tavoitteita voi suorittaa usealla eri tavalla ja tarina voi jopa haarautua), valinta ja moraalijärjestelmät (hyvillä ja pahoilla teoilla on seurauksia), sekä elävä ja mukautuva pelimaailma (pelimaailma toimii omillaan ja se reagoi pelaajaan) (Ernest 2010: 456 - 479).

Roolipeleissä esiintyy väkivaltaa ja tappamista, mutta se on yleensä varsin leppoa. Uskonnollisessa roolipelissä tämä voi silti kuitenkin olla ongelma. Tappaminen olisi hyvä pitää minimissä ja sen yhteydessä voisi esimerkiksi pohdiskella uskonnollista moraalialia, sekä hyvyyttä ja pahuutta. Fantasiamaailmoissa taikuus on hyvin yleistä ja monet hahmoluokat rakennetaan täysin taikomisen ympärille. Joidenkin kristinuskon lahkojen ja ryhmittymien mielestä tämä on huono asia, sillä heidän tulkintojensa mukaan taikominen ja noituus ovat syntejä. Jo pelkkä virtuaalisen taikuuden harjoittamisen katsotaan olevan ”oikeaan” taikuuden harjoittamiseen lietsomista. Uskonnollista roolipeliä tehtäessä on siis pidettävä mielessä, että kaikki kristityt eivät välttämättä hyväksy lopputuotosta. Muilta osin uskonnollisen roolipelin toteuttaminen ei tuota ongelmia, mutta sen kehittämisessä olisi hyvä olla yhteydessä pelin tilaajan kanssa, jotta lopputulos tyydyttäisi mahdollisimman montaa kohdeyleisöön kuuluvaa henkilöä.

2.2.4 Action-Adventure

Toimintaseikkailu, eli Action-Adventure-genren pelit yhdistelevät toimintapelien ja seikkailupelien elementtejä keskenään. Niillä ei ole varsinaista suosikkiteemaa tai aikakautta, vaan toimintaseikkailut sijoittuvat tasaisesti eri ympäristöihin. Action-Adventure-genren pelien toiminnan suhde seikkailuun ei ole vakio, vaan vaihtelee

pelistä toiseen. Joku peli voi sisältää enemmän seikkailullisia elementtejä, kuin toinen. Tavoitteena toimintaseikkailuissa on pelimaailman tutkiminen ja vastustajien kukistaminen, sekä pelikohtainen ylempi päämäärä, kuten vaikka jonkin aarteen löytäminen. Hyvä päättelykyky ja nopeat refleksit auttavat yleensä toimintaseikkailupelien pelaamisessa. Toimintaseikkailupelit ovat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta yksinpelejä. Genren suosituimmat pelisarjat ovat Uncharted, Dead Space, Resident Evil ja God of War. Alkunsa toimintaseikkailupelit ovat saaneet sellaisista peleistä ja pelisarjoista, kuin Tomb Raider, Zelda, Prince of Persia ja Metroid.

Action-Adventure-genren yleisimmät pelimekaniikat ovat: terveystittari (pelaajan hahmo kuolee, jos se laskee nolleen), liuta erilaisia aseita (kaikilla aseilla omat käyttötarkoituksensa, heikkoutensa ja vahvuutensa), inventaario (genrelle tyypillisesti hyvin pieni ja rajoittunut), suojamekaniikka (hahmo ottaa suojaa esteistä automaattisesti tai puoliautomaattisesti), laaja valikoima liikesarjoja (kävelyn ja juoksun lisäksi hahmo voi uida, kiivetä, ryömiä, kieriä, hyppiä, jne.), sekä kevyet puzzle-elementit (yksinkertaisia pulmia, jotka on suoritettava pelin etenemiseksi) (Ernest 2010: 549 - 570).

Uskonnollisen toimintaseikkailun tekeminen on mahdollista, jos väkivallasta tehdään harmitonta tai muulla tavalla lievää siihen kuitenkin yllyttämättä. Toimintaa saa toki muutenkin olla, mutta seikkailuun ja pulmanratkontaan tulisi panostaa tavallista enemmän. Action-Adventure peleissä on hyvin usein käytetty taustatarinassa yliluonnollisia elementtejä tai ammennettu jostakin tunnetusta mytologiasta. Raamatun tapahtumien pohjalta ei olisi siis kovin vaikea kehittää toimintaseikkailupeliä. Sen ei oikeastaan edes tarvitsisi pakosti sijoittua yhteenkään Raamatun kertomuksista. Se riittää jo, että pelin tarinalla on jokin kytkös Raamattuun. Tämä voi ilmentyä esimerkiksi pelin päätavoitteen, ympäristön ja pulmien kautta. Uskonnollinen Action-Adventure peli voi toimia, jos sen tekemisessä pidetään näistä asioista kiinni.

2.2.5 Puzzle

Puzzle on peligenre, joka pitää sisällään erilaisia pulman ratkaisu pelejä. Puzzle-pelit ovat siitä erikoinen genre, että niillä ei ole mitään yhdistävää teemaa, aikakautta tai ympäristöä. Pulmapelien erikoisuutena on niiden varsin laaja aihepiiri. Niiden aihe voi

siis olla lähes mikä tahansa. Puzzle-pelien ohjainskeemat ja tavoitteet vaihtelevat myös villisti eikä mitään pelillistä asiaa tai seikkaa ole kirjoitettu kiveen. Kaikki nämä asiat johtuvat siitä, että pulmapeleissä ongelmanratkaisu on pääasia. Jos kaikki pulmapelit olisivat samanlaisia ilman minkäänlaista variaatiota, tulisi niiden pelaamisesta tylsää hyvin nopeasti. Yleisimmät tavoitteet liittyvät pelin sisäisten objektien järjestämiseen tietyllä halutulla tavalla. Hyvä päättelykyky riittää yleensä pulmapelien pelaamiseen. Genren monimuotoisuudesta johtuen pelaaja voi myös joskus tarvita nopeita refleksejä ja hyvää koordinaatiokykyä. Moninpeliä Puzzle-genren peleistä harvemmin löytyy. Suosituimpiin pulmapeleihin kuuluvat *Plants vs Zombies*, *Candy Crush Saga*, *Professor Layton*-pelisarja ja tietenkin *Angry Birds*. Genren edelläkävijöihin lukeutuvat *Tetris*, *Q*bert*, *Pipe Dream*, *Lemmings* ja *Minesweeper*.

Puzzle-pelien yleisimmin käytettyihin pelimekaniikkoihin kuuluvat: pelin sisäisten objektien järjestäminen oikealla tavalla (esim. kolme samaa symbolia pysty- tai vaakasuunnassa), tietyn objektin liikuttaminen haluttuun paikkaan (matkalla päämäärään on esteitä, objektin liikuttaminen on haasteellista, aikarajoitus, jne.), pisteiden kartuttaminen (peli on päättymätön ja se vaikeutuu ajan kuluessa), oikean fraasin tai yhdistelmän päättelyminen (peli antaa vihjeitä oikeasta vastauksesta) ja liikesarjojen muistaminen (asiat on tehtävä oikeassa järjestyksessä pelissä etenemiseksi) (Ernest 2010: 583 - 589).

Kaikista viidestä esittelyyn valitusta peligenrestä juuri Puzzle-genre on uskonnolliselle pelille kaikkein sopivin. Väkivallasta, tappamisesta ja muista moraalisesti arveluttavista teoista, kuten seksuaalisesta hyväksikäytöstä, huijaamisesta ja luottamuksen väärinkäytöstä ei ole pulmapeleissä yleensä tietoaakaan. Puzzle-genren pelit ovat myös värikkäitä ja teemaltaan iloisia. Raamatun tapahtumiin perustuvaa pulmapeliä on helppo alkaa tekemään. Pulmien tyypit ja pelin tavoitteet on kuitenkin määriteltävä selvästi. Niiden tulisi myös olla johdonmukaisia ja liittyä valittuun aihepiiriin. Peli-ideoita ovat esimerkiksi Raamatussa esiintyviin symboleihin tai merkittäviin asioihin perustuva muistipeli, tärkeisiin paikkoihin tai henkilöihin keskittyvä tietovisa, sekä johonkin tuttuun kaavaan perustuva pelikloon (esim. *Tetris*).

2.3. Esimerkkejä kristillisistä peleistä

Kristillisiä videopelejä on tehty ennenkin, mutta niiden lukumäärä on hyvin pieni. Kaksi todennäköisintä syytä tähän ovat kysynnän puute ja ”epätrendikkyys”. Näiden lisäksi kristillisillä järjestöillä ei usein ole halua, taitoa tai rahaa tehdä pelejä. Tästä huolimatta kaupallisia kristillisiä pelejä on tehty vaihtelevalla menestyksellä. Julkaistuja kristillisiä FPS-pelejä ovat Super Noah’s Ark 3D (MobyGames. 2004) ja Catechumen (N’Lightning Software Development. 2005). Molemmissa peleissä on pyritty vähentämään genrelle tyypillistä väkivaltaisuutta eri tavoin. Super Noah’s Ark 3D:ssä taistellaan eläimiä vastaan heittelemällä näille ruokaa ja Catechumenissa ihmisiä ei ole mahdollista tappaa, ainoastaan demoneita. Left Behind (Left Behind Games. 2012) on ainoa kunnollinen RTS-genreä edustava kristillinen pelisarja. Sen pelimekaniikat herättivät kuitenkin paljon kritiikkiä (BBC News. 2006). Yhtenä esimerkkinä voidaan käyttää yksiköiden hankkimista. Pelaaja voi taivutella vihollisen yksiköitä puolelleen käännytystyöllä. Jos tämä ei onnistu, hän voi halutessaan yrittää tappaa kyseistä vihollisen yksikköä. Tämä yksiköiden rekrytointityyli sotii rauhanomaisen lähetystyön periaatteita vastaan ja aiheutti siksi paljon kritiikkiä. The Axys Adventures: Truth Seeker (Rebel Planet Creations. 2014) on kristillinen RPG-peli, joka sisältää myös toiminta- ja puzzle-elementtejä. Peli sisältää myös jonkin verran evankeliointia jakeiden viljelyn muodossa. Action-Adventure genreen kuuluvat puolestaan esimerkiksi Bible Adventures (Wisdom Tree. 2014) ja Adam’s Venture-pelisarja (Vertigo Games BV. 2011). Adam’s Venture pelissä pelaaja ei voi tehdä väkivaltaisia tekoja, mutta hän joutuu kuitenkin hengenvaarallisiin tilanteisiin. Dance Praise-pelisarja (Digital Praise. 2005) ja The Bible Game (Crave Entertainment. 2006) ovat lapsille suunnattuja puzzle-pelejä. The Bible Game on kokoelma pienempiä minipelejä, joita on tarkoitus pelata muiden pelaajien kanssa. Dance Praise-pelisarjan pelit sisältävät vastaavasti kokoelman musiikkiin pohjautuvia minipelejä, joissa rytmitaju ja koordinaatiokyky ovat tärkeässä asemassa. Näiden puzzle-pelien tema ja minipelit ottavat vaikutteita joistakin Raamatun tapahtumista. On myös olemassa pelejä, jotka eivät ole evankelioivia tai minkään kristillisen järjestön tekemiä, mutta ne ottavat kuitenkin vaikutteita Raamatusta. Hyvänä esimerkkinä toimii Darksiders-pelisarja, jonka lähtöasetelmat lainataan Ilmestyskirjasta. Tässä toimintaseikkailupelissä pelataan yhtenä neljästä ratsumiehestä maailmanlopun tunnelmissa. Tähän yhtäläisyydet Ilmestyskirjan kanssa kuitenkin loppuvat.

2.4. Tosiikastrategian valinta pelin genreksi

Tilattu peli olisi voinut olla genreltään joko Puzzle- tai RTS-peli. FPS karsiutui pois genrelle tyypillisen väkivallan takia ja siksi, että aika ei olisi välttämättä riittänyt soveliaan pelin suunnitteluun. FPS-pelin olisi voinut näistä seikoista huolimatta suunnitella, sillä onhan olemassa genreä edustavia kristillisiä pelejä, joissa väkivaltaisuutta on pyritty vähentämään eri tavoin. FPS-pelejä kuitenkin leimaa väkivaltaisuus ja niiltä oikeastaan jopa odotetaan sitä. RPG karsiutui puolestaan siksi, että aikaa ei olisi ollut riittävän laajan roolipelin suunnitteluun ja toteuttamiseen. Laajuus ja syvyys ovat kuitenkin tälle genrelle ominaisia asioita, eikä niistä ole hyvä tinkiä. Action-Adventure-genreä emme valinneet siksi, että mieleemme ei tullut yhtään hyvää peli-ideaa suunnittelusta huolimatta. Jäljelle jäivät siis RTS ja Puzzle genret. Tekemämme pelin on tarkoitus toimia tarvittaessa niin selaimessa, kuin itsenäisenä asennettavana sovelluksena. Tämä seikka ei sulkenut pois kumpaakaan peligenreä. Pienen etsinnän jälkeen selvisi, että selaimessa toimivat uskonnolliset pelit olivat hyvin usein genreltään pulmapelejä. Päätimme tämän löydön johdosta erottua näistä muista peleistä tekemällä RTS-pelin. Tämän lisäksi tilaaja oli sitä mieltä, että Raamatun tapahtumiin pohjautuva RTS on hyvä peli-idea. Strategiapelit sijoittuvat perinteisesti muutenkin historiallisesti tärkeisiin ajankohtiin. Pulmapeli ei välttämättä olisi myöskään ollut toteutukseltaan tarpeeksi vaativa RTS-peliin nähden. Pulmapelin uudelleenpeluarvo riippuu paljolti sen pelimekaniikkojen dynaamisuudesta. Esimerkiksi palapelin kokoamiseen ja sen ”voittamiseen” on aina vain yksi ratkaisu, kokoa esimerkin mukainen kuvio. Ainoastaan palasten asettelun järjestys muuttuu.

2.5. Mielessä pidettävät asiat

Peliä tehtäessä on pidettävä mielessä tilaajan toiveet ja lähdemateriaalin sanoma. Näistä ei saa poiketa kevein perustein. Joskus on kuitenkin pakko tehdä asiat toiveiden ja sanoman vastaisesti, koska se haittaa pelattavuutta tai pelinautintoa jollakin tavalla. Seuraavissa kappaleissa käsitellään tätä aihetta tarkemmin.

2.5.1 Haastattelu tilaajan kanssa

Tämän vuoden lokakuussa menimme Helsinkiin tapaamaan pelin tilaajaa henkilökohtaisesti. Tapaamisen tarkoituksena oli allekirjoittaa opinnäytetyösopimus, esitellä pelin prototyyppiä ja kysellä pelin tekemiseen liittyviä kysymyksiä. Haastattelu tilaajan kanssa meni tiivistettynä näin:

K: Millainen on hauska peli?

V: Palkitseva, antaa elämyksiä, peleissä joissa on ollut jokin pointti ovat jääneet mieleen parhaiten.

K: Mitä mieltä olet tosiaikastrategian valinnasta pelin genreksi?

V: Genre on vieraampi, ei kauheasti pelikokemusta. Nuoret miehet pelaavat ja saattavat kiinnostua. Hyvä valinta, kristillinen sanoma esille nuorille miehille.

K: Oletko pelannut Age of Empires-pelisarjan pelejä tai muita samankaltaisia tosiaikastrategiapeliejä?

V: Ei ole kokemusta, lähin vastaava peli on Clash of Clans.

K: Mitkä ominaisuudet ovat kristilliselle pelille hyviä ja mitkä taas huonoja?

V: Toimivuus ja sanoma ovat tärkeitä. On huono asia, jos peli ei toimi halutulla tavalla.

K: Oletko törmännyt ennen kristillisiin peleihin tai onko sinulla ollut mielessä peli-ideoita, joita olisit halunnut toteuttaa?

V: Ei ole tullut törmättyä, paitsi Raamattu trivioihin ja joihinkin pyhäkoulupeleihin.

K: Mitä mieltä olet pelien käyttämisestä evankelioinnissa? (Onko potentiaalia, miksi ei ole ennen tehty kristillisiä pelejä, jne.)

V: Pelit ovat iso media. Peleillä voidaan tavoittaa nuoria miehiä ja siinä on pelien suurin potentiaali evankelionnin näkökulmassa. Pelien maailmasta käsin, joka on mielekäs nuorille miehille.

K: Millaista reaktioita odotatte yleisöltä kun peli ilmestyy ja on valmis?

V: Toivon, että herättää paljon reaktiota ja peli noteerattaisiin laajasti. Reagoivien tahojen toivotaan olevan jotain muuta, kuin Nuotan perus kuluttajakuntaan kuuluvia.

K: Kuinka paljon pelaajia odotatte pelille?

V: Ei mitään arviota tulevista pelaajista. Odottaa kuitenkin noin 1000 pelaajaa.

K: Jos peli onnistuu ja tavoittaa yleisöä, niin tuleeko tulevaisuudessa lisää evankelioivia pelejä?

V: Tottakai tulee jos peli onnistuu tavoittamaan hyvin yleisöä. Suurin syy miksi ei ole tullut pelejä tehtyä on resurssien ja taidon puute.

2.5.2 Tulkinnan tarkkuuden tärkeys

Tilaajalle on hyvin tärkeää, että peli ei poikkea kristinuskon mukaisesta Raamatun tulkinnasta. Kyseessä on sentään kristillinen järjestö ja peli. Tämän lisäksi tulkinnasta liikaa poikkeaminen saattaa ärsyttää muita uskonnon eri järjestöjä ja tahoja. Tämä kaikki heikentäisi myös tietenkin tulevaisuudessa tehtävien uskonnollisten pelien lähtökohtia. Tilattu peli ei myöskään menestyisi, koska sen kohdeyleisö välttäisi pelaamasta sitä. Tarkalla tulkinnalla on mahdollista maksimoida kohdeyleisön kiinnostus pelistä. Eniten poikkeuksia ja epätarkkuuksia pelissä tulee todennäköisimmin varusteiden, maaston ja rakennusten suhteen. Peliin tulkitut Raamatun tapahtumat tuskin tapahtuivat juuri sellaisissa maastoissa, kuin mitä tullaan toteuttamaan. Suunnitellut varusteet ja rakennuksetkaan eivät luultavasti ole samanlaisia, kuin yli kaksi tuhatta vuotta sitten. Näiltä osin tulkinnan tarkkuus ei ole kovin tärkeää.

2.5.3 Sanomasta poikkeaminen pelattavuuden nimissä

Tosiaikastrategioissa sota ja tappaminen ovat melko yleisiä asioita, mutta niin ovat myös Raamatun Vanhassa testamentissakin. Tätä seikkaa ei voi kiertää millään tavalla. Raamatussa kerrotaan kuitenkin, että tappaminen on väärin. Israelin Raamatunmukaisen historian tärkeimpiä ajankohtia ei kuitenkaan voida käydä läpi ilma tappamista. Tästä syystä pelissä on siis oltava Raamatun sanomasta poiketen väkivaltaa. Pelin väkivaltaisuutta pyritään kuitenkin laimentamaan eri keinoin, kuten jättämällä veren roiske pois kuvioista ja tekemällä kuolema-animaatioista koomisia. Nämä toimenpiteet eivät saa kuitenkaan antaa pelaajalle sellaista käsitystä, että väkivalta on joskus hyväksyttävää. Varsin ristiriitaisa tilanne.

Skenaario, jossa tehtävänä on tuhota Jerikon muurit, ei voida pelattavuuden nimissä kiertää useita päiviä. Pelaaja kyllästyisi jossain vaiheessa ja pelin hauskuus kärsii. Pelissä esiintyvät armeijat eivät saa olla mittasuhteeltaan oikeat. Tuhansien yksiköiden itsenäinen ja määrätty käyttäytyminen vaatii tietokoneelta liikaa tehoja, joten pelin ihmispopulaation tulee olla vain murto-osa alkuperäisestä.

3 MENETELMÄT

3.1. Pelikäsikirjoitus

Pelikäsikirjoitus (GDD) on kirjallinen dokumentti, joka sisältää kaiken suunnittelutiedon pelin toteuttamista varten (Ernest 2010: 54 - 55) (Thompson 2007: 106 - 107) (Pekkanen 2012: Pelikäsikirjoittaminen: OJ V-A66). Pelikäsikirjoituksia on muutamaa eri tyyppiä. High Concept Document käsittelee pelin yleisideaa, Game Treatment Document on syvällisempi versio High Concept Documentista, Character Design Document sisältää pelissä ohjattavan hahmon ominaisuudet, World Design Document määrittelee pelimaailman ilmeen ja Game Script-tyyppinen dokumentti sisältää kaiken edellä mainitun lisäksi vielä paljon muuta (Ernest 2010: 56 - 58). Tämän opinnäytetyön tuotoksena syntyvä pelikäsikirjoitus on tyypiltään Game Script. Pelikäsikirjoitus on luonteeltaan joustava ja sen sisältö saa muuttua peliprojektin edetessä (Thompson 2007: 106) (Pekkanen 2012: Pelikäsikirjoittaminen: OJ V-A66). Hyvästä pelikäsikirjoituksesta tulisi selvitä ainakin pelin yleisidea, esimerkki pelin kulusta, pelin genre, pelin alusta, tiivistelmä tarinasta, kuvaus pelimaailmasta ja lista pelimekaniikoista (Thompson 2007: 107). On hyvin yleistä, että pelikäsikirjoitusta käytetään rahoituksen tai julkaisijan hankkimiseen omalle peli-idealle. Sen päätarkoituksena on kuitenkin yhdistää kaikki pelin suunnittelussa ilmenneet ideat eheäksi johdonmukaiseksi kokonaisuudeksi ja toimia eräänlaisena suuntaa antavana majakkana kehitystyössä (Ernest 2010: 55) (Thompson 2007: 106) (Pekkanen 2012: Pelikäsikirjoittaminen: OJ V-A66).

3.2. Pelisynopsis/Pitch Document

Pelikäsikirjoituksen lisäksi kannattaa laatia oman peli-idean myymistä varten erillinen dokumentti, vaikka joskus pelikäsikirjoitus ajaa saman asian. Pitch Document tulee kirjoittaa mahdollisimman myyväksi ja siitä on selvittävä pelin yleisidea (Thompson 2007: 102 - 105). Siitä tulisi myös selvittää pelin pääominaisuudet, kuten mielenkiintoisimmat pelimekaniikat, pelimaailma ja sen tapahtumat, pelin tarinan lähtökohdat, sekä pelin päähahmot (Thompson 2007: 102 - 105). Pitch Documentin ulkoasulla on väliä, joten jos mahdollista, niin siihen kannattaa liittää mukaan pelin konseptitaidetta ja muuta promootionaalista materiaalia. Pelisynopsiksen ei tarvitse olla kovin pitkä. Pelien rahoittajat ja julkaisijat käyvät vuodessa läpi useita Pitch Documentteja, joten kannattaa pyrkiä erottumaan joukosta visuaalisesti, omaperäisesti, sekä mahdollisimman uniikin peli-idean avulla. Tässä opinnäytetyöprojektissä Pelisynopsikselle/Pitch Documentille tyypilliset ominaisuudet on integroitu osaksi pelikäsikirjoitusta, joten erillistä myyvää dokumenttia ei tarvita.

4 PELIN SUUNNITTELU

4.1. Keskeisimmät asiat

Pelin suunnittelun kannalta keskeisimpiin asioihin kuuluvat sen aihealueen tapahtumat, paikat ja henkilöt. Näiden ja Raamatun sanoman perusteella tulisi peliin suunnitella sopivat skenaariot, kevyt tarina ja evankeliointia edistävät pelimekaniikat. Ne voivat myös vaikuttaa tavallisten pelimekaniikkojen suunnitteluun. Tilaajalla on kuitenkin viimeinen sana näiden asioiden suhteen.

4.1.1 Pyhän kirjan tarina

Raamattu koostuu tunnetusti kahdesta osasta, eli uudesta ja vanhasta testamentista. Niiden sisältö eroaa toisistaan paljon. Vanha testamentti sisältää lakeja ja Jumalan asettamia tavoitteita Israelin kansalle. Uusi testamentti puolestaan pitää sisällään armon sanoman ja lupauksen pelastumisesta muillekin, kuin Israelin kansalle. Vanhan testamentin kohokohtia ovat maailman luonti ja lankeaminen, Jumalan Abrahamille antamat lupaukset, Mooses ja erämaavaellus, Kaanaan valloitus, sekä pakkosiirtolaisuus Jumalan tahdon vastaisesta toiminnasta. Uusi testamentti on tunnettu Jeesuksesta, apostolien teoista ja kirjeistä, sekä ilmestyskirjasta.

Edellinen kappale oli oikeastaan koko Raamatun sisältö pienoiskoossa. Battles of Ancient Israel-pelissä keskitytään kuitenkin pääasiassa Vanhan testamentin tapahtumiin. Joitakin viittauksia Uuteen testamenttiin tullaan ripottelemaan peliin eri muodoissa.

4.1.2 Pyhän kirjan sanoma ja keskeisimmät periaatteet

Raamattu on kokonaisuudessaan armon ja pelastuksen sanomaa julistava teos, jossa kyseiset asiat toteutuivat pitempiaikaisen suunnitelman kautta Jeesuksen avulla. Kymmenen käskyn sisältö puolestaan kuuluu Raamatun keskeisimpiin periaatteisiin.

Raamattu sisältää myös muita neuvoja ja ohjeita, jotka on tarkoitettu suojelemaan ihmistä.

4.1.3 Peliin soveltuvimmat tapahtumat

Israelin erämaavaellus soveltuu tutoriaaliksi, koska siinä on hyvä lähtötilanne. Vielä ei varsinaisesti sodita ja suuri osa ajasta kuluu resurssien hankintaan. Pelaajalla on tarpeeksi aikaa oppia pelin ohjaimet ja totutella pelimekaniikkoihin. Jerikon muurien murtuminen on tunnettu tapahtuma, Jumalan suorittama ihme ja eräs Israelin ensimmäisistä valloituksista. Saul ja Amalekin valloitus on tärkeä siksi, että Saul oli Israelin ensimmäinen virallinen kuningas. Daavid ja Goljat on hyvin tunnettu ja tärkeä tapahtuma, joten sitä ei voi jättää pelistä pois. Jumalan temppelin rakentaminen on hyvä valinta skenaarioksi vaihtelun vuoksi. Se on myös hyvin tärkeä tapahtuma. Israelin pakkosiirtolaisuus Babyloniaan on selvä merkkipaalu Israelin itsenäisyyden loppumiselle. Viimeinen skenaario ei pohjaudu mihinkään Raamatun tapahtumista, vaan Rooman valloitusretkeen Israelin alueelle. Tämän skenaarion on tarkoitus olla vaikein ja sitoa pelin tarina samalla Jeesukseen. Tämän lisäksi se tuo vaihtelevuutta peliin, koska se on ensimmäinen ja ainoa puolustustehtävä.

4.2. Pelimekaniikat

Videopelien tuntuma riippuu paljolti niiden pelattavuudesta, eli toisin sanoen pelimekaniikoista. Pelimekaniikalla tarkoitetaan pelissä ilmenevää asiaa tai seikkaa, jolla vaikutetaan pelin kulkuun tai tapahtumiin. Eri peligenreillä on omat tyypilliset pelimekaniikkansa. Pelit eivät aina kuitenkaan noudata orjallisesti omalle genrelleen tyypillisiä pelimekaniikkoja. Joskus jokin pelikehittäjä yrittää innovoida täysin uusia pelimekaniikkoja tai yhdistellä useamman eri genren mekaniikkoja keskenään. Seuraavaksi käsitellään Sley-Media Oy:lle tehtävän Battles of Ancient Israel-pelin pelimekaniikkojen suunnittelua.

4.2.1 Kameran liikuttaminen ja Fog of War

Kameran liikuttamisesta tehdään samanlainen, kuin muissakin RTS-genren peleissä. Se on hyväksi todettu, joten ei kannata lähteä liikaa innovoimaan. Kameraa liikutetaan siis WASD-näppäimillä ylös, alas ja sivuille. Sitä tulisi myös pystyä liikuttamaan viistosti. Liikkeen olisi hyvä olla sulavaa. Tällä tarkoitetaan sitä, että kameran liike kiihtyy, saavuttaa maksiminopeuden ja hidastuu aikanaan nolnaan. Samaa vauhtia liikkuva kamera, joka pysähtyy heti kun painiketta lakataan painamasta, antaa varsin jäykän etenemisen tunteen. Jotta pelaaja saisi paremman kuvan pelin tapahtumista, pelin kameraa tulisi myös pystyä zoomaamaan. Tosiikastrategiapeleissä on jo genren alkuajoista asti ollut ”Fog of War”-pelimekaniikka. Tällä tarkoitetaan sitä, että peli piilottaa pelaajalta kartan osia mustan usvan taakse, jos hänen yksikkönsä eivät näe alueelle. Battles of Ancient Israel-peliin olisi tarkoitus implementoida samanlainen mekaniikka. Fog of Warin tarkoituksena on rajoittaa pelaajan tilannekuvaa skenaarion tapahtumista, kuten vihollisen joukkojen määrästä ja sijainnista. Sen avulla luodaan peliin uusi strateginen ulottuvuus, sillä pelaajan on käytettävä tunnustelijoita ja mietittävä sotasuunnitelmansa tarkemmin.

4.2.2 Käyttöliittymä ja menut

Menujen tarkoituksena on toimia kulkuvälineenä pelin eri osa-alueiden välillä. Päävalikosta pelaaja pystyy aloittamaan uuden pelin, jatkamaan edellisestä skenaariosta salasanan avulla, sekä lukemaan pikaohjeet ja tiedot pelin tekijöistä. Skenaarioiden alussa esitetään briefing-menu, josta selviävät tavoitteet ja jossa vastaamalla oikein bonus-kysymykseen ansaitsee lisää aloitusresursseja tai -yksiköitä. Skenaarion lopuksi esitetään vielä debriefing, josta löytyy seuraavan skenaarion salasana ja painike. Pelin aikana Esc-nappulaa painamalla tulee esiin pause-menu, josta voi aloittaa skenaarion alusta, sekä palata takaisin main menuun tai meneillään olevaan peliin.

Pelin aikana ruudun alareunaa mukailee käyttöliittymäpalkki, jonka tarkoituksena on pitää pelaaja ajan tasalla. Siitä selviävät esimerkiksi kerättyjen resurssien määrä ja tyyppi, valitun yksikön tai rakennuksen tiedot, sekä omien ja vihollisen joukkojen sijainti kartalla. Tämän lisäksi skenaarion tavoitteet näkyvät ruudun vasemmassa ylälaidassa.

4.2.3 Yksiköt, niiden liikkuminen ja ominaisuudet

Pelissä tulee olemaan eri puolueita ja näillä kullakin omat yksikkönsä, kuten RTS-genressä on tapana. Nämä yksiköt voidaan luokitella eri kategorioihin niiden tyyppin perusteella. Tarkoituksena olisi toteuttaa neljä yksikköluokkaa, joihin kaikki pelin yksiköt voidaan jakaa. Nämä ovat lähitaisteluun erikoistuva jalkaväki, ampuva jalkaväki, ratsuväki ja kyläläinen. Kyläläiset eivät ota osaa taisteluun, vaan niiden tarkoituksena on kerätä resursseja ja rakentaa rakennuksia. Muut yksikköluokat sisältävät taisteluun tarkoitettuja yksiköitä, joilla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Miekkamies on melko hyvä muuta jalkaväkeä vastaan, keihäsmies on hyvä ratsuväkeä vastaan, ratsuväki on erittäin hyvä jalkaväkeä vastaan ja ampuvat yksiköt ovat vahvoilla etäältä, mutta heikkoja lähitaistelussa.

Tämän kivi-paperi-sakset-tyylisen taistelujärjestelmän on tarkoitus tuoda peliin strategista syvyyttä. Yksiköillä tulee myös olla terveypisteet, hyökkäys ja puolustusarvot, sekä nopeus. Näiden avulla yksiköiden voimasuhteita toisiinsa nähden voidaan tasapainottaa.

Yksiköiden täytyy osata navigoida pelimaailmassa. Ne eivät saa jäädä jumiin monimutkaisiinkaan maaston kohtiin ja niiden on huomioitava muita yksiköitä, sekä rakennuksia. Yksiköt eivät saa kulkea toistensa tai rakennusten läpi. Vihollisen yksikön kohdatessaan ne alkavat heti taistella.

Yksikön pystyy valitsemaan liikuttamalla hiiren kursorin sen yläpuolelle ja painamalla hiiren vasenta nappia. Yksikkö on valittu, kun käyttöliittymään ilmestyy sen tiedot ja sen valintakehän väri muuttuu. Valittua yksikköä liikutetaan hiiren oikealla napilla kursorin osoittamaan paikkaan. Pelaaja voi myös valita monta yksikköä kerrallaan vetämällä valintalaatikon niiden ylitse.

Kun jokainen yksikkö käyttäytyy edellä mainituin tavoin ja noudattaa annettuja sääntöjä, on pelaajan mahdollista hallita niitä vaivattomasti. Nämä säännöt ja ominaisuudet luovat myös pelin strategisen osuuden selkärangan, sillä yksiköt ovat pääosassa.

4.2.4 Rakennukset, niiden rakentaminen ja ominaisuudet

Rakennukset ovat pelialueella joko valmiina, tai sitten pelaajan on rakennettava ne kyläläisillä. Kuten yksikötkin, myös rakennukset voi valita. Niiden valinta on kuitenkin rajattu vain yhteen kerrallaan. Valitun rakennuksen tiedot tulevat näkyviin käyttöliittymään. Jos rakennuksesta pystyy tilaamaan yksiköitä, on käyttöliittymässä oltava painike tätä varten. Painikkeen yhteydessä tulisi olla tietoja koulutettavasta yksiköstä, kuten sen attribuutit ja kouluttamiseen vaadittavat resurssit. Koulutuksen edistyminen tulisi näyttää pelaajalle. Yksiköitä olisi hyvä myös pystyä laittamaan koulutukseen jonossa, jolloin edellisen valmistuttua seuraavaa aletaan jo kouluttaa. Yksikön valmistuttua se ilmestyy valitun rakennuksen ulkopuolelle. Rakennuksilla on kuntopisteet, joiden laskiessa noltaan se tuhoutuu. Valitsemalla kyläläisen tulee käyttöliittymään lisätä vaihtoehdot rakennettavista rakennuksista painikkeiden muodossa. Rakentaminen tapahtuu painamalla ensin halutun rakennuksen painiketta ja tämän jälkeen jotakin pelialueen maastonkohtaa. Jos valitussa kohdassa on tarpeeksi tilaa, alkaa kyläläinen rakentaa kyseistä rakennusta.

Rakennukset ovat RTS-genrelle hyvin tärkeä pelimekaniikka. Ilman niitä ei voisi kouluttaa uusia yksiköitä oman armeijan kasvattamiseksi. Voiton saavuttamiseksi pelaajan on koulutettava tarpeeksi tilanteen vaatimia oikeanlaisia yksiköitä. Tämä vaatii strategista ajattelua.

4.2.5 Resurssit ja niiden hallinta

Resursseja löytyy jokaisen skenaarion maastosta vaihtelevia määriä. Pelissä tulee olemaan neljä resurssia: puu, ruoka, kivi ja kulta. Tämän lisäksi pelaajan armeijan kokoa rajoitetaan populaatiomittarilla. Tiedot kunkin resurssin määrästä ja populaatiosta löytyvät aina käyttöliittymäpalkin vasemmasta yläreunasta.

Resurssien kerääminen tapahtuu kyläläisten avulla. Kyläläinen alkaa kerätä koskettamaansa resurssia automaattisesti. Samaa resurssia voi kerätä useampi kyläläinen. Resurssi-objekteissa on rajoitettu määrä kerättäväksi kelpaavaa ainesta. Kun se laskee noltaan, häviää resurssi-objekti maastosta.

Viimeinen tosiaikastrategian kulmakivistä yksiköiden ja rakennusten lisäksi ovat resurssit. Ilman resursseja pelaaja ei voi rakentaa rakennuksia tai kouluttaa yksiköitä. Maastossa olevien resurssien hyödyntäminen ja vartiointi vihollisen valtausyrityksiltä on avain voittoon. Yksiköiden ja rakennusten resurssivaatimukset kuvastavat yleensä niiden luonnetta. Puurakennukset vaativat enemmän puuta kuin kiveä niiden rakentamiseen. Parhaimmat yksiköt puolestaan vaativat ruoan lisäksi kultaa.

4.2.6 Tehtävät, tavoitteet ja niiden suorittaminen

Pelissä edetään skenaariosta toiseen suorittamalla niissä annettuja tehtäviä ja tavoitteita. Tavoitetyyppejä pyritään kehittelemään mahdollisimman monta, jotta pelaamien tuntuisi mahdollisimman vaihtelevalta ja monipuoliselta. Yleisin tavoite tulee olemaan kaikkien vihollisen yksiköiden tuhoaminen. Muita tavoitetyyppejä tulevat olemaan jonkin tietyn yksikön saattaminen oikeaan paikkaan hengissä, tietyn resurssimäärän kerääminen, tietyn vihollisyksikön tuhoaminen, liikkuminen millä tahansa yksiköllä tiettyyn pisteeseen maastossa, tärkeän rakennuksen rakentaminen ja oman tukikohdan puolustaminen määrätyn aikaa vihollisen jatkuvalta hyökkäykseltä.

Pelin skenaariot ja niiden tavoitteet tulevat olemaan seuraavanlaiset. Erämaavaellus: resursseja pitää kerätä tietty määrä. Jerikon muurit: mikä tahansa yksikkö täytyy käskyttää kiertämään Jerikon muurit, sekä kaikkien vihollisen yksiköiden tuhoaminen. Saul ja Amalek: kolmesta kylästä kahden puolustavat joukot on tuhottava. Daavid ja Goljat: Goljat on saatava tuhottua Daavidin avulla tämän kuitenkaan kuolematta yrityksessä. Pakkosiirtolaisuus Babyloniaan: tietyn alueen puolustaminen määrätyn aikaa. Rooman valtausretki Israeliin: tietyn alueen puolustaminen määrätyn aikaa ilman omia suuria tappioita.

4.2.7 Tekoäly ja sen eri käyttäytymismallit

Vihollisen tekoälystä olisi tarkoitus tehdä sopivan haastava ja sillä tulisi olla pari erilaista käyttäytymismallia. Tekoälyn normaaliin rutiiniin kuuluu resurssien kerääminen, yksiköiden kouluttaminen, partioiminen ja rakennusten rakentaminen. Tehtävästä ja tilanteesta riippuen se on käyttäytyy joko hyökkäävästi tai puolustavasti.

Hyökkäävää käyttäytymismallia noudattava tekoäly kouluttaa hyökkäykseen erikoistuvia yksiköitä, kuten ratsuväkeä ja miekkamiehiä. Näillä se yrittää tuhota pelaajan armeijaa ja tukikohtaa. Puolustava tekoäly kouluttaa vastaavasti puolustukseen erikoistuvia yksiköitä, kuten keihäsmiehiä ja jousiampujia. Nämä se lähettää partioimaan tukikohtien välimaastoon useammassa linjassa.

Iso osa pelinautinnosta tulee vaikeuksien voittamisesta. RTS-genren peleissä vaikeudesta vastaa pääasiassa tekoäly. Jos tekoäly ei tarjoa edes pientä vastusta, kyllästyy peliä pelaamaan nopeasti. Älykkäältä vaikuttavan ja tilanteisiin reagoivan tekoälyn päihittäminen tuntuu miellyttävältä.

4.2.8 Maasto

Pelin maasto on erilaisia muotoja ja objekteja sisällään pitävä kokonaisuus. Varsinaiset maaston muodot tulisivat olla vaihtelevia. Vuoret, mäet, joet ja ojat ovat yleisimpiä maastoa muovaavia tekijöitä. Niiden sijoittelulla on mahdollista määritellä alueet, joiden läpi yksiköt eivät voi kulkea. Tämän seurauksena jotkin maaston kohdat ovat strategisesti tärkeitä, kuten esimerkiksi pullonkaulan muodostava kanjoni. Maastoon on mahdollista tuoda lisää vaihtelevuutta erilaisilla objekteilla, kuten puilla ja kivillä. Myös maaston tekstuuria paikoitellen muuttamalla saadaan aikaan monipuolisempi pelialue.

4.2.9 Evankeliointia edistävät pelimekaniikat

Tilaajan toivomuksesta peliin täytyy suunnitella evankeliointia edistäviä pelimekaniikkoja. Peli itsessään on jo pelkästään aiheeltaan evankelioiva, mutta se vaatii vielä joitakin vastaavia pelillisiä elementtejä. Yksi tällainen pelimekaniikka on skenaarioiden aluksi esitettävä bonus-kysymys. Se on Raamattuaiheinen monivalintakysymys, johon vastaamalla oikein saa skenaarion aloitukseen enemmän resursseja tai yksiköitä. Väärin vastaamisesta ei sakoteta. Kysymys liittyy myös joillain tavalla kyseiseen skenaarioon. Raamattutietäjät osaavat vastata kysymyksiin melko helposti, mutta asiaan perehtymättömien on ehkä etsittävä vastaus Raamatusta. Tämä on yksi keino saada ihmiset lukemaan Raamattua. Toinen evankelioiva pelimekaniikka on skenaarioihin kätkeytävät käärot, jotka sisältävät Raamatun ennustuksia Messiaasta, eli

Jeesuksesta. Niiden etsiminen ei ole pakollista eikä se vaikuta tehtävien suoritukseen millään tavalla. Nämä kääröt pystyy lukemaan liikuttamalla minkä tahansa yksikön niiden päälle. Pelin loppukohtaus sijoittuu Golgatan kukkuloille, jossa Jeesus on ristiinnaulittu. Tämän lisäksi näytölle ilmestyy evankelioivaa tekstiä.

4.3. Graafinen ilme

Pelin 2D- ja 3D-grafiikan tulisi olla sarjakuvamaista, jotta se ei vaikuttaisi hirveän totiselta. Koska peliä suunnittelevasta ja toteuttavasta ryhmästä ei kuitenkaan löydy kokenutta graafikkoa, täytyy pelin grafiikan laadun vaatimustasoa laskea. On pääasia, että tuotetusta grafiikasta saa selvää ja että se on havainnollista.

4.3.1 Käyttöliittymä

Jotta käyttöliittymä kuvastaisi hyvin pelin aikakautta, tulisi sen antaa itsestään puumainen vaikutelma. Menuissa, painikkeissa ja varsinaisessa käyttöliittymässä käytettäisiin siis ruskean ja oranssin eri sävyjä, sekä tilanteesta ja käyttötarkoituksesta riippuen myös läpinäkyvyyttä. Resurssipalkin resursseja kuvastavat pienet kuvakkeet, joiden tulisi antaa pelaajalle käsitys kunkin resurssin tyypistä. Sen perässä ilmoitetaan kyseisen resurssin määrä kokonaislukuna. Resurssipalkin alapuoleinen iso tila on varattu yksiköiden ja rakennusten tietojen näyttämiseen. Kun yksikkö tai rakennus on valittu, sitä vastaava kuvake ilmestyy tietopalkin vasempaan laitaan. Valitun yksikön tai rakennuksen tiedot ilmoitetaan kokonaislukuina tämän kuvakkeen oikealla puolella. Käyttöliittymästä on kaiken kaikkiaan pyrittävä tekemään mahdollisimman selkeä ja informatiivinen, jotta pelaajan on helppo omaksua pelin esittämät tärkeät tiedot.

4.3.2 Rakennusten arkkitehtuuri

Pelin rakennukset tulevat pääasiassa olemaan savesta valmistettuja kulmikkaita tekeleitä. Mukaan mahtuu myös pari kankaasta valmistettua telttää. Näiden teltojen tulisi näyttää asuttavilta. Savirakennusten julkisivun tulisi kuvastaa niiden

käyttötarkoitusta. Parakin pihalla voisi siis olla harjoittelumaaleja ja asetelineitä. Talli puolestaan on aidan ympäröimä puukatos.

4.3.3 Vaatteet, esineet ja varusteet

Kyläläisillä ei ole lainkaan sotavarustusta. Niiden vaatteet on tehty kankaasta ja ne käyttävät vasaroita, kirveitä, sekä hakkuja työkaluinaan. Sotilaiden varusteet ja asustus on paljon monipuolisempaa. Sotilaalla voi olla päällään nahasta valmistetut vaatteet, pronssi haarniska tai rauta haarniska. Tämän lisäksi sillä voi olla käytössään myös pronssista tai raudasta valmistettu kilpi ja kypärä. Aseinaan sotilaat käyttävät pronssista tai raudasta valmistettuja lyhyitä miekkoja, keihäitä, jousia ja kivilinkoja. Ratsuväellä on käytössään tietenkin hevoset. Ainakin yksi ratsuväkiyksikkö tulee käyttämään sotavaunuja. Käytössä olevat sotavarusteet ja esineet on pyritty rajaamaan pronssi- ja rautakauteen.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyöraportissa käsiteltiin tämän hetken suosituimmat peligenret ja niille tärkeimmät pelimekaniikat. Raportissa käytiin läpi myös kristillisten pelien historiaa, niiden alhaisen suosion syitä, sekä uskonnon vaikutusta pelimekaniikkoihin. Näistä selville saatujen tietojen perusteella ja tilaajan oman mielipiteen vaikutuksesta päätettiin suunnitella Israelin Raamatunmukaisesta historiasta kertova RTS-peli. Pelin suunnittelun vaiheet, aihealueet ja pelimekaniikkojen lopullisten toimintamallien suunnittelun vaikuttaneet päätökset on myös selitetty tässä raportissa. Opinnäytetyön tuotoksena syntynyt pelikäsi kirjoitus tiivistää nämä asiat yhteen dokumenttiin. Suunnitelmien pohjalta tehtävän pelin suosio jää vielä nähtäväksi, sillä sitä ei ole vielä virallisesti julkaistu.

Tulevaisuudessa kannattaisi tehdä laaja tutkimus uskonnollisista peleistä, joka keskittyy niiden alhaisen suosion syihin ja mahdollisimman soveliaiden pelimekaniikkojen suunnitteluun usealle eri peligenrelle. Se voisi myös sisältää kehitysehdotuksia uskonnollisten pelien suosion kasvattamiseen. Tätä tutkimusta voisi sitten käyttää ohjenuorana uskonnollisten pelien suunnittelussa ja toteuttamisessa. Tässä raportissa kyseinen aihe saa vain pienen pintaraapaisun.

LÄHTEET

Adam's Venture Overview. 2011. Vertigo Games BV. Luettu 1.2.2014
<http://www.adams-venture.com/>

Axys Adventures-Truthseeker Overview. 2014. Rebel Planet Creations. Luettu 1.2.2014
<http://www.therebelplanet.com/axys-adventures-truthseeker/232.html>

Bible Adventures Overview. 2014. Wisdom Tree. Luettu 1.2.2014
<http://www.wisdomtreegames.com/games/bibleadv/>

Catechumen Overview. 2005. N'Lightning Software Development. Luettu 1.2.2014
<http://web.archive.org/web/20050525232957/http://www.n-lightning.com/catechumen.htm>

Christian video game draws anger. 2006. BBC News. Luettu 1.2.2014
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6178055.stm>

Dance Praise Overview. 2005. Digital Praise. Luettu 1.2.2014
<http://wayback.archive.org/web/20051204011355/http://www.digitalpraise.com/flash.php>

Ernest, Adams. 2010. Fundamentals of Game Design. Second Edition. New Riders

Koster, Raph. 2005. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press

Left Behind Series Overview. 2012. Left Behind Games. Luettu 1.2.2014
<http://web.archive.org/web/20120119051858/http://www.eternalforces.com/>

Pekkanen, Pasi. 2012. Pelikäsikirjoittaminen: OJ V-A66. TAMK

Schell, Jesse. 2008. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Elsevier

Super Noah's Ark 3-D Overview. 2004. MobyGames. Luettu 1.2.2014
<http://www.mobygames.com/game/dos/super-noahs-ark-3-d>

The Bible Game Overview. 2006. Crave Entertainment. Luettu 1.2.2014
<http://wayback.archive.org/web/20060118094448/http://www.cravegames.com/games/biblegame/index.html>

Thompson, Jim. 2007. Game design course: principles, practice, and techniques - the ultimate guide for the aspiring game designer. Hoboken, NJ: Wiley

LIITTEET

Liite 1. Pelikäsikirjoitus



Battles of Ancient Israel

Laatija: Heikki Vihervaara

Tämä pelikäsikirjoitus on dokumentti Raamatun mukaista Israelin historiaa noudattavan RTS-pelin suunnittelusta.

Sisällys

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Esittely..... | 3 |
| 1.1 | Genre..... | 3 |
| 1.2 | Alusta ja vaatimukset..... | 3 |
| 1.3 | Kohdeyleisö | 3 |
| 1.4 | Keskeisimmät pelielementit..... | 3 |
| 2 | Pelin yleisidea (High Concept)..... | 4 |
| 3 | Keskeisimmät pelimekaniikat | 5 |
| 3.1 | Pelin yleinen eteneminen | 5 |
| 3.2 | Pelaajan motivointi | 5 |
| 3.3 | Pelin alijärjestelmät..... | 6 |
| 3.3.1 | Tekoäly..... | 6 |
| 3.3.2 | Gamemanager | 6 |
| 3.3.3 | UI (käyttöliittymä) | 7 |
| 3.4 | Resurssit..... | 7 |
| 3.5 | Maasto..... | 7 |
| 3.6 | Rakennukset..... | 7 |
| 3.7 | Yksiköt..... | 7 |
| 3.8 | Käyttöliittymä ja menut | 8 |
| 3.9 | Pääkamera ja Fog of War..... | 8 |
| 3.10 | AI | 8 |
| 4 | Grafiikka ja käyttöliittymä suunnittelu..... | 9 |
| 4.1 | Menut | 9 |
| 4.1.1 | Main menu | 9 |
| 4.1.2 | Briefing ja debriefing | 10 |
| 4.1.3 | Pause menu | 11 |
| 4.2 | Käyttöliittymä | 11 |
| 5 | Kuvakaappaukset..... | 12 |
| 6 | Skenaariot..... | 14 |
| 7 | Yksiköiden ja Rakennusten attribuutit | 15 |

1 Esittely

1.1 Genre

Battles of Ancient Israel-pelin genre tulee olemaan RTS (Real Time Strategy, tosiaikastrategia). Peli ottaa vaikutteita ja sen esikuvina käytetään Age of Empires ja Empire Earth-pelisarjoja. Pelin taustalla tulee tästä johtuen pyörimään yksinkertainen kivi-paperi-sakset-taistelujärjestelmä. Tässä taistelujärjestelmässä miekkamies aiheuttaa hyvin vahinkoa muulle jalkaväelle, mutta on heikko ratsuväkeä vastaan. Jousiampujat ovat puolestaan vahvoja etäältä, mutta heikkoja lähitaistelijoita.

1.2 Alusta ja vaatimukset

Pelin alustana toimii PC ja Mac -koneet, sillä sitä pelataan selaimessa. Pelin pystyy tarvittaessa kääntämään paikallisesti suoritettavaksi sovellukseksi. Selaimen on ladattava ennen pelin aloittamista Unity-plugini. Jotta peli latautuisi kohtalaisen nopeasti olisi suositeltavaa, että nettiyhteyden latausnopeus on vähintään 1Mbit/s. Tietokoneessa tulisi myös olla tuplaydin prosessori ja kaksi gigatavua RAM-muistia. Näyttökortiksi kelpaa jopa emolevyyn integroidut näyttöohjaimet.

1.3 Kohdeyleisö

Pelin kohdeyleisö on enimmäkseen nuoret pelaajat, joita pelin avulla yritetään saada kiinnostumaan raamatusta ja raamatun tapahtumista. Pelin tarkoituksena on myös evankelioida ei-kristittyjä.

1.4 Keskeisimmät pelielementit

Pelin keskeisimmät pelimekaniikat ovat resurssien keräys ja hallinta, yksiköiden hallinta ja niiden vuorovaikutus muiden yksiköiden kanssa. Rakennusten rakentaminen ja niiden hyötykäyttäminen, sekä karttakohtaisten tavoitteiden suorittaminen skenaarion läpäisemiseksi ovat myös tärkeitä pelimekaniikkoja.

2 Pelin yleisidea (High Concept & Pelisynopsis)

Pelin inspiraatio on saatu tosiaikastrategiapeleistä. Tämän genren isoimpiin pelisarjoihin kuuluvat esim. Age of Empires, Command & Conquer, Starcraft jne. Näitä pelejä on pyritty käyttämään esikuvina ja moni asia onkin kohtalaisen samalla tavalla toteutettu kuin niissä. Pelaaja siis kerää resursseja, rakentaa valtiotaan ja hallitsee omaa armeijaansa.

Battles of Ancient Israel-pelisessio on pelaajalla yleensä puolipitkä tai pitkä (15+ min). Tämä johtuu yksittäisen tehtävän pituudesta, joka on vähintään 15 min.

Pelin ideana on suorittaa erilaisia Raamattuun pohjautuvia tehtäviä, jotka sijoittuvat nykyisen Israelin alueelle ennen ajanlaskumme alkua.

Pelissä tulee olemaan muutama erilainen aikakausi, jotka rajoittavat yksiköiden kouluttamista. Suunniteltuja aikakausia on kolme (1: Israelin erämaavaellus, 2: Kaananin maan valtaus, 3: Israelin kuningas kunta ja pakkosiirtolaisuus, sekä sen jälkeinen aika). Peliin on myös suunniteltu seitsemästä erilaisesta skenaariota koostuva kampanja, jossa pelaajan tulee suorittaa erilaisia tehtäviä. Tähän peliversioon ei ole tulossa kuitenkaan skirmish-pelimuotoa, jossa pelaaja saisi pelata vapaammin.

Pelin grafiikka on hieman sarjakuvamaista ja räikeää, ei siis yritetä lähteä tekemään uutta Empire: Total waria, vaan tyydytään hieman kevyempään grafiikkaan ja hauskaan pelattavuuteen.

Pelaajalle esitellään Raamatun historian mukainen Israel ja pelaajan tarkoitus on johtaa Israelin kansaa erilaisissa tärkeissä tapahtumissa.

Pelissä tulee olemaan tallennusjärjestelmä, joka on kuin suoraan 80 tai 90 -luvulta. Haluttuun skenaarioon pääsee suoraan tietämällä sen salasanan. Salasanat tulevat olemaan Raamattuaiheisia. Jos kuitenkin tämä tallennusjärjestelmä osoittautuu riittämättömäksi, niin siitä yritetään tehdä hieman kehittyneempi.

Jokaisen skenaarion alussa on pieni bonusjärjestelmä, jossa pelaajalle esitellään seuraavaan skenaarioon liittyvä kysymys. Pelaajan vastatessa oikein hän ansaitsee bonuksen. Skenaarioihin olisi myös tarkoitus piilottaa ennustuksia Jeesuksesta. Pelin läpäisyn yhteydessä ruudulle ilmestyy risti ja jotain evankelioivaa tekstiä (esim. Mutta kaikista suurin taistelu ja voitto käytiin ristillä jonne meidän vapahtajamme kuoli ja nousi 3 päivänä henkiin). Nämä ominaisuudet ovat tarkoitettu evankelointiin ja siihen, että pelaaja saataisiin kiinnostumaan Raamatusta.

3 Keskeisimmät pelimekaniikat

3.1 Pelin yleinen eteneminen

Peli alkaa sillä, että pelaaja käynnistää pelin ja hänen eteensä avautuu main menu. Main menusta löytyy 4 nappia, jotka ovat: New Game, Password, Credits ja Info. New Game-painiketta painamalla pelaaja pääsee aloittamaan uuden pelin. Password-valikossa pelaaja pääsee jatkamaan haluamastaan skenaarista salasanan avulla. Credits-osiossa esitellään tekijät ja tekijöiden avustajat. Infosta löytyy pelin pikaohjeet.

Pelaaja aloittaa joko uuden pelin tai jatkaa vanhaa kirjoittamalla salasanan. Sen jälkeen peli lataa itsensä skenaarioon ja antaa pelaajalle pienen briefingin päätavoitteiden kera. Pelaaja painettua ok-painiketta hänelle annetaan bonus-kysymys, johon oikein vastaamalla hän saa bonuksen. Bonus-kysymys liittyy aina skenaarion aiheeseen ja vastaus löytyy Raamatusta. Oikein vastannut pelaaja saa bonuksena esimerkiksi resursseja tai yksiköitä.

Pelaaja pelaa peliä lintuperspektiivistä. Sieltä hän ohjailee omia yksiköitään tekemään haluamiaan asioita. Pelaaja voi siis laittaa työläisyksiköt tekemään töitä (Esim. keräämään ruokaa, hakkaamaan puuta tai rakentamaan rakennuksia). Sotilasyksiköillä pelaaja taas yrittää tehdä annettuja tehtäviä ja tuhota vihollisen armeijan, joskus aikarajan kanssa.

Kun annetut tehtävät ovat suoritettu ja skenaario on voitettu, niin pelaajalle annetaan jonkinlainen statistiikka/debriefing taulukko/teksti, mistä näkee miten tehtävä on mennyt (statistiikka/debriefing-ruutu sisältää myös seuraavan skenaarion salasanan). Tämän jälkeen pelaaja viedään uuteen skenaarioon. Viimeisen skenaarion läpäistyään pelaajalle esitetään loppukohta.

3.2 Pelaajan motivointi

Pelissä panostetaan laatuun ja siihen, että kaikki toimii mahdollisimman sulavasti ja luo näin pelaajalle mukavan ja ihanan pelikokemuksen. Tämän olisi tarkoitus saada pelaaja nauttimaan pelistä niin paljon, että hän myöhemmin palaisi pelaamaan uudelleen. Pelin tarina rakennetaan siten, että pelaajan mielenkiinto säilyy ja hän haluaa pelata pelin loppuun. Pelimekaniikat pyritään luomaan ja tasapainottamaan siten, että kaikki on sopivan haastavaa ja näin nostattaa pelaajan mielenkiintoa. Grafiikan laatu tulee olemaan sellaista, ettei se häiritse pelikokemusta joskaan se ei välttämättä tuo mitään hirveästi lisääkään. Skenaarioista löytyy joistain paikoista aina pieniä paperikääröjä, jotka sisältävät

ennustuksia Jeesuksesta. Tämän olisi tarkoitus motivoida pelaajaa etsimään ja tutkimaan pelialueita, koska kääröt saattavat sisältää myös jonkun bonuksen.

3.3 Pelin alijärjestelmät

Tässä osiossa selitetään hieman peliin tulevista alijärjestelmistä. Selityksen piiriin kuuluu yleiskuva asiasta ja siitä miten sen voisi teknisesti toteuttaa.

3.3.1 Tekoäly

Tekoäly-alijärjestelmän tehtäviin kuuluu yksiköiden käyttäytymisen hallinta (pathfinding [polunlöytäminen], automaattinen ympäristöön reagoiminen, jne.) ja tietokonevastustajan käyttäytyminen.

Vihollisen tekoäly

Vihollisen tekoälyn toiminta riippuu hieman tehtävästä, mutta tietyt perustoiminnot ovat ja pysyvät. Tietokone pyrkii pitämään noin 20 työntekijää, jotka keräävät resursseja tietokoneen puolueelle. Perusyksiköiden kouluttaminen noudattaa tiettyä kaavaa. Sen taktiikka on pelaajaa kohtaan tehtävästä riippuen joko aggressiivinen tai puolustava.

Ainoa tapa millä tekoäly tulee huijaamaan pelaajaa on se, että työläiset ovat ilmaisia ja se ostaa niitä aina 20:een kappaleeseen asti. Viimeinen selviytymistaktiikka koneen tekoälyllä on, että se yrittää saada oman resurssien tuotannon pakkokäyntiin ostamalla ilmaiseksi työläisiä. Näillä keinoilla pyritään välttämään tietokonetta jäämästä ”jumiin”.

Yleinen tekoäly

Pathfinding toimii yksiköillä siten, että se pyrkii ottamaan huomioon maaston, muut yksiköt, rakennukset ja luonnon (puut, joet, kivet yms.). Näiden huomioon ottamisen jälkeen yksikkö valitsee mahdollisimman lyhyen reitin kiertäen eteen tulevat esteet.

Yksiköiden automaattinen ympäristöön reagoiminen tarkoittaa sitä, että kun vihollisyksikkö tulee tarpeeksi lähelle, niin ne alkavat taistelemaan keskenään.

3.3.2 Gamemanager

Pitää kirjata resursseista, yksiköistä, rakennuksista, kentästä, triggereistä ja tehtävistä/tavoitteista.

Gamemanager tarkistaa aina kunkin skenaarion alussa että mitä tehtäviä/tavoitteita pelaajalla on ja seuraa niiden onnistumista. Jotkut pelaajan tekemät asiat voivat laukaista triggerin eli eventin, josta tapahtuu joko jotain hyvää tai pahaa pelaajalle.

Resurssien kirjanpito tapahtuu niin, että se seuraa pelaajan ja tietokoneen resurssien keräämistä ja tuhlaamista. Käyttöliittymä hyödyntää näitä tietoja.

Gamemanager pitää myös kirjaa yksiköistä ja rakennuksista siten, että yksiköitä ei saa olla pelaajalla tai tietokoneella yli 50. Se pitää kirjaa myös rakennuksista, joista pelaaja tai tietokone voi tilata yksiköitä. Gamemanager myös ilmoittaa pelaajalle, jos hänen rakennukset/yksiköt joutuvat hyökkäyksen kohteeksi. Se pitää myös kirjaa siitä, että kauanko jonkun rakennuksen/yksikön rakentamiseen menee aikaa. Tämän lisäksi se pitää kirjaa kaikkien yksiköiden sijainnista ja gamemanager pääseekin jokaiseen yksikköön koska tahansa kiinni.

3.3.3 UI (käyttöliittymä)

Käyttöliittymän on tarkoitus rekisteröidä napinpainallukset ja esittää pelaajalle pelin arvoja ymmärrettävässä muodossa.

Rakennuksilla on oma käyttöliittymäpalikka ja ne ovat rakennuksesta riippuvaisia.

Yksiköiden UI:ssa esitellään yksikön attribuutit ja jos on monta yksikköä valittuna, niin esitellään ensimmäisen yksikön attribuutit.

3.4 Resurssit

Niitä kerätään pelimaailmasta ja ne säilyvät kunkin osapuolen varastossa. Resursseja käytetään esimerkiksi yksiköiden ostoon ja rakennusten rakentamiseen. Pelissä esiintyviä resursseja ovat puu, kivi, kulta ja ruoka.

3.5 Maasto

Maasto luodaan pelimaailmaan pelimoottorin omalla terrain-työkalulla ja siitä eivät yksiköt pääse putoamaan läpi. Maasto pitää sisällään pelialueen yleismuodot ja sen päälle rakennetaan kenttä eri peliobjekteista (puut, kivet, rakennukset jne). Maastolla on tietyt rajat, jonka ulkopuolelle eivät yksiköt tai pelaajan kamera pääse.

3.6 Rakennukset

Rakennuksia voi olla valmiina kentällä tai niitä voidaan rakentaa kyläläisillä. Omat rakennukset voi valita ja osasta voi tilata erilaisia yksiköitä. Vihollisen rakennukset voi tuhota ja vihollinen voi tuhota pelaajan rakennukset.

3.7 Yksiköt

Rakennuksista tilataan yksiköitä ja ne voi valita ja käskeä erilaisiin tehtäviin (Liikkuminen, resurssien keruu ja hyökkäys). Yksikkö valitaan painamalla hiiren vasempaa painiketta sen yläpuolella. Pelaaja voi valita monta yksikköä vetämällä valintalaatikon niiden päälle pitämällä hiiren vasenta painiketta pohjassa.

Vapauttamalla hiiren vasemman painikkeen pelaaja valitsee valintalaatikon alle jääneet yksiköt. Valitut ja valitsemattomat yksiköt erottaa niiden valintakiekon väristä.

3.8 Käyttöliittymä ja menut

Menuissa on asetuksia ja lisävalikoita. Valikoissa pystyy navigoimaan toisiin valikoihin ja menemään peliin tai pois pelistä.

Käyttöliittymä sisältää minimapin, resurssi tiedot ja tietoa valitusta yksiköstä tai rakennuksesta. Tämän lisäksi riippuen valitusta yksiköstä tai rakennuksesta näytöllä näkyy mitä eri toimintoja ne voivat suorittaa. Käyttöliittymässä näkyy myös skenaarion tavoitteet ylänurkassa.

3.9 Pääkamera ja Fog of War

Pelaaja näkee pelimaailman kamera-objektin kautta. Tätä kameraa pelaaja voi liikuttaa sulavasti WASD-näppäimillä ja zoomata hiiren rullalla. Pelaajan tulisi myös olla mahdollista asettaa kamera haluamaansa paikkaan minimapin avulla. Kameraa pystyy liikuttamaan ainoastaan skenaarioissa tiettyjen rajojen sisäpuolella. Maaston yläpuolella tulee olla pelaajan yksiköiden näkökentän ulkopuolella näköeste, jota genren pelit kutsuvat Fog of Wariksi. Tämä estää pelaajaa näkemästä sellaisiin paikkoihin, joissa hänellä ei ole yksiköitä. Fog of Warin tarkoituksena on kannustaa pelaajaa tutkimaan maastoa vihollisen, resurssien ja kätkeytyneiden asioiden toivossa.

3.10AI

Pelaajan vastustaja, joka kerää omat resurssinsa, rakentaa omia yksiköitä & rakennuksia ja yrittää estää pelaajaa tehtävien suorittamisessa eri keinoin (hyökkää pelaajaa vastaan, yrittää puolustaa omia linjoja, partiointi jne).

4 Grafiikka ja käyttöliittymä suunnittelu

4.1 Menut

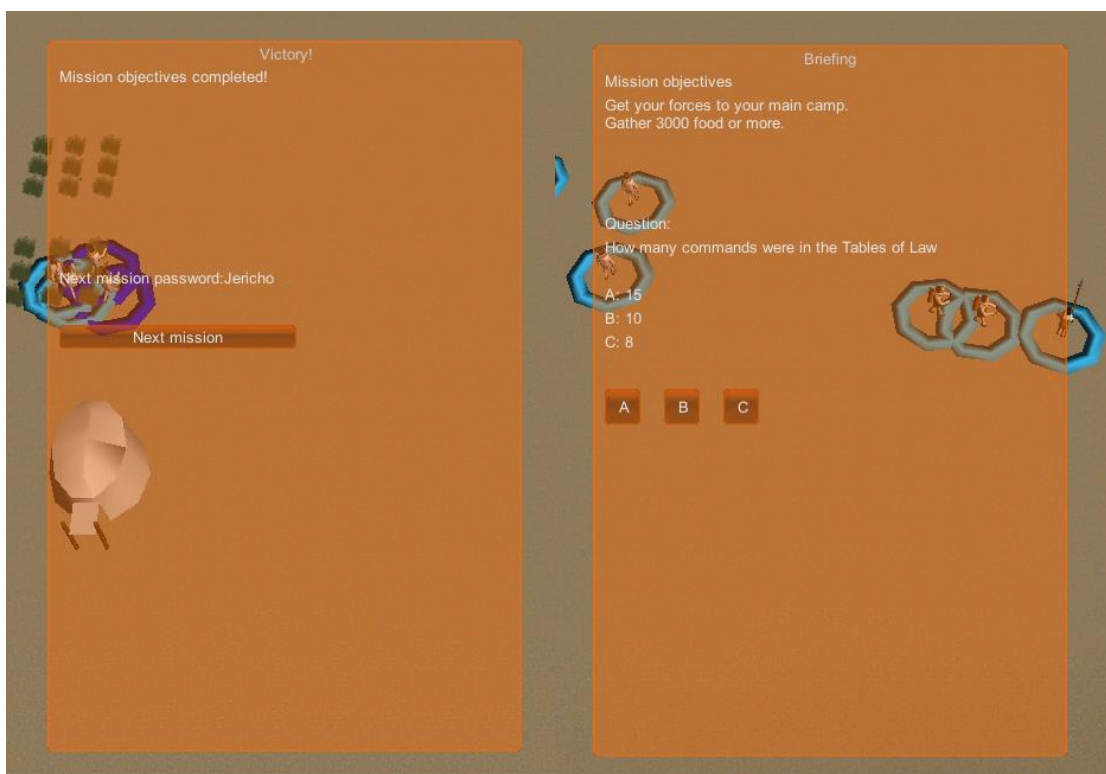
Pelissä löytyy main menu, briefing, debriefing ja pause menu. Kaikki menut noudattavat samaa tyyliä. Tyyli suunniteltiin olemaan melko puumainen. Tyyliässä on myös läpinäkyvyyttä jokaisessa komponentissa, etteivät värit ole liian vahvoja.

4.1.1 Main menu



Main menuun suunniteltiin viisi nappia. New Game-napista pääsee aloittamaan täysin uuden pelin. Load Game:ssa tulee esiin tekstikenttä, johon voit laittaa skenaarion salasanan. Antamalla oikean salasanan pelaajaa pääsee pelaamaan kyseistä skenaariota. Info-napin takana löytyy pelin pikaohjeet ja linkki perusteellisimpiin ohjeisiin. Credits-osiossa näkyy pelin tekijät ja erityiskiitokset. Exit sulkee pelin. Menun taustalla käydään ikuista taistelua, jonka kamerakulma vaihtelee tasaisin väliajoin.

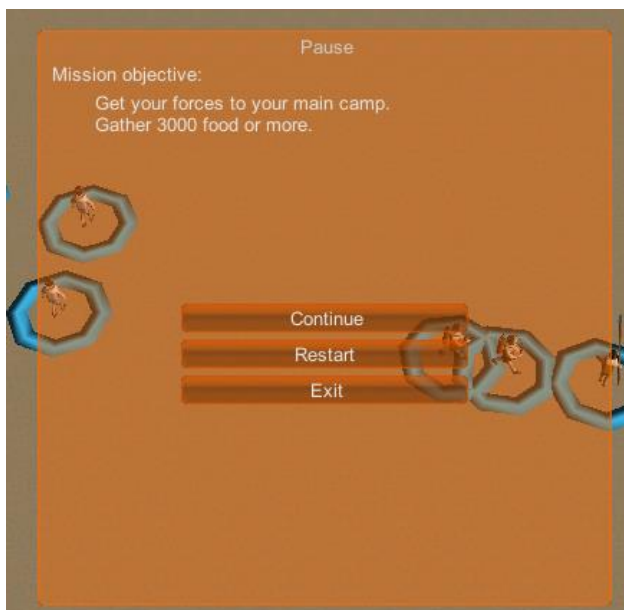
4.1.2 Briefing ja debriefing



Briefing menussa näkyy tehtävän tavoitteet ja bonus-kysymys. Eteenpäin menusta pääsee vastaamalla kysymykseen. Kun kysymykseen on vastattu, näytetään pelaajalle että vastasiko hän oikein vai väärin. Continue-nappia painamalla pääsee jatkamaan peliin.

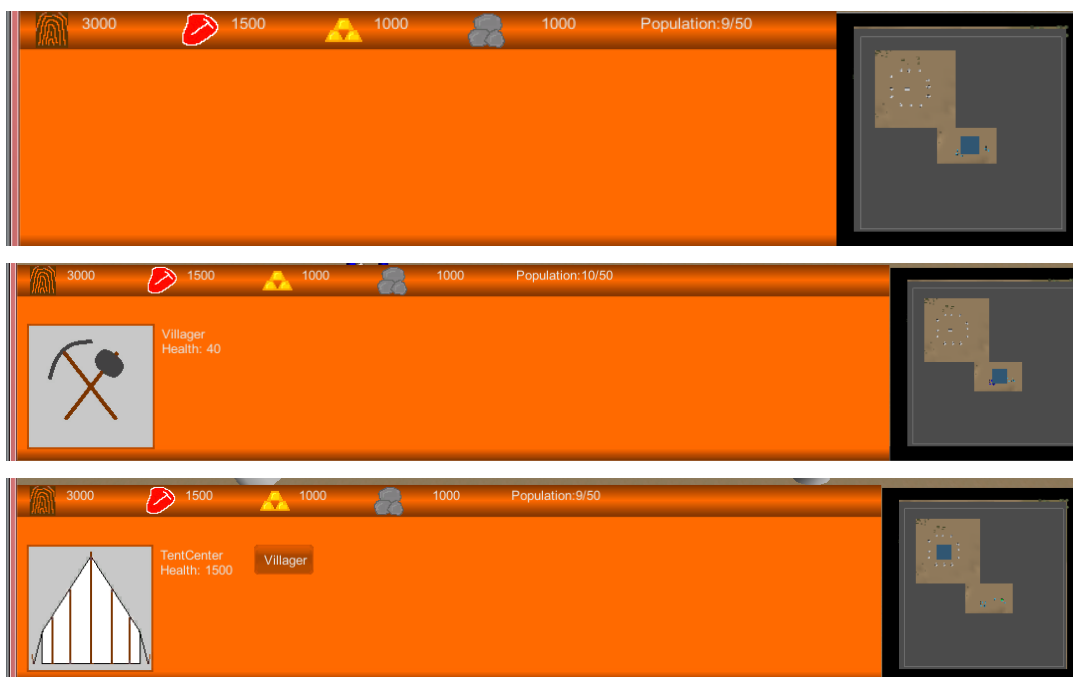
Debriefing menusta selviää, että voittiko vai hävisikö pelaaja. Voiton johdosta pelaajalle annetaan seuraavan skenaarion salasana ja painike, josta pääsee kyseiseen skenaarioon. Pelaajan hävittyä skenaarion hänelle esitetään tehtävän tavoitteet ja painike skenaarion aloittamiseen alusta.

4.1.3 Pause menu



Pause-menussa näkyy skenaarion tavoitteet ja niiden alla nappulat, joista pääsee jatkamaan, aloittamaan tehtävän uudelleen tai poistumaan tehtävästä.

4.2 Käyttöliittymä



Käyttöliittymään kuuluu myös minimap, jonka kautta on mahdollista liikuttaa kameraa ja yksiköitä.

Käyttöliittymän ylälaudassa näkyy pelaajan resurssit ja populaatio. Resurssien alapuolella näkyy valittu yksikkö tai rakennus, sekä sen attribuutit. Jos valittuna on rakennus, tuodaan esille myös sieltä tilattavissa olevat yksiköt.

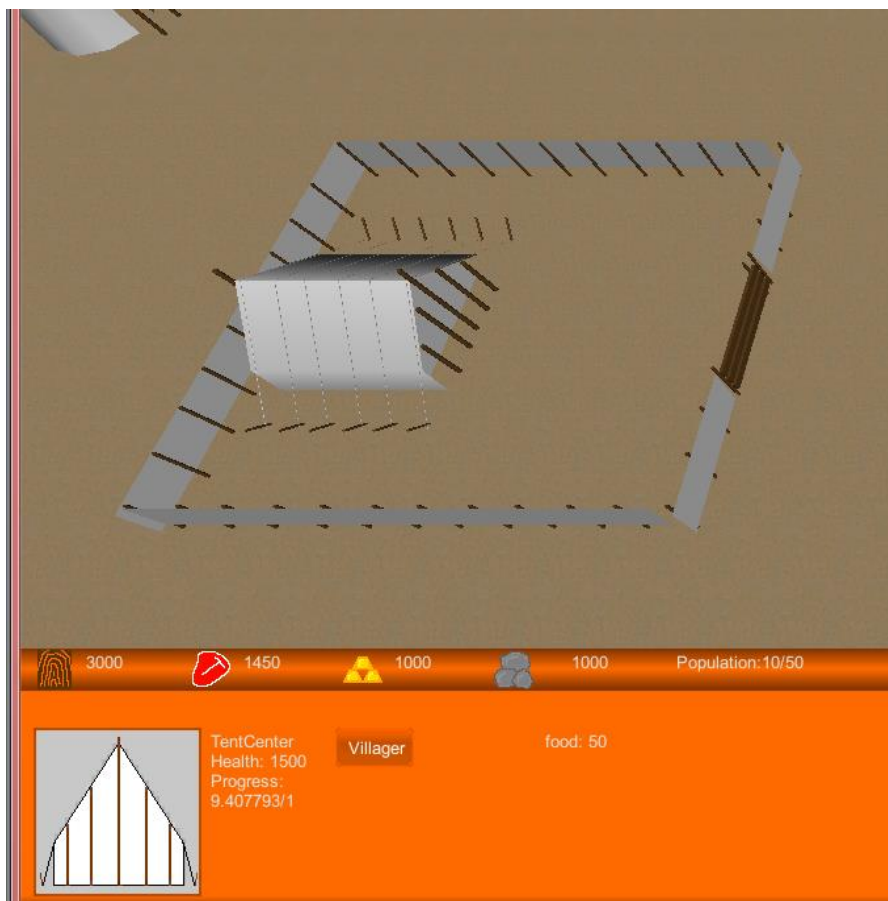
5 Kuvakaappaukset



Kuvassa näkyy pelin taistelua, jossa yksiköt käyvät automaattisesti toistensa kimppuun.



Kuvassa työläsyksikkö keräämässä ruokaa.



Kuvassa näkyy rakennus, joka on myös valittu. Rakennuksesta on juuri tilattu yksikkö ja sen valmistumisen aikalaskuri etenee kohti nollaa. Kuvassa näkyy myös yksikön koulutukseen vaadittavat resurssit.

6 Skenaariot

1. Tutoriaali

- Kerroo israelin erämaavaelluksesta
- Opetellaan pelin perusteet (liikkuminen, rakentaminen, resurssien keräys ja taistelu)
- Bonus kysymys (Mitä jumala tarkoitti kun sanoi että mooseksesta tulee israelin jumala ja aaronista hänen profeettansa, Montako käskyä oli lain tauluissa, Montako vitsausta iski egyptiin ennekuin israel vapautettiin orjuudesta?)

2. Jerikon muurit

- kertoo kun israel valtaa jerikon (jumala sortaa muurit)
-> Yksikkö pitää viedä kerran jerikon ympäri
- Bonus kysymys (Kuinka monta kertaa israel kiersi jerikon muurit ja kuinka monessa päivässä)

3. Saul sotii Amalekia vastaan

- 3 kylää jotka pitäisi tuhota, mutta viimeisen kylän kohdalla otetaankin talteen lampaat ja lehmät yms.
- Samuel kertoo että saul on tehnyt väärin jumalan mielestä
- Bonus kysymys (Monesko Israelin kuningas Saul oli?, Ketkä olivat israelin 3 ensimmäistä kuningasta?)

4. Daavid ja Goljat

- Daavid on sankariyksikkö
- Vie Daavid farmilta kohtaamaan goljat, boonuksena aika limit
- Bonus kysymys(Mihinkä sukuun messias syntyy?)

5. Tempelin rakennus

- Tehtävänä on rakentaa herran temppeli(vaihtoehtoinen tehtävä on rakentaa temppeli tiettyyn aikaan ja kukistaa rosvojoukot)
- Bonus kysymys (Sodittiinko salomon aikaan yhtään sotaa, Montako vaimoa ja sivuvaimoa on salomolla, Koska israelin kuningas kunta oli rikkaimmillaan)

6. Israelin pakkosiirtolaisuuteen vieminen

- Puolusta tiettyä aluetta tietyn aikaa
- Bonus kysymys (Miksi israel vietiin pakkosiirtolaisuuteen tai jotain)

7. Rooma hyökkää israeliin

- Puolusta tiettyä aluetta tietyn aikaa ja menetä vain tietyn verran yksiköitä
- Bonus kysymys (Kun rooma valtasi israelin monenko vuoden päästä Jeesus syntyi tästä?)

7 Yksiköiden ja Rakennusten attribuutit

Rakennukset:

Päärakennus

Resurssit: (Puu)1000 ,(Ruoka)0 ,(Kivi) 250 ,(Kulta) 100

Elämä: 1500

Ominaisuudet: Kouluttaa työläisiä, (kerätyt resurssit saapuvat rakennukset).

Parakki

Resurssit: (Puu) 500,(Ruoka) 0,(Kivi) 0,(Kulta) 0

Elämä: 800

Ominaisuudet: Kouluttaa jalkaväkeä.

Talli

Resurssit: (Puu) 650,(Ruoka) 0,(Kivi) 100,(Kulta)0

Elämä: 1000

Ominaisuudet: Kouluttaa ratsuväkeä.

Rooma:

Miekkamies (kilpi+miekka+panssari)

Resurssit: (Puu) 25,(Ruoka) 100,(Kivi) 0,(Kulta) 50

Elämä: 120

Hyökkäys: 15

Puolustus: 10

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset rakennuksia ja muuta jalkaväkeä vastaan

Keihäsmies (kilpi+keihäs+panssari)

Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 100,(Kivi) 0,(Kulta) 25

Elämä: 100

Hyökkäys: 10

Puolustus: 15

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset ratsuväkeä vastaan

Jousimies (Normi jousi+panssari)

Resurssit: (Puu) 100,(Ruoka) 60,(Kivi) 0,(Kulta) 35

Elämä: 80

Hyökkäys: 15

Puolustus: 5

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: kaukوتاistelu

Kevytratsumies (miekka+kilpi+panssari)

Resurssit: (Puu) 25,(Ruoka) 200,(Kivi) 0,(Kulta) 100

Elämä: 150

Hyökkäys: 20

Puolustus: 12

Nopeus: Nopea

Ominaisuudet: Lähitaistelu ja bonukset jalkaväkeä vastaan

Israel:

Keihäsmies (Keihäs)

Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 50,(Kivi) 0,(Kulta) 0

Elämä: 70

Hyökkäys: 8

Puolustus: 2

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset ratsuväkeä vastaan

Kivilinko

Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 50,(Kivi) 5,(Kulta) 0

Elämä: 60

Hyökkäys: 6

Puolustus: 1

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: kaukوتاistelu

Miekkamies (kilpi+miekka)

Resurssit: (Puu) 10,(Ruoka) 100,(Kivi) 0,(Kulta) 40

Elämä: 100

Hyökkäys: 12

Puolustus: 8

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset jalkaväkeä vastaan

Keihäsmies (kilpi+keihäs)

Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 100,(Kivi) 0,(Kulta) 20

Elämä: 90

Hyökkäys: 8

Puolustus: 10

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset ratsuväkeä vastaan

Jousimies (Normi jousi)

Resurssit: (Puu) 100,(Ruoka) 50,(Kivi) 0,(Kulta) 30

Elämä: 70

Hyökkäys: 12

Puolustus: 3

Nopeus: Normi

Ominaisuudet: kaukوتاistelu

Hevostiedustelija(miekka)

Resurssit: (Puu) 0,(Ruoka) 150,(Kivi) 0,(Kulta) 10

Elämä: 100

Hyökkäys: 10

Puolustus: 6

Nopeus: Tosi Nopea

Ominaisuudet: Lähitaistelu

Kevytratumies(miekka+kilpi (ei haarniskaa))

Resurssit: (Puu) 25,(Ruoka) 150,(Kivi) 0,(Kulta) 100
 Elämä: 125
 Hyökkäys: 15
 Puolustus: 10
 Nopeus: Nopea
 Ominaisuudet: Lähitaistelu ja bonukset jalkaväkeä vastaan

Muut viholliset:

Keihäsmies (Keihäs) (ei babylon)
 Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 50,(Kivi) 0,(Kulta) 0
 Elämä: 60
 Hyökkäys: 8
 Puolustus: 2
 Nopeus: Normi
 Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset ratsuväkeä vastaan

Kivilinko (ei babylon)
 Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 50,(Kivi) 5,(Kulta) 0
 Elämä: 50
 Hyökkäys: 6
 Puolustus: 1
 Nopeus: Normi
 Ominaisuudet: kaukotaistelu

Miekkamies (kilpi+miekka+panssari) (Filistea)
 Resurssit: (Puu) 25,(Ruoka) 100,(Kivi) 0,(Kulta) 50
 Elämä: 110
 Hyökkäys: 13
 Puolustus: 11
 Nopeus: Normi
 Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset jalkaväkeä vastaan

Miekkamies (kilpi+miekka) (babylon)
 Resurssit: (Puu) 10,(Ruoka) 100,(Kivi) 0,(Kulta) 40
 Elämä: 100
 Hyökkäys: 14
 Puolustus: 6
 Nopeus: Normi
 Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset jalkaväkeä vastaan

Keihäsmies (kilpi+keihäs) (Babylon ja amalekia)
 Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 100,(Kivi) 0,(Kulta) 20
 Elämä: 90
 Hyökkäys: 9
 Puolustus: 9
 Nopeus: Normi
 Ominaisuudet: Lähitaistelu, bonukset ratsuväkeä vastaan

Jousimies (Normi jousi) (kaikki)
 Resurssit: (Puu) 100,(Ruoka) 50,(Kivi) 0,(Kulta) 30
 Elämä: 70

Hyökkäys: 12
 Puolustus: 3
 Nopeus: Normi
 Ominaisuudet: kaukostaistelu

Kevytratsumies (kaikki)

Resurssit: (Puu) 25,(Ruoka) 150,(Kivi) 0,(Kulta) 100
 Elämä: 125
 Hyökkäys: 15
 Puolustus: 12
 Nopeus: Nopea
 Ominaisuudet: Lähitaistelu ja bonukset jalkaväkeä vastaan

Raskasratsumies (Amalekia)

Resurssit: (Puu) 50,(Ruoka) 250,(Kivi) 0,(Kulta) 150
 Elämä: 150
 Hyökkäys: 15
 Puolustus: 15
 Nopeus: Normaali ++
 Ominaisuudet: Lähitaistelu ja bonukset jalkaväkeä vastaan

Sotavaunu (Babylon)

Resurssit: (Puu) 100,(Ruoka) 300,(Kivi) 0,(Kulta) 150
 Elämä: 200
 Hyökkäys: 10
 Puolustus: 20
 Nopeus: Nopea
 Ominaisuudet: Lähitaistelu ja bonukset jalkaväkeä vastaan

Erikoisyksiköt:

Daavid

Elämä: 350
 Hyökkäys: 15
 Puolustus: 15
 Nopeus: Normaali ++
 Ominaisuudet: Lähitaistelu ja bonukset kaikkia vastaan, antaalähellä oleville taistelu bonuksen ja ainoana maailmassa pystyy erikois iskulla tappamaan goljatin

Goljat

Elämä: 2000
 Hyökkäys: 50
 Puolustus: 120
 Nopeus: Normaali
 Ominaisuudet: Erikoisuutena antaa multidamagea. Kuolee ainostaan daavidin erikois iskuun.