

Maisterin opinnäyte

Lavastustaiteen laitos, ELO Film School Finland, Aalto Arts.

## Gameality

- lavastajana katsoja- ja pelaajakokemusta  
rakentamassa tv-sarjassa "Heroes of the Baltic Sea".

Pietari Bagge

Versio 25. lokakuuta 2017

---

<b>Tekijä</b> Pietari Bagge		
<b>Työn nimi</b> Gameality – lavastajana katsoja- ja pelaajakokemusta rakentamassa tv-sarjassa <i>The Heroes of the Baltic Sea</i>		
<b>Laitos</b> Lavastustaiteen laitos, Elo Film School Finland		
<b>Koulutusohjelma</b> Elokuva- ja TV-lavastus		
<b>Vuosi</b> 2017	<b>Sivumäärä</b> 56	<b>Kieli</b> Suomi

---

### Tiivistelmä

Maisterin opinnäytteessään Pietari tutkii Ylessä kehitetyn "uuden" tv-formaatin, gamealitin lavastamista *Heroes of the Baltic Sea* -sarjan tekoprosessin kautta. Hän pohtii, miten kyseisen tv-sarjan realitypeliin osallistujat yleisesti kokivat pelitilanteet, ja minkälainen suhde lavastuksella oli pelillisiin tapahtumiin. Analysoimalla keräämänsä haastattelumateriaalia ja tukiaineistoa Pietari pohtii, millä keinoin gamealitin lavastaja voi tukea pelaajan kokemusta ja etenkin uppoutumista peliin. Millainen sopimus syntyi *The Heroes of the Baltic Sea* pelaajien, itse pelin ja katsojan välille? Miten *The Heroes of the Baltic Sea* kaltaisen gamealitin vaatimukset lavastukselle eroavat perinteisen draamaelokuvan/-tv-sarjan vaatimuksista? Opinnäytteessään Pietari tutkii uudella tavalla nimettyä tv-sarjan lajityyppiä, gamealityä, ja mitä erityispiirteitä sen lavastukselta vaaditaan verrattuna normaaliin elokuva- ja televisiotyöskentelyyn omien kokemustensa, sekä työryhmä- ja pelaajahaastatteluiden pohjalta. Lisäksi Pietari pohtii jonkin verran sitä, mitä annettavaa gamealitin lavastamiselle on sen "sukulaislajeilla", kuten pakohuoneilla, tietokonepeleillä ja perinteisemmällä tosi-tv-ohjelmilla.

---

**Avainsanat** gameality, videopelit, elokuva, pakohuoneet, escaperoom, seikkailu, immersiiivinen, uppouttava, yle, yleisradio, the heroes of the baltic sea

---

---

**Author** Pietari Bagge

---

**Title** Gameality – Building a Gamer / Viewer Experience In TV Series THE HEROES OF THE BALTIC SEA

---

**Department** Department of Film, Television and Scenography

---

**Program** Production Design for Film & TV

---

**Year** 2017

**Pages** 56

**Language** Finnish

---

### **Tiivistelmä**

In his MA-thesis, Pietari Bagge is discovering “gameality”, a new form in reality genre and how such a TV show should be designed, through the making process of the series The Heroes of the Baltic Sea. Pietari also ponders upon questions such as: How do the players feel about the gaming situations? In what kind of relation the scenography is to the events in the game? By analysing interviews and selected support sources of information Pietari examines by what means can a production designer help the player to get immersed in to the game. Pietari also tries to find out what kind of unwritten agreement the player makes with the game and how staging such show as The Heroes of the Baltic Sea differs from a more traditionall TV show. Based in his experience and on the interview material of both makers and players, in his thesis, Pietari is researchin this newly named reality TV subgenre, gameality and what special needs it has compared to normal TV and cinema work. Pietari also compares gameality to its relatives, such as escape rooms and computer games, in order to find something usefull in case the subgenre of gameality is visited again.

---

**Keywords** gameality, videogames, movies, escaperoom, adventure, immersive, yle,

---

# Sisällysluettelo:

## Johdanto \_\_\_\_\_1

**Gameality – “uusi” lajityyppi**

**Gamealityn historiasta lyhyesti**

**Mitä Gameality sisältää ja miten se eroaa muista?**

**Miksi teen tätä opinnäytettä?**

**Tutkimukselliset päämäärät: Opinnäytteeni kolme pääkysymystä**

### **1. Projektin lähtökohtien esittely ja lavastussuunnitelman suhde tiettyihin mediaailmiöihin (vrt tietokonepelit, pakuhuone ja elokuvat). \_\_\_\_\_10**

**1.1. The Heroes of the Baltic Sea- ideasta toteutukseen. Tv-sarjan luojaan lähtökohdat ja tuotannon lähtötilanne.**

**1.2. Omat lähtökohtani pelaaja- ja katsojakokemuksen miljöön luomiseen.**

**1.3. Pelaajan toimintaohje?**

**1.4. Pelaaja- ja katsojakokemuksen suhde lajityypin lavastukselliseen näkökulmaan**

### **2. The Heroes of the Baltic Sea-tuotannon kulku lavastuksen ja seikkailun luomisen näkökulmasta. \_\_\_\_\_19**

**2.1. Työryhmä**

**2.2. Tuotantokuvaus lyhyesti**

**2.3. “Draamalliset liimat”- reality- ja draamaosuuksien maailmojen linkit?**

**2.4. Suunnittelu ja valmisteluosuus jaksoittain**

**Jakso I: Hyppy seikkailuun, rekka ja helikopteri.**

**Jakso II: Hyppy mereen, arkeologinen kaivaus ja loiston rauniot kallonkielekkellä.**

**Jakso III: Taulun varastaminen ja  
laboratoriotutkimukset museossa**

**Jakso IV: Gotlannin antiikkikauppa, Röda  
Draken, museo ja Katlunds Gård**

**Jakso V: Salahuone Raaseporin linnassa ja  
Karjaan kirkosta löytyvä piilotettu  
viesti.**

**Jakso VI: Sukellus**

## **2.5. Kuvausvaihe jaksoittain**

**3. Valmis TV-sarja. Haastattelut, pelaajakokemuksen arviointi ja Johtopäätökset \_\_\_\_\_41**

**3.1. Haastattelut; Kuka valittu ja miksi?**

**3.2. Haastattelumetodit**

**3.3. Haastatteluhyhteenvedot**

**3.4. Vinkkejä gamealitin kokemuksen  
suunnitteluun, kooste tekijäkokemuksen ja  
sukulaisalojen oppaiden pohjalta.**

**4. Gameality: nykyisyys ja tulevaisuus \_\_\_\_\_48**

**4.1. Gamealitin yhtäläisyydet tietokonepeleihin**

**4.2. THE GAME – Gamealitin utopia**

**Liiteluettelo (The Heroes of the Baltic Sea – tekijä- ja  
pelaajahaastattelut) \_\_\_\_\_52**

**Lähteet \_\_\_\_\_53**

# Johdanto

## Gameality – “uusi” lajityyppi



*Nuorista koostuva ryhmä on salaa kiivennyt keskiaikaisen Raaseporin linnan raunioihin. He valaisevat nyt kuumeisesti taskulampuilla vanhoja seinäpintoja etsiessään vihjeitä yli 500 vuotta sitten eläneestä nuorukaisesta, Axel Tottista. Erään portaikon juuressa on vanha tulipesä, jonka perältä löytyy tiileen raavittuna pojan puumerkki. Nuoret huomaavat, että merkin alapuolella on haalea kuhmurainen alue, jossa on tiilien sijaan sormin murenevaa laastia ja multaa. He kaivavat vimmaisesti koloa ja mullan seasta löytyy vanha köysi, joka jatkuu sisälle koloon kohti jonkinlaista koneistoa! He vetävät köyttä ja takan ympärillä oleva kapea päätyseinä liikkuu taaksepäin. He ovat juuri löytäneet salaoven!*

Olin kevästä 2015 kesään 2016 mukana Yleisradion projektissa, jonka tulos oli lapsille ja nuorille suunnattu merirosvo-seikkailu-tv-sarja nimeltään *The Heroes of the Baltic Sea*. Toimin draamaosuudessa apulaislavastajana ja reality-osuudessa lavastajana. Sarja oli eräänlainen koeponnistus realityn ja draaman yhdistämisestä yhdeksi seikkailullis-pelilliseksi kokonaisuudeksi, josta sarjan idean isä Tommi Hakko käyttää tarkoitusta varten keksittyä sanamuunnostermiä gameality. (game + reality = gameality) Sarjan tuottajan Riikka Takilan mukaan *The Heroes of the Baltic Sea*-sarjasta tekee ainutlaatuisen se, että siinä leikataan ristiin perinteisellä tavalla tuotettua draamaelokuvaa ja melko uudenlaista (mittakaavassaan ja vakavuudessaan ainakin) tarina- ja pelipohjaista seikkailurealitya (Takila 2017, liite A, 2). Seikkailupeliosuudessa neljä nuorta lasta mm. hyppäävät helikopterista mereen ja löytävät linnasta salaoven yrittäessään selvittää draamaosuuden päähenkilön Axel Tottin kohtaloa, sekä uponneen aarrelaivan sijaintia. Toki helikopterihyppyjä tai sitä vastaavia stuntteja on tehty tositelevisiosarjoissa ennenkin, tästä esimerkkinä australialaista alkuperää oleva *Yllytyshullut*-formaatti (Nordisk Film & TV 1998).

Koko sarja nähtävissä osoitteessa [areena.yle.fi](https://areena.yle.fi). Linkki ensimmäiseen jaksoon: <https://areena.yle.fi/1-2873949>

Kuitenkaan näitä stunteja tai mitään muutakaan toimintaa ei ole nähdäkseni ennen samalla tavalla sidottu osaksi tarinallista seikkailua kuten *The Heroes of the Baltic Sea*-sarjassa.

Tv-sarjan draama- ja realityosuudet tuotettiin melko irrallisina toisistaan. Draama tehtiin ns. YleTV1:n "inhouse"-tuotantona, eli Yleisradio teetti suurimman osan työtehtävistä omalla henkilökunnallaan. Realityosuudessa Yle tilasi ohjaaja Tuukka Temosen tuotantoyhtiö Optiparilta ison osan sarjaan tehtävistä töistä. Ensin kuvatussa draamaosuudessa pääsin mm. suunnittelemaan huikeita laivalavasteita ja rakentamaan 1400-luvun laivan pienoismallia apulaislavastajan työnimikkeellä. Jälkimmäisessä, seikkailu-/reality-/peliosuudessa toimin päälavastajana ja pääsin suunnittelemaan sekä osin toteuttamaan erilaisia pelillisiä lavasteita kuten laser-esteradan ja salaoven.

Tässä opinnäytetyössäni keskityn *The Heroes of the Baltic Sea* peli-, eli "realityosuuden" lavastamiseen sekä tämän uuden lajityypin, gamealitin tarjoamiin mahdollisuuksiin ja haasteisiin. En siis tule opinnäytteessäni kertomaan, kuinka teimme kuusi metriä halkaisijaltaan olevan "oravanpyörän" ja kuinka räjäytimme sen sisällä olevan laivan hyttilavasteen läpi jo suorastaan järkyttävän paksun maston kappaleen. Se on tavallista draamaelokuvan/television tekemistä ja siitä on jo lukuisia esimerkkejä ja oppaita maailmassa. Gameality-lajityyppi on kuitenkin nähdäkseni täysin uusi, joskin ei ympäröivästä maailmasta irrallinen kenttä, jossa mielestäni löytyy paljon tuoretta pureskeltavaa. Gamealitin sukulaisia ovat mielestäni merkittävimmin tietokonepelit ja elokuvat, mutta myös "pakohuoneet" (escape room), osallistavat teatterit, roolipelit ja osin jopa huvipuistot.

## **Gamealitin historiasta lyhyesti**

Tietokonepelit ja elokuvat ovat viime vuosikymmeninä jatkuvasti lähentyneet toisiaan. Pelinteosta elokuvaohjaajan uraan vaihtanut Jarno Elonen havainnoi vuonna 2013 kandiopinnäytteessään *Elokuvan ja pelin konvergenssi elokuvaohjaajan näkökulmasta*, että elokuvan ja videopelin lähentyminen ei ole kunnolla vielä tapahtunut, mutta siitä on pitkään näkynyt merkkejä esteettisessä lainaamisessa, kuten "first person"- kuvakulma ja pelattavien osioiden väleihin tulevat välianimaatiot (eng. ingame cinematics) sekä markkinalähtöisessä yhteistyössä (esimerkiksi lisenssipelit ja elokuvat). Elosen mukaan videopelien ja elokuvien yhdistymistä on kuitenkin odotettu jo pitkään. (Elonen 2013, 3- 7). Peliyhtiö Ubisoftin toimitusjohtaja Yanis Mallat puhui vuonna 2007 haastattelussaan, että yhtiö ideoi keinoja yhdistää peliä ja elokuvaa, esimerkiksi siten, että katsoja voisi elokuvan taistelukohtausta katsoessaan hypätä halutessaan itse puikkoihin ja vaikuttaa lopputulokseen (Sheffield 2007). Reilut yhdeksän vuotta myöhemmin Ubisoft julkaisi muutaman elokuvatuotantoyhtiön kanssa elokuvan *Assasins Creed* (ohj. Justin Kurzel 2016) joka perustuu samannimiseen tietokonepelisarjaan. Tämä kyseinen elokuva on kuitenkin elokuva siinä missä muutkin, eikä sen tapahtumiin voi vaikuttaa pelaamalla. New York Film Academyn markkinointipäällikkö Helen Kantilaftis kirjoittaakin blogikirjoituksessaan *Looking At The Relationship Between Video Games And Movies* että suurin ero nykyaikaisen pelin ja elokuvan välillä on lähinnä se, että peli on interaktiivinen ja elokuva ei. (Kantilaftis 2016)

Vaikka elokuvan ja pelin välillä on edelleen raja, hämärtää sitä mielestäni

videopelien jatkuva kehitys elokuvallisempaan suuntaan. Kantilaftis toteaaakin, että pelintekijät ovat nykyään jo löytäneet pelaajaa vähemmän ärsyttävän tasapainon itse peliosuuksien ja niiden väliin laitettavien "elokuvapätkien" välillä. Hän myös visioi, että virtuaalitodellisuuden (Virtual Reality = VR) tulo voisi olla yksi tapa yhdistää elokuvaa ja peliä vielä syvemmin. (Kantilaftis, 2016) Itseäni myös kutkuttaa ns. 360-elokuvat, ja lisätyt todellisuudet (Augmented Reality = AR), joista on ollut myös jonkinlaisia demoja ja kokeiluja jo Aalto-yliopistossakin. Pelit ovat siis lähentyneet elokuvia visuaalisin keinoin ja sama toisinpäin ja tekniikan kehitys lupaa vielä moniulotteisempaa pelaaja/katsojakokemusta tulevaisuudessa. On jo olemassa elokuvamaisia pelejä, pelejä elokuvista sekä elokuvia peleistä. Mutta entäpä itse pelaamistapahtuma?

Jos ei aiheeseen ole perehtynyt, voisi ajatella, että pelaaminen on varsin tylsää seurattavaa. Tätä vastaan puhuu kuitenkin kymmeniä, välillä jopa satoja tuhansia tai miljoonia katsomiskertoja keräävät, erilaisilla suoratoistovideopalveluilla kuten Youtubella nähtävät pelivideot, joissa kuva-ala on jaettu itse peliruudun ja pelaajan reaktioita kuvaavan kameran välillä (youtube.com: gameplay). Herääkin ajatus, olisiko pelaamisen seuraaminen vielä kiinnostavampaa, jos peli tapahtuisikin oikeassa elämässä?



*kuva Ehasa Ry:n järjestämästä n. 600 pelaajan airsoft-pelistä*

Go-pro-kameroiden ja muiden vastaavien kevyiden urheilukameroiden yleistyttyä, voi lähes jokainen halutessaan taltioida oman "pelaamiskokemuksensa" toisten katsottavaksi. Nykyajan oikeassa elämässä tapahtuvat erilaiset toimintapelit, kuten värikuulasota, airsoft, erilaiset miekkailulajit ja monenlaiset stunthypytyt, laskettelut ja vuoripyöräilyt sekä myös pakohuoneet voi kokea ruudun ääreltä. Juonta niissä tosin harvemmin on ja huomio keskittyy yleensä esimerkiksi lajin "eppisyyteen" \*1 tai kyseisen pelaajan reaktioihin tai vaikkapa läheltä piti – tilanteeseen. Tämänkaltaiset "seikkailuvideot" ovat viihteellistä katsottavaa, mutta juonen ja leikkauksen

\*1"Eppinen = 1. epiikkaan kuuluva, kertova 2. valtava, suunnaton, mahtava, järjestyttävä, loistava, upea." (Kielitoimisto 2017) Nykyään "eppinen" on nähdäkseni ainakin 90-luvulla syntyneiden ja sitä nuorempien käyttämä adjektiivi asioille, jotka pitää heti jakaa kavereille. Eppinen maisema, eppinen seikkailu ja eppisen korkea mänty. "Eppinen"- adjektiivia käytetään myös ironisesti huumorimieleessä. Eppinen makkaranpaistoretki voisi esimerkiksi tarkoittaa reissua, jossa piti mennä vain paistamaan makkaraa järvenrannalle, mutta päädyttiin lapioimaan autoa ojasta ja vaihtamaan talvirenkaat räntäsateessa. Eppisyys tämän päivän puhekielessä tarkoittaa ainakin minulle jotain hieman arkea suurempaa asiaa. Minulle eppisyys on myös adrenaliinia kohottavien harrastusten parissa aikaansa viettävien ihmisten päämäärä.



puutteessa niistä tulee nopeasti puuduttavia. Tällaiset videot eivät myöskään mielestäni ole usein kovinkaan elokuvallisia.

Myös elokuvissa on kokeiltu tietokonepelimäistä "pelaajan silmin"-lähestymistapaa. Tästä voidaan mainita esimerkkinä Ilya Naishullerin ohjaama, vuonna 2016 ensi-iltansa saanut *Hardcore Henry*. Tällaisen "first person"-elokuvan katsojakokemus on kuin seuraisi hyvin realistisen tietokonepelin tapahtumia ruudulta. Se on kuitenkin täysin käsikirjoitettua ja siitä puuttuu nähdäkseni se suola, millä youtube-kanavien pelivideot keräävät katsojia: pelaajan aidot reaktiot (ns. "arki-ihmisen" sekä myös "Youtube-julkiksen"). Olkoonkin se suola ehkä "tositeeveväinen" ja "halpa", se on kuitenkin jotain, mikä herättää jatkuvasti kiinnostusta.

*The Heroes of the Baltic Sea* sopii mielestäni varsin luontevasti tähän kehitysjatkuun. Siinä näkyvät pelaaminen ja pelaajien reaktiot, mutta se on myös osaksi elokuvamainen tuotanto, koska siinä on kaiken yhteensitova juoni. *The Heroes of the Baltic Sea* katsoja seuraa nuoria lapsia pelaamassa oikeaan elämään rakennettua seikkailupeliä, jossa päätavoite on löytää uponnut aarrelaiva. Pelin edetessä katsoja näkee keskiaikaan sijoitetun draamaelokuvan kohtauksia (vrt. videopelien väläanimaatiot, eli "ingame cinematics" tai "cut scenet"), jotka linkittyvät erilaisten "arkeologisten löytöjen" ja muiden sellaisten rekvisiittojen, nk. "liimojen" (Takila 2017, liite A, 25) avulla pelin tapahtumiin. Sarjan kohdeyleisö on erityisesti nuoret pojat (Hakko 2017, liite A, 1), jotka oman oletettamukseni mukaan ovat myös pelivideoiden suurin kuluttajaryhmä.

Jos Gamealityn historiaa lähestytään televisiopuolella, mihin itse lajityyppiä edustava sarjakin kuuluu, löytyy historian saatosta useampi hieman samantyyppinen ohjelma. Ranskassa kuvattiin vuodesta 1990 2010-luvulle asti vanhaan vankilasaarilinnon sijoitettua seikkailurataa ohjelmassa nimeltä *Fort Boyard* (suom. *Seikkailujen linnake*) josta tehtiin myös suomalaisversio samoissa lavasteissa. Sarjassa näkyy pelitehtävien välillä myös yksinkertaisella juonella höystettyjä "välielokuvia". Pelaajilta ei odoteta sen suurempaa pelin maailmaan uppoutumista ja monet lavasteet ovatkin enemmän "huvipuistolaitteita" kuin uppouttavaa maailmaa luovia taideteoksia. Suomen Yleisradiokin on aikaisemmin kokeillut draaman ja realityn yhdistämistä, hieman nuoremmilla pelaajilla esimerkiksi sarjoissa *Hui Hai Hiisi* (YLE TV2 Lapset ja Nuoret, 1999- 2000) ja *Syrhämä* (YLE TV2 Lapset ja Nuoret, 2003- 2005). Näissä peli tapahtui teeman mukaan rakennetuissa lavasteissa, joiden seassa nuori pelaaja varmasti uppoutui enemmän tai vähemmän hänen ympärilleen luotuun maailmaan. Mikä sitten tekee *The Heroes of the Baltic Sea* erilaisen, eivätkö edellä mainitut tuotannotkin voisi kuulua saman gameality-käsitteen alle?

Gameality, lajityyppi, jota *The Heroes of the Baltic Sea* luojiensa mukaan ensimmäisenä yksilönä edustaa, on, kuten aiemmin totesin, yhdistelmä sanoista "game" ja "reality", eli eräänlainen "pelitodellisuus". Termi on sarjan luojien, Ylen toimittaja-ohjaajan, Tommi Hakkon ja tuottaja Riikka Takilan kehittämä termi jolla kuvataan tätä realitygenren uutta lajityyppiä. Termi on tekijöiden itsensä keksimä ja heidän määritelmänsä on melko tarkka ja toki oikeutetusti ensimmäinen virallinen sellainen. (Hakko, Takila 2017, liite A, 2)

## Mitä Gameality sisältää ja miten se eroaa muista?

Kysyttäessä gamealitin määritelmää Tommi Hakko aloittaa tiiviillä ideatason määritelmällä: "Se on ajatus siitä, että mitä jos tavallinen ihminen vetäistään keskelle seikkailua, seikkailuelokuvaa, tai seikkailupeliä." (Hakko 2017, liite A, s 2) Peliosuuden sarjasta ohjannut Tuukka Temonen vertaa sarjaa elokuvaan *The Game* (Fincher 1997) (Temonen 2017, liite A, 15). Tämä fiktiivinen elokuva kertoo hämärästi markkinoidun elämyksen ostaneesta miljonääristä, joka joutuu osin tahtomattaan keskelle kiusallisen todellisen ja vaarallisen tuntuista, mutta häntä varten lavastettua eepistä seikkailua. Gamealitin pelaaja taasen hyväksyy alusta alkaen joutuvansa arkitodellisuudesta poikkeavien, mutta kontrolloitujen ja turvallisten tapahtumien keskelle. Hänelle on markkinoitu peliä eräänlaisena seikkailuna, jossa pääsee tekemään monipuolisia asioita. Välttämättä sen tarkempaa tietoa pelaaja ei saa tulevista tehtävistä. Nähdäkseni gameality-pelin olisi hyvä luvata jotain isoa ja yllättää sekä pelaaja että katsoja vielä suuremmilla ja arvaamattomammilla tapahtumilla, ns. viedä jalat alta ja vielä useaan otteeseen, aivan kuten elokuvassa *The Game*. (Lisää pureskelua tästä utopistisesta gamealitin fiktiivisestä esimerkistä löytyy luvussa 5.1.)



*pala Axelin tarinaa sarjaa varten tehdyssä seinävaatteen kappaleessa*

Jatkuvan yllätyksellisyyden ja eepisyyden lisäksi lisäksi gameality tarvitsee Hakon mukaan draamallisen tarinan. *The Heroes of the Baltic Seassa* draamallinen taustatarina näytetään lyhyinä elokuvapätkinä katsojille aina pelin tehtävien välissä, aivan kuten videopeleissäkin. (Hakko 2017, liite A, 2) Tuottaja Riikka Takilan mukaan juuri tämä tekee selvän pesäeron gamealitin ja perinteisen tosi-tv:n välille: "Koska tässä on 'ingame cinematics'-tyyppinen kehystarina, draamallinen sellainen, se tekee tästä draaman ja realityn hybridin." (Takila 2017, liite A, 2) Toisaalta DeVold puhuu koko realityn genren olevan jatkuvassa "hybridisaation", siis lajityyppien sekoittumisen vaikutuksessa. (2011, 26) Cinematicsien lisäksi sarjassa oli toinen merkittävä lainaus pelimaailmasta: "first person camera".

"First person camera" tarkoitti *The Heroes of the Baltic Sea* -sarjan tapauksessa käytännössä sitä, että pelaajien mukana kulki peliosuuden ohjaaja Tuukka Temonen

ikään kuin "viidentenä pelaajana", kuvaten tapahtumat itseensä kiinnitetyllä kameralla. Kysyttäessä voisiko *The Heroes of the Baltic Sea* täyttää gamealтын kriteerit ilman tätä first person -kameraa, jokaisen kolmen haastatellun päätekijän vastaus on karkeasti sanottuna "ei" tai "ehkä ei". First person -kamera on kaikille kolmelle tekijälle yksi keskeinen lainaus pelimaailmasta ja ilman sitä heidän mukaansa kuvassa ei olisi samanlaista osallistumisen tunnetta ja pelimäisyyttä. Hakko ja Temonen puhuvat molemmat siitä vaihtoehdosta, että jos pelaajat olisivat olleet vanhempia, olisi kuvausvastuun voinut siirtää yhdelle heistä. (Hakko, Takila, Temonen 2017, liite A, 4). Tämänlaista hallitsevaa first person -kamerakulmaa en aikaisemmista draamaa ja realityä yhdistävistä sarjoista ole löytänyt.

Lisäksi mielestäni suuren eron tekee välielokuvaan käytetty aika ja vaiva; lopputulos oli sen verran tasokas, että siitä haluttiin leikata myös oma elokuvansa. Tämä pelin irrallisiksi välikohtauksiksi käsikirjoitettu ja koostettu elokuva tuntuu tosin hyvin samanlaiselta kuin tietokonepelien välianimaatioista tehdyt koosteet: Materiaali on upean näköistä ja mukaansatempaavaa, mutta väleistä tuntuu puuttuvan välillä jotain ihan pientä, jotta kokonaisuus olisi eheä elokuva.

Olen yhdessä asiassa kuitenkin hieman eri mieltä Hakon ja Takilan kanssa: Vaikka *The Heroes of the Baltic Sea* kaltaisessa gamealityssä lopputulos on leikkaukseltaan ja kuvakulmiltaan enemmän elokuvaa kuin tositelvisiota muistuttava, mielestäni sanan gameality osat eivät sinällään viittaa millään tavalla elokuvaan. Siksi sisällyttäisin termin alle ainakin yhden toisen tuotoksen, Youtubessakin nähtävillä oleva taltioinnin interaktiivisesta *chatroulette-first-person-shooter* -pelistä. Tämä peli tapahtuu oikeassa elämässä, mutta pelaaja itse on tietokoneen äärellä ja katsoo peliä ruudulta. Pelissä on kuitenkin keskeisessä osassa pelaaja sekä hänen reaktionsa ja pelin kuvakulmat ja ruudulla näkyvä data on kuin suoraan videopelistä. Nappien painamisen sijaan pelihahmona toimiva näyttelijä totteleekin äänikomentoja. (RealmPictures 2015) Kysyessäni gameality-lajityypistä Hakko, Takila ja Temonen puhuvat usein kuitenkin korostetusti *The Heroes of the Baltic Sea* formaatista eivätkä gameality-lajityypistä yleisesti. Takila silti myöntää, että voisihan gamealityä kehittää vaikka mihin suuntaan (Takila 2017, liite A, 3). En siis varsinaisesti koe kovinkaan jyrkkää ristiriitaa omieni ja työryhmäni ajatusten välillä.

Gamealityssä on ainakin kaksi tekijän kannalta merkityksellistä erillistä kokemusta, joista molemmat täytyy suunnitella toisen ehdot huomioon ottaen: pelaajan kokemus ja katsojan kokemus. *The Heroes of the Baltic Sea* pelaajalle kokemus syntyy lähinnä peliosuudesta ja sitä kautta paljastuvista, suullisin tai muun kuin välielokuvan keinoin välittyvistä draamaosuuden juonenpätkistä. Sarjan katsojan kokemukseen kuuluu taas sekä pelaajien kokemat tapahtumat tiivistettynä että draamaosuuteen tehdyt kohtaukset. Pelaajan kokemat asiat tapahtuvat erilaisella ajanjuoksulla ja niitä leikataan, sotketaan ja rajataan katsojalle näytettävää tuotetta varten. Pelaajaa varten voidaan myös tehdä asioita, jotka eivät katsojalle välity ollenkaan. Esimerikiksi *The Heroes of the Baltic Sea* pelissä näyttelijöillä on pelaajia ja katsojia varten ikäänkuin kirjoitettu omat versiot dialogista. Pelaajille näyttelijöiden kertomat peliohjeet on kirjoitettu ensin pitkäksi arkiseksi puheeksi, josta leikataan lyhyemmät elokuvamaiset dialogit katsojaa varten. (Hakko 2017, liite A, 15- 16)

Gamealitin pelaaja on jatkuvassa vuorovaikutuksessa hänen ympärilleen rakennetun pelin kanssa pelin aikana. Peli ei kuitenkaan käytännöllisistä syistä voi kulkea yhtäjaksoisesti alusta loppuun, jolloin ns. kupla pääsee puhkeamaan. Vai voiko? Elokuvan *The Game* protagonisti *Nicholas Van Orton* tajuaa asteittain olevansa keskellä lavastettuja tapahtumia, ja luulee aina pääsevänsä kuplasta ulos, kunnes tajuaa tulleen taas kerran höynäytetyksi. Hän elää pelin alusta loppuun ilman taukoja ja peli on sulautettu hänen arkimaailmaansa niin, että siitä pois pääsemisestä olisi vaikea löytää todisteita. *The Game* -elokuvan tapahtumat ovat gamealitin tekijälle eräänlainen utopistinen tuotanto. Tällainen on todellisuudessa hyvin haastava toteuttaa, varsinkin lasten kanssa, joita koskee tiukemmat työsuojelulait. Takilan mukaan rajatun työpäivän keston lisäksi aina tulee pakollisia taukoja, esimerkiksi vessakäyntejä tai siirtymiä ja niiden kanssa on vain eletävä. Saumaton kokemus on teoreettisellakin tasolla hyvin mahdollon myös Hakon ja Temosen mielestä. ”Tää ei oo rippileiri, eikä polttarit tai mitkään muutkaan missä tehdään sen elämyksen ehdoilla, vaan tehdään yleisön ehdolla sitä kuvaa,” Temonen selittää. (Takila, Hakko, Temonen 2017, liite A, 13- 14) Omasta mielestäni toki myös ruokailut ja vessakäynnit, siirtymät jne. voisi sulauttaa osaksi peliä. Esimerkiksi pelaajien huollosta vastuussa olevat henkilöt voitaisiin käsikirjoittaa myös peliin sisään. Silloin myös ruokailutapahtumiin voitaisiin lisätä tehtäviä, vaikkapa sitten ihan nuotion sytyttäminen märillä oksilla syysateessa. Myönnettäköön, että lopputuotteen, eli tv-sarjan kannalta tällaiset ”stuntit” saatettaisiin tuotannollisessa mielessä kokea turhana resurssien käyttönä ja ne voitaisiin leikata pois ajatellen niiden olevan katsojalle liian puuduttavaa materiaalia.



*Työryhmä ei ollut aina ihan näkymätön *The Heroes of The Baltic Sea* pelaajille.*

Katsoja näkeekin vain hänelle valitut kuvat ja kuuleekin vain hänelle suunnitellun ääniraidan. Hän ei pääse itse vaikuttamaan tapahtumiin, jolloin liian helposti tapahtuva onnistuminen pelaajien kesken voi tuntua epäkiinnostavalta. Katsoja saa joistakin paikoista vain pintapuolisen silmäyksen, eikä välttämättä hahmota asioiden sijaintisuhdetta toisiinsa. Häntä voidaan jopa ns. huijata normaalin fiktioelokuvan tavoin yhdistelemällä tarinaan sopivia lokaatioita. Lisäksi pelaajan ja katsojan saama sanallinen informaatio voi välillä olla hyvinkin erilaista ja ”eriaikaista”. Esimerkiksi *The Heroes of the Baltic Sea* näyttelijöiden esittämien sivuhenkilöiden pelaajille kertomia, pelaamisen kannalta oleellisia tietoja on leikattu murto-osaan alkuperäisestä, jotta teksti muistuttaisi enemmän elokuvien dialogia. Lisäksi pelaajien kokemasta 11-päiväisestä seikkailusta kuvattu materiaali onkin tiivistetty osaksi yhteensä vain 127-minuuttista tv-sarjaa. Tiivistetystä ajasta johtuen

kokonaisuus on siis hyvinkin nopeatempoinen verrattuna pelaajan kokemukseen. *The Heroes of the Baltic Sea* kaltaisen gamealitin katsoja näkee kuitenkin jotain, mistä pelaajilla on tullut vain suullista tietoa ja aavistuksia: draamaelokuvan palaset peliosuuksien välissä

Tiivistäisin gamealitin määritelmän seuraavalla tavalla:

Gamealittyssä keskeisessä osassa on pelaaja itse. Hän on vapaaehtoisesti pelaamassa häntä varten rakennettua, uppouttavaa ja oikeassa elämässä tapahtuvaa seikkailupeliä tietämättä sen käsikirjoitusta. Lopputuotteessa on tärkeää, että pelaajan reaktiot ovat näkyvissä. Pelissä on tarinan kannalta oleellisia käsikirjoitettuja tapahtumia ja hahmoja, joihin pelaaja ei voi itse vaikuttaa. Nämä voivat tapahtua pelaajan silmien edessä, tai häneltä täysin näkymättömissä, ainoastaan katsojalle näkyvässä lopputuotteessa, jolloin pelin aikana tieto tapahtumista pelaajalle tulee toista reittiä (esim. suullisena kuvauspaikalla). Gamealittyssä ei tarvitse olla kilpailua, eikä siinä tarvitse olla palkintoa. Pelaajan "palkinto" on itse pelikokemus, seikkailu.

### **Miksi teen tätä opinnäytettä?**

*The Heroes of the Baltic Sea* -sarjaa tehdessä minua alkoivat vaivata erilaiset kysymykset pelaajakokemuksen suunnittelun kannalta. Miten pelaaja kokee hänelle rakennetun fiktiivisen maailman? Entä miten katsoja kokee sen? Voiko lavastuksessa olla isojakin virheitä/puutteita ilman että se häiritsee uppoutumista? Kuinka autenttista kaiken pitää olla? Mihin pelaaja kiinnittää huomionsa? Kapinoiko pelaaja, ja jos kapinoi, mitä vastaan ja miksi? Missä kulkee raja liian helpon ja liian hankalan tehtävän välillä? Voiko pelaaja jäädä täysin lukkoon? Miten piilottaa tekniikka (esim. valot, yms. tekniset laitteet), tai jos sitä ei piilota, häiritseekö se?

Produktiona ja lähtökohtana *The Heroes of the Baltic Sea* on mielestäni erityisen mielenkiintoinen fiktion ja faktan välillä häilyvän, lähes huomaamattoman rajansa vuoksi. Tapahtumat sijoittuvat tähän päivään ja maailmaan, mutta eivät varsinaisesti ole tosia, vaan lavastettuja tilanteita. Sarjan luoja Tommi Hakko vertaa sarjaa muihin tosi-tv-ohjelmiin, ja toteaa, että tästä sarjasta puuttuu esimerkiksi juontaja tai voiceover, joka läsnäolollaan muistuttaa katsojalle, että kyseessä on peli tai show (Hakko 2017, liite A, 1.). Osa asioista joita sarjassa tehtiin ei ole edes taloudellisesti mahdollista toistaa loputtomiin. Kokemus rajoittuu siis vain neljälle pelaajalle ja yleisö pääsee tirkistelemään kokemusta leikatun tv-sarjan muodossa. Kuten missä tahansa tosi-tv:ssä tai draamassa, katsojalle tarjoillaan vain kaikkein näyttävimmät ja tarinan kannalta oleelliset palat. Paljon asioiden osia ja puolia tulee jäämään vain pelaajien nähtäväksi. Kuitenkin, näiden katsojalle näkymättömien osien puute saattaisi mielestäni näkyä siinä, mitä katsoja yleensä eniten seuraa; reaktioissa.

## **Tutkimukselliset päämäärät: Opinnäytteeni kolme pääkysymystä**

Tutkin Ylessä kehitetyn "uuden" tv-formaatin, gamealityn lavastamista *The Heroes of the Baltic Sea* -sarjan tekoprosessin kautta. Haluan selvittää miten tv-sarjan realitypeliin osallistujat yleisesti kokivat pelitilanteet, ja minkälainen suhde lavastuksella oli pelillisiin tapahtumiin.

Opinnäytteeseeni muodostui kolme pääkysymystä:

1. Millä keinoin gamealityn lavastaja voi tukea pelaajan kokemusta?
2. Millainen sopimus syntyi *The Heroes of the Baltic Sea* pelaajien, itse pelin ja katsojan välille?
3. Miten *The Heroes of the Baltic Sea* kaltaisen gamealityn vaatimukset lavastukselle eroavat perinteisen draamaelokuvan/-tv-sarjan vaatimuksista?

Opinnäytteessäni tutkin uudella tavalla nimettyä tv-sarjan lajityyppiä, gamealityä, ja mitä erityispiirteitä sen lavastukselta vaaditaan verrattuna normaaliin elokuva- ja televisiotyöskentelyyn omien kokemusteni sekä työryhmä- ja pelaajahaastatteluiden pohjalta. Lisäksi pohdin jonkin verran sitä, mitä annettavaa gamealityn lavastamiselle on sen "sukulaislajeilla", kuten pakohuoneilla, tietokonepeleillä ja perinteisemmällä tosi-tv-ohjelmilla.

# 1. Projektin lähtökohtien esittely ja lavastussuunnitelman suhde tiettyihin mediaailmiöihin (vrt tietokonepelit, pakohuone ja elokuvat).

## 1.1. The Heroes of the Baltic Sea- ideasta toteutukseen. Tv-sarjan luojaan lähtökohdat ja tuotannon lähtötilanne.

Koen näin alkuun tärkeäksi kertoa lyhyesti tuotannon synnystä ja omasta tulokulmastani tähän Ylen jonkinasteista kohuakin nostattaneeseen tv-sarjaan. Se oli puoliksi yleisradion "inhouse"-tuotanto ja puoliksi enimmäkseen ulkopuolisista tekijöistä koostuva tuotanto.

Tommi Hakko, toimittaja-ohjaaja Ylellä ja *The Heroes of the Baltic sea*-formaatin isä, kertoo haastattelussaan, että sarjan idea syntyi keskustelussa junamatkalla työkaverin kanssa. Hakko oli huolissaan siitä, ettei Ylellä ollut tarjota varhaisteineille tarpeeksi kiinnostavaa ohjelmaa ja että etenkin nuoret pojat siirtyvät "*Pikku-Kakkosen* jälkeen" Ylen ohjelmien parista kaupallisille kanaville toimintapainotteisen viihteen pariin. Keskustelussa heräsi ajatus, että Ylen olisi hyvä tarjota tälle katsojakunnalle jotain kiinnostavaa. Tommi Hakkoa oli aina kiinnostanut historian tutkimus ja seikkailu ja häntä motivoi myös ajatus tositv:n uudistamisesta. Hän sanoo avainhetken olleen sen kun hän tajusi, että yhdistämällä *Indiana Jones*- elokuvan ja *Amazing Race*- matkailurealityn parhaat puolet hän saisi aikaan formaatin, jossa seikkailussa voisi mennä pelin puolelle ilman, että tarina kärsisi. (Hakko 2017, liite A, 1)

Tommi Hakon ideoima peli on yhdessä tekemistä, ilman pudotuksia ja kilpailua. Se on hänen mukaansa kuin elokuva, johon tavallinen ihminen kiskaistaan sisään, ollen silti peliä. Hakon ideassa on tärkeää elokuvallinen ilmaisu, joten tositelevisiolle tyypillinen, kameralle tapahtumista tilittäminen, josta Hakko käyttää ammattitermiä "testimonialssit", (eng. testimonial = suom. lausunto), ei sovellu hänen mukaansa sarjaan. "Kaikki puhe pitää tulla siinä toiminnan keskellä, niin kuin leffassaki."- Hakko täsmentää. Kun yllä mainittu ideakehys sai muotonsa, tarvittiin seuraavaksi tarina. (Hakko 2017, liite A, 1)



Tommi Hakko löysi aiheeksi 1468 Suomenlahdella uponneen aarrelaivan, Hanneke Wromen holkin (Koivusaari, 2014). Hakko kehitteli käsikirjoittaja Antti Pesosen kanssa draamaosuudelle tarinan haaksirikosta selviävästä ja merirosvoja pakenevasta Axel-pojasta, jonka jättämiä arkeologisia jälkiä realityosuuden nykyajassa seikkailevat nuoret seuraisivat yrittäessään löytää uponneen laivan. Sarjan tuottaja Riikka Takilan mukaan draamanosuuden synopsiksen valmistuttua käytiin realityosuuden kehittelyn pariin, mutta huomattiin, että sarja ei kulje niin kivasti kuin he ajattelivat alunperin. Molempia piti työstää rinta rinnan. (Takila 2017, liite A, 6)

*Muistan draamaa tehdessä hämmästelleeni realityosuuden löyhässä käsikirjoituksessa lapsille kirjoitettuja toimintoja ja reaktioita. Miten joku voi seurata käsikirjoitusta, jota ei tiedä? (Omat muistiinpanoni työskentelyajalta)*

"Tää kirjoitetaan fiktioksi ensin. Koko stoori. Et tavallaan ne lapsetkin on kirjoitettu alunperin ekoissa drafteissa sillain niin kuin elokuva menis, tai tv sarja, fiktio." Hakko selittää. Hänen mukaansa tositelevisiossa illuusio valinnanvapaudesta syntyy siitä, että ihminen johdatellaan valitsemaan lukuisista vaihtoehdoista juuri niin, kuin on jo käsikirjoitettu. *The Heroes of the Baltic Sea* tapauksessa usein pakohuonemaisista tilanteista pääseekin ulos vain "yhdestä ainoasta ovesta". Tämä onkin varsin helppo tapa johdatella. On toki myös monimutkaisempiakin tapoja, joita tositelevisiossa hyödynnetään. Hakko mainitsee esimerkkinä aikaisemman projektin, tosi-tv-sarjan nimeltä *Unelmien Koulukuva*, jossa koululuokille tarjottiin resurssit haaveilla ja toteuttaa haluamansa koulukuva. Hänen mukaansa oppilaat keksivät koulukuvansa teeman itse, mutta heitä ohjattiin kysymysten asettelulla valitsemaan käsikirjoituksen mukaisia asioita teemansa sisälle. Ryhmä, joka valitsi teemakseen Oscar-gaalan halusi kysyttäessä tietenkin mm. limusiinin, punaiset matot ja valokuvaajat. Viidakko-ryhmä puolestaan saatiin haluamaan kuvaan python. "Viidakossa pitää olla käärmeet, koska mä tiesin että me tuodaan sinne oikea python. Että tavallaan ei ne itse sitä toivonu." (Hakko 2017, liite A, 4, 10)

*Muistan kuvauksia valmistellessa keväällä 2016 keskustelleeni Tommi Hakon kanssa tuotannon realityosuuden käsikirjoituksen piinaavasta odottamisesta. Ihmettelin, miksei sitä saatu jo valmiiksi ensimmäiseen luvattuun helmikuun deadlineen, vaan sitä lykättiin aina viikko kerrallaan eteenpäin. Hakko avasi muistikuvani mukaan tilannetta seuraavilla taustatiedoilla: Aluksi sarjan käsikirjoitusta valmisteltiin kaikessa rauhassa ilman tarkkaa aikamäärettä, kunnes Ylen draamatuotannossa huomattiin, että syksy 2015 näytti tuotannollisesti hiljaiselta. Hakolta kysyttiin, että voisiko hänen Viisikko-työnimellään kulkevaa projektia kuvata tänä aikana. Tai kai se oli enemmänkin pyyntö. Joka tapauksessa, tämä tuotanto lähti Hakon mukaan hieman kiireessä liikkeelle ja käsikirjoituksessa keskityttiin enemmän historiallisen draamaosuuden tekemiseen, sillä se päätettiin kuvata ensin. Näin realityosuuden käsikirjoitus jäi syksyllä 2015 draaman jalkoihin ja siksi sainkin alkukeväästä 2016 vain erilaisia ranskalaisista viivoista koostuvia ajatuskoosteita, joiden pohjalta oli jo ryhdyttävä töihin. (tästä keskustelusta ei ole muita tallenteita kuin oma muistikuvani, valitettavasti) (Omat muistiinpanoni työskentelyajalta)*

Yle käynnisti suuren tuotantokoneistonsa vauhdilla ja pyysi draamaosuuden ohjaajaksi elokuvistaan *Jadesoturi*(2006) ja *Sauna*(2008) tunnetun AJ Annilan. Annila tarttui projektiin innoissaan, ja rupesi mm. haaveilemaan valtavista



studiolavasteista. Tästä alkoikin onnekkaiden sattumien ketju, joiden kautta pääsin itse projektiin mukaan.

*Suunnittelemani 1700-luvun lopun laivan ruumaa esittävä, kuperan alustan ja miesvoiman avulla keinuva kurssilavaste oli juuri valmistumassa Aalto-Yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa, kun sain puhelun Ylen Design-osastolta, lavastussuunnittelijoiden toimistosta. Entinen professorini Anu Maja oli palannut Yleen töihin lavastajaksi ja vinkannut projektistani kollegalleen Paula Saloselle. Paula Salonen oli Viisikko (silloinen työnimi) -projektiin kiinnitetty lavastaja. Hän ja ohjaaja AJ Annila kävivätkin pian katsomassa lavastetta. AJ kertoi minulle, että heillä on suunnitelmissa tehdä uppoavan laivan sisäosia studioon. Juuri sellaisia, mistä olin kurssille mennessä haaveillut! Pienen keskustelun jälkeen koin olevani jo mukana tuotannossa, jollain tavalla. (Omat muistiinpanoni työskentelyajalta)*

Ohjaaja ja lavastaja olivat tyytyväisiä näkemäänsä lavastukseeni ja minut pyydettiin mukaan tuotantoon ottamaan vastuuta laiva-asioista. Sain ensimmäisessä palaverissa huhtikuussa 2015 toimeksiannon suunnitella 360 astetta kääntyvän laivan sisäosaa kuvaavan lavasteen, joka olisi "niin iso kuin mahdollista". Lisäksi minulta tilattiin *Hanneke Wromen holkin* pienoismalli. Myöhemmin päädyin suunnittelemaan vielä lisää laivastudioita ja muutaman oikean purjelaivan kansiosuuden muokkaamisen 1400-luvun henkeen. Rahallisia resursseja ei minulle mainittu, joten sain aika vapaat kädet haaveilla yhdessä muun tuotantoryhmän kanssa. Työnimikkeeni oli aluksi vielä hieman epäselvä, harjoittelijasta puhuttiin melko usein, mutta draamaosuuden teon edetessä vastuuta annettiin koko ajan lisää (+ palkankorotus) ja siten myös työnimike pikkuhiljaa selkeni. Apulaislavastaja ja pienoismallin valmistaja.



*ympäri käännetty laivan hytti "oravanpyörän" sisällä*

Draamaosuuden kuvaukset loppuivat joulukuussa 2015. Koko kuvausprosessin ajan minua huoletti, että miten näin vaivalla tehdyn draamaosuuden saa sulavasti leikattua ristiin tositelevision kanssa? Epäilin koko hankkeen toimimista, mutta annoin silti täyden panokseni draamaosuuden tekemiseen. Kuvausten jälkeen tuottaja Riikka Takila kysyi minua mukaan myös realityosuuteen, tällä kertaa

lavastajana. Taustalla oli oman käsitykseni mukaan hallituksen parlamentaarisen Yle-työryhmän määräämä ostopakkosääntö, jonka mukaan Yle on velvoitettu ostamaan osan työstä ulkopuolelta.

*Nielaisin tyhjää. Olisin nyt osavastuullinen sarjan osuudesta, jonka olin pelännyt menevän pahasti pieleen. Epäilytti, mutta tartuin silti haasteeseen. Ehkä se, että on huolissaan lopputuloksesta johtaa parempaan tulokseen kuin jos kävelisi kädet taskussa tyytyväisenä? (Omat muistiinpanoni työskentelyajalta)*

Pääsin pian keskustelemaan aiheesta sarjan kehittäjän Tommi Hakon kanssa. Hän sai minut vakuutettua, että projektista tulisi pelaajille unohtumaton seikkailu ja se epäilemättä näkyisi katsojille! Pelaajat eivät tietäisi mitä seuraavaksi tapahtuu, eivätkä edes aina tarkkaan, mihin seuraavaksi mennä. He olisivat elokuvallisten tapahtumien keskiössä, pelissä, jossa asiat tapahtuvat oikeasti, eivät vain tietokoneen ruudulla, mihin he ehkä yleensä ovat tottuneet. Huolimatta draamaan verrattuna vain murto-osaisesta budjetista ja kuvauspäivien määrästä, lopputuloksesta ei tulisi halvan tai huonon näköinen. Tällaisessa tuotannossa ennakkotyön merkitys olisi vain entistäkin suurempi.

## **1.2. Omat lähtökohtani pelaaja- ja katsojakokemuksen miljöön luomiseen.**

Oma lähtökohtani tähän tositelevisio-osuuteen oli, että olemme rakentamassa seikkailukokemusta ensinnäkin neljälle nuorelle ja toiseksi heidän editoitua seikkailuaan seuraavalle televisioyleisölle. Emme tekisi maailmaa vain kameran rajaamaa näkemiskokemusta varten, niinkuin yleensä tv- tai elokuvatuotannoissa tehdään, vaan lavasteita tarkasteltaisiin ja tutkittaisiin kaikilla mahdollisilla aisteilla, kaikkiin mahdollisiin suuntiin. Vaikka tv-sarjoja tehdään katsojia varten, koin tärkeäksi, että pelaajat eläytyisivät ja uskoisivat heidän eteensä tuotuihin lavasteisiin ja rekvisiittoihin. Ainakin sen verran, että eivät huuda ääneen "tämä ei ole aitoa!" DeVolld selittää tosi-tv-opaskirjansa esipuheessa, että realityohjelmissa on aitoa vähintään ihmisten reaktiot. Hänen mukaansa katsoja on hyvin armollinen katsomalleen ohjelmalle, kunhan ruudulla näkyvät tunteet ovat aitoja ja sisällön logiikassa ei ole suuria aukkoja. (Devolld, 2011, Xvii) Siksi kaiken piti olla vähintään uskottavaa pelaajien silmissä. Halusin, että lavastus olisi osana luomassa sitä maailmaa, johon pelaajien pitäisi kerta toisensa jälkeen uppoutua. Ja tämä luotava maailma pitäisi taas sulauttaa saumattomasti arkitodellisuuteen, sillä vaikka tilanteet usein tulisivatkin olemaan pakohuone-henkisiä ja rajattuja tilanteita, en halunnut että pelaajat kokisivat olevansa keskellä lavastusta. Outous saisi näkyä, mutta rajojen pitäisi olla vähintäänkin häilyviä. Lavastus ei saisi hypätä esiin esimerkiksi paljaiden tukirakenteiden tai vääräntuntuisen materiaalin muodossa. Tiesin, että pelaajat tulisivat läheiseen kosketukseen lähes jokaisen heidän eteensä tuodun rekvisiitan tai lavasteen kanssa, olivathan ne myös usein pelillisiä objekteja.

Lavasteita pitäisi raaputtaa, nostaa ja vetää, rikkoa, repiä ja kaivaa maan alta lapiolla. Ne pitäisi valmistaa kuin huvipuistolaitteet: turvallisiksi ja käyttöä kestäviksi. Nämä puolet eivät kokemukseni mukaan ole niin tärkeää elokuva tai tv-tuotannoissa, missä on aina mahdollisuus uusintaottoihin, apukäsiin tai turvalaitteisiin kuvan ulkopuolella ja kamerapaikkojen vaihtoon. Nyt kaiken piti olla "idioottivarmaa" ja onnistua kerrasta, eikä siinä voinut olla itse vieressä

varmistamassa, saati kirjoittaa käyttöohjeita.

### 1.3. Pelaajan toimintaohje?

Koska pelaajat voivat poiketa hyvinkin paljon perinteisestä näyttelijästä, koen hyödylliseksi kertoa, millaisia pelaajia *The Heroes of the Baltic Sea*-sarjaan haettiin ja mitä heiltä odotettiin. Gamealityn pelaajat ovat ikäänkuin lavastuksen lähimmät tarkastajat ja heidän kokemuksensa lavasteista vaikuttaa mielestäni varmasti myös katsojan kokemukseen.

*Kuvittelin tuotannon alkuvaiheessa, että realityosuus olisi samanlaista perinteistä käsikirjoitettua draamaa kuin sarjan epookkiosuus. Alkuun reality-sana oli minulle vain työnimi tähän päivään sijoitetuille, vielä löyhästi käsikirjoitetuille osuuksille. Kun totuus valkeni minulle draamanpalojen kuvausten loppuvaiheessa, huolestuin. Olimme siis tehneet puoli vuotta epookkisarjaa jopa Ylenkin mittapuulla isoilla resursseilla ja sitten keväällä kuvattaisiin puolet koko tv-sarjasta yhdessä viikossa! Tässä puoliskossa kameran edessä esiintyvät eivät olisi ammattinäyttelijöitä vaan tavallisia ihmisiä, siis amatöörejä, eikä heille edes annettaisi käsikirjoitusta! Hämmennystäni helpotti tieto siitä, että mukana olisi kyllä aina yksi asioista tietävä ihminen, kuvaamassa ja myös tarpeen tullen ohjeistamassa, mutta jonka päätehtävä olisi olla ikäänkuin viides pelaaja, katsojan linkki pelin tapahtumiin. Järjestely herätti minussa silti monia kysymyksiä. (Omat muistiinpanoni työskentelyajalta)*



#### *Aita -pelaajan este vai helpotus?*

Minua kiinnosti erityisesti se, miten saisimme pelaajat ohjattua haluttuihin suuntiin. Eli, että tarvitsisiko meidän rakentaa fyysinen "tunneli", jota pitkin he sitten menisivät. Tietokonepeleissä, gamealityn sukulaislajissa tämä on varsin tuttu ilmiö. Tietokonepelin tekijöille kirjottamassaan oppaassa John Feil ja Marc Scattergood kirjoittavat, miten maastoa (vrt. gamealityssä lavastus) käytetään pelaajien liikkeen rajaamiseksi. He varoittavat, että pelaajat lähtökohtaisesti turhautuvat törmätessään aitaan. - Varsinkin jos sen takana on jotain mielenkiintoista, jota ei koskaan pääse tarkastelemaan lähempää. (Feil & Scattergood 2005, 46) He myös jaottelevat tietokonepelien kentät lineaarisiiin ja ei-lineaarisiin. (Feil & Scattergood 2005, 73 - 74) Lineaarinen, siis peli, jonka itse tunnen myös sitä halventavalla nimellä "tunnelijuoksu" ei anna pelaajalleen paljoa valinnanvapautta vaan pakottaa hänet aina ennallemääritetyille reitille. Olen joissakin lineaarisissa tietokonepeleissä törmännyt sivureittihin, jotka kuitenkin aina palaavat pääreitille. Lineaarisisa

peleissä on Feilin ja Scattergoodin mukaan oleellista se, että jo ohitettuihin paikkoihin ei tarvitse tulla takaisin. (Feil & Scattergood 2005, 73 – 74) Lisäksi olen joskus huomannut tarinavetoisissa lineaarisissa peleissä jopa nauttivani siitä, etten voi vahingossa eksyä pois tarinaa edistävältä polulta. Ei-lineaarinen peli puolestaan ei välttämättä vaadi asioille tiettyä tapahtumajärjestystä ja siinä liikkuminen on paljon vapaampaa. (Feil & Scattergood 2005, 74) Pelaaja voi tällöin nähdäkseni myös eksyä. Miten siis rajata gamealitin pelaajan kulku ilman, että hän turhautuu jatkuviin aitoihin, mutta ei myöskään eksy?

Tommi vastasi kysymykseeni pelaajien liikkeen rajaamisesta mielestäni hyvin osuvalla ja valaisevalla tavalla. Pyrimme siihen, että vapauden tunteesta ja fyysisen seinien puutteesta huolimatta henkilöt menisivät vihjeiden ansiosta oikeaan suuntaan. (Onhan olemassa tietokonepelejäkin, joissa voit mennä "vaikka minne haluat", mutta peli etenee vain, kun menet vihjeen tarkoittamiin paikkoihin.) Tavoittelisimme myös tunnetta siitä, että mikä tahansa vastaantuleva asia tai kuka tahansa vastaantuleva henkilö voi olla pelissä mukana. Tai sitten ei. Siinä se jännitys piilisi.

*The Heroes of The Baltic Sea*- sarja käynnisti draamaosuuden kuvausten jälkeen kampanjan, jolla haettiin realityosuuteen alustavasti kolmea 12 – 15-vuotiasta seikkailijaa. Kampanja koostui ainakin Yle Areenassa ja Ylen kanavilla pyörineestä trailerista ja nettisivuista, joilla neuvottiin miten seikkailuun voisi hakea. Traileri kutsui nuoria osallistumaan seikkailuun houkuttelevilla toiminnantäyteisillä otteilla jo kuvatusta draamaosuudesta. Mainoksesta sai ehkä hieman keskiaikaissävytteisen vaikutelman, vaikka seikkailu tulisikin tapahtumaan tässä päivässä. Nettisivuilla taas puolestaan pyydettiin osallistujaehtokkaita mm. näyttämään oma erikoistaitonsa videolla. Tämä oli tietenkin tärkeä kriteeri, sillä pelaajan tuli olla luonteva kameran edessä. Yle myös uutisoi aiheesta muutamaa otteeseen. Jussi Latvalan kirjoittamassa uutisartikkelissa tuottaja Riikka Takila toteaa, että nyt ei haeta näyttelijöitä. (2016)

Kuvausten jälkeen haastattelin sarjan kehittäjää Tommi Hakkoa, tuottajaa Riikka Takilaa, sekä realityosuuden ohjaajaa Tuukka Temosta siitä, millaisia ominaisuuksia pelaajilta odotettiin koekuvauksissa. Hakko painottaa haltioitumiskykyä, sillä pelaajien tuli uppoutua omaan kuplaansa pelimaailman sisällä, niin, että muu maailma ei häiritsisi heidän pelikokemustaan. (Hakko 2017, liite A, 7)

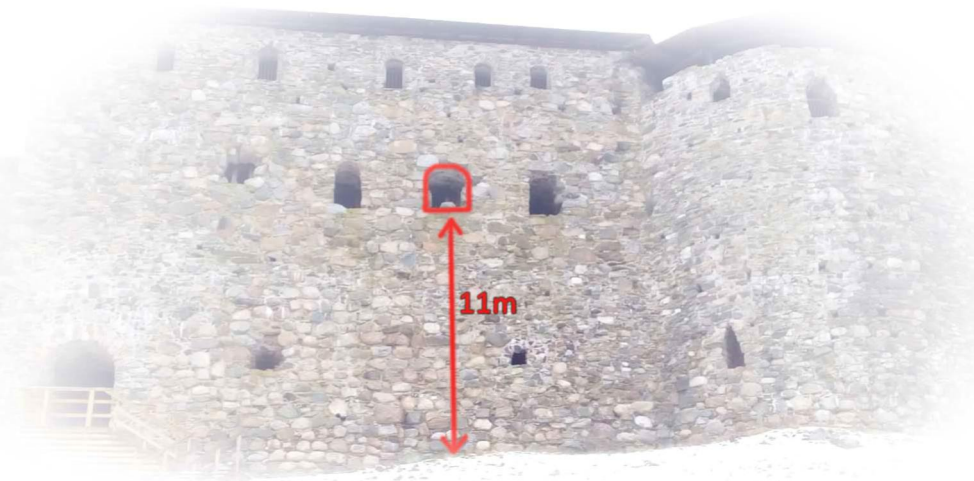
Hakko ja Takila painottavat sosiaalisuutta ja kykyä ryhmätyöhön, sillä pelaajat eivät kilpaile toisiaan vastaan vaan toimivat yhteisen tavoitteen eteen. Temonen korostaa oma-aloitteisuuden tärkeyttä. (Hakko, Takila, Temonen 2017, liite A, 7- 8)

Tosi-tv-guru Troy DeVold puolestaan sanoo kirjassaan *Reality TV – an insider's guide to TV's hottest market*, että tosi-tv-ohjelmiin haetaan tarkoituksellisesti aina myös huonoja tiimipelaajia, ongelmatapauksia, joista hän käyttää termiä “cast for conflict”. Toisilleen “räjähdysherkkien” pelaajien valitsemisen tarkoitus on hänen mukaansa luoda osin käsikirjoittamatonta, osin taktikoitua draamaa täydentämään tv-viihdekokonaisuutta. (DeVold, 2011, 46) Toisaalta tällainen tarkoituksenmukainen, tosi-tvstä tuttu riitely ja pelaajien käännäyttäminen toisiaan vastaan olisi voinut olla ehkä jossain määrin epäeettistä alaikäisten pelaajien kohdalla *The Heroes of the Baltic Seassa*. Riitely voisi nähdäkseni myös nopeasti johtaa siihen, että pelaaja ei enää viihdy pelissä. Muihin, kilpailupohjaisiin realityohjelmiin verrattuna gamealittinessä ei välttämättä ole pelin lopussa odottavaa

suurta palkintoa, joka motivoisi uppoutumaan pelin maailmaan myös epämieluisissa kohdissa. Ääritilanteessa pelaajaa sitoisi ehkä ainoastaan tuottajan kanssa tehty sopimus sarjan kuvaamisesta loppuun asti ja jos kyseinen henkilö ei ole audiovisuaaliselta alalta, hänhän voisi suuttuessaan käytännössä vain lähteä kävelemään. Siksi gamealityä tehdessä kannattaa mielestäni harkita tarkkaan, haetaanko ohjelmassa tarkoituksenmukaisesti draamaa pelaajien välille vai ei.

Pelaajia valitessa haettiin myös tietynlaisia "arkkityyppejä". Sekä Hakko että Temonen puhuvat, että haluttiin älykkö poika, sporttinen poika, älykkö tyttö ja sporttinen tyttö "Tällaisilla pareilla pystyy ratkomaan näitä tilanteita", Temonen selittää.

Kaikilta pelaajilta odotettiin kuitenkin tiettyä liikunnallisuutta tehtävien fyysisyyden vuoksi. Liikunnallisuuden lisäksi haettiin tietynlaista pelottomuutta. Esimerkiksi korkeus sai, tai sen oikeastaan pitikin hieman pelottaa pelaajia, mutta tällaiset tilanteet eivät saaneet jäädyttää pelaajaa täysin.



*Tästä ikkunasta piti päästä sisään. Onneksi oli tikkaat.*

Temonen pitää yhtenä tärkeimpänä ominaisuutena pelaajien kykyä sanallistaa omaa tekemistään. Tässä on syynä se, että ohjelmasta puuttuu niin ennalta kirjoitettu dialogi kuin haastattelulla tai muulla keinolla toteutettu kertojaääni, jotka normaalisti veisivät tarinaa eteenpäin. Gamealityssä pelaajien odotetaan itse täyttävän sitä tyhjiötä ilmaisemalla tekemisiään ja tunteuksiaan sanallisesti pelin aikana.

Sekä Hakko että Takila puhuvat pelaajien optimaalisesta iästä: Toisaalta pelaajien haluttiin olevan paria vuotta kohdeyleisöään (esim. *Pikku-Kakkosen* seuraamisen juuri lopettaneet koululaiset) vanhempia, jotta heistä voisi tulla katsojilleen enemmän ihailtavia kohteita, mutta toisaalta he eivät saaneet olla liian vanhoja, eli kuvausten kannalta hankalassa teini-ikäisessä vaiheessa, jossa helposti ärsyntyminen ja korostettu tietoisuus itsestä tulevat liiaksi esiin. Siksi hakuikä 12 – 15 vuotta oli varsin ehdoton kriteeri.

Pelaajille suunniteltiin alunperin eräänlaista viikonmittaista "bootcamp"-jaksoa (suom. "mosaleiri" = alokasleiri armeijassa), jossa opeteltaisiin pelin säännöt. Leirin tavoitteena olisi ollut että he oppisivat seuraamaan pelin logiikkaa, vastaanottamaan vihjeitä esim. tablettitietokoneen välityksellä ja toimimaan kameran edessä luontevasti ja korostetun itseilmaisevasti. Käsittääkseni tämä jakso korvautui lopulta

koekuvausjaksolla, missä samoja asioita harjoiteltiin, joskin ehkä aavistuksen pienemmässä mittakaavassa kuin alunperin kaavailtiin. Yksi tärkeä asia joka pelaajille pelin säännöistä sanottiin oli lähtökohtaisesti sanoa “kyllä” kaikkeen. Olisihan se laimeaa, jos pelaaja kieltäytyisi seikkailusta kokonaan jo ensimmäisessä jaksossa.

Itse toivoin mielessäni pelaajilta myös armollista kohtelua rekvisiittoja ja lavastuselementtejä kohtaan, vaikka varauduinkin mielestäni rajumpaankin käsittelyyn. Toivoin heidän olevan riittävän nokkelia, että rekvisiittajohtoiset tehtävät saataisiin ratkaistua ilman ulkopuolista apua tai porsaanreikien löytämistä. Periaatteessa ainoa “viestinjättökanavani” pelaajien suuntaan olivat rekvisiittojen ja lavasteiden muotoilu ja Axel-pojan jättämät puumerkit. En voinut kirjoittaa heille käyttöohjetta laitteisiin, sillä se ei olisi sopinut tarinaan lainkaan.

*The Heroes of the Baltic Sea* pelissä oli omanlaisensa logiikka: Jokainen pelitilanne alkoi pelaajista riippumattomalla tavalla ja siitä pääsi ulos vain yhdellä ennaltamäärätyllä tavalla. Mitä siinä välissä tapahtui oli enemmän tai vähemmän käsikirjoituksen (josta pelaajilla ei ollut aavistustakaan) ohjailemaa, mutta enimmäkseen pelaajien itsensä improvisaatiota. Pelin sisällä ei ollut täysin samoja sääntöjä kuin arkimaailmassa, vaan pelin henkenä oli Takilan sanoin asenne, jossa “tarkoitus pyhittää keinot”. Pelaajat joutuivat mm. varastamaan taulun galleriasta ja useaan otteeseen kohtelevaan rajusti “muinaismuistoja” saadakseen selville aarrelaivan sijainnin ennen hylkyrosvoja. Pelaajat saivat palautetta menestymisestään kuulemalla uuden kappaleen Axelin tarinasta.

Epäonnistuttuaan joutui vain yrittämään uudelleen. Pelaajien piti siis vain mennä sinne minne käsketään ja jokaisessa tilanteessa toimia yhdessä ryhmänä yhteisen määränpään eteen. Hoksaavaisuudesta ja liikunnallisuudesta oli myös hyötyä. Kenenkään pelaajista ei pitänyt näytellä jotain roolia tai lausua vuorosanoja, saati “roolipelata” seikkailijaa tai muuta sankaria. Heiltä odotettiin pelkästään sitä, että he ovat omia itsejään, tai sellaisia kuin he olivat koekuvaustilanteessa jo olleet.

#### **1.4. Pelaaja- ja katsojakokemuksen suhde lajityypin lavastukselliseen näkökulmaan**

Projekti aloiteltaessa tuli selväksi, että vaikka tekisimme tv-sarjaa, tekisimme myös seikkailukokemuksen neljälle noin 12-15 vuotiaalle lapselle. Tämä herätti minussa lavastajana heti erilaisia huolenaiheita: Lavastus ei voisi toimia täysin samoilla lähtökohdilla kuin elokuvia tehdessä jolloin kaikki tehdään aina suhteessa siihen mitä ja kuinka läheltä kamera näkee. Nyt minulla olisi lavastettavana ympäristö jota tarkkailee neljä aktiivista silmäparia ennaltamäärittelemättömistä etäisyyksistä sekä yksi tai useampi elokuvakamera.

Neljän seikkailijan lisäksi tai toisaalta ensiksi lavasteita katsoo elokuvakamera. Siinä pätevät tietysti samanlaiset tekniset ja taiteelliset vaatimukset kuin missä tahansa elokuvassa. Lisäksi myös tietenkin se, että kuvien välissä ei ole mahdollisuutta korjailta asioita ja niiden täytyy kuitenkin tarvittaessa kestää useampi käyttö.

Vaikka varsinkin käsikirjoituksesta kumpusi monta hienoa erilaista rekvisiittatoivetta, tuntui tärkeältä miettiä myös sitä, minkälaisena kokemus välittyi katsojalle. Päälinjaukseksi muodostui, että jos asiasta tulee paljon lisäkuluja ja sen kokee vain pelaaja, kannattaa harkita halvempaa vaihtoehtoa. Varsinkin pieni näpertäminen jäisi helposti täysin taltioimatta, sillä yleensä hienomotorisissa tehtävissä ihminen on usein kyyryasennossa ja sellaisesta työskentelystä lähikuvien taltioiminen voi olla haastavaa ilman, että häiritsee itse tekijää huomattavasti.

Toisin kuin elokuvaa tehdessä, jossa joskus riittää purkkaviritelmällä ja “pyhällä hengellä” pystyssä pysyvä lavaste-elementti, gamealityä tehdessä ei voi olla “älä koske tähän”- tyyppisiä viritelmiä. Ei niitä pitäisi mielestäni elokuviinkaan tehdä, mutta sen tyyppisiä ratkaisuja tulee aina silloin tällöin vastaan. Milloin perusteena on kiire, milloin se että riittää kun viritelmät kestävät kuvauksen ajan pystyssä.

Gamealittyen lavasteiden tulee olla käyttöä kestäviä ja turvallisia kuin huvipuistolaitteet. Niiden käyttö pitää onnistua ilman ulkopuolisen neuvomista, sillä “ahaa-elämykset” on pystyttävä taltioimaan kameralle. DeVold tiivistää: Jos jotain ei kuvattu, on kuin se ei olisi tapahtunut. (DeVold 2011, 7) Kukaan ei myöskään voi olla koko ajan valvomassa, etteivät herkätkin osat rikkoutu “älä nosta siitä vaan tuosta”-tyyliin. Siksi niiden pitää kestää käyttöä. Toki asiat, joiden säilyminen ehjänä ei ole oleellista tarinan etenemisen kannalta saa jättää rikkoutuviksi, kunhan niiden rikkoutumisesta ei koidu vaaraa pelaajille tai työryhmälle tai tarinan uskottavuudelle.

Koska gamealityssä on suuressa roolissa pelaajan uppoutuminen tarinan maailmaan, lavasteiden tulee näyttää uskottavilta. Viitteellisyys, jota joissakin reality-pelishow-ohjelmissä näkyy ei riitä, sillä vaikka pelaajalla itsellään olisikin hyvä mielikuvitus, tv-ruutu on varsin armoton näyttämään asiat realistisesti. The Heroes of the Baltic Sean tapauksessa useimpien peliobjektien piti näyttää 500 vuotta vanhoilta esineiltä. Katsojan kannalta asioiden pitää olla isoja ja näyttäviä, varsinkin kun “first person”-kamerassa käytetään useimmiten laajalle näkevää linssiä runsaan liikkeen takia. Tällainen pienen polttovälin linssi näyttää asiat tavallista pienempänä. Gamealityssä, jossa on pääsääntöisesti vain yksi kuvaaja ei ole juuri aikaa poimia lähikuvia pienestä “näpertämisestä”. Lavastuksen ja rekvisiitan pitää myös usein sulautua osaksi ympäristöään. Esimerkiksi sala-ovi ei saa heti hypätä silmille.



*360 asteen panoraamaluonnos pyöreästä salahuoneesta*

Gamealityssä moni lavastuselementti ja rekvisiitta on peliin olennaisesti kuuluva objekti, jonka kanssa pelaajat olivat hyvinkin läheisessä vuorovaikutuksessa. Toimintojen, kuten painikkeiden, vipujen ja osien liikuttamisen tulee olla täysin toimintavarmaa ja helppokäyttöistä. Niiden pitää välillä piilottaa, sitten paljastaa jotain oleellista pelin tarinasta tai edes antaa vihje seuraavasta tehtävästä.

## **2. The Heroes of the Baltic Sea-tuotannon kulku lavastuksen ja seikkailun luomisen näkökulmasta.**

### **2.1. Työryhmä**

Realityosuus pääosin Ylen tilaamana, laitoksen ulkopuolisena tuotantona. Päätuottajana toimi yhä Riikka Takila ja idean isä Tommi Hakko oli vahvasti läsnä myös kuvauksissa mm. apulaisohjaajan roolissa. Ohjaajaksi oli kiinnitetty dokumentaarisen elokuvan tunnettu tekijä Tuukka Temonen ja muu tuotantokoneisto tuli silloin luonnollisesti hänen tuotantoyhtiönsä Optiparin kautta, kuten myös linjatuottaja Julia Palmiola. Itse toimin tässä realityosuudessa päälavastajana, mutta rakensin myös itse rekvisiittaa ja lavasteita. Järjestäjä-rekvisitoijista toinen, Harri Simolin, tuli Ylestä ja toinen, Carl Ehström, ulkopuolelta. Lavasterakentaja Nanning Dethlefsen tuli yhtä elementtiä varten poikkeusluvalla Yleltä, muut rakentajat, Taina Ollikkala ja Ilja Juutilainen ulkopuolisina... Erikoisrekvisiittaa valmistivat taas niin Sankariliigan Petteri Mäkinen, Emilia Lindholm ja Tuuli Ahonen, kuin Ylen rekvisiitassa olleet harjoittelijat Janne Jokinen ja Anna Rikkonen ja Pia Mäkelä. Lavastukseen tulevasta grafiikasta vastasi Jyrypekka Lehtinen. Sarjaa varten tehtävien pienten seinävaatteiden brodeeraus-koneistuksen toteutti Olli Vainio.

### **2.2. Tuotantokuvaus lyhyesti**

Draamaosuuden kuvaukset käynnistyivät toukokuun 2015 "testikuvauspäivällä", jolloin kuvattiin taistelukohtaus. Sitten työryhmä vetäytyi takaisin suunnittelemaan ja valmistelemaan kuvauksia, jotka kuvattiin pienissä pätkissä pitkin vuoden 2015 syksyä. Draamaa kuvattiin mm. Suomenlinnassa, Tallinnassa, Raaseporissa ja Gotlannissa. Viimeiset draamaosuuden kuvaukset, studio-osuudet, saatiin purkkiin joulukuussa 2015.

Realityosuuden valmistelu alkoi heti joululomien ja vuodenvaihteen (2015 - 2016) jälkeen. Pelaajia haettiin mainoskamppanjalla samaan aikaan kuin käsikirjoitusta vielä hiottiin. Kuvaukset alkoivat kesäkuun 2016 alussa ja realityosuutta kuvattiin muistaakseni 11 päivän jaksolla yhteensä 9 päivää (Välissä oli siirtymiä laivalla ja lentokoneella). Realityä kuvattiin osittain samoissa lokaatioissa kuin draamaakin, mm. Raaseporissa, Tallinnassa ja Gotlannissa. Ensi-iltansa ohjelma sai joulukuun 26. päivä vuonna 2016.

### **2.3. "Draamalliset liimat"- reality- ja draamaosuuksien maailmojen linkit?**

Tuottaja Riikka Takila puhuu draama- ja realityosuuksia toisiinsa linkittävistä rekvisiitoista ja muista asioista "liimoina". Draama- ja realityosuudet olivat kuitenkin toisistaan irrallisina tuotettuja kokonaisuuksia ja niitä haluttiin linkittää toisiinsa kaikin mahdollisin keinoin. Lavastuksen osalta nämä "liimat" olivat usein draamassa



näkyviä esineitä, jotka realityosuudessa esiintyvät "arkeologisina löytöinä". Takila mainitsee muiksi liimoiksi ainakin äänsuunnittelun, lavasteet, musiikin ja samat lokaatiot. (2017, liite A, 26) Itse jaottelisin lavastukselliset liimat karkeasti kolmeen osaan:

1. Sekä draamassa, että realityssä kuvassa näkyvät "liimat", eli esineet ja paikat, jotka olivat sarjassa läsnä sekä draama- että realityosuudessa. Näistä esineitä olivat ainakin: Sormus, koru, kölin kappale, taulu, taulun sisään kirjoitettu viesti ja laivan pienoismalli. Nämä tärkeät, usein erikseen sarjaa varten valmistettavat esineet tehtiin ensin 1400-luvun tuoreeseen asuun ja patinoitiin sitten yli 500 vuotta vanhan näköisiksi. Poislukien laivan pienoismalli, jota en muka kiireen vuoksi, oikeasti sen rakentajana pystynyt tuhoamaan taiteen nimissä.

2. Dokumentaariset "liimat"- esimerkiksi seinävaatteet, jotka on kuvitteellisesti valmistettu draaman tapahtumien jälkeen jonkin tapahtumista tietävän toimesta. Muita tällaisia liimoja oli niin ikään Axelin tai muun tarinassa esiintyvän hahmon kirjoittamat, mutta kuitenkin vain realityosuudessa esiintyvät viestit.

3. Viitteelliset "liimat: Näitä voisi olla esimerkiksi lavasteisiin piilotettavat samanhenkiset asiat kuin draamassa. Näitä voi olla myös väriteemat . Tämä ajatus ei varsinaisesti ollut tekovaiheessa läsnä ainakaan kovin vahvasti tiedostettuna, mutta esimerkiksi Merikeskus Wellamon synkkä värimaailma sopii mielestäni hyvin yhteen draamaosuuden haaksirikko-kohtauksen tumman meriympäristön kanssa.



*Hylkypöytä Anna Flemingin, pelin emännän toimiston seinälle*

## **2.4. Suunnittelu ja valmisteluosuus jaksoittain**

Suunnittelu- ja toteutusjakso tapahtuivat suuremmilta osin niin lomittain, että niitä on vaikeampi eritellä. Tässä kappaleessa käsittelen siis sekä suunnitteluprosessia, että lavastuksen toteuttamista. Lopullisessa sarjassa käsikirjoituksen erilliset jaksot 1 ja 2 yhdistettiin, mutta käsittelen tässä sarjan tosi-tv-osioiden tekemistä kuuden yhtäpitkän jakson jaon mukaan. Älä siis hämäänny, jos katsot kyseistä tv-sarjaa ja vertaat jaksonumeroita allaolevaan...

## Jakso I: Hyppy seikkailuun, rekka ja helikopteri.

Seikkailun oli tarkoitus alkaa merimuseosta, Hanneke Wromen holkkia (holkki = keskiaikainen suuri kauppalaiva, eng. hulk) käsittelevän näyttelyn keskeltä. Draama- ja realityosuuksia toisiinsa liittävästä ”liimoista” kolme, taulu, kölin kappale ja laivan pienoismalli olisivat kaikki läsnä setissä. Aivan tuotannon alkuvaiheilla näyttelylavastusta aiottiin pystyttää kansallismuseon aulaan, mutta ohjaaja Tuukka Temosen hyvästä ideasta paikaksi valittiinkin Merimuseo Wellamo. Wellamo on moderni, arvokas, tumma ja epäsymmetrinen, mielestäni todella upea merimuseo, jonka tummasävytteinen arvokkuus sopisi hyvin taustaksi museo-oppaalle, joka kertoo 200 ihmisen hengen vieneestä merionnettomuudesta. Museoväki oli hyvin ystävällistä ja lupasi tyhjiä vitriinejä käyttöömmeh. Joutuisimme tekemään vain osan esillepanovitriineistä/telineistä itse. Tilasin graafikoltamme Jyry-Pekka Lehtiseltä mainosjulisteeseen näyttelylle, sekä Hanneke Wromen onnettomuudesta kertovan mustapohjaisen plakaatin johon välitin valokuvan tekemästäni pienoismallilaivasta grafiikan referenssiksi. Lehtinen toteutti grafiikan museon muiden infotaulujen tyyliä mukaillen.



*Sama hyllynkappale ”keskiajalla” ja  
”500 vuotta myöhemmin”*

### TAPAAUS KÖLIN KAPPALE

Kölin kappale esiintyi sekä draama- että realityosuuksissa. Draamaosuudessa Axel raapustaa kölin kappaleeseen puumerkinsä haaksirikon jälkeen. Realityosuudessa pelaajien tehtävänä oli löytää ja valokuvata kyseinen puumerkki tutkimuksia varten. Olin draamaa varten tutkinut paljon keskiaikaisten laivojen rakenteita ja päädyin ajan uskavaiselle kansalle symboliseen ristin muotoon. Muoto syntyisi kölipuusta, johon olisi jäänyt kylkilankkujen pätkiä kiinni. Kölin kappaleen draamaosuutta varten toteuttivat Yle lavasterakentaja Timo Mäntylä ja maalari Matti Manner. Realityosuutta varten en kuitenkaan jättänyt kölinkappaletta saman näköiseksi, vaan hain referenssiä vanhoista veden syömistä hyllynkappaleista. Koska kölin tuli olla lasivitriinissä ja sitä piti käännellä rekan kyydissä, lyhensin kaikkia ulokkeita hieman. Raavin, kulutin, hakkasin kirveellä, veistin terävät tikut ja kulmat pyöreiksi ja poltin pinnan mustaksi, kunnes muoto ja väri alkoi muistuttaa enemmän muita, esimerkiksi Merikeskus Vellamossa nähtävillä olevia vanhoja hyllynkappaleita.

Seikkailu jatkuisi Wellamosta pelin emännän, Anna Flemingin toimistoon. Toimiston kohdalla ohjaaja teki valinnan yhdistellä kahta eri lokaatiota. Toimiston

ulkokuva, eli pihaan saapuminen kuvattaisiin Karhulan linnalla, kun taas sisätilat toisaalla hänen tuttunsa toimistolla. Toimiston virkaa täyttävä lokaatio oli kuin valmis seikkailijan huone, sieltä piti lähinnä poistella alkoholituotteita ja aseita. Lokaation tummaksi petsattussa puussa ja tummissa nahkakalusteissa oli mielestäni hieman klassisen “elokuvapahiksen päämajan” henkeä, mikä sopi hyvin pohjaksi merirosvojen jälkeläisen ja aarteensijän toimistolle. Lattialla makaava, suurikokoinen kissaeläimen talja sai pysyä. Ylen rekvisiittavarastosta löytyi paljon hyviä merenkulkuun ja maailmanympärimatkailuun liittyvää esineistöä, millä hyllytilat oli hyvä täyttää. Pelaajat tuotaisiin huoneeseen sen kummemmin kertomatta mitä on edessä. Huone sai vaikuttaa myös hieman hurjalta. Siellä nuorille kerrottaisiin hylkyrosvoista ja että Hanneke Wromen holkki olisi uuden tiedon valossa ehkä löydettävissä. Se pitäisi suojata, ennen kuin hylkyrosvot pääsevät käsiksi kyydissä olleisiin aarteisiin.

Ensimmäinen varsinainen tehtävä olisi hiipiä rekan perälavan kyytiin ja etsiä museotavaralaatikoiden seasta laatikko, jossa kölin kappale sijaitsee ja valokuvata tässä oleva symboli. Rekka tulisi liikkumaan ja kohtauksesta haettiin liikkeen, vaaran ja kiireen tuntua. Jotta liike edes jotenkuten välittyisi katsojille, valittiin pressupeitteinen rekka. Kattoon visioitiin alunperin heiluvia loisteputkisarjoja, mutta pressukatto olikin valkoinen ja päästi valon läpi. Lisäksi heiluvat loisteputket koettiin jossain palaverissa turvallisuusriskiksi ja niiden sähköistämisesäkin koettiin olevan haasteita joten ajatuksesta luovuttiin. Ideaali oli, että pelaajat näkisivät pressun raoista ulos, miten he uhkaavasti lähestyisivät satama-aluetta, jota ennen tehtävä oli suoritettava.

Rekasta oli tarkoitus juosta ulos karkuun aidan yli meren rantaan, missä lapset haettaisiin kyytiin helikopterilla. Ensimmäisen jakson oli alunperin tarkoitus loppua helikopterin näkymiseen horisontissa.

## **Jakso II: Hyppy mereen, arkeologinen kaivaus ja loiston rauniot kallionkielelle.**

Toisen jakson oli tarkoitus alkaa hypyllä helikopterista mereen josta pelaajat uisivat “saareen”, johon päähenkilö Axel olisi haaksirikon jälkeen rantautunut. Lokaatioksi valikoitui merenranta Tallinnan lähistöllä. Rannan jälkeen pelaajien oli tarkoitus löytää saaresta kertova kyltti ja hylkyrosvojen laiton arkeologinen kaivaus. Suunnittelin tuottajan tilauksesta kylttiin alunperin pienen kaislakaton, joka olisi linkittänyt draaman ja peliosuuden kylät paremmin toisiinsa. Valitettavasti tavarantoimittaja ei koskaan saanut kaisloja ajoissa perille ja kaislakatosta jouduttiin luopumaan.

Halusin arkeologiselle kaivuuleirille jotain hämäräperäisyyttä, niinpä suunnittelin peittäväni kaikki leirin katokset maastoverkolla, ikäänkuin rosvot yrittäisivät salata toimintansa. Myös mahdollisesti kuviin saatava kaivinkone tulisi peittää maastoverkolla. Puoliksi valmiiksi kaivetusta, naruilla pieneksi ruudukoksi jaetusta hiekka-alueesta pelaajien tulisi kaivaa esille luuranko, jonka sormesta piti löytää Axel-pojan sormus. Leirin katoksen alla olevalta klaffipöydältä tulisi löytää kirja ihmisen hampaistosta, joka auttaisi pelaajia hoksaamaan pääkallon hampaiden perusteella (pelin emännän Anna Flemingin etä-avustuksella) että kyseinen ruumis ei

voisi kuulua Axel-pojalle.

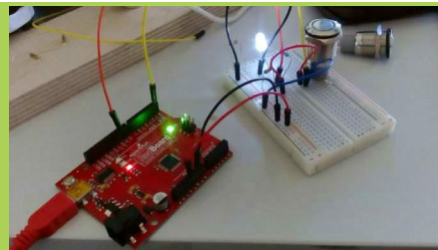
Koska Axel-poika ei välttämättä jäänytkään saarelle, tuli pelaajien miettiä mitä kautta hän on kenties lähtenyt saarelta. Tähän päättelyyn oli avuksi laitettu kylää esittelevään karttaopasteeseen maininta loistosta, ns. vanhan ajan majakasta, jonka avulla saattoi saada kyydin ohikulkevalta laivalta. Pelaajien tuli ryöstää polkypyörät roistojen leiriltä ja ajaa niillä kallionkielekkelle, missä loiston rauniot löytyisivät.

Loisto oli draama-osuudessa tehty enimmäkseen yhtä kuvasuuntaa varten rakennetusta styrox-kivikasasta, eikä se olisi kestänyt pelaajien lähempää tarkastelua. Niinpä suunnittelin pienemmistä kivistä tehtävät kulmastaan sortuneen kuution. Kivien seassa olisi Akselin raapustama merkki Sittow, joka johdattaisi pelaajat seuraavan jakson ensimmäiseen tehtäväpaikkaan, taidegalleria Sittowiin Tallinnassa.

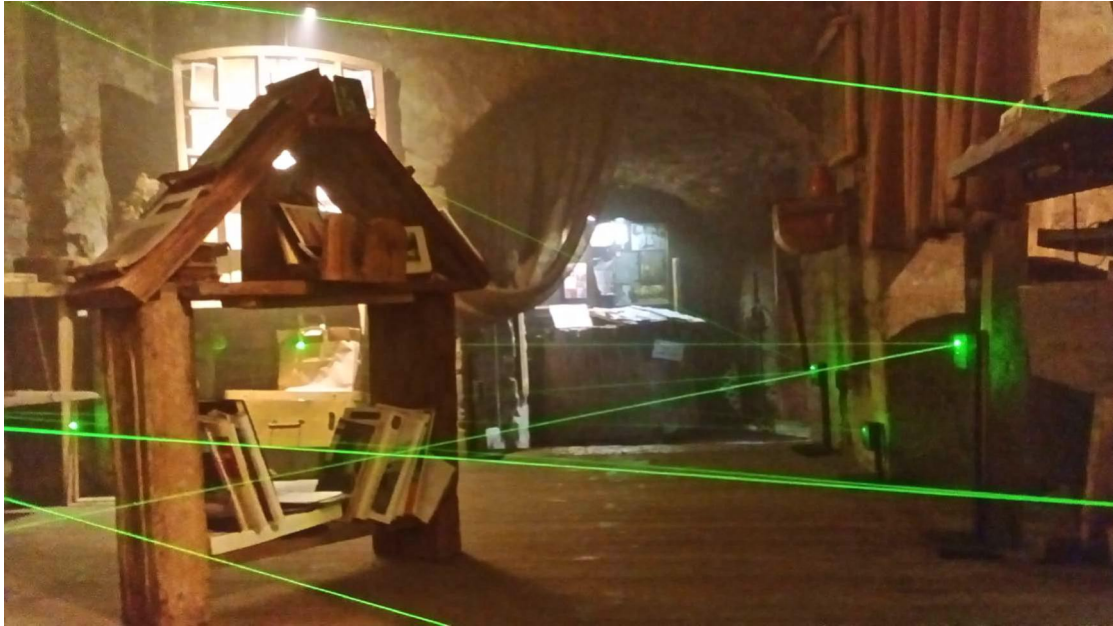
### Jakso III: Taulun varastaminen ja laboratoriotutkimukset museossa

#### TAPAUS LASERJÄRJESTELMÄ

Suunnittelin alunperin käyttäväni tietokoneella ohjelmitavaa Arduino-virtapiiriä kytkemään pienjännitteellä releen avulla tavallisen 230V pistorasiasta saatavan sähkön päälle laserjärjestelmiä varten, mutta päädyin



helpompaan ratkaisuun, jossa taulun noustessa telineeltä Arduinolta tuleva merkkivalo ilmoittaisi lukitussa komerossa piilossa olevalle lavastajalle kun olisi aika kytkeä verkkovirtaa käyttävä laserlaitteisto seinään. Tämä pieni oikaisu säästi rahaa osissa ja vaivassa, eikä minun tarvinnut kikkailla 230 voltin verkkovirran kanssa. Tässä tehtävässä oiottiin myös toisessa kohtaa: Oikea laserjärjestelmään hälyttäisi heti, kun lasersäde (joka oikeassa elämässä olisi ihmissilmälle näkymätöntä infrapunavaloa) katkeaa. Tv-sarjassa kuitenkin haluttiin lasten kikkailevan lasersäderadan loppuun asti, joten siksi säteissä ei ollut mitään oikeaa hälytinja järjestelmää. Järjestelmä oli vain kolmesta säteestä moneen kertaan peilattu sädeverkko. Säteiden tehtävä oli olla väisteltäviä esteitä ja näyttää hienolta. Järjestelmän hälytinäänä soitettaisiin vasta aivan radan lopussa megafonista, joka olisi tilannetta piilokopista seuraavan ihmisen ohjaksissa. Jälleen säästettiin aikaa ja vaivaa ja saatiin tapahtumat kulkemaan käsikirjoituksen mukaan. Olisihan se ollut varsin antiklimaattista, jos hälyttimet alkaisivat soida ennen kuin pelaajat pääsisivät edes keskelle lasersäteiden verkkoa. Lasersäteet vaativat näkyäkseen savua, joten tilaan laskettaisiin savukoneella tasainen "usva" ennen pelaajien saapumista. Testikuvauksissa totesimme, että ns. laillisen tehoiset lasersäteet eivät näy kameralle riittävän hyvin. Riittävän tehokkaat laserlaitteet sain muokkaamalla musiikkishowta varten myytäviä laserheittäjiä. Ne eivät olleet näin enää täysin turvallisia, mutta suunnittelimme laittavamme lasersäteet menosuuntaan päin, niin, että niihin vahingossa katsominen oli epätodennäköisempää. Lisäksi pelaajia tietenkin ohjeistettaisiin olla katsomatta niihin suoraan. Lasersäteiden jatkamiseen tarvittavat peiliyksiköt tilasin Sankariliigalta, jossa tehtiin tehokkaasti monta samanlaista, teollisesti tuotetun näköistä kehystä käännettävälle peilille.



**Tästä ei kuljeta ilman hälytystä**

Tallinnan vanhassa kaupungissa eräässä kellarissa sijaitseva pieni keskiaikaiseen kalligrafiaan ja modernin realistiseen maisemamaalaukseen erikoistunut taidekauppa toimi sekä draama, että peliosuudessa samana paikkana, Sittowin galleriana. Draama-osuudessa Axel poika menee galleriaan etsimään isäänsä, joka on tilannut taiteilijalta muotokuvan hänen pojastaan ja vaimostaan. Samainen muotokuva olisi myös nähtävillä ensimmäisessä jaksossa Merikeskus Wellamossa ja täytyisi nyt varastaa galleriasta. Taulu sijoitettaisiin gallerian perälle, ja sen telineestään nostaminen laukaisisi laser-hälytysjärjestelmän, eräänlaisen esteradan, jonka läpi pitäisi pujotella, jotta hälytys ei laukeaisi. Jotta ohjelmassa olisi jännitystä, päätettiin jo ennakkoon, että hälytysjärjestelmä (kova hälytysääni) laukeasi tietyssä kohtaa pelaajien menestyksestä huolimatta ja pakottaisi heidät juoksemaan portaita ulos.

Seuraava tehtävä olisi paeta poliiseja Tallinnan vanhassa kaupungissa ja päästä reitin päässä odottavaan autokyytiin. Tätä reittiä ei lavastettaisi juuri ollenkaan, sillä vanhan kaupungin keskiaikaishenkiset käsityötavarakojut sopisivat sellaisinaan erittäin hyvin myös draamaosuuden keskiaikaisten markkinakujien rinnalle.

Pelin emäntä Anna Fleming odottaisi pelaajia Tallinnan modernin taiteen museon Kumun laboratorioissa, jossa heidän tehtävänään olisi löytää taulun taustakankaan alla oleva Axelin kirjoittama viestilappu, joka johdattaisi pelaajat Gotlantiin. Kumun laboratorioon ei juuri lavastettaisi mitään. Järjestäjä toisi vain muutaman työkalun ja silkkihansikkaat lapun kaivamista varten.

#### **Jakso IV: Gotlannin antiikkikauppa, Röda Draken, museo ja Katlunds Gård**

Jakso 4 alkaisi Gotlannissa, missä pelaajat saavat postipaketin Anna Flemingiltä. Paketista löytyisi seinävaatteen kappale, jonka Fleming on aluksi luullut kertovan hänen merirosvo-suvustaan, mutta tähän asti paljastuneen tiedon valossa eipäilisi seinävaatteen liittyvän myös Axel-pojan tarinaan. Nuorten ensimmäinen tehtävä

tässä jaksossa olisi viedä seinävaate paikallisen antiikkikauppiaan tarkasteltavaksi, josko hän tietäisi jotain lisää aiheesta.

## TAPPAUS SEINÄVAATE



*Luonnos seinävaatteen palasta*

Yksi draama ja reality-osuuksien merkittävimmistä linkeistä sarjassa oli seinävaate, jonka kappaleista tai jäljennöksistä pelaajat hahmottaisivat osia draamaosuuden päähenkilön, Axel Tottin tarinasta. Seinävaate oli ikäänkuin jonkun Axelin läheisen, kenties hänen lemmittynsä Ingridin, käsinkirjailema sarjakuvamainen tapahtumakuvaus samoista tapahtumista, joita draamaosuus esittää. Käsikirjoituksessa oli liuta toiveita kuville ja lähdinkin niitä toteuttamaan, pyrkimyksenäni jäljitellä tietynlaista keskiaikaista, tämän päivän katsojan silmiin hieman vinksahtanutta perspektiiviä ja oudolta tuntuva symbolismia. Ahmin valokuvia erityisesti keskiaikaisesta tekstiilitaiteesta ja kehitin niiden pohjalta



*Valmis, patinoitu pala seinävaatetta*

oman naiivin keskiaikaisen piirrostyylini seinävaatteita varten. Käsikirjoituksen hiouduttua päädyttiin viiteen erilliseen kappaleeseen, joista kolme olisi säilynyt alkuperäisessä muodossaan ja kaksi vain jäljennöksenä, toinen talonpoikaisarkun sisäpuolelle piirrettynä ja toinen suuressa "palikkapelissä".

Halusin seinävaatteen paloista lähemmän tarkastelun kestävät. Ne eivät mielestäni voineet olla vain tulosteita kankaalle, mikä on usein ratkaisu vastaavissa tilanteissa elokuvaa tehdessä, sillä pelaajat tulisivat hypistelemään niitä omista käsissään useaan otteeseen. Halusin heidän voivan uskoa että kyseessä olisi oikeasti vanha seinävaate. Kuvien käsinompelu kankaalle olisi tietysti ollut autenttisin keino, mutta se kuulosti tuotannon budjettikehyksessä melko mahdottomalta. Etsin internetistä muutaman brodeerauskoneen maahantuojan ja löysin pitkän puheluketjun tuloksena alan helmen, Olli Vainion. Hänellä on kalustoa isompienkin brodeerausten tekemiseen ja hän antoi varsin edukkaan tarjouksen seinävaatteista. Jouduimme silti budjetillisista syistä tekemään seinävaatteet suhteellisen pienenä, n.20 cm x 50 cm paloina. Brodeerauskoneessa Vainio käytti myös joitakin algoritmeja, jotka tekivät pistojäljestä satunnaisempaa, siis enemmän käsityöltä näyttävää!

Antiikkiliikkeen sisäpihalla sijaitseisi nk. palikkapeli, siirrettävistä neliöistä koostuva palapeli, jossa olisi ikäänkuin suurennosjäljennös seinävaatteen seuraavasta palasesta. Palapelin osat tehtiin ensin tilauksen mukaan pöydälle mahtuvaan kokoon, sitten uusien tuottajalta tulleiden toiveiden perusteella n. 1,5m x 2m kokoon, vaikka ohjaaja olisikin halunnut palapelistä niin ison, että sen hahmottaminen olisi ollut mahdollista vain ylälmoista. Tässä sattui pieni informaatiokatkos, sillä itse kuulin kyseisistä perusteluista suurelle koolle vasta kuvausten jälkeen. Nyt tehtävä palapeli oli kuitenkin toteutettavissa sen hetkiselällä budjetilla ja mahdollista kuljettaa paikalle, joten siihen päädyttiin. Palapelistä paljastuisi seinävaatteen kuva, jossa sana Röda Draken johdattaisi samannimiseen (tarinassa) kapakkaan.

Röda Draken- lokaatioksi varmistui vanha keskiaikainen ravintolakäytössä toimiva kivirakennus. Tässäkin lokaatiossa muutokset olisivat lähinnä yksi ravintolan nimeä kantava kyltti, sekä tuoli, jonka verhoiluun olisi ommeltu tarinan seuraava seinävaate. Tämän seinävaatteen kääntöpuolelta löytyisi puolestaan avain, sekä sana Gatlvnds Gaard, (eli Gatlunds Gård keskiaikaisittain kirjoitettuna) joka johdattaisi pelaajat tämännimiseen vanhaan maatilaan.

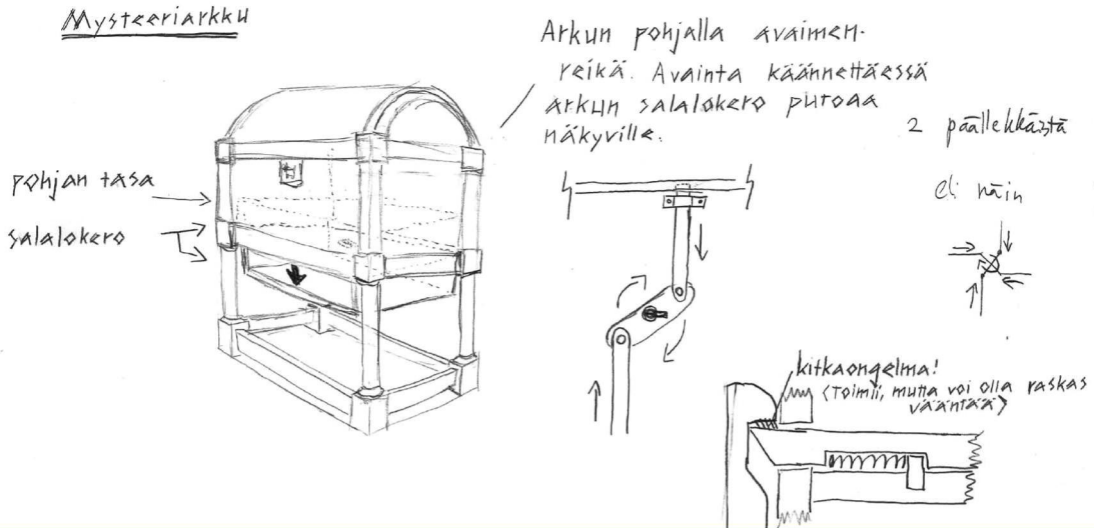
#### TAPPAUS MYSTEERIARKKU

Viisiosainen lukkokoneisto, jonka osat pitäisi aukaista oikeassa järjestyksessä ja joka nollaantuisi aina alkutilanteeseen väärästä avaimenkäännöstä olisi toki ollut mielenkiintoinen ajatus toteuttaa ja suunnittelinkin laserleikkavat palat sitä varten, kunnes yhdessä tuottajan kanssa päätimme säästää rahaa siinä asiassa. Katsojalle se olisi kuitenkin näkynyt lähinnä neljänä kyyristyneenä hahmona arkun äärellä. Päätimme siis priorisoida katsojakokemus ja budjetti edellä tapauksessa, jossa monimutkaisempi, mutta lähinnä pelaajakokemusta kohottava vaihtoehto olisi vienyt kohtuuttomasti aikaa ja rahaa. Kolmen munalukon ja niiden pitämien avainten järjestelmä olisi katsojallekin nähtävissä ja sen toiminta periaatteessa ymmärrettävissä. Nuorten seinävaatteen

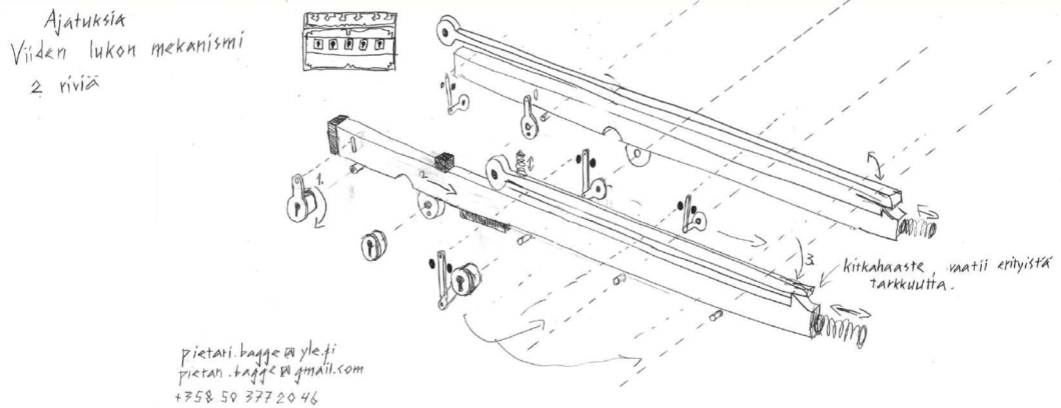


Lopullinen "lukkomekanismi"

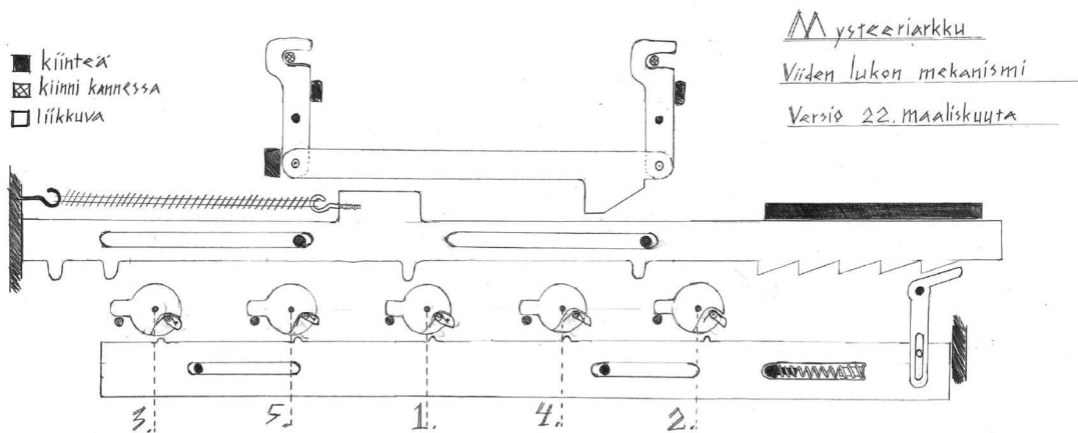
kappaleesta löytämä avain kävisi yhteen arkun lukoista. Muiden lukkojen avaimet olisivat aina toisen lukon lenkissä kiinni ja vapautuisivat yksi kerrallaan seuraavaa lukkoa varten. Tehtävä olisi alkuperäistä viiden lukon mekanismia huomattavasti helpompi.



Visio arkun mekanismista, versio 1



Visio arkun mekanismista, versio 2



Visio arkun mekanismista, versio 3.



Gatlunds Gården olisi arkku olisi tyhjä, mutta sen sisäkantta koristaisi jäljennös seinävaatteen neljännestä osasta. Siinä olisi myös kiviaitaa piirretty ruksi, kuin vanhoissa "aarrekartoissa" ikään. Tämä ruksi johdattaisi pelaajat etsimään kiviaitaa suuren tammen luota.



Kiviaidan kolosta löytyisi puolestaan Axelin tyttöystävälleen Ingridille kirjoittama päiväkirja ja kirje, joka ohjaisi lapset takaisin Suomeen, Raaseporin linnaan.

## **Jakso V: Salahuone Raaseporin linnassa ja Karjaan kirkosta löytyvä piilotettu viesti**

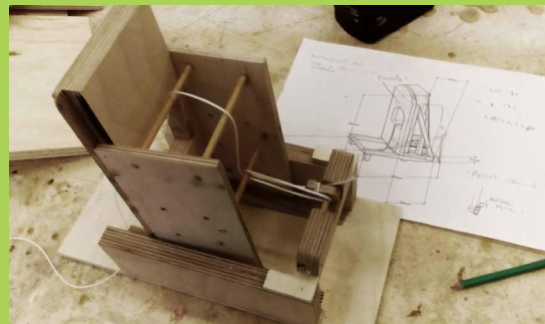
Raaseporin linnanraunioiden korkeus tarjosi tilaisuuden seuraavalle stunt-tehtävälle. Käsikirjoituksessa oli puhetta köydellä tai köysitikkailla kiipeämisestä, mutta koska linnan seinä on museokohde itsessään ja hauras, ei sitä vasten voinut kiivetä. Päädyimme siis vain mahdollisimman korkeaan ikkunaan niin pitkällä tikkailla kuin suinkin löytyy. Tätä varten saimme erikoisliikkeestä tilattua kahdentoista metrin tikkaat. Ne olisivat valmiina pystyssä turvallisuussyistä. Tikkaat motivoitaisiin remontilla, joka olisi myös syy, miksi linnaan ei muka saisi kulkea normaalia reittiä. Ensimmäinen pelaajien edessä oleva sisäänkäynti peitettiin portilla, piikkilangalla, valvontakameralla ja siitä ilmoittavalla kyltillä. Uskoimme, että se riittää motivoimaan liikkeen tikkaiden kautta. Toista sisäänkäyntiä ei ohjaajan mielestä tarvinnut ulkoa päin edes tukkia, sillä oli päätetty, että siellä ei kuvata. Olihan ohjaaja kuitenkin itse nelikon mukana kameransa takana ja pystyi kyllä tarpeen vaatiessa ohjeistamaan pelaajia.

Linnassa sisällä pelaajien tehtäväksi annettaisiin löytää merkkejä Axel-pojasta. He päätyisivät aikanaan tarkoitusta varten rakennetun salaoven luo, ja löytäisivät mielenkiintoa herättävän seinässä olevan kolon vierestä Axel-pojan puumerkin. Kolosta löytyisi hapertuvan laastin ja multamassan seasta köyden pätkä, jota kiskomalla salaovi aukeaisi. Oven takaa löytyvän salahuoneen oli tarkoitus olla hieman pelottava, kaikki sen sisällä pölyn peitossa, ikäänkuin 500 vuotta sitten hylättynä. Huoneen perällä olisi vanhat virren nuotit, joiden esipuhe johdattaisi pelaajat Karjaan kirkkoon.

## TAPPAUS SALAOVI

Kun sain tehtävän rakentaa salaoven, joka aukeaisi toisaalla piilossa olevalla vetoköydellä vanhassa linnassa, rupesin miettimään vaihtoehtoja. Köydenpätkä toivottiin kapean kolon päähän, jollaisia lokaation seinillä oli. Oli kyllä aivan mahdollista ja helppoa tehdä koloon köydenpätkä jota voi kiskoa ja jossa on vetovastus, mutta että saisi sen siirtämään toisaalla olevaa raskasta tiiliseinää ilman fyysistä mahdollisuutta mekaaniseen välitykseen, se olisi käsittääkseni vaatinut esimerkiksi sähkömoottorin ja sähköä ja langattoman yhteyden laitteiden välille. Minulla ei ollut tarkkaa käsitystä siitä miten sellaisen saa tehtyä ja kuinka luotettava tällainen langaton yhteys kiviseinän läpi ylipäätään on. En ajatellun näkyvien tai maskattavien sähköjohtojen olevan vaihtoehto, pelin ja lokaation luonteesta johtuen. Näkyvä johto olisi liian selkeä vihje pelaajalle, mihin katsoa. Ja johdon maskeeraaminen piiloon vanhaan linnaan voisi taas vahingoittaa alkuperäisiä seinäpintoja.

Päädyin salaovessa yksinkertaisempaan ratkaisuun ja suunnittelin köydenpätkälle oman uuden kolon keskelle salaovea. Jotta salaovi uppoaisi ympäristöönsä vielä paremmin, päätin lisätä siihen tulisijan, jonka perällä kolo köydelle olisi. Epäilin, että pelkkä tasainen seinä pienen käytävän päässä ei lunastaisi pelaajan silmissä muuten turhan käytävän olemassaoloa ja että tasaisena pintana valseinä olisi vähemmän uskottava. Takkasyvennyksellä ajattelin näyttäväni seinän "sisään" ja huijaavani sen syvyyden olevan paljon suurempi kuin oikeasti. Koska salaovi olisi oviaukkoaan isompi ja kuljetusreitti käsitti epämääräisen muotoisia ja kapeita portaikkoja, se piti rakentaa toisistaan irrotettavista pienemmistä elementeistä. Halusin mahdollisimman aidon näköisen ja tuntuksen "tiiliseinän" sen vuoksi, että salaovi ei paljastuisi liian helposti. Toisaalta sen piti olla kevyt, jotta ovi ylipäätään



*pienoismallin, jolla kokeilin optimaalista vetosuhdetta ja rullien ja vetopisteiden sijoittelua köydelle.*



olisi mahdollista vetää lihasvoimin liikkeelle. Päädyin ohuisiin tiililaattoihin ja finfoam-eristemateriaalista veistettäviin valetiliin. Käytin keraamisia tiililaattoja kohtiin, mitä pelaaja tutkisi todennäköisesti eniten, eli takan syvennykseen ja koloon. Muu seinäpinta syntyi kevyestä finfoamista, joka pinnotettiin erilaisilla kerroksilla oikean väristä mattoliima-laasti-maali-seosta. Joustava mattoliima pitää oikean sävyisen pohjamaalin kasassa myös pienemmissä lommoutumistilanteissa, jolloin finfoamin vaalea sävy ei heti tule näkyviin. Pinnalla oleva, enemmän laastia sisältävä seos tuo valetielle uskottavaa keraamista, raavittaessa murenevaa tekstuuria.

Suunnittelemani salaovi liikkui köyttä vetämällä, vetäjän omalla voimalla, useamman pylpyrän välittämällä kevyellä vetosuhteella, jolloin 1 metri vedettyä köyttä liikutti ovea noin 0,33 metriä. Ratkaisu toimi pajan lukuisissa testeissä ja kesti myös pajalla vierailleen kouluryhmän riepoutuksen. Salaovi oli valmis.

Karjaan kirkon katossa roikkuisi laivan pienoismalli, jonka laskeutuisi alaspäin oikean musiikin soidessa pianosta tai uruista. Kirkossa oli onneksi valmiiksi kattokruunua varten tehdyt vinssit, joita pääsisi käyttämään ullakolta käsin. Niinpä yksi sarjan tekijöistä olisi piilossa ja antaisi radiopuhelimella hiljaisia komentoja "ylös" tai "alas" ullakolla olevalle veivaajalle sen mukaan, menikö kappale nuotilleen vai ei. Visuaalisesti ehkä näyttävämpi vaihtoehto olisi ollut laittaa lapset itse ullakolle kapean ja natisevan lautasillan päälle holvikaarien ylle veiviä käyttämään, mutta kyseinen idea tuli vasta lokaation myötä ja sarjan luoja ja ohjaaja halusivat muistaakseni pitäytyä käsikirjoituksessa. Olihan ajatuksessa musiikin avulla toimivasta mekanismista jotain hienoa.

#### TAPAUKSEKSI HANNEKE WROMEN HOLKIN PIENOISMALLI



Hanneke Wromen holkin pienoismalli oli ensimmäinen tekemäni asia, josta puhuttiin alunperin, että se olisi sekä draama-, että realityosiossa. Sen piti muistuttaa Hanneke Wromen holkkia, mutta toisaalta olla vain votiivilaiva, eräänlainen muistomerkki, jollaisia valmistettiin ennen vanhaan uponneiden laivojen muistoksi kirkkojen kattoon. Hanneke Wromen holkin muistoksi Karjaan kirkkoon tehty votiivilaiva oli työryhmältä kuulemani legendan mukaan ensimmäinen laatuaan,

ainakin Suomessa. Oikeat keskiaikaiset tai myöhemmät votiivilaivat, joihin olen törmännyt esimerkiksi merimuseo Wellamossa ovat olleet enemmän viitteellisiä kuin tarkkoja mittakaavapienoismalleja. Niissä esimerkiksi tykit ovat olleet aivan liian suurikokoisia ja kylkilaudoitukset suhteettoman leveää. Lähdin kuitenkin tekemään ehkä enemmän pienoismallia, kuin votiivilaivaa. Olihan keskiajalla myös monenlaisia tekijöitä, niinpä miksei joku olisi tehnyt tarkempaakin pienoismallia?

Tein jopa aika tarkkoja mittakaavakuvakuvia (esim. kylkilankkujen leveys) niistä pienistä tiedonmuruksista ja oletuksista, mitä laivasta oli kirjoissa ja internetissä saatavilla. Käytin visuaalisena esikuvana keskiaikaiseen malliin rakennettua, saksalaista purjelaivaa Lisa von Lybeckiä, jossa kuvattiin myös osa draamaosuuden kohtauksista.

Pienoismallin pohjaa varten tein laserleikattavien vaneripalojen kuvat vanhojen laivojen rakennuspiirustusten avulla. Palaset teetin Laserle Oy:ssä, koneistualan erikoisliikkeessä. Vanerilohkoista koostuvan kehikon päälle naulasin koivuvanerista ajetut kylkilankut limi- ja tasasaumaan esikuvalaivansa väitetyin muodon mukaisesti. Sitten seurasi pienempien osien valmistaminen. Niitä en millään ehtinyt tehdä kaikkea, mutta riittävästi, jotta laiva näytti esikuvaltaan ja kelpasi votiivilaivaksi kirkon kattoon. Esimerkiksi n. 120 kpl pientä sorvattua kaidepinnaa syntyi kätevästi tarkoitusta varten tekemässäni porakone-telineessä erikseen työtä varten valmistamallani taltanpäällä, jossa oli kaikki pinnojen muodot valmiina rinnakkain.

## Jakso VI: Sukellus

Viimeisen jakson realityosuudessa ei ollut liiemmin lavastettavaa. Peliosuus alkaisi autosta, jossa lapset saisivat karttatehtävän. Karttatehtävän tuloksena olisi koordinaatit olemassaolevan laivan hyllylle (muu kuin *Hanneke Wromen holkki*), jonne sukeltaja kävisi laittamassa muutaman "aarteen" pelaajille löydettäväksi. Lopussa pelaajat putsaisivat draamaosuudestakin tuttua, merenpohjasta löydettyä koraalitellettä.



## 2.5. Kuvausvaihe jaksoittain

Koekuvauksissa valikoitui neljäksi pelaajaksi nuoret nimiltään Santeri Koskinen, Julia von Lerber, Vilho Leskelä ja Netta Pihlanen. He olivat ensimmäiset ja viimeiset, ketkä The Heroes of the Baltic Sea "radan" käy läpi. Käyn tässä luvussa läpi kuvaukset samalla tavalla kuuden jakson jaolla, kuin edellä kävin valmisteluvaiheen. Kuvassimme realityosuuden kronologisessa järjestyksessä, mutta kuten tavallisessakin tositelevisiossa, päivät (muistaakseni 9 kuvaus- ja 2 siirtymä/välipäivää) nivoutuvat lopputuotteessa yhteen tiiviimmäksi paketiksi. Myös lokaatioita yhdisteltiin. Kuvauksissa oli luonnollisesti myös ruoka- ja vessataukoja. En niistä ole täysin perillä enkä myöskään näe aiheelliseksi purkaa niitä. Kuvaukset tapahtuivat hyvin paljon lopputuotteen, siis tv-sarjan ehdoilla. Lapset vietiin ikäänkuin pakohuoneesta toiseen. Välillä siirtymätkin olivat osa peliä, välillä eivät.

Vastoin käsitystäni "näkyttömästä kuvausryhmästä", heti kuvausten alkaessa merikeskus Wellamossa ohjaaja päätti esitellä kuvausryhmän ja seikkailijalapsen toisilleen. Ehkä se toisaalta laski lasten jännitystä pyöriä kameran edessä, kun tietävät ketkä siellä kulissien takana pyörivät. Tosin alunperin oli ollut puhetta nimenomaan päinvastaisesta, että lavastusryhmä menisi kuin sissipartio muiden edellä, kadoten kuin tuhka tuuleen ennen kuin seikkailijat olisivat edes lähimaillakaan.

*Näin muutaman kerran kuinka lapset odottelivat naama käsiin ja kyynärpäät polviin nojaten kuvauslokaation edustalla ja ajattelin, että onko tämä nyt se "elämänsä unohtumattomin seikkailu", jona se heille myytiin. Rikkoutuiko pelin filis odottaessa, törmätessä kuvausryhmään tai silloin kuin pyydettiin sanomaan asia uudestaan ja innokkaammin? Vai olivatko he enemmän innoissaan siitä, että pääsivät esiintymään televisiossa ja ottivat siksi kaiken odottelun ja säädön vastaan osana heille itselleen uutta, mutta muille normaalia tv-työskentelyä? Miltä tuntuu lapselta, joka on periaatteessa tullut tv-ohjelmaan esittämään itseään, mutta jolta pyydetään kuitenkin jotain muuta kuin mitä luonnollisesti ulosanti on? Miten he kokivat lavasteet, haittasiko satunnaiset puutteet uppoutumista vai paikkasiko heidän mielikuvituksensa lavastuksessa näkyvät aukot? Syntyikö heidän ja meidän luomamme kuvitteellisen maailman välille sopimus? Uskoivatko he siihen ollessaan pelaajina edes hetkellisesti, vai oliko kaikki kuin eri huvipuistolaitteissa olemista ja niihin jonottamista? Uskoivatko he pelin olevan edes lähes todellista? (Omat muistiinpanoni työskentelyajalta)*

### Jakso I: Alku, rekka ja drone.

Kuten monessa modernissa tarinakuljetteisessa videopelissä, Heroes of the Baltic Sea seikkailupelissä oli myös ns. "ingame-cinematikkeja", eli kohtauksia, jossa pelaajan valinnoilla ei ole vaikutusta pelin etenemiseen ja hänet käytännössä pakotetaan lähinnä seuraamaan tarinaa. Tällaisia olivat myös tapahtumat Merikeskus Wellamossa ja myöhemmin pelin emännän, Anna Flemingin toimistossa.

The Heroes of the Baltic Sea- sarjan aloituksen tarkoitus oli herättää pelaajissa mielenkiinto keskiajalla eläneen nuorukaisen tarinaan ja kiskaista heidät yhtäkkiä seikkailuun. Ensimmäinen taso sijoittui Merikeskus Wellamoon, merimuseoon, jossa

oli pelaajia varten rakennettu näyttelyosio Hanneke Wromen holkista. Pelaajat laitettiin ison koululaisryhmän sekaan ja heitä opasti museo-opasta esittävä näyttelijä joka kertoi heille vuonna 1468 rajuun myrskyyn joutuvasta kauppalaivasta, jonka kyydissä oli nuori aateliispoika ja hänen äitinsä. Kesken opastetun kierroksen käytävillä kaikui hälytysääni ja koululaisryhmä ohjattiin ovia kohden. Matkalla pelaajanelikon, Netan, Vilhon, Santerin ja Julian nappasi syrjään vartijalta näyttävä, hieman uhkaava ja harteikas miesnäyttelijä. Hän oli pelimaailman "emännän" palveluksessa, mutta ei esittäytynyt lainkaan. Käski nuoria vain seuraamaan. Haastattelujen perusteella kukaan pelaajista ei aluksi tajunnut, että tilanne kuuluu peliin. Osa heistä luuli näyttelijää oikeasti museon vartijaksi. Tämä on itselleni erittäin hyvä uutinen. Todellisuus siis sekoittui pelin kanssa niin, että raja oli vähintäänkin häilyvä. Museon takapihalla oli citymaasturi, johon lapset hyppäsivät kyytiin mitään ääneen kyseenalaistamatta, olihan heitä ohjeistettu sanomaan kyllä kaikkeen. Muuten peli ei etenisi.

Hauskana pikkutietona haastattelujen perusteella vain yksi neljästä pelaajasta edes silmäili näyttelyä varten tilattua julistetta. (Liite E, 1) Toisaalta se olikin alunperin tilattu katsojaa varten, näytettäväksi tilaa esittelevissä kuvissa. Näin lavastajana minua kuitenkin kiinnostaa myös pienet yksityiskohdat ja jos yksikin pelaaja sen huomasi, minusta se kannatti tehdä.

Wellamosta pelaajat ajettiin ensin Karhulan linnalle lennokilla kuvattavaa ulkokuvaa varten. Samaan aikaan valoryhmä saapui talolle, johon Flemingin toimisto oli lavastettu. Valaisu ei tapahtunut hetkessä, ja pelaajat saapuivat paikalle ennen kuin setti oli valmis kuvaukseen. Syntyi pakollinen, pelikokemuksen katkaiseva tauko, jossa vain odotettiin. Näin, kuinka nuoret norkoilivat tuottajan kanssa pihakatoksessa catering-pöydän(kuvausryhmää varten pystytetty voileipäpöytä kuvauksissa) ääressä. Osa istui portaalla kyllästyneen näköisenä polviinsa nojaten.

Toimistossa kuvattava, tulevan seikkailun aiheesta ja motiiveista kertova kohtaus piti käsittääkseni kuvata alunperin yhdellä otolla, dokumentaariseen reality-tyyliin, joten lavastajana jättäydyin heti taka-alalle kuvausryhmän mennessä settiin. Tajusin kuitenkin pian kauhukseni että tätäkin kohtausta kuvattiin kuin elokuvaa: Huomasin, kuinka kesken kuvausten työhuoneesta oli tuotu pihalle erinäisiä rekvisiitta- ja lavasteasioita, oliko niitä sitten siistitty ohjaajan mieltymysten mukaan pois tai pois kameran tai muun tieltä, en tiedä. En voinut sännätä settiin, sillä aikataulusta oltiin jo jäljessä ja oli puhuttu, että lavasteet tehdään kuvausvalmiiksi eikä niihin sitten kosketa ohjaajan hyväksynnän jälkeen. Joka tapauksessa pelaajat saivat tarvittavan perehdytyksen pelin maailmaan, ja kuvausryhmä tv-sarjaa tarvittavat materiaalit. Niiden tekotapa saattoi tämän kohtauksen osalta aavistuksen karsia pelaajakokemuksen eheyttä, mutta lopputuotetta eli tv-sarjaahan tässä tehtiin.

Ensimmäisen varsinaisen pelitehtävän alussa pelaajat vietiin rekkaterminaaliin, jossa heidän piti hiipiä museonäyttelyn tavaroita kuljettavan rekan vaunun sisään ja löytää sieltä kölin kappale ja valokuvata tässä oleva puumerkki. (Puumerkki oli museossa ollessaan ollut Flemingin mukaan kölinkappaleen alapuolella, joten sitä ei voinut kuvata itse näyttelyssä.) Rekan takaovi oli tietenkin lukossa, mutta kylkipressun alta pelaajat pääsivät sisään avaamalla muutaman salvan (jotka oli ymmärtääkseni tarkoituksenmukaisesti jätetty lukitsematta). Kun pelaajat pääsivät kyytiin, he kuulivat kuinka joku alkoi lähestyä vaunua. Juonessa mukana olleet "tullimies" ja "rekkakuski" tulivat nopeasti peräovesta kurkkaamaan lastia, pakottaen

pelaajat piiloutumaan laatikoiden taakse. Kysyttäessä pelaajilta, mitä olisi tapahtunut jos heidät olisi huomattu, vain yksi uskoi että he olisivat joutuneet kuulusteluihin. Kaksi uskoi omiin mahdollisuuksiinsa paeta ja yrittää uudestaan. Yksi oli sitä mieltä, että tilanne oli tehty pomminvarmaksi, siinä ei voinut jäädä kiinni. Jokainen kertoo tilanteen olleen kuitenkin hyvin jännittävä. Yksi erikseen mainitsee “kuumotelleensa” kiinnijäämistä. (Liite E, 1)

Rekka lähti liikkeelle ja pelaajat alkoivat etsimään kölin kappaletta. Laatikoiden keskellä oli kapea käytävä, josta pääsi kulkemaan rekan päästä päähän. Perällä oli erikseen pelaajia varten valmistellut piilopaikat juuri edellämäinittua tullimies-kohtausta varten. Keskellä käytävää oli myös draamaosuudesta tuttu ruori, joka tavallaan linkitti draaman ja realityn tarinoita toisiinsa, vaikka ei samaa ruoria esittänytkään.

Pelaajat löysivät rekan perältä heitä varten jätetyn työkalupakin, jossa oli mm. akkuväännin ja sorkkarauta. Niiden avulla pelaajat avasivat usean eri tavoin suljetun laatikon ennen kuin osuivat oikean laatikon kohdalle. Tavallaan voisi sanoa tätä onnekaaksi sattumaksi, mutta ei se puhtaasti sitä ollut. Periaatteessahan pelaajan mieltä ei voi hallita, mutta ihminen on yleensä mukavuudenhaluinen ja se oli otettu huomioon tehtävän suunnittelussa. Osa laatikoista oli tarkoituksella suljettu helpommin, vain arkkusalvoin tai kevyin hengettömin nauloin. Jälkimmäiset laatikot sai helposti auki sorkkaraudalla. Kölin kappale oli tukevan vanerilaatikon sisällä omassa vitriinissään. Sen kansi oli lujasti monella ruuvilla kiinni. Laatikko oli myös sijoitettu keskelle tilaa, sitä tapausta varten, että pelaajat kävisivät laatikot läpi järjestyksessä.

Kun kölin laatikko vihdoon sattui kohdalle, pelaajat avasivat kannen ruuvit auki hienovaraisesti akkuvääntimellä. Sorkkarauta oli kuitenkin edelleen käsillä ja yksi pelaajista ehdottikin heti vitriinilasin rikkomista, olihan heillä kiire. Onneksi he tajusivat että lasikannen saa vain nostettua syrjään. Vitriini oli toki pleksiä, eikä oikeaa lasia, mutta sirpaleet heiluvassa rekassa olisivat silti olleet pieni turvallisuusriski. Sorkkaraudalla huitomisesta puhumattakaan.

Yksi pelaajista pyysi kääntämään kölinkappaletta varovasti, mistä tulee vaikutelma että pelaaja joko uskoi kölinkappaleen olleen oikeasti vanha museoesine tai sitten vähintään eläytyi tilanteeseen. Haastattelussa kolme neljästä oli laittanut ruksin kohtaan “Museoesineet tuntuivat aidolta ja halusin kohdella niitä varovasti, jotta ne eivät vaurioidu.” (Liite E, 2) En tietenkään voi päästä pelaajien mielen sisään ja todentaa tätä väitettä, ehkä he vain halusivat olla mieliksi täyttäessään nimettömänä tehtävää nettikyselylomaketta. Toisaalta Temonen myös muistuttaa haastattelussaan, että nuori lapsi ei välttämättä voi hahmottaa esineiden arvokkuutta samalla tapaa kuin vanhempi, koska nuorilla ei ole niin laajaa referenssipohjaa. (Temonen 2017, Liite A, 27)

Kun rekka vihdoon pysähtyi “terminaali-alueelle”, pelaajat säntäsivät pressun välistä pihalle, saaden “tullimiehen” peräänsä. He onnistuivat kuitenkin kiipeämään aidan yli karkuun. Päästyään metsän puolelle aita heille lähetettiin Anna Flemingin nimissä tekstiviesti, joka onnitteli tehtävän onnistumista ja neuvoi siirtymään metsän läpi rantaan, josta heidät noudettaisiin.

Alunperin tässä kohtaa piti tulla helikopteri, joka olisi lennättänyt pelaajat

Suomenlahden yli Viron rannikolle. Tämä osoittautui kuitenkin juridisesti mahdottomaksi ja rantakohtaus, jossa kuvitteellinen helikopteri lähestyy tehtiin yksinomaan katsojia varten. Pelaajille annettiin valosoihtu, jota heidän piti heilutella kameralennokin nähtäväksi.

## **Jakso II: Hyppy mereen, arkeologinen kaivaus ja kasa kiviä.**

Seuraava tehtävä sai alkunsa Virossa, missä pelaajat puettiin märkäpukuihin ja laitettiin helikopterin kyytiin. Helikopteri lennätti pelaajat pienen matkan päähän meren ylle muutaman sadan metrin päästä rannasta ja käski hypätä alas. Tuuli oli kuulemma liian kova laskeutumiselle.

Rantauduttuaan pelaajat saivat "videoviestin", eli heitä pyydettiin kuuntelemaan puhelinta, jonka näyttöön oli jälkitöitä varten laitettu vihreä kuva, "greenscreen". Tarvittuja videoviestejä ei oltu kuvattu ennakkoon vaan ne päätettiin kiireen vuoksi aikatauluttaa myöhemmäksi. Tässä uhrattiin pala pelikokemuksesta katsojan hyväksi. Sen sijaan pelaajat saivat kokemusta kameralle näyttelemisestä, mikä ei myöskään välttämättä ollut heille kauhean negatiivinen asia. Viestissä, jonka sisällön pelaajat saivat luultavasti kuulla suullisesti kuvausryhmältä (tai mahdollisesti äänitteenä puhelimesta samalla kun siinä oli greenscreen) Flemingin piti kertoa heidän olevan samalla saarella kuin mihin Axel on pelastautunut. Rannassa odotti kyyti majoituksena toimivaan hotelliin. Seuraavaan lokaatioon, joka näyttäytyisi katsojalle hyppyrannan viereisenä paikkana samaisena päivänä mentiin vasta seuraavana päivänä. Siellä pelaajat ohjattiin kyltille, joka kertoi heidän olevan rantarosvojen saarella.

Kyltin takaa aukean jälkeen pensaiden ja tiheiden puiden seasta löytyi maastoverkolla naamioitu arkeologinen kaivaus. Pelaajat alkoivat ihmetellä leirin tarvikkeita ja tarkoitusta, kunnes telttakatokseen "unohtuneesta" radiopuhelimesta kuului kuulutus, että ruokatauon päättymiseen olisi 10 minuuttia. Se sai pelaajiin vauhtia ja he rupesivat omatoimisesti jatkamaan kaivauksia leirin penkiltä löytyneen metallinpaljastimen avulla. Ensin löytyi hämäykseksi maan sisään jemmattu peltiromu, kunnes metallinpaljastin hälytti maahan piilotetun muoviluurangon sormuksen kohdalla. Sormus kuului tarinan Axel pojalle. Pelaajille ei draamaosuuden materiaaleja näytetty, mutta he saattoivat tunnistaa sormuksen taulun kuvasta ja siitä, että siinä oli Axelin puumerkki. Pelaajat lähettivät kuvan sormuksesta Flemingille ja saivat vastaukseksi tehtävän selvittää, oliko luuranko oikeasti Axelin.

Luurangon pääkallo oli Sankariliigan rekviittapajalta erikoistilauksena valmistettu ja se oli varustettu viisaudenhampailla, sekä muutamalla amalgaamipaikalla. Mukavana lisähuomiona kallo oli myös sen verran taitavasti patinoitu, että jopa ohjaaja/kuvaaja Temonen luuli myöhemmin vielä haastattelussakin kallon olleen aito. (Temonen 2017, Liite A, 27) Leirin telttakatoksen pöydälle oli pelaajia varten jätetty muiden kirjojen sekaan kirja "ihmisen hampaisto", johon oli lisätty tehtävää varten tehdyt, iän hampaista määrittämisen keinoja luettelevat sivut. Pelaajat hoksasivat viisaudenhampaista, että kyseessä ei ainakaan ole lapsen kallo ja päättelivät siitä, että kyseessä ei voisi olla Axel. He eivät huomanneet amalgaamipaikkoja, jotka olisivat vahvistaneet ruumiin kuuluvan täysin eri



vuosisadalle kuin 1400-luvulla eläneen Axelin. Johtopäätös oli kuitenkin oikea, ja Flemin neuvoi pelaajia miettimään, miten Axel on mahdollisesti poistunut saarelta.



*Luuranko hätkähdytti, vaikka nuoret tiesivätkin olevansa pelissä.*

Seuraava tehtävä oli loiston raunioilla. Kuvauspaikka oli jyrkänteen reunalla, ja valitettavasti virolaisten rakentama loiston raunio oli liian lähellä reunaa ja työryhmä joutui viimeitingassa siirtämään kivet turvallisempaan paikkaan. Näin “raunion” muoto tai koko ei ollut enään suunnitelman mukainen. Sen sijaan se oli vain kasa kiviä. Kivikasan epämääräisestä muodosta huolimatta yksi pelaajista epäröi, josko kivikasan penkominen on oikein. Se kertoo, että pelaajan on täytynyt ainakin jollain tasolla eläytyä tai uskoa, että kyseessä olisi oikeasti muinaisjäänne.

Kasan keskeltä pelaajat löysivät kiven, jossa oli raapustettu sana “Sittow”. Matkapuhelimella (pelaajille annettulla) internetistä hakemalla löytyikin hakusanalla “Sittow” tieto, että nimi kuului virolaiselle taidemaalarelle. (Sama wikipedia-artikkeli oli Google-haun ensimmäinen tulos ainakin vielä lokakuussa 2017)

### **Jakso III: Taulun varastaminen ja laboratoriotutkimukset museossa**

Seuraavaksi pelaajat ajettiin Tallinnan vanhaan kaupunkiin, missä he joutuivat vielä toisen “videoviestin” ajan katselemaan vihreää matkapuhelimen ruutua katsojille tehtävää kuvaa varten. Kameran kuvaamatta pelaajat saivat tehtävänannon, että heidän pitäisi saada jotenkin gallerian Sittowin avain käsiinsä. Katsojalle näytettävä, videoviestissä annettava tehtävä oli mennä Galleriaan ja etsiä merkkejä Axelistä.

Pelaajat löysivät kellarigallerian sisäänkäynnin, mutta heitä vastaan käveli heti viroa puhuva “liikkeen omistaja”, joka laittoi rautaportin lukkoon heidän nenänsä edessä ja jätti poissaolokyltin oveen. Pelaajat kävivät portilla toteamassa, että eivät pääse sisään ilman avainta ja ryntäsivät miehen perään.

Kadulla kulkiessa illuusio vapaudesta mennä mihin vain toimi mielestäni erittäin hyvin. Pelaajilla oli periaatteessa koko maailma edessä minne mennä, mutta vain

seuraamalla avainta he pääsisivät pelissä eteenpäin.

Pelaajat seurasivat gallerianpitäjää kahvilaan. Yksi pelaajista meni miehen viereen kahvitiskille nojailemaan, samalla kun toinen nappasi avaimen miehen naulakkoon jättämän takin taskusta.

Avaimella nuoret pääsivät sisään hämyiseen galleriaan. Sen kiviseiniä peittävät taulut veivät osan pelaajien huomiosta, kunnes he päätyivät gallerian perälle, jossa oli Merikeskus Wellamosta tuttu Axelia ja tämän äitiä Katariinaa esittävä taulu. Valitettavasti kellaritilassa gsm-yhteydet olivat niin heikot, että pelaajille lähetettävä Flemingin viesti piti laittaa puhelimeen heidän vielä ollessa maanpinnalla, ja yksi pelaajista aikoi katsoa viestit liian aikaisin. Ohjaaja/kuvaaja ehti kuitenkin väliin ja pelaajat lähettivät ensin kuvan taulusta Flemingille. Flemingin viestin ohje oli varastaa taulu tutkimuksia varten.

Kun pelaajat nostivat taulun, kehyksessä oleva merkkivalo antoi minulle, lukitussa huoneessa olleelle lavastajalle merkin, että laserjärjestelmän saa kytkeä päälle. Kun pelaajat näkivät vihreän lasersokkelon, yksi heistä tokaisi ”Nyt me jäätiin kiinni”. Samassa huoneessa oleva käsikirjoittaja, jonka tehtävänä nyt oli laittaa hälytys oikeassa kohtaa päälle yritti kuunnella, missä kohtaa lapset menivät. Hänen tarkoituksensa oli soittaa megafonin hälytysääni lasten ollessa laserradan lopussa, mutta arvio osui hieman myöhemmäksi. Lapset olivat jo rappusten yläpäässä, mutta hälytys sai silti heihin vauhtia.

Tullessaan sisäpihalta kadulle pelaajat huomasivat ollensa takaa-ajettuja. Heidän reittiään ohjattiin oikeassa kohtaa päin juoksevilla ”poliisi”-avustajilla, eikä heillä ollut muuta vaihtoehtoa kuin juosta heidän puolestaan ennalta päätettyä reittiä suoraan heitä odottavaan autoon.

Tämä varastetun taulun kanssa juokseminen oli haastattelujen perusteella yksi ikimuistoisimmista ja jännittävimmistä hetkistä sarjassa. Jotkin ohikulkijoista luulivat, että lapset ovat oikeasti varkaita ja osa yritti jopa pysäyttää heitä, kunnes taaempana perässä juokseva Hakko säntäsi väliin huutaen, että kyseessä on vain kuvaukset. Jos olisi jotenkin käynyt niin, että ”poliisit” olisivat esimerkiksi pelaajan kompastumisen takia saavuttaneet pelaajat, olisi Hakon mukaan ratkaisu ollut esimerkiksi vain riuhtoa itsensä irti tai muutoin paeta paikalta. ”Kaikki mikä tapahtuu on vaan positiivista. Sitten vaan mennään sen jutun mukaan,” Hakko selittää. (Hakko 2017, Liite A, 18)

Juoksureitin päässä pelaajia odotti kyyti Tallinnan modernin taiteen museoon Kumuun, jossa Anna Flemin odotti heitä. Flemin kertoi, että Kumussa heillä olisi saatavilla erilaisia tutkimuslaitteita, joilla voisi saada taulusta lisää tietoa irti. Tutkimuslaitteista ensimmäisellä, infrapunakameralla pelaajat eivät löytäneet mitään. Näin oli tarkoitettukin. Heidän kuitenkin annettiin ymmärtää, että kyseisellä tekniikalla voisi löytää salakirjoitusta tai piilotettuja kuvia. Läpivalolaitteessa taulun sisältä paljastui sinne piilotettu lappu, jonka pelaajat saivat pinsetillä kaivettua taulussa olevasta reiästä pihalle. Lapussa oli Axelin isälleen kirjoittama viesti ja leima, jota käytti Visbyn ja Räävelin (Tallinna keskiajalla) väliä seilaava kauppiassuku. Pelaajien oli seuraavaksi mentävä Visbyhyn!

## **Jakso IV: Gotlannin antiikkikauppa, Röda Draken, museo ja Katlunds Gård**

Gotlannissa pelaajat saivat suunnitelmien mukaan Anna Flemingin lähettämän seinävaatteen kappaleen ja päätyivät sen kanssa antiikkiliikkeeseen. "Liikkeen omistaja", juonessa mukana oleva näyttelijä aloitti tervehdyksen ruotsiksi, mutta vaihtoi sovitusti suomenkielelle heti kun "huomasi" nuorten puhuvan suomea. Hän katsoi seinävaatteen kappaletta ja kertoi, että sen toinen osa on tuhoutunut. Lapset inttivät, eikö myyjällä olisi mitään tietoa aiheesta. Myyjä laittoi salamyhkäisesti liikkeen etuoven kiinni ja pyysi pelaajat mukaansa sisäpihalle, jossa palikkapeli odotti ratkaisijaansa.

Palikkapeli osoittautui kuitenkin niin haastavaksi, että kuvausryhmän piti auttaa sen kasaamista, sillä tehtävään varattu aika ei meinannutkaan riittää.

Röda Drakenissa pelaajat saivat vapaasti vaeltaa tyhjässä ravintolassa etsien mitä tahansa mahdollista merkkiä. Käsikirjoitukseen oli kyllä laitettu pahantuulinen siivoaja, joka mumisii jotain tyyliin "katselkaa vaan rauhassa" ja lähtisi pois. Kuitenkaan itse pelitilanteessa siellä ei ollut ketään eikä tullut, vaikka nuoret koittivat vähän huhuillakin. Pimeän ravintolan perältä he löysivät tuolin, jonka selkänojaan oli ommeltu seuraava pala seinävaatetta.

Seinävaatteen pää oli taitettu sisään ja pelaajat repivät päätä ulos nähdäkseen kuvan kokonaan. Seinävaatteen taakse oli ommeltu avain ja pelaajat huomasivat myös sen repiessään seinävaatetta kokonaan irti tuolista. Olihan se varmasti otettava mukaan.

Katlunds Gårdissa oli alkuperäisen käsikirjoituksen mukaan työntekijä, jonka piti antaa lapsille lisää avaimia, mutta koska avaimet laitettiinkin muiden lukkojen taakse, ei näyttelijää tarvittu. Taas lapset saivat kulkea vapaasti. Ainoa elävä sielu joka paikassa vastaan tuli oli vahtikoira, sekin varsin leppoisa sorttia.

Arkku, johon avain kävi, aukeni liian helposti. Lapset kokeilivat sattumalta lukkoja juuri oikeassa järjestyksessä ja siksi kohtausta leikattiinkin hyvin lyhyeksi. Tuottaja Takilan mukaan tehtävät eivät saisi olla liian helppoja, sillä silloin vaikuttaisi, kuin pelaajat menisivät suoraan käsikirjoituksen mukaan. (2017, liite A, 18) Myös Temonen on samaa mieltä, hän tosin lisää, että toteuttamisessa on omat haasteensa. "Semmosen suunnitteleminen, sehän on ihan järjettömän vaikeeta. Miten varmistat että ihminen epäonnistuu ekaks?" Temonen kysyy. (2017, Liite A, 17)

Arkun maalaus johdatti pelaajat läheisen suuren tammen ja tämän viereisen kiviaidan luokse, jonka kolosta he löysivät Axelin kirjoittaman päiväkirjan ja kirjeen. Kirjeessä oli maininta Raaseporin linnasta, joka oli myös pelaajien seuraava kohde.

## **Jakso V: Salahuone Raaseporin linnassa ja Karjaan kirkosta löytyvä piilotettu viesti**

Raaseporin linnanraunioilla pelaajia odotti ensin kahdentoista metrin tikkaat. Turva-valjaiden laittamisen jälkeen jokainen seikkailija kiipesi tikkaat ylös yksi kerrallaan. Alkoi Axelin jälkien etsiminen linnasta.

### **500 VUOTTA SITTEN HYLÄTTY HUONE JA LEDIPANEELIT**

Gamealityssä täytyy ottaa aina huomioon kamerakaluston "puutteet". Kuvaa varten täytyy aina olla runsaasti valoa ja siksi aina ei voi valita autenttisinta vaihtoehtoa. Olin ehtinyt jo olla hyvin tyytyväinen siihen, miten salaovi upposi ympäristöönsä. Se näytti omissa kännykkäkameralla ja taskulampulla kuvatuissa demovideoissa erittäin

hyvältä. Sitten tuli valoryhmä paikalle, ja he iskivät salaoveen kiinni ledipaneeleja. Ledipaneeleja 500-vuotta sitten hylättyyn salahuoneeseen! Lavastus/rekviosaston tarjoamat käsin kannettavat pelaajien mukaan tarjotut tehokkaat ledilyhdyt eivät kelvanneet. Salaoven raosta paistoi nyt valo. Nyt ennen niin mielestäni uskottava salaovi ei ollutkaan enää uskottava. Ledipaneelit poistettiin kuitenkin onneksi viimeinkin ja valo saatiin pelaajien taskulampuista. Sarjassa huoneessa tapahtuvan kohtauksen kuva on hämärä, eikä siitä hahmota kunnolla tilaa, mutta näinhän sen mielestäni pitääkin olla hylätyn pimeän huoneen kohdalla, jonne astutaan ensimmäistä kertaa taskulampun kanssa 500 vuoteen.

Yksi pelaajista kiinnitti huomion salaoven syvennykseen ja siinä näkyviin koloihin. Pelaajia kiinnosti ensin erityisesti ylöspäin tehty "savuhormi", jolla ei ollut muuta virkaa kuin lisätä tulisijan uskottavuutta. Yksi pelaajista meinasi alkaa potkimaan seinää rikki, mutta ohjaaja/kuvaaja Temonen ehti väliin. Ei seinä olisi kokonaan siitä rikkoutunut, mutta lavasteen pintarakenteena käytetty vaalea finfoam olisi varmasti jossain vaiheessa murtunut esiin. Pienen tutkimisen myötä lapset onneksi löysivät Axelin symbolin ja kaivoivat köyden pätjän esille.

Ilmeni kuitenkin, että olisi ehkä ollut fiksumpaa vain laittaa ihminen valseinän sisään sitä liikuttamaan. Pelaajat olivat kaikki hoikkia ja nuoria ylä-asteikäisiä ja he aukaisivat salaovea vain sen verran kuin heille itselleen oli tarpeen. Leveällä kamerakalustolla varustettu, joskin myöskin hoikassa kunnossa oleva kuvaaja ei mahtunut näin vajaasti avatusta salaovesta sisään. Toki tilanne ei sinällään välttämättä katkaissut pelaajien kokemusta, olihan kuvaaja yhtälailla mukana seikkailemassa kuin hekin ja jos tapahtumat olisivat tapahtuneet "ilman lavastamista", olisi kyseisenmallisen salaoven kanssa tullut luultavasti vastaan sama ongelma. Sisälle asetettu ihminen olisi kuitenkin säästänyt jokusen työtunnin köysimekanismin rakentelusta ja ovi olisi voitu aukaista harjoittelusti loppuun asti. Vaikka sitten ihan toisaalla olevalla erillisellä rekvisiittaköydellä.

Karjaan kirkossa pienoismallilaivaani asentama jemma Axelin viestille osoittautuikin hankalaksi. Olin jättänyt ikkunan reiän mukaan leikkaamani, Axelin symbolilla varustetun puupalikan hieman ulos laivan peräikkunasta, jotta siitä saisi hyvän otteen ja sen ja mukana tulevan viestin voisi kiskoa pihalle. Pelaajat luulivatkin sen olevan nappula ja painoivat sen sisään. Sen olisi saanut ainakin kahdella kikalla pihalle, mutta pelaajat eivät tienneet kummastakaan (koska edelleenkin en voinut kirjoittaa käyttöohjeita pelaajille) ja niinpä apulaisohjaajana kuvaustilanteissa toiminut sarjan isä Tommi Hakko kutsui minut radiopuhelimella paikalle selvittämään sotkun. Hipaisin nappulaa oikeassa kulmassa ja näytin, miten se toimii ja katosin sitten takaisin piilopaikkaani ullakolla. Taas oli pelaajakokemus saanut uuden kompromissikolhun. Kohtauksen loppuosa otettiin vain uusiksi ja kuvaus jatkui. Axelin viestilapussa oli laivan uppoamispaikan koordinaatit. Pelaajat lähettivät ne Flemingille, mutta saivatkin vastaukseksi videoviestin hylkyrosvoilta, jotka kertoivat kaapanneensa kaiken viestiliikenteen heidän ja Flemingin väliltä. Lapsille tuli niin kiire eteenpäin, että eivät aluksi edes muistaneet mihin suuntaan mennä.

## Jakso VI: Sukellus

Viimeisen jakson ensimmäinen tehtävä oli laskea kartasta keskiaikaisten koordinaattien antama sijainti. Karttatehtävä sai alkunsa autossa, mutta jatkui vielä veneessä.

Matkalla sukelluspaikalle “hylkyrosvot” kaahasivat nelikon perässä ja lopulta ohi. Tämä lisäsi ehkä aavistuksen jännitystä ja takaa-ajon tunnetta, joka muuten välillä unohtui pelissä.

Lähestyessään “laskettuja koordinaatteja” pelaajat saivat tarkkailla veneen tutkakuvaa ja huomasivatkin laivan runkoa muistuttavan muodon. Flemin lähetti heille viestin, jossa ilmoitti valinneensa sukeltajiksi Netan ja Santerin. Vilho ja Julia saivat jäädä veneeseen tarkkailemaan.

Tarpeeksi kauan etsittyään Netta ja Santeri löysivät heitä varten piilotetun korun.

Peli loppui rannalla telttakatoksessa, jossa Anna Flemin totesi korun todistavan, että he ovat löytäneet Hanneke Wromen holkin. Flemin pyysi vielä saada nähdä sen seinävaatteen kappaleen, minkä pelaajat olivat ottaneet mukaan Röda Drakenista. Fleming repäisi seinävaatteen palan alta irti piilossa olleen sarjan viimeisen palan. Tästä repäisystä haluttiinkin yhtäkkiä useampi otto, ja seinävaatteen palaset ommeltiin harvalla pikatikillä takaisin kiinni toisiinsa. Seinävaate todisti pelaajille, että Axel ja Ingrid elivät onnellista elämää Visbyssä. Nuorten seikkailu oli päättynyt.

# 3. Valmis TV-sarja. Haastattelut, pelaajakokemuksen arviointi ja Johtopäätökset

## 3.1. Haastattelut; Kuka valittu ja miksi?

Halusin haastatella tutkimukseeni ainakin The Heroes of the Baltic Sea -tuotannon ydinhenkilöitä, kuten Tommi Hakkoa, Riikka Takilaa ja Tuukka Temosta ja seikkailuun osallistuneita lapsia. Kaikki haastatteluista syntyneet kirjalliset materiaalit löydät liitteistä.

Haastatteluiden tueksi ja vertailuksi valitsin pakohuoneiden tekijöille suunnatun oppaan *ESCAPE THE GAME - How to Make Puzzles and Escape Rooms* (Clare 2015) ja pelintekijöille tehdyn oppaan *Beginning Game Level Design* (Feil & Scattergood 2005) ja tosi-tv-oppaan *REALITY TV - An Insiders Guide To TV's Hottest Market* (DeVoll 2011).

## 3.2. Haastattelumetodit

Päätin haastatella sarjan tekijöitä suoraan, ns. laadullisesti, sillä en uskonut saavani kaikkea mahdollista irti pelkällä lomakkeella. Halusin käydä jokaisen kolmen realityosuuden päätekijän kanssa pitkän, puoliksi ohjatun keskustelun aiheesta ja valitsin aiheeksi kysymyksiä, joita itse pohdin tai hämmästelin sarjaa tehdessä.

Nämä haastatteluihin valitut kysymykset tuntuivat haastattelutilanteissa ajoittain jopa epäreiluilta ja hyökkääviltä, olinhan itsekkin työryhmässä mukana ja tiesin suurimmilta osin tuotantoa kohdanneista vaikeuksista ja haasteista ja näiden lisäksi nostin esille myös sarjaan kohdistettuja negatiivisia palautteita, välillä ehkä haastaen koko sarjan toteutustavan.

En lukenut kysymyksiä aivan suoraan paperista, annoinhan sen haastateltaville ensin sähköisenä ennakoon luettavaksi ja paperisena itse haastattelutilanteeseen. "Sittenkin ehkä liian hyökkääväksi" kokemiani kysymyksiä yritin välillä hieman pehmentää käyttämällä loivempia sanamuotoja ja selittämällä tai toteamalla alkuun "eihän tämä aina näin mennyt, mutta...". Sinällään en siis voi sanoa kysyneeni tismalleen sanasta sanaan samoja kysymyksiä kaikilta kolmelta haastateltavalta. Osa heidän vastauksistaan myös herätti jatkokysymyksiä, joita en muissa haastattelutilanteissa kysynyt. Haastattelutilanteet tuottivat kuitenkin mielestäni juuri sen mitä halusin; Sarjan tuottajan, sarjan luojan ja sarjan ohjaajan mielipiteet samoista, minua kiinnostavista, gameality-lajityyppiin liittyvistä kysymyksistä.

Seikkailupelin suorittaneista nuorilta halusin paremmin vertailukelpoista ja helpommin analysoitavaa dataa, joten päädyin tekemään haastattelun nettilomakkeella (Google Form -alusta). Haastattelulomakkeet nuoret täyttivät

huhtikuussa 2017, kun taas itse seikkailu tapahtui kesäkuussa 2016. Siinä on melkein vuosi välissä antaa ajan kullata muistot. Oma henkilökohtainen kokemukseni "ajan muistojen kuluttamisesta" on sitä, että voimakkaasti positiivisena koetut tapahtumat jäävät hyvin mieleen positiivisina, kun taas joskus negatiivisetkin voimakkaat muistot kääntyvät positiivisiksi: "Muistan, kuinka oli siistiä selvittää siitäkin tilanteesta." Nostalgisoitumisen lisäksi näissäkin on riskinsä, että pelaajat vastaavat kysymyksiin tavalla, joilla olettavat minun haluavan. Olinhan heillekin välillä näkyvä henkilö kulissien takana ja tekemässä heille seikkailukokemusta. Tällaista kokemusta tarjoavaa kättä voi olla vaikeaa lyödä. Siksi pyrin kysymään samoja kysymyksiä eri tavalla, asettamaan välillä negatiivisempia ja välillä positiivisempia kysymysmuotoja. Tavoitteenani oli häiritä vastaajan mahdollisuuksia vastata muuta kuin oman mielipiteensä.

En kuitenkaan usko keinojeni olleen täysin aukottomat ja vertaan niitä myös tekijöiden haastatteluissa kuulemaani, sekä omiin havaintoihini pelaajien käyttäytymisestä kuvaustilanteiden välissä. En silti voi vähätellä yhtäkään vastausta, pelaajien määrän ollessa vain neljä.

### **3.3. Haastatteluyhteenvetot...**

Haastattelin Tommi Hakkoa keskiviikkona 8. helmikuuta ja Riikka Takilaa torstaina 9. helmikuuta ja Tuukka Temosta torstaina 16. maaliskuuta samoin kysymyspaperein varustettuna. Pelaajat saivat lomakkeet 6. huhtikuuta ja he täyttivät niitä ripotellen saman kuun aikana.

Tekijähaastatteluista sain uutta tietoa mm. pelaajavalinnoista ja kuvaustilanteista, joissa en tuotannon luonteesta johtuen ollut aina mukana. Sain myös muutaman lavasteisiin ja rekvisiittaan liittyvän kömmähdyksen tietooni, jotka mainitsinkin tuotantokuvauksessa. Nämä oli tv-sarjasta tietenkin leikattu pois.

Pelaajahaastatteluja analysoidessa mielenkiintoisimpia olivat tietenkin vapaaehtoiset kommentit. Osa niistä paljasti myös asioita kuvaustilanteista, joista en ollut ennen kuullut.

### **Uppoutuminen**

Pelaajahaastatteluiden vastauksista käy hyvin ilmi, että kaikki eivät nähneet seikkailupeliä ihan samanlaisena. Ainakin kolme neljästä tiedosti olevansa pelissä, yksi heistä tosin myöntää välillä unohtaneensa sen. Yksi uppoutui niin paljon, että ei juuri ajatellut seikkailun olevan peliä. (2017, Liite D, 1) Hakko toteaa haastattelussaan useaan otteeseen, että nuoret uppoutuivat peliin yllättävän hyvin. (2017, liite A, 7, 11) Lähimpänä pelaajia ollut Temonen kertoo yllättyneensä miten voimakkaasti lapset reagoivat peliin. (2017, Liite A, 13) Peliin uppoutumista tuki Takilan mukaan myös se, että jokainen kuvauspäivä aloitettiin samalla rituaalilla: Pelaajien puhelimet kerättiin pois ja he hiljentyivät kuuntelemaan käsikirjoittaja Outi Keskevaaran pitämää päiväksausta. Katsauksen aikana Keskevaara kertasi edellisen päivän tapahtumat, kertoi, missä mennään Axelin tarinassa ja antoi ohjeet seuraavaa tehtävää varten. (Takila 2017, liite A, 21)

## Pelaajat itse

Kolme neljästä pelaajasta koki olleensa täysin omana itsenään pelitilanteissa. Yksi oli osittain samaa mieltä. (2017, Liite D, 2) Hakko tosin toteaa että kyllä heistä periaatteessa muodostui omat hahmonsia. (2017, Liite A, 8) Kysyttäessä suhdetta peliobjekteihin Temosen mukaan pelaajat tiesivät niiden olevan rekvisiittaa, mutta näyttelivät kokevansa ne vanhoina esineinä. Tulkitsen tämän niin, että pelaajat ikäänkuin roolipelasivat tilanteita läpi. Heidän ja pelin välille on mielestäni täytyminen syntyä jonkinlainen sanaton sopimus kuvittelemisesta ja sen mukaan elämisestä, kuin pelin tapahtumat olisivat tosia. Kupla oli siis todellakin saavutettu.

Kaikki pelaajista kokivat ryhmähengen niin kaavakkeen kuin silminnähdyksen perusteella hyvin positiiviseksi.

Riikka Takila toteaa, että jokainen katsoja nykyaikana osaa katsoa realityohjelmia ja ymmärtää, että tilanteet ovat lavastettuja. (2017, liite A, 11) Pelaajakommenteissa yksi nuorista myöntää hämmentyneensä siihen, miten kaikki on lavastettua ja mikä vaiva ja tarkkuus heidän eteensä nähdään.



*Järjestäjä rekvisitoimassa Flemingin toimistoa. Täällä pelaajat saivat kuulla päätehtävästään löytää aarrelaiva ennen hylkyrosvoja.*

## Pelaajien suhde draamaosuuden tarinaan

Hakko paljastaa, että nuorille ei näytetty draamaosuutta, kuten alunperin oli ajatus, vaan he saivat sirpaleensa Akselin tarinasta välillä tehtävien kautta, välillä tehtävien jälkeen käsikirjoittajan tai muun kertomana. Alkuperäisestä suunnitelmasta näyttää draamaosioita poikettiin siinä pelossa, että pelaajat alkaisivat tunnistaa draamassa näkemiään asioita ja puhumaan niistä ääneen kameran edessä. (2017, Liite A, 17) Tämä olisi mielestäni myös rikkonut sarjan draamaosuuden ja realityosuuden välisen aikaseinän logiikan: Miten realityosuuden lapset olisivat voineet nähdä historiallista draamaohjelmaa, jonka tarina ikäänkuin perustuu heidän vasta löytämiinsä vihjeisiin? Draaman piti ikäänkuin perustua heidän arkeologisiin löytöihinsä, ei toisin päin.

Kysyttäessä tarinan merkitystä pelaajille, tuli selväksi, että se ainakin motivoi kaikkia pelaajia tehtävien ratkaisemiseen. Yksi olisi tehnyt kaikki tehtävät innolla ilman



tarinaakin. Muut joko epäroivät tai toteavat tarvitsevansa tarinan. Yhden pelaajan vapaaehtoinen kommentti toteaa: "Tehtävillä ei olisi muulloin ollut muuta tarkoitusta, kuin esim. voittaa pelkoja ja jännittää." Pelaajia jäi kuitenkin itse pelissä hieman mietityttämään aukot Akselin tarinassa. (2017, liite D, 4 - 5)

### **Tehtävien haastavuus:**

Temonen toteaa että nuorten tiimihenki oli varsin älykkäitä ratkaisuja ruokkiva ja että tehtävät olivat ehkä välillä jopa liian helppoja. (2017, liite A, 20) Hakko puhuu, että pelaajille suorastaan yritettiin järjestää pieniä epäonnistumisia. (2017, liite A, 18) Adam Clare kirjoittaa pakohuoneen pelaajan flow-tilan olevan tasapainoilun tulos. Jos tehtävät ovat liian helppoja, pelaaja tylsistyy. Jos ne ovat taas liian vaikeita, pelaaja turhautuu. Näiden kahden ääripään välimaastossa sijaitsee hänen mukaansa flow-tilaan johdettava tasapaino. (2015, 70 – 71) Tähän pääsee hänen mukaansa testipelaajien ja analysoinnin avulla. (Clare 2015, 90 - 91) Toisaalta gamealтын kertaluontoisen luonteen vuoksi joitakin tehtäviä voi olla vaikeampi testata ennakkoon ja niiden ratkaiseminen on muutenkin varsin yksilöllistä. *The Heroes of the Baltic Sea* koe – ja testikuvauksissa testattiin kuulemani mukaan joitakin tehtävien vaiheita. Esimerkiksi laser-rataa oli helppo simuloida vetämällä lankaa huoneen seinästä toiseen. Kahteen kertaan saman seikkailun rakentaminen olisi kuitenkin käynyt kalliiksi ja siksi sarjassa piti mennä hyvin paljon tilanteen mukaan. Sarjassa ei myöskään haettu täysin samaa kuin pakohuoneissa: Pelaajan turhautuminen voi joissakin tilanteissa jopa nostaa tv-sarjan kohtausten viihdearvoa, vaikka tämänsuuntainen draamahakuisuus ei ole gamealтын ydin.

Kukaan pelaajista ei pitänyt tehtäviä liian helppoina. Vain yksi vastaajista oli osittain sitä mieltä, että tehtävät olivat liian vaikeita. Tästä yksi mainitsee esimerkkinä palikkapelin, jonka ratkaisuun ei aika tuntunut riittävän ja siksi heitä autettiin kyseisessä tehtävässä. Pelin tehtävät olivat vastausten mukaan kaikille mielenkiintoisia ja ennalta-arvaamattomia. (liite D, 1 - 3)

### **Kuvausten sujuvuus:**

Kuvauksissa havaitsin, että tauot kuvausten välillä venyivät välillä todella pitkiksi. Milloin odotettiin mitä työryhmäläisen säätöä, milloin parempaa sääolosuhdetta tai edellisestä tehtävästä oltiin suoriuduttu etuajassa. Huomasin myös, että pelaajat viettivät taukoja muun kuvausryhmän keskuudessa ja mietin, miten se vaikuttaa kokemukseen. Rikkooko se sen? Olin myös huolissani taukojen pitkästyttävyyden mahdollisuuksista.

Haastattelujen perusteella olin turhaan huolissani. Ainoastaan yksi myöntää pitkästyneensä pitkillä tauoilla. Sama pelaaja kirjoittaa vielä erikseen asiasta lopun vapaassa kommenttikentässä. Kaksi on väitteen "ehdin kyllästyä pitkillä tauoilla" kanssa täysin eri mieltä ja yksi osittain eri mieltä. (2017, liite D, 2, 7) Pelaajat siis saattoivat kyllästyä odotellessaan, mutta ainakin Takila on hyvin vakuuttunut, että kuplaan päästiin aina kun kuvaustilanne käynnistyi. Lisäksi hän toteaa ryhmän vaikuttaneen uppoutumiseen positiivisesti. (2017, liite A, 12) Itse uskoisin, että odottamisellakin on paikkansa, vaikka sen järjestämistä olisi hyvä välttää. Yksi pelaajista toteaaakin, että tauoilla oli hyvä hengähtää, jännittää ja pohtia mitä tapahtuu seuraavaksi. (2017, liite D, 2) Tätä väitettä tukee myös Temonen toteamalla,

että nuoret jatkoivat pelaamista myös kuvausten ulkopuolella, koittaen koko ajan kaikkien mahdollisten vihjeiden avulla arvata mitä tapahtuu seuraavaksi. Ehkä nimenomaan näillä tauoilla on oma merkityksensä asiaan uppoutumisessa. Vaikka ajatuksena on kiskoa ihminen keskelle elokuvaa, täytyy sen elokuvan ehkä hieman joustaa todellisuuteen ainakin siinä määrin, miten nopeasti asiat tapahtuvat. Toimiva rytmi katsojan ja pelaajan välillä lienee hieman erilainen. Katsoja pystyy melko passiivisena toimijana myös kiinnittämään ajatuksensa välillä muualle, hän voi syödä samalla jne. Pelaaja taas on ympäröivän paineenkin vuoksi enimmäkseen koko ajan vireillä kuvaus/tehtävätilanteessa, eikä samanlaista vireystilaa varmasti pysty jatkamaan loputtomiin. Lisäksi uskon, että kun jotain joutuu odottamaan sen sijaan että sen saisi heti, tulee asialle vahvempi merkitys. Vapaassa pelaajakommentissa todetaankin "Välillä, kun aavisteli, että jotain jännittävää tulee tapahtumaan, niin ei oikein malttanut odottaa paikallaan." (2017, liite D, 7) Ehkä tässäkin pätee vanha sanonta; Hyvää kannattaa odottaa. Siis jos laitat pelaajan odottamaan jotain pitkään, palkinnon on oltava vaivan arvoinen.

### **3.4. Mitä opin, mitä tekisin toisin? - Vinkkejä gamealittyyn kokemuksen suunnitteluun, kooste *The Heroes of the Baltic Sea* -tekijäkokemuksen ja sukulaisalojen oppaiden pohjalta.**

Oletko päättänyt lavastamaan gamealityä? Jos vastauksesi on kyllä, hienoa! *The Heroes of the Baltic Sea* jälkeen tuottajamme Riikka Takila kylläkin sanoi, että tuotanto oli niin kallis, että vastaavaa ei kannata tehdä. (2017, liite A, 30 - 31) Mutta ilmeisesti tuottajasi on jo jostain rahaa löytänyt. Hyvä. Pidä kiinni siitä mitä on äläkä anna tosi-tv:n varjolla yhtään periksi.

*The Heroes of the Baltic Sea* – sarjan kokemus opetti minulle, että vaikka pelaajan kokemus saattaa jossain vaiheessa tuntua itselle tärkeämmältä, kannattaa kuitenkin myös muistaa aina lopputuotetta ja sen katsojaa. Jos joku ei näy katsojalle, se ei välttämättä tarkoita, etteikö sitä kannattaisi tehdä. Mutta jos katsojalle näkymätön asia käy kalliiksi, silloin kannattaa harkita karsimista.

Pelaajan ja katsojan rytmitys on erilainen. Feil ja Scattergoodin tietokonepelioppaassa todetaan, että toiminta johtaa jännitykseen, joka puolestaan ei voi jatkua kauhean pitkään. Tämän vuoksi pelaajalle pitää antaa myös välillä mahdollisuus rauhoittua. (Feil & Scattergood 2005, 14) Katsojan kokemuksen tahdistaa vastaa puolestaan leikkaus, joten lavastajan ei siihen tarvitse paneutua. Todennäköisesti "hengähdysmateriaalia" tulee kuitenkin enemmän, jos peli on pelaajan kannalta rytmitetty hyvin.

Mikäli kyseessä on erillisiin draama- ja realityosioihin jaettu kokonaisuus, on hyvä tietää jo hyvin varhaisessa vaiheessa, mitkä tilat ja kohtaukset rinnastetaan toisiinsa. Siten voi suunnitella joko niiden sulautumista yhteen tai selkeää erottumista.

Joissakin tapauksissa pelin tilanteet voivat joko tarkoituksella tai tahattomasti johtaa hyvinkin erilaisiin tuntemuksiin katsojalla ja pelaajalla. Gameality on kuitenkin läheistä sukua piilokameraohjelmille joissa katsojan odotetaan nauravan uhrien reaktioille. Jos gamealityyn halutaan tehdä jotain pelaajasta pelottavaa, sen olisi hyvä mielestäni toimia myös ruudun äärellä istuvalle katsojalle. Uppoutuvan pelaajan säikähtäminen naurettavan näköisen lavastuspropin edessä voi saada

katsojan nauramaan myötäelämisen sijaan.

Tehtäviä on myös hyvä testata ajatustasolla ennen niiden pidemmälle viemistä. Se auttaa pelaajan eteen tulevien väärin vaihtoehtojen poissulkemista. Feil ja Scattergood kirjoittavat tilanteiden "roolipelaamisesta" läpi. Tarkoitus on siis kuvitella eteensä kaikki ne esteet, mitä peliin aikoo laittaa ja miettiä, mitä mahdollisia huijauskeinoja sen ratkaisemiseen voisi olla. Lisäksi on hyvä miettiä, minkälaisia kysymyksiä itselleen heräisi kyseisessä tilanteessa. (2005, 30) Sekä videopeleissä, että pakohuoneissa pelaajat vastaanottavat vihjeitä. Myös gamealityssä pelaaja voi saada vihjeitä, mutta vihjeet täytyy suunnitella siten, että pelaajan hoksaaminen saadaan taltioitua kameralle.

Temonen ei ollut käsikirjoittamassa sarjaa, mutta ehdottaa samaa järjestystä juonen ja pelitehtävien kanssa kuin hänen mukaansa elokuvissa käytetään stunttien kohdalla. Ensin suunnitellaan stuntti ja sitten tarina, joka johtaa stuntin mukaiseen tilanteeseen. (2017, liite A, 7)

Pelaajien aivoituksia ei voi koskaan täysin arvata ja välillä heidän liikkeensä saattavat olla niin nopeita, että ohjaajakaan ei ehdi puuttua väliin ennen kun on liian myöhäistä. Puhumattakaan sellaisesta mahdollisuudesta, että ohjaaja ei ole läsnä lainkaan. Jos siis asetat pelaajallesi fyysisen esteen, varmista, että se ei ole helposti rikottavissa, tai esimerkiksi potkimalla paljastettavissa lavasteeksi.

Kuten pakohuoneissa, kaikkien peliobjektien ja lavasteiden tulisi myös olla sekä rajua käyttöä kestäviä että mahdollisimman "idioottivarmoja". Clare varoittaa, että pakohuoneissa eivät kestä välttämättä edes kotioloissa kestäväksi todetut käyttöesineet. Hänen mukaansa varmintä on käyttää mahdollisimman paljon metallia ja puuta ja suunnitella propit "huonoimmille mahdollisille pelaajille". (2017, 117 - 118) Gamealityssä on tosin escaperoomiin verrattuna se etu, että pelaajia on vain rajattu määrä ja ne ovat valintaprosessin läpikäyneitä sarjan kannalta hyväksi todettuja pelaajia. Feilin ja Scattergoodin pelintekijäoppaasta löytyy hyvä rahtilaatikko-esimerkki idioottivarmuudesta. Kuvitellaan, että pelissä on rahtilaatikko. On tärkeää, että sen saa helpommin työnnettyä avuksi esteen ylittämiseen, kuin kallion kielekkeeltä alas. Lisäksi on parempi jos sitä ei ole mahdollista pudottaa vahingossa pelin etenemisen kannalta tärkeän pelihahmon päälle. (Feil & Scattergood 2005, 9) Myös gamealityssä on varmistettava, että pelaaja ei pääse vahingossa itse sabotoimaan omia mahdollisuuksiaan edetä pelissä.

Testaa laitteesi jollain ulkopuolisella, joka ei tiedä aiheesta mitään ja ohjeista häntä vain sen verran, kuin aikoisit pelaajaa ohjeistaa. Testistä voi esimerkiksi mitata suoritusaikaa, laskea vääriä yrityksiä ja tarkastella testin mahdollisesti synnyttämiä vahinkoja. Tee korjaukset, ja testaa uudestaan. Tehtävien pitää olla vaikeita, jotta katsojalla on muutakin seurattavaa kuin pelaajien toiminnot. Jos tehtävään liittyvät lavasteet tai rekvisiitat vaativat tai saattavat vaatia vihjeitä, on ne parempi kirjoittaa ylös kuin jakaa suullisena. "Rikkinäinen puhelin" -ilmiön lisäksi vaarana on, että ulkomuistista kerrottu vihje kertookin vahingossa liikaa. Troy DeVold kirjoittaa, että väärän tiedon möllyttäminen voi johtaa kuvan ulkopuolella tapahtuvaan ahaa-elämykseen ja silloin tarinaan jää aukko. (2011, 73) Gamealityssä vihjeet annetaan lähtökohtaisesti ennen kuin kamera käy ja jos ei, ainakin niiden antaminen leikataan lopputuotteesta pois. Vihjeen on oltava mielestäni sellainen, että pelaaja ei saa katsojan silmissä vaikuttaa yhtäkkiä tietävän katsojaa enemmän. Jos kaikki menee

liian sujuvasti, peli alkaa vaikuttaa Takilan mukaan katsojasta täysin käsikirjoitetulta, vaikei se sitä olisi. (2017, liite A, 19)

Yritä sulauttaa lavasteesi osaksi paikkaa, jonne menet niitä pystyttämään. Clare kirjoittaa oppaassaan, miten pakohuoneiden suunnittelijoiden olisi hyvä ottaa lokaation mahdollinen oma historia huomioon. (2017, 17 - 18) Lokaation menneisyydestä voi löytyä tietenkin myös gamealitalle hyödyllistä tietoa ja varsinkin keinoja soveltaa tehtäviä ja tarinaa paremmin paikkaan sopivaksi. Esimerkiksi lokaation historia vankilana voisi motivoida seinien läpi kulkevan salareitin, jonka pelaaja sattumalta löytäisi unohdettuna kirjahyllyn takaa. *The Heroes of the Baltic Sea* -sarjan lokaatiot valikoituivat tosin historiallisten tarinan ja siihen linkittyvien historiallisten faktojen kautta eikä toisinpäin.

Varaudu kuvaustilanteessa ihan kaikkeen. Jos et itse pääse paikalle, varmista, että joku kuvausryhmästä osaa tarpeen vaatiessa kaikki rekvisiittaan ja lavasteisiin liittyvät kikat, siltä varalta, että jokin lakkaa toimimasta silloin kun sen pitäisi toimia.

Pelaajat eivät välttämättä häiriinny jos törmäät heihin tauoilla, mutta kuplaan pääsemistä helpottaa jos heidän ympärillään häirii mahdollisimman vähän ylimääräistä väkeä.

## 4. Gameality: nykyisyys ja tulevaisuus

### 4.1. Gamealitin yhtäläisyydet tietokonepeleihin

Hakko puhuu useaan otteeseen siitä, miten *The Heroes of the Baltic Sea* ammentaa paljon tietokonepeleistä. Yhtenä ja merkittävimpänä esimerkkinä hän mainitsee "ingame cinematicit", eli välianimaatiot.

Kuten johdantokappaleessakin pohjustin, tietokonepeleissä pelaamisvaiheet ja välianimaatiot ovat osittain sulautumassa toisiinsa. Tämän taustalla on kuluttajahintaisten tietokoneiden kehittyminen, mikä mahdollistaa hyvälaatuisten välianimaatioiden katselun myös reaaliajassa. Näin välielokuvien ennaltarenderöinti (jolloin välianimaatio on irrallinen ennalta valmiiksi tehty videopätkä) ei ole enää niin välttämätöntä ja täten niistä voi tehdä entistä interaktiivisempia. Dramaturgillisesti välielokuviissa ei kuitenkaan yleensä ole tarkoituskaan antaa pelaajien vaikuttaa tilanteisiin. Se olisi jopa monen kannalta turhauttavaa, jos luulisi voivansa vaikka pelastaa hahmon joka on ennalta käsikirjoitettu kuolemaan tietyssä kohtaa peliä. Monessa 2010-luvun pelissä, kuten vaikkapa zombi-invaasiosta kertovassa "The Last Of Us"-pelissä (Naughty dog & Sony Computer Entertainment 2013), tarinaosuudet sulautuvat osaksi toimintaa ja välianimaatiomaisten hetkienkin aikana pelaaja voi aina vähintään katsella ympärillensä. Kun juoni etenee, pelaaja (tai siis hänen pelihahmonsä) asetetaan välillä jopa kirjaimellisesti auton takapenkille josta käsin ei voi muuta kuin katsella menoa. Ratti on ennaltamääritetyn käsikirjoituksen ohjaamalla hahmolla, eikä pelaaja voi vaikuttaa sen toimintaan. Vaikka pelaaja jätetäänkin näin takapenkille lähinnä kauhistelemaan tapahtumia, antaa sekin aivan toisenlaisen mukanaolon tunteen kuin jos pelaaja etäännyttäisiin katsomaan valmiiksi renderöityä animaatiota. Samanlaisia pelin sisällä tapahtuvia elokuvallisia hetkiä voisi hyödyntää gamealityssä enemmänkin. Tämänlaisessa gamealityssä pelaajat olisivat myös itse läsnä näissä "välielokuviissa".

Yksi ero merkittävä välielokuvien käytössä *The Heroes of the Baltic Sea* kaltaisen sarjan ja perinteisen tietokonepelin välillä on juuri pelaajan läsnäolon puute. Sarjan välielokuviassa ei esiinny pelaaja itse, vaan se tapahtuu muutenkin kokonaan toisessa aikatasossa, eikä pelaaja myöskään näe itse koko pätkää. Gamealitin välielokuvien kanssa on siis nähdäkseni melko väistämätöntä, että niiden käyttö sopii vain kahdessa aika tai paikkakerroksessa tapahtuviin tarinoihin. Nyt tehty sarja oli esimerkki eri aikatasojen käytöstä. Eri sijainteihin perustuvat gamealitin välielokuvat voisivat olla vaikka toisella puolella maapalloa tapahtuvista asioista, jotka jotenkin linkittyisivät itse peliin. Pelaajat voisi esimerkiksi laittaa kuvittelemaan, että heidän lisäksi on muita ryhmiä toisaalla, joiden kanssa he tekevät yhteistyötä ja välielokuvat olisivat tällöin heiltä saatuja videoviestejä. Tällöin siis myös pelaaja näkisi välielokuvat.

Tietokonepeleihin verrattaessa gamealityssä on yksi merkittävä vahvuus; ajattelevat sivuhenkilöt. Kuten tietokonepelissä, siinä "NPC:illä" (Non Playable Characters) eli ei-pelattavilla-hahmoilla voi olla hyvinkin suuri merkitys kulloisenkin pelitehtävän kannalta, jolloin lavastukselle jää esimerkiksi vain muutaman avainkomponentin, kuten pienrekvisiitan tarjoaminen. Tietokonepeleissä näiden hahmojen liikettä ja toimintaa ohjaa "script" eli "käsikirjoitus", eräänlainen pätkä koodia.

Yksinkertaisimmillaan "scriptaamisen" ongelmat voivat näyttäytyä liikkumisessa. Jos virtuaalista NPC:tä kääntää esimerkiksi kävelemään pisteestä A pisteeseen B, tällaisen lyhyen scriptin varassa juuri ja juuri kävelyn osaava virtuaalinen hahmo saattaa jumiutua kävelemään päin seinää. Sen estämiseksi vaaditaan paljon tekstiä. Kun vertaa tätä tilannetta ihmiseen, joka ajattelee omilla aivoillaan, ei hän tarvitse kuin käskyn mihin mennä ja hän osaa myös väistää eteen tulevat esteet.

Käsikirjoittaessaan NPC:itä gamealittyyn mukaan pelin käsikirjoittajan ei siis tarvitse miettiä kaikkia mahdollisia tilanteita läpi, vaan hän voi jättää jonkin verran luottoa myös hahmoa näyttelevän ihmisen improvisaatiokyvylle.

Tietokonepeleissä on monia toisiinsa fyysisesti (sikäli kuin sana "fyysinen" on käypä virtuaalitallassa) liittymättömiä tapahtumia, jotka on käsikirjoitettu koodiin tapahtumaan tietyssä järjestyksessä ja tietyin ehdoin. On ymmärtääkseni suhteellisen helppoa tehdä tietokonepeleihin esimerkiksi seinäpintaan piilotettu painike, joka avaa massiivisen salaoven toisaalla. Sama on todellisuudessa myös mahdollista oikeassa elämässä, mutta ei nähdäkseni läheskään yhtä helppoa, vaikka tekijä tuntisikin täysin omat työkalunsa. The Heroes of the Baltic Sea-projektista saamani kokemuksen perusteella sanoisin, että improvisoitu, ihmisällyyn ja-voimaan perustuva ratkaisu on usein edullisempi, kuin mekaaninen tai elektroninen "viritelmä" (hienosäätöä vaativa, konseptitasolla virheetön, mutta toteutusvaiheessa jatkuvaa viilaamista vaativa laitos). Itseäni on aina kiehtonut mekaaninen ja elektroninen rakentelu suuresti ja päädyin usein miettimään sitä ensin, kunnes tajusin, että piilossa oleva ihminen voisi olla paljon halvempi ja varmatoimisempi ratkaisu.

## 4.2. THE GAME – Gamealittyyn utopia

Keskustellessani gamealittyyn tulevaisuuden mahdollisuuksista ohjaaja Tuukka Temonen nosti esiin David Fincherin ohjaaman fiktioelokuvan *The Game*(1997). Elokuva on valmiina tuotteena kuin gamealittyyn utopia, jonka tekotapa on vain väärä gamealittyyn-lajityyppiä ajatellen. Se näyttää juuri siltä, miltä onnistunut ison budjetin gamealittyyn voisi näyttää. Valitettavasti se on vain fiktiota.

*The Game*-elokuvan protagonistina, elämänsä kyllästynyt miljonääri Nicholas Van Orton saa salamyhkäisen elämyslahjakortin veljeltään. Mennessään tämän "elämyksiä" tarjoavan yhtiön konttoriin Nicholas ei aavista lainkaan mihin on ryhtymässä. Hän kyselee kovasti, muttei saa sen tarkempaa vastausta, kuin että kyseessä on peli joka räätälöidään hänelle henkilökohtaisesti.

Nicholas palaa kotiinsa uuvuttavan työpäivän jälkeen ja löytää pihaltaan ruumiin, joka on täsmälleen samoissa vaatteissa ja asennossa jossa hänen isänsä löydettiin kuolleen vuosia takaperin. Nicholas kääntää ruumiin toisinpäin, vain huomatakseen sen olevan puinen pellekasvoinen mannekiini. Hän vie pellen olohuoneeseen ja sitä tutkiessaan huomaa, kuinka uutisankkuri televisiossa alkaa yhtäkkiä puhumaan suoraan hänelle. Peli on alkanut.

Elokuvassa katsoja laitetaan toistuvasti pohtimaan ketkä ruudussa näkyvistä henkilöistä ovat pelissä mukana. Pelissä Nicholas laitetaan itse epäilemään koko pelin reiluutta. Hänet ajetaan luulemaan että peli olikin huijausta jonka avulla kerätyillä tiedoilla tyhjennettiin hänen pankkitilinsä ja että hänen perässään on nyt läjäpäin aseistettuja pelifirman työntekijöitä, joiden tehtävä on murhata hänet. Tätä

pelin neljättä seinää rikotaan niin monta kertaa, että vaikka katsoja saattaisikin aavistaa mistä on kyse, ei mistään voi olla täysin varma. Se pitää hyvin katsojan otteessaan läpi elokuvan.

Mielestäni elokuvan lavastuksellisesti herkullisimmista kohdista on hetki, jolloin päähenkilö ajautuu pelissä tutustumansa naisen kotiin ja alkaa tämän ollessa toisaalla ihmetellä huoneen sisustusta, joka paljastuuikin lavastukseksi. Rivi kirjoja onkin liimattu yhteen ja vain kirjojen selät on tallella. Kehyksissä on sanomalehdestä leikattu valokuva. Piirongin laatikot ovat tyhjiä, samoin jääkaappi. Tällainen pelaajan kapinointi lavastusta vastaan olisi ollut *The Heroes of the Baltic Sea* varsinainen katastrofi. Elokuvassa *the Game* kapinointi olikin pelisuunnittelijoiden johdattelemaa, tai ainakin yksi keino viedä pelin juonta eteenpäin.

Se, olisiko vastaava johdateltu pelaajan kapinointi peliä vastaan mahdollista tosielämässä onkin toinen kysymys. Ainakin Hakko puhuu tehneensä realityä "Unelmien koulukuva", jossa he saivat johdattelemalla lapset haluamaan omaan koulukuvaansa asioita, joita oli jo heille ennalta hankittu. Samanlainen monimutkaisempi johdattelu voisi mielestäni olla mahdollista, mutta mieleeni herää ajatus, että se vaatisi helposti useita vaihtoehtoja. Useiden vaihtoehtoisten peliratkaisujen sisällyttäminen gamealityyn olisi kolmen *The Heroes of the Baltic Sea* tekijän mukaan resurssien hukkaamista.

Useassa vaihtoehdossa on lähtökohtaisesti turhan työn ongelma, ja turhaan työhön on harvoin nykyaikojen tuotannoissa varaa. Jos peli pelataan ainoastaan kerran, on parempi ohjata resurssit niihin osiin, jotka päätyvät kuviin. Hakon mukaan toinen, vaihtoehtoinen mutta käyttämättä jäänyt reitti tai tapahtuma olisi hyvä saattaa katsojan näkyville jollakin keinolla. *The Heroes of the Baltic Sea* suunnitellessa harkittiin hetken aikaa peliporukan jakamista kahteen osaan. Tällöin esimerkiksi molemmat reittivaihtoehdot olisivat tulleet näkyviin katsojalle. (Hakko 2017, liite A, 29)

*The Game* -elokuvan pelissä on monta oikeassa elämässä vaikeasti toteutettavaa stunttia. Kaksi korkeasta paikasta hyppäämistä ja yksi autolla jokeen sukeltaminen. Nämä kolme ovat varsin vaarallisia temppuja, eikä niitä lainsäädännöllisistä puitteista johtuen voisi tehdä samalla tavalla kuin elokuvassa niinkään tehtiin. Jos nämä tehtäisiin oikeasti, pitäisi olla turvavaijereita ja kameran ulkopuolella näkyviä stuntihmisiä.

Temonen näkee silti gameality-formaatin tarjoavan mahdollisuuksia paljon hurjempiin stunteihin kuin mitä *The Heroes of the Baltic Sea* -sarjaan tehtiin: "aikuiset vois ajaa autoilla ja ne vois tehdä huomattavasti hurjempia temppuja, koska ne on vastuussa itsestään. Temosen mukaan myös juridiikka on aikuisten pelaajien käyttämisen puolella, sillä heidän kanssaan voi tehdä enemmän sitovan sopimuksen kuin lapsille. Myös Hakkoa kiinnostaa ajatus gamealityn tekemisestä aikuisille. Hakko kuitenkin toteaa, että nyt tehty sarja oli "once-in-a-life-time"-kokemus korkean hintansa vuoksi. (Temonen, Hakko 2017, liite A 30 - 32)

Elokuvassa *The Game* ei hirveästi ole mainintaa monista vaihtoehdoista ja katsoja miettiikin elokuvan lopussa ehkä useamman "entä jos"-kysymyksen, mutta näihin kysymyksiin vastauksen antaa elokuvan lopussa pelin juonessa ollut työntekijä: "Luoja kiitos että hyppäsit. Sillä jos et olisi hypännyt, minun olisi pitänyt työntää

sinut alas." Katsojalle väitetään siis näin, että heillä oli suunnitelmat joka tilannetta varten. Toisaalta kommentti antaa myös ymmärtää, että pelissä oli kuin olikin yksi punainen lanka ja tavalla tai toisella sitä oli seurattava. Siis suunnitelmat olivat useiden tilanteiden varalta, mutta jokainen päätyi aina samaan loppuratkaisuun. Tämä on eräällä tavalla samanlainen illuusio vapaudesta kuin mitä *The Heroes of the Baltic Seassa* haettiin.

Pelin räätälöinti pelaajan ominaisuuksien mukaan *The Game* – elokuvassa on yksi vahva idea, jota voisi mielestäni soveltaa myös gamealityssä. Elokuvassa *Nicholas* viedään pitkäkestoisiin psykologisiin ja fyysisiin testeihin. Katsojalle esitettävä montaasi antaa ymmärtää, että testeissä mitataan hänestä lähes kaikki mahdollinen. Elokuvassa pelin aloittaa intro, jossa halutaan herättää pelkoa päähenkilössä hyödyntäen juuri hänelle herkkiä aiheita, kuten isän itsemurhaa ja klovnifobiaa. Vastaavaan psykoanalyysi/lapsuusmuisto-kikkailuun ei välttämättä tarvitsisi mennä, yksinkertaisimmillaan räätälöinti voisi lähteä esimerkiksi ennalta saatujen pelaajien mittojen hyödyntämisestä siihen, että esimerkiksi vain yksi pelaaja ylittäisi johonkin, tai vain lyhyin pelaajista mahtuisi jonnekin.

Utopistisessa tilanteessa gamealityn pelaajalla on peli päällä jatkuvasti alusta loppuun, siten, että niin ruokailut ja vessatauot kuin nukkumisetkin tapahtuisivat pelin ehdoilla, pelin maailman mukaisesti. Jos peli on sijoitettu tähän päivään, ainoa huoli on pitää kaikki ylimääräiset kuvausryhmästä ja oikea arki riittävän etäällä, jotta peli ei häiriinny. Tämä voisi toimia helpoiten suljetuissa tiloissa. Utopistisen gamealityn seuraavat tavoittelut jäänee kuitenkin jonnekin kauas tulevaisuuteen, sillä koko lajityyppi vaatii vielä laajaa herättelyä noustakseen katsojahitiksi Suomessa.

*The Heroes of the Baltic Sea* on esimerkki varsin harvinaisesta ja kalliista tuotantosta, jollaista ei välttämättä heti tehdä lisää. Takila puhuu, että sarja sai kansainvälistä huomiota ja kiinnostusta ja kertoo yhden tavoitteen olleen formaatin myyminen ulkomaille. (2017, liite A, 32) On siis toivottava, että formaatti myy ja menestyy esimerkiksi Amerikoissa, jossa televisiovihteeseen käytetään huomattavasti enemmän resursseja. Sitä ennen tuskin kukaan kotimainen tuottaja lähtee tekemään vastaavaa. Ehkä sitten joskus, ulkomaisen ja menestyvän sarjan innoittamana myös Suomessa herätään kokeilemaan gamealityn tekemistä uudestaan.



# Liiteluettelo (The Heroes of the Baltic Sea – tekijä- ja pelaajahaastattelut)

Liite A: Ohjaajan, tuottajan ja formaatin kehittäjän haastattelut puhtaaksikirjoitettuna

Liite B: Pelaajien haastattelulomakkeet yksittäin 4kpl I-osa

Liite C: Pelaajien haastattelulomakkeet yksittäin 4kpl II-osa

Liite D: Pelaajien haastattelulomakkeet kooste I-osa

Liite E: Pelaajien haastattelulomakkeet kooste II-osa

# Lähteet

Clare, Adam. (2015). *ESCAPE THE GAME – How to Make Puzzle and Escape Rooms*. Toronto: Wero Creative Press.

DeVolld, Troy. (2011). *REALITY TV - An Insiders Guide To TV's Hottest Market*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Elonen, Jarno. (2013). *Elokuvan ja pelin konvergenssi elokuvaohjaajan näkökulmasta*. Helsinki: Aalto yliopisto, Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos.

Feil, John & Scattergood, Marc. (2005). *Beginning game level design*. Boston, MA: Thomson Course Technology.

## Internet-lähteet:

Kantilaftis, Helen. (2016) *Looking At The Relationship Between Video Games And Movies*. *New York Film Academy*.  
<https://www.nyfa.edu/student-resources/looking-at-the-relationship-between-video-games-and-movies/> luettu 29.5.2017

Kielitoimisto. (2017). "eepinen".  
<http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80> luettu 26.10.2017

Koivusaari, Rauno. (2014). *Aarrelaiva Hanneke Wromen holkki v. 1468*  
<http://haaksirikot.blogspot.fi/2014/01/aarrelaivahanneke-wromen-holkki-v.html> luettu 16.11.2016

Latvala Jussi, *Ylen suurtuotanto Heroes of the Baltic Sea on aarrelaivaseikkailu draaman ja realityn ristiaallokossa – ja haku ohjelmaan on nyt päällä*. (2016)  
[http://yle.fi/ylex/uutiset/ylen\\_suurtuotanto\\_heroes\\_of\\_the\\_baltic\\_sea\\_on\\_aarrelaivaseikkailu\\_draaman\\_ja\\_realityn\\_riestiaallokossa\\_\\_ja\\_haku\\_ohjelmaan\\_on\\_nyt\\_p\\_aalla/3-8713612](http://yle.fi/ylex/uutiset/ylen_suurtuotanto_heroes_of_the_baltic_sea_on_aarrelaivaseikkailu_draaman_ja_realityn_riestiaallokossa__ja_haku_ohjelmaan_on_nyt_p_aalla/3-8713612) luettu 15.5.2017

Sheffield, Brandon. (2007) *Bridging The Film-Game Divide: Ubisoft's Yannis Mallat on the Future of Digital Entertainment*. Gamasutra.  
[https://www.gamasutra.com/view/feature/1469/bridging\\_the\\_filmgame\\_d](https://www.gamasutra.com/view/feature/1469/bridging_the_filmgame_d) luettu 16.11.2016

## Videolähteet, yms.:

Realm Pictures. (2015) *Real Life First Person Shooter - Chatroulette version*,  
<https://youtu.be/p747PrxmZJ4>, katsottu 23.10.2017)

[www.youtube.com](http://www.youtube.com). Tulokset hakusanalla "gameplay". Luettu 30.5.2017.

## Liite A)

# ***The Heroes of the Baltic Sea* -sarjan kolmen keskeisen tekijän haastattelut puhtaaksikirjoitettuna.**

Jokaisessa haastattelijana toimi Pietari Bagge.

Haastattelut tapahtuivat erikseen, mutta ovat koostettu yhteen kysymys kerrallaan.

**Tommi Hakon** (formaatin kehittäjä) ja **Riikka Takilan** (tuottaja) haastattelut tapahtuivat Yleisradion tyhjässä neuvotteluhuoneessa keskiviikkona 8.helmikuuta (Hakko) ja torstaina 9.helmikuuta (Takila). **Tuukka Temosen** (ohjaaja) haastattelu tapahtui torstaina 16. maaliskuuta Stockmannin yläkerrassa, Fazerin kahvilassa. Jokainen haastateltavista sai kysymykset ennakkoon sähköpostilla vähintään 2 päivää ennen haastattelua.

### **1. "Mistä ja milloin Heroes of the Baltic Sean idea syntyi?"**

*Tommi Hakko: "Varmaan neljä vuotta sitten Hyype Salmi ja minä istuttiin junassa ja pohdittiin että Pikkukakkosen jälkeen nuoret pojat katoaa kaupallisille kanaville kattoon kaikkea räiskintää ja tämmöstä. Ja sitten kuitenkin ku iteki oon historiaohjelmia tehny. Ja tiede ja seikkailu ja tämmönen kiinnostaa. Niin siinä sitten ruvettiin pohtii että pitäis olla joku tieteeseen perustuva juttu ja sit me aina nähtäis mitä sitten seuraavaks tapahtuu... - Joku semmonen tarina.*

*Tommi Hakko: Ja sit mä lähin etsimään sopivaa tarinaa. Sit löyty tää Hanneke Wrome. Ja kokoajan ku tää lähti eteenpäin, itelläni oli tärke juttu se että **realitygenre ei oo muuttunu mihinkää. Sen visuaalisuus sekä kerrontatapa vuosiin.** - Iteki tehny jonku verran realitya, niin se oli se suurin juttu että mitä jos meillä olis tarina, johon sais vedettyä tyypin niinku WHOOF sisään. Ja se on tavallaan tässä. Mut se **alkuperä oli tavallaan se että pojat rupes katoamaan Yleltä ja muutenki yleisradioyhtiöltä.** Ja tavallaan joku oikea historian tapahtuma jota selvitetään siinä, se oli se alkuperäinen. 4 vuotta..."*

*Tommi Hakko: "Ihan alunperin kun tätä pohti niin aika nopeesti tuli se **Indiana Jonesin ja Amazing Racen yhdistelmä.** Se oli mun mielestä se yks avain. **Ku sen keksi että nää kaks genreä yhdistämällä me voidaan mennä realityssa enemmän sinne pelin suuntaan ja siten meillä on kuitenkin joku iso 'Indiana Jones - stoori'.** Ja koska tää on **Ylen ohjelma niin ei oo kilpailuja, ei oo pudotuksia, vaan tehdään yhdessä.** Sekin oli tosi tarkka, että yhteistyöllä tehdään, se on hirveän tärkeä asia itelle. Ja sitten kaikki nää tämmöset testimonialssit elikkä tämmöset 'kerrotaan kameralle', niin eihän sellasia elokuvissa oo. Kaikki puhe pitää tulla siinä toiminnan*

*keskellä, niin kuin leffassaki. Ja se toiminta oli nyt tärkeä."*

*Riikka Takila: "Idea syntyi Tommi Hakon päässä. Mun täytyy nyt oikein mennä taaksepäin, se on ollut 2011 ehkä alkusyksyä kun hän on alkanut kehitellä kouluikäisille pojille, lähinnä, jotain sisältöä ja miettinyt että **mikä vois olla semmonen niitä, meidän hyvin haasteellista kohderyhmää puhutteleva sisältö ja genre. Ja seikkailu nousi siinä esiin... Ja toinen motiivi tavallaan oli se että haluttiin/ on haluttu... - Tommi on itse realityä tehnyt aikasemminkin ja hänhän tavallaan dokumenttipuolelta ponnistaa, niin hänellä oli **intohimo lähteä kehittämään realitygenreä ehkä vähän elokuvallisempaakin suuntaan. Ja tän prosessin aikana meillähän oli se idea, että heitetään kolmesta viiteen nuorta, loppujenlopuks heitä oli sitten neljä, ikäänkuin keskelle seikkailuelokuvaa. Mutta, sittenhän tässä kun myllättiin ja tätä formaattia synnytettiin, niin sitten lähdettiin siitä elokuvasta tähän pelimaailmaan enemmän, ja hakeen sieltä sitten niitä, tai se oli sitten se ykkösreferenssi loppupeleissä käsikirjoitusvaiheessa. Mut tässä oli kaks ideaa; tehdä kouluikäisille pojille jotain puhuttelevaa, eli seikkailua ja sit toisaalta myös intohimo kehittää realitygenreä."*****

*Tuukka Temonen: "No Tommin ideahan se on, kuten sanoit. Mä annan tämmösen tv-vastauksen. On kehitetty ohjelma, mikä keräis nuoria poikia tv:n ääreen. Seikkailua ja tarinaa sen takia, että nuoret katsois niitä lasten ja nuorten toimituksen ohjelmia. Koska käsittääkseni sen kohdeyleisö on sit kuiteskin tietenkin ne kaikki, mutta siitä kohdeyleisöstä tytöt kattoo sitä. Tai valtaosa katsojista on tyttöjä. Eli puhuteltais miespuolista yleisöä."*

## **2. "Mikä tekee Heroes of the Baltic Sea -sarjasta gamealilyn? Miten määrittelisit gamealilyn?"**

*Tommi Hakko: "No se on, sehän on meidän itsemme keksimä. Se on ajatus siitä, että mitä jos tavallinen ihminen vetäistään keskelle seikkailua, seikkailuelokuvaa, tai seikkailupeliä. Se on se idea. Siinä täytyy olla se draamallinen tarina johon sut vedetään mukaan ja sit sä seikkailet elokuvan keskellä. Se on must lyhyesti ehkä se."*

*Tommi Hakko: Tavallaan se on syntynyt siitä ajatuksesta että on "ingame cinematics"- juttu. Ku sä pelaat peliä niin siinä on ensin filkka, jossa kerrotaan taustatarina, jonka jälkeen sä tiput ja käyt ratkaisemassa tehtävän/ tason ja sit sä näät taas seuraavan pätkän filkkaa. Se on ihan analoginen tolle. Siitä se synty.*

*Riikka Takila: "No ihan silkkaa realityähän se ei ole, koska siinä on tää draamallinen elementti. Gamealilyn siitä tekee se, että se on näitten osallistujien kannalta interaktiivinen, ikäänkuin realitykin. Eli heille on käsikirjoitettu seikkailu, mihin he osallistuvat, mikä on tuttua realityohjelmista 'Selviytyjät'- ja täntyyppisistä ohjelmista. Mutta koska tässä on 'ingame cinematics'-tyyppinen kehystarina, draamallinen sellainen, se tekee tästä draaman ja realityn hybridin. Ja me ollaan alettu käyttää siitä tällaista nimeä kuin 'Gameality', joka vähän huonosti taipuu suomalaisten suuhun, mutta kansainvälisesti se on otettu kauheen innostuneesti vastaan. Just tää termi, koska se aika hyvin kuvaa sitä mistä on kysymys. Eli siinä on jotain totta, jotain*

tarua. Ja koska ihmisten päässä on jo aika hyvin tänä päivänä se tollasen, lähinnä konsolipelin narratiivi, että siellä on niitä sellaisia käsikirjoitetumpia, siihen tarinan maailmaan vieviä osuuksia jotka on hyvin elokuvallisia, ja sitten on välissä tätä tämmöistä first person kameraa ja näkökulmaa, kun ihminen itse pelaa siinä tarinassa.

Tuukka Temonen: "Sen tekee se, että se muistuttaa peliä. Se on pelin oloinen ja siinä on tuttuja elementtejä videopeleistä. Eli se imitoi ehkä nuorten poikien maailmassa tutumpia formaatteja, noita pelejä. Siks sitä kai kutsuttiin, mikä se nyt oli? Niin, gameality. Eihän semmosta termii oo olemassakaan. Siis sehän on jälkeinpäin keksitty termi. Mut se on tosi hyvä termi kuvaamaan sitä mitä se ohjelma on. Se on pelin, realityohjelman ja tällaisen itsevaikuttamisen sekoitus. Tosi vaikee vastata..."

### **3. "Voisiko The Heroes Of The Baltic Sea täyttää gamealitin kriteerit ilman draamaosuutta?"**

Tommi Hakko: "No ei. Mun mielestäni ei, koska se on tässä se idea että miten me sekoitetaan draamallinen elokuva ja vedetään siihen elokuvaan tavalliset tyypit eli ne pelaajat, gamerssit. Me ollaan keksitty ne 'gamerssit'. Ne on osa sitä tarinaa, niin mun mielestä sitä ei pysty. - Aihehan voidaan muuttaa, tää voi tapahtua kokonaan vaikka yhdessä kaupungissa, tää voi tapahtua Grönlannissa, tää voi tapahtua suljetussa tilassa, kuhan siinä on se elokuvallisuus..."

Pietari: "Mut vaatiiks se sen kaks eri tasoa, että nyt ollaan pelissä, nyt ollaan elokuvassa?"

Tommi Hakko: "Kyl mä luulen että sen juonen kehittelyn, ku tää tavallaan... Sen kannalta tavallaan että sit se ois... Sit sen pitäis olla jotenkin NIIN siinä peliosuudessa jotenkin... - Mä luulen että se peliosuus ei kehity ihan niin. Kyl mä luulen että siinä tarvitaan kuitenkin vastavoimia ja voimia, jotka alustaa sen jutun. Kyl mä tässä vaiheessa sanoisin että kyl se vaatii - Ainakin jonkin tason tai jonkun verran jotain toista... Koska siinä on tarina johon ne imastaan ja ne lähtee selvittää sitä. Siinä pitää olla joku mysteeri, tai joku juttu, minkä ne tyypit lopulta sitten selvittää..."

Pietari: "Voisko se olla että se draama tapahtuu siinä niitten..."

Tommi Hakko: "Ympärillä?"

Pietari "Nii."

Tommi Hakko: "No sit se pitää olla hyvin hyvin käsikirjoitettu, että toi on helpompi tapa, ainakin tää. Sit se olis liveroolipelaamista, jossa on näyttelijät. - Mut sit mä pelkään että ne jää seuraamaan sitä."

Pietari: "Niinpä."

Tommi Hakko: "Sillä tapaa, kyl mä... Pitää miettiä, en oo miettiny vielä."

*Riikka Takila: "No mun mielestä ei tässä formaatissa. Voitais vaan loputtomasti spekuloida että voishan sitä gamealityä kehittää muihinkin suuntiin, että se toimis itsenäisimmin, mutta kyllä siitä nimenomaan tekee sen pelillisen juuri se että siellä on ne konsolipeleistä tutut "ingame cinematics"-tyyppiset draamaosuudet välissä.*

*Tuukka Temonen: "Joo, tottakai pystyy. Mut sillä fiktiolla, tai tällä draamaosuudella on ihan paikkansa, koska se vie sitä tarinaa eteenpäin. Ja nyt tässä muodossahan sehän on siis historiasta. Mut sehän vois olla ihan hyvin se tarina vaikka eilisestä tai tapahtua samaan aikaan jossain toisaalla. Periaatteessa se ei tartte sitä historiaulottuvuutta. Vaikka salapoliisitarina, ihan puhtaasti, että on polkupyörävaras ja sit me nähään sen polkupyörävarkaan tarina eilen, ja sit ikäänkuin nuoret lapsietsivät etsii sitä polkupyörää sit siinä nykyajassa, joka on vaan päivän päässä. Onhan se ihan mahdollista.*

#### **4. "Voisiko The Heroes Of The Baltic Sea täyttää Gamealityn kriteerit ilman "first person -kamera?"**

*Tommi Hakko: "No se on peleistä tuttu. Jos tässä olis vaikka aikuinen ihminen, tai aikuisten ihmisten seikkailu, niin sit mä voisin ajatella että se yks niistä on kuvaaja, se olis vielä hienompaa jotenki tässä... Mut tässä ei voitu antaa niin suurta vastuuta...*

*Pietari: "Taltioida kaikki tapahtumat?"*

*Tommi Hakko: "Niin. Ja tässä meidän kuvaaja tiesi mitä tulee tapahtumaan. Jolloin se voi... Jos nyt lähetään ihan väärään suuntaan, joka ei liity tarinan kannalta mihinkään, niin se voi sanoa että ei tohon suuntaan vaan että tohon."*

*Pietari: "Nii just se että ku tulee joku "once in a life time" trikki tai joku tällönen efekti niin sitten se pitää saada kuvaan..."*

*Tommi Hakko: "Joo. Kyllä se vaatii aika paljon mutta mä uskon että sit se varmaan käsikirjoitettais aikuisten ohjelmassa niin että se on sitten kuvaajampi hahmo. Nää kuitenkin on valittu nää ihmiset vähän niin kuin roolihahmot. Me ollaan käytetty castingissa draaman arkkityyppejä. Meillä on semmonen urheilullinen hahmo, ja sit meillä on tällönen fiksumpi, meillä on tavallaan ne arkkityypit käytetty. Sit varmaan käsikirjoitettais tommonen kuvaaja siihen..."*

*Riikka Takila: "No tähän mä luulen että Tuukka osaa antaa just tämän realityn eli tämän gamealityn ohjaajana ehkä semmoisen paremman vastauksen, mutta mä sanoisin että koska sekin on lainattu suoraan sieltä pelimaailmasta, niin tässä meidän formaatissa ei. Sitten ei saada semmoista intensiteettiä eikä semmosta läsnäolon fiilistä ja sitä semmosta osallistumisen fiilistä kuin just sen vähän heiluvan käsivaran, tai 'päävara' tässä tapauksessa, nimenomaan sen 'first personin' kautta."*

*Tuukka Temonen: "No ehkä ei. Nythän se tietysti muistuttaa enemmän semmosta ei niin kuvausta, mut kyl se, että meil on vaan yks kulma, periaatteessa. Yks valikoitu kuva. Se tekee sen muodon siihen peliin. Tai pelimäisyyden. Jos se olis leikattu, niin sittenhän se olis realityä periaatteessa. Fiktiotahan lähemmäs se on, koska osittain lavastettuja tilanteitahan ne on.*

**5. "Voisiko gamealityä tehdä myös studio-olosuhteissa, esimerkiksi jos erittäin uppouttavasta escape-room -pelistä ottaisi videotaltioinnin, syntyisikö näin gamealityä?"**

*Tommi Hakko: "Aivan hyvin. Se oli meillä alunperin kun käsikirjoitusta ajateltiin, siinä pohjalla... Jokainen kuvattava kohta on tavallaan escaperoom, josta on vain yksi ja ainut, ja me vielä rajattiin tässä, yksi ainut tapa poistua, koska tarinan pitää jatkua tällaisena. Se on hyvin epäekonomista tehdä vaihtoehtosia. Epäonnistua saa siinä tehtävässä, mut kyllä siinä lopulta pitää sen verran hieroa että se... - Pitäis päästä tästä ovesta ulos.*

*Me ollaan kokoajan ajateltu että jokainen tehtävä tai 'taso' pitää olla tavallaan semmonen escaperoom. Ja yksi ainut ulospääsy. Muuten ei tarina täyty."*

*Riikka Takila: "Mun mielestä iha ehdottomasti. Mä oon sitä mieltä että sehän olis sitten ihan eri tarina ja hyvin erilainen se logiikka, tai ehkä logiikka itseasiassa sama, mutta tavallaan muoto olis varmaan aika eri. Mä voisin kuvitella tosi paljon lyhyempiä jaksoja, vois olla joku tämmöinen "vodina jaeltava"(Video On Demand = internetissä jaettavia videoita) - tyyppinen seikkailu. Mutta joo, tässä formaatissa on briljanttia että siihen voidaan kirjoittaa pelikentäks koko maapallo. Tai jopa ulkopuolinen avaruus. Mutta, myöskin yksi saari, autiosaari, tai sitten yksi kaupunki, tai jopa yksi huone. Ja sehän voidaan loihkia sit studio-olosuhteisiin se sellainen lavaste."*

*Tuukka Temonen: "Vois tietenkkin. Vois aika helpostikin. Iso halli ja tehtävät on siellä ja ... -Se on tietenkkin vaikeempi yhdistää, pitäis keksii tosi hyvä tarina, mikä tapahtuu toisessa ulottuvuudessa, jotta sitä voidaan ratkoa siellä sisällä. Mut aatellaan, että siin kohtaa se olis vaikka scifii. Että se oliski avaruusalus, minkä loukkuun ollaan jääty. Ja siellä on vaikka yhdeksän steppiä mistä pitää päästä läpi jotta saa ne avaruuspuvut ja pääsee pois leijailemaan. Ja sit kronologisesti joku on jälkeenpäin tehny ne esteet sinne väliin ni periaatteessa niitäkin pystyis käymään läpi..."*

**6. "Mikä on Heroes of The Baltic Sean tarinan suhde sen "pelimekaniikkaan" kehittäjän näkökulmasta? Siis, palveleeko mielestäsi pelimekaniikka tarinaa vai toisinpäin?"**

*Tommi Hakko: "No itseasiassa se miten tää on käsikirjoitettu alunperin... - Tää kirjoitetaan fiktioksi ensin. Koko stoori. Tavallaan ne lapsetkin on kirjoitettu alunperin ekoissa drafteissa sillain niin kuin elokuva menis, tai tv sarja, fiktio. Ja sen jälkeen me mietitään että miten se pääsee tohon tarinaan, miten me saadaan siit ensinnäkin elokuvallinen ja niille pelaajille tarpeeks kokemuksellinen. Että se näkyy naamasta että on jännää, hurjaa ja tällänen. Tottakai*

*me ollaan yritetty varioida että olis mahdollisimman erilaisia tehtäviä.*

*Kyllä siinä ensin on se stoori. Mut sitten kyllä me jossain vaiheessa ollaan tajuttu että nyt tarvitaan lisää fyysisyyttä, niin sit me ollaan ruvettu vaan miettii että mikä on tarpeeks fyysinen tehtävä jolloin silloin mennään taas peli edellä. Lähtökohtana on tarina ilman muuta, ja sitten sen jälkeen ollaan ruvettu miettiin että miten tulee tarpeeksi monipuolisia... - Että välillä juostaan ja välillä pitäis olla fiksuutta vaativaa... Sittenhän mä tein parikin sessiota missä me kerättiin niin sanotusti toimintaelokuvien ja seikkailuelokuvien kliseitä. Pidettiin ihan semmoinen aivomyrsky että 'Kaukaa kajastava valo, salaovi...' että me käytiin kaikki klassisimmat... Ja sit me mietittiin että miten näist sais. - Koska tässä on tärkeetä myös se että osallistujille kaikille tulee tuttuja asioita. 'Tämmösiä on leffoissa', - Ne on tuttuja sekä katsojille että pelaajille, semmosia asioita mitä tapahtuu leffoissa. Liikkuva rekka, siellä kiire, tai salaoven löytäminen linnasta, nehän on kliseisimmistä kliseisimpiä seikkailuelokuvajuttuja, ni sit ne vielä tohon yritettiin löytää."*

*Pietari: "Et se kun tapahtuu itelle ni sit on niinku 'WHOUU'...?"*

*Tommi Hakko: "Niin. Että mä tunnistan tän. Että siinä on kaikki Tinteistä laivassa olevat salaviestit ja tämmöset."*

*Riikka Takila: "Sekä että. Sehän oli sellaista loputonta vuoropuhelua niitten kahden välillä. Se oli tosi tuskallista. Tietenkin kun ensimmäistä kertaa tehdä ja umpihangessa hiihdetään niin se oli tällasta että miten se muoto ja sisältö saadaan kohtaamaan. Ja se että meillä oli käsikirjoituksellisesti tosi hienoja ideoita, mut se että se saadaan sitten muotoiltua tehtäväksi, joka on järkevä tuotannollisesti toteuttaa, niin siinä oli semmosta aikamoista jumppaamista välillä. Mut ihan alukshan meillä oli tää tarina, meillä oli tää Hanneke Wromen tarina, että tästä lähdetään. Ja sitten käsikirjoittaja Antti Pesonen kirjoitti sen ison kaaren. Niin kuin käsikirjoituksia tehdään, että meillä on ensin se synopsis, treatmentti, semmonen että näin löyheä. Sit ruvettiin miettimään siihen niitä realitiosuuksia. Sit me huomattiinki että ei tää kuljekaan nyt kivasti. Ja sit lähettiin taas menee taaksepäin ja ensin miettimään niitä tehtäviä ja sitten taas niistä tehtävistä rakentamaan sitä draamaa. Se oli semmosta jatkuvaa vuoropuhelua näitten kahden välillä ja jatkuvaa kompromissien tekemistä myös. Mutta mä sanoisin että me loppupeleissä päästiin kyl ihan tosi hyvää lopputulokseen, että se kyllä sitten keskusteli keskenään tosi kivasti, että sekä se draama oli ihan järkevä, kulki ihan kivasti, että myös sitten se reality oli looginen ja ne tehtävät oli semmosia mielekkäitä, sekä katsojan että pelaajan näkökulmasta.*

*Pietari: "Tähän vielä lisä, että jos jättäis sen draamaosuuden huomiotta tästä näin, keskittyis vaan sen realityn tilanteisiin ja niihin. Vaikka että ollaan ensin merellä ja hylkyrosvot tulee perässä ja pitää ennen niitä löytää se kohta mihin sukeltaa. Niin olik siinä semmonen että tässon takaa-ajotilanne, ja niitten pitää vaan löytää se paikka, kumpi...?"*



*Riikka Takila: "No itseasiassa tää takaa-ajo-tilanne kirjoitettiin siihen ihan dramaturgillisista syistä ihan tosi myöhäisessä vaiheessa. Nämä hylkyrosvot tuli aika monen mutkan kautta siihen tarinaan. Me oltiin alunpitäen kirjoitettu se reality huomattavasti elokuvamaisemmaksi, niin että tää Anna Flemingin hahmo, joka värvää nämä lapset tähän aartenmetsästysretkelle, niin hän oliskin paljastunut sit ihan siinä hetki ennen loppuhuipennusta pahikseksi. Joka koko ajan on vaan käyttänyt näitä lapsia. Mut sit me luovuttiin siitä, mä aattelin että se menee liian monimutkaiseksi. Ja me ei haluttu liikaa kirjoittaa sitä Anna Flemingin hahm - tai se oli ristiriidassa sen päätehtävän kanssa, joka oli olla vaan aika mekaaninen pelinjohtaja. Niin me ei haluttu hämmentää katsojaa liikaa, koska toi formaatti on muutenkin aika haastava, koska on uusi sellainen. Niin sitten me päätettiin että me kirjoitetaan sinne niitä hylkyrosvoja aina sinne sopiviin väleihin että niillä on koko ajan se uhka ja ajan tuoma paine, että niitten pitää ehtiä sinne hyllylle ennen niitä rosvoja. Hauskintahan tässä on se, että kun pari vuotta sitten uutisoitiin että se Hanneke Wromen hylky on mahdollisesti löytynyt kaikkien näiden satojen vuosien etsintöjen jälkeen, niin noi nykyajan merirosvothan aktivoitu ihan heti. Merivartiosto oli tehnyt useita havaintoja siitä että siellä seudulla, koskahan nehän vuosi ne koordinaatit sit heti jonkun blogin kautta, niin että siellä oli ollut trafiikkia, siellä oli käyty sukellelemassa, eli sen aarten perässä oli oikeastikin hylkyrosvot. Tässä oikeesti taru ja tosi sekoittu. Niin se oli jotenkin motivoitua sitäkin kautta ja siitä me saatinkin pontta, että joo tehäänki näin, että niillä on koko ajan nää... Sen voin sanoa vielä että se käsikirjoitusteema ei kantanut ihan loppuun asti, tai siis me ei ihan tarpeeks ruokittu sitä, että se vähän hukku siellä. Ne hylkyrosvot oli meillä siellä kaivauksilla, ja sit seuraavan kerran niihin oikeasti viitataan siellä vikassa jaksossa. Niit olis pitäny kuljettaa joka jaksossa siinä käsikirjoituksessa mukana. Ja muistuttaa siitä uhasta. Se vähän meiltä epäonnistu tos kiireessä.*

*Pietari: "Mitä sitten jos olis tyyliin tallinnassa juostu niitä pakoon?"*

*Riikka Takila: "Joo, nimenomaan, joo. Ja mä sanoin Tommille että se Ateljee olis pitäny olla niitten joku salakätköpaikka, mihin ne on vieny sen taulun. Ne olis päässy sinne Sittowin galleriaan, tai se olis jotenkin niitten hallussa ja ne olis vieny sinne sen taulun, koska silloin se olis se varastaminenkin ollut jollain lailla ehkä moraalisesti hyväksyttävämpää, kun se olis otettu varkailta se taulu ja löydetty se vihje ennen niitä sieltä. Tämmöstä kaikkee vauhdissa sattuu..."*

*Tuukka Temonen: " Nythän mä en tiedä koska Outi sen on käsikirjoittanut, ja noi tehtävät on käytännössä katsoen sen käsikirjoituksen mukaan. Mut jos siit tekis jatkokauden niin kannattais ehkä miettiä, vähän niin kuin toimintaelokuvissa on stuntit ekana ja sit tehään se tarina siihen stuntiin. Niin täs tapauksessa se vois olla järkevää, että olis ne tehtävät. Koska sit vois miettii puhtaasti ne tehtävät ja miettii sen tarinan niihin tehtäviin, koska sehän on myöskin helppoa jälkeempäin. Eikä mitenkään mahotonta."*

## **7. "Minkälaisia ominaisuuksia hyvältä gamealityn pelaajalta löytyy?"**

*Tommi Hakko: "Se on, kyl varmaan eniten pitäis haltioitua. Haltioitumiskyky on varmaan se ykkönen. Me puhuttiin alunperin sellasesta kuplasta, että sen pelaajan pitää, niin kuin sä kotonaki pelaat pelii, niin kyllä sä voit käydä vessassa kusella ja käyt syömässä ja äiti huutaa ja... Mut sit sä palaat taas pelaamaan, sä meet sellaseen kuplaan. Se on se tarkoitus, miten me päästään aina kuplaan. Niin tavallaan se ja tietenkin tommosessa tarinassa että sä pystyt mielikuvittelemaan. Ja noi must oli tosi hyvii nää meidän päähenkilöt siinä että ne pääsi siihen... Tietenkin fiksuja ja ne on valittu tiettyjen ominaisuuksiensa takia. Mitäs muita... Haltioituminen, se oli tavallaan se miks meillä ei ollut esimerkiksi vanhempia nää esittäjät. Sitten ku rupee teini-ikä tulemaan, niin alkaa semmonen ärsyntyminen ja tähän ei kuulunut oikein semmonen että 'rupee vituttamaan'. Tottakai pitää olla pitkäpinnasempi, mut haltioitua, kekseliäs tottakai, sosiaalinen. Ja tähän on kohotettua realismia, että ne ovat omia itseään mutta kyllähän niist hahmoi tulee itestäkin...*

*Pietari: "Haettiin tähän arkkityyppejä tai jotain semmosia?"*

*Tommi Hakko: "Joo. Kyl me mietittiin niitä. Täytyy olla yks urheilullinen, täytyy olla yks älykkö, täytyy olla kaunis tai komea johon voi ihastua pikkusen."*

*Riikka Takila: "No niitten piti olla sellasia geenipankin arpajaisvoittoja. Mehän koekuvattiin ihan hirveä määrä nuoria ja tietenkin haettiin ensisijaisesti semmoista hyvää komboa, että he täydentävät toisiaan ja pelaa hienosti yhteen. Tiimipelaaminenhan on se kaikkeista tärkein ominaisuus. Ja sitten toisekseen oli se, että ne osaan hyvin verbalisoida sitä omaa tekemistään, koska on aina kivempaa katsoo kun ne vähän sanottaa sitä mitä he ovat tekemässä. Semmonen tietynlainen ilmeikkyyys ja reagoivuus oli tärkeitä. Olihan meillä toki hyvin erilaisia hahmoja siinä keskenään, mutta yhteistä oli vielä kyky heittäytyä ja haltioitua asioista. Ja sen takia me oltiinkin aika jännän äärellä siinä, kun me oltais periaatteessa haluttu castata vähän vanhempia, semmosia yläasteen, jopa lukion ekaluokkalaisia sinne, koska se olis ollu meidän kohderyhmälle puhuttelevampaa, että ne olis saanu katsoo vähän itseään vanhempia telkkarista. Mutta, siinä iässä se maailmantuska on jo niin isosti niitten teinien päällä, ja ne on niin "cooleja", ja niillä on ne omat epävarmuudet noussu paljon enemmän esiin. Vähän vielä toinen jalka lapsuudessa olevat osaa vielä heittäytyä siihen seikkaluun erilailla. Niin haltioituminen ja tiimipelaaminen on ehkä ne suurimmat, plus sit kyl aika fyysinen piti olla, että ne oli aika vaikeita ne tehtävät. Siis ihan fyysisesti vaativia. Niin sellaista notkeutta ja pelottomuutta, fyysisesti pelottomuutta, ei se tarkoita sitä että pitää olla huippu-urheilija, mut se että on aika fyysisesti peloton. Että ei oo korkean paikan kammoa, eikä vesikammoa eikä tämmösiä. Ne oli tärkeitä.*

*Tuukka Temonen: "Se on itseohjautuva ja verbaalisesti lahjakas, koska noi meidänki tehtävät oli aika pitkälle toiminnallisia tehtäviä. niin sit se kuiteski vaatii sen että täs ei, täs on vaa aikaa..."*

[Tarjoilija tuo kahvia pöytään, haastattelu katkeaa hetkeksi.]

*Pietari: Kysymyksessä oltiin... Minkälaisia ominaisuuksia hyvältä pelaajalta löytyy...*

*Tuukka Temonen: "Niin sen pitää ite pystyä tuottamaan tekstiä. Koska ei oo dialogia, ei oo repliikkejä mitkä vie sitä eteenpäin. Mut puhe vie kuitenkin aina tarinaa eteenpäin, eikä toiminta suoranaisesti. Niitten pitää sit ite pystyä täyttämään ne tyhjät hetket sieltä. Pitäähän siellä olla sitten, kun ne on roolitettu, että pitää olla tarinaan sopivat henkilöt. Täs tapauksessahan meillä oli, älykköpoika ja sporttinen poika ja periaattees tämmönen 'tyttöpoika', liikunnallinen ja sitten älykäs tyttö. Tällaisilla pareilla pystyy ratkomaan näit tilanteit. Kyllähän siihen tämmöstä luonnekuvausta on myöskin haettu."*

### **8. "Voisiko näyttelijän vetämä roolihahmo olla myös pelaaja gamealityssä?"**

*Tommi Hakko - (KYSYMYS JÄI KYSYMÄTTÄ EPÄHUOMIOSSA)*

*Riikka Takila: "Sitten se ei olis gameality. Se olis sit draamasarja. Olihan meillä sivuhahmoina, ne jotka vähän kuljetti sitä peliä siinä, nehan oli näyttelijöitä. Mutta ihan sama kuin peleissä. Sielt tulee se kääpiö joka tulee antamaan sulle sen yhden kartan tai jonkun, tai sitten joku lintu tiputtaa jonkun kolikon jossain fantasiamaailmassa. (Naurahtaa) Ne on lähinnä niitä, että samantyyppisissä rooleissa oli näyttelijöitä, mutta ei, aitoja reaktioita haetaan, kuten realityssä yleensäkin."*

*Tuukka Temonen: "Vois, mun mielestä. Mä tiedän että Riikka ja Tommi on eri mieltä siitä sen takia että ei ne reaktiot olis aitoja, mutta jos me katotaan jotain nuorten sarjoja tai vastaavia missä on nuoria näyttelijöitä niin, vaikka ne tietää, kyllähän nääkin ties, periaatteessa että jotain tulee. Ja vaikka ne saatto olla ehkä kökköjä, tai kömpelöä tai liian helppoja, niin ne osas kuitenkin näytellä sen tilanteen. Ja toi sama on huomattavissa vaikka bigbrotherissa, missä ne kilpailijat sen ensimmäisen kauden jälkeen on alkanu näyttämään bigbrotherin kilpailijoita. Meiän maailma on nyt niin eri. Ja varsinkin nuoret, ne on kuiteski isoja kokemuksia, niitten on helpompi eläytyä koska se on uus kokemus joka tapauksessa. Vaikka ne tietäiski sen etukäteen. Ja sit tekemisen kannalta jos ja kun joutuu tekemään asioita uudestaan. Niin se ei olis mun mielestä mahottomuus, että ne olis näyttelijöitä. Mut tietenkkin aina herkullisempaa on että seikkailuun temmataan semmonen, seikkailulle altis mutta vielä toistaiseks seikkailuton ihminen. Ja tietenkkin sivuhenkilöthän on kaikki näyttelijöitä, on pakko olla, koska ne toteuttaa sitä meiän tarinaa ja luo ne keinotekoiset esteet sille välille."*

### **9. "Kun suunnittelit gamealityn tehtäviä ja tilanteita, mietitkö niitä katsojan vai pelaajan kokemus edellä?"**

*Tommi Hakko: " Molemmat. Teeveeohjelmahan tää nyt lopulta on. Sen pitää näyttää hyvältä telkkarissa. Mut kyllähän se tehtävä, jos se on jännä, hurja, se hengästyttää, on kiire, on vähän pelkoa, uhkaa, niin kyllä se näkyy. Yks parhaimpia on Tallinnan kadulla juokseminen. Kakskyt minuuttii ja siinä on melkein koko jakso, siinä on kaks kohtausta periaatteessa. Se juokseminen ja*

*se että joku tulee... - Ne joutuu miettii moraalisia asioita että voiko tän avaimen viedä edes? Onks tää oikein? Sit ne joutuu vaanimaan... - Oikein perus pelijuttu, sä pöllit, juokset, löydät sieltä jotain mitä et uskois löytävätkään. Sitten tulee laserit ja näin. Lopulta tehdään telkkaria, että sen pitää näyttää, mut kyllä se tekeminen näkyy. Se on vähän vaikee kysymys sikäli..."*

*Pietari: "Voiks se sitäkin olla että silloin ku se pelaaja huomaa ja katsoja huomaa että täs on nähty vaivaa, täs on tehty oikein huolella tää joku asia, tai tää on näin laaja tää maailma mis mennään. Sit tulee semmonen että 'WAU' ja kun pelaaja huomaa sen niin katsoja huomaa sen kans?"*

*Tommi Hakko: "Kyllä, ilman muuta. Mitä autenttisempi se paikka... - Mä voin kuvitella sen juoksun siellä Tallinnassa. Se on tavallaan ollut tosi jännä, koska se menee ku juna se juttu. Ja itse keksivät ja ei oltu pistetty niitä miettii että saaks avainta varastaa mut se tulee sieltä koska ne pohtii, ne joutuu ekan kerran siihen tilanteeseen että 'Miten me saadaan se avain?' 'Se pitää varastaa.' 'Voidaaks me tehdä näin?' Se on käsikirjoituksen neroutta tavallaan että miten se johdattelee. Ja se oli käsittämätöntä miten nää tyypit sitten hyvin nopeesti jotenki menee siihen 'moodiin'. Oli käsittämätöntä miten meni käsikirjoituksen mukaan ne tyypit. Ja sit että ne keksii paljon enemmän asioita kuin me ajatellaan. Miten ne muistaa asioita tuolta ja osaa yhdistellä niitä, se oli käsittämätöntä. Ja mitä syvemmälle ne menee tähän peliin, sitä syvemmälle päästään tarinassakin."*

*Riikka Takila: "Mä voisin väittää että ne on lähes yksinomaan yks ja sama asia, mut että kyllähän meillä olis varmaan enemmän ollut semmosta nyhäämistä, koodin purkua, jos me oltais tehty ihan vaan seikkailu jota ei oltais ikinä kuvattu. Että jos oltais suunniteltu semmosta escaperoom-tyyppistä. Tottakai sen piti olla visuaalista ja näyttävää. Ja nyt sitten kun miettii valmista ohjelmaa, katsojan näkökulmasta ne fyysisimmät ja hurjimmat tehtävät oli sit niitä mielekkäimpiä. Mutta väittäisin että ne olivat myös mielekkäimpiä niille. Mitä mä nyt oon noita meidän nuoria jututtanu moneen kertaan, silloin jo heti kuvausten aikana ja jälkeen, Ja sit puol vuotta jälkeen kuvausten, niin edelleen niillä on mielessä että siistein oli helikopterihyppy ja sukeltaminen. Kyllä ne niillekin oli niitä mielekkäimpiä, missä joutu oikeesti vähän kohtaamaan pelkojaan. Ja ei välttämättä pelkoa, mut siinä oli vähän semmonen pieni riski koko ajan teoriassa olemassa, että mitä jos tää ei meekää putkee... Elämys."*

*Tuukka Temonen: "No mähän en päässy niitä sillee suunnittelemaan, koska nehän on käsikirjoitettu jo valmiiks, mutta mulla se tekeminen on pohjautunut siihen että mitä se katsoja kokee. Kyl mä oon aatellu pelkästään sitä että sen pitää tuntua siltä että se katsoja olis siinä mukana. En oo ihan varma onnistuiko se. Vähän semmonen kaksjakoinen."*

**10. "Toteutuiko mielestäsi tavoite vapauden illuusiosta? Sekä pelaajien, että katsojien kannalta? Mitä illuusio vapaudesta tarkoittaa sinulle?"**

*Tommi Hakko: "No otetaan vaikka se Tallinna nyt taas, se fiilis siitä että teidät käsketään mennä*

*galleriaan, sieltä tulee tyyppi, laittaa ovet lukkoon, ottaa avaimen, että sun täytyy ite... 'Miten me päästään tonne?' Ne keksii itse sen että varastetaan ja sitten että ne lähtee perään ja palaa sinne takaisin. Se on mun mielest hyvä esimerkki että siinä se tosi hyvin onnistu. Illuusio on että me olemme käsikirjoittaneet asiat jotka tapahtuu sitten. Käsikirjoittaneet ne niin että ne menee sitä polkua pitkin ja niin pääsee siihen yhteen ainoaan oveen, mistä pääsee seuraavalle tasolle. Semmonen 'Unelmien Koulukuva', mitä tehtiin ennen tota, missä koululuokka sai ideoita just semmosen koulukuvan kuin on aina halunnu. Jotkut halus olla vaikka viidakossa, jotkut halus olla ninjoja, yhet Oscar- gaalan. Niin tavallaan se oveluus siinä että ne on itse keksinyt sen Oscar- gaalan, mut sinne tavallaan minä käsikirjoittajana kyselin niiltä asioita mitä ne haluaa Oscar- gaalassa olevan. Ja sitten me tavallaan manipuloidaan ne haluamaan että 'limusiini pitää olla tietenkin, punaiset matot, valokuvaajat'... 'Viidakossa pitää olla käärmeet', koska mä tiedän että me tuodaan sinne oikea python. Että tavallaan ei ne itse sitä toivonu. Me saadaan se menemään sen käsikirjoituksen mukaan, jolloin ne toivoo pythonia joka me ollaan sinne jo järjestetty. Siinä mielessä manipuloimista että me mennään tohon suuntaan, niin se on tavallaan must sellainen illuusio siitä. Kyl se must yllättävän hyvin toimi."*

*Riikka Takila: "Vapauden illuusio. Tässä mä sanoisin, että jos niillä pelaajilla oli sellainen illuusio siitä, että tää voi mennä nyt vikaan, 'meillä ei oo ihan oikeasti hajua miten me lähettäis tätä tehtävää tai jotain asiaa nyt ratkaisemaan', niin.. Ja tää pätee nyt vaan oikeastaan semmisiin loogista päättelyä tai suunnistusta tai jotain tämmöstä vaativiin tehtäviin. Ne fyysiset tehtävähän oli että ei oo muuta vaihtoehtoa. Pitää kiivetä tai pitää hypätä. Siinäähän ei ollut mitään valinnanvapautta. Mutta että jos niillä oli siinä kuvaustilanteessa semmoinen olo että 'hitto, meillä on tässä nyt näitä luita, tai meillä on tässä tää arkeologinen kaivaus tai tämmönen hylkyrosvojen kaivaus, että nyt meidän pitäis ruveta tätä, että mitä me tehään? Niin kyllä väitän että jos he välittivät sen tunteen että 'hitto me ei tiedetä yhtään mitä me tehään', niin toki katsojallekin välittyy se fiilis. Että okei, näitä kaikkia ei oookaa ihan käsikirjoitettu loppuun ja puhki. Tosin täytyy sanoa että kyllä tämän päivän tv-katsojat pääsääntöisesti on niin medialukutaitoisia ja ne on niin paljon sitä realityansa katsoneet, että ne tietää, ne ymmärtää sen, ne on käsikirjoitettuja. Siellä on semmoisia näennäisiä vaihtoehtoja. Aina, ihan missä tahansa realityssä, jollei puhuta seurantarealitystä, mikä on enemmän vaan semmosta dokumentointia. Mut käsikirjoitusta realityssä, heillä on se ymmärrys siitä että tämä on vain illuusiota. Ja oikeesti siellä on ne seinät, joiden sisällä mennään ja se suljetun huoneen logiikka mistä just puhuttiin. Vastauksena kysymykseesi, jos todella niillä pelaajilla itsellään, näillä neljällä nuorella oli semmonen olo, he tiesivät, toki he tiesivät, että me tullaan sit jeesimään jos näyttää siltä, että ei me siellä päiväkausia aikaa nyhrätä yhen tehtävän äärellä. Että sit tulee jotain jeesiä ja jotain lifelineja, mut jos heillä oli semmonen fiilis että 'mitä hitsiä me tehään?' niin sit katsojallakin oli. Me pyrittiin myös siinä leikkauksessa sitä näyttämään, että tokihan ne on aina leikattuja ja sinäänsä nopeutettuja ne tilanteet, mut siellä oli sitä yritystä ja erehdystä ennen kuin sit päästiin siihen oikeeseen, ja sitä semmosta pätkimistä."*

Tuukka Temonen: "Mulle se tarkoittaa enemmän sitä että vaikka siellä menee semmoinen näkymätön punainen viiva mitä pitkin kuljetaan, katsojalle syntyy kuiteski iluusio että se vois olla mis tahansa. Kyl se siinä kutakuinkin toteutuu. Jotkuhan niist käskikirjoitetuista osuuksista on tos pelipuolella mahdottomia ja sit ratkaistaan munmielestä vaikeimman kautta, mut ei se sinäänsä haittaa, koska se on kuiteski satu. Esimerkiks sinne Raaseporin linnaan kiipeeminen tikapuita pitkin, että sinne varmaan löytys helpompia reittejä... Tai jo ihan pelkästään kysyy avainta sinne 'saadaanks me mennä tonne?' "

### **11. "Uskotko että pelaajat kokivat tilanteet välillä tosina tai hyvin todenmukaisina?"**

Tommi Hakko: "No kyllä ne... - Ei nyt varmaan, kyllähän ne tietää olevansa pelissä. Mutta kyllä ne ainakin hirveen hyvin haltioitui. Kyllä sitä varmaan voi unohtaa jonnekin... -Raaseporin linnassa kun sä lähet ja tehdään 20 minuuttia ja rupee kuulumaan ääniä ja sä etit ja yhtäkkiä täällä on joku merkki ja mennään ja avaat oven ni kyl mä uskon että siinä tipahtaa hetkeksi aikaa semmoseen pelimaailmaan. Kyl mä uskon että ne paikkapaikoin toimi."

Riikka Takila: "No ne väitti niin. Ja sit siellä että ku kyl se into, kun ne oli niin jotenkin fiilikissä, että tää on siisteintä ikinä ja että oikeesti olis semmonen olo kuin olis ollu imastuna siihen seikkailuun. - Vaikka välissä voi olla vapaapäiviä ja oli kuvausaikataulut; Välillä käytiin lounaalla ja vessassa ja he olivat kuitenkin töissä, he olivat kuvauksissa ja siinä on sitä kuvausryhmää ympärillä ja muuta, mut kyl ne aika hyvin pääsi siihen fiilikseen. **Ja se kun ne oli siinä yhdessä, niin sit se tietysti voimistuu vielä kun ne jakaa sitä koko ajan sitä kokemusta. Niin sit tulee se semmonen, että ne on siinä vähän omassa kuplassaan.**

Tuukka Temonen: "Koki ne kyl mun mielestä tosina. Joo. Kyllä. Eikä se oo siis.. He suoritti tehtävää. Eikä siinä oo, siis niillehän se on totta se tilanne. Ja mulle ihan samanlailla. Että mäkin olen siin tehtävässä vaik kumminkin kameran kanssa ja tiedän miten se tulee päättymään. Mut ihan samalla lailla tehtävähän se on mullekin."

### **12. "Minkälaisia tuntemuksia odotit, että pelaajissa syntyy THOTBS:n eri tilanteissa? Oliko yllätyksiä?"**

Tommi Hakko: "**Tottakai, perus tunteet: Huumoria tai iloa, - Huumoria me haluttiin tähän, että pitää olla jotakin että jossain vaiheessa jo läppä lentää - tietenkin pelkoa, jännitystä, inhoa, - madot ja tälläset - ja kyl me saatiin mun mielestä. Ja se pitää kuulua ja näkyä siinä. Mikähän olis sitten yllättäny siinä? No kyl mä yllätyin siitä että miten luontevia ne sitten oli. Ja imautu tohon storiin. Mun on vaikee tietenkin sanoo että miltä se sitten näyttää kameran takaa ihan ulkopuolisesta. Joku palaute mikä tähän tuli, niin ihmisillä oli silti välillä vaikee tietää näytteleeks vai onks ne omia itseään koska tämmöstä ei oo tehty. Ja koska ne meni niin sujuvasti ja ne oli niin sujuvia ne tyypit. Kaikki ihmiset ei uskonut että tää on oikeeta vaan ne on käsikirjoittuja juttuja. Niin tavallaan tuntuu onnistuvan jossakin vaiheessa liiankin hyvin siinä mielessä... Päälle puhuminen ja semmonen häröily aiheuttaa sen että se ei oo dialogi. Siitä voi**

*tunnistaa. Muttaku tämmöistä ei oo varsinaisesti tehty, niin saatto sitten sekottaa ihmisiä, vaikka siinä alussa lukiki ja sitä mainostettiin koko ajan että tää on tää. Niin silti se on vaikee ku ei tämmöstä oo, niin ei tähän oo totuttu.”*

*Riikka Takila: “Hyvä tv:hän on tunnetta, ja sitten tietenkkin haetaan tunteita laidasta laitaan. Tulee niitä sellasia epätoivon hetkiä ja tulee niitä riemun hetkiä ja tulee vähän sitä pelkoa, kauhua, jännitystä, sit sellasta iloista tirskahtelua... Yllätyksiä? No yllätyksiä oli ehkä se että ne reagoi niin vahvasti sit että ne osas haltioitua - kyl se oli aika jännitys että miten se välittyy sitten lopulliseen kuvaan- Mut sit ne oli kauheen uskottavia, että se ei ollu sellasta että ne jotenki olis näytelly niitä tunteita, että se oli musta ihan välillä aika semmosia lakonisiakin kommentteja siellä välissä kun... että ne oli niin aidosti jotenki omia itseään... Ja siihen päästiin mun mielestä sillä, että Tuukka mahdollisimman vähän ohjas, siis sillai ohjas ohjas, koska sit se olis menny helposti siihen että ne alkaa ottaa jotai rooleja ja se olis ollu teennäinen ja sehän ei tässä formaatissa oo... Että mitä järkee sit tehdä oikeilla ihmisillä, siis tarkoitan että ihmisillä jotka ovat vain omana itsenään siinä ja sit olis pitänyt olla näyttelijät ja se olis ollu ihan eri genre.”*

*Tuukka Temonen: “No siis, tietenkkin niitten kokemuspohja on hyvin rajallinen vielä. Mut ainakin ne sano ja koki olleensa elämänsä seikkailussa. Just miten hassult se tuntuukaan, niitten tähänastisessa elämässä toi on ollut isoin ja makein juttu. Ja ne koki olevansa kansainvälisiä aarteensijjaita eri mantereella. Se oli mun mielestä tosi kiva. Ja sit yllätyksenä tuli tietenkkin se että miten voimakkaasti ne reagoi siihen. Mä ajattelin kuvauksena, että kuvataan ja sit palataan normaaliin arkeen. Mut noi ihan selkeesti keskusteli ja pohti ja pelas sitä peliä myöskin sen kameran ulkopuolella, koittaen keksiä että mitä seuraavaks tapahtuu.”*

### **13. "Oliko mielestäsi kuvausryhmän läsnäololla vaikutus siihen miten pelaajat uppoutuivat tarinaan?"**

*Tommi Hakko: "Me hirveesti sitä mietittiin alunperin, miten me se kupla luodaan. Ja me puhuttiin käsikirjoittajan kanssa, joka on tehnyt paljon realityä, että mitkä on - me puhuttiin jopa rituaaleista siinä jossain vaiheessa - että mitkä on aina niitä tiettyjä asioita ja kuvausryhmä ei saisi puhua omista flunssistaan ja perhe-elämästään niitten läsnä, että ne ei kadota sitä... Mutta ehänmätiedä. Ei mun mielestä... Kamerateat kävi, rupesivat tekemään, niin mun mielestä kaikki unohtu. Se oli yllättävän helppoo. Ainakin mun nähdäkseni. Mut siinä kyllä mietittiin tosi paljon aluksi..."*

*Pietari: “Mä muistan kans... Aluksi me just puhuttii että ‘sit mennä kaikki tosi nopeesti piiloon ja hyvissä ajoin’, mut sit oliko sillai että jopa esiteltiin työryhmä ekana päivänä.”*

*Tommi Hakko: “Joo. Se on hassu, se haltioitumiskyky... Kyl sitä vaan uppoo. Sen täytyy olla sama ku sä pelaat kotona tai katot leffaa, että käyt välillä tässä maailmassa, puhelin soi ja puhut näin, ja sit takasin ‘WHUM’. Se on tavallaan nerous tässä että miten luodaan se kenttä. Koska kaikki muu tapahtuu siinä niin sen aikaansaa vaan intensiteetti.”*

Riikka Takila: *“No sitähän ei osaa sanoa että minkälainen se olis ollu jos olis ollu oikeesti vaan Tuukka tai että se kamera olis ollu pelkästään niillä... Ja sehän olis tuotannollisesti ollut aika mahdoton toteuttaa niin. Piti olla niitä ääni-ihmisiä ja vähän valoo ja piti olla lavastaja, piti olla runnereita ja sitä kuvausryhmää siinä. Mut mehän oltiin aika hyvin rakennettu ne tehtävänannot. Ennen kun valmistaudutaan niin siinä oli se tietty kaava että siin on enemmän ryhmää paikalla ja sit kun ne lähtee niin siel on se yks tai puolitoista kuvaajaa paikalla. Ja Tuukkakin, ei niin että se on perusteluissa kuvaaja, vaan se oikeesti hyppäs ja se oikeesti juoksi niitten kanssa kaikki ne samat, että se oli vähän kuin viidentenä seikkailijana mukana siinä. Elikä se oli häilytetty. Se oli dokumentoimassa sitä mitä ne tekee. Mun mielestä se meni ihan sillälaila hyvin, että ne varmaan pääsi siihen kuplaan että ne oli aika yksin sitten kun ne oikeesti oli siellä niitä tehtäviä suorittamassa, niin siin ei ollut sitten joku pyyhkimässä heti hikee otsalta ja tietkö tuomassa kuumaa mehua ja näin, että ne joutu aina sinne pimeyteen lähtee ihan nelisteen. Plus sitten dokumentoija.”*

Tuukka Temonen: *“Ei, sil ei oo mitään merkitystä. Ku se on tehtävä, että on siinä kamera paikalla tai ei, niin sillä ei oo merkitystä koska heillä on tehtävä ja sen pitää onnistua välittämättä siitä kamerasta ja kaikista niistä ihmisistä ympärillä. Se on kuiteski paineen alla oleva tehtävä ja tilanne, jossa on se sitten nuori tai aikuinen niin kokee sen että heitä arvioidaan, heidän pitää onnistua välittämättä siitä että on pala isompaa kokonaisuutta. Ihan siis sama kun tää haastattelu. Ei tää muuttuis tästä jos tässä kamera edessä. Saattais aluks tuntuu hassulta, että nyt tos kuvaa, mut ku asiaa menee viis, kymmenen, viistoist minuuttia eteenpäin, niin sit ei se vaikuta siihen enää.”*

**14. "Kuvauksissa päädyttiin suunniteltua useammin kuvaamaan yksittäinen kohtaus elokuvallisesti, ottaen uusia ottoja ja säätäen asioita yksittäisiä kuvia varten. Alun palaverissa painotettiin pelaajien aitoa kokemusta, mutta ilmeisesti tehdessä oltiin enemmän huolissaan katsojalle välittyvästä kuvasta. Mikä oli tämän muutoksen takana? Jos olisi ollut enemmän valmisteluaikaa, olisiko ns. saumaton seikkailu voinut onnistua ja olisiko se palvellut katsojia?"**

Tommi Hakko: *“No toisaalta tässä ihmiset tietää että tässä tehdään tv-ohjelmaa, mut sitten parhaimmillaan esimerkiksi aika moni juttu meni mun mielestä kerralla putkeen. Sit jälkeempäin voi olla että otetaan joku juoksu jolla ei oo mitään, yhtään mitään merkitystä itse sen... - Ja pakko sitten välillä keskeyttääki jotain, mutta ihmiset tietää kuitenkin että tehdään teeveetä.”*

Pietari: *“Oliks siinä ehkä sillainkin että jos mieltii pelaajien kannalta, että ne oli vähän ku elokuvan sisällä, mutta myös tekemässä sitä, niin ehkä se uusiks ottaminen tavallaan lunastu sillä että nyt tehdään elokuvaa, nyt pääsee kameran edessä tekemään asioita. Eikä niitä nyt hirveen usein otettu uudestaan?”*



Tommi Hakko: "Joo, ja ei, ei otettu. Ite niitä pääjuttuja. Ja tolle ikäryhmälle vielä lisäksi että ne on kattonu niin paljon realityä, ne on kattonu niin paljon juttuja, ne tietää että kaikki on lopulta feikkiä. Niin jotenkin se on niille hirveen luonnollista että 'no sanoppa toi ny vielä uudestaan ku rohisí'... Niin ne pystyy sen sanomaan ilman että..."

Riikka Takila: "Riikka Takila: Itseasiassa niitähän tehtiin vähemmän kuin mitä oltiin alunperin ajateltu, että meil oli yhden oton tehtäviä paljon enemmän. Me ei oltu ollenkaan varauduttu että menee niin saumattomasti. Teeveeohjelmaahan siinä tehdään. Oltiin varauduttu ja me oltiin jo koekuvauksissa treenattu sitä. Katottiin että kuinka hyvin ne pystyy tarpeen tullen toistamaan sen saman uudestaan. Ja ihan tosi hyvin, niin että se oli ihan uskottavaa. Se oli lähinnä jonkun äänen tai jonkun tai että joku asia ei näkyny. Tottakai kaikki informaatio pitää tulla, sen takia jouduttiin ottaan uudestaan, mut ei sen takia että ne ei olis reagoinu tarpeeks vahvasti tai muuta. Se ei ollut nimenomaan tällainen, ku perinteisessä draamateossahan halutaan parempi otto, onhan siinä nyt teknisiäkin syitä mutta monesti halutaan siitä näyttelijästä enemmän irti, tai näyttelijöiden välisestä jutskasta... Mut siis mä sanoisin että me oltiin varauduttu huomattavasti useampaan ottoon kuin mitä loppupeleissä tehtiin. Se meni vielä jouhevammin.

Tässä välissä Pietari viittasi Tommin haastatteluun, jossa Tommi toteaa että uusintaotot ovat ihan normaalia dokumenttiohjelmaa tehdessä.

Riikka tähän totesi "Joo joo. Ihan vaan sen takia että informaatio ei menis ohi katsojalta"

Pietari kysyi saumattomasta seikkailusta...

"Aina ne tulee ne vessassakäynnit ja yöunet ja jalannyrjähtämiset ja lääkäriäkäynnit siihen väliin. **Mä luulen että unelmamaailmassa joo, mutta se ei oo mahollista, pitää aina varmistaa. Ja kamerasta loppuu akku ja tän tyyppiset. Aina tulee jotain. Että viis siitä valmisteluajasta. Mä en usko että se olis sitä kokemusta tehny sen paremmaks välttämättä siltikään, että kyllä tossa se saatiin rakennettua. Varsinkin nyt, se olis eri asia jos julkaisu olis ihan erilainen, että seurattais jostai livekamerasta jonkun nelikon seikkailua, niillä olis se kamera itellään koko ajan mukana ja sillen se olis ehkä mahdollista. Mut kun me pyrittiin tehdä elokuvallinen kokonaisuus, niin ei se ollu mahdollista. Et sä pysty leffaa yhdellä otolla kuvaamaan. Aina on siirtymiä paikasta toiseen. Ja se olis ollu jo työsuojelullisesti ja juridisesti aika mahdotonta koska piti olla lepoajat... Meillä on tessit ja meillä on alaikäisiä lapsia ja näin. Eli vastaus on ei. Toki pyritään rakentamaan tilanne mahdollisimman autenttiseksi ja ettei koko ajan olla katkasemassa, koska sit se tunne aina myös kuolee.**

Tuukka Temonen: "Ei se varmaan tavoitteissa olis koska se olis tosi monimutkanen ja tosi kallis järjestää. Ja se ei olis kauheen perusteltu. Mut se olis ihan mahollista ja siitähän on periaatteessa.... David Fincherhan on tehnyt elokuvan nimeltään *The Game*, joka on käytännössä katsoen toi sama mitä me ollaan tehty. Siinä se pääosan esittäjä on tämmöisessä ostetussa elämyksessä, missä kaikki sen ympärillä on lavastettua ja keinotekoista ja

*rakennettua ja kaikki on mukana huijaamassa sitä. Ja se on tosi vaikuttava leffa ja hyvin rakennettu ja siinä tietenkin katsojakin epäilee koko ajan että mikä tää juttu on, sit paljastuu lopussa... että semmonenhan olis tosi houkuttelevaa tehdä, mutta ei se välttämättömyys oo. Ja lopputuotteen ehdoillahan siinä mennään. Tää ei oo rippileiri, eikä polttarit tai mitkään muutkaan missä tehdään sen elämyksen ehdoilla, vaan tehdään yleisön ehdolla sitä kuvaa.*

**15. "Onko pelaajakokemus katsojakokemusta tärkeämpi? THOTBSsää tehdessä oli esimerkiksi arkkuarvoituksen kohdalla puhetta priorisoinnista. Ensin tilattu monimutkainen lukkojärjestelmä ei olisi näkynyt kameralle ja se järjestelmä johon päädyttiin leikattiin kokonaan tv -sarjasta pois. Oliko tämä mielestäsi turha kulu vai voidaanko sanoa että gamealityssä on hyvä olla myös sellaisia tehtäviä / osioita joiden ei välttämättä tarvitse päätyä leikattuun versioon?"**

*Tommi Hakko: "Niin, sehän meni sitte... Se miks se oli tosta esimerkiksi leikattu hyvin lyhyeksi on ihan vaan pelkkä rytmi. Palaan siihen et se pelaamiskokemus näkyy tyypeissä, mut tossa se tavallaan ei olisi näkynyt suuntaan jos toiseenkaan. Ja siis alunperin kun tätä pohdin, niin mä kokoajan ajattelin että leikkaus saattaa olla tosikin nopeeta.. Mut sit vähän ennen ku menttiin kuvaamaan joskus siinä keväällä, kun AJ leikkas ja Tuukka tuli edittiin, siinä kun istuttiin niin ohjaajat oli sitä mieltä että itseasiassa mennäänki enemmän isommissa paloissa. Mut kun palattiin takasin sitten varsinaiseen leikkaukseen syksyllä, niin se oli jännä että se sit meni uudestaan takasin siihen seikkailuelokuvan nopeempaan rytmiin. Siellä on ne juoksut. Siinä se intensiteetti säilyy paremmin siinä. Mut sitte taas toisaalta jossai kun ollaanki sisällä ja tullaan tuolta nurkan takaa, niin siinä taas sitten nopeempi leikkaus toimii. Se oli ihan hauska kehitys että se oli ensin nopeempi ja sitten laiskempi ja sitten taas ku editoitiin niin palattiin siihen seikkailuelokuvan rytmiin. Kun pelaamisrytmiin, kun pelaaja kättelee ja mennään ja mennään ja mennään näin... "*

*Pietari: "Jos tekis seuraavan kerran asioita, niin onko jotain tehtäviä mitä vois suunnitella ainoastaan pelaajii varten? lähtökohtaisesti leikkaa pois?"*

*Tommi Hakko: "Joo, olihan siinä. Se oli just se että on pakko muutenkin kertoa asioita pelkästään pelaajille, me tiedettiin monta asiaa mitkä otettiin pois, sitten, mut se ei siinä tavallaan siinä ajassa ollu... - **Että meidän on parempi tehdä tavallaan runsaampi siitä pelaamis-kokemuksesta kuin sitten telkarissa on.** Esim. siellä kaupassa Visbyssä oli kauppias ja sehän selitti varmaan... Kymmenen minuuttia on tavallaan dialogia. Tietenkin jotain se vei pois, kun sitä jätti pois, mut se anto niille lapsille paljon enemmän... - **Se ei voi olla niin niukkasanaista kuin elokuvan dialogi on.** Dialogiinhan jää vain ainoastaan tärkeimmät asiat.*

*Ja realityn ja draaman erohan on se että tavallinen ihminenhan pöpöttää kaikkee blaablaablaa ja realitissa on enemmän puhetta, kun taas elokuvissa on tyvin tarkasti olevia laineja. Pitää olla asioita sille pelaajalle enemmän. Ja sittenhän me ei tiedetä aina että tää tehtävä voi ollakin*

oikeesti tylsä ja tää pitää katsoa jolloin se voidaan mennä sillain niinkun 'zip-zip-zip-zip' ja sitten taas tää tehtävä, ne yhtäkkiä eläytyy... Ni annetaanki sille enemmän aikaa. Siksi, vaikka se jakso, siinä oli must aika hyvin kaikenlaista, just siinä, erilaista... Siinä jaksossa. Ja sit sitä ennen oltiin tehty kuitenkin vähän samantyyppisiä tehtäviä ni sit se menikin paljon nopeemmin. Että me päästään nopeesti sinne puun alle.

Ja kun tehdään ensimmäistä kertaa jotain formaattia niin mehän tullaan tekemään ne virheet jotka formaatin ostaja sitten... - Ei tarvitse tehdä niitä. Me tiedetään että tää toimii, tätä ei kannata tehdä. Mutta kyllä pelaajille jotain enemmän pitää olla. Ja käsikirjoittajahan **teki siis niin, että** sehän aina muistutti päivän aluksi ja päivän loppuksi, tai aina kun kuvattiin... - Mäkään en ollu paikalla, mä en tarkkaan tiedä. ...**Se aina kerto että missä ollaan nyt tarinassa, mitä te ootte tehny viimeksi ja mihinkähän se Akseli, sinne ja tänne menossa.** Me ei haluttu näyttää sitä... - **Meidän alunperin ajatus oli näyttää aina mitä siihen asti on kuvattu sitä draamaa. Mut se jätettiin siksi pois, että me pelättiin että ne rupee sanomaan että 'Sil oli se koru!' tai 'Se näytti siltä...', koska eihän ne tiedä miltä se näyttää...** - Tavallaan ne olis päässy siihen maailmaan ja tarinaan sisään, mut sit me pelättiin että ne rupee näkemään asioita mihin ne rupee viittaamaan itse tilanteessa. 'Hei tää on se sama koru...' - Mikä sama koru? että tehtiinkin niinpäin, että käsikirjoittaja pitää huolta että ne tietää missä mennään ja mitä on ehkä tapahtunu ja se on voinu kertoa merirosvoista. Tyypithän ei nähny merirosvoa ollenkaan tässä, mut se kerto niistä. Ne pääsee siihen maailmaan, mutta ne ei rupee 'Niin se Margareta tekee tätä', jota ne ei oo voinu mitenkää nähä.

Riikka Takila: "No se on just se, että siinä on monia kriteereitä, että jos on tuotannollisesti jotenkin ihan ei järkevää, eli se voi olla kustannuskysymys tai sit että meillä menee liian kauan. **Kun nythän ei tavallaan ole niin sen tarinan kuljetuksen kannalta relevanttia, että onks tässä nyt seitsemän lukkoa ja koodia vai onks tässä näin että ne kuitenkin joutuu siinä hetken pähkimään ja sitä ratkomaan ja pitää miettiä myös kokonaisuuksia.** Mut että mä väitän edelleen että sen pitää olla tarpeeksi haasteellinen jotta syntyy se tunne ja katsojallekin se kokemus että tää ei oo mikään läpihuutojuttu, mutta sitten myös semmonen että ei liikaa... Miten mä sen nyt sanoisin? Siis kompromisseja pitää tehdä. Ei voi sanoo kumpi on tärkeämpi, mä sanoisin että niissä on vähän eri prioriteetit luonnollisesti, se että jos olis tehty vain suljetun huoneen tämmönen exitroom-tyyppinen seikkailu ilman että sitä kuvataan. Mut sitten **toisaalta että siinä täytyy muistaa se että tehdään tv-ohjelmaa, miltä se näyttää kuvissa, miten järkevää se on, miten se on aikataulullisesti järkevää ja näin.** Mutta tottakai sen pitää olla jännittävä myös ettei se ole liian...

Pietari: Sehän loppujenlopuksi leikattiin pois se arkkujuttu, mutta olihan sille ehkä joku merkitys kuitenkin niille pelaajille... Eli jos tämmöstä lähtis tekee uudestaan niin tehtäskö sitten jopa enemmän tämmösiä mitä ei kuvata ihan sillä periaatteella?

Riikka Takila: En mä osaa sanoo, ei ehkä, koska ei se... **Kyl mä väitän että se kolme neljä**

**tehtävää per jakso, per kuvauspäivä, tai ei kuvauspäivissäkään aina niin paljoo... Pari per kuvauspäivä, niin kyllä se pitää niillä sen jännitteen yllä. Jos on ton ikäsiä osallistujia niin ne rupee myös väsymään, niiden keskittyminen alkaa herpaantumaan, että tota mieluummin vähän ja hyviä. Sillain kuitenkin että ne on rytmitetty järkevästi, kuin sitten hirveen paljon sellasia ylimääräisiä.**

Tuukka Temonen: **"Ei. Jos ei se oikein näy katsojalle niin mitä arvoa sillä on? Kun sitä kuitenkin tehdään sille yleisölle, mitä aikasemmin sanoin, että sitä ei tehdä niille nuorille. Jos tehtäis niille nuorille niin sit sil olis tosi paljon merkitystä ja arvoa, se olis ihan oleellinen, mut jos ei se katsojalle aukea niin sit sen arvo on tosi olematon. Se ei tarkoita sitä että se poistuu kokonaan. Ja se kyseinen arkkutehtävähän... Meiän logiikka oli se, että ne avaa sen kuitenkin vahingossa väärässä järjestyksessä. Mut ei meille tullu mieleenkään kenellekään sitä vaihtoehtoo että se menee suoraan oikees järjestyksessä, jollon se on maailman typerin juttu. Että siitä puuttuu se jännite ja epäonnistumisen mahdollisuus. Vaan että se on suorite. Kun ihan normaalissa aikajanassa ilman jännitettä ja mahdollisuutta epäonnistua. Koska jos ajatellaan elokuvan kohtausta mis on ovi ja siinä on lukko, niin nyt meillä on vaan periaatteessa turvalukko, tavallinen lukko ja sit alhaalla on vielä hakanen. Eikä siinä oo - Kaikki me tiedämme sen että nämä kaikki pitää avata ja sit päästään sisään, ni sillä ovenavauksella ei oo mitään merkitystä, vaan sillä mitä siellä oven takana on. Ja elokuvassa se jätettäis se avaaminen pois, koska se on epäolennainen asia. Ja täs ne ratkas sen sattumalta liian nopeesti. Tän tyyppisiä pitäis miettii, että aina pitäis ekana epäonnistua. Semmosen suunnitteleminen, sehän on ihan järjettömän vaikeeta. Miten varmistat että ihminen epäonnistuu ekaks?"**

#### **16. "Oliko The Heroes of the Baltic Sean pelaajilla mielestäsi varaa epäonnistua?"**

Tommi Hakko: **"Joo. No tavallaan pitää mennä tost röörist ulos. Voi epäonnistua ja sitähän me toivotaankin tavallaan, ettei se oo liian sujuvaa. Voi olla että paikka paikoin tehtiin liiankin sujuvaksi. Kyl me yritettiin laittaa epäonnistumisiakin mut niitä ei voi olla liikaa ettei se... että kyllä lopulta pitää päästä ulos tosta huoneesta. Muuten se tarina katkee. Ne voi epäonnistua, mut sitten täytyy yrittää uudestaan."**

Pietari: **"Tää on tällanen ekstrakysymys, että oliks joku tilanne missä jännitti että käyks siinä niin kuin on käsikirjoituksessa vai tekeekö ne jotain ihan... Mikä oli semmonen pahin skenaario?"**

Tommi Hakko: **"Apua. Mitähän sitä nyt sanois. No hirveen haastavaahan oli ilman muuta joku kaivausten kaivaminen. Se jatkuu ja jatkuu ku siinä oli sitten vähän teknisii ongelmia sitten, muistaakseni... Hmn. No sitten. Sekin taas sitten meni hirveen hauskesti tavallaan ollaa ajateltu että se on vaikee tehtävä kun katsotaan jotain hammasjuttua, mut sehän meni hirveen hienosti se mitä ne tajus ja teki niitä päätelmiä. Tavallaan se ehkä yllättää miten hyviä ne on päättelämään tai... Että, tosta kirjasta kun sitä rupee lukemaan, toinen rupee jo heti laskemaan niitä hampaita ja että 'Tässön yks hammas liikaa' johon sitten toinen sanoo 'Tää ei voi olla se**

*koska tää on liian vanha ollakseen...’ että se on niin käsittämätöntä että miten organisesti se lähti sitten menemään. Semmosia varmaan pelkäs. Tottakai, onhan se jännää.*

*Pietari: “Jos otetaan vaikka se kun niitten piti se avain varastaa siitä takin taskusta... Oisko se voinu jotenki mennä pieleen?”*

*Tommi Hakko: “Olishan se voinu mennä pieleen.”*

*Pietari “Miten se olis voinu mennä pieleen? Nyt kun mieltii...”*

*Tommi Hakko: “Sittenhän olis pitäny kuvaajan sanoa että nyt lähtekää seuraamaan sitä että ne pitää saada se... Ja mä en nyt muista sitä tehtävän antoa. Siinä taidettiin jotenkin vihjata. Nyt mä en enää muista, hittovieköön. Mutta olihan siinä tietenki se mikä oli musta mainiota ja hienoa ja hienous tässä että me juostaan taulu kainalossa ihmisrykelmän...”*

*Pietari: “Seassa..”*

*Tommi Hakko: “Niin... Jos olis pysäyttäny niin se olis pysäytetty, se olis kuvattu ja otettu osaksi sitä tarinaa. Tietenkin siinä olis sitten pitäny jotenkin päästä irti. Mut kyl mä näin pohdittiin kuvaajan kanssa että hän kuvaa ja kattoo sen miten menee. Lennosta on myös käsikirjoitettava tiettyjä asioita.*

*Pietari: “Jos joku turisti olis vaikka sattumoisin pysäyttäny ne, napannu vaikka taulun, ja poliisit olis juossu paikalle, vaikka nehän nyt oli tottakai mukana tossa hommassa... Mut oisko sitten käsikirjoitus muokattu sillain...?”*

*Tommi Hakko: “Joo, sit olis pitäny tehdä vähä elokuvallisemmin, jotenki, rykästä ittensä irti ja lähtee... Emmä tiedä, mun olis pitäny kysyy Tuukalta (viittaa realityn ohjaajaan). Kaikki **mikä tapahtuu niin on vaan positiivista. Sitten vaan mennään sen jutun mukaan.** Kyllähän siinä siis, pieniä asioita oli että ne oikasi tiettyjä asioita ja päätteli nopeemmin, niin sit mennään sen mukaan. Ei sanota että “et sä tässä saa keksii vaan sä keksit vasta myöhemmin”. Täytyy pompata sen yli. Sitä varten on käsikirjoittaja mukana, että sen jälkeen kun on menty toi niin katotaan mihinkäs sitten päädytään, oliko joku asia mitä ei voida paikata tai pakko muuttaa jotenki...”*

*Riikka Takila: “**Oli, ja sehän oli nimenomaan se mitä pyrittiin siinä lopullisessakin ohjelmassa näyttämään että kaikki ei mennyt liian helposti, että siinä piti olla semmosii.** Koska sit katsojallekin tulee just se olo että ‘No niin tää on niin käsikirjoitettu’. Että sehän, jännite kärsii heti. Siinä pitää olla heti vähän sitä semmosta ‘Mitä, onks nyt se vaara että toi ehtii toi rekka ajaa sinne laivaan oikeesti ennen kuin ne ehtii pois sieltä tai että jotkut rosvot saa tai poliisit ne kiinni siellä Tallinnan kujalla. Mut ei, **jälleenkin tuotannollisista syistä tää oli käsikirjoitettu tällaiseksi suljetun huoneen peliksi niin että kyllä me tiedettiin että ne aina lopulta sen oikean vastauksen, että** ne ei ollut liian vaikeita ne tehtävät. Ja itseasiassa mun täytyy nyt sanoa että mä en usko että... No kertaakaan Outi eli meidän käsikirjoittaja joka oli vähän siellä myös ohjas*

niitä tilanteita niin ei joutunut puuttumaan peliin. Tuukka kuvaajana, joka oli tosissaan tää "first person", viides pelaaja ja aina niissä tilanteissa mukana, niin hän ehkä joutu pari kertaa antaa vähän apuja. **Mutta kyl ne sitten ite ratkasi.** Mut kyllähän välillä niissä meni aikaa. Että ei ne ihan liian helppoja ollut."

Tuukka Temonen: **"No ei. Tai siis jos ne epäonnistu, niin me sit kuiteski laitettais se onnistumaan. Epäonnistumisen mahdollisuus ei ollu mahdollista. Mutta se, että onnistuko ne niin, miten me aateltiin, että niillä olis ollu tosi paljon vaikeempaa, ei.** Ne onnistu tosi paljon joustavammin, helpommin ja älykkäämmin kuin mitä me oltiin ajateltu. **Tässä tapauksessa ne tehtävät on ehkä aavistuksen liian helppoja.** Ja sit myöskin täytyy sanoa että tommonen ryhmä jossa on neljä fiksuja ja välkkyä nuorta, niin sehän myöskin ruokkii sitä parempaa suoritusta. Tottakai nehän nyt onnistuu siitä terävämmin koska ne on orientoitunu siihen tehtävän suorittamiseen, että niitten olis pitäny olla huomattavasti vaikeempia."

### **17. "Minkätyyppiset tehtävät toimivat mielestäsi parhaiten pelaajille?"**

Tommi Hakko: "No kyllähän tietenkin kaikki fyysinen näyttää hyvältä. Niinniin pelaajaa... No varmaan joku linna, joka on paikkana jännä... että sä oikeesti uppoot siihen. **Semmonen missä on jännittävyttä ja vähän haastetta,** ihan varmasti se että ne lähtee avainta juoksemaan, niin onhan se jännää ja pelottavaa. Ja sitten taulun kanssa kun ne huomaa että siellä on turisteja... Kyllä se , **mitä aidompi se tilanne, on tai jännempi se mesta, tai siinä on joku uhka tai haaste niin kyl se....** Kyllä nyt varmaan joku laskutehtäväki, tyylii yks voi hetkeks aikaa, mutta kyllä mä uskon että joku mihin sä uppoot ja sä kadotat sen , ku siinä on niin paljon kaikkee ja kiirettä ja vähän jännitystä niin sä uppoot ja katoot sinne tarinaan sisälle jolloin sä et ees huomaa että se oli ohi.

Riikka Takila: **"No kyllähän ne pelaajat sai riemua myös niistä että oli niitä koodeja tai muuta purkanu, että sellaisia jotka on vähän huonompaa teeveetä, suoraansanottuna... Okei** niissäkin , jos siinä on koko ajan dialogi läsnä niin kyllähän se katsoja voi olla mukana tekemässä sitä oivallusta. **Mutta mä luulen että heille itselleen on jäänyt ne fyysiset tehtävät parhaiten mieleen.** Mut mä luulen että ne oli ne myös semmoset, sanotaan nyt kattonimellä "koodinpurut"; oli ihan kivoja."

Tuukka Temonen: "Mun mielestä semmoset missä mennään **vauhdilla eteenpäin,** plus sit semmoset mis on verbaalista älykkyyttä. Esimerkiksi se taulun varastaminen on yks semmonen kokonaisuudessaan hyvä tehtävä, koska siinä on sitä älykkyyttä ja verbaliikkaa ja siin on vauhtia. Ja edetään tosi paljon. Silloin siihen syntyy se hengästyttävyyys. Osittain samaa oli sen auton kanssa, sen kuorma-auton kaa, mutku se kuorma-auto, se on huone vaan joka humisee, Sehän ei ole liikkuva auto (tarkoittanee kuvan kannalta). Niin se jännite puuttu. Jos se olis ollu ritilä-auto, että se ei olis ollu umpinainen, tai se olis ollu lava-auto. Tai edes semmonen lava-auto mis perä olis auki. Me oltais koko ajan nähty tie ja liikkeen... Niin se jännite jäi uupumaan siitä täysin.

*Koska se on vaan huone mikä pitää hassua ääntä.*

*Pietari: "Niin, katsojalle?"*

*Tuukka Temonen: "Katsojalle."*

**18. "Millaisilla keinoilla saavutetaan mielestäsi pelaajille flow-tila, jossa ympärillä hääräävä työryhmäkään ei saa rikottua peliin uppoutumista?"**

*Tommi Hakko: "Hyvä kässäri ja se että siinä tulee kokoajan elementtejä lisää. Se on nyt hyvä esimerkki se katu. Sen jälkeen kun sä juokset siitä pois... Ollaan rakennettu niin että ne ei voi mennä tohon suuntaan koska sieltä juoksee poliisi. Ja poliisi on aina jännittävä... Sit ku sä juokset tonne, sieltä tulee (toinen) poliisi, ja on pakko mennä tänne... että tavallaan se että niillekin koko ajan tulee (napsuttelee sormiaan) vähän lisää, niin se on jännää, ja sitten sitä yhtäkkiä tuleeki auto eteen. Sit lähetään ja sitten rupee naurattaa vähä, joka on hyvä asia."*

*Riikka Takila: "Se on just ehkä se että meillä on ne tarkat rituaalit ja rutiinit niissä kuvaustilanteissa. Aina kun tultiin niin oli se että kännykät pois ja nyt ryhmällä... Aina kun kuvauspäivä alko, siinä oli se sama kaava. Siinä alussa Outi (realityosuuden käsikirjoittaja) kerto mitä on tapahtumassa, missä kohtaa ollaan nyt menossa tätä seikkailua, ja sitten sen että 'Muistatteko että edellisenä päivänä tai edellisessä kohtauksessa te jätite... Että 'teillä on nyt nämä vihjeet, niitä pitäis seurata'. Ja sit käytiin se läpi se ohjaus sillai, että annettiin semmosia pieniä täkyjä. Nyt esimerkiksi Tallinna, jakso kaksi, siinä oli todella pitkä otto ja siinä oli monta kohtaa. Ensin piti löytää tietty paikka, sitten ratkaista, miten päästä sisälle jo suljettuun taidegalleriaan, ja sekin oli monen vaiheen takana ja sit sen lisäksi oli vielä se että kun ne ei yhtään tienny mitä sieltä löytyy. Ja kun ne pääsee sisään, löytää sieltä jotain ja sit se piti ottaa mukaan. Toki siin välissä annettiin kännykällä niitä ohjeita, mutta siellä ei ollut tosissaan ketään muuta paikalla kuin se kuvaaja niissä tilanteissa. Kyl se oli se että niihin tilanteisiin mentiin aika yksin, eli sukellettiin pimeään, tuntemattomaan, ihan vaan nelisteen plus tän kuvaajan kanssa, se oli yks tärkeä asia. Ja sit ne tietyt rutiinit, että he jätti sen kaiken ulkopuolisen maailman taakseen. Kaikki snapchatit ja instagrammit, sen semmosen teinin somemaailman ja kaiken sen ja jotenki sulkeutu siihen seikkailuun. Niin se oli varmaan se paras."*

*Tuukka Temonen: "No mun mielestä sillä työryhmällä on ensinnäkin todella paljon merkitystä. Että se työryhmä suhtautuu myöskin ihan yhtä vakavissaan siihen tehtävän tekemiseen, jolloin se synnyttää niille nuorille velvollisuudentunteen ja onnistumiseen pyrkimisen. Ja sit tietenkin se että työryhmän pitää tietää mitä tapahtuu ja semmonen harjoittelu on aina ihan hyvä. Koska sillon jos joku asia ei toteudu silleen ku ollaan ajateltu ja siihen pitää puuttua, niin sithän se aina rikkoutuu. Sit ku pääsee siihen seikkailun vauhtiin niin eihän siin sitten mitään ongelmaa. Ainoastaan sillon jos se pitää pysäyttää hetkeks ja ohjata sitä johonkin suuntaan... -Semmosia pitäis pystyy välttämään. Ja sen takia pitää arvioida sitä että että onko parempi että se menee välttävästi läpille kuin se että se menee keskeytyksellä täydellisesti läpi. Koska*

*silloin jokainen keskeytys näkyy aina siinä seuraavassa osiossa, että se on vähän lavastetumpaa, vaikka ne tekeekin ne tehtävät just täydellisesti."*

### **19."Millainen katsojakokemus oli tavoitteena ja toteutuko se mielestäsi?"**

*Tommi Hakko: "No kyllähän tavallaan. Ite mietin että jos mä olisin nuori mä mieltäisin että voikun mä olisin tossa ite. Tai että voiks noi olla oikeita ihmisiä. Stoorihan pitää olla itsessään hyvä ja pitää olla näyttävä, pitää olla hyvännäköinen. Musta se hyvännäköinen oli, ja musta se stoori oli hyvä. Se oli tosiaan jollekin vielä hankalaa. Mä en ny oo ihan varma, se oli enemmänki aikuisemmat ihmiset jotka ei käsittäny sitä. 'Onks tää niinku näyttelemistä?'*

*Sitä voin nyt sanoa ehkä että jonkun mielestä se toteutui jonkun mielestä se ei toteutunut... Tai sitä jäi mieltä että onks tää... - Se häiritsi joitain ihmisiä 'Kun emmä tiedä kumpaa tää on' tai 'tää ei voi olla totta'. Niin se varmaan rikkoo sitä eläytymistä siihen stooriin."*

*Riikka Takila: "Katsojakokemuksen tavoite oli se, että yleisö myötäelää niiden nuorten mukana. Tässähän ei ollu semmosta interaktiota rakennettu että he yhdessä ratkasisivat niitä tehtäviä, pystyis jotenki osallistumaan niiden ratkaisemiseen, tää ei ollu sentyyppinen ohjelma. Mut se että he ikäänkuin imeytyy siihen tarinaan. Sehän oli aika ovelasti käsikirjoitettu niin, että välillä katsoja on askeleen edellä näitä nuoria, ne on nähny draamassa jo jotain mikä näille nuorille selviää vasta myöhemmin. Ja sitten toisinpäin, että mentiin ihan samantahtisesti. Kun nuoret löysi tai keksi jotain niin sitten draamassa näytettiin katsojille. Myötäeläminen. Täähän oli leikattu hyvin dynaamiseksi, toivo oli että se olis katsojakokemuksena semmonen jännittävä ja mukaansatempaava."*

*Tuukka Temonen: "No kyl kai. Siinä oli hengästyttävä seikkailu niin kyllä se toteutu. Se on aika nopee. Se on tosi nopee teeveesarja."*

### **20. "Onko tullut palautetta sarjasta? Minkälaista? Miten suhtaudut siihen?"**

*Tommi Hakko: "No ammattiipiireistä mitä on tullut, niin parhaita kommentteja oli tyyliin Pekko Pesosen että **piti kattoo yks jakso, he katto kaikki samantien**. Ja sitten sitä että **'Hatunnosto Ylelle että uskaltanut tehdä tällaisen'**. Ja se että se toimi se suurin riski. Koska se oli mitä mä kuulin esimerkiksi draaman karonkassa, kun ei ne tienny kuka mä oon. Mä istuin pöydässä ja ne mieltä että 'Miten nää kaks asiaa voidaan yhdistää'.*

*Ja sitähän on kaikki kysynyt koko ajan. Miten nää kaks asiaa. Niin Pekko Pesonen totes että niin hienosti meni draama ja reality yhteen. Niin se on aika monelta tullu se että oikeesti ne oppoa siihen. **Se on yksi stoori ja se uhkapeli että draama ja reality voidaan yhdistää, toimii**. Se oli hyvää palautetta. Ja ja... Sitten, osa palautteesta on juuri että **'Tämä on sekava, en ymmärrä tästä yhtään mitään'**, mutta kirjoittajat ovat luultavasti keski-ikäisiä.*

[tästä välistä on jätetty pois kommentit draamaosuuden saamasta palautteesta, sillä se ei ole



olennaista tämän opinnäytteen kannalta.]

*Osa tietenkin oli just se että 'Mikä tää on ku tää ei oo kumpaakaan'. Mut se on just se. Nuoret, esimerkiksi tähän sai hyvin sen kymmenen - neljätoistavuotiaat tyypit. että tää on saanut hyvin sen porukan, just mitä haettiin. Että on ollut tosi jännä ja jopa vähän pelottava, joka on hyvä asia. **Kohderyhmä on ainakin imaistu tähän mukaan.** Mut ongelma on ollut tavallaan se että ei oo tämmöstä perinnettä Suomessa oikeastaan ylipäättään. Suomalaisen merirosvoiseikkailun... - Ensinnäkin että sä rupeet kattoo sitä, niin siinä on aika iso kynnyks. Kyllähän sä ulkomaista katot. Me yritettiin välttää just sitä että siinä puhutaan myös ruotsia, että se näyttää ja kuulostaa eriltä, että se vähän etäännyttää se ruotsikin. Lisäks."*

**Riikka Takila: "Palautetta on tullut aika paljon. Formaattia on, sitä visuaalisuutta ja tarinaa on kiitelty tosi paljon."**

[tästä välistä on jätetty pois kommentit draamaosuuden saamasta palautteesta, sillä se ei ole olennaista tämän opinnäytteen kannalta.]

*"Mitä tuli sitten tähän hautarauhaan, loukkaamisasiaan, että realitissa, noh, vähän virheellisesti kirjoitettiin siitä että ne menee arkeologiselle kaivaukselle... Mehän puhuttiin arkeologisesta kaivauksesta mutta sehän oli näitten hylkyrosvojen kaivaus, että siellä ei ollu todellakaan mitkään oikeat arkeologit tässä tarinassakaan siellä paikalla."*

*Pietari: "Ehkä se ei käy tarpeeks ilmi siinä..."*

*Riikka Takila: "Ei se käyny, mutta mun mielestä sillä ei oo oikeesti merkitystä, että kuten mö sanoin, että ihmisten medialukutaito on tänä päivänä niin hyvää että niitten pitäis ymmärtää se että tää on fiktiota kuitenkin, kaikki, realitikin on fiktiota. Ja se että tässä tarinassa meidän pitää päästä oikomaan. Tää ei oo opetusohjelma, eikä historiadokumentti."*

[tästä välistä on jätetty pois kommentit draamaosuuden saamasta palautteesta, sillä se ei ole olennaista tämän opinnäytteen kannalta.]

*Mutta tota jooh. Palautetta tuli paljon. Se oli hyvin, enemmän ehkä siitä formaatista tuli sitä kiitosta ja sitten tottakai myös tämmösistä pienistä detaljeista tuli nillitystä."*

*Tuukka Temonen: "Tosi vähäsen. Semmosta palautetta, mitä isät on kattonu poikiensa kanssa, niin se merirosvomaailma on alkanut kiinnostamaan. Että sitten ollaan tutustuttu siihen aiheeseen. Mä sain tosi vähän palautetta. Tommost se ainoastaan oli. Mut semmosta analyttistä ei oo tietenkään tullut."*

## **21. "THOTBS sai mediassa arvostelua mm. siitä miten pelaajat kohtelivat niinkään arkeologisia objekteja. Miksi luulet, että tällainen järkytti osasta katsojia?"**

*Tommi Hakko: "Tää on tää jännä juttu... Jollekin lehdelle mä kanssa sanoin. No ongelmahan on*

tavallaan se, että mehän ei voida mennä arkeolo... -Semmosessa aikakäsityksessä kun realismi on, eli kun joku löytää jotain, soitetaan museovirastolle ja siinä kestää vuosi kun museoviraston tyypit tulee kattoo. Sen jälkeen se paikka 'jäädytetään', siihen ei saa kukaan koskeakaan. Ja sitten ei oo määrärahoja tulla kuitenkaan tekee sille asialle mitään. Seikkailuelokuvahan, Indiana Joneshan on pahimpia, se tuo sen arvokkaan esineen, mut se on tuhonnu koko temppelin! Se on jännä juttu että ku siinä oli nuoret... - Mutta onhan elokuvissakin nuoret. Tässä ei ne nuoret tappanut ketään, tässä ei ollu verta, ne ei vahingoittanu ja ne itse jopa pohti, saaks näin tehdä. Sitähän me siinä yritettiin koko ajan.... Ehkä se oli se kun se ei ollut draama. Jos se olis ollu draama, niin ei siihen kukaan sano mitään, mut reality, se on kuitenkin jotenkin totta. Vaikka se on peli ja eihän ne kukaan asiantuntijoista, just seki tyyppi sano että eihän nyt kuvitellukaan että ne oikeesti vanhoja asioita repii. Mut sen takanahan oli se että niitä muinaismuistoja on paljon rikottu. Maanviljelijät ensinnäki ite kaivaa niitä ja heittelee niit kiviä pois. Niitä ottaa pattiin, koska jos jotain löytyy pelloilta niin sinne ei saa koskea, se on ansion menetys. Se on tavallaan se että se on niin kuin melkein totta, niin sitten se menee yli jonku rajan..."

*Riikka Takila: "No mä en saanu kyllä yhdeltäkään katsojalta sellaista palautetta... Että just niiltä parilta arkeologilta tuli sitä viestiä. Katsojat ja toi kohderyhmä varsinkin, niin kyllä ne sen ihan..."*

*Pietari: Niin että se on peli...*

*Riikka Takila: Niin. Ja sit oli se että olis ollu ihana päästä mukaan. että kyl ne sen tajus että ne oli oikeet lapset jotka pääs oikeesti suorittaa niitä tehtäviä... Mutta ymmärsi että kysymys on lavasteista ja lavastetuista tilanteista. **Realityssa aitoa on tunne. Se tunne on aitoo, ne reaktiot, ja se dialogi ja ne ihmiset, mutta ne tilanteet on lavastettuja.** Sen mä toivoisin että ihmiset jo tänä päivänä ymmärtää... Ja tässä gamealityssä varsinkin, joka on viety sitten vielä draamallisempaan suuntaan myös visuaalisesti."*

*Tuukka Temonen: "Ääh. Eihän se mitään järkytä. Ihmiset haluaa vaan oman paikkansa ja päteä siinä omassa ympäristössään ja saada arkeologikolleegoiltaan hyväksyntää siitä että tämä viihde tuhoaa heidän hienon alansa. Ja sit me tietenkkin tartutaan siihen koska me halutaan saada huomioita sille asialle ja päteä sitten meidän omien fanien keskuudessa. Eihän sillä... Ihan oikeessahan se on. Eihän nyt hyvänen aika kukaan saa mennä rikkomaan nyt tota Suomenlinnaa tuolla noin. Sehän on ihan selkee juttu."*

*Pietari: "Niin mut taas että kyllähän semmosii vastaavii tehdään rikossarjoissa esimerkiks vielä pahempia..."*

*Tuukka Temonen: "Eihän se oo... Pointti on vaan se että hän halua päteä omilleen. Että Ylen viihde pilaa heidän hienon alansa. Että Ylen pitäis tehdä vaan pelkkiä dokumentteja missä on asiantuntijat. Eihän se todellista kritiikkiä ollut. Ja sit se on silleen ihanaa että ihmiset hämmästyvät että miksi tästä syntyy kohu, koska hänhän on halunnut että hänen kaverit näkee sen. Sehän on salainen tavoite ihmisillä ja päämäärä. Se on vaan, tommoset on hyvii juttuja."*

Enemmän tommosta."

## 22. "Uskooko katsoja mielestäsi että realityosuus on totta tai osaksi totta?"

Tommi Hakko: **"Ei, kyllä ne kattoo leffaa. Jos tää tulis vaikka seuraavan kerran. Tai jenkkilässä tää tehtäis tai jossain, niin sitten tavallaan vielä se että ei tartte kokoaikaa miettiä että tietääks noi lapset, se on se varmaan se suurin juttu. Että tietääks noi lapset mitä seuraavaks tapahtuu. Jotkut ostaa sen, jotkut ei usko sitä että ne oli oikeit, se tuli yllätyksenä. Tää johtuu varmaan siitä kun tätä ei oo tehty aikasemmin...**

Pietari: "Ehkä se on just se katsojatottumus...?"

Tommi Hakko: "Mä väitän, mä siitä jollekin sanoin jo että tää on ku umpihangessa tarpoo ne ekat jutut niin sitten siel on helpompi tulla perässä ja sitten rupee se muoto tulemaan tutuksi ja sit sä ostat. **Realityhän on kuitenkin tietyntyyppisii. Niis puhutaan kameralle ja ne laitetaan tonne saareen...** Se näytetään kun ne tulee sinne saareen ja **siellä on juontajaa ja se on peliä, mut tää on tavallaan niin kuin elokuva.** (napsauttaa sormiaan) Kuinka monessa elokuvassa lapset kiskaistaan seikkailuun, etkä sä yhtään mieltä että miks nää tätä tekis? Mut tässä jotkut sano että 'tää on epäuskottavaa, ei ton ikäset lapset voi lähtee tekee'. Maailma on täynnä leffoja joissa lapset selvittää asioita...

Se oli muuten yks (kommentti) että, 'se on epäuskottavaa että tässä annettais lapsille tämmöinen tehtävä'. Niin niin, silti on leffoja joissa on samanlaisia... Mut se että tää on reality niin se on joku jännä... Se on varmaan vielä se oppimiskysymys tällaseen."

Riikka Takila: **"Kyllä mä luulen että ne nyt varmasti uskoo just että ne lapset on tosia ja ne tunteet on tosia...** Koska se oli niin semmosta... Ne puhu päällekkäin. Ei niitä kukaan näyttelijöiksi sillai luonnehtinu. Kyl se sillai meni ihan, must tuntu että ne ymmärsi sen formaatin."

Tuukka Temonen: "Kyl mä uskon että uskoo. **Miksei uskois? Onhan se esitetty sillai että se olis totta.** Tietenkin."

## 23. "Minkälaiset tehtävät toimivat parhaiten katsojille?"

Tommi Hakko: "No kyllä ne pitää näyttää isoilta, mut sitten taas palatakseni siihen vielä että tavallaan tehtävä jossa on tarpeeksi jännittävää että se näkyy siit tyypistä. **Pitäis pystyy taltioimaan oivaltamisen, semmonen jonkun mysteerin oivaltamishetki, joka leffoissa sitten on se hyvä hetki. Sehän luo aina vähän haastetta että saako ne sanottua sen niin, että katsoja tajuaa mitä on juuri keksitty.**

Ja niin me silloin just mietittiin että jos Tuukka huomaa että ne sanoo huonosti, niin se pyytää että sanoppa ton nyt uudestaan selkeämmin. Realitykin tehdään että ne tekee, sit otetaan uudestaan 'et teeppä toi uudestaan', dokumentti tehdään samalla tavalla. Että 'Tuuppa

*uudesta tosta ovesta’ ja ‘Sanoppa se uudesta ton minkä sä äskön sanoit’. Niin ei se oo tavallaan, se on uusintaotto.”*

*Riikka Takila: “Ne fyysiset tehtävät.”*

*Tuukka Temonen: “Kyl mun mielestä semmoset selkeet, isot vauhdikkaat. Plus sitten ne missä tarttee pientä älyä ja näppäryyttä. Periaatteessa esimerkiks se palapelin rakentaminen. Se iso lauta. Sehän olis toiminu tosi hyvin jos se esimerkiks se lokaatio olis ollu vähän eri ja se olis ollu oikeesti tosi iso. Se olis ollu huoneen kokonen ja olis työntäny niit kivilohkareit. Sehän olis ollu edelleen pientä tekemistä, mutta se olis toiminu. Ja just ku se on tossa eessä pienenä niin kaikki näkee sen niin selkeesti mitä siit tulee. Mut **sillon jos se on hankalemmin hahmoteltavissa ja että pitää mennä just ylhäältä kattomaan**, jollon se selkiää lopuks vasta mikä se on. **Niin se pitää esimerkiks sen katsojan mielenkiinnon**. Hyvä esimerkki on tosta viimeisestä ristirekkestä se kirjastokohtaus missä se äksä on merkattu sit siihen lattiaan eikä niihin kirjoihin mistä sitä aatellaan että etitään.”*

#### **24. "Mikä on mielestäsi lavastuksen tehtävä Gamealityssä?"**

*Tommi Hakko: "No ohan se ihan hirvee, hirveen iso. Siis. Kyllähän niitten tyyppien pitää päästä siihen kuplaan. Itelleki edelleen aivan hillitön kohtaus on se ovi, itse olisin halunnu että sitä olis pikkusen paremmin valaistu, mutta semmost se on. Mut se että tyypit löytää salaoven ja sinne näin ja hyi siellä on matoja. -Se tulee sieltä heti ‘Hyhyhy matoja’, se oli upeeta että se oli vielä tyttö. Ja sitten lisäksi vielä, kun äänityössä tehdään semmonen ‘näknäknäknäknäknäknäk’ ja sit laitetaan kivipaasien PFFRGHHGRHHGRHGRHGRH, semmonen kun ne liikkuu, niin kyllä mä väitän että onhan nyt toi aivan killeri juttu.*

*Pietari: “Se on se kuplan luominen...”*

*Tommi Hakko: “Se on se kuplan luominen. Jos tää näyttää huonolta niin ethän sä mene siihen kuplaan. Mut se että siellä on oikeesti se salaovi, niin ohan se aivan mieletöntä, sen jälkeen on huone, jossa on jotain. **Hyvin tärkeetä on, että sen pitää olla yhtä mielenkiintonen kuin sen draaman. Siksi ettei ne pomppaa liikaa, että tää ei saa olla isosti kalliilla tehtyä ja tää paskasti halvalla tehtyä, niin ei se sitten toimi, sen pitää olla niin kuin yhtä elokuvaa, vaikka kuvaustyyli muuttuu.”***

*Riikka Takila: “No sillä on ihan hirveen tärkeä tehtävä. Meidän piti saada mahdottoman päheitä ja hauskoja niit sellasia ‘propseja’ jotka liittyy niihin tehtäviin. **Ja tärkeetä oli se että ne on visuaalisesti komeita ja ne sitoo siihen draamaan**. Nyt kun oli epookki siinä rinnalla niin se reality rupee helposti näyttää siinä rinnalla aika kämäselä. Meidän haaste oli saada semmosia **liimoja** näiden kahen elementin väliin, Ja siinä toimi hyvin musiikki, sit tietenkin se hyvä leikkaus ja äänisuunnittelu, koska myös realitiin tehtiin äänisuunnittelu, tehtiin fowleyäniä ja muuta että sitä vietiin elokuvallisempaan suuntaan. Ja niitten propsien pitää ja niitten lavastusten pitää*

myös olla semmosii elokuvallisia. Ja ikäänkuin upgradeta (eng. upgrade = suom. parantaa, nostaa) sitä todellisuutta ja sitoo samalla siihen draamaan."

Tuukka Temonen: **"Luoda uskottava miljöö, ehdottomasti.** Jotta se seikkailu on uskottavaa, niitten pitää näyttää mahdollisimman aidolta ja todenmukaisilta niitten artikkeleitten mitä siellä näkyy. Tossahan näytti ihan hyvältä, paitsi se loisto oli ihan kauhee tässä meidän nykymaailmassa."

Pietari: Sehän siirrettiin vissiin viimeinkin toiseen kohtaan...

Tuukka Temonen: "Joo. Niin tehtiin."

## **25. "Onko gamealityssä tärkeää, että ympäröivä, myös kameralle näkymätön maailma on uskottavasti osa tarinan maailmaa?"**

Tommi Hakko: "Mä uskon että kuhan se on se, missä ne tyypit menee, niin kyllä sen pitää olla hyvä. Mut ethän sä voi kaikkee lavastaa. Kyllä mä uskon että ne siihen kuplaan menee."

Pietari: "Jos olis vaikka avaruus, skifijuttu tai fantasia, joku tämmönen näin, niin häirtsiskö siinä jos siinä olis sitten tota vieressä moottoritie josta kuuluu äänii tai joku korkee rakennus lähellä mikä näkyy koko ajan tietys suunnassa?"

Tommi Hakko: "Nii. Riippuu varmaan siitä tehtävästäkin jotenkin... Mut onhan se tietenkkin ihan eri asia kun sä meet vanhaan linnaan. Oothan sä sit heti "fhum". Tai sä oot vanhassa Tallinnassa siellä, ei siinä oo tavallaan mitään väärää... Toi on vaikee..."

Pietari: "Sitten ois.... Vai oliks sul tähän vielä jotain?"

Tommi Hakko: "Illalla mä olisin halunnu kuvaa enemmän. Niin silloin se olis ollu vielä jännempi, monta asiaa... Tavallaan että aina ku on pimeempää, niin se on jännempää ku päivällä."

Riikka Takila: **"No siis täydellisessä maailmassa se olis tietenkkin ja olihan se, että me mentiin samoihin lokaatioihin kuin draamassa, niin sinäänsä kyllä.** Tokikaan nää nuoret ei nähneet mitään draamapalasia... Ehkä trailerin olivat nähneet. Mut ne ei tienny että ne oli faktisesti samoilla kuvauspaikoilla kuin missä oli draamaakin tehty. Mutta se oli tärkeetä loppukäyttäjää, katsojaa ajatellen. Se oli kans se yks meidän liima. Että me liikutaan niis samoissa lokaatioissa kahdessa eri ajassa. Mä sanon että joo, kyllä, on se tärkeetä. Mut eihän me ihan puhki voitu lavastaa niitä kaikkia juttuja. Tietysti jotta sais semmosen täydellisen seikkailukuplan niin siellä ei sais olla mitää autoja parkissa missään että ne näkee että siellä on jotai marjastajia siellä metsässä samalla kun ne hortoilee... No ei ollu, mutta nyt vaan esimerkinomaisesti. Tai jotain tämmöisiä joka ikäänkuin rikkoo sen illuusion. **Mutta katsojalle päinhän sillä ei oo merkitystä koska se ei näy.**"

Tuukka Temonen: **"No jos tätä tehtäis tosi isolla rahalla, Amerikassa, niin myöskin se ympäristö olis lavastettu, Onhan, tottakai, sillä on merkitystä. Tästä tapauksesta ku mennää oikeisii lokaatioihin, just tämmöset linnat ja kaikki muuthan ne on luonnollisia lavasteita. Suomenlinnaan on helppo upottaa toi tarina. Tai just Raaseporiin tai Olavinlinnaan tai Turunlinnaan tai Hämeenlinnaan. Tommosethan on luonnollisia lavasteita. Mut kyl sen ympäristön pitää tukea sitä."**

**26. "Millainen sopimus mielestäsi syntyi gamealitin pelaajan ja pelin välillä? Uskoivatko pelaajat mielestäsi hetimitäin olevansa oikeassa tilanteessa ja käsittelevänsä oikeasti historiallisia esineitä?"**

Tommi Hakko: **"No must ne osti sen. Ne oli tarinassa mukana. Kyl mä uskon että ne koki olevansa siinä seikkailussa. Kyl niillä tuli mun mielestä siihen poikaan, Akseliin, suhde."**

Pietari: **"Mitä sit jos miettii vaikka nää arkeologiset esineet, mitä ne käsitteli, niin uskokohan ne että ne oli oikeita? Vai onks se se että enemmän peliobjekti, että se näyttää aidolta mutta se on kuitenkin peliä, jolloin sitä..."**

Tommi Hakko: **"Kyllä mä nyt uskon että peliksi sen ajatteli...Sitä on vaikeeta sanoa, että pääkallon ku löytää maasta, että onko siinä ihan ensimmäinen fiilis että "hyi helvetti", että se ensimmäiset sekunnit saattaa olla, jos se on hyvän näköinen että "tää on oikee". Mut kyllä se sitten tavallaan... - Kohta tajuut että ei se oo. Tollainen, ehkä se ensireaktio."**

Pietari: **"Mut merkitseekö se jotain että ne tiedostaa että ne on peliobjekteja eikä oikeita asioita? Vai onks se pelin henki että periaatteessa se on niistä kiinni, miten ne uppoutuu?"**

Tommi Hakko: **"Niin, emmä tiedä, jos ne olis oikeesti oikeita niin, kyllähän se varmaan vielä sitä syventäis sitä kokemusta. Että ne tietäis että 'täs on oikeasti Ming-dynastian vaasi' ja sieltä ei saa tietoo muuta kuin pistämällä sen palasiks. Ja sit ne rikkois sen, niin kyllähän siinä varmasti enemmän jännitystä on... Vai onks se että se on leikisti Ming dynastian vaasi... Toi on vähän vaikee kysymys, emmä osaa enempää..."**

Riikka Takila: **"Joo ja ei. Eli uskaa olevansa oikeessa tilanteessa, että kyllä ne hyvin pääsi siihen imuun, mutta sen verran otan takasin että ne tiesi että esimerkiksi arkeologinen kaivaus ei ollu arkeologinen kaivaus. Ja kun Raaseporin linnassa kuuluu aaveen ääniä, ne ymmärtää sen että tää on kaikki osa tämmöstä äänilavastetta ja sitä käsikirjoitusta. Ne yhtäaika ymmärtää sen vaikka ne on siinä seikkailun imussa. Tää liittyy tähän mitä vähän jo keskusteltiinkin että ne tempautu ihailtavan hyvin siihen seikkailuun, mutta kyllä niillä on se ymmärrys siitä että jos tulee oikeesti hätä niin meillä on siellä apuja ja turvaköydet toimii."**

Tuukka Temonen: **"Todellisuudessa ne ei tietenkään kokenut esittelevänsä vanhoja esineitä. Mut ne näytteli että ne koki niitä. En mä usko että kukaan niistä koki että se muovinen luuranko mikä löytyy sieltä montusta, että se on oikee ihmisen luuranko, mut ne käyttäytyi kuin se ois. Se**

**pääkallohan tais olla oikee?"**

Pietari: "Ei ollu."

Tuukka Temonen: **"Ei ollu sekää? No oikei.** Eihän siinä . **Me katsojat epäilemme että onkohan noi ny oikeita ja nehän on laitettu sinne,** mut ei se nyt kuvasta näy. Ja se taulu ja kaikki muu. Kyl ne mun mielestä käsittelee niitä arvokkaina esineinä... Sit tulee myös se että mistä lapsi erottaa arvokkaan? Lapsiahan ne sit kuiteski on. Niin osaako ne määritellä että jos ne pitää tätä (osoittaa ääninauhuria) kädessä niin osaaks ne määritellä sen arvokkaaks? Osaa todennäköisesti. Mut sit jos mä pidän sitä kädessä, niin sit mä tiedän sen että täst on olemassa kalliimmatkin laitteet. Niin mä en silloin koe sitä kaikkein arvokkaimpana. Se referenssi puuttuu, niin sit on vaikee sanoa mikä on kallista ja mikä on historiallista ja mikä on vanhaa. Esimerkiks ne gobeliinit. En mä usko että ne hetkeekään aatteli että ne on eilen tehty. Nehän näytti kauheen aidolta ja uskottavilta ja vanhoilta.

**27. "Oliko THOTBSsää tehdessä missään vaiheessa puhetta vaihtoehtoisista ratkaisuihin/lopuista?"**

Tommi Hakko: "Joskus mietittiin että olis kiva pistää ne erilleen, että noi joutuis mennä tonne, tai eksytetään ne tahallisesti, ne joutuu pienemmiks. Tai sitten että sulla on huone ja joko tosta tai tosta pääsee, mut sit se vaatii taas yhden käsikirjoituksen lisää... Ja sitä me ei pystytä tekee että me kuvataan tämmönen kohtaus, sit ne meneekin tonne ja tätä ei koskaan käytetä. Se on ihan mahdoton. Ei vaihtoehtosta loppua kyllä varmaan koskaan ajateltu. Kyllä se on ollut se tarina, kun se on käsikirjoitettu niin kuin leffaksi. Joskus on tehty, siis mäkin olin tuottaja semmoisessa jutussa, missä oli lapset studiossa ja sitten piti päättää että mennään tonne ja sit ne meni tonne ja sit me nähtiin filikka sieltä... - Se oli ihan mahdotonta, koska siinä joudutaan tekeen paljon turhaa, mitä ei koskaan käytetä. Mut hienoahan se olis jos olis parikin vaihtoehtoa... Kyllä me semmosta on joskus mietitty että tonne tai tonne ja sit lopulta se risteytyy täällä... Tänne on pakko päästä, mut siinä voi olla pari vaihtoehtoa. Sehän on vaan ... Ei tolla (tarinalla, budjetilla, jne?) millään ollu mahollista."

Pietari: "Voisiko peli toimia samalla tavalla monihaaraisena versiona? Vai tulisiko silloin pelimekaniikka käännekohtineen liian näkyväks, jolloin pelaaja keskittyisi ehkä juonen sijaan miettimään keinoja päihittää systeemi?"

Tommi Hakko: "No esimerkiksi, **jos tehtäis aikuisten peli** niin pitäis päättää 'kumpi tapetaan' tai 'lähenks mä tohon suuntaan tai tohon'. Niin sit se lähtis. Olishan se varmaan jännä, mä en oikein tiedä, mitä katsoja... **Katsoja vois tietty kotona miettiä 'mä olisin valinnut tämän!' sitten pitäis nähdä, periaatteessa se mikä jäi sitten valitsematta.** Aku-Ankassahan oli silloin joskus aikoinaan, niissä taskukirjoissa, ne oli tosi jännii, että Mikki -Hiiri meni tonne ja sit oli että 'valitseeko Mikki ton asian tai tän, mee sivulle kymmenen tai viistoista'. Sit sä meet sivulle viistoista, niin siinä jatkuu sillein miten sä oot itse valinnu. Niin sitten se oli , mä en tiedä

montako, olikohan viis erilaista loppua... Ja sitten tavallaan sehän oli hauskinda että sä pystyit sitten jälkeenpäin kokeilla tota reittiä, miten se tarina olis mennä. Semmonen on... Kyl me joskus... **Mut se on vaan tosi hankala tässä, sit olis pitäny ensin kuvata reality, ja sitten draama- tyypisesti."**

Pietari: "Totta"

Tommi Hakko: **"Niin tätähän määrittelee tosi paljon se että draama on kuvattu ensin, jolloin meillä on se tarina, jolloin meidän täytyy jotenki mennä sen mukaan ja meidän on pakko saada tiettyjä asioita realityssä, että se draama tulee ymmärretyksi. Ja niin, että ne pelaajat tajuaa tavallaan jotain asioita, mikä vaikuttaa draamaan..."**

Riikka Takila: **Ei. Koska se ei olis ollu tuotannollisesti mahdollista. Meidän piti tietää se juoni just tosi tarkkaan.** Koska pitää tilata matkaliput. Ja jotta lavastajat ei oo tehny turhaa työtä jossain paikassa johon me ei koskaan mennäkään - tyypisesti. Siinä vaiheessa kun oikeesti ruvettiin sitä tuotantoa suunnitteleen niin kyl se oli hyvin nakutettu. Mutta kyllähän me mietittiin käsikirjoitusvaiheessa vaikka mitä. Tosin kun haluttiin tehdä tällainen elokuvallinen, pelillinen, siis draamallisesti järkevä tarina niin sehän oli selvää että se aarre löytyy. Että semmosta vaihtoehtoa ei voi olla että ei löydy. **Eli vaihtoehtoisesta lopusta ei ollut puhetta, se oli koko ajan meillä se maali tiedossa.**

Pietari: "Voisiko peli toimia samalla tavalla monihaarisena versiona? Vai tulisiko silloin pelimekaniikka käännekohtineen liian näkyväks, jolloin pelaaja keskittyisi ehkä juonen sijaan miettimään keinoja päihittää systeemi?"

Riikka Takila: "No en mä tiiä, varmaan ihmiset ymmärtää, että jos se on se mekaniikka muutenkin, **Mä vaan mietin että siinä olis järkee ainoastaan siinä tapauksessa että tässä olis kilpailevia tiimejä, joista toinen valitsis toinen ja toinen toisen, koska ei sillä muuten katsojalle olis mitää merkitystä. Katsoja todennäköisesti ajattelis, että tää on käsikirjoitettu niin että tässä on muka vaihtoehto mut että oikeesti se toinen on niinku "dead end".** Että siellä ei ooka mitään ja toinen vaan johdattaa sinne oikeeseen, että jos olis kilpailevia tiimejä, sitähan realityssä on tehty että sitten on erilaisia, sä voit mennä joen yli lautalla tai uiden. Niin aina sä pääset kuitenkin yli. Tai että amazing race, tällasessa kilpailussa on useita eri vaihtoehtoja päästä. Siinä se on järkevää, koska se olis tylsä seurata sitä samaa reittiä neljää, viittä, kuutta kertaa. Että se on sinänsä ihan motivoituakin. Mutta ei tän tyypisissä missä on vaan yks tiimi jotka pelaa yhteen eikä kilpaile toisiaan vastaan."

Tuukka Temonen: **"Ei. Mut se olis upeinta että sen pystys kirjottaa niin, että on monta erilaista loppuratkasua.** Silleinhän se pitäis tehdä. Mä oon sitä mieltä että **toi toimii tosi hyvin aikuisille.** Koska **aikuiset vois ajaa autoilla ja ne vois tehdä huomattavasti hurjempia temppeja,**



koska ne on vastuussa itsestään. Ja pystyy myöskin tekemään sopimuksen missä ne sitoutuu ton tyyppiseen. **Kaikki vois olla tosi paljon isompaa ja rajumpaa ja jännempää ja realistisempaa.** Ohan nyt tämmösiä väkivaltasia escaperomejakin. Periaatteessa, jos on aikuisille suunnattu, meillä voi olla ihan hyvin vaikka humalainen tulla vastaan, joka aiheuttaa niille ongelmia. Joka on meidän lavastama, Joka estää merkittävästi sitä tekemistä . Mut lapsillehan ei voi semmosta tehdä. Ja lastenohjelmassa... Ja jos se olis vaikka dekkarityyppinen, että selvitettäis vaikka Kyllikki Saaren murhaa ja sen elossaolevia sukulaisia murhaaja, jotka peittelee sitä, niin silloin nää piilottelevat rikostoverit voi tehdä fyysisiä esteitä ja haitata niitten tekemistä, joka tuntuis niille kilpailijoille. Ihan hyvin voi tulla kulman takaa joku mies kepin kaa huutoon niitä ja noi joutuu juoksee sitä karkuun ja **se voi olla fyysinen**, Koska ihmiset on tehnyt sopimuksen että ne saa meitä kohtaan toimii täs pelis. Silleen että siihen tulee se todellisen pelon tunne. Ja epäonnistumisen."

Pietari: "Eli silloin olis just se useampi vaihtoehto..."

Tuukka Temonen: "Joo, **siltoin olis useampi vaihtoehto mahollista ja sit siin tilantees myöskin kaikkien ei tarvis selvitä loppuun asti.** Periaatteessa voi olla että joltain menee nilkka tai se kaatuu tai se 'jää kiinni'. Ja sit muut joutuu miettimään että palaako ne pelastaa sitä. **Siin on aikuisille huomattavasti moninaisempia ja jännempiä vaihtoehtoja. Mutta lasten seikkailusarjoihin se pitää aatella toisenlailla tietenkii. Edelleen siinäkin on mun mielestä ne erilaiset vaihtoehdot vois olla mielenkiintosta.**

Pietari: Ja jos sitten tämmösiä erilaisii vaihtoehtoja tekis, ja olis tämmönen kaks stooria rinnakkain, toinen reality, toinen draama. Voisko se olla järkevää kuvata draama sittenkin myöhemmin vai kuvattaisko niitä sitten monta loppua?

Tuukka Temonen: "**Varmaan monta loppua valmiiks.** Ja sit mä oon sitä mieltä että täs tapauksessa oli silleen ehkä hullua että noissa oli noin pitkä välimatka. Koska olis voinu ihan hyvin kuvata ne samaan aikaan. Koska, esimerkiks nyt se räävelikohtaus. **Jos te kuvaatte tänään niin me voidaan tulla sinne kahden päivän päästä. Tai seuraavana päivänä,** Kuvaamaan ne samat jutut, Ja periaatteessa oltais samantyyppises tilantees koko ajan. Myöskin silloin niitten erilaisten variaatioitten tekeminen on myöskin mahdollista. Periaatteessa. Koska nytten oli siis ajatus... Näkiköhän ne niitä? Kun ne selvittää tarinaa ja me voidaan tekstillä edelleen kertoo se tarina, ei me tarvita sitä kuvaa niille, koska katsoja ei nää että ne katsoo sitä valmista, koska sekin jollain tasolla rikkoo sen illusion..."

Pietari: "Tommihan puhu, että loppujenlopuks niille ei näytetty koska ne pelkäs että ne rupee kertoo, että 'Hei, se oli tommonen sormus siinä kuvassa' tai 'Se näytti toltä'."

Tuukka Temonen: "**Ja sitten haluan sanoo sen että tuotannollisesti olis kevyempi että se tehtäis yhdessä. Tai ees peräjälkeen. Nythän ne tehtiin ekana valmiiks noi toiset, ja sit tehtiin nää selkeesti myöhemmin. Oltais voitu valmistautuu. Varsinkin kun mennään samoihin**

**lokaatioihin."**

Pietari: "Ja se käsiskin tuli sillai vasta periaatteessa draaman jälkeen hioutu lopulliseen muotoon. Ehkä se kans se draama ja draaman kuvauksissa asiat eteni, ni se vähän muokkas käsistä jonkin verran."

Tuukka Temonen: "Aika paljonkin, niin. Kyllä. Noo mutta, meni tää näinkin."

## **28. "Loppuun vielä kysymys, onko samanlaisia projekteja suunnitteilla tulevaisuudessa?"**

Tommi Hakko: "**Ei ole. Tää on 'once in a lifetime'**, tää on kuitenkin hitokseen kallis projekti. Ei ainakaan nyt näillä näkymin ole. Mut jännä on tietysti katsoa että lähteekö joku muu tekemään... Se on jännin juttu, se kun on isot resurssit... Se olis tosi jännä nähä. **Kyllä mua kiinnostaa ne aikuiset. Aikuiset pystyy tekee vielä hurjempia temppeja.** Jos me oltais haluttu vähän vanhempia katsojia, niin sitten olis pitäny olla melkein seitsemäntoista - kaheksantoistavuotiaat tyypit, mut sit kuitenkin sen ikäset haluaa kattoo jo aikuisiaki. **Noi oli sikson ikäsiä noi lapset, ne pystyy vielä haltioitumaan ja leikkimään. Vielä pari vuotta lisää niin tulee se teinivaihe,** jolloin vähän ahistaa ja on epä... **Rupee mieltii että 'miltä mä näytän tässä jutussa nyt'.** Mut ton ikänen vielä tavallaan vaan leikkii sen läpi, on aivan liekeissä. Mut seuraavana vuonna ne on jo että 'apua, miltä mä näytin tossa äsken' ja 'miten mä sanoin?'... Ne ei tavallaan uppoo siihen sillai."

Riikka Takila: "**Ei oo Suomessa ny mitään tän tyyppistä. Tää oli hyvin kallis kokeilu ja se on herättänyt todella paljon kansainvälistä kiinnostusta,** että sitä sillä varmaan ensisijaisesti haettiin, että me tehdään näyttävä tämmönen one of -juttu ja **toivotaan että sitä saadaan myytyä** ja sitä formaattia saadaan myytyä ja nyt alustava tilanne on tosi lupaava. Se on se varmaan mitä täs tavoteltiin ensisijaisesti."

Tuukka Temonen: "Meillä? Ei tietenkään. Mut kyllä me tehään jos joku tilaa. Tietenkin. Mut kyl mä jotenkin tosi paljon toivoisin että Yle tekis tätä lisää. Nuorille ja aikuisillekin jotain. Historiahan on täynnä. Periaatteessa Mainilan laukauksista lähtien. Onhan meillä mielenkiintoisia tarinoita mitä voi jälkeinpäin selvittää. Tai sit just nää merirosvot tai onhan meillä kaiken maailman nuijasotia ja tarinoita on paljon."

Pietari: "Eli formaatilla olis periaatteessa tulevaisuuttakin"

Tuukka Temonen: "**Ois ois, Tähän ei kato maata, onhan jokaisella maalla oma historiansa.** Amerikassa nää tietenkin ratkaistais elokuvissa, mutta voishan siitä teeveesarjankin tehdä."

Pietari: Joo Kysymykset oli tässä, onks jotain lisättävää vielä?

Tuukka Temonen: No eei oikein. Ainut on just niitä **tuotannollisteknisiä syitä, että olishan tosi paljon helpompaa jos ne olis kaikki etukäteen valmiina, kaikki olis kerenny käymään ne**

***läpitte. Pystyttäis harjottelee. Vaikka kuvitteellisilla kilpailijoilla. Nythän tää oli niisanotusti ensimmäisellä otolla purkkiin. Se teki siitä myöskin tosi jännittävän myöskin tekijän osalta. Esimerkiks just se salaovi, niin se piti avata huomattavasti isommaks, kun ne avas sen huomattavasti pienemmäks, joka on, näinhän se on. Me aatellaan sillai että sen pitää mennä kokonaan, lapsi aattelee että mä mahun tostkin välistä.***

*Pietari: "Kamera ei."*

*Tuukka Temonen: "Kamera ei."*

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 1/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Voit esimerkiksi tehdä nämä eri päivinä. Tässä ensimmäisessä osiossa keskityn kysymään Heroes of the Baltic Sea - seikkailuosioista yleisesti 21 kysymyksen verran. Lopussa on myös vapaa kommenttiosio tästä kyselystä. Toisessa osiossa kysymykset(16 kpl) ovat enemmän tehtävä- / tilannekohtaisia.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

### 1. Seikkailu, peli vai seikkailupeli? \*

- Seikkailu tuntui niin todelliselta että en juuri ajatellut sen olevan peliä.
- Seikkailu tuntui välillä niin todelliselta että joskus unohdin sen olevan peliä.
- En osaa sanoa tuntuiko seikkailu enemmän todelta vai peliltä.
- Ajattelin olevani pelissä, mutta peli tuntui välillä todelliselta.
- Ajattelin koko ajan olevani pelissä ja että tapahtumat eivät olleet täysin totta.

### Vapaaehtoiset kommentit

---

2. Haasteet, joita kohtasin olivat mielenkiintoisia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

3. En aavistanut mihin minua oltiin viemässä seuraavaksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

4. Olin kuvausten aikana oma itseni, enkä näytellyt jotain toista roolia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

5. Ehdin kyllästymään pitkillä tauoilla. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

6. Haasteet, joita kohtasin olivat liian vaikeita. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

7. Haasteet, joita kohtasin olivat liian helppoja. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

8. Koin ryhmähengen todella positiivisena ja sain siitä voimaa pitkiin päiviin.

\*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

9. Sain hyvän kokonaiskuvan Axel -pojan tarinasta pelin edetessä. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---



10. Axel-pojan tarina oli kiinnostava ja motivoi tehtävien ratkaisun löytämiseksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

11. Tarinalla ei ollut merkitystä, olisin tehnyt samat tehtävät samalla innolla ilman Akselin tarinaakin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

## 12. Mitkä asiat koit hämmentävänä? Koita muistaa kolme asiaa. \*

Ehkä hämmentävimmät hetket liittyivät enemmänkin toimimiseen kuvauspaikalla kuin itse seikkailuun. Odotukset tulivat tottakai hieman yllätyksenä mutta eivät ne pahalta tuntuneet. Hämmentävänä tuli panostus, joka meihin oli laitettu. Oli koko ajan niin etuoikeutettu olo, kuinka meistä pidettiin huolta. Hämmentävää oli myös tarkkuus, jolla sarjaa tehtiin. Mutta kaikki nämä olivat enimmäkseen positiivista.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 13. Mitkä olivat seikkailun parhaat hetket? \*

Oma suosikki kohtani oli kyllä taulun varastaminen. Oli hienoa juosta tallinnan kaduilla taulu kädessä. Ylipäättään hetket, kun teimme porukkana jotain, olivat kivoja. Heti kun jouduimme vähän käyttämään aivoja, selkeästi pää tuli mukaan seikkailuun ja oli paljon paremmin kiinni juonessa.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 14. Koitko jossain vaiheessa että sinun pitäisi tietää enemmän kuin tiesit tai kuin tietoa oli saatavilla? \*

Ei oikeastaan. Itse kelasin aina ennen tehtävää että mihin oltiin edellisenä päivänä jääty ja se selvitti omaa päätä järjestyksen suhteen. Koko ajan oli mielestäni informaatiota tarpeeksi.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 15. Mitä parannuksia ehdottaisit jos joskus tulevaisuudessa tehtäisiin samanlainen seikkailu? \*

Vaikka reality vauhdilla oli mahtavaa tehdä, en tiedä miltä se näytti katsojille. Ehkä olisi kaivannut vähän lihaa luun ympärille, että pelaajia olisi esitelty tai syytämme toimia olisi muistuteltu. Ylipäättään vauhti kasvoi sarjaa katsoessa aika kovaksi, vaikkei se siltä tuntunut kuvatessa.

---

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 16. Mistä et pitänyt seikkailussa? \*

Ei äkkiseltään tule mitään mieleen. Lähes ainoa asia joka tuli oli, että ihanat housuni olivat aika kireät, joten juokseminen oli välillä hankalaa. Tämäkin jo kertoo kuinka vähän miinus puolia tässä seikkailussa oli.

---

### Vapaaehtoiset kommentit

## 17. Kuvausryhmä oli enimmäkseen minulta piilossa (Tuukkaa lukuunottamatta) ja unohdin heidän mukanaolonsa uppoutuessani tehtäviin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

---

18. Saamamme ohjeistukset puhelimen kautta olivat riittäviä tehtävien suorittamiseen. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

---

19. Kuvaile omin sanoin, miltä tuntui jos kuvattiin joku tapahtuma uudestaan? \*

Aika normaalilta. Jotenkin sitä vain asennpitui että tehdäänpä uudestaan. Aina siihen samaan fiilikseen pääsi, että nyt ollaan jännän äärellä. Ehkä hyväksyin asian ja pidin sitä niin luonnollisena, ettei se häirinnyt missään välissä.

## Vapaaehtoiset kommentit

---

## 20. Omien valintojen vaikutus seikkailuun \*

Tottakai pystyi miettimään että miten toimi ryhmässä, mutta en usko että omilla valinnoillamme oli niin paljoa merkitystä. Juoni vei meitä porukkana vahvasti tiettyyn suuntaan, eli pystyi valitsemaan minkälainen on ryhmässä. Esim. joissain tilanteissa koin helpoksi ottaa johtajan roolin kun taas toisissa mielummin kuuntelin muita ja myötäilin mukana.

## Vapaaehtoiset kommentit

---

## 21. Vapaaehtoisia kommentteja Heroes of the Baltic Sea -seikkailusta kokonaisuutena?

Se oli mahtava. Niin kuvaukseltaan kuin katsomiseltaan. Varmasti jää mieleen koko loppu elämäksi ja li mahtava katsoa valmista lopputulosta.

---

## 22. Vapaaehtoisia kommentteja tästä haastattelulomakkeesta kokonaisuutena

---

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 1/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Voit esimerkiksi tehdä nämä eri päivinä. Tässä ensimmäisessä osiossa keskityn kysymään Heroes of the Baltic Sea - seikkailuosioista yleisesti 21 kysymyksen verran. Lopussa on myös vapaa kommenttiosio tästä kyselystä. Toisessa osiossa kysymykset(16 kpl) ovat enemmän tehtävä- / tilannekohtaisia.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

### 1. Seikkailu, peli vai seikkailupeli? \*

- Seikkailu tuntui niin todelliselta että en juuri ajatellut sen olevan peliä.
- Seikkailu tuntui välillä niin todelliselta että joskus unohdin sen olevan peliä.
- En osaa sanoa tuntuiko seikkailu enemmän todelta vai peliltä.
- Ajattelin olevani pelissä, mutta peli tuntui välillä todelliselta.
- Ajattelin koko ajan olevani pelissä ja että tapahtumat eivät olleet täysin totta.

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 2. Haasteet, joita kohtasin olivat mielenkiintoisia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit

Ehdottomasti samaa mieltä!!

---

## 3. En aavistanut mihin minua oltiin viemässä seuraavaksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit

---

4. Olin kuvausten aikana oma itseni, enkä näytellyt jotain toista roolia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

Mielestäni oli helppo olla oma itseni, eikä sitä esittämistä edes kuvaamisessa ehtinyt miettiä,

---

5. Ehdin kyllästymään pitkillä tauoilla. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

"Pitkät" tauot oli lähinnä hauskaa hengähtämistä, asioiden puimista ja jännittämistä ja kuitenkin positiivisia!

---



6. Haasteet, joita kohtasin olivat liian vaikeita. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

Tehtävät oli haastavia, mutta ei mahdottomia!

---

7. Haasteet, joita kohtasin olivat liian helppoja. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

8. Koin ryhmähengen todella positiivisena ja sain siitä voimaa pitkiin päiviin.

\*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

9. Sain hyvän kokonaiskuvan Axel -pojan tarinasta pelin edetessä. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

Pieniä aukkoja koin, mutta kaikki selkeytyi pressissä viimeistään ( miksi niin kävi, mitkä seuraukset tarinassa ym )

---

10. Axel-pojan tarina oli kiinnostava ja motivoi tehtävien ratkaisun löytämiseksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

11. Tarinalla ei ollut merkitystä, olisin tehnyt samat tehtävät samalla innolla ilman Akselin tarinaakin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

Tehtävillä ei olisi muulloin ollut muuta tarkoitusta, kuin esim. voittaa pelkoja ja jännittää

## 12. Mitkä asiat koit hämmentävänä? Koita muistaa kolme asiaa. \*

Tarinan kulun kun Axelin tarinaa ei kerrottu, mitä kaikkea käsikirjoittajat ym keksivät :D ,  
todentuntuisen seikkailun

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 13. Mitkä olivat seikkailun parhaat hetket? \*

Kuvaaminen, yhdessä tekeminen, stuntit, vapaa-aika, ylipäätään tv-sarjan kuvausten  
seuraaminen, tietysti mukana olo, (KAIKKI)

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 14. Koitko jossain vaiheessa että sinun pitäisi tietää enemmän kuin tiesit tai kuin tietoa oli saatavilla? \*

Itse kuvausmatkalla olisin halunnut tietää paljon enemmän mitä teimme tai minne menimme,  
mutta jälkikäteen pelkästään hyvä ja kiva että elimme seikkailun tiedostamatta mitä tapahtuu  
seuraavaksi!

Vapaaehtoiset kommentit

---

15. Mitä parannuksia ehdottaisit jos joskus tulevaisuudessa tehtäisiin samanlainen seikkailu? \*

En osaa sanoa!

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

16. Mistä et pitänyt seikkailussa? \*

En osaa vastata!

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

17. Kuvausryhmä oli enimmäkseen minulta piilossa (Tuukkaa lukuunottamatta) ja unohdin heidän mukanaolonsa uppoutuessani tehtäviin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

18. Saamamme ohjeistukset puhelimen kautta olivat riittäviä tehtävien suorittamiseen. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

19. Kuvaile omin sanoin, miltä tuntui jos kuvattiin joku tapahtuma uudestaan? \*

Tietysti siinä oli eroa muuhun kuvaukseen verrattuna, kun tiesi mitä tulee tapahtumaan. En kokenut siltikään turhautumista

Vapaaehtoiset kommentit

20. Omien valintojen vaikutus seikkailuun \*

En osaa sanoa

---

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 21. Vapaaehtoisia kommentteja Heroes of the Baltic Sea -seikkailusta kokonaisuutena?

Aivan mieletöntä, olen todella tyytyväinen että päätin hakea. Elämäni uskomattomin kokemus!!

### 22. Vapaaehtoisia kommentteja tästä haastattelulomakkeesta kokonaisuutena

Ihanaa pysähtyä taas kunnolla muistelemaan seikkailua!

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 1/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Voit esimerkiksi tehdä nämä eri päivinä. Tässä ensimmäisessä osiossa keskityn kysymään Heroes of the Baltic Sea - seikkailuosioista yleisesti 21 kysymyksen verran. Lopussa on myös vapaa kommenttiosio tästä kyselystä. Toisessa osiossa kysymykset(16 kpl) ovat enemmän tehtävä- / tilannekohtaisia.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

### 1. Seikkailu, peli vai seikkailupeli? \*

- Seikkailu tuntui niin todelliselta että en juuri ajatellut sen olevan peliä.
- Seikkailu tuntui välillä niin todelliselta että joskus unohdin sen olevan peliä.
- En osaa sanoa tuntuiko seikkailu enemmän todelta vai peliltä.
- Ajattelin olevani pelissä, mutta peli tuntui välillä todelliselta.
- Ajattelin koko ajan olevani pelissä ja että tapahtumat eivät olleet täysin totta.

### Vapaaehtoiset kommentit

---



## 2. Haasteet, joita kohtasin olivat mielenkiintoisia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 3. En aavistanut mihin minua oltiin viemässä seuraavaksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

4. Olin kuvausten aikana oma itseni, enkä näytellyt jotain toista roolia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

5. Ehdin kyllästymään pitkillä tauoilla. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

6. Haasteet, joita kohtasin olivat liian vaikeita. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

7. Haasteet, joita kohtasin olivat liian helppoja. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

8. Koin ryhmähengen todella positiivisena ja sain siitä voimaa pitkiin päiviin.

\*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

9. Sain hyvän kokonaiskuvan Axel -pojan tarinasta pelin edetessä. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

10. Axel-pojan tarina oli kiinnostava ja motivoi tehtävien ratkaisun löytämiseksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

11. Tarinalla ei ollut merkitystä, olisin tehnyt samat tehtävät samalla innolla ilman Akselin tarinaakin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

12. Mitkä asiat koit hämmentävänä? Koita muistaa kolme asiaa. \*

Ei tiennyt, mitä seuraavaksi tapahtuu, yllättävät käänteet ja että kaikki oli lavastettua.

Vapaaehtoiset kommentit

---

13. Mitkä olivat seikkailun parhaat hetket? \*

Mukaan pääsy, ja arvoituksen ratkaiseminen.

---

Vapaaehtoiset kommentit

14. Koitko jossain vaiheessa että sinun pitäisi tietää enemmän kuin tiesit tai kuin tietoa oli saatavilla? \*

Ei oikeastaan.

Vapaaehtoiset kommentit

15. Mitä parannuksia ehdottaisit jos joskus tulevaisuudessa tehtäisiin samanlainen seikkailu? \*

-

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

16. Mistä et pitänyt seikkailussa? \*

Pitkistä odotteluista.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

17. Kuvausryhmä oli enimmäkseen minulta piilossa (Tuukkaa lukuunottamatta) ja unohdin heidän mukanaolonsa uppoutuessani tehtäviin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

18. Saamamme ohjeistukset puhelimen kautta olivat riittäviä tehtävien suorittamiseen. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

Puhelimeen tulleet ohjeet olivat lähinnä rekvisiittaa.

---

19. Kuvaile omin sanoin, miltä tuntui jos kuvattiin joku tapahtuma uudestaan? \*

Mahtavalta!

Vapaaehtoiset kommentit

20. Omien valintojen vaikutus seikkailuun \*

Yllättävän suuri.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---



## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 1/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Voit esimerkiksi tehdä nämä eri päivinä. Tässä ensimmäisessä osiossa keskityn kysymään Heroes of the Baltic Sea - seikkailuosioista yleisesti 21 kysymyksen verran. Lopussa on myös vapaa kommenttiosio tästä kyselystä. Toisessa osiossa kysymykset(16 kpl) ovat enemmän tehtävä- / tilannekohtaisia.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

### 1. Seikkailu, peli vai seikkailupeli? \*

- Seikkailu tuntui niin todelliselta että en juuri ajatellut sen olevan peliä.
- Seikkailu tuntui välillä niin todelliselta että joskus unohdin sen olevan peliä.
- En osaa sanoa tuntuiko seikkailu enemmän todelta vai peliltä.
- Ajattelin olevani pelissä, mutta peli tuntui välillä todelliselta.
- Ajattelin koko ajan olevani pelissä ja että tapahtumat eivät olleet täysin totta.

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 2. Haasteet, joita kohtasin olivat mielenkiintoisia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit

osasivat kyllä yllättää joka kerta

---

## 3. En aavistanut mihin minua oltiin viemässä seuraavaksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit

---

4. Olin kuvausten aikana oma itseni, enkä näytellyt jotain toista roolia. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

5. Ehdin kyllästymään pitkillä tauoilla. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

6. Haasteet, joita kohtasin olivat liian vaikeita. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

7. Haasteet, joita kohtasin olivat liian helppoja. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

8. Koin ryhmähengen todella positiivisena ja sain siitä voimaa pitkiin päiviin.

\*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

9. Sain hyvän kokonaiskuvan Axel -pojan tarinasta pelin edetessä. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

10. Axel-pojan tarina oli kiinnostava ja motivoi tehtävien ratkaisun löytämiseksi. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

ajan myötä palaset kyllä loksahivat paikoilleen.

---

11. Tarinalla ei ollut merkitystä, olisin tehnyt samat tehtävät samalla innolla ilman Akselin tarinaakin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

## 12. Mitkä asiat koit hämmentävänä? Koita muistaa kolme asiaa. \*

Oli kyllä hämmentävää, kun vaihdoimme aika rivakasti kuvauspaikkaa. Aamuherätykset. Ihmettelin kyllä välillä miksi herään aamu viideltä lentokentälle?. Juonenkäänteet. Teimme joka päivä eri asioita.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 13. Mitkä olivat seikkailun parhaat hetket? \*

Seikkailussa oli monia hyviä hetkiä. Joka kerta kun teimme uuden tehtävän, olin iloinen että pääsin mukaan. Olimme myös paljon eri maissa joka oli erittäin kiinnostavaa.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 14. Koitko jossain vaiheessa että sinun pitäisi tietää enemmän kuin tiesit tai kuin tietoa oli saatavilla? \*

Joissain kohdissa melkein pystyi päättelemään tulevasta, mutta silti kaikki oli uutta.

Vapaaehtoiset kommentit

---

15. Mitä parannuksia ehdottaisit jos joskus tulevaisuudessa tehtäisiin samanlainen seikkailu? \*

reality- osassa meidän nuorten äännet kuului vähän liian hiljaa,mutta muuten erinomainen seikkailu.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

16. Mistä et pitänyt seikkailussa? \*

Välillä,kun aavisteli että jotain jännittävää tulee tapahtumaan,niin ei oikein malttanut odottaa paikallaan.

---

Vapaaehtoiset kommentit

17. Kuvausryhmä oli enimmäkseen minulta piilossa (Tuukkaa lukuunottamatta) ja unohdin heidän mukanaolonsa uppoutuessani tehtäviin. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä



## Vapaaehtoiset kommentit

---

18. Saamamme ohjeistukset puhelimen kautta olivat riittäviä tehtävien suorittamiseen. \*

- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

välillä osa tiedosta jäi hämäräksi.

---

19. Kuvaile omin sanoin, miltä tuntui jos kuvattiin joku tapahtuma uudestaan? \*

kyllä sen ymmärsi, kun joku kohta haluttiin kuvata uudestaan, mutta kyllä se vähän tympi kun kohtaus kuvattiin monta kertaa uudestaan.

## Vapaaehtoiset kommentit

---

## 20. Omien valintojen vaikutus seikkailuun \*

Omat valinnat vaikuttivat osittain seikkailun kulkuun.

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

## 21. Vapaaehtoisia kommentteja Heroes of the Baltic Sea -seikkailusta kokonaisuutena?

Kokonaisuudessaan aivan mahtava seikkailu ja kokemus. Joka päivä kun heräsi,niin tiesi että jotain jännää on tulossa.

---

## 22. Vapaaehtoisia kommentteja tästä haastattelulomakkeesta kokonaisuutena

---

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

Vastauksia ei voi muokata

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 2/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai väärä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Tässä toisessa osiossa kysymykset (16kpl) keskittyvät tiettyihin tehtäviin / tilanteisiin.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

1. Mikä oli ensimmäinen ajatuksesi, kun astuit ovesta sisään merikeskus Wellamoon? (Wellamo = merimuseo, jossa seikkailu sai alkunsa) \*

Jännitti ja hieno paikka!

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

2. Huomasitko "Itämeren Hylt" - näyttelyn julisteen Wellamossa? \*

- Huomasin ja luin/silmäilin sitä
- Huomasin, mutta en pysähtynyt lukemaan
- En huomannut

## Vapaaehtoiset kommentit

---

3. Mitä ajattelit, kun vartija ohjasi teidät muista sivuun? \*

Säikähdin ja luulin hetken, ettei kuulunut asiaan ;-)

---

## Vapaaehtoiset kommentit

4. Miltä tuntui hiipiä salaa rekan sisään? \*

Mielenkiintoiselta ja jännittävältä.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

---

5. Mitä olisi tapahtunut, jos tullimies olisi huomannut rekkaan kiipeämisen?

\*

- Olisimme joutuneet kuulusteluun ja tarina olisi edennyt toisella tavalla.
- Olisimme juosseet karkuun ja yrittäneet uudestaan.
- Tullimies ei voinut huomata meitä, tilanne oli tehty siten.
- Muu: \_\_\_\_\_

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 6. Rekassa oleva hylynkappale ja muut museoesineet... \*

- ... tuntuivat aidoilta ja halusin kohdella niitä varovasti jotta ne eivät vaurioidu.
- ... olivat sarjaa varten tehtyjä peliobjekteja, niitä ei tarvinnut käsitellä "silkkihansikkain".
- Muu:

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 7. Mitä mieltä olet kaivaustehtävästä jossa löysitte luurangon ja sormuksen? \*

Vähän pelottavalta

## Vapaaehtoiset kommentit

8. Sittowin Gallerian laserjärjestelmä oli liian helppo \*

- samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

9. Kun pakenitte Sittowin Galleriasta, mitä luulet ohikulkijoiden ajatelleen? \*

Luulivat, että oltiin oikeita varkaita. Yksi yritti oikeasti pysäyttääkin.

---

Vapaaehtoiset kommentit

11. Gotlannissa Antiikkiliikkeestä löytynyt suuri palapeli oli liian vaikea. \*

- Samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

---

12. Kattlunds Gårdin arkkulukkotehtävä oli liian helppo. \*

- Samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

---

13. Miksi linnaan piti mennä "vaikeimman kautta"? Miksi tikkaat olivat mielestäsi pystyssä? \*

Saatiin tyylikästä drone-kuvaa.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

14. Mikä paljasti salaoven? \*

- Huomasin, että se oli eri materiaalia
- Sen raoista paistoi valo
- Siinä oli jotain omituista, en osaa sanoa mitä
- Huomasin tiileen raavitun merkin
- Ovessa oleva ylöspäin johtava kuilu houkutteli tutkimaan sitä lähempää.
- Muu:

Vapaaehtoiset kommentit

---

15. Mitä ajattelit, kun pienoismallilaiva laskeutui musiikin soidessa alas katosta? \*

Kuin Indiana Jones -elokuvasta!

Vapaaehtoiset kommentit

16. Mitä mieltä olet seikkailun "pahiksista", hylkyrosvoista? \*

Uskottavia

---

Vapaaehtoiset kommentit

Oli mukava työskennellä Pietarin kanssa!

---



Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 2/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Tässä toisessa osiossa kysymykset (16kpl) keskittyvät tiettyihin tehtäviin / tilanteisiin.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

1. Mikä oli ensimmäinen ajatuksesi, kun astuit ovesta sisään merikeskus Wellamoon? (Wellamo = merimuseo, jossa seikkailu sai alkunsa) \*

Jännittänyt ihan ensimmäisestä kuvauksesta ja koko seikkailusta mitä tulee tapahtumaan

---

Vapaaehtoiset kommentit

---

2. Huomasitko "Itämeren Hylt" - näyttelyn julisteen Wellamossa? \*

- Huomasin ja luin/silmäilin sitä
- Huomasin, mutta en pysähtynyt lukemaan
- En huomannut

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 2/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai väärä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Tässä toisessa osiossa kysymykset (16kpl) keskittyvät tiettyihin tehtäviin / tilanteisiin.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

1. Mikä oli ensimmäinen ajatuksesi, kun astuit ovesta sisään merikeskus Wellamoon? (Wellamo = merimuseo, jossa seikkailu sai alkunsa) \*

Oho, onpa iso paikka.

---

### Vapaaehtoiset kommentit

Myös kamerat ja kuvauskalusto aiheutti hämmennystä.

---

2. Huomasitko "Itämeren Hylt" - näyttelyn julisteen Wellamossa? \*

- Huomasin ja luin/silmäilin sitä
- Huomasin, mutta en pysähtynyt lukemaan
- En huomannut

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 3. Mitä ajattelit, kun vartija ohjasi teidät muista sivuun? \*

Pelästyin aluksi hyvin paljon, vaikka sekunneissa ymmärsin seurata.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

### 4. Miltä tuntui hiipiä salaa rekan sisään? \*

Aivan todelta. Koko ajan kuumotti että joku tulee tai aika loppuu. Varsinkin kun emme saaneet rekan ovea auki.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 5. Mitä olisi tapahtunut, jos tullimies olisi huomannut rekkaan kiipeämisen?

\*

- Olisimme joutuneet kuulusteluun ja tarina olisi edennyt toisella tavalla.
- Olisimme juosseet karkuun ja yrittäneet uudestaan.
- Tullimies ei voinut huomata meitä, tilanne oli tehty siten.
- Muu:

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 6. Rekassa oleva hylynkappale ja muut museoesineet... \*

- ... tuntuivat aidoilta ja halusin kohdella niitä varovasti jotta ne eivät vaurioidu.
- ... olivat sarjaa varten tehtyjä peliobjekteja, niitä ei tarvinnut käsitellä "silkkihansikkain".
- Muu:

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 7. Mitä mieltä olet kaivaustehtävästä jossa löysitte luurangon ja sormuksen? \*

Minua oikeasti kammotti tehtävä. Vaikka tiedostin luiden olevan rekvisiittaa, se ei tehnyt ajatuksesta yhtään mieluisempaa. Sormuksen löytäminen innosti, tiesin että nyt päästiin tarinaan kunnolla kiinni.

## Vapaaehtoiset kommentit

8. Sittowin Gallerian laserjärjestelmä oli liian helppo \*

- samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

Vapaaehtoiset kommentit

---

9. Kun pakenitte Sittowin Galleriasta, mitä luulet ohikulkijoiden ajatelleen? \*

Pitäisikö lapset pysäyttää vai ei?

---

Vapaaehtoiset kommentit

11. Gotlannissa Antiikkiliikkeestä löytynyt suuri palapeli oli liian vaikea. \*

- Samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

Mehän emme ikinä tehneet sitä loppuun hankaluutensa vuoksi. Olisimme kyllä saaneet tehtyä, mutta siinä olisi mennyt liikaa aikaa. Tommi hieman nopeutti rakentamista.

---

### 12. Kattlunds Gårdin arkkulukkotehtävä oli liian helppo. \*

- Samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 13. Miksi linnaan piti mennä "vaikeimman kautta"? Miksi tikkaat olivat mielestäsi pystyssä? \*

Olihan se paljon vaikuttavampaa kiivetä tikkaita pitkin korkealle ja jos aioimme mennä lukittuun linnaan, niin ei sinne noin vain kävellä. Tikkaat oli kuin lavastettu huoltotyöksi, jota siten käytimme hyväksi.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

#### 14. Mikä paljasti salaoven? \*

- Huomasin, että se oli eri materiaalia
- Sen raoista paistoi valo
- Siinä oli jotain omituista, en osaa sanoa mitä
- Huomasin tiileen raavitun merkin
- Ovessa oleva ylöspäin johtava kuilu houkutteli tutkimaan sitä lähempää.
- Muu:

#### Vapaaehtoiset kommentit

---

#### 15. Mitä ajattelit, kun pienoismallilaiva laskeutui musiikin soidessa alas katosta? \*

Upeaa, vaikka soitankin ihan väärin.

#### Vapaaehtoiset kommentit

Oma keskittyminen meni siinä kohtaa enemmän soittamiseen. Nuotit oli keskiaikaiset enkä osannut lukea nuottiavainta joten soitin aivan väärästä kohtaa.

#### 16. Mitä mieltä olet seikkailun "pahiksista", hylkyrosvoista? \*

Minulla oikeasti nouai syke kun saimme viestin heiltä. Naamattomat rosvot olivat yllättävän pelottavia ajaessa takaa ja luodessa uhkan missiomme päälle.

---



## Vapaaehtoiset kommentit

---

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

# The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 2/2

Suuri osa kysymyksistä on monivalintakysymyksiä. Valitse vaihtoehto joka vastaa eniten omaa kokemustasi / ajatustasi The Heroes of the Baltic Sea -aarrejahtipelistä. Seassa on myös lyhyitä avoimia kysymyksiä joihin voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella. Pidempikin vastaus on ok jos sellainen syntyy. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole! Jokaisen kysymyksen jälkeen on tilaa vapaaehtoisille kommenteille, joissa voit jättää kommentin myös itse kysymyksestä.

Haastattelun tarkoitus on arvioida mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät Heroes of the Baltic Sea:n seikkailureality -osuudessa.

Haastattelu on jaettu kahteen osaan, ajankäytön suunnittelun helpottamiseksi. Tässä toisessa osiossa kysymykset (16kpl) keskittyvät tiettyihin tehtäviin / tilanteisiin.

Kiitos suuresti jo etukäteen vaivannäöstänne! Tällä on minulle iso merkitys!

Reippain terveisin, mukavaa kevättä toivottaen,

Pietari Bagge,  
Lavastaja

## 1. Mikä oli ensimmäinen ajatuksesi, kun astuit ovesta sisään merikeskus Wellamoon? (Wellamo = merimuseo, jossa seikkailu sai alkunsa) \*

Jaahas,tästä se nyt alkaa. Ei ollut mitään hajua mitä tulee tapahtumaan

---

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 2. Huomasitko "Itämeren Hylyt" - näyttelyn julisteen Wellamossa? \*

- Huomasin ja luin/silmäilin sitä
- Huomasin, mutta en pysähtynyt lukemaan
- En huomannut

### Vapaaehtoiset kommentit

---

### 3. Mitä ajattelit, kun vartija ohjasi teidät muista sivuun? \*

Mitä ihmettä me ollaan tehty? Jännitys oli korkealla kun itse luulin,että kyseinen kohta ei kuulu sarjaan.

---

#### Vapaaehtoiset kommentit

---

### 4. Miltä tuntui hiipiä salaa rekan sisään? \*

Jännittävältä. vaikka tiesi että oltiin kuvauksissa,paineet oli korkealla.

---

#### Vapaaehtoiset kommentit

---

### 5. Mitä olisi tapahtunut, jos tullimies olisi huomannut rekkaan kiipeämisen? \*

- Olisimme joutuneet kuulusteluun ja tarina olisi edennyt toisella tavalla.
- Olisimme juosseet karkuun ja yrittäneet uudestaan.
- Tullimies ei voinut huomata meitä, tilanne oli tehty siten.
- Muu: .....

#### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 6. Rekassa oleva hylynkappale ja muut museoesineet... \*

- ... tuntuivat aidoilta ja halusin kohdella niitä varovasti jotta ne eivät vaurioidu.
- ... olivat sarjaa varten tehtyjä peliobjekteja, niitä ei tarvinnut käsitellä "silkkihansikkain".
- Muu: en halunnut että ne vaurioituvat,mutta tiesin että ne ovat tehty sarjaan

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 7. Mitä mieltä olet kaivaustehtävästä jossa löysitte luurangon ja sormuksen? \*

ensin oli aika karmaiseva fiilis,kun näki että luurangon kädessä on sormus.

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 8. Sittowin Gallerian laserjärjestelmä oli liian helppo \*

- samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 9. Kun pakenitte Sittowin Galleriasta, mitä luulet ohikulkijoiden ajatelleen? \*

Monen ilmeistä päätellen olimme varkaita, mutta pari ihmistä yritti saada meitä kiinni.

---

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 11. Gotlannissa Antiikkiliikkeestä löytynyt suuri palapeli oli liian vaikea. \*

- Samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit

---

## 12. Kattlunds Gårdin arkkulukkotehtävä oli liian helppo. \*

- Samaa mieltä
- osittain samaa mieltä
- en osaa sanoa
- osittain eri mieltä
- eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit

---

13. Miksi linnaan piti mennä "vaikeimman kautta"? Miksi tikkaat olivat mielestäsi pystyssä? \*

Varmaan siksi, että emme alkaisi hosua niiden kanssa ja ne olivat aika pitkät.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

---

14. Mikä paljasti salaoven? \*

- Huomasin, että se oli eri materiaalia
- Sen raoista paistoi valo
- Siinä oli jotain omituista, en osaa sanoa mitä
- Huomasin tiileen raavitun merkin
- Ovessa oleva ylöspäin johtava kuilu houkutteli tutkimaan sitä lähempää.
- Muu: .....

## Vapaaehtoiset kommentit

---

15. Mitä ajattelit, kun pienoismallilaiva laskeutui musiikin soidessa alas katosta? \*

Ensiksi ihmettelin, että onko tässä oikeasti joku mekanismi? Tilanne oli jännittävä.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

---

### 16. Mitä mieltä olet seikkailun "pahiksista", hylkyrosvoista? \*

En tiennyt keitä kommandopipojen takana oli, mutta ei ne niin pelottavia olleet.

---

## Vapaaehtoiset kommentit

---

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

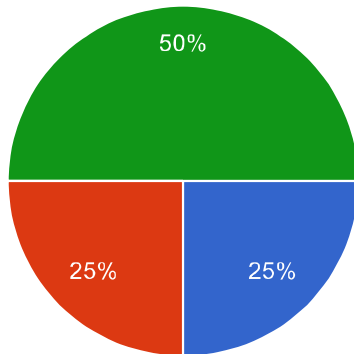
Google Forms

# LIITE D

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 1/2

4 vastausta

### 1. Seikkailu, peli vai seikkailupeli? (4 vastausta)

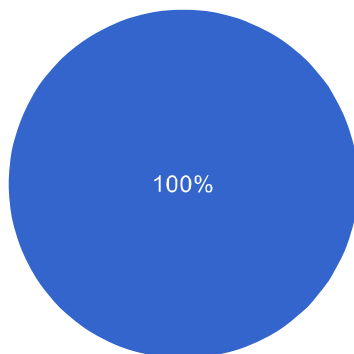


- Seikkailu tuntui niin todelliselta että en juuri aja...
- Seikkailu tuntui välillä niin todelliselta että joskus uno...
- En osaa sanoa tuntuiko seikkailu enemmän todelta...
- Ajattelin olevani pelissä, mutta peli tuntui välillä todelliselta että en juuri aja...
- Ajattelin koko ajan olevani pelissä ja että tapahtumat...

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 2. Haasteet, joita kohtasin olivat mielenkiintoisia. (4 vastausta)



- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

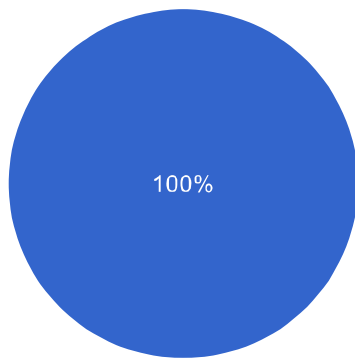
### Vapaaehtoiset kommentit (2 vastausta)

Ehdottomasti samaa mieltä!!

osasivat kyllä yllättää joka kerta



### 3. En aavistanut mihin minua oltiin viemässä seuraavaksi. (4 vastausta)



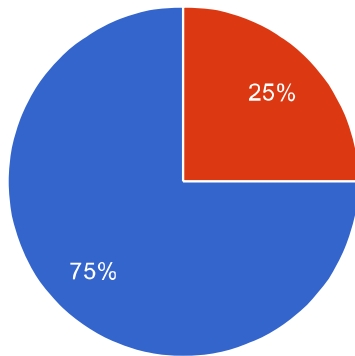
- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 4. Olin kuvausten aikana oma itseni, enkä näytellyt jotain toista roolia.

(4 vastausta)

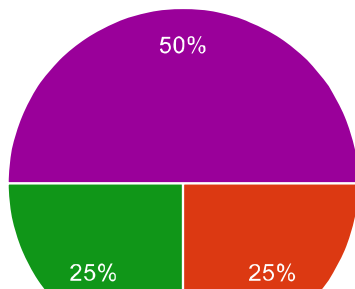


- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Mielestäni oli helppo olla oma itseni, eikä sitä esittämistä edes kuvaamisessa ehtinyt miettiä,

### 5. Ehdin kyllästyneeseen pitkällä tauoilla. (4 vastausta)

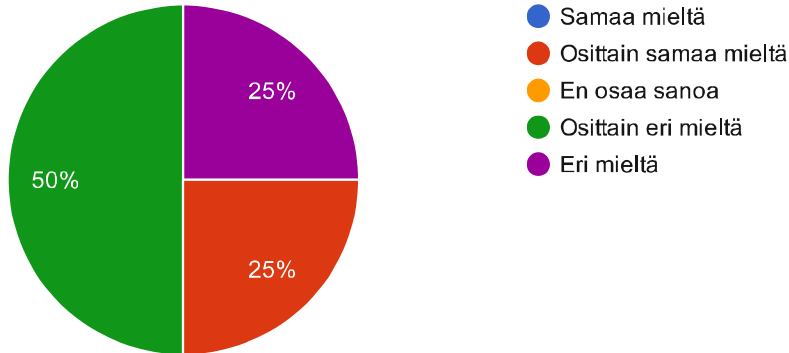


- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

## Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

"Pitkät" tauot oli lähinnä hauskaa hengähtämistä, asioiden puimista ja jännittämistä ja kuitenkin positiivisia!

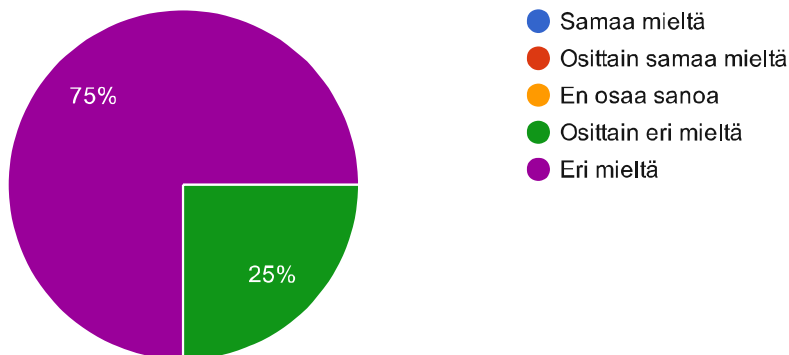
## 6. Haasteet, joita kohtasin olivat liian vaikeita. (4 vastausta)



## Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Tehtävät oli haastavia, mutta ei mahdottomia!

## 7. Haasteet, joita kohtasin olivat liian helppoja. (4 vastausta)

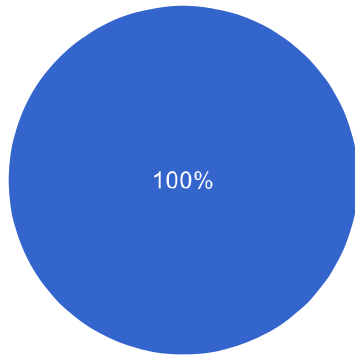


## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 8. Koin ryhmähengen todella positiivisena ja sain siitä voimaa pitkiin päiviin.

(4 vastausta)



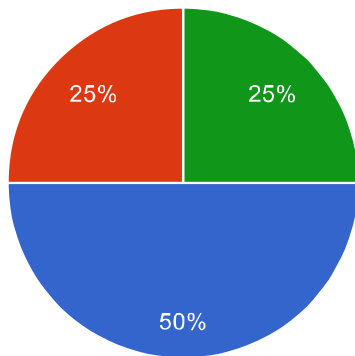
- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 9. Sain hyvän kokonaiskuvan Axel -pojan tarinasta pelin edetessä.

(4 vastausta)



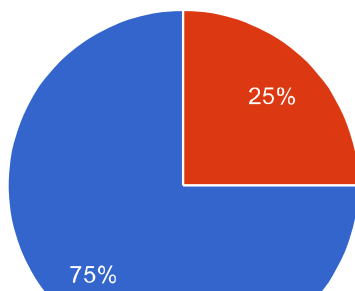
- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

### Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Pieniä aukkoja koin, mutta kaikki selkeytyi pressissä viimeistään ( miksi niin kävi, mitkä seuraukset tarinassa ym )

### 10. Axel-pojan tarina oli kiinnostava ja motivoi tehtävien ratkaisun löytämiseksi.

(4 vastausta)



- Samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Osittain eri mieltä
- Eri mieltä

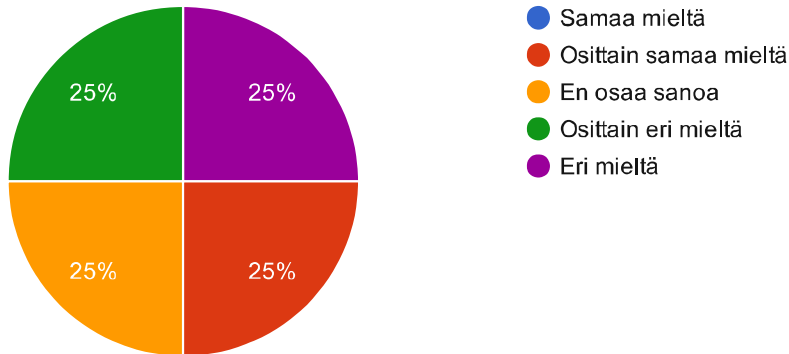


## Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

ajan myötä palaset kyllä loksahivat paikoilleen.

## 11. Tarinalla ei ollut merkitystä, olisin tehnyt samat tehtävät samalla innolla ilman Akselin tarinaakin.

(4 vastausta)



## Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Tehtävillä ei olisi muulloin ollut muuta tarkoitusta, kuin esim. voittaa pelkoja ja jännittää

## 12. Mitkä asiat koit hämmentävänä? Koita muistaa kolme asiaa. (4 vastausta)

Ehkä hämmentävimmät hetket liittyivät enemmänkin toimimiseen kuvauspaikalla kuin itse seikkailuun. Odotukset tulivat tottakai hieman yllätyksenä mutta eivät ne pahalta tuntuneet. Hämmentävänä tuli panostus, joka meihin oli laitettu. Oli koko ajan niin etuoikeutettu olo, kuinka meistä pidettiin huolta. Hämmentävää oli myös tarkkuus, jolla sarjaa tehtiin. Mutta kaikki nämä olivat enimmäkseen positiivista.

Tarinan kulun kun Axelin tarinaa ei kerrottu, mitä kaikkea käsikirjoittajat ym keksivät :D , todentuntuisen seikkailun

Ei tiennyt, mitä seuraavaksi tapahtuu, yllättävät käänteet ja että kaikki oli lavastettua.

Oli kyllä hämmentävää, kun vaihdoimme aika rivakasti kuvauspaikkaa. Aamuhätykset. Ihmettelin kyllä välillä miksi herään aamu viideltä lentokentälle?. Juonenkäänteet. Teimme joka päivä eri asioita.

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 13. Mitkä olivat seikkailun parhaat hetket? (4 vastausta)

Oma suosikki kohtani oli kyllä taulun varastaminen. Oli hienoa juosta tallinnan kaduilla taulu kädessä. Ylipäätään hetket, kun teimme porukkana jotain, olivat kivoja. Heti kun jouduimme vähän käyttämään aivoja, selkeästi pää tuli mukaan seikkailuun ja oli paljon paremmin kiinni juonessa.

Kuvaaminen, yhdessä tekeminen, stuntit, vapaa-aika, ylipäätään tv-sarjan kuvausten seuraaminen, tietysti mukana olo, (KAIKKI)

Mukaan pääsy, ja arvoituksen ratkaiseminen.

Seikkailussa oli monia hyviä hetkiä. Joka kerta kun teimme uuden tehtävän, olin iloinen että pääsin mukaan. Olimme myös paljon eri maissa joka oli erittäin kiinnostavaa.

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 14. Koitko jossain vaiheessa että sinun pitäisi tietää enemmän kuin tiesit tai kuin tietoa oli saatavilla?

(4 vastausta)

Ei oikeastaan. Itse kelasin aina ennen tehtävää että mihin oltiin edellisenä päivänä jääty ja se selvitti omaa päätä järjestynsen suhteen. Koko ajan oli mielestäni informaatiota tarpeeksi.

Itse kuvausmatkalla olisin halunnut tietää paljon enemmän mitä teimme tai minne menimme, mutta jälkikäteen pelkästään hyvä ja kiva että elimme seikkailun tiedostamatta mitä tapahtuu seuraavaksi!

Ei oikeastaan.

Joissain kohdissa melkein pystyi päättämään tulevasta, mutta silti kaikki oli uutta.

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 15. Mitä parannuksia ehdottaisit jos joskus tulevaisuudessa tehtäisiin samanlainen seikkailu?

(4 vastausta)

Vaikka reality vauhdilla oli mahtavaa tehdä, en tiedä miltä se näytti katsojille. Ehkä olisi kaivannut vähän lihaa luun ympärille, että pelaajia olisi esitelty tai syytämme toimia olisi muistuteltu. Ylipäätään vauhti kasvoi sarjaa katsoessa aika kovaksi, vaikkei se siltä tuntunut kuvatessa.

En osaa sanoa!

-

reality- osassa meidän nuorten äänet kuului vähän liian hiljaa,mutta muuten erinomainen seikkailu.

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 16. Mistä et pitänyt seikkailussa? (4 vastausta)

Ei äkkiseltään tule mitään mieleen. Lähes ainoa asia joka tuli oli, että ihanat housuni olivat aika kireät, joten juokseminen oli välillä hankalaa. Tämäkin jo kertoo kuinka vähän miinus puolia tässä seikkailussa oli.

En osaa vastata!

Pitkistä odotteluista.

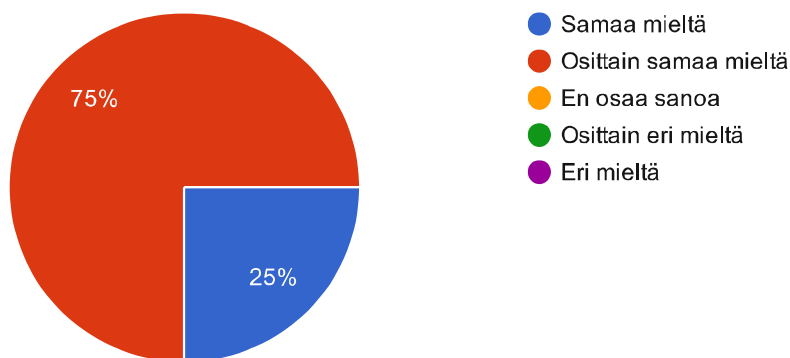
Välillä,kun aavisteli että jotain jännittävää tulee tapahtumaan,niin ei oikein malttanut odottaa paikallaan.

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 17. Kuvausryhmä oli enimmäkseen minulta piilossa (Tuukkaa lukuunottamatta) ja unohdin heidän mukanaolonsa uppoutuessani tehtäviin.

(4 vastausta)

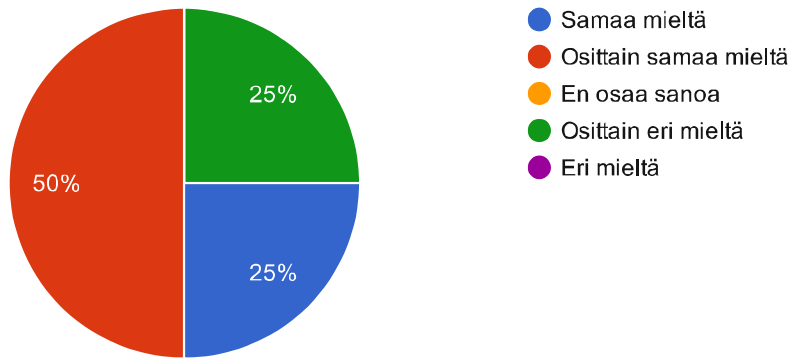


### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 18. Saamamme ohjeistukset puhelimen kautta olivat riittäviä tehtävien suorittamiseen.

(4 vastausta)



## Vapaaehtoiset kommentit (2 vastausta)

Puhelimeen tulleet ohjeet olivat lähinnä rekvisiittaa.

välillä osa tiedosta jäi hämäräksi.

## 19. Kuvaile omin sanoin, miltä tuntui jos kuvattiin joku tapahtuma uudestaan?

(4 vastausta)

Aika normaalilta. Jotenkin sitä vain asennpiti että tehdään uudestaan. Aina siihen samaan fiilikseen pääsi, että nyt ollaan jännän äärellä. Ehkä hyväksyin asian ja pidin sitä niin luonnollisena, ettei se häirinnyt missään välissä.

Tietysti siinä oli eroa muuhun kuvaukseen verrattuna, kun tiesi mitä tulee tapahtumaan. En kokenut siltikään turhautumista

Mahtavalta!

kyllä sen ymmärsi, kun joku kohta haluttiin kuvata uudestaan, mutta kyllä se vähän tympi kun kohtaus kuvattiin monta kertaa uudestaan.

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 20. Omien valintojen vaikutus seikkailuun (4 vastausta)

Tottakai pystyi miettimään että miten toimi ryhmässä, mutta en usko että omilla valinnoillamme oli niin paljoa merkitystä. Juoni vei meitä porukkana vahvasti tiettyyn suuntaan, eli pystyi valitsemaan minkälainen on ryhmässä. Esim. joissain tilanteissa koin helpoksi ottaa johtajan roolin kun taas toisissa mielummin kuuntelin muita ja myötäilin mukana.

En osaa sanoa

Yllättävän suuri.

Omat valinnat vaikuttivat osittain seikkailun kulkuun.

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 21. Vapaaehtoisia kommentteja Heroes of the Baltic Sea -seikkailusta kokonaisuutena?

(4 vastausta)

Se oli mahtava. Niin kuvaukseltaan kuin katsomiseltaan. Varmasti jää mieleen koko loppu elämäksi ja li mahtava katsoa valmista lopputulosta.

Aivan mieletöntä, olen todella tyytyväinen että päätin hakea. Elämäni uskomattomin kokemus!!

Oli tosi kivaa ja olisi mukava tehdä tällaista lisää.(tv/elokuva)

Kokonaisuudessaan aivan mahtava seikkailu ja kokemus. Joka päivä kun heräsi,niin tiesi että jotain jännää on tulossa.

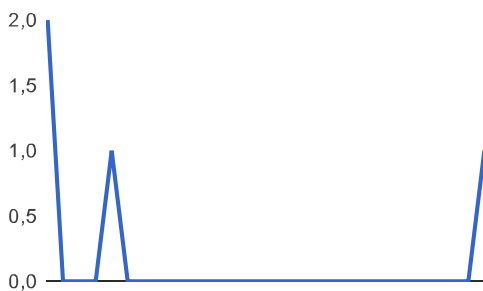
## 22. Vapaaehtoisia kommentteja tästä haastattelulomakkeesta kokonaisuutena

(2 vastausta)

Ihanaa pysähtyä taas kunnolla muistelemaan seikkailua!

Palasi kivasti muistoja mieleen :)

## Päivittäisten vastausten määrä



Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä. Ilmoita väärinkäytöstä - Palveluehdot - Lisäehdot

Google Forms



# LIITE E

## The Heroes of the Baltic Sea - pelaajahaastattelu, osa 2/2

4 vastausta

1. Mikä oli ensimmäinen ajatuksesi, kun astuit ovesta sisään merikeskus Wellamoon? (Wellamo = merimuseo, jossa seikkailu sai alkunsa)

(4 vastausta)

Jännitti ja hieno paikka!

Jännittynyt ihan ensimmäisestä kuvauksesta ja koko seikkailusta mitä tulee tapahtumaan

Oho, onpa iso paikka.

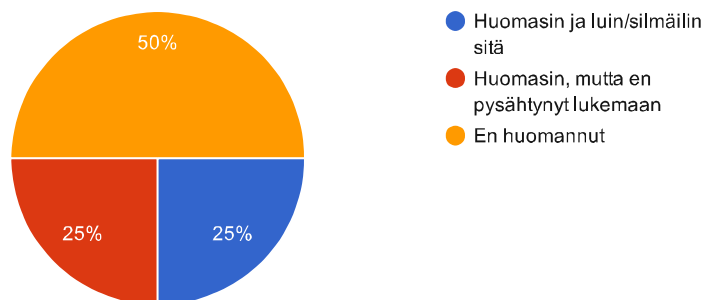
Jaahas,tästä se nyt alkaa. Ei ollut mitään hajua mitä tulee tapahtumaan

Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Myös kamerat ja kuvauskalusto aiheutti hämmennystä.

2. Huomasitko "Itämeren Hylt" - näyttelyn julisteen Wellamossa?

(4 vastausta)



Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Muistaakseni en huomannut

3. Mitä ajattelit, kun vartija ohjasi teidät muista sivuun? (4 vastausta)

Säikähdin ja luulin hetken, ettei kuulunut asiaan ;-)

Pelästyin kunnolla, ja en ollut varma kuuluiko vartija sarjaan vai oliko merikeskuksen työntekijä!

Pelästyin aluksi hyvin paljon, vaikka sekunneissa ymmärsin seurata.

Mitä ihmettä me ollaan tehty? Jännitys oli korkealla kun itse luulin,että kyseinen kohta ei kuulu sarjaan.

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 4. Miltä tuntui hiipiä salaa rekan sisään? (4 vastausta)

Mielenkiintoiselta ja jännittävältä.

Olihan se todella jännää ja aika siistiä kun ei tollasta varmastikkaan ihan uudestaan tapahdu :D

Aivan todelta. Koko ajan kuumotti että joku tulee tai aika loppuu. Varsinkin kun emme saaneet rekan ovea auki.

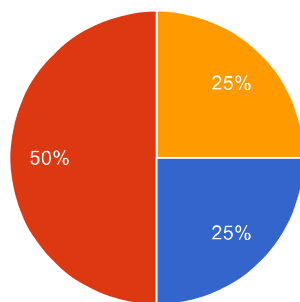
Jännittävältä. vaikka tiesi että oltiin kuvauksissa, paineet oli korkealla.

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 5. Mitä olisi tapahtunut, jos tullimies olisi huomannut rekkaan kiipeämisen?

(4 vastausta)

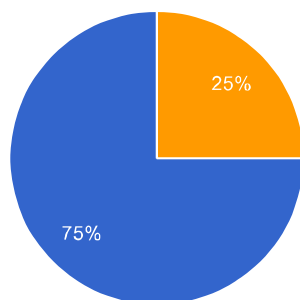


- Olisimme joutuneet kuulusteluun ja tarina olisi edennyt toisella tavalla.
- Olisimme juosseet karkuun ja yrittäneet uudestaan.
- Tullimies ei voinut huomata meitä, tilanne oli tehty siten.
- Muu

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 6. Rekassa oleva hylynkappale ja muut museoesineet... (4 vastausta)



- ... tuntuivat aidoilta ja halusin kohdella niitä varovasti jotta ne eivät vaurioidu.
- ... olivat sarjaa varten tehtyjä peliojekteja, niitä ei tarvinnut käsitellä "silkkihansikkain".
- Muu

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 7. Mitä mieltä olet kaivaustehtävästä jossa löysitte luurangon ja sormuksen?

(4 vastausta)

Vähän pelottavalta

Pidin tehtävästä, sillä se oli todella aidon tuntuinen, hyvin keksitty ja siinä tarvittiin todellista päättelykykyä!

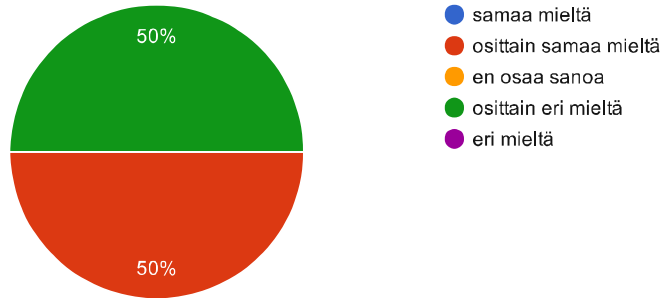
Minua oikeasti kammotti tehtävä. Vaikka tiedostin luiden olevan rekvisiittaa, se ei tehnyt ajatuksesta yhtään mieluisempaa. Sormuksen löytäminen innosti, tiesin että nyt päästiin tarinaan kunnolla kiinni.

ensin oli aika karmaiseva fiilis, kun näki että luurangon kädessä on sormus.

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 8. Sittowin Gallerian laserjärjestelmä oli liian helppo (4 vastausta)



### Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Taulu vaikeutti tehtävää jonkin verran

### 9. Kun pakenitte Sittowin Galleriasta, mitä luulet ohikulkijoiden ajatelleen?

(4 vastausta)

Luulivat, että oltiin oikeita varkaita. Yksi yritti oikeasti pysäyttääkin.

Varsinkin siinä kun Tuukka ei juossut kanssamme, ihmisten ilmeistä ja eleistä päätellen he ottivat tilanteen oikeana ryöstönä. Pari kertaa meidät yritettiin pysäyttääkin!

Pitäisikö lapset pysäyttää vai ei?

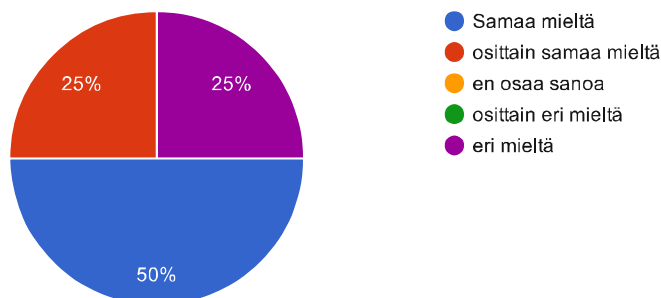
Monen ilmeistä päätellen olimme varkaita, mutta pari ihmistä yritti saada meitä kiinni.

### Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

### 11. Gotlannissa Antiikkiliikkeestä löytynyt suuri palapeli oli liian vaikea.

(4 vastausta)

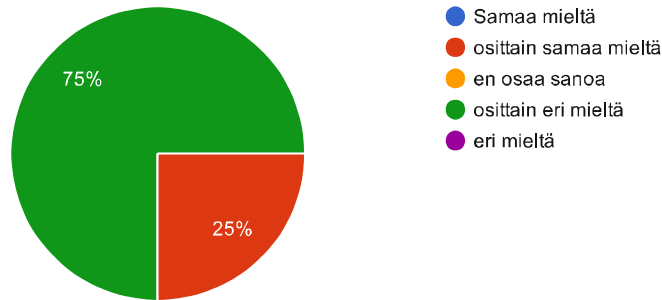


## Vapaaehtoiset kommentit (2 vastausta)

Tommin avustuksella saimme palapelin tehtyä

Mehän emme ikinä tehneet sitä loppuun hankaluutensa vuoksi. Olisimme kyllä saaneet tehtyä, mutta siinä olisi mennyt liikaa aikaa. Tommi hieman nopeutti rakentamista.

## 12. Kattlunds Gårdin arkkulukkotehtävä oli liian helppo. (4 vastausta)



## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 13. Miksi linnan piti mennä "vaikeimman kautta"? Miksi tikkaat olivat mielestäsi pystyssä?

(4 vastausta)

Saatiin tyylikästä drone-kuvaa.

Kohdasta olisi tullut liian tylsä, jos olisimme kävelleet sisään ovesta. Linnassa oli remontti.

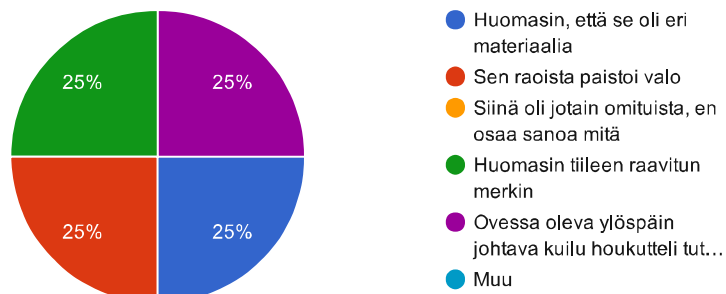
Olihan se paljon vaikuttavampaa kiivetä tikkaita pitkin korkealle ja jos aioimme mennä lukittuun lintaan, niin ei sinne noin vain kävellä. Tikkaat oli kuin lavastettu huoltotyöksi, jota siten käytimme hyväksi.

Varmaan siksi, että emme alkaisi hosua niiden kanssa ja ne olivat aika pitkät.

## Vapaaehtoiset kommentit (0 vastausta)

Tähän kysymykseen ei ole vielä vastauksia.

## 14. Mikä paljasti salaoven? (4 vastausta)



## Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Huomasin valon, mutta ihan heti kellot ei alkaneet soimaan että se olisi ollut salaovi. Todella hieno lavaste!!

## 15. Mitä ajattelit, kun pienoismallilaiva laskeutui musiikin soidessa alas

## katosta?

(4 vastausta)

Kuin Indiana Jones -elokuvasta!

Se oli melkein jo ihmeellistä kun pianoa soittaessa saimme sen alas!

Upeaa, vaikka soitankin ihan väärin.

Ensiksi ihmettelin, että onko tässä oikeasti joku mekanismi? Tilanne oli jännittävä.

## Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Oma keskittyminen meni siinä kohtaa enemmän soittamiseen. Nuotit oli keskiaikaiset enkä osannut lukea nuottivainta joten soitin aivan väärästä kohtaa.

## 16. Mitä mieltä olet seikkailun "pahiksista", hylkyrosvoista? (4 vastausta)

Uskottavia

Ensimmäisen viestin saadessamme pelästyin jälleen :D

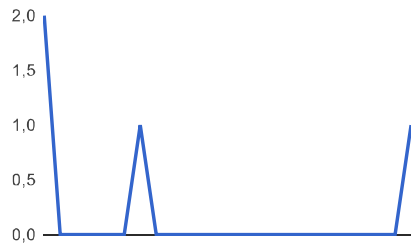
Minulla oikeasti noui syke kun saimme viestin heiltä. Naamattomat rosvot olivat yllättävän pelottavia ajaessa takaa ja luodessa uhkan missiomme päälle.

En tiennyt keitä kommandopipojen takana oli, mutta ei ne niin pelottavia olleet.

## Vapaaehtoiset kommentit (1 vastaus)

Oli mukava työskennellä Pietarin kanssa!

## Päivittäisten vastausten määrä



Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä. Ilmoita väärinkäytöstä - Palveluehdot - Lisäehdot

Google Forms