

VALLAN JÄLJET

lähtökohtia pelin ja draamallisen
tv-sarjan yhdistämiseen

PETRI LANKOSKI

TAIDETEOLLINEN KORKEAKOULU
MEDIALABORATORIO
MA IN NEW MEDIA
LOPPUTYÖ 11.2.2003

LANKOSKI, PETRI: *Vallan jäljet – lähtökohtia pelin ja draamallisen tv-sarjan yhdistämiseen.*

Taideteollinen korkeakoulu

Media Lab

Lopputyö, 49 s., liitteet 21 s.

Helmikuu 2003

Lopputyöni käsittelee pelin ja tarinan yhdistämistä television kontekstissa. Lähtökohtana on *Vallan jäljet* -konsepti, jossa draamallinen televisiosarja ja peli on yhdistetty yhdeksi kokonaisuudeksi. Katsoja voi valita haluamansa osallistumisen tason: Sarjaa voi katsoa pelaamatta, peliä voi pelata katsomatta sarjaa tai pelaamisen ja sarjan seuraamisen voi yhdistää.

Peliä ja sarjaa yhdistää sama kuvitteellinen maailma. Sarjaa seuraamalla on mahdollista saada vihjeitä siitä, miten pelissä voi menestyä. Toisaalta pelin tapahtumat voivat vaikuttaa sarjan tapahtumiin: sarjassa esiintyvien sivuhenkilöiden kohtalot voivat määrittää pelin tapahtumien perusteella.

Konseptin testaus antoi todisteita siitä, että sarjaan peliä varten piilotettuja vihjeitä voidaan käyttää pelin ja sarjan yhdistämiseen. Pelin vaikutukset sarjaan pitää tehdä hyvin näkyviksi, jotta pelaajat huomaavat ne.

Sarjan seuraaminen, testauksessa sarjakuvamuotoinen jatkotarina, tekee pelistä mielenkiintoisemman kuin mitä peli olisi ilman sarjaa. Testauksen perusteella peli ja sarja kokonaisuutena on mielenkiintoisempi kuin peli yksinään.

Avainsanoja: tietokonepelit, televisio, tarinat, narratiivinen tulkinta, intertekstuaalisuus

SISÄLLYSLUETTELO

ESIPUHE	2
1 JOHDANTO	3
1.1 Lähtökohta	4
1.2 Tavoite	6
1.3 Työn rakenne	7
2 TARINAN TULKINNASTA	9
2.1 Narratiivinen tulkinta	9
2.1 Intertekstuaalisuuden teoriasta	11
3 PELEISTÄ JA TARINOISTA	14
3.1 Pelit ja draama	15
3.2 Pelien ja tarinoiden kokemisesta	16
3.3 Peleistä ja tulkinnasta	17
4 TELEVISIO MEDIUMINA	19
4.1 Television ominaispiirteitä	19
4.2 Huomioita interaktiivisesta elokuvasta	20
4.3 Televisio, pelit, leikit ja vedonlyönti	23
5 VALLAN JÄLJET -KONSEPTI	25
5.1 Peli ja pelilogiikka	25
5.2 Peli ja sarja	27
6 KONSEPTIN EVALUONTI	30
6.1 Testaus 1	31
6.2 Muutokset prototyyppiin	35
6.3 Testaus 2	36
6.4 Ensimmäisen ja toisen testauksen vertailua	40
6.5 Johtopäätökset	42
7 LOPUKSI	45
KIRJALLISUUS	47
LIITE 1: JAKSOKUVAUKSET, 1. TESTAUS	50
LIITE 2: JAKSOKUVAUKSET, 2. TESTAUS	59
LIITE 3: KYSELYLOMAKE	66

ESIPUHE

Vallan jäljet -konseptin suunnittelu ja toteutus tapahtui 2002 kesän ja alkusyksyn aikana Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa toteutetussa Tekesin ja yritysten rahoittamassa *Future interaction Television* -tutkimusprojektissa. Konseptia olivat kanssani suunnittelemassa Inger Ekman ja Satu Heliö. Pelin ulkoasu ja siihen liittyvä kuvitus on Jani Nummelan käsialaa. Jaksokuvausten käsikirjoittamisesta vastasivat Inger Ekman ja Satu Heliö ja sarjakuvasovituksesta Jani Nummela. Laura Ermi oli mukana suunnittelemassa konseptin testausta. Hän myös avusti SPSS-tilasto-ohjelman käytössä.

Tämän työn versioita ovat kommentoineet Laura Ermi, Inger Ekman, Satu Heliö, Frans Mäyrä sekä Olli Sotamaa, joka toimi työni ohjaajana.

Jotkin tämän työn taustalla olleista keskeisistä ideoista ovat hahmottuneet Taideteollisen korkeakoulun medialaboration *Interactive Script Writing Studio* -kurssilla 2001–2002 klassiseen dramaturgiaan tutustumisen yhteydessä.

Kaikille tätä työtä avustaneille lämmin kiitos vaivannäöstä.

Tampereella 7.2.2003.

Petri Lankoski

1 JOHDANTO

¹ Yhden määritelmän mukaan iTV on televisiojärjestelmä, johon kuuluu paluukanava osana järjestelmää (ks. Jensen 2001).

² Ks. esim. <http://www.digitv.fi/uutinen.asp?path=1;699;3026;2540>, viitattu 15.1.2003 tai Helsingin sanomat 12.8.2000 digitaalisen television hienoudet.

Puhuttaessa pelien tuomisesta television yhteyteen astutaan alueelle, jota kutsutaan nimikkeillä *interaktiivinen televisio* (iTV)¹ tai *digitaalinen televisio*. Digitaalisen television on ennustettu tuovan televisioon Internetin sekä muita uusia ”vuorovaikuttavia” palveluita.² Digitaalinen televisio -termiä on käytetty lehdistössä synonyymina iTV:lle, mutta Suomessa myynnissä olevissa digi-TV-vastaanottimissa ei pääsääntöisesti ole paluukanavavalmiutta (ks. digi-tv-laiteominaisuudet 2002). Digitaalisen television on väitetty muuttavan television ja sen katsomisen luonteen totaalisesti:

Digital Television (DTV) is the new communication medium, which as representative of our ‘network society’ is said to change viewing patterns and habits as well as the concept of audience as we know it. (Theodoropoulou 2002.)

Lehdistöstä tai jopa tieteellisistä julkaisuista saa helposti vaikutelman, että iTV on täysin uusi ja ennennäkemätön ilmiö, mutta erilaiset konseptit, joissa katsojien toiminta vaikuttaa ohjelman sisältöön, ovat olleet mukana aina television alkuaajoista lähtien (Toscan & Jensen 1999).

There is apparently no necessary connection between interactive TV as a form of program and interactive TV as TV system. Interactive TV programs can be established without an interactive TV, system, just

as it is possible to within an interactive TV-system to transmit non-interactive TV programs. (Jensen 2001.)

Tarkoitukseni on tässä työssä ajatella iTV:lle vaihtoehtoista tulevaisuutta, jossa aktiivinen osallistuminen ja vaikuttaminen ohjelman sisältöön ei ole välttämätöntä, vaan mahdollisuus, jota katsojat voivat halutessaan hyödyntää.

1.1 Lähtökohta

Tämän työn taustalla on Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa *Future interaction Television* -tutkimusprojektissa vuonna 2002 tehty tutkimus, jonka kuluessa olen pohtinut keinoja tuoda pelejä ja pelillisyyttä television kontekstiin. Tutkimuksen aikana kehitettiin peli- ja tv-sarjakonsepti *Vallan jäljet*, jota tässä työssä analysoin (tutkimuskysymykset luvussa 1.2). Oma kiinnostukseni aiheeseen tulee pelien ja pelitutkimuksen puolelta. Tietokonepelit, roolipelit, liveroolipelit, lautapelit ja bridge ovat kuuluneet harrastuksiini jo pitkään. Roolipeliseikkailujen ja liveroolipelien käsikirjoittamisen yhteydessä aloin pohtia niiden suunnitteluun liittyviä kysymyksiä. Työni hypermedialaboratoriossa sai minut kiinnostumaan pelien olemuksen ja suunnittelun tarkastelusta teoreettisesti.

Yhtenä tämän työn perustavana oletuksena on, että ihmiset edelleenkin haluavat seurata perinteisen kaltaisia tv-ohjelmia ja tämä ei tule todennäköisesti muuttumaan yhdessä yössä: Isossa-Britanniassa tehty tutkimus viittaa siihen, että ihmiset ovat hyvin haluttomia ottamaan käyttöön uusia iTV-ohjelmia tai palveluita – ennemmin he haluavat digitaaliselta televisiolta lisää perinteisiä televisio-ohjelmia (Theodoropoulou 2002). Esimerkiksi yhdessä iTV-kokeilussa, joka alkoi kesällä 1995 5500 käyttäjän otoksella, huomattiin, että suosituin palvelu oli ”one that prereleased episodes of TV soap operas” (Nolan 2002). Televisio mediumina on sosiaalinen konstruktio eikä pelkästään tekninen väline, ja sen käyttöä säätelevät kulttuuriset konventiot. Tavot luoda ja katsoa televisiota ovat syntyneet ja muokkautuneet tekniikan ympärille

ja sen asettamien reunaehtojen ohjaamina. Kuten mediatutkijat Jay David Bolter ja Richard Grusin (2000) toteavat:

Photography, film, and television have been constructed by our culture to embody our cultural distinctions and make those distinctions part of our reality; digital media follows this tradition. (Mts. 62.)

Mediumiin liittyvät sosiaaliset käytännöt eivät ole staattisia vaan ne muuttuvat; mediumit lainaavat muusta mediasta ja muokkaavat lainatut piirteet osaksi omaa kieltään ja kerrontaansa (mt). Ihmisten television katsomistottumuksiin kuitenkin näyttäisi vaikuttavan enemmän heidän elämäntilanteensa ja muutokset siinä kuin tekniset tai sisällölliset muutokset mediumissa (Gauntlett & Hill 1999).

Televisio on jo nyt osittain samanlainen metamedia kuin tietokone, joka muuttuu toiseksi mediumiksi tarpeen vaatiessa: Televisiolaitteesta tulee peli, kun siihen liitetään pelikonsoli. Tekstitelevisio muuttaa televisiolaitteen tiedon selaamisen ja etsimisen ympäristöksi. (Vrt. Youngblood 1995; Toscan & Jensen 1999.) Ihmisellä voi olla erilaisia tavoitteita television käytölle eikä hän ole pelkästään passiivisesti ohjelmia seuraava katsoja. Laura Ermi ja Olli Sotamaa (2002) esittävät:

Suorittamiemme haastattelujen pohjalta passiivisuuden voi kyseenalaistaa. Toki ihmiset edelleen haluavat television kertovan tarinoita, joiden seuraaminen ei edellytä loputonta toimeliaisuutta, mutta samanaikaisesti televisiokulttuurin piiristä voidaan tunnistaa useita erilaisia aktivoitumisen muotoja. Tärkeää onkin huomata, että television käyttötarkoitukset ja -kontekstit eivät vaihtele vain erilaisten käyttäjäryhmien välillä, vaan myös yhden ihmisen henkilökohtaiseen television käyttöön sisältyy hyvin erilaisia tasoja. (Mt.)

Toinen keskeinen näkökulmaani vaikuttava tekijä on näkemys siitä, että ”haarautuvien polkujen tarina” (*branching story*)³ tai ”interaktiivinen tarina/elokuva”⁴ -ajatusten ulkopuolella lienee löydettävissä paremmin sopivia muotoja tuoda pelejä ja pelillisiä rakenteita television kontekstiin. Nähdäkseni nykyinen draamallinen tv- ja elokuvakerronta hyödyntää sellaisia muotoja, jotka eivät tue katsojan valinnan vapauden kasvattamista

³ Toteutuksesta esimerkkejä Scorpion Wamp (Jackson 1984) tai The Way of Tiger: Assassin (Smith & Thompson 1985).

⁴ Esim. *Kino Automat*, toteutus Raduz Cinera 1967.

merkittävästi tarinan pääjuonen tai päähenkilöiden toiminnan suhteen (vrt. Egri 1960). Elokuvaohjaaja ja -tuottaja George Lucasin toteaa samansuuntaisesti:

If I'm telling a story, and the interest in it is the fact that I'm telling you something, and you are listening because I can tell it to you in an interesting way, that's why you're there. Psychologically, it's [interaction is] a different kind of experience. (Kelly & Parisi 1997).

Pelit ja tarinat eroavat toisistaan perustavanlaatuisesti (Aarseth 1997; Juul 2001) ja niiden yhdistäminen on usein ongelmallista (Manovich 2001, 221–228).⁵ Televisiosarjan katsominen ja siihen liittyvä mielihyvä eroaa pelaamisesta ja siihen liittyvästä mielihyvästä merkittävästi oli katsominen miten aktiivista tahansa. Nähdäkseni mielekkäin tapa yhdistää peli ja tarina on antaa pelin olla peli ja tarinan tarina. Tästä tarkemmin luvussa 3.

⁵ Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö pelit voisi käyttää kertovia elementtejä tai kerrontaa (*narration*) vaan sitä, että pelit eivät ole kertomuksia. Tämä ei myöskään tarkoita, että peleistä ei voisi kertoa tarinoita tai niitä ei voisi tulkita narratiivisesti (ks luku 2.1).

1.2 Tavoite

Tarkastelen tässä työssä pelin ja tv-sarjan yhdistämistä *Vallan jäljet* -konseptin arvioinnin perusteella. Konseptissa ihmiset voivat valita osallistumisen tavan: vain katsomalla tv-sarjaa, vain pelaten sarjan ympärille rakennettua peliä tai molemmilla tavoilla.

Vallan jäljet on peli ja televisiosarja, jotka on linkitetty yhteen. Peli ja televisiosarja sijoittuvat samaan fiktiiviseen maailmaan ja pelaavat sen eri puolia. Sarjan tapahtumat vaikuttavat peliin jossain määrin ja pelin tapahtumat sarjan sivuhenkilöiden kohtaloihin aika-ajoin.

Tutkimuskysymys on: minkälaisilla keinoilla peli ja tarina (juonellinen tv-sarja) voidaan liittää yhteen, niin että peli ja tarina toimivat myös itsenäisinä kokonaisuuksina? Haen vastausta kysymykseen kahden alakysymyksen kautta:

- 1) Miten peli ja sarja voivat vaikuttavat toisiinsa siten, että sarjan sisältö ei muodostu pelin tapahtumista ja niiden kommentoinnista?
- 2) Miten nämä tavat toimivat *Vallan jäljet* -konseptin yhteydessä?

1.3 Työn rakenne

Työ jakautuu kahteen osaan. Ensimmäisessä osassa (luvut 2–4) pohdin teorian näkökulmasta sitä, miten linkkejä pelin ja tarinan välille voidaan muodostaa sekä sitä, miten pelejä ja tarinoita on tähän mennessä yhdistetty. Samalla teorian muodostavat lähtökohdan *Vallan jäljet* -konseptille. Toisessa osassa analysoin konseptia (luvut 5 ja 6).

Luvussa 2 tarkastelen tarinaa ja sen tulkintaa. Nostan esille narratiivisen tulkinnan teorian sekä intermediaalisuuden teorian, jotka pyrkivät selittämään kuinka ihmiset tulkitsevat tarinoita suhteessa aiempaan tietoon ja muuttavat tulkintaansa kun he saavat tarinaan liittyvää tai tarinaa selittävää uutta tietoa. Luvussa esitetyt teorian muodostavat keskeisen perustan, jota on käytetty hyödyksi *Vallan jäljet* -konseptia suunniteltaessa.

Luvussa 3 käsittelen pelejä ja pelaamista. Pyrin ymmärtämään pelien luonnetta: mikä tekee peleistä pelejä ja mikä tekee pelaamisesta nautinnollista. Tarkastelussa vertaan pelejä tarinoihin, jotta saan keskeiset erot näkyviin.

Vallan jäljet -konsepti on suunniteltu televisiota varten, joten lisäksi on syytä tarkastella television katsomiseen liittyviä kulttuurisia konventioita, jotka nähdäkseni vaikuttavat suuresti siihen, miten televisioon kannattaa tuoda pelillisyyttä (luku 4). Samalla luon katsauksen siihen, miten (erillinen) pelejä/rahapelejä on aiemmin yhdistetty televisio-ohjelmaan.

Luvussa 5 käsittelen syvällisemmin *Vallan jäljet* -konseptia ja sen suunnittelun taustalla olleita ajatuksia peilaten niitä aiemmissä luvuissa esitettyihin teoreettisiin lähtökohtiin. Luvussa 6 esittelen analyysissä

käytetyn menetelmän ja analysoin peliä sen testaamisessa saadun aineiston pohjalta. Analyysissä keskityn tarkastelemaan pelin ja sarjan välistä suhdetta.

2 TARINAN TULKINNASTA

Tässä luvussa tarkastelen teorioita, jotka selittävät miten televisiosarjan jaksolle annetaan merkityksiä ja kuinka sarjan tarinaa tulkitaan suhteessa katsojan aiempaan tietoon. Tarkastelen tarinoita lähinnä kognitiotieteiden ja intertekstuaalisuuden teorian näkökulmasta, en niinkään merkitys- tai tulkintateorioiden (kuten esim. Lehtonen 1994 tai Eco 1994).

2.1 Narratiivinen tulkinta

Yksi keskeinen tapa, jolla ihmiset käsittävät ympäristöään on tarinat. Tarinoiden rakentaminen tapahtumista tai mielihaluista on tapa tehdä niistä ymmärrettäviä. (Branigan 1992)

Elokuvatutkija Edward Branigan määrittelee *narratiivin* seuraavasti:

Narrative is a way of experiencing a group of sentences or pictures (or gesture or dance movements, etc.) which together attribute a beginning, middle, and end to something. The beginning, middle, and end are not contained in discrete elements, say, the individual sentences of a novel but signified in the overall relationships established among the totality of the elements, or sentences. (Mts, 4.)

Narratiivi⁶ on Braniganin mukaan tulkinta muuttuvasta aineistosta (jossa on alku, keskikohta ja loppu) ja siinä olevista yksikköjen välisistä suhteista. Narratiivi ei ole selkeärajainen kategoria, vaan se pitää nähdä suhteessa ei-

⁶ Käytän narratiivin määritelmää, joka poikkeaa narratologiassa yleensä käytetyistä määritelmistä (ks. Branigan 1992, 118–124), sillä huomioni ei ole tarinan rakenteesta sinänsä, vaan miten tarina strukturoidaan ihmisten mielissä. Tarinan rakenne ja miten tarina on kerrottu vaikuttaa tietenkin siihen, miten yksityiskohdat sijoitetaan siitä muodostettavaan mentaaliseen struktuuriin (Mandler 1984).

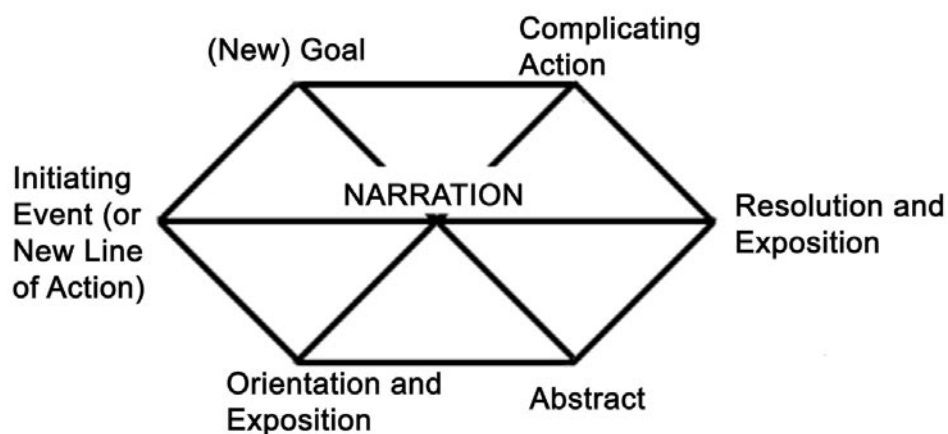
narratiivisiin tapoihin järjestää ja ymmärtää dataa (kuten runo, kategoria, lista tapahtumista, omaisuusluettelo) (mts. 1). Ihmiset tulkitsevat ja tunnistavat narratiivisia kaavoja narratiivisen skeeman avulla. Braniganin mukaan narratiivisella skeemalla nähdään yleisesti olevan seuraavanlainen muoto:

1. hahmojen ja tilanteen esittely (*introduction of setting and characters*)
2. nykyisen tilanteen esittely (*explanation of a state of affairs*)
3. kohtausten alustus (*initiating event*)
4. protagonistin tunnereaktio tai julkilausuttu tavoite (*emotional response or a goal by the protagonist*)
5. toiminnan hankaloituminen (*complicating actions*)
6. tulos (*outcome*)
7. reaktiot tulokseen (*reactions to the outcome*). (Mts. 14.)

Edellä esitetty lista on alla esitetty kuvion 1 muodossa. Branigan selittää kuviota:

A narrative is constructed by moving through the hexagon to create patterns at the levels of action, scene, episode, sequence, etc. (Mts. 17)

Kuvio 1.
Narratiivinen skeema
(Brandigan 1992, 17).



Narratiivinen skeema näkyy siinä miten tarinoita muistetaan: Kognitiotieteilijä Jean Matter Mandler (1984, 50) on tutkimuksissaan todennut, että tarinoita ei muisteta usein kerrotussa muodossa ja tapahtumien järjestyksessä, vaan narratiivisen skeeman mukaisessa järjestyksessä.

Tarinaa tulkittaessa jätetään usein huomioitta joitain alkuperäisen tarinan yksityiskohtia (sen hetkisen tiedon valossa) tarpeettomina, joten niitä ei muisteta. Narratiivi on mentaalinen konstruktio tarinasta, joka rakennetaan uudelleen aina, kun lukija tai katsoja saa uusia tietoja, jotka ovat ristiriidassa aiemman tulkinnan tai hypoteesin kanssa. (Branigan 1992, 83–85.)

Narratiivisessa tulkinnassa huomionarvoista on, että teksti (elokuva, televisiosarjan jakso, kirja) järjestetään ja arvioidaan skeemassa myös käsiteltävän tekstin ulkopuolelta hankitun tiedon perusteella (mts. 15).

2.1 Intertekstuaalisuuden teoriasta

John Fiskin mukaan kaikkia tekstejä (kirja, elokuva, televisio-ohjelma) luetaan suhteessa toisiin teksteihin (Fiske 1987, 108). Olen aiemmin tulkinnut Fiskeä Leeni Kirvesmäen (ent. Patamaa) kanssa seuraavasti:

Tekstejä tulkitaan aiemmin luetuista teksteistä saatujen tietojen pohjalta. Tekstien välillä ei tarvitse olla selkeitä viittaussuhteita, eikä lukijan tarvitse olla tietoinen tästä prosessista. Fiskin mukaan Madonnen *Material Girl* -musiikkivideo toimii hyvänä esimerkkinä: Se on parodia Marilyn Monroen lauluesityksestä *Herrat pitävät vaaleaverikoista*. Fiskin mukaan tämä suora viittaus Marilyn Monroeen ei niinkään ole mielenkiintoista, sillä viittaus vaatii lukijalta tietoa juuri kyseisestä elokuvasta. Videon huomionavioinen viittaus on musiikkivideon leikkittely kulttuurimme blondistereotyyppiä. (Lankoski & Patamaa 2001.)

Ensisijainen teksti (*primary text*) on itse teksti, jota tulkitaan (televisio-ohjelma jota katsotaan). Ensisijaisen tekstin tulkintaan vaikuttavat esimerkiksi genre ja muut ensisijaiseen tekstiin liittyvät tekstit: sekundaariset tekstit (*secondary text*) ja tertiääriset tekstit (*tertiary texts*). Jos ensisijainen teksti on televisio-sarjan jakso, niin sekundaarisia tekstejä voivat olla televisiosarjan mainokset, sarjan viralliset Internet-sivut tai lehtikriitikon arvostelut sarjasta. Tertiäärisiä tekstejä ovat esimerkiksi

sarjasta kaveriporukassa käydyt keskustelut tai katsojan sarjasta tekemät www-sivut.

Sekundäärisen ja tertiäärisen tekstin keskeinen ero on siinä, että tertiääriset tekstit ovat [katsojien,] lukijoiden tai käyttäjien luomia, kun taas sekundääriset ovat jonkin sellaisen arvovaltaisemman tahon, kuten kriitikon, mainostoimiston tai tuottajan tekemiä tekstejä. (Lankoski & Patamaa 2001)

Samoin kuin tarinaa myös hahmoja tulkitaan muista lähteistä saadun tiedon perusteella: televisiosarjan katsoja tuo hahmon tulkintaan mukaan muista lähteistä saatua tietoa. (Fiske 1987, 164–168.) Tavoite on yksi narratiivisen skeeman osa (ks. kuvio 1), joten hahmojen tavoitteiden tulkinta vaikuttaa tarinan narratiiviseen tulkintaan. Myös hahmojen tavoitteita tulkitaan suhteessa sekä tarinasta saatuihin tietoihin että muista lähteistä saatuihin tietoihin. (vrt. Richards & Singer 2001.)

Intertekstuaalisuus näkyy (käytännössä) monissa mediatuotteissa. Esimerkiksi monen lukijan mielikuvaan Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -kirjan hahmoista ja tapahtumapaikoista ovat vaikuttaneet monien kuvittajien työt tai Peter Jacksonin ohjaamat elokuvat *Sormusten ritarit* (2000) ja *Kaksi tornia* (2002). *Star Trek* -televisiosarja ja *Star Wars* elokuvasarja elää lisenssisarjakuvissa sekä fanien kirjoittamissa tarinoissa⁷ sekoittuen yhdeksi kokonaisuudeksi, jonka eri osa luovat uutta tulkintakehystä toisille.

Peleissä on hyödynnetty intertekstuaalisia viittauksia jo pitkään linkittämään peli olemassa olevaan tarinaan. Esimerkiksi *The Hobbit* -peli (Melbourne House 1982) hyödyntää J.R.R Tolkienin kirjaa *Hobitti: eli sinne ja takaisin*. Pelin pelaamista helpottaa Tolkienin tarinan tunteminen, sillä pelissä pelaaja törmää kaikkiin kirjan keskeisiin paikkoihin ja tilanteisiin. Ohjekirjassa jopa viitataan Tolkienin kirjassa olevaan karttaan, joka näyttää miten pelin tapahtumapaikat sijaitsevat suhteessa toisiinsa.⁸ Pelaajan on myöskin löydettävä näkymättömäksi tekevä sormus aivan kuin kirjan päähenkilö tekee, jotta peli olisi mahdollista pelata läpi.

⁷ Fanitarinoita julkaistaan esim. seuraavilla www-sivustoilla: <http://www.trekfanfiction.net/> (*Star Trek*) ja <http://www.fanfix.com/> (*Star Wars*), viitattu 14.1.2003.

⁸ Ks. <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/entry/hobbit.html>, viitattu 2.1.2003.

Toinen esimerkki on *Buffy the Vampire Slayer* -televisiosarja (UPN 1997) ja -peli (Electronic Arts 2002). Peli hyödyntää sarjan maailmaa ja sen tapahtumia sekä sarjan keskeisiä hahmoja, vaikka se ei käytä televisiosarjaa kuten *The Hobbit* -peli kirjaa. Yhtenäisyyttä pelin ja sarjan välille on luotu intertekstuaalisilla viittauksilla sarjaan: ”there are a lot of little things Buffy fans will notice, including several references to past episodes” (IGN 2002). Edellä mainittujen lisäksi on useita muitakin esimerkkejä intertekstuaalisten viittausten käytöstä peleissä kuten *Blade Runner* tai *Indiana Jones* -pelit.

3 PELEISTÄ JA TARINOISTA

Tässä luvussa tarkastelen pelejä ja erityisesti pelien ja tarinoiden eroja. Tarkoitukseni on nostaa esille pelien ja tarinoiden ominaisuuksia ja eroja, jotka ovat merkityksellisiä *Vallan jäljet* -konseptin perspektiivistä.

Pelisuunnittelija Greg Costikyanin (2002) määrittelee pelit seuraavasti:

[A game is] an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle toward a goal. (Mt.)

Määritelmä sanoo, että pelit ovat interaktiivisia rakenteita, joissa pelaaja kampailee saavuttaakseen pelissä asetetun tavoitteen. Määritelmässä todetaan myös, että peli on suljettu systeemi – pelin sisäisillä asioilla on merkitystä ainoastaan pelissä. Tieukasti tulkittuna tämä rajaa esimerkiksi rahapelit ulos pelien kategoriasta. Tämän työn puitteissa rahapelejä ei kuitenkaan ole järkevää rajata käsittelyn ulkopuolelle, sillä niitä on yhdistetty onnistuneesti televisio-ohjelmiin (tästä lisää luvussa 4.3). Interaktiivisuus määritelmässä tarkoittaa sitä, että pelaaja voi vaikuttaa pelin tilaan (esimerkiksi siirtämällä pelimerkkiä pelilaudalla). Tämä rajaa pelkän tulkinnan interaktiivisuuden ulkopuolella ja pitää käsitteen selkeänä ja yksinkertaisena.

Olen valinnut Costikyanin pelin määritelmän, koska se korostaa

toiminnan ja konfliktin merkitystä peleissä. Tästä syystä näkökulma on hedelmällinen pelien suunnittelun perspektiivistä (vrt. Lankoski & Heliö 2002).

Pelejä on aikaisemmin usein tarkasteltu interaktiivisina tarinoina (esim. Murray 1999) tai käyttäen draaman käsitteistöä ja teorioita (esim. Laurel 1993; Ikonen 2001). Kuten jo johdannon luvussa 1.1 totesin, pelit ovat nähdäkseni luonteeltaan ja ilmaisultaan hyvin erilainen ilmiö kuin draama tai tarinat.

3.1 Pelit ja draama

Näytelmäkirjailija ja ohjaaja Lajos Egri (1960) esittää, että draamallisen kerronnassa keskeistä on tarinan jatkuva kehittyminen kohti sen vääjäämätöntä resoluutioita. Kirjailijan tehtävänä on valikoida tarinaan sellaiset elementit, jotka takaavat mielenkiintoisen tilanteen ja sen kehittymisen. (Mt.) Kenneth Mayer tiivistää Egrin argumentin artikkelissa *Dramatic Narrative in Virtual Reality* seuraavasti:

The raising action is composed of a series of continuing crises growing from the struggle between well orchestrated, opposing characters. Every episode of the story must move the play to its climax. The action should rise, continuously building to a pitch that culminates in a final crisis [...]. (Meyer 1995.)

Edellä esitetty draaman rakenne ei päde yleisesti tietokonepeleihin. *Rogue-like*-peleissä (esim. *Nethack*) pelaaja tutkii luolastoa keräten aarteita ja taistellen hirviötä vastaan. Tapetut hirviöt ja löydetyt aarteet tuovat kokemusta hahmolle tehden hahmosta vahvemman. Peli vaikeutuu mitä syvemmälle luolastossa pelaaja etenee. Näin ollen pelin rakenne jossain määrin muistuttaa draaman rakennetta. Oman kokemukseni mukaan peliä kuitenkin usein pelataan keräämällä aarteita ja tappamalla hirviöitä luolaston helpoilla ylätasoilla, jotta hahmosta tulee voimakkaampi ja peliä on helpompi pelata kun pelaaja ohjaa hahmon syvemmällä luolastoon. Samalla dramaattisesti mielenkiintoisten tilanteiden määrä pelissä vähenee.

Pelaajan valinnat eivät vie peliä eteenpäin vääjäämättä kohti resoluutiota, vaan pelaaja voi halutessaan jäädä keräämään pisteitä ylätasoilta. Pelaajan päämäärä ei useinkaan ole viedä tapahtumia eteenpäin mielenkiintoisella tavalla vaan selvitä pelissä mahdollisimman hyvin eli kerätä pisteitä, kehittää hahmoa tai pelata peli läpi.

3.2 Pelien ja tarinoiden kokemisesta

Ellis (1992) toteaa elokuvasta: "[T]he spectator's position is one of power, specially understand events rather than to change them" (mts. 81). Tietokonepeleissä puolestaan toimiminen tai pelaaminen on keskeistä. Andrew Darleyn sanoin: "Clearly, the playing or participatory aspect of computer games is central to the form and the experience it produces." (Darley 2000, 56). (Vrt. Poole 2000, 123.)

Pelitutkijat Aki Järvinen, Satu Heliö ja Frans Mäyrä (2002) näkevät hyvän pelin olevan *flow*-kokemus,⁹ jossa keskeistä on, että peli on pelaajalle riittävän haastava mutta ei kohtuuttoman vaikea (mts. 20–27). Keskeistä pelikokemuksessa on täten pelaajan kykyjen suhde pelin vaikeustasoon eikä niinkään pelin tarinan ymmärtäminen – jos pelissä on sellainen.¹⁰

Steven Poole nostaa esille Alain ja Frédéric Le Diberderin huomion yhdestä pelien ja tarinoiden perustavanlaatuisesta erosta, joka erottaa pelin ja tarinan kokemista:

One problem is that great stories depend for their effect on irreversibility – and this is because life, too, is irreversible. The pity and terror that Aristotle says we feel as spectators to a tragedy are clearly dependent on our apprehension of circumstances that cannot be undone. (Poole 2000, 112.)

Eli, esimerkiksi *Romeo ja Julia* -tarina vaatii Romeon tekevän tietyt valinnat, jotta tarina voi ylläpitää jännitteitä ja vedota tunteisiin (vrt. Hiltunen 1999, 194–221).

Edellä esitetystä huolimatta draaman ja narratologian teorioista voi olla hyötyä tietyn tyylisten pelien tarkastelussa. Yksi yhtymäkohta peleillä

⁹ Flow on psykologian professori Mihaly Csikszentmihalyin (1991) esittämää käsitteistöä.

¹⁰ Kerronnan funktio peleissä on usein toissijainen: se tarjoaa tulkintaperspektiivin pelin tapahtumille ja tietoa pelaajalle valintojen tekemiseen (Klevjer 2002; Tronstad 2002)

ja draamalla ovat hahmot – jos pelissä on sellaisia. Hahmonkirjoittamiseen ja -suunnitteluun liittyvät huomiot, kuten sympaattisen päähenkilön tärkeys (Hiltunen 1999) ja hahmojen johdonmukaisuuden vaatimus (Egri 1960), ovat käyttökelpoisia myös pelisuunnittelussa (vrt. Lankoski & Heliö 2002).

Tietokonepelit eivät ole perusluonteeltaan tarinallinen tai draamallinen muoto, joten pelien pakottaminen draaman tai narratologian käsitteistöön jättää huomiotta pelien niille ominaisen luonteen (vrt. Juul 2001). Pelin nautinto nousee *flow*-kokemuksesta, joka syntyy kun pelaajan edessä olevat haasteet vaativat käyttämään kykyjään yli hänen keskimääräisen osaamisensa, mutta kuitenkin niin, että haasteet eivät ole liian vaativia. Tarinan mielihyvä liittyy lukijan tai katsojan samaistumiseen tarinan tapahtumiin ja jännitteeseen, joka syntyy kun hän ei voi muuttaa tarinan kulkua.

3.3 Peleistä ja tulkinnasta

Pelien tapahtumat voidaan tulkita ja organisoida narratiiviksi aivan kuin mikä tahansa muukin kokemus (vrt. Branigan 1992, 1–3). Esimerkiksi pelissä annettu tehtävä voi luoda tulkintakehyksen, jonka pohjalta peliä tulkitaan narratiivisesti (Tronstadn 2002). *Deux Ex* -pelin (Eidos Interactive 2000) pelikokemuksesta on mahdollista muodostaa narratiivi, koska pelissä esiintyy riittävästi narratiiviseen skeemaan liittyviä tekijöitä. Pelin alussa esitellään tilanne ja keskeiset hahmot (hahmojen ja tilanteen esittely tai nykyisen tilanteen esittely) ja annetaan pelaajalle tehtävä ja taustoitetaan se (tilanteen alustus ja protagonistin julkilausuttu tavoite). Kun yksi tavoite on saavutettu, esitellään uusi tilanne ja annetaan pelaajalle uusia tehtäviä. Tavoitteen saavuttamisen eteen tuodaan esteitä, jotka pitää ratkaista (toiminnan hankaloituminen). Peli loppuu (tulos) kun pelaaja toteuttaa viimeisen hänelle asetetun tehtävän.

Tetris-pelin (Pazhitnov 1985) kuvailusta ei muodostu narratiivia, vaan kuvailu on organisaatioltaan *fokusoitu tapahtumaketju* (*focused*

chain), eli lista tapahtumista, jotka liittyvät yhteen peliin ja joiden välillä on syy–seuraus-suhteita (Branigan 1992, 19–20). Pelaajan sijoittelamat kappaleet luovat syy–seuraus-suhteita sille, kasvavatko pinot vai katoaako yksi rivi kappaleiden muodostamasta pinosta. Lista putoavista kappaleista ilman kuvailua muodostuvista pinoista ja häviävistä riveistä on puolestaan organisaatioltaan *katalogi* (mts.), sillä putoavia kappaleita ei yhdistä mikään muu kuin, että ne liittyvät samaan peliin.

Jopa hyvinkin abstraktia peliä voidaan tulkita narratiivisesti suhteessa kirjan, elokuvan tai televisiosarjan tarinaan. Branigan (1992) toteaa elokuvamusiikista:

The visual narrative [...] provides a background against which the music may be “parsed” in a variety of ways and may interact with textual elements from moment by moment. The music itself does not prescribe “meaning” [...] (mts. 140).

Samoin kuin musiikkia peliä voidaan tulkita suhteessa siihen liittyvään tarinaan (televisiosarja, elokuva tai kirja), jos sellainen on olemassa ja pelaaja tuntee teoksen. Sarjan tai elokuvan katsominen muuttaa tulkintakehystä, jonka avulla pelin tapahtumille luodaan merkityksiä: pelin tapahtumia ja henkilöitä tulkitaan sarjan tapahtumien valossa.

Teos, johon peli viittaa, luo odotuksia siitä, minkälainen peli on ja mitä siinä tapahtuu: jos pelissä viitataan James Bondiin, se asettaa pelille aivan erilaiset odotukset kuin, jos siinä viitattaisiin Muumeihin. Odotukset vaikuttavat siihen miten pelaajat toimivat pelissä. Pelaajat käyttävät sellaisia muualta opittuja toimintamalleja, jotka sopivat pelin genreen ja maailmaan. (Lankoski & Heliö 2002.)

Tämän luvun keskeinen huomio on, että televisiosarjan tapahtumat saavat merkityksiä tai uuden tulkinnan muista lähteistä, esimerkiksi pelin tapahtumista, saadun tiedon perusteella ja pelin tapahtumat voivat saada merkityksiä siihen liittyvän televisiosarjan tai tarinan kautta. Pelin tarjoama tieto, joka liittyy sarjaan tai tarinan tapahtumiin toimii näin ollen linkkinä pelin ja tarinan välillä.

4 TELEVISIO MEDIUMINA

Jotta uusia pelillisiä palveluita voidaan onnistuneesti tuoda television kontekstiin on suunnittelijoiden/tuottajien nähdäkseni ymmärrettävä televisiota sen nykyisessä muodossa ja siihen liittyviä käytön kulttuureita. Television käytöllä ja tuotannon tavoilla on erityispiirteitä, jotka leimaavat televisiota mediumina. Televisio mediumina ei siis merkitse televisiovastaanotinta, vaan television tuotannon ja katsomisen kulttuuristen konventioiden kokoelmaa (ks. esim. Ellis 1992 tai Bolter & Grusin 2000).

4.1 Television ominaispiirteitä

Sarjamuotoisuus on yksi televisiokerrontaa leimaavia piirteitä. Fiktiiviset sarjamuotoiset ohjelmat voidaan jaotella jatkosarjoiksi (*serial*) ja katkosarjoiksi (*series*). Jatkosarjoille tyypillinen piirre on, että seuraavassa jaksossa jatketaan samasta tilanteesta mihin edellisessä jaksossa jäätiin. Katkosarjoille on leimallista, että niissä jokaisen jakson on itsenäinen kokonaisuus, ja sarjassa ei ole jatkuvuutta jaksosta toiseen. (Herkman 2002, 140; Ellis 1992)

Mediatutkija Juha Herkman (2002) toteaa, että nykyään useimmat sarjat ovat yhdistelmiä edellä mainituista tavoista rakentaa sarja.

[N]iissä [tv-sarjoissa] kerrotaan jokaisessa jaksossa jokin (tai useampia) sulkeutuva episodi, mutta taustalla kehitellään jaksosta toiseen jatkuvia teemoja, kuten keskushenkilöiden ihmissuhdekiemuroita. Yhdistelmä houkuttelee paitsi sarjan yksittäisten jaksojen katsomiseen myös sen pitkäjänteiseen seuraamiseen. Jatkuvajuonisuuden avulla katsojat yritetään saada jäämään sarjaan ”koukkuun”, sulkeutuvien tarinoiden avulla innostumaan kyseistä jaksosta. (Mts. 140.)

Television katsomiskäyttäytymiseen liittyvä leimallinen piirre on se, että vaikka sarjojen katsojaluvut pysyvätkin suhteellisen samoina niin ainoastaan puolet yhden jakson katsovista on katsonut edellisen jakson (Barwise & Ehrenberg 1988, 39). Pelit tai interaktiivisuus nähdään mahdollisuutena sitouttaa katsojat seuraamaan sarjaa tiiviimmin (Doherty 2001).

Toinen televisiota leimaava piirre on, että se julkinen medium, jossa lähetetään tuotettua ohjelmasisältöä, jota katsoo suhteellisen suuri yleisö (Van Dijk & De Vos 2001). Hyvin todennäköisesti televisio myös tulevaisuudessa tulee säilyttämään nämä osat perusolemuksestaan (Jensen 2001, 386–387).

Televisio-ohjelmien katsomiseen vaikuttaa luonnollisesti myös katsojien tavat ja tottumukset. Ihmiset haluavat, että televisiosta voi seurata totutunkaltaista ohjelmaa, joka ei (välttämättä) edellytä aktiivista osallistumista. (Ermi & Sotamaa 2002.) On myös tyypillistä, että televisiota katsotaan toisinaan ”sivusilmällä” muun toiminnan kuten läksyjen lukemisen, kotitöiden tekemisen tai aterian syömisen ohella (Gauntlett & Hill 1999; Ermi & Sotamaa 2002).

4.2 Huomioita interaktiivisesta elokuvasta

Tarkoitukseni on tässä aluvussa nostaa esille joitakin huomioita interaktiivisesta elokuvasta suhteessa televisioon. Mediatutkija Lev Manovich (2001) kuvailee interaktiivista elokuvaa seuraavasti:

New forms of computer-based cinema: [...] Interactive movies and games structured around film-like sequences. These sequences can be

created using traditional film techniques (example: *Johnny Mnemonic* game) or computer animation (example: *Blade Runner* game).

Manovich toteaa, että tietystä perspektiivistä voidaan useiden nykyisten voimakkaasti elokuvan estetiikan keinoja hyödyntävien pelien katsoa olevan interaktiivista elokuvaa (mts. 287–288). Costikyan tekee päinvastaisen johtopäätöksen. Interaktiivinen viihde (interaktiivinen elokuva) tarkoittaa väistämättä pelejä. (Costikyan 2002.) Elokuvatutkijat Geof King ja Tanya Krzywinska toteavat mielestäni osuvasti:

Videogames, even at their most 'cinematic,' are not a form of 'interactive cinema', as has sometimes been implied. (King & Krzywinska 2002.)

Interaktiivinen elokuva on nähdäkseni järkevää määritellä tarkoittamaan elokuvateatteriesitykseen suunniteltua elokuvaa, jossa katsojilla on mahdollisuus vaikuttaa elokuvan tapahtumiin (eikä sisällyttää määritelmä kattamaan yleisesti pelejä, jotka hyödyntävät elokuvan estetiikan keinoja).

Tilana elokuvateatteri eroaa kodista hyvinkin paljon. Televisiossa ja elokuvateattereissa käytetyt tekniset ratkaisut luovat eroa siihen, mikä on televisiolle luonnollista ilmaisua ja mikä elokuvalle. Teatterielokuvalla uhrataan aikaa ja melko jakamaton huomio kun televisiota silmäillään usein muun toiminnan ohessa. Lisäksi elokuvia katsoo usein iso joukko ihmisiä kun televisiota katsoo samassa tilassa usein vain yksi ihminen tai pieni ryhmä (perhe, kaveriporukka). Mainstream-elokuvan tarinat ovat yleensä kokonaisia: niissä on alku ja loppu, tarina sulkeutuu. Televisiolle tyypillistä on sarjamuotoisuus: yhden jakson tarina ei ole itsenäinen kokonaisuus, vaan se usein jatkuu jaksosta toiseen. (Ellis 1992.)

Elokuvatutkija ja televisiotuottaja John Ellisin (1992) mukaan televisio käyttää mainstream-elokuvan konventioita kahdella tavalla: näyttämällä televisiossa elokuvia sekä tuottamalla televisio-elokuvia, jotka luottavat elokuvalliseen kerrontaan ja kutsuvat katsojia katsomaan itseään aivan kuin teatterielokuvaa (mts. 116).

Tietyin edellytyksin elokuvan estetiikka ja kerronta toimii televisiossa, mutta siitä huolimatta nähdäkseni on syytä miettiä tarkkaan,

mitä vuorovaikutteisen elokuvan keinoista voidaan tuoda televisioon. Esimerkiksi vuorovaikutteisessa elokuvassa *Eikö kukaan auta?* (toteutus Nurminen, Kola, Mastomäki) tarinaan vaikuttaminen vaatii ja tukee kollektiivista toimintaa elokuvateatterissa: huutamalla voi pelastaa päähenkilöt vaarasta. Huutaminen yhdessä elokuvateatterissa on mielenkiintoista, minkä jo *Rocky Horror Picture Show:n* (ohj. Jim Sharman 1975) fanikulttuuri on osoittanut (ks. esim. Eskola 2001). Television ääressä *Rocky Horror Picture Show* on usein aivan eri kokemus: innostaako fanirepliikkien huutaminen omassa olohuoneessa, jos muita faneja ei ole (riittävästi) paikalla? (vrt. Ellis 1992, 179–180 tai Pellinen 2002.)

Katsojien oli mahdollista vaikuttaa tarinan kulkuun äänestämällä Raduz Cineran elokuvassa *Kino Automat* (1967). Elokuva oli rakennettu niin, että katsojien valinnoista huolimatta aina päädyttiin samoihin valintatilanteisiin riippumatta siitä minkä vaihtoehdot katsojat valitsivat. Elokuva sovitettiin myös televisioon huonolla menestyksellä: katsojat kokivat tullessa huijatuksi, sillä toteutus paljasti valintamahdollisuuksien ontouden. (Pellinen 2002.) Vuorovaikutteisen audiovisuaalisen kerronnan lehtori Teijo Pellinen huomauttaa elokuvasta:

Kino Automat on vuorovaikutukseltaan kollektiivinen ja sosiaalinen, katsojien antama palaute luo tunnelmaa elokuvasaliin paitsi äänestystuloksen kautta myös sitä kautta, kuinka moni äänestää, osallistuu yhteiseen leikkiin. (Mt.)

Pellinen näkee, että suuri osa *Kino Automat* -elokuvan viehätystä nousi katsojien yhteisestä leikistä elokuvateatterissa aivan kuten *Rocky Horror Picture Show* tapauksessa.

Edellä esimerkkinä olleiden interaktiivisten elokuvien onnistuminen on perustunut katsojien yhteisölliseen toimintaan elokuvateatterissa. Tämä tarkoittaa nähdäkseni, että näiden interaktiivisten elokuvien mallia hyvin vaikea siirtää onnistuneesti televisioon.

4.3 Televisio, pelit, leikit ja vedonlyönti

Televisiossa hyödynnetään ja on hyödynnetty jo pitkään erilaisia pelillisiä konsepteja. Osa on rakennettu sisään televisio-ohjelmaan, ja osa on rakennettu jonkin televisio-ohjelman ympärille ilman, että pelillisellä osalla on vaikutusta ohjelman sisältöön. Käyn tässä luvussa läpi joitakin ohjelma-, peli- ja vedonlyöntikonsepteja, jotka liittyvät televisioon. Listan ei ole tarkoitus olla kattava kartoitus sitä, mitä tällä alueella on tehty vaan antaa kuvaa erilaista tavoista, joilla tähän mennessä pelillisyyttä on yhdistetty television kontekstiin.

- 1) Suomen televisiossa on pitkään pyörinyt hyvin suosittu ohjelmakonsepti *Lotto*,¹¹ jossa vedonlyönti ja televisio-ohjelma ovat yhdistetty. Mielenkiintoiseksi lotto-konseptin tekee se, että siinä on onnistuttu yhdistämään yksinkertainen peli ja televisio-ohjelma, joista kumpikaan yksinään ei ole kiinnostava, yhdeksi mielenkiintoiseksi kokonaisuudeksi.
- 2) Vedonlyöntitoimisto *BetWWTS.com*¹² on järjestänyt esimerkiksi syksyllä 2002 vedonlyöntejä urheilun lisäksi siitä, kuka kuolee seuraavaksi *Sopranos*-sarjassa tai kuka putoaa seuraavaksi *Survivor – Thailand* sarjasta. Vedonlyöntikonsepti hyödyntää sarjan tapahtumia yhdistäen näin pelin ja sarjan tarinat toisiinsa kietoutuneeksi kokonaisuudeksi. Pelaajan toiminnan mahdollisuudet ovat yhtä rajalliset kuin lotossa. Ohjelma, johon peli on linkitetty, on mielenkiintoinen yksinään. Vedonlyönti tuo lisämielenkiintoa sarjan seuraamiseen ja sarjan tapahtumat saavat uusia merkityksiä suhteessa lyötyyn vetoon.
- 3) Fantasioliiga-konsepti lähestyy pelin ja television (urheilun) yhdistämistä eri näkökulmasta. *Fantasy League Ltd*¹³ on pyörittänyt fantasioliiga -peliä vuodesta 1991. Pelissä on tarkoitus luoda kuvitteellinen urheilujoukkue miehittämällä se oikeilla urheilijoilla. Urheilijoiden menestys aktuaalisissa peleissä ja tapahtumat heidän elämässään (sairaudet, pidätykset

¹¹ Ks. www.veikkaus.fi/lotto/historia.html, viitattu 1.12.2003.

¹² Ks. <http://www.betwwts.com>, viitattu 29.12.2002.

¹³ Ks. <http://www.fantasyleague.com>, viitattu 29.12.2002.

yms.) vaikuttaa joukkueen menestykseen fantasialiigassa. Peli yhdistää urheilijoiden elämän ja televisiotavat pelit yhdeksi kokonaisuudeksi. Fantasialiiga-peliin tuo oman vivahteensa juuri siinä oleva linkitys fyysiseen maailmaan ja sen tapahtumiin, joita voi seurata median kautta.

- 4) Tämän työn perspektiivistä Julien Favren (2000) *Insiders*-konsepti on hyvin mielenkiintoinen. *Insiders* on finanssimaailmaan sijoittuva draamasarja. Sarjan yhteyteen kuuluu peli, jossa pelaajat ostavat ja myyvät osakkeita. Pörssikurssit toimivat linkkinä pelin ja sarjan välillä. Jos jonkin yhtiön osakkeet laskevat sarjassa, niin ne laskevat myös pelissä. Pelin pörssikurssiheilahtelut näkyvät myös sarjassa. Sarjaa seuraamalla voi saada sisäpiiritietoa siitä, mitä kannattaa ostaa tai myydä. (mt.) *Insiders*-konseptin heikkous on se, että linkki pelin ja sarjan välillä on hyvin kapea-alainen. Sitä on melko vaikeata sovittaa mihinkään muuhun yhteyteen kuin sarjan, joka liittyy finanssimaailmaan.

Vallan jäljet -konseptissa käytetään edellä esitettyjen tapojen johdannaisia sekä niiden yhdistelmiä pelin ja sarjan yhdistämiseen ja yhteenkuuluvuudentunteen luomiseen.

5 VALLAN JÄLJET -KONSEPTI

Vallan jäljet -konseptin suunnittelussa tavoitteeksi asetettiin konsepti pelistä ja televisiosarjasta, jossa televisiosarjaa voi katsoa pelaamatta peliä tai peliä voi pelata katsomatta sarjaa, mutta jossa pelin pelaaminen tuo lisäulottuvuuksia sarjan katsomiseen ja sarjan katsominen pelin pelaamiseen. Tämä tapa yhdistää peli ja tarina pyrkii huomioimaan pelien ja tarinoiden eroa sekä hyödyntämään kummankin hyviä ja toimivia piirteitä. Myös tv-katsojien osallistumisen eri tasot otetaan konseptissa huomioon.

Konseptin toteutuskelpoisuuteen vaikuttaa tuotannon hinta, joten pelin pitää olla kohtuullisen halpa tuottaa suhteessa koko televisiosarjan tuotantokustannuksiin – peli ei saa olla pääasia. Myöskin katsottiin, että yhteyksien toteuttaminen pelin ja sarjan välillä ei saa nostaa televisiosarjan tuotantokustannuksia merkittävästi, joten peli voi vaikuttaa vain hyvin rajoitetusti sarjan sisältöön. Keskeiseksi suunnittelutavoitteeksi asetettiin myös se, että kehitettävän peli ja peli–sarja-vaikutuslogiikan pitäisi olla sovellettavissa muutenkin kuin testausta varten suunnitellun sarjan yhteydessä.

5.1 Peli ja pelilogiikka

Vallan jäljet on monen pelaajan peli (ks. kuva 1), jossa pelaaja on vaikuttaja,

PETRI		Pisteet	Resurssit	Viestit		
		52	4	5 (uusista: 0)		
Sisäpiiritieto:						
<i>Viljo Starck</i> , Oikeus: ei sijoituksia (raportoi Kia Valkia)						
<i>Marjatta Hagman</i> , Pankki: ei sijoituksia (raportoi Johannes Villi)						
<i>Veli Kankaanpää</i> , Poliisi: ei sijoituksia (raportoi Johannes Villi)						
<i>Fani 5</i> , : ei sijoituksia (raportoi Hannu Virta)						
<i>Einar Grön</i> , Oikeus: ei sijoituksia (raportoi Hannu Virta)						
Nimi	Arvo	Organisaatio	Kuka hallitsee	Tarjous	Kyky	Peruspuolustus
<u>Carl Lagerstam</u>	5	Päivän Sanomat	inuli			4
<u>Annikki Kaski</u>	4	Päivän Sanomat	inuli			4
<u>Keijo Rautavuo</u>	3	Päivän Sanomat	Rotta			5
<u>Hermann Toivonen</u>	2	Päivän Sanomat	Hipsu			3
<u>Rita Keränen</u>	2	Päivän Sanomat	Petri	4		hallinnassa
<u>Hannu Virta</u>	2	Päivän Sanomat	Petri	4		hallinnassa
<u>Helena Salo</u>	0	Päivän Sanomat	inuli			3
<u>Oona Lehtonen</u>	5	TViisi	laura			3
<u>Ville Suolahti</u>	4	TViisi	Rotta			5
<u>Kristiina Karhu</u>	3	TViisi	laura			3

Kuva 1.
Vallan jäljet -pelin
käyttöliittymä, perusnäyttö.

joka toimii kulissien takana. Pelin tarkoituksena on kerätä valtaa, joka pelissä näkyy pisteinä. Vallan kerääminen tapahtuu ottamalla hallintaan pelin hahmoja. Mitä enemmän (arvokkaita) hahmoja tai hahmoyhdistelmiä hallitsee, sitä enemmän saa pisteitä. Peli perustuu huutokaupan ideaan. Jokaisella pelaajalla on tietty määrä resursseja käytössä. Resursseja voi sijoittaa henkilöihin (ks. kuva 2) ja suurimman sijoituksen tekijä saa henkilön ”hallintaansa”. Kuka hallitsee ketä, määritellään kaksi kertaa päivässä päivityksen yhteydessä. Jokaisella henkilöllä on arvo, jonka verran henkilön hallinnasta saa pisteitä jokaisen päivityksen yhteydessä. Pelaajat eivät voi sijoittaa toisiinsa ja hallita toista suoraan, vaan kaikki tapahtuu pelin henkilöiden kautta. Pelaaja voi myös lähettää viestejä tai siirtää resursseja toisille pelaajille sekä seurata kaikkien pelaajien pistetilannetta ja heidän omistamiensa henkilöiden yhteenlaskettua arvoa. Pelaajan

Kuva 2.
Vallan jäljet -pelin
käyttöliittymä, hahmon
tiedot ja resurssien sijoitus.

PETRI		Pisteet	Resurssit	Viestit
		29	0	0 (uusista: 0)
 <p>KALLE VUORIMAA Beggarr Records Oy</p>		<p>Kuvaus: markkinointijohtaja Arvo: 4 Omistaja: Peruspuolustus: 0</p>		
Käytä: <input type="text"/> <input type="button" value="OK"/>				

on mahdollista saada tietoa muiden pelaajien tilanteesta tai joihinkin hahmoihin tehdyistä sijoituksista omistamalla hahmon tai hahmoja, joilla on tähän sopiva erikoiskyky. Hahmojen erikoiskyvyt voivat vaikuttaa myös hahmojen arvoihin: tietty hahmoyhdistelmä on arvokkaampi kuin samat hahmot yksittäin.

Pelin ideana on asettaa pelaajat pelaamaan toisiaan vastaan. Asetelma luo pohjan pelaajien väliselle konfliktille; pelaajan on kamppailtava muita pelaajia vastaan menestyäkseen pelissä (saadakseen pisteitä). Samalla luodaan tilanne, jossa yhteistyöstä ja diplomaattisista taidoista pelitilanteen hallitsemisessa on hyötyä.

5.2 Peli ja sarja

Yhteys pelin ja sarjan välillä on yhteinen maailma. Peli ja sarja tapahtuvat samassa kuvitteellisessa maailmassa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että peliä ja sarjaa yhdistävät sarjan sivuhahmot ja näiden kohtalot, eli linkit ovat osittain intertekstuaalisia. Tämä mahdollistaa sen, että sarjan juoni voidaan käsikirjoittaa etukäteen ja sitä ei tarvitse muuttaa pelin tapahtumien perusteella. Sivuhahmojen kohtalo voidaan joissain jaksoissa päättää pelin tilanteen eli hahmojen omistussuhteiden mukaan.

Sarjaan on piilotettu vihjeitä peliä varten, joten sarjaa seuraamalla voi saada etua pelaamiseen. Vihjeet liittyvät pelin hahmojen kohtaloihin: seuraavassa jaksossa hahmo saattaa kuolla, saada potkut tai saada ylennyksen. Sarjassa tapahtunut ylennys tai potkujen saanti vaikuttaa hahmon arvoon. Hahmon kuolema sarjassa poistaa hahmon pelistä. Esimerkiksi ennen pankinjohtajan Arvo Tuomen pelistä poistumista, sarjassa on annettu seuraavanlainen vihje:

Pankinjohtaja Arvo Tuomen mahdollisesta erottamisesta käydään keskustelua. Poliisitutkimus hänen väitetyistä yhteyksistään järjestäytyneeseen rikollisuuteen jatkuu. (ks. liite 2, jakso 1.)

Tämän vihjeen jälkeen Arvo Tuomen korvaa uusi pankinjohtaja. Tuomen omistaja saa viestin, jossa kerrotaan mitä Tuomelle tapahtui.

Pelin pelaajat voivat puolestaan saada tietoa sarjan seuraavan jakson tapahtumista jo ennen kuin sarjan jakso lähetään. Esimerkiksi tästä on sarjaan kirjoitettu kohta, jossa sarjan sivuhahmo Vilja Vuorensola yritetään tappaa (ks. liite 1, jakso 3). Pelaaja, joka omistaa hahmon saa tiedon hahmon henkiinjäämisestä tai kuolemasta ennen seuraavan jakson lähetystä.¹⁴

¹⁴ Näin ensimmäisessä testauksessa. Toiseen testaukseen kolman jakson jaksokuvaukseen tehtiin hieman muutoksia (vrt. jakso 3 liitteissä 1 ja 2,).

Pelin tapahtumat ja tilanne, kuten omistussuhteet, tuovat lisätietoja hahmojen taustoista ja tilanteesta. Luvussa 2 esitettyjen teorioiden perusteella televisiosarjassa esiintyvien hahmojen tulkintaan vaikuttaa pelistä saatu tieto, ja hahmojen tulkinta vaikuttaa koko tarinan tulkintaan: uusien yksityiskohtien jälkeen tarina tulkitaan uudelleen. Uudet yksityiskohdat pyritään saamaan mukaan uuteen tulkintaan ja narratiivisen skeeman mukaiseen muotoon niin että, tulkinnassa kaikki palaset sopivat yhteen keskenään.

Sympaattisiin hahmoihin samaistutaan ja niiden kohtaloista ollaan kiinnostuneita (Hiltunen 1999, 79–84). Pelin omistussuhteet saattavat nostaa epäsympaattiset ja kiinnostamattomat hahmot kiinnostaviksi sikäli, kun pelin hahmot esiintyvät sarjassa. Pelaaja on kiinnostunut siitä, miten hänen sijoituksilleen käy.

Sarjanjapelinyhteyttä ei selitetty pelin ohjetekstissä yksityiskohtaisesti. Ohjeissa kerrottiin vain, että sarjaa seuraamalla voi saada vihjeitä peliin ja pelin tapahtumat vaikuttavat sarjaan. Sarjan jaksoihin liitettiin vihjeitä siitä, miten sarja ja peli liittyivät toisiinsa. Ensimmäisessä ja toisessa jaksossa esiintyvä nimetön mies edustaa pelaajahahmoa tai hänen palkollistaan (ks. ensimmäinen jakso, liite 1 ja 2). Neljänteen jaksoon on käsikirjoitettu kohta, jossa vihjataan tarkemmin miten peli ja sarja liittyvät toisiinsa yhden päähenkilön saaman tarjouksen muodossa:

Hyvä Jere Kangas,

Olemme tarkkailleet toimianne ja olemme enemmän kuin tyytyväisiä näkemäämme. Moitteettomalla toiminnallanne katsomme Teidän ansainneen jäsenyyden joukossamme. Olkaa hyvä ja vastatkaa tähän viestiin mitä pikimmin, jotta voimme sopia yksityiskohdista

jäsennytenne vahvistamisen merkeissä.

Ystävällisin terveisin,

Johtokunta (Liite 1, jakso 4.)

Allekirjoitus *Johtokunta* on vihje: pelaajat saattavat saada viestejä johtokunnalta, joissa kommentoidaan pelin tilannetta. Viidennessä jaksossa jatketaan yhteyden rakentamista. Käsikirjoituksessa tuodaan esiin sitä, että osa sarjan hahmoista toimii joidenkin sarjassa nimeämättömien henkilöiden käskyjen mukaisesti (ks. jaksot 4 ja 5, liite 1).

Sarjan yhteyteen liitetyn pelin dynaamiset tapahtumat voivat muuttaa hyvinkin paljon sarjan tapahtumien ja tarinan tulkintaa. Aktiivinen tiedon hakeminen pelin puolelta muuttaa sarjan tarinan tulkintaa mahdollisesti hyvin erilaiseksi ilman, että sarjan jaksoja tarvitsee muuttaa rakenteellisesti.

6 KONSEPTIN EVALUONTI

Työni tutkimuskohde on luonteeltaan moniulotteinen, joten sen tutkimiseen tarvitaan sekä laadullisia että määrällisiä menetelmiä. Kysymys siitä, mitkä tekijät vaikuttavat pelin ja sarjan yhteyden havaitsemiseen on monitahoinen. Määrällisellä analyysillä on mahdollista päästä kiinni siihen, minkälaisia yhteyksiä eri asioiden välillä on. Laadullinen analyysi auttaa ymmärtämään ilmiötä kokonaisuutena. Menetelmien yhdistämisellä, triangulaatiolla, on mahdollista lähestyä tutkimuskohdetta eri perspektiiveistä ja näin kasvattaa analyysin luotettavuutta. (Menetelmistä ks. Anttila et al. 2002, luku 8.1.)

Keskeisin ongelma tämän työn testijärjestelyssä oli se, että pelaajat eivät seuranneet sarjaa televisiosta vaan he lukivat jaksokuvaukset teksti- tai sarjakuvamuotoisena www-selaimella. Televisiosta seurattavan sarjan puuttuminen vaikuttaa väistämättä tuloksiin. Keskeinen kysymys pelin ja tarinan yhdistämisestä ei liity pelkästään televisioon vaan peleihin ja tarinoihin yleisemmin, joten tarina televisiosarjassa on yksi erikoistapaus, jolla on tietyt erikoispiirteet (ks. luku 4.1). Tästä syystä testijärjestelyllä on nähdäkseni mahdollista saada hyödyllistä tietoa tutkimuskohteesta. Televisiokontekstin puuttuminen on pyritty huomioimaan tarinan rakenteessa: *Vallan jäljet* -konseptin tarina on jatkotarina, mikä on tyypillinen televisiosarjan formaatti.

Konseptia testattiin kahteen otteeseen. Prototyyppiä muutettiin ja korjattiin ensimmäisen testauksen analyysin perusteella, ja muutokset testattiin toisessa testauksessa. Tutkimuksessa aineistoa kerättiin usealla eri aineistonhankintamenetelmällä: Testausten ajan kerättiin automaattisesti aineistoa siitä, miten peliä käytettiin. Testiperiodin jälkeen pelaajia pyydettiin vastaamaan kyselyyn, jossa oli sekä avoimia että kysymyksiä, joihin oli valmiit vastausvaihtoehdot. Kyselylomake on esitetty liitteessä 3.

6.1 Testaus 1

Ensimmäiseen pelitestaukseen osallistui 27 henkilöä (6 naista ja 21 miestä), joista yksi mies jätti vastaamatta kyselyyn. Vastanneiden keskimääräinen ikä oli 24,5 (nuorin pelaajista oli 18 ja vanhin 32). Koska oletimme, että ensimmäiset television pelipalveluiden käyttöönottajista ovat aktiivisia pelaajia muutenkin haimme pelitestaukseen tähän ryhmään kuuluvia ihmisiä. Kaikki vastanneet yhtä lukuun ottamatta olivat aktiivisia pelaajia, jotka pelasivat hyvin laajasti erilaisia pelejä sekä pelasivat hyvin säännöllisesti. Kolme aktiivipelaajista teki töitä liittyen peleihin (pelisuunnittelua, peliarvostelua tai pelien esittelyä). Testiperiodi oli kymmenen päivää.

Yleisiä huomioita

Pelaajat pitivät peliä kohtuullisen hyvänä ja se oli selkeästi pelattavissa yksinään ilman sarjaa. Suurin osa pelaajista pelasi aktiivisesti koko pelitestauksen ajan: Kaksitoista pelaajaa oli jättänyt väliin viisi tai vähemmän kuin viisi päivitystä. Keskimäärin pelaajat olivat jättäneet väliin 6,66 päivitystä (keskihajonta 5,19). Pelin lopetti kesken viisi pelaajaa. Päivityksiä oli 19 kymmenen päivän aikana.

Jotkut pelaajat kommentoivat, että peli olisi voinut olla lyhyempi tai että alun tutustumisen jälkeen peli muuttui tylsäksi ja monotoniseksi, mutta toiset pelaajat olisivat halunneet jatkaa pelaamista pidempään kuin

mitä testaus kesti. Kun pelaajilta kysyttiin, olisivatko he valmiit pelaamaan vastaavanlaista peliä yhdessä jonkin olemassa olevan televisiosarjan kanssa useimmat vastasivat myönteisesti (keskiarvo=4,00, keskihajonta 1,07, asteikolla 1=en missään tapauksessa, 5=ilman muuta). Pelaajien vastauksissa avoimiin kysymyksiin oli paljon parannusehdotuksia ja kritiikkiä, mutta yleissävy oli positiivinen.

Ihan hauska peli, ja yllättävän addiktiivinen. Yksinkertainen pelata eikä siihen mennyt aikaa kuin muutama minuutti kerrallaan. (ID 11a, mies 27.)¹⁵

¹⁵ Pelaajiin viitataan juoksevilla numerolla ja testikertaan viittaavalla kirjaimella: a tarkoittaa ensimmäistä testausta ja b toista. Seuraavat tiedot kertovat pelaajan sukupuolen ja iän.

Hieno ajatus yhdistää sarja ja peli. Kunnianhimoinen kyllä, ja toteutus oli haukuista huolimatta hyvä. Yksi parhaista ikinä pelaamistani veppipeleistä... [...] Jatkokehitystä! (ID 1a, mies 25.)

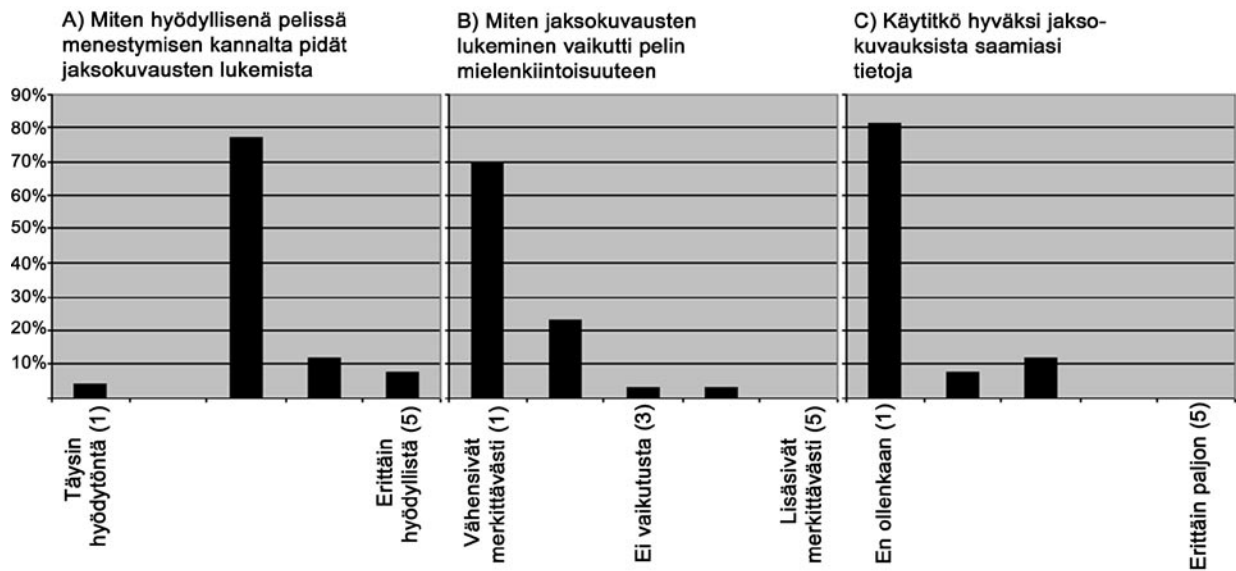
Paremmalla toteutuksella TV:n ja pelin yhdistelmä muuttuisi tylsästä mielenkiintoiseksi, kts parannusehdotukset. (ID 5a, mies 24.)

Pelaajat kommentoivat paljon pelin kankeaa viestisysteemiä. He toivoivat peliin myös selkeämpiä tapoja tehdä yhteistyötä kuin peliin tällä hetkellä rakennettu resurssien siirto -toiminto kuten omien resurssien sijoittaminen toisen pelaajan hyväksi:

[R]esurssien siirrosta muille ei ole mitään hyötyä itselle, vain haittaa. Etenkin kun ei voi valvoa mihin saaja niitä käyttää. Mitä jos resurssija voisi itse sijoittaa muiden pelaajien eduksi? Esim. Kalle sijoittaa henkilöön A 3 pistettä ja minä sijoitan A:han Kallen nimissä 3 pistettä -- -> Kallen hyväksi hahmoon on sijoitettu 6 pistettä. (ID 11a, mies 27.)

Pelaajat esittivät melko paljon kysymyksiä sähköpostitse pelin toiminnasta testauksen kuluessa. Kysymykset koskivat ohjeteksteissä mainittuja seikkoja tai sellaisia, joista olisi pitänyt olla maininta ohjeissa. Tämä kertoo, että pelin ohjeissa oli puutteita ja osa tiedoista oli esitetty epäselvästi.

Suurin osa kommentaiteista keskittyi siis pelin käytettävyysoongelmiin tai oli parannusehdotuksia.



Kuvio 2.
Vastausten jakaumia

Pelin ja sarjan yhteys

Keskimäärin pelaajat olivat lukeneet 3,27 jaksoa (keskihajonta 1,34) viidestä ainakin osittain, mutta yleisesti he eivät olleet vaivautuneet lukemaan jaksokuvauksia kovinkaan tarkasti läpi. Syynä tähän oli vastausten mukaan se, että kuvauksia oli vaivalloista lukea ja niissä oli liikaa hahmoja. Niiden lukemista ei myöskään koettu olevan riittävästi hyötyä pelin pelaamisen kannalta tai tuovan mielenkiintoa peliin (ks. kuvio 2).

Laadullisesta aineistossa oli suhteellisen vähän pelin ja sarjan väliseen yhteyteen liittyvää materiaalia. Vain yksi pelaajista kertoi huomioistaan pelin ja sarjan välillä yhteyksistä yksityiskohtaisemmin:

Pelin alusta alkaen keskityin pitämään levy-yhtiö Beggar Recordsin itselläni. Siinä vaiheessa, kun Beggar Recordsiin kohdistui kovasti ikävyyksiä Com-Shukin huonon menestyksen ja Viljan uhkausten takia, päätin koettaa onneani toisaalla. (ID 5a, mies 24.)

Pelaaja oli hahmottanut osittain sarjaan kirjoitettuja vihjeitä ja pyrki käyttämään niitä hyväksi. Toinen pelaaja (ID 22a, mies 28) kertoi valinneensa hahmot, joihin hän sijoitti sarjakuvausten perusteella, mutta ei kertonut tarkemmin mitä hän tällä tarkoitti. Muut pelaajat, jotka olivat huomanneet muutoksia pelin hahmoissa kertoivat vain olettaneensa, että muutokset liittyivät sarjan tapahtumiin.

	Jaksokuvausten lukemisen hyödyllisyys pelissä	Jaksokuvausten vaikutus pelin mielenkiintoisuuteen	Jaksokuvauksista saatujen tietojen hyväksikäyttö pelissä
Jaksokuvaukset vaikutus pelin mielenkiintoisuuteen	0,556**		
Jaksokuvauksista saatujen tietojen hyväksikäyttö pelissä	0,592**	0,743**	
Pelin ja sarjan yhtenäisyys	0,641**	0,626**	0,548**
Pelin tapahtumien näkyminen sarjassa	0,695**	0,410**	0,535**
Sarjan tapahtumien vaikutukset huomaaminen pelissä	0,496**	–	0,703**
Pelin seikkailullisuus	–	0,464*	–
Jaksokuvausten valitseminen luettavaksi	0,492**	–	–

Taulukko 1.

Pelin ja sarjan yhteyksiin liittyvän aineiston korrelaatioita ensimmäisessä testauksessa. Tähdet kuvaavat korrelaatioiden tilastollista merkitsevyyttä, **: p<0,01 ja *: p<0,05. Ajatusviiva merkitsee, että tekijöillä ei ole tilastollisesti merkitsevää riippuvuussuhdetta.

Jotkin hahmoista kuolivat ja vaihtuivat toisiin ilmeisesti jaksokuvausten tapahtumien perusteella. (ID 26a, mies 28.)

Ja, kai sinne nimilistaan välillä ilmestyi ihminen ja poistui. Useampia muutoksia en huomannut. (ID 7a, mies 24.)

Vaikea oli tosiaan nähdä yhteyksiä, sillä jakso perustui kai yleensä juuri päättyneeseen vuoroon, eikä sen omistussuhteita enää näkynyt. Taisi siellä ilmestyä pari uutta ryhmää ja niiden arvotkin muuttuivat, mutta pelin kannalta niillä ei ollut juurikaan merkitystä. (ID 11a, mies 27.)

¹⁶ Analyysissä on käytetty Pearsonin korrelaatiota. Tässä on tehty oletus, että jos aineisto olisi laajempaa, niin aineisto olisi normaalijakautunutta. Toinen oletus on se, että jokainen askel arviointiasteikolla kuvaa samansuuruista muutosta. (Pearsonista ks. Nummenmaa et al. 1997, 152–156.)

Määrällisen aineiston tarkastelu korrelaatioanalyysillä¹⁶ (ks. taulukko 1) paljastaa joitakin yhteyksiä, joiden olemassaolosta laadullinen aineisto vihjaa.

Aineisto antaa aihetta uskoa seuraavanlaisien yhteyksien olemassaoloon: Jos pelaaja oli panostanut jaksokuvausten lukemiseen, hän koki myös jaksokuvaukset hyödyllisinä. Pelaajat, jotka pitivät jaksokuvausten lukemista hyödyllisenä, hahmottivat pelin ja sarjan välisien yhteyksiä paremmin kuin ne, jotka eivät pitäneet jaksokuvauksia hyödyllisinä. Jaksokuvausten lukeminen myöskin näyttäisi vaikuttavan pelin kokemiseen mielenkiintoisena ja koko kokonaisuudesta (peli–sarja) kokemiseen seikkailullisena. (Lankoski & Ekman julkaistaan.)

Peli ei selkeästi kannustanut lukemaan jaksokuvauksia. Osittain tämä johtui tekstimuotoisista jaksokuvauksista, joita oli pelaajien mielestä hyvin

vaivalloista lukea. Toinen seikka, joka aineistosta nousi esiin oli se, että peli oli varsin hyvin pelattavissa itsenäisenä ja jaksokuvausten lukemisesta ei koettu olevan riittävästi hyötyä niiden lukemisen vaivalloisuuteen nähden. Oleellinen kysymys on tässä vaiheessa, liittyvätkö esille nousseet ongelmat sarjan tekstimuotoiseen esitystapaan, peliprototyypin puutteisiin vai yleisemmin konseptissa oleviin perustavanlaatuisiin ongelmiin.

6.2 Muutokset prototyyppiin

Ensimmäisen testauksen perusteella peliprototyyppiä muutettiin. Osa korjauksista kohdistui peliprototyypin käytettävyysoongelmiin. Tarkoituksena oli korjata esiin nousseista ongelmista pahimmat. Suurin osa käytettävyyteen liittyvistä korjauksista tehtiin viestijärjestelmään. Pelaajilla oli ollut vaikeuksia ymmärtää pelin toimintaa ensimmäisessä testauksessa, joten pelin ohjeet ja terminologia kaipaivat selkeyttämistä: pelin ohjetekstejä korjattiin ja niihin lisättiin esimerkkejä sekä terminologia yhtenäistettiin pelin käyttöliittymässä ja ohjeissa.

Peliin lisättiin ominaisuus, joka näyttää pelaajalle, mitä ryhmiä hän sai hallintaansa tai menetti edellisessä päivytyksessä. Vakoojien onnistumistodennäköisyyksien kasvattaminen oli ainoa muutos, joka liittyi suoraan pelilogiikkaan. Muuten muutokset kohdistuivat siihen, miten pelin ja sarjan välisiä yhteyksiä esitetään.

Jaksokuvaukset muutettiin sarjakuvamuotoisiksi toista testausta varten. Sarjakuvaksi sovitettiin kolmen ensimmäisen jakson kuvaukset (ks. liite 2). Tähän ratkaisuun päädyttiin, koska kaikkien viiden jakson tekeminen käytettyjen resurssien puitteissa ei ollut mahdollista. Koska sarjakuvaa ehdittiin tekemään kolmen jakson verran, lyhennettiin testiperiodia viiteen päivään. Tällöin pelin dynamiikka ei muutunut, mutta samalla sarjasta menetettiin joitakin ensimmäisen testin jaksokuvauksiin kirjoitetuista paljastuksista pelin ja sarjan sekä pelaajan ja sarjan hahmojen suhteesta (ks. liite 1, jaksot 5 ja 6).

Koska jotkut pelaajat kokivat hahmojen määrän ongelmallisena



Kuva 3.
Linkki sarjakuvauksista peliin. Linkit näkyvät oikeassa puoleisessa palstasta henkilöiden kuvina ja niminä tai organisaatioiden niminä ja logoina

– heidän oli vaikea muistaa ketkä sarjan hahmoista olivat myös pelin hahmoja ja ketkä eivät, keitä pelin kannalta merkitykselliset hahmot olivat – lisättiin jaksokuvauksiin linkkejä peliin. Jos pelin hahmosta tai organisaatiosta puhuttiin jaksossa, oli jaksokuvauksen yhteydessä linkki pelin hahmoon tai organisaation hahmoihin (ks. kuva 3). Linkityksen suunniteltiin toimivan myös televisiosarjan yhteydessä *enhanced television* -palvelun muodossa. Sarjaa voi katsoa lisäpalvelu päällä, mikä näyttää jos sarjassa esiintyy peliin kuuluva hahmo tai organisaatio sekä tarjoaa pääsyn peliin televisiovastaanottimen kautta.

Pelin ohjetekstiin lisättiin hieman tietoa pelaajan ja pelin hahmojen suhteesta:

Olet yksi heistä, jotka vetelevät naruista siellä missä tapahtuu, mihin ihmiset eivät huomaa katsoa. Sinulla on valtaa, halua ja kykyä käyttää sitä. Riskejä ottamalla voi menestyä paremmin tai tuhoutua, mutta ilman jännitystä elämästähan tulisi vallon tylsää. Sitä paitsi sinähän et ota turhia riskejä; olet yksi heistä, joka on päättänyt selviytyä paremmin

kuin muut. Ketkä ovat mahdollisia ystäviäsi tai vihollisiasi on epäselvää ja mistä hyödytkään tänään eniten Ja keitä ovatkaan mystisen johtokunnan jäsenet, joille työskentelet, ja jotka tuntuvat sokeutuvan aivan liian moneen asiaan? Oletko sinä saanut postia johtokunnalta, haluaisitko saada, pelkäätkö saavasi ja pelkäätkö ettet saa? Ja onko viesti heiltä sitä mitä toivoit tai odotit?

Tekstikatkelman tarkoituksena oli antaa pelaajille vihjeitä siitä, miten pelaaja ja hänen pelihahmonsa liittyvät pelin ja sarjan maailmaan, mutta jättää tulkintakehys hyvin avoimeksi.

6.3 Testaus 2

Muutosten jälkeen peliä testasi 19 pelaajaa. Kyselyyn vastasi 18 pelaajaa, joista kaksi oli naisia. Kaksi testaajista pelasi pelejä vain satunnaisesti loppujen ollessa aktiivipelaajia. Kyselyyn vastanneiden keskimääräinen ikä oli 27,4 vuotta (nuorin pelaajista oli 21 ja vanhin 33). Toinen ryhmä oli pienempi kuin ensimmäinen, pelaajat olivat keskimäärin hieman vanhempia, mutta pelitottumuksiltaan hyvin samanlaisia kuin ensimmäinen ryhmä. Testiryhmät ovat riittävän samanlaiset, jotta voidaan olettaa empiirisen aineiston muutosten kuvastavan prototyypin tehtyjen muutosten vaikutuksia.

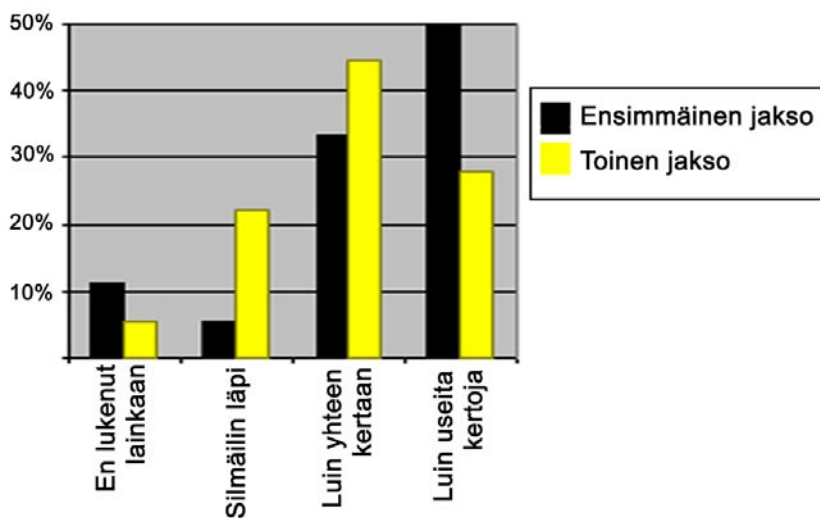
Yleisiä huomiota

Yhdeksän pelaajaa oli jättänyt väliin kaksi tai vähemmän kuin kaksi päivitystä. Keskimäärin pelaajat olivat jättäneet väliin 3,42 päivitystä (keskihajonta 2,41). Vain yksi pelaaja jätti pelin kesken. Pelaajat pelasivat siis peliä aktiivisesti myös tässä testauksessa.

Suurimmaksi pelin ongelmaksi tässä testauksessa nousi se, että jotkut pelaajat eivät löytäneet pistetilannetta, mikä vaikutti pelikokemukseen negatiivisesti.

Meni itse asiassa monta päivää, ennen kuin löysin pistetilanteen -- Pisteet ei ole kovin silmiinpistävästi linkki, joten en ollut tilanteesta selvillä kuin vasta loppupuolella :) (ID 17b, mies 31.)

Kuvio 3.
Jaksokuvausten lukeminen
toisessa testauksessa.



Toisten pelaajien pistetilanteen helpompi seuraaminen auttaisi strategian suunnittelemisessa. Nyt se jäi hieman tyhjän päälle, osittain pelin lyhydestäkin riippuen. (ID 13b, mies 30.)

Toisessa testauksessa tarinasta jäi puuttumaan 4. ja 5. jakson tapahtumat (ks. liite 1), mikä näkyy aineistossa jonkin verran. Yksi pelaajista toteaa:

Peli oli mukava ja kehityskelpoinen, mutta kokeiluseSSION lyhyden takia jäi hieman ontoksi. (ID 13b, mies 30)

Ja toinen vastauksena kysymykseen ”Mikä pelissä oli ikävintä?”

Hidas päivitystahti ja sarjakuvajaksojen vähyys (ID 1b, mies 33)

Pelin ja sarjan sarjakuvaversio lyhyys näyttäisi vaikuttaneen ainakin kahden pelaajan pelikokemukseen negatiivisesti.

Pelin ja sarjan yhteys

Toisessa testauksessa kyselylomaketta muutettiin, ja siinä kysyttiin jaksokohtaisesti kuinka tarkasti jaksokuvauksen pelaajat olivat lukeneet. Kuviosta 3 voidaan nähdä, että suurin osa pelaajista oli lukenut ensimmäisen ja toisen jakso läpi yhden tai useamman kerran. Kaksi pelaaja ei lukenut ensimmäistä jaksokuvausta ollenkaan. Yksi pelaaja oli jättänyt lukematta toisen jaksokuvauksen.

Kolmannen jakson kohdalta pelaajien omia arvioita ei saatu, sillä kyselylomakkeessa oli ohjelmointivirhe ja kolmanteen jaksoon liittyneet

¹⁷ Jaksokuvaus oli mahdollista lukea kyselyyn vastaamisen jälkeen, mutta siitä ei enää jäänyt merkittään pelin lokeihin.

vastaukset eivät tallentuneet. Automaattisesti kerätty aineisto kertoo, että kolmas jakso jäi 12 pelaajalta lukematta kokonaan.¹⁷ Jos kolmatta jaksoa oli käyty katsomassa, oli se tehty kerran tai kaksi. Keskimäärin kolmatta jaksoa oli käyty katsomassa 0,42 kertaa (keskihajonta 0,61) kun ensimmäistä jaksoa olivat pelaajat käyneet katsomassa keskimäärin 5,42 kertaa (keskihajonta 2,99) ja toista 2,79 (keskihajonta 1,58). Kolmannen jakson laiminlyönti selittynee sillä, että viimeinen jakso tuli luettavaksi perjantaina klo 14 ja peli päättyi klo 16, joten moni ei välttämättä ehtinyt sitä lukemaan. Yksi pelaaja kommentoikin tästä kyselyssä:

[Vastaus kysymykseen: mikä pelissä oli huonointa?] Tällä hetkellä se ettei ole päässyt lukemaan viimeistä jaksonkuvausta ja näkemään lopputilannetta (ID 2b, mies 32).

Pelaajat olivat siis lukeneet kaksi ensimmäistä jaksoa melko huolellisesti.

Jotkut pelaajista huomasivat sarjaan sijoitettuja vihjeitä (pankinjohtaja ja Vilja) ja käyttivät niitä aivan oikein hyväkseen pelissä:

En sijoittanut pankinjohtajaan, enkä Viljaan [...] Jotkut jutussa mainitut henkilöt postuivat pelistä. (ID 3b, mies 29.)

Huomasin jaksokuvauksesta, että eräs 5 pisteen arvoinen pankinjohtaja oli vaikeuksissa, joten en sijoittanut, ja niinpä kyseinen johtaja katosikin kartalta... (ID 17b, mies 31.)

Kerätyn aineiston perusteella kukaan pelaaja ei ilmeisesti tajunnut vihjettä kokonaisuudessaan eli Viljan kuolema olisi voitu pelissä estää ottamalla haltuun oikeat henkilöt pelissä.

Yksi pelaaja kertoi sijoittaneensa henkilöihin, jotka kuuluivat yrityksiin joilla näytti olevan merkittävä osuus jaksoissa (ID 1b, mies 33) tulkiten yritysten esiintymisen mitä ilmeisemmin vihjeeksi. Mahdollisesti osa pelaajista oli tehnyt saman tulkinnan, sillä eräs pelaaja (ID 18b, mies 31) totesi, että "[s]arjassa mainitut hahmot ja firmat olivat mielestäni enemmän kilpailtuja kuin muut."

Monelta pelaajalta jäi pelin ja sarjan välinen yhteys hahmottomatta.

		Keskiarvo	Keskihajonta	Tilastollinen merkitsevyys
Miten hyödyllisenä pelissä menestymisen kannalta pidät jaksokuvausten lukemista?	Ryhmä A	1,6364	0,8090	0,056
	Ryhmä B	3,0000	1,4142	
Miten jaksokuvausten lukeminen vaikutti pelin mielenkiintoisuuteen?	Ryhmä A	3,3636	0,5045	0,085
	Ryhmä B	4,1429	0,8997	
Miten yhtenäisiltä peli ja jaksokuvaukset tuntuivat olevan keskenään?	Ryhmä A	1,4545	0,5222	0,008
	Ryhmä B	2,5714	0,7858	

Taulukko 2.

Pelaajat on jaettu kahteen ryhmään laadullisen aineiston perusteella. Tilastollinen merkitsevyys laskettu Mann-Whitney testillä (ks. Lowry 2000). Merkitsevyysarvoja ei ole korjattu tasatilanteissa. Tilastollisesti merkitsevät erot on merkitty taulukkoon keltaisella pohjalla.

[P]äämäärätöntä haahuilua, ei oikein ollut onnistuttu yhdistämään sarjaa ja peliä. Päätaivoite jäi epäselväksi ja pisteitten keruu päätaivoitteena. (ID 9b, mies 27.)

Vaikka sarjan ja pelin välinen yhteys jäi hahmottomatta osalle pelaajista, he saattoivat silti pitää sarjakuvausten lukemista mielenkiintoisena:

Selkeämpi yhteys sarjalla ja pelintapahtumilla toisiinsa. Nyt se ei ainakaan minulle avautunut joskin sarjan seuraaminen oli silti mielenkiintoista. (ID 18b, mies 31.)

Yksi pelaajaa purki peli–sarja-yhteyden ongelman seuraavasti:

- en hahmottanut omaa positiotani – kuka itse asiassa olen
- en hahmottanut, miten valintani vaikuttavat tv-sarjan etenemiseen tai miten se, kuka omistaa mitäkin hahmoja vaikuttaa tv-sarjaan eli tämä on se sama ongelma: ketä pelaajat ovat ja miten heidän toimintansa vaikuttaa sarjan (ID 21b, nainen 24.)

Pelaaja nosti keskeiseksi peli–sarja-yhteyden ongelmaksi sen, että hän ei hahmottanut pelaajapositiota: mikä on pelaajan suhde sarjan maailmaan. Tämä ongelma liittyy toisen pelaajan (ID 12b, mies 29) esille nostamaan ongelmaan ”Oman motivaation puute. Mitä oikein yritinkään saada aikaan?” Kommentti nostaa toistamiseen esille, että pelaaja ei ollut ymmärtänyt pelaamansa hahmon motivaatioita ja hahmon suhdetta sarjan maailmaan.

Pelaajat voidaan jakaa kahteen ryhmään laadullisen aineiston perusteella. Ryhmä A:han kuuluvat ne pelaajat (11 pelaajaa), jotka eivät olleet vastauksissaan esittäneet huomanneensa yhteyksiä sarjasta peliin tai

		Keskiarvo	Keskihajonta	Tilastollinen merkitsevyys
Miten hyödyllisenä pelissä menestymisen kannalta pidät jaksokuvausten lukemista?	Testaus 1	1,4231	0,7575	0,039
	Testaus 2	2,1667	1,2485	
Miten jaksokuvausten lukeminen vaikutti pelin mielenkiintoisuuteen?	Testaus 1	3,1923	0,7494	0,033
	Testaus 2	3,6667	0,7670	
Käytitkö hyväksi jaksokuvauksista saamiasi tietoja?	Testaus 1	1,3077	0,6794	0,062
	Testaus 2	1,8889	1,2314	
Miten yhtenäisiltä peli ja jaksokuvaukset tuntuivat olevan keskenään?	Testaus 1	1,7692	0,9511	0,485
	Testaus 2	1,8889	0,8324	
Oliko mielestäsi pelin tapahtumilla vaikutusta sarjan tapahtumiin?	Testaus 1	1,6538	0,7452	0,586
	Testaus 2	1,6667	1,0290	
Oliko mielestäsi sarjan tapahtumilla vaikutusta pelin tapahtumiin?	Testaus 1	1,7692	0,9081	0,588
	Testaus 2	2,0556	1,2590	
Kokonaisuuden pitkästyttävyyttä–mielenkiintoisuus 1: pitkästyttävyyttä, 5: mielenkiintoisuus	Testaus 1	2,8077	1,0590	0,023
	Testaus 2	3,5556	1,0966	

Taulukko 3.

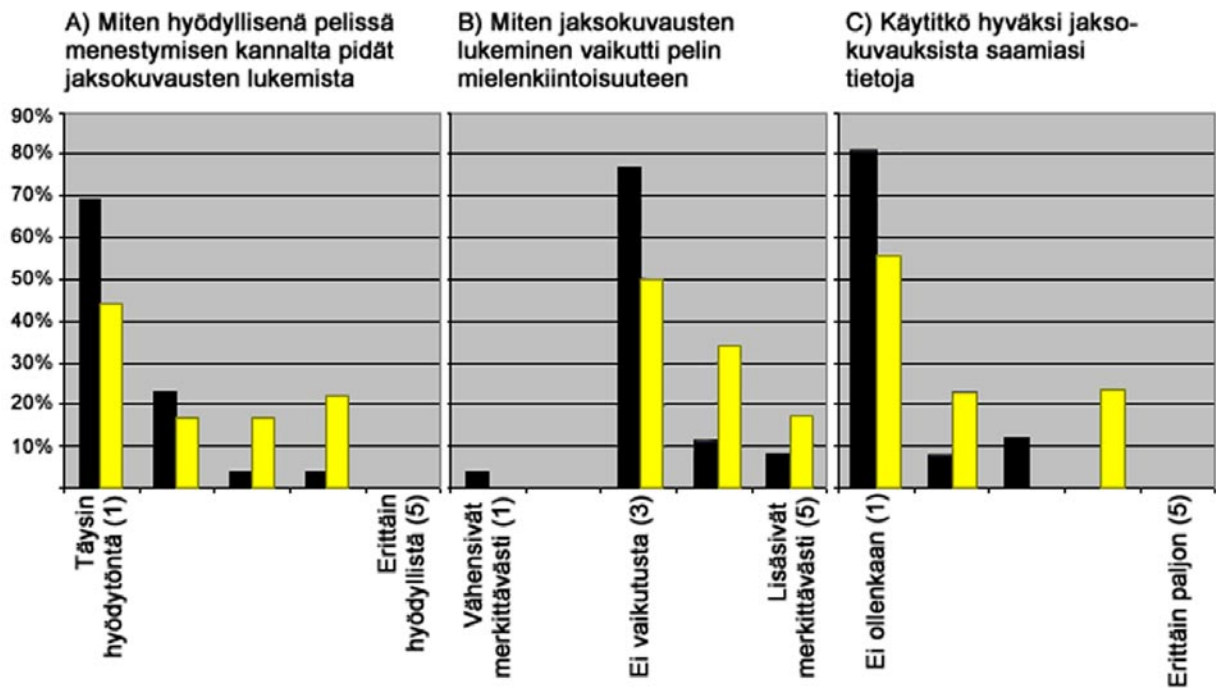
Ensimmäinen ja toinen testaus, sarjan ja pelinyhteys. Tilastollisesti merkitsevät erot on merkitty taulukkoon keltaisella pohjalla. Tilastollinen merkitsevyyden arviointiin on käytetty Mann-Whitney testiä (ks. Lowry 2000).

toisin päin. Ryhmä B:hen kuuluvat ne pelaajat (7 pelaajaa), jotka olivat raportoineet huomanneensa yhteyksiä pelin ja sarjan välille. Kun ryhmiä vertaillaan keskenään huomataan, että ryhmän B pelaajat pitivät peliä ja sarjaa yhtenäisempinä kuin ryhmän A pelaajat ($p < 0,01$). Vihjeiden huomaaminen näyttäisi tekevän pelistä mielenkiintoisemman kuin, jos vihjeitä ei olisi huomattu – tosin tulokset näiltä osin ovat enemmänkin viitteellisiä ($p < 0,10$). (ks. taulukko 2.)

6.4 Ensimmäisen ja toisen testauksen vertailua

Kun vertaillaan ensimmäisen ja toisen testauksen tuloksia peli–sarja-yhteyden osalta keskenään niin huomataan, että toisessa testauksessa ihmiset olivat yleisesti ottaen hahmottaneet pelin ja sarjan yhteydet hieman paremmin kuin ensimmäisessä testauksessa (ks. taulukko 3 ja kuvio 4.). Tosin erot olivat tilastollisesti merkitseviä ($p < 0,05$) ainoastaan kohdissa *miten hyödyllisenä pelissä menestymisen kannalta pidit jaksokuvausten lukemista*, *miten jaksokuvausten lukeminen vaikutti pelin mielenkiintoisuuteen* ja *kokonaisuuden pitkästyttävyyttä–mielenkiintoisuus*.

Aineistosta nähdään, että pelaajat eivät olleet juurikaan hahmottaneet sitä, miten peli vaikutti sarjaan. Myös pelin ja sarjan yhtenäisyys ja miten ne liittyvät toisiinsa näyttäisi jääneen usealla hämäräksi. Peliin ja sarjaan tehdyt muutokset eivät vaikuttaneet tähän juurikaan. Mielenkiintoista sinänsä oli, että toisessa testauksessa pelaajat pitivät sarjakuvamuotoisten jaksokuvausten lukemista hyödyllisenä pelissä menestymisen kannalta



Kuvio 4.

Ensimmäisen ja toisen testauksen keskeiset erot vastausten jakaumina. Ensimmäisen testauksen vastaukset esitetty mustilla palkeilla ja toisen keltaisilla.

¹⁸ Ero tässä kohtaa testauksien välillä on tilastollisesti oireellinen ($p < 0,10$), joten suuremmalla aineistolla ryhmien välille olisi voinut syntyä tilastollisesti merkitsevää eroa.

kuin ensimmäisessä testauksessa (kuvio 4A, $p < 0,05$), vaikka pelaajat eivät raportoineet käyttäneensä sarjasta saatuja tietoja hyväkseen merkittävästi enempää kuin ensimmäisessä testauksessa (ks. kuvio 4C ja taulukko 3).¹⁸

Toisessa testauksessa suurin osa pelaajista luki jaksokuvauksia toisin kuin ensimmäisessä testauksessa. Pelaajat kokivat pelin mielenkiintoisemmaksi luettuaan sarjakuvamuotoisia jaksokuvauksen kuin ensimmäisessä testauksessa, jossa jaksokuvaukset olivat tekstimuotoisia (Kuvio 4B, $p < 0,05$). Pelaajat eivät kuitenkaan tunteneet peliä ja sarjaa toisessa testauksessa sen yhtenäisemmäksi kuin ensimmäisessäkään. Joskin peliä ja sarjaa kokonaisuudessaan pidettiin toisessa testauksessa mielenkiintoisempaan kuin ensimmäisessä ($p < 0,05$). (ks. taulukko 3.)

Laadullisen aineiston tarkastelu nostaa esille samansuuntaisia eroja kuin määrällinen aineisto sarja–peli-yhteyden huomaamisesta. Ensimmäisessä testauksessa yksi pelaaja kuvailee sarjan tapahtuman ja sen vaikutuksen peliin, mutta ei mainitse tapahtumia edeltäneistä vihjeistä mitään (ks. sivu 33, pelaajan 5a kommentti). Kaksi pelaajaa toisessa testauksessa kuvailee koko päätöksentekoketjun: vihje, päätös ja päätöksen hyödyllisyys (ks. sivu 39, pelaajien 3b ja 17b kommentit). Kommenttien erot viittaavat siihen, että toisen testin pelaajat ovat käsitteellistäneet pelin ja tarinan tapahtumien yhtymäkohdat niin kuin ne oli suunniteltu – toisin

kuin pelaajat ensimmäisessä testauksessa. Edellisten lisäksi molemmissa testauksissa jokunen pelaaja oli kyllä huomannut tapahtumien seurauksia pelissä, mutta he kertoivat vain olettaneensa, että pelin tapahtumat liittyivät sarjan tapahtumiin.

Kahden testauksen aineistojen vertailu tukee näin ollen ensimmäisen testauksen korrelaatioanalyysin vihjaamia yhteyksiä kuten, että jaksosten seuraaminen tekee pelistä mielenkiintoisemman. Aineistojen vertailu viittaa myös siihen, että ensimmäisen testauksen keskeiset ongelmat liittyivät jaksokuvausten tekstimuotoiseen esitystapaan, eikä konseptiin yleisesti.

6.5 Johtopäätökset

Peliin tehdyt muutokset ensimmäisen testauksen jälkeen näyttäisivät sääntäneen peliä haluttuun suuntaan, vaikka muutokset eivät olleet riittäviä kaikilta osin. Testauksesta saatu aineisto viittaa siihen, että sarjaan piilotettujen vihjeiden huomaamisella on merkittävä vaikutus siihen, koetaanko sarja ja peli yhtenäisinä. Myös pelaajan position määrittelyllä vaikuttaisi olevan merkitystä sen kannalta, kuinka pelaaja mieltää pelin ja sarjan välisen yhteyden. Vaikka jälkimmäisestä huomiosta ei ole muuta kuin laadullista aineistoa tukee se *Vallan jäljet* -konseptin suunnittelun pohjana käytettyjä teoreettisia lähtökohtia. Pelaajan tekemä narratiivinen tulkinta sarjan tapahtumista pelistä saatujen tietojen pohjalta liittyy pelin ja sarjan yhteen. Toisaalta sarja tarjoaa tulkintakehyksen pelin tapahtumille.

Pelin taustamateriaalissa pelaajan toimintaa ei motivoitu tarpeeksi. Näyttäisi, että tavoitteiden taustoittaminen ja motivointi suhteessa sarjaan on yksi keino linkittää peli ja sarja. Testaus nosti esille myös sen, että linkit pelin ja sarjan välillä pitää tehdä konkreettisemmin kuin mitä ne oli tehty. Useimpien pelaajien oli vaikeata hahmottaa pelin ja sarjan välistä suhdetta tai löytää sarjaan piilotettuja vihjeitä. Kuitenkin aineiston analyysin perusteella vihjeiden huomaaminen luo yhtenäisyyden tunnetta pelin ja sarjan välille.

Kukaan pelaajista ei ilmeisesti hahmottanut, miten peli vaikutti sarjaan tai ylipäänsä, että pelin tapahtumilla oli vaikutusta sarjan tapahtumiin. Vaikutusmahdollisuudet pitää tehdä näkyvämmiksi kuin mitä konseptissa nyt oli käytetty. Yksi mahdollinen ratkaisu tähän ongelmaan on tarjota valintamahdollisuuksia pelaajille, jotka omistavat pelissä tiettyjä avainhenkilöitä, jotka vaikuttavat sarjassa tapahtumiin. Esimerkiksi pelaajalle voitaisiin tarjota mahdollisuus kertoa omistamalleen Beggar Recordisin johtajalle, haluaako hän, että Viljalle palkataan henkivartija. Jotta useammalle kuin yhdelle pelaajalle saadaan vaikutusmahdollisuudet näkyviin lienee hyödyllistä tehdä päätöksentekotilanteista äänestyksiä, joissa joitakin avainhenkilöitä omistavat pelaajat voivat vaikuttaa tapahtumien suuntaan. Viljan tapauksessa kaikki pelaajat, jotka omistavat Beggar Recordsin johtajia, voisivat äänestää palkataanko Viljalle henkivartija. Äänestyksen tulos, ja kuka äänesti mitä, pitää tietysti kertoa kaikille pelaajille, jotka ovat mukana äänestyksessä.

Pelin yhteyteen esimerkiksi televisiosarjan muodossa linkitetty tarina näyttäisi tekevän pelistä mielenkiintoisemman kuin, jos peli olisi ollut täysin omillaan toimiva kokonaisuus. Aineisto näyttää, että sarjakuvamuotoisten jaksokuvausten lukeminen teki pelaamisesta mielenkiintoisempaa kuin tekstimuotoisten jaksokuvausten, vaikka jaksokuvausten ja pelin yhteyttä ei olisikaan hahmotettu. Peli nykyisessä muodossa vaikuttaisi olevan melko mielenkiintoinen, vaikka peli vaatii vielä jatkokehitystä.¹⁹

Toisessa testauksessa käytetty sarjakuvamuotoinen esitys sarjan jaksoista vaikuttaisi toimivan kohtuullisen hyvin televisiosarjan simulointiin, jotta prototyypin testauksesta saadaan suuntaa-antavia tuloksia. Sarjakuva on selkeästi halvempi toteuttaa kuin televisiosarja.

¹⁹ Pelissä pitää kehittää tapoja tehdä yhteistyötä kuten resurssien sijoittaminen toisen pelaajan nimissä. Myös vakoojien roolia on syytä miettiä uudelleen. Yksi mahdollisuus on, että vakoojat (ainakin yksityisetsivä) toimisivat ainakin osittain tehtäväpohjalta: vakooja antaa tietoja pelaajan määrittelemästä kohteesta. Vakooja ei välttämättä saa selvitettyä kohteesta haluttuja tietoja tai tiedot voivat olla myös väärä.

7 LOPUKSI

Peli-sarja-yhteys on mahdollista rakentaa hyödyntäen *Vallan jäljet* -konseptin ideoita. Konsepti näyttäisivät toimivan prototyypin testatussa muodossa, eli noin 15–50 pelaajan pelissä. Jatkon kannalta keskeisiä kysymyksiä ovat: onko konsepti muokattavissa toimiaan muiden sarjojen yhteydessä ja onko se laajennettavissa suuremmalle pelaajamäärälle.

Konseptin pitäisi toimia ainakin *Herrat nauraa* (tuotanto Moro Oy) ja *X-Files* (tuotanto Fox) tyylisten sarjojen kanssa. *Herrat nauraa* -sarjan yhteyteen sijoitettuna pelaajat pelaisivat vaikuttajahahmoja, jotka kauppaneuvos Paukun tyliin yrittävät kietoa politiikkoja ja yritysjohtajia mukaan omiin bisneksiinsä. *X-Files* ja muut salaliittosarjat on uskoakseni hyvin helppo yhdistää prototyypin pelin ideaan: pelaajat pelaavat vaikuttajahahmoja toimimassa taustalla aivan kuin *Vallan jäljissä*. En näe mitään periaatteellista syytä, miksei konsepti voisi toimia yhdessä myös melodraaman kanssa. *Kauniit ja rohkeat* -sarjan (tuotanto Bell-Phillip Television Productions) tapauksessa pelaajat olisivat muotitalojen omistajia, jotka kilpailevat muotisuunnittelijoista. Sarjaan voisi piilottaa vihjeitä siitä, ketkä muotisuunnittelijat ovat uusia kuumia nimiä ja ketkä menneen talven lumia.

Pelin pelaajamäärän laajentamisen kysymys on konseptin toimivuuden kannalta kriittinen: kuinka monta pelaajaa konseptissa

käytetty pelin-sarja-linkitys kestää? Tähän liittyy keskeisesti kysymys siitä, että pitääkö pelin tapahtumilla olla vaikutusta sarjan tapahtumiin vai riittääkö vain yhdensuuntainen linkki yhdistämään sarjan ja pelin mielenkiintoisella tavalla. Pelin pelaajamäärän lisääminen esitetyssä muodossa ei todennäköisesti onnistu pelkästään pelin henkilöitä lisäämällä merkittävästi (suunnittelussa on laskettu, että henkilöitä pitää olla 3–5 pelaajaa kohti). Esitän tässä joitakin ideoita, kuinka pelin pelaajamäärää voidaan kasvattaa:

1. Pelaajat jaetaan pelaamaan useita rinnakkaisia pelejä. Sarjan tapahtumat vaikuttavat peliin, mutta pelin tapahtumat eivät vaikuta sarjan tapahtumiin. Eri peleillä on yhteinen pistelista, jotta pelaajat voivat nähdä kuinka hyvin he pärjäävät koko pelaajajoukossa.
2. Pelin hahmoja osaomistetaan, eli useampi kuin yksi pelaaja voi omistaa osan hahmoa (0–100%). Tällä ratkaisulla voidaan laajentaa pelin pelaajamäärää, mutta pelilogiikka ja pelin käyttöliittymä tarvitsee hienosäätöä.
3. Peli rakennetaan hierarkkiseksi. Peli nykyisessä muodossa on yksi osa (A). Tämä alla on useita nykyisenkaltaisia pelejä (B), mutta niissä ei ole yhteyttä sarjaan. Parhaiten tässä pelissä menestyneet pääsevät pelaamaan peliä A, josta huonoimmin menestyneet tippuvat peliin (B). Pelistä A on mahdollista nousta pelaamaan johtokunnan jäseniä, joiden pelissä tarkoitus on omistaa pelin A ”pelaajia”.

Mahdollisesti on tarpeen yhdistää tapoja 2 ja 3, jos halutaan pelaajamäärää kasvattaa siten, että pelillä on vaikutuksia sarjaan. Näiden tapojen toimivuuden arviointi tai muiden mahdollisuuksien kartoittaminen ovat mielenkiintoisia kysymyksiä, jotka jäävät tässä tutkimuksessa odottamaan vastausta.

KIRJALLISUUS

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Anttila et al. 2002. Metodix. Saatavilla <http://www.metodix.com/showres.dll/fi/index>. Viitattu 2.1.2003.
- Barwise, Patrick & Ehrenberg, Andrew. 1988. *Television and Its Audience*. Great Britain: SAGE Publications.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge MA: MIT Press.
- Branigan, Edward. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. 4. painos. London: Routledge .
- Costikyan, Greg. 2002. "I Have No Words & Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games" teoksessa Mäyrä Frans (toim.) 2002, 9–33.
- Csikszentmihalyi, Mihalyi. 1991. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins.
- Darley, Andrew. 2000. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge.
- Digi-tv-laiteominaisuudet. 2002. Digitv.fi, digi-tv-laiteominaisuudet. Saatavilla <http://www.digitv.fi/liite.asp?page=3295&file=attachments%5C2002%5C11%5C39145329672968%5CLaiteominaisuudet%2Epdf&path=1;2998;3292;3295>. Viitattu 19.11.2002.
- Doherty, Catherine. 2001. Game in a Box. *Cable and Satellite Europe* 2001 April, 14–22.
- Eco, Umberto. 1994. *The limits of interpretation*. Bloomington: Indiana University Press.
- Egri, Lajos. 1960. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York: Touchstone (1946).
- Ellis, John. 1992. *Visible Fiction: Cinema, Television, Video*. Revised edition. London: Routledge.
- Ermi, Laura & Sotamaa, Olli. 2002. Yksityistä nautintoa ja yhteistä jakamista – Televisiokatsojien odotuksista ja asenteista. *Mediumi* 1.3. Saatavilla <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?id=55>. Viitattu 11.12.2002.
- Eskola, Kanerva. 2001. Taas kerran aikahyppy tee! Rocky Horror Picture Show ja faniuden monet ulottuvuudet. *Wider Screen* 2–3/2001. Saatavilla http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2001/2-3/taas_kerran_aikahyppy_tee.htm. Viitattu 16.12.2002.
- Favre, Julien. 2000. Les dossiers de l'audiovisuel. Saatavilla http://www.ina.fr/produits/publications/da/92/articles/fiction_interactive.fr.html, viitattu 5.1.2003.
- Fiske, John. 1987. *Television Culture*. 10. painos. London: Routledge.
- Gauntlett, David & Hill, Annette. 1999. *TV Living: Television, Culture and Everyday Life*. London: Routledge.
- Herkman, Juha. 2002. *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.

- Hiltunen, Ari. 1999. *Aristoteles Hollywoodissa: menestystarinan anatomia*. Helsinki: Gaudeamus.
- IGN. 2002. Buffy The Vampire Slayer Review. <http://xbox.ign.com/articles/368/368129p1.html>. Viitattu 3.1.2003.
- Ikonen, Petri. 2001. Jouduin tarinan sisään: lähtökohtia tietokonepelien dramaturgiaan. Lopputyö, taideteollinen korkeakoulu, medialaboratorio.
- Jackson, Steve. 1984. *Scorpion Swamp*. Harmondsworth: Puffin Books.
- Jensen, Jens. 2001. ”So, what do you think, Linda?” Media Typologies for Interactive Television” teoksessa Agger, Gunhild & Jensen, Jens (toim.) *The Aesthetics of Television*. Aalborg: Aalborg University Press, 349–396.
- Järvinen, Aki; Heliö, Satu & Mäyrä, Frans. 2002. *Communication and Community in Digital Entertainment Services: Presudy Research Report*. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja 2. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5432-4.pdf>. Viitattu 7.12.2002.
- Juul, Jesper. 2001. Game Telling Stories – a Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies* 1(1). Saatavilla <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Viitattu 3.1.2003.
- Kelly, Kevin & Parisi, Paula. 1997. Beyond Star Wars: What’s next for George Lucas. *Wired* 5.02.
- King, Geof & Krzywinska, Tanya. 2002. “Computer Games / Cinema / Interfaces” teoksessa Mäyrä, Frans (toim.) 2002, 141–153.
- Klevjer, Rune. 2002. “In Defence of Cutscenes” teoksessa Mäyrä, Frans (toim.) 2002, 191–202.
- Lankoski, Petri & Ekman, Inger. Julkaistaan. Integrating a Multi-User Game with Dramatic Narrative for Interactive Television. Hyväksytytty *Euro iTV konferenssiin*, Brighton 2.–4. huhtikuuta.
- Lankoski, Petri & Heliö Satu. 2002. ”Approaches to Computer Game Design – Charactes and Conflict” teoksessa Mäyrä, Frans (toim.) 2002.
- Lankoski, Petri & Patamaa, Leeni (2001). ”Kuinka käyttöliittymiä luetaan” teoksessa Lankoski, Petri (toim.) *Ihminen, paikka ja aika: kohti henkilökohtaisen navigoinnin suunnitteluperusteita*. Tampere: Tapereen yliopisto, 160–175.
- Laurel, Brenda. 1993. *Computers as Theatre*. 8. painos. Reading MA: Addison Wesley.
- Lehtonen, Mikko. 1994. *Kyklooppi ja kirjoitti : subjekti 1600–1900 -lukujen kulttuuri- ja kirjallisuusteorioissa*. Tampere: Vastapaino.
- Lowry, Richard. 2000. Subchapter 11a. The Mann-Whitney Test. Saatavilla <http://faculty.vassar.edu/~lowry/PDF/c11a.pdf>. Viitattu 4.1.2003.
- Mandler, Jean Matter. 1984. *Stories, Scripts, and Scenes: Aspects of Schema Theory*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. 2. painos. Cambridge MA: The MIT Press.
- Meyer, Kenneth. 1995. “Dramatic Narrative in Virtual Reality” teoksessa Biocca & Levy (toim.) *Communication in the Age of Virtual Reality*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- Murray, Janet. 1999. *Hamlet on the Holodeck*. 2. painos. Cambridge MA: The MIT Press.
- Mäyrä, Frans (toim.). 2002. *CGDC Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press.
- Nolan, Stuart. 2002. "iDTV Gamers: The Emergence of a New Community" teoksessa Mäyrä, Frans (toim.) 2002, 59–71.
- Nummenmaa, Tapio et al. 1997. *Tutkimusaineiston analyysi*. Helsinki: WSOY.
- Pellinen Teijo. 2002. Vaikuttavia elämyksiä vuorovaikutteisella kuvalla – kuinka katsoja voi osallistua tv-ohjelmaan tai elokuvaan? *Mediumi* 1.3. Saavilla <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?id=81>. Viitattu 16.12.2002.
- Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy: The Inner Life of Video Games*. London: Fourth Estate.
- Richars, Eric & Singer, Murray. 2001. Representation of Complex Goal Structures in Narrative Comprehension. *Discourse Processes* 31(2), 111–135.
- Smith, Mark & Thompson, Jamie. 1985. *The Way of the Tiger: Assassin!* Sevenoaks: Hodder and Stoughton.
- Theodoropoulou, Vivi. 2002. *The Rise or Fall of Interactivity? Digital Television and the 'First Generation' of Dital Audience in the UK*. RIPE@2002 Conference, 17–19.1.2002, Finland.
- Toscan, Cathy & Jensen, Jens F. 1999. "Introduction" teoksessa Toscan, Cathy & Jensen, Jens F. (toim.) *Interactive Television: TV of the Future or the Future of TV?* Aalborg: Aalborg University Press, 11–23.
- Tronstad, Ragnhild. 2002. *Semiotic and Nonsemiotic MUD Performance*. COSIGN 2001 Conference, 10–12.9.2002. Saatavilla <http://www.kinonet.com/conferences/cosign2001/pdfs/Tronstad.pdf>. Viitattu 2.12.2002.
- Van Dijk & De Vos. 2001. Searching for the Holy Grail: Images of Interactive Television. *New Media & Society* 3(4).
- Youngblood, Gene. 1995. "Simulacrumin aura" teoksessa Huhtamo, Erkki (toim.) 1995 *Virtuaalisuuden arkeologia: virtuaalimatkailijan uusi käsikirja*. Rovaniemi: Lapin yliopisto, 222–224.

LIITE 1: JAKSOKUVAUKSET, 1. TESTAUS

1. JAKSO

Sankarittaremme, menestyvä laulajatar Helena Starck on matkalla tv5:den haastatteluun kun hänen matkapuhelimensa soi. Helena pysäyttää autonsa tien levikille puhuakseen. Puhelimesta on hänen managerinsa Jaana Välikeranto joka soittaa kertoakseen, että poliisi on käynyt kyselemässä Helenea ja tämän on välittömästi ajettava Pasilan poliisilaitokselle kuulusteltavaksi jostain häiriöistä Helenana rahaliikenteessä. Jaana on hermostunut ja pelkää, että joku poliisissa menee vuotamaan tiedon lehdistölle tai että lehdistö saa muulla tavoin vihiä tästä tapahtumasta - jos ei muuten, niin Helenan peruuntuvan tv-esiintymisen takia.

Vanhempi konstaapeli Martti Eräsuo herää krapulassa sohvalta. Kissa moukkuu ja illalla päälle jäänyt televisio spekuloi pankinjohtaja Tuomen skandaalinkäryisistä yhteyksistä järjestäytyneeseen rikollisuuteen. Martti nousee, katsoo verestävin silmin peiliin, ruokkii kissan ja lähtee myöhässä töihin.

Jere Kangas juo kahvia mukista ajaessaan partaa ja surffaa samalla läppärillään verkossa. Vastapäisen talon ikkunassa vilahtaa henkilö, joku katsoo Jereä. Kun Jere lähtee töihin, vahtija jättää vakoilupaikkansa. Jere on vasta bussissa kun työkännykkä soi, taas yksi keikka joka pitäisi hoitaa eilen. Tyyneen rauhallisesti Jere ottaa työn vastaan, soittaa pari muuta puhelua ja sopii tapaamisen asiakkaan kanssa puolen tunnin päähän... ellei tule ruuhkaa hän ehtii juuri ja juuri. Töissä Martti saa nuhteet myöhästelmästä ja kyselyä siitä, että onko hän taas krapulassa. Martti rähisee hiukan työtoverilleen samalla kun hoitaa kaksi vetelehtijää pois, selvittää keskeneräisen kuulusteluaikataulun kuntoon kanslistin kanssa, ohimennen korjaa kahvinkeitinien, ratkaisee sanaristikon ja kanslistin huolen tämän tyttären kanssa.

Helena saapuu Pasilaan väsähtäneenä ja hämmentyneenä. Häntä vastaan kävelee keski-ikäinen, hyvin huolitellusti pukeutunut mies, joka ottaa hänet vastaan. Esittelemättä itseään mies ohjaa Helenan sohvalle istumaan ja toteaa, että Kangas tulee hetken kuluttua. Helena ei hämmennyksestään saa sanaa suustaan, vaan istuu alas odottamaan. Hetken päästä hän sytyttää tupakan.

Helenan poltettua puoli askillista, aulaan kävelee nuori mies, joka jollakin tavalla näyttää kovin tutulta. Hän kävelee reippaasti Helenan luokse, kättelee tätä ja esittäytyy Jere Kankaaksi. Helena yrittää kuumeisesti muistaa, mistä hän tuntee Jeren. Jere hymyilee Helenan ihmettelevälle ilmeelle ja toteaa, että hän on se söpö poika ala-asteelta, jonka unissa Helena kävi niin usein. Helena naurahtaa hieman vaivautuneesti tajutessaan kuka Jere on. Samalla pukumies kutsuu Jeren sivummalle, juttelee tämän kanssa hetken vakavan oloisena ja lähtee pois paikalta. Kuulustelu alkaa ja Helena ja Jere kutsutaan huoneeseen käytävän varrella. Martti Eräsuo on paikalla, hän on juonut aivan liikaa kahvia ja jatkaa samalla linjalla. Helenea epäillään rahanpesusta koska hänen tilinsä kautta on viime aikoina liikkunut huomattavia summia rahaa. Helena vaikuttaa aidon hämmentyneelle, eikä tunnu tietävän asiasta mitään. Jere keskustelelee Martin kanssa, Helena ei aivan ymmärrä mitä kaikki sanat tarkoittavat. Hetken päästä Helena lakkaa kuuntelemasta mitä miehet puhuvat ja vaipuu miettimään Jereä, hänen kasvojensa liikkeitä. Hänestä tuntuu, että Jere käyttäytyy hieman omituisesti, hänen liikkeensä ovat vieraat. Hetken päästä hän huomaa, että molemmat miehet katsovat häntä tiukasti, aivan kuin kysyen. ”Kyllä?.. ei, anteeksi olin muissa maailmoissa”, hän vastaa. Jere hymyilee rohkaisevasti ja toteaa, että asia olisi toistaiseksi tällä selvä. Martti näyttää kärsivälle. Jere ja Helena poistuvat huoneesta. Helena ja Jere eroavat flirttaavasti ja Jere antaa Helenalle käyntikorttinsa merkitsevästi hymyillen.. Hetken päästä Martti nousee ylös ja kävelee ulos kuulusteluhuoneesta, katsoo ympärilleen ja kaataa loput kahvista kukkaruokkuun. Hän on juuri kävelemässä pois, kun hän kuulee muminaa kulman takaa. Pukuun sonnustautunut mies puhuu hiljaa mumisten puhelimeen. Martti ehtii juuri kuulemaan puhelinkeskustelun lopun, jotain siitä, kuinka Jere ilmeisesti onnistui peittämään pahimmat. Martista tuntui jo aikaisemmin siltä, että tässä jutussa oli jotain hämärää,

nyt hän on aivan varma. Helenakin oli jotenkin outo kuulusteltaessa.

Käytävässä Martti törmää työtoveriinsa, joka kysyy, miten kuulustelu meni. Martti toteaa löytäneensä taas yhden koirien hautuumaan. Kaveri hymyilee ja nyökkää, niinhän me kaikki... varo vaan että sinusta ei tule se piski joka maan alle pistetään. Martti esittää tyrmistynyttä, naurahtaa ja lähtee takaisin työpaikalleen penkomaan papereita.

2. JAKSO

Martti Eräsuo pohdiskelee vahingossa kuulemaansa puhelinkeskustelua ja sitä, kuka puhelimen toisessa päässä mahtoi olla. Hän haistaa Helena Starckia vastaan nostetussa syytteessä palaneen käryä ja soittaa ystävälleen Jani Iso-Aholle ja pyytää tältä tietoja Beggar Recordsin aiemmista oikeusjutuista. Puhelinkeskustelun jälkeen hänen oveen koputetaan. Sisään kävelee Martin pomo Veijo Takala, joka kertoo Martille, että Starck-juttu on loppuun käsitelty. Martti katsoo ylös papereistaan hämmentyneenä ja ihmettelee, miten näin voi olla, kuulusteluhan vasta oli tänä aamuna. Takala kääntyy ympäri ja sanoo että näin vain on. Martti lyö nyrkkinsä pöytään ja kysyy kuka näin on päättänyt, että tutkintojakaan ei tässä talossa tehdä. Takala ei vastaa vaan kävelee ulos. Martti huokaisee syvään, kaivaa esiin kuulustelupöytäkirjat ja jatkaa jutun tonkimista. Helena istuu kahvilla lounasravintolassa, kun pukumies, jonka hän tapasi kuulustelun yhteydessä, saapuu paikalle. Helena yrittää esittää, ettei hän olisi huomannutkaan miestä, mutta mies kävelee hänen luokseen ja istuu Helenan seuraan. Pukumies alkaa vihjailemaan kuulustelusta ikäviä Helenalle. Rivien välistä hän antaa ymmärtää, että apu oikeusjutun yhteydessä vaatii vastapalveluksen. Kun Helena ei vastaa, pukumies alkaa uhkailemaan Helenaa tämän uran menetyksellä ja myöskin lähentelee tätä tunkemalla kylkeen kiinni ja tarttumalla Helenaa reidestä.

Onnekkaisesti Jere Kangas ”sattui olemaan naapurustossa” ja saapuu juuri oikealla hetkellä keskeyttämään ikävän tilanteen. Kun pukumies näkee Jeren, hän lähtee, mutta uhkaa vielä palaavansa ”jos Helena ei ymmärrä oma parastaan”. Helena säikähtää ja hän jää ihmettelemään, mitä hänen oikeastaan toivotaan tekevän.

Keskusteltuaan ystävänsä Janin kanssa lounaalla grillillä ja saatuaan tältä listan Beggar Recordsin oikeusjutuista Martti vetäytyy tutkimaan näitä työpaikalleen. Hän huomaa, että kaikkia juttuja on hoitanut lakifirma Engström & Kallio. Martti selvittää vielä lisää ja Engström & Kallion menneisyydestä alkaa paljastua kummallisia tilisiirtoja ja yhteyksiä rikollismaailmaan. Lisäksi firma on edustanut Beggar Recordsia useissa omituisissa tapahtumissa ja sattumuksissa joiden kaikkien tutkimukset on lopetettu yllättäen ja joista ei mistään ole kansioita saatavilla. Hän alkaa epäilemään, että kaikki liiketoimet musiikkitalossa eivät ole aivan lain oikealla puolella tai ehkä ensinkään sitä mille näyttää.

Jere ja Helena istuvat kahvilla ja juttelevat lapsuudenajan tuttavuudestaan ja kumpikin paljastaa aikoinaan olleensa aivan umpirakastunut toiseen. Helena vaikuttaa paljon rennommalle Jeren seurassa ja naistenhuoneessa käydessään lisää hyräillen huulipunaakin. Flirttaillen pari sopii treffit illaksi trendikkääseen ravintolaan.

Martti kutsutaan selvittämään erään artistin vastaanottamia tappouhkauksia Beggar Recordsille ja näkee samalla mahdollisuutensa selvittää yhtiön hämäreitä asioita. Kun hän saapuu taloon, hänet ottaa vastaan Kalle Vuorimaa. Paikalla on myös Vilja Vuorensola, joka on lähinnä hysteerinen. Helena saapuu paikalle ja Kalle irtautuu hetkeksi keskustelusta Martti Eräsuon kanssa ja tulee tämän luokse vieraan miehen kanssa, jonka hän esittelee Esko Nissiseksi. Vilja Vuorensola on saanut tappouhkauksia ja sen seurauksena Helenan turvaksi on palkattu henkivartija. Vilja istuu studion sohvalla aivan hermorauniona ja tärisee kauhusta. Henkivartija-asian selvittyä Helena soittaa Jerelle ja alkaa itkemään kesken puhelinkeskustelun.

Samaan aikaan kun Helena käy itkuisaa puhelinkeskusteluaan pukumies ilmestyy ovesta ja tuo joitain papereita Kallelle, joka katsoo niitä säikähtäneenä, mutta kumminkin allekirjoittaa saman tien. Puhelinkeskustelunsa lomassa Helena vilkuilee Kallen ja pukumiehen suuntaan, hän näkee kuinka pukumies puristaa Kallen olkapäätä toverillisesti ja luo omistavia katseita Helenan suuntaan. Kun puhelinkeskustelu loppuu, Helena kyselee Kallelta, kuka äskeinen mies oli. Kalle

on kuitenkin jo kääntynyt Martin puoleen ja juttelee Viljaan liittyvistä asioista, mistä saataisiin joku suojelemaan Viljaa. Helena jättää asian sikseen ja kävelee Nissisen luokse, juttelee tämän kanssa muutaman sanan ja kävelee pois. Nissinen seuraa kintereillä.

Illalla Jere ja Helena käyvät treffeillä, mutta päivän puhelinkeskustelu tuntuu nakertavan tilannetta. Kumpikin aloittaa keveää keskustelua, joka kuitenkin pienten yritysten jälkeen aina tyrehtyy alkuunsa. Tunnelma on lisäksi hieman outo Nissisen takia, joka seuraa Helenaa koko ajan. Illallisen jälkeen Jere sujauttaa Helenalle lautasliinan, jossa lukee ”Enkö saisi sinua itselleni?” ja vilkuilee Nissisen suuntaan. Helena hymyilee Jerelle ja illallisen jälkeen kun he ovat maksaneet laskunsa, he karkaavat Nissisen valvonnasta. Pakoretken jälkeen pari päätyy meren rantaan. Jere pysähtyy äkkiä ja Helena miltei kaatuu hänen syliinsä. Pari seisoo sylikkäin, katsellen merta. Helena värisee kevyessä meritulessa ja Jere kietoo takkinsa hänen ympärilleen. Helena katsoo Jereen ja seuraavaksi he suutelevat toisiaan kuin yhteisestä päätöksestä. Suudelman jatkuessa Jere kietoo käsivartensa suojelevasti Helenan ympärille, joka kääpertyy hänen syliinsä.

Onnistuneen illan päätteeksi Jere palailee vihellellän asunnolleen ja sulkiessaan ikkunaverhoja ei kiinnitä lainkaan huomiota vastapäisen talon käyttäjään.

3. JAKSO

Helena ja Jere heräävät sylikkäin Jeren luona. Helena on nähnyt painajaista pukumiehen lähentelystä, valvottanut Jereä taas koko yön ja pitkällisen jankkaamisen jälkeen Jere saa hänet kertomaan painajaisistaan. Jere ei lainkaan usko, että pukumies on lähennellyt vaan kuittaa asian pois sillä, että Helena on tulkinnut tilanteen väärin. Helena on hermoissaan ensi-ilta -juhllaisuuksista, joihin hänen illalla pitää mennä. Jere lupaa tulla aveciksi ”tueksi ja turvaksi” ja sovitaan, että Jere tulee hakemaan Helenan kotoaan kuudelta. Jere yrittää vitsailemalla saada Helenaa paremmalle tuulelle, mutta tämä vain loukkaantuu tästä. Väittely alkaa etenemään kiihkaasti riitelystä ja viimein Helena nousee, kerää vaatteensa lattialta ja juoksee kiukkuisesti ulos asunnosta. Jere jää sänkyyn ja nukahtaa uudestaan. Hänet herättää soiva puhelin. Se on hänen äitinsä, joka kyselee mitä Jerelle kuuluu ja miksi hän ei koskaan tule käymään. Jere lopettaa puhelun alkuunsa vedoten työkiireisiin. Partaansa ajaessaan hän tekee haavan leukaansa, kiroilee sitä, repii henkarilta paidan ja kravatin ja säntää töihin.

Martti Eräsuo selvittelee Vilja Vuorensolan tappouhkausta ja tapaa työtoverinsa Juhani Ventosen poliisiaseman vieressä olevassa lounasravintolassa. Ruoan lomassa hän kertoo tälle epäilystään siitä, että Helena on jotenkin sotkeentunut juttuun pahemminkin ja kummastelee myös kadonneitten tapauksiansioiden määrää. Juhani näyttää hieman hätäntyneeltä tiedoista. Keskustelu jatkuu, Martti yrittää selittää tilanteen vakavuutta, mutta Juhani välttelee aihetta. Lopulta Juhani hermostuu silminnähden, nousee tuoli kolisten ja sanoutuu irti jutusta sillä hän ei halua riskeerata mainettaan ja asemiaan poliisissa. Hän sopertaa eteenpäin vaimostaan ja lapsistaan ja toteaa, että Martti on typerä jos ei tajua varoa asemaansa ja saa syyttää itseään seuraamuksista. Yhtäkkiä hän hiljenee ja poistuu palaveriin vedoten huoneesta. Martti jää suu täynnä hämillään istumaan kun Juhani puoliksi juoksee ulos ravintolasta. Syödessään ateriansa loppuun hän muistelee pukumiehen puhelinkeskustelua. Hetken päästä ajatukset harhailevat ex-vaimoon, ja heidän lapseensa, Jereen...

Jere istuu palaverissa Com Shuk -yhtyeen poikien ja Beggar Recordsin johtoportaan kanssa. Com Shuk -yhtyeen suosio on laskussa, koska yhtyeen ”sinkut” pojat ovat näyttäytyneet julkisesti tyttöystävien kanssa ja fanit tuntuvat kaikkoavan. Lisäksi eräs pojista on mennyt antamaan lehdistölle kummallisen lausunnon hää-aikeistaan joka ei ainakaan ole parantanut tilannetta. Jereä ei aihe juuri kiinnosta, hän esittää skarppia mutta ajatukset harhailevat aamuiseen riitaan. Kun Vuorimaa intoutuu pitämään pojille puhuttelua, Jere käyttää aikansa näpyttelemällä Helenalle tekstiviestin ”Anteeksi jos olin ajattelematon. Nähdään illalla.”. Puhuttelu etenee sopimusteknisiin seikkoihin ja Jere toteaa pojille että Vuorimaa on aivan oikeassa, heidän sopimuksensa on irtisanottavissa elleivät fanimäärät ala kasvaa.

Helena valmistautuu illan ensi-iltaa varten. Hän on näytellyt uusimmassa kotimaisessa

menestyselokuvassa Ehdoin tahdoin pääroolia ja hänen pitää antaa useita haastatteluja ja olla edustava. Helena kiiruhtaa asunnoltaan kampaajalle kun hänen matkapuhelimensa soi. Soittaja on hänen managerinsa Jaana. Hän kertoo Helenalle, että hänen viimeviikkoinen oikeusjuttunsa on herättänyt lehdistössä ikävää kaikua. Nyt Päivän Sanomat haluaa tehdä kunnan reportaasin Helenasta ja tässä olisi mainio tilaisuus puhdistaa mainettaan. Päivän Sanomista saapuu reportteri Kaarina Kaski, joka tekee haastattelun juttua. Jaana painottaa Helenalle levy-yhtiön mainetta ja Helena sopii ammattilaisen elkein hoitavansa homman kotiin. Jaana painottaa vielä hyvän jutun tärkeyttä ja lupaa yrittävänsä käyttää yhteyksiään Päivän Sanomiin, jotta jutun sävy olisi suotuisa. Martti törmää toisen kerran samaan äijään joka vetelehtii poliisiasemalla. Taluttaessaan tämän miehen, jälleen kerran, ystävällisesti pihalle, hän tokaisee, että on tässä parempaakin tekemistä kuin puliukkojen portsarina toimiminen. Äijä näyttää loukkaantuneelta ja selittää vakavana Martille, että hän ei juo, hänellä on sokeritauti, viina ja huumeet ovat rokkareita varten. Martti hymyilee kuivasti, mutta huomaa itsekseen, että mies ei toden totta haise viinalle. Mies jatkaa, hän on Rantala ja hänellä on tietoja, joista ”konstaappeli” saattaisi olla kiinnostunut. Rantala jatkaa sopertamista ja kertoo tavanneensa tytön joka näki enneunia ja myöhemmin hän muistaa nähneensä tyttöä kuljetettavan pois Engström & Kallion tyyppien kera. Sen jälkeen työstä ei ole kuulunut. Kaveri kertoo juttuaan pelokkaasti ja kertoo, että hän oli saanut seuraavalla viikolla yllättäen paljon rahaa tuntemattomalta tyybiltä. Martti kiittää tiedoista, avaa ulko-oven ja taluttaa miehen pihalle. Hän on kääntymässä takaisin, kun muuttaa mielensä ja huikkaa miehen perään, että hän on tervetullut takaisin jos hän keksii jotain uutta. Mies vilkuilee hätäisesti ympärilleen, mutta nyökkää Martille.

Helena viettää päivän valmistautuen illan ensi-iltaan Päivän Sanomien reportterin, Kaarina Kasken kanssa. Leikkisästi Helena nauraa Kaarinan suorille kysymyksille ja kertoo, ettei julkisuudessa elämisestä ole mitään pahaa sanottavaa. Kaarina kyselee kuitenkin Helenalta varsin osuvia kysymyksiä. Kesken haastattelun Helena saa Jereltä tekstiviestin ja alkaa silminnähden rentoutua ilahduttuaan siitä. Kaarina vaikuttaa todella mukavalta ja luottamusta herättävältä ihmiseltä ja Helena tuntee olonsa turvalliselta tämän seurassa. Helena on hyvin lähellä uskoutua Kaarinalle, mutta peräännyttyä viime hetkellä.

Jere juttelee työkaverinsa kanssa Helenasta. Mitä pitäisi tehdä, kun nainen oikuttelee. Hän on juuri soittamassa Helenalle illan aikataulusta, kun hänen pomonsa tulee paikalle ja kertoo, että hänelle on juttu mikä pitää hoitaa NYT. Radio Maan Marko Nikkiä syytetään alaisensa Ulla Monosen pahoinpitelystä ja firma saa käsittämättömät rahat jos hoitaa tämän pois. Jere ei kyseenalaista jutun oikeellisuutta vaan tarttuu toimeen ilman epäilyksiä. Pomo vie Jeren neuvotteluhuoneeseen, jossa istuu hermostunut Marko Nikki. Keskustellaan siitä, että nyt olisi kaikki tuttavat oikeuslaitokselta hyvin tervetulleita.

VAIHTOEHTO A: Nikki näyttää eksyneeltä, toteaa ettei hän sieltä ketään tunne. Pomo nyökkää, katsoo Nikkiin, ”Ellei sinulla ole ystäviä, niin niitä kannattaisi hankkia. Nopeasti.”

VAIHTOEHTO B: Nikki rohkaistuu ja toteaa, että hänellä ainakin on tuttava, jolla on hyvät suhteet oikeuteen. Pomo nyökkää, kehottaa pitämään välejä lämpiminä.

Jere istuu hetken ajan kuulemassa perusfaktat ja lähtee tämän jälkeen valmistelemaan juttua kun pomo ja Nikki jatkavat keskustelua.

Illalla Helena tulee paikalle juhliin myöhässä odotettuaan Jereä turhaan. Jere ei ole vastannut Helenan puheluihinkaan ja Helenan mieli on apea. Helena on juuri syömässä pari coctail-tikkua, hän ei ole syönyt mitään kahdentoista jälkeen, kun hänen takanaan kuuluu laukauksia. Samalla Nissinen hyökkää hänen päällensä, kaataa hänet maahan. Helenalla on samppanjaa silmissään, eikä hän näe mitään. Puolisokeana hän antaa Nissisen ohjata ja hänet viedään takahuoneeseen. Seuraa odotusta, Helena ei tiedä kuinka kauan he istuvat siellä, kunnes oveen koputetaan. Nissinen avaa ja sisään kävelee pari poliisia, jotka ohjaavat heidät ulos huoneesta ja saattavat heidät autoon. Matkalla autoon Helena näkee, kuinka Vilja kannetaan paareilla ambulanssiin. Jere istuu taksissa yöllä kotimatalla kun radiossa kerrotaan hyökkäyksestä kuuluisaa Beggar Recorsdsin laulajatarta kohtaan. Jere järkyttyy, kuuntelee Helenan viestit ja jää epäröimään

tilannetta. Hädissään hän soittaa Helenalle, joka vastaa pitkän ajan jälkeen. Helena kuulostaa järkyttyneeltä ja kyselee Jereltä, miksi hän ei tullut ensi-iltaan. Jere pahoittelee työkiireitään ja tarjoutuu tulemaan Helenan luokse. Helena kiittää, pyytää Jereä tulemaan nopeasti. Jere käskee taksin ajamaan suoraan Helenan asunnolle. Helena avaa oven ja kaatuu suoraan Jeren syliin. Jere kantaa Helenan sohvalle ja pitelee tätä hellästi. Hän huomaa Nissisen, joka istuu olohuoneen nurkassa. Nissinen kertoo lyhyesti illan tapahtumista Jerelle, joka pitelee Helena sylissään kunnes tämä nukahtaa.

Taksikuski soittaa puhelun, jossa toteaa Jeren menneen Helenan asunnolle ja ajaa pois paikalta.

4. JAKSO

Martti saapuu työpaikalle kerrankin ajoissa. Töissä hänen pomonsa poliisiylijohtaja Veijo Takala kutsuu hänet heti puhutteluun. Martti saa ”viimeisen varoituksen” tietojen penkomisesta Beggar Recordsin ja lakifirma Engström & Kallion jutussa. Martti yrittää puolustautua kertomalla, että hänellä on todisteita lakifirmaa vastaan. Takala ei tunnu ottavansa juttua kuuleviin korviinsaakaan. Vastaväitteiden jälkeen keskustelun sävy muuttuu, kunnes siitä lopulta tulee kunnan riita, jonka seurauksena Martti vapautetaan virastaan. Martti yrittää vielä vakuuttaa Takalaa todisteista, vakuuttaa, että hän ei ole ainoa joka on sitä mieltä, että tässä on jotain outoa. Vihaisesti Takala tivaa, ketkä muut tässä talossa kaipaavat lomaa. Martti tajuaa lipsauttaneensa liikaa, mutta Takala tarttuu tilanteeseen ja tivaa, onko kyse Juhani Ventosesta. Martti ei sano mitään. Takala toteaa, että hänen varmaan pitää keskustella Ventosen kanssa, ehkä siinä miehessä on enemmän järkeä kuin sinussa. Martti kävelee huoneeseensa, pakkaa tavaransa, pysähtyy. Hän soittaa Ventoselle ja toteaa sarkastiseen ääneen, että nyt taitaisi olla oikea hetki olla hyvissä väleissä herra Takalan kanssa, ehkä rouva Ventosen kannattaisi pyytää rouva Takala teelle.

VAIHTOEHTO A: Vilja sai surmansa häneen kohdistuneessa iskussa. Helena seisoo mustissa vaateissa ja kuuntelee papin sanoja. ”maasta olet sinä tullut” Yllättäen Helena näkee näyn: Vilja juoksee pukumiestä karkuun ja Jere putoaa kuiluun. Helena on itse eksynyt labyrinttiin, jossa seinät kaatuvat päälle. Helena horjahtaa ja hänen vieressään seissyt mies, Viljan artistituttavia, taluttaa hänet sivummalle kysyen mikä Helenan tuli. Helena sopertaa jotain epäselvää ja on kuin kaikki olisi ok. Mies jää seisomaan kun Helena kävelee pois, kaivaa esiin matkapuhelimensa ja soittaa puhelun. Kävellessään pois hautausmaalta Helenan puhelin soi. Helena vastaa ja kuulee miesäänänen, jonka hän tunnistaa aivan liian hyvin pukumiehen ääneksi. Mies kertoo hänelle että Viljalle kävi kuten kävi koska hän pisti nenänsä vääriin asioihin ja jotta Helenan ura saataisiin parempaan nousuun. Helena alkaa tärinästä kohtuuttomasti ja joutuu istuutumaan alas.

VAIHTOEHTO B: Vilja makaa sairaalassa heikossa kunnossa. Helena odottaa pääsyä katsomaan häntä. Jutellessaan Viljan kanssa tämä tarttuu Helena kädestä ja huohottaa ”ne ovat kaikkialla, ole varovainen! Älä luota kehenkään.” Ennen kuin Helena ehtii kysyä mitään tarkemmin ilmestyy tiukan oloinen hoitajatar joka ohjaa Helenan pois. Matkalla ulos hoitaja sanoo, että mitään mitä Vilja sanoo ei kannata pitää totena hän houraillee ja puhuu sekavia päähän kohdistuneen iskun ja lääkityksen takia. Kun Helena on poistunut, hoitaja nostaa puhelimen luurin ja näppäilemättä numeroa kertoo Helenan juuri lähteneen. Kun Helena kävelee pois sairaalalta hänen matkapuhelimensa soi. Helena vastaa ja kuulee miesäänänen, jonka hän tunnistaa aivan liian hyvin pukumiehen ääneksi. Mies kertoo hänelle että Viljalle kävi kuten kävi koska hän pisti nenänsä vääriin asioihin ja jotta Helenan ura saataisiin parempaan nousuun. Helena alkaa tärinästä kohtuuttomasti ja joutuu istuutumaan alas.

Martti vilkaisee uusimpien selvittämättömien kuolintapausten kansiota ja löytää paripäivää sitten haastattelemansa miehen, Rantalan kuvan kansioista. Raportin mukaan kuolinsyy on alkoholimyrkytys ja sydänpysähdys. ”Huumeet ja viina rokkareita varten, niinpä niin...” Martti toteaa. Martti pysähtyy kesken askeleensa miettimään mitä juuri sanoi.

VAIHTOEHTO A: Jere Kangas ei saa Marko Nikkiä vapaaksi syytteistä ja hänen pomonsa Ragnar Engström moittii häntä ja pahoittelee sitä, että Nikin ura on tuhoon

tuomittu. Ragnar jatkaa varsin tyynein sanakäntein ja syyttää Jereä Nikin uran tuhoamisesta, mutta lopettaa äkkiä kun pukumies saapuu paikalle. Pukumies katsoo Ragnariin, ja tämä tokaisee hieman katkerasti Jerelle, että hänet on katsottu soveliaaksi jäseneksi. Ragnar katsoo vihaisesti pukumieheen ja lisää "Vaikka et selvästikään vielä aivan hallitse näitä asioita". Pukumies katsoo Ragnaria tiukasti, sitten Jereä, nyökkää ja toteaa "Niin, sinua on Johtokunnan puolesta jo lähestyttykin." Kun Jere palaa työhuoneeseensa, häntä odottaa sähköpostiviesti.

VAIHTOEHTO B: Jere Kangas saa Marko Nikin vapaaksi syytteistä ja hänen pomonsa Ragnar Engström kiittelee häntä siitä monisanaisesti. Keskustelun lopulla juttu kääntyy Jeren tulevaisuudensuunnitelmiin ja samalla pukumies kävelee paikalle. Jere hymyilee hieman epätietoisesti, jolloin Ragnar rykäisee "Niin, totesimme sinut sopivaksi jäseneksi. Sinua on Johtokunnan puolesta jo lähestyttykin." Pukumies nyökkää. Kun Jere palaa työhuoneeseensa, häntä odottaa sähköpostiviesti.

Hyvä Jere Kangas,

Olemme tarkkailleet toimianne ja olemme enemmän kuin tyytyväisiä näkemäämme. Moitteettomalla toiminnallanne katsomme Teidän ansainneen jäsenyyden joukossamme. Olkaa hyvä ja vastatkaa tähän viestiin mitä pikimmin, jotta voimme sopia yksityiskohdista jäsenyytenne vahvistamisen merkeissä.

Ystävällisin terveisin,

Johtokunta

Helena on hermostunut ja syö lääkkeitä, jotka saavat hänet kovin uneliaaksi... Joka puolella on pukumies, joka lähentelee ja ehdottelee. Vilja pyytää häneltä apua ja he kulkevat käsikkäin labyrintissa, he voivat ohjata toisiaan.. yhdessä he löytävät ulos. Käytävät kapenevat ja kulkeminen muuttuu yhä vaikeammaksi. Varjoista jokin hyökkää heidän kimppuunsa, samassa hetkessä Martti seisoo Helenan edessä pysäyttämässä sitä. Kun Helena havahtuu hänen päässään kaikuvat Viljan sanat: Älä luota kehenkään. Hänen matkapuhelimensa soi, soittajana on Jere. Helena antaa puhelimen soida hämmentyneenä eikä vastaa.

Martti soittaa kuolinsyöntutkijalle josko tämä voisi vielä tarkistaa Rajalan ruumiista muutamia asioita, mutta ruumis on haettu pois pari tuntia sitten. Martti pyytää pöytäkirjaa nähtäväkseen, mutta se onkin yllättäen kadonnut. Kuolinsyöntutkija harmittelee laitoksen sekavuutta ja lupaa soittaa Martille löydettyään raportin.

Jere pyytää neuvoa työtoveriltaan Arttu Leppälältä TViiden ja Lehti -Illan fuusioon liittyvässä jutussa. Työtoverit rupattelevat epäselvien raha-asoiden peittelemisestä yhtä kevyesti kuin olisi säästä kyse.

Henrik Kallio on palannut lomiltaan ja tulee juttelemaan Jeren kanssa. Hän kehuu Jeren toimintaa Helenan vapautuksessa ja viittaa samalla keskusteluihin pukumiehen kanssa. Henrikin sävy Helenasta puhuttaessa on aika rivo. Jerestä alkaa tuntua, että Helenan hermostuneet kommentit pukumiehen lähentelystä eivät olleetkaan liioiteltuja. Jere ei kuitenkaan puutu Henrikin tapaan puhua Helenasta, eikä Henrik ilmeisesti tiedä, että Jerellä ja Helenalla on lämpimät välit.

Keskustelu etenee ja kun Arttu poistuu paikalta Henrik onnittelee Jereä jäsenyydestä. Jere sanoo, että hän ei vielä ole vastannut. Henrik nauraa, kehottaa Jereä "valitsemaan oikein". Kun Henrik on poistunut, Jere jää miettimään, mitä Henrikin kehoitus tarkoitti. Puhuiko Henrik vain, vai tarkoittiko tuo sitä, että Jeren on parasta ottaa jäsenyys vastaan, tai muuten... Jostain syystä Jere jää pohtimaan sitä, kun Engström, Kallio & Ahteesta aikoinaan tuli Engström & Kallio. Sami Ahteen kuolemaa ei ikinä selvitetty.

Kaarina saapuu työpaikalleen pirtelö toisessa kädessä, laukku toisessa. Hän on juuri astumassa huoneeseensa, kun hän kuulee nimensä huudettavan. Huutaja on päätoimittaja Carl Lagerstam, joka huolestuneen näköisenä viittoo Kaarinan huoneeseensa.

VAIHTOEHTO A: Lagerstam kertoo kierrellen kaarrellen Kaarinalle, että hänen juttunsa Helenasta on hylätty. Jutun sävy on aivan liian negatiivinen ja Carl viittaa siihen, että hänellä on velvoitteita ystävilleen ja kuittaa Kaarinan vastaväitteet oikeasta journalismista isällisellä päänpudistuksella.

VAIHTOEHTO B: Lagerstam kertoo kierrellen kaarrellen Kaarinalle, että hänen juttunsa Helenasta on hylätty. Kun Kaarina yrittää tivata häneltä syytä hylkäämiselle, Lagerstam toteaa, ettei kilttien kirjoittamisessa ole mitään itua, vaan ihmiset haluavat draamaa. Isällisellä päänpudistuksella hän kuittaa Kaarinan vastaväitteet oikeasta journalismista ja Kaarina lähtee vihaisesti toimistosta paiskaton oven kiinni perässään.

Jere yrittää soittaa Helenalle mutta tämä ei vastaa puhelimeensa. Kolmannen yrityksen jälkeen hän tympääntyy ja lähtee salille, jossa työkaverit juttelevat työasioista ja firmasta levottomia. Heli Aitovuori, Jeren työkaveri flirttailee tälle kovasti ja heillä tuntuu synkkaavan mukavasti. Kun Jere lähtee salilta pois, Heli poimii esiin puhelimensa, soittaa puhelun, toteaa Jeren lämmenneen ihan kivasti. Vastapuoli sanoo jotain ja Heli hymähtää ja lopettaa puhelun.

Kaarina menee baariin, jossa törmää mieheen, jonka hän on huomannut seuraavan Helena. Hän menee miehen pöytään ja esittäytyy ja kysyy kuka tämä on. Mies on poliisi, Martti Eräsuo ja Kaarina jää pöytään juttelemaan tämän kanssa. Kaarina kertoo huonosta päivästä ja Martti avautuu epäilyistään Helenasta. Kaarina kuuntelee mielenkiinnolla ja miettii, josko tekisikin tähtösestä erilaisen jutun. Ellei se kelpaa Päivän Sanomille, sen voi aina myydä johonkin toiseen toimitukseen.

Kaarina ja Martti istuvat monetta tuntia oluella, he viihtyvät hyvin yhdessä. Kaarina pohtii Helenan sanomisia ja kertoo Martille omia näkemyksiään niistä. Kaarina tuntuu Martin mielestä rehelliseltä ja toisaalta hyvin tarkkanäköiseltä naiselta. Illan mittaan Kaarina ja Martti lämpenevät toisilleen, Martti uskoutuu Kaarinalle siitä, että Jere on hänen poikansa. Kaarina paljastaa Martille näkevänsä näkyjä. Molemmat ovat jo varsin humalassa ja se näkyy myös keskustelun tasossa.

Helena tulee kotiin, kuulee äänen, käännähtää ympäri ja tuupertuu pyörtyneenä lattialle.

Helena herää, hän istuu nojatuolissa ja Nissinen tukee häntä pystyyn. Hänen edessään seisoo pukumies ja nuorempi mies, jota hän ei tunnista. Helena kääntää väsyneenä päätään ja näkee Nissinen kasvot, ne ovat vakavat. Pukumies puhuu, hän käskee Nissisen sivummalle ja tämä tottelee välittömästi. Helena on kauhuissaan. Pukumies selittää kylmän rauhallisesti, että Helenan on parasta vastedes totella heitä, muuten todisteet leviävät. Nissinen tulee ja nyökkää, kyllä, hän on itse ollut todistajana kun Helena on tilannut Viljan hyökkäyksen. Pukumies kävelee kohti ovea. Sitten hän käännähtää, kävelee takaisin Helenan luokse, tarttuu tätä hiuksista ja nuolee naista viistosti huulten ja posken yli. Poistuessaan hän kommentaa vielä Nissistä varmasti pitämään huolen, ettei ”tuo suloinen suu” ala livertelemään väärin suuntiin. Nissinen nyökkää, menee viereiseen huoneeseen istumaan ja Helena pyyhkii tärisevin käsin poskeaan leninkinsä hihalla.

5. JAKSO

Helena menee töihin, jossa törmää Marttiin. Martti kävelee hänen luokseen ja kertoo, että hän tietää mistä on kyse. Helena luulee, että Martti viittaa Vilja-juttuun ja menee aivan paniikkiin. Martti on taas vakuuttunut siitä, että Helena on syyllinen rahanpesuun. Helena yrittää sopertaa jotain sekavaa Martille, joka ei käsitä lainkaan mistä on kyse ja keskustelun lopulla Helena pakenee paikalta.

Kaarinan pomo, Carl ottaa yhteyttä tähän. Kaarinan jutut on vääränlaisia eikä sellaisia voi julkaista. Kaarina juttelee itsensä näppärästi tilanteesta ulos ja lupaa muunlaista juttua iloisesti hymyillen. Kun keskustelu on päättynyt Kaarina penkoo tietoja toimituksen omistussuhteista ja törmää nimeen Engström & Kallio kummallisissa paikoissa. Hän soittaa Martille aikeinaan kertoa löydöstään kun puhelinlinjalla kuuluu epäilyttävää kaikua ja Kaarina sulkee puhelimen nopeasti. Hän käy kopioimassa kansioden sisällön ja poistuu toimituksesta nopeasti.

Helena ja Jere käyvät lounaalla yhdessä ja Jere on mukava. Helena unohtaa hetkeksi huolensa,

kunnes Jere mainitsee pukumiehen ja Johtokunnan tarjouksen. Helena yrittää selittää, ettei Jeren kannattaisi ottaa vastaan mitään, mitä pukumies tarjoaa hänelle, mutta Jere ei kuuntele vastaväitteitä vaan toteaa, ettei hänellä ole vaihtoehtoa. Kun Helena tivaa Jereltä miksi hän ei voisi kieltäytyä, Jere alkaa välttelemään keskustelua. Jere selittää Helenalle, ettei tämän pitäisi tulkita pukumiestä väärin, kaikki vain haluavat Helenan parasta. Eikä näitä asioita pitäisi puhua kenen tahansa kanssa, ettei ulkopuolisille paljastu kaikenlaisia ikäviä asioita. Jere muuttuu hyvin vakavaksi sanoessaan tämän, eikä Helena uskalla mainita Viljan tapauksesta mitään vaan lopettaa keskustelun lyhyeen ja palaa Beggar Recordsille.

Beggar Recordsilla häntä vastassa on manageri Jaana, joka kertoo hänelle että hänen mainoskeikkansa Sprint-juomasta on peruuntunut.

VAIHTOEHTO A: Firmalla oli kimppasopimus sekä Helenan että Com Shuk yhtyeen kanssa ja nyt Com Shuk -yhtye on potkittu pihalle Beggar Recordsista. Firma ei suostu ottamaan pelkästään Helenaa, joten sopimus raukeaa. Helena on hiukan hämmentynyt asioiden saamista käännteistä, mutta Jaana ja Kalle antavat ymmärtää, etteivät nämä ole artistien murheita.

VAIHTOEHTO B: Firmalla oli sopimus Helenan kanssa, mutta Com Shuk -yhtyeen nousun jälkeen ne haluavatkin pojat mainostamaan juomaa. Com Shuk -yhtyeen pojat ovat kovassa nousussa ja limonadifirma on tarjoutunut sponsoroimaan poikien kiertueen mainosmateriaalia vastaan. Koska mainossopimus on tehty Beggar Recordsin, eikä Helenan kanssa, hänellä ei ole sanomista. Helena on hiukan hämmentynyt asioiden saamista käännteistä, mutta Jaana ja Kalle antavat ymmärtää, etteivät nämä ole artistien murheita.

VAIHTOEHTO A: Martti kuulustelee Viljan ystävätärtä ja näyttää tälle kuvia tunnistusta varten. Tyttö katsoo kasvoja ja pudistelee päätään. Sitten hän näkee kuvan, miettii hetken ja toteaa... "tuo oli.. tarjoilijana siellä, onko siitä mitään hyötyä". Martti kiittelee tiedosta ja jää leukaansa hieroen miettimään, mitä Engström & Kallion turvallisuuspäällikkö tekee tarjoilijana julkkis ensi-illassa.

VAIHTOEHTO B: Martti kuulustelee Viljaa sairaalassa. Vilja katsoo kuvien kasvoja ja pudistelee päätään. Sitten hän näkee kuvan, miettii hetken ja toteaa... "tuo oli.. tarjoilijana siellä, onko siitä mitään hyötyä". Martti kiittelee tiedosta ja jää leukaansa hieroen miettimään, mitä Engström & Kallion turvallisuuspäällikkö tekee tarjoilijana julkkis ensi-illassa. Kaarina soittaa Martille ja he puhuvat tapauksesta ja Helenasta pitkään. Sopivat, että tapaavat kohta kahvilassa.

Kaarina istuu kahvilassa, mutta Marttia ei näy. Hänen puhelimensakaan ei vastaa. Sen sijaan Kaarinaa on seurattu koko matkan. Kahvilassa olevasta tv:stä Kaarina näkee uutisoinnin Päivän Sanomissa sattuneessa tuhopoltossa, jossa toimituksen arkisto on tuhoutunut täydellisesti.

Kaarina vapisee katsellessaan uutislähetystä. Musta auto ajaa kahvilan eteen ja Kaarina näkee siistinnäköiseen pukuun sonnustautuneen, huolitellun mieshahmon nousevan autosta. Kaarina syöksyy kahvilan takaovesta ulos. Mies hyppää takaisin autoon ja auto kiihdyttää pois.

Helena kävelee kahvilaan ja näkee, kun Kaarina syöksyy ulos ovesta. Hän istahtaa hämmentyneenä miettien, mitä pahaa reportteri hänestä kirjoitti, kun ei kehtaa tavata kasvotusten. Martti saapuu kahvilaan ja katsoo ympäriinsä, mutta Kaarinaa ei näy missään. Juuri kun hän on menossa tiskille kysymään, Helena kävelee hänen luokseen ja pyytää hänet istumaan. Martti istuu alas ja Helena yrittää selittää itsensä asiasta ulos mutta antaakin Martille lisää vihjeitä. Martti on hyvin jämerä ja Helena hyvin epätoivoinen. Martti latelee pöydälle faktoja Helenan rahanpesusta ja hämmentynyt Helena tulkitsee puheet niin, että Martilla on todisteita siitä, että hän on tilannut hyökkäyksen Viljaa vastaan. Lopulta Helena on aivan hermoraunio ja päättää yrittää kääntää Martin pään tarjoamalla itseään. Tilanne menee aika intiimiksi. Samalla Jere kävelee kahvilaan. Martti näkee Jeren, mutta Helena ei. Martti jää epäröimään mitä tehdä, kun Helena jatkaa ja nykii leikkisästi Marttia kauluksesta ja sivelee tämän leukaa sormellaan. Jere jähmettyy oviaukkoon, katsoo hetken ja kävelee pois. Martti tuijottaa perään ja Helenakin kääntyy katsomaan. ” Jere” Martti mutisee ja pudistaa päätään. Helena juoksee ulos kahvilasta, mutta Jereä ei näy. Helena

lähtee juoksemaan pitkin katua.

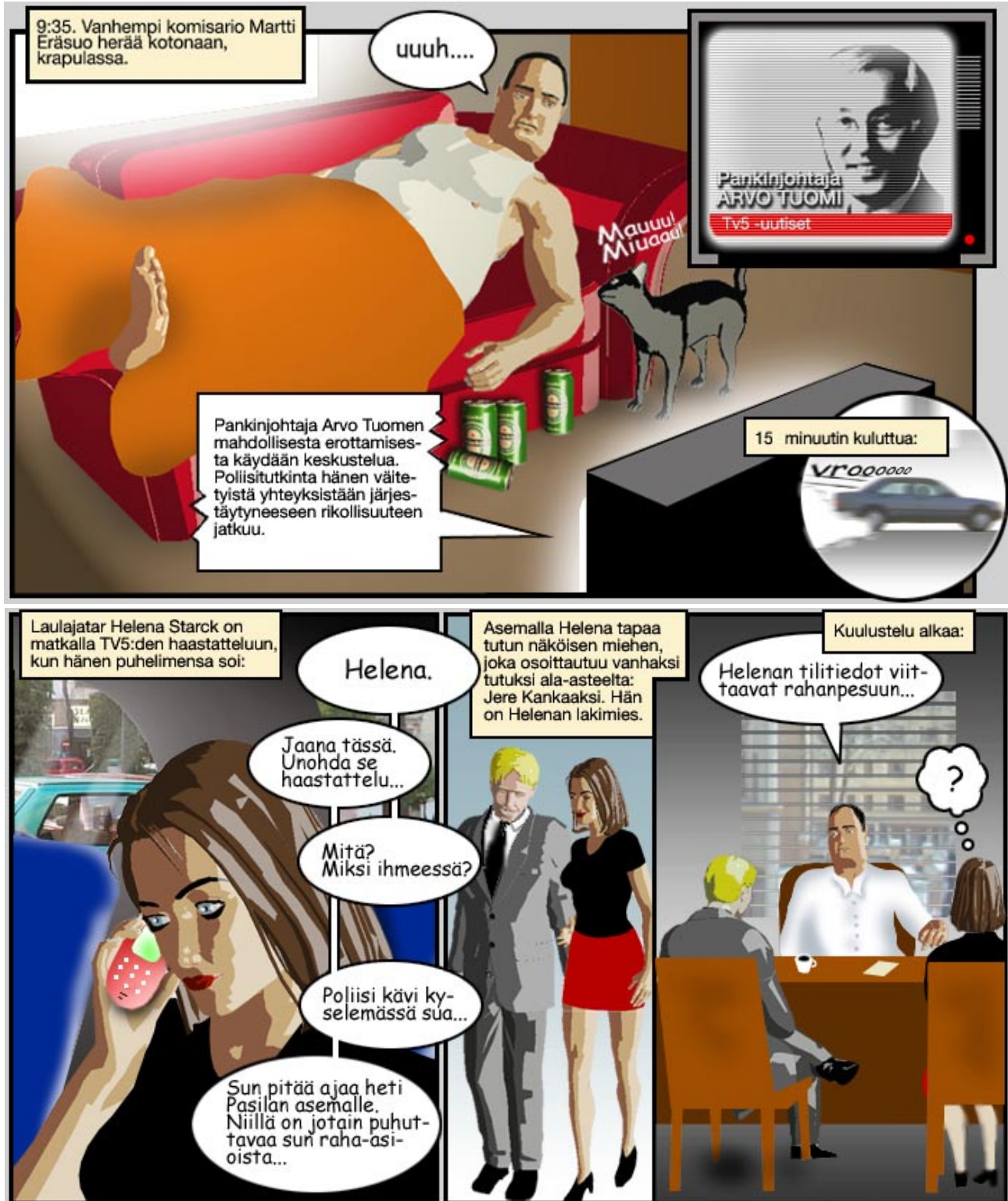
Martti nousee ylös ja lähtee kävelemään kohti tiskiä kysyäkseen onko Kaarinaa näkynyt. Kahvilanpitäjä kuuntelee kuvausta ja toteaa, että sellainen nainen juoksi tuosta kauhealla kiireellä ulos ja joku autokin vissiin kaasutteli perään. Martti yrittää soittaa Kaarinalle, mutta tämä ei vastaa.

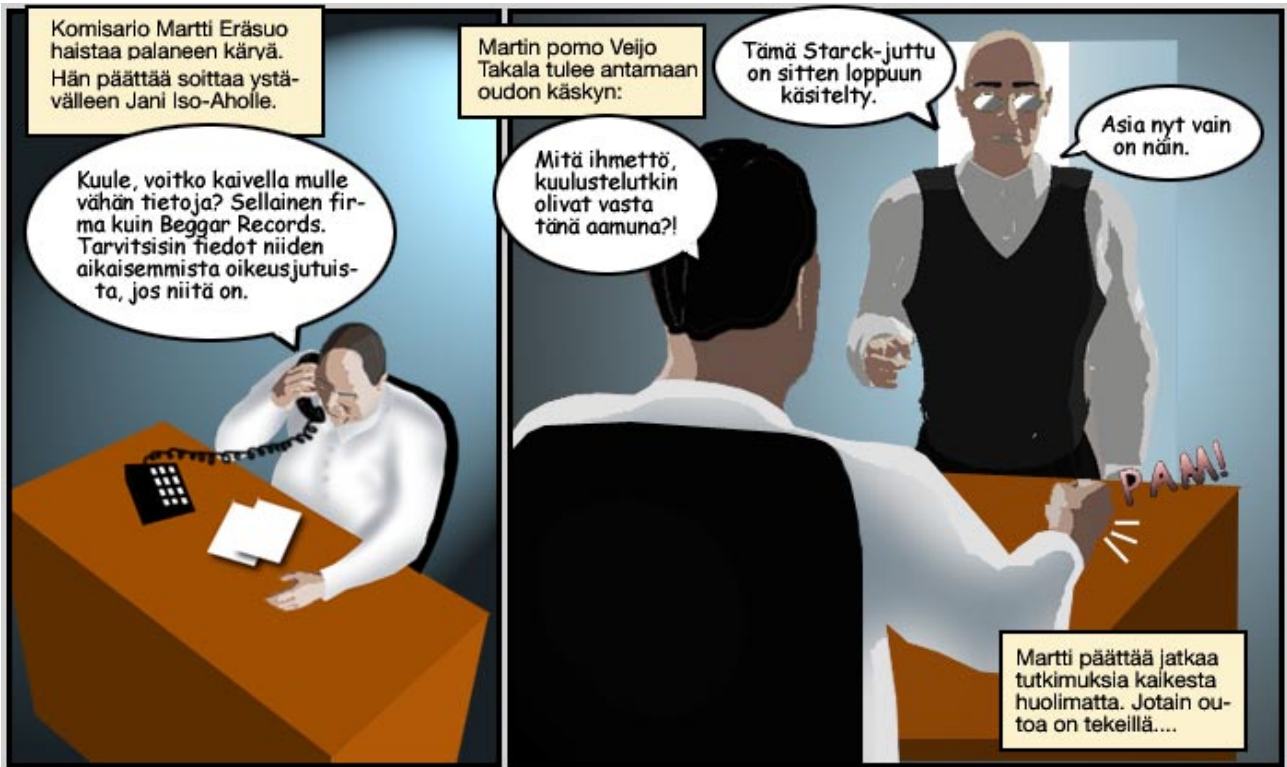
Jere kävelee pitkin merenrantaa ja heittelee loppia kivillä. Hetken päästä Jere kaivaa esiin taskutietokoneen ja kirjoittaa sähköpostiviestin ja lähettää sen hymyillen.

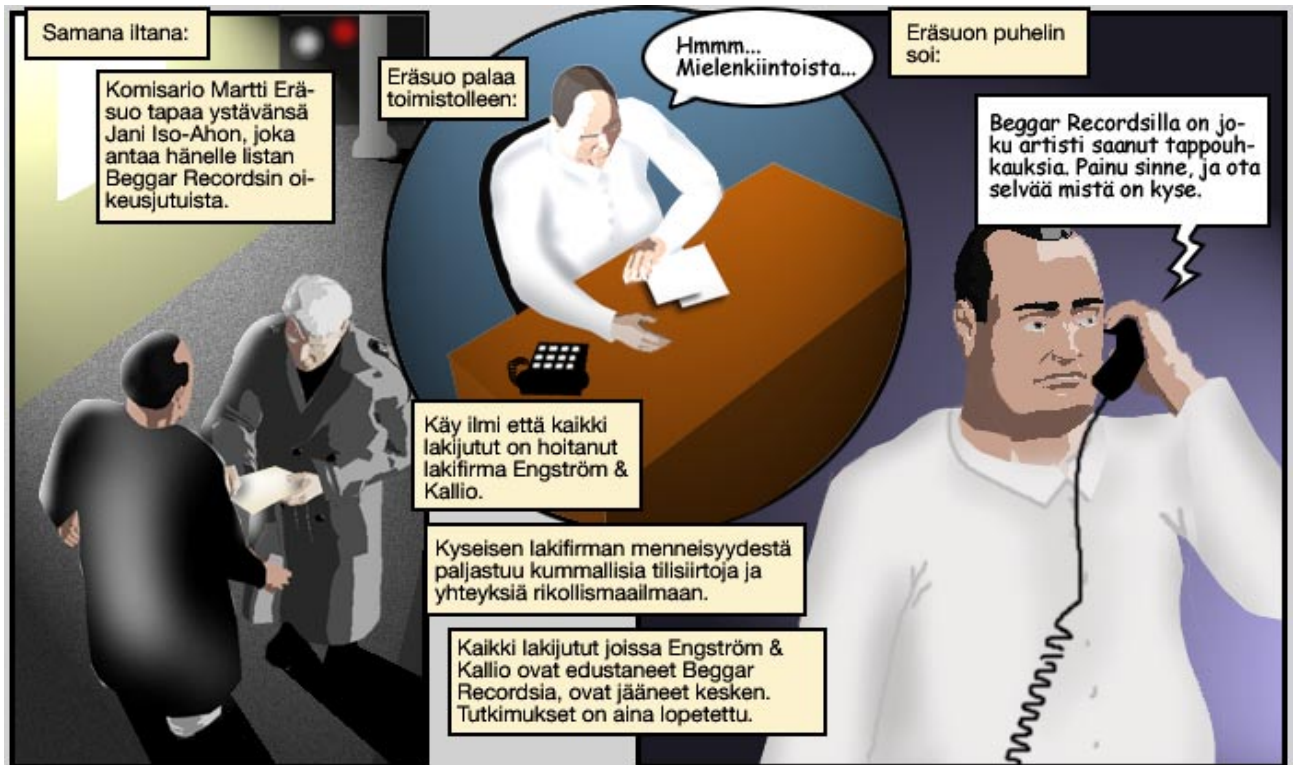
Helena istuu itkettynein silmin sohvallaan ja juo valkoviiniä. Hän yrittää jälleen soittaa Jerelle, mutta saa vain tämän vastaajan kiinni. Viereisestä huoneesta Nissinen soittaa puhelun ja toteaa että lakimieskin on saatu hoidettua pois pikkudiivan kintereiltä. Helena kuulee tämän, nyyhkii ja ottaa uuden kulauksen viiniä ja ojentaa heikolla kädellä tyhjän lasin sohvapöydän kulmalle. ”Ah, vai niin” toteaa Nissinen, ”..hän suostui. Enpä osannut arvata. No, ehkä silti hyvä ettei hän koske tyttöseemme. Pitkällä tikullakaan...” Puhelimesta kuuluu naurua ja Nissinenkin nauraa. Loppulauseekseen Nissinen toteaa, että voidaan siirtyä suunnitelman seuraavaan vaiheeseen ja lopettaa puhelun. Helena sammuu sohvalle ja viinilasin pohjalla on jotain valkeaa sakkaa. Nissinen menee avaaman oven josta kaksi mustiin pukeutunutta miestä kävelee sisälle. Martti harhailee ympäri kaupunkia ja päättyy viimein kotiinsa, jonka rappusilla Kaarina istuu. Martti syöksyy halaamaan Kaarinaa ja he suutelevat ensimmäisen kerran, ennen kuin Martti hätäisesti avaa oven ja työntää Kaarinan asunnon sisään. Vastapäiselle puolelle katua pysähtyy auto passiin.

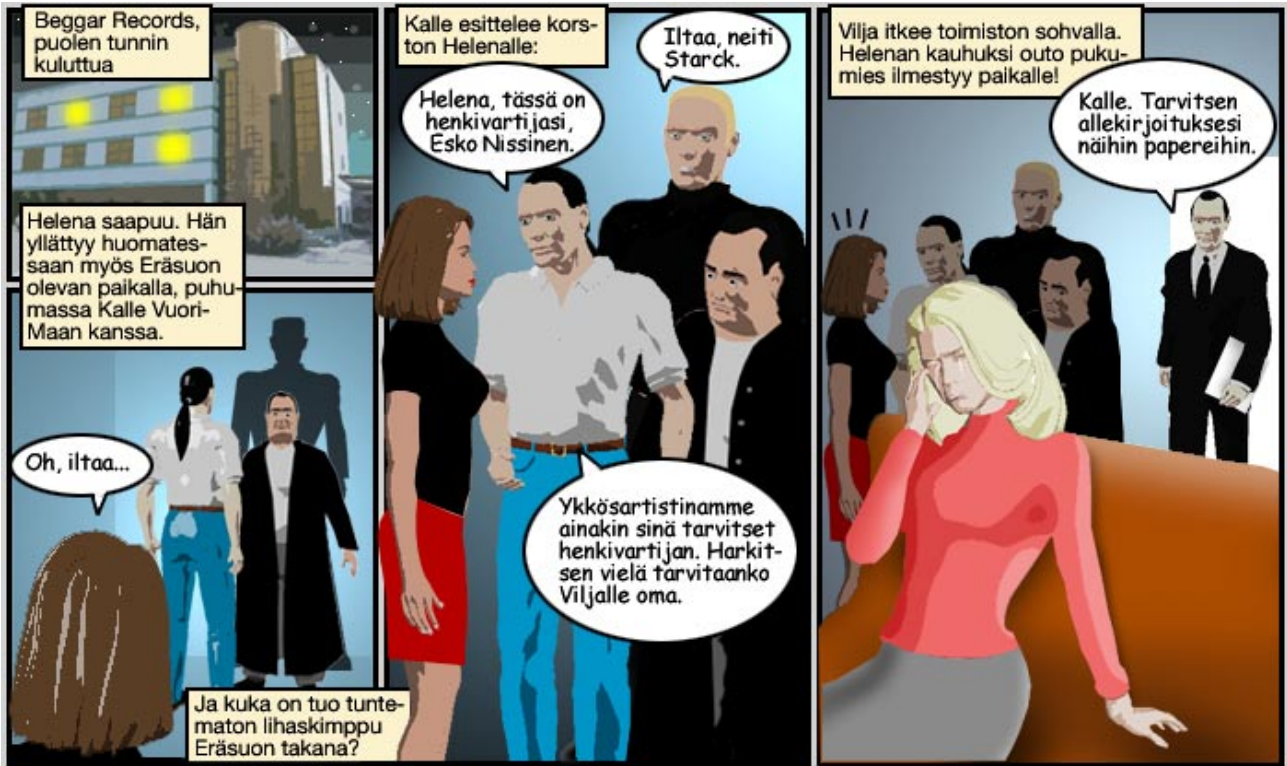
LIITE 2, JAKSOKUVAUKSET, 2. TESTAUS

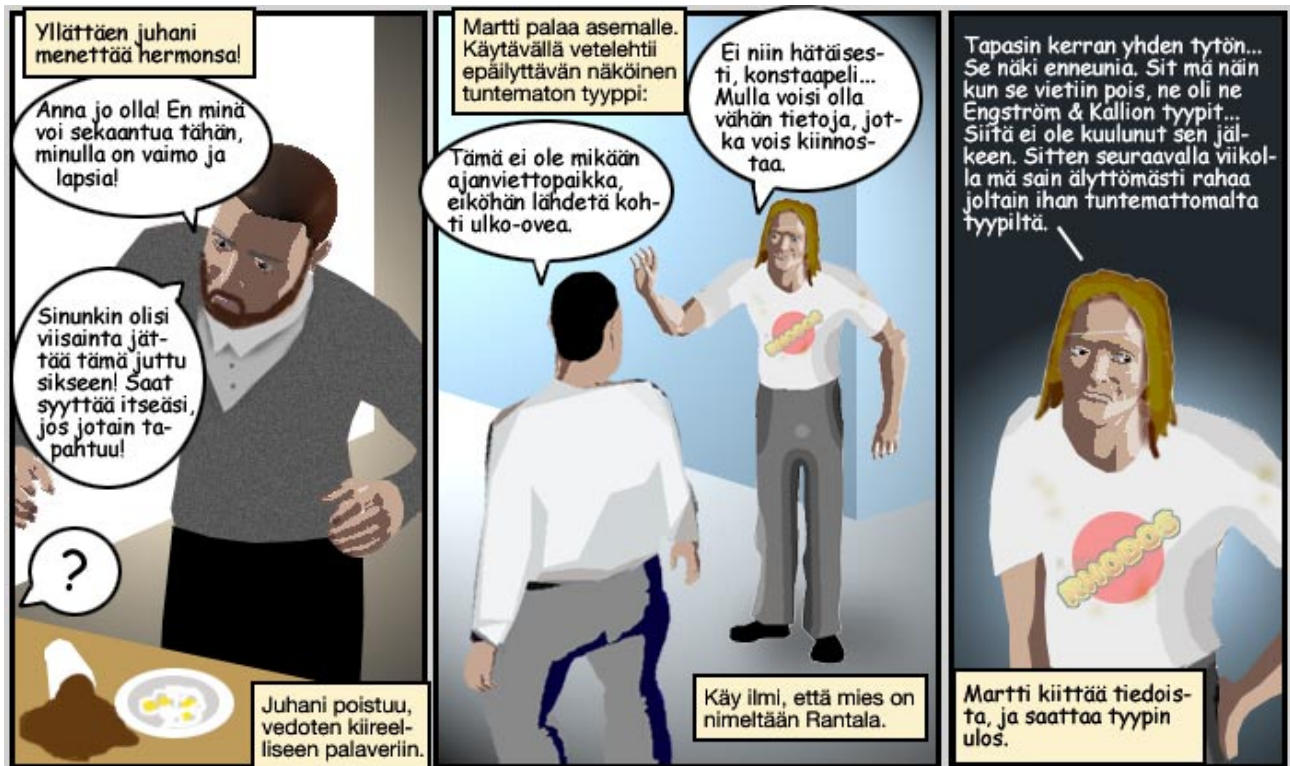
1. Jakso













Vaihtoehto ensimmäiselle ruudulle. Ruudun valinta riippuu pelin tilanteesta.



Vaihtoehto toiselle ruudulle. Ruudun valinta riippuu pelin tilanteesta.

LIITE 3: KYSELYLOMAKE

Yleistä pelistä

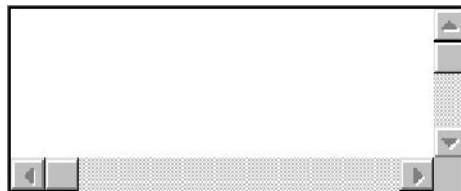
Miten usein keskimäärin kävit katsomassa pelitilannetta tai muuten tekemässä jotain peliin liittyvää?

- Harvemmin kuin joka toinen päivä
- Suunnilleen joka toinen päivä
- Noin kerran vuorokaudessa
- 2-4 kertaa vuorokaudessa
- 5-10 kertaa vuorokaudessa
- Useammin kuin 10 kertaa vuorokaudessa

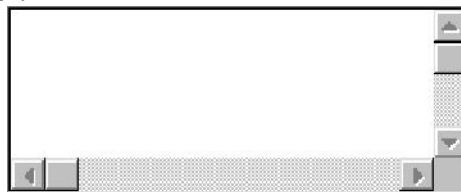
Mitä seuraavista asioista teit pelissä?

- Sijoitin resursseja hahmoon
- Nappasin hahmon toiselta pelaajalta
- Käytin hyväksi ”sisäpiiritietoa”

Jos sijoitit pelissä resursseja hahmoihin, minkälaisilla perusteilla yleensä päätit mihin hahmoihin sijoitat?



Miten kuvailisit pelistrategiaasi?



Miten montaa sarjan jaksokuvausta kävit lukemassa edes osittain?

-
- En yhtään 1 2 3 4 5 eli kaikki

Käytitkö pelin tarjoamaa mahdollisuutta viestiä muiden pelaajien kanssa?

-
- Ei lainkaan Erittäin paljon

Viestitkö muiden pelaajien kanssa **muilla tavoin** kuin pelin viestintäsystemin kautta?

Ei lainkaan Erittäin paljon

Valitse asteikolta kahden ääripään väliltä se kohta, joka kuvaa parhaiten peliin liittyneitä kokemuksiasi.

ESIMERKKI:
Huonotuulisuus Hyväntuulisuus

Tylyys	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Sympaattisuus	<input type="checkbox"/>
Vieraus	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Tuttuus	<input type="checkbox"/>
Pelottavuus	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Turvallisuus	<input type="checkbox"/>
Rauhattomuus	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Rauhallisuus	<input type="checkbox"/>
Rumuus	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Kauneus	<input type="checkbox"/>
Rutiininomaisuus	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Seikkailullisuus	<input type="checkbox"/>
Synkkyys	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Iloisuus	<input type="checkbox"/>
Pitkästyttävyyys	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Mielenkiintoisuus	<input type="checkbox"/>
Epävarmuus	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Hallinnantunne	<input type="checkbox"/>
Vaikeus	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Helppous	<input type="checkbox"/>

Mikä pelissä tuntui parhaalta?

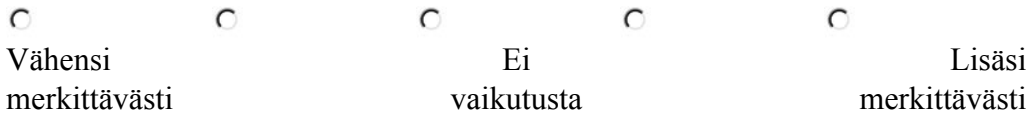
Mikä pelissä tuntui ikävimmältä?

Pelin ja sarjan välinen yhteys

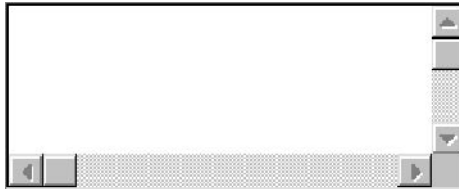
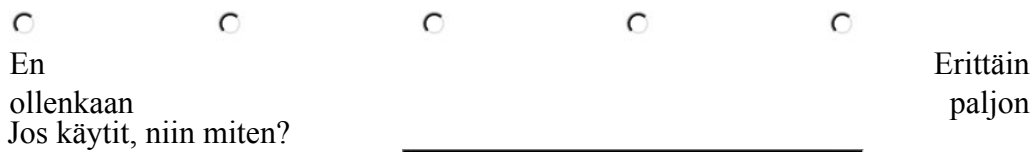
Miten hyödyllisenä pelissä menestymisen kannalta pidät jaksokuvausten lukemista?



Miten jaksokuvausten lukeminen vaikutti pelin mielenkiintoisuuteen?



Käytitkö hyväksi jaksokuvauksista saamiasi tietoja?



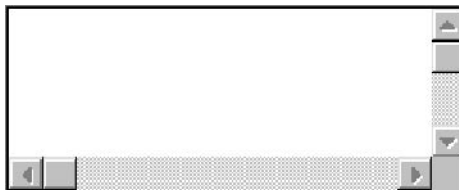
Miten yhtenäisiltä peli ja jaksokuvaukset tuntuivat olevan keskenään?



Oliko mielestäsi pelin tapahtumilla vaikutusta sarjan tapahtumiin?



Oliko mielestäsi sarjan tapahtumilla vaikutusta pelin tapahtumiin?



Pelaajien välinen viestintä

Millaisissa asioissa viestit toisten pelaajien kanssa?



Millä **muilla tavoin** viestit muiden pelaajien kanssa kuin pelin viestintäsystemin kautta?



Kuinka monen pelaajan kanssa olit yhteydessä peliin liittyvissä asioissa pelin kuluessa?

0 1-7 8-14 15-21 22-29

Olivatko ne pelaajat, joiden kanssa olit yhteydessä, sinulle entuudestaan tuttuja?

Kaikki olivat
ennen peliä
vieraita

Puolet tuttuja
puolet vieraita

Kaikki olivat
entuudestaan tuttuja

Yleiset kommentit

Olisitko kiinnostunut pelaamaan vastaavantyyppistä peliä yhdessä jonkin todellisen tv-ohjelman kanssa?



En missään tapauksessa

Ilman muuta

Jos olisit kiinnostunut pelaamaan peliä yhdessä todellisen tv-ohjelman kanssa, niin esimerkiksi minkä ohjelmien?

Millaisia parannusehdotuksia sinulla olisi peliin?

Muita kommentteja peliin liittyen?