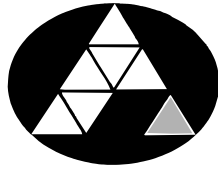


POHJOIS-KARJALAN AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Niko Riissanen

SEIKKAILUPELIN VIIHTEELLISTÄMINEN –
OPETUKSELLISEN SAARI 42: GISMOLOGIA -PELIN
KÄSIKIRJOITTAMINEN

Opinnäytetyö
Kesäkuu 2011



POHJOIS-KARJALAN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ
Kesäkuu 2011
Viestinnän koulutusohjelma

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
p. (013) 260 6991 p. (013) 260 6906

Tekijä

Niko Riissanen

Nimeke

Seikkailupelin viihteellistäminen – Opetuksellisen Saari 42: Gismologia -pelin käsikirjoittaminen

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli käsikirjoittamani opetuksellisen Saari 42: Gismologia -seikkailupelin viihteellistäminen. Tämän toteutin tarkastelemalla elektronisten pelien viihteellisyyttä ja opetuksellisuutta suhteessa Saari 42: Gismologia -pelin käsikirjoitukseen. Lisäksi tutkin elektronisten pelien lajityyppejä, erityisesti seikkailupelilajityyppejä.

Ensiksi esittelen Saari 42: Gismologia -pelin lyhyesti. Tämän jälkeen käsittelen teoriaa elektronisista peleistä yleisesti ja vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltavia lajityyppejä. Esittelen myös pelien viihteellisyyttä ja pelien opetuksellisuutta. Sitten käsittelen seikkailupelejä tarkemmin. Tämän jälkeen tutkin opetuksellisen Saari 42: Gismologia -pelin viihteellistämistä liitteenä olevan käsikirjoituksen avulla. Lopuksi pohdin havaintojani opetuksellisen seikkailupelin viihteellistämisestä.

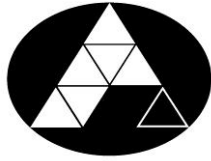
Pelin maailman tulee olla yhtenäinen kokonaisuus. Kaikkien pelissä olevien toimintojen, esimerkiksi työllistymistaitojen kehittämisen, tulee olla perusteltavissa pelin maailmaan sopivalla tavalla. Jos opetuksellisuus ei ole esitetty pelin maailman keinoin, pelaajan pelikokemus rikkoontuu.

Kieli
suomi

Sivuja 52
Liitteet 1
Liitesivumäärä 117

Asiasanat

seikkailupeli, edutainment, opetuspelejä, viihteellisyys, nautinto, oppiminen, käsikirjoittaminen



NORTH KARELIA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

THESIS
June 2011
Degree programme in Communication

Länsikatu
FIN 80110 JOENSUU
FINLAND
Tel. 358-13-260 6991

Author(s)

Niko Riissanen

Title

Increasing the Entertainment Value of an Adventure Game –
Scriptwriting of the Educational Game of Island 42: Gismology

Abstract

The purpose of this thesis was to increase the entertainment value of the educational game of Island 42: Gismology. This was carried out by examining the entertainment value of video games and the educational sides of video games. Then I examined the manuscript of Island 42: Gismology by using these two theories. In addition I examined video game genres, especially the adventure game genre.

The second chapter will present Island 42: Gismology briefly. The third section discusses the theory of video games and interactive genres for classifying video games. The fourth chapter is about the entertainment value of video games. The fifth chapter will present the educational sides of video games. The sixth chapter focuses more on adventure games. The seventh chapter is about increasing the entertainment value of the educational game of Island 42: Gismology. Finally, I present my findings.

The game world should be a unified whole. All the functions of the game must be justified by the game world. If the educational side does not fit in with the game world the player's experience will be broken.

Language
Finnish

Pages 52
Appendices 1
Pages of Appendices 117

Keywords

adventure, edutainment, educational, entertainment, pleasures, learning, scriptwriting

Sisältö

1	Johdanto	8
2	Tapaus Saari 42: Gismologia.....	9
3	Elektronisista peleistä yleisesti.....	11
3.1	Pelien tutkimus tieteenalana	11
3.2	Pelin määritelmä	11
3.3	Lajityypeistä	12
3.4	Vuorovaikutteisuus lajityyppien määrittäjänä	14
3.4.1	Saari 42: Gismologia -pelin lajityyppejä	16
4	Pelien viihteellisyydestä	19
4.1	Mitä on viihteellisyys?	19
4.2	Viihteellistäminen käsikirjoitusprosessissa.....	20
5	Pelien opetuksellisuudesta	23
5.1	Opetuksen kaksi koulukuntaa	23
5.2	Opetuksellisuus elektronisissa peleissä.....	23
5.3	Opetuspeli lajityyppinä (Educational).....	25
5.4	Pelien käyttö opetuksessa	25
6	Elektroniset seikkailupelit.....	26
6.1	Seikkailupeleistä yleisesti	26
6.2	Seikkailupelien historiaa	27
6.3	Kohti nykyaikaa.....	32
7	Opetuksellisen Saari 42: Gismologia -pelin viihteellistäminen	34
7.1	Lähtötilanne	34
7.2	Viihteellistäminen pala palalta.....	35
7.2.1	Teema	35
7.2.2	Kerronta.....	37
7.2.3	Taustatarina.....	40
7.2.4	Pulmat	41
7.2.5	Intro ja outro	43
8	Pohdinta.....	45
	Lähteet.....	51

LIITTEET

Liite 1 Saari 42: Gismologia -pelin käsikirjoitus

Keskeinen sanasto

Antagonisti	Päähenkilön vastustaja. Henkilö, jolla on vastakkaiset mielipiteet (Leinonen 2006, 133). Seikkailupeleissä antagonistin rooli on pelin maailmalla pelaajan yrittäessä selviytyä haasteista (Wolf 2008, 81).
Arkadi	Englanniksi <i>arcade</i> . Pelihalli tai julkinen pelitila, jossa on kolikkokäyttöisiä elektronisia pelejä (Huhtamo & Kangas 2002, 360).
Arkadipeli	Arkadipeli on pelihallissa pelattava kolikkopeli (Huhtamo & Kangas 2002, 360).
Diegesis	Pelin maailma, jossa tarina tapahtuu ja pelin hahmot asuvat (Wolf 2008, 312). Katso nondiegetic.
Edutainment	Sanoista <i>education</i> ja <i>entertainment</i> muodostunut vakiintunut ilmaus, joka tarkoittaa opetuksen ja viihteen yhdistämistä sekä <i>edutainment</i> -tuotteita, joissa opetussisältö esitetään viihteen keinoin (Huhtamo & Kangas 2002, 361).
Elektroninen peli	Nimitys kattaa kaikki tietokone-, konsoli-, elektroniikka-, virtuaali-, verkko- ja mobiilipelit (Huhtamo & Kangas 2002, 361).
Ikonografia	1800-luvulla syntynyt tutkimussuunta on kuva-aiheiden vertailevaa tutkimusta, jonka avulla pyritään tunnistamaan ja kartoittamaan aiheiden sopimuksenvaraisia merkityksiä traditioiden pohjalta. (http://viesverk.uta.fi/kuvanluku/index.php?s=2_2)
Immersio	Englanniksi <i>immersion</i> . Luoda illuusio virtuaalitalan sisällä olemisesta (Huhtamo & Kangas 2002, 362).
Interaktiivisuus	Vuorovaikutteisuus, jonka muodot voidaan jakaa kolmeen ryhmään: ihmisten välinen vuorovaikutus, ihmisen ja koneen välinen vuorovaikutus, koneiden välinen vuorovaikutus (Huhtamo & Kangas 2002, 362). Pelien vuorovaikutteisuus käsittää kaiken pelaajan vaikutusmahdollisuuden peliin ja sen tapahtumiin (Manninen 2007, 63).
Intro	Johdettu englannin sanasta <i>introduction</i> eli esittely. Esittely(video), joka johdattaa peliin. Ennen varsinaista pelivaihetta.
Joystick	Yhdenlainen peliohjain (Huhtamo & Kangas 2002, 362).

Järjestelmäriippumaton	Tietokoneohjelmisto tai -ohjelma, joka toimii useammassa käyttöjärjestelmässä (Suomi Sanakirja 2011).
Konsolilaite	Pelitarkoitukseen luotu laite. Kotivideopelilaite, josta käytettiin 1980-luvulla myös nimitystä tv-pelilaite, koska pelejä pelattiin television ruudulla. (Huhtamo & Kangas 2002, 362.)
Konsolipeli	Konsolilla pelattava peli, jossa näyttönä toimii television ruutu (Huhtamo & Kangas 2002, 362). Videopelin synonyymi (Huhtamo & Kangas 2002, 364).
Kotivideopelilaite	Kts. konsolilaite.
Lajityyppi	Genre (Huhtamo & Kangas 2002, 361). Esimerkiksi seikkailupelit muodostavat oman lajityyppinsä.
Ludologia	Englanniksi <i>ludology</i> . Pelien tutkimus (Juul 2005, 16).
Minipeli	Pelin sisällä pelattava pienempi ja yksinkertaisempi peli.
Narratologia	Englanniksi <i>narratology</i> . Narratologia näkee pelit tarinoina (Juul 2005, 15).
NPC	<i>Non-player character</i> . Hahmo elektronissa peleissä, joka on ihmisen sijasta tietokoneen ohjastama. (Wolf 2008, 314.)
Nondiegetic	Tarinamaailman ulkopuolella (Wolf 2008, 88). Katso diegesis.
Osoita ja klikkaa -pelit	Englanniksi <i>point and click</i> . Nämä seikkailupelit perustuvat tarinoihin eikä reflekseihin. Pelaaminen on vuorovaikusta hiiren avulla pelihahmojen ja peliympäristön kanssa. Tutkiminen ja pulmien ratkaisu on näissä peleissä keskeistä. (Siltanen 2009, 58.)
Outro	Vertaa intro. Varsinaisen pelivaiheen jälkeen pelin lopussa.
Pelimoottori	Englanniksi game engine. Pelin ohjelmakoodin pääosa, jota hyödynnetään useissa eri peleissä (Huhtamo & Kangas 2002, 363).
Portata	Englanniksi <i>port</i> . Elektronisen pelin adaptaatio järjestelmältä tai alustalta toiselle, joka joskus tarkoittaa pieniä muutoksia pelille (Wolf 2008, 315).

Premissi	(Elokuvan) päälause, kuningasajatus, pääidea tai pääsanoma. Sisältö mahdutetaan yhteen lauseeseen (Aaltonen 2011) Voidaan soveltaa myös peleissä.
Protagonisti	Pääosan esittäjä, päähenkilö (myös peleissä). (Huhtamo & Kangas 2002, 363).
Steampunk	Tieteiskirjallisuuden alalajityyppi, joka yhdistelee viktoriaanista aikakautta ja 1800-luvun loppupuolen teknologian pohjalta kuviteltua kehittynyttä teknologiaa, kuten höyrykoneita, sähkölaitteita, robotteja ja mekaanisia ruumiinosia. (Vuorela 2007, 51; What is steampunk?)
SCUMM	Script creation utility for <i>Maniac Mansion</i> . Vuonna 1987 Ron Gilbertin ja Aric Wilmunderin (Lucasfilm Games nykyisin LucasArts) luoma pelimoottori, joka käytti <i>osoita ja klikkaa</i> -järjestelmää. SCUMM-pelimoottoria käytettiin ensimmäistä kertaa <i>Maniac Mansion</i> -pelissä ja myöhemmin <i>Monkey Island</i> -pelisarjan peleissä. SCUMM korvattiin vuonna 1998 GrimE:llä. (Wolf 2008, 84; Siltanen 2009, 58–59.)
Teema	Määrittää pelin sisällön. Voidaan verrata elokuvan aiheeseen ja teemaan, jotka määrittävät mistä elokuva kertoo (Aaltonen 2011)
Tietokonepeli	Tietokoneella pelattava elektroninen peli. Peli asennetaan tietokoneelle cd-romin, levykkeen tai verkon kautta ja se hyödyntää tietokoneen käyttöliittymää. (Huhtamo & Kangas 2002, 364.)
Tv-peli	Englanniksi TV game. Ensimmäisiä konsolipelejä kutsuttiin tv-peleiksi. (Huhtamo & Kangas 2002, 364.)
Videopeli	Suomessa sana videopeli viittaa konsolipeleihin. Yhdysvalloissa videopelit käsittävät konsoli- ja tietokonepelit. (Huhtamo & Kangas 2002, 364.)
Walkthrough	Opastus, jolla pelin voi läpäistä. Vinkkirjoja (Siltanen 2009, 62), joko painetussa tai digitaalisessa muodossa.

1 Johdanto

Pelit ovat muun muassa viihdettä. Kaikissa peleissä voidaan sanoa olevan myös opetuksellisuutta (Manninen 2007, 22). Opinnäytetyössäni etsin tapoja opetuksellisen *Saari 42: Gismologia* -seikkailupelin viihteellistämiseen. Tämän toteutin tarkastelemalla elektronisten pelien viihteellisyyttä ja opetuksellisuutta suhteessa *Saari 42: Gismologia* -seikkailupelin käsikirjoitukseen. Lisäksi tutkin elektronisten pelien lajityyppejä, erityisesti seikkailupelilajityyppejä.

Ensiksi esittelen *Saari 42: Gismologia* -seikkailupelin lyhyesti. Kolmannessa luvussa käsittelen teoriaa elektronisista peleistä yleisesti ja vuorovaikutteisuutta lajityyppien määrittäjänä. Lisäksi esittelen lyhyesti muutamia vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltavia lajityyppejä. Määrittelen myös näkökulmia elektronisten pelien viihteellisyyteen ja opetuksellisuuteen. Kuudennessa luvussa käsittelen seikkailupelien historiaa nykyaikaan asti. Erityisesti käsittelen *osoita ja klikkaa* -tyylisiä seikkailupelejä, johon myös *Saari 42: Gismologia* -peli lukeutuu. Seitsemännessä luvussa tutkin opetuksellisen *Saari 42: Gismologia* -seikkailupelin viihteellistämistä. Lopuksi pohdin opetuksellisen seikkailupelin viihteellistämisestä syntyneitä huomioita.

Opinnäytetyössäni käsittelen erityisesti seikkailupelejä ja niiden historiaa, koska *Saari 42: Gismologia* -peli voidaan luontevimmin luokitella seikkailupelilajityyppiin. Peli voidaan luokitella myös esimerkiksi opetuspelilajityyppiin, mutta se ei ole luontevaa, kun tarkastellaan pelin ensisijaista vuorovaikutteisuutta. Tämän vuoksi en ole opinnäytetyössäni keskittynyt opetuspelien tutkimiseen. Enemmän tutkin kaikista peleistä löytyvää opetuksellisuutta.

2 Tapaus Saari 42: Gismologia

Opinnäytetyöni toiminnallinen osuus on työllistymistaitoja kartuttavan *Saari 42: Gismologia* -pelin käsikirjoitus, jonka kirjoitin yhdessä Joonas Tanskasen kanssa. Käsikirjoituksen teimme osana työharjoittelua *Koulusta duuniin – tie tähtiin* -hankkeessa. *Saari 42: Gismologia* -pelin opetuksellinen tarkoitus on antaa apuja ja ohjeita nuorille valmistumisen jälkeiseen työnhakuun. Syksyllä 2011 julkaistava peli on vapaasti käytettävissä oleva, ei-kaupallinen tuote. Peli toteutetaan suomen kielellä ja se ei sisällä puhuttua dialogia.

Saari 42: Gismologia -peli julkaistaan muun muassa internetissä. Se tulee toimimaan selaimella ja siinä käytetään 3D-grafiikkaa, joten peli toteutetaan Unity-pelikehitystyökalulla. Peliin tulee toimia vanhemmillakin koneilla, joten vain hahmot, esineet ja liikkuvat kohteet toteutetaan 3D:nä. Taustat toteutetaan esirenderöityinä kuvina.

Saari 42: Gismologia -peli, josta jatkossa käytän nimeä *S42G*-peli, on *osoita ja klikkaa* -tyylinen seikkailupeli, joka on saanut vaikutteita steampunkista. Peliin maailma on leijuvista saarista muodostuva saariyhteiskunta. Pelissä seikkaillaan yhdellä näistä saarista eli Saari 42:lla, joka oli ennen koko saariyhteiskunnan helmi, mutta saaren loiston päivät ovat jo takana päin.

S42G-pelin seikkailu etenee monivalintakeskusteluiden kautta ja hyödyntämällä pelin maailmasta poimittuja tavaroita. Seikkailu on matka oppimisen ja tekemisen kautta työllistymiseen. Matkallaan pelaaja oppii, millä tavoin työllistymisprosessi etenee oikeassakin elämässä.

Pelin alussa pelaaja voi valita kahdesta pelaajahahmosta, jolla seikkailla pelin maailmassa. Toinen valittavissa olevista pelaajahahmoista on miespelaajahahmo ja toinen on naispelaajahahmo. Varsinainen pelivaihe alkaa intron jälkeen. Introssa näytetään, miten pelaaja päätyy Saari 42:lle. Pelivaiheessa pelaajan tulee ohjata valitsemaansa pelaajahahmoa tietokoneen hiirtä apunaan käyttäen ja erilaisten välitavoitteiden kautta tavoitella

päätavoitetta. Kun pelaaja saavuttaa päätavoitteen peli loppuu. Tämän jälkeen näytetään outro, joka kuvaa pelivaiheen jälkeistä aikaa.

Pelin maailma eli Saari 42 rakentuu kymmenestä tilasta eli scenestä, joissa pelaaja voi seikkailla. Tori on saaren keskeisin paikka. Torilla on ilmoitustaulu (jossa ilmoitetaan ammateista) ja Leipäpuukeskus (työvoimatoimisto). Torilta on suora pääsy kaikkiin muihin sceneihin, pois lukien majakka, laituri ja majatalo, joihin pelaaja pääsee kulkemalla jonkun muun scenen kautta. Torilta pääsee satamaan, valaanpesulaan, kaupungintalolle, majatalon etupihalle ja riippusilta pitkin majakkasaarelle (riippusilta-scene). Riippusilta-scenestä pelaaja pääsee majakalle ja laiturille, josta peli alkaa.

S42G-pelin päätavoite on pois pääseminen Saari 42:lta. Päätavoite saavutetaan kun pelaajahahmo työllistyy johonkin pelissä valittavana olevaan ammattiin. Ammatteja pelissä on yhteensä viisi erilaista: majakanvartija, valaanpesijä, piraatti, pormestari ja majatalon työntekijä. Jokaisen ammatin tavoittelemiseen sisältyy omat välitavoitteet. Välitavoitteita ovat erilaisten pulmien ratkaisemista. Apuja pulmien ratkaisemiseen pelaaja saa keskustelemalla Saari 42:n asukkaiden kanssa ja tutkimalla pelin maailmaa.

S42G-pelissä pelaajan on tarkoitus kehittää hahmoaan ja näin saada parempi CV, jolla hän voi hakea ammattiin. Pelaajan CV ja työnsaantimahdollisuudet paranevat pelin edetessä minipelejä pelaamalla, keskustelemalla pelihahmojen kanssa ja tavaroita hankkimalla. Ennen kuin pelaaja hakee ammattiin, tulee hänen muokata CV:nsä vastaamaan hakemaansa työtä. Mitä paremmin CV vastaa haetun ammatin vaatimuksia, sitä paremmat pisteet pelaaja saa CV:stään työnhakutilanteessa. Ammatin haastatteluvaiheen pisteytys määräytyy sen mukaan, kuinka hyvin pelaaja vastaa monivalintakysymyksiin. Mikäli pelaajan saavuttamat pisteet työnhakutilanteessa eivät ole riittävät, pelaaja voi kehittää hahmoaan lisää. Tämän jälkeen pelaaja voi yrittää hakea ammattiin uudelleen. Peli päättyy, kun pelaaja suoriutuu haastattelusta ja pääsee ammattiin.

3 Elektronisista peleistä yleisesti

3.1 Pelien tutkimus tieteenalana

Elektronisten pelien tutkimus on ollut usein keskustelua narratologian ja ludologian välillä (Juul 2005, 15). Termi narratologia on alkujaan lähtöisin Aristoteleen Runousopista ja kirjallisuudentutkimuksesta. Narratologian eli kerronnallisuuden käsitettä käytetään nykyisin kuitenkin yleisesti paljon laajemmin. Ludologia taas tarkoittaa pelien tutkimusta, joka on alusta alkaen keskittynyt irrottautumaan narratologiasta omaksi akateemiseksi pelien tutkimisen alaksi. (Juul 2005, 15–16.)

Juulin (2005, 15–16) mukaan keskustelu narratologian ja ludologian välillä ei aina ole ollut kovin mielekästä, vaan sillä on taipumus vuorotella pintapuolisten sanojen ja merkityksellisten aiheiden vakavan tutkimuksen kesken. Tutkittaessa elektronisia pelejä tulisikin tiedostaa koko historia, joka on johtanut tähän keskusteluun. Manninen (2007, 180) esittää, että narratologian ja ludologian välinen raja on häilyvä. Hänen mukaansa voidaan kuitenkin olettaa, että kerronta on kerrontaa missä muodossa tahansa.

Opinnäytetyössäni en ole keskittynyt määrittämään pelien tutkimustani kummastakaan näkökulmasta. Enemmän olen keskittynyt löytämään keinoja viihteellistämiseen jo tutkittujen teorioiden pohjalta ja käyttämään niitä hyödykseni sekä Saari 42: Gismologia -pelin käsikirjoittamisessa että opinnäytetyössäni.

3.2 Pelin määritelmä

Peli tarkoittaa vähintään kahden osapuolen välistä vuorovaikutusta, jota ohjaavat säännöt (Huhtamo ja Kangas 2002, 19). Peli rakentuu yleensä myös jonkin konfliktin ympärille ja siinä on tavoite, joka pyritään ratkaisemaan pelissä annettujen resurssien avulla. Osa tätä pelien ja leikkien jatkumoa ovat elektroniset pelit, jotka ovat kehittyneet varhaisimmista kortti- ja lautapeleistä

nykyiseen digitaaliseen muotoonsa. (Huhtamo ja Kangas 2002, 19; Manninen 2007, 16–17.)

3.3 Lajityypeistä

Aina antiikin Kreikan ajoista Aristoteleen kirjoitettua Runousoppinsa tähän päivään saakka luokittelua lajityyppien mukaan on käytetty kirjallisuuden ja elokuvan tutkimuksessa (Altman 2002, 8; Wolf 2008, 259). Luokittelu lajityyppeihin on myös osoittautunut hyödylliseksi tavaksi tarkastella niin kirjallisuutta kuin elokuvia. Luokittelu ei ole kuitenkaan ollut täysin ongelmaton. Ongelmia tuottavat määrytykset siitä, mikä tarkalleen ottaen muodostaa lajityypin (tai sen alalajityypin), lajityyppien päällekkäisyydet ja niiden hybridit sekä teosten esiintyminen useissa lajityypeissä samanaikaisesti. Ongelmia tuottavat myös yleisön kokemuksen rooli määriteltäessä lajityyppi ja se, että lajityyppien rajat ja jopa lajityypit itsessään muuttuvat jatkuvasti niin kauan kuin uusia teoksia tuotetaan. (Altman 2002, 8–9; Wolf 2008, 259.)

Kuten muidenkin kulttuurimuotojen myös elektronisten pelien lajityyppien määrittely on ollut haasteellista. Vaikka elektroniset pelit voidaan lokeroida lajityyppien mukaan, luokittelu ei aina ole tiukkarajaista vaan toisiinsa limittyvää (Benjamin 2002, 193–194). Elektronisten pelien suhteen lajityyppien käyttö on usein perusteltua jo pelkästään siksi, että lajityyppien avulla voidaan helposti havainnollistaa muille pelin peruspiirteet (Manninen 2007, 19). Lisäksi pelialalla on jo vakiintuneita lajityyppien määritelmiä, joiden pohjalta myös elektronisia pelejä luokitellaan.

Järvinen (2002, 70) esittää tulkinnan, että pelit voidaan jakaa lajityyppeihin muista kulttuurimuodoista (elokuvat, kirjallisuus ja sarjakuvat) tutulla jaottelulla (toiminta, melodraama). Järvinen perustelee lajityyppiajatteluaan sillä, että näin peleistä voidaan löytää lajityypeistä riippumattomia yhteisiä nimittäjiä. Järvinen (2002, 72) esittää kolminaisen näkökulman, joka muodostuu, kun konseptuaaliseen akseliin yhdistetään teknologinen ja audiovisuaalinen akseli. Teknologisen akselin muodostavat pelkästään pelaamiseen tarkoitettut laitteet, kuten pelikonsolit.

Teknologiselle akselille sijoittuu myös PC-koneiden teknologinen kehitys sisältäen esimerkiksi kotimikrojen näytönohjain-, äänipiiri- ja peliohjainteknologian kehityksen. Teknologisella akselilla ovat myös mobiiliteknologia- ja verkkosovellukset. Audiovisuaalisen akselin muodostaa pelien audiovisuaalinen tyyli, joka rakentuu tekemällä valintoja elementtien toteutustapojen välillä. Peleissä näitä elementtejä on kolme: tila (esimerkiksi jalkapallokenttä), erilaiset objektit (esimerkiksi hahmot ja esineet) ja symbolit (pistelaskurit). Valitsemalla näille elementeille toteutustavat (esimerkiksi kaksi/kolmiulotteinen tila), voidaan pelille luoda sen oma audiovisuaalinen tyyli.

Peleissä audiovisuaalinen tyyli on käsitteellinen työkalu, jolla voidaan luokitella pelit esteettisestä näkökulmasta aivan kuten kuvataidetta on luokiteltu tyyliuuntiin. Konsoli- ja tietokonepeleissä audiovisuaalisen tyylin muodostavat seuraavat elementit: näkökulma, ulotteisuus, äänimaailma, visuaalinen ilmiasu ja sensomotorisuus. Konseptuaaliselta akselilta erottuu neljä tyyliuuntaa: tila ja dramatiikka, lelumaisuus, pelaajien välinen vuorovaikutus sekä populaarikulttuurista tuttuja konventioita painottavat teemat. Peliteollisuutta voidaan verrata Hollywoodin elokuvateollisuuteen. Menestyvään konseptiin tulee sisällyttää riittävästi tuttua ja hieman jotain uutta. Tällä tavalla pelillä on edellytyksiä menestyä markkinoilla. (Järvinen 2002, 70–86.)

Vaikka Järvisen esittämän kolminaisen näkökulman avulla voitaisiin tarkastella opinnäytetyössäni käsittelemääni elektronisten pelien viihteellisyyttä, lähestymistapani peleihin on opinnäytetyössäni erilainen. Ensiksi lähden siitä ajatuksesta, että pelit muodostavat oman kulttuurisen kokonaisuuden.

Pelien määrittelyt eivät voi olla lähtöisin muista kulttuurimuodoista, esimerkiksi Järvisen kolminaisen näkökulman pohjana olevista elokuvista. Toiseksi elektronisten pelien lajityyppitutkimus eroaa kirjallisuuden ja elokuvan lajityyppitutkimuksesta, koska pelaaminen on suoraa ja aktiivista osallistumista niin fyysisessä kuin myös henkisessä mielessä. Toisin kuin esimerkiksi elokuvissa, pelaajan osallistuminen (vuorovaikutteisuus) on keskeinen elementti kuvailtaessa ja luokiteltaessa elektronisia pelejä.

Elektronisten pelien vuorovaikutteisuus on jopa keskeisempi elementti kuin ikonografia, jolla esimerkiksi elokuvia voidaan luokitella eri lajityyppeihin. Nämä elokuvista lähtöisin olevat lajityyppimäärittelyt muodostavat jo perustavanlaatuisia ongelmia (Wolf 2008, 259), joihin palaan seuraavassa luvussa. Nostan Järvisen näkökulman esille siitä syystä, että tällä tavoin haluan korostaa pelikulttuurin tutkimuksen monipuolisuutta ja laajuutta. Pelikulttuuria voidaan tarkastella omana kulttuurimuotonaan, sekä vertailla sitä muihin kulttuurimuotoihin. Järvisen pohdinta osoittaa miten laajassa kulttuurisessa kontekstissa pelit tulee nähdä.

3.4 Vuorovaikutteisuus lajityyppien määrittäjänä

Siitä lähtien kun elektronisia pelejä alettiin julkaista, on niitä myös luokiteltu lajityyppeihin. Ensiksi pelejä luokittelivat yritykset, jotka tekivät ja markkinoivat elektronisia pelejä. Toiseksi luokittelua ovat käyttäneet peliarvostelijat (Wolf 2008, 259). Elektronisten pelien lajityyppinä on lisäksi luokiteltu ensimmäisissä videopelejä käsittelevissä teoksissa (Wolf 2008, 259). Näiden luokittelujen pohjalta esille ovat nousseet pelaajan kokemus ja toiminta, jota pelaamiseen edellytetään. Tätä prosessia voidaan kutsua interaktiivisuudeksi eli vuorovaikutteisuudeksi, joka on noussut yleisesti elektronisten pelien lajityyppien määritelmäksi. (Wolf 2008, 259.)

Wolf (2008, 259–260) korostaa, että elektroniset pelit tulisi luokitella enemmän interaktiivisuuden kuin ikonografian mukaan. Vaikka jotkut elektroniset pelit voidaan määritellä samalla tavoin kuin elokuvat (voidaan esimerkiksi ilmaista, että *Outlaw* on westerniä, *Space Invaders* on tieteisfiktiota ja *Combat* on sotapeli), luokittelu ikonografiaan sivuuttaa perustavanlaatuiset erot ja yhtäläisyydet, jotka voidaan löytää siitä, miten pelaaja pelin kokee. Esimerkiksi elektroniset pelit *Outlaw* ja *Combat* ovat saman tyyppisiä sillä molempien pelien piirre on pelihahmojen ohjailu ja toisten ampuminen rajatulla pelialueella. Toisessa pelissä vain ohjataan lehmipoikia ja toisessa tankkeja. Samaan tapaan *Chopper Command* on lähinnä versio *Defender*-pelistä, jossa helikopterit on vain vaihdettu avaruusaluksiin.

Asia voidaan esittää myös päinvastoin: analysoitaessa sisältöä kuvakielen mukaan esimerkiksi *Space Invaders*-, *Defender*- ja *Star Wars* -pelit luokiteltaisiin science fictioniin, vaikka kyseisten pelien vuorovaikutteisuus eli miten pelaaja pelin kokee vaihtelee suuresti näissä peleissä. Narratiivisten pelien muuttuessa monimutkaisemmiksi ja elokuvamaisemmiksi kuvapohjaiset ja temaattiset yleisluokitukset elokuvista ovat sovellettavissa paremmin, mutta interaktiivisuus on aina merkittävä tekijä tavassa, joilla pelit koetaan. (Wolf 2008, 260.)

Pelissä esiintyvä vuorovaikutteisuus riippuu pelin päätavoitteesta. Elektronisessa pelissä on melkein aina selvä tavoite, johon pelaaja pyrkii, ja tällöin tapahtuu vuorovaikutusta pelaajan ja pelin välillä. Pelihahmon tarkoitus on usein selvä, ja sitä voidaan analysoida osana peliä. Pelaajalle pelin tavoite on kannustin, ja yhdistämällä tavoite moniin eri vuorovaikutteisuuden muotoihin, joita pelissä esiintyy, voidaan määrittää, mihin lajityyppiin peli luokituu. (Wolf 2008, 260.)

Pelin tavoitteita voi olla useita tai tavoite voi olla jaettu eri vaiheisiin. Molemmissa tapauksissa peli luokitellaan useampaan kuin yhteen lajityyppiin aivan kuten elokuvat voidaan sijoittaa useampiin lajityyppisiin (esimerkiksi elokuva *Blade Runner* voidaan sijoittaa sekä tieteisfiktioon että salapoliisilajityyppiin). Päätavoitteena *Pac-Man*-videopelissä, jossa pelaaja saa pisteitä ja etenee tasoilla, on esimerkiksi keltaisten täplien syöminen. Voidakseen syödä täpliä menestyksekkäästi on pelaajahahmon vältettävä jahtaavia aaveita ja lisäksi suunnistettava labyrintissa. Vaikka *Pac-Man* voi olla ensisijaisesti luokiteltu ”keräämispeliksi”, se voidaan luokitella myös ”pakopeliksi” tai ”labyrinttipeliksi”, joskin toissijaisesti. Tarkasteltaessa pelin ensisijaisen tavoitteen edellyttämää vuorovaikutteisuutta voidaan monia erilaisia videopelejä luokitella lajityyppisiin. (Wolf 2008, 260.)

Vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltavat elektronisten pelien lajityypit määritellään pelin hallitsevien ominaisuuksien mukaan. Näitä ominaisuuksia ovat pelin vuorovaikutteinen kokemus, pelin päämäärät ja tavoitteet sekä pelihahmon ja peliohjaimen luonne. (Wolf 2008, 260–261.) Elektronisten pelien

lajityyppejä on valtaisa määrä ja lajityypit ovat laajasti tutkittu aihe, eivätkä vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltavat lajityypit ole poikkeus. Wolf (2008, 261) esittää, että vuorovaikutteisuuden mukaan luokitellut elektronisten pelien lajityypit voidaan jakaa yli neljäänkymmeneen kategoriaan, joten niiden kaikkien läpikäymiseen ei ole mielekäästä uhrata tässä yhteydessä liikaa aikaa.

Seuraavassa luvussa olen listannut kaikki lajityypit, joita *S42G*-peleistä voidaan löytää. Tosin *S42G*-peli voidaan ensisijaisesti luokitella vain seikkailupelilajityypin mukaan pelin ensijaisen tavoitteen edellyttämän vuorovaikutuksen vuoksi. Esittelen nämä lajityypit, koska haluan osoittaa vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltavien lajityyppien hyödyllisyyden pelien määrittäjänä. Lisäksi haluan osoittaa miksi opetuksellinen *S42G*-peli ei lokeroitu ensisijaisesti opetuspelilajityyppiin.

3.4.1 Saari 42: Gismologia -pelin lajityyppejä

Wolfin (2008, 262) mukaan vuorovaikutteisuuden mukaan seikkailupelilajityyppiin luokiteltavat pelit sijoittuvat ”maailmaan”, joka koostuu useista, toisiinsa yhdistetyistä huoneista tai ruuduista. Seikkailupeleissä on tavoite, joka on paljon monimutkaisempi kuin pelkästään kiinniottaminen, ampuminen, kaappaaminen tai pakeneminen, vaikka tavoitteen saavuttaminen saattaa sisältää useita tai kaikki edellä mainitut keinot. Yleensä tavoitteet tulee suorittaa useassa vaiheessa (Wolf 2008, 262). Esimerkiksi pelaajan tulee löytää avaimia ja avata ovia toisille alueille noutaakseen esineitä, joita pelissä tarvitaan toisaalla. Hahmot pystyvät yleensä kantamaan esineitä kuten aseita, avaimia, työkaluja ja niin edelleen. Pelin asetelmat tuovat usein mieleen tietyn paikan ja historiallisen ajanjakson, kuten keskiajan tai ne ovat aiheeseen liittyvään sisältöön kuten tieteisfiktioon, fantasiaan tai vakoiluun perustuvia lajityyppejä. (Wolf 2008, 262). Seikkailupelin määritelmää ei tulisi käyttää sellaisista peleistä, joissa ruudut pelkästään kohdataan yhdensuuntaisella lineaarisella tavalla, kuten ”tasot” *Donkey Kongissa* tai peleissä kuten *Pitfall!*, joka rajoittuu pääasiassa juoksemiseen, hyppimiseen ja vaarojen välttämiseen. Termiä seikkailupeli ei tulisi myöskään käyttää peleistä, jotka eivät anna pelaajan vaellella ja tutkia pelin ”maailmaa” vapaasti vaan tiukasti rajaavat lopputulemat

ja mahdolliset kerronnalliset polut sarjoihin videojaksoja ja lineaariseen etenemiseen ennalta määrätyn kerronnan avulla. (Wolf 2008, 262.)

Vaikka seikkailupelit perustuvat pitkälti pulmien ratkaisuun, voidaan vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltavat pulmapelit luokitella myös omaksi lajityypikseen. Pulmapeleiksi luokitellaan ne pelit, joissa ensisijainen konflikti ei synny niinkään pelaajahahmon ja muiden hahmojen välillä vaan ratkaisun selvittämisestä. Tämä lajityyppi sisältää usein arvoitusten ratkaisemista, navigointia, erilaisten välineiden käytön opettelemista sekä objektien manipuloimista tai uudelleenkonfiguroimista. Useimmiten pulmiin on myös sisällytetty visuaalinen tai äänellinen elementti tai ainakin jonkinlainen sanallinen kuvaus. Käsitettä pulmapeli ei tulisi käyttää peleistä, joihin sisältyy vain kysymyksiin vastaamista kuten tietokilpailupeleissä. Myös monet tekstiseikkailut, joista kerron elektronisista seikkailupeleistä kertovassa luvussa, sisältävät pulmia ja niissä pulmien ulkonäön ja äänien kuvailuun käytetään tekstiä. (Wolf 2008, 270.)

Vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltaessa opetuspelit on suunniteltu opettamaan, ja niiden päätavoitteeseen sisältyy oppiminen. Sen sijaan, että opetuspelit rakentuisivat sarjasta suoraviivaisia opetuksia, ne ovat rakenteeltaan kuten pelit. Opetuspelit sisältävät elementtejä kuten pisteytys, ajoitettuja esityksiä tai oikeista vastauksista saatavia kannustimia. Missä määrin näitä ohjelmia voidaan pitää peleinä, vaihtelee suuresti. (Wolf 2008, 266.)

Korttipelit ovat adaptaatioita jo olemassa olevista korttipeleistä tai pelejä, jotka ovat olennaisesti korttipelien kaltaisia siinä mielessä, että ne ovat ensisijaisesti korttipohjaisia kuten lukuisat pasianssitietokonepelit. Vaikka useimmissa korttipeleissä käytetään standardin mukaista neljän maan korttipakkaa, joissakin peleissä voi olla käytössä erikoiskortit. Termiä korttipeli ei tulisi käyttää tietokilpailupeleistä, jotka toimivat ensisijaisesti *kysymyksen ja vastauksen* periaatteella. Korttipelit eivät myöskään välttämättä risteydy adaptaation kanssa, kuten edellä on mainittu. Monet korttipelit, joihin sisältyy vedonlyöntiä, voivat risteytyä myös uhkapelilajityyppiin. (Wolf 2008, 264.)

Tietokilpailupelien päätavoitteena on kysymyksiin vastaaminen menestyksekkäästi. Pisteytys perustuu yleensä siihen, miten moneen kysymykseen vastataan oikein tai rahan määrään, joka pelaajalla on hänen lyötyään vetoa vastauksestaan. Jotkut tämän lajityypin peleistä ovat adaptaatioita lautapeleistä tai television tietokilpailupeleistä. Pelit, joissa pelaaja voi asettaa vetoja vastauksistaan, voivat risteytyä myös uhkapelilajityyppeihin. (Wolf 2008, 271.)

Adaptaatiolajityyppeihin vuorovaikutteisuuksensa mukaan luokitellaan pelit, jotka perustuvat toisesta mediasta tai pelitoiminnasta adaptoituun toimintaan kuten urheilupelit, table-top-pelit, lautapelit tai korttipelit (Wolf 2008, 261). Adaptaatioksi kutsutaan myös pelejä, joiden toiminta mukaillee toisessa mediassa esiintyvän teoksen kerrontaa kuten kirja, novelli, sarjakuva, graafinen novelli tai näytelmä. Adaptaation määritelmään sisältyy kysymyksiä siitä, miten alkuperäinen teos on muuttunut vuorovaikutteisouden ja tavoitteen saavuttamisen mahdollistamiseksi tai adaptaatiopelien kohdalla miten alkuperäinen toiminta muuttuu adaptaation tuloksena. Käsitettä adaptaatio ei tulisi käyttää peleistä, jotka käyttävät samoja hahmoja kuin olemassa olevissa toisen median teoksissa mutta eivät yritä edes väljästi mukailia juonta tai imitoida toimintaa, jota esiintyy noissa teoksissa. Video- ja tietokonepelit voivat myös olla adaptaatioita arkadipeleistä, jolloin niissä on yleensä vähennetty graafisia yksityiskohtia, monimutkaisuutta tai nopeutta verrattuna alkuperäiseen. (Wolf 2008, 261–262.)

4 Pelien viihteellisyydestä

4.1 Mitä on viihteellisyys?

Mikä saa pelaajan pelaamaan ja mikä tekee peleistä viihdyttäviä? Ensiksikin pelit ovat addiktoivia ja pelien kehittäjät mittaavat peliensä menestystä tai epäonnistumista niiden valmiuksilla koukuttaa pelaajia (Goggin 2008, 33). Videopelien pelaamiseen liittyy kuitenkin oleellisesti muutakin kuin riippuvuus. Toisin kuin esimerkiksi tupakoiminen, joka riippuvuutena pakottaa ihmisen polttamaan ja josta voi olla äärimmäisen hankalaa päästä eroon, pelien pelaamiseen voi lopulta kyllästyä ja pelaaja voi lopettaa pelaamisen omasta tahdostaan. (Goggin 2008, 33–34.)

Toiseksi pelit ovat myös immersiivisiä, joka tarkoittaa mukaansatempaavuutta tai voimakasta eläytymistä virtuaaliseen maailmaan (Goggin 2008, 37; Mäyrä 2008, 107). Pelien avulla pelaaja voi paeta todellisuutta. Elektronisissa peleissä pelaaja voi tehdä asioita, jotka eivät reaali maailmassa olisi mahdollisia. Parhaimmassa tapauksessa pelaaja on peleissä jumalan roolissa: kaikkivaltias joka määrää kaiken, mitä pelissä tapahtuu. (Goggin 2008, 41–46.) Jo ensimmäiset korttipelit olivat voimakkaasti addiktoivia ja mukaansatempaavia, koska ne olivat nopeatempoisia ja jännittäviä. Lisäksi ne olivat myös uhkapeliä (Goggin 2008, 35). Pelaajilla ei ollut pelikierrosten välillä juuri aikaa miettimiseen ja peli vei useasti mukanaan muutakin kuin pelaajan rahat.

Kolmanneksi pelit antavat pelaajalle myös nautintoja. Pelit palkitsevat pelaajaa esimerkiksi korttipeleissä voittojen kautta tai elektronisissa peleissä pisteiden muodossa. Edellä mainittujen seikkojen lisäksi peleissä tulee olla myös sopivasti haastetta. (Kücklich, 2008, 61). Korkealaatuiset pelit antavat pelaajalle myös korkealaatuisia henkisiä haasteita (Juul 2005, 19). Vaikka väite ei pidä kaikkien pelien kohdalla paikkaansa, esimerkiksi seikkailupeleissä, jonka lajityyppiä käsittelen myöhemmissä luvuissa, pelaajan nautinto perustuu pulmien ratkaisuihin pelissä asetettujen sääntöjen mukaan.

Haasteista syntyvä nautinto on sidottu pelaajan tunteeseen, että pulmaan on jokin ratkaisu. Jos pulman ratkaisu on liian helppo, se voi olla pelaajalle antiklimaksi ja pelaaja voi jopa menettää mielenkiinnon peliä kohtaan. Jos ratkaisua pulmaan on vaikea löytää, se voi nopeasti turhauttaa pelaajan ja pelaaja voi kadottaa nautinnon pelaamiseen ja jopa hylätä pelaamisen. (Kücklich, 2008, 61.) Huomioitavaa on myös se, että vaikka peli aiheuttaisi pelaajalle kärsimystä ja jopa unettomia öitä, se ei välttämättä saa pelaajaa luopumaan pelin pelaamisesta. Päinvastoin se saattaa motivoida pelaajaa pelaamaan entistä enemmän.

Pelin nautinto riippuu osaltaan tasapainosta pelaajaa rajoittavien pelin sääntöjen ja pelaajaa rajoittamattoman pelissä olevan vapauden välillä (Kücklich, 2008, 61). Pelaajan näkökulmasta pelaamista voidaan kuvata dynaamiseksi prosessiksi, joka aaltoilee minimaalisten (pelin vapaus) ja maksimaalisten (pelin säännöt) rajoitteiden välillä. Jos peliprosessi ylittää kumman tahansa näistä kynnyksistä, se voi jättää pelaajan ymmälleen. (Kücklich, 2008, 62.)

Kaikissa peleissä säännöt ovat keskeisessä asemassa (Juul 2005, 55). Sääntöjen pohjalta syntyy pelien pelattavuus, joka on puhdasta vuorovaikutteisuuutta pelin ja pelaajan kesken (Juul 2005, 19). Nautintoa voi syntyä myös toistuvuudesta. Tosin jos pelaaja joutuu toistamaan pelissä täysin samaa asiaa, hän menettää mielenkiinnon peliä kohtaan. Vaihtuvuutta pohjimmiltaan samaan asiaan voidaan elektronissa peleissä lisätä esimerkiksi yksinkertaisella nopeuden lisäämisellä. (Goggin 2008, 33–46; Juul 2005, 18–19.) Varhaisimmat korttipelitkin pohjautuivat saman asian toistoon, mutta jännitys niissä syntyi siitä, ettei kukaan pelaajista tiennyt mikä kortti ilmestyisi seuraavaksi.

4.2 Viihteellistäminen käsikirjoitusprosessissa

Mannisen (2007, 177) mukaan käsikirjoitusprosessiin kuuluu olennaisena osana pelin ydinajatuksen, eli premissin määrittäminen. Pelin vetovoimaa voidaan huomattavasti lisätä, jos premissi on kattava ja mukaansatempaava. Premissin

avulla voidaan pelin viihdyttävyyttä lisätä myös muilla tavoin. Premissin avulla pelaajan tulisi ymmärtää kaikki pelissä tekemänsä valinnat suhteessa peliin ja pelin maailmaan. Pelaaja voi saada pelissä tekemiensä valintojen pohjalta voimakkaita tunnekokemuksia, kun pelissä tehtävien valintojen mielekkyys ja intuitiivisuus vahvistuu. Pelaajan samaistuminen pelihahmoon, -tilanteeseen tai -maailmaan on myös huomattavasti helpompaa ja voimakkaampaa, kun jokainen pelin toiminto esitetään premissin mukaisen vertauskuvan keinoin.

Teema antaa viihteellisen kehyksen, jonka avulla pelin maailma rakentuu. Teeman tehtävänä on voimistaa, syventää ja parantaa pelikokemusta. Teeman määrittämisen jälkeen tulisi luoda myös taustarina, joka varsinkin tarinavetoisissa seikkailupeleissä on tärkeää. Määrittelemällä teema ja taustarina voidaan koko pelin toiminta yhdistää loogiseksi ja yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Pelimaailmasta ja pelaajan pelikokemuksesta tulee ehyt ja yhtenäinen, kun jokainen pelissä oleva toiminnallinen ja muodollinen elementti on selkeässä yhteydessä pelin taustatarinaan ja teemaan. Tunnelmaa ja pelikokemusta rikkovia tekijöitä ei pelissä tällöin ilmene, kun kaikki pelin osat alueet ovat selitettävissä taustatarinalla ja teemalla. (Manninen 2007, 177–178.)

Haasteita pelin viihteellistämiseen tuo se, että pelit ovat äärimmäisen vuorovaikutteisia. Se on myös yksi keskeisimmistä piirteistä, jotka tekevät pelin. Toisin kuin esimerkiksi elokuvissa, joissa katsojalle kerrotaan tarina, niin peleissä pelaaja on suurelta osin ns. ”kertojan” roolissa. Pelaaja pyrkii kaikin keinoin ohjailemaan kaikkea tarinankertojan peliin kirjoittamaa sisältöä. Ilman tätä pelaajan vuorovaikutusmahdollisuutta ei pelissä olisi valintoja, ratkaisuja, haasteita, tuloksia, eikä muitakaan pelille ominaisia piirteitä. (Manninen 2007, 179.) Erityisen vaikeaa on lukuisten valintojen ja vaihtoehtoisten lopputulosten käsikirjoittaminen, jotka vaihtelevat pelaajan valintojen mukaan. Tämä eroaa esimerkiksi elokuvista siten, että käsikirjoittajan tulee luoda mahdollisuus pelaajan valintaan. Jossain mielessä pelaajasta tulee itse hahmo. (Friedmann 2006, 291.)

Mannisen (2007, 180) mukaan kaikki pelit ovat aina tarinoita ja kerrontaa. Jokainen pelikerta on oma tarinansa viimeistään silloin kun pelaajan ja pelin

vuorovaikutus synnyttää sen hetkisen tarinansa. Tämä määritelmä pätee myös abstraktien pelien, esimerkiksi Tetriksen, kohdalla. Tetris kun loppujen lopuksi kertoo voittamisesta ja häviämisestä. Peleissä voi olla taustatarina, juonikuviot, hahmoja, konflikteja ja kliimakseja, mutta nämä eivät välttämättä tee peleistä kerronnallisia. Ristiriitoja syntyy yritettäessä soveltaa kertomusta tapahtumien kuvaajana peliin. Perinteisen kerronnan määritelmän mukaan kerronnallisuus on aina viittaus jo johonkin tapahtuneeseen (Bacon 2000, 18) eikä jo tapahtuneisiin asioihin voida vaikuttaa. Vuorovaikutus ja kerronnallisuus eivät täten voi esiintyä samaan aikaan. Elektronisissa peleissä tapahtumat esiintyvät kuitenkin tässä ja nyt. (Manninen 2007, 180.)

Peli ja teema rakentuu tekstin sanavalinnoilla, vuoropuhelulla, tyyllillä, sävyllä, näkökulmalla ja muilla kerronnan välineillä (Manninen 2007, 181). Kerronnan välineitä yhteensovittamalla pelikokemuksesta voidaan luoda yhtenäinen ja lisätä pelin viihteellisyyttä. Miettimällä sisällöllisiä elementtejä ja yhdistelemällä kerronnan välineitä voidaan myös luoda jotain uutta tai jopa innovatiivista. (Manninen 2007, 181.)

Tässä luvussa esitetyt näkökulmat antavat laajan kuvan pelien viihteellisyydestä ja onkin mahdotonta määrittää vain yhdellä lauseella sitä, mikä tekee peleistä viihdettä. Aivan kuten kaikki muutkin populaarikulttuurin osa-alueet, myös erilaiset pelit painottavat nautinnon eri tyyppisiä ja eri pelaajat voivat jopa nauttia samasta pelistä täysin erilaisista syistä. (Juul 2005, 19–20.) Opinnäytetyössäni tarkastelen niitä viihteellistämisen keinoja, jotka sopivat erityisesti seikkailupelien lajityyppiin ja joita olen käsikirjoittaessani hyödyntänyt.

5 Pelien opetuksellisuudesta

5.1 Opetuksen kaksi koulukuntaa

Ovatko elektroniset pelit opetuksellisia ja miten ne opettavat pelaajaa? Tässä luvussa tarkastelen elektronisten pelien opetuksellisuutta kahden vastakkaisen opetusteorian avulla. Nämä opetuksen kaksi koulukuntaa ovat behavioristinen ja konstruktivistinen.

Behaviorismin mukaan oppiminen pohjautuu opittavan asian vahvistamiseen. Oppija reagoi niin positiivisiin kuin negatiivisiinkin kannustimiin. Kun oppija on samanlaisessa tilanteessa samanlaisilla kannustimilla hän reagoi samalla tavalla. Behavioristinen oppiminen tapahtuu siis toistojen ja vahvistamisen kautta. Perinteinen luokkahuoneopetus perustuu behavioristisiin oppimisstrategioihin. Vuorovaikutus tapahtuu kysymys-vastausperiaatteella, jolla vahvistetaan opittavan aiheen tietoa. Oppilaat saavat myös suoraa palautetta joko positiivisten tai negatiivisten kannustimien muodossa. (Bogost 2007, 233–234.)

Konstruktivistinen oppiminen pohjautuu taas siihen, että oppija ”rakentaa” tiedon yksilöllisesti ja oppiminen on erottamaton osa oppijan vuorovaikutusta ympäristön kanssa. Oppijan aiempi tieto ja kokemukset toimivat pohjana, jonka päälle oppija voi aktiivisesti rakentaa uutta tietoa. (Haapasalo 1998, 95–96.) Konstruktivistista oppimista esiintyy esimerkiksi lastentarhassa: oppiminen pohjautuu leikkeihin, materiaaleihin ja aktiviteetteihin, jotka rohkaisevat luovuuteen. Lastentarhan luokkahuoneessa henkilökohtainen oppiminen antaa tilaa ympäröivän maailman ymmärtämiselle. (Bogost 2007, 234–235.)

5.2 Opetuksellisuus elektronisissa peleissä

Teoriat elektronisista peleistä opetuksellisina työkaluina heijastuvat näkökulmiin luokkahuoneista ja opetuksesta (Bogost 2007, 236). Behaviorismi tukeutuu empiriseen, tieteelliseen maailmankatsomukseen. Elektronisten pelien behavioristinen malli siirtää tuon aineellisen maailman pelimaailmaan

mikrokosmukseen. Elektronisten pelien pelaamisella on sama vaikutus kuin oikealla oppimisella aineellisessa maailmassa, jossa pelaajan oppiminen tapahtuu toistojen ja vahvistamisen kautta. Elektroniset pelit siis opettavat pelaajalle niin hyviä kuin huonojakin sisältöjä ja nämä sisällöt muuntuvat tosielämän kokemuksiksi. Tosin behavioristinen tarkastelu elektronisten pelien huonojen sisältöjen näkökulmasta avaa keskustelun vahvalle kritiikille erityisesti elektronisten pelien väkivaltaisuudesta. (Bogost 2007, 236–237.) Kaikille ovat varmasti tuttuja syytökset pelien turmiollisuudesta. Behavioristinen näkökulma on siis myös ongelmallinen.

Bogost (2007, 238) esittää, että elektronisten pelien pelaaminen ei välttämättä vahvista niitä käyttäytymismalleja, joita peli sisältää. Elektroniset pelit antavat pelaajalle myös mahdollisuuden eläytyä tilanteisiin ja ihmisiä kohtaan tavoilla, joita he eivät aineellisessa maailmassa koe. Vaikka pelissä pelaaja toimii pelin sisällön mukaan, olkoon se sitten miten rikollinen tai humaani tahansa, hän ei välttämättä hyväksy, kiellä tai omaksu näitä toimintoja pelimaailman ulkopuolella. Jokaisen pelaajan yksilöllinen kyky oppia määrittelee sen, miten pelaaja omaksuu pelissä opittuja asioita. Tätä behaviorismi ei ota huomioon. (Bogost 2007, 236–238.)

Elektroniset pelit voivat rohkaista pelaajaa kokeilemaan rajojaan pelien maailmassa ilman pelkoa epäpätevydestä, vaikka pelaaja ei osaisi täydellisesti pelissä vaadittavia asioita (Bogost 2007, 389). Konstruktivistinen lähestymistapa opetuksellisiin peleihin näkee pelit joskus asioina, jotka paljastavan abstraktit järjestelmät pelien takana. Kun pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa, hän oppii pohtimaan pelijärjestelmien maailmaa suhteessa aineelliseen maailmaan. (Bogost 2007, 239–240.) Pelaaja oppii yhdistämään elektronisissa peleissä tekemiään yksittäisiä asioita toisiinsa ja näkemään ne suuremmassa kokonaisuudessa tai soveltamaan niitä aineelliseen maailmaan (Bogost 2007, 240).

5.3 Opetuspeli lajityyppinä (Educational)

Opetuspelien luokittelu omaksi lajityypiksi ei ole täysin perusteltua, koska kaikista peleistä voidaan löytää myös opetuksellinen puoli. Opetuspeli voidaan esittää omana lajityyppinä sen suunnittelun poiketessa viihdepelin suunnittelusta. Opetuspeleistä voidaan käyttää myös termejä hyötypelit tai edutainment. Painopiste opetuspeleissä on tekemällä oppimisessa ja pelaaja pyritään motivoimaan opittavan aineiston käsittelyyn ja sen oppimiseen. Yleensä sisältö näissä peleissä on mukautettu tiettyyn oppiaineeseen tai aihealueeseen. Peli on käyttöliittymä ja linkki opittavaan aineistoon. Peli tarjoaa pelaajalle kokemuksellisempaa ja elämyksellisempää opiskelua. (Manninen 2007, 22.)

Vuorovaikutteisuuden mukaan luokiteltaessa opetuspelit on suunniteltu opettamaan ja niiden päätavoitteeseen sisältyy oppiminen. Sen sijaan että opetuspelit rakentuisivat sarjasta suoraviivaisia opetuksia, ne ovat rakenteeltaan samanlaisia kuin pelit. Opetuspelit sisältävät elementtejä kuten pisteytys, ajoitettuja esityksiä tai oikeista vastauksista saatavia kannustimia. (Wolf 2008, 266.)

5.4 Pelien käyttö opetuksessa

Pelien käyttö opetuksessa on lisääntynyt viime vuosina esimerkkinä newyorkilaisen yksityiskoulun opettajan Joel Levinin oppitunnit *Minecraft*-pelin avulla. *Minecraft* simuloi maailmaa, jossa pelaaja voi tutkia, kerätä resursseja ja rakentaa ihan mitä tahansa pelaaja voi kuvitella. Pelaajat voivat myös pelata *Minecraftia* yhdessä samassa maailmassa ja tehdä yhteistyötä isommissa projekteissa. (Levin 2011)

Levin (2011) kuvaa opetustaan *Minecraft*-pelin avulla parhaimmaksi projektikseen oppitunneilla. Oppilaiden eli pelaajien peliprojektien suunnittelu siirtyi myös vapaa-ajalle. Opetus *Minecraftin* avulla on ollut niin suosittua, että Levin kertoo joutuvansa järjestämään myös ylimääräisiä oppitunteja oppilaiden pyynnöstä. Lisäksi peli innosti sekä poikia että tyttöjä.

6 Elektroniset seikkailupelit

6.1 Seikkailupeleistä yleisesti

Käsikirjoittamani *Saari 42: Gismologia* -peli pohjautuu vahvasti seikkailupelilajityyppiin ja siksi kyseistä lajityyppiä on syytä tarkastella lähemmin. Seuraavassa käyn ensiksi läpi seikkailupelien määritykset ja sen jälkeen kehityksen aina ensimmäisistä tekstiseikkailuista lähtien nykypäivään saakka. Käsittelen samalla *osoita ja klikkaa* -pelejä, johon myös S42G-peli kuuluu. Erityisesti tarkastelen *osoita ja klikkaa* -tyylistä *Myst*-peliä, joka on uraauurtava seikkailupelien merkkiteos. Monia *Myst*-pelissä olleita innovaatioita on käytetty lukuisissa elektronisissa peleissä pelin ilmestymisen jälkeen ja *Myst* on ollut osaltaan ohjaamassa muiden lajityyppien kehitystä (Wolf 2008, 89).

Kuten aiemmassa luvussa olen jo käsitellyt seikkailupelit sijoittuvat maailmaan, joka koostuu useista, toisiinsa yhdistetyistä huoneista tai ruuduista. Pelin asetelmat tuovat usein mieleen tietyn paikan ja historiallisen ajanjakson, kuten keskiajan, tai ne ovat aiheeseen liittyvään sisältöön, kuten tieteisfiktioon, fantasiaan tai vakoiluun, perustuvia lajityyppejä. Termiä seikkailupeli ei tulisi käyttää peleistä, jotka eivät anna pelaajan vaellella ja tutkia pelin maailmaa vapaasti vaan tiukasti rajaavat lopputulemat ja mahdolliset kerronnalliset polut sarjoihin videojaksoja ja lineaariseen etenemiseen ennalta määrätyn kerronnan avulla. (Wolf 2008, 262.)

Seikkailupelit ovat tarinapainotteisia pelejä ja keskeistä on tarinavetoisuus kohti pelissä olevaa tavoitetta (Manninen 2007, 20). Seikkailupelin ydin rakentuu vahvasti pelin maailman ympärille ja siihen, miten pelaaja pelin kokee. Vaikka monissa seikkailupeleissä on hirviöitä ja muita hahmoja, jotka ovat pelaajahahmoa vastaan, seikkailupeleissä ei yleensä ole perinteisiä antagonisteja. Antagonistin rooli on pelin maailmalla pelaajan yrittäessä selviytyä seikkailupeleille tyypillisistä haasteista. (Wolf 2008, 81.)

Ongelmanratkaisu on seikkailupeleissä keskeistä ja, koska useimmat haasteet ovat älyllisiä, ei nopeudella ja toiminnalla välttämättä ole merkitystä (Manninen

2007, 20). Seikkailupeleille tyypillisiä toimintoja kuten navigointi, tutkiminen ja tavaroiden käyttäminen sovelletaan myös muissa lajityypeissä, mutta seikkailupeleissä ne ovat keskeisiä toimintoja. Nämä toiminnot ovat yleensä välitavoitteita, jotka pelaajan tulee suorittaa saavuttaakseen päätavoitteen. Välitavoitteiden suorittaminen ja niiden oivaltaminen on osa pelikokemusta ja seikkailupelin oleellisemmista asioista. (Wolf 2008, 81.)

Seikkailupelin tulisi herättää myös voimakkaita tunteita ja elämyksiä, mikä saadaan aikaan tarinankerronnan vahvalla painotuksella. Seikkailupelilajityypistä voidaan johtaa myös toimintaseikkailun lajityyppi, jossa pelaajalta vaaditaan niin toimintapelin kuin seikkailupelin hallintaa. (Manninen 2007, 20).

6.2 Seikkailupelien historiaa

Jotta voisi ymmärtää nykyaikaisia seikkailupelejä syvällisesti, tulee ymmärtää myös kehitys, joka on ohjannut niitä nykyiseen muotoonsa. Seikkailupelien lajityypin kehittyminen on nojautunut ennen kaikkea peleissä olevan tilan kehittymiseen, jossa pelaajahahmo liikkuu. Pelin tila on niin oleellinen lajityypille, että seikkailupelin ratkaisuja kutsutaan yleisesti nimellä *walkthrough* (opastus, jolla peli päästään läpi). (Wolf 2008, 82.) *Walkthrough*ta voidaan pitää myös huijausmuotona pelaajan pystyessä ratkaisemaan seikkailupelin pulmat lukemalla näitä opastuksia (Kücklich 2008, 60).

Ensimmäinen tietokoneella pelattava seikkailupeli on *Adventure* tai toiselta nimeltään *Colossal Cave Adventure* (Wolf 2008, 82; Adams 2011). 1970-luvun puolivälissä tehty peli on tekstiseikkailu, jossa on pulmia, fantasiaelementtejä ja komentojärjestelmä (Siltanen 2009, 58). Pelin tila rakentuu toisiinsa yhdistetyistä alueista ja tekstipohjaiselle kuvailulle pelin maailmasta. *Adventuressa* liikkuminen tapahtuu yksinkertaisilla kirjainkomennoilla esimerkiksi *n* eli pohjoinen tai *d* eli alas. *Adventuressa* edetäkseen pelaaja tarvitsee myös useita tavaroita kuten avaimia ja lamppua. (Wolf 2008, 82.) Pelissä oleva tila on tarkka mallinnus Bedquilt-luolastosta, joka sijaitsee Kentuckyssä, Yhdysvalloissa. Luolaston mallinnus on niin tarkka, että

Adventuresta kertovilla internetsivustoilla kerrotaan naisesta, joka pystyi liikkumaan luolastossa sujuvasti pelkästään *Adventuresista* saamiensa pelikokemusten avulla. (Adams 2011.) Tämä kertoo myös omalta osaltaan kaikkiin peleihin sisältyvästä opetuksellisuudesta.

Tekstiseikkailut, joita nykyisin kutsutaan myös interaktiiviseksi fiktioksi (interactive fiction), mullistivat elektronisten pelien alan (Wolf 2008, 82). Tekstiseikkailujen yksi innovaatioista oli konsepti tilan muodostavista huoneista, joiden välillä voi liikkua. Muita innovaatioita olivat hahmot, joiden kanssa pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa ja tavarat (kuten avaimet), joiden avulla päästiin uusille alueille. (Wolf 2008, 82–83.)

Nämä ovat myös ominaisuuksia, joita käytetään seikkailupeleissä nykyisin. Ennen *Adventurea* elektroniset pelit rakentuivat yhdellä ruudulla tapahtuvan toiminnan mukaan. Vuonna 1979 julkaistiin Atari 2600:lle ensimmäinen graafinen seikkailupeli, joka myös nimettiin *Adventureksi*. (Wolf 2008, 82.) Seikkailupelin tila rakentui 30:stä toisiinsa yhdistetystä ruudusta. Nämä ruudut eivät vaihtuneet toisiin vierittämällä, vaan ne leikkautuivat (kuten elokuvien kohtaukset leikkautuvat) toisiinsa. *Adventuresta* tuli täten ensimmäinen elektroninen peli, jossa käytettiin useita graafisia ruutuja. Pelissä oli myös alueita, jonne päästiin vain käyttämällä tiettyä tavaraa esimerkiksi avaimella voitiin aukaista linnan ovi. *Adventure* oli hienostuneempi ja yksityiskohtaisempi kuin mikään aiempi elektroninen peli. Siitä tuli kaupallinen menestys, ja se ylitti miljoonan myydyn kappaleen rajan (AtariAge 2011). (Wolf 2008, 82.)

Seikkailupelien lajityyppi jatkoi kehittymistään 1970-luvun loppupuolelta, ja 1980-luvulla seikkailupelit pystyttiin yleisesti määrittelemään kahteen luokkaan: graafisiin seikkailupeleihin ja tekstiseikkailupeleihin (Wolf 2008, 83). Ensimmäisten graafisten seikkailupelien grafiikka oli kuitenkin yksinkertaista ja tarinallinen syvyys heikkoa. Näissä peleissä turvauduttiin lähinnä ruudulla tapahtuvaan toimintaan, joka oli paljon välittömämpää kuin tekstiseikkailujen sanalliset komennot ja vastaukset. Tekstiseikkailu eli interaktiivinen fiktio taas turvautui sanalliseen kuvailuun ja vuorovaikutukseen. Tämä mahdollisti myös aiempaa paljon suuremman maailman lukemattomine huoneineen ja

hahmoineen. Pelaajan vuorovaikutus pelin maailman kanssa tosin oli epäsuorempaa, vaikka vuorovaikutus oli perusteellisempaa. Myöhemmin 1980-luvulla interaktiiviseen fiktion alettiin sisällyttää myös kuvia, jotka olivat paljon yksityiskohtaisempia kuin graafisissa seikkailupeleissä. Tämä kuvitus tosin toimi enemmänkin tekstin tukena eikä pelaaja voinut olla kuvituksen kanssa suorassa vuorovaikutuksessa. Kuvien myötä seikkailupeleissä alettiin käyttää ensimmäisen persoonan näkökulmaa, mikä osaltaan auttoi myös pitämään pelaajan mielenkiintoa yllä ja joka kompensoi graafisen käyttöliittymän puutteita. (Wolf 2008, 82–83.)

Seikkailupelilajityypin kaksijakoisuus on selitettävissä 1970- ja 1980-lukujen taitteessa käytössä olleella teknologialla. Markkinoilla olevat kotitietokoneet kuten Apple II oli varustettu näppäimistöllä ja niiden näytölle mahtui tekstiä. Niissä oli myös muistia, mikä mahdollisti peleissä yksityiskohtaisen grafiikan ja suuren maailman. Kotivideopelilaitteissa kuten Atari 2600:ssa taas oli sulavampi liikkuvuus ja ne mahdollistivat nopeamman toiminnan. (Wolf 2008, 83.)

1980-luvulla graafisten käyttöliittymien ilmestymisen jälkeen tietokoneiseikkailupeleihin alettiin lisätä piirteitä, jotka olivat aiemmin ominaisia videopeleille. Tämä muokkasi tietokoneiseikkailupelejä kauemmaksi tekstiseikkailupeleistä. Esimerkiksi *King`s Quest*issä (1984) otettiin käyttöön hahmon animoitu käveleminen, jossa hahmo käveli taustakuvituksen päällä (Wolf 2008, 84; Siltanen 2009, 58). *King`s Quest III: To Heir is Human* -pelissä (1986) taas otettiin käyttöön kello ja ajan käsite. Kun asioiden oli määrä tapahtua pelissä tiettyyn aikaan, tämä loi pelaajalle ajallisen paineen pelissä. (Wolf 2008, 84.)

Vuonna 1985 julkaistiin *Déjà Vu 1: A Nightmare Comes True* -tietokonepeli (Siltanen 2009, 58). Pelissä oli käytössä inventaariolaatikko, ja se oli myös ensimmäisiä hiirtä ja kursoria hyödyntäviä *osoita ja klikkaa* -tyylisiä tietokonepelejä. Samantyylliset ominaisuudet tosin joystickin välityksellä olivat jo aiemmin olleet käytössä kotivideopeleissä kuten Atari 2600:n *Raiders of the Lost Ark* -kotivideopelissä (1982). Kehityksestä huolimatta monissa

tietokonepeleissä käytetyt kuvat olivat edelleen vain lähinnä kuvitusta tekstin tukena. (Wolf 2008, 84.)

Käyttäjätavallisempi ja graafisesti suuntautunut pelimoottori esiteltiin *Maniac Mansion* -pelissä vuonna 1987, kun SCUMM otettiin pelin myötä käyttöön (Wolf 2008, 84). SCUMM oli Ron Gilbertin luoma osoita-ja-klikkaa-järjestelmä, joka sai vaikutteita muun muassa tietokonepelistä *Déjà Vu 1: A Nightmare Comes True* (Siltanen 2009, 58). Tätä järjestelmää hyödyntäen Lucasfilm Games (nykyisin LucasArts) jatkoi seikkailupelien vallankumousta ja julkaisi pelejään 1990-luvulla (Siltanen 2008, 58; Wolf 2008, 84). Esimerkiksi käsikirjoittamani opetuspelin esikuvana toimineen *Monkey Island* -pelisarjan ensimmäinen osa *Monkey Island 1: The Secret of Monkey Island* (1990) hyödynsi SCUMM-pelimoottoria (Siltanen 2008, 58; Wolf 2008, 84). Vuonna 1998 LucasArts korvasi SCUMM-pelimoottorin GrimE:llä, joka pohjautui 3D:lle. Uusi pelimoottori esiteltiin ensimmäistä kertaa Grim Fandango -pelissä, joka aloitti yhden *osoita ja klikkaa* -pelien kulta-ajoista (Siltanen 2008, 58–59).

Nintendo Entertainment Systemin (NES) (1985) julkaisemisen jälkeen kotivideopelijärjestelmät olivat kehittyneet siihen pisteeseen, että kotitietokonepelit pystyttiin porttaamaan niihin. Tämän seurauksena tehtiin monia järjestelmäriippumattomia julkaisuja kotitietokoneseikkailupeleistä. Vastaavasti enemmän seikkailupelijulkaisuja julkaistiin kotikonsoleilla, kuten *Legend of Zelda* -pelisarja, joka ilmestyi ensimmäisen kerran NESille vuonna 1987. 1990-luvun alussa monia järjestelmäriippumattomia pelejä oli saatavilla. VGA:n ilmestymisen jälkeen monia varhaisempia pelejä julkaistiin uudelleen päivitetyllä grafiikalla, etenkin niitä pelejä, jotka olivat osa parhaillaan jatkuvaa pelisarjaa. (Wolf 2008, 86.)

Vuoden 1987 jälkeen yhä enemmän kotitietokone- ja kotikonsolipelejä alettiin julkaista CD-ROMeilla. Navigoitavan ympäristönsä vuoksi seikkailupelit tavallisesti tarvitsivat enemmän muistia kuin yhden ruudun pelit. 650 megatavun CD-ROMit kannustivat käyttämään aiempaa parempia grafiikoita, parempia ääniä ja jopa integroituja videoleikkeitä. Tietokoneanimoinnin edistysaskeleet tarkoittivat fotorealisticempia grafiikoita. (Wolf 2008, 86–87.)

Syyskuussa 1993 julkaistiin *osoita ja klikkaa* -peli *Myst*, joka oli kaikkien aikojen parhaiten myynyt tietokonepeli vuoteen 2002 (Siltanen 2009, 66). *Myst* toi mukanaan lukuisia uusia käännteitä tuttuihin ideoihin ja kehitti jo olemassa olevia seikkailupelilajityypin konventioita. *Myst* loi erityisesti pelaajalle yhtenäisen ja saumattoman pelikokemuksen. *Maniac Mansionin* tapaan *Mystin* pelihahmo ei voi kuolla, mikä estää pelaajan poistamisen pelistä ennen kuin hän itse haluaa lopettaa pelaamisen. Pelissä ei ole myös juuri lainkaan dialogia, ei aikarajaa, eikä vihollisia (Siltanen 2009, 67). Graafisesti *Myst* on suunniteltu pitämään pelaajat mahdollisuuksien mukaan tarinamaailmassa (diegesis), joka mukailee seikkailupelilajityypin kehitystä. Monet varhaisimmat pelit sisälsivät tarinamaailman ulkopuolista (nondiegetic) informatiivista grafiikkaa kuten selittäviä tekstejä (explanatory text), otsikkopalkkeja (titlebars) pistelaskureineen ja kelloineen, inventaarioluetteloita tai -laatikoita sekä luetteloita vastausvaihtoehdoista. (Wolf 2008, 88.) Uudemmissa peleissä taas korostettiin yhä enemmän kuvitusta, joka suoraan satoi pelaajan sisälle tarinamaailmaan.

Mystissä ei juuri käytetä nondiegeettistä informatiivista grafiikkaa, vaan kaikki vuorovaikutus tapahtuu kuvassa. Pelissä ei tarvita inventaariota, sillä kaikki objektit valitaan käyttöön kursorilla ja pelihahmo pystyy pitämään hallussaan vain yhtä objektia kerrallaan. *Mystin* harvat informatiiviset grafiikat on integroitu suoraan diegeetiikkaan: esimerkiksi kirjaston seinällä oleva kartta, kirjahyllyn kirjoihin kirjattu taustatarina ja nurmikolla lojuva muistilappu. (Wolf 2008, 88.)

Tutkiminen ja navigoiminen on tärkeässä roolissa *Mystissä*. Ennen *Mystiä* monissa peleissä alueet nähtiin yksi kerrallaan ruudulla sisään- ja ulostulot merkittynä ja vain kulkemalla ruudusta ruutuun voitiin ymmärtää pelin maantiede ja pohjapiirros. Esimerkkejä tästä ovat liikkuminen kammioista kammioon luolastossa tai huoneesta huoneeseen talossa tai yksinkertaisesti yhdestä pelin sijainnista toiseen. Muissa peleissä voi esimerkiksi esiintyä tilanne, jossa lukitun huoneen voi avata ja tutkia sitä myöhemmin vasta, kun avain on löytynyt. *Mystin* maantiede on erilainen. Pelin kuvitus on tietokonemallinnettua, joten kohteet pystytään näkemään kaukaisuudesta ja samoja kohteita pystytään tarkastelemaan eri kuvakulmista ja suunnista. Myös

taustäänenet muuttuvat siirryttäessä paikasta toiseen: lähellä rantaa aaltojen äänet ovat voimakkaampia, mutta pelaajan siirryttyessä ylös mäelle aaltojen ääni häivyyttyy samalla kun tuuli muuttuu voimakkaammaksi. *Mystin* kokemuksellisesti syvä ja kolmiulotteinen tila stimuloi pelaajan mielenkiintoa monista suunnista yhtä aikaa eroten aiempien seikkailupelien segmentoituneista ja eristyneistä tiloista. (Wolf 2008, 88.)

Aiemmissa seikkailupeleissä pulmat olivat erillisiä muusta pelistä. *Mystin* pulmat sisältyvät pelin maantieteeseen ja sekoittuivat siten, että pelaajalle ei aluksi ole selvää, mitkä johtolangat kuuluvat mihin pulmiin. Tämä myös syventää pelikokemusta, kun johtolankojen järjesteleminen ja liittäminen lisää pelin arvoituksiin ylimääräisen tason. Pelin maantieteen ymmärtäminen on ratkaisevaa navigoimisen lisäksi myös pulmien ratkaisemisessa. Pelin pulmien käsittämiseen vaaditaan myös pelin saarten pohjapiirrustuksen ymmärtämistä. (Wolf 2008, 88–90.)

6.3 Kohti nykyaikaa

Mystin innovaatiot asettivat uusia standardeja seikkailupelilajityypille. *Myst* on ollut inspiraationa myös muiden lajityyppien peleille. *Mystin* jälkeisissä peleissä on kehitetty sekä kerrontaa välianimaatioiden ja interaktiivisten hahmojen kautta että kolmiulotteista maailmaa, jossa pelaaja voi liikkua reaaliajassa toisin kuin varhaisissa still-kuvitteisissa peleissä. Myös pelien NPC:eista (non-player character) on tullut interaktiivisempia tekoälyohjelmoinnin tuloksena ja ne reagoivat luontevammin pelaajahahmon toimintaan. (Wolf 2008, 90.)

1990-luvun kulta-ajan jälkeen *osoita ja klikkaa* -pelien suosio hiipui 2000-luvulle tultaessa. Ennen vuosituhaten vaihdetta tehdyt pelit näyttävät nykypeleihin verrattuna karuilta. Koska *osoita ja klikkaa* -peleihin pitää luoda monia eri peliympäristöjä, niin niiden tekeminen on kallista. Pelien porttaaminen muille konsoleille ei käy helposti, sillä muut ohjaimet kuin hiiret ovat liian epätarkkoja *osoita ja klikkaa* -pelien vaatimalle tarkalle kursorin liikuttamiselle. (Siltanen 2009, 69.)

Osoita ja klikkaa -pelien suosio on lähtenyt viime aikoina nousuun. Esimerkiksi Nintendo DS-käsi­konsolin hyödyntämä piirto­puikko-ohjain sopii *osoita ja klikkaa* -peleihin, joka on johtanut myös vanhojen pelien uudelleen julkaisuun käsi­konsolilla. *Osoita ja klikkaa* -pelejä on julkaistu myös PC:llä ja Nintendo Wiillä. (Siltanen 2009, 69.)

7 Opetuksellisen Saari 42: Gismologia -pelin viihteellistäminen

7.1 Lähtötilanne

Aloittaessani työharjoittelun *Koulusta duuniin – tie tähtiin* -hankkeessa sain toimeksiannon yhdessä Joonas Tanskasen kanssa käsikirjoittaa viihteellinen peli, joka antaa nuorille apuja ja ohjeita valmistumisen jälkeiseen työnhakuun. Pelin kohderyhmänä olisi ensisijaisesti 17–25-vuotiaat toisen asteen ammatilliset opiskelijat, ammatillisten erityisoppilaitosten opiskelijat, työvoimatoimiston asiakkaat, nuorten työpajojen asiakkaat ja kaikki työllistymisohjausta tarvitsevat. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että peli tulisi suunnata myös yli 25–vuotiaalle, jotka täyttävät edes yhden edellä mainituista kriteereistä. Lisäksi kohderyhmään kuuluisivat maahanmuuttajat, kunhan peli saataisiin käännettyä englannin kielelle. Käsikirjoittaessamme olemme joutuneet huomioimaan pelin kohderyhmän koko laajuudessaan, mutta ensisijaisesti käsikirjoittamamme peli on suunnattu 17–25-vuotiaille työllistymisohjausta tarvitseville nuorille.

Käsikirjoittaessamme *S42G*-peliä työtämme ovat ohjanneet pelikokemuksen viihteellistäminen neljännessä luvussa esille nostamieni näkökulmien avulla. Näiden näkökulmien mukaan pelit ovat addiktoivia ja immerssiivisiä ja ne antavat pelaajalleen nautintoja. Nautinnot syntyvät erityisesti seikkailupeleissä pelin haasteista. Nautintoja pelaajalle syntyy myös sopivasta vapauden ja sääntöjen tasapainosta sekä toistuvuuden ja vaihtelun tasapainosta.

Osa keinoista *S42G*-pelin viihteellistämiseksi on suoraan lähtöisin pelin opetuksellisuudesta tavoitteena työllistymistaitojen kehittäminen. Emme ole käsikirjoittaessamme aina ensisijaisesti etsineet viihdyttävintä ratkaisua vaan pikemminkin etsineet keinoja, joilla peittää tai naamioda pelin opetuksellisuus (työllistymistaitojen kehittäminen) pelin maailmaan sopivaksi siinä määrin kuin se tapauksesta riippuen on mahdollista. Pelin perimmäisen tarkoituksen eli työllistymistaitojen kehittämisen liiallinen esiintuonti voi karkottaa kohderyhmän tai vähintään lisätä ennakkoluuloja peliä kohtaan.

Viidessä luvussa käsittelin kahta opetuksen näkökulmaa eli behaviorismia ja konstruktivismia. Behaviorismin mukaan oppiminen tapahtuu toistojen ja vahvistamisen kautta. Konstruktivismi taas näkee oppimisen yksilöllisenä tiedon rakentamisena vanhan päälle, joka rohkaisee luovuuteen. Elektronisissa peleissä pelaajan oppiminen tapahtuu osittain behavioristisen ja konstruktivistisen oppimisen kautta. Pelaaja voi eläytyä peliin ja oppia toistojen kautta. Pelaaja ei tosin välttämättä hyväksy, kiellä tai omaksu näitä toimintoja. Pelaajan yksilöllinen kyky määrittelee sen, miten pelaaja omaksuu pelissä opittuja asioita. Pelaaja osaa yhdistää pelissä yksittäisiä asioita toisiinsa ja pystyy näkemään ne suuremmassa kokonaisuudessa. Tällä tavoin pelaaja voi myös soveltaa oppimaansa aineelliseen maailmaan. Pelit myös antavat turvallisen ympäristön rajojen kokeilulle ja oppimiselle. Peleissä ei tarvitse pelätä epäonnistumista. S42G-pelissä oppimista tapahtuu hyödyntämällä molempia näkökulmia, johon palaan tarkemmin seuraavassa luvussa.

Käsikirjoittaessamme olemme keskittyneet toteuttamaan peliä kohderyhmän toiveiden ja tarpeiden mukaisesti. Itse olen toteuttanut tämän tutkimalla ja analysoimalla seikkailupelejä ja muiden lajityyppien pelejä. Vahvimmin ja tietoisesti olen ottanut vaikutteita *Monkey Island* -pelisarjasta ja *Fallout*-pelisarjasta. Esimerkiksi S42G-pelissä käytettävä dialogin tyyli on tuttu molemmista pelisarjoista. Myös erityisesti *Monkey Island* -pelisarjassa läsnä olevaa huumoria olen käyttänyt hyödykseni S42G-pelin viihteellistämässä. Fokuksen siirtäminen opetuksellisuudesta viihteellisyyteen ovat muokanneet S42G-pelin kunnianhimoiseksi tavoitteeksi sen, että peliä pelattaisiin myös pelin viihdyttävyyden vuoksi eikä pelkästään siksi, että pelaajien on pakko pelata.

7.2 Viihteellistäminen pala palalta

7.2.1 Teema

S42G-pelin käsikirjoittamista ohjasi alusta asti pelin teema. Käsikirjoittaessamme loimme peliin teemaan, joka oli steampunkista vaikutteita ottanut leijuvista saarista muodostuva saariyhteiskunta. Teema antaa viihteellisen kehyksen, jonka avulla pelin maailma rakentuu ja teeman

tehtävänä on voimistaa, syventää ja parantaa pelikokemusta (Manninen 2007, 178).

Teeman määrittämisen jälkeen aloimme luoda *S42G*-pelille taustarinaa, joka varsinkin tarinavetoisissa seikkailupeleissä on tärkeä. Taustatarinan määrittämiseen palaan myöhemmissä luvuissa. Määrittelemällä teeman ja taustatarinan pystyimme yhdistämään koko pelin loogiseksi ja yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Pelimaailmasta ja pelaajan pelikokemuksesta tulee ehyt ja yhtenäinen, kun jokainen pelissä oleva elementti on yhteydessä pelin taustatarinaan ja teemaan. Tunnelmaa ja pelikokemusta rikkovia tekijöitä ei pelissä ilmene, kun kaikki pelin osa-alueet ovat selitettävissä taustatarinalla ja teemalla. (Manninen 2007, 177.) Tämän jälkeen tulee määrittää premissi.

S42G-peli alkaa, kun pelaaja joutuu Saari 42:lle. Pelissä päätavoitteena on Saari 42:lta pois pääseminen. *S42G*-pelin päätavoitteesta voidaan johtaa pelin premissi, joka yksinkertaisimmillaan voidaan määritellä *pakotarinaksi pois Saari 42:lta*. Pelin vetovoimaa voidaan huomattavasti lisätä, jos premissi on kattava ja mukaansatempaava (Manninen 2007, 177). *S42G*-pelin premissin voi siis määritellä myös esimerkiksi *Leijuvalle Saari 42:lle sijoittuvaksi steampunk-seikkailuksi saariyhteiskunnan laitamilta vapauteen*.

S42G-pelin perimmäisenä tarkoituksena tai päätavoitteena voidaan pitää myös työllistymistaitojen opettamista. Koska kyseessä on viihteellinen peli eikä opetusohjelma, lähdimme liikkeelle siitä perusajatuksesta, että myös pelin päätavoitteen tulee olla viihteellinen. Jos olisimme määrittäneet päätavoitteen pelin opetuksellisuuden kannalta, niin se olisi vaikuttanut pelin vetovoimaan laskevasti. Pahimmassa tapauksessa se myös karkottaisi pelaajat. Kaikki pelissä olevat opetuksellisuuteen viittavat asiat tulee naamioida pelin maailmaan sopivaksi, mikä mahdollistaa pelaajan immersion ja pelaajan mielenkiinnon säilymisen peliä kohtaan.

Premissin avulla voidaan pelin viihdyttävyyttä lisätä myös muilla tavoin. Premissin avulla pelaajan tulisi ymmärtää kaikki pelissä tekemänsä valinnat suhteessa peliin ja pelin maailmaan (Manninen 2007, 177). *S42G*-pelissä

kaikkea toimintaa ohjaa premissin saavuttaminen, joka tässä tapauksessa on myös pelin päätavoite. Lisäksi pelaaja voi saada pelissä tekemiensä valintojen pohjalta voimakkaita tunnekokemuksia, kun pelissä tehtävien valintojen mielekkyys ja intuitiivisuus vahvistuvat. Pelaajan samaistuminen pelihahmoon, pelitilanteeseen tai pelimaailmaan on myös huomattavasti helpompaa ja voimakkaampaa, kun jokainen pelin toiminto esitetään premissin mukaisen vertauskuvan keinoin. (Manninen 2007, 177.) S42G-pelissä kaikki toiminta esitetään premissin vertauskuvan keinoin eli kaikki toiminta liittyy *Leijuvalle Saari 42:lle saariyhteiskunnan laitamilla*. Esimerkkinä voin ottaa pelissä suoritettavat tehtävät, joita pelaajan tulee suorittaa päästäkseen pois Saari 42:lta.

Tehtävien tarkoituksena on opettaa pelaajalle työllistymistaitoja ja sitä, että eri ammatteihin vaaditaan erilaisia taitoja. Tämä opetuksellisuus ei ole millään lailla riippuvainen pelin teemasta eikä premissistä. Kun pelin tehtävät voidaan perustella pelin maailmaan sisältyvällä toiminnalla, eikä pelkästään opetuksellisena elementtinä, voidaan pelaajalle tarjota viihteellinen pelikokemus. Esimerkiksi työllistymistaito tulee viihteellisyyden synnyttämiseksi muuttaa kyseiseen pelimaailmaan sopivaksi. Jos tätä ei tehdä pelaajan pelikokemus rikkoontuu. Tämä pätee kaikkiin pelissä oleviin asioihin. Tehtäviä ja haasteita eli pulmia käsittelen seuraavassa luvussa.

7.2.2 Kerronta

Kaikille seikkailupeleille on keskeistä tarinavetoisuus eikä S42G-peli ole poikkeus. Perinteiset kerronnan muodot ja tarinat sopivat elektronisiin peleihin kuitenkin melko huonosti. Perinteisen kerronnan määritelmän mukaan kerronnallisuus on aina viittaus jo johonkin tapahtuneeseen (Bacon 2000, 18) eikä jo tapahtuneisiin asioihin voida vaikuttaa. Pelit taas ovat äärimmäisen vuorovaikutteisia. Toisin kuin esimerkiksi elokuvissa, joissa katsojalle kerrotaan tarina, peleissä pelaaja on suurelta osin kertojan roolissa.

S42G-pelissä on taustatarina, juonikuvioita, hahmoja, konflikteja ja kliimakseja. Jokainen pelikerta Saari 42:n maailmassa on oma tarinansa viimeistään silloin,

kun pelaajan ja pelin vuorovaikutus synnyttää sen hetkisen tarinansa. Tämä tapahtuu pelin sääntöjen puitteissa ja *S42G*-pelissä ne mukailevat seikkailupelilajityypille ominaisia sääntöjä. Ilman tätä vuorovaikutusmahdollisuutta ei pelissä olisi valintoja, ratkaisuja, haasteita, tuloksia eikä muitakaan pelille ominaisia piirteitä (Manninen 2007, 179–180.)

S42G-pelin käsikirjoittamisen suurimpia haasteita on ollu se, että pelaaja (vrt. elokuvan kertoja) myös pyrkii kaikin keinoin ohjailemaan tarinankertojan peliin kirjoittamaan sisältöä (Manninen 2007, 179). Haasteellisuutta on entisestään lisännyt myös se, että käsikirjoittaessa emme ole joutuneet ottamaan huomioon pelkästään pelin viihteellistämistä vaan myös opetuksellisuuden sisältämisen peliin.

Nautintoja syntyy sopivasta vapauden ja sääntöjen tasapainosta (Goggin 2008, 33–46; Juul 2005, 18–19) ja tätä olemme käyttäneet hyödyksemme *S42G*-peliä käsikirjoittaessamme. Peli sijoittuu rajatulle leijuvalle Saari 42:lle. Koska pelimaailma on rajattu pelaajalla ei ole mahdollisuutta navigoida kuin tarkasti määrityissä paikoissa. Tämä asettaa pelaajalle rajat eli säännöt. Näitä sääntöjä pelaaja ei pysty rikkomaan, mutta nautinnon hän saa pelin päätavoitteesta, joka on saarelta poispääseminen.

Nautintoa pelaajalle syntyy sekä päätavoitteen tavoittelusta että sen saavuttamisesta (Kücklich, 2008, 61). Vaikka *S42G*-pelin päätavoite saavutetaan pelimaailmaan sijoitettuja pelin sääntöihin pohjautuvia tehtäviä suorittamalla pelaajan vapaus syntyy siitä, että hän saa itse määrittää suoritettavat tehtävät. Toisin sanoen pelaajalla on jokaisella pelikerralla mahdollisuus luoda oma tarinansa.

Jokaisen pelikerran ollessa erilainen päästään myös toiseen nautinnon lähteeseen eli toistuvuuden ja vaihtelun tasapainoon. *S42G*-pelissä on yhteensä viisi ammattia, joita pelaajahahmo voi tavoitella. Amatit ovat majatalon työntekijä, valaanpesijä, pormestari, majakanvartija ja piraatin apulainen. Suorittamalla esimerkiksi kaikki majatalon työntekijän ammattiin liittyvät tehtävät ja työhaastattelun pelaaja pääsee pelin läpi. Pelin läpäistyään

pelaaja saa nähtäväkseen outron, jossa kuvataan pelin jälkeistä aikaa. Majatalon työntekijän tapauksessa pelaajalle kerrotaan muun muassa kuinka majatalon isännän elämä muuttui sen jälkeen, kun pelaajahahmo saavutti pääsyn pois saarelta. Outro jo sinällään lisää pelaajan viihtyvyyttä, koska se on eräänlainen palkinto siitä, että pelaaja on viitsinyt uhrata aikaansa pelin pelaamiseen. Vaihtelua ja pelaajan nautintoa pelissä lisää jokaisen ammatin pohjalta suunniteltu toisista erilainen outro, joka on riippuvainen siitä, minkä ammatin kautta pelaaja pelin läpäisee. Tämä outron vaihtuvuus lisää sekä S42G-pelin uudelleenpelaamisarvoa että pitkäikäisyyttä ja täten myös pelin viihteellisyyttä. Käsittelen outroa ja introa lisää myöhemmissä luvuissa.

Toistuvuuden ja vaihtelun tasapainoa toteutetaan myös itse pelivaiheessa. Esimerkiksi S42G-pelin dialogi rakentuu *Monkey Island*- ja *Fallout*-pelisarjoista tutulle pelaajahahmon ja yksittäisen pelihahmon väliselle dialogille. Siinä pelaajalla on valittavana pääsääntöisesti kysymyksiä, joihin keskustelun toisena osapuolena toimiva pelihahmo vastaa. Keskustelu tapahtuu siis pääsääntöisesti kysymys-vastausperiaatteella, jossa pelaaja on kysyjänä. Tämä luo toistuvuutta ja pelin edetessä dialogin rakenne tulee tutuksi myös pelaamaan tottumattomille pelaajille. Pelin vuorovaikutteisuuden muuttuminen paremmin omaksuttavaksi helpottaa myös pelaajan pääsemistä sisälle pelin maailmaan.

S42G-pelissä dialogin rakenne loi omat haasteensa viihteellisyyden saavuttamiseksi. Pelin dialogi rakentuu periaatteessa ennalta määrättyihin repliikkeihin, joihin pelaaja ei tosiasiassa voi itse vaikuttaa muuten kuin valitsemalla vaihtoehdon listalta. Haaste syntyi siitä, miten dialogista saadaan mahdollisimman vuorovaikutteinen ja miten pelaajalle saadaan tunne oikeasta kanssakäymisestä eikä vain ennalta määrättyjen vaihtoehtojen läpikäymisestä. Dialogin viihteellisyyttä parannettiin ensiksi sillä, että jokaisesta pelihahmosta luotiin oma persoonansa ja heille luotiin oma puhetyyli. He myös reagoivat pelaajahahmon sanomisiin eri tavalla. Tämä tulee ilmi esimerkiksi työhaastattelutilanteissa, jossa kysymys-vastausperiaate on käännetty pääläelleen.

Työhaastattelutilanteessa pelaajan tulee miettiä esitetyt kysymykset haastattelijan näkökulmasta. Vastaus, joka miellyttäisi esimerkiksi majatalon isäntää ei välttämättä miellyttäisi piraattia. Työhaastattelun rakentuessa päivävästaiselle kysymys-vastausasetelmalle myös yksittäisten dialogien vuorovaikutteisuuutta on parannettu ajoittain muuttamalla tätä asetelmaa päivävästaiseksi dialogin sisällä. Kun pelihahmo yllättäen kysyy pelaajahahmolta kysymyksen ja rikkoo kysymys-vastausasetelmaa toistuvuuden ja vaihtelun tasapaino heilahtaa vaihtelun puolelle. Tällä tavoin voidaan korostaa illuusiota oikeasta kanssakäymisestä eli tässä tapauksessa keskustelusta.

S42G-peli on seikkailupeli ja täten vahvasti tarinavetoinen, mutta se on samalla myös opetustarkoitukseen suunnattu peli, ja käsikirjoittaessamme jouduimme miettimään kerronnan viihteellisyyttä myös koko kohderyhmän näkökulmasta. Seikkailupelien maailma ruokkii pelaajan mielikuvitusta ja syventää pelikokemusta eli lisää immersiota. Tämä taas lisää viihteellisyyttä. Monelle pelaajalle, jotka eivät normaalisti seikkailupelejä pelaisi, nämä asiat eivät ole pelikokemuksen kannalta tärkeitä asioita. Kohderyhmän laajuuden vuoksi jouduimme ottamaan myös seikkailupelien pelaamista välttelevät huomioon. Esimerkiksi seikkailupeleille tärkeissä dialogeissa tämä tulee ilmi siten, että tärkeimmät asiat pelaaja saa tietää napakasti ja nopeasti, mutta itse tarinan syventäminen jää pelaajan oman mielenkiinnon varaan.

7.2.3 Taustatarina

Tarinavetoiisiin seikkailupeleihin kuuluu tärkeänä osana jo aiemmissa luvuissa sivuamani taustatarina. S42G-pelin taustatarina on eräänlainen ajan lyhyt historia, jonka kautta kuvaillaan koko saariyhteiskunnan historiaa ja saariyhteiskuntaan kuuluvan pelin tapahtumapaikan, Saari 42:n historiaa. Tämän kautta luotiin myös koko saariyhteiskunnan rakenne ja Saari 42:n rakenne sekä saariyhteiskunnan sosiaaliset suhteet ja Saari 42:n sosiaaliset suhteet.

Määrittelimme taustatarinan aivan käsikirjoitusprosessin alussa, mutta taustatarina on muokkautunut ja tarkentunut koko käsikirjoittamisprosessin ajan. Tähän ovat vaikuttaneet sekä kiireinen aikataulu että myös parityönä tapahtunut

käsikirjoitusprosessi. *S42G*-pelissä pelaajalle ei esitellä pelin taustatarinaa pelin introssa, kuten joillekin seikkailupeleille on tavallista, vaan taustatarinan selvittäminen riippuu myös pelaajan omasta halusta syventyä pelin tarinaan. *S42G*-pelin taustatarina selviää peliä pelaamalla ja pelin maailman hahmojen kanssa keskustelemalla.

Taustatarinan selvittäminen on siis pitkälti riippuvainen pelaajan omasta mielenkiinnosta pelin maailmaa kohtaan. Tällä tavoin halusimme rohkaista pelaaja syventymään sisälle pelin maailmaan pelaajan omasta halusta, jolloin pelaaja saa vuorovaikutteisemman ja viihdyttävämmän pelikokemuksen. Toisaalta, haluan myös palvella niitä pelaajia, jotka haluavat ensisijaisesti oppia eivätkä keskittyä pelikokemuksensa syventämiseen.

7.2.4 Pulmat

Kuten olen jo seikkailupelejä käsittelevässä kuudennessa luvussa tuonut esille seikkailupeleille tyypillisiä toimintoja ovat navigoiminen, tutkiminen ja tavaroiden käyttäminen, jotka ovat yleensä pelin välitavoitteita (Wolf 2008, 81). *S42G*-peli ei ole poikkeus ja se rakentuu haasteiden ja tehtävien eli pulmien suorittamiselle.

Pelaajan tulee suorittaa erilaisia haasteita ja tehtäviä eli pulmia päästäkseen pois Saari 42:lta. Pulmien tarkoituksena on opettaa pelaajalle työllistymistaitoja ja sitä, että eri ammatteihin vaaditaan erilaisia taitoja. Päästäkseen *S42G*-pelin läpi esimerkiksi piraatti-ammatin työtehtävät suorittamalla tulee pelaajan hankkia kykyjä ja tavaroita. Ensiksi pelaajan tulee opetella *verbaalinen ärsytys* -kyky, jonka pelaaja saa piraatilta dialogin kautta, kun pelaaja antaa näytteen piraatille omista verbaalisista kyvyistään. Kun piraatti hyväksyy pelaajan väitteet pelaaja saa inventaarioonsa *verbaalinen ärsytys -diplomin*. Käyttämällä *verbaalinen ärsytys* -kykyä oikein tulee pelaajan hankkia itselleen majatalon pummilta *silmälappu*, joka antaa *itsevarmuus*-kyvyn. Tämä tapahtuu myös dialogin kautta, mutta vaihtuvuutta tulee siinä, että pelaajan tulee soveltaa piraatilta oppimiaan lauseita pummin kanssa käytävässä dialogissa. Kun pelaaja saa *silmälapun* ja sen myötä *itsevarmuus*-kyvyn hän voi osallistua

majatalon karaokeen, jonka läpäistyään pelaaja saa *esiintymistaito*-kyvyn. Karaoke tapahtuu siten, että pelaajalle näytetään ensiksi kokonaisen kappaleen lyriikat, minkä jälkeen hänen tulee vastata monivalintatehtävän muodossa oikeilla lyriikoilla oikeisiin kappaleen kohtiin. Edellä mainittujen kykyjen lisäksi piraatti-ammattiin vaaditaan *muistaminen*-kyky. Sen pelaaja saa ratkaistuaan muistipelin, joka on yksi viidestä pelissä olevasta minipelistä. Muistipelin pääsee läpi, kun pelaaja löytää minipelissä kymmenen paria. Näiden kykyjen ja tavaroiden hankkimisen jälkeen pelaajan tulee muokata oma CV:nsä vastaamaan piraatin ammattiin sopivaksi ja mennä työhaastatteluun. Vasta työhaastattelun läpäistyään pelaaja pääsee pelin läpi.

Opetuksellisesta näkökulmasta tarkasteltuna pulmat voidaan nähdä niin behavioristina kuin myös konstruktivistisina opetuksina. Esimerkiksi työhaastattelut rakentuvat kysymyssarjasta, johon pelaajan tulee vastata oikein työllistyäkseen ammattiin. Pelaaja ei voi vastata kysymyksiin oikein muuten kuin arvaamalla, jos hän ei ole tutkimalla pelin maailmaa selvittänyt työhaastattelun oikeita vastauksia. Viihteellisyys syntyy siitä, että kysymykset ja vastaukset ovat kokonaan johdettu pelin maailmasta. Pelaaja voi tosin miettimällä kysymyksien ja vastausten suhdetta soveltaa niitä myös aineelliseen maailmaan. Esimerkiksi piraatin työhaastattelussa kysytään kysymyksiä piraatti-ammattista aivan kuten aineellisessa maailmassa esimerkiksi kaupan hedelmä- ja vihannesosaston työnantaja voi kysyä liittyen työkokemukseen kaupan alalta.

S42G-pelin tehtävät ja haasteet rakentuvat toistuvuuden ja vaihtelun tasapainolle. Dialogit ovat keskeisessä asemassa niin kuin tarinavetoisissa seikkailupeleissä on tapana, mutta niiden viihteellisyyttä lisää niiden vaihtelevuus. Vapauden ja sääntöjen tasapainoa rikkoo myös pelaajan vapaus valita suorittamansa tehtävät. Vaikka pelaajan tulee suorittaa ainakin yhteen ammattiin vaadittavat tehtävät päästäkseen pelin läpi ja piraatti-ammattin kohdalla vielä oikeassa järjestyksessä, mikään ei estä pelaajaa suorittamasta samalla pelikerralla myös muiden ammattien tehtäviä.

Tehtävien toistuvuutta rikkovat myös kaikki minipelit, jotka ovat variaatioita tunnetuista peleistä. Osa *S42G*-pelissä olevista minipeleistä on muokattu

opettamaan pelaajalle työllistymisestä viihteellisessä muodossa, kun muutamat minipeleistä on vain puhdasta viihdettä ja vaihtelua pienten haasteiden muodossa. Esimerkiksi Leipäpuukeskuksen älypelissä keskeistä on opetuksellisuus (työllistymistaitojen kehittäminen), mutta se on tehty täysin pelin teemaan sopivaksi, kun kysymykset liittyvät joko pormestarin tai majakanvartijan ammattiin. Älypelin suorittamalla pelaaja saa myös *älysertifikaatin* (I- tai D-taso). Tällä tavoin opetuksellisuus ei riko pelaajan pelikokemusta. Toisaalta esimerkiksi valaanpesulan putkipeli taas on puhdasta viihdettä, jossa ei ole opetuksellisuutta (työllistymistaitojen kehittäminen) ja putkipelin suorittamalla pelaaja saa vain *liansieto*-kyvyn.

7.2.5 Intro ja outro

S42G-peli alkaa introlla, joka on puhtaasti audiovisuaalinen kokemus. Introssa ei ole mitään pelin opetuksellisuuteen liittyvää, mutta se opettaa pelaajaa pelin maailmasta. Pelaajalle näytetään steampunk-henkisen leikekirjan aukeama, jossa aukeaman toisella sivulla on vaihtuva kuva ja toisella sivulla kirjoitettua tekstiä, joka vaihtuu kuvien mukana. Kuvitus on toteutettu still-kuvilla. Pelaaja itse määrää, milloin kuva vaihtuu (klikkaamalla hiiren vasenta korvaa). Tällä korostetaan vuorovaikutteisuutta ja pelaajan vapautta. Introssa kuvia on yhteensä kymmenen erilaista. Kuvien ja tekstien tukena on myös ääntä niin musiikin kuin jokaisen kuvan kohdalla vaihtuvien tehosteäänien muodossa.

Ensimmäiseksi introssa näytetään kuva leijuvasta Saari 42:sta ja siihen riippusillalla yhdistetystä majakkasaaresta. Intron loput kuvat näyttävät, miten pelaajahahmo joutuu Saari 42:lle, joka voimistaa pelaajan immersiota. Intro päättyy siihen, mistä pelivaihe alkaa. Intro on siis tarinan (kaaren) alku. Se jatkuu pelivaiheessa, jossa pelaaja luo oman tarinansa. Intron kuvitus on tehty osittain pelaajahahmon näkökulmasta, millä vahvistetaan samastumista pelaajahahmoon ja pelin immersivisyyttä. Tätä korostetaan myös äänillä, jotka vaihtuvat kuvien mukaan ja näin ne ollen vahvistavat pelaajan pelikokemusta.

S42G-peli päättyy outroon, joka toteutuu intron tapaan audiovisuaalisesti leikekirjan tyyliin still-kuvilla. Outro kertoo Saari 42:sta pelivaiheen jälkeen sen

ammatin näkökulmasta, jonka kautta pelaaja pelin läpäisee (vrt. majatalon työntekijän outro, jota käsittelin aiemmassa luvussa). Outro lisää pelikokemuksen viihteellisyyttä ja on palkinto pelaajalle siitä, että hän on käyttänyt omaa aikaansa pelin pelaamiseen ja läpäisemiseen. Pelaaja voisi tuntea itsensä petetyksi, jos peli loppuisi aivan kuin pelaajan tekemisellä ei olisi mitään vaikutusta.

Jokaisessa outrossa on myös opetuksellinen puoli. Esimerkiksi valaanpesijän outrossa kerrotaan, miten pelaajan valinnat johtivat siihen, että pelaajahahmosta tuli valaanpesijä. Pelaajan kova työ palkittiin. Jos pelaajahahmo olisi jättänyt valaanpesulan pulaan ja lähtenyt saarelta matkalipun hankittuaan, niin pelaajan opetuksellisuuden omaksuminen olisi ollut negatiivista. Vaikka pelaajahahmo tavoitteli pois pääsyä saarelta, niin hänessä tapahtui henkistä kasvua ja hän jäi töihin saarelle. Tämän opetuksen omaksuminen on taas positiivista oppimista.

Vaihtelua ja pelaajan nautintoa lisää se, että outroja on yhteensä viisi erilaista. Tähän ratkaisuun on päädytty siksi, että haluamme motivoida pelaajaa pelaamaan pelin läpi mahdollisimman monta kertaa. Outron vaihtuvuus lisää sekä S42G-pelin uudelleenpelaamisarvoa että pitkäikäisyyttä ja täten myös pelin viihteellisyyttä. S42G-pelin uudelleenpelaaminen taas vahvistaa pelaajan pelin opetuksellisen sisällön omaksumista. Outro toimii myös tarinan (kaaren) päätöksenä. Tarina on alkanut introssa ja jatkuu pelaajan valintojen mukaisesti pelivaiheessa. Pelaaja saa nautintoa siitä, kun pelin päätavoite saavutetaan. Outrossa on avoin loppu, joten pelin tarina annetaan jatkoa myös pelaajan mielikuvituksessa, mikä myös lisää nautintoa.

8 Pohdinta

Kuten kirjallisuus ja myöhemmin elokuvat ovat myös pelit vähitellen kasvaneet suureksi kulttuuriseksi kokonaisuudeksi. Peleihin vaikuttaa ympäröivä maailma ja pelit itsessään vaikuttavat ympäröivään maailmaan. Pelikulttuurin rakentuessa monista eri osista ja näkökulmista, voidaan pelikulttuuria tarkastella myös monista eri lähtökohdista. Tämän opinnäytetyön tarkoitus ei olekaan antaa kokonaisvaltaista käsitystä pelien opetuksellisuuden viihteellistämistä, vaan tuoda julki oma kantani.

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli opetuksellisen *Saari 42: Gismologia* -seikkailupelin viihteellistäminen. Tämän toteutin tarkastelemalla elektronisten pelien viihteellisyyttä ja opetuksellisuutta suhteessa *Saari 42: Gismologia* -pelin käsikirjoitukseen. Lisäksi tutkin elektronisten pelien lajityyppejä erityisesti seikkailupelilajityyppejä.

Tutkimuksieni mukaan pelit ovat addiktoivia ja immersiiivisiä. Pelit antavat pelaajalleen myös nautintoja, jota pelaajalle syntyy sopivasta vapauden ja sääntöjen tasapainosta sekä toistuvuuden ja vaihtelun tasapainosta. Seikkailupeleissä nautinnot syntyvät erityisesti pelin haasteista ja niiden ratkaisemisesta.

Kaikissa peleissä on opetuksellisuutta. Opinnäytetyössäni tarkastelin opetuksellisuutta kahden vastakkaisen teorian avulla: behaviorismin ja konstruktivismien. Molemmissa teorioissa on ongelmansa. Silti näiden teorioiden pohjalta voidaan nostaa muutamia huomioita pelien opetuksellisuudesta.

Behaviorismin mukaan oppiminen tapahtuu toistojen ja vahvistamisen kautta, jota voidaan hyödyntää myös elektronissa peleissä. Ongelma syntyy siitä, että pelaaja ei välttämättä omaksu oppimaansa. Konstruktivismien mukaan pelaajan yksilöllinen kyky määrittää sen miten pelaaja omaksuu pelissä opittuja tapoja. Pelaaja osaa yhdistää yksittäisiä asioita pelissä toisiinsa ja näkee ne suuremmissa kokonaisuuksissa. Pelaaja voi soveltaa oppimaansa myös aineellisessa maailmassa. Pelit antavat turvallisen ympäristön rajojen kokeilulle

ja oppimiselle. Peleissä voi epäonnistua ilman pelkoa vakavammasta seurauksesta.

Opetuksellisuuden ja viihteellisyyden yhdistäminen vaikutti *Saari 42: Gismologia* -seikkailupelin koko käsikirjoitukseen. Tavoitteemme oli luoda käsikirjoitus, jonka avulla voidaan rakentaa viihteellinen seikkailupeli unohtamatta opetuksellisuutta. Tiedostamalla jokaisesta pelistä löytyvän opetuksellisuuden pystyimme hyödyntämään sitä pelissä. Lähtökohtaisesti pyrimme miettimään kaiken peliin sisällytettävän opetuksellisuuden viihteellisyyden kannalta ja kohderyhmälähtöisesti. Tällä tavoin pystyimme naamioimaan opetuksellisuuden pelissä viihteelliseen muotoon.

Pelin viihteellisyyden rakentaminen alkaa pelin teemasta. Teema antaa viihteellisen kehyksen, jonka avulla pelin maailma rakentuu. Teema syventää, voimistaa ja parantaa pelikokemusta. *S42G*-pelin teema on steampunk-henkinen leijuvien saarien muodostama saariyhteiskunta. Kaikki *S42G*-pelin toiminnot ovat lähtöisin teemasta ja teemasta johdetusta premissistä. Premissi voi olla myös pelin päätavoite. *S42G*-pelin premissi ja päätavoite on yksinkertaisimmillaan *pakotarina Saari 42:lta*. Määrittämällä teema, premissi ja päätavoite tarkasti voidaan opetuksellisuus (*S42G*-pelissä työllistymistaitojen kehittäminen) naamioida pelin maailmaan sopivaksi. Jos opetuksellisuus ei ole esitetty pelin maailman keinoin pelaajan pelikokemus rikkoontuu.

Seikkailupeleihin tärkeänä osana kuuluu taustatarina, joka *S42G*-pelissä on eräänlainen ajan lyhyt saariyhteiskunnan historia. Kun loimme pelille taustarinaa rakensimme samalla pelin yhteiskunta rakenteen ja pelin maailman asukkaiden sosiaaliset suhteet. Tämä auttoi pelin tarinan syventämisessä sekä henkilöhahmojen ja dialogien kirjoittamisessa. Taustatarina onkin sisällytetty pelin dialogeihin, joka motivoi pelaajaa vuorovaikutukseen pelin hahmojen kanssa. Toisaalta, koska taustatarina on sisällytetty pelin dialogeihin, niin se ei häiritse pelaajia, joita kiinnostaa enemmän pelin opetuksellinen puoli. Jos taustatarina sisällytettäisiin introon ja esimerkiksi välianimaatioihin, niin se voi karkottaa pelaajia, joita ei taustatarina kiinnosta.

S42G-peli on ensisijaisesti seikkailupeli eikä opetuspelejä. Pelin opetuksellisen funktion eli työllistymistaitojen kehittämisen vuoksi jouduin kuitenkin ottamaan pelissä myös opetuksellisuuden huomioon. Koska jouduin menemään opetuksellisuuden ehdoilla en aina voinut käyttää ensisijaisesti viihdyttävintä ratkaisua vaan jouduin etsimään keinoja, millä peittää tai naamioida pelin opetuksellisuus. Määrittämällä teema, premissi ja päätavoite tarkasti voidaan opetuksellisuus naamioida pelin maailmaan sopivaksi. Jos opetuksellisuus ei ole esitetty pelin maailman keinoin, niin se rikkoo pelaajan pelikokemuksen. Kun pelikokemusta rikkovia asioita ei esiinny pelaaja pysyy pelin maailman sisällä. Tämä mahdollistaa pelaajan samastumisen pelihahmoon, -tilanteeseen ja -maailmaan.

S42G-peli rakentuu pulmien suorittamiselle, jotka ovat pelin välitavoitteita. Vapauden ja sääntöjen tasapainoa pelissä rikkoo pelaajan vapaus valita suorittamansa tehtävät ja mikään ei estä pelaajaa suorittamasta samalla pelikerralla myös kaikkien ammattien tehtäviä. Tehtävien toistuvuutta voidaan rikkoa myös esimerkiksi minipeleillä. Osa S42G-pelissä olevista minipeleistä on muokattu opettamaan pelaajalle työllistymisestä viihteellisessä muodossa, kun muutamat minipeleistä ovat vain puhdasta viihdettä ja vaihtelua pienten haasteiden muodossa.

Opetuksellisesta näkökulmasta tarkasteltuna pulmat voidaan nähdä niin behavioristina kuin myös konstruktivistisina opetuksina esimerkiksi työhaastattelujen kysymyssarjat. Viihteellisyys syntyy siitä, että kysymykset ja vastaukset on kokonaan johdettu pelin maailmasta. Pelaaja voi tosin miettimällä kysymyksien ja vastausten suhdetta soveltaa niitä myös aineelliseen maailmaan.

S42G-peli on seikkailupeli ja kaikille seikkailupeleille keskeistä on tarinavetoisuus. S42G-pelissä on taustatarina, juonikuvioita, hahmoja, konflikteja ja klimakseja. Jokainen S42G-pelin tarina alkaa jokaiselle pelaajalle yhteisellä introlla. Introssa pelaaja itse määrää, milloin kuva vaihtuu, joka korostaa vuorovaikutteisuutta ja pelaajan vapautta. Intron kuvitus on tehty osittain pelaajahahmon näkökulmasta, millä vahvistetaan samastumista

pelaajahahmoon ja pelin immersiiivisyyttä. Tätä korostetaan myös äänillä, jotka vaihtuvat kuvien mukaan ja näin ne ollen vahvistavat pelaajan pelikokemusta.

Intro on tarinan (kaaren) alku, joka jatkuu pelivaiheessa. S42G-pelin intro on puhtaasti audiovisuaalinen kokemus tosin se opettaa pelaajalle pelin maailmasta. Onnistuessaan intro voimistaa pelaajan immersiota. Pelivaiheessa pelaaja toimii tarinankertojana tekemiensä valintojen kautta. Jokainen pelikerta Saari 42:n maailmassa on jokaiselle pelaajalle oma ainutkertainen tarinansa. Tämä tuo vaihtelua ja lisää pelaajan nautintoa.

Toisaalta haastetta käsikirjoittamiseen tuo pelaajan pyrkimys ohjata kaikkea pelissä olevaa sisältöä. Käsikirjoittajan tulee ymmärtää kokonaisvaltaisesti elektronisia pelejä ja erityisesti sen pelin lajityypin toiminnot, jota hän on käsikirjoittamassa. Pelin käsikirjoittajan tulee asettua pelaajan paikalle.

Käsikirjoittaessani S42G-peliä olen esimerkiksi täyttänyt yhden työhuoneeni seinistä peliin liittyvällä tekstillä ja kuvituksella. Kuvitus on pelin jokaisesta scenestä eli pelin maailman rakentavista "huoneista", joita on yhteensä kymmenen. Teksteissä kuvataan pelin vuorovaikutteisia osia eli esimerkiksi sitä, miten pelin tehtävät rakentuvat. Olenkin käyttänyt lukuisia tunteja tuijottamalla työhuoneeni seinälle rakennettua pelin maailmaa asettuen pelaajan asemaan. Toisin sanoen olen pelannut S42G-peliä mielessäni yhä uudestaan ja uudestaan miettien kysymyksiä: mitä pelaaja todennäköisesti tekee tässä tilanteessa ja mitkä seuraukset pelaajan ratkaisulla on? Kaikkia mahdollisia pelin ongelmakohtia en tällä tavalla ole pystynyt ennakoimaan, mutta olen pystynyt hahmottamaan S42G-pelin suuremmissa kokonaisuudessa. Myöhemmin pelaamalla S42G-pelin valmistuneita demo-versioita olen hahmottanut peliä entistä paremmin. Lopullisesti pelin ongelmakohtat ja bugit voidaan hahmottaa, kun peli ohjelmoidaan lopulliseen muotoonsa.

Haastetta S42G-peliä käsikirjoittaessa oli myös dialogin rakentamisessa vuorovaikutteiseksi. Pelin dialogi rakentuu ennalta määrättyihin repliikkeihin, joihin pelaaja ei tosiasiallisesti voi itse vaikuttaa muuten kuin valitsemalla vaihtoehdon listalta. Haaste syntyi siitä, miten pelaajalle saadaan tunne

oikeasta kanssakäymisestä eikä vain ennaltamäärättyjen vaihtoehtojen läpikäymisestä. Dialogin viihteellisyyttä parannettiin sillä, että jokaisesta pelihahmosta luotiin oma persoonansa ja heille luotiin oma puhetyyli. He myös reagoivat pelaajahahmon sanomisiin eri tavalla. *S42G*-pelissä pelaajalle opetetaan dialogi, joka pohjautuu kysymys-vastaus-periaatteelle ja pääsääntöisesti pelaaja toimii kysyjänä Toistuvuuden avulla pelaaja voidaan lisätä immersiiivisyyttä. *S42G*-pelissä esimerkiksi toistuvuuden ja vaihtelun tasapainoa voidaan rikkoa kääntämällä tuttu asetelma päinvastoin. Jos tämä asetelma käännetään pääläelleen eli rikotaan opittu kaavaa lisääntyy pelaajan nautinto. Tällä tavoin korostetaan myös illuusiota oikeasta keskustelusta.

Pelissä tekemät ratkaisut lisäävät pelaajan nautintoa, joka huipentuu pelin päättävässä outrossa. Outro on jokaisen ainutkertaisen tarinan (kaaren) päätös. Outro riippuu täysin pelaajan pelivaiheessa tekemistään ratkaisuista. Pelaaja saa nautintoa siitä, kun pelin päätavoite saavutetaan ja hänen vaivannäkönsä palkitaan. Outrossa on avoin loppu, joten pelin tarina annetaan jatkoa myös pelaajan mielikuvituksessa, mikä myös lisää nautintoa. Pelaajan mielenkiintoa lisää seikka, että pelissä on useampi outro-mahdollisuus. Tällä ratkaisulla voidaan motivoida pelaajaa pelaamaan pelin läpi mahdollisimman monta kertaa. Outron vaihtuvuus lisää *S42G*-pelin uudelleenpelaamisarvoa ja pitkäikäisyyttä ja pelin viihteellisyyttä. Pelivaiheen uudelleen pelaaminen taas vahvistaa pelaajan pelin opetuksellisen sisällön omaksumista.

Jokaisessa *S42G*-pelin outrossa on myös opetuksellinen puoli esimerkkinä valaanpesijän outro, jossa pelaajahahmosta tulee valaanpesijä. Vaikka pelaajahahmo tavoitteli pois pääsyä saarelta, niin hänessä tapahtui henkistä kasvua ja hän jäi töihin saarelle. Tämän opetuksen omaksuminen on taas positiivista oppimista.

Opinnäytetyön kirjoittamisen aloitin pian *Saari 42: Gismologia* -pelin käsikirjoittamisen aloittamisen jälkeen. Opinnäytetyössäni tutkimani teoria on ohjannut ja tukenut koko käsikirjoitusprosessiani. Toisaalta myös pelin käsikirjoittaminen on tukenut opinnäytetyöprosessiani tutkimusongelman määrittämisestä lähtien. Opinnäytetyön tekeminen on avannut monia

kysymyksiä liittyen pelien käsikirjoittamiseen ja suunnitteluun. Tunnen myös olevani tämän prosessin jälkeen valmiimpi pelialalle, jolle jatkossa myös suuntaudun.

Kaikkea haluamaani en pystynyt opinnäytetyössäni tutkimaan. Tämä johtui siitä, että lopullinen *Saari 42: Gismologia* -peli valmistuu vasta opinnäytetyöni valmistumisen jälkeen. Esimerkiksi pelaajan koukuttautumista tai addiktiota peliä kohtaan on vaikea tutkia ilman tutkimustuloksia valmiista pelistä. Myös näkökulmat valmiista pelistä suhteessa käsikirjoitukseen ja huomioni viihteellisyyden paikkansa pitävyydestä lopullisessa pelissä jäävät näin ollen opinnäytetyöstäni puuttumaan.

Lähteet

- Aaltonen, J. 2011a. Premissi. Elokuvantaju.
<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/premissi.jsp>.
 6.6.2011.
- Aaltonen, J. 2011b. Teema. Elokuvantaju.
<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/teema.jsp>.
 6.6.2011.
- Aaltonen, J. 2011c. Aihe. Elokuvantaju.
<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/aihe.jsp>.
 6.6.2011.
- Adams, R. 2011. The real Colossal Cave.
http://www.rickadams.org/adventure/b_cave.html. 4.6.2011.
- Altman, R. Elokuva ja genre. Tampere: Vastapaino.
- AtariAge. 2011. Austin Systems.
http://www.atariage.com/software_page.html?SoftwareLabelID=1.
 4.6.2011.
- Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Benjamin, R. 2002. Kolmiulotteiset räiskintäpelit. Teoksessa Huhtamo E. & Kangas S. (toim.) *Mariasofia*. Helsinki: Gaudeamus, 193–194.
- Bogost, I. 2008. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Friedmann, A. 2006. *Writing for Visual Media*. Burlington: Elsevier.
- Goggin, J. 2008. Gaming/Gambling: Addiction and the video game experience. Teoksessa Swallwell M. & Wilson J. (toim.) *The pleasures of computer gaming*. Jefferson: McFarland & Company, 33–46.
- Haapasalo, L. 1998. *Oppiminen, tieto & ongelmanratkaisu*. Joensuu: Medusa-Software.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002. Sanasto. Teoksessa Huhtamo E. & Kangas S. (toim.) *Mariasofia*. Helsinki: Gaudeamus. 360–364.
- Juul, J. 2005. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. London: MIT Press.
- Järvinen, A. 2002. Elektronisten pelien historia. Teoksessa Huhtamo E. & Kangas S. (toim.) *Mariasofia*. Helsinki: Gaudeamus Kirja. 19.
- Järvinen, A. 2002. Kolmiulotteisuuden aika: Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002. Teoksessa Huhtamo E. & Kangas S. (toim.) *Mariasofia*. Helsinki: Gaudeamus, 70–86.
- Kücklich, J. 2008. Forbidden pleasures: Cheating in video games. Teoksessa Swallwell M. & Wilson J. (toim.) *The pleasures of computer gaming*. Jefferson: McFarland & Company. 60–62.
- Leinonen, A. 2006. *Kirjoita kosmos: Opas spekulatiivisen fiction kirjoittamiseen*. Turku: Suomen Tieteiskirjailijat ry. ja Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.. 133.
- Levin, J. 2011. A Classroom Experiment with Minecraft. *The Minecraft Teacher*.
<http://minecraftteacher.net/post/3922255282/a-classroom-experiment-with-minecraft>. 2.6.2011.
- Manninen, T. 2007. *Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin*. Tallinna: Rajalla.

- Mäyrä, F. 2008. An introduction to game studies: Games in culture. London: SAGE Publications Ltd, 107.
- Persson, M. 2011. About the game. Mojang AB.
<http://www.minecraft.net/about.jsp> 2.6.2011.
- Pienmäki, M. Kuvan tulkinta taiteentutkimuksessa. Viestintätieteiden yliopistoverkko. http://viesverk.uta.fi/kuvanluku/index.php?s=2_2. 4.6.2011.
- Siltanen, T. 2009. Guinness World Records: Gamer`s edition. Sanoma Magazines: Helsinki.
- Suomi Sanakirja. 2011. Suomi Sanakirja.
<http://suomisanakirja.fi/j%C3%A4rjestelm%C3%A4riippumaton>. 6.6.2011.
- Vuorela, V. 2007. Genret. Teoksessa Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- What is steampunk? 2011. <http://www.steampunk.com/what-is-steampunk>. 4.6.2011.
- Wolf, M. 2008. Genre Profile: Adventure Games. Teoksessa The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. London: Greenwood Press, 81–90.
- Wolf, M. 2008. Video Game Genres. Teoksessa The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. London: Greenwood Press, 259–273.

LIITE 1

Saari 42: Gismologia
Pelin käsikirjoitus

EXT. Majakka (S1)

PAIKKA: Majakka-scene. Paikalla on Majakanvartija. On sateista ja sumuista. Majakan seinässä on juliste (työväen juliste). Lumpeenlehti on majakan vieressä.

ÄÄNET: Valaitten ääniä, kaukaisia ja lähellä. Majakasta kuuluvat rattaiden äänet, kun majakan valo pyörii. Tuulen vire. Sateen ropina. Majakka-scenen taustamusiikki.

Pelihakmo tulee scenen reunalta Majakan eteen. Pelaaja voi palata riippusillalle tai aloittaa dialogin Majakanvartijan kanssa.

Valittavat reitit:

1. S1 → S10
2. Dialogi Majakanvartijan kanssa
3. Julisteen klikkaaminen
4. Lumpeenlehti majakan vierestä

EXT. Majakka (S1) Dialogi - Majakanvartija

Majakan luona seisoo Majakanvartija. Pelaaja voi aloittaa dialogin Majakanvartijan kanssa.

MAJAKANVARTIJA 0

"Miksi häiritset rauhaani?"

PELAAJA 0

1. "Kuulin, että majakka etsii uutta vartijaa."
2. "Tulin tutustumaan tarkemmin majakkasaareen."
3. "Kerro minulle kalmareiden elämästä."
4. "Heissulivei." (Dialogi päättyy)

MAJAKANVARTIJA 1

"Majakanvartijan työ ei ole keltanokille. Toimeen haluavalla täytyy olla oikeanlaisia ominaisuuksia ja oikeanlaista kokemusta."

PELAAJA 1

1. "Ei kai tässä työssä joudu kastumaan?"
2. "En ole mikään keltanokka."

MAJAKANVARTIJA 1.1

"Olet valittaja. Niin arvelinkin. Ihmisistä ei tätä nykyä ole mihinkään." (dialogi päättyy)

MAJAKANVARTIJA 1.2

"Siinä tapauksessa sinun on todistettava kykysi. Tähän työhön ei pääse kuka tahansa. Sinulla on oltava oikeaa kokemusta."

PELAAJA 1.2

1. "Millaista kokemusta tarkoitat?"
2. "Ei kiinnosta." (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 1.2.1

"Nämä ovat vaatimukseni hyvälle majakanvartijalle:

1. "Sateen sietäminen"
2. "Tekninen ymmärrys"
3. "Äly"
4. "Tyhjien hetkien sietäminen"

Nyt pelaaja voi yksitellen kysyä tarkennuksia CV:n parantamisesta. Pelaaja voi valita vuoronperään yhden neljästä ja lukea sitä seuraavan tarkemman kuvauksen.

1. "Sade: Koska ihmisen kuori kestää heikosti vettä, on hänen peitettävä kehonsa keltaisella kumikuorella."
2. "Tekninen ymmärrys: Jotta voit oppia majakan ylläpitämisen salatun tekniikan, sinun on ensin saavutettava perusymmärrys tavallisten asioiden järjestyksestä."
3. "Äly: Majakanvartija ei saa olla tyhjää. Sinun on todistettava, että mielesi on tarpeeksi nokkela."
4. "Tyhjien hetkien sietäminen: Majakanvartijan työ on välillä vailla tekemistä. Sinun on pidettävä itsesi valppaana niinäkin hetkinä, jolloin pinnan päällä ei näytä tapahtuvan mitään. Tekemättömyyttä on helpoin sietää, jos sinulla on jokin harrastus."
(dialogimahdollisuus Merce Mursun kanssa satamassa aukeaa)

Kun pelaaja on käynyt nämä läpi, majakanvartija lähettää hänet tehtävien kimppuun.

MAJAKANVARTIJA

"Mene nyt, äläkä palaa tyhjin käsin."

PELAAJA

1. "Kiitos tiedoista. Nähdään pian." (Dialogi päättyy)
2. "Odota. Minulla on vielä kysyttävää." (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 2

"Tätä majakkaa olemme me Loligot hoitaneet jo vuosisatojen ajan. Sen rankensi vuosisatoja sitten esi-isäni Pet Loligo."

PELAAJA 2

1. "Kerro lisää majakasta."
2. "Kuka oli Pet Loligo?"
3. "Selvä... kysyn muuta." (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 2.1

"Majakan piirustukset laati pimeästä Yugg-todellisuudesta vierailnut arkkitehti Ubb-Ubb, jolla oli ymmärrys pimeän aineen mahdista. Voi, silloin saarelaisten ja yuggilaisten välillä vallitsi vielä sopu ja ymmärrys."

HUOM: Majakanvartijan puheessa sana YUGG olisi hyvä olla erilaisella (pelottavammalla) fontilla kuin muu teksti.

MAJAKANVARTIJA 2.1

"Oi, oi, oi niitä aikoja..."

PELAAJA 2.1

1. "Kröhm. Nyt ei ole aikaa uneksimiselle. Kerro lisää!"
2. "Kröhm. Tahdon kysyä jotain muuta." (Palaa kohtaan 2)

MAJAKANVARTIJA 2.1.1

"Majakka on niin hienovarainen ja monimutkainen luomus, ettei kukaan tänä päivänä osaisi rakentaa vastaavaa. Majakan hoitamisen salat siirtyvät aina majakanvartijalta seuraavalle, eikä niitä saa koskaan paljastaa ulkopuolisille. Vaitiololupauksen rikkomisesta seuraa kuolema." (paluu kohtaan 2)

MAJAKANVARTIJA 2.2

"Pet Loligo oli ensimmäinen majakanvartija. Hän oli myös ilmiömäinen keksijä. Hän rakensi majakan lisäksi tuulivoimalan ja mitä mielikuvituksellisimman huvipuiston."

PELAAJA 2.2

1. "Eihän täällä ole mitään tuulivoimalaa tai huvipuistoa!"
2. "Tämä ei ole enää kiinnostavaa." (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 2.2.1

"Kaikki kaunis on rapistunut tai purettu pois. Joskus Saari 42:n ylväistä rakennuksista puhuttiin maailman äärissä asti. Loiston ajoista on säilynyt vain majakka."

PELAAJA 2.2.1

1. "Mihin tätä majakkaa käytetään?"
2. "Kerro lisää yuggilaisista."
3. "Kysyn muuta" (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 2.2.1.1

"Majakka on avain Saari 42:n säilymiselle. Majakka estää valaita törmäämästä saareemme. Ilman majakkaa saarelaiset ja valaat eivät tule toimeen keskenään."

PELAAJA

1. "Majakanvartijalla on siis mitä suurin vastuu?"
2. "Zzzz... Kerro muuta." (Paluu kohtaan 2.2.1)

MAJAKANVARTIJA 2.2.1.1

"Vuosikymmeniä sitten edeltäjäni ei sytyttänyt valoa ajoissa ja seurauksena oli saaremmen hirvittävin katastrofi. Useat valaat törmäsivät saareen. Monet valaat ja saarelaiset menettivät henkensä."

Majakanvartija jää surumielisesti muistelemaan tapahtunutta.

PELAAJA 2.2.1.1

"Karmivaa" (Paluu kohtaan 2.2.1.1)

MAJAKANVARTIJA 2.2.1.2

"Yuggin asukkaat ovat läheistä sukua meille kalmareille. Myös heillä on kauniit pitkät lonkerot. Yuggilaisilla on hallussaan ikivanhaa salattua samqo-tietoa."

PELAAJA 2.2.1.2

1. "Hämärää touhua. Mitä tiedät salatusta tiedosta?"
2. "Tämä ei enää kiinnosta minua." (Paluu kohtaan 2.2.1)

MAJAKANVARTIJA 2.2.1.2.1

"En paljoa. Salatun pimeän tiedon avulla he osaavat rakentaa mitä mielikuvituksellisinta teknologiaa ja arkkitehtuuria: kuten tämän majakan. Mutta... saaren typerät asukkaat eivät osanneet arvostaa yuggilaisten viisautta. Nyt yuggilaiset eivät enää pidä meihin yhteyttä..."

PELAAJA 2.2.1.2.1

1. "Mielenkiintoista. Erittäin mielenkiintoista." (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 3

"Kalmari on luomakunnan kehittyneimpiä olioita. Yksi kalmari vastaa melkein viittä ihmistä. Kalmarilla on kymmenen lonkeroa, mutta ihmisellä vain kaksi kättä. Lisäksi kalmari on paljon kauniimpi kuin ihminen."

PELAAJA 3

1. "Mitä eroa on ihmisellä ja kalmarilla?"
2. "Kysyn muuta." (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 3.1

"Kalmarin sielunelämä on niin paljon hienostuneempaa. Ihminen on hidas ja töykeä. Kalmari on harmoninen ja sivistynyt."

PELAAJA 3.1

1. "Eikä ole!"
2. "Minäkin pidän harvoin kanssaihmisistäni."
3. "Jaaha." (Paluu kohtaan 0)

MAJAKANVARTIJA 3.1.1

"Katso nyt kuinka suutut, kun olen kanssasi eri mieltä. Valistunut sielu ei näytä tunteitaan ulospäin."

PELAAJA 3.1.1

1. "Olet tunteeton."
2. "Huuhaata." (Palaa kohtaan 3.1)

MAJAKANVARTIJA 3.1.1.1

"Tunteittensa ei pidä antaa mellastaa valtoimenaan. Harkinta johtaa parhaaseen lopputulokseen." (Dialogi palaa kohtaan 3.1)

MAJAKANVARTIJA 3.1.2

"Olet siis taipuvainen askeettiseen elämäntapaan. Se ilahduttaa mieltäni enemmän kuin paljon. Me kalmarit emme ihaile mitään enemmän kuin kurinalaisia tapoja."

PELAAJA 3.1.2

1. "En tahdo kuin olla rauhassa."

2. "Selvä." (Palaa kohtaan 3.1)

MAJAKANVARTIJA 3.1.2.1

"Kuulostat jo melkein kalmarilta. Mikään ei voita omaa aikaa. Muut vain sotkevat ajatuksesi."

PELAAJA

"Kiitos näistä tiedoista." (paluu kohtaan 0)

Kun pelaaja on suorittanut majakanvartijan toimeen tarvittavat tehtävät, voi pelaaja sopia työhaastattelusta keskustelemalla majakanvartijan kanssa.

MAJAKANVARTIJA 0a

"Onneksi olkoon. CV on makoisa kuin äyriäinen. Joudut kuitenkin läpäisemään vielä soveltuvuuskokeen. Milloin pääset tulemaan paikalle?"

PELAAJA 0a

1. "Aamulla"

2. "Päivällä"

3. "Illalla"

4. "Yöllä"

5. "Minun pitää hoitaa muita asioita ensin." (dialogi loppuu)

MAJAKANVARTIJA

1.1. Selvä. Nähdään aamulla.

1.2. Selvä. Nähdään päivällä.

1.3. "Ilta ei käy minulle." (Pelaajan on valittava toinen vaihtoehto)

1.4. Selvä. Nähdään yöllä.

Jos pelaaja tulee väärään aikaan, majakanvartija sanoo:

MAJAKANVARTIJA 0b

"Senkin surkimus. Emme sopineet tapaamista tähän aikaan."
(Dialogi päättyy)

Kun pelaaja tulee sovittuna aikana työhaastattelu alkaa, ja majakanvartija sanoo:

MAJAKANVARTIJA 0c

"Niin, meillä oli sovittu tapaaminen. Onneksi olet täsmällinen."

TYÖHAASTATTELU

I

MAJAKANVARTIJA

"Mikä on tärkeää majakanvartijalle?"

1. "Hänen on toimittava kuin kellokoneiston."
2. "Hänen on oltava kalmari."
3. "Hänen on nukuttava aina öisin."
4. "Hänen on oltava valopää."

(Pelaajan vastaus johtaa seuraaviin palautteisiin. Tämän jälkeen tulee seuraava kysymys. Koko työhaastattelu toimii samalla periaatteella. Väärästä vastauksesta tulee miinus piste ja oikeasta pluspiste. Neutraali vastaus ei vaikuta pisteisiin.)

- 1.1. Oikein. Majakanvartija ei voi koskaan olla liian täsmällinen. (OIKEIN)
- 1.2. Se on hyväksi, muttei vaadittua. (NEUTRAALI)
- 1.3. Majakanvartijan työ on monivuorotyötä. Usein on nukuttava päivisin ja valvottava öisin. (VÄÄRIN)
- 1.4. Hahaa. Huono vitsi. (VÄÄRIN)

II

MAJAKANVARTIJA

"Mitä näet tässä kuvassa?"

(Kuvaan tulee musteläiskätesti.)

1. "Kalmarin"
2. "Ihmisen"
3. "Valaan"
4. "Ravun"

- 1.1. "Oletko mielenvikainen? Tämä ruma läntti ei muistuta yhtään kalmaria!" (VÄÄRIN)
- 1.2. "Kyllä. Vain ihminen on näin ruma." (OIKEIN)
- 1.3. "Jos valaat kuulisivat tämän, he söisivät sinut elävältä." (VÄÄRIN)
- 1.4. "Hahahaha. Näetkö siinä todella majatalonisännän? Suosittelen sinulle mielentilatutkimuksia." (VÄÄRIN)

III

MAJAKANVARTIJA

"Miksi minun täytyy palkata juuri sinut majakanvartijaksi?"

1. "Olen rehellinen ja luotettava."
 2. "Tahton kaikkea hyvää valaille."
 3. "Tahton luoda jälleen yhteyden yuggilaisiin."
 4. "Et saa ketään muutakaan."
- 1.1. "Hahaa. Niin kaikki ihmiset sanovat, mutta yleensä valehtelevat." (VÄÄRIN)
 - 1.2. "Valaita kohtaan ei saa tuntea myötätuntoa. Muista tämä!" (VÄÄRIN)
 - 1.3. "Ihanko totta? Hmmm... Sinussa on potentiaalia." (OIKEIN)
 - 1.4. "Olet luultavasti oikeassa. Mutta kannattaako ottaa huono, jos ilmankin on parempi?" (NEUTRAALI)

IV

"Millä kolmella sanalla kuvailisit itseäsi?"

PELAAJA

1. "Sosiaalinen, rehellinen ja osaava."
2. "Kalmari, kalmari ja kalmari."
3. "Epäsosiaalinen, hienostunut ja ylimielinen."

4. "Huumorintajuinen, ystävällinen ja eläinrakas."

MAJAKANVARTIJA

- 1.5. "Majakanvartija ei voi olla sosiaalinen." (VÄÄRIN)
- 1.6. "Mutta ethän sinä ole kalmari!" (VÄÄRIN)
- 1.7. "Aivan kuten minäkin. Ehkä sinussa virtaa hiukan kalmarien verta." (OIKEIN)
- 1.8. "Majakanvartijalla on oltava etäinen suhde varsinkin valaisiin." (VÄÄRIN)

V

MAJAKANVARTIJA

"Montako ihmistä tarvitaan vaihtamaan majakan lamppu?"

PELAAJA

1. "1"
2. "2"
3. "3"
4. "5"

MAJAKANVARTIJA

- 2.1. "Yksi kurja ihminen ei lamppua vaihda." (VÄÄRIN)
- 2.2. "Kahdesta ei ole mihinkään." (VÄÄRIN)
- 2.3. "Kolme ihmistä on yhtä tyhjän kanssa." (VÄÄRIN)
- 2.4. "Hahhaaaa. Kyllä, siihen minkä kalmari voi hoitaa yksinään tarvitaan viisi ihmistä. Hohhooo." (OIKEIN)

VI

MAJAKANVARTIJA

"Mitä tiedät tanssimisesta?"

PELAAJA

1. "Älä luota keneenkään, joka ei osaa tanssia."
2. "Tanssi on tärkeintä elämässä."
3. "Baletti on suurinta taidetta."
4. "Loligot ovat saaren parhaita tanssijoita."

MAJAKANVARTIJA

- 1.1. "Oikein. Olet selvästi käynyt Merce Mursun juttusilla." (OIKEIN)
- 1.2. "Ei. Tärkeintä on täsmällisyys." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Kuka niin on sanonut?" (VÄÄRIN)
- 1.4. "Merce Mursu on saaren paras tanssija!" (VÄÄRIN)

VII

MAJAKANVARTIJA

"Mikä on suhteesi veteen?"

PELAAJA

1. "Sadetta on vain siedettävä. Onhan minulla sadetakki."
2. "Vesi on parasta vesilasissa."
3. "Osaan vanhaa egyptiläistä sadetanssia."
4. "Vesi on vanhin voitehista."

MAJAKANVARTIJA

- 1.1. "Siedettävä! Sadetta tulee kunnioittaa." (VÄÄRIN)
- 1.2. "Vain sivistymättömät oliomuodot käyttävät lasia veden nauttimiseen." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Egypti? En ole koskaan kuullut mistään Egyptistä." (VÄÄRIN)
- 1.4. "Oikein. Vesi on lääkkehistä parahin." (OIKEIN)

VIII

MAJAKANVARTIJA

"Osaatko arvostaa majakkaa tarpeeksi korkealle?"

PELAAJA

1. "Kirjat ovat majakka sielulle."
2. "Sortunut majakka on vaarallisempi kuin kari."
3. "Majakka tuo valaisevan liekin pimeyteen."
4. "Majakka on kaunis kuin kalmari."

MAJAKANVARTIJA

- 1.1. "Ei majakanvartijan työtä lukemalla opi." (VÄÄRIN)
- 1.2. "Oikein. Sortunut majakka tarkoittaa maailmaloppua."
(OIKEIN)
- 1.3. "Majakka toimii hehkulampulla, ei tulella." (VÄÄRIN)
- 1.4. "Mitä ihmettä sinä houraillet." (VÄÄRIN)

Jos pelaajan CV:n ja työhaastattelun yhteispistemäärä on yli vaaditun rajan, niin peli loppuu (outro). Jos pistemäärä on alle vaaditun rajan:

MAJAKANVARTIJA 0c

"Vastauksesi osoittavat, että et ole vielä valmis majakanvartijaksi." (dialogi päättyy)

Pelaaja voi sopia uudesta työhaastattelusta keskustelemalla majakanvartijan kanssa.

EXT. Majatalon etupiha (S2)

PAIKKA: Majatalon etupiha -scene.

ÄÄNET: Majatalo-scenen taustamusiikki.

Pelaajahahmo kävelee scenen reunalta Majatalon eteen. Pelaajan voi mennä sisälle Majataloon klikkaamalla Majatalon ulko-ovea tai poistua scenestä.

Valittavat reitit:

1. S2 → S3
2. S2 → S4
3. Monitoimiveitsi siilon alla

INT. Majatalo (S3)

PAIKKA: Majatalon sisätila -scene. Majatalon Isäntä, Rapu, on baaritiskin takana olevalla korokkeella/baaritiskillä. Nurkassa on esiintymislava ja lavalla mikrofoni, jossa silmä. Majatalon seinustalla on portaat yläkertaan. Etualalla on pöytä, jossa on astioita (minipeli). Lumpeenlehti on tyhjässä pullossa. (Paikalla on pummi, joka ilmestyy, kun pelaaja käy Leipäpuukeskuksessa)

ÄÄNET: Majatalo-scenen taustamusiikki. Takkatuli. Astioiden kilinä (takahuoneesta).

Pelaajahahmo kävelee Majatalon ulko-ovelta keskelle Majataloa. Pelaaja voi aloittaa dialogin (klikkaamalla) Ravun kanssa. Pelaaja voi poistua Majatalosta klikkaamalla Majatalon ulko-ovea, jolloin pelaajahahmo kävelee Majatalosta ulos. Pelaaja voi myös mennä huoneeseensa (huoneen vuokrattuaan) klikkaamalla portaita. Tällöin tulee mahdollisuus siirtää pelin aikaa eteenpäin (pelissä ei fyysisesti mennä huoneeseen).

Valittavat reitit:

1. S3 → S2
2. Portaiden klikkaus → ajallinen siirtymä eteenpäin (avautuu, kun pelaaja vuokraa huoneen)
3. Dialogi Ravun kanssa
4. Dialogi Pummin kanssa (Pummi ilmestyy, kun pelaaja käy dialogin Leipäpuukeskuksen Androidin kanssa)
5. Klikkaamalla mikrofoniin silmää → blues- tai kuplettikaraokelaulu (vaatii itsevarmuuden) → esiintymistaito
6. Klikkaamalla pöytää → kattauspeli (avautuu, kun Rapu kertoo majatalon työntekijän ammatin vaatimuksista) → tarjoilu
7. Lumpeenlehti tyhjässä pullossa

INT. Majatalo (S3) Dialogi - Rapu (pelin alussa)

Dialogi alkaa, kun klikataan Rapua (majatalon isäntä).

RAPU 0

"Tervetuloa Saari 42:n parhaimpaan majataloon! Miten voin palvella arvon neiti/arvon herra? (riippuen pelihahmosta)"

PELAAJA 0

1. "Sillanvartija kertoi, että teillä olisi huoneita vuokrattavana."
2. "Mikä paikka tämä on?"
3. "Kuka sinä olet?"
4. "Polkupyöräni rikkoutui. Tiedätkö kuinka pääsen pois täältä?"
5. ("Ihan vaan tässä olen katselemassa...")
6. "Kiitos huoneesta ja tiedoista. Lähdän katsomaan mitä muuta saarelta löytyy. Heippa!"

Kun pelaaja on vuokrannut huoneen, niin vaihtoehto 5 muuttuu vaihtoehdoksi 6. Leipäpuukeskus avautuu, kun pelaaja on vuokrannut huoneen.

RAPU 1

"Vai yksi Loligoista lähetti teidät. Siinä tapauksessa: Tervetuloa, tervetuloa! Minulla onkin teille varattuna mitä hienoin huone, jota vuokraan vain hienoimmalle herrasväelle. Tässä avaimesi, ole hyvä. (avaimen/tavaran saamisen ääni)"
(paluu kohtaan 0)

Vaihtoehdot yksi (1) ja viisi (5) poistuvat valittavista kysymyksistä.

RAPU 2

"Lausu Résidence Rapula, jos tahdotte tyyliä ja glamouria. En ole luonteeltani kerskailija, mutta voin kertoa, että majatalo on Saari 42:n tuottoisin liikeyritys, kiitos nerokkaan yritysjohtamistaitoni."

PELAAJA 2

1. "Ihanko totta? Mikä on liiketoimiesi salaisuus?"
2. "Millaista on yrittäjän elämä saarella?"
3. "Kerro jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

RAPU 2.1

"Eleganssi ja tahdikkuus, ne ovat tärkeimpiä ominaisuuksia ravulla. Kuten Vergilius sanoi: 'Labor improbus omnia vincit', kova työ voittaa kaiken."

PELAAJA 2.2

1. "Minäkin tahdon joskus olla menestyvä johtaja."
2. "Älä nyt ala saarnaamaan." (Paluu kohtaan 2)

RAPU 2.1.1

"Olette kunnianhimoinen. Se osoittaa oikeaa asennetta johtajaksi. Voihan olla, että toiveenne toteutuu nopeammin kuin arvaatkaan, kun vain pidätte silmänne auki." (paluu kohtaan 2)

RAPU 2.2

"Yrittäjyys vaatii vahvaa karaktääriä. Saari 42:lla ei ole valtavaa määrää yrityksiä, joten ei ole valtavaa määrää myöskään kilpailua."

PELAAJA 2.2

1. "Onko täällä ilmapolkupyöräkorjaamo? Jos saisin ongittua pyöräni takaisin syvyydestä, voisin yrittää korjata sen."
2. "Onko täällä toista majataloa? Voisin käydä katsastamassa senkin. Ihan vaan vertailun vuoksi."
3. "Voisinkin kysyä jotain muuta" (paluu kohtaan 2)

RAPU 2.2.1

"Voi hyvä tavaton. Ajatteko te ilmapolkupyörällä. Matkaliput ovat kyllä kalliita, jos on varaton. MINÄ matkustan kuitenkin aina mieluummin ensimmäisessä luokassa tai valaskyydillä, kuin ajan ilmapolkupyörällä."

PELAAJA 2.2.1

1. "Niin oliko täällä sitä korjaamo?"
2. "Selvä!" (paluu kohtaan 2.2)

RAPU 2.2.1.1

"Ei ole. Sitä paitsi ette voi mitenkään saada pyöräanne takaisin, jos se on tippunut ilmojen syvyyksiin. Teidän täytyy hankkia matkalippu ilmalaivaan tai jotenkin keplotella itsenne valaskyytiin." (paluu kohtaan 2.2)

RAPU 2.2.2

"Mitä!? Siis, ei täällä ole toista majataloa. Eikä sellaista tarvitakaan. Résidence Rapula täyttää kaikkien mieltymykset." (paluu kohtaan 2.2)

RAPU 3

"Olen Krabu, majatalo Résidence Rapulan isäntä. Synnyin köyhään perheeseen, mutta hiellä, kyynelillä ja kovalla työllä olen rakentanut tämän tuottoisan liikeyrityksen... mutta voi hittomaisuus tätä lamaa, joka on tyrehdyttänyt ison osan saaren turismista."

PELAAJA 3

1. "Kuulin, että valaat ovat syypäitä talouden romahtamiseen."
2. "Luulin, että Saari 42 on niin ankea paikka, ettei sinne tulisi ketään lomailemaan."
3. "Kerro jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

RAPU 3.1

"Valaat vääristävät kilpailua. Valailla on kuljetusalalla monopoli. Valaat hoitavat melkein kaiken saarien välisen kuljetuksen ja pitävät tarkasti silmällä muita aluksia, joilta ne perivät suojelurahaa. Kaikki on kiinni valaiden päähänpistoista. Toinen syypää saaren ahdinkoon on Höyryliitto-puolue."

PELAAJA 3.1

1. "Eikö Höyryliitto ole pienen ja vähäosaisen saarelaisen puolella?"
2. "Eikö valaita vastaan voi nousta kapinaan?"
3. "Ei tämä oikeastaan kiinnostakaan" (paluu kohtaan 3)

RAPU 3.1.1

"Tiedättekö mitä on diktatuuri? Mielestäni saarella voisi olla muitakin puolueita kuin vain Höyryliitto. Mutta keskustellaan siitä vaikka joku toinen kerta lisää." (paluu kohtaan 3.1)

RAPU 3.1.2

"Sitä on yritetty, mutta tuloksetta. Tulkaa vähän lähemmäksi niin kuiskaan teille jotain..."

PELAAJA 3.1.2

1. "Niin?"
2. "Ei kiinnosta." (paluu kohtaan 3.1)

RAPU 3.1.2.1

"Valailla on hallussaan pimeitä voimia. Valaat pitävät valtaansa yllä pelolla ja terrorilla. Valaat hallitsevat. (kuiskaten)" (paluu kohtaan 3.1)

RAPU 3.2

"Joskus kaikki oli toisin. Saari 42 oli kukoistava ja kaunis saari. Tänne tultiin pitkienkin matkojen päästä lomailemaan ja rentoutumaan. Silloin rahaa virtasi majataloon ovista ja ikkunoista."

PELAAJA 3.2

1. "Onko täällä joskus ollut kaunista?"
2. "En ole varmaan koskaan tavannut noin äveriästä rapua."
3. "Pah. Kysyn jotain muuta" (Paluu kohtaan 3)

RAPU 3.2.1

"Voi, tämä oli kerran Saariyhteiskunnan kirkkain helmi. Mutta epävarmojen aikojen myötä kaikki on hiljaa rapistunut. Saarelaisilla ei ole jäljellä kuin nostalginen muisto ylvästä menneestä." (paluu kohtaan 3.2)

RAPU 3.2.2

"Tiedä vanha viisaus "Pecunia non olet", raha ei haise. Ja minä tiedän mistä puhun. Tältä saarelta löydätte kyllä paikkoja, jotka haisevat, heh heh." (paluu kohtaan 3.2)

RAPU 4

"Valaat hallitsevat myös joukkoliikennettä. Teidän on saatava käsiinne menolippu ilmalaivaan sinne, minne nyt ikinä olettekaan matkalla. Mutta matkalippuja saavat vain he, jotka osallistuvan saaren toimintaan. Toinen vaihtoehto on matkustaa valaan suussa, mutta se on vain harvoille ja valituille."

PELAAJA 4

1. "Saaren toimintaan?"
2. "Olen vain ohikulkumatkalla. En tahdo jäädä tänne ikuisuudeksi!"
3. "Blaa, blaa. En jaksa kuunnella enää." (paluu kohtaan 0)

RAPU 4.1

"Leipäpuukeskus on se koneisto, josta voitte tiedustella asiasta tarkemmin. Suosittelen teitä menemään seuraavaksi sinne." (paluu kohtaan 4)

RAPU 4.2

"Kaikki riippuu siitä saatteko hankittua itsellenne lipun pois pääsyyn. Jotkut ovat tulleet saarelle vain vierailemaan, mutteivät ole koskaan päässeet pois täältä. Toivottavasti teistä ei tule yhtä heistä." (paluu kohtaan 4)

RAPU 5

"Tämä ei ole mikään matkatavaramyymälä! ALA PAINUA SIITÄ KULUTTAMASTA AIKAANI!" (dialogi loppuu)

RAPU 6

"Jälleen näkemisiin ystäväiseni! Ja muistakaa käydä Leipäpuukeskuksessa!" (dialogi loppuu)

INT. Majatalo (S3) Dialogi - Rapu (kun pelaaja on jutellut Leipäpuukeskuksen Androidin kanssa)

Dialogi alkaa klikkaamalla rapua.

RAPU 0

"Ai, te jälleen. Mitä tahdotte tietää tällä kertaa? Oletteko jo mieltyneet saareemme."

PELAAJA 0

1. "Teen mitä tahansa päästäkseni pois täältä. Kuulin että Résidence Rapulassa on töitä tarjolla."
2. "Tahdon laulaa karaokea."
3. "Kunhan tässä tapan aikaani. Yritän hankkia itselleni töitä. Kukaan ei ottanut minua töihin tuosta noin vain."
4. "Näkemiin." (dialogi päättyy)

RAPU 1

"Résidence Rapula palkkaa vain parasta ja ammattitaitoisinta väkeä. Jos haluat tänne, nämä ovat vaatimukset:

1. Tarvitset monitoimilinkkuveitsen, koska et nähtävästikään ole rapu.
2. Sinun on osattava tarjoilla.
3. Tarjoilijalla on oltava erinomainen muisti.
4. Sinun on oltava valmis jynssäämään rapaisia lattioita."

PELAAJA 1

1. "Noin paljon vaatimuksia. Enkö voi päästä vähemmällä?"
2. "Voitko kertoa tarkemmin tehtävistä?"

RAPU 1.1

"Et saa armoa. Näetkö tuolla nurkassa istuvan hyypiön? Otin hänet hyvää hyvyttäni töihin, mutta hän osoittautui kammottavan epäpäteväksi ja laiskaksi. Se ei saa tapahtua toistamiseen."

PELAAJA 1.1

1. "Käynpä jututtamassa häntä." (Pelaaja voi nyt siirtyä dialogiin pummin kanssa)

2. "En minä nyt niin laiska ole, etten suoriutuisi mainitsemistasi tehtävistä. Voitko kertoa niistä tarkemmin?"

3. "Anna kun kysyn jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

RAPU 1.2

"Hyvä niin. Minä, Krabu olen tämän paikan isäntä, enkä voi sietää työntekijöideni saamattomuutta. Työntekijät on osattava pitää kurissa."

PELAAJA 1.2

"Ööö, niin kai sitten. Voitko selvittää minulle vielä muutamaa asiaa?" (Dialogi palaa kohtaan 0)

1.1.2.

Tässä kohtaa pelaaja voi yksitellen valita kohdan mistä hän haluaa enemmän tietoa.

Linkkuveitsi

RAPU

"Joskus täällä saarella toimi armeijan linkkuveitsitehdas, joka oli tunnettu laadukkaista linkkareistaan kaikkialla Saariyhteiskunnassa. Etköhän sinä jostain saa käsiisi yhden veitsistä."

Tarjoilu

RAPU

"Jos teet hommia majatalossa, tärkein tehtäväsi on tarjoilla gourmet aterioita majatalomme hienoille asiakkaille. Sinun on tiedettävä oikea kattaustyylisi."

Muistaminen

RAPU

"Kun asiakas sanoo: *'Otan syötäväkseni vaihtoehdon 142 ja juotavakseni viinin numero 63'*, sinun on heti muistettava mistä on kysymys. Jos kärsit dementiaasta, ei sinulla ole asiaa tarjoilijaksi. Suorita siis muistitesti."

Luuttuaminen

RAPU

"Minä en koskaan luuttua Résidence Rapulan lattioita. Se on alaisteni työtä. Etsi Saari 42:n löyhkäävin paikka ja harjoittele siellä siivoamista."

PELAAJA

1. "Selvä. Lähden nyt suorittamaan tehtäviä." (Dialogi päättyy)

2. "Haluan kysyä vielä jotain muuta." (Paluu kohtaan 0)

RAPU 2

"Karaoketapahtuma järjestetään majatalossa joka ilta."

PELAAJA 2

1. "Ahaa. Menen odottamaan siihen asti huoneeseeni."
(dialogi päättyy ja pelaaja siirtyy huoneeseensa)
2. "Kerro lisää karaokeillasta."

RAPU 2.2

"Majatalon karaoke ei ole arkajalkoja varten. Yleisö on täällä hyvin vaativa. Jos olet huono laulaja, yleisö kyllä tekee sen sinulle heti selväksi."

PELAAJA 2.2

1. "Nyt minua alkoi jännittää."
2. "OK." (paluu kohtaan 0)

RAPU 2.2.1

"Jännityksen lievittämiseen löytyy apukeinoja. Löydät niitä kun pidät silmäsi auki."

RAPU 3

"Et kai vain ole menossa töihin Forsterille?"

PELAAJA 3

1. "En. Ainakaan vielä."
2. "Minusta Forsteri on mitä miellyttävintä pingviiniä."
3. "Kysynkin muuta." (paluu kohtaan 0)

RAPU 3.1

"Oikein. Älä koskaan haksahda Höyryliiton lupauksiin."

PELAAJA 3.1

1. "Mitä tarkoitat?"
2. "En tahdo pormestariksi."
3. "Selvä." (paluu kohtaan 0)

RAPU 3.1.1

"Höyryliitto tahtoo viedä kaikki rahani. Puolueen mukaan MINUN täytyisi harrastaa hyväntekeväisyyttä ja antaa rahaa saaren vähäosaisille. Se on VÄÄRIN. He ovat vain laiskoja, eivät viitsi tienata omaa elantoaan työn teolla."

PELAAJA 3.1.1

1. "Ei sinusta ainakaan hyväntekijää tule." (Paluu kohtaan 0)

RAPU 3.1.2

"Kaikki viimeaikaiset pormestarit ovat olleet surkeita johtajia. Heidän pitäisi ottaa oppia minusta. Minä en anna hellien tunteiden tulla päätöksen teon tielle."

PELAAJA 3.1.2

1. "Voisit ryhtyä saaren diktaattoriksi." (Paluu kohtaan 0)

RAPU 3.2

"Niinpä tietenkin. Mrrrrhh. En tahdo enää keskustella kanssasi." (dialogi päättyy)

Kun pelaaja on suorittanut majatalon työntekijän toimeen tarvittavat tehtävät, voi pelaaja sopia työhaastattelusta keskustelemalla ravun kanssa.

RAPU 0

"Kappas, sait kaikki tehtävät suoritettua. Remarquable!"

PELAAJA 0

"Nytkö pääsen Residence Rapulaan töihin?"

RAPU 0

"Et vielä. Esitän sinulle kahdeksan kysymystä. Jos esiinnyt niissä eduksesi, saat tarjoilijan pestin. Milloin pääset paikan päälle."

PELAAJA

1. "Aamulla"
2. "Päivällä"
3. "Illalla"
4. "Yöllä"
5. "Minun pitää hoitaa muita asioita ensin." (dialogi loppuu)

RAPU

1. "Selvä. Nähdään aamulla." (dialogi loppuu)
2. "Selvä. Nähdään päivällä." (dialogi loppuu)
3. "Ilta ei käy minulle. Silloin on karaoke." (Pelaajan on valittava toinen vaihtoehto)
4. "Yö ei käy. Silloin lasken rahojani." (Pelaajan on valittava toinen vaihtoehto)

Jos pelaaja tulee väärään aikaan, rapu sanoo:

RAPU

"Et tullut oikeaan aikaan. Katoa silmistäni pummi." (dialogi päättyy)

Kun pelaaja tulee sovittuna aikana työhaastattelu alkaa, ja rapu sanoo:

RAPU

"Hoidetaan tämä nyt alta pois."

TYÖHAASTATTELU

I

RAPU

"Millaisen vaikutelman olet saanut Résidence Rapulasta?"

1. "Kauniin ja lempeän."
2. "Supremee!"
3. "Tahdon osaksi tätä hienoa yhtiötä. Ehkä minusta voi joskus tulla seuraajasi."
4. "Joka suhteessa paremman kuin Forsterin kaupungintalosta."

(Pelaajan vastaus johtaa seuraaviin palautteisiin. Tämän jälkeen tulee seuraava kysymys. Koko työhaastattelu toimii samalla periaatteella. Väärästä vastauksesta tulee miinus piste ja oikeasta pluspiste. Neutraali vastaus ei vaikuta pisteisiin.)

- 1.1. "Lempeys ei ole hyväksi johtajalle." (VÄÄRIN)
- 1.2. "Oletko kielitaidoton? Oikea ääntämys on: suprême." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Suunnitteletko salaliittoa minua vastaan? Tahdot syrjäyttää minut ja varastaa rahani!" (VÄÄRIN)
- 1.4. "Oikein. Forsteri on kaiken pahan alku ja juuri." (OIKEIN)

II

RAPU

"Mitä näet tässä kuvassa?"

(Kuvaan tulee musteläiskätesti.)

1. "Kalmarin"

2. "Ihmisen"

3. "Valaan"

4. "Ravun"

1.1. "Selvä Loligo. Ne ovat kaikki niin samannäköisiä."
(OIKEIN)

1.2. "Ai sinusta tuntuu että katsoisit peiliin. Hahhaaaaaaa!"
(NEUTRAALI)

1.3. "Hys... älä lausu koskaan turhaan valaiden nimeä." (VÄÄRIN)

1.4. "Ravun! Olet sokea! Tekisi mieli lyödä sinua korville."
(VÄÄRIN)

III

RAPU

"Mitä tekisit, jos sinusta tulisi rikas?"

1. "Ostaisin itselleni aikaa, koska aika on rahaa."

2. "Sijoittaisin nouseviin yrityksiin."

3. "Jäisin eläkkeelle ja polskisin kolikoissa."

4. "Laittaisın rahani pankkiin kasvamaan korkoa."

1.1. "Voiko aikaa muka ostaa?" (NEUTRAALI)

1.2. "Saari 42:lla ei ole muita nousevia yrityksiä paitsi Residence Rapula. Se on oikea päätös." (OIKEIN)

1.3. "Liikunta on kyllä hyvästä, mutta eläke on laiskureille."
(NEUTRAALI)

1.4. "Ei Saariyhteiskunnassa ole pankkeja." (VÄÄRIN)

IV

RAPU

"Miksi tahdot tarjoilijaksi?"

1. "Tahdon tienata pois pääsyn saarelta."

2. "Olen luonteeltani palveluhenkinen."

3. "Tahdon olla osa Saari 42:n yhteisöä."

4. "Lupaan tehdä aina palkatonta ylityötä."

- 1.1. "Olisit töissä vain hetken. Etsin kuitenkin vakituista työntekijää." (VÄÄRIN)
- 1.2. "Mitä se edes tarkoittaa?" (VÄÄRIN)
- 1.3. "Oikein. Sinunlaistesi avulla saari voi jälleen nousta ahdingostaan." (OIKEIN)
- 1.4. "Höyryliittopuolue on kieltänyt palkattomat ylityöt." (VÄÄRIN)

V

RAPU

"Syytän sinua laiskaksi. Miten puolustaudut?"

1. "Itse olet laiska."
 2. "Typerä kysymys."
 3. "Laiskuudesta ihminen ei koskaan pääse eroon."
 4. "Tehokkaalla työntekijällä on välillä aikaa laiskotteluun."
- 1.1. "Hyvä. On järkevintä syyttää muita kuin itseä." (OIKEIN)
 - 1.2. "Ei ole typeriä kysymyksiä. On vain typeriä vastauksia." (VÄÄRIN)
 - 1.3. "Olisi siis järkevämpää palkata robotti?" (VÄÄRIN)
 - 1.4. "Mutta tehokas työntekijä saisi vielä enemmän aikaa, jos ei laiskottelisi." (NEUTRAALI)

VI

RAPU

"Käsken sinua luututa ja kiillottaa majatalon lattiat. Miten vastaat?"

1. "Lattiathan kiiltävät puhtauttaan. Miksi täällä pitäisi siivota?"
 2. "Herra, kyllä, herra!"
 3. "Siivoa itse omat lattiasi."
 4. "Kiristän pummin siivoamaan lattiat."
- 1.1. "Väärin. Lattia on tarpeeksi kiiltävä vasta, kun voit

nähdä siitä oman kuvasi." (VÄÄRIN)

1.2. "Hyvä, sinun on aina kunnioitettava auktoriteettiani mukisematta." (OIKEIN)

1.3. "Minä en koskaan luuttua!" (VÄÄRIN)

1.4. "Pummi on niin laiska, että hän vaikka kuolisi mieluummin kuin alkaisi luuttuamaan." (VÄÄRIN)

VII

RAPU

"Mistä löydät vastauksen kaikkiin ongelmiisi?"

1. "Tarjoilijan käsikirjasta."

2. "Valailta."

3. "Luuttuamisesta."

4. "Linkkuveitsestä."

1.1. "En ole kuullut sellaisen olemassaolosta." (VÄÄRIN)

1.2. "Valaat eivät kerro meille mitään." (VÄÄRIN)

1.3. "Luuttuaminen on työsi, ei vastauksesi." (VÄÄRIN)

1.4. "Oikein. Linkkuveitsellä selvität kaikki ongelmasi." (OIKEIN)

VIII

RAPU

Kuinka lausut sanan herkullinen oikein?

PELAAJA

1. "Dellicieux"

2. "Délicieuxx"

3. "Délicieux"

4. "Déliciéüx"

1.1. "Kaameaa lausuntaa. Korvani särkyvät" (VÄÄRIN)

1.2. "Jos minulla olisi ase, ampuisin sinut." (VÄÄRIN)

1.3. "Ah, olet oikea kielitaituri." (OIKEIN)

1.4. "Ei, ei, ei. Olet idiootti." (VÄÄRIN)

Jos pelaajan CV:n ja työhaastattelun yhteispistemäärä on yli vaaditun rajan, niin peli loppuu (outro). Jos pistemäärä on alle vaaditun rajan:

RAPU 0c

"Sinussa on ehkä ainesta pummiksi, muttei tarjoilijaksi. Häivy!" (dialogi päättyy)

Pelaaja voi sopia uudesta työhaastattelusta keskustelemalla ravun kanssa.

INT. Majatalo (S3) Dialogi - Pummi

Lattialla istuu Pummi nojaten seinään. Pelaaja voi aloittaa keskustelun Pummin kanssa.

PUMMI 0

"Niin?"

PELAAJA 0

1. "Miksi sinä siellä lattialla istut?"
2. "Hei! Et sattuisi tietämään miten tältä saarelta pääsee pois?"
3. "Sinulla on silmälappu. Anna se heti tänne."
(dialogimahdollisuus aukeaa pelaajan saatua *verbaalinen ärsytys* -diplomin)
4. "Unohda."

PUMMI 1

"Mitä matalammalle on, niin sitä pienempi pudotus."

PELAAJA 1

1. "Mitä sinä höpiset."
2. "Aha. Kerro jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

PUMMI 1.1

"Turha sitä on tavoitella mitään korkeuksia. Elämässä joutuu vain pettymään, jos on liian korkeat tavoitteet. Ei niitä kumminkaan ikinä tavoita. Ihan sama mitä teet. Parempi vaan tyytyä kohtaloonsa. Lisäksi jalkojani särkee ja niitä on mukava oikoa täällä lattialla." (paluu kohtaan 0)

PUMMI 2

"En kai minä tällä lattialla makaisi, jos sen tietäisin! Ääh, ketä minä huijaan. Tältä saarelta pääsee pois harvat ja valitut. Ja päästäkseen siihen joukkoon sinun pitää tehdä aivan mahdottomia tehtäviä."

PELAAJA 2

1. "Niin kuin mitä?"
2. "Miksi olet tuollainen vätys?"

PUMMI 2.1

"No ensiksikin: jos haluat tienata matkalipun, niin sinun pitäisi pestä valaita, auttaa majatalon isäntää tai ryhtyä majakanvartijaksi. Yritetty kaikkea, mahdottomaksi todettu."

PELAAJA 2.1

1. "Olet siis pessyt valaita? Oletko se tyyppi, joka kyllästyi valaan hajuun? Haisetkin kyllä hieman silakalle."
2. "Tarkoitatko siis, että majatalon työntekijän virka on avoinna? Taidankin itse hakea siihen."
3. "Ymmärrän kyllä miten majakanvartijuus voi osoittautua haasteelliseksi. Itsellenikin on lintufobia. Ja ne lokit majakalla... Hrr..."
4. "Kaikki puhuvat vain matkalipusta. Kai tältä saarelta on jotain muitakin keinoja päästä pois?"
5. "No mitä sinä sitten täällä teet?"
6. "Niin, elämä on joskus rankkaa. Voimia." (paluu kohtaan 0)

PUMMI 2.1.1

"Jep. Kadotin kumihanskat ja sain potkut. Tai oli siinä kuulemma muutakin..." (paluu kohtaan 2.1)

PUMMI 2.1.2

"Lykkyä vaan. Sitä tarvitset!" (paluu kohtaan 2.1)

PUMMI 2.1.3

"Älä muistuta niistä! Juuri kun olin pääsemässä painajaisistani eroon..." (paluu kohtaan 2.1)

PUMMI 2.1.4

"Ei ole. Turha edes yrittää." (paluu kohtaan 2.1)

PUMMI 2.1.5

"Minulla on nyt aikaa vaikka laulaa: *Nolla ysi nolla nolla, on parempi olla, eikä rasitu polla...*"

PELAAJA 2.1.5

"Taidankin jättää sinut hoilaamaan." (dialogi loppuu)

PUMMI 2.2

"Nolla ysi nolla nolla, on parempi olla, eikä rasitu polla..."
(paluu kohtaan 0)

PUMMI (4)

"Yritän. Koko ajan. Minne minä sen rommipulloni oikein laitoin..?" (dialogi loppuu)

VERBAALINEN ÄRSYTYS

PUMMI 3

"Mikä on elämän tarkoitus?"

Pelaajan tulee näppäillä oikea lukusarja avautuvaan palkkiin.

Oikea vastaus: 0900

Väärästä vastauksesta pummi sanoo:

PUMMI

"Etsi vielä tarkemmin elämän tarkoitusta."

Jos pelaaja vastaa 42, pummi sanoo:

PUMMI

"VÄÄRIN. Sitä on taidettu lukea liikaa tieteisfiktiota."

Kun pelaaja vastaa oikein, pummi sanoo:

PUMMI

"Oikein. 0-9-0-0, on parempi olla, eikä rasitu polla!"

Pelaajan tulee vastata kaikkiin väitteisiin oikein. Väärästä vastauksesta dialogi loppuu pummin lauseeseen:

PUMMI

"Ähäkutti. Surkea yritys. Voittaja eli minä vien kaiken!
Rommia kaikille, mä tarjoon, sä maksat."

I

PUMMI

"Valaat haisevat ja niitä ei tarvitse pestä! Emme hyödy siitä mitään."

PELAAJA

1. "Jos valaita ei pestä, koko saari täyttyy haisevaan valaan rasvaan." (OIKEIN)
2. "Jos valaita ei pestä, ne suuttuvat."
3. "Rasva on pestävä pois, koska se on Loligojen oopiumia."

II

PUMMI

"Majakka on saaren turhin rakennus. Majakan valoa pidetään päällä yöt pitkät. Energian tuhlausta sanon minä!"

PELAAJA

1. "Saaren tuottama liikaenergia täytyykin kuluttaa nopeasti pois, koska sitä ei voi säilöä."
2. "Minusta majatalo on saaren turhin rakennus."
3. "Jos valo sammutettaisiin, koko saari musertuisi saareen törmäävien valaiden alle." (OIKEIN)

III

PUMMI

"Höyryliitto lupaa ummet ja lammet, mutta ei köyhä rikastu penniäkään. Oligarkeja koko sakki!"

PELAAJA

1. "Raha on yliarvostettua. Saaren yhteinen hyvä on tärkeämpää."
2. "Höyryliitto on paras puolue."
3. "Höyryliitto on pienen saarelaisen puolella. Se on niin hyvä puolue, ettei muita puolueita edes tarvita." (OIKEIN)

IV

PUMMI

"Piratismi on laiskojen ja saamattomien työtä. Piraatti käyttää hyväksi muita tekemättä itse mitään."

PELAAJA

1. "Merirosvous on rankkaa ja hikistä hommaa. Mikään ei voita vapauden tunnetta laivan kannella, kun tuuli heiluttaa hiuksia ja olet oman onnesi seppä." (OIKEIN)
2. "Piraatin ei tarvitse ajatella muiden hyvinvointia."
3. "Piraatti on osaavin saarelainen. Hän osaa monia asioita, muut osaavat vain yhtä."

V

PUMMI

"Ravusta voi olla montaa mieltä, mutta ainakin hänellä on erinomaista rommia. Harva osaa pyörittää näin menestyvää liikeyritystä näin karussa paikassa. "

PELAAJA

1. "Hänen romminsa on rotanmyrkkyä verrattuna muilla saarilla tarjottaviin laaturommeihin."
2. "Mitä!? Rapu on sikamainen kitupiikki. Näännyttää työntekijänsä vaikka kuoliaaksi saadakseen itse suuremman voiton." (OIKEIN)
3. "Residence Rapula on ihan homeessa. Paikka kaipaisi pikaista remonttia, jotta täällä joku viitsisi joskus vieraillla."

Kun pelaaja on käynyt läpi verbaalisen ärsytyksen, hän ei voi enää päästä majataloon töihin. Rapu vain vastaa klikatessa:

RAPU

"Häivyy silmistäni ryökäle. En keskustele kaltaistesi irvileukojen kanssa... Saat nyt kuitenkin vielä yöpyä täällä, kunhan maksat laskusi."

EXT. Tori (S4)

PAIKKA: Tori-scene. Torilla on Ilmoitustaulu. Tori on tässä vaiheessa autio (myöhemmin torilla on statisteja ja Toukka).

ÄÄNET: Tori-scenen taustamusiikki. Suihkulähteen solina.

Pelaajahahmo kävelee Majakka-scenen suunnalta keskelle Toria. Leipäpuukeskus on suljettu.

Valittavat reitit:

1. S4 → S2
2. S4 → S5 (avautuu, kun pelaaja vuokraa huoneen)
3. Ilmoitustaulun lukeminen

EXT. Tori (S4)

(sen jälkeen, kun pelaaja on käynyt dialogin Leipäpuukeskuksen Androidin kanssa)

PAIKKA: Tori-scene. Torilla on suihkulähde. Toukka makoilee suihkulähteen reunalla ja polttee vesipiipussa lumpeenlehtiä. Paikalla on statistoja. Torilla on Ilmoitustaulu.

ÄÄNET: Tori-scenen taustamusiikki. Suihkulähteen solina. Toukan vaivaantunutta ähinää, koska lumpeenlehdet ovat loppuneet. Kun toukka saa lehtiä, alkaa vesipiippu porista. Polttelun ääniä. Mystistä mutinaa: Om Om Om.

Pelaajahahmo kävelee suihkulähteen lähelle sen scenen suunnasta, josta on tulossa. Pelaaja voi aloittaa dialogin Toukan kanssa (klikkaamalla). Klikkaamalla statistoja, he kertovat erilaisia repliikkeja liittyen peliin. Heidän kanssa ei voi kuitenkaan varsinaisesti keskustella.

Valittavat reitit:

1. S4 → S2
2. S4 → S5
3. S4 → S6
4. S4 → S7
5. S4 → S8
6. S4 → S10
7. Dialogi Toukan kanssa
8. Dialogi statistien kanssa
9. Ilmoitustaulun lukeminen

EXT. Tori (S4) Dialogi - Toukka

Toukka makoilee torilla olevan suihkulähteen reunalla. Toukka on vaivaantunut, koska lumpeenlehdet ovat loppuneet sen vesipiipusta. Dialogi alkaa klikkaamalla Toukkaa.

TOUKKA 0

"Ääh, puuh. Onko sinulla lumpeenlehtiä? Tarvitsen lumpeenlehtiä!"

Toukka tärisee tuskissaan.

PELAAJA 0

1. "Mitä tarkoitat?"
2. "Kukas sinä olet?"

TOUKKA 1

"Tarvitsen lumpeenlehtiä. Hae niitä minulle, niin vastapalvelukseksi selvennän sinulle työn perimmäistä olemusta. Lumpeenlehtiä löydät jokaisen työntarjoajan luota."

PELAAJA 1

"Hyvä on. Etsin sinulle lehtiä, viisauksien on parasta olla toimivia."

TOUKKA 1

"Ne ovatkin viisauksia." (dialogi loppuu)

TOUKKA 2

"Olen vapaaherra Voor. Suurin työni on ajatteleminen ja vesipiipun polttelu. Tahdon selvittää onko tässä maailmassa järjen hiventäkään. Jos saan puhua suoraan, uskon että kaikki Saari 42:lla ovat hulluja. Tule lähemmäksi niin kuiskaamaan sinulle salaisuuden."

PELAAJA 2

"No?"

TOUKKA 2

"Lumpeenlehdet ovat avain salaisuuteen. Voisitko olla vanhalle toukalle avuksi ja hakea niitä minulle? Jos teet niin, kerron sinulle mistä työnteossa todella on kysymys. Löydät lumpeenlehtiä jokaisen työntarjoajan luota."

PELAAJA 2

"Hyvä on. Minä haen niitä lehtiä." (dialogi loppuu)

Kun pelaajalla on viisi (5) lumpeenlehteä, niin klikkaamalla Toukkaa aukeaa dialogi:

TOUKKA

"Vihdoinkin. Uskoin jo kuolevani."

PELAAJA

"A-a-aa. Lupasit kertoa minulle totuuden työnteosta."

TOUKKA

"Tietenkin. Istu alas ja maista piippua. Oikeaa rauhan piippua. Hahahaha."

PELAAJA

"Saat aina yhden lehden yhdestä viisaudesta. Minulla on yhteensä viisi lehteä."

TOUKKA

"Kuulostaa hyvältä sopimukselta. Viisi lehteä, viisi viisautta."

PELAAJA

"Lisäksi minulla on yksi ongelma. Tarvitsen itsevarmuutta."

TOUKKA

"No panic. Jos kerran saan sinulta ruhtinaalliset viisi lumpeenlehteä, voin antaa sinulle viisauksien lisäksi maagiset lasini. Näiden lasien läpi katsottuna maailma ei tunnu niin painostavalta."

PELAAJA

"Kiitos."

Pelaaja antaa toukalle ensimmäisen lehden. Jokaisen lehden kohdalla pelaaja saa "hämärän" viisauden työn perimmäisestä olemuksesta. Pelaaja voi tämän jälkeen kysyä tarkennusta viisauteen tai edetä seuraavaan antamalla toukalle uuden lehden.

TOUKKA

"Ensimmäinen viisaus: Työ on tie. Tärkeintä ei ole päästä tien päähän. Tärkeintä on ymmärtää matkantekoon kätkeytyvä onnellisuus."

PELAAJA

1. "Ööö. Siis mitä?"
2. "Niin tietenkin. Tässä seuraava lumpeenlehti."

1. seuraa selvennys:

TOUKKA 1

"Tie johtaa työn ymmärtämiseen. Tie voi alkaa esimerkiksi Leipäpuukeskuksesta. Työn ymmärtämiseen on niin monta tietä kuin on työpaikkoja. Jokainen työpaikka paljastaa työn olemuksesta jotain uutta. Pohdi tätä kun seuraavan kerran vieraillet Leipäpuukeskuksessa."

2. seuraa:

TOUKKA

"Toinen viisaus: Työtä ei voida ottaa koskaan täysin haltuun. Ymmärtääksemme työtä meidän on työskenneltävä. Meidän on osattava toimia yhteistyössä työn kanssa. Meidän on ajateltava itsemme osaksi työtä, eikä sen ulkopuolelle. Työ on aktiivista

toimimista maailmassa ja työnteko saa merkityksensä vasta työskentelyn kautta.

PELAAJA

1. "Nyt en ymmärrä."
2. "Ahaa. Tässä kolmas lehti."

1. seuraa selvennys:

TOUKKA

"Työssä toimimiseen tarvitsemme välineitä. Jotta ymmärrämme jonkin välineen, vaikkapa vasaran, luonteen on meidän tartuttava siihen omin käsin ja vasaroitava. Vasaran olemus ei selviä vain tarkastelemalla sitä sen riippuessa seinällä. Tästä syystä: työ on aktiivista käytännön toimimista, se ei siis ole vain sohvalta istuskelua."

2. seuraa:

TOUKKA

"Kolmas viisus: työ palvelee ihmistä, ihminen ei palvele työtä. Työ on väline. Se ei ole päämäärä sinänsä. Samoin kuin vasara on vain väline naulojen hakkaamiseen. Emme voi ajatella vasaraa ilman nauvoja. Samoin emme voi ajatella työtä ilman ihmistä."

PELAAJA

1. "Selvennätkö vähän."
2. "Nyt ymmärrän. Kerro neljäs viisus."

1. seuraa selvennys:

TOUKKA

"Ei ole nauvoja ilman vasaraa. Mutta ei ole myöskään vasaraa ilman toimivaa kättä, eikä toimivaa kättä ilman ajattelevaa mieltä."

2. seuraa:

TOUKKA

"Neljäs viisus: Työn ymmärtäminen vaatii täydellisen muodonmuutoksen. Työn neljä kehitysvaihetta: muna, toukka, kotelo ja aikuinen."

PELAAJA

1. "Täyttää hepreaa. Mitä nämä kehitysvaiheet ovat?"
2. "Tahdon kuulla viimeisen viisauden."

1. seuraa selvennys:

TOUKKA

"Munavaiheessa ihminen suhtautuu työhön itsekeskeisesti, vain hyötyäkseen työstään itse; hänen ja maailman välissä on kuori, joka estää näkemästä työtä syvällisemmin."

"Toukkavaiheessa ihminen tulee nälkäiseksi ulkomaailmaa kohtaan; hänen kiinnostuksensa työn sisältämiin mahdollisuuksiin herää. Ihminen ahmii tietoa työstä."

"Kotelovaiheessa ihminen vaipuu askeesiin ja pohtii kaikessa rauhassa työhön kätkeytyvää viisautta."

"Aikuisvaiheessa ihminen nousee vihdoon siivilleen; nyt hän ymmärtää, että työ on aktiivista ja vastuullista yhtymistä suureen työsieluun."

2. seuraa

TOUKKA

"Viides ja viimeinen viisaus: Työ on etenemistä askel askeleelta tulevaisuutta kohden. Jokainen askel on työn kuva, mutta vain rajoittuneessa muodossa."

PELAAJA

1. "Askel on työn kuva? Sanasi tuntuvat mielettömiltä."
2. "Kiitos viisauksista. Silmäni ovat avautuneet ja ymmärrän työntekoon kätkeytyvän viisauden nyt paremmin."

1. seuraa selvennys:

TOUKKA

"Nousemme koko ajan ylöspäin työn portaita. Jokaisella portaalla ymmärrämme työn uudella, edelliseen nähden jopa ristiriitaisella tavalla. Jokainen porras on riippuvainen edellisestä, mutta vasta huipulla ymmärrämme ne täydellisen kokonaisuuden osiksi. Tällöin saavutamme täydellisen kuvan työn Ideasta."

2. seuraa:

TOUKKA

"Olen iloinen, että jaksoit kuunnella minua. Moni tällä saarella ei siihen kykene. Tässä, ota vielä nämä lasit. Ne tuovat mukanaan kaipaamaasi itsevarmuutta."

PELAAJA

1. "Kiitos. Jatkan nyt matkaani."
2. "Kuinka nämä lasit toimivat?"

1. seuraa:

TOUKKA

"Muista pohtia viisauksiani. Näkemiin." (dialogi loppuu)

2. seuraa:

TOUKKA

"Laseissa on röntgensäteet. Lasien avulla yleisö näyttäytyy alastomana. Tiedäthän vanhan viisauden: kun näet yleisön ilkosillaan, ei sinua jännitä esiintyä niin paljon. Näin todetaan jo muinaisten egyptiläisten Kuolleiden kirjassa."

PELAAJA

"Hahahaha. Nerokas keksintö. Nyt minun täytyy mennä."

TOUKKA

"Älä unohda sanojani. Näkemiin." (dialogi loppuu)

INT. Leipäpuukeskus (S5)

PAIKKA: Leipäpuukeskus-scene. Pöydällä on löytytavaralaatikko. Seinällä kirjahylly, jossa kirjat: Valaankuiskauksen ABC sekä kaksi muuta kirjaa, jotka toimivat linkkeinä mol.fi-sivustolle ja CV:n tekoon. Pöydän takana on Androgyyni Androidi.

ÄÄNET: Leipäpuukeskus-scenen taustamusiikki. Kirjoituskoneen tehokasta ja jämäkkää naputtelua.

Pelihakmo kävelee scenen reunalta keskelle Leipäpuukeskusta. Pelaaja voi aloittaa dialogin Androgyynin Androidin kanssa (klikkaamalla Androgyynia Androidia) tai poistua Leipäpuukeskuksesta (klikkaamalla scenen reunaa). Pelaaja voi myös aloittaa minipelin, tutkia löytötavaralaatikkoa ja lukea kirjahylllyn kirjoja.

Valittavat reitit:

1. Dialogi Androidin kanssa
2. Klikkaamalla steampunk-tietokonetta → älypeli (i- tai d-taso) → älykkyys
3. Klikkaamalla löytötavaralaatikkoa → kumihanskat
4. Klikkaamalla vihreää kirjaa → Valaankuiskauksen ABC - kirja avautuu ja sitä voi lukea, jonka jälkeen se menee inventaarioon
5. Klikkaamalla vihreää kirjaa → linkki mol.fi
6. Klikkaamalla punaista kirjaa → linkki CV:n tekoon
7. S5 → S4

INT. Leipäpuukeskus (S5) Dialogi - Androidi

ANDROIDI 0

"Hei ja tervetuloa Leipäpuukeskukseen. Miten voin auttaa?"

PELAAJA 0

1. "Öh... Hei! Minut neuvottiin tulemaan tänne. Katsos, haluaisin pois tältä saarelta ja kuulemma tarvitsen siihen matkalipun."
2. "Luulin tätä joksikin vankityrmäksi, mutta nythän tämä näyttäytyykin aivan uudessa valossa!"
3. "Kuka sinä olet"
4. "Pelottaa!" (dialogi loppuu)
5. "Kiitos avusta! Näkemiin!"

Kun dialogi alkaa vaihtoehdot 1-4 on valittavissa. Jos pelaaja valitsee jonkun vaihtoehdoista 1-3, niin vaihtoehto 4 muuttuu vaihtoehdoksi 5.

ANDROIDI 1

"Valitettavasti matkalippuja ei voi noin vain saada, vaan ne pitää ansaita. Mutta miksi ihmeessä haluaisit ylipäänsä pois tältä kauniilta saareltamme? Täällähän on niin paljon nähtävää ja kokemista."

PELAAJA 1

1. "Miten minä saan matkalipun?"
2. "Kaunis saari? Milloin viimeksi olet käynyt ulkona?"
3. "Voisinkin kysyä jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

ANDROIDI 1.1

"Matkalippuja annetaan niille, jotka osallistuvat Saari 42:n toimintaan. Tällä hetkellä avautuvia tai jo vapaana olevia toimia ovat majakanvartijan toimi ja valaanpesijän toimi. Lisäksi kannattaa olla valppaana myös muille avautuville mahdollisuuksille, esimerkiksi torilla oleva ilmoitustaulu saattaa osoittautua myös hyödylliseksi."

PELAAJA 1.1

1. "Kerro tarkemmin majakanvartijan toimesta."
2. "Kerro tarkemmin valaanpesijän toimesta."
3. "Kiitos vinkistä." (paluu kohtaan 1)

ANDROIDI 1.1.1

"Majakanvartijuus on yksi saaren tärkeimmistä tehtävistä. Tällä hetkellä Kalmarinainen toimii majakanvartijana, mutta hänelle etsitään parhaillaan seuraajaa. Jos olet älykäs, tekninen, itsenäinen, luotettava ja et kavahda yötäkään, niin majakanvartijuus saattaa sopia sinulle. Nykyiseltä majakanvartijalta voit kysyä toimesta tarkemmin ja hän myös valitsee seuraajansa." (paluu kohtaan 1.1)

ANDROIDI 1.1.2

"Valaanpesijää tarvitaan kuumeisesti, koska edellinen valaanpesijä joutui valitettavasti vetäytymään toimesta äkillisesti. Jos tykkäät laittaa kroppasi likoon, et kavahda likaisiakaan oloja ja ymmärrät valaita, niin saatat olla sopiva henkilö toimeen. Toimesta voit kysyä tarkemmin Robotilta, jonka löydät valaanpesulalta." (paluu kohtaan 1.1)

ANDROIDI 1.2

"Kolmetoista vuotta sitten, kun kävin huollossa. Mutta en ymmärrä miten se tähän liittyy." (paluu kohtaan 1.1)

ANDROIDI 2

"Vankityrmä? Miksi ihmeessä sinä nyt jotain sellaista luulit? Tämä paikka on Leipäpuukeskus, jossa löydät tietoa Saari 42:n toimista. Lisäksi kehoitan sinua tutustumaan viereisellä pöydällä olevaan soveltuvuustestiin ja takanani olevaan kirjahyllyyn."

PELAAJA 2

1. "No ensiksikin tuo metallioven narina ja pitkät portaat alas pimeään. Muutenkin täällä oli alkuun melko pelottava tunnelma, ihan nousi niskakarvat pystyyn."
2. "Mikä ihmeen soveltuvuustesti?"
3. "Meinaatko, että minun pitäisi alkaa lukemaan?"
4. "Selvä. Nyt voisin kuitenkin kysyä jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

ANDROIDI 2.1

"Ahaa, en ole ajatellutkaan, että tuollaiset asiat voisivat ihmisiä pelottaa. Vihreä Oksa -ministeriön ohjeistuksen mukaan energiankulutus pitäisi vain pitää minimissä ja noudatin vain sääntillisesti ohjeita. Rasvaankin metallioven saranat pikimmiten ja pidän jatkossa enemmän valoja päällä täällä alhaalla. Teidän viihtymisen puolestahan täällä ollaan." (paluu kohtaan 2)

ANDROIDI 2.2

"Soveltuvuustestimme on SSB:n suunnittelema ja VOM:in hyväksymä sovellus, joka on yhtäläisesti kaikkien Saariyhteiskunnan Lepu:jen käytössä. Soveltuvuustesti rakentuu kahdesta kysymyssarjasta, joiden pohjalta määritellään mihin toimeen soveltuvuustestin tekijä soveltuu parhaiten. Tällä hetkellä käytössämme on beta-versio, mutta tulevaisuudessa soveltuvuustestin tulisi kattaa kaikki Saariyhteiskunnan toimet."

PELAAJA 2.2

1. "Mikä ihme on SSB?"
2. "Ja mikä oikein on VOM?"
3. "Mikäs sitten Lepu on?"
4. "Kerro soveltuvuustestistä tarkemmin."
5. "Ei tämä oikeastaan kiinnostakaan. Haluisin kysyä jotain muuta?" (paluu kohtaan 2)

ANDROIDI 2.2.1

"SSB tulee sanoista Saarineuvoston sosiaalibyuro. Kaikki Saariyhteiskunnan Leipäpuukeskukset ovat Saarineuvoston sosiaalibyuroon alaisuudessa." (paluu kohtaan 2.2)

ANDROIDI 2.2.2

"VOM on Vihreä Oksa -ministeriö. Siellä tehdään kaikki tärkeät päätökset, jotka koskettavat Saarineuvoston sosiaalibyroota ja näin ollen myös kaikki Leipäpuukeskuksia, eli myös tätä Saari 42:n Leipäpuukeskusta." (paluu kohtaan 2.2)

ANDROIDI 2.2.3

"Lepu on lyhenne sanasta Leipäpuukeskus. Lepua ja lepoa, sopivassa suhteessa!" (paluu kohtaan 2.2)

ANDROIDI 2.2.4

"Soveltuvuustestimme beta-versio sisältää kysymyssarjat koskien majakanvartijan toimea ja pormestarin virkaa. Hyväksyttävä suoritus saadaan vastaamalla 80 %:iin kysymyksistä oikein. Jos jäät alle tuon lukeman, niin älä huoli: testin voit tehdä niin monta kertaa uudestaan kuin haluat."

PELAAJA 2.2.4

1. "Miksi juuri majakanvartijan toimi ja pormestarin virka?"
2. "Ahaa, saatankin kokeilla testiä myöhemmin." (paluu kohtaan 2.2)

ANDROIDI 2.2.4.1

"Majakanvartijuus on erittäin merkittävä toimi jokaisella saarella, koska ilman majakoita ei valaat pystyisi liikkumaan turvallisesti saarien välillä. Täten on aivan loogista, että majakanvartijan toimi on valikoitunut soveltuvuustestimme beta-versioon. Pormestarin virka on valikoitunut soveltuvuustestiin siksi, että haluamme kannustaa kaikkia tavoittelemaan mahdollisimman korkealle." (paluu kohtaan 2.2)

ANDROIDI 2.3

"Viisainkaan ihminen ei tiedä kaikkea kaikesta, joten lukeminen kannattaa aina. Uskonkin, että löydät kirjahyllystämme paljon mielenkiintoista luettavaa. Lisäksi kirjahyllyymme päivittyy koko ajan uutta tietoa myös muista Saariyhteiskuntamme toimista, joita kannattaa pitää silmällä." (paluu kohtaan 2)

ANDROIDI 3

"Minä olen tämän Leipäpuukeskuksen ylin viranhaltija. Minun puoleeni voit kääntyä kaikissa asioissa, jotka liittyvät Saariyhteiskunnan helmen eli Saari 42:n toimiin. Olen täällä palvelemassa juuri sinua!"

PELAAJA 3

1. "Kerro tarkemmin itsestäsi."
2. "Saariyhteiskunnan helmi? Puhutko nyt tästä saaresta?"
3. "Voisin kysyä jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

ANDROIDI 3.1

"Ei ole paljoa kerrottavaa. Välitän Saari 42:n toimia, pidän yhteyttä SSB:hen sekä hallinnoin, päivitän ja välitän tietoja. Yksinkertaistettuna minun kauttani voit löytää juuri sinulle sopivan toimen. Tai ainakin keinot toimen löytämiseksi." (paluu kohtaan 3)

ANDROIDI 3.2

"Kyllä." (paluu kohtaan 3)

ANDROIDI (5)

"Tervetuloa uudestaan! Jos kaipaat apua, niin tiedät mistä minut löytää!"

EXT. Valaanpesula (S6)

PAIKKA: Valaanpesula-scene. Valaanpesulan etualalla seisoo Robotti. Valaanpesulassa on likainen ja haiseva, surullinen valas. Valaanpesulan seinustalla on höyryimuri. Lammessa on lumpeenlehti.

ÄÄNET: Valaanpesula-scenen taustamusiikki. Valaan surullista uikutusta. Veden solinaa.

Pelihakmo kävelee scenen reunalta Valaanpesulaan eteen. Pelaaja voi aloittaa dialogin Robotin kanssa (klikkaamalla). Pelaaja voi myös palata Torille klikkaamalla scenen reunaa.

Valittavat reitit:

1. S6 → S4
2. Dialogi Robotin kanssa
3. Lumpeenlehti lammessa
4. Klikkaamalla höyryimuria → lattian klikkaus → luuttuaminen (avautuu, kun Robotti kertoo valaanpesijän ammatin vaatimuksista)
5. Klikkaamalla valasta → minipeli → liansieto (avautuu, kun Robotti kertoo valaanpesijän ammatin vaatimuksista) → valas muuttuu iloiseksi ja uikutus loppuu

EXT. Valaanpesula (S6) Dialogi - Robotti

Valaanpesulan edessä seisoo robotti, jonka kanssa pelaaja voi aloittaa dialogin.

ROBOTTI 0

"Hei. Tervetuloa Valaanpesulaan. Miten voin palvella?"

PELAAJA 0

1. Mikä paikka tämä on?
2. Kuka sinä olet?
3. Olisin kiinnostunut Valaanpesijän ammatista.
4. Sori, pitää mennä..

ROBOTTI 1

"Tämä on *Kylpylä- ja terapiakeskus valaille (ja muille suurille tai muuten vain valtaville nisäkkäille)*, tuttavallisemmin Valaanpesula. Täällä yrityksemme iloiset työntekijät tarjoavat parhaimpia Kylpylä- ja terapiapalveluita

valaille (ja muille suurille tai muuten vain valtaville nisäkkäille). Kerron mielelläni lisää, jos haluat."

PELAAJA 1

3. "Missä Valaanpesijä on?"

4. "Miksi täällä pestään valaita?"

5. "Voisinkin kysyä jotain muuta..." (paluu kohtaan 0)

ROBOTTI 1.1

"Edellinen Valaanpesijä joutui valitettavasti... Vetäytymään tästä virasta."

PELAAJA 1.1

1. "Vetäytymään? Mitä tarkoitat?"

2. "Selvä." (paluu kohtaan 1)

ROBOTTI 1.1.1

"Enempää en voi valitettavasti kertoa." (paluu kohtaan 1)

ROBOTTI 1.2

"Jos valaita ei pestäisi, niin koko maailma peittyisi lopulta valaanrasvaan. Ja kaikkihan tietävät mitä siitä seuraisi."

PELAAJA 1.2

1. "Mitä siitä sitten seuraisi?"

2. "Selvä." (paluu kohtaan 1)

ROBOTTI 1.2.1

"Hmhp! Älä esitä tyhmää!" (paluu kohtaan 1)

ROBOTTI 2

"Minä olen Robotti XYZ 2424. Tällä hetkellä minut on ohjelmoitu palkkaamaan Valaanpesijä."

PELAAJA 2

1. "Kerro tarkemmin itsestäsi."

2. "Mikset sinä pese valasta?"

3. "Voisinkin kysyä jotain muuta..." (paluu kohtaan 0)

ROBOTTI 2.1

"Haluatko kuulla minusta? Voi, kukaan ei ole aiemmin ollut kiinnostunut vanhasta XYZ 2424:sta! Mitä haluat tietää?"

PELAAJA 2.1

1. "Kuka sinut omistaa?"
2. "Mitä teit aiemmin?"
3. "En mitään. Kerro sen sijaan jotain muuta." (paluu kohtaan 2)

ROBOTTI 2.1.1

"Minut omistaa oikea ja alkuperäinen Kylpylä- ja Terapiakeskus Valaille -yhtiö. Yhtiö, joka aidosti välittää!" (paluu kohtaan 2.1)

ROBOTTI 2.1.2

"Hassua, en taida muistaa!"

PELAAJA 2.1.2

1. "Jet-pack"
2. "Äh, unohda. En jaksa jaarittelujasi. Minun täytyy löytää poispääsy tältä saarelta!" (paluu kohtaan 2.1)

ROBOTTI 2.1.2.1

"Ei. Odota... Muistankin jotain!..."

PELAAJA 2.1.2.1

1. "..."
2. "Äh, unohda. En jaksa jaarittelujasi! Minun täytyy löytää poispääsy tältä saarelta!" (paluu kohtaan 2.1)"

ROBOTTI 2.1.2.1.1

"Minä olin joskus suuri ja mahtava Robotti! Robotti suurella ÄRRÄLLÄ!"

PELAAJA 2.1.2.1.1

1. "... (jatka vain)"
2. "Äh, unohda. En jaksa jaarittelujasi! Minun täytyy löytää poispääsy tältä saarelta!" (paluu kohtaan 2.1)

ROBOTTI 2.1.2.1.1.1

"Suuri robotti, jolla oli selässä jet-back. Ja kädessä iso mini-gun!"

PELAAJA 2.1.2.1.1.1

1. "... (okei, jatka)"
2. "Äh, unohda. En jaksa jaarittelujasi! Minun täytyy löytää poispääsy tältä saarelta!" (paluu kohtaan 2.1)

ROBOTTI 2.1.2.1.1.1.1

"Ah, ne olivat aikoja. Silloin kukaan ei ryppyillyt XYZ 2424:lle. Ehei! Silloin XYZ 2424 ryppyili muille! Hahhaa! Ja kukaan ei häntä uskaltanut vastustaa!"

PELAAJA 2.1.2.1.1.1.1

1. "... (vähän outoa, mutta annetaan robotin jatkaa)"
2. "Äh, unohda. En jaksa jaarittelujasi! Minun täytyy löytää poispääsy tältä saarelta!" (paluu kohtaan 2.1)

ROBOTTI 2.1.2.1.1.1.1.1

"Kerrankin XYZ 2424 päätti, että häntä ei ohjelmoitaisi enää kertaakaan. Ei enää yhen yhtä kertaa. Tai se kerta olisi ohjelmoijan viimeinen... VIIMEINEN!"

PELAAJA 2.1.2.1.1.1.1.1

1. "(Okeiii. Eiköhän tämä jo riitä.) HEI!"
2. "Äh, unohda. En jaksa jaarittelujasi! Minun täytyy löytää poispääsy tältä saarelta!" (paluu kohtaan 2.1)

ROBOTTI 2.1.2.1.1.1.1.1.1

"VIIMEI...! Ai, hei miten voi auttaa?"

PELAAJA 2.1.2.1.1.1.1.1.1

1. "Jauhoit jotain ohjelmoijien tuhoamisesta."
2. "Äh, unohda. En jaksa jaarittelujasi! Minun täytyy löytää poispääsy tältä saarelta!" (paluu kohtaan 2.1))

ROBOTTI 2.1.2.1.1.1.1.1.1.1

"Mitä? Ai, oho. Taisin taas haaveilla... Harvemmin teen sitä vain muitten kuullen, varsinkaan ihmisten. Mutta sinä... Sinä herätät jotenkin luottamusta! Kiitokseksi siitä, että jaksot kuunnella jaaritteluitani palkitsen sinut ja kerron sinulle salaisuuden. Haluatko kuulla siitä?"

PELAAJA 2.1.2.1.1.1.1.1.1.1

1. "Kyllähän se käy."
2. "Enpä juuri. Tieto lisää tuskaa."

ROBOTTI 2.1.2.1.1.1.1.1.1.1.1

"Ensijaisen tärkeää Valaanpesijän toimessa on turvallinen valaanrasvojen käsittely. Sangen myrkyllistä ainetta tuo peijakas tökötti. Eli sinun tulisi siis suojautua asianmukaisesti valaanrasvaa vastaa. Ja tehdäksesi niin sinun tulisi hankkia kumihanskat. Saat ehkä etua muihin hakijoihin, mutta näin meidän kesken: kumihanskoista kannattaa kysellä

torin suunnalta." (paluu kohtaan 2.1) (kumihanskat ilmestyvät löytötavaralaatikkoon)

ROBOTTI 2.1.2.1.1.1.1.1.1.1.1

"Kerron sen silti. Ensijaisen tärkeää Valaanpesijän ammatissa on turvallinen valaanrasvojen käsittely. Sangen myrkyllistä ainetta tuo peijakas tökötti. Eli sinun tulisi siis suojautua asianmukaisesti valaanrasvaa vastaa. Ja tehdäksesi niin, sinun tulisi hankkia kumihanskat. Saat ehkä etua muihin hakijoihin, mutta näin meidän kesken: kumihanskoista kannattaa kysellä torin suunnalta." (paluu kohtaan 2.1) (kumihanskat ilmestyvät löytötavaralaatikkoon)

ROBOTTI 2.2

"Voi, minut on vain ohjelmoitu palkkaamaan sopiva henkilö valaanpesijän toimeen. Olisitko sinä kiinnostunut Valaanpesijän toimesta?"

PELAAJA 2.2

1. "Kyllä." (jatkuu kohdasta 3)
2. "En."

ROBOTTI 2.2.2

"Harmi. Sinusta olisi varmasti tullut kelpo valaanpesijä." (paluu kohtaan 2)

ROBOTTI 3

"Hienoa! Ensiksi sinun tulee tietää muutama tärkeä asia. Valaanpesijän toimessa tarvitaan seuraavien kykyjen hallintaa: luuttuaminen, valaankuiskaus ja liansieto. Lisäksi tarvitset kumihanskat. Mistä asioista haluaisit tietää tarkemmin?"

PELAAJA 3

1. "Kerro luuttuamisesta."
2. "Mihin minä valaankuiskausta tarvitsen?"
3. "Pitääkö tässä toimessa sietää likaa?"
4. "Mistä minä löytäisin kumihanskat?"
5. "Tämä riittää tällä kertaa." (paluu kohtaan 0)

ROBOTTI 3.1

"Valaanpesijän ei sovi vierastaa fyysisiä koitoksia. Valaanpesijän tulee tietää myös oikeat tekniikat, joilla syövyttävä valaanrasva irtoaa parhaiten valaanpesulan lattialta. Luuttuamiskyvyn voit opetella tuolla höyrymurilla,

joka löytyy valaanpesulasta. Tosin ennen kuin voit käyttää höyryimuria tulee sinun hankkia kumihanskat." (paluu kohtaan 3)

ROBOTTI 3.2

"Valaitten kanssa kommunikointi on ensiarvoisen tärkeää. Valasta pestessään tulee valaanpesijän osata puhua oikealla tavalla valaille, jotta väärinkäsityksiltä vältytään. Usko pois, väärinkäsityksillä voi nimittäin olla peruuttamattomat seuraamukset!"

PELAAJA 3.2

1. "Missä voin opiskella valaitten kieltä?"
2. "OK." (paluu kohtaan 3)

ROBOTTI 3.2.1

"Valaitten kieltä voit opiskella Valaankuiskauksen ABC - kirjasta. Tietojeni mukaan siellä on oma osio myös valaanpesijöille." (paluu kohtaan 3)

ROBOTTI 3.3

"Et kai vain kavahda tätä? Liansieto on tärkeää, koska valaanpesijän tulee osata käsitellä vahvoja kemikaaleja ja valaanrasvaa oikein. Näitten aineitten käsittelyyn tarvitset lisäksi kumihanskat."

PELAAJA 3.3

1. "Miten minä sen liansietokyvyn sitten saan?"
2. "Eikö kemikaalien ja valaanrasvan käsittely ole vaarallista?"
3. "OK." (paluu kohtaan 3)

ROBOTTI 3.3.1

"Saat liansietokyvyn kun laitat valaanpesulan putkiston kuntoon, jotta kemikaalit ja valaanrasva voivat valua rauhassa pois valaanpesulasta. Nuo aineet kun voisivat syövyttää valaanpesulan rakenteet." (paluu kohtaan 3.3)

ROBOTTI 3.3.2

"Ei hätää, opittuasi tämän kyvyn, ei kemikaalien ja valaanrasvan käsittely ole ollenkaan vaarallista! Ei valaanpesijälle, valaille, eikä ympäristölle. Tämän asian on tutkinut myös ympäristöstämme välittävä yhtiömme: Kylpylä- ja

Terapiakeskus Valaille. Yhtiö, joka aidosti välittää!" (paluu kohtaan 3.3)

ROBOTTI 3.4

"Etköhän sinä sellaiset löydä jostain tältä saarelta." (paluu kohtaan 3)

ROBOTTI (4)

"Tervetuloa uudelleen!"

Kun pelaaja on suorittanut valaanpesijän toimeen vaaditut tehtävät, voi pelaaja sopia työhaastattelusta keskustelemalla robotin kanssa.

ROBOTTI 0a

"Joko olet suorittanut kaikki tehtävät? Ennen kuin voin valita sinut valaanpesijäksi minun tulee vielä tarkentaa soveltuvuutesi tähän toimeen. Milloin pääset tulemaan paikalle?"

PELAAJA 0a

1. "Aamulla."
2. "Päivällä."
3. "Illalla."
4. "Yöllä."
5. "Minun pitää hoitaa muita asioita ensin." (dialogi loppuu)

ROBOTTI 1

"Nähdään aamulla!" (dialogi loppuu)

ROBOTTI 2

"Nähdään päivällä!" (dialogi loppuu)

ROBOTTI 3

"Valitettavasti valaanpesula on silloin suljettuna. Meidän pitää sopia toinen aika." (paluu kohtaan 0)

ROBOTTI 4

"Valitettavasti valaanpesula on silloin suljettuna. Meidän pitää sopia toinen aika." (paluu kohtaan 0)

Kun pelaaja on sopinut työhaastattelun vuorokaudenajasta robotin kanssa, tulee pelaajan keskustella robotin kanssa uudestaan kyseisenä vuorokaudenaikana. Muina vuorokaudenaikoina robotti vastaa:

ROBOTTI 0b

"Tule uudestaan sovittuna aikana."

Jos pelaaja myöhästyy työhaastattelusta, tulee hänen sopia uusi aika.

Kun pelaaja tulee työhaastatteluun sovittuna aikana:

ROBOTTI 0c

"Kykysi näyttävät sopivan valaanpesijän toimeen. Mutta ennen kuin voin palkata sinut valaanpesijäksi, niin minun tulee esittää muutama tarkentava kysymys. Oletko valmis?"

PELAAJA 0c

1. "Hoidetaan tämä vain alta pois."
2. "Alan tykästymään tähän saareen. Taidankin jäädä tänne vielä pitemmäksi aikaa." (dialogi päättyy)

ROBOTTI 1

"Hienoa! Esitän sinulle kahdeksan kysymystä, joihin sinun tulee vastata sopivimmalla tavalla. Jos menestyt, niin valaanpesijän toimi on sinun. Jos taas et onnistu tällä kertaa, niin ainahan voit yrittää uudestaan! Edellyttäen, että valaanpesijän toimi on silloin vielä vapaana."

TYÖHAASTATTELU

I

ROBOTTI

Mikä on tärkeää valaanpesijälle?

1. Hänen tulee välttää sotkemasta itseään.
2. Hänen tulee lajitella kemikaalit oikein.
3. Hänen pitää osata panna kroppansa likoon.
4. Hänen tulee pelätä valaita.

(Pelaajan vastaus johtaa seuraaviin palautteisiin. Tämän jälkeen tulee seuraava kysymys. Koko työhaastattelu toimii samalla periaatteella. Väärästä vastauksesta tulee miinus piste

ja oikeasta pluspiste. Neutraali vastaus ei vaikuta pisteisiin.)

- 1.5. Väärin. Valaanpesijän ei tule pelätä likaa. (väärä vastaus)
- 1.6. Kemikaaleja ei tarvitse lajitella, koska niistä ei ole mitään vaaraa ympäristölle. (neutraali vastaus)
- 1.7. Oikein. Valaanpesijän tulee paiskia töitä yhteisen hyvän eteen. (oikea vastaus)
- 1.8. Ei. Valaita tulee kunnioittaa. (neutraali vastaus)

II

ROBOTTI

Mistä valaanpesijän tulee huolehtia?

1. Valaista.
 2. Asianmukaisesta varustuksesta valaanpesussa.
 3. Maailman tilasta.
 4. Itsestään.
- 1.1. Osittain oikein. Me tarjoamme valaille Terapia- ja kylpyläpalveluita, mutta valaat osaavat huolehtia kyllä itsestään muuten. (neutraali vastaus)
 - 1.2. Oikein. Muista aina kumihanskat ennen kuin tartut toimeen! (oikea vastaus)
 - 1.3. Maailmasta ei tule huolehtia ainakaan ääneen valaitten kuullen. Se ei ole kovin terapeutista. (väärä vastaus)
 - 1.4. Jos ajattelet noin, niin olet väärä henkilö toimeen! (väärä vastaus)

III

ROBOTTI

Miten valaille tulee puhua?

1. Smalltalkia ja kohteliaisuuksia sopivassa suhteessa.
2. Selkeästi ja kuuluvasti.
3. Lyhyesti ja ytimekkäästi.
4. Jokainen tyylillään.

- 1.1. Oikein. Pieni jutustelu kohteliaisuuksien kera rentouttaa. (oikea vastaus)
- 1.2. Ethän vain ajatellut huutaa valaille? Se ei ole kovin rentouttavaa. (väärä vastaus)
- 1.3. Mitä vähemmän puhetta, niin sitä parempi. Mutta ehkäpä keventävä vitsi tai kohteliaisuus olisi silloin tällöin paikallaan. (neutraali vastaus)
- 1.4. Väärin. Jokaisen saaren jokaisen valaanpesijän tulee toimia yhtäläisesti. Valaankuiskauksen ABC -kirjassa määritellään suositellut lauseet valaiden kanssa kommunikointiin. (väärä vastaus)

IV

ROBOTTI

Miksi valaanpesula tulee luututa joka päivä?

1. Valaat haisevat, valaat haisevat. Ja lopulta haisee valaanpesulakin.
 2. Koska muuten kemikaalit syövättäisivät valaanpesulan perustukset.
 3. Valaanrasva on liukasta ja se tulee luututa pois lattialta.
 4. Joka päivä? Tämä on kompa: kerran viikossa riittää.
- 1.1. Mitä?! Ethän sano ajatuksiasi ääneen, ainakaan valaitten kuullen! (väärä vastaus)
 - 1.2. Oikein. Olet ollut tarkkaavainen. (oikea vastaus)
 - 1.3. Olet osittain oikeassa. Lattia tulee puhdistaa valaanrasvasta, mutta valaanrasva ei ole liukasta. Se on tahmeaa. (neutraali vastaus)
 - 1.4. Mitä?! Jos lattiaa ei luututa joka päivä, niin valaanpesulan perustukset syöpyisivät nopeasti. (väärä vastaus)

V

ROBOTTI

Mitä näet kuvassa?

(Kuvaan tulee musteläiskätesti.)

1. Valaan.
2. Robotin.

3. Valaanpesijän.

4. Ravun.

1.1. Mitä?! Ethän sano ajatuksiasi ääneen, ainakaan valaitten kuullen! (väärä vastaus)

1.2. En kai minä näytä noin rumalta... (*surullisesti*) (väärä vastaus)

1.3. Näet oikein. Kuvassa on aivan selvästi valaanpesijä toimessaan. Kuinka hän näyttääkin nauttivan toimestaan! (oikea vastaus)

1.4. Rapu? En näe kuvassa rapua. (neutraali vastaus)

VI

ROBOTTI

Miksi haluat valaanpesijän toimeen?

1. Toimi on toissijaista, haluan vain ansaita matkalipun.

2. Valaiden peseminen on hohdokasta hommaa.

3. Olen liikaa pelkäämätön. Lisäksi tykkään valaista.

4. Jonkunhan se pitää tätäkin toimea hoitaa.

1.1. Yhtiömme tarvitsee toimeen sitoutuneen tekijän. Ethän jättäisi meitä pulaan. (väärä vastaus)

1.2. Valaista tulee kyllä hohdokkaita kun ne pestään, mutta muuten tästä toimesta on kyllä hohto kaukana. Onkohan sinulle hieman väärät odotukset toimea kohtaan? (neutraali vastaus)

1.3. Hienoa. Saatat sittenkin olla etsimämme henkilö valaanpesijän toimeen. (oikea vastaus)

1.4. Aika nuiva näkökanta. (neutraali vastaus)

VII

ROBOTTI

Miten kuvailisit itseäsi?

1. Olen sosiaalinen, riuska, enkä pelkää pistää kroppaani likoon.
2. Hmm.. en oikein tiedä. Kai minussa on hyvät ja huonot puoleni.
3. Olen paras kaikista. Ikinä.
4. Olen tabula rasa ja minut määrittelee kyvyt, jotka jokaisella seikkailukerralla hankin.

- 1.1. Hienoa. Kaikkia noita ominaisuuksia vaaditaan valaanpesijän toimessa (oikea vastaus)
- 1.2. Melko valju vastaus. Sinun tulisi valmistautua paremmin näihin kysymyksiin. (väärä vastaus)
- 1.3. Itseään pitää osata markkinoida, mutta tuo nyt on jo liikaa! (väärä vastaus)
- 1.4. ... (*proessori ylikuumenee*) (neutraali vastaus)

VIII

ROBOTTI

Viimeinen kysymys: Mikä mielestäsi määrittelee valaanpesijän toimen syvimmän olemuksen?

1. Liian vaikea kysymys. Seuraava!
 2. Hallitsijoille kelpaa vain paras.
 3. Valaita palvelemalla valaanpesijä antaa oman merkittävän panoksensa saariyhteiskunnan hyvinvointiin.
 4. Haisevinkin homma kaipaa tekijäänsä?
- 1.1. Etkö kuunnellut? Tämä oli viimeinen kysymys! (väärä vastaus)
 - 1.2. Hei, tuotahan voisi käyttää seuraavassa mainoskampanjassamme! (neutraali vastaus)
 - 1.3. Hienoa! Siitä valaanpesijän toimessa on kyse. (oikea vastaus)
 - 1.4. Vaikka vastaustasi voidaan pitää oikeana, niin valaanpesijän toimea ei jaksakaan, jos ei arvosta itseään ja tekemäänsä toimea. (neutraali vastaus)

Jos pelaajan CV:n ja työhaastattelun yhteispistemäärä on yli vaaditun rajan, niin peli loppuu (outro). Jos pistemäärä on alle vaaditun rajan:

ROBOTTI 0d

"Harkittuani Curriculum Vitaetasi ja vastauksiasi kysymyksiini joudun valitettavasti olemaan tarjoamatta sinulle valaanpesijän toimea. Ehkä sinun pitäisi valmistautua ensi kerralla paremmin?" (dialogi päättyy)

Pelaaja voi sopia uudesta työhaastattelusta keskustelemalla robotin kanssa.

EXT. Satama (S7)

PAIKKA: Satama-scene. Laiturilla on Piraatti. Laiturin vierellä rannalla on statisti (antaa tanssikengät). Talon seinällä on tuhrittu juliste (työväen juliste). Postilaatikossa on lumpeenlehti.

ÄÄNET: Satama-scenen taustamusiikki.

Pelaajahahmo kävelee scenen reunalta laiturin viereen. Pelaaja voi aloittaa dialogin Piraatin tai Statistin kanssa (klikkaamalla). Pelaaja voi myös palata Torille klikkaamalla scenen reunaa.

Valittavat reitit:

1. S7 → S4
2. Dialogi Piraatin kanssa
3. Dialogi Tanssikenkä-statistin kanssa → tanssikengät eli tylsyydensieto
4. Klikkaamalla julistetta → tuhrittu työväen juliste
5. Klikkaamalla korttipakkaa → muistipeli → muistaminen
6. Lumpeenlehti postilaatikossa

EXT. Satama (S7) Dialogi - Piraatti

Sataman laiturilla seisoo Piraatti. Pelaaja voi aloittaa dialogin Piraatin kanssa.

PIRAATTI 0

"Niin, mitä haluat?"

PELAAJA 0

1. "Öh, hei. Kukas sinä olet?"
2. "Oletko sinä Piraatti? Näin ilmoituksesi Torilla..."
(dialogimahdollisuus aukeaa pelaajan luettua työpaikkailmoituksen).
3. "Mitä ominaisuuksia piraatti tarvitsikaan?"
(dialogimahdollisuus aukeaa pelaajan käytyä 2. dialogin kohtaan 2.1.1)
4. "Haluan pois tältä saarelta!".
5. "En mitään, anteeksi!" TAI
6. "Nähdään!"

Kun dialogi alkaa vaihtoehdot 1-5 ovat valittavissa. Jos pelaaja valitsee jonkun vaihtoehdoista 1-4, niin vaihtoehto 5 häviää ja vaihtoehto 6 ilmestyy.

PIRAATTI 1

"Ootko tosissas? Painu muualle kuluttamasta aikaani..."

PELAAJA 1

6. "Öh, anteeksi. Olen uusi täällä saarella."

7. "No sori! Olet ai-i-van selvästi kiireinen..." (dialogi loppuu)

PIRAATTI 1.1

"No siinä tapauksessa saanen esittäytyä: edessäsi näet Saariyhteiskunnan pelätyimmän piraatin! Sinä taas näytät itseasiassa jotenkin erilaiselta kuin muut täällä haisevalla saarella."

PIRAATTI 1.1

3. "Kiitos, kai... Saaresta puheenollen, sattuisitko tietämään miten täältä pääsee pois? Kuulin puhetta jostain matkalipusta."

4. "Älä nyt suutu, mutta et näytä kyllä yhtään piraatilta. Varsinkaan *pelottavalta* piraatilta."

5. "Haluisinkin kysyä jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

PIRAATTI 1.1.1

"HAH! Matkaliput ovat niille, joita voi ohjailla. Hanki oma laiva niinkuin minä. Silloin sinun ei tarvitse vastata kenellekään! Toisekseen, mikään ei voita tuulen tuiverrusta hiuksissasi, kun seilaat vapaana yhteiskunnan kahleista."

PELAAJA 1.1.1

1. "Voisitko sinä kuljettaa minut pois täältä saarelta?"

2. "Oma laiva, hmm... Hyvä idea! Taidankin lähteä tästä laivakauppaan!"

PIRAATTI 1.1.1.1

"Näytänkö minä joltain Punaiselta Rattaalta!?"

PELAAJA 1.1.1.1

1. "No, kai nyt sentään jotain on, millä saisin pääsi kääntymään?"
2. "No et, vaikka naamasi alkaakin jo sen värinen olemaan!"
(dialogi loppuu)

PIRAATTI 1.1.1.1.1

"Itseasiassa, etsinkin parast`aikaa apulaista. Jokaisella itseään kunnioittavalla piraatilla kun tulee olla hyvä *oikea koukku*. Heh, tajusitko? *Käsi, koukku.*"

PELAAJA 1.1.1.1.1

- a. "Joo, tosi hauskaa. Hehe."
- b. "No olipahan melkoinen *puujalkavitsi*. Tajusitko? *Piraatti ja puujalka...*" (dialogi loppuu)

PIRAATTI 1.1.1.1.1.1

"No joo, olihan se aika laimea vitsi. Mutta tarjous ei ollut. No, kiinnostaako pesti, kaunokainen/komistus?" (riippuen pelihahmosta)

PELAAJA 1.1.1.1.1.1

1. "Jo vain, jos lupaat, että pääsen laivallasi pois tältä saarelta!"
2. "No eipä juuri, jotenkin tuntuu, että haluan etsiä muun keinon saarelta pois pääsemiseksi." (dialogi loppuu)

PIRAATTI 1.1.1.1.1.1.1

"Luonnollisesti. Jos et pysty luottamaan piraatin sanaan, niin kehen sitten?" (dialogi jatkuu kohtaan 2.1.1)

PIRAATTI 1.1.1.2

"HAH! No onnea vain senkin etsintään..." (dialogi loppuu)

PIRAATTI 1.1.2

"Mitä!? Kuules räkänokka, sinä et taida tietääkään mihin kaikkeen olen kykeneväinen! Minä olen Saari 42:n kauhu! Itseasiassa, minä hallitsen terrorillani koko Saariyhteiskuntaa!"

PELAAJA 1.1.2

1. "Taidat nyt hieman liioitella!"

2. "Muistinkin juuri, että minun piti olla toisaalla.

Nähdään! Tai sitten ei..." (dialogi loppuu)

PIRAATTI 1.1.2.1

"No, okei, ehkä vähän. Mutta sen voin taata, ettei kukaan Saari 42:llä asetu tavoitteeni eteen. Ei ainakaan tuollaiset pikkutyöt/pikkupojat." (pelihahmosta riippuen)

PELAAJA 1.1.2.1

1. "Mikä on tavoitteesi?"

2. "Ehkä minun pitäisi kysyä jotain muuta, ennen kuin suutut todella." (paluu kohtaan 0)

PIRAATTI 1.1.2.1.1

"Olla maailman paras piraatti, tietty! Sen tavoittelu on tosin työlästä yksin."

PELAAJA 1.1.2.1.1

1. "Kuulostat aivan siltä, että tarvitsit apulaisen."

2. "Onnea valitsemallasi tiellä. Minulla on tosin omiakin ongelmia, joten jutellaan jostain muusta." (paluu kohtaan 0)

PIRAATTI 1.1.2.1.1.1

"Ja sinäkö se olisit, hunajahuuli? Hmm... Ehkäpä sinusta saisi koulittua *kelvollisen* piraatin... Okei, jos vakuutat minut tarpeeksi hyvin, niin otan sinut siipeni suojaan."

PELAAJA 1.1.2.1.1.1

1. "Pääasia, että pääsen saarelta pois, eli kiinni veti!"
(dialogi jatkuu kohtaan 2a1)

2. "Ja antaisin sinun pomputtaa minua? Unohda koko juttu!"
(paluu kohtaan 0)

PIRAATTI 2

"Ja sinäkö olet sitä mieltä, että sinusta olisi piraatiksi? Ethän vain ole yhtä pelokas, kuin muutkin hakijat? Piraatin elämä on kuules rankkaa ja vaaroja täynnä. Lisäksi piratismi on enemmänkin kutsumus tai elämäntapa. Tästä johtuen sinustakaan ei voi tulla heti piraattia, vaan joudut olemaan opissani."

PELAAJA 2

4. "En ole. Ööh, siis pelokas... En ole pelokas!"
5. "Mitkä muut hakijat?"
6. "Onko piraatin työ vaarallista?! Antaa asian sitten olla..." (paluu kohtaan 0)

PIRAATTI 2.1

"Et ole hirveän vakuuttava. Johtuisikohan tuo itsevarmuuden puute tuosta ulkoisesta habituksestasi... Nyt tiedän, sinultahan puuttuu silmälappu!"

PELAAJA 2.1

4. "Silmälappu? Mikä se on?"
5. "Odotas vähän, haluaisin jutella ensin jostain muusta." (paluu kohtaan 2)

PIRAATTI 2.1.1

"Jokaisella itseään kunnioittavalla piraatilla tulee olla silmälappu. Sillä viestität muulle maailmalle kuuluvasi harvaan ja valikoituun joukkoon. Lisäksi silmälappu tuo itsevarmuutta, jota piraatti tarvitsee. Lisäksi piraatti tarvitsee esiintymistaitoa, hänellä pitää olla hyvä muisti ja hänen pitää osata ärsyttää muita verbaalisesti."

PELAAJA 2.1.1

1. "Mistä minä löytäisin silmälapun?"
2. "Kerro tarkemmin esiintymistaidosta."
3. "Hyvä muisti?"
4. "Kerro takemmin verbaalisesta ärsyttämisestä."
5. "Itse asiassa, haluaisinkin jutella jostain muusta." (paluu kohtaan 2)

PIRAATTI 2.1.1.1

"Silmälappuja on nykyisin hankala saada käsiin, kun yleensä ne kulkeutuvat vanhemmilta lapsilleen tai kokeneilta piraateilta oppilailleen. Itse erehdyin antamaan yhden silmälapuistani entiselle oppipojalleni - hyödytön pummi - jolta voit sitä yrittää metsästä takaisin. Hänet on nähty viime aikoina viettämässä paljon aikaa majatalossa." (paluu kohtaan 2.1.1)

PIRAATTI 2.1.1.2

"Oikean piraatin tulee olla karismaattinen. Kun piraatiksi pyrkivä on saanut haalittua itselleen silmälapun ja kantaa sitä ylpeänä, niin seuraavaksi hänen tulee todistaa osaavansa

hurmata kaikki hänen tielleen tulevat. Esiintymistaitoa sinun kannattaa harjoittaa majatalon karaokessa, se on noviisille turvallisin vaihtoehto.” (paluu kohtaan 2.1.1)

PIRAATTI 2.1.1.3

”Tätä en voi korostaa liikaa. Nykyisin turvaudutaan niin kovin helposti kaikkeen kirjatietoon, mutta tärkein tiedon varasto on oma pää. Mitä siitäkkin nyt tulisi, jos minäkin joutuisin roudaamaan laivassani kaiken maailman kirjoja saarekkeista ja luodoista, jotka ovat potentiaalisia piratismiin paikkoja? Niitä opuksia olisi tässä paatissa silloin sadoittain! Mihin minä silloin kaiken piratismisaaliini pistäisin? Muistiasi voit harjoittaa vaikka tuolla korttipakalla, joka on tuossa tynnyrin päällä.” (paluu kohtaan 2.1.1)

PIRAATTI 2.1.1.4

”Verbaalinen ärsytys on taitolaji, joka vaatii erityistä hellävaraisuutta. Onnistuessaan verbaalinen ärsytys murtaa vastustajasi ilman, että sinun tarvitsee edes sormeasi nostaa. Mutta ensiksi, annahan opetan sinulle verbaalisen ärsytyksen alkeet.”

PELAAJA 2.1.1.4

1. ”OK.”

2. ”Ei minua kiinnostakaan.” (paluu kohtaan 2.1.1)

PIRAATTI 2.1.1.4.1

”Homma etenee niin, että sinä yrität esittää minulle yhteensä viisi väitettä. Yritykseksi se jääkin, koska minä tulen kumoamaan jokaisen väitteesi omalla vastaväitteelläni. No niin, aloita!”

PELAAJA 2.1.1.4.1

1. ”Mikä aihe?”

2. ”Jutellaanpa sittenkin jostain muusta.” (paluu kohtaan 2.1.1)

PIRAATTI 2.1.1.4.1.1

”Mitä? No esitä väitteitä vaikka saarella näkemistäsi asioista. Ja nyt, aloita!”

PELAAJA 2.1.1.4.1.1

1. ”Valaat haisevat ja niitä ei tarvitse pestä!”

2. ”En tahdo jatkaa tätä enää” (paluu kohtaan 2a1)

PIRAATTI 2.1.1.4.1.1.1

"Väitteesi on puutteellinen. Jos valaita ei pestäisi, niin kaikki hautautuisi valaanrasvaan. Esitä toinen väitteesi."

PELAAJA 2.1.1.4.1.1.1

1. "Saariyhteiskunnan säästötoimet voisivat koskea myös Saari 42:n majakkaa. Turha niitä valoja on pitää päällä kellon ympäri."
2. "En tahdo jatkaa tätä enää" (paluu kohtaan 2a1)

PIRAATTI 2.1.1.4.1.1.1.1

"Tämäkin väitteesi on puutteellinen. Jos saaren majakassa ei olisi valoja päällä koko ajan, niin ennemmin kuin myöhemmin historia toistaisi itseään karmaisevalla. On kolmannen väitteesi vuoro."

PELAAJA 2.1.1.4.1.1.1.1

1. "Hyöryliitto-puolue lupaa taas yhdeksän hyvää ja kymmenen kaunista ennen vaaleja. Ainiin! Eihän täällä diktatuurissa pidetä edes mitään vaaleja!"
2. "En tahdo jatkaa tätä enää." (paluu kohtaan 2a1)

PIRAATTI 2.1.1.4.1.1.1.1.1

"Yrität aivan selvästi kritisoida yksipuoluejärjestelmäämme, mutta ei onnistu. Yhden puolueen valta-asema on perusteltua sillä, että näin puolueen työrauha on turvattu sauremme asioiden hoitamiselle. Esitä neljäs väitteesi."

PELAAJA 2.1.1.4.1.1.1.1.1

1. "Ravun johtamistaito on ihailtavan kadehdittavaa ja hän on muutenkin sangen mukava selkärangaton."
2. "En tahdo jatkaa tätä enää." (paluu kohtaan 2a1)

PIRAATTI 2.1.1.4.1.1.1.1.1.1

"Selkärangaton hän onkin, mutta muuten väitteesi ei perustu millään lailla faktaan. Totuus on, että rapu on riistokapitalisti ja kaksinaamainen äyriäinen. Huh, meinasit saada minut valheillasi jo hermostumaan... Esitä viimeinen väitteesi."

PELAAJA 2.1.1.4.1.1.1.1.1.1

1. "Piratismi on rankkaa. Ei kukaan täysipäinen jaksa sellaista."
2. "En tahdo jatkaa tätä enää." (paluu kohtaan 2a1)

PIRAATTI 2.1.1.4.1.1.1.1.1.1

"Yrität selvästi saada minut ärsyyntymään, mutta ei onnistu! Piratismi on elämäntapa! Piraattina olet myös oman toimesi herra! Lisäksi mikään ei ole mukavampaa kuin tuulen tuiverus hiuksissasi kun seilailet kaukaisille saarille."

PIRAATTI 2.1.1.4.1.1.1.1.1.1 (verbaalisen ärsytyksen alkeitten opetuksen jälkeen)

"Kuten huomaat, niin verbaalinen ärsytys on taitolaji, joka vaatii erityistä hellävaraisuutta. Et selvästikään vielä yllä minun tasolleni, mutta pärjät varmasti verbaalisesti lahjattomien nujertamisessa. Siitä tulkoon myös ensimmäinen tehtäväsi: etsi käsiisi edellinen apulaiskokelaani ja iske hänet maahan sanan säilällä. Se pummi majailee yleensä majatalon nurkissa, joten kehoitan etsimään häntä sieltä."

PELAAJA 2.1.1.4.1.1.1.1.1.1

1. "Selvä. Lähdenkin etsimään sen pummin käsiini." (dialogi päättyy)
2. "Odota. Haluaisin kysyä vielä jotain muuta." (paluu kohtaan 2.1.1)

PIRAATTI 2.2

"Luulitko, että piraatin ammatti ei olisi suosittu? Voi kuule, jos edes yhdestä prosentista halukkaista saisin koulittua kunnan piraatin apulaisen, niin maailmanvalloitukseni olisi jo loppusuoralla. Viime hakijakin otti hatkat siinä vaiheessa, kun hänen piti näyttää esiintymistaitonsa karaokessa. Kuulemma ramppikuume tai jotain. Niin moni romantisoi piratismia, mutta sitten kun realiteetit iskevät ja piratistimin raadollisuus iskee, niin heti ollaan lopettamassa. Piratismi on kuitenkin kutsumus." (paluu kohtaan 2)

PIRAATTI (3)

"Vähän yritteliäisyyttä kehiin, eikä vain valmiiden vastausten odottamista!" (paluu kohtaan 0)

Kun pelaaja on suorittanut piraatin toimeen vaaditut tehtävät, voi pelaaja sopia työhaastattelusta keskustelemalla piraatin kanssa.

PIRAATTI 0a

"Joko olet suorittanut kaikki tehtävät? Ennen kuin voin valita sinut apulaisekseni minun tulee vielä tarkentaa soveltuvuutesi piraatiksi. Milloin pääset tulemaan paikalle?"

PELAAJA 0a

1. "Aamulla."
2. "Päivällä."
3. "Illalla."
4. "Yöllä."
5. "Minun pitää hoitaa muita asioita ensin." (dialogi loppuu)

PIRAATTI 1

"Nähdään aamulla! Ja muistakin tulla paikalle ajoissa!"
(dialogi loppuu)

PIRAATTI 2

"Nähdään päivällä! Ja muistakin tulla paikalle ajoissa!"
(dialogi loppuu)

PIRAATTI 3

"Nähdään illalla! Ja muistakin tulla paikalle ajoissa!"
(dialogi loppuu)

PIRAATTI 4

"Nähdään yöllä! Ja muistakin tulla paikalle ajoissa!" (dialogi loppuu)

Kun pelaaja on sopinut työhaastattelun vuorokaudenajasta piraatin kanssa, tulee pelaajan keskustella piraatin kanssa uudestaan kyseisenä vuorokaudenaikana.

Jos pelaaja myöhästyy työhaastattelusta, tulee hänen sopia uusi aika.

Kun pelaaja tulee työhaastatteluun sovittuna aikana:

PIRAATTI 0b

"Kykysi näyttävät sopivan piraatin toimeen. Mutta ennen kuin voin palkata sinut apulaisekseni, niin minun tulee esittää muutama tarkentava kysymys. Oletko valmis?"

PELAAJA 0b

3. "Hoidetaan tämä vain alta pois."

4. "Alan tykästymään tähän saareen. Taidankin jäädä tänne vielä pitemmäksi aikaa." (dialogi päättyy)

PIRAATTI 1

"Hienoa! Esitän sinulle kahdeksan kysymystä, joihin sinun tulee vastata sopivimmalla tavalla. Jos menestyt, niin otan sinut apulaisekseni. Jos taas epäonnistut, niin huonompi homma sinulle!"

TYÖHAASTATTELU

I

PIRAATTI

Mikä on tärkeää piraatille?

1. Hänen tulee olla pelottava.
2. Hänellä pitää olla paljon ihailijoita.
3. Hänen tulee osata vähän kaikesta kaikkea.
4. Kuluta.

(Pelaajan vastaus johtaa seuraaviin palautteisiin. Tämän jälkeen tulee seuraava kysymys. Koko työhaastattelu toimii samalla periaatteella. Väärästä vastauksesta tulee miinus piste ja oikeasta pluspiste. Neutraali vastaus ei vaikuta pisteisiin.)

- 1.1. Pelon ja kunnioituksen raja on hiuksen hieno.
Tavoittele ennen kaikkea kunniaa. Tosin toisten pelko voi olla joskus hyödyllinen väline. (neutraali vastaus)
- 1.2. Osittain oikein. Mutta ihailu pitää ansaita. (neutraali vastaus)
- 1.3. Oikein. Piratismi ei ole yksipuolista hommaa. (oikea vastaus)
- 1.4. Väärin. En ole sellainen piraatti. (väärä vastaus)

II

PIRAATTI

Mitä viestität silmälapulla muille?

1. Kuuluvani harvaan ja valittuun joukkoon.

2. Että olen kova sälli.
3. Että näköni on huono.
4. Voiko sillä viestittää?!

- 1.1. Oikein. Silmälapulla viestität kuuluvasi erityiseen joukkoon. (oikea vastaus)
- 1.2. Hmm... sitäkin, mutta se ei ollut täysin sitä, mitä hain. Silmälapulla viestität kuuluvasi erityiseen joukkoon. (neutraali vastaus)
- 1.3. Täh? Jätä vitsit muualle, nyt sinun tulisi keskittyä vakuuttamaan minut! Silmälapulla viestität kuuluvasi erityiseen joukkoon. (väärä vastaus)
- 1.4. Huoh, älä ota kaikkea niin kirjaimellisesti! Silmälapulla viestität kuuluvasi erityiseen joukkoon. (väärä vastaus)

III

PIRAATTI

Mitä teet: olet saarrettu suuren väkijoukon toimesta?

1. Otan miekan esiin ja taistelen tieni vapauteen.
 2. Huudan äitiäni.
 3. Puhun tieni ulos. Ylivoimaisen vihollisen edessä ei kannata yrittää mitään uhkarohkeaa.
 4. Käperryn sikiöasentoon ja leikin kuollutta.
- 1.1. Miekan? Minkä miekan? Iske korkeintaan sanan säilällä. (väärä vastaus)
 - 1.2. Hmm, okei... (väärä vastaus)
 - 1.3. Oikein. Sanan säilä on tuhatta miekkaa voimakkaampi. (oikea vastaus)
 - 1.4. Tuo saattaa toimia jossain saariyhteiskunnan laitamilla erilaisten petojen armoilla, mutta tähän tilanteeseen se olisi huono ratkaisu. (neutraali vastaus)

IV

PIRAATTI

Miten karaokelaulu jatkuu:

Jos Ravun hommiin eksyt, on houkutus suuri,

Kaataa kolpakkokaupalla rommia kurkkuusi...?

1. *Eikä sinusta silloin koskaan tule matruusi.*
2. *Jos näin tapahtuu, kuulet "kerää jätkä luusi!"*
3. *Kamoon evripadi lets tuusi muusi.*
4. *Mä joka päivä töitä teen!*

- 1.1. Väärin! (väärä vastaus)
- 1.2. Oikein. Olet ollut tarkkaavainen. (oikea vastaus)
- 1.3. Heh. No ei. (väärä vastaus)
- 1.4. Mitä?! Eihän tuo edes rimmaa! (väärä vastaus)

V

PIRAATTI

Mitä näet kuvassa?

(Kuvaan tulee musteläiskätesti.)

1. Valaan.
 2. Pummin.
 3. Sinut.
 4. Ravun.
- 1.1. Ehkä, mutta vastaustasi ei kannata huudella kovaan ääneen. (neutraali vastaus)
 - 1.2. Hmm... Kyllä, ehkä ketarat ojossaan... (neutraali vastaus)
 - 1.3. Mitä?!?! "&%"#&!!! (väärä vastaus)
 - 1.4. Aivan! Rapulainenhan se siinä. Rapu-rapu-rapu-
rapurallaa! (oikea vastaus)

VI

PIRAATTI

Miksi haluat piraatiksi?

1. Itseasiassa haluan vain päästä pois tältä saarelta.
 2. Haluan olla kuten Joni Deb.
 3. Piratismi tuntuu kutsumukselta.
 4. Minusta tämä on toimi missä muutkin.
- 1.1. Arvostan rehellisyyttäsi, mutta sittenhän olisit arvoton apulainen. (väärä vastaus)
 - 1.2. Niin monet romantisoivat piratismia. Onkohan sinulle edes hajuakaan mihin olet ryhtymässä? (väärä vastaus)

- 1.3. Hyvä, kutsumuksen tiedostaminen on ensimmäinen askel piratismiin. (oikea vastaus)
- 1.4. Melkoinen yleistys. (väärä vastaus)

VII

PIRAATTI

Miten kuvailisit itseäsi?

1. Olen sosiaalinen, riuska, enkä pelkää pistää kroppaani likoon.
 2. Olen hyvämuistinen ja tottelevainen.
 3. Minulla on sana hallussa, enkä pelkää käyttää niitä. Lisäksi muistan piin likiarvon sadan numeron tarkkuudella.
 4. Osaan paljosta vähän, mutta olen nopea oppimaan uutta.
- 1.1. Hmm... Okei. (väärä vastaus)
 - 1.2. Hyviä ominaisuuksia, mutta riittäkö se piraatin toimeen? (väärä vastaus)
 - 1.3. Hienoa! (oikea vastaus)
 - 1.4. OK. (neutraali vastaus)

VIII

PIRAATTI

Viimeinen kysymys: Mikä mielestäsi määrittelee piratismiin syvimmän olemuksen?

1. Kalliit hovit ja kauniit naiset!
 2. Piratismi = elämäntapa.
 3. Ryöstä ja anna itsellesi.
 4. Piratismi on sitä, että voi seilata vapaasti saariyhteiskunnassa, hiukset hulmuten tuulella.
- 1.1. Lopeta piratismiin romantisointi! (väärä vastaus)
 - 1.2. Tosi kuin vesi! (oikea vastaus)
 - 1.3. Piratismiin kuuluu pa-a-aljon muutakin. (väärä vastaus)
 - 1.4. Kunnon piraatti arvostaa noita asioita suuresti, mutta et aivan määrittänyt piratismiin syvintä olemusta vastauksellasi. (väärä vastaus)

Jos pelaajan CV:n ja työhaastattelun yhteispistemäärä on yli vaaditun rajan, niin peli loppuu (outro). Jos pistemäärä on alle vaaditun rajan:

PIRAATTI 0c

"Ynnäiltyäni Curriculum Vitaetasi ja vastauksiasi tuomioni on seuraava: sinusta ei ole piraatiksi. Ehkäpä rapulainen ottaa sinut moppaamaan lattioita?" (dialogi päättyy)

Pelaaja voi sopia uudesta työhaastattelusta keskustelemalla piraatin kanssa.

EXT. Satama (S7) Dialogi - Merce Mursu
(TANSSIOPETTAJASTATISTI)

Merce Mursu seisoo satamassa. Kun pelaaja on jutellut majakanvartijan kanssa tylsyydensieto-kyvystä voi hän jutella tämän hahmon kanssa.

MERCE

"Ken sieltä saapuu kuin baskilainen balleriina?"

PELAAJA

"Kuka olette?"

MERCE

"Minä olen Merce Mursu. Saaremme arvostettu tanssinopettaja."

PELAAJA

"Ahaa. Kertokaa lisää."

MERCE

"Oletteko tekin kiinnostunut baletista?"

PELAAJA

1. "Taide ja kulttuuri ovat kiinnostaneet minua aina."
2. "Eikös baletti ole nössöjen hommaa?"

MERCE 1

"Olette harvinainen tapaus. Tällä saarella ollaan niin usein sivistymättömiä. Haluatko oppia tanssimaan."

PELAAJA 1

1. "Ehdottomasti."
2. "Olen ennemminkin kulttuuripenkkiurheilija."

MERCE 1.1

"Siinä tapauksessa. Ota nämä tanssikengät. Niiden avulla kukaan ei voi epäonnistua tanssissaan."

(Pelaaja saa nyt inventaarioonsa tanssikengät)

PELAAJA

"Kiitos"

MERCE

"Elämäsi olkoon kuin tanssi." (dialogi päättyy)

Dialogi päättyy

MERCE 1.2

"Sivistymätön moukka!" (dialogi päättyy)

MERCE 2

"Baletti vaatii mitä suurinta rohkeutta ja itsekuria. Jos et ymmärrä balettia, et ymmärrä elämää!" (dialogi päättyy)

Jos pelaaja ei saa tanssikenkiä, hän voi keskustella Merce Mursun kanssa aina uudestaan. Kun pelaaja on saanut tanssikengät, dialogia ei voi käydä enää uudestaan vaan Merce sanoo:

MERCE

"Älä koskaan luota kehenkään, joka ei osaa tanssia!"

EXT. Kaupungintalo (S8)

PAIKKA: Kaupungintalo-scene. Elias Forsteri (Pingviini) seisoo kaupungintalon rappusilla piippua poltellen. Piippu ja hattu höyryävät. Kaupungintalon edessä on ilmoitustaulu, jossa juliste (työväen juliste). Lumpeenlehti roikkuu talon seinustalla.

ÄÄNET: Pingviinin vaakutusta. Kaupungintalon seinässä oleva kello tikittää.

Pelaajahahmo kävelee scenen reunalta Kaupungintalon eteen. Hän voi palata torille, aloittaa dialogin Elias Forsterin kanssa tai lukea ilmoitustaulua.

Valittavat reitit:

1. S8 → S4
2. Ilmoitustaulun lukeminen
3. Dialogi Forsterin kanssa
4. Lumpeenlehti talon seinustalta

EXT. Kaupungintalo (S8) Dialogi - Forsteri

FORSTERI 0

"Siellä missä on työtä, on leipääkin. Minä olen Elias Forsteri, ylpeä Höyryliitto-puolueen jäsen."

PELAAJA 0

"Olenko ymmärtänyt oikein, Saari 42 etsii uutta pormestaria?" (dialogi aukeaa, jos pelaaja on lukenut ainakin kerran työväenjulistetta)

FORSTERI 0

"Valitse työ jota rakastat, eikä sinun tarvitse tehdä töitä päivääkään. Vai sinusta uusi pormestari? Se on helpommin sanottu kuin tehty." (dialogi aukeaa, jos pelaaja on lukenut ainakin kerran työväenjulistetta)

PELAAJA 0

1. "Mitä minun tulee tehdä päästäkseni uudeksi pormestariksi?" (dialogi aukeaa, jos pelaaja on lukenut ainakin kerran työväenjulistetta)
2. "Kerro minulle lisää puolueesta."
3. "Olen kuullut, että Saari 42:n olot eivät ole kamalan vakaat. Kerro minulle lisää Leijuvien saarten yhteiskunnasta."

4. "Jatkan matkaani. Näkemiin." (dialogi päättyy)

FORSTERI 1

"Työ höyryn ja kellokoneiden keskellä puhdistaa mielen ja sydämen. Jos sinulla on edelleen rohkeutta pormestariksi, täytyy sinun suorittaa neljä tehtävää:

1. Äly
2. Valaskuiskauksen Dominus-arvo
3. Hyvä itsevarmuus
4. Sofistikoitunut esiintymistaito

(Jokaista kohtaa klikkaamalla pelaaja saa työtehtävistä tarkemman kuvauksen)

1. "Pormestarin on oltava sosiaalisesti älykäs. Hänen on osattava ottaa yleinen etu huomioon ennen omia halujaan. Soveltuvuuskokeen voit suorittaa kaupungin ainoalla tietokoneella. En nyt kuolemaksenikaan muista, mistä se löytyi."
2. "Yksi pormestarin tärkeimmistä tehtävistä on kommunikointi valaiden kanssa. Sinulla täytyy olla diplomi hyvästä kielitaidosta. Etsi käsiisi Valaskuiskauksen ABC -kirja ja opiskele se kannesta kanteen."
3. "Pormestari ei voi olla pelkuri. Hänen on osattava seistä sanojensa takana. Vapaaherra Voor osaa avata ovia itseymmärrykseen."
4. "Pormestarin on oltava retorisesti lahjakas ja hyvä esiintyjä. Hänen täytyy selventää monimutkaisia poliittisia päätöksiä selkokielellisesti muille."

PELAAJA

1. "Selvä pyy. Palaan luoksesi tehtävät suoritettuanani."
2. "Minulla on vielä kysyttävää." (Paluu kohtaan 0)

FORSTERI 1.1

"Uusi työ kohottaa mielesi uudelle asteelle. Toivottavasti tapaamme pian." (dialogi loppuu)

FORSTERI 2

"Höyryliitto on työtätekevän saarelaisen asialla. Muita puolueita Saari 42 ei tarvitse. Miksi olla montaa keskinkertaista, jos on yksi ylivoimaisesti paras? Höyryliitto on hallinnut saarta jo yli 40 vuoden ajan."

PELAAJA 2

1. "Eikö Saari 42 ole sitten diktatuuri?"
2. "Mitä puolue tekee?"
3. "Tämä selvä." (Paluu kohtaan 0)

FORSTERI 2.1

"Muita vaihtoehtoja ole. Valaiden mielivaltaisuus on johtanut tähän. Saari 42:n kohtalo on koko ajan veitsen terällä. Toivomme, että uusi pormestari kykenee rauhoittamaan tilannetta."

FORSTERI 2.2

"Puolue ajaa saaremmen etua. Tärkeintä ovat hyvät suhteet valaisiin, joilla on suurin valta tässä maailmassa. Meidän on aina ensisijaisesti otettava huomioon valaiden vaatimukset."

PELAAJA 2.2

1. "Kerro lisää."
2. "Tämä tieto riittää minulle." (Paluu kohtaan 2)

FORSTERI 2.2.1

"Saarella liikkuu huhuja hirmutöistä joihin valaat välillä syyllistyvät. Jotkut huhuista saattavat olla tosia. Jos emme noudata valaiden tahtoa, seuraukset voivat olla veriset."

PELAAJA 2.2.1

1. "Hirvittävää."
2. "Se ei minua kiinnosta." (Paluu kohtaan 0)

FORSTERI 2.2.1.1

"Se on hirvittävää. Pormestarin on osattava tehdä vaikeina aikoina vaikeita uhrauksia." (Paluu kohtaan 0)

FORSTERI 3

"Mikään ei korvaa kovaa työtä. Pormestari on Saari 42:n haastavin ammatti. Ja näinä epävarmoina aikoina se on täynnä vaaroja. Tiedäthän mitä edelliselle pormestarille tapahtui?"

PELAAJA 3

1. "Kerro minulle siitä."
2. "Voitko kertoa minulle jotain muuta." (Paluu kohtaan 0)

FORSTERI 3.1

"Edellinen pormestari tuli valaan syömäksi. Pormestaria kuljettanut valas nielaisi pormestari Merasin."

PELAAJA 3.1

1. "Kerro lisää."
2. "Kysyn muuta." (paluu kohtaan 0)

FORSTERI 3.1.1

"Tästä syntyi suuri eripura saarelaisten ja valaiden välille. Uudella pormestarilla on varsinainen soppa selvitettävänä. Vieläkään ei ole saatu selville oliko tapaus suunniteltu ihmissyönti vai pelkkä valaallinen vahinko."

PELAAJA 3.1.1

1. "Millaista on valaiden elämä?"
2. "Millaisia ovat saaret Saari 42:n ulkopuolella?"
3. "En ole kiinnostunut tietämään enempää." (Paluu kohtaan 0)

FORSTERI 3.1.1.1

"Voidaan sanoa, että valaat ovat Saarimaailman hallitsijoita. Valaat voivat liikkua kaikkialla. Kukaan ei tiedä, miten laajalle valaiden yhteiskunta on levinnyt."

PELAAJA 3.1.1.1

1. "Tämä kiinnostaa minua. Kerro lisää."
2. "Tämä ei enää kiinnosta." (Paluu kohtaan 0)

FOSTERI 3.1.1.1.1

"Joidenkin otaksumien mukaan valaat ovat levittäytyneet aivan maailman laidalle saakka. Valaiden asioista vastaa vanhojen valaiden neuvosto. Meillä ei ole käsitystä siitä mitä valaiden neuvosto suunnittelee milloinkin. Valaiden suunnitelmat ovat salattuja."

PELAAJA 3.1.1.1.1

1. "Muut ovat sidottuja kävelemään maan pinnalla?"
2. "Mikä on valaiden neuvosto?"
3. "Kysyn mieluummin jotain muuta." (Paluu kohtaan 3.1.1)

FORSTERI 3.1.1.1.1.1

"Niin. Yksittäiset saaret leijuvat tyhjässä aineessa. Muut merelliset oliot, paitsi valaat, ovat unohtaneet kuinka tyhjässä aineessa voi liikkua."

PELAAJA 3.1.1.1.1.1

1. "Mielenkiintoista."
2. "En tarvitse tietää tästä enempää." (paluu kohtaan 3.1.1.1.1)

FORSTERI 3.1.1.1.1.1.1

"Samalla valailla on monopoli kuljetusalalla. Vain valaat voivat hoitaa tavara- ja henkilökuljetuksia eri saarien välillä."

PELAAJA 3.1.1.1.1.1.1

"Tästä en tiennyt mitään."

FORSTERI 3.1.1.1.1.1.1

"Muut kuin valaat eivät koskaan pääse kovin kauaksi saarilta, joten emme tiedä mitä kaikkea tuolla jossain kaukaisuudessa on. Siellä on valaiden suuri ja mahtava maailma." (paluu kohtaan 3.1.1.1.1)

FORSTERI 3.1.1.1.1.2

"Valaiden neuvostoon kuulu 7 viisasta valasta. Pormestarin on pidettävä yhteyttä valaiden neuvostoon kuriirin välityksellä. Yksikään pormestari ei ole saanut kunniaa tavata seitsemää viisasta valasta henkilökohtaisesti. Joidenkin salaliittoteoreetikkojen mukaan koko valaiden neuvostoa ei ole oikeasti olemassa." (paluu kohtaan 3.1.1)

FORSTERI 3.1.1.2

"Saarimaailma jakautuu lukuisiin autonomisiin leijuviin saariin. Saarineuvoston perustuslaki kuitenkin sitoo osittain niitä kaikkia. Pormestari vastaa saaren asioista ja valitsee lähettilään, joka toimii edustajana Saarineuvostossa." (paluu kohtaan 3.1.1)

Kun pelaaja on suorittanut pormestarin virkaan tarvittavat tehtävät, voi sopia työhaastattelusta.

FORSTERI

"Onneksi olkoon. Curriculum vitae on kunnossa. Nyt sinun täytyy enää läpäistä soveltuvuushaastattelu. Milloin pääset paikalle?"

PELAAJA

1. "Aamulla"

2. "Päivällä"
3. "Illalla"
4. "Yöllä"
5. "Minun pitää hoitaa muita asioita ensin." (dialogi loppuu)

FORSTERI

- 1.1. "Selvä. Nähdään aamulla."
- 1.2. "Selvä. Nähdään päivällä."
- 1.3. "Ilta ei käy minulle." (Pelaajan on valittava toinen vaihtoehto)
- 1.4. "Yöllä olen nukkumassa." (Pelaajan on valittava toinen vaihtoehto)

Jos pelaaja tulee väärään aikaan, Forsteri ei ole paikalla.

Kun pelaaja tulee sovittuna aikana työhaastattelu alkaa, ja Forsteri sanoo:

FORSTERI

"Tervetuloa. Nyt katsotaan onko sinusta pormestariksi."

TYÖHAASTATTELU

I

FORSTERI

"Mitä työ on?"

1. "Heitä varten, jotka eivät osaa kalastaa."
2. "Portaikko, jota nousemme koko ajan ylöspäin."
3. "Välttämätön paha, joka turmelee vapaa-ajan."
4. "Keino ansaita elanto."

(Pelaajan vastaus johtaa seuraaviin palautteisiin. Tämän jälkeen tulee seuraava kysymys. Koko työhaastattelu toimii samalla periaatteella. Väärästä vastauksesta tulee miinus piste ja oikeasta pluspiste. Neutraali vastaus ei vaikuta pisteisiin.)

- 1.1 "Saari 42:lla kalastamien on kielletty, koska se on vaaraksi valaille." (VÄÄRIN)
- 1.2 "Olet sisäistänyt Vapaaherra Voorin sanat." (OIKEIN)
- 1.3 "Näkemyksesi on varsin pessimistinen." (VÄÄRIN)

1.4 "Työ ei ole koskaan pelkkää rahan ansaitsemista. Työ on jotain enemmän." (VÄÄRIN)

II

FORSTERI

"Kuka pormestari on?"

1. "Hän joka ymmärtää työn olemuksen parhaiten."
2. "Saaren ylin viranhaltija."
3. "Valaiden paras kaveri."
4. "Diplomaatti."

Pelaajan vastaus johtaa seuraaviin palautteisiin. Tämän jälkeen tulee seuraava kysymys.

- 1.1. "Valitettavasti näin on harvoin." (VÄÄRIN)
- 1.2. "Oikein. Pormestari on luottamushenkilö." (OIKEIN)
- 1.3. "Saarelainen ei voi koskaan olla valaiden kaveri." (VÄÄRIN)
- 1.4. "Pormestari valitsee diplomaatit, muttei itse ole diplomaatti." (VÄÄRIN)

III

FORSTERI

"Mitä näet kuvassa?"

(musteläiskätesti.)

PELAAJA

1. "Kalmarin"
2. "Ihmisen"
3. "Työn sielun"
4. "Ravun"

FORSTERI

- 1.1. "Loligot ovat olemukseltaan paljon arvokkaampia." (VÄÄRIN)
- 1.2. "En ole ainakaan itse tavannut tämän näköistä ihmistä." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Hmmm. Et ole vielä tainnut tajuta mistä työssä on kyse." (VÄÄRIN)

- 1.4. "Oikein. Vain rahanahne Krabu on ulkoiselta olemukseltaan näin ällöttävä." (OIKEIN)

IV

FORSTERI

"Mitä erikoista on valaiden silmissä?"

PELAAJA

1. "Valaiden silmät ovat kaunein asia maailmassa."
2. "Valaiden silmät ovat aina harmaat."
3. "Valaiden silmiin ei saa koskaan katsoa."
4. "Valaiden silmät hypnotisoivat."

FORSTERI

1. "Tätä ei kukaan voi koskaan tietää." (VÄÄRIN)
2. "Kukaan ei ole koskaan voinut nähdä valaiden silmien väriä." (VÄÄRIN)
3. "Oikein. Valaan katse muuttua kiveksi." (OIKEIN)
4. "Väärin." (VÄÄRIN)

V

FORSTERI

Kuka muodosti yhteyden valaiden ja saarelaisten välille?

1. "Maaz II"
2. "Pet Loligo"
3. "Illogus IV"
4. "Zipho IX"

FORSTERI

- 1.1. "Maaz II on vapaaherra Voorin serkku." (VÄÄRIN)
- 1.2. "Pet Loligo on majakan rakentaja." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Illogus IV on historiallinen valaskuningas, mutta hän ei luonut yhteyttä." (VÄÄRIN)
- 1.4. "Oikein. Zipho IX oli tämä suurvalas." (OIKEIN)

VI

FORSTERI

"Oletko varma, että kestät pormestarin ammattiin kuuluvan stressin?"

PELAAJA

1. "Työ ei ole tarpeeksi merkityksellistä, jos se ei luo vähän stressiä."
2. "Rankka työ pyyhitään pois mielestä rankoilla huveilla."
3. "Lepo poistaa stressin."
4. "Ainoa stressiä aiheuttava tekijä ovat valaat."

FORSTERI

- 1.1. "Olet oikeassa." (OIKEIN)
- 1.2. "Olisivatko työmatkat sinulle vain juhlintaa? Huolestuttavaa." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Valitettavasti pormestarilla ei ole läheskään aina aikaa lepoon." (VÄÄRIN)
- 1.4. "Pormestari ei voi stressaantua valaista." (VÄÄRIN)

VII

FORSTERI

"Kuinka toimit ongelmanratkaisutilanteissa?"

PELAAJA

1. "Etsin ongelman alkuperäisen syyn."
2. "Yritän saavuttaa useamman ratkaisun yhtä aikaa."
3. "Uskon oppiin: hajota ja hallitse."
4. "Kokeilen eri vaihtoehtoja ja katson mikä tuottaa parhaan lopputuloksen."

FORSTERI

- 1.1. "Oikein. Ongelmatilanteessa on etsiydyttävä ongelman alkulähteelle." (OIKEIN)
- 1.2. "On parasta keskittyä vain yhteen ratkaisuun kerrallaan." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Kuulostat hirmuhallitsijalta." (VÄÄRIN)

- 1.4. "Ongelmatilanteessa ei usein ole aikaa miettiä useampia vaihtoehtoja, vaan on tehtävä nopeita päätöksiä."
(VÄÄRIN)

VIII

FORSTERI

"Mikä olisi tärkein tavoitteesi pormestarikaudellasi?"

PELAAJA

1. "Pyrkiä pienentämään valaanrasvapäästöjä."
2. "Pönkittää puolueen valta-asemaa."
3. "Parantaa vähäosaisten asemaa saarella."
4. "Irrottaa Saari 42 Saarineuvostosta."

FORSTERI

- 1.1. "Tämä on mahdotonta. Valaat eivät edes suostu keskustelemaan asiasta." (VÄÄRIN)
- 1.2. "Puolueen kannatus on 99%. Enempää Höyryliittopuolue ei voi toivoa." (VÄÄRIN)
- 1.3. "Oikein. Olet samoilla linjoilla Höyryliittopuolueen kanssa." (OIKEIN)
- 1.4. "Tähän en ota kantaa." (VÄÄRIN)

Jos pelaajan CV:n ja työhaastattelun yhteispistemäärä on yli vaaditun rajan, niin peli loppuu (outro). Jos pistemäärä on alle vaaditun rajan:

FORSTERI 0c

"En luota, että sinussa on vielä ainesta näin korkeaan ja vastuulliseen työhön." (dialogi päättyy)

Pelaaja voi sopia uudesta työhaastattelusta keskustelemalla Forsterin kanssa.

EXT. Laituri (S9)

PAIKKA: Laituri -scene, joka on Majakkasaarella. On sateista ja sumuista, aamuhämärä (pelin alussa). Ilmoitustaulun edessä liukupalapeli.

ÄÄNET: Valaitten ääniä, kaukaisia ja lähellä. Majakasta kuuluvat rattaiden äänet, kun majakan valo pyörii. Tuulen vire. Sateen ropina.

Pelaajahahmo seisoo laiturilla. Pelaajan tulee ohjata pelaajahahmonsa syvemmälle kohti Majakkasaarta.

Valittavat reitit:

1. S9 → S10
2. Klikkaamalla ilmoitustaulun edessä olevaa liukupalapeliä (avautuu, kun Majakanvartija kertoo majakanvartijan ammatin vaatimuksista) → tekniikka → kuva ilmoitustaululle

EXT. Riippusilta (S10)

PAIKKA: Riippusilta-scene, joka yhdistää Majakkasaaren ja Saari 42:n. Riippusillan lähellä seisoo Sillanvartija, joka on Majakanvartijan kaksoisolento (eriväriset vaatteet).

ÄÄNET: Valaitten ääniä, kaukaisia ja lähellä. Majakasta kuuluvat rattaiden äänet, kun majakan valo pyörii. Tuulen vire.

Pelaajahahmo saapuu sceneen. Kun pelaaja klikkaa Sillanvartijaa, niin dialogi (Sillanvartija-dialogi) alkaa.

Dialogin jälkeen pelaajan klikatessa riippusiltaa, pelaajahahmo liikkuu riippusiltaa pitkin ulos scenestä kohti Saari 42:ta.

Valittavat reitit:

1. S10 → Tori (S4)
2. S10 → S9
3. S10 → Majakka (S1) (avautuu, kun pelaaja käy dialogin Leipäpuukeskuksen Androidin kanssa)

EXT. Riippusilta (S10) Dialogi - Sillanvartija

Riippusillan edessä seisoo Sillanvartija. Pelaajan voi aloittaa dialogin Sillanvartijan kanssa.

SILLANVARTIJA 0

"Aistin, että olet eksyksissä, ihminen. Sinulla on varmasti myös paljon kysyttävää. Esitä kysymyksesi, niin kerron sinulle vastaukset."

PELAAJA 0

1. "Ilmapolkupyöräni hajosi. Mistäköhän löytäisin ilmpolkupyöräkorjaamon?"
2. "Maatessani tuolla laiturilla, kuulin ihmisten puhuvan jostain Curry... Culli... Cucumber Vitamiinista. Mikä se on?"
3. "En ole ennen ollutkaan tälläisessä paikassa..."
4. "Tapaamisiin."

SILLANVARTIJA 1

"Etsivä löytää ja Saari 42:lla onkin löydettävää. Etsiminen kannattaa aloittaa Leipäpuukeskuksesta."

PELAAJA 1

1. "Leipäpuukeskus? Mikä se on?"
2. "Kiitos neuvostasi. Haluaisin kysyä jotain muuta." (paluu alkuun)

SILLANVARTIJA 1.1

"Leipuukeskus on yksi Saari 42:n tärkeimpiä paikkoja! Siellä jaetaan tärkeää tietoa. Salaisuuksia, jotka auttavat löytämään etsimäsi." (paluu kohtaan 0)

SILLANVARTIJA 2

"Hmm... Tapailemasi sana taitaa olla Curriculum Vitae. Ilman Curriculum Vitaeta et tule koskaan löytämään etsimääsi. Tässä, ota se vastaan! (CV:n ääni) Curriculum Vitaehen tulee sinun haalia esineitä ja kykyjä, joita tulet tarvitsemaan matkallasi. Curriculum Vitae kulkee myös tästä eteenpäin mukana matkallasi hamaan loppuun asti..."

PELAAJA 2

1. "OK. Ja tämänkö avulla löydän keinon päästä pois tältä saarelta?"
2. "Oookeiii... Voisinkin kysyä jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

SILLANVARTIJA 2.1

"Päämääräsi riippuu täysin siitä, mitä haluat löytää! Täällä Saari 42:lla on valittavanasi useampi tie ja jokaisen tien päässä sinua odottaa toinen toistaan komeampi palkinto. Mutta muista tämä: et välttämättä ole ainoa, joka tavoittelee palkintoa..." (paluu kohtaan 0)

SILLANVARTIJA 3

"Hmm, ensikertalainen siis. Mistä haluaisit tietää tarkemmin?"

PELAAJA 3

1. "Kerro itsestäsi."
2. "Mikä paikka tämä on"
3. "Kertoisitko tämän saaren historiasta?"
4. "Haluaisinkin kysyä jotain muuta." (paluu kohtaan 0)

SILLANVARTIJA 3.1

"Toimeni tällä saarella on olla Sillanvartijana, mutta Kalmarinaiiseksi minua kutsutaan. Että ihmiset osaavatkin olla joskus niin typeriä. Heille me kaikki kalmarit näyttäydymme mukamas samanlaisina. Ihmisethän ne samanlaisilta näyttävät!"

PELAAJA 3.1

1. "Kerro lisää."
2. "Taisin osua arkaan paikkaan." (paluu kohtaan 3)

SILLANVARTIJA 3.1.1

"Ihminen, yllätät minut positiivisesti osoittamalla kiinnostusta, mutta samalla tosin säälin tyhmyyttäsi. Edessäsi näet ylvään Loligo-sukupuun edustajan. Kalmarien aatelisveri virtaa suonissani vielä vahvana. Koko sukumme nimi on vahva. Luulisi, että ihminenkin sen tunnistaa kuullessaan." (paluu kohtaan 3)

SILLANVARTIJA 3.2

"Olet Saari 42:lla, Leijuvaan saariyhteiskunnan laitamalla. Täällä höyry tupruaa kaikkialla ja sade piiskaa valittajat kanveesiin. Annankin sinulle tässä vaiheessa neuvon, joka tulee osoittautumaan kultaakin kalliimmaksi: Valaat hallitsevat. Valaat hallitsevat!"

PELAAJA 3.2

1. "Valaat? Mutta nehän ovat söpöjä ja harmittomia..."
2. "Hullun puhetta..." (paluu kohtaan 3)

SILLANVARTIJA 3.2.1

"Et ole selvästikään vielä ymmärtänyt minne olet saapunut! Täällä kaikki ei ole niin kuin ehkä aluksi näyttää. Tule lähemmäksi, niin kerron sinulle neuvon: Sinun täytyy oppia kunnioittamaan valaita. Valaiden tahto on muidenkin tahto. Jos valaat ovat tyytymättömiä toimintaamme, niin..."

PELAAJA 3.2.1

1. "Niin..?"
2. "Älä ole noin karmiva! Puhutaan mieluummin jostain muusta." (paluu kohtaan 3)

SILLANVARTIJA 3.2.1.1

"Sanot, että valaat ovat söpöjä ja harmittomia! Paina kuitenkin tämä mieleesi: Usein harmiton ulkokuori kätkee alleen myös jotain pimeää ja tuntematonta, ja valaat eivät ole poikkeus. Jos valaat sattuisivat tulemaan tyytymättömiksi, niin he voisivat halutessaan helposti tuhota vaikka tämän saaren, saariyhteiskunnasta puhumattakaan!" (paluu kohtaan 3)

SILLANVARTIJA 3.3

"Ahaa, historioitsijaolio! Olen sangen iloinen, että kysyit tämän kysymyksen juuri minulta, koska kuten varmaan tiedät, historia vääristyy voittajien suussa. Saari 42:n historia onkin erityisen kiinnostava. Mistä haluaisit tietää tarkemmin?"

PELAAJA 3.3

1. "Kerro Saari 42:n historiasta."
2. "Kerro tarkemmin valaista."
3. "Haluisinkin kysyä aivan jotain muuta." (paluu kohtaan 3)

SILLANVARTIJA 3.3.1

"Tunteakseen Saari 42:n, on tunnettava sen paikka saariyhteiskunnassa. Ah, ennen niin kaunis saariyhteiskunnan helmi on nykyisin muisto vain. Kyllä paikalliset ylpeitä saarestaan ovat, muttei tämä paikka vedä enää vertojaan sille, mitä tämä saari oli ennen muinoin."

PELAAJA 3.3.1

1. "Mitä Saari 42:lle sitten oikein on tapahtunut?"
2. "Kerro tarkemmin saariyhteiskunnasta."
3. "Olen kuullut tarpeeksi!" (paluu kohtaan 3)

SILLANVARTIJA 3.3.1.1

"Saari 42 oli muinoin saariyhteiskunnan helmi. Oikea lomaparatiisi. Vähitellen ihmisten viehätys maanpäällistä paratiisi kohtaan kuitenkin haihtui. Ihmiset, pah! Kuka niitä oikein ymmärtää? Lisäksi tietysti vuosia sitten tapahtui se hirvittävä onnettomuus..."

PELAAJA 3.3.1.1

1. "Onnettomuus? Kerro lisää."
2. "Sepäs hienoa, kerro jotain muuta." (paluu kohtaan 3.3.1)

SILLANVARTIJA 3.3.1.1.1

"Näetkö tuon majakan tuolla ylhäällä? Syystä tai toisesta majakka oli hetkellisesti epäkunnossa ja sitten alkoikin tapahtua. Voi sitä ujelluksen määrää ja valaanlihan lätinää, kun valaat törmäilivät toisiinsa ja saaren rakennuksiin! Silloinen majakanvartija sai majakan toimintakuntoon nopeasti, mutta monelle valaalle se oli jo siinä vaiheessa aivan liian myöhäistä. Surullinen päivä, niin valaille, kuin ihmisille..." (paluu kohtaan 3.3.1)

SILLANVARTIJA 3.3.1.2

"Saariyhteiskunta muodostuu sadoista leijuvista saarista, joilla jokaisella on autonominen asema. Jokaisella saarella on edustaja Saarineuvostossa ja Saarineuvostaon perustuslaki sitoo niitä. Hah! Byrokratiaa ja näennäistä valtaa sanon minä! Me kalmarit emme tuollaisesta perusta."

PELAAJA 3.3.1.2

1. "Kuka on Saari 42:n edustaja Saarineuvostossa?"
2. "Miksi kalmarit eivät välitä Saarineuvostosta?"

3. "Historian luentoja saa koulussakin! Kerro jotain muuta"
(paluu kohtaan 3.3.1)

SILLANVARTIJA 3.3.1.2.1

"Pormestarinhan sitä virkaa pitäisi hoitaa. Hän vain taitaa olla nykyisin estynyt! HAH-HAH-HAA" (paluu kohtaan 3.3.1.2)

SILLANVARTIJA 3.3.1.2.2

"Miksi me siitä välittäisimme? Me pärjäämme aivan hyvin ilman sitä. Erilaiset säännöt ovat vain hallitsemisen väline ja me Kalmarit emme halua semmoiseen osaa, emmekä arpaa." (paluu kohtaan 3.3.1.2)

SILLANVARTIJA 3.3.2

"Valaitten avulla ihmiset saavat ruokaa ja muita hyödykkeitä kaukaisimmiltakin saarilta myös tänne kaukaiselle Saari 42:lle. Tuolla ne lentävät, yläilmoissa, ja antavat valaanrasvavanoillaan tämän kauniin värityksen maailmaan."

PELAAJA 3.3.2

1. "Kerro lisää valaista."

2. "Ei tällainen tieto kiinnostaa." (paluu kohtaan 3.3)

SILLANVARTIJA 3.3.2.1

"Valailla voi myös matkustaa, mutta se huvi on vain harvoille ja valituille. Ja kaiken lisäksi se on myös vaarallista, jos et tule toimeen valaitten kanssa!" (paluu kohtaan 3.3)

SILLANVARTIJA (4)

"Odota! Ennen kuin jatkat etsintääsi, niin kuule tämä: saarelta poistuminen ei käy käden käänteessä. Tarvitset siis asumuksen pääsi päälle. Mene siis ensimmäiseksi Majataloon ja vuokraa itsellesi huone. Huoneen voit vuokrata Majatalon isännältä. Sano hänelle, että minä lähetin sinut, niin hän kyllä huolehtii sinusta. Nyt, mene siltaa pitkin ja etsi käsiisi Majatalon isäntä. Ja onnea etsintääsi!" (dialogi loppuu)

Kun pelaaja aloittaa uuden keskustelun Sillanvartijan kanssa:

SILLANVARTIJA 0b

"Jatka matkaasi siltaa pitkin. Toiselta puolelta löydät majatalon ja majatalon isännän. Nyt, mene!" (dialogi loppuu)

Kun pelaaja on vuokrannut huoneen majatalosta, niin hän voi aloittaa dialogin Sillanvartijan kanssa seuraavalla tavalla:

SILLANVARTIJA 0c

"Aistin, että olet eksyksissä, ihminen. Sinulla on varmasti myös paljon kysyttävää. Esitä kysymyksesi, niin kerron sinulle vastaukset."

1. "En ole ennen ollutkaan tälläisessä paikassa..."
Tämän jälkeen dialogi jatkuu samalla tavalla kuin ensimmäisessä dialogissa (SILLANVARTIJA 3)

YKSITTÄISTEN STATISTIEN LAUSEITA

Kun pelaaja klikkaa jotakuta statisteista, statisti sanoo sattumanvaraisesti jonkin alla olevista lauseista.

"Valaat tulevat, valaat tulevat! Ne syövät meidät elävältä, lentävät pois, eivätkä koskaan palaa."

"Piraatti on orjakauppias. Älä koskaan mene hänen laivansa ruumaan."

"Krabu keittää työntekijöitään elävältä. Hän syöttää ravintolan asiakkaille saarelaisia."

"Forsteri lähettää toisinajattelijat keskitysleirille. Älä koskaan ole eri mieltä hänen kanssaan."

"Valaanpesulan robotti suunnittelee maailmanvalloitusta. Robotti on manipuloiva sosiopaatti vailla tunteita."

"Jos kuuntelet tarkkaan, voit iltaisin kuulla valaanpesijän huudon jostakin kaukaisuudesta."

"Loligot ovat demoneja. He ylläpitävät pimeää kulttia."

"Tiedätkö elämän tarkoituksen?"

VALAANKUISSKAUKSEN ABC -kirja

Kirjassa on kolme osiota:

- osa I on yhteinen molemmille
- osa II on suunnattu pelkästään pormestarille
- osa III on suunnattu pelkästään valaanpesijälle

OSA I

Ne 10 ohjetta, joita sinun on noudatettava, kun kohtaat valaan.

YXI

Tervehdi valasta aina lempeästi humisten. Käytä tervehdyssanaa:

Terve oi suuri valas (punainen aina kirjoitettu valaskielellä)

CAXI

Älä katso valasta silmiin. Valaan katse muuttaa sinut kiveksi. Opettele lause:

Silmäsi ovat niin suuret ja pohjattomat / Silmäsi ovat niin suuret ja pohjattomat

COLME

Älä koskaan lausu ääneen seitsemän viisaan valaan nimeä. Opettele:

Oi seitsemän viisasta, nimenne pysyköön salassa / Oi seitsemän viisasta, nimenne pysyköön salassa

NELIE

Valaat viihtyvät ryhmissä. Hyvin usein valaat laulavat oman heimonsa heimolaulua. Opettele Mysticeti-heimon laulun kauniin melodinen alku:

Noorsk, noorsk, rouh, rauh, krthaaah, zrtahh / Noorsk noorsk rouh rauh krthaaah zrtahh

WIISI

Valas ei ole kala! Valas seisoo erillään muusta luonnosta. Opettele:

Mikään ei voi olla sukua valaalle paitsi toinen valas /
Mikään ei voi olla sukua valaalle paitsi toinen valas

CUSI

Iso valas ei pysähdy hetkessä. Älä koskaan yllytä valaita äkkinäisiin liikkeisiin. Opettele Loligojen viisaus:

Hidas eteneminen on paras strategia / Hidas eteneminen on paras strategia

SEITZEME

Valaiden haju saa monien silmät vuotamaan. Älä koskaan loukkaa valaan tunteita huomauttamalla asiasta. Lausu nyt ääneen:

Valaat eivät haise / Valaat eivät haise

CADEXEN

Kukaan ei muista mistä valaat tulivat Saariyhteiskuntaan. Tämä jää varmasti ikuisiksi mysteeriksi, koska kuten valaiden sanonta kuuluu:

Historia ei opeta meille mitään / Historia ei opeta meille mitään

YDEKXEN

Älä yritä keskustella valaiden kanssa pimeästä aineesta. Valas ei koskaan puhu pimeästä mitään. Opettele:

Pimeyttä ei voi valaista / Pimeyttä ei voi valaista

KYMENEN

Saarelaiset ovat valaille merkityksettömiä. Valailla ei ole tunteita alempia olioita kohtaan. Muista:

Valaat eivät välitä / Valaat eivät välitä

Nyt olet oppinut kymmenen yleistä ohjetta, jotka auttavat toimimaan valaiden kanssa.

OSA II

Pormestarin on osattava puhua sujuvaa valaskuiskausta. Varsinkin yhteiskunnallisista asioista keskusteleminen on tärkeää valaiden kanssa.

Opettele huolella seuraavat lauseet.

YXI

Pyydä selvennystä valaiden monimutkaiseen kapulakieleen:

Suomi: Anteeksi, oi valas, mutta en ymmärrä sanojanne.

Valaskuiskaus: Anteeksi, oi valas, mutta en ymmärrä sanojanne.

CAXI

Neuvottelutaidot ovat tärkeitä:

Suomi: Kuljetuskustannuksia ei voida nostaa enempää, muuten Saari 42 päättyy vararikkoon.

Valaskuiskaus: Kuljetuskustannuksia ei voida nostaa enempää, muuten Saari 42 päättyy vararikkoon.

COLME:

Muista hienostunut etiketti:

Suomi: Teillä on kauniin valkea hymy.

Valaskuiskaus: Teillä on kauniin valkea hymy.

NELIE:

Muista smalltalk:

Suomi: Plankton, se on myös minun lempilounaani.

Valaskuiskaus: Plankton, se on myös minun lempilounaani.

WIISI:

Neuvotteluissa valaita on vaikea painostaa. On kuitenkin muutamia asioita, jotka saavat valaat hermostumaan:

Suomi: Olemme Saarihallituksessa miettineet harppuunatehtaan perustamista. Niin, mikä olikaan kantanne tuontiveron nostamiseen?

Valaskuiskaus: Olemme Saarihallituksessa miettineet harppuunatehtaan perustamista. Niin, mikä olikaan kantanne tuontiveron nostamiseen?

CUSI:

Pormestarin on hyvä tietää jotain valaiden historiasta:

Suomi: Yksi suurimmista valaista oli Zipho IX. Hän muodosti yhteyden valaiden ja saarelaisten välille.

Valaskuiskaus: Yksi suurimmista valaista oli Zipho IX. Hän muodosti yhteyden valaiden ja saarelaisten välille.

OSA III

Valaanpesijän on osattava puhua edes välttävästi valaskuiskausta. Valaanpesijän on ymmärrettävä ainakin kielen alkeet.

Opettele huolella seuraavat lauseet.

YXI:

Valaanpesijän on osattava kysyä valaan mielipidettä:

Suomi: Millaisen pesun haluatte tällä kertaa?

Valaskuiskaus: Millaisen pesun haluatte tällä kertaa?

CAXI:

Suomi: Eihän vesi ole liian kuumaa tai kylmää?

Valaskuiskaus: Eihän vesi ole liian kuumaa tai kylmää?

COLME:

Valaanpesijän on osattava keventää tilannetta.

Suomi: Miksi mustekala ylittää kadun? Orjuuttaakseen ja tuhotakseen ihmiskunnan.

Valaskuiskaus: Miksi mustekala ylittää kadun? Orjuuttaakseen ja tuhotakseen ihmiskunnan.

NELIE:

Valaita kohtaan on oltava kohtelias:

Suomi: Anteeksi, mutta voitteko siirtyä hiukan. Evänne on juuri jalkani päällä.

Valaskuiskaus: Anteeksi, mutta voitteko siirtyä hiukan. Evänne on juuri jalkani päällä.

WIISI:

Valailta voi joskus saada erikoisia pyyntöjä:

Suomi: Haluatte, että pesen myös suunne?

Valaskuiskaus: Haluatte, että pesen myös suunne?

CUSI:

Muista oikea tervehdys ja hyvästely:

Suomi: Päivää, oi suuri valas. Näkemiin teidän valautenne.

Valaskuiskaus: Päivää, oi suuri valas. Näkemiin teidän valautenne.

Kirjan viimeisellä sivulla on bibliografinen luettelo:

KIRJALLISUUTTA

Asiasta kiinnostuneen kannattaa tutustua myös näihin mielenkiintoisiin valasteoksiin:

Madame Würth: Valaat keskuudessamme

Bobbel Moot: Täydellinen tutkielma valaista

Wemmert Loligo: Valaiden vartija - käytännön oppeja

Umbra Hex: Kauneimmat valaslaulut

Illogus IV: Minä, sinivalas - autobiograafinen romaani

Unttel Gööl: Vanhat viisaat valaat - totta vai legendaa?

Quino Pakkala: Valaat esihistoriallisissa myyteissä

Munto Eico: Hallitsevatko valaat koko maailmaa? - poliittinen tutkielma

ÄLYPELI (TIETOVISA)

Älypeli löytyy Leipäpuukeskuksen tietokoneelta. Peliin pääsee klikkaamalla tietokonetta, jolloin peli alkaa.

PELI

Tervetuloa arvoisa Leipäpuukeskuksen asiakas. Tämä on soveltuvuustesti. Kone testaa oletko nokkela kuin norsu vai tietämätön kuin matruusi.

Ensiksi tahdon tietää oletko suorittamassa:

- A. ARVOSANAA DOMINUS: VAADITAAN PORMESTARILLE
- B. ARVOSANAA IANITOR: VAADITAAN MAJAKANVARTIJALLE

DOMINUS

Tahdot olla Saari 42:n seuraava pormestari. Onneksi olkoon! Tavoitteesi ovat korkealla.

Katsotaan nyt millaisissa liemissä sinut on keitetty.

Seuraavaksi sinulle esitetään sarja kysymyksiä. Jokaiseen kysymykseen saat neljä vastausvaihtoehtoa, joista sinun on valittava yksi. Vain yksi vaihtoehto on kulloinkin oikein. Jokaisen vastauksen jälkeen seuraa uusi kysymys. Kerran vastattuasi et voi palata takaisin. Lopussa kone kertoo kuinka monta meni oikein ja antaa sinulle soveltuvuusluokituksen. Onnea kokeeseen.

Paina nyt vihreää nappia, kun olet valmis aloittamaan kokeen.

(Kuvaruutuun ilmestyy vihreä nappi, jota klikkaamalla pelaaja voi aloittaa pelin)

(Peli alkaa. Peli esittää pelaajalle sarjan kysymyksiä.)

1. Kysymys: Kuinka monta viisasta valasta kuuluu valaiden neuvostoon?

Vastausvaihtoehdot

- a. 3
- b. 5
- c. 7 (oikein)
- d. 10

2. Kysymys: Kuka toimii Saari 42:n edustajana Saarineuvostossa?

Vastausvaihtoehdot

- a. Pormestari
- b. Pormestarin valitsema lähettäjä (oikein)
- c. Yksi Loligoista
- d. Saari 42:n edustajavalas

3. Kysymys: Mikä oli viimeisimmän pormestarin nimi?

Vastausvaihtoehdot

- a. Voltaire
- b. Maire
- c. Meras (oikein)
- d. Demarkus

4. Kysymys: Minkä ministeriön alaisuudessa Leipäpuukeskus toimii?

Vastausvaihtoehdot

- a. Vihreä Oksa (oikein)
- b. Vihreä Lanka
- c. Vihreä Byroo
- d. Vihreä Saari

5. Kysymys: Mitä näistä et tarvitse pormestarin ammatissa?

Vastausvaihtoehdot

- a. Valaskuiskausta
- b. Itsevarmuutta
- c. Retorista kykyä
- d. Tekniikan tuntemusta (oikein)

6. Kysymys: Kuinka kauan Höyryliittopuolue on hallinnut Saari 42:ta?

Vastausvaihtoehdot

- a. yli 10 vuotta
- b. yli 20 vuotta
- c. yli 30 vuotta
- d. yli 40 vuotta (oikein)

7. Kysymys: Mikä on Höyryliittopuolueen slogan?

Vastausvaihtoehdot

- a. Työ vapauttaa
- b. Tee työtä jolla on merkitystä (oikein)
- c. Työ on elämän tie
- d. Mikään ei korvaa kovaa työtä

8. Kysymys: Mikä on pormestari?

Vastausvaihtoehdot

- a. Saaren ylin viranhaltija (oikein)
- b. Saarineuvoston lähetti
- c. Puolueen puheenjohtaja
- d. Sosiaalibyroon edustaja saarella

9. Kysymys: Katsotaan mitä tiedät saaren asukkaista.
Kysymys: Kenellä Saari 42:n asukkaista on eniten epäilyjä Höyryliittopuoluetta kohtaan?

Vastausvaihtoehdot

- a. Vapaaherra Voorilla
- b. Krabulla (oikein)
- c. Majakanvartijalla
- d. Piraatilla

10. Kysymys: Mikä saa valaanpesulan robotin syttymään?

Vastausvaihtoehdot

- a. Naisbotti Y28
- b. Ruostumaton antenni
- c. Jet-pack (oikein)
- d. Valaan rasva

11.Kysymys: Tiedätkö milloin Leipäpuukeskuksen androidi kävi viimeksi huollossa?

Vastausvaihtoehdot:

- a. 2 vuotta sitten
- b. 6 vuotta sitten
- c. 13 vuotta sitten (oikein)
- d. 18 vuotta sitten

12.Kysymys: Mitä tiedät Suuresta onnettomuudesta?

Vastausvaihtoehdot:

- a. Silloinen pormestari tuli valaan syömäksi.
- b. Onnettomuuden takia saarelaisilla ei enää ollut yhteyttä yuggilaisiin?
- c. Onnettomuuden takia Saari 42 erotettiin Saariyhteiskunnasta.
- d. Valaiden törmäys saareen vaati monia kuolonuhreja. (oikein)

(Kysymysten jälkeen peli pitää pienen dramaattisen tauon. Ruudulle ilmestyy pyöriviä hammasrattaita noin viiden sekunnin ajaksi.)

TULOKSESI ON:

(Taas pieni dramaattinen tauko)

Vastasit oikein X prosenttia. Olet kyvyiltäsi...

Pätevä (10-12 oikein → Pelin pääsee läpi)

Onneksi läpäisit testin. Olet nyt tiedoiltasi testatusti pätevä pormestarin ammattiin. Saat inventaarioosi todistuksen kyvyistäsi.

Keskinkertainen (6-9 oikein → Peliä ei pääse läpi)

Valitettavasti et läpäissyt testiä. Paljosta ei jäänyt kuitenkaan uupumaan. Opiskele asioita vielä vähän ja keskustele saarelaiden kanssa aktiivisemmin, niin pääset testistä läpi toivottavasti ensi kerralla.

Heikko (0-5 oikein → Peliä ei pääse läpi)

Sinusta ei ole pormestariksi tai et ole valmistautunut tehtävään tarpeeksi huolellisesti. Sinun täytyy tehdä vielä paljon töitä saavuttaaksesi maalisi.

IANITOR

Tahdot kulkea Loligojen jalan jälkiä ja ryhtyä uudeksi majakanvartijaksi. Onneksi olkoon! Harvasta ihmisestä on majakanvartijaksi.

Katsotaan nyt miten lähellä kalmaria olet.

Seuraavaksi sinulle esitetään sarja kysymyksiä. Jokaiseen kysymykseen saat neljä vastausvaihtoehtoa, joista sinun on valittava yksi. Vain yksi vaihtoehto on kulloinkin oikein. Jokaisen vastauksen jälkeen seuraa uusi kysymys. Kerran vastattuasi et voi palata takaisin. Lopussa kone kertoo kuinka monta meni oikein ja antaa sinulle soveltuvuusluokituksen. Onnea kokeeseen.

Paina vihreää nappia, kun olet valmis aloittamaan kokeen.

(Kuvaruutuun ilmestyy vihreä nappi, jota klikkaamalla pelaaja voi aloittaa pelin)

(Peli alkaa. Peli esittää pelaajalle sarjan kysymyksiä.)

1. Kysymys: Kuka rakennutti Saari 42:n majakan?

Vastausvaihtoehdot

- a. Pet Loligo (Oikein)
- b. Ubb-Ubb
- c. Edellinen majakanvartija
- d. Valaiden neuvosto

2. Kysymys: Mikä on majakan tehtävä?

Vastausvaihtoehdot

- a. Toimia Saari 42 vaurauden symbolina
- b. Majakan avulla lähetetään viestejä kaukaisemmille saarille
- c. Majakka estää valaita törmäämästä saareen (oikein)
- d. Majakan avulla saadaan yhteys Yugg-planeettaan

3. Kysymys: Mistä voit saada majakanvartijan koulutuksen?

Vastausvaihtoehdot

- a. Leipäpuukeskuksesta
- b. Oppi siirtyy aina majakanvartijalta seuraavalle (oikein)
- c. Valailta
- d. Sosiaalibyroon järjestämän koulutuksen kautta

4. Kysymys: Mitä tiedät yuggilaisista?

Vastausvaihtoehdot

- a. Yuggilaisilla on lämpimät suhteet saarelaisiin
- b. Yuggilaiset ovat Saariyhteiskunnan vartijoita
- c. Yugg on aivan Saari 42:n vieressä
- d. Yuggin asukkaat ovat läheistä sukua kalmareille (oikein)

5. Kysymys: Kuinka montaa ihmistä yksi kalmari majakanvartijan mukaan vastaa?

Vastausvaihtoehdot:

- a. 2
- b. 5 (oikein)
- c. 7
- d. 10

6. Kysymys: Kuka on Merce Mursu?

Vastausvaihtoehdot:

- a. Yksi edesmenneistä majakanvartijoista
- b. Yksi merimiehistä
- c. Majakanvartijan ainoa ystävä
- d. Tanssiopettaja (oikein)

7. Kysymys: Mitä valaat saavat saarelaisilta?

Vastausvaihtoehdot:

- a. Kylpylähoitoja (oikein)
- b. Orjia
- c. Tietoa
- d. Rahaa

8. Kysymys: Mitäs taas saarelaiset saavat valailta?

Vastausvaihtoehdot:

- a. Tietoa

- b. Valaan rasvaa
 - c. Kuljetuspalvelua (oikein)
 - d. Mystistä mustaa ainetta
9. Kysymys: Mikä kyky on tärkeä Majakanvartijalle?

Vastausvaihtoehdot:

- a. Puhetaito
- b. Esiintymisvarmuus
- c. Luuttuaminen
- d. Tylsien hetkien sietäminen (oikein)

10. Kysymys: Kuka oli Ubb-Ubb?

Vastausvaihtoehdot:

- a. Saari 42:n ensimmäinen majakanvartija
- b. Majakan suunnitellut insinööri (oikein)
- c. Suuren onnettomuuden aikaan saanut majakanvartija
- d. Loligojen esi-isä

11. Kysymys: Mitä yhteistä on sillanvartijalla ja majakanvartijalla?

Vastausvaihtoehdot:

- a. He kuuluvat samaan sukupuuhun (oikein)
- b. Kyseessä on yksi ja sama henkilö
- c. Molemmat rakastavat piipunpolttoa
- d. Molemmat osaavat liikkua tyhjässä aineessa

12. Kysymys: Minkä väriset ovat majakkarakennuksen savupiiput?

Vastausvaihtoehdot:

- a. Keltaiset
- b. Ruskeat
- c. Harmaat
- d. Vihreät (oikein)

(Kysymysten jälkeen peli pitää pienen dramaattisen tauon. Ruudulle ilmestyy pyöriviä hammasrattaita noin viiden sekunnin ajaksi.)

TULOKSESI ON:

(Taas pieni dramaattinen tauko)

Vastasit oikein X prosenttia. Olet kyvyiltäsi...

Pätevä (10-12 oikein → Pelin pääsee läpi)

Onneksi läpäisit testin. Olet nyt tiedoiltasi testatusti pätevä majakanvartijan ammattiin. Saat inventaarioosi todistuksen kyvyistäsi.

Keskinkertainen (6-9 oikein → Peliä ei pääse läpi)

Valitettavasti et läpäissyt testiä. Paljosta ei jäänyt kuitenkaan uupumaan. Opiskele asioita vielä vähän ja keskustele saarelaisten kanssa aktiivisemmin, niin pääset testistä läpi toivottavasti ensi kerralla.

Heikko (0-5 oikein → Peliä ei pääse läpi)

Sinusta ei ole majakanvartijaksi tai et ole valmistautunut tehtävään tarpeeksi huolellisesti. Sinun täytyy tehdä vielä paljon töitä saavuttaaksesi maalisi.

PIRAATIN KARAOKELAULU - kupletti

Karaoke toteutetaan dialogilla. Koko kappale näytetään pelaajalle yhden kerran, jonka jälkeen kappale alkaa alusta.

Ensimmäinen säkeistö:

*Kaikki sen tietää; saadaan Ravulta rommia.
Ennen iloittelua, on tosin painettava hommia.
Muuten virittelet vain itsellesi pommia.*

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

*Piraatin tulee olla riuska kerrassaan,
kyvyt kuin Valaanpesulan herrassa,
ei koskaan saa olla "Piru merrassa"
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!*

Toinen säkeistö:

*Rapu se rommilla rahasi ryöstää.
Roposi, jota niskalimalla työstää.
Varo, ettei ala päivä käydä yöstä.
Rapu-rapu-rapu-rapuralla!
Piraatin tulee olla näppärä kerrassaan
kyvyt kuin Majakan herrassa,
ei koskaan saa olla "Piru merrassa"
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!*

Kolmas säkeistö:

*Ravun rommi on melkoisen villiä.
Juot sitä, niin tulee puheestas` tilliä.
Tyydy siis mehuun ja käytä pilliä.*

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!
Piraatilla tulee olla supliikkia kerrassaan,
kyvyt kuin Pormestari-herrassa,
Ei koskaan saa olla "Piru merrassa",
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

Neljäs säkeistö:

Jos Ravun hommiin eksyt, on houkutus suuri
Kaataa kolpakkokaupalla rommia kurkkuusi
Jos näin tapahtuu, kuulet "kerää jätkä luusi!"

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!
Piraatilla tulee olla malttia kerrassaan,
kyvyt toisin kuin Majatalon herrassa,
ei koskaan saa olla "Piru merrassa"
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

Viides säkeistö:

Pysy erossa rommista, niin ei tule velkoja,
Kun hallitset tämän, niin ei ole pelkoa,
Ja kaikista toimista saat sinä selkoa.

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!
Piraatilla tulee olla taitoa kerrassaan,
kyvyt kuin kaikissa herroissa,
Ei koskaan saa olla "Piru merrassa",
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

Toisella kertaa pelaajan tulee vastata tiettyihin tyhjiin kappaleen kohtiin oikealla sanalla tai lauseella (neljä

vaihtoehtoa, yksi oikein) samaan tyyliin kuin älypelissä tai työhaastattelussa.

Ensimmäinen säkeistö:

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

*kyvyt kuin Valaanpesulan herrassa,
ei koskaan saa olla "Piru merrassa"
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!*

Vaihtoehdot:

- A) *Piraatin tulee olla jaksava kerrassaan (VÄÄRIN)*
- B) *Piraatin tulee olla hauska kerrassaan (VÄÄRIN)*
- C) *Piraatin tulee olla säntillinen kerrassaan (VÄÄRIN)*
- D) *Piraatin tulee olla riuska kerrassaan (OIKEIN)*

Toinen säkeistö:

Rapu-rapu-rapu-rapuralla!

*kyvyt kuin Majakan herrassa,
ei koskaan saa olla "Piru merrassa"
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!*

Vaihtoehdot:

- A) *Piraatin tulee olla tekninen kerrassaan (VÄÄRIN)*
- B) *Piraatin tulee olla näppärä kerrassaan (OIKEIN)*
- C) *Älä anna suaren tuhhouttua tai pallaa (VÄÄRIN)*
- D) *Piraatin ei tule olla tekninen kerrassaan (VÄÄRIN)*

Kolmas säkeistö:

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

*kyvyt kuin Pormestari-herrassa,
Ei koskaan saa olla "Piru merrassa",
Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!*

Vaihtoehdot:

- A) *Piraatilla tulee olla supliikkia kerrassaan (OIKEIN)*
- B) *Piraatilla tulee olla verbaliikka hallussa (VÄÄRIN)*
- C) *Piraatin tulee osata juhlia kerrassaan (VÄÄRIN)*
- D) *Piraatin tulee osata kaikkea (VÄÄRIN)*

Neljäs säkeistö:

Rapu-rapu-rapu-rallaa!

Piraatilla tulee olla malttia kerrassaan,

ei koskaan saa olla "Piru merrassa"

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

Vaihtoehdot:

- A) *kyvyt toisin kuin Majatalon herrassa (OIKEIN)*
- B) *samat kyvyt kuin Majatalon herrassa (VÄÄRIN)*
- C) *juoda rommia ja rellestää (VÄÄRIN)*
- D) *Kieli keskellä suuta kerrassaan (VÄÄRIN)*

Viides säkeistö:

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

kyvyt kuin kaikissa herroissa,

Ei koskaan saa olla "Piru merrassa",

Rapu-rapu-rapu-rapurallaa!

Vaihtoehdot:

A) *Pormestarilla tulee olla taitoa kerrassaan (VÄÄRIN)*

B) *Piraatilla tulee olla taitoa kerrassaan (OIKEIN)*

C) *Krabulla tulee olla taitoa kerrassaan (VÄÄRIN)*

D) *Ole skarppi, älä tee itsellesi hallaa (VÄÄRIN)*

Pelaajan tulee laulaa kappale täysin oikein päästäkseen sen läpi ja saadakseen esiintymistaito-kyvyn.

Aina jokaisen laulukerran jälkeen pelaaja voi laulaa kappaleen uudestaan (vaikka pelaajalla olisi jo esiintymistaito-kyky) tai lopettaa laulamisen.

Pelaaja voi myös valita kumman karaokelauluista laulaa, jos pelaajalla on sekä aurinkolasit ja silmälappu.

PORMESTARIN KARAOKELAULU - Delta blues

Karaoke toteutetaan dialogilla. Koko kappale näytetään pelaajalle yhden kerran, jonka jälkeen kappale alkaa alusta.

Ensimmäinen säkeistö

Ensimmäinen neuvo on nokkela mieli

Toinen neuvo on valaan kieli

Omaksu myös varmuus sekä esiintymistaito

Ja ole ennen kaikkea aito

Toinen säkeistö:

Se on Pormestari

Pitää suhteita yllä

Se on Pormestari

Elää työllä

Ja tämän kun sisäistät niin pääset vielä pitkälle!

Kolmas säkeistö:

Mieti aina kaksi kertaa

Mieti aina kaksi kertaa

Ole diplomaattinen, mutta sano niin kuin asiat on

Neljäs säkeistö:

Se on Pormestari

Pitää suhteita yllä

Se on Pormestari

Elää työllä

Ja tämän kun sisäistät niin pääset vielä pitkälle!

Viides säkeistö:

"Ou jee, omaksu kaikki tieto valaista!"

"Psst, jotkut jutut on tosi salaista..."

Kuudes säkeistö:

Se on Pormestari

Pitää suhteita yllä

Se on Pormestari

Juhlii myös kyllä!

Ja tämän kun sisäistät niin pääset tosi pitkälle!

Karaoke toteutetaan dialogilla. Koko kappale näytetään pelaajalle yhden kerran, jonka jälkeen kappale alkaa alusta. Toisella kertaa pelaajan tulee vastata tiettyihin tyhjiin kappaleen kohtiin oikealla sanalla tai lauseella (neljä vaihtoehtoa, yksi oikein) samaan tyyliin kuin älypelissä ja työhaastattelussa.

Ensimmäinen säkeistö

Ensimmäinen neuvo on nokkela mieli

Toinen neuvo on valaan kieli

Omaksu myös _____

Ja ole ennen kaikkea aito

Vaihtoehdot:

- A) tanssitaito (VÄÄRIN)
- B) varmuus sekä esiintymistaito (OIKEIN)
- C) valehtelu ja vääristely (VÄÄRIN)
- D) tekninen taito (VÄÄRIN)

Toinen säkeistö:

Se on Pormestari

Pitää suhteita yllä

Se on Pormestari

Ja tämän kun sisäistät niin pääset vielä pitkälle!

Vaihtoehdot:

- A) *Elää työllä (OIKEIN)*
- B) *Oi kyllä! (VÄÄRIN)*
- C) *Raivaa tietä (VÄÄRIN)*
- D) *Nukkuu yöllä (VÄÄRIN)*

Kolmas säkeistö:

Mieti aina kaksi kertaa

Mieti aina kaksi kertaa

Vaihtoehdot:

- A) *Mutta älä mieti enää kolmatta kertaa (VÄÄRIN)*
- B) *Ole diplomaattinen, mutta sano niin kuin asiat on (OIKEIN)*
- C) *Ole korrekti, mutta sano niin kuin asiat on (VÄÄRIN)*
- D) *Jos et keksi mitään älä puhu turhia (VÄÄRIN)*

Neljäs säkeistö:

Se on Pormestari

Se on Pormestari

Elää työllä

Ja tämän kun sisäistät niin pääset vielä pitkälle!

Vaihtoehdot:

- A) *Se on Pormestari* (VÄÄRIN)
- B) *Nukkuu yöllä* (VÄÄRIN)
- C) *Pitää suhteita yllä* (OIKEIN)
- D) *Kaverisi kyllä* (VÄÄRIN)

Viides säkeistö:

"Ou jee, omaksu kaikki tieto valaista!"

"Psst, jotkut jutut on tosi _____..."

Vaihtoehdot:

- A) *likaista* (VÄÄRIN)
- B) *ikäviä* (VÄÄRIN)
- C) *pikaista* (VÄÄRIN)
- D) *salaista* (OIKEIN)

Kuudes säkeistö:

Se on Pormestari

Pitää suhteita yllä

Se on Pormestari

Juhlii myös kyllä!

Ja tämän kun sisäistät niin pääset tosi pitkälle!

Vaihtoehdot:

- A) *Elää työllä!* (VÄÄRIN)
- B) *Juhlii myös kyllä!* (OIKEIN)
- C) *Kaverisi on kyllä!* (VÄÄRIN)
- D) *Viittasankari yöllä!* (VÄÄRIN)

Pelaajan tulee laulaa kappale täysin oikein päästäkseen sen läpi ja saadakseen esiintymistaito-kyvyn.

Aina jokaisen laulukerran jälkeen pelaaja voi laulaa kappaleen uudestaan (vaikka pelaajalla olisi jo esiintymistaito-kyky) tai lopettaa laulamisen.

Pelaaja voi myös valita kumman karaokelauluista laulaa, jos pelaajalla on sekä aurinkolasit ja silmälappu.

INTRO

Intron taustamusiikki (ambienssi) koko intron ajan taustalla

- Noin 3 minuuttia (loop)
- Sävelletty kokonainen kappale
- Utuinen ja hämyinen, jopa maalaileva
- Valaitten ääniä läheltä ja kaukaa

Muut äänet tukemassa aina tietyn kuvan kohdalla (määritelty tiettyjen kuvien kohdalla)

1 (Fade in) Kaukaisuudessa näkyy kahden leijuvaan saarien rypäs, joka on verhoutunut vaaleaan sumuverhoon. Leijuvaan saaren alla on monimutkaisen näköinen rataskoneisto, sekin verhoutunut sumuverhoon. Aurinko on nousemassa/laskemassa. Taivas on värjäytynyt vaaleenruskeaksi. Kirkkaat vaaleankellertävät auringon säteet pilkistävät kaukaisuudessa haaleitten pilvenhattaroitten lomasta. Jossain kaukaisuudessa muutama valas lentää. Kauempana näkyy myös muita leijuvia saaria, sumuun verhoutuneina.

ÄÄNET (triggeröitävä):

- *Vaimea rataskoneiston jytke, pauke, nakutus, joka tulee saaren alla olevasta rattaistosta (10 sek loop)*
- *Lentämisen ääniä, jotka tulevat, kun valaat räpyttelevät eviään/siipiään ilmassa (15 sek loop)*
- *(Valaitten kaukaisia ääniä.)*

2 Ilmalaiva purjehtii kohti leijuvaa saarta. Ilmalaiva on suuri ja mahtava. (joko käytetään kuvaa 1 ja "päälle liimataan" ilmalaiva, tai tehdään kokonaan uusi kuva eri kuvakulmasta: katsojan vierestä lipuva vaikuttava ilmalaiva)

ÄÄNET (triggeröitävä):

- *Läheltä kulkevan suuren ilmalaivan ääni: Tärisevä, vaikuttava ääni (15 sek).*

3 Sadepukuun sonnustautunut hahmo (protagonisti) kitkuttelee vanhalla ilmapolkipyörällä seuraten laivaa reittiä, kohti saarta. Hahmolla on sadetakin huppu päässä ja hahmon kasvoja ei näy.

(lähikuva protagonista samaan tyyliin kuin kuvassa 2, mutta ei vaikuttava, korkeintaan "säälittävä")

ÄÄNET (triggeröitävä):

- Polkupyörän kitkutus (8 sek)

4 Ilmapolkupyörällä kitkutteleva hahmo jatkaa matkaansa kohti saarta.

ÄÄNET (triggeröitävä):

- Polkupyörän kitkutus (8 sek).
- Lentävien valaitten ääniä (15 sek loop).
- Saaren alla olevan rattaiston jytke (10 sek loop).
- (Tämä kaikki voisi sekoittua rytmikkäästi toisiinsa.)

5 Ilmapolkupyörällä polkeva hahmo katsoo lähestyvää laituria kohti. Laituriin on ankkuroitunut ilmalaiva. Laivan kannella on ihmisiä.

(katseen suunta ja katsoja tärkeä: samastuminen protagonistiin)

ÄÄNET (triggeröitävä):

- Ilmapolkupyörän kitkuttelu (8 sek).
- Lentävien valaitten ääniä (vaimea) (15 sek loop)
- Saaren alla olevan rattaiston jytke (voimakas) (10 sek loop)

6 Hahmo yrittää jarruttaa jaloillaan. Jarrut ei kuitenkaan toimi, vaan polkimet pyörivät vain taaksepäin. Tästä hätäntyneenä hahmo alkaakin polkemaan polkimia vimmatusti taaksepäin.

(esim. lähikuva polkimista ja jaloista)

ÄÄNET:

- Vauhdikas polkeminen, kitkutus (6 sek)
- Saaren alla olevan rattaiston jytke (voimakas) (10 sek loop)

7 Ilmapolkupyörä törmää laituriin. Hahmo lentää ilmapolkupyörän tangon yli.

(mietitään saataisiinko kuvaan "liikettä", esim. taustan ja protagonistin välisellä liikkeellä, vrt. paperinukke taustaa vasten)

ÄÄNET:

- Vauhdikas polkeminen, kitkutus (6 sek)

- Ilmapolkkupyörän törmäyksen ääni laituriin (2 sek)
- Saaren alla olevan rattaiston jytke (voimakas) (10 sek loop)

8 Ilmapolkkupyörä tipahtaa alas leijuvaan saaren alapuolella olevaan, sumuverhoon peittyneeseen, rattaistoon.

ÄÄNET:

- Polkkupyörän äänet; tippuminen alas rataskoneistoon ja rusementumisen äänet, kun polkkupyörä rusentuu rattaistoon (10 sek)
- Saaren alla olevan rattaiston jytke (todella voimakas) (10 sek loop)

9 Pelihahmo makaa laiturilla. Laituriin ankkuroituneesta ilmalaivasta virtaa väkeä ulos hahmon vierestä (HUOM! "vilkkaasti liikkuvia" jalkoja, hahmon perspektiivistä!).

(jalkojen virtaaminen hahmon ohi. Mietitään saadaanko tähänkin kuvaan eräänlaista "liikettä": kamera-ajo, jossa zoomataan hahmosta pois päin. Eli kuvasta isompi, kuin alussa ruudulle mahtuu. Saattaisi toimia myös zoomatessa lähemmäksi hahmoa laajemmasta kuvasta!)

ÄÄNET:

- Ripeää kävelyä ja ihmisjoukon epämääräistä hälinää (8 sek)
- Saaren alla olevan rattaiston jytke (voimakas) (10 sek loop)

10 Hahmo seisoo. Hän katsoo saarelle päin ja näkee vain ihmisten jättämän pölypilven.

(kuvataan hahmon selän takaa, hahmo näkyy kuvassa kokonaan selin katsojaan. Tässä voisi toimia zoomaus pois päin: aloitetaan pölypilvestä, joka laajenee kuvaksi, jossa koko hahmo näkyy)

ÄÄNET:

- Saaren alla olevan rattaiston jytke (voimakas) (10 sek loop).

Fade out. Peli alkaa (hahmo seisoo laiturilla).

OUTRO

Majatalon työntekijän outro

Ensimmäinen kuva on pois lipuvasta laiva ja teksti:

"XXX [pelaajan nimi] säästi Resedence Rapulassa ansaitsemistaan pennosista varat menolippuun. Hän purjehti saarelta pois ensimmäisessä luokassa."

Toinen kuva on majatalosta ja teksti:

"Krabu yritti tällä kertaa olla sympaattinen. Hän otti pummin koeajaksi töihin."

Kolmas kuva vapaaherra on Voorista ja teksti:

"Muista: vasara on käden jatke, käsi ei ole vasaran jatke."

Valaanpesijän outro

Ensimmäinen kuva on valaanpesulasta ja teksti:

"XXX ihastui valaiden suuruuteen ja käytti loppuelämänsä niiden parissa."

Toinen kuva on laivasta seilaamassa pois saarelta ja teksti:

"Robotti XYZ 2424 siirrettiin muihin tehtäviin. Robotin nähtiin seilaavan pois saarelta, mutta hän ei koskaan ilmoittautunut Kylpylä- ja Terapiakeskus Valaille -yhtiölle."

Kolmas kuva on vapaaherra Voorista ja teksti:

"Muista: valaat muuttuvat näkymättömiksi, jos lakkaat ajattelemasta niitä. Ajattele valaista lempeitä ajatuksia."

Majakanvartijan outro

Ensimmäinen kuva on majakasta ja teksti:

"XXX hoiti majakkaa esimerkillisesti. Hän sai yhteyden yuggilaisiin."

Toinen kuva on pois lipuvasta laivasta ja teksti:

"Loligot olivat häneen niin tyytyväisiä, että hänet ylennettiin ja hyväksyttiin osaksi Loligo-yhteiskuntaa, jossa hänestä tuli tunnettu majakka-arkkitehti."

Kolmas kuva on vapaaherra Voorista ja teksti:

"Muista: et voi kehittyä toukaksi, jos et riko kuorta itsesi ja maailman välillä."

Pormestarin outro

Ensimmäinen kuva on kaupungintalosta ja teksti:

"XXX palautti tyyneyden saarelaisten ja valaiden välille."

Toinen kuva on valaasta, jonka suussa näkyy pelaajan siluetti ja teksti:

"Valaat eivät edelleenkään välittäneet, mutta ne olivat vähän suopeampia. Valaallisia vahinkoja tapahtui harvemmin."

Kolmas kuva on vapaaherra Voorista ja teksti:

"Muista: Et ymmärrä portaikkoa, jos et kulje sitä ylös askel askeleelta."

Piraatin outro

Ensimmäinen kuva on satamasta ja teksti:

"XXX sai vakuutettua piraatin taidoistaan ja hän pääsi piraatin kisälliksi."

Toinen kuva on piraattilaivasta, joka seilaa pois saarelta ja teksti:

"Piraatin kanssa hän pääsi seilaamaan rajattomasti minne halusi. Viimeiseksi heidän nähtiin seilaavan kohti valaiden yhteiskuntaa..."

Kolmas kuva on vapaaherra Voorista ja teksti:

"Muista: On mahdottomuus toimia kokonaan yksin. Olet aina osa suurempaa kokonaisuutta."