

Mika Viljanen

TIETOKONEPELIN KÄSIKIRJOITTAMINEN

Kalajoki Times 1885

Opinnäytetyö

KESKI-POHJANMAAN AMMATTIKORKEAKOULU

Mediatekniikan koulutusohjelma

Toukokuu 2011



TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Ylivieskan tekniikan yksikkö	Aika Toukokuu2011	Tekijä Mika Viljanen
Koulutusohjelma Mediatekniikka		
Työn nimi TIETOKONEPELIN KÄSIKIRJOITTAMINEN. Kalajoki Times 1885		
Työn ohjaaja Mikko Himanka	Sivumäärä 42 + 6	
Työelämäohjaaja Ville Autio		
<p>Opinnäytetyön aiheena oli tietokonepelin käsikirjoittaminen. Esimerkkipelinä käytettiin Kalajoki Times 1885-peliä. Työn tavoitteena oli esitellä tietokonepeliä käsikirjoittamisen eri vaiheita ja kertoa asioita, joita käsikirjoitettaessa on otettava huomioon.</p> <p>Kalajoki Times 1885 on opetuspelejä, joka sijoittuu vuoden 1885 Kalajoelle. Pelissä on kolme teemaa, jotka ovat kalastus, markkinat ja terva. Jokaiselle teemalle on oma juonensa pelissä ja jokaisella juonella on oma päähenkilönsä.</p> <p>Lähdemateriaalina käytettiin enimmäkseen englanninkielisiä pelisuunniteluun panostavia kirjoja, mutta myös muutamia suomenkielisiä teoksia on käytetty. Merkittävin lähdemateriaali oli Steve Incen kirjoittama kirja Writing for Video Games vuodelta 2006.</p>		
Asiasanat Alipeli, hahmo, kerronta, konsepti käsikirjoittaminen, motivoiminen, pelaaminen, suunnittelu, tietokonepelejä.		

ABSTRACT

CENTRAL OSTROBOTHNIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES	Date May 2011	Author Mika Viljanen
Degree programme Media Technology		
Name of thesis WRITING A VIDEO GAME. Kalajoki Times 1885		
Instructor Mikko Himanka	Pages 42 + 6	
Supervisor Ville Autio		
<p>This final thesis was about writing video game. In this final thesis Kalajoki Times 1885 was used as an example. The goal was to introduce the different stages of writing video games and tell about the things that the screenwriter has to think about when writing video games.</p> <p>Kalajoki Times 1885 is an educational game and it takes place in Kalajoki in the year 1885. In the game there are three themes which are fishing, market and tar. Every theme has its own story and every story has its protagonist.</p> <p>The source materials were mostly in English and they were about designing video games. Some Finnish materials about game design and making video games were also used. The most important source was a book called Writing for Video Games by Steve Ince. It was published in 2006.</p>		

Key words

Character, concept, design, gaming, motivating, narrative, subgame, video game, writing.

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELYT

Alipeli:

Alipelit ovat pelin sisällä olevia pieniä pelattavia pelejä. Kalajoki Times 1885:ssä on esimerkiksi pelin sisällä oleva tetris-variantti ja useita erilaisia reaktiopelejä.

Exe-tiedosto:

Tiedosto, jolla käynnistetään tietokoneella oleva ohjelma. Exe on lyhenne sanasta executable.

Lineaarinen juoni:

Lineaarinen juoni etenee suoraan alusta loppuun. Linearisessa juonessa ei ole juonellista vaihtoehtoisuutta.

Tutorial:

Tutorial on monissa tietokonepeleissä oleva ensimmäinen pelattava taso, joka esittelee ja opettaa pelaajalle pelissä olevia ominaisuuksia.

ESIPUHE

Osana Avisto-projektia tehtiin tietokonepeli Kalajoen kaupungille. Tämän tietokonepelin tekoon pyydettiin mediatekniikan opiskelijoita mukaan. Olen unelmoinut tietokonepelin tekemisestä vuodesta 1995 asti, kun sain ensimmäisen tietokoneeni, joten päätin toteuttaa unelmani. Vuotta aikaisemmin ammattikorkeakoulussa oli myös peliprojekti, mutta tuolloin en uskonut vielä kykyjeni riittävän ja päätin odottaa vielä vuoden.

Kalajoki Times 1885:n tekeminen kesti noin vuoden ja käsikirjoituksesta nähtiin useita eri versioita tuona aikana. Lopullisen version tekemisessä auttoi paljon, kun pyysimme Kalajoen yhteistyökumppaneilta listan, mitä tapahtumia ja asioita he haluavat pelistä löytyvän. Lisäksi projektin läpiviennissä auttoi peliyhtiö Ludocraft Oulusta. He antoivat meille opiskelijoille hyvää palautetta koko projektin ajan, mutta eivät kuitenkaan vaikuttaneet pelin sisältöön mitenkään.

Suurimman työn projektissa tekivät kuitenkin graafikot ja ohjelmoijat. Ohjelmoijat tekivät lähes kaikista alipeleistä useamman version, joista paras valittiin peliin. Lisäksi graafikot olivat aina valmiina tekemään uusia hahmoja tai esineitä, kun vain pyydettiin. Tahdonkin kiittää jokaista Kalajoki Times 1885-pelissä mukana ollutta henkilöä siitä, että autoitte minua toteuttamaan yhden unelmistani.

Mika Viljanen

**TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELYT
ESIPUHE
SISÄLLYS**

1 JOHDANTO	1
2 PELIKONSEPTIN LUONTI	3
2.1 Pelin aihe	3
2.2 Lajityyppi	6
2.2.1 Seikkailupelit	6
2.2.2 Roolipelit	7
2.2.3 Opetuspelit	8
2.3 Pelimoottori	9
2.4 Grafiikka ja ääni	10
2.5 Kohderyhmä	11
2.6 Nimi	12
3 HAHMOJEN LUONTI	14
3.1 Pelattavat hahmot	14
3.2 Ei-pelattavat hahmot	17
4 PELIN KERRONTA	20
4.1 Juoni	21
4.1.1 Puuta ja kultaa	22
4.1.2 Plassin tervaralli	25
4.1.3 Verkot ylös	28
4.2 Dialogi	30
4.3 Pelaajan vapaus ja opastaminen	33
4.4 Pelaajan motivoiminen	35
5 TULOKSET JA POHDINTA	38

**LÄHTEET
LIITTEET**

KUVIOT

KUVIO 1. Tietoalue	9
KUVIO 2. Kalajoki Times 1885-pelin nimilogo	12
KUVIO 3. Eero	15
KUVIO 4. Tuomas	16
KUVIO 5. Juhani	17
KUVIO 6. Ei-pelattavien hahmojen tekstuurien kierrättäminen	18
KUVIO 7. Venekunta	19
KUVIO 8. ”Puuta ja kultaa”-juonen epälineaarisuusmalli	21
KUVIO 9. Lineaarinen juoni	21
KUVIO 10. Piirustukset Hårdhin koruliikkeen vieressä	24
KUVIO 11. Tappelualipeli	24

KUVIO 12. "Puuta ja kultaa"-loppu	25
KUVIO 13. Tervantarkastaminen	26
KUVIO 14. Nimismies lopettaa tappelun	27
KUVIO 15. "Plassin tervarallin" loppuvalikko	27
KUVIO 16. Kalapaikan etsiminen	28
KUVIO 17. Jatulintarha	29
KUVIO 18. "Verkot ylös"-loppuvalikko	29
KUVIO 19. Dialogi-ikkuna	31
KUVIO 20. Vaihtokaupan käyminen	32
KUVIO 21. Pelaajan vapauden rajoittaminen	34
KUVIO 22. Pelaajan opastaminen	35
KUVIO 23. Verkonkorjausalipelin loppuvalikko	37

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö kertoo, kuinka Kalajoki Times 1885-pelin käsikirjoitus on tehty ja mitä asioita tulisi ottaa huomioon tietokonepeliä käsikirjoitettaessa. Kalajoki Times 1885 tehtiin Kalajoen kaupungin Vanhaplassi-projektiin ja Metsähallituksen meriluontokeskukseen Kalajoen Hiekkasärkillä. Kalajoki Times 1885 on opetuspeleli, jonka pitäisi myös edistää alueen matkailukohteiden markkinointia. Pelin toteutuksesta vastasivat Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakouluopiskelijat. Konsultointiapua saatiin Oululaiselta peliyhtiö Ludocraftilta. Pelin suunnittelu aloitettiin syksyllä 2009 ja peli ilmestyi ladattavaksi verkon kautta syksyllä 2010.

Opinnäytetyössä on pyritty tutkimaan tietokonepelin käsikirjoitusprosessi pelikonseptista lopullisen käsikirjoituksen valmistumiseen kronologisessa järjestyksessä, samalla kertoen, kuinka jokainen vaihe on toteutettu Kalajoki Times 1885-peliä tehtäessä. Konseptin luomisessa tutkitaan, kuinka Rahjan saaristo ja Plassin markkina-alue ja vuoden 1885 elinkeinot on tuotu peliin. Lajityypeistä esitellään Kalajoki Times 1885:ssä esiintyvät eri lajityypit. Unity-pelimoottorin ominaisuuksia käydään läpi ja kerrotaan, miksi Unity-pelimoottori valittiin tähän projektiin. Grafiikka ja äänet ovat merkittäviä osia peleissä ja opinnäytetyössä tutkitaan kuinka käsikirjoitus vaikuttaa grafiikkaan ja äänimaailmaan. Miten toimia, kun äänimaailma luodaan kuukausia ennen pelin valmistusta ja miten käsikirjoitus ja grafiikka kehittyivät Kalajoki Times 1885:ttä tehdessä. Peliä suunniteltaessa on valittava kohderyhmä. Miten kohderyhmään tutustutaan? Myös pelin nimi tulisi kehittää alkuvaiheessa ja opinnäytetyössä tutkitaan, miten hyvä nimi syntyy ja kerrotaan Kalajoki Times 1885 nimen syntytarina.

Tietokonepeleissä täytyy olla hahmoja. Ne voivat olla ihmisiä tai muita olioita, joilla on persoona. Hahmot jaetaan pelattaviin hahmoihin ja ei-pelattaviin hahmoihin. Opinnäytetyössä esitellään, mitä pelattavaa ja ei-pelattavaa hahmoa luodessa tulee ottaa huomioon. Kuinka pelaaja saadaan samaistumaan pelattavaan hahmoon? Entä jos pelattavia hahmoja on enemmän kuin yksi? Myös hahmojen luominen lajityyppiin sopivaksi esitellään. Kalajoki Times 1885:ssä on myös käytetty

hahmoja, jotka perustuvat oikeisiin henkilöihin ja opinnäytetyössä esitellään tarkemmin, keitä he ovat.

Kun pelikonsepti ja hahmot ovat suunniteltuna, on aika aloittaa juonen kirjoittaminen. Opinnäytetyössä esitellään pelin kerrontaa ja juonen rakentaminen. Mitä eroa on juonella ja tarinalla? Miten saadaan useampi juoni yhdistettyä yhdeksi kokonaisuudeksi? Opinnäytetyössä kerrotaan myös Kalajoki Times 1885:n juoni yksityiskohtaisesti. Juoni ja hahmot yhdistetään dialogeilla. Opinnäytetyössä esitellään erilaisia keinoja käyttää dialogia. Miten dialogilla opastetaan pelaajaa? Lisäksi peleissä esiintyvää vapaudentuntua käsitellään. Miten pelaaja saadaan haluttuun paikkaan, vaikuttamatta kuitenkaan liikaa pelaajan kokemaan vapaudentuntuun? Viimeisenä esitellään pelaajan motivoiminen. Miten pelaaja saadaan pelaamaan peli loppuun ja miten pelin aloituskynnystä voidaan alentaa?

Lopuksi esitellään valmis Kalajoki Times 1885-peli. Kuinka peli onnistui tavoitteissaan? Lopuksi pohditaan, mitä tehtiin oikein ja mitä väärin. Mikä on Kalajoki Times 1885:n tulevaisuus? Mikä on opetuspelien tulevaisuus? Merkittävimpinä lähteinä käytetään Steve Incen kirjoittamaa kirjaa *Writing for Video Games* ja Ville Vuorelan kirjaa *Pelintekijän käsikirja*.

2 PELIKONSEPTIN LUONTI

Manninen toteaa, että pelin toteuttaminen ilman suunnitelmaa on verrattavissa talon rakentamiseen ilman piirustuksia. Yritysten ja erehdysten kautta voidaan saada jonkinlainen tuote, mutta lopputulos ei ole varmaa. (Manninen 2007, 28.) Gracen mukaan pelinkonseptissa kuvataan pelin eri toiminnot. Se sisältää pelaajan tavoitteet ja kertoo kuinka pelaaja saavuttaa tavoitteet. Pelikonseptin tulisi myös kertoa, missä pelin tapahtumat sijaitsevat. (Grace 2008.) Vuorela kirjoittaa, miten pelien takakansitekstit ovat hyviä esimerkkejä konseptikuvauksesta, jossa peli kuvataan lyhyesti, kerrotaan pelaajan toiminnasta, mitä lajityyppiä peli on ja pelin nimi (Vuorela 2007, 43). Kalajoki Times 1885 on ainoastaan Internetistä ladattavissa oleva peli. Vuorelan esimerkin mukainen pelikonsepti on kirjoitettu Kalajoki Times 1885-pelin Internet-sivujen etusivulle.

Vuorelan mukaan pelikonsepti pitäisi pystyä kuvaamaan yhdellä virkkeellä, jossa voi olla sivulauseita. Jos tämä ei onnistu, on pelikonseptia supistettava tai mietittävä pelin sisältöä uudestaan. (Vuorela 2007, 56.) Kalajoki Times 1885 on opettavainen peli, joka sijoittuu vuoden 1885 Kalajoelle, jossa pelaaja voi toimia venekunnan yhtenä jäsenenä, tutustua talvimarkkinoihin paikallisena nuorena miehenä tai pelaaja voi eläytyä tervatalonpojan rooliin. Edellä mainitusta kuvauksesta paljastuu, että pelin on tarkoitus toimia oppimisvälineenä, peli sijoittuu vuoden 1885 Kalajoelle, pelissä on kolme eri pelattavaa henkilö ja kolme erilaista juonta. Myös pelin nimi tulee ilmi.

2.1 Pelin aihe

Incen mukaan on keskeistä luoda tarpeeksi ideoita tukemaan pelikonseptia. Ideat voivat syntyä joko yksittäisen ihmisen toimesta tai ryhmässä pohtimalla. Joskus huonoistakin ideoista voi saada työstettyä hyviä ja harvoin hyvät ideatkaan ovat heti valmiita toteutettaviksi. (Ince 2006, 38.) Manninen toteaa, että ideat voivat olla valmiiksi annettuja ja tiukasti rajattuja toimeksiantoja. Oli lähtökohtana mikä vain, pitää ensimmäisenä viedä ideaa eteenpäin. Idean kehittäminen on vaikeasti hahmotet-

tava. Ideoiden kehittelyyn liitetään inspiraatio, luovuus ja innovointi. Näitä kaikkia tarvitaan, jotta ideasta saadaan aikanaan pelisuunnitelma. Luovuus voi tarkoittaa kahden tai useamman asian yhdistämistä tavoilla, joita kukaan ei ole aikaisemmin huomannut. Perussääntönä luovuudesta täytyy muistaa, että ilman rajoja ei voi olla luova. Luovuudesta täytyy kuitenkin saada toimiva peli-idea. Tavanomaisista tilanteista täytyy pystyä löytämään inspiraatiota. Yksinkertaisenkin asian toiminnallisuuden miettiminen voi auttaa kehittämään inspiraatiotaan. (Manninen 2007, 96–98.)

Kalajoki Times 1885-pelin aiheeksi annettiin 1800-luvun lopun Kalajoen Plassilla olevat talvimarkkinat ja tervanmyynti. Myös kesällä tapahtuva kalastaminen tuli kuvata elinkeinona. Toimeksiantona oli tehdä realistinen peli, jonka avulla voisi viihdyttävästi oppia pelin teemoista. Aluksi aihetta lähestyttiin viihteellisestä näkökulmasta, jolloin juoni oli pääosassa. Juoneen lisättiin opettavaisuutta, kuitenkin juonen ollessa pääosassa edelleen. Tästä seurannut lopputulos ei ollut tyydyttävä. Aiheita lähestyttiin seuraavaksi opettavaisesta näkökulmasta, lisäten viihteellisyyttä mukaan. Aiheet, jotka pelaajan haluttiin oppivan, listattiin ylös ja näiden aiheiden ympärille lähdettiin luomaan realistista juonta. Lopulta päädyttiin tekemään kolme erillistä juonta, joidenka tapahtumat liittyisivät toisiinsa.

Plassi on vanha kaupp- ja markkinapaikka, joka sijaitsee Kalajoella (Vanha Plassi 2009a). Vuonna 1885 Plassilla oli lähes 200 rakennusta, joista esimerkiksi 20 oli kauppapuoteja (Vanha Plassi 2009b). Myllylä on tehnyt vuoden 1885 markkina-alueesta kartan, johon on merkitty kaikki alueen rakennukset (LIITE 1). Osa vuonna 1885 olleista rakennuksista on edelleen Plassilla, kuten kistu, jota käytettiin putkana. Nykyään kistun tiloissa on kalastusmuseo. (Vanha Plassi 2009c.) Kalajoki Times 1885:n talvimarkkinoiniin on mallinnettu kistu, johon eräs pelattavista hahmoista joutuu. Soukka paikka erottaa Plassilla olevat markkinatorin ja tervatorin, joiden välillä pelaaja on vapaa liikkumaan tervasta ja markkinoista kertovien juonien aikana. Soukassa paikassa käytiin useita markkinatappeluita, joiden päätteeksi tappelijat vietiin kistuun. Plassilta on myös mallinnettu edelleenkin Plassilta löytyvä Santaholman sahan konttori. Kalajoki Times 1885:n Plassiin sijoittuvissa osissa pääsee sisätiloista tutkimaan tervamakasiinia, kaupparakennusta ja kistua.

Rahjan saaristossa on monia vanhoja kalastustukikohtia, joista yksi sijaitsee Hevoskarissa. Hevoskarissa on myös jatulintarha, joka on yksi Rahjan saariston nähtävyyksistä. Jatulintarhat ovat kivisiä labyrinttejä, joiden alkuperästä ja tarkoituksesta ei ole tietoa. (Metsähallitus 2010a.) Kalajoki Times 1885:een mallinnettiin osa Hevoskaria pelattavaksi alueeksi, sekä Rahjan saaristo ylhäältä käsin yhtä alipeliä varten. Rahjan saaristo on mallinnettu vuoden 1885 mukaiseksi, jolloin osa nykyisistä maa-alueista oli vielä merenpinnan alapuolella. Hevoskarissa pelaaja voi tutustua kalastustukikohdassa olevaan rakennukseen sisältä käsin tai käydä katsomassa jatulintarhaa.

Plassilla järjestettiin 1800-luvulla vain yhdet viralliset vuosittaiset markkinat ja ne olivat yleensä 15.3 (Vanha Plassi 2009d). Kalajoki Times 1885:n talvimarkkinoille on tullut paikallinen nuori mies, jonka avulla pelaajalle tehdään tunnetuksi markkinoilla myytäviä tuotteita ja käydään koruliikkeessä sisällä. Pelaaja ei käytä rahaa, vaan hän harrastaa vaihdantataloutta, saadakseen aina paremman tuotteen. Talvimarkkinoilta pelaaja voi myös löytää nimismiehen, joka oli eräänlainen viranomainen.

Tervakaupan ansiosta Kalajoen markkinat olivat tärkeät 1800-luvun loppuun saakka. Tervaporvareilla oli aittoja markkina-alueella. (KirjastoVirma 2005.) Tervakauppoja valvoi tervantarkastaja, fräkäri, joka tarkasti, etteivät tervatalonpojat huijanneet tervanlaadussa (Vanha Plassi, 2009e). Kalajoki Times 1885:ssä pelaaja voi ottaa tervatalonpojan roolin. Tervatalonpoika tulee talvimarkkinoille myymään kyläyhteisönsä tervaa kauppaporvarille. Pelaajalle tulevat tutuiksi kauppaporvari ja fräkäri, joka toimi tervantarkastajana. Lisäksi tervan valtakaudesta annetaan hie-man tietoa. Myös yksi tervatalonpoikien keino saada parempi palkkio myymästään tervastaan paljastetaan.

Kalastus tapahtui syksyllä. Tärkein saaliskala oli silakka ja sitä pyydettiin ulkosaariston matalikoilta. Pyyntiaikana kalastajat asuivat kareilla olevissa kalastustukikohdissa jopa kuukausia. (Metsähallitus 2010b.) Kalajoki Times 1885:ssä pelaajalla on mahdollisuus toimia kalastajana Hevoskarissa. Pelaajalle tulevat tutuiksi Hevoskarissa oleva kalamaja ja verkonkorjaus sekä Rahjan saaristo, jossa pelaajan täytyy löytää lокkien avulla hyvä kalapaikka. Kalamajassa pelaaja voi saada lisä-

tietoa verkoista, napeksesta ja verkonkorjaamiseen käytettävästä apuvälineestä. Myös Hevoskarissa olevasta kasvi- ja eläinkunnasta saadaan tietoa.

2.2 Lajityyppi

Incen mukaan pelien lajityypeissä on samat perusominaisuudet kuin muissakin median eri lajityyppikäsityksissä. Toisaalta eroja on myös paljon. Esimerkiksi elokuvien lajityypit usein määritellään aiheen perusteella, kuten kauhu tai musikaali. Peleissä lajityypit kuvastavat pelin tyyliä. Lajityypeistä ei voi tietokonepeleissä määrittellä pelin aiheetta, mutta pelaajille tärkeintä onkin tietää pelin toimintamalli. Vaikka toimintamalli olisikin vakio, osa pelaajista haluaa silti pelata eri aiheen pelejä, jolloin myös aihe pitää tuoda selvästi esille. (Ince 2006, 22.) Kalajoki Times 1885-pelille ei voi määrittää vain yhtä lajityyppiä, vaan se on useiden lajityyppien yhdistelmä.

2.2.1 Seikkailupelit

Ince kirjoittaa, että ensimmäiset seikkailupelit olivat tekstipohjaisia pelejä, joissa pelaaja syöti tekstiä näppäimistöä käyttäen. Grafiikka tuli mukaan vasta myöhemmin. Yleisesti seikkailupelit on mielletty kolmannen persoonan peleiksi, mutta esimerkiksi *Myst* ja *The Seventh Guest* nimiset pelit ovat osoittaneet, että seikkailupelit voivat olla myös ensimmäisestä persoonasta kuvattuja. Hän kuitenkin lisää, että osa ihmisistä pitää tätä lajityyppinä lajityypin sisällä. (Ince 2006, 24.) Seikkailupelejä ei voi kuitenkaan määrittellä kuvakulman mukaan, koska ensimmäiset lajityypin edustajat olivat ilman minkäänlaista grafiikkaa.

Seikkailupelit ovat Incen mukaan pelejä, joissa tyypillisesti etsitään vihjeitä, jotta voidaan ratkaista suurempi mysteeri. Usein pelaaja joutuu pulmanratkontatehtäviin ja olemaan vuorovaikutuksessa muiden hahmojen kanssa. Lisäksi seikkailupeleissä usein etsitään pelin juonta eteenpäin kuljettavia esineitä ympäristöstä (Ince 2006, 24.) Manninen toteaa, että seikkailupelien keskeiset osa-alueet ovat pulmanratkaisut ja tarinavetoisuus. Nopeus ei ole pääasia seikkailupeleissä, koska

pelaaja kohtaa älyllisiä haasteita, joiden ratkaiseminen voi vaatia paljon aikaa. Hyvä seikkailupeli herättää tunteita vahvan juonen takia. (Manninen 2007, 20.) Kalajoki Times 1885 ei ole tyypillinen seikkailupeli, jos edes on sitä. Pelissä ei ratkota suurempia mysteereitä, mutta pelissä on mukana seikkailupelien elementtejä, kuten pulmanratkontaa ja ei-pelattavien hahmojen kanssa keskustelua. Lisäksi talvi-markkinoille sijoittuvaa peliä ei pysty läpäisemään, ellei löydä maahan pudonnutta, laivanrakentamiseen vaadittavaa piirustusta.

2.2.2 Roolipelit

Ince toteaa, että roolipelit ovat pelejä, joissa pelaajan edetessä, hän kehittyi taisteluiden ja tehtävien suorittamisen avulla. Pelaajan taidot kasvavat pelin aikana ja pelaaja usein ansaitsee kokempuspisteitä, joita tarpeeksi saatuaan pelattavan hahmon kyvyt kehittyvät. Hän myös jakaa roolipelit kahteen erilaiseen kategoriaan, joissa toisessa pelaaja saa itse luoda hahmonsa sukupuolen, taidot ja luokan. Toisessa vaihtoehdossa pelaaja pelaa ennalta määrätyllä hahmolla. (Ince 2006, 29–30.) Adamsin mukaan, tietokoneroolipelien tärkeimmät ominaisuudet ovat suoritettavat tehtävät tai juoni ja hahmonkehittäminen. Menestynyt roolipeli vaatii mukaansatempaavan juonen ja palkitsevan hahmokehityksen. (Adams 2009, 454.) Tietokoneroolipelit ovat kehittyneet etenkin Diablo-pelisarjan ja Biowaren tekemien roolipelien avulla. Ennen roolipelit kuvattiin lähes poikkeuksetta lintuperspektiivistä, mutta ensimmäisestä ja kolmannesta persoonasta kuvatut pelit ovat yleistymässä.

Kalajoki Times 1885 ei täytä Incen määritelmää, mutta silti pelissä on havaittavissa useita roolipelielementtejä, joten peliä voisi ajatella eräänlaisena roolipelinä. Kukaan hahmoista ei opi uusia taitoja, eikä tehtävistä saa erillisiä palkkioita. Roolipeleissä usein suoritetaan ei-pelattavien hahmojen antamia tehtäviä, joita Kalajoki Times 1885-pelissä on monta. Lisäksi monissa roolipeleissä on vapaaehtoisia tehtäviä, joita ei ole pakko suorittaa tai ne voi suorittaa vain osittain, silti läpäisten kyseisen tehtävän. Kalajoki Times 1885:ssä on tehtäviä, joita ei tarvitse suorittaa täydellisesti läpäistäkseen pelin. Useat pelin pulmanratkontapelit ovat saaneet vai-

kutteita eri roolipeleistä. Pelimekaniikaltaan ja käyttöliittymältään peli muistuttaa 2000-luvun alun roolipelejä.

2.2.3 Opetuspelit

Ennen kaikkea Kalajoki Times 1885 on opetuspelejä. Pelin tarkoitus on opettaa pelaajalle Kalajoen historiaa talvimarkkinoiden, tervanmyynnin ja kalastuksen näkökulmasta. Peli ei suoraan opeta pelaajaa, vaan pelaajalta vaaditaan myös keskittymistä ja mitä enemmän hän tutustuu pelialueeseen, sitä enemmän hän oppii pelin teemoista. Opetuspelinäkään Kalajoki Times 1885 ei ole tyypillinen. Pelissä on selkeät juonet ja pelin tehtävät eivät tuo oppeja suoraan pelaajalle. Ince toteaa, että opetuspeleiden on tarkoitus tehdä oppimisesta viihdyttävää (Ince 2006, 26). Mannisen mukaan, opetuspeleiden sisältö sovitetaan tiettyihin aiheisiin tai oppiaineisiin. Opetuspelit tarjoavat elämyksellisempää oppimista. (Manninen 2007, 22.) Tähän pyrittiin myös Kalajoki Times 1885-pelin kanssa. Historia on mukavampi itse kokea virtuaalisesti, kuin lukemalla kirjoista.

Opetuksellisuuden ja viihteellisuuden yhdistävästä pelistä käytetään englanninkielistä sanaa edutainment, jonka voisi suomentaa viihteelliseksi oppimiseksi. Edutainment sana saadaan, kun yhdistetään opettamista tarkoittava sana education ja viihdettä tarkoittava sana entertainment yhteen. Chen ja Michael toteavat, että pelien hyväksyntä opetuksen avustamisessa on kasvamassa. Luokissa tapahtuvaan opetukseen pelejä ei silti vielä kukaan hyväksytä täysin. Vanhemmat ovat hyväksyneet pelien ja lelujen käytön lasten valmistautuessa koulun alkuun paremmin kuin opettajat. (Chen & Michael 2005, 111; 114.)

Opettavaisuutta peliin pyrittiin tuomaan eräänlaisella koodeksi-järjestelmällä. Peli-alueelta löytyy kysymysmerkillä merkityjä alueita, joista aukeaa tietoa, jonka sisällä pelaaja voi lukea infolaatikoita. Kalajoen yhteystyökumppanit ehdottivat aluksi pelin aikana ilmestyviä infolaatikoita, jotka olisivat tulleet suoraan pelaajalle, kun asia esitellään. Tämä olisi vaikeuttanut pelaajan eläytymistä pelimaailmaan, kun peli olisi pitänyt keinotekoisesti keskeyttää jatkuvasti. Tietoa esitellään alueen ihmisiä ja juoniin liittyviä tavaroita ja ilmiöitä. Jokaisesta hohtavasta hah-

mosta tai esineestä aukeaa oma tietolaatikko. Esimerkiksi hevoskarissa olevasta tietoalueesta löytyy tietoa alueen kasveista ja eläimistä (KUVIO 1). Viihteellisyyttä peliin tuotiin erilaisilla alipeleillä. Viihteellisyys ei kuitenkaan saanut viedä huomiota pelin opettavaisuudesta. Jos pelin opettavaisuus tuodaan liian jyrkästi esille, menettää pelaaja motivaationsa pelata peliä, koska pelien pääasiallinen tarkoitus on viihdyttää. Opettavaisuuden ja viihteellisyyden välisen tasapainon suunnittelemisen on haastavaa.



KUVIO 1. Tietoalue

2.3 Pelimoottori

Bergeron toteaa, että pelimoottori on se osa pelistä, mikä jää jäljellä kun pelistä otetaan pois ohjelmoidut koodit ja grafiikat. Pelimoottorin avulla toteutetaan pelin tekoäly ja pelin sisäinen fysiikka. Myös se mitä pelaaja näkee pelatessaan, on pelimoottorin luomaa kuvaa, jonka graafikko on ensin mallintanut. Tekstuurit, kuvat ja äänet eivät ole osa pelimoottoria. (Bergeron 2006, 121.) Wardin mukaan, pelintekijät tekivät ennen omat pelimoottorinsa. Tätä pelimoottoria käytettiin oman pelitalon sisäisissä peleissä. Nykyään pelimoottorin tekeminen on tullut kalliimmaksi ja usein yritykset myyvätkin omia pelimoottoreitaan toisille pelitaloille. (Ward 2008.)

Kalajoki Times 1885:ssä käytetään Unity-pelimoottoria, joka mahdollistaa pelin pelaamisen suoraan Internet-selaimessa.

Internet-selaimella pelatessa peliä ei tarvitse asentaa koneen kovalevylle, vaan sitä voi pelata koneella, joka on yhteydessä Internetiin. Etenkin kouluja ajatellen tämä on tärkeää. Kouluissa on helpompi pelata Internetin välityksellä, kuin asentaa peli koneen kovalevylle. Joissakin kouluissa opiskelijoiden oikeudet eivät salli tiedostojen lataamista kovalevylle. Internetin kautta pelatessa peli vaatii Unity Web Playerin asentamista koneelle, mutta kovalevyltä pelin voi käynnistää suoraan valitsemalla pelin exe-tiedoston. Pelin juoneen pelimoottorilla ei ole isoa vaikutusta. Esimerkiksi Afrikan Tähti-lautapelin juoni voitaisiin siirtää tietokoneelle sellaiseen. Pelimoottorin rajoitukset kuitenkin tulee ottaa huomioon, kun pelin käsikirjoitusta suunnittelee.

2.4 Grafiikka ja ääni

Grafiikka ja äänet eivät suuresti vaikuta käsikirjoituksen tekemiseen, mutta pelin käsikirjoitus vaikuttaa oleellisesti ääneen ja grafiikkaan. Kaikki mitä pelissä näkyy, pitää erikseen mallintaa grafiikkasovelluksilla ja äänimaailma pitää rakentaa peliin sopivaksi. Grafiikan ja äänimaailman tulisi mielellään vastata pelin juonellista tyyliä, jolloin realistisella tarinalla olisi realistiset grafiikat ja äänet. Kalajoki Times 1885:tä lähdettiin aluksi suunnittelemaan hieman sarjakuvamaiseksi, jolloin myös pelin hahmot olivat karikatyyrimaisempia ja tarinakin oli hieman kevyempi. Tämä ei kuitenkaan olisi tukenut pelin opetuksellista tavoitetta, kun rakennukset ja hahmot eivät olisikaan vastanneet todellisen elämän vastineitaan. Tästä syystä peliä vietiin jokaisella osa-alueella realistisempaan suuntaan.

Kalajoki Times 1885:n äänet suunniteltiin kuukausia ennen kuin peli oli valmis, joten äänisuunnittelijalla piti olla tiedossa, millainen äänimaailman tulisi olla. Äänisuunnittelijalla oli tehtävänä luoda sellainen äänimaailma, joka mahdollisti käsikirjoituksen muokkaamista. Alusta asti tiedettiin, että tarvitaan lumisella maalla kävelemisestä lähtevää ääntä, markkinaääniä ja saaristoääniä. Chandlerin mukaan, äänitehosteet ovat hyvä lisäys pelin äänimaailmaan (Chandler 2007, 70).

Kalajoki Times 1885-pelissä äänitehosteet ovat suurimmaksi osaksi pelissä esiintyvissä alipeleissä.

2.5 Kohderyhmä

Kalajoki Times 1885-pelin kohderyhmäksi valittiin lukioikäiset opiskelijat. Incen mukaan on tärkeää tuntee kohderyhmä. Jos ei tunne kohderyhmää, ei voi myöskään tehdä heille peliä. Saman lajityypin pelejä tulisi pelata, jotta voisi tutustua lajityypin ominaisuuksiin. Lajityypin parhaat ja huonoimmat pelit voivat opettaa paljon lajityypistä. Lajityypin parhaista peleistä pitää pyrkiä ottamaan parhaat osat ja huonoimpien pelien virheitä välttää. Myös lajityypin peleistä tehtyjä arvosteluita kannattaa lukea, mutta niihin tulee suhtautua kriittisesti, koska arvostelun kirjoittaja ei varmuudella ole normaali lajityypin pelaaja. (Ince 2006, 57.) Neverwinter Nights-roolipeli oli yksi esimerkeistä kohderyhmään tutustumista varten. Kasavin toteaa Neverwinter Nights-roolipelistä, että se on peli, joka tarjoaa paljon pelaajille, jotka eivät olisikaan kiinnostuneita roolipeleistä (Kasavin 2002). Mannisen mukaan, tuntemalla kohderyhmä, voidaan pelin koko suunnittelu painottaa kohderyhmän näköiseksi. Usein pelejä suunnitellaan miellyttämään tekijöitään, mutta tällöin vaarana on liian suuri vääristymä suunnittelijoiden ja kohderyhmän välillä. Vaikka peli olisikin omasta mielestään hyvä, voi kohderyhmä jättää pelin pelaamatta. Pelin kohderyhmä tulisi myös valita mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, jotta kohderyhmä voidaan ottaa huomioon jo suunnittelun alkuvaiheessa ja pelintekijät voivat eläytyä paremmin kohderyhmäänsä. (Manninen 2007, 142–143.)

Kalajoki Times 1885:n kohderyhmänä olevat lukioikäiset ovat kokeneita pelaajia. Peliin tehtiin monia alipelejä, joihin otettiin vallitsevista muoti-ilmiöistä esimerkkejä. Tervanmyyntiin sijoittuvassa juonessa, tervanvarastoimista kuvaava alipeli toteutettiin Tetris-pelinä, joka on nostalgisena monille mieleinen peli. Lisäksi mukana on roolipeleistä tuttuja matemaattisia ongelmia ja taistelupeleistä tunnettua sivustapäin kuvattua taistelua markkina-alueella. Kalastukseen sijoittuvassa juonessa kalastusverkon korjaus toteutettiin Guitar Hero-pelisarjasta tunnetulla reaktiopelillä. Koska kaikki pelaajat eivät ole lukioikäisiä, piti ottaa huomioon myös vaikeustaso. Lapsi, joka pelaa peliä, ei saa tuntee peliä liian vaikeaksi eikä keski-ikäiseltä

voida odottaa samanlaista reaktionopeutta kuin lukioikäiseltä. Kohderyhmäksi ei kuitenkaan voi valita jokaista. Silloin kukaan ei saa mitään.

2.6 Nimi

Kalajoki Times 1885:n nimi syntyi, kun pelistä mieleen tulevia sanoja kirjoitettiin paperille. Sanat kirjoitettiin myös englanniksi, koska mukana oli Alankomaista saapunut Maarten Heijstek. Maarten lisäsi englanniksi olevien sanojen listaan sanan times. Kun yhdistimme pelin tapahtumapaikan Kalajoen ja sanan times, tuli mieleen ulkomaalaiset sanomalehdet The Times ja New York Times. Aluksi sanomalehtimäinen nimi tuntui oudolta, mutta lopulta päätimme tehdä pelin päävalikon Kalajoki Times-lehdeksi ja lehden artikkelit pelattaviksi juoniksi. Lisäksi nimen perään lisättiin pelin tapahtumavuosi 1885, jolloin lopulliseksi nimeksi muodostui Kalajoki Times 1885 (KUVIO 2).



KUVIO 2. Kalajoki Times 1885-pelin nimilogo (Junno 2010).

Vuorelan mukaan nimen tarkoitus on saada ihmisen huomio omaan tuotteeseensa. Huonoa peliä ei voi tehdä hyväksi hyvällä nimellä, mutta huonolla nimellä voi olla vaikutusta hyvän pelin menestymiseen. Nimessä pitäisi olla lyhyt ydinosa tai nimen kokonaisuudessaan olla lyhyt. Nimen pitäisi myös olla samalla kielellä pelin kielen kanssa. (Vuorela 2007, 53–54.) Kalajoki Times 1885-peli on täysin suomenkielinen, mutta nimi on englanninkielinen johtuen Times-sanan kahdesta eri merkityksestä. Toisaalta se on kuvitteellisen sanomalehden nimi ja toisaalta se kuvastaa aikaa. Vuorela toteaa, että pelin nimen keksittyään on varmistettava, että ei loukkaa tekijänoikeutta. Samaa nimeä voi luultavasti käyttää, jos ei kyseisellä nimellä ole mitään tekemistä peliteollisuuden kanssa. (Vuorela 2007, 55.)

Jokaiselle pelissä esiintyvälle juonelle annettiin myös omat nimensä. Nimet ovat Kalajoki Times 1885-lehden artikkelien otsikoita. Talvimarkkinoille sijoittuvalle juonelle annettiin nimeksi ”Puuta ja kultaa”. Puu tulee kaljaaseista, joita Plassilla rakennettiin tuohon aikaan. Kulta tulee juoneen liittyvästä kultaliikkeestä. Tervaan sijoittuvalle juonelle tuli nimeksi ”Plassin tervaralli”. Nimi muodostui tapahtumapaikan ja teeman yhdistämisestä kuten myös pelin nimi Kalajoki Times 1885. Kalastuksesta kertovaan juoneen tuli nimeksi ”Verkot ylös”. Kalajoki Times 1885-lehdessä olevan artikkelin mukaan, kalastuskausi on loppumaisillaan ja nimi kuvaa viimeisiä verkkojen nostoja.

3 HAHMOJEN LUONTI

Bateman toteaa, että pelissä pitää olla ainakin yksi hahmo, josta pelaaja voisi välittää. Pelaajan tulisi olla tämä hahmo, jotta hänet saisi pelaamaan peliä. (Bateman 2007, 35.) Kalajoki Times 1885:ssä on kolme pelattavaa hahmoa ja useita hahmoja, jotka eivät ole pelattavia. Walshin mukaan hahmot ovat vain ikoneita, jos heitä ei saa tuntumaan eläviltä. Pelaajan pitää uskoa, että hahmo olisi todellinen. (Bateman 2007, 104.) Kalajoki Times 1885:ssä on myös hahmoja, jotka ovat olleet olemassa 1800-luvun lopun Kalajoella. Kyseiset hahmot eivät kuitenkaan ole pelattavia hahmoja, mutta heidän taustoihinsa on tutustuttu, jotta heistä saataisiin mahdollisimman realistinen kuva.

Incen mukaan hahmojen luonne ja tyyli ovat riippuvaisia pelin luonteesta. Hahmoille pitää luoda taustatarina ja heillä täytyy olla syy olla pelissä. Käsikirjoittajan pitää ymmärtää, miksi hahmo toimii pelissä, kuten hän toimii. (Ince 2006, 60.) Koska Kalajoki Times 1885 on opetuspelejä, pitää pelin hahmojenkin olla pelin tyyliin sopivia. Hahmojen täytyy puhua ja käyttäytyä, kuin olisivat eläneet vuoden 1885 Kalajoella. Walsh jakaa hahmojen tarkoituksen pelilliseen tarkoitukseen ja kerronnalliseen tarkoitukseen. Pelillisessä tarkoituksessa määritellään, kuinka hahmo on vuorovaikutuksessa pelin kanssa ja kuinka hahmo sopeutuu pelityyliin. Esimerkiksi, jos pelaajan pitäisi päästä joen yli, mutta hän ei osaa uida, pitää pelissä olla hahmo, joka vie pelaajan joen yli. Kerronnallisella tarkoituksella tarkoitetaan, mitä hahmon tulee tehdä, jotta pelin juoni etenisi. (Bateman 2007, 105.)

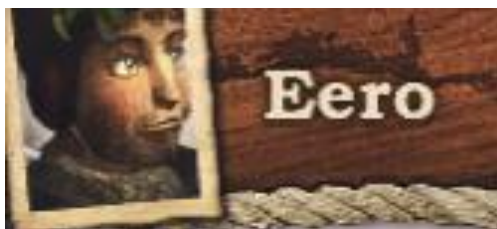
3.1 Pelattavat hahmot

Ince toteaa, että hyvän pelattavan hahmon luominen ei ole helppoa. Hahmon ulkomuoto ja juoni vaikuttavat pelaajan mieltymyksiin pelattavan hahmon toimivuudesta peleissä. Pelaajat tulee ottaa huomioon pelattavaa hahmoa tehdessä, koska jokainen pelaaja kokee hahmon eri tavalla. Pelaajan täytyy pystyä eläytymään pelattavaan hahmoon ja tuntea hahmo omana jatkumonaan pelimaailmassa. (Ince 2006, 64–65.) Walshin mukaan pelattavalle hahmolle pitää antaa syy olla pelissä.

Pelkkä pelimaailmassa oleminen ei riitä. Jos pelaaja ei pysty ymmärtämään, miksi hahmo tekee, mitä hän tekee, pelaaja ei pysty samaistumaan hahmoon. Jos pelaaja ei voi samaistua hahmoon, hänen on vaikeampaa nauttia pelistä. (Bateman 2007, 110–111.)

Kalajoki Times 1885:ssä on kolme teemaa, joille kaikille on omat juonensa. Myös pelattavia hahmoja on kolme ja jokainen eroaa luonteeltaan ja ulkonäöltään toisistaan. Hahmot ovat saaneet vaikutteita Aleksis Kiven romaanista Seitsemän Veljestä. Pelattavat hahmot ovat paikallinen nuori mies Eero, tervatalonpoika Tuomas ja kalastaja Juhani. Aluksi suunniteltiin kaksi pelattavaa juonta, joilla oli omat pelattavat hahmonsensa. Toinen olisi ollut mies, jonka avulla olisi pelaajalle tullut tutuksi kalastus, markkinat ja tervanmyynti. Toinen hahmo olisi ollut nainen, joka olisi ollut tervaporvarilla töissä ja hänen avullaan pelaajalle olisi tullut tutuksi vuoden 1885 naisten jokapäiväinen elämä. Miehen juonesta ei olisi saanut uskottavaa ja opettavaista, jolloin siitä luovuttiin ja naisen juoneen pelitilanteiden luominen osoittautui lähes mahdottomaksi.

Eero on ”Puuta ja kultaa”-juonen pelattava hahmo (KUVIO 3). Eero on 17-vuotias nuori mies ja on Kalajoelta kotoisin. Luonteeltaan hän on nuoresta iästään huolimatta viisas ja rauhantahtoinen. Eero on tullut talvimarkkinoille ostamaan kihlasormuksen naisystävälleen Venlalle. Eero on valmis auttamaan muita ihmisiä, jos he vain pyytävät apua. Hän on hyvin pidetty ihminen Kalajoella ja ihmiset ovat valmiita auttamaan myös Eeroa tarvittaessa. Köyhänä miehenä Eero on tottunut vaihtamaan tavaroitaan muiden ihmisten kanssa saadakseen aina tarvitsemansa tuotteen. Eerosta tehtiin pelin kohderyhmää edustava hahmo, jonka rakkauselämässäänkin on hieman ongelmia. Eero on ei-pelattava hahmo tervaan sijoittuvassa juonessa.



KUVIO 3. Eero

Tuomas on 22-vuotias tervatalonpoika ja on ”Plassin tervarallin” pelattava hahmo (KUVIO 4). Hän on luonteeltaan vakaa ja pyrkii rehellisyyteen. Tuomas tulee Plassille myymään nimeltä mainitsemattoman kyläyhteisönsä tervaa. Kyläyhteisö on vuosia myynyt tervaansa Ahlqvistille, jonka tilat sijaitsevat Plassilla. Tuomas on aina ollut kyläyhteisönsä edustaja tervakaupassa ja hänen asiakaspalvelutaitonsa ovat moitteettomat. Hän on aina varastoinut jo myymänsä tervatynnyrit Plassin tervatorilla olevaan tervamakasiiniin. Fräkäri ja Ahlqvist ovat aina luottaneet Tuomakseen ja pitävät hänen mainettaan tahrattomana. Tuomaksesta suunniteltiin hahmo, josta tuli nuorena tervatalonpoika ja hänellä olisi hyvä maine muiden keskuudessa. Hahmosta haluttiin myös nuori, jotta kohderyhmän olisi helpompi samaistua hahmoon. Tuomaksen on rehellisenä miehenä vaikea elää kyläyhteisössään, joka on valmis huijaamaan tervakaupoissa.



KUVIO 4. Tuomas

Juhani on 25-vuotias kalastajanuransa vuoden 1885 kesällä aloittanut ja on pelattava hahmo ”Verkot ylös”-juonessa (KUVIO 5). Juhani on Kalajoelta ja muuttanut Rahjan saaristossa olevalle Hevoskarille, kun ei enää halunnut asua mantereella. Hän on luonteeltaan äkkipikainen ja hän on huono ottamaan käskyjä vastaan. Avoimna olevasta venekunnan paikasta hän on saanut tietää Urholta. Venekunnassa olevaan Väinöön, Juhani ei tee hyvää ensivaikutelmaa, johtuen osittain myös Juhanin historiasta Plassilla. Juhaniilla oli kova nuoruus ja on saanut arven naamaansa tapeltuaan useasti talvimarkkinoilla. Useiden markkinatappeluiden taustalla ovat olleet naiset, jotka eivät ole olleet kiinnostuneita Juhanista. Naista Juhani ei kuitenkaan voisi lyödä.

Juhanista suunniteltiin hieman tavanomaisesta poikkeava pelattava hahmo. Hän on aluksi luonteeltaan lähempänä anti-sankaria, joka parantaa tapansa saatuaan mahdollisuuden osoittaa kykynsä muille ihmisille. Juhanistakin tehtiin nuorehko henkilö, jotta kohderyhmän pelaajien olisi helpompi samaistua hahmoon. Juhani

toimii myös ei-pelattavana hahmona molemmissa Plassille sijoittuvissa juonissa ja hän toimii antagonistina, pelattavan hahmon vastustajana, talvimarkkinoihin sijoituvassa juonessa. Antagonistinen rooli vuoden 1885 talvimarkkinoilla olikin suurin syy, miksi Juhani lähti Rahjan saaristoon.



KUVIO 5. Juhani

3.2 Ei-pelattavat hahmot

Baillie-de Byl toteaa, että ei-pelattavat hahmot kasvattavat pelielämystä. Roolipeleissä ei-pelattavat hahmot ovat vuorovaikutuksessa pelattavan hahmon kanssa ja auttavat pelattavaa hahmoa pelin etenemisessä. (Baillie-de Byl 2004, 12–13.) Walshin mukaan ei-pelattavat hahmot tekevät pelistä eläväisemmän ja luovat peliin realistisuutta. Jos ei-pelattavan hahmon kanssa ollaan vuorovaikutuksessa, hänellä täytyy olla oma erityinen persoona. Kuitenkaan ei-pelattavien hahmojen taustoja ei tarvitse suunnitella liian tarkasti, koska pelaajan pelielämykseen sillä ei ole vaikutusta. Tärkeimmät ominaisuudet hahmoista ovat riippuvaisia hahmojen toimista, ei puheista. (Bateman 2007, 116–117.) Ince toteaa, että jos hahmoilla on vähänkään dialogia, hahmolle kannattaa antaa nimi. Antamalla pienillekin hahmoille nimen, hahmot eivät tunnu vain pelin täytteeltä, vaan ovat osa suurempaa kokonaisuutta. (Ince 2006, 61.)

Monissa peleissä käytetään vain muutamia tekstuureja ei-pelattaville hahmoille, joiden kanssa pelaaja ei ole vuorovaikutuksessa. Pelimaailmasta saadaan eläväisempi, kun pelaaja näkee enemmän hahmoja, vaikka ne olisivatkin samannäköisiä. Koska Kalajoki Times 1885:ssä on talvimarkkinat, tarvitaan alueelle markkinaväkeä. Kaikkien hahmojen kanssa pelaaja ei ole vuorovaikutuksessa, jolloin alueelle suunniteltiin hahmoja, joiden tekstuureja kierrätettiin ja tekstuurit eivät ole yksityiskohdiltaan samaa tasoa tärkeämpien hahmojen kanssa (KUVIO 6). Alueel-

la on lisäksi useita ei-pelattavia hahmoja, joiden kanssa pelaaja voi olla vuorovai-
kutuksessa ja heille on tehty jokaiselle omat tekstuurinsa. ”Verkot ylös”-juonta lu-
kuun ottamatta, pelistä löytyy hahmoja, joilla on tosielämän vastineensa.



KUVIO 6. Ei-pelattavien hahmojen tekstuurien kierrättäminen

”Puuta ja kultaa”-juoneen suunniteltiin eniten ei-pelattavia hahmoja, joiden kanssa ollaan vuorovaiikutuksessa. ”Verkot ylös”-juonen pelattava hahmo, Juhani, toimii antagonistina ”Puuta ja kultaa”-juonessa. Eeron on mahdollista käydä vaihtokaup-
paa kalastaja Urhon, Eeron serkun Katariinan, maanviljelijä Johanneksen, paikalli-
sen tervatalonpojan Vilhon ja Venlan siskon Marian kanssa. Vaihtokaupoissa käy-
tettävien ei-pelattavien hahmojen kanssa, ei ole pakko olla vuorovaiikutuksessa,
päästäkseen ”Puuta ja kultaa”-juonta läpi. Talvimarkkinoilla oli myös lapsia, jotka
ostivat makeisia eri kojuilta, mutta lasten kanssa ei ole mahdollista olla vuorovai-
kutuksessa (LIITE 2). Lisäksi ”Puuta ja kultaa”-juonesta löytyy nimismies, joka on
oikeudenmukainen ja päättäväinen, lainvalvojaa vastaava henkilö talvimarkkinoilla
(LIITE 2). Todellisista henkilöistä talvimarkkinoilta löytyy Carl Hårdh, joka omistaa
korukaupan Plassilla ja A.G. Östman (LIITE 2), joka oli laivanvarustaja ja raken-
nusmestari.

”Plassin tervarallissa” käytettiin samoja ei-pelattavia hahmoja, kuin ”Puuta ja kul-
taa”-juonessa, mutta ainoastaan nimismiehen kanssa voidaan olla vuorovaiikutuk-
sessa molemmissa juonissa. ”Plassin tervaralliin” lisättiin kauppaporvari ja fräkäri.
Kauppaporvari Ahlqvist on todelliseen henkilöön pohjautuva hahmo, kuten ”Puuta
ja kultaa”-juonen Hårdh ja Östman. Fräkärit olivat tervantarkastajia, jotka Kokkolan

kaupunki oli palkannut valvomaan tervanlaatua (LIITE 2). Ahlqvistista suunniteltiin arvokkaan oloinen mies, jota ihmiset kunnioittavat. Ahlqvist on valmis antamaan anteeksi pienet huijaukset, jos vain jää lopulta itse voitolle. Fräkäristä suunniteltiin iso ja toimielias hahmo, joka tuntee jokaisen tervatalonpojan henkilökohtaisesti. Tuntemalla jokaisen tervatalonpojan, hän kykenee paremmin paljastamaan heidän huijaukset. ”Plassin tervarallista” löytyy ei-pelattavina hahmoina Eero ja Juhani.

”Verkot ylös”-juoneen suunniteltiin kolme ei-pelattavaa hahmoa, joista Urho esiin-tyy myös ”Puuta ja kultaa”-juonessa. Kaikki kolme ovat kalastajia ja kuuluvat samaan venekuntaan (KUVIO 7). Venekuntaan kuuluvat Urho, hänen kaksoisveljensä Ilmari ja kokenut kalastaja Väinö. Väinöstä suunniteltiin vanha mies, joka on ottanut nuorempia kalastajia venekuntaansa ja kouluttanut heistä mestarikalastajia. Väinö ei hyväksy henkilöitä, jotka eivät kunnioita vanhempia ihmisiä ja hän pitääkin itseään venekunnan johtajana. Urhosta ja Ilmarista suunniteltiin kalastajan uransa alkuvaiheessa olevia hahmoja, mutta silti jo menestyneitä kalastajia. Kaikkien kolmen ei-pelattavan hahmon kanssa ollaan vuorovaikutuksessa juonen aikana.



KUVIO 7. Venekunta. Kuvan hahmot ovat vasemmalta oikealle Urho, Juhani, Ilmari ja Väinö

4 PELIN KERRONTA

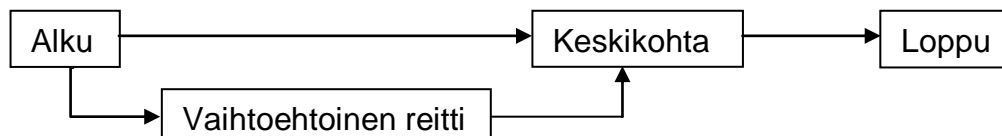
Danskyn mukaan, pelin kerronta antaa syyn pelissä esiintyvillä tapahtumilla. Parhaimmillaan kerronta saa pelaajan jatkamaan peliä eteenpäin, saadakseen tietää mitä seuraavaksi tapahtuu. Kerronta saavuttaa tavoitteensa kolmella eri tekniikalla: eläytymisellä, palkitsemisella ja samaistumisella. Eläytymisellä tarkoitetaan pelaajan eläytymistä peliin niin syvästi, että pelimaailmasta tulee pelatessa todellisuutta ja todellisuus häviää mielestä. Palkitsemisella tarkoitetaan, että pelaajalle kerrotaan enemmän pelimaailmasta pelin edetessä. Pelaaja haluaa jatkaa pelamistaan, vain saadakseen lisätietoa pelistä. Kolmanneksi pelaajan täytyy samaistua pelimaailmaan ja hänen on saatava tietää, kuka on kuka ja mikä on mikä pelimaailmassa. Parhaiten pelimaailmaan samaistuu, kun pelaaja samaistuu pelattavaan hahmoon. Boonin mukaan on tärkeää, että pelaaja mielletään pelaajaksi, kun pelin kerrontaa suunnitellaan. Pelaaja ei voi ajatella ainoastaan sivustakatsojana. Kerrontaa ja juonta ei voi ajatella samana asiana. Kerronta luo pohjan, jolla juoni tuodaan pelaajalle. (Bateman 2007, 5–7; 43.) Manninen toteaa, että kerrontaa voidaan ilmaista teksteillä, kuvilla, animaatioilla tai muilla erilaisilla mediakomponenteilla. Pelin ja pelissä olevien hahmojen taustatarinat esitetään usein kerronnan avulla. (Manninen 2007, 62.)

Eläytyminen on pelaajasta riippuvaista. Jokainen pelaaja eläytyy peliin eri tavalla, jolloin eläytymiskeinoja on vaikeaa suunnitella etukäteen, mutta suunniteltaessa pitää kyetä omaksumaan pelaajan rooli. Kalajoki Times 1885 palkitsee pelaajaa. Jokainen pelattavista juonista syventää pelikokemusta ja etenkin Plassille sijoittuvista juonista saa uuden käsityksen, koska molemmat juonet sisältävät saman tapahtuman, mutta eri näkökulmasta. Pelimaailmasta suunniteltiin helposti samaistuttava. Kalajoelta kotoisin olevat ihmiset voivat peliä pelatessaan tunnistaa kotikaupunkinsa rakennuksia ja samalla heille tulee tunnetuksi paikallinen historia. Pelimaailma tehtiin perisuomalaiseksi, jolloin myös ulkopaikkakuntalaiset voivat tuntea olonsa kotoisaksi peliä pelatessaan.

4.1 Juoni

Vuorela toteaa, että juoni ja tarina eivät ole sama asia. Juoni on pelin aikana kokemien tapahtumien kokonaisuus, johon pelintekijät voivat vaikuttaa. Tarina syntyy, kun pelaaja pelaa peliä. Tarina on pelaajan sisäinen kokemus pelistä ja kun pelaaja muistelee pelin tapahtumia, hän muistaa oman tarinansa. (Vuorela 2007, 29.) Kun pelaajat keskustelevat keskenään samoista peleistä, he voivat kuulla, että pelissä voi edetä eri tavalla, vaikka juoni olisikin pelissä sama. Vaikka peli olisi juoneltaan lineaarinenkin, on pelistä syntyvä kokemus erilainen kaikilla.

Incen mukaan, lineaarinen juoni etenee suoraan, pienestä kokonaisuudesta seuraavaan pieneen kokonaisuuteen. Pienten kokonaisuuksien summa luo juonen. (Ince 2006, 49.) Juoni voi myös olla epälineaarinen, jolloin pelillä voi olla useita eri loppuratkaisuita, mutta loppuratkaisuita voi olla vain yksikin. Chandler toteaa, että pelien juonet voidaan jakaa kolmeen ryhmään. Peli voi olla juonipainotteinen peli, jolloin hahmot ja dialogi ovat tärkeitä tai pelit voivat olla pienistä osista koostuva kokonaisuus ja pienet osat ovat juoneltaan kevyitä. Näiden lisäksi, peli voi myös olla avoin pelimaailma, jossa ei ole varsinaista juonta tai pelaaja on vapaa suorittamaan juonen osat haluamassaan järjestyksessä. (Chandler 2007, 62–64.) Kalajoki Times 1885:n juoni on suurimmaksi osaksi lineaarista. ”Puuta ja kultaa”-juonen alku on epälineaarinen (KUVIO 8). Epälineaarisia juonia on useita erimallisia ja jopa juonen loppu voi olla erilainen. Kalajoki Times 1885 juonien loppuun ei voi vaikuttaa, johtuen pelin juonien lineaarisesta rakenteesta (KUVIO 9). Juonet ovat pienistä osista koostuvia kokonaisuuksia, sisältäen kuitenkin paljon dialogia. Lisäksi jokainen juoni on jaettu kolmeen osaan. Osien vaihtumista ei pelaajalle erikseen kerrota, jotta juonesta saisi yhtenäisemmän kokonaisuuden.



KUVIO 8. ”Puuta ja kultaa”-juonen epälineaarisuusmalli.



KUVIO 9. Lineaarinen juoni.

Danskyn mukaan juonen suunnittelu on tärkein käsikirjoittajan tehtävä, koska juoni lopulta yhdistää muun sisällön peliksi. Juonessa määritellään mitä tapahtuu, milloin tapahtuu ja missä järjestyksessä tapahtumat ovat ja mikä on tapahtumien lopputulos. Juonen täytyy palvella pelityyliä. Juonen kaari tulee rakentaa pelin tunnelmaa parantaen ja luoden lisää jännitettä, kun pelaaja samaan aikaan lähestyy pelin huipentumaa. Juoneen pitää ajoittaa sopivasti toimintaa, mutta pelaajalle pitää myös suoda taukoja pelitilanteisiin, jotta hän ei joutuisi kokemaan liikaa toistoita pelin edetessä. Pelin huipentuman täytyy olla juoneen sidoksissa. Jos loppuhuipentuman jälkeen pelaajalle esitellään uusia asioita, joilla ei ole ollut mitään tekemistä juonen kanssa, saattaa loppuhuipentuma latistaa pelielämyksen jopa täysin. (Bateman 2007, 13–14.)

Tampereen yliopiston käyttäjäkokemustutkimuksen mukaan, kun pelaajat olivat pelanneet peliä, heillä oli parempi käsitys Kalajoen historiasta. Eniten kiitosta peli sai grafiikoista ja pelin historiallisesta oikeellisuudesta. Alkuvalikon lyhyet pelinkuvaukset kuvastavat juonia hyvin. Peleissä on liian pitkät kävelymatkat, etenkin ”Puuta ja kultaa”-juonen Hårdhin koruliikkeestä kuljettava matka tervatorille Östmanin luokse. Pelin juonet ovat yksinkertaisia ja osittain epäjohdonmukaisia. (Anderson, Kangas & Lempiäinen 2011, 2–4.) Historialliseen oikeellisuuteen panostettiin paljon pelin käsikirjoitusta tehtäessä. Plassi mallinnettiin todelliseen kokoonsa, jolloin välimatka markkinatorilta tervatorin lastauslaiturille on pitkä. Välimatkalle olisi voinut suunnitella jonkin alipelin, mutta välimatkan suuruus huomattiin liian myöhään. Alkuvalikossa olevat Kalajoki Times 1885-lehden artikkelit pyrittiin tekemään lyhyiksi, mutta juonia hyvin kuvaaviksi artikkeleiksi, jotka eivät kuitenkaan paljastaisi juonen sisällöstä liikaa (LIITE 3). Juonista tehtiin yksinkertaisia, koska pelin läpäisyajaksi suunniteltiin yksi tunti. Tällöin pelin voisi pelata kokonaisuudessaan esimerkiksi yhden oppitunnin aikana koulussa. Kun tunnin kokonaiskeston jakaa kolmeen eri juoneen, tulee juonista tehdä tiiviitä.

4.1.1 Puuta ja kultaa

”Puuta ja kultaa” kertoo Eeron tarinan. Ensimmäisessä osassa Pelaaja tulee Plassin talvimarkkinoille ostamaan kihlasormusta naisystävälleen Venlalle. Plassilla on

pelaajan tuntemia henkilöitä, joiden kanssa pelaaja haluaa käydä vaihtokauppaa, saadakseen paremman tuotteen vaihdettavaksi Carl Hårdhin koruliikkeessä. Pelaajalla on aluksi vanha puukko ja pelaaja voi mennä vaihtamaan puukon kihlasormukseen pelin alkuvaiheessa, mutta hän ei saa kuin rautasormuksen puukkoa vastaan. Pelaaja voi pelin alussa vaihtaa puukkonsa kaloihin kalastaja Urhon kanssa, mutta kaloillakaan ei voi saada rautasormusta parempaa. Pelaaja voi vaihtaa kalat Katariinan kanssa taskukelloon. Taskukellon voi vaihtaa kaulakoruun Johanneksen kanssa ja kaulakorun voi vaihtaa Vilhon kanssa silkkihuiviin. Silkkihuivi voidaan vaihtaa Marian kanssa vanhaan arvokkaaseen medaljonkiin. Taskukellosta pelaaja voi saada pronssisormuksen, kaulakorusta saa hopeasormuksen, silkkihuivi vaihdetaan kultasormukseen ja vanha medaljonki timanttisormukseen. Huonompaa sormusta ei voi enää saada, vaan pelaajan täytyy ottaa tavaraa vastaava sormus.

Toisessa osassa pelaajan täytyy viedä Hårdhin koruliikkeen edessä olevat laivanpiirustukset piirustusten omistajalle (KUVIO 10). Pelaaja voi ottaa selvää, kuka on piirustusten omistajan tai kysyä niiden katoamisesta nimismieheltä, joka löytyy Plassilta lähellä Hårdhin koruliikettä tai piirustusten omistajalta, Östmanilta, joka on tervatorilla katsomassa, kuinka hänen laivaansa rakennetaan. Jos pelaaja ei huomaa piirustuksia ja menee keskustelemaan nimismiehen tai Östmanin kanssa, he kertovat pelaajalle, että Östmanin piirustukset ovat kadonneet. Jos pelaajalla on piirustukset ja hän menee keskustelemaan nimismiehen tai Östmanin kanssa, pelaaja saa tietää, että piirustukset ovat Östmanin. Jos pelaaja kertoo löydöstään nimismiehelle, pelaaja saa tietää Östmanin sijainnin, muussa tapauksessa, pelaajan täytyy löytää Östman itse. Östman palkitsee pelaajan, kun piirustukset on saatu palautettua omistajalleen. Östman antaa pelaajalle kaulakorun, joka hänen olisi vietävä Hårdhille arvioitavaksi.



KUVIO 10. Piirustukset Hårdhin koruliikkeen vieressä

Kolmannessa ”Puuta ja kultaa” osassa pelaaja lähtee takaisin markkinatorille. Matkalla markkinatorille, pelaajan täytyy kulkea soukan paikan läpi, jossa on ollut monia markkinatappeluita. Pelaaja kohtaa soukassa paikassa Juhanin, joka haluaa Venlan Eerolta. Pelaaja yrittää selvittää tilanteesta puhumalla, mutta Juhani uskoo saavansa Venlan osoittamalla voimansa tappelussa. Pelaaja joutuu tappelemaan Juhania vastaan (KUVIO 11). Tappelun jälkeen nimismies tulee paikalle ja vie pelaajan ja Juhanin kistuun. ”Puuta ja kultaa” loppuu, kun pelaaja istuu kistussa ja hänen vieressään on kihlasormus, jonka hän on aikaisemmin saanut.



KUVIO 11. Tappelualipeli

Tampereen yliopiston tekemän käyttäjäkokemustutkimuksen mukaan ”Puuta ja kultaa” loppuu kesken ja pelaajan ostamalla sormuksella ei ole mitään vaikutusta. Lisäksi eräällä käyttäjätutkimukseen osallistujista oli ollut vaikeuksia jatkaa peliä sormuksenvaihdon jälkeen, kun hän oli luullut, että juoni olisi loppunut siihen. Kaikille testiin osallistuneille, jotka pelasivat ”Puuta ja kultaa” tuotti vaikeuksia ymmärtää, miksi juoni loppui vankilaan. (Anderson, Kangas & Lempiäinen 2011, 3–4.) ”Puuta ja kultaa” loppuu markkinaputkaan, kistuun, johon kaikki markkinatappeluihin osallistuneet vietiin. Juoni päätettiin lopettaa kistuun, koska nykyisin entisen kistun tiloissa on kalastusmuseo ja juonen lopetus olisi historiallisesti uskottavampi. Lisäksi juoneen tulee ylimääräistä draamaa, kun pelattava hahmo istuu kihlasormuksen kanssa yksin putkassa (KUVIO 12). Juhani on viereisessä putkassa Kalajoki Times 1885-lehden kanssa, josta pelaaja voi palata pelin päävalikkoon. Sormuksen ostamisen jälkeen, pelaaja voi kysyä kahdelta hahmolta, kuinka juonta saisi vietyä eteenpäin tai pelaaja voi itse löytää piirustukset. Piirustukset suunniteltiin helposti nähtäväksi ja laitettiin Hårdhin koruliikkeen viereen, jotta pelaajan olisi mahdollisimman helppo löytää ne.



KUVIO 12. ”Puuta ja kultaa”-loppu

4.1.2 Plassin tervaralli

”Plassin tervaralli” kertoo Tuomaksen tarinan ja kuinka hän tuli vuoden 1885 talvi-markkinoille myymään kyläyhteisönsä tervatynnyrit. Ensimmäisessä osassa pelaa-

jan tulee löytää Ahlqvist markkinatorilta, jotta voisi myydä tervatynnyrit hänelle. Kun pelaaja löytää Ahlqvistin, he käyvät keskustelun, jossa sovitaan myös tervanvarastoisesta. Pelaajalla on ollut aina tapana varastoida myymänsä terva, jotta hän saisi pidettyä hyvän kauppasuhteen yllä Ahlqvistin kanssa. Kun varastoisesta on sovittu, tulee paikalle fräkäri, joka tarkistaa tervanlaadun. Pelaajan maineen huomioon ottaen, fräkäri ei usko tervassa tai tynnyreissä olevan mitään vikaa, mutta pelaajan hermostuneesta käyttäytymisestä fräkäri päätelee, että jokin on vialla. Fräkäri tutkii pelaajan tervatynnyrit ja huomaa, että tynnyrit eivät ole oikean kokoisia (KUVIO 13). Tervatynnyrin sivupuuna on käytetty paksumpaa puuta kuin normaalisti ja tällöin tynnyrin tilavuus on paljon pienempi. Ahlqvist suuttuu pelaajalle, mutta pelaaja tarjoaa pienen määrän tervaa ilmaiseksi, jotta saisi kauppasuhteen Ahlqvistiin säilytettyä. Fräkäri on iloinen, että ongelma saatiin puhumalla selvitettyä, mutta muistuttaa pelaajaa, että hänen täytyy tehdä töitä, saadakseen maineensa takaisin.



KUVIO 13. Tervantarkastaminen

Toisessa osassa pelaaja lähtee markkinatorilta tervatorille. Soukkaan paikkaan päästyään pelaaja huomaa markkinatappelun ja hän ei pääse enää etenemään. Pelaajan täytyy hakea nimismies markkinatorilta lopettamaan tappelu. Kun nimismies on löydetty, pyytää hän pelaajaa seuraamaan itseään tappelupaikalle. Tappelupaikalla nimismies lopettaa tappelun ja haluaa tietää tappelun aloittajan ja syyn tappelulle. (KUVIO 14). Tappelu osoittautuu Eeron ja Juhanin väliseksi tappeluksi, jonka voi pelata ”Puuta ja kultaa”-juonessa. Kun nimismies lähtee vieämään tappelijoita kistuun, pääsee pelaaja jatkamaan matkaansa tervamakasiineil-

le. Kolmannessa osassa pelaajan täytyy vain kävellä tervatorilla olevalle tervamakasiinille, jossa hän varastoi Ahlqvistille myydyt tervatynnyrit.



KUVIO 14. Nimismies lopettaa tappelun

Tampereen yliopiston käyttäjäkokemustutkimuksen mukaan ”Plassin tervaralli” loppuu ilman erillistä ilmoitusta pelaajalle. Suurin osa pelaajista oli painanut varastoimisessa käytetyn alipelin jälkeisessä valikossa olevaa lopeta-painiketta ja kun peli siirtyi alkuvalikkoon, he luulivat tehneensä jotakin väärin. (Anderson, Kangas & Lempiäinen 2011, 3–4.) ”Plassin tervaralli” loppuu tervanvarastointiin ja lopeta-painikkeen painamiseen (KUVIO 15). ”Uusi peli”-painikkeesta pelaaja voi varastoida tervatynnyrit uudestaan ja ”Takaisin valikkoon”-painikkeesta pelaaja voi palata tervamakasiinin sisälle. ”Plassin tervaralli” päätettiin lopettaa varastointiin, koska pelattava hahmo on ulkopaikkakuntalainen ja ainoa asia mitä pelaaja voisi enää tehdä, on poistua Plassilta. Tämä olisi vain tuonut ylimääräistä kävelyä alueella.



KUVIO 15. ”Plassin tervarallin” loppuvalikko

4.1.3 Verkot Ylös

”Verkot ylös” kertoo kalastaja Juhanin tarinan ja kuinka hänestä tuli venekunnan jäsen. Ensimmäinen osa alkaa kalamajasta, jossa pelaaja on juuri herännyt. Urho pyytää pelaajaa menemään pihalle, koska venekunnan pitäisi lähteä etsimään kalapaikkaa. Pelaajan pitää mennä rannalla odottavaan veneeseen. Veneeseen päästyä pelaajan tulee ohjata venekunnan vene sopivalle kalapaikalle (KUVIO 16). Väinö antaa pelaajalle ohjeita, jotta pelaaja löytää parhaimman kalapaikan. Kun pelaaja on löytänyt sopivan kalapaikan Wesikarilta, pyytää muu venekunta kertomaan, kuinka pelaaja aikanaan selviytyi venekunnan pyytämistä tehtävistä. Venekunta pyysi pelaaja suorittamaan kalastukseen liittyviä tehtäviä, jotta he näkisivät pelaajan kyvyt kalastajana.



KUVIO 16. Kalapaikan etsiminen

Toinen osa kertoo, kuinka pelaaja tuli toukokuussa 1885 Hevoskariin. Väinö, Urho ja Ilmari ovat valmistamassa keittoa ulkona ja pelaajan tulee mennä keskustelemaan Urhon kanssa. Urho on yrittänyt värvätä talvimarkkinoilta asti paikallisia miehiä venekuntaan, koska venekunnasta on puuttunut jo vuoden ajan yksi jäsen. Väinö on valmis päästämään pelaajan mukaan venekuntaan, jos hän löytää puulaatikon sumuisesta jatulintarhasta (KUVIO 17). Puulaatikossa on käpy, jota käytetään verkonkorjaamiseen. Löydettyään puulaatikon jatulintarhasta, pelaaja vie

puulaatikon sisältöineen Väinölle. Väinö ei pidä pelaajan nuoruuden uhosta, vaan haluaa nähdä, kuinka paljon pelaaja on valmis tekemään päästäkseen venekuntaan. Väinö käskää pelaajaa korjaamaan löytämällään kävyllä rikkinäisen kalastusverkon. Ilmari olisi ollut jo valmis päästämään pelaajan venekuntaan, mutta Urho myötäilee Väinöä. Pelaaja suostuu lopulta, korjaamaan verkon, mutta odottaa Väinön pitävän sanansa. Kun pelaaja on saanut verkon korjattua, Väinö on valmis päästämään pelaajan venekuntaan. Väinö myöntää myös, että pelaajalla on oikea asenne kalastajaksi.



KUVIO 17. Jatulintarha

Kolmannessa osassa venekunta on Wesikarilla ja pelaaja on lopettanut tarinansa. Urho kehuu pelaajan alkukesäistä suoritusta, jolla pelaaja pääsi mukaan venekuntaan. Väinö toteaa, että pelaajan asenne ei onneksi ole muuttunut ja pelaaja on tyytyväinen löydettyään vihdoinkin oman paikkansa venekunnan jäsenenä, vaikka ei sitä sanokaan suoraan. Väinö komentaa muun venekunnan nukkumaan, koska aamulla pitää nostaa verkot ylös. Aamulla venekunta vihdoinkin pääsee nostamaan verkot. Juoni loppuu, kun kalastusverkko on kokonaan veneessä (KUVIO 18).



KUVIO 18. ”Verkot ylös”-loppuvalikko

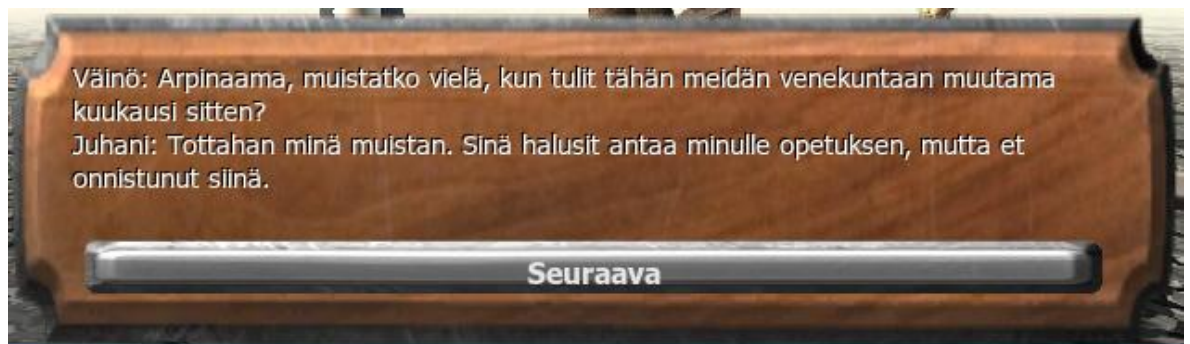
Tampereen yliopiston käyttäjäkokemustutkimus toteaa, että ”Verkot ylös” on onnistunein kokonaisuus Kalajoki Times 1885:ssä. Tarina on yhtenäinen ja juonen loppuminen on selkeästi ilmoitettu. Yksi pelaajista oli valmis lopettamaan pelaamisen kesken jatulintarha-alipelin vuoksi, koska ei ollut löytää jatulintarhassa olevaa keltaista valoa. (Anderson, Kangas & Lempiäinen 2011, 3–4.) ”Verkot ylös”-juonesta suunniteltiin pisin, koska kaksi muuta juonta sijoittuvat talvimarkkinoille ja Rahjan saaristo haluttiin tuoda tarpeeksi kattavasti esille. Historiallisten henkilöiden puute antoi myös mahdollisuuden tehdä viihteellisemmän juonen. Eniten ongelmia tuotti jatulintarhaan sijoittuvan alipelin suunnittelu, koska jatulintarhasta ei voinut tehdä labyrinttialipeliä. Jatulintarha ei ole labyrintti, koska se ei ole suljettu ympäristö. Jatulintarhasta luotiin useita alipelejä, joista lopulliseen peliin päätyi sumun keskeltä etsittävän valon etsiminen. Sumun keskeltä etsittävä valo, joka kuvastaa puulaatikkoa, oli myös juonen kannalta paras vaihtoehto.

4.2 Dialogi

Ince toteaa, että dialogi on suurin yhteys pelaajan ja käsikirjoittajan välillä. Dialogin tyyli ja laatu vaikuttavat suuresti pelin kokonaiskuvaan ja etenkin pelin hahmoihin. Dialogin määrällä ei voi korvata laatua, vaan niiden pitää olla tasapainossa ja laadun ja määrän tasapaino erottaa lajityypit ja jopa pelit toisistaan. Pelaajan pitäisi saada osallistua keskustelun kulkuun, jotta hän jaksaisi keskittyä juonenkulkuun, eikä menettäisi tärkeitä juonellisia kohtia. Pelaaja voi osallistua keskusteluun, jos hänelle annetaan erilaisia vaihtoehtoja keskustelun aikana. Pelaaja voi esimerkiksi käydä kauppaa dialogin aikana tai hän voi vaikka lopettaa dialogin kesken. Jos vaihtoehdot liittyvät esimerkiksi tavaroiden vaihtoon, täytyy tehdä kaksi erilaista dialogivaihtoehtoa. Toisessa vaihtoehdossa pelaajalla on tavara ja toisessa hänellä ei ole. Jos pelattava hahmo ei puhu dialogejaan, pitäisi dialogin määrä pitää mahdollisimman pienenä ja säilyttää neutraalina. Huonona puolena puhumattomassa hahmossa on, että dialogista tulee staattinen ja pelaajan on vaikeampaa eläytyä tilanteeseen. Dialogi ei saa olla harhaanjohtavaa, mutta se voi olla pelaajaa ohjaavaa. Jos pelaajalle sanotaan, että hän ei pääse etenemään, koska ei ole tehnyt jotakin tehtävää, pitää pelaajan päästä kyseisen tehtävän tehtyään paikkaan, johon oli aikaisemmin yrittänyt. Dialogi pitäisi myös testata, ennen kuin dia-

login äänittämisen aloittaa tai ennen kuin peli julkaistaan, jotta voidaan todeta onko dialogi pelin tyyliin ja juoneen sopivaa. Dialogin hyvyden voi testata puhumalla dialogit ja näyttelemällä kohtaukset kaverin kanssa. Dialogit ovat kuitenkin tarkoitettu luettaviksi ääneen. (Ince 2007, 72–73; 81–85.)

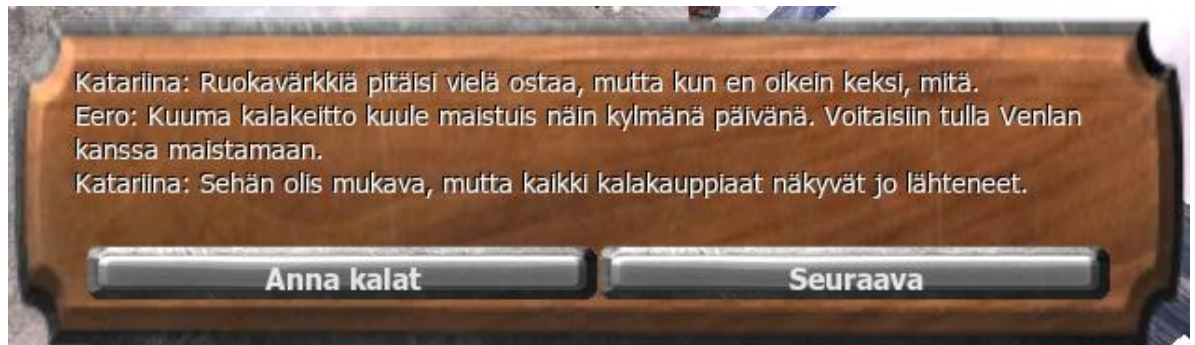
Kalajoki Times 1885:n dialogi kirjoitettiin aluksi nykyajan puhekielen ja kirjakielen yhdistelmäksi, mutta pelissä esiintyvät dialogit on käännetty vanhalle kalajoen murteelle. Dialogin käänsivät Mikko ja Timo Himanka. Jokaiselle hahmolle annettiin oma puhetyyli, joka kuvastaa hahmon luonnetta ja asemaa yhteiskunnassa. Dialogi-ikkunat suunniteltiin tyylitellyksi laatikoksi, jonka taustana käytetään puumaista kuvioita (KUVIO 19). Jokaisessa dialogi-ikkunassa on myös ”seuraava” tai ”lopeta”-näppäimet, jotta pelaaja saisi hieman vaikuttaa dialogin etenemiseen. Dialogi-ikkunassa mainitaan aluksi puhuvan hahmon nimi ja nimen jälkeen tulee hahmon sanoma teksti.



KUVIO 19. Dialogi-ikkuna

”Puuta ja kultaa”-juoneen dialogin suunnitteleminen oli haastavinta. Pelaaja pitää saada lukemaan paljon dialogia, jotta hän saisi käsityksen vuoden 1885 Kalajoen elämästä (LIITE 4). Suurin osa dialogista on kuitenkin vapaaehtoista. Pelaajan ei tarvitse keskustella kaikkien hahmojen kanssa. Dialogi vaihtokauppaan osallistuvien hahmojen kanssa muodostettiin siten, että aluksi hahmot tervehtivät toisiaan, jonka jälkeen he keskustelevat talvimarkkinoihin liittyvästä asiasta. Lopuksi hahmot keskustelevat tarpeistansa, jonka pelattava hahmo voi täyttää (KUVIO 20). Sormusta ostettaessa dialogi on kaupankäyntiin sopivaa. Hårdh palvelee asiakastaan asiallisesti, vaikka asiakkaana onkin nuori mies, jolla ei ole rahaa. Östman ja nimismies ovat hermostuneita, kun Östman on kadottanut piirustukset. Östman osoittaa kiitollisuuttaan, kun pelaaja on palauttanut piirustukset. Juhaniin kanssa

pelaaja yrittää estää tappelun puhumalla, mutta Juhani ei suostu luopumaan tappelusta.



KUVIO 20. Vaihtokaupan käyminen

”Plassin tervarallissa” dialogi suunniteltiin kaupankäyntiin sopivaksi dialogiksi (LIITE 5). Dialogin määrä pidettiin vähäisenä, koska ”Plassin tervarallissa” panostettiin pelaajan toimintaan. Pelaaja tulee Plassille ja menee keskustelemaan Ahlqvistin kanssa. Dialogista käy ilmi, että Ahlqvist epäilee jo pelaajan tuomia tervatynnyreitä, mutta on valmis uskomaan pelaajan sanaan. Lopulta fräkäri huomaa, että tynnyreiden koossa on huijattu ja pelaajan täytyy antaa ilmaista tervaa Ahlqvistille. Pelaajan ja Ahlqvistin välisen dialogin suunnittelu oli vaikeaa, jotta tilanteesta ei tulisi liian kliseinen ja pelaajan nopea huijaamisen myöntäminen olisi uskottavaa. Ahlqvistin ja fräkärin kanssa käytävän keskustelun lisäksi, pelaajan täytyy pyytää nimismies lopettamaan Eeron ja Juhaniin välinen tappelu. Nimismies lopettaa tappelun samoilla sanoilla, kuin ”Puuta ja kultaa”-juonessa.

”Verkot ylös”-juonen dialogin suunnittelemisen oli helpointa, koska koko juoni hahmoineen ovat fiktiivisiä. Hahmoista kaksi, Urho ja Ilmari, puhuvat normaaliin sävyyn, mutta Väinö ja pelaaja käyvät auktoriteettitaistelua suullisesti (LIITE 6). Juonen ensimmäisessä ja kolmannessa osassa, pelaaja ja muu venekunta ovat jo ystäväystyneet, mutta alkukesään sijoittuvassa toisessa osassa pelaaja käyttäytyy ylimielisesti. Väinö kutsuu pelaajaa pilkkaavasti arpinaamaksi, johtuen pelaajan arvesta naamassa. Väinö myöntää lopussa olevansa tyytyväinen pelaajan röyhkeästä asenteesta ja pelaaja on tyytyväinen, kun on vihdoinkin löytänyt paikkansa, vaikka ei sitä myönnäkään suoraan.

4.3 Pelaajan vapaus ja opastaminen

Batemanin mukaan, peliä käsikirjoitettaessa pitää ennakoida mahdolliset tilanteet, joihin pelaajat joutuvat. Käsikirjoittajan pitää tarjota käsikirjoituksen sisällä apuja pelaajalle. Parhaimmassa tapauksessa pelaajalle annetaan apua huomaamatta ja ilman erillisen tiedon näkymistä ruudulla. Kun pelaaja toimii pelin toivomalla tavalla, pitää hänelle ilmoittaa se jollakin konstilla. Peliä käsikirjoitettaessa pitää päättää, kuinka paljon vapautta pelaajalle voidaan antaa. Pelaajan täytyy saada tuntea jonkinlaista vapaudentuntua, mutta pelaajaa pitää myös kahlita sopivasti, ettei hän pääse tekemään mitään, mitä ei olisi etukäteen käsikirjoitettaessa ennakoitu. Jos pelaajan tehtävänä on mennä tiettyyn paikkaan, voidaan siirtymä toteuttaa monella eri tavalla. Pelaaja voi mennä vaadittavaan paikkaan, kun itse haluaa. Pelaaja voidaan myös automaattisesti siirtää paikkaan, mutta tämä vie pelaajan vapaudentunnetta pois. Jos pelaajalle koko ajan muistutetaan meneillään olevasta tehtävästä, pelaaja ei pysty tuntemaan vapautta. (Bateman 2007, 85–86.)

Bateman toteaa, että vapauden tuntuun vaikuttaa myös pelaajan saamien opasteiden määrä ja kuinka opasteet tuodaan pelaajalle. Opasteet voivat olla dialogisissa tai ne voivat olla fyysisiä pelimaailmaan kuuluvia asioita. Fyysinen opaste voi olla esimerkiksi kartassa näkyvä merkki. Dialogeilla opastettaessa, jos pelaajan täytyy mennä johonkin juonenkulun kannalta tärkeään paikkaan, pitää hänelle sanoa asia suoraan. Lisäksi opastajan suhteella pelattavaan hahmoon on merkitystä. Jos opasteen sanoja on pelattavan hahmon auktoriteetti, tuntee pelaaja tarvetta totella auktoriteettia. Opasteiden asettamisessa dialogiin on vaarana, että pelaaja ei lue dialogia, eikä tiedä mitä tehdä. Pelaajan ei pitäisi etsiä liian pitkään pelin toiminnan käynnistävää asiaa. Lisäksi pelaajalle pitää antaa mahdollisuus tarkistaa pitkän ajankin jälkeen, mikä oli tehtävänä. Pelaaja voi lähteä tutkimaan pelialuetta ja unohtaa tehtävänsä tai pitää niin pitkää taukoa pelaamisessa, että ei enää muista mitä oli viimeksi tehnyt. (Bateman 2007, 89–95.)

Kalajoki Times 1885:ssä pelaaja on vapaa tutustumaan pelimaailmaan jossakin vaiheessa peliä. Pelaajalle ei erikseen kerrota valikoilla mitä täytyy tehdä, vaan hänen täytyy keskustella pelissä olevien ei-pelattavien hahmojen kanssa saadakseen tietää, miten edetä pelissä. Plassin alue on ”Puuta ja kultaa”-juonessa ja

”Plassin tervarallissa” aluksi rajattu markkinatoriin, jotta pelaaja ymmärtäisi pelitilanteiden olevan markkinatorilla. Jos pelaaja yrittää mennä tervatorille liian aikaisin, pelattava hahmo ilmoittaa pelaajalle, että hänellä on muita kiireitä ensin (KUVIO 21). Kun markkinatorilla olevat tehtävät on tehty, voi pelaaja tutustua koko Plassin alueeseen. Hevoskari on myös rajattu kattamaan vain pienen osan koko olemassa olevasta alueesta, mutta alue on koko ajan tutkittavissa.



KUVIO 21. Pelaajan vapauden rajoittaminen

Tampereen käyttäjäkokemustutkimuksen mukaan pelin tavoitteet ovat liikaa pelaajan muistin varassa ja pelissä pitäisi olla jokin keino tarkistaa tavoitteet (Anderson, Kangas & Lempiäinen 2011, 4). Kalajoki Times 1885:ssä pelaajaa opastetaan enimmäkseen dialogilla. ”Puuta ja kultaa”-juonessa Östmanin sijainnin saa tietää kysymällä nimismieheltä, kenen piirustukset ovat (KUVIO 22). Pelaaja voi myös yrittää löytää Östmanin itse. Pelissä ei ole erillistä tehtäväluetteloa, mistä voisi tarkistaa kesken olevia tehtäviä, vaan pelaajan täytyy dialogeja lukemalla selvittää, mitä seuraavaksi täytyy tehdä. Jos dialogeja ei lue, tuottaa tämä pelaajalle vaikeuksia. Pelin on kuitenkin tarkoitus opettaa ja dialogilla tuodaan suurin osa pelin opetuksellisuudesta. Kun pelaaja tietää, että on pakko lukea dialogi edetäkseen pelissä, tulee hän samalla lukeneeksi opetukselliset tiedotkin. Pelialue on kuitenkin pieni ja dialogia lukematonkin voi läpäistä pelin, jos vain löytää juonenkuljetuksen

kannalta oikeat paikat. ”Puuta ja kultaa”-juonessa tosin välimatka markkinatorilta Östmanin luokse on pitkä ja etenkin pelaaja jolla ei ole piirustuksia mukanaan, voi tuntea olonsa turhautuneeksi, jos joutuu kävelemään pitkän matkan uudestaan molempiin suuntiin.



KUVIO 22. Pelaajan opastaminen

4.4 Pelaajan motivoiminen

Vuorela toteaa, että pelaaminen on ajanvietettä ja sen täytyy olla viihdyttävämpää kuin muut kilpailevat ajanviihteet, kuten television katsominen. Pelistä täytyy löytyä jotakin, joka saisi pelaajan aloittamaan pelaamisen ja jatkamaan peliä eteenpäin. Pelin mahdollisia motivoimiskeinoja ovat eläytyminen, todellisuudenpako, haasteet, simuloitu vaara, uhkapeli, juoni, tarina, stressileluna toimiminen, aggressioiden purkuvälineenä toimiminen, kilpailuvietti tai yhteisöllisyys. Haasteet voidaan jakaa motorisiin, älyllisiin ja sosiaalisiin. Simuloidulla vaaralla tarkoitetaan tilanteita, joissa pelaaja tuntee olonsa uhatuksi pelimaailmassa ja hänen adrenaliinitasonsa nousee, mutta pelaaja ei ole todellisessa vaarassa. Kilpailuvietin omaavat pelaajat usein haluavat osoittaa paremmuutensa ja joissakin peleissä on omat pis-

teytysjärjestelmät. Kaikista peleistä ei löydy näitä kaikkia ja kaikki eivät edes tehoaisi kaikkiin pelaajiin. (Vuorela 2007, 27–30.)

Incen mukaan pelin luoman vastuksen täytyy olla pelaajan taitoja vastaava, muuten hän tuntee olonsa liian ylivoimaiseksi tai hän tietää jo pelin aloittaessaan häviävänsä. Pelin pitää olla kuitenkin juoneltaan ja haasteellisuudeltaan peliin sopiva, jotta se pitää pelaajan mielenkiinnon yllä pelin loppuun asti. Kun pelaaja saa tietää pelin edetessä uusia kohteita, hänen täytyy tuntea halua jatkaa matkaansa. Jokaisella kohtauksella pitää olla merkityksensä pelattavalle hahmolle, muuten pelaajalla hukkaa kiinnostuksensa. Myös mahdollisella antagonistilla täytyy olla motivaatio tehdä, mitä hän ikinä tekeekään. Muuten antagonistin voittaminen ei ole palkitsevaa. (Ince 2007, 68–71.)

Kalajoki Times 1885 on edutainment-peli. Koska peli on opettavainen, on sen vaikeaa taistella kilpailevien ajanvihteiden kanssa. Opettavaisuutensa takia peli ei ole yhtä helposti lähestyttävä viihteenmuoto, kuin esimerkiksi kaupan hyllyltä ostettu peli. Pelin viihteellistä puolta pitää tuoda selvästi esille pelatessa, jotta pelaaja jaksaa pelata koko juonen läpi alusta loppuun. Pelissä ei ole tallennusmahdollisuutta, jolloin pelin kesken lopettava pelaaja joutuu aloittamaan koko pelin alusta, kun seuraavan kerran palaa pelin pariin. Toisaalta Kalajoki Times 1885:n kesto on lyhyt, jolloin se ei edes taistele tyyppillisten ajanvihteiden kanssa. Kestoltaan vastaavina peleinä voi pitää Bejeweled-pelejä tai Internetistä löytyviä muita pieniä pelejä. Pelitilanteiden määrä on vähäinen pelin kokonaiskeston vuoksi. Pelaajan mielenkiinto onkin helpompi pitää yllä noin puolen tunnin ajan, kuin esimerkiksi kaupan hyllyltä ostettavien noin kymmenen tunnin pelien.

Kalajoki Times 1885:stä löytyy sopivasti pelaajaa motivoivia tehtäviä. Suurin osa alipeleistä suunniteltiin pulmanratkaisuiksi tai reaktiopeleiksi. ”Puuta ja kultaa”-juonessa pelaaja voi myös purkaa aggressioitaan Juhaniin markkinatappelussa, jonka alipeli toteutettiin reaktiopelinä, jossa pelaajan täytyy painaa hiiren painiketta oikeassa kohdassa. Kilpailuviettiään pelaajat voivat testata verkonkorjausalipelissä, jossa pelaajalle kerrotaan alipelin lopuksi, kuinka monta pistettä pelaaja sai (KUVIO 23). Pelistä löytyy myös juoni, joka ohjaa pelaajaa pelaamaan peliä eteenpäin. Kaikki kolme juonta luovat yhdessä myös yhden suuremman juonen,

koska juonista löytyy viittauksia toisiinsa. Kalajoki Times 1885:ssä voi myös paeta todellisuutta ja eläytyä vuoden 1885 Kalajoen elämään.



KUVIO 23. Verkonkorjausalipelin loppuvalikko

Kalajoki Times 1885:stä tehtiin suhteellisen helppo peli, mutta muutamissa alipeleissä pelaajilla voi olla vaikeuksiakin. Pelin vastuksena käytetään pelin sisäisiä alipelejä ja ainoastaan "Puuta ja kultaa"-juoneen suunniteltiin antagonisti. "Puuta ja kultaa"-juonessa pelaajalla ei ole suuriakaan haasteita, mutta juonesta suunniteltiinkin tutorialia vastaava, jotta pelaaja oppisi pelin pelaamisen. Tutorialilla pyritään alentamaan pelin aloituskynnystä, kun pelin ominaisuudet tulevat pelaajalle tutummaksi. Loppuhuipennukseksi pelaaja joutuu tappelemaan Juhanin kanssa, joka haluaa Venlan itsellensä. "Plassin tervarallista" tehtiin matemaattisia kykyjä testaava. Pelaajan täytyy saada kuusi kannua tervaa seitsemän kannun tervatynnyriin, kun pelaajalla on käytössään seitsemän, viiden ja neljän kannun tynnyrit. Alipeli on saanut vaikutteensa roolipeleistä tutusta viiden ja kolmen tilavuusyksikön astioita hyväksikäyttäen neljän tilavuusyksikön mittaamiseksi. Tervatynnyriversioon lisättiin myös ominaisuus, että tynnyreitä ei voinut tyhjentää, koska pelaaja ei halua luopua tervastaan. Tervanvarastoiminen toteutettiin Tetriksensä, jossa täydet rivit eivät kuitenkaan häviä. "Verkot ylös"-juonen pelit ovat enimmäkseen reaktiopelejä. Pelaajan täytyy huitoa sumua pois edestään jatulintarhassa, korjata kalastusverkosta pelaajaa kohti lähestyvät reiät ja lopuksi nostaa kalastusverkko merestä oikeassa tahdissa.

5 TULOKSET JA POHDINTA

Kalajoki Times 1885:n grafiikka, käsikirjoitus ja ohjelmoidut alipelit yhdistettiin yhdeksi kokonaisuudeksi vuoden 2010 loppukesän ja alkusyksyn aikana. Peliä työstettiin julkaisuun asti. Alipelit valmistettiin kesän aikana, joten käsikirjoitukseen ei voinut enää tehdä muutoksia loppukesästä. Peli julkistettiin medialle 16.9.2010 ja Internetissä peli on ollut ladattavissa 1.10.2010 asti. Kalajoki Times 1885:stä oli projektin aikana useita enemmän tai vähemmän pelattavia demoja, kunnes lopullinen vapaassa jaossa oleva versio valmistui. Toukokuuhun asti keräsimme materiaalejamme Blogger-blogipalveluun, josta löytyvät pelin alkuvaiheen käsikirjoituskonseptit ja blogipalvelusta voi myös nähdä grafiikan kehittymisen karikatyyrimäisistä grafiikoista nykyiseen realistiseen grafiikkaan. Blogit löytyvät AvistoPlassi-otsikolla.

Kalajoki Times 1885 on peli, jollaista en ole aikaisemmin pelannut. Se on suomenkielinen ja tapahtumapaikkana ovat tutut maisemat. Peli myös opettaa Kalajoen historiaa tyydyttävästi. Peli on graafisesti hieno ja peli toimii hyvin vanhemmallakin koneella. ”Verkot ylös”-juoni on onnistunein kolmesta juonesta. Etenkin Väinön ja Juhanin välistä dialogia oli mukava kirjoittaa. Juoni on ehjin kokonaisuus. Lisäksi Juhani kehittyi ihmisenä juonen aikana. Suurin osa hahmoista Kalajoki Times 1885:ssä olivat onnistuneita, mutta Östmanille olisi voinut antaa isomman roolin. Kolmen teeman jakaminen omiksi juoniksi oli oikea ratkaisu, koska kalastusta, talvimarkkinoita ja tervanmyyntiä ei voinut yhdistää uskottavasti yhdeksi suuremmaksi kokonaisuudeksi ja tällöin myös tietyn teeman opettavaisuudet olisivat tulleet esiin vasta, kun on pelannut jonkin muun teeman tehtävät ensimmäiseksi. Nyt pelaaja voi valita itse, minkä teeman peliä hän haluaa pelata.

Kalajoki Times 1885:n Plassille sijoittuvat juonet voisivat olla huomattavasti mielenkiintoisempia. ”Puuta ja kultaa”-juonessa suurin ongelma on löytää laivanpiirustukset ja kun pelaaja on ne aikanaan löytänyt, on pelaajan käveltävä liian pitkä matka tervatorille. Tälle kävelymatkalle olisi pitänyt kehittää jokin juonellinen kuvio. Nyt pelaajan vain täytyy kulkea usean minuutin matka, vain nähdäkseen yhden todelliseen henkilöön perustuvan hahmon ja rakenteille olevan kaljaasin. Östmanin

olisi voinut laittaa ensimmäisten tervamakasiinien luokse ja hän olisi voinut kaivata puuta kaljaasiinsa piirustusten lisäksi. Pelaajan olisi pitänyt mennä ostamaan puuta hahmolta, jonka hevonen vetää puulastia. Samalla olisi voinut tehdä tietoaalueen laivanrakennukseen vaadittavista puista ja esitellä esimerkiksi kaljaasi Anshion piirustukset. Pelaaja olisi puulastia vastaan joutunut luopumaan sormuksestaan, jolloin myös sormuksella olisi ollut merkitystä, kun saatu puun määrä olisi ollut eri, riippuen pelaajan sormuksesta ja mitä enemmän pelaaja olisi saanut puuta, sitä valmiimpi pelissä oleva kaljaasi olisi ollut. Östmanin antaman kaulakorun olisi sitten korvannut uudella timanttisormuksella, joka pelaajalla olisi kistussa.

Tervasta kertovassa ”Plassin tervarallissa” pelattava hahmo olisi voinut olla fräkärin oppipoika, joka yrittää paljastaa tervahuijareita. Tetris-alipeli olisi toteutettu, siten että pelaajan olisi pitänyt purkaa valmiit rivit, jotta voisi laskea tervatynnyreiden määrän. Kestoltaan juonesta olisi saatu pitempi, kun olisi esitelty useampia tervahuijauksia, joita pelaajan olisi pitänyt ratkaista. ”Verkot ylös”-juoni on hyvä ja ainoastaan jatulintarha-alipeliin en ole tyytyväinen. Opetuksellisuuttakin olisi voinut tuoda tietoaalueelle lisää. Lisäksi ongelmana oli, että asiat ja termit olivat tuttuja käsikirjoitettaessa. Esimerkiksi kistua ei selitetä pelissä mitenkään, koska sitä piti jo itsestään selvänä, mutta pelaajalle termit eivät ole tuttuja.

Yhteistyökumppanit Kalajoelta antoivat laajat materiaalit, joista oli helppo tutustua historiallisiin faktoihin. Lisäksi he antoivat listan asioista, jotka halusivat peliin mukaan. Aihe oli muutenkin mielenkiintoinen. Lähialueen historia tuli hyvin tutuksi ja teemat olivat niin erilaisia toisistaan, että oli mielenkiintoista huomata, kuinka monipuolinen kaupunki Kalajoki on ollut. Vaikeaa oli yhdistää viihteellisyys ja opettavaisuus keskenään ja luoda uskottavat juonet teemojen ympärille. Lisäksi oli vaikeaa muuttaa omia käsikirjoituksiaan, kun niihin muodostui tunnesiteitä. Etenkin alkuvaiheessa, jolloin jokainen juoni oli hieman erilainen kuin edellinen. Käsikirjoittamisesta tuli helpompaa, kun vanhat juonet unohdettiin kokonaan ja aloitettiin uusien luomien tyhjistä.

Toivottavasti Kalajoki Times 1885-peliä pelattaisiin kouluissa historian tunneilla. Etenkin kouluissa, jotka sijaitsevat vanhoissa terva- ja kalastuskaupungeissa, peli voi olla todella hyvä havainnollistamiskeino oman kaupungin elinkeinoista. Opetta-

ja voi kertoa teoriaa samalla, kun oppilaat pelaavat samaa asiaa pelissä. Kalajoki Times 1885:lle on myös mahdollista tehdä tulevaisuudessa jatko-osa, koska alueet on jo mallinnettu ja nimeen voidaan vain vaihtaa uusi tapahtumavuosi. 1800-luvun lopun Kalajoesta jäi pelistä pois muun muassa Piekon Aukko-erakko, jonka mukaan on nimetty perunalajike. Kaljaasien rakentamista ja niiden historiaa Kalajoki Times 1885:ssä ei ole juuri ollenkaan. Lisäksi pelissä ei esitetty yhtään naisten elämää ja kalastuksen jälkeinen kalojen suolaaminenkin jätettiin pois.

Pelit ovat kuin mikä tahansa uusi media. Niitä syytetään nuorison turmelemisesta, mutta tieteellisesti tätä ei ole pystytty todistamaan, vaikka tutkimuksia onkin tehty. Lähes yhtä paljon on kuitenkin tutkimuksia, joiden mukaan pelaamisesta olisi hyötyä normaali- ja kouluelämässä. Opetuksen tukena käytettäviä pelejä ei ole vielä kovin montaa tarjolla ja suurin osa näistäkin peleistä on suunnattu lapsille. Tietokoneet ovat vasta tulossa perusopetuksen jokapäiväiseksi työkaluksi. Kun tietokoneet saadaan vieläkin yleisimmiksi opetusvälineiksi, on opetuspelien pelaaminen yksi tapa syventää opettamista. Kokonaan pelit eivät varmasti tule perinteistä opetusta korvaamaan, mutta apua niistä varmasti olisi. Opetuspelejä pitäisi alkaa valmistamaan myös vanhemmille ikäluokille, jotta pelit saavuttaisivat suuremman suosion. Vanhempien ikäluokkien kautta ovat opetuspelit vakavammin otettavia opetuksen jokapäiväisiä työvälineitä.

LÄHTEET

- Adams, E. 2009. Fundamentals of Game Design Second Edition. Berkeley: New Riders Press.
- Anderson, M., Kangas, S. & Lempiäinen, T. 2011. Kalajoki 1885 käyttäjäkokemustutkimus. Pdf-tiedosto.
- Baillie-de Byl, P. 2004. Programming Believable Characters for Computer Games. Hingham, MA: Charles River Media.
- Bateman, C. 2007. Game Writing: Narrative Skills for Videogames. Boston, MA: Charles River Media.
- Bergeron, B. 2006. Developing Serious Games. Boston, MA: Charles River Media.
- Chandler, R. 2007. Game Writing Handbook. Boston, MA: Charles River Media.
- Chen, S. & Michael, D. 2005. Serious Games: Games That Educate, Train and Inform. Boston, MA: Course Technology.
- Grace, L. 2008. How to Write A Video Game Concept Statement. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://ezinearticles.com/?How-to-Write-A-Video-Game-Concept-Statement&id=1059522>. Luettu 20.1.2011.
- Ince, S. 2006. Writing for Video Games. Lontoo: A&C Black
- Junno, N. 2010. Kalajoki Times 1885. Kuvio. Saatavissa: <http://rfmedia.centria.fi/kalajokitimes/>. Luettu: 27.1.2011.
- Kasavin, G. 2002. Neverwinter Nights Review. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.gamespot.com/pc/rpg/neverwinternights/review.html>. Luettu: 28.1.2010.
- KirjastoVirma. 2005. Plassin kauppapaikka. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.kirjastovirma.net/kalajoki/plassi/kauppapaikka>. Luettu 22.1.2010.
- Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja – ideasta eteenpäin. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.
- Metsähallitus. 2010a. Rahjan nähtävyydet. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.luontoon.fi/page.asp?Section=885>. Muutettu 1.12.2010. Luettu 22.1.2011.
- Metsähallitus. 2010b. Rahjan historia. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.luontoon.fi/page.asp?Section=886>. Muutettu 1.12.2010. Luettu 22.1.2011.

- Vanha Plassi. 2009a. Mikä Plassi? Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.vanhaplassi.fi/yleista/mikaplassi>. Luettu 21.1.2011.
- Vanha Plassi. 2009b. Plassi vanhoissa kartoissa. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.vanhaplassi.fi/yleista/kartat>. Luettu 21.1.2011.
- Vanha Plassi. 2009c. Kalastusmuseo. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.vanhaplassi.fi/kohteet/kalastusmuseo>. Luettu 21.1.2011.
- Vanha Plassi. 2009d. Lisätietoa markkinoista. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.vanhaplassi.fi/component/content/article/4-lisaetietoja/21--markkinat->. Luettu 22.1.2011.
- Vanha Plassi. 2009e. Lisätietoa Fräkäristä. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.vanhaplassi.fi/component/content/article/4-lisaetietoja/29-fracari>. Luettu 22.1.2011.
- Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Ward, J. 2008. What is a Game Engine? Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game_php?page=2. Luettu: 18.2.2011.



Lapset



Lapset pitivät Viipurinrinkiloista, raahelaisista sokerilastuista ja 15 cm pitkistä karamelleista tupsupääpapereissa.

Nimismies



Nimismiehet säilyivät valtion paikallishallinnossa 1400-luvulta vuoteen 1996 saakka. Ennen 1800-luvun loppua nimismiehet eivät kuitenkaan olleet lakia lukeneita virkamiehiä, vaan nykyajan maaseudun konstaapeleita vastaavia.

Fräkäri

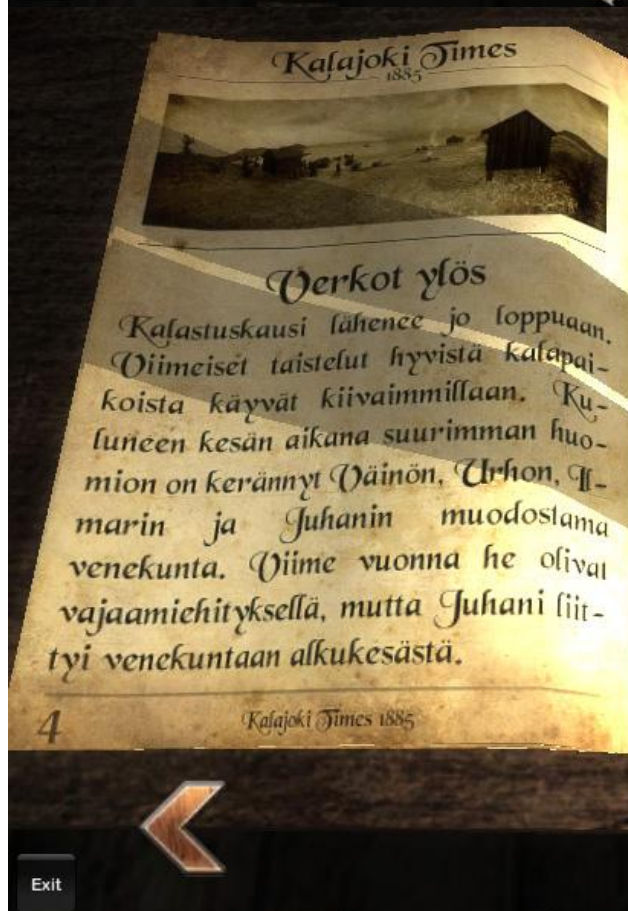
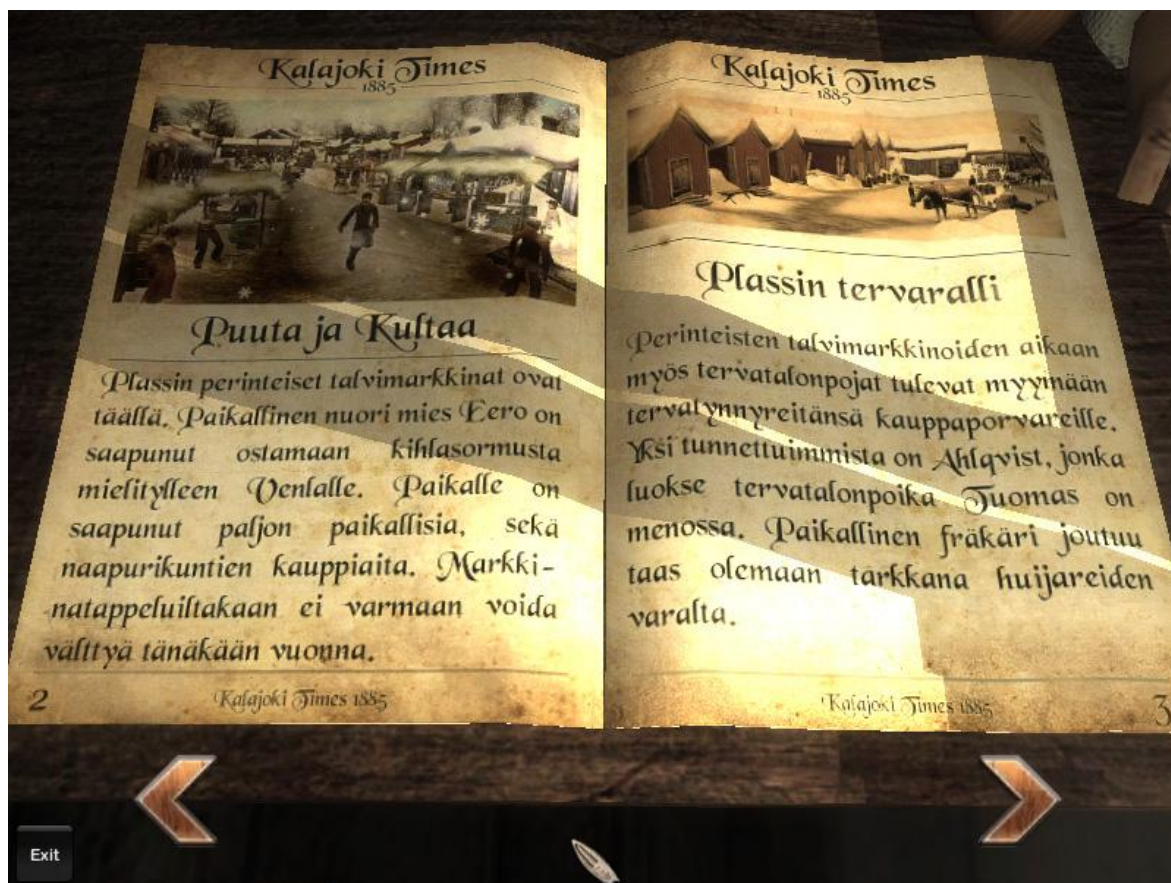


Fräkärit ovat tervantarkastajia, jollaisia mm. Kokkolan kaupunki oli palkannut valvomaan, ettei talonpojat huonon hinnan vuoksi väärentäneet tervaa sekoittamalla sinne asiaankuulumattomia aineita. Myös tervatynnyreiden koossa hujattiin, kun tervatynnyrin valmistamisessa käytettiin paksumpaa puuta.

Östman



Anders Gustaf Östman (Pietarsaari 27.8.1819 – Kalajoki 28.3.1900). Östman rakennutti Kalajoelle muutettuaan monia laivoja. Hänen itsevarmuuttaan työssään kuvaa hänen käyttämä lause "Me teke tätä ja me osaa teke tä."



Pelaaja näkee Urhon, paikallisen kalastajan.
Jos pelaaja menee juttelemaan hänelle:

Urho: Moro, milloinkas sinä aloitat kalastajan työt.
Eero: En ole miettinyt asiaa viime aikoina, aion kosia Venlaa.
Urho: Onnentyttö.

Eero: Mitä mieltä olet Carl Härdhin myymistä koruista?
Urho: Ne ovat kuulemma ihan hyviä.
Eero: Kiva kuulla.

Urho: Olen hukannut puukkoni, jos löydät sen, kerrotko minulle.
Eero: Minulla on tämä vanha puukko, jos kelpaa.

—————Anna puukko-Älä annan puukkoa—————

Urho: Kiitos. Minulla ei ole mitään parempaa annettavaa kuin nämä kalat, mitä emme saaneet myytyä. Niistä voi tehdä hyvää kalakeittoa.

Eero: Kiitos. Nähdään taas joskus.
Urho: Selvä, moro.

Pelaaja voi mennä juttelemaan Katariinan kanssa

Katariina: Hei serkku, onpa mukava nähdä pitkästä aikaa.
Eero: Moi. Kiva nähdä. Oletko löytänyt mitään mielenkiintoista täältä?
Katariina: Enpä oikeastaan. Tuo miekannielijä on kuitenkin taitava.

Eero: On joo, mistähän päin hänkin on tänne tullut?
Katariina: Varmaan jostakin etelästä.

Katariina: Tiedätkö yhtään mitä ruokaa tekisin tänään, en keksi mitään.
Eero: Kalakeitto maistuisi näin keväisenä päivänä, voisin tulla Venlan kanssa syömään sitä.
Katariina: Kuulostaa hyvältä, mutta kaikki kalakauppiat ovat jo lähteneet.

—————Anna kalat-Älä anna kaloja—————

Eero: Minä sain Urholta juuri muutaman kalan.
/ Minä voin etsiä sinulle pari kalaa, odota siinä.
Katariina: Voi kiitos. Hyvä kun näimme, minun on pitänyt antaa sinulle tämä taskukello. / Ei minulla mihinkään ole kiire.
Eero: Moro.

Pelaaja huomaa Johanneksen kävelevän häntä kohti
Johannes: Moro Eero.
Eero: Moro. Ei ollakaan nähty aikoihin.
Johannes: Ei olla ei, mitäs sinä täällä muuten tänään?

Eero: Tulin ostamaan kihlasormusta Venlalle.

Johannes: Minä tulin ostamaan kelloa isälleni lahjaksi, mutta ostinkin vahingossa tämän kaulakorun.

—————Anna taskukello-Älä anna taskukelloa—————

Eero: Minä sain juuri hienon taskukellon serkultani, voin vaihtaa sen kaulakoruksi, voisin ostaa siihen sopivan sormuksen Venlalle.

/ Hieno kaulakoru, haluaisin antaa sen Venlalle. Odotatko hetken, niin etsin sinulle jostakin hienon kellon, ellei sinulla sitten ole jo kiire takaisin tilalle.

Johannes: Kiitos, et tiedäkään miten tämä kello helpottaa töitä tilalla.

/ On minulla vähän kiire, mutta voin minä vähän aikaa odotella.

Pelaaja näkee Vilhon, tunnetun tervatalonpojan.

Vilho: Hyvää päivää, sinäkin olet lähtenyt tänne tänään.

Eero: Moro moro. Olet näköjään myynyt jo tervasi.

Vilho: Joo, tulin tänne jo kukonlaulun aikaan tekemään kauppvoja.

Eero: Oletko löytänyt mitään mielenkiintoista?

Vilho: Pitäisi saada vaimolle jotakin kotiin vietävää, mutta en löytänyt muuta kuin tämän huivin.

—————Anna kaulakoru-Älä anna kaulakorua—————

Eero: Minä sain tämän kaulakorun äsken kaveriltani, mutta ajattelin antaa sen Venlalle. Tuo huivi kuitenkin sopisi todella hienosti Venlan vaaleille hiuksille. Voitaisiin tehdä vaihtokaupat.

/ Onhan tuo huivikin hieno, mutta vaimosi on kovasti pyytännyt uutta korua.

Vilho: On se kyllä hieno koru. Ota huivi.

/ Jos löydät jostakin hienon korun, niin tuotko sen minulle, olen täällä vielä jonkun aikaa.

Pelaaja huomaa Marian erään kauppapuodin edessä.

Maria: Moi, mitä Venlalle kuuluu, en ole nähnyt häntä aikoihin?

Eero: Ihan hyvää, sinun täytyy tulla käymään joku päivä.

Maria: Pitää tulla. En olekaan nähnyt siskoani vähään aikaan.

Eero: Hän on kovasti kaivanut seuraasi. Mitäs sinä täällä muuten teet?

Maria: Tulin ostoksille. Miksi tuon Italialaisen silkin pitää olla niin kallista. Nuo huivit ovat niin hienoja.

—————Anna silkkihuivi-Älä anna silkkihuivia—————

Eero: Sain juuri silkkihuivin Vilholta. Voin antaa sen sinulle, mutta älä kerro siskollesi.

/ Minullakaan ei ole varaa ostaa huivia Venlalle. Huivi sopisi kyllä sinulle.

Maria: En voi ottaa sitä vastaan. Hetkinen, minulla on tämä ikivanha medaljonki mukana. Saat sen huvista.

/ Voisitko kysyä joltakin kaveriltasi, jos hänellä olisi ylimääräinen huivi.
Eero: Kiitos, se on hieno. Muista sitten tulla käymään.
/ Tietenkin, mutta tulehan käymään kuitenkin lähiaikoina.

Pelaaja menee sisälle Carl Adolf Hårdhin kultasepäniikkeeseen.

Carl: Hyvää päivää, kuinka voin auttaa.
Eero: Tulin ostamaan kihlasormusta.

Carl: Minkälaista olit ajatellut? Eero: Millaisen tällä [esine, mikä pelaajalla on sillä hetkellä] saa.
Carl: Annas kun katson

Carl: Voin vaihtaa [esine, mikä pelaajalla on sillä hetkellä] tähän.

Eero: Otan tämän
Carl: Loistava valinta

Eero: Kiitos ja näkemiin
Carl: Kiitos, tervetuloa uudestaan

Dialogit piirustusten antamiseen Östmanille:

Nimismiehen kanssa:

Jos pelaajalla ei ole piirustuksia:

Nimismies: Älä poika häiritse. Minulla on tärkeämpääkin tekemistä?
Eero: Voisin ehkä auttaa. Mikä on ongelmana?

Nimismies: A.G. Östman on hukannut uuden kaljaasinsa piirustukset, eikä kukaan tiedä missä ne ovat.
Eero: Minä voi etsiä ne.

Jos pelaajalla on piirustukset:

Nimismies: Älä poika häiritse. Minulla on tärkeämpääkin tekemistä?
Eero: Voisin ehkä auttaa. Mikä on ongelmana?

Nimismies: Nimismies: A.G. Östman on hukannut uuden kaljaasinsa piirustukset, eikä kukaan tiedä missä ne ovat.
Eero: Minä löysin tämännäköiset laivanpiirustukset. Näitkö etsitte.

Nimismies: Juurikin näitä. Voisitko viedä ne Östmanille. Hän on tervatorilla lastauslaiturilla.
Eero: Selvä.

Östmanin kanssa:

Jos pelaajalla ei ole piirustuksia:

Östman: Mitä asiaa. Minulla on nyt muitakin ongelmia.

Eero: Mikä vikana?

Östman: Olen hukannut uuden laivani piirustukset, eikä kukaan ole nähnyt niitä.

Eero: Voin etsiä ne.

Jos pelaajalla on piirustukset:

Östman: Mitä asiaa. Minulla on nyt muitakin ongelmia.

Eero: Mikä vikana?

Östman: Olen hukannut uuden laivani piirustukset, eikä kukaan ole nähnyt niitä.

Eero: Löysin nämä Hårdhin koruliikkeen vierestä. Nämä taitavat olla sinun?

Östman: Juurikin näitä etsin. Kiitos kovasti. Voisitko tehdä palveluksen?

Eero: Riippuu palveluksesta.

Östman: Voisitko viedä tämän kaulakorun Hårdhille arvioitavaksi.

Eero: Selvä.

Jos pelaajalla on piirustukset ja hän tietää Östmanin hukanneen ne (eli on jutellut joko nimismiehen tai Östmanin kanssa jo aikaisemmin)

Eero: Minulla olisi laivasi piirustukset tässä.

Östman: Hienoa, mitäs löysit ne?

Eero: Hårdhin koruliikkeen edestä.

Östman: Voisitko tehdä palveluksen? Minun pitäisi viedä tämä kaulakoru arvioitavaksi hänelle, mutta unohdin sen, kun hukkasin piirustukset.

Eero: Selvä.

Soukan paikan tappeludialogi + outro:

Juhani: Et mene minnekään! Veit minulta Venlan!

Eero: Minä en ole vienyt sinulta mitään. Venla itse valitsi minut.

Juhani: Sitten minun täytyy voittaa hänet takaisin.

Nimismies saapuu paikalle ja keskeyttää tappelun:

Nimismies: Lopettakaa heti! Kuka aloitti tämän?

Eero: Juhani vain kävi kimppuuni, minun oli pakko suojella itseäni.

Juhani: Eero vei minulta Venlan, halusin vain saada hänet takaisin.

Nimismies: Ei selityksiä. Molemmat lähtevät kanssani kistuun.

Nimismies lähtee viemään Eeroa ja Juhania kistuun. Episodi päättyy, kun Eero on kistussa katsomassa kädessään olevaa sormusta.

Kun pelaaja on löytänyt Ahlqvistin, pelaaja menee keskustelemaan hänelle.

Tuomas: Hyvää päivää, tulit tuomaan tervan, kuten on tapana ollut.

Ahlqvist: Onko tavara yhtä hyvää kuin aina ennenkin?

Tuomas: Aivan varmasti, miksi valehtelisin?

Ahlqvist: Siinä tapauksessa olen valmis tekemään kaupat. Voit varmaan viedä tynnyrit varastolleni, kun sinulla on kärrytkin mukana.

Tuomas: Tietty, olemmehan jo tehneet kauppoja vuosikausia.

Fräkäri saapuu paikalle.

Fräkäri: Hyvää päivää molemmille. Olen tullut tarkistamaan tervan aitouden ja että tynnyrissä on tervaa, sen mitä pitääkin, vaikka sinun tapauksessasi se todennäköisesti onkin turhaa.

Tuomas: No sittenhän sinä voit jo siirtyä seuraavaan paikkaan.

Fräkäri: Miksi en saisi tarkistaa tervaasi?

Tuomas: Vitsillähän minä vain sen heitin hahhah.

Fräkäri tarkistaa tervatynnyreitä, kunnes huomaa jotakin outoa.

Fräkäri: Tämä tynnyri ei ole 7 kannua. Hyvä, jos täällä on edes 5 kannua tervaa, huomaahan sen jo painosta.

Ahlqvist: Mitä!? Yritkö sinä huijata minua.

Tuomas: Sovitaanko, että saat viisi kannua tervaa ilmaiseksi?

Ahlqvist: Kuusi kannua, niin ostan tervaa vielä jatkossakin.

Tuomas: Selvä. Saanko ottaa tuolta nurkasta oikean kokoisen tynnyrin, kun itselläni on vaan viiden ja neljän kannun tynnyreitä.

Ahlqvist: Ota.

Fräkäri: Hienoa, että saatiin sovittua tämä asia ja mitä maineeseesi tulee, sinun täytyy tehdä jatkossa enemmän töitä, saadaksesi sen takaisin.

Tuomas: Selvä. Hyvät päivänjatkot.

Hoidettuaan tehtävän, Tuomas lähtee kärryillensä ja lähtee kohti tervatorilla olevaa Ahlqvistin varastoa. Soukan paikan kohdalla on tappelu kesken, eikä heidän ohitseen pääse. Tuomaksen pitää hakea nimismies paikalle. Nimismies löytyy kaupatorilta.

Nimismies on löydetty väkijoukosta.

Tuomas: Soukassa paikassa tapellaan, tule heti lopettamaan se.

Nimismies: Tule, mennään heti.

Tuomas ja nimismies saapuvat soukkaan paikkaan:

Nimismies: Lopettakaa heti. Kuka aloitti tämän tappelun?

Eero: Juhani vain kävi kimppuuni, minun oli pakko suojella itseäni.

Juhani: Eero vei minulta Venlan, halusin vain saada hänet takaisin.

Nimismies: Ei selityksiä. Molemmat lähtevät kanssani kistuun.

Tämän jälkeen dialogia ei enää tule, vaan Tuomas jatkaa matkaa tervavarastoon.

Pelaaja aloittaa Hevoskarilta kalastajamökin sisältä.

Urho(markkinaepisodista): Kohta pitää lähteä kalaan, mene ulos katsomaan, että kaikki on valmista.

Juhani: Selvä.

Pelaaja astuu ulos Hevoskarille, jossa hän voi kiertää aluetta. Aikansa kierrely-ään Urho huutaa veneen luota. Paikalla ovat myös Ilmari ja Väinö.

Kun pelaaja valitsee veneen, venekunta lähtee etsimään kalapaikkaa. Alkaa kalapaikanetsintä minipeli.

Kun verkot on laskettu:

Väinö: Arpinaama, muistatko vielä kun tulit meidän venekuntaan muutama kuu-kausi sitten?

Juhani: Totta kai muistan. Sinä halusit antaa minulle opetuksen, mutta et onnis-
tunut siinä.

Väinö: Pitihän minun olla varma, että sinusta on venekuntamme jäseneksi.

Ilmari: Hyvinhän sinä olet tehnyt töitä koko ajan.

Juhani: Kiitos. Oli hienoa päästä pois Plassilta ja tulla tänne.

Urho: Miten muuten löysit sen puulaatikon sieltä sumun keskeltä.

Juhani: Se on pitkä tarina.

Väinö: Et muuten ole ikinä kertonut sitä. Kerrohan.

Juhani: Olin siis vasta tullut Hevoskarille...

Ruutuun teksti: Toukokuu 1885

Pelaaja on juuri saapunut Hevoskariin ja katselee ympärilleen. Hän menee jut-telemaan Urholle, jonka tietää etsivän uutta jäsentä kalaporukkaansa.

Urho: Juhani, mitä sinä täällä teet?

Juhani: Vieläkö teidän venekuntanne on vajaa?

Väinö: Mitä sinulle kuuluu arpinaama?

Juhani: Haluaisin liittyä siihen.

Väinö: Tehdäänpä näin arpinaama. Jos pystyt löytämään kävyn jatulintarhasta tuossa hernerokkasumussa, pääset porukkaamme mukaan.

Ilmari: Sehän on mahdoton tehtävä.

Väinö: Tämä on ehtoni. Ota tai jätä.

Juhani: Kerro vain mihin suuntaan ja nimi on Juhani, ei arpinaama.

Väinö: Seuraat vain tuota polkua rannasta pois päin ja olet perillä, arpinaama.

Pelaaja kävelee kohti jatulintarhaa suorittamaan jatulintarhapeliä. Kun peli on ohi, pelaajan tulee viedä puulaatikko Väinölle.

Juhani: Siinä on laatikkosi vanhus.

Väinö: Arpinaamalla on näköjään asenteessa parantamisen varaa. Korjaapa tuo verkko vielä, niin sitten voimme ottaa sinut venekuntaamme.

Juhani: Oli puhetta vain tästä puulaatikosta.

Väinö: Muutin mieltäni. Mutta jos korjaat tuon verkon, sitten lupaan, että pääset mukaan. Urho ja Ilmari ovat todistajina tässä.

Ilmari: Minun puolestani hän voisi jo liittyä.

Urho: Katsotaan nyt ensin, miten hän korjaa verkon.

Juhani: Hyvä on, mutta sinun on parempi pitää sanasi tällä kertaa.

Verkonkorjauspeli alkaa. Kun verkkokorjauspeli on läpi, Juhani menee juttelemaan Väinölle:

Juhani: Nyt olen varmaan venekuntanne jäsen. Väinö: Totta kai, olet osoittanut olevasi taitava verkkokorjaaja ja sinulla on sopivan röyhkeä asenne. Minä pidän siitä, arpinaama.

Kuva siirtyy takaisin veneeseen, missä Juhani on lopettanut tarinansa.

Urho: Sehän oli nerokkaasti tehty.

Väinö: Eikä asenteesi ole onneksi muuttunut mihinkään.

Juhani: Miksi olisikaan?

Väinö: Mutta nyt nukkumaan, meidän pitää olla virkeitä, kun nostamme verkot.

Musta ruutu ja teksti:
Kuuden tunnin päästä

Pelaaja ja muu venekunta herää veneessä ja Väinö käskee nostamaan verkot.

Väinö: Nostakaa verkot ylös.

Alkaa verkonnosto minipeli. Kun verkot on nostettu peli loppuu.