

Mieltymykset kilpailullisissa taistelupeleissä



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Tieto- ja viestintätekniikka, insinööri (amk)

Syksy, 2023

Arttu Tiainen

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena oli selkeyttää prioriteetteja kilpailullisten taistelupelien suunnittelussa ja kehityksessä. Tutkimuspohjaisen opinnäytetyön sisältö kuvaa aluksi lukijalle taistelupelien yleistä määritelmää ja antaa esimerkin taistelupelistä. Työssä kuvataan myös lyhyesti kilpailullisten taistelupelien historiaa ja mitä muutoksia on tapahtunut ajan kuluessa. Opinnäytetyössä luotiin tutkimusta varten sähköinen kyselylomake, joka jaettiin suomalaisen taistelupelien pelaajien yhteisössä. Tutkimuksessa mitattiin, kuinka tärkeinä tutkimukseen osallistuneet pitivät eri taistelupelien elementtejä ja ominaisuuksia. Tutkimuksen toisena tavoitteena oli toimia pohjana tuleville tutkimuksille. Opinnäytetyössä kuvaillaan kyselyssä esiintyvät ominaisuudet ja elementit.

Tutkimuksen tuloksissa esiintyi useita selkeitä enemmistön mieltymyksiä taistelupelien elementteihin ja ominaisuuksiin. Tutkimustuloksien pohjalta käytiin pohdintaa ja katsottiin, onko mahdollista vähentää työmäärää pelikehityksessä osa-alueilta, joilla sitä ei tarvita tai nähdä tehokkaaksi. Pohdinnassa ilmeni usean eri osa-alueen kohdalla, että useiden nykypäivän taistelupelien toteutuksissa ja ylläpidossa on ollut puutteita, joidenka vuoksi pelien kilpailullisuus on kärsinyt ja pelien kehittäjät ovat joutuneet korjaamaan noita puutteita jälkikäteen. Jos osa-alueet huomioidaan riittävän hyvin pelien suunnitteluvaiheessa, on mahdollista vähentää kokonaistyömäärää.

Avainsanat Elektroninen urheilu, pelisuunnittelu, taistelupelit, videopelit

Sivut 46 sivua ja liitteitä 4 sivua

Information and communication technologies

Abstract

Riihimäki

Author Arttu Tiainen

Year 2023

Subject Preferences in competitive fighting games

Supervisors Petri Kuittinen

ABSTRACT

The goal of this thesis is to clarify priorities in the design and development of fighting games. The content of the research-based thesis initially describes to the reader the definition of fighting games and gives examples from the games. The thesis also briefly describes the history of competitive fighting games and what changes have occurred over time. In the thesis, an electronic questionnaire is created to conduct the research. The questionnaire was distributed in the Finnish fighting game community. The research measured how important the participants considered different fighting game elements and features. Another goal of the research was to serve as a basis for future research. The thesis describes the elements and features that were included in the questionnaire.

The survey results showed several majorities in the preferences of different fighting game elements and features. Pondering was made based on the research results to see if it is possible to reduce the work amount in areas of game development where it is not needed or seen as effective. It became clear during the pondering that there had been shortcomings in the implementation and upkeeping of several today's fighting games, due to which the competitiveness of the games had suffered, and the game developers had to correct those shortcomings afterwards. It is possible to reduce the total amount of work by taking account of the possible shortcomings in the early stages of game development.

Keywords Electronic sports, game design, fighting games, video games

Pages 46 pages and appendices 4 pages

Sisältö

1	Johdanto	1
2	Videopelit.....	2
3	Taistelupelit	3
3.1	Taistelupelit videopeleinä	3
3.2	Taistelupelien historiaa.....	8
3.3	Kilpailulliset taistelupelit.....	10
4	Tutkimuksen tavoite	11
4.1	Tutkimuksen suunnittelu	11
4.2	Tutkimuksen toteutus	12
5	Tulokset ja tuloksien pohdinta	12
5.1.	Perustiedot	13
5.2	Taistelupelien vaikeus ja oppiminen	14
5.3	Verkkopelaaminen.....	21
5.4	Hahmot ja pelin audiovisuaalinen toteutus	24
5.5	Pelin pitkäikäisyys ja kilpapelaaaminen.....	32
6	Tutkimuksen toteutuksen pohdinta	40
7	Yhteenveto.....	40
	Lähteet.....	42

Kuvat, taulukot ja kaavat

Kuva 1. Esimerkki taistelupelien yleisimmästä näkymästä eli ottelusta (Capcom, 1994).	4
Kuva 2. Elämäpistemittarit, jäljellä oleva aika, erävoittotähti (Capcom, 1994).	5
Kuva 3. Mittari (Capcom, 1994).	5
Kuva 4. Esimerkki combosta ja comboluvun ilmestymisestä (Capcom, 2023a).	6
Kuva 5. Esimerkit ala- ja ylähyökkäyksistä (Arc System Works, 2012).....	7
Kuva 6. Esimerkit torjumattomasta hyökkäyksestä ja heitosta (Arc System Works, 2012).	8
Kuva 7. Kuvankaappaus vuonna 2021 julkaistusta Guilty Gear -Strive- -pelistä (Arc System Works, 2021).	10
Kuva 8. Kuinka kauan on pelattu taistelupelejä?	13

Kuva 9. Kuinka usein pelaat taistelupelejä?	14
Kuva 10. Pidetäänkö taistelupelejä yleisesti vaikeina?	14
Kuva 11. Street Fighter 6 -pelin harjoittelutilan frame data -palkki (Capcom, 2023).....	20
Kuva 12. Rollback-järjestelmän toimintakaavio vertaisverkossa mukaillen Wikipediasta löytyvää esimerkkiä (Netcode, 2023).....	22
Kuva 13. Kuva Darkstalkers-pelisarjan hahmosta osumatilassa ja Tekken 7-pelistä (Capcom, 1997; BANDAI NAMCO Studios, 2015).....	25
Kuva 14. 5d-hyökkäykset (Arc System Works, 2012, 2021).	26
Kuva 15. Kuva Capcom vs. SNK 2 -pelistä (Capcom, 2001).....	27
Kuva 16. Street Fighter V: Champion Edition -pelin hahmomallien laatu on vaihtelevaa (Capcom, 2020).	28
Kuva 17. Tekken 7 -pelin hahmomuokkausvalikko (BANDAI NAMCO Studios, 2015).	30
Kuva 18. Kuvankaappaus Soulcalibur VI pelistä (Bandai Namco Studios, 2018).	31
Kuva 19. Street Fighter 6 -pelin taistelupassista (Capcom, 2023a).	35
Kuva 20. Street Fighter 6 -pelin kuukausittaisesta tehtävästä (Capcom, 2023a).....	36
Kuva 21. Kiinnostus turnauksiin osallistumisesta.	37
Kuva 22. Millä sosiaalisen median alustoilla seurataan taistelupeliihteistä sisältöä.	38
Taulukko 1. Kuinka tärkeänä pidät yksinkertaistettuja ohjausjärjestelmiä?	17
Taulukko 2. Suositko perinteisempää ohjausjärjestelmää ja tulisiko yksinkertaistetuilla ohjausjärjestelmillä olla selkeä heikkous?	17
Taulukko 3. Pelin sisäisiin oppimisvälineisiin liittyvät kysymykset.	18
Taulukko 4. Verkkopelaamisen tärkeys.....	21
Taulukko 5. Välttääkö pelaajia, joihin on huono yhteys?	23
Taulukko 6. Mieltymykset pelien audiovisuaaliseen toteutukseen liittyen.....	24
Taulukko 7. Kuinka tärkeää on, että pelissä on laaja valikoima pelattavia hahmoja.	26
Taulukko 8. Mieltymykset hahmojen kosmeettisesta muokkaamisesta.	29
Taulukko 9. Esimerkki väripalettivaihtoehdoista (Mizuumi Wiki, 2023).	29
Taulukko 10. Kuinka tärkeätä on, että taistelupelillä on omat hyvät musiikit?	31
Taulukko 11. Väliaikaisten tapahtumien ja taistelupassin tärkeys.	37

Liitteet

Liite 1 Google Forms -kysymyslomakkeen kysymykset yksinkertaistetussa muodossa

1 Johdanto

Nykypäivän maailmassa yhä useampi ihminen harrastaa videopelaamista vapaa-ajallaan tai tekee sitä jopa työkseen. Kilpailullisesta videopelaamisesta on kehittynyt maailmanlaajuinen ja miljoonien eurojen arvoinen e-urheilu. Kilpailulliset taistelupelit olivat isossa osassa e-urheilun syntyä ja ovat yhä merkittävässä asemassa tänä päivänäkin. 1990-luvulla suosioon nousseen taistelupeligenren pelejä kehitetään ja julkaistaan vuosittain.

Suuret peliyhtiöt kehittävät jatko-osia pitkäaikaisille taistelupelisarjoilleen ja pienemmät peliyhtiöt tuovat kokonaan uusia taistelupelejä kuluttajien pelattavaksi. Jopa menestykäs peli- ja e-urheilu -yhtiö Riot Games on kehittämässä omaa taistelupeliä ensimmäistä kertaa. Viimeisen viiden vuoden aikana julkaistuista taistelupeleistä eniten myyneitä taistelupelejä olivat Dragon Ball Fighterz (2018) (yli 10 miljoonaa myytyä kopiota) (Bandai Namco Entertainment, 2023), Mortal Kombat 11 (2019) (yli 15 miljoonaa myytyä kopiota) (Ball, 2022) ja Super Smash Bros. Ultimate (2018) (yli 32 miljoonaa myytyä kopiota.) (Nintendo, 2023a)

Riippumatta siitä, kuinka suuren peliyhtiön kehittämä taistelupeli on, suosituimpia ja parhaiten myyviä taistelupelejä varten järjestään isoja e-urheilutapahtumia, joissa järjestetään kilpailullisia turnauksia usealle taistelupelille. Useassa näistä turnauksista harraste- ja ammattipelaajat pääsevät kilpailemaan palkinnoista ja maineesta. Eri yhtiöt tarjoavat rahoitusta ja turnauksien järjestämiseen tarvittavia laitteita, jotta saisivat mainostaa pelejään, pelitarvikkeitaan ja muita tuotteitaan tapahtumissa. Näistä turnaustapahtumista suurin ja merkittävin on vuotuinen Evo-tapahtuma. Osallistujien ja suoratoistolähetysten katsojamääriltään suurin Evo-tapahtuma oli vuoden 2019 Evo. Tapahtuman järjestäjien mukaan tapahtumaan osallistui 18000 kävijää ja tapahtuman suoratoistot saivat yhteensä yli 3,7 miljoonaa näytökertaa. (Evo, 2023)

Opinnäytetyön tavoitteena oli selkeyttää prioriteetteja taistelupelien suunnittelussa ja kehityksessä, jotta saataisiin luotua mahdollisimman menestyksellistä

taistelupelikokonaisuuksia. Opinnäytetyössä suoritetaan tutkimus. Tutkimuksen avulla on tarkoitus selvittää, onko enemmistöllä pelaajista selkeitä mieltymyksiä taistelupelien elementeistä, ominaisuuksista tai mekaniikoista, jotka tulisi huomioida pelikehityksessä. Tutkimustulosten perusteella on mahdollista vähentää työmäärää osa-alueilta, joilla sitä ei tarvita tai nähdä tehokkaaksi. Tutkimuksen tulisi myös olla mahdollista luoda uudelleen muokkaamalla kysymyslomaketta ajankohtaisemmaksi ja tarvittaessa muuttamaan sitä eri kohderyhmiä varten.

2 Videopelit

Jotta opinnäytetyössä voitaisiin tarkastella taistelupelejä paremmin omana videopeligenrenään, tulee ensiksi kuvailla videopelejä. Videopelit ovat viihdearvollisia sähköisiä pelejä. Poiketen muista tyypillisistä viihdearvoa omaavista asioista, kuten elokuvista tai kirjoista, pelit ja videopelit antavat mahdollisuuden vuorovaikuttaa. Videopelien pelaamista varten tarvitaan laitteita, joita kutsutaan videopelialustoiksi. PlayStation-pelikonsolit, Xbox-pelikonsolit, Nintendo-pelikonsolit, tietokoneet ja puhelimet ovat esimerkiksi videopelialustoja. Alustoilla on teknisiä eroavaisuuksia toisiinsa nähden, esimerkiksi prosessointitehossa, tuotetun kuvan ja äänen laadussa ja videopeleissä mitä laitteella voi pelata. Videopelejä kehittäessä tulee huomioida, mille alustoille peliä kehitetään, jotta peli toimisi alustalla mahdollisimman tehokkaasti.

Videopeleissä vuorovaikutus tehdään antamalla komentoja pelille. Komennot annetaan yleisesti pelialustalle sopivalla peliohjaimella, esimerkiksi Xbox-pelikonsolilla annetaan komennot Xbox-peliohjaimella ja puhelimen ollessa pelialustana, komennot annetaan puhelimen omia ohjaimia käyttäen. Videopelien tapauksessa, komentojen vaikutus esitetään yleensä alustan tuottamalla kuvalla ja äänellä, joka toistetaan alusta omilla äänen- ja kuvantoisto ominaisuuksilla tai ulkoisilla laitteilla, kuten televisiolla tai tietokonenäytöllä.

Muiden pelien tavoin videopelit sisältävät sääntöjä: kuinka pelaaja tavoittaa voittoehdon tai häviöehdon. Yksittäiset säännöt muodostavat pelimekaniikkoja ja pelimekaniikat vuorovaikutuksessa toisiinsa samassa pelissä muodostavat dynaamisen

videopelikokonaisuuden. Teknologian kehityksen myötä videopeleihin on mahdollista sisällyttää yhä useampia mekaniikkoja, joita pelaajien tulisi huomioida. Mekaniikkojen lisäksi videopeleihin on mahdollista sisällyttää muita viihdearvollisia elementtejä, kuten musiikkia, visuaalista taidetta ja tarinankerrontaa. Pelin kehittäjälle jää tehtäväksi luoda mahdollisimman paljon viihdearvoa tuottava videopelikokonaisuus käyttäen saatavilla olevia elementtejä.

3 Taistelupelit

3.1 Taistelupelit videopeleinä

Taistelupelit ovat videopelejä, joissa pelataan virtuaaliskenaarioissa, missä pelaaja ohjaa komentoillaan hahmoa tai hahmoryhmää, jolla pyritään vähentämään toisen pelaajan tai tekoälyn ohjaaman hahmon tai hahmoryhmän elämäpisteet nolleen. Paikkaa, jossa skenaario tapahtuu, kutsutaan kentäksi. Taistelupeleissä on usein monta pelattavaa hahmoa ja vaihtoehtoisia kenttää. Pelaajat pääsevät valitsemaan, mitä hahmoja haluavat ohjata ja missä kentässä skenaario tapahtuu. Hahmoilla on uniikit taistelutyylit, aseet, mahdolliset teemabiisit ja taustatarinat. Hahmoilla on käytössään liikkumis-, hyökkäys- ja torjumisliikkeitä, joita suoritetaan yksittäisillä komendoilla. Useissa taistelupeleissä pelattavilla hahmoilla on myös erikoisliikkeitä, jotka suoritetaan monimutkaisemmilla komentosarjoilla.

Hahmot usein esiintyvät skenaarioissa kasvotusten vastapuolen hahmoa tai hahmoja kohtaan ja pelaaja näkee hahmot sivustapäin kuvattuina. Näitä skenaarioita kutsutaan usein eriksi viitaten oikean elämän kilpailullisten taistelulajien sääntöihin. Erän yleisiä päättymisehtoja on sille annetun ajan loppuminen tai jos pelaaja saavuttaa erävoittoehdon. Tyypillisesti erän voittoehtoina taistelupeleissä on vähentää vastapuolen hahmon tai hahmojen elämäpisteet nolleen tai omistaa enemmän elämäpisteitä kuin vastustajapuoli erän päättyessä. Taistelupeleissä usein pelataan otteluita, jotka koostuvat useasta erästä. Otteluiden voittoehtoina on saavuttaa niille määrätty erävoittomäärä. Edellä mainituista ehdoista ja säännöistä koostuu taistelupeleille yleisin pelimuoto, jota kutsutaan "Versus"-pelimuodoksi. Kahden ihmispelaajan välisen Versus-pelimuodon

voittamiseen vaikuttaa useampi tekijä, esimerkiksi pelaajien nopea päätöksen teko, reaktioaika, peli- ja hahmotietämys ja taito suorittaa komentoja.

Useissa taistelupelissä on myös vaihtoehtoisia pelimuotoja, joilla on omat säännöt ja mekaniikat. Vaihtoehtoisia pelimuotoja ovat esimerkiksi harjoittelutila (Training mode), selviytymistila (Survival mode) ja mukautettu Versus-pelimuoto (Custom match).

Harjoittelutilassa pelaaja voi testata pelin mekaniikkoja ja pelattavien hahmojen liikkeitä vastustajahahmoa vastaan, jota ei ohjaa kukaan. Selviytymistilassa pelaaja taistelee useita peräkkäisiä otteluita tietokoneälyn ohjaamia hahmoja vastaan, kunnes pelaaja häviää yhden ottelun. Mukautettu Versus-pelimuoto antaa pelaajan pelata Versus-pelimuotoa mukautetuilla säännöillä ja mekaniikoilla.

Nykypäivänä verkkopelaamisen yleistymisen myötä peliyhtiöt lisäävät kehittämiinsä peleihin mahdollisuudet verkkopelaamista varten. Kuvassa 1 on esimerkki ottelusta, jossa Japania edustava Ryu kohtaa Iso-Britannian edustajan Cammyn, Cammyn hahmoon liittyvällä kentällä Street Fighter II -pelissä. Kuvassa olevassa käyttöliittymässä (UI) on elementtejä, joista pelaajat näkevät oleellista informaatiota.

Kuva 1. Esimerkki taistelupelien yleisimmästä näkymästä eli ottelusta (Capcom, 1994).



Kuvassa 2 näkyy kuvan 1 ottelun esiintyvien hahmojen pikkukuvat, hahmojen nimet, hahmojen elämäpistemittarit, erävoittotähdet ja erässä jäljellä oleva aika. Elämäpistemittarit kertovat pelaajille, kuinka iso osa hahmolla on elämäpisteitä jäljellä. Mitä enemmän keltaista mittaria on, sitä enemmän elämäpisteitä on jäljellä. Cammy pikkukuvan yläpuolella on yksi erävoittotähti, joka tarkoittaa, että Cammy on jo voittanut yhden erän tässä ottelussa.

Kuva 2. Elämäpistemittarit, jäljellä oleva aika, erävoittotähti (Capcom, 1994).



Kuvassa 3 näkyy ottelun hahmojen "Super"-mittarit. Ryun Super-mittari on täynnä ja sen päälle on ilmestynyt teksti "SUPER", joka toimii viestinä pelaajille mittarin täynnä olemisesta. Hahmojen Super-mittarit täytyvät usealla tavalla: kun hahmo aiheuttaa vahinkoa elämäpisteiden menetyksen muodossa vastustajaansa, ottamalla itse vahinkoa, tekemällä erikoisliikkeitä tai muilla tavoin. Kun Super-mittari on täynnä, hahmo pystyy käyttämään Super-erikoisliikettensä, joka usein pitää tehdä monimutkaisemmalla komentosarjalla kuin muut erikoisliikkeet. Super-erikoisliikkeet tekevät huomattavasti enemmän elämäpistevahinkoa kuin muut erikoisliikkeet, joten pelaajia palkitaan mittarin täyttämisestä ja monimutkaisen komentosarjan tekemisestä. Joissakin taistelupeleissä vastaavalla mittarilla on muitakin käyttötarkoituksia kuin Super-liikkeiden tekeminen, jonka vuoksi vastaavia mittareita kutsutaan pelkiksi mittareiksi.

Kuva 3. Mittari (Capcom, 1994).



Hyökkäysliikkeet ovat taistelupeleille olennaisimmat liikkeet, sillä ilman niitä erävoittoehdon saavuttaminen on lähes mahdotonta. Osuessaan hyökkäysliikkeet tekevät

vahinkoa vastustajahahmon elämäpisteisiin ja laittaa tuon hahmon osumistilaan lyhyeksi ajaksi. Osumistilassa hahmot eivät pääsääntöisesti voi tehdä mitään liikkeitä. Jos osumistilassa olevaan hahmoon osuu toinen hyökkäysliike, syntyy ilmiö, jota kutsutaan comboksi. Combot kehitettiin varhaisiin taistelupeleihin vahingon kautta, mutta niistä tuli hyvin nopeasti yksi taistelupeligenren määrittävimmistä mekaniikoista. Kuvassa 4 näkyy esimerkki combon tekemisestä, jossa Ryu aloittaa combon osumalla onnistuneesti lyönnillään vastustajahahmoon tehden vahinkoa ja laittaen tämän osumatilaan, jonka jälkeen Ryu saa toisen liikkeen osumaan ennen kuin vastustajahahmo ehtii palautua osumatilasta. Tämän pelin tapauksessa onnistuneen combon viestimiseksi ruudulle tulee näkyviin ”comboluku,” joka kasvaa jokaista combon aikana tapahtunutta osumista kohden.

Kuva 4. Esimerkki combosta ja comboluvun ilmestymisestä (Capcom, 2023a).



Vähentääkseen vastustajahahmon hyökkäysliikkeiden tekemää vahinkoa, ne pitää torjua. Hyökkäysliikkeiden torjuminen on erittäin keskeinen osa taistelupeligenreä, jonka vuoksi lähestulkoon jokaisesta pelistä ja jokaisella pelattavalla hahmolla on tapa torjua hyökkäysliikkeitä. Torjuminen useassa taistelupelissä onnistuu painamalla yhtä näppäintä torjumista varten tai tekemällä suuntakomennon, joka on poispäin vastustajahahmosta. Useassa pelissä torjuminen vähentää liikkeen tekemää vahinkoa huomattavasti tai jopa kokonaan. Tärkeimpänä torjuminen estää osumistilaan joutumisen, joten vastapelaaja ei pysty aloittamaan comboa.

Jotta torjuminen ei olisi liian vahva taikka yksitoikkoinen mekaniikka, useita hyökkäysliikkeitä pitää torjua tietyllä tavalla tai niitä ei voi torjua ollenkaan. Usealla taistelupelihahmolla on ala- ja ylähyökkäyksiä, jotka vastapelaajan pitää torjua tietyllä tavalla. Alahyökkäyksiä voi torjua kyykkyasennosta tehdyllä torjumisella ja ylähyökkäyksiä voi torjua pystyasennossa tehdyllä torjumisella. Jos alahyökkäystä yritetään torjua pystyasennosta tehdyllä torjumisella, torjuminen epäonnistuu ja osuman ottanut hahmo menettää elämäpisteitä ja joutuu osumistilaan. Suurimman osan hyökkäysliikkeiden kohdalla ei ole väliä kummasta asennosta torjuminen on tehty. Näitä hyökkäysliikkeitä kutsutaan keskihyökkäyksiksi. Kuvassa 5 näkyy esimerkit, joissa vaihtamalla torjumisasentoaan hahmo torjuu onnistuneesti ala- ja ylähyökkäyksiä.

Kuva 5. Esimerkit ala- ja ylähyökkäyksistä (Arc System Works, 2012).



Ala- ja ylähyökkäyksien lisäksi useassa taistelupelissä on liikkeitä, joita ei voi torjua ollenkaan. Tällaisia liikkeitä ovat torjumattomat hyökkäykset ja heitot. Nämä liikkeet

toimivat usein eri tavalla peli-, hahmo- tai liikekohtaisesti. Heittoliikkeitä ei voi torjua, mutta niillä osuakseen hahmojen tulee olla lähellä toisiaan. Heittoliikkeet suurimmaksi osaksi tehdään omalla heittokomennolla ja heittokomentoon voi lisätä suuntakomennon, joka määrää mihin suuntaan vastustajahahmo heitetään. Joissakin peleissä on mahdollista paeta osuneesta heittoliikkeestä ulos tai vähentää sen tekemään vahinkoa. Tuo pakeneminen tehdään usein painamalla itse heittokomentoa samalla hetkellä tai hyvin lyhyen ajan sisällä vihollisen heittoliikkeen osumisesta.

Torjumattomiksi hyökkäyksiksi lasketaan kaikki hyökkäysliikkeet, jotka eivät ole torjuttavissa. Täten heittoliikkeetkin ovat torjumattomia hyökkäyksiä. Torjumattomat hyökkäykset, jotka eivät ole heittoja, ovat usein hitaita tai ne eivät aiheuta isoa määrää vahinkoa, sillä muuten ne olisivat liian voimakkaita muihin hyökkäysliikkeisiin nähden. Kuvassa 6 näkyy esimerkit torjumattomasta hyökkäyksestä vasemmalla puolella kuvaa ja heitosta oikealla puolella kuvaa.

Kuva 6. Esimerkit torjumattomasta hyökkäyksestä ja heitosta (Arc System Works, 2012).



Pelien kehittäjät usein poikkeavat tarkoituksen mukaisesti joistakin hyökkäys- ja torjumisliikkeille yleisistä säännöistä luodakseen uniikimpia mekaniikkoja ja taistelupelikokonaisuuksia.

3.2 Taistelupelien historiaa

Taistelupelien kehityksen alulle ei ole tarkkaa ajankohtaa. Varhaisimpia videopelejä, jotka muistuttavat läheisesti nykypäivän taistelupelejä ovat esimerkiksi Heavyweight Champ

(1976), Karate Champ (1984) ja Street Fighter (1987). Taistelupelien kaltaiset pelit eivät olleet erityisen suosittuja ennen Capcom-peliyhtiön kehittämää Street Fighter II (1991) -videopelin julkaisua, jonka bruttotulo nykyään on ohittanut kymmenen miljardin rajan. (Street Fighter II, 2023) Street Fighter II sisälsi taistelupeligenren määrittäviä elementtejä, kuten uniikkeja pelattavia hahmoja, tietyillä komentosarjoilla tehtäviä erikoisliikkeitä ja mekaniikkoja, jotka mahdollistivat combojen tekemisen. Street Fighter II:n suuren suosion myötä Capcom kehitti pelistä monta päivitettyä versiota, joissa lisättiin uusia mekaniikkoja ja pelimuotoja. Yksinkertaisuuden vuoksi opinnäytetyössä ei käsitellä kaikkien versioiden eroja. Street Fighter II:ta pidetään yhtenä suurimmista ja vaikutusvaltaisimmista peleistä, mitä on ikinä tehty. (Patterson, 2011) Vaikka järjestäytynyttä kilpailullista videopelaamista oli olemassa jo 1980-luvulla peleille, kuten "Space Invaders" (WePlay Holding, 2022), Street Fighter II, oli erittäin merkittävässä osassa kilpapelamisen suosion kasvattamisessa ja nykypäivän e-urheilun muodostamisessa. Inspiroituneena Street Fighter II:n menestyksestä, muut peliyhtiöt, kuten SNK, Midway Games ja Sega, alkoivat kehittämään omia taistelupelejään. Vaikka videopelejä, joilla oli järjestettyä kilpailullista toimintaa ennen Street Fighter II:n julkaisua. Yhä nykypäivänä kehitetyissäkin taistelupeleissä näkyy hyvin Street Fighter II:n jättämiä jälkiä pelielementeissä sekä mekaniikoissa. Kuvassa 7 näkyy hyvin, kuinka 2020-luvun taistelupelien otteluiden käyttöliittymissä näkyy samankaltaisuuksia Street Fighter II:n otteluiden käyttöliittymän kanssa. Hahmoilla on omat pikkukuvat, nimet, elämäpistemittarit ja eräviäsydämmet. Street Fighter II:n kaltainen Super-mittari on Guilty Gear -Strive- (2021) -pelissä nimellä "Tension"-mittari. Mittaria käytetään yhä super-erikoisliikkeiden tekemiseen, mutta sitä käytetään myös moniin muihin vahvoin liikkeisiin. Käyttöliittymään on myös tehty tyylikelementtejä koneratasteemalla.

Kuva 7. Kuvankaappaus vuonna 2021 julkaistusta Guilty Gear -Strive- -pelistä (Arc System Works, 2021).



3.3 Kilpailulliset taistelupelit

Varhaisella 1990-luvulla julkaistujen taistelupelien ja niiden Versus-pelimuodon suosion myötä, tuon ajan pelihallit täyttyivät kilpailullisista pelaajista. Pelien kilpailullisen luonteen vuoksi pelaajat halusivat ottaa selvää, kuka heistä on paras. Pelihallien pitäjät järjestivät turnauksia, joihin pelihallien kävijät pystyivät osallistumaan. Turnauksien suosion myötä peliyhtiöt sisällyttivät peleihinsä pelimuotoja turnauksien järjestämistä varten.

Alex Jebailey kertoo haastattelussaan (Jebailey, 2019), kuinka hän järjesti useita Street Fighter II -turnauksia 13-vuotissyntymäpäiväjuhliensa aikana. Nykyään hän on yksi pääjärjestäjistä vuosittaiselle CEO-taistelupeliturnaustapahtumalle, jolla oli yli 2400 turnausosallistujaa vuonna 2022. (CEO, 2022) Turnauksissa pelataan pääsääntöisesti ajankohtaisimpia ja suosituimpia pelejä.

Videopelien kilpailullisuuden kasvun myötä, myös taistelupelien kilpailullisuus kasvoi. Tämä kasvu näkyy korreloivasti turnauksien kävijämäärien nousussa, palkinnoissa ja

turnauksiin käytetyissä työvoima- ja rahamäärissä. Peliyhtiötkin osallistuvat ja rahoittavat turnauksia, joissa heidän pelejään pelataan kilpailullisesti. Turnaustapahtumat ovat myös keränneet merkittäviä määriä sponsoreita, joiden tuotteita mainostetaan tapahtumissa. Samanaikaisesti verkkopelaaminen mahdollistaa turnauksien järjestämisen ja niihin osallistumisen internetin välityksellä.

Nykyään melkein kaikki turnaukset ja niiden ottelut suoratoistetaan ja tallennetaan videoille riippumatta turnauksen koosta tai siitä, pidetäänkö se fyysisessä sijainnissa vai internetin välityksellä. Suoratoistoja näytetään usein Twitch.tv-suoratoistoalustalla ja videot ladataan YouTubeen. Alustojen tarjoajat saavat rahaa näyttämällä mainoksia suoratoistojen ja videoiden aikana. Peliyhtiötkin hyödyntävät turnauksien suosiota ja tekevät uusien taistelupeliensä tai merkittävien päivityksien julkistukset turnaustapahtumissa. Taistelupeleillä on myös paljon sponsoroituja ammattipelaajia, jotka pelaavat taistelupelejä ja osallistuvat turnauksiin työkseen. Nämä ammattipelaajat edustavat taistelupelien taitotasohuippua.

4 Tutkimuksen tavoite

Tutkimuksen päätavoitteena oli selvittää, mitä eri elementtejä, ominaisuuksia ja mekaniikkoja pelaajat pitävät tärkeinä taistelupeleissä. Tutkimuksen toissijaisena tavoitteena oli tutkimuksen helppo uudelleen suorittaminen myöhemmällä ajankohdalla tai eri kohderyhmällä.

4.1 Tutkimuksen suunnittelu

Valitsin tutkimuksen kohderyhmäksi Discord-viestintäalustalla olevan suomalaisen ”Taistelupelit”-palvelimen käyttäjäkunnan. Tähän kohderyhmään kuuluu pääsääntöisesti ihmisiä, jotka ovat harrastaneet ja pelanneet useita taistelupelejä. Palvelimen ylläpidon säätämien asetusten vuoksi käyttäjien kokonaismäärä oli salattua tietoa. Tutkimusta suunnitellessa otettiin huomioon, että kyselyn kohderyhmään kuuluvista suurin osa käyttää jo jotakin älylaitetta. Tämän tiedon vuoksi todettiin, että tutkimus tulisi toteuttaa sähköisen kyselyn muodossa, jotta sen jakelu kohderyhmälle onnistuisi parhaiten.

Tutkimuksen sähköinen toteutustapa myös helpottaa tuloksien käsittelyä ja tutkimuksen uudelleen suorittamista.

Pyrin rajaamaan tutkimuksen käsittelemät aiheet neljään aihekokonaisuuteen: ”Taistelupelien vaikeus ja oppiminen,” ”Verkkopelaaminen,” ”Hahmot ja pelin audiovisuaalinen toteutus” ja ”Pelin pitkäikäisyys ja kilpapelaminen.” Kyselyn kysymyksien muotoilussa harjoitettiin kokeellisia muotoiluja, joiden tehokkuutta tutkitaan uudelleentoteutettavia kyselyitä varten, mutta muotoilujen tutkinnan pohdintaa ei sisällytetä raportissa.

4.2 Tutkimuksen toteutus

Kyselylomake tehtiin Google Forms -verkkosovellusta käyttäen, sillä se oli entuudestaan. Lopullinen kysymyslomake sisälsi 60 kysymystä, joista 59 oli monivalintakysymyksiä. Liitteessä 1 näkyy kaikki kyselyyn sisällytetyt kysymykset. Kyselyyn vastattiin anonymisti ja kyselyn vastauksia käsiteltiin ja analysoitiin aihekokonaisuuksittain.

Yhteistyössä Taistelupelit-palvelimen ylläpitäjien kanssa, kysely julkaistiin ja linkki kysymyslomakkeeseen jaettiin palvelimella saateviestin kanssa 4.11.2023. Tutkimukseen pystyi osallistumaan kyselylomakkeen täyttämällä 12.11.2023 mennessä, jonka jälkeen kyselylomake suljettiin. Tällöin vastausaikaa oli noin yksi viikko ja yksi päivä. Vastausajan loputtua täytettyjen kysymyslomakkeiden määrä oli yhteensä 162, jota voi pitää hyvänä määränä tutkimuksen kannalta.

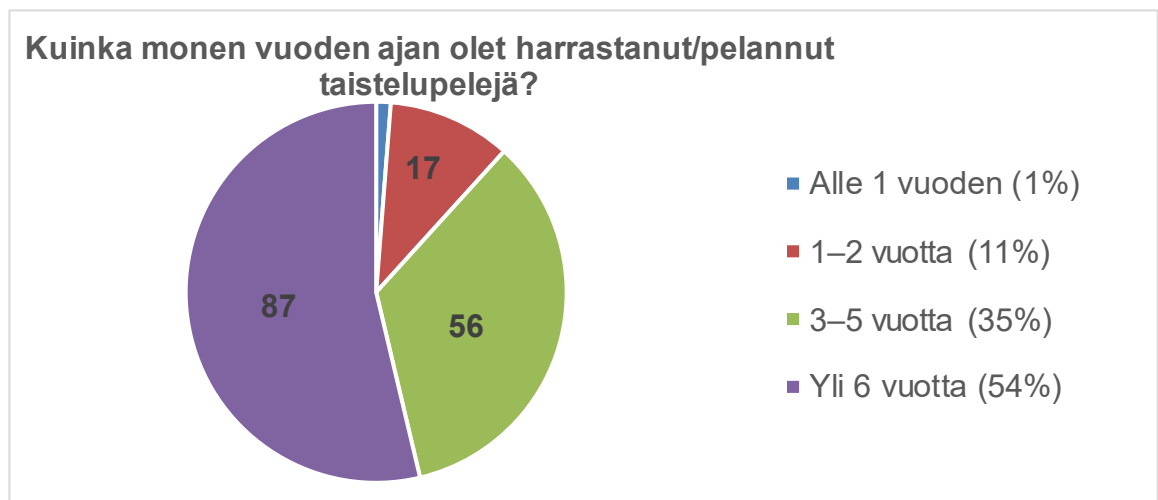
5 Tulokset ja tuloksien pohdinta

Tutkimusta varten toteutetussa kyselyssä ilmeni useita enemmistön mieltymyksiä taistelupelien eri ominaisuuksista ja elementeistä. Tutkimuksen tuloksien pohdinnassa keskitytään pääsääntöisesti vain kysymyksiin, joiden tuloksissa oli selkeitä enemmistön mieltymyksiä havaittavissa.

5.1. Perustiedot

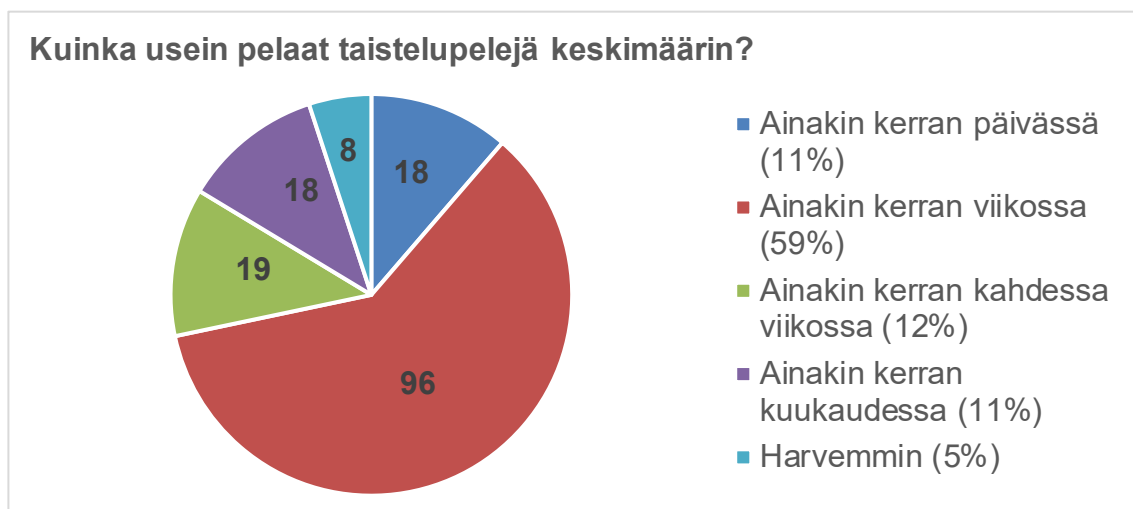
Kuvassa 8 näkyy, kuinka kyselyyn vastanneista 99 (~61 %) kertoi kuuluvansa 21–30-vuotiaiden ikäryhmään. Toiseksi suurin ikäryhmä oli 31–40-vuotiaiden ikäryhmä, johon 48 (~30 %) osallistujaa kertoi kuuluvansa. Vastanneista 14 kuului muihin ikäryhmiin. Kukaan ei vastannut olevansa alle 12-vuotta tai yli 54-vuotta vanha.

Kuva 8. Kuinka kauan on pelattu taistelupelejä?



Kuvassa 9 näkyy, että kyselyyn vastanneista 143 (~88 %) kertoi harrastaneensa yli 2 vuotta taistelupelejä. Tämä tieto tullaan huomioimaan pohdinnan myöhemmissä osioissa, jotta pohdinta ei kärjistyisi liikaa taistelupelejä pitkään harrastaneiden näkökulmaan. Alle yhden vuoden taistelupelejä harrastaneiden vastaajien määrä oli kaksi (1 %). Jotta tutkimuksessa voisi pohtia aloittelijoiden näkökulmaa paremmin, tulisi alle yhden vuoden harrastaneiden vastaajien määrä olla suurempi.

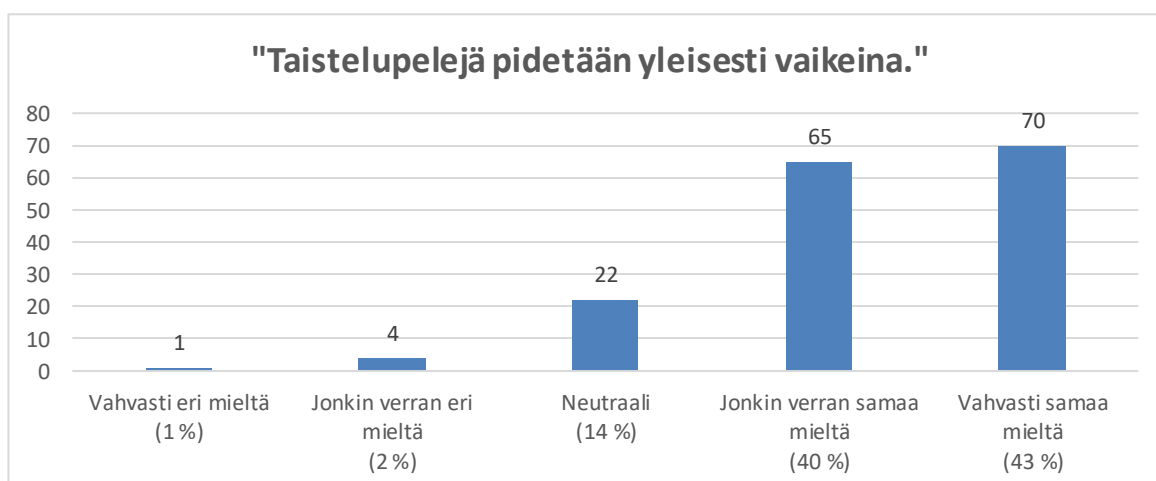
Kuva 9. Kuinka usein pelaat taistelupelejä?



5.2 Taistelupelien vaikeus ja oppiminen

Taistelupeleissä oman hahmon liikkeiden oppimisessa ja joidenkin niiden monimutkaisten komentojen tekemisessä kuluu enemmän aikaa kuin hahmojen liikkeiden opettelu muissa kilpailullisissa peleissä, kuten Dota 2 tai Valorant. Myös osaaminen, mitä vaaditaan, että pystytään pelaamaan taistelupelejä pienimmällä taitotasolla, on suhteellisen korkealla muihin kilpailullisiin videopeleihin nähden. Kuvan 10 diagrammista näkyy, että enemmistö (83 %) vastasi olleensa vähintään jonkin verran samaa mieltä lauseen ”Taistelupelejä pidetään yleisesti vaikeana” kanssa.

Kuva 10. Pidetäänkö taistelupelejä yleisesti vaikeina?



Yhtenä mahdollisena tekijänä vaikeuden tunteen lisäämisessä on paremmaksi tulemisen aikana koetut häviöt. Tiimipohjaisissa e-urheilu-peleissä, kuten League of Legends ja Counter Strike, on yleinen ilmiö, että hävitessä ottelun satunnaisten pelaajien kanssa, joku pelaajista lievittää häviön aiheuttamaa negatiivista tunnetta syyttämällä tiimiläisiään tappion aiheuttamisesta. (Projektio (psykologia), 2023)

Super Smash Bros. -taistelupelisarjan ohjaaja, Masahiro Sakurai kommentoi, että kun hän aloitti ensimmäisen Super Smash Bros. -pelin parissa työskentelyn tuon ajan taistelupelit olivat hyvin teknisiä ja nykyään tuon kaltaiset pelit vaativat paljon aikaa vasta-alkajilta. (McGee, 2013) Super Smash Bros. -pelisarjan pelit omaavat hyvin pienen minimitaitotasovaatimuksen muihin taistelupeleihin nähden. Super Smash Bros. -peleissä hahmoilla on huomattavan monta näyttävää ja voimakasta liikettä, mutta niiden tekemiseen ei vaadita kovinkaan monimutkaisia komentoja pelaajalta. Pelisarjan peleihin on myös lisätty elementtejä, jotka tuovat satunnaisuutta otteluihin. Hävitessä ottelun pelaaja voi heijastaa häviön aiheuttamat negatiiviset tunteet ottelun satunnaisuuteen.

Huolimatta pienestä minimitaitovaatimuksesta Super Smash Bros. -pelisarjan pelit ovat yksiä teknisimpiä ja vaativimpia taistelupelejä korkeammalla kilpailullisella tasolla. Kaikissa Super Smash Bros. -pelisarjan peleissä hahmoilla on keskimääräisesti erittäin nopea ja vapaamuotoinen liikkuvuus muihin taistelupelien hahmoihin nähden. Useammassa taistelupelissä hahmon hypätessä ilmaan, hahmo ei voi muuttaa liikkumisrataansa merkittävästi tai voi käyttää suurinta osaa itsensä puolustamista varten olevista liikkeistä, laittaen hahmon huomattavaan riskitilanteeseen. Super Smash Bros. -peleissä hahmojen ollessa ilmassa ja jopa ollessa osumistilassa, pelaajat voivat liikuttaa hahmoja haluamaansa suuntaan, mutta hiukan rajatumminkin hahmon ollessa maassa.

Super Smash Bros. -pelisarjan peleistä kilpailullisella taitotasolla teknisesti vaativin ja nopein peli on vuonna 2001 julkaistu Super Smash Bros. Melee. Korkealla kilpailullisella taitotasolla tuota peliä pelataan muutetuilla säännöillä, jotka poistavat merkittävimmän osan satunnaisuutta tuovista mekaniikoista, jolloin ottelut poikkeavat hyvin paljon siitä, mitä pelin kehittäjät alun perin suunnittelivat. Epävirallisena reaktiona tuohon kilpapelamiseen pelin kehittäjät sisällyttivät Super Smash Bros. Melee -pelin jatko-osaan

vuonna 2008 julkaistuun Super Smash Bros. Brawl -peliin satunnaisuutta tuovia mekaniikkoja, joita pelaajat eivät voineet poistaa muokkaamalla otteluiden sääntöjä. Näistä merkittävin mekaniikka oli hahmojen satunnainen liukastelu. (Tripping, 2023) Liukastelu mekaniikan vuoksi useat kilpailulliset pelaajat palasivat pelaamaan Super Smash Bros. Melee -peliä.

Uudemmissa taistelupeleissä, kuten Street Fighter 6 (2023) ja Dragon Ball FighterZ, on sisälletty ominaisuuksia ja mekaniikkoja, jotka madaltavat vaadittua oppimismäärää yksinkertaistetuilla ohjausjärjestelmillä ja automaattisilla comboilla. Dragon Ball FighterZ -pelissä jokaisella hahmolla on mekaniikka, jonka avulla osuttaessa perushyökkäysliikkeellä vastustajahahmoon, on mahdollista tehdä kokonaisia comboja tekemällä saman hyökkäysliikkeen komennon useamman kerran peräkkäisessä sarjassa.

Street Fighter 6 -pelissä "Modern"-nimisellä ohjausjärjestelmällä hahmojen erikoisliikkeet ovat suoritettavissa yksinkertaistetulla komennolla samalla tavalla kuin Smash Bros. -pelisarjan peleissä. Yksinkertaistetuilla ohjausjärjestelmillä on usein tarkoituksella suunniteltu olemaan jokin heikkous perinteiseen ohjausjärjestelmään nähden, kuten pienempää vahinkoa tekevät liikkeet tai rajattu määrä liikkeitä. Yksinkertaistetulla ohjausjärjestelmällä voi kuitenkin olla etuja perinteiseen ohjausjärjestelmään verrattuna. Pelaajat voivat esimerkiksi tehdä tärkeitä erikoisliikkeitä nopeammin reagoidessaan vastapelaajan liikkeisiin.

Yleiset turnaussäännöt eivät kuitenkaan kiellä käyttämästä modern-ohjausjärjestelmää. Street Fighter 6 -pelin tuottaja Shuhei Matsumoto (Matsumoto, 2023) kommentoi Evo 2023 Street Fighter 6 -turnauksessa olleiden modern-ohjausjärjestelmää käyttävien ammattipelaajien hyviä tuloksia seuraavasti: "Modern-ohjausjärjestelmä oli suunniteltu olemaan käyttökelpoinen kilpailullisesti, mutta on hyvin yllättävää nähdä modern-pelaaja jo nyt turnauksen kuuden parhaan joukossa. Odotimme, että näkisimme modern-pelaajan turnausfinaaleissa vasta myöhemmin, mutta tämän näkeminen on mahtavaa." Turnauksia seuraavat aloittelijat saattavat tulkita ammattipelaajien yksinkertaistetuilla ohjausjärjestelmillä saamat turnaustulokset positiivisena merkinä siitä, että heille suunnatulla ohjausjärjestelmällä voi päästä kilpailullisesti hyvin pitkälle.

Taulukossa 1 näkee, että huomattava osa (~77 %) kyselyyn vastanneista ei pitänyt yksinkertaistettujen ohjausjärjestelmien sisällyttämistä kovinkaan tärkeänä, mutta tämän tutkimuksen kohderyhmä ei edusta aloittelijoita hyvin.

Taulukko 1. Kuinka tärkeänä pidät yksinkertaistettuja ohjausjärjestelmiä?

	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämättömän tärkeä	Vastaukset
31	Yksinkertaistettu ohjausjärjestelmä (Modern controls, simple inputs)	88 (54 %)	37 (23 %)	31 (19 %)	3 (2 %)	3 (2 %)	162

Taulukon 2 kysymyksen 39 tuloksista näkee, että enemmistö (~72 %) suosii perinteistä ohjausjärjestelmää. Saman taulukon kysymykseen 40 vastanneiden enemmistö (~63 %) toivoisi, että yksinkertaistetulla ohjausjärjestelmällä on selkeä heikkous perinteiseen nähden. Perinteisen järjestelmän ollessa huomattavasti teknisempi ja enemmän keskittymistä vaativampi, pelin tulisi myös palkita ohjausjärjestelmän opettelijaa.

Taulukko 2. Suositko perinteisempää ohjausjärjestelmää ja tulisiko yksinkertaistetuilla ohjausjärjestelmillä olla selkeä heikkous?

	Kysymys	Vahvasti eri mieltä	Jonkin verran eri mieltä	Neutraali	Jonkin verran samaa mieltä	Vahvasti samaa mieltä	Vastaukset
39	Käytän mieluummin perinteistä ohjausjärjestelmää, vaikka yksinkertaistetumpi järjestelmä olisi saatavilla.	2 (1 %)	4 (2 %)	16 (10 %)	24 (15 %)	116 (72 %)	162
40	Haluan, että yksinkertaistetulla ohjausjärjestelmällä on selkeä heikkous perinteiseen verrattuna.	18 (11 %)	15 (9 %)	27 (17 %)	54 (33 %)	48 (30 %)	162

Kuten muissakin videopeleissä, taistelupeleihin on suunniteltu ja kehitetty eri oppimisvälineitä auttamaan pelaajia oppimaan pelaamaan kutakin peliä. Tällaisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi harjoittelutila ja skenaario, jossa pelaajaa ohjeistetaan, kuinka peliä pelataan. Kyseisiä skenaarioita kutsutaan ”tutoriaaleiksi. Taulukossa 3 näkee, että selkeä enemmistö tutkimukseen osallistujista vastasi pitävänsä eri kysymyksissä olevia pelinsisäisiä oppimisvälineitä tärkeinä taistelupelille.

Taulukko 3. Pelin sisäisiin oppimisvälineisiin liittyvät kysymykset.

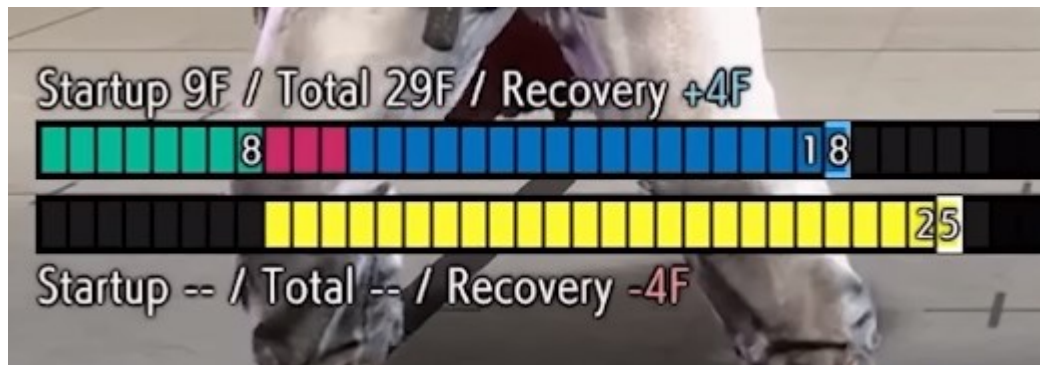
	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämättömän tärkeä	Vastaukset
14	Harjoittelutila (dummy recording, save state, jne.)	0 (0 %)	1 (1 %)	4 (2 %)	13 (8 %)	144 (89 %)	162
15	Esimerkki-combot harjoittelutilassa	14 (9 %)	24 (15 %)	40 (25 %)	45 (28 %)	39 (24 %)	162
16	Tutoriaali (Perus, syventyvät ja mekaniikkoihin syventyvät)	10 (6 %)	20 (12 %)	32 (20 %)	52 (32 %)	48 (30 %)	162
18	Näkyville saatavat frame datat ja muut järjestelmäinfot	1 (1 %)	6 (4 %)	19 (12 %)	35 (22 %)	101 (62 %)	162
19	Matsitallenteet (replay takeover, kameratila, jne.)	3 (2 %)	18 (11 %)	22 (14 %)	53 (33 %)	66 (41 %)	162

Useasta taistelupelistä löytyy harjoittelutila, ottelutallenteet ja tutoriaali, mutta useassa tapauksessa ne täyttävät vain minimivaatimukset ilman hyödyllisiä lisäominaisuuksia. Taistelupelien kehittäjät ovat kuitenkin kuunnelleet pelaajia ja lisänneet uusiin sekä vanhoihin peleihinsä oppimista tukevia ominaisuuksia. Ominaisuuksien ja mekaniikkojen lisääminen jälkikäteen kuitenkin vaatii kehittäjiltä resursseja.

Frame dataksi kutsutaan informaatiota hahmojen liikkeiden olennaisista ominaisuuksista, kuten kuinka nopeasti liikkeellä voi osua. Taistelupeleissä usein mitataan kulunutta aikaa pelin tuottamien kuvien määrissä. Melkein kaikki taistelupelit ovat suunniteltu ja rajattu tuottamaan 60 kuvaa sekunnissa eli pelien vakiokuvataajuus on 60. Samalla hetkellä, kun yhtä kuvaa luodaan, peli vastaanottaa pelaajien antamat komennot ja aloittaa suorittamaan liikkeitä pelaajien komentojen perusteella. Monet taistelupelit käyttävät noita kuvien luontihetkiä kellona ajastamaan eri asioista pelien sisällä. Useissa peleissä, jos kuvataajuus nousee tai laskee suunnitellusta määrästä, myös pelin nopeus muuttuu kuvataajuuden muutoksen mukaan nopeammaksi tai hitaammaksi. (Masahiro Sakurai on Creating Games, 2022) Vakiokuvataajuuksien myötä liikkeiden nopeutta on helppo kuvailla käyttäen kuvien määrissä. Esimerkiksi jollakin hyökkäysliikkeellä voi mennä 5 kuvaa ennen kuin se voi osua. (Masahiro Sakurai on Creating Games, 2023)

Street Fighter 6 -pelissä on pelinsisäinen frame data -ominaisuus. Raportin kuvassa 11 näkyy palkki, joka näyttää hahmon tekemän liikkeen tietoja. 1F tarkoittaa yhtä tuotettua kuvaa. Kuvan tekstillä "Startup 9F" tarkoitetaan, että liikkeellä menee 9 kuvaa ennen kuin liike pystyy osumaan ja tekemään vahinkoa. "Total 29F" kertoo liikkeen kokonaisuudessa vievän 29 kuvaa ennen kuin hahmo pystyy tekemään muita liikkeitä. "Recovery +4F" tarkoittaa, että liikkeen tehnyt hahmo pystyy tekemään liikkeitä 4 kuvaa aikaisemmin kuin vastustajahahmo. Vasemmalta oikealle katsottuna ylemmässä palkissa ensimmäisenä olevat sinivihreät pykälät kertovat saman tiedon kuin "Startup 9F," mutta hahmottamista helpottavammassa muodossa. Seuraavat punertavat pykälät kertovat, kuinka monen kuvan aikana liike voi osua ja tehdä vahinkoa. Viimeiset siniset pykälät kertovat, kuinka monta hetkeä hahmolla menee liikkeestä palautumisessa. Alemmasta palkista näkee toisen hahmon frame datan. Keltaiset palkit kertovat, kuinka monta hetkeä kuluu, että hahmo palautuu osuma- tai torjumistilasta. Näillä tiedoilla pelaajat voivat saada selville muun muassa, mitkä eri combot ovat mahdollisia ja voiko vastustaja rangaista joitakin liikkeitä, joilla menee liian pitkä aika palautumisessa.

Kuva 11. Street Fighter 6 -pelin harjoittelutilan frame data -palkki (Capcom, 2023).



Vaikka frame dataa pidetään erittäin tärkeänä oppimisvälineenä, suurimmassa osassa taistelupelejä ei näe informaatiota liikkeiden ominaisuuksista muuta kuin hyvin suppeasti. Pelaajat usein joutuvat turvautumaan tutkimaan liikkeiden ominaisuuksia itse tai katsomaan, onko olemassa kolmannen osapuolen muistiinpanoja liikkeiden tiedoista. Dustloop.com-verkkosivustolle (Dustloop Wiki, 2023) on kerätty usean taistelupelin frame data, jota pelien kehittäjät eivät ole sisällyttäneet peleihinsä. Bandai Namco Studios lisäsi frame data -ominaisuuden kolmen euron hintaisena lisäsisältönä Tekken 7 (2015) -peliin yli kolmen vuoden jälkeen pelin alkuperäisestä julkaisusta. Veloituksen pienestä summasta huolimatta, pelin pelaajat pitivät veloituksen pyytämistä kohtuuttomana. Lisäsisältö on arvosteltu erittäin alhaisesti Steam-pelikaupassa. (Valve, 2019b)

Pelin vaikeus ja minimitalitaso on tärkeä pitää pelin suunnittelussa mielessä. Liian vaikeat pelit eivät vedä aloittelijoita puoleensa, mutta liian yksinkertaiset pelit eivät kiinnosta pitkäaikaisempia kilpailullisia pelaajia. Oppimista tukevien ominaisuuksien ollessa merkittäviä pitkäaikaisille taistelupelaajille ja oletettavasti myös vasta-alkaneille taistelupelaajille, niihin tulisi panostaa huomattavan paljon taistelupelien kehityksessä. Hyvä oppimisvälineet auttavat vasta-alkajia pääsemään minimitalitasolle miellyttävämmiin. Kun vasta-alkajat oppivat pelin kunnolla ja nauttivat oppimisprosessista, on todennäköisempää, että he aloittavat pelin pelaamisen kilpailullisesti.

5.3 Verkkopelaaminen

Taistelupeleillä on hyvin pitkä historia ilman verkkopelaamista, mutta nykypäivänä verkkopelaamisen suosion nousun myötä myös taistelupelien pelaajat vaativat hyviä verkkopelaamismahdollisuuksia taistelupeleiltä. Taulukosta 4 näkee, kuinka lähestulkoon jokainen (~99 %) vastasi hyvin toimivan verkkopelaamisen olevan erittäin tai välttämättömän tärkeä ominaisuus taistelupeleille. Huolimatta suuresta vaatimuksesta verkkopelaamiselle, usealla taistelupelillä on ollut ongelmia pelaajille kelpaavien verkkopelaamistoteutuksien toteuttamisen kanssa.

Taulukko 4. Verkkopelaamisen tärkeys.

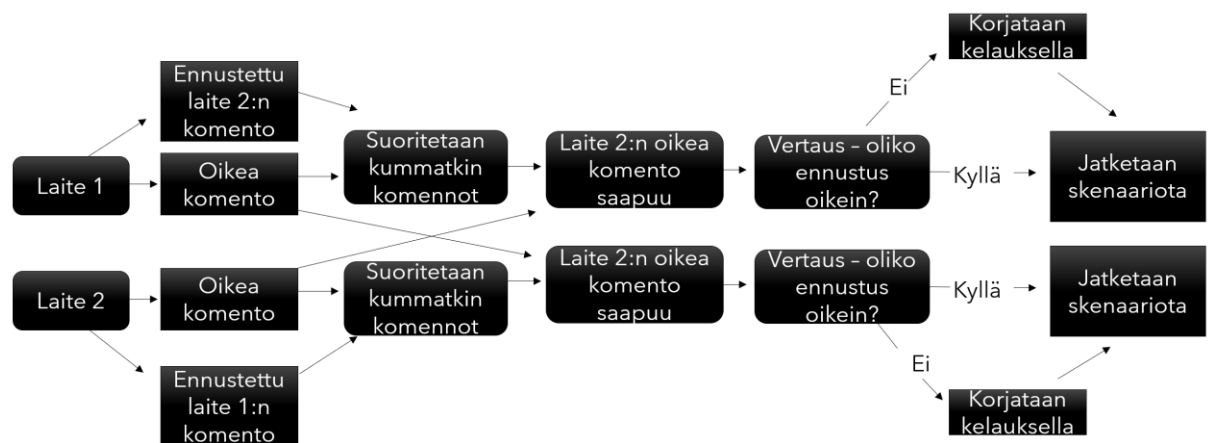
	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämättömän tärkeä	Vastaukset
6	Hyvin toimiva verkkopelaaminen	0 (0 %)	0 (0 %)	3 (2 %)	18 (11 %)	141 (88 %)	162

Taistelupelien kehittäjät ovat pysyneet suhteellisen alkeellisissa verkkopelaamistoteutuksissa pitkään. Tuo pysyttäytyminen voi hyvinkin johtua taistelupelien pitkästä historiasta ilman verkkopelaamista. Street Fighter V (2015), Tekken 7 ja Super Smash Bros. Ultimate -taistelupelien verkkopelaaminen oli julkaisussa hyvin epävakaaasti toimivaa ja puutteellisesti kehitettyä. Jokaiseen edellä mainituista peleistä on tehty julkaisun jälkeen verkkopelaamista parantavia päivityksiä, jotka paransivat verkkopelaamista huomattavasti. Näiden pelien kehittäjät eivät ole julkaisseet virallista tietoa siitä, kuinka paljon nämä muutokset kustansivat, mutta voidaan olettaa, että muutokset veivät huomattavan paljon aikaa.

Yksi nykyään yleisimmistä hyvistä verkkopelaamisen toteutustavoista hyödyntää tekoälyennustusta ja peliskenaarion taaksepäin palauttamista. Tuota toteutustapaa kutsutaan rollback-järjestelmäksi. (Code Mystics, 2019) Rollback-järjestelmässä palvelin tai vertaisverkkopäätelaite (laite 1) ennustaa toisen laitteen (laite 2) lähettämän komennon hyödyttäen laitteelta (laite 2) aikaisemmin vastaanotettuja komentoja. Kun

itse oikeasti tehty komento saapuu toiselta laitteelta (laite 2), palvelin (laite 1) vertaa ennustettua komentoa ja oikeata komentoa keskenään. Jos ennustettu komento eroaa oikeasta komennosta, palvelin (laite 1) kelaat skenaarion aikaisempaan kohtaan, jossa väärä ennuste tehtiin ja suorittaa oikean komennon ja kelaat skenaario nykyä korjatulla komennolla. Jos eroa ei ollut komennossa, niin peli jatkuu normaalisti ilman korjausta. Kuvassa 12 havainnollistetaan, kuinka rollback-järjestelmä toimii vertaisverkossa.

Kuva 12. Rollback-järjestelmän toimintakaavio vertaisverkossa mukaillen Wikipediasta löytyvää esimerkkiä (Netcode, 2023).



Taistelupelien pelaajat ovat todenneet rollback-järjestelmän toimivaksi ja antaneet positiivista palautetta sen sisällyttämisestä peleissä. Nykypäivän taistelupelien markkinoinnissa tehdään hyvin selväksi, jos pelissä on käytössä rollback-järjestelmä. (Arcsystemworks, 2023; SNK OFFICIAL, 2021)

Hyvästä verkkopelaamisen toteutustavasta huolimatta ei ole aina mahdollista saada hyvin toimivaa verkkoyhteyttä kaikkien pelaajien kanssa. Taulukossa 5 näkyy, että selkeä enemmistö (~87 %) vastasi välttävänsä pelaajia, joihin ei saa hyvää verkkoyhteyttä pelien aikana.

Taulukko 5. Välttökö pelaajia, joihin on huono yhteys?

	Kysymys	Vah- vasti eri mieltä	Jonkin verran eri mieltä	Neut- raali	Jonkin verran samaa mieltä	Vah- vasti samaa mieltä	Vas- tauk- set
49	Vältän pelaamasta pelaajia vastaan, joihin on huono tai epävakaa verkkoyhteys.	2 (1 %)	2 (1 %)	16 (10 %)	36 (22 %)	106 (65 %)	162

Verkkoyhteyden epävakaus aiheuttaa monenlaisia ongelmia otteluiden aikana ja nämä ongelmat ovat haitallisia otteluiden nautittavuudelle riippuen verkkopelaamisen toteutuksesta. Kuitenkaan mikään toteutustapa ei voi täysin mitätöidä huonon tai epävakaa verkkoyhteyden aiheuttamia ongelmia. Näitä ongelmia ovat esimerkiksi pelin pysähtyminen yhteyden tasaamista varten, ottelun aikaiset hidastukset ja ottelun keskeytyminen yhteyden katketessa.

Taistelupeleihin on tärkeä sisällyttää ominaisuuksia, joiden avulla pelaajat voivat itse välttää huonoja yhteyksiä. Joitakin pelaajia ei haittaa huonon verkkoyhteyden aiheuttamat ongelmat yhtä paljon kuin muita. Siksi on myös tärkeää, että pelaajat pääsääntöisesti itse tekevät tuo välttämisen. Pelaajilla tulisi olla mahdollisuudet tarkastella yhteyden laatu mahdollisiin vastapelaajiin ennen kuin ottelua edes aloitetaan. Peleissä tulisi myös olla mahdollista asettamaan kielto kaikkien yhteyksien muodostamiselle joihinkin pelaajiin. Kielto ei välttämättä tarvitse olla pysyvä, jos kiellon aiheuttama syy on korjattavissa, esimerkiksi verkkoyhteyden laadun parantamisella.

Verkkopelaamisen ollessa erittäin tärkeä osa nykypäivän taistelupelejä, on kehittäessä taistelupelejä hyvin tärkeää huomioida verkkopelaaminen erittäin varhaisessa vaiheessa kehittämistä. Muutoksien tekeminen jälkikäteen voi vaatia hyvin paljon resursseja. Taistelupeleihin myös kannattaa kehittää useita eri ominaisuuksia, joilla pelaajat pääsevät itse parantamaan verkkopelaamiskokemustaan.

5.4 Hahmot ja pelin audiovisuaalinen toteutus

Kysymyslomakkeessa oli useita kysymyksiä liittyen pelattaviin hahmoihin ja pelin audiovisuaaliseen toteutukseen. Vaikka kysymyksissä olevat pelielementit ja ominaisuudet eivät suoraan liity toisiinsa, käsittelen niiden pohdintaa tässä osiossa, sillä ne ovat osana pelien audiovisuaalista kokonaisuutta. Yhtenäinen ja selkeä tyylistyys auttaa kaikenlaisia videopelejä erottumaan massasta. Tyylistyksen luominen taistelupelille on tärkeää, sillä se asettaa pelin maailmalle ”sääntöjä,” jotka auttavat ilmaisemaan eri asioita tehokkaammin, esimerkiksi kuinka lujaa jokin liike satuttaa hahmoja. Taulukossa 6 näkyy, että merkittävä enemmistö (~71 %) vastanneista piti vähintään erittäin tärkeänä, että taistelupeleillä on selkeä ja uniikki tyylistyys audiovisuaalisessa toteutuksessa.

Taulukko 6. Mieltymykset pelien audiovisuaaliseen toteutukseen liittyen.

	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämättömän tärkeä	Vastaukset
22	Pelillä on selkeä ja uniikki tyylistyys audiovisuaalisessa toteutuksessa	6 (4 %)	11 (7 %)	31 (19 %)	58 (36 %)	56 (35 %)	162

Kuvassa 13 on esimerkki kahden eri pelin tyylistyksen tavasta ilmaista vahinkoa. Vasemmalla puolella kuvaa Darkstalkers-pelisarjan hahmo on ottanut niin merkittävää vahinkoa, että hahmon keskiosa kehosta on vääntynyt erittäin terävään kulmaan liikkeen voimasta. Hahmon kädet, jalat, kieli ja silmät tekevät kaikkensa pysyäksään hahmon kehon liikkeen mukana. Oikealla puolella on esimerkki, kuinka Tekken 7 -pelissä kuvataan liikkeen vahinkoa ilmaisevilla kipinäillä, dynaamisella kamerakulmalla, hahmon ulkoreunojen punaiseksi muuttumisella, hahmon luontaisesta asennosta poistumisella. Jos Tekken 7 -pelihahmon keho vääntyisi liikkeen iskusta samanlaiseen tilaan kuin

Darkstalkers-pelihahmon, voi olettaa, ettei Tekken 7 -hahmo selviä iskusta hengissä eikä pysty jatkamaan taistelua.

Kuva 13. Kuva Darkstalkers-pelisarjan hahmosta osumatilassa ja Tekken 7-pelistä (Capcom, 1997; BANDAI NAMCO Studios, 2015).



Arc System Works -peliyhtiön Guilty Gear -sarjan peleissä on vahva tyyliisuuntaus audiovisuaalisessa toteutuksessa, jonka ansiosta liikkeiden voimakkuudet välittyvät hyvin pelaajille. Sarjan peleissä, ensimmäistä lukuun ottamatta, on olemassa hyvin ristiriitainen hyökkäysliike, jota kutsutaan dust- tai 5d-hyökkäykseksi. Hyökkäyksen ominaispiirre alkuperäisessä Guilty Gear (1998) -pelissä oli onnistuneesti osuessaan lennättää vastustajahahmo korkealle ilmaan, jonka jälkeen hahmoon sai tehtyä suurta vahinkoa tekevän combon. Riippuen hahmosta tuo hyökkäys saattoi olla keski-, ala- tai ylähyökkäys.

Guilty Gear -pelin jatko-osissa jokaisen hahmon 5d-hyökkäyksestä on tehty ylähyökkäys, mutta suurimmalla osalla pelin hahmoista tuo hyökkäys ei näytä ollenkaan ylähyökkäykseltä. Tuon takia 5d-hyökkäykset ovat olleet kamalia vasta-alkajille, sillä he eivät todennäköisesti pysty torjumaan noita hyökkäyksiä ainakaan tarkoituksen mukaisesti. Myöhemmissä peleissä Arc System Works lisäsi 5d-hyökkäykseen liikkeen tekijän ympäröivän oranssin graafisen efektin, joka selkeyttää jonkin verran viestintää pelaajalle ja auttaa tätä reagoimaan hyökkäykseen paremmin. Kuvassa 14 näkyy esimerkit Guilty Gear XX Λ Core Plus R (2012) ja Guilty Gear -Strive- -pelien 5d-hyökkäyksistä.

Kuva 14. 5d-hyökkäykset (Arc System Works, 2012, 2021).



Taistelupelien yhtenä isona vetonaulana toimii laaja valikoima uniikkeja pelattavia hahmoja. Monen pelattavan hahmon sisällyttäminen taistelupeliin vaatii todella paljon suunnittelua ja työtä. Taulukossa 7 näkyy, että noin 60 % osallistujista pitää vähintään erittäin tärkeänä, että pelissä on laaja valikoima pelattavia hahmoja ja noin 68 % vastasi, hahmoilla tulisi olla oma identiteetti ja taustatarina. Taistelupeleillä on usealla pelattavalla hahmolla vahva oma identiteetti, joka erottaa hahmon muista pelin hahmoista ja jopa muiden pelien hahmoista. Hahmosuunnittelu ja hahmojen tarinoiden kirjoittaminen on kuitenkin liian iso aihealue käsiteltäväksi riittävällä selkeydellä, joten kysymyksen 24. tuloksia ei pohdita tässä tutkimuksessa.

Taulukko 7. Kuinka tärkeää on, että pelissä on laaja valikoima pelattavia hahmoja.

	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämätömän tärkeä	Vastaukset
23	Pelissä on laaja valikoima pelattavia hahmoja	3 (2 %)	16 (10 %)	46 (29 %)	59 (37 %)	36 (23 %)	160
24	Pelattavilla hahmoilla oma identiteetti ja taustatarina	3 (2 %)	14 (9 %)	35 (22 %)	43 (27 %)	66 (41 %)	161

Hahmojen tulisi tarjota erilaisia pelityylejä, liikkeitä tai muita uniikkeja ominaisuuksia muihin hahmoihin nähden. Hahmojen tulisi myös olla suhteellisesti yhtä voimakkaita kilpailullisesti, jotta kilpapelaaaminen ei painottuisi selkeästi vahvimpien hahmojen ympärille. Vanhemmissa taistelupeleissä oli käytäntönä kierrättää hyvin paljon eri ääniä, hahmojen liikkeitä ja niiden animaatioita. Joillakin liikkeillä saattoi olla täysin identtinen animaatio ja ääni, mutta liikkeiden ominaisuudet olivat kuitenkin täysin erilaiset. Hahmoja ja niiden animaatioita ja ääniä kierrätettiin usein pelien jatko-osiinkin. Nykyäänkin kierrättäminen on yhä mahdollista, mutta peleiltä odotetaan tyylikkäämpiä grafiikkoja kuin ennen.

Capcom vs. SNK 2 (2001) -pelin kotikonsoliversiossa on 48 pelattavaa hahmoa eri Capcom- ja SNK-peliyhtiöiden peleistä. Suurimman osan hahmojen 2D-grafiikoista on uudelleen kierrätetty muista peleistä sen sijaan, että olisi tehty uudet. Tuon seikan vuoksi pelin hahmojen 2D-grafiikkojen välillä on huomattavia eroja visuaalisessa tyyliuuntauksessa. Kuvassa 15 on havainnollistettu pelin hahmojen välistä eroavaisuutta tyyliuuntauksia. Super Smash Bros. Ultimate -pelissä kaiken kaikkiaan 89 pelattavaa hahmoa, jotka ovat alun perin hahmoja muista peleistä. Isosta hahmomäärästä huolimatta kaikkien pelin hahmojen alkuperäinen graafinen ulkonäkö ja tyyli on uudelleen muokattu ja sovitettu sopimaan peliin. Hahmojen sovittaminen tuohon yhtenäiseen tyyliin vaatii kehittäjiltä resursseja.

Kuva 15. Kuva Capcom vs. SNK 2 -pelistä (Capcom, 2001).



Kierrättämisen lisäksi toisena ongelmana tyyliuuntauksessa pysymiselle on vaihteleva työlaatu. Työn laadun vaihtelevuudelle yleisimmät syyt ovat ajan ja työvoiman puute. Street Fighter V -peliä Capcom palkkasi 3D-malleja ja muuta grafiikkaa valmistajan Volta-yhtiön. (Volta, n.d.) Volta teki peliä varten useita hahmomalleja, jotka kaikki noudattivat pelin tyyliuuntausta, mutta jokin syyn vuoksi moni hahmojen malleista ei näytä siltä, että kuuluisivat samaan peliin muiden hahmomallien kanssa. Kuvassa 16 on esimerkki hahmomallien välisistä laatueroista. Hahmomallien erot todennäköisesti vaikuttivat myös hahmojen liikkeiden animoimiseen. Varmaa tietoa ei löydetty, että tehtiinkö kaikki animaatiot itse Capcomin toimesta, mutta niidenkin laadussa oli vaihtelevuutta todennäköisesti johtuen hahmomallien laadun vaihtelevuudesta. Hahmomallien muokkaaminen jälkeinpäin ja huonoimmassa tapauksessa uudelleen tekeminen vaati resursseja, joten turhaa korjaustyötä tai huonoja lopputuloksia syntyy, jos tyyliuuntauksesta poiketaan laadullisesti. Suurimman osan hahmojen malleista jäi olemaan kehoja pelin elinkaaren loppuun asti, mutta tuota kehnoutta koitettiin paikata hahmojen ulkonäönmuokkaamismahdollisuuksilla.

Kuva 16. Street Fighter V: Champion Edition -pelin hahmomallien laatu on vaihtelevaa (Capcom, 2020).



Melkein jokaisessa taistelupelissä pelaajien on mahdollista muokata hahmojen ulkonäköä kosmeettisesti mielensä mukaan. Taulukossa 8 näkyy, että noin puolet (~47 %) vastanneista ei pitänyt hahmojen muokkaamista kosmeettisesti huomattavan tärkeänä. Tähän tulokseen voi vaikuttaa, että suurin osa vastaajista oli pitkäaikaisia pelaajia. Liian

isot muokkaamismahdollisuudet voivat haitata pelin kilpailullista pelaamista.

Taistelupeleissä on hyödyllistä tunnistaa vastapelaajan hahmon liikkeitä ja reagoida niihin mahdollisimman nopeasti ja tehokkaasti. Jos vastapelaajan hahmon ulkonäkö eroaa paljon siitä, miltä hahmo normaalisti näyttää ilman muokkausta, pelaajan on vaikeampi tunnistaa hahmojen liikkeitä.

Taulukko 8. Mielitymykset hahmojen kosmeettisesta muokkaamisesta.

	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämätömän tärkeä	Vastaukset
26	Hahmon muokkaaminen kosmeettisesti	35 (22 %)	41 (25 %)	45 (28 %)	28 (17 %)	13 (8 %)	162

Yksi yleisimmistä muokkaamisen muodoista on vaihtoehtoiset väripaletit hahmoille. Tällä muokkaamistavalla ei ole isoa vaikutusta siihen miltä hahmojen liikkeet näyttävät.

Joillakin väripaleteilla on kuitenkin ongelmia, jos hahmon väripaletti sulauttaa hahmon kenttään. Taulukossa 9 on yhden Under Night In Birth -pelihahmon käytettävissä olevat väripalettivaihtoehdot.

Taulukko 9. Esimerkki väripalettivaihtoehdoista (Mizuumi Wiki, 2023).



Jotkin pelit tarjoavat mahdollisuuksia muokata hahmon ulkonäköä muillakin tavoilla kuin väripalettia vaihtamalla. Soulcalibur- ja Tekken -pelisarjojen viimeisimmät pelit sisällyttävät erittäin monipuoliset hahmon muokkaamismahdollisuudet. Tekken 7 -peli on hyvin tunnettu taistelupelaajien keskuudessa hyvistä hahmon muokkaamismahdollisuuksistaan. Hahmoille saa uusia asusteita pääsääntöisesti pelaamalla peliä ja joidenkin asusteiden käyttäminen vaatii lisäsisällön ostamisen oikealla rahalla. Kuvassa 17 on esimerkki Tekken 7 -pelin hahmomuokkaamismahdollisuuksista.

Kuva 17. Tekken 7 -pelin hahmomuokausvalikko (BANDAI NAMCO Studios, 2015).



Soulcalibur VI peli on vielä tunnetumpi hahmon muokkausmahdollisuuksistaan. Pelissä voi hyvin vapaasti yhdistellä eri asusteita, vaihtaa hahmojen käyttämiä aseita ja tehdä kokonaan oman hahmon, jonka ruumiinrakennetta on mahdollista säätää. Omalla hahmolla on myös mahdollista käyttää verkkopelaamisessakin. Ongelmaksi muodostuu kuitenkin, ettei pelissä ole rajattu mitenkään, kuinka merkittävästi muokattuja hahmoja saa käyttää pelatessa kilpailullisia verkkopelimuotoja. Jotkin pelaajat tekivät ja käyttivät itse tehtyjä hahmojaan, jotka olivat mahdollisimman epäselkeitä visuaalisesti. Noiden hahmojen käyttämiä liikkeitä oli lähes mahdotonta tunnistaa toisistaan ja niihin reagoiminen oli yhtä mahdotonta. Suurimmassa osassa pelistä järjestetyissä turnauksissa oli kuitenkin rajattu hahmon muokkaamista. Kuvassa 18 näkyy liian laajan hahmomuokkaamismahdollisuuden tuottama kuutiohahmo.

Kuva 18. Kuvankaappaus Soulcalibur VI pelistä (Bandai Namco Studios, 2018).



Uskon, että jos tutkimuksessa olisi ollut enemmän aloittelijan tasoa edustavia pelaajia, hahmon muokkaamista olisi pidetty tärkeämpänä. Suunnitellessa hahmojen muokkaamismahdollisuuksia taistelupeliä varten, on tärkeää huomioida, tulisiko muokkaamista rajata ja missä pelimuodoissa muokatut hahmot saattavat aiheuttaa ongelmia.

Taistelupelien historiassa on sävelletty hyvin monta ikonista biisiä, kuten Guilen teemabiisi ja Mortal Kombatin Techno Syndrome. Taulukossa 10 näkyy, että vastanneiden enemmistölle (noin 61 %) on vähintään erittäin tärkeää, että taistelupelillä on omat hyvät musiikit.

Taulukko 10. Kuinka tärkeätä on, että taistelupelillä on omat hyvät musiikit?

	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämätömän tärkeä	Vastaukset
27	Pelillä on omat hyvät musiikit	3 (2 %)	18 (11 %)	41 (25 %)	49 (30 %)	51 (31 %)	162

Guilty Gear pelisarjan monitaitoinen luoja, Daisuke Ishiwatari on jo pitkään säveltänyt musiikit Guilty Gear ja BlazBlue -taistelupelisarjojen peleihin. (Ishiwatari, n.d.) Kummatkin pelisarjat ovat taistelupelaajien keskuudessa ylistettyjä niiden rock- ja

metallimusiikeistaan. Myös pienempiä taistelupelejä varten on palkattu taidokkaita musiikin säveltäjiä, esimerkiksi Skullgirls (2012) -pelin musiikkejä varten palkattiin Castlevania-pelisarjaan musiikkejä säveltänyt Michiru Yamane. (Yamane, n.d.) Super Smash Bros. Ultimate -peliä varten on palkattu kymmeniä muiden videopelien parissa työskennelleitä musiikkisäveltäjiä tekemään sovituksia ja uusia biisejä peliin. Pelissä on kaiken kaikkiaan yli 1000 biisiä, joihin kuuluu hyvin monta muiden pelien musiikkien pohjalta tehtyjä sovituksia. (Nintendo, 2018)

Kyselyn tuloksista ja pohdinnasta voisi todeta, että taistelupelejä kehittäessä tulee panostaa huomattavasti pelin audiovisuaaliseen toteutukseen ja hahmojen suunnitteluun. Ilman yhdenmukaista audiovisuaalista toteutusta pelimaailman säännöt voivat välittyä heikommin pelaajalle ja hahmot voivat näyttää siltä, ettei kuuluisivat peliin. Taistelupelien audiovisuaalista toteutusta voi pitää niiden yhtenä isoimmista vieteistä. Jos ne eivät ole tarpeeksi miellyttäviä, pelit eivät vedä pelaajia puoleensa, jolloin pelaajakanta kärsii. Tuloksien pohjalta ei voi sanoa, että hahmomuokkausmahdollisuuksien sisältäminen olisi tärkeätä. Tähän todennäköisesti vaikutti se, että suurin osa tutkimukseen osallistuneista on pitkäaikaisia pelaajia. Hahmomuokkaamista tulee kuitenkin rajata jollakin tavalla, sillä muuten se haittaa kilpailullisuutta. Jos pelille suunniteltu budjetti vain sallii, on myös suositeltavaa palkata alan osaaja säveltämään pelille musiikit.

5.5 Pelin pitkäikäisyys ja kilpapelaminen

Kyselylomakkeessa ei ollut montaa kysymystä, jotka suoraan koskisivat taistelupelien pitkäikäisyyttä tai kilpapelamista, sillä kumpakaan niistä ei voi varsinaisesti sisällyttää peliin julkaisussa eri ominaisuuksilla tai elementeillä. Ennen kuin peliä voi pelata kunnolla kilpailullisesti, pelillä pitää olla jonkin verran pelaajia. Kilpailullinen toiminta peleille yleensä muodostuu vasta pelin julkaisun jälkeen. Pelejä ei voi myöskään luokitella pitkäikäiseksi, jos niillä ei ole aktiivisia pelaajia ja ilman aktiivisia pelaajia on vaikeaa järjestää kiinnostavaa ja menestyvää kilpailullista toimintaa. Peleihin voi sisällyttää elementtejä ja ominaisuuksia, jotka sen sijaan tukevat pelin pitkäikäisyyttä ja auttavat kilpailullisen ympäristön muodostumista. Mutta jos julkaistu peli ei kiinnosta pelaajia,

pelille ei synny aktiivista tai innokasta pelaajakantaa, jolloin noiden elementtien kehittämisestä ja sisällyttämisestä ei ole hyötyä. Evo-tapahtuman yksi perustajista, Seth Killian kertoo puheohjelmassaan GDC (Game Developers Conference) tapahtumassa, kuinka Evo ei olisi onnistunut kasvamaan ilman innokkaita ja taistelupeleille omistautuneita pelaajia. (Killian, 2016)

Uusille taistelupeleille ja muille kilpailullisille peleille on tärkeätä, että ne saavat tarpeeksi huomiota pelin julkaisussa tai jopa ennen julkaisua. Jos huomiota ei ole tarpeeksi, peli saa vähemmän pelaajia ja kilpailullista toimintaa on vaikeampi järjestää.

Suuremmat peliyhtiöt ja julkaisijat pystyvät toteuttamaan huomion keräämistä uusille peleilleen usealla tavalla. Ennen Street Fighter 6 -pelin julkaisua, peliyhtiö Capcom teki ilmoituksen, että peliä varten järjestetään usean karsintaturnauksen sarja.

Karsintaturnauksista läpi päässeet saavat mahdollisuuden osallistua turnaussarjan finaaleihin, jonka koko palkintopottina on kaksi miljoonaa dollaria. (Capcom, 2023b)

Muitakin pelejä varten, kuten Guilty Gear -Strive-, on järjestetty vastaavanlaisia karsintaturnaussarjoja. (Arc System Works, 2023)

Toinen huomiota herättävä toimi peliyhtiöltä on järjestää yhden tai useamman ottelun mittaisia näytöksiä, jossa ammattitason taistelupelaajat pelaavat peliä, jota ei ole vielä julkaistu. Pelaajat usein palkataan opettelemaan pelit hyvissä ajoin ennen otteluita, jotta otteluiden viihdearvo katsojille olisi mahdollisimman suuri. (Arcsystemworks, 2020) Nämä ottelut usein nauhoitetaan ja niitä saatetaan myös käyttää peliä varten tehdyissä mainospätkissä. Usein taistelupelien kehittäjät ovat entisiä ammattipelaajia tai muuten kokeneita taistelupelien pelaajia, kuten Kyohei ”MarlinPie” Lehr, joka pystyy tuottamaan näyttäviä videopätkiä Riot Gamesin tulossa olevasta Project L -taistelupelistä. (MarlinPie, 2023; Riot Games, 2023)

Pienemmillä peliyhtiöillä ei kuitenkaan ole tarpeeksi isoja budjetteja, jotta voisivat järjestää samankaltaisia turnaussarjoja tai näytösotteluita varten. Pienet peliyhtiöt voivat jakaa peliensä käyttöoikeuksia joillekin videon tekijöille tai suoratoistajille, joilla on

peleistä kiinnostunutta seuraajakantaa. Jos kehittäjät kokevat, että pelissään on tarpeeksi sisältöä, he voivat harkita demonstraatioversion tekemistä pelistensä.

Jotkin taistelupelit, kuten Granblue Versus: Rising (2023) ja Dead or Alive 6 (2019), tarjoavat pelaajille mahdollisuuden pelata ilmaiseksi demonstraatioversiota pelistä, jossa pelisisältö on hyvin rajoitettu. (Cygames, 2023; Valve, 2019a) Noissa demonstraatioversioissa suurin osa hahmoista ei enää ole pelattavissa muutamaa hahmoa lukuun ottamatta. Pelaajat voivat siis kokeilla peliä ja päättää, ostaako peli kokonaisuudessaan. Tarkkaa tietoa ei ole, vaikuttaako demonstraatioversioiden saatavilla oleminen taistelupelien myyntiä tai suosiota. Kuitenkin kannattaa tarkastella muiden videopelien myyntiä, sillä nykypäivänä suosiossa olevat ilmaiset elävän sisällön pelit ovat mahdollisesti nostaneet pelaajien kipukynnystä pelien ostamiselle.

Elävän sisällön pelit ovat erittäin kustannustehokkaiksi jalostettuja videopelejä. Näitä pelejä ei luokitella valmiiksi peleiksi, sillä niihin luodaan lisää sisältöä ja ominaisuuksia ajan myötä riippuen siitä, kuinka paljon peliä pelataan ja rahallisesti sitä tuetaan. Tällaisille peleille, kuten Fortnite (2017), Genshin Impact (2020) ja Warframe (2013), on ominaista, että ne julkaistaan suhteellisen pienellä määrällä sisältöä ja niitä voi pelata ilmaiseksi.

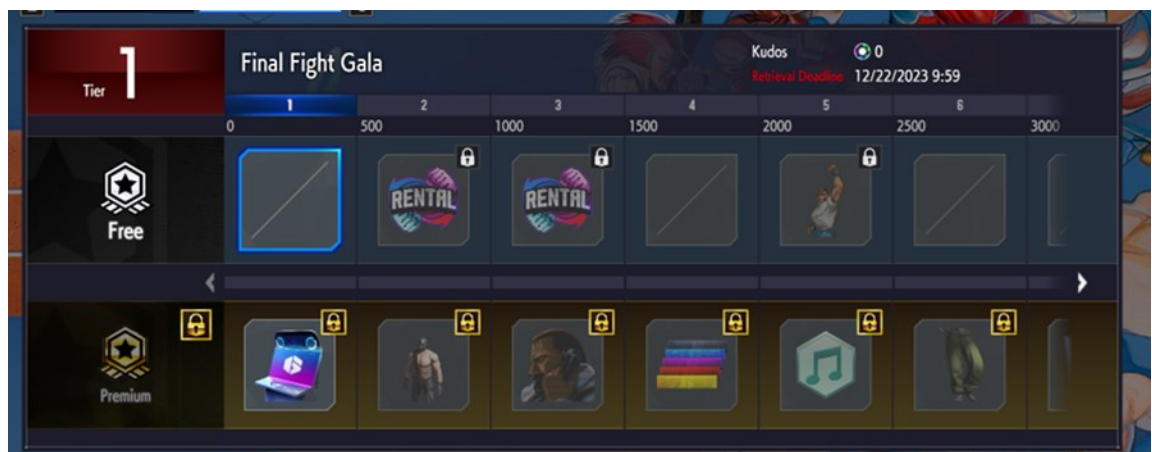
Pelaajille tarjotaan mahdollisuus ostaa lisäsisältöä näihin peleihin pientä maksua vastaan. Näitä maksuja kutsutaan mikromaksuiksi. Tässä varhaisessa vaiheessa katsotaan, kuinka paljon peli saa pelaajia ja rahallista tukea pelaajilta mikromaksujen muodossa ja riippuen noista määristä, pelille suunnitellaan ja kehitetään lisää sisältöä pelaajien pelattavaksi. Tapauksissa, jossa peli ei saa kerättyä pelaajia tai mikromaksuista rahoitusta, pelin kehittäminen ja mahdollisesti ylläpitäminen lakkautetaan kokonaan, jotta peli ei tekisi tappiota.

Useaan nykypäivän taistelupeliin sisällytetään paljon elävän sisällön pelien ominaisuuksia ja elementtejä, vaikka taistelupelejä ei varsinaisesti luokitellakaan elävän sisällön peleiksi. Taistelupelit vaativat suhteellisen paljon sisältöä jo julkaisussa ollakseen kiinnostavia. Taistelupelleille usein kehitetään uutta sisältöä julkaisun jälkeen uusien hahmojen,

kenttien tai muun sisällön muodossa. Nämä sisällöt ovat usein saatavilla mikromaksua vastaan, mutta välillä uutta sisältöä julkaistaan ilmaiseksi, jotta saataisiin houkuteltua uusia pelaajia kokeilemaan peliä tai vanhoja pelaajia pelaamaan peliä uudestaan.

Elävän sisällön peleissä on hyvin yleisesti yksi tai useampi pitkäikäisyyttä tukevaa ominaisuutta. Tällaisia ominaisuuksia ovat taistelupassit, päivittäiset, viikoittaiset ja kuukausittaiset tehtävät ja väliaikaisia tapahtumia. Jokainen noista ominaisuuksista palkitsee pelaajaa pelin pitkäaikaisesta ja aktiivisesta pelaamisesta tai oikean elämän rahan käyttämisestä peliin. Kuvasta 19 näkee pienen osan Street Fighter 6 -pelin taistelupassista ja sen tarjoamista palkinnoista, kuten vaihtoehtoisista taustamusiikeista ja lisämaksullisten hahmojen vuokraamistiketeistä.

Kuva 19. Street Fighter 6 -pelin taistelupassista (Capcom, 2023a).



Taistelupassien palkintoja saa sitä mukaan kun, kasvattaa taistelupassin tasoa. Tasoa pystyy kasvattamaan aktiivisella pelaamisella tai vaihtoehtoisesti mikromaksuilla. Street Fighter 6 -taistelupassin tasojen palkinnoissa on sekä ilmainen että lisämaksullinen puoli. Kaikilla pelaajilla on mahdollista saada kaikki ilmaispuolen palkinnot. Jotta pelaaja voi saada lisämaksullisen puolen palkintoja, pelaajan tulee maksaa mikromaksu sen puolen sisällön aukaisemisesta, jonka jälkeen pelaaja voi saada kaikki lisämaksullisen puolen palkintoja.

Kuvassa 20 näkyy esimerkki Street Fighter 6 -pelin kuukausittaisesta tehtävästä. Nuo tehtävät vaihtuvat kuukausittain ja ne saattavat tarjota eri palkintoja niiden

suorittamisesta. Kuvan esimerkissä tehtävänä on suorittaa yksi esimerkkicombo harjoittelutilassa. Palkinnoksi pelaaja saa asusteen pelaajan itseluodun hahmon muokkaamista varten. Esimerkin tapauksessa tehtävä kannustaa pelaajaa menemään opettelemaan pelin pelaamista hyödyttävän asian, joka on palkinto jo itsessään. Joissakin videopeleissä samankaltaisten tehtävien suorittaminen vaatii pelaajaa pelaamaan pelisisältöä, josta pelaaja ei nauti tai opi mitään.

Kuva 20. Street Fighter 6 -pelin kuukausittaisesta tehtävästä (Capcom, 2023a).



Peliyhtiö Capcom on sisällyttänyt väliaikaisia tapahtumia Street Fighter V -peliin. Tapahtumien aikana pelaajien oli mahdollista saada samankaltaisia palkintoja kuin taistelupasseista. Poiketen taistelupassin palkinnoista väliaikaisten tapahtumien palkintoja ei voi saada tapahtumien päätyttyä. Street Fighter 6 -pelissä on myös vastaavanlaisia tapahtumia. Osa näistä tapahtumista on kollaboraatioita muiden yhtiöiden tai brändien kanssa, esimerkiksi Wit Studio -animaatiostudion kanssa (StreetFighterJA, 2023). Tämänlaiset tapahtumat toimivat hyvin mainostuksena kollaboraatioon osallistuneille yhtiöille tai brändeille.

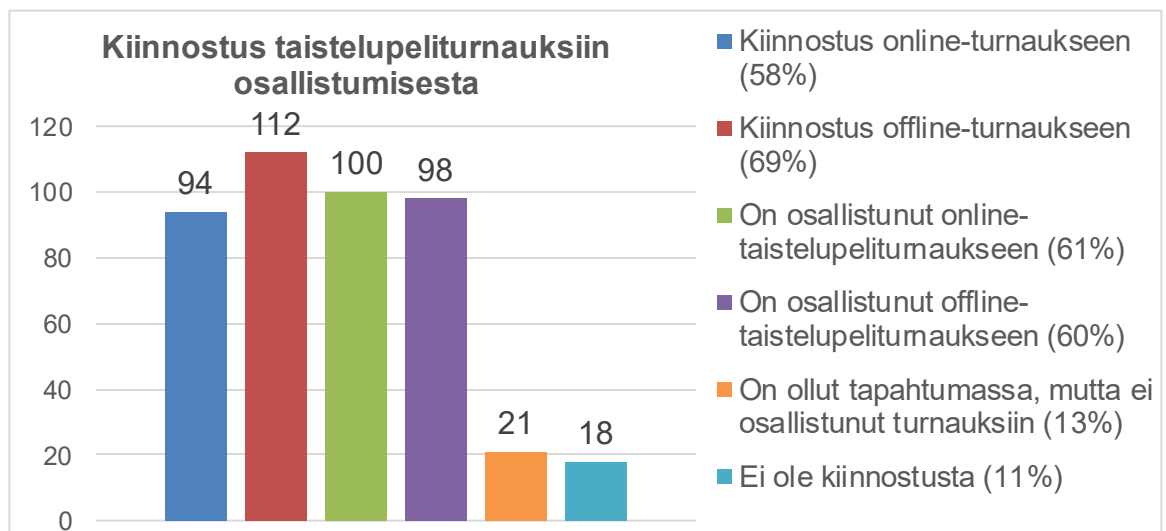
Näiden elementtien ja ominaisuuksien sisällyttämistä ei olla vielä kokeiltu kovinkaan monessa taistelupelissä, jonka vuoksi on vaikea sanoa, kuinka tärkeitä ne ovat taistelupeleissä. Taulukossa 11 näkyy, ettei enemmistö (~70 %) kyselyyn vastanneiden pitänyt väliaikaisia tapahtumia tai taistelupassia huomattavan tärkeinä taistelupeleille.

Taulukko 11. Väliaikaisten tapahtumien ja taistelupassin tärkeys.

	Kysymys	Ei tärkeä	Hieman tärkeä	Huomattavan tärkeä	Erittäin tärkeä	Välttämättömän tärkeä	Vastaukset
33	Pelinsisäisiä väliaikaisia tapahtumia	68 (42 %)	48 (30 %)	28 (17 %)	11 (7 %)	7 (4 %)	162
34	Battle pass (free ja premium idealla)	118 (73 %)	24 (15 %)	12 (7 %)	6 (4 %)	2 (1 %)	162

Kyselyyn sisällytettiin kysymys, jonka tavoitteena oli kartoittaa tutkimukseen osallistuneiden kiinnostusta turnauksiin osallistumisesta. Kuvassa 21 näkyy, että yli puolet vastasi olevansa kiinnostunut osallistumaan jossakin fyysisessä sijainnissa olevaan offline-turnaukseen tai verkkopelaamista hyödyntävään online-taistelupeliturnaukseen.

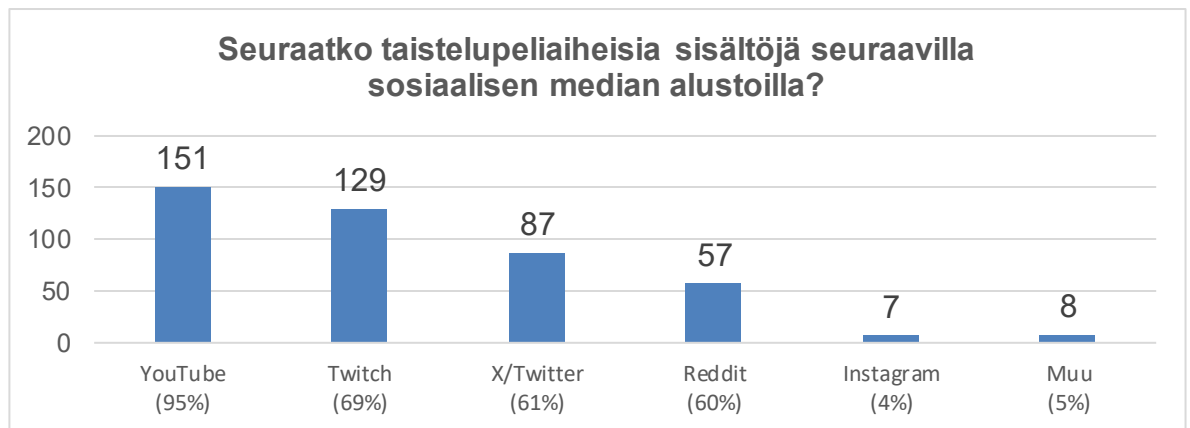
Kuva 21. Kiinnostus turnauksiin osallistumisesta.



Online-turnauksia ja muuta kilpailullista toimintaa järjestetään Suomen ja Euroopan usein riippuen pelistä. Offline-turnauksia ja tapahtumia järjestetään myös, mutta hiukan epäsäännöllisesti. Suurin Suomessa järjestettävä taistelupelitapahtuma on Helsinki FGC ry:n järjestämä Install-tapahtuma. Install 2022 -tapahtumaan osallistui 293 pelaajaa ja siellä järjestettiin turnauksia 16 eri pelille. (Install, 2022)

Turnauksien järjestämisestä ei välttämättä mene tieto kaikille pelaajille, jotka olisivat kiinnostuneita osallistumaan turnaukseen. Kuvassa 22 diagrammeista näkee, mitä sosiaalisen median alustoja vastanneet käyttävät taistelupeliihaisen sisällön seuraamiseen.

Kuva 22. Millä sosiaalisen median alustoilla seurataan taistelupeliihaisen sisältöä.



Usein offline- ja online-turnauksien järjestämisestä ilmoitetaan yhdellä tai useammalla sosiaalisen median alustalla. Kuitenkaan kaikki pelaajat, jotka mahdollisesti olisivat kiinnostuneita osallistumaan turnaukseen, ei välttämättä saa tietoa turnauksen olemassaolosta. Yksi ominaisuus, mitä on käytetty harvassa taistelupelissä, on pelinsisäinen turnauksien mainonta.

Pelinsisäisellä turnauksien mainonnalla innokkaat järjestäjät voivat mainostaa sekä turnauksiaan että tapahtumiaan ja suurin osa aktiivisista pelaajista näkee nuo mainonnat. Yhtenä ongelmana ilmenee, että jotkin tahot koittavat sabotoida tuota ominaisuutta, pyytämällä mainontaa asiattomille tai olemassa olemattomille turnauksille. Toisena ongelmana voi ilmetä eri julkisuusongelmat. Jos mainostetuissa turnauksissa tai tapahtumissa tapahtuu jotain, jota katsotaan kielteisesti, huonossa tapauksessa voi myös siellä olleisiin peleihin ja niiden kehittäjiin yhdistää nuo kielteiset tapahtumat. Kyseisiä ongelmia varten ei ole täysin toimivaa ratkaisua. Pelin kehittäjän tai ylläpitäjän tulee valvoa hyvin tarkkaan, mitä turnauksia pelinsisäisesti mainostetaan.

Peliyhtiö Nintendo on tunnettu Super Smash Bros. -pelien kilpailullisessa yhteisössä siitä, että peliyhtiö tukee peliensä kilpapelaaamista hyvin heikosti tai jopa estää sitä. Super Smash Bros. -pelisarjan pelit ovat olleet hyvin suosittuja kilpailullisesti. Vuoden 2016 Evo-tapahtuman järjestetyistä yhdeksästä pääturnauksesta kaksi oli Super Smash Bros. -sarjan peleille. (Evo 2016, *n.d.*) Evo-tapahtuman järjestäjät ilmoittivat vuoden 2022 helmikuussa, että Nintendo on kieltänyt heitä järjestämästä turnauksia Super Smash Bros. -peleille, vaikka ne ovat olleet monen vuoden ajan isossa osassa Evo-tapahtumia. (Evo, 2022)

Nintendo on myös julkistanut, että päivästä 15.11.2023. lähtien epävirallisten turnauksien tulee noudattaa Nintendon antamia sääntöjä niitä varten. Sääntöihin kuuluu, että turnaukset eivät saa olla voittoa tavoittelevia, tiettyjä osallistujamäärärajoja ylittäviä eikä palkintojen arvo saa ylittää tiettyä rajaa. (Nintendo, 2023b) Kaikkien epävirallisten turnauksien järjestäjien, jotka haluavat poiketa noista säännöistä, tulee pyytää Nintendolta erikseen lupaa siihen. Nintendon on mahdollista kieltää ja perua turnauksia, jos turnaukset rikkovat annettuja sääntöjä tai muuten todetaan sopimattomiksi. Nintendo on kuitenkin miljardien arvoinen peliyhtiö, jonka maineen äärimmäinen suojeleminen on aiheellista.

Yhteenvedon voi sanoa, että pitkäikäisyyttä tukevien ominaisuuksien lisäämistä tulee tehdä harkitusti, sillä ainakin kyselyn vastauksien pohjalta voidaan todeta, että niitä todennäköisesti katsotaan enemmän kielteisessä valossa. Pienempien kehittäjien ei kannata suunnitella taistelupelejään olemaan elävän sisällön pelejä, sillä ne vaativat huomattavan paljon jatkuvaa pelin kehittämistä julkaisun jälkeen. Suurempienkin kehittäjien pitää harkita, kuinka paljon pelissä tulee olla sisältöä julkaisun ajankohtana ja kuinka nopeasti uutta sisältöä kehitetään, jotta pelisisällön yhtenäinen laatu ei kärsisi liian nopeasta kehittämisestä.

Kilpapelaaamista tukevien ominaisuuksien sisällyttämisestä on hyötyä pelin kilpailullisuuden kehittämisen kannalta riippumatta aktiivisten pelaajien määrästä. Pelien kilpailullisesta toiminnasta pelaajille parhaiten mainontaan pystyy pelien kehittäjät itse. Pelien pelaajat pystytään tavoittamaan pelien sisäisellä mainonnalla tai sosiaalisen

median kautta. Ilman kehittäjien virallista tukea pelaajat joutuvat luomaan peleille kilpailullista toimintaa tyhjästä ja mahdollisesti siinä pelossa, että kehittäjä kieltää järjestetyn toiminnan.

6 Tutkimuksen toteutuksen pohdinta

Seurasin Taistelupelit-palvelimella käytyä keskustelua ja kehotin osallistujia antamaan kritiikkiä ja palautetta kyselylomakkeesta. Yksi selkeä ongelma oli jotkin hämmentävät kysymykset. Yksi hämmennystä aiheuttavista tekijöistä kysymyksissä oli slangimainen termistö, joka on taistelupeleissä yleistynyt. Toisena ongelmana saattoi olla, että kaikki tutkimukseen osallistuvat kuuluivat samaan yhteisöön, jossa saatetaan jakaa näkemyksiä ja mieltymyksiä. Vaikka kysely suoritetaan anonyyminä, vastaaja saattaa silti vastata yleisen mieltymyksen mukaan oman mieltymyksen sijasta.

7 Yhteenveto

Tutkimuksessa selvisi useita enemmistön mieltymyksiä taistelupelien eri elementteihin ja ominaisuuksiin. Näiden elementtien ja ominaisuuksien huomioiminen taistelupelien kehittämisessä auttaa tekemään parempia taistelupelikokonaisuuksia samalla, kun välttää priorisoimasta vääriä elementtejä ja ominaisuuksia. Tulevaisuudessa olisi hyvä toteuttaa tämä tutkimus uudelleen ainakin kahdella eri kohderyhmällä. Tutkimuksien tuloksia voisi tällöin verrata tämän tutkimuksen tuloksiin ja tehdä vertailun pohjalta pohdintaa.

Tutkimuksen ja kyselyn voisi toteuttaa jossakin suomalaisen pelitapahtuman ohella, jossa mahdolliset tutkimukseen osallistujat eivät pelaa taistelupelejä yhtä paljon kuin Taistelupelit-palvelimen käyttäjät. Tuon tutkimuksen kyselyyn voisi vaihtaa kysymyksiä toisiin, esimerkiksi osallistujilta voisi kysyä, mitä taistelupelejä he tietävät tai ovat pelanneet sen sijaan, että kysyisi kuinka pitkään he ovat pelanneet niitä. Muissa kyselyn kohdissa voisi hypoteettisesti arvata tuloksilta, että vähemmän taistelupelejä pelanneet ihmiset pitävät hahmomuokkausta tärkeämpänä ominaisuutena.

Toisena tutkimuskohderyhmänä voisi olla pelaajat, jotka asuvat tiheämmin asutuissa paikoissa. Hyvän verkkopelaamismahdollisuuksien tarve saattaa laskea, jos pelaajat löytävät peliseuraa ilman verkkopelaamisen apua. Maissa, kuten Pakistan, verkkopelaaminen ei ole vielä kehittynyt samalle tasolle kuin Suomessa, mutta peliseuraa löytyy paikallisista pelihallien kaltaisista paikoista. Pakistanilainen neljän Evo-tapahtuman Tekken-turnauksien voittaja Arslan "Arslan Ash" Siddique, kertoo, että Pakistanissa on hyvä ja aktiivinen Tekken 7 -pelaajakanta, jonka ansiosta hän on tullut paremmaksi pelaajaksi Tekkenissä. (Siddique, 2019)

Tutkimuksien ajankohdillakin voi olla vaikutusta tuloksiin. Jos tämän saman kyselyn tekisi uudelleen samalla kohderyhmällä ja ajankohtaisimmilla kysymyksillä, hyvällä todennäköisyydellä muutoksia olisi havaittavissa tuloksissa. On oletettavaa, että vähintään kymmenessä vuodessa verkkopelaamista varten kehitetyt toteutukset ovat parantuneet huomattavasti, jonka vuoksi siihen liittyvät kysymykset eivät enää ole tärkeitä. Noissa toteutuksissa voi myös olla tapahtunut yhdenmukaistumista, jonka seurauksena useammassa pelissä on käytössä sama toteutustapa.

Lähteet

Arc System Works. (2012). *Guilty Gear XX Λ Core Plus R* [videopeli].

Arc System Works. (2021). *Guilty Gear -Strive-* [videopeli].

Arc System Works. (2023). *Arc World Tour 2023*. Haettu 4.12.2023 osoitteesta
<https://www.arcsystemworks.jp/awt2023/ggst/en/>

Arcsystemworks. (21.9.2023). *『UNDER NIGHT IN-BIRTH II Sys:Celes』 Official Trailer*
 [video]. YouTube. <https://youtu.be/w2EEzogHcT4?t=62>

Arcsystemworks. (8.2.2020). *【JAEPO2020】 GUILTY GEAR -STRIVE-
 スペシャルステージ* [striimattu verkkovideotallenne]. YouTube.
<https://youtu.be/ftxm5C04mjk?t=359>

Ball, J. (10.7.2022). *Warner Bros. Games and NetherRealm Studios celebrate the
 30th anniversary of Mortal Kombat; new video honors three decades of
 entertainment from the iconic franchise.* [https://www.gamespress.com/Warner-
 Bros-Games-and-NetherRealm-Studios-Celebrate-the-30-th-Annivers](https://www.gamespress.com/Warner-Bros-Games-and-NetherRealm-Studios-Celebrate-the-30-th-Annivers)

Bandai Namco Entertainment. (10.5.2023). *Dragon Ball Xenoverse 2 and Dragon Ball
 FighterZ each sold over 10 million copies worldwide.*
[https://www.bandainamcoent.com/news/dragon-ball-xenoverse-2-and-dragon-
 ball-fighterz-sold-10-million-copies-worldwide](https://www.bandainamcoent.com/news/dragon-ball-xenoverse-2-and-dragon-ball-fighterz-sold-10-million-copies-worldwide)

Bandai Namco Studios. (2015). *Tekken 7* [videopeli].

Bandai Namco Studios. (2018). *Soul Calibur 6* [videopeli].

Capcom. (1994). *Super Street Fighter II X – Grand Master Challenge* [videopeli].

Capcom. (1997). *Darkstalkers 3* [videopeli].

Capcom. (2001). *Capcom vs. SNK 2* [videopeli].

Capcom. (2020). *Street Fighter V: Champion Edition* [videopeli].

Capcom. (2023a). *Street Fighter 6* [videopeli].

Capcom. (21.2.2023b). Capcom's Largest-Ever Prize Pool of Over \$2 Million Announced for Capcom Pro Tour 2023!

<https://www.capcom.co.jp/ir/english/news/html/e230221.html>

CEO. (2022). <https://www.start.gg/tournament/ceo-2022-fighting-game-championships/events>

Code Mystics. (23.10.2019). *Code Mystics Explains Netcode: Input Delay vs. Rollback* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1JHetORRpQ>

Cygames. (2023). *Granblue Fantasy Versus: Rising*. Haettu 2.12.2023 osoitteesta <https://rising.granbluefantasy.jp/en/products>

Daisuke Ishiwatari. (n.d.). Haettu 2.12.2023 osoitteesta <https://vgmdb.net/artist/1566>

Dustloop Wiki. (2023). Haettu 2.12.2023 osoitteesta https://www.dustloop.com/w/Main_Page

Evo. (26.2.2022) [X/Twitter-postaus]. <https://twitter.com/EVO/status/1497662793897721860>

Evo. (27.2.2023). *Evolution Championship Series (Evo) attracts 3.7 million viewers as the event returned to Las Vegas*. <https://www.evo.gg/news/evolution-championship-series-evo-attracts-3-7-million-viewers-as-the-event-returned-to-las-vegas>

Evo 2016. (n.d.). Haettu 11.12.2023 osoitteesta <https://liquipedia.net/smash/EVO/2016>

Install. (2022). Haettu 11.12.2023 osoitteesta <https://www.start.gg/tournament/install-2022/details>

Jebailey, A. (haastateltava). (17.8.2019). *How Tournaments Go from 10 to 10,000 People [4k]* [video]. YouTube. <https://youtu.be/FoZumQMrOTI?t=28>

Killian, S. (puhujaja). (25.4.2016). *Seth Killian on the future of esports* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gZ5UGlx1aiw>

MarlinPie. (27.7.2023). Haettu 3.12.2023 osoitteesta <https://liquipedia.net/fighters/MarlinPie>

Masahiro Sakurai on Creating Games. (26.8.2022). *Frame Rates [Planning & Game Design]* <https://www.youtube.com/watch?v=Rjdmi7628GM>

Masahiro Sakurai on Creating Games. (20.2.2023). *Learn to Count Frames! [Planning & Game Design]* <https://www.youtube.com/watch?v=JZ1Jd0u3b6U>

Matsumoto, S. (haastateltava). (9.8.2023). *Street Fighter 6 Devs on Pros Using Modern Controls, the Rashid Bug, and More | EVO 2023* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1yagh9jDvws>

McGee, M. (19.6.2013). *Smashing the definition of Smash Bros.* <https://www.gamespot.com/articles/smashing-the-definition-of-smash-bros/1100-6410475/>

Michiru Yamane. (n.d.). Haettu 2.12.2023 osoitteesta. <https://vgmdb.net/artist/334>

Mizuumi Wiki. (24.3.2023). Haettu 2.12.2023 osoitteesta https://wiki.gbl.gg/w/Under_Night_In-Birth/UNICLR/Merkava

Netcode. (2023). Haettu 2.12.2023 osoitteesta <https://en.wikipedia.org/wiki/Netcode>

Nintendo. (2018). *Super Smash Bros. Ultimate* [videopeli].

Nintendo. (30.9.2023a). *Top selling title sales units*.

<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>

Nintendo. (24.10.2023b). *Community tournament guidelines*. [https://en-americas-](https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/63433/~/community-tournament-guidelines)

[support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/63433/~community-tournament-guidelines](https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/63433/~/community-tournament-guidelines)

Patterson, E. (3.11.2011). *EGM Feature:The 5 most influential japanese games*Day four:

Street Fighter II.

<https://web.archive.org/web/20170314064721/http://www.egmnow.com/articles/news/egm-featurethe-5-most-influential-japanese-gamesday-four-street-fighter-ii/>

Projektio (psykologia). (2023). Haettu 2.12.2023 osoitteesta

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Projektio_\(psykologia\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Projektio_(psykologia))

Riot Games. [@riotgames]. (3.12.2023) *Project L game designer @MarlinPie just shared a message to the attendees of Riot Games ONE* [X/Twitter-postaus].

<https://twitter.com/riotgames/status/1731184143009247275>

Siddique, A. (haastateltava). (20.2.2019). *Arslan Ash details his harrowing journey to Evo*

Japan [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XyjtjrT9bJI>

SNK OFFICIAL. (25.8.2021). **【ENG】 KOF XV / Official Trailer** [video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=o7lp64-Sio>

Street Fighter II. (2023). Haettu 2.12.2023 osoitteesta

https://en.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_II

Street Fighter 6. [@StreetFighterJA]. (4.12.2023). [X/Twitter-postaus].

<https://twitter.com/StreetFighterJA/status/1731508630682243163>

Tripping. (2023). Haettu 10.12.2023 osoitteesta <https://www.ssbwiki.com/Tripping>

Valve. (28.2.2019a). *Dead or Alive 6*. Haettu 2.12.2023 osoitteesta

https://store.steampowered.com/app/838380/DEAD_OR_ALIVE_6/

Valve. (10.12.2019b). *Tekken 7 – DLC13: Frame data display*. Haettu 2.12.2023 osoitteesta

https://store.steampowered.com/app/1162602/TEKKEN_7_DLC13_Frame_Data_Display/

Volta. (n.d.). *Street Fighter V*. Haettu 10.12.2023 osoitteesta.

<https://www.volta.ca/realisations/street-fighter-v/>

WePlay Holding. (10.8.2022). *A brief history of esports*.

<https://weplayholding.com/blog/a-brief-history-of-esports/>

Liite 1: Google Forms -kysymyslomakkeen kysymykset yksinkertaistetussa muodossa

1. Mihin seuraavista ikäryhmistä kuulut?

Alle 11-vuotiaat

12–20 v.

21–30 v.

31–40 v.

41–54 v.

55 vuotta täyttäneet

En vastaa

2. Kuinka monen vuoden ajan olet harrastanut/pelannut taistelupelejä?

Alle 1 vuoden

1–2 vuotta

3–5 vuotta

Yli 6 vuotta

En vastaa

3. Kuinka usein pelaat taistelupelejä keskimäärin?

Ainakin kerran päivässä

Ainakin kerran viikossa

Ainakin kerran kahdessa viikossa

Ainakin kerran kuukaudessa

Harvemmin

En vastaa

4. Mitä seuraavista alustoista nykyään käytät pääsääntöisesti taistelupelien pelaamiseen?

(Voit valita useamman)

Tietokone (Steam, Epic Games tai jokin muu jakelualusta)

PS4/PS5

Nintendo Switch

Xbox Series X/S

Alustojen emulointi (esim. tietokoneella Fightcade)

Arcade-pelikone

5. Mitä peliohjaintyyppiä käytät pääsääntöisesti taistelupeleissä?

Konsolipeliohjain

Arcade-peliohjain (Fightstick, Hitbox, jne.)

Näppäimistö

Muu:

Kuinka tärkeinä itsellesi pidät seuraavia ominaisuuksia ja elementtejä toisiinsa nähden?

(0 = ei tärkeä, 1 = hieman tärkeä, 2 = huomattavan tärkeä, 3 = erittäin tärkeä, 4 = välttämättömän tärkeä)

6. Hyvin toimiva verkkopelaaminen

7. Crossplay (mahdollisuus pelata eri pelialustojen välillä)

8. Ranked matchmaking

9. Pelinsisäiset tilastotaulukot

10. Useamman pelaajan yksityiset "player roomit" (sääntöjen muokkausta, huoneen ulkonäön muokkaus, jne.)

11. Teksti- ja/tai puhekeskustelu mahdollisuudet online-pelimuodoissa

12. Vaihtoehtoisia moninpelimuotoja (esim. co-op beat 'em up)

13. Yksinpelimuodot (Story, arcade, survival, rpg, jne.)

14. Harjoittelutila/training mode (dummy recording, save state, jne.)

15. Esimerkkicombot harjoittelutilassa

16. Tutoriaali (Perus, syventyvät ja mekaniikkoihin syventyvät)

17. Tutoriaalit jokaista hahmoa vastaan (match up tutorial)

18. Näkyville saatavat frame datat ja muut järjestelmäinfot (esim hitboxit, kävelynopeudet, jne.)

19. Matsitallenteet (replay takeover, kameratila, jne.)

20. Pelin antama palaute matsien jälkeen

21. Tekoäly, joka tutkii pelaajan tallenteita ja antaa parannusehdotuksia niiden pohjalta

22. Pelillä on selkeä ja uniikki tyylisuuntaus audiovisuaalisessa toteutuksessa

23. Pelissä on laaja valikoima pelattavia hahmoja

24. Pelattavilla hahmoilla oma identiteetti ja taustatarina

25. Pelissä on pelattavia hahmoja muista peleistä tai medioista

26. Hahmon muokkaaminen kosmeettisesti (väripaletteja, asusteita, aseita, oma hahmo, jne.)

27. Pelillä on omat hyvät musiikit

28. Pelillä on hyvä ja kiinnostava tarina

29. Responsiiviset kontrollit (lyhyt syöttöviive ja ei vahingollisia liikkeitä)

30. Mahdollisimman monen peliohjaimen tuki

31. Yksinkertaistettu ohjausjärjestelmä (Modern controls, simple inputs)

32. Muokattava profiili, joka näkyy muille pelissä

33. Pelinsisäisiä väliaikaisia tapahtumia

34. Battle pass (free ja premium idealla)

35. Mod-tuki

Oletko samaa vai eri mieltä seuraavien lauseiden kanssa?

(1 = vahvasti eri mieltä, 3 = neutraali, 5 = vahvasti samaa mieltä)

36. "Taistelupelejä pidetään yleisesti vaikeina."

37. "Taistelupeleissä taitavampi pelaaja voittaa aina, riippumatta taitotasoon koosta."

38. "Pelaan mieluummin teknisempiä taistelupelejä kuin yksinkertaisempia."

39. "Käytän mieluummin perinteistä ohjausjärjestelmää, vaikka yksinkertaistumpi järjestelmä olisi saatavilla."

40. "Haluan, että yksinkertaistetulla ohjausjärjestelmällä on selkeä heikkous perinteiseen verrattuna."

41. "Pidän enemmän monimuotoisemmasta hahmoliikkumisesta ruudulla kuin rajatummasta "ground based"-liikkumisesta."

42. "Pelaan usein vain yhtä hahmoa tai hahmotiimiä peliä kohden."

43. "En pelaa peliä, jos siinä ei ole sopivaa tai sopivia hahmoa minulle."

44. "Pelaan mieluummin hahmoilla, joilla voin ilmaista itseäni paremmin kuin hahmoilla, joilla voitan enemmän."

45. "Olen lopettanut hahmon tai jopa pelin pelaamisen, jos pelaamaani hahmoa on heikennetty huomattavasti pelipäivityksessä."

46. "Turnauksien ja weekly-scenen puute laskee kiinnostustani pelille."

47. "En pidä turnauksia katselun arvoisina, jos niissä on liian vähän hahmovariaatiota."

48. "Vältän pelaamasta pelejä, joilla ei ole isoa aktiivista pelaajakantaa."

49. "Vältän pelaamasta pelaajia vastaan, joihin on huono tai epävakaa verkkoyhteys."

50. "Vältän pelaamasta hahmoja vastaan, jotka vaativat minua pelaamaan huomattavasti eri tavalla kuin muita pelin hahmoja vastaan."

51. "En pidä matsien pelaamisesta, joissa kumpikin pelaaja käyttää samaa hahmoa." (Mirror match)

52. "Vietän tarpeeksi aikaa training modessa."

53. "Lopetan tai vähennän pelin pelaamista merkittävästi, jos huomaan, että paremmaksi tuleminen siinä on minulle liian haastavaa."

54. "Pelaan pääsääntöisesti uusinta versiota/jatko-osaa taistelupelistä, vaikka henkilökohtaisesti haluaisin pelata aikaisempaa versiota/jatko-osaa mieluummin."

55. Mitä taistelupelejä olet pelannut tänä vuonna?

(Pyri rajaamaan vastaus max. 5 peliin ja nimilyhenteet on OK)

Oma vastauksesi

56. Mitä tulossa olevia tai hiljattain julkaistuja taistelupelejä olet kiinnostunut kokeilemaan tai olet kokeillut?

(Voit valita useamman)

Street Fighter 6

Mortal Kombat 1 (2023)

Tekken 8

Granblue Fantasy Versus: Rising

UNDER NIGHT IN-BIRTH II Sys:Celes

Project L

Garou: Mark Of The Wolves 2

Muu:

57. Oletko joskus pelannut joitakin seuraavista Evo 2023-peliturnauksen keskeisistä peleistä?

(Voit valita useamman)

Street Fighter 6

Guilty Gear -Strive-

King of Fighters XV

Tekken 7

Dragon Ball FighterZ

Melty Blood: Type Lumina

Mortal Kombat 11

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

58. Valitse seuraavista ne, jotka kuvaavat parhaiten kiinnostustasi taistelupeliturnauksiin?

(Voit valita useamman)

Olen kiinnostunut osallistumaan online-taistelupeliturnaukseen

Olen kiinnostunut osallistumaan offline-taistelupeliturnaukseen

Olen osallistunut online-taistelupeliturnaukseen

Olen osallistunut offline-taistelupeliturnaukseen

Olen ollut taistelupeleihin keskittyvässä tapahtumassa, mutta en ole osallistunut turnauksiin siellä

En ole kiinnostunut osallistumaan taistelupeliturnaukseen

59. Oletko ostanut taistelupeleihin liittyviä oheistuotteita?

En ole ostanut

Olen kiinnostunut, mutta en ole ostanut

Olen ostanut

60. Seuraatko taistelupeliihmiä sisältöjä seuraavilla sosiaalisen median alustoilla?

(Voit valita useamman)

YouTube

Twitch

X/Twitter

Reddit

Instagram

Muu: