



Vihjepeli osana yhteisöllistä pelikokemusta

Juhana-herttuan Aikakapseli 2007-2008 -projektin loppuraportti

Mikko Hirvonen

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVII

Vihjepeli osana yhteisöllistä pelikokemusta. Juhana-herttuan Aikakapseli 2007-2008
-projektin loppuraportti.

Mikko Hirvonen
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVII
Turun yliopisto. University of Turku;
Pori 2009.

ISBN 978-951-29-4028-8

ISSN 1459-8469

Kannen kuva: Reetta Isoviita

1. Johdanto	4
1.1 Raportin tarkoitus ja sisältö	4
1.2 Juhana-herttuan Aikakapseli	5
1.3 Taustaa: digitaalisen kulttuurin oppiaine	6
1.3.1 Oppiaineen aiemmat projektit ja hankkeet	6
1.3.2 Vihjepeliin tutkimuksellinen tausta	8
1.4 Porin kaupungin 450-vuotisjuhlavuosi ja muut hankkeet	10
2. Vihjepelin suunnittelu ja käytännön toteutus	11
2.1 Yleistä – suunnitteluprosessin eteneminen	11
2.2 Pelin säännöt ja kohderyhmä	15
2.3 Tehtävät ja kehystarina	17
2.3.1 Pelisuunnittelun haasteet: esimerkkinä huhtikuun tehtävä	22
2.4 Tekninen toteutus ja visuaalinen ilme	25
3. Juhana-herttuan Aikakapseli – vuosi 2008 pelaajien, ylläpidon ja mediajulkisuuden näkökulmista	29
3.1 Yleistä - peli tilastojen valossa	30
3.2 Käyttäjäkokemukset	31
3.2.1 Tehtävät pelaajien näkökulmasta	31
3.2.2 Jännitystä ja stressiä – pelin herättämät tunteet	34
3.2.3 Peli kaikenikäisille? – vaikeustasosta ja pelistrategioista	36
3.2.4 Juhana-herttuan Aikakapseli teoreettisten käsitteiden näkökulmasta	38
3.3 Pelin valvonta ja ylläpito	41
3.4 Lehtikirjoittelu ja mediakeskustelu	44
4. Lopuksi – vihjepelin sovellettavuus yhteisöpelinä	46
LÄHTEET	50
LIITE: Tehtäväkuvaukset	

1. Johdanto

1.1 Raportin tarkoitus ja sisältö

Juhana-herttuan Aikakapseli on Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen digitaalisen kulttuurin oppiaineen oppilastyönä toteuttama vihjepeli. Peli on suunniteltu ja tehty tilaustyönä Porin kaupungin 450-vuotisjuhlavuotta (2008) varten. Tämän raportin tarkoituksena on selvittää pelin suunnitteluprosessia ja sen käytännön toteutusta sekä luoda katsaus itse pelaamiseen, niin ylläpitäjien kuin pelaajienkin näkökulmasta. Aikakapseli-vihjepelin lisäksi johdantoluvussa esitellään lyhyesti digitaalisen kulttuurin näkökulmaa pelaamiseen, oppiaineen aiempia aihepiiriin liittyviä projekteja sekä muita juhlavuonna käynnissä olleita, hieman vastaavatyypisiä hankkeita.

Päähuomio tekstissä kiinnittyy erityisesti käyttäjäkokemuksiin. Suoranaisia tutkimuskysymyksiä ei esitetä tekstin raportinomaisen luonteen vuoksi, mutta aineistoa on lähestytty seuraavia kysymyksiä silmällä pitäen:

- *Miten peli suunniteltiin ja toteutettiin käytännössä?*
- *Millaisia käyttäjäkokemuksia pelin pelaamiseen liittyi?*
- *Miten satunnais-, hyöty- ja yhteisöpelaamisen käsitteet liittyivät peliin ja ilmenivät sen aikana?*

Loppuluvussa näitä kysymyksiä tarkastellaan erityisesti pelin lähtökohtien, sille asetettujen tavoitteiden, toiveiden ja tulevaisuuden suunnitelmien suhteen. Raportin laaja (tutkimus)aineisto koostuu muun muassa lehtileikkeistä, erilaisista tiedotteista, kyselyvastauksista, verkkosivujen tilastotiedoista, sadoista sähköpostiviesteistä sekä kurssin aikana tuotetusta materiaalista. Varsinaisen analysoinnin – eli käyttäjäkokemusten selvittämisen – kannalta hedelmällisimmiksi lähderyhmiksi voisi nostaa loppuvuodesta 2008 verkossa toteutetun pelaajakyselyn vastaukset, pelin verkkoalustan palauteviestit ja sähköpostiviestit. Väljänä metodisena viitekehystenä tässä raportissa toimii aineistolähtöinen sisällönanalyysi, jolla käytännössä tarkoitetaan lähdedokumenttien systemaattista ja objektiivista arviointia.

1.2 Juhana-herttuan Aikakapseli

Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepelin idea oli tiivistettynä seuraava: Pelin verkkosivuilla (<http://vihjepeli.utu.fi>) julkaistiin vuoden 2008 aikana kuukausittain vaihtuva, peliä eteenpäin vievä tehtävä (yhteensä 12 kappaletta). Tehtävien suorittaminen edellytti kaupunkialueella ja lähiseudulla liikkumista sekä samalla Porin historiaan ja maantieteeseen tutustumista. Monet tehtävistä yhdistivät elementtejä puzzle-tyyppisestä¹ ongelmanratkaisusta lodjauksen kautta geokätkentään². ”Teknisiksi vähimmäisvaatimuksiksi” määriteltiin internet-yhteydellä varustettu tietokone sekä mahdollisuus digikameran käyttöön. Peliin osallistuminen vaati lisäksi rekisteröitymistä.

Kuukausitehtävien vastaukset palautettiin sähköisesti jokaisen tehtävän jäljessä olleella vastauslomakkeella. Sääntöjen mukaan pelin voittaja oli se pelaaja tai ryhmä (ryhmäkoko 1–5 henkeä), joka oli saanut eniten pisteitä vuoden loppuun mennessä. Tehtävistä jaetut pisteet määräytyivät vastausten saapumisjärjestyksen mukaan: eniten pisteitä sai oikean vastauksen ensimmäisenä palauttanut pelaaja tai joukkue.³

Pelin kuukausitehtävät kietoutuivat yhtenäisen, Porin kaupungin perustajan Juhana-herttuan ympärille rakennetun kehystarinan ympärille. Pelin verkkosivuilla alustettiin kehyskertomusta seuraavasti:

Porin kaupungin perustaja, Juhana-herttua, on joutunut pulaan. Päästäkseen tutkimaan aikaansaannoksiaan herttua siirtyi vuoden vaihtuessa meidän aikaamme hovitietäjänsä luomalla ihmeellisellä apparaatilla. Aikakone tarvitsee polttoainekseen elämänvoimatäärinkejä, kaksitoista menoon, kaksitoista paluuseen. Selvittyään aikamatkailun aiheuttamasta pökerryksestä herttua sai kuitenkin kauhukseen huomata, että paluumatkaan tarvittavat täärinngit olivat jääneet hänen aikaansa. Hän sai kuitenkin aikakoneessa olevan ihmeellisen laitteen, kaiken tietokoneen, avulla yhteyden

¹ Puzzle- eli pulmapeleissä vaaditaan kykyä tehdä loogisia päätelmiä, hahmottaa asioita ja toisinaan kykyä tehdä nopeita päätöksiä. Aikaan ja kuvioiden hahmottamiseen perustuvista tietokone- ja konsolipeleistä tunnetuin lienee *Tetris*. Aiheesta lisää, ks. esim. Wikipedian artikkeli puzzleihin perustuvista digitaalisista peleistä. <http://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle_video_game>.

² Lodjauksesta ja geokätkennästä, ks. luku 1.3.1.

³ Pelin säännöistä ja ohjeista on tarkempi kuvaus pelin verkkosivujen Säännöt-osiossa <<http://vihjepeli.utu.fi/saannot/>>.

kamaripalvelijaansa, ja keksi tämän kanssa keinon saada täärningit käsiinsä. Tähän kuitenkin tarvitaan Porin asukkaiden apua. ⁴

Edellä esitellyn tarinan pohjalle sijoittui 12 kuukausitehtävää, joita suorittamalla pelaajan tehtävänä oli auttaa Juhana-herttua takaisin omaan aikaansa. Tässä raportissa ei ole kuvattu jokaista tehtävää erikseen, vaan tarkastelussa on ennemminkin keskitytty pelin tuotanto- ja suunnitteluprosessin kuvaukseen joidenkin konkreettisten esimerkkien kautta. Yleiskuvan tehtävistä ja tematiikasta saa helpoiten pelin verkkosivujen Tehtävät-osiosta (<http://vihjepeli.utu.fi/tehtavat/>) tai liitteestä 1.

1.3 Taustaa: digitaalisen kulttuurin oppiaine

Vihjepelin suunnitelleen ja toteuttaneen Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen digitaalisen kulttuurin oppiaineen eräs painopistealue on pelikulttuurien tutkimus. Digitaalinen kulttuuri tutkii esimerkiksi pelikulttuurien historiaa ja kehitystrendejä erityisesti käyttäjänäkökulmasta. Oppiaineen näkökulma on sekä yleisesti että pelitutkimuksen kohdalla monitieteinen sekä kulttuurisesti ja kulttuurihistoriallisesti painottunut ⁵. Opetuksessa ja tutkimuksessa on alusta alkaen kiinnitetty huomiota myös kulttuurituotannollisiin valmiuksiin. Kulttuurituotannollisesti painottuneet kurssit ovat liittyneet esimerkiksi verkkosivujen toteuttamiseen ja digitaalisten pelien käsikirjoitusten laatimiseen. ⁶ Tässä lyhyesti esitelly oppiaineen tausta liittyy olennaisesti vihjepelin lähtökohtiin sekä sen luonteen ja tarkoitusperien ymmärtämiseen. Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepeliprojektissa edellä mainitut alueet yhdistyivät monipuolisesti – hankkeeseen liittyi pelisuunnittelua ja ideointia, kulttuurituotannollisia аспектеja Porin kaupunkiin ja juhlavuoteen liittyen, käytännön työtä ja projektihallintaa pelin ylläpidon muodossa sekä lisäksi kauaskantoisempia tutkimuksellisia tavoitteita.

1.3.1 Oppiaineen aiemmat projektit ja hankkeet

Digitaalisen kulttuurin oppiaine oli jo ennen vihjepeliprojektia järjestänyt useita pelisuunnitteluun ja pelaamiseen liittyviä kursseja. Näistä erityisesti pelisuunnittelua ja *Juhana-herttuan Aikakapseli* -peliä sivusivat vuosina 2003 ja 2004 järjestetyt *Seikkailupeli*

⁴ Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepelin esittely pelin verkkosivuilla <<http://vihjepeli.utu.fi/esittely/>>.

⁵ Digitaalisen kulttuurin strategia. Digitaalisen kulttuurin oppiaineen blogi <<http://digikulttuuri.wordpress.com>>.

⁶ Saarikoski 2009, tulossa.

verkkoympäristössä- ja Seikkailupelin suunnittelu -kurssit sekä vuonna 2006 pidetty Hybridipelikurssi. Seikkailupeleihin liittyvillä kursseilla opiskelijat tutustuivat muun muassa PHP-ohjelmointiin ja pelikäsikirjoittamiseen. Hybridipelikurssilla puolestaan tarkasteltiin pelaamista erilaisten media-alustojen yhdistymisen ja reaali maailmaan viittaavien suhteiden kautta. Käytännön esimerkkeinä toimivat pääasiassa multimedielementtejä hyödyntävät lautapelit. Laitoksella on myös tehty lukuisia peliaiheisia kandidaattitutkielmia; lisäksi valmisteilla on joitakin pro gradu -tasoisia töitä. Varsinainen vihjipelikurssi – jonka puitteissa Juhana-herttuan Aikakapseli käsikirjoitettiin ja ideoitin – käynnistyi keväällä 2007. Kurssista ja sen sisällöstä on tarkempi selvitys luvussa kaksi.



Kuva 1. Kuvakaappaus *Hotelli Otavan Pirtumysteeri* -verkko-seikkailupelistä, joka toteutettiin vuonna 2003 järjestetyn Seikkailupeli verkkoympäristössä -kurssin yhteydessä. Peli on yhä pelattavissa osoitteessa <http://users.utu.fi/ajnyga/otava/>.

Juhana-herttuan Aikakapselin taustalla näkyy selviä kytköksiä *geokätkentään*.

Geokätkentä tarkoittaa ”ulkoiluharrastusta, jossa piilotetaan ja etsitään geokätköiksi

kutsuttuja rasioita. Useimmiten kätkön sijainti määritetään GPS-paikannuslaitteen avulla, mutta laitteen käyttö ei ole välttämätöntä. Geokätkön koordinaatit tai muut tarpeelliset tiedot kätkön löytämiseksi ilmoitetaan kätkökuvauksessa, jotka kaikki löytyvät harrastuksen Internet-sivustolta. Kätköjen koordinaatit ovat näkyvissä vain geocaching.com-sivustolle rekisteröityneille käyttäjille. Kun harrastaja on löytänyt kätkön, hän voi merkitä eli logata löytönsä kätkön Internet-sivulle.”⁷ Pirita Ihamäen pro gradu -työ *Digiajan aartenetsintäleikit harrastuksina ja opetussovelluksina* (2006) käsittelee geokätkentää kulttuurisena ilmiönä sekä erilaisten aartenetsintäleikkien soveltamista opetuskäytössä. Oppiaineen jatko-opiskelijat ja henkilökunta ovat myös olleet mukana järjestämässä lodjausta⁸ hyödyntäviä pelejä. Lisäksi vuonna 2008 päättyneessä *Geokätkentä maantiedon ja historian opetuksessa* -hankkeessa toteutettiin kaksi peruskouluikäisille tarkoitettua aartenetsintäpeliä⁹. Erilaiset geokätkentä- ja lodjaussovellukset liittyvät läheisesti myös vihjepelin keskeisiin ideoihin: ulkotiloissa liikkumiseen, arvoitusten ratkaisemiseen sekä paikallisympäristön ja kulttuuriperinnön tutuksi tekemiseen.

Näiden lähtökohtien ansiosta oppiaineella katsottiin olevan hyvät valmiudet vihjepeliprojektin toteuttamiseen. Keväällä 2007 valmistuneessa Juhana-herttuan Aikakapseli -peliä koskevassa työraportissa pelin lähtökohdiksi esitettiin edellä mainittuja uusia digitaalisen viestinnän, taiteen, viihteen ja opetuksen muotoja.¹⁰

1.3.2 Vihjepelin tutkimuksellinen tausta

Vihjepeliprojektin johtajana toiminut digitaalisen kulttuurin lehtori Petri Saarikoski on artikkelissaan *Yhteisöpeliiä rakentamassa – Juhana-herttuan Aikakapseli 2006–2008* esitellyt vihjepelin kannalta keskeisiä termejä. Näihin käsitteisiin palataan vielä tarkemmin käsittelyluvuissa; tässä alaluvussa käydään kuitenkin lyhyesti läpi tärkeimmät pelin taustaan ja kehittämiseen liittyvät avainsanat.

⁷ Wikipedian artikkeli geokätköilystä <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Geok%C3%A4tk%C3%B6ily>>.

⁸ Lodjaus eli letterboxing on arvoitusten ratkaisua, aartenetsintää ja uusien mielenkiintoisten paikkojen löytämistä. Lodjaus on saanut alkunsa lasten aartenetsintäleikeistä. Lodju eli kätkö etsitään esimerkiksi vihjeiden, kompassin ja kartan avulla. Ks. Ihamäki 2005 <<http://elektra.helsinki.fi/se/f/0785-5494/24/4/lodjausg.pdf>>.

⁹ Hankkeen tarkempi kuvaus löytyy Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen verkkosivuilta <<http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/satakunta/tutkimus/projektit/gmjho.html>>.

¹⁰ Saarikoski 2007, 6. Julkaisematon työraportti.

Pelitutkija Frans Mäyrä hahmottaa teoksessaan *An Introduction to Game Studies – Games in Culture* (2008) pelit ja pelaamisen erityisinä *kulttuurisina järjestelminä*. Näitä merkitysjärjestelmiä voidaan tulkita tutkimalla esimerkiksi kieltä, artefakteja sekä fyysisiä ja virtuaalisia ympäristöjä. Pelit ovat asettuneet osaksi arkipäivää, siirtyneet pois ”lastenhuoneesta” ja astuneet monipuolisen kuluttajajoukon keskuuteen. Vaikka pelien yhteyteen on syntynyt erilaisia helposti tunnistettavia alakulttuureja, on suurin osa pelaamiseen liittyvästä kulttuurisesta aineksesta yhä näkymätöntä. Tutkimuksellisesti tätä ilmiötä on lähestytty muun muassa tekemällä erotteluja *satunnaispelaajien (casual gamer)* ja *tosipelaajien (hardcore gamer)* välillä.¹¹

Satunnaispelaamisella tai *-pelaajalla* viitataan ihmisiin, jotka pelaavat silloin tällöin ja vain tietyn tyyppisiä pelejä. Vaikka tällaiset määrittelyt ovatkin herättäneet pelitutkimuksen piirissä kiistelyä, toimi satunnaispelaajan käsite eräänä lähtökohtana vihjepelin kohderyhmää suunniteltaessa – Saarikosken mukaan esimerkiksi markkinoinnissa kiinnitettiin huomiota pelin soveltuvuuteen ”kaikenikäisten porilaisten peliksi”. Tässä yhteydessä on syytä nostaa esiin myös *hyötypelaamisen* käsite, jolla yleensä viitataan pelaamisen avulla saavutettavaan oppimistulokseen tai muuhun hyödylliseen päämäärään.¹²

Yhteisöpelaaminen on digitaalisen kulttuuri oma, vielä työn alla oleva käsite. Sillä viitataan paikallishistoriaa ja -identiteettiä hyväksikäyttävään, jollekin tietylle kohderyhmälle suunnattuun peliin, jossa tarvitaan verrattain vähän teknistä osaamista. Yhteisöpelin järjestelyissä ja osittain myös suunnittelussa toimitaan usein yhteistyössä esimerkiksi museoiden kanssa. *Hybridisyys* on käsite, joka tulee selkeästi ilmi vihjepelin ja yhteisöpelaamisen yhteydessä. Termi tarkoittaa digitaalisen pelirungon yhdistämistä reaali maailmassa tapahtuvaan toimintaan sekä monimediaalisten pelisisältöjen yhdistelemistä totunnaisesta poikkeavalla tavalla.¹³

Tässä esitellyt käsitteet on nostettu esiin projektiin liittyvän aineiston sekä siitä kirjoitetun artikkelin pohjalta. Ne ilmentävät keskeisesti sitä tutkimuksellista pohjaa, jonka päälle *Juhana-herttuan Aikakapseli* -peliä alettiin rakentaa. Raportissa pyritään jatkossa tarkastelemaan projektin tuloksia myös kriittisesti näiden käsitteiden kannalta. Voidaanko

¹¹ Mäyrä 2008, 13–27.

¹² Saarikoski 2009, tulossa.

¹³ *ibid.*

esimerkiksi yhteisöllisyyden ja paikallishistorian tuntemuksen katsoa muuttuneen tai kehittyneen vuonna 2008 käynnissä olleen pelin aikana?

1.4 Porin kaupungin 450-vuotisjuhlavuosi ja muut hankkeet

Porin kaupungin 450-vuotisjuhlavuotena järjestettiin lukuisia seminaareja, konsertteja ja muita tilaisuuksia. Digitaalisen kulttuurin oppiaine oli jo aiemmin käynyt Porin kaupungin kanssa neuvotteluja yhteistyön tiivistämisestä. *Juhana-herttuan Aikakapseli* -projektin toteuttaminen liittyi osaltaan näihin suunnitelmiin ja sijoittui luontevasti osaksi juhlavuoden ohjelmaa.¹⁴

Satakunnan museo ja Rakennuskulttuuritalo Toivo ovat kehittäneet *Aikamatka kaupunkiin* -kaupunkisuunnistustapahtuman. Alun perin museoleirejä varten kehitetyn suunnistuksen ideana on ollut tutustua Porin kaupungin menneisyyteen aina 1500-luvulta nykypäivään saakka. Vuonna 2008 suunnistuksesta julkaistiin pieni kirjanen opetuskäyttöä varten. Ajatuksena oli, että kirjaa voitaisiin hyödyntää kouluissa paikallishistorian opetuksessa sellaisenaan tai että sen avulla kierrettäisiin suunnistuskohteissa ja kaupunkikierrokseen yhdistettäisiin museokäyntejä.¹⁵ Kaupunkisuunnistus on sekä toimintamuotonsa että paikallisidentiteettiä vahvistavan luonteensa takia melko läheistä sukua *Juhana-herttuan Aikakapseli* -pelille – molempiin voi hyvin soveltaa yhteisöpelaamisen käsitettä, vaikkakin suunnistuksesta toisaalta puuttuu yhteisöpelaamiselle ominainen voimakas hybridisyys. Muista vastaavantyyppisistä hankkeista mainittakoon vielä läänintaitelija Hilikka Hyttisen vastuulla ollut *Kaupunki näyttämönä – arjen muuttuvat maisemat* -projekti, jossa hyödynnettiin esimerkiksi verkosta ladattavaa audiovisuaalista materiaalia¹⁶.

Vihjepeliä suunniteltaessa kiinnitettiin alusta alkaen huomiota eri hankkeista aiheutuvien päällekkäisyyksien välttämiseen. Tähän pyrittiin esimerkiksi aktiivisella tiedotustoiminnalla¹⁷. Usean samantyyppisen hankkeen voisikin katsoa vahvistavan kaupunkilaisten mielenkiintoa paikallisidentiteettiä ja -historiaa kohtaan – kääntöpuolena

¹⁴ Saarikoski 2007, 3. Julkaisematon työraportti.

¹⁵ Satakunnan museon tiedote 21.8.2008

<<http://www.pori.fi/smu/kaupunkisuunnistustiedote.html>>.

¹⁶ Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen tiedote 8.5.2007

<<http://www.porinyliopistokeskus.fi/sivu.aspx?taso=3&id=418>>.

¹⁷ Esimerkiksi edellä mainittujen kolmen hankkeen tiedotustilaisuus järjestettiin yhteisesti 15.5.2007 Porin yliopistokeskuksella.

on kuitenkin luonnollisesti nähtävä pelin hukkuminen muiden juhluvuoden tapahtumisen sekaan.

2. Vihjepelin suunnittelu ja käytännön toteutus

2.1 Yleistä – suunnitteluprosessin eteneminen

Porin kaupungin kanssa käytyjen neuvottelujen jälkeen oli selvillä, että vihjepelisovelluksen suunnittelu toteutettaisiin oppilastyönä keväällä 2007 alkavalla kurssilla. Lisäksi oli sovittu, että pelin ylläpitoa varten voitaisiin palkata sivutoiminen projektityöntekijä vuoden 2008 ajaksi. Vihjepelikurssin suunnittelusta ja käytännön järjestelyistä vastasi digitaalisen kulttuurin lehtori Petri Saarikoski. Projektiin osallistui lopulta 13 opiskelijaa, joista monilla oli kokemusta multimediakäsikirjoittamisesta ja kulttuurituotannollisista projekteista. Kurssin suunnittelussa oli huomioitava tiukka aikataulu – kokoontumisiin oli varattu yhteensä vain 20 tuntia. Suurin osa suunnittelu- ja ideointityöstä tapahtuikin itsenäisesti.¹⁸ Opiskelijoilta edellytettiin pelikulttuurien perustuntemusta, valmiuksia kulttuurituotantoon ja ryhmätyötaitoja. Laajuudeltaan kurssi oli 5 opintopistettä.¹⁹ Hyväksytyyn kurssisuoritukseen asetettiin seuraavat vaatimukset: tekstirunko, jossa tehtävä ja sen toteutus mahdollisimman tarkasti kuvattuna, tarvittava audiovisuaalinen materiaali ja työdokumentaatio²⁰.

Projektin ja kurssin lähtökohdaksi otettiin puzzle-tyyppisen pelin käsikirjoittaminen. Pelaaminen edellyttäisi lisäksi Porin historiaan ja maantieteeseen tutustumista. Käytännössä tämä tarkoitti tarinavetoisen pelirungon suunnittelua, jossa hyödynnettäisiin aiemmin mainittuja elementtejä – esimerkiksi hybridisyyttä ja kaupunkisuunnistusta. Käytännön toteutus, kuten verkkoalustan ohjelmointi PHP-kielellä, ajoitettiin syksyyn 2007, jolloin projektia hoitaisivat laitoksen henkilökunta ja palkatut projektityöntekijät.

Suunnittelutyö lähti käyntiin yhteisellä ideoinnilla. Opiskelijat esittivät muun muassa ajatuksiaan paikoista, joissa pelin puzzle-tehtävät voitaisiin toteuttaa. Koska pelin kestoksi oli jo tässä vaiheessa varmistunut 12 kuukautta, määrittyi jokaisen opiskelijan

¹⁸ Saarikoski 2007, 3. Julkaisematon työraportti & Saarikoski 2009, tulossa.

¹⁹ A4 Digitaaliset taidot IV: Interaktiiviset sovellukset ja monimediatuotanto -kurssin kurssiohjelma (Petri Saarikoski, 2007).

²⁰ Saarikoski 2007, 8. Julkaisematon työraportti.

vastuualueeksi yhden kuukausitehtävän suunnittelu (myös joitakin paritöitä tehtiin, minkä lisäksi osa tehtävistä limittyi muutoin keskenään).²¹

Kurssi eteni noin kerran viikossa pidettyjen seminaari-istuntojen kautta. Samalla opiskelijat suunnittelivat itsenäisesti oman vastuualueensa toteuttamista, kartoittivat tarvittavaa materiaalia ja pohtivat edellä mainittujen elementtien liittämistä kehystarinaan. Suunnittelu- ja tuotantotyön vaiheita voitaneen kuvata parhaiten alla esitetyn kaavion avulla. Istunnoissa esiteltiin oman työn etenemistä ja käsiteltiin samalla pelin toteutusta yleisellä tasolla. Kaaviossa tämä vaihe sijoittuu kohtaan "ideointi".



Kaavio 1. Vihjepelin suunnittelun vaiheet.

Jo suunnittelun alkuvaiheessa oli selvää, että peliin liittyvän tiedotuksen tulisi olla aktiivista ja toimivaa. Juhlavuoden suunnistus- ja peliprojektien kesken sovittiin yhteisestä

²¹ Petri Saarikosken lähettämä sähköpostiviesti kurssin opiskelijoille 16.2.2007.

tiedotustilaisuudesta, joka pidettäisiin 15. toukokuuta 2007. Lisäksi maaliskuun aikana oli alustavasti tiedusteltu yhteistyöstä *Satakunnan Kansan* kanssa: lehti julkaisisi mahdollisesti vuoden 2008 aikana kuukausittain jutun pelistä ja sen etenemisestä.²² *Juhana-herttuan Aikakapselin* tunnettavuuden kannalta tällä näyttäisi olleen suuri merkitys (asiasta lisää, ks. luku 3.4).

Ensimmäisillä kokoontumiskerroilla hahmoteltiin pelin käsikirjoitusta, taustatarinaa ja käyttöliittymää. Lisäksi opiskelijat astuivat ”kentälle” eli tutustuivat kaupunkiin opastetulla kävelykierroksella. Kurssin ohessa kirjatusta muistiinpanoista selviää, että monet tällöin ehdotetut tapahtumapaikat (eli kohteet, joissa tehtäviä suoritettiin) sisällytettiin myös pelin valmiiseen versioon.²³ Samalla kurssimateriaalista ja kirjatusta muistiinpanoista on nähtävissä, että myös yleisellä tasolla ilmeni suhteellisen vähän muutoksia: käsikirjoitus ja tehtävät luonnollisesti muokkaantuivat kurssin edetessä, mutta suurempia muutoksia ei tapahtunut kevään 2007 mittaan.

Jälkeenpäin onkin syytä miettiä, millaiseksi vihjepeli kokonaisuudessaan olisi muodostunut, jos alustavaan suunnittelutyöhön olisi ollut käytettävissä enemmän aikaa. Vaikka itsenäinen työskentely oli luonnollisesti projektissa avainasemassa, on Juhana-herttuan Aikakapselin kaltaisen melko laajan hankkeen onnistumisen kannalta tärkeää, että ideointivaiheeseen varataan riittävästi aikaa.

Noin kaksi kuukautta ensimmäisen kokoontumisen jälkeen, 15. maaliskuuta, opiskelijat esittivät ensimmäisen version ideapapereistaan. Ideapapereissa oli hahmoteltuna alustavat versiot jokaisen kuukauden tehtävästä. Aineistosta huomaa selvästi, että vielä maaliskuun aikana tehtävät olivat osittain keskeneräisiä²⁴. Toisaalta valittuun työskentelytapaan kuului tietynlainen prosessimaisuus, eli työvaiheet etenivät limittäin kohti lopputuotetta. Suunnittelun lähestymistapa – jossa siirryttiin ideapaperitasolta synopsisvaiheeseen ja siitä edelleen kohti valmista käsikirjoitusta – vaikuttaakin kokonaisuudessaan toimivalta tämänkaltaisen projektin läpivientiin. Kokonaisuuden onnistuminen vaatii kuitenkin kaikilta osallistujilta vahvaa panosta ja jatkuvaa mielenkiintoa aihetta kohtaan, minkä vuoksi kurssi muodostui haastavaksi.

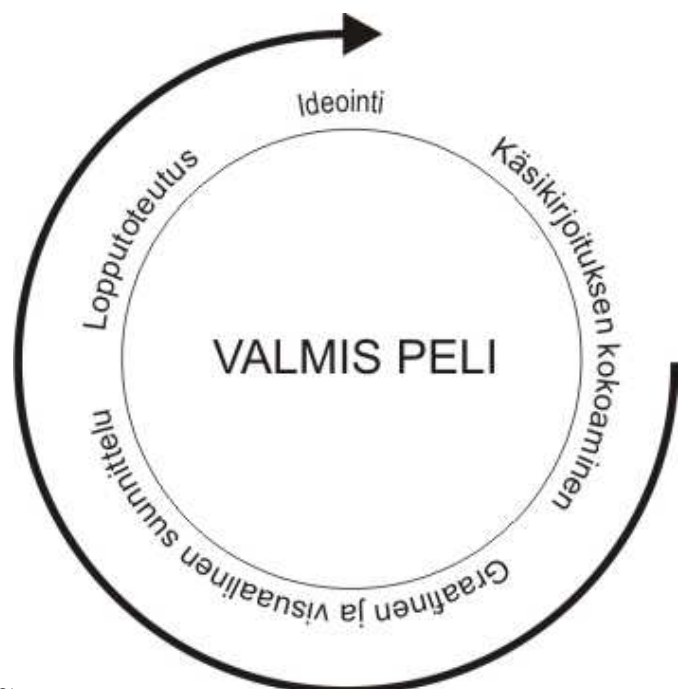
²² Petri Saarikosken laatima yhteenveto 15.3.2007 järjestetystä seminaari-istunnosta.

²³ Petri Saarikosken laatima kurssiohjelma ja yhteenveto ensimmäisestä kokoontumiskerrasta.

²⁴ Esimerkiksi ideapapereista oli usein monia eri versioita, joissa tehtäviä on hahmoteltu uudelleen seminaari-istunnoissa saadun palautteen avulla.

Huhtikuun lopussa kirjatun työtilanneraportin mukaan suurin osa pelin tehtävistä oli tuolloin valmiina. Kurssin puitteissa opiskelijoiden tuli vielä toukokuun aikana kirjoittaa tehtävät puhtaaksi ja toimittaa vaadittavat osasuoritukset. Tässä vaiheessa syksyn työtehtäviksi kirjattiin peliin tarvittavan rekvisiitan valmistelu, visuaalisen yleisilmeen ja teknisen toteutuksen suunnittelu sekä erilaisia markkinointiin ja viestintään liittyviä toimia. Pelin ylläpito- ja valvontatehtävät käynnistyivät vuoden 2008 alussa.²⁵

Kevään ja kesän 2007 aikana valmistui vihjepelin käsikirjoituksen ensimmäinen versio. Käsikirjoitukseen oli koottu kaikki peliin liittyvä materiaali: yleiset lähtökohdat, pelin juoni pääpiirteittäin, hahmotelma teknisestä toteutuksesta, kuukausitehtävien eteneminen sekä pelin ratkaisu. Aineiston pohjalta lähdettiin loppukesällä kehittämään pelin valmista versiota. Tuolloin tuotantoprosessiin osallistui pääosin enää projektin johtajana toiminut lehtori Petri Saarikoski, projektityöntekijäksi palkattu digitaalisen kulttuurin opiskelija Tuuli Saarinen sekä verkkoalustan ohjelmointityöstä vastannut opiskelija Antti-Jussi Nygård. Nämä työvaiheet sijoittuvat edellä esitetyn tuotantokaavion kohtiin ”käsikirjoituksen kokoaminen”, ”graafinen ja visuaalinen suunnittelu” ja ”lopputoteutus”. Suunnittelun limittäisyyttä ja monimutkaisuutta korostaen on kuitenkin syytä mainita, että kaavion osia ei aineiston perusteella kannatta miettiä erillään toisistaan: monia työvaiheita jouduttiin ottamaan uudelleen käsittelyyn vaikka itse peli oli jo käynnistynyt. Tuotantoa voisikin parhaiten kuvata jonkinlaisena syklisenä prosessina, jossa sinänsä valmista tuotetta joudutaan yhä uudelleen päivittämään.



Kaavio 2. Pelisuunnitteluprosessin sykli rakenne. Vihjepeliin liittyvän aineiston perusteella laadittu kaavio suunnittelun etenemisestä. Kaavio korostaa vaiheiden päällekkäisyyttä ja valmiin pelituotteen ylläpidon aikana tehtäviä muutos- ja parannustöitä.

²⁵ Petri Saarikosken laatima työtilannekatsaus 30.4.2007.

2.2 Pelin säännöt ja kohderyhmä

Projektin onnistumisen ja yleisen kiinnostavuuden kannalta pelin yleiset lähtökohdat sekä muut mahdollisesti osallistumisaktiivisuuteen vaikuttavat tekijät olivat tärkeässä roolissa. Projektin alkuvaiheessa esimerkiksi pelaajien pakollinen rekisteröityminen herätti kysymyksiä; samoin se, pelattaisiinko peliä yksin vai ryhmässä²⁶. Osallistumisen lähtökohdaksi muodostui avoimuus: kaikki verkkosivuilla vierailevat näkivät pelitehtävät, mutta osallistuminen edellytti rekisteröitymistä. Rekisteröitymisaikaa ei kuitenkaan ollut rajoitettu mitenkään, vaan mukaan pääsi milloin tahansa vuoden 2008 aikana²⁷. Tämänkaltainen ratkaisu vaikuttaa jälkeenpäin tarkasteltuna toimivalta – esimerkiksi suljettu pelialusta saattaisi olla omiaan karsimaan juuri satunnaispelaajat (ja miksei myös tosipelaajia) osallistujajoukosta pois. Ryhmäkooksi muodostui lopulta 1–5 pelaajaa. Mahdollisuus ryhmätoimintaan lienee hyvä tapa tukea yhteisöpelaamiselle ominaisten piirteiden muodostumista. Tuotantoprosessissa kiinnitettiin myös huomiota pelitehtävien maantieteelliseen sijoittamiseen: olisiko tapahtumapaikat syytä suunnitella keskustaan vai koko Porin alueelle?²⁸ Lopullista peliä tarkastelemalla voidaan huomata, että valtaosa puzzleista suoritettiin keskustassa ja vain muutamissa tehtävissä pelaajat joutuivat liikkumaan hieman kauemmaksi. Näillä ratkaisuilla voi erityisesti pelaajakyselyn tulosten perusteella katsoa olleen kohtalaisen suuri merkitys pelin onnistumista ajatellen²⁹. Tarkempi selvitys pelin pelaamisesta ja siihen liittyvistä ongelmista ja onnistumisista löytyy luvusta kolme.

Oma kysymyksensä oli, mille kohderyhmälle peli tulisi suunnata³⁰. Lopulta satunnais- ja yhteisöpelaamisen käsitteiden asettaman teoreettisen kehyksen viitoittamina suunnittelijat päätyivät kohdentamaan *Juhana-herttuan Aikakapselin* kaikenikäisille porilaisille. Aineiston

²⁶ A4 Digitaaliset taidot IV: Interaktiiviset sovellukset ja monimediatautanto -kurssin luentodiat (Petri Saarikoski, 2007). Kurssilla pohdittiin, miten pakollinen rekisteröityminen esimerkiksi vaikuttaisi osallistumisaktiivisuuteen.

²⁷ Juhana-herttuan Aikakapseli – Säännöt. Vihjepelin verkkosivut <<http://vihjepeli.utu.fi/saannot/>>.

²⁸ A4 Digitaaliset taidot IV: Interaktiiviset sovellukset ja monimediatautanto -kurssin luentodiat (2007).

²⁹ Vihjepelin pelaajakysely. Tuloksia tarkasteltaessa on otettava huomioon, että siihen ovat pääsääntöisesti vastanneet vihjepeliä aktiivisesti pelanneet henkilöt tai ryhmät, eikä tuloksia siis voida yleistää koskemaan koko pelaajajoukkoa. Kyselyn vastaukset antavat kuitenkin selkeitä suuntaviittoja tulevaisuutta ajatellen.

³⁰ A4 Digitaaliset taidot IV: Interaktiiviset sovellukset ja monimediatautanto -kurssin luentodiat (2007). Asian tärkeys selvästi tiedostettiin, ja se nostettiin esille heti kurssin ensimmäisellä kokoontumiskerralla.

perusteella tämä asetti pelisuunnittelulle kuitenkin monia haasteita. Miten esimerkiksi tehtävät ja kehystarina olisi kannattanut toteuttaa, jotta mahdollisimman moni porilainen olisi kiinnostunut pelistä? Miten muodostaa tehtäviä, jotka säilyttäisivät kaikenikäisten pelaajien mielenkiinnon pelin loppuun saakka? Entä miten puolestaan kohderyhmän rajaaminen vaikkapa koululaisiin olisi vaikuttanut pelaamisaktiivisuuteen? Nämä ovat vaikeita kysymyksiä, mutta niiden pohtiminen on kuitenkin ensiarvoisen tärkeää satunnais- ja yhteisöpelaamisen käsitteiden kannalta³¹. Satunnaispelaajien mielenkiinnon herättäminen vaikuttaa melko hankalalta – toimiko paikallishistoriaan ja -tuntemukseen pohjautunut peli ja tehtävät tässä mielessä odotetulla tavalla?

Vihjepelin palkintoja pohdittaessa tuli ottaa huomioon niiden vaikutus osallistumisaktiivisuuteen ja pelin yleiseen kiinnostavuuteen. Aineiston perusteella palkinnot ja niiden jakoperusteet vaihtuivat jonkin verran suunnitteluprosessin ja itse pelin aikana³². Lopullinen päätös palkintojen jakamisesta oli seuraava: Pääpalkinnon (450 euroa) sai ryhmä, joka sai pelissä eniten pisteitä. Toiseksi, kolmanneksi ja neljänneksi tulleet ryhmät saivat Pori Sinfoniettan lahjalipun. Kaikki sijoille 2–10 sijoittuneet ryhmät saivat lisäksi kirjapalkinnon.³³ Kevään 2007 työraportissa oli maininta ”osapalkinnoista”, joita arvottaisiin esimerkiksi kyseisen kuukauden voittajan ja 2–3 muun tehtävän suorittaneen kesken³⁴. Pelin aikana osapalkintojen roolia muutettiin kuitenkin niin, että niiden tarkoituksena oli houkutellessa mahdollisesti pistekärjen tuntumasta pudonneita pelaajia takaisin vihjepelin pariin. Pelaajakyselyn perusteella osapalkinnot vaikuttavat hyvältä ratkaisulta: palautteessa on useita sääntöihin, kovaan kilpailuun ja pistelaskuun liittyviä kommentteja, ja osapalkinnot toimivatkin ikään kuin piristysruiskeina ”vakavamman” pelaamisen lomassa³⁵. Sääntöjen jatkuva hienosäätö ja tehtäväkuvauksien tarkentaminen muodostuikin haasteelliseksi tehtäväksi pelin ylläpitäjille. Ylläpitoon liittyvistä kokemuksista kerrotaan tarkemmin luvussa 3.3.

³¹ Jälkeenpäin tarkasteltuna esimerkiksi pelaajakyselyä laadittaessa olisi pitänyt huomioida tarkemmin kohderyhmään ja pelin yleiseen kiinnostavuuteen liittyvät kysymykset. Pelaajilta olisi voinut muun muassa kysyä kehystarinan toimivuuteen liittyviä seikkoja.

³² Esimerkiksi kevään 2007 käsikirjoituksessa pääpalkinnon saamiseksi vaadittiin kaikkien kuukausitehtävien suorittamista. Lopullisen version säännöistä tämä kohta kuitenkin puuttui. Lisäksi muun muassa välipalkintoja oli tarkoitus arpoa 2-3 kuukauden välein.

³³ Ajankohtaista-palstan uutinen pelin verkkosivuilla <<http://vihjepeli.utu.fi/>> (Joulukuu 2008, uutinen vanhentunut 31.12.2008).

³⁴ Saarikoski 2007, 14. Julkaisematon työraportti.

³⁵ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18350519). Eräässä kommentissa mainitaan muun muassa välkisojen voittojen olleen erityisen hienoa joukkueen nuorimpien pelaajien kannalta.

2.3 Tehtävät ja kehystarina

Juhana-herttuan aikakapseli -vihjepelin tehtävät perustuivat jo aiemmin mainittuihin puzzle-tyyppisiin tehtäviin. Puzzlet eli arvoitukset toimivat monen pelityypin selkärankana. Niiden tarkoituksena on joko hidastaa tai pysäyttää pelaajan toiminta³⁶. Puzzlen ratkaisemiseen tarjotaan vihjeitä, jotka vihjepelin tapauksessa sijoitettiin siis verkkoon ja kaupunkiympäristöön. Suunnittelun apuna käytettiin pelisuunnittelija Pascal Lubanin ajatuksia: seikkailullisia elementtejä sisältävissä peleissä puzzle-tehtävien laatu ratkaisee käytännössä pelin onnistumisen tai epäonnistumisen. Yksittäisissä tehtävissä tulisi huomioida sekä sopiva vaikeusaste että toisaalta *immersiivisyys*, eli pelaajan eläytyminen pelin maailmaan.³⁷ Tehtävien herättämistä tuntemuksista kerrotaan tarkemmin raportin kolmannessa luvussa.

Maaliskuussa 2007 aloitettiin taustatarinan lopullisen muodon hiominen. Jo kurssin alussa oli pohdittu erilaisia tapoja tehtävien ja kehystarinan yhdistämiseksi. Keväällä tarina alkoi saada viitteitä lopullisesta muodostaan. Kurssin opiskelijat Aliisa ja Tuomas Sinkkonen olivat kehittäneet Porin perustajan Juhana-herttuan ympärille kietoutuvan teeman, johon tehtäviä alettiin sovittaa. Vielä tuli kuitenkin selvittää pelin ja tarinan lopullinen muoto. Vaihtoehtoja toteutukseen oli kaksi: joko hyvin löyhä kehystarina, jossa ”kertojan ääni” johdattaisi pelaajan kuukauden tehtävään, tai yhtenäinen kokonaisuus, jonka avulla peli saisi sisällöllistä lisäarvoa³⁸. Tässä vaiheessa suunnittelun erääksi ongelmakohtaksi näytti muodostuvan juuri tehtävien suhde taustatarinaan. Kumpi oikeastaan aktivoisi porilaisia paremmin: viimeistellyt ja toimivat tehtävät vai huolellisesti kirjoitettu kehystarina? Molemmat vaihtoehdot olivat kuitenkin aikataulun suhteen ongelmallisia. Kuten pelin edetessä huomattiin, eivät tehtävät suinkaan sujuneet ongelmitta. Toisaalta myös tarinan pitäisi olla erittäin toimiva, jotta se osaltaan kantaisi peliä eteenpäin kokonaisen vuoden ajan. Juhana-herttuaan liittyvä kehystarinaratkaisu vaikutti sikäli hyvältä vaihtoehdolta, että se olisi suhteellisen helppo liittää Porin kaupungin juhluvuoteen. Vaikka suunnittelutiimin keskuudessa tarina miellettiin kenties hieman kliseiseksi, oli sen ympärille kuitenkin helppo linkittää aluksi sirpaleisilta vaikuttaneet puzzle-tehtävät.

³⁶ A4 Digitaaliset taidot IV: Interaktiiviset sovellukset ja monimediatuotanto -kurssin luentodiat (2007).

³⁷ Saarikoski 2009, tulossa. Ks. myös Luban 2002 <<http://www.theswapmeet.com/articles/luban.html>> & Pascal Luban Interview on Game Design <http://www.gamasutra.com/features/20021206/luban_01.shtml>.

³⁸ Petri Saarikosken muistiinpanot 15.3.2007 järjestetystä seminaari-istunnosta.

Tutkimusaineiston valossa jää silti epäselväksi, miten kiinnostavana teemaa pidettiin yleisesti ja miten hyvin keskushenkilönä toimiva Juhana III oikeastaan tunnettiin.³⁹ Asiaa voidaan tietenkin peilata myös teoreettiseen taustaan: hyötypelaamisen ja yhteisöpelaamisen näkökulmista pelin kehystarina on hyvinkin saattanut myös lisätä esimerkiksi paikallishistorian tuntemusta. Lopullisen pelirungon voisi katsoa oikeastaan yhdistäneen edellä mainitut vaihtoehdot, hyvin kirjoitetun taustatarinan ja siihen luontevasti limittyvät tehtävät. Esimerkiksi opiskelija Sari Östmanin kirjoittamat tausta- ja kuukausitarinat saivat pelaajilta tunnustusta⁴⁰.

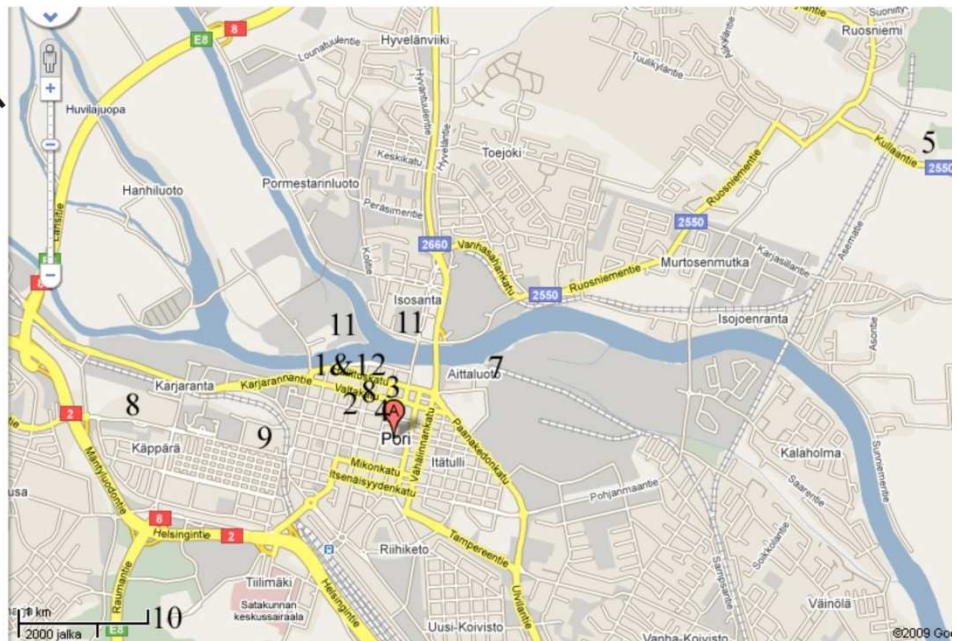
Kuva 2 osoittaa, miten tehtävät sijoituivat maantieteellisesti Porin alueelle. Useimmat tehtäväpaikat sijaitsivat melko lähellä toisiaan, aivan kaupungin keskustassa tai sen tuntumassa. Touko- ja kesäkuun tehtävissä pelaajat johdateltiin kuitenkin hieman etäämmälle. Ruosniemen tehtäväpaikalle kertyi matkaa noin 5 kilometriä ja Reposaareen noin 25 kilometriä keskustasta. Muutama tehtävä oli lisäksi moniosainen. Peli alkoi ja päättyi Satakunnan Museossa, kun taas elokuun patsastehtävässä pelaajat suunnistivat aluksi pääasiassa keskusta-alueen patsaiden avulla ja siirtyivät lopulta Juseliuksen mausoleumiin. Maaliskuussa puolestaan kierrettiin Porin Puuvillan kautta Kirjurinluotoon.

Puzzle-kohteiden valinnassa pyrittiin alun perin kiinnittämään huomiota vaihtoehdoisen Pori-näkökulman muodostumiseen. Toisaalta suunnittelu täytyi limittää yhteen kaupungin 450-vuotisjuhlahankkeen kanssa. Näin lopputulokseksi muodostui jonkinlainen kompromissi vaihtoehtoisuuden ja esimerkiksi tunnettujen kulttuuri-instituutioiden välille. Kompromissiratkaisu kuvastuu osittain myös pelaajakyselyn kautta saadussa palautteessa: ”Kohteista Taidemuseon, Luontotalo Arkin sekä ennen kaikkea Juhana Herttuankadulla sijaitsevan Rakennuskulttuuritalo Toivon poissaolo kisasta yllätti”⁴¹, totesi eräs vastaajista.

³⁹ Petri Saarikoski on artikkelissaan *Yhteisöpeliä rakentamassa. Juhana-herttuan Aikakapseli 2006–2008* viitannut pelin tematiikan tuomiin etuihin, ts. Juhana-herttuan hahmon tunnettavuuteen. Ks. Saarikoski 2009 (tulossa). Jotta vihjepeliprojektin onnistumisesta tavoitteisiin nähden olisi saatu kattavampi kokonaiskuva, olisi asiaa voitu selvittää tarkemmin esimerkiksi aiemmin mainitun pelaajakyselyn avulla.

⁴⁰ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18424780).

⁴¹ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18297125).



- | | |
|--|--|
| 1. Satakunnan museo | 7. Rosenlew-museo |
| 2. Satakunnan maakuntakirjasto | 8. Juseliuksen mausoleumi ja keskustan patsaat |
| 3. Satakunnan taidetoimikunta | 9. Vanha hautausmaa |
| 4. Porin keskusta (Pohjoispuisto - Gallen-Kallelankatu - Kenkä-Nero) | 10. Isomäen jäähalli |
| 5. Ruosniemen kalliot | 11. Porin Puuvilla ja Kirjurinluoto |
| 6. Reposaaren linnakepuisto | 12. Satakunnan museo |

Kuva 2. Karttakuvasta näkyy Juhana-herttuan Aikakapselin puzzle-tehtävien maantieteellinen sijoittuminen (kuva: Google Maps <<http://maps.google.fi>>).

Pelitehtävien suunnittelun aikana esille nousi uusia yhteistyötahoja. Helmikuun tehtävä johdatti pelaajat Porin kaupunginkirjastoon, maaliskuun tehtävä Satakunnan taidetoimikuntaan ja heinäkuun tehtävä Rosenlew-museolle. Lisäksi toukokuun tehtävän

toteutuksessa toimittiin yhteistyössä Porin kaupungin teknisen palvelukeskuksen kanssa.⁴² Pelituotannossa hyödynnettyjen keskeisten käsitteiden, hyöty- ja yhteisöpelaamisen, kannalta näiden paikkojen nouseminen mukaan peliin oli tervetullutta. Esimerkiksi pelaajakyselyn perusteella erityisesti Rosenlew-museo ja Ruosniemen uimakuopat (toukokuun tehtävä) olivat monille pelaajille uusia paikkoja Porissa⁴³. Yhteisöpelien ominaispiirteet, kuten yhteistyö paikallisten kulttuuri-instituutioiden kanssa ja paikallishistorian hyväksikäyttäminen, tulivat entistä selvemmin esille. Myös hyötypelaamisen näkökulman – joka tässä tapauksessa kiinnittyi leikkimieliseen Porin maantieteen ja historian opiskeluun – voisi katsoa tätä kautta vahvistuneen. Edellä mainittua kompromissiratkaisua tehtävien sijoittelussa voidaan pitää onnistuneena. Erityisesti ajankäytön sekä tehtävien valvonnan näkökulmasta oli luontevaa, että yhteistyökumppaneiden tarjoamia mahdollisuuksia hyödynnettiin.

Suunnittelijat päätyivät kokeilemaan tehtäviä muun muassa vuoden 2007 syksyllä Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksella aloittavien uusien opiskelijoiden avulla. Testaus liitettiin *Satakuntakoulutus*-kurssin yhteyteen. Tuolloin projektityöntekijänä toiminut digitaalisen kulttuurin opiskelija Tuuli Saarinen esitteli aluksi pelin yleiset lähtökohdat kurssilaisille. Myöhemmin opiskelijat pääsivät suorittamaan huhtikuun tehtävää Porin keskustassa. Testaus osoittautui aineiston perusteella ainakin osittain hyödylliseksi.⁴⁴ Toisaalta jälkeempäin tarkasteltuna on kuitenkin selvää, että ympäri vuoden kestänyt peli olisi vaatinut todella laajamittaisia ennakkotestauksia, jotta kaikkiin myöhemmin ilmenneisiin ongelmiin olisi kyetty varautumaan.

Kuten pelin sääntöjä koskevassa kohdassa edellä mainittiin, peliin päätettiin lisätä myös välipalkintoja mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Osa puzzle-tehtävistä siis suunniteltiin tai muokattiin myöhemmin sellaisiksi, että niiden avulla myös peliä esimerkiksi hieman kärkejoukkueita hitaammassa tahdissa pelaavat joukkueet jaksaisivat jatkaa vihjepelin parissa. Näin tilaa annettiin nopeuden lisäksi vaihtoehtoisemmille, vaikkapa luovuutta vaativille ratkaisuille. Esimerkiksi kesäkuussa pelialustalle lisättiin seuraava ohjeistus:

⁴² Saarikoski 2007, 11. Julkaisematon työraportti.

⁴³ Vihjepelin pelaajakysely (13 & 14).

⁴⁴ *Kapseloitumista*. ”Testipupujen motivaatio-ongelmat”. Vihjepelissä projektityöntekijänä toimineen Tuuli Saarisen blogi <<http://syyspuhuri.livejournal.com>> 23.10.2007.

01.06.2008

Kesäkuun tehtävä käynnistyy hyvin kesäisissä merkeissä. Missä tonttu luuraa? Missä on katoamispaikka? Siinäpä arvoitusta kerrakseen! Jälleen kerran jaossa on aiheeseen sopiva välipalkinto:

Välipalkinnon saa se ryhmä, joka lähettää pelin valvojille vaikuttavimman ja omaperäisimmän digikuvan oikealta katoamispaikalta.

Jälleen kerran myös vähemmän pisteitä keränneiden joukkueiden kannattaa aktivoitua, sillä välipalkinnon myöntämiseen vaikuttavat muut – lähinnä taiteelliset – kriteerit. Kaikki mukaan herttuaa auttamaan!

*Hauskaa metsästysretkeä ja onnea kaikille ryhmille!*⁴⁵

Petri Saarikosken mukaan käsikirjoituksen, puzzle-tehtävien ja verkkopohjaisen pelialustan suunnittelussa kiinnitettiin huomiota *remediaatioon*, jolla tässä yhteydessä tarkoitetaan ”uusien ja vanhojen mediasisältöjen ja teknologioiden välisten suhteiden ja rakenteiden luovaa tarkastelua ja uudelleenrakentelua”⁴⁶. Verkkosivusto näyttäytyy Juhana-herttuan Aikakapselin tapauksessa pelikokonaisuuden yhteen kokoavana alustana ja nivoutuu muutenkin ehkäpä luontevimmin remediaatio-termiin yhdistyen lisäksi aiemmin mainittuun hybridisyyden käsitteeseen. Pelin puzzle-tehtävissä elementit ilmenevät monin tavoin: toimintalogiikassa ja ratkaisuisissa hyödynnetään niin digitoituja kuvia kuin audio- ja videomateriaaliakin, yhdistettyinä vaikkapa kaupunkisuunnistukseen. Hyvä esimerkki hybridisyyden ja remediaation ilmenemisestä pelisuunnittelussa on osittain uudelleenkirjoitettu marraskuun tehtävä. Pelaajan tarkastellessa tehtävää ilmaantui internet-selaimeen vanhan tietokonepäätteen näyttöruutua muistuttava kuva. Tehtävän suorittamiseksi pelaajan tuli tallentaa koneelleen verkkosivulta löytyvän linkin kautta latautuva video, joka puolestaan johdatteli Porin yliopistokeskuksen sisäpihalle. Pihalta löytyi kätkeyty koodi, joka syötettiin pelin verkkosivuille. Vasta tämän vaiheen jälkeen pelaaja sai ohjeet varsinaisen puzzle-tehtävän suorittamiseen.

⁴⁵ Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepelin verkkosivut. Arkistoitu Ajankohtaista -osion tiedoite 1.6.2008.

⁴⁶ Saarikoski 2009, tulossa.

```
> Tervetuloa Aikakapselin päätietokoneelle! Käytit viimeksi
tietokonetta 2.11.2008 9:08.

> Sinulle on yksi uusi viesti:
Meillä oli tylsää. Lähdimme Juhanan kanssa juhlimaan. Paikan nimi
oli outo. Puhuivat jotain "pikkujouluista". Tonttuväki tuntuu
olevan tyhmänpuolesta täällä päin. No oli miten on... jos sinä
hovitrubaduuri luet tätä niin räpytä välillä tätä konetta, äläkä
sitä älytöntä, viritettyä musiikkihärveliäsi niin kuin aina. Kai
sinä muistat pääsalasanan? Marraskuun tehtävä on tainnut päivittyä
koneelle. Jos emme ole viihteeltä ehtineet takaisin niin
pistäisitkö tehtävän käyntiin? Jos et muista salasanaa niin
kirjoitin sen lapulle, jonka kätkin turvallisuussyistä seuraavaan
paikkaan. Joten kipi kipi kaupungille etsimään lappua jos olet
tumpelo salasanan unohtanut!

T: Huoltotonttu ("alias Juhanan ikioma kotiorja")

> Ei uusia viestejä

> Anna salasana:  

Video on WMV-formaatissa ja sitä voi katsoa esimerkiksi Windowsin
Mediaplayer-ohjelmalla. Videon tiedostokoko on iso, joten se
kannattaa ennen katselua tallentaa aluksi tietokoneelle.
Ongelmatilanteessa lähetä viestiä osoitteeseen vihjepeli@gmail.com
```

Kuva 3. Kuvakaappaus pelin verkkosivuilta

<<http://vihjepeli.utu.fi/kirjautuminen.php>>. Marraskuun tehtävä kierrätti onnistuneesti erilaisia mediaelementtejä tehtävän kuljetuksessa. Kuvassa näkyvä tehtävän ensimmäinen osio luo miellelyhtymän vanhakantaisiin tietokonepäätteisiin.

2.3.1 Pelisuunnittelun haasteet: esimerkkinä huhtikuun tehtävä

Pelituotannon haasteellisuus ja huonon tuurin aiheuttamat ongelmat laajan yhteisöpelin toteuttamisessa käyvät hyvin ilmi *Juhana-herttuan Aikakapselin* neljännessä tehtävästä. Alun perin tehtävä oli suunniteltu seuraavasti:

Juhana-herttua saa huhtikuun tehtävään yllättävää apua, kun kaksi nykyaikaan tupsahtanutta menneen ajan kauppiasta tulee vierailulle Juhanan aikakapseliin. Tehtäviä on kaksi:

- *Heidän tulisi selvittää reitti Porin vanhalta torilta (Raatihuoneenpuisto) uudelle torille.*
- *Matkan varrelta löytyvän ulkomaalaisen viraston nimi*

Juhana hätistää kauppiaat selvittämään tehtävää. Vihjeenä on Porin murteella kirjoitettu runo. Avuksi kauppiaat saavat vielä Juhanalta lappusen, jossa lukee oikean reitin varrelta löytyvän ulkomaalaisen viraston nimi (Vice consolato onorario d'Italia). Lappunen on kuitenkin kastunut, ja viraston nimi on muuttunut anagrammi: ”tiedon roolinsa oivaltaa rocco”.⁴⁷

Pelin ylläpitäjien tietämättä tehtävän ratkaisussa tarvittava Italian varakunniakonsuliin viittaava kyltti oli poistettu ja peli jouduttiin keskeyttämään. Eräs ryhmä oli kuitenkin jo ehtinyt ratkaista tehtävän silkan hyvän onnen ja internetin hakukoneiden avulla, minkä johdosta tehtävä nostatti muiden pelaajien taholta kiivaan palautevyöryyn. Pelaajien keskuudessa heräsi epäilyksiä muun muassa tehtävän ratkaiseen joukkueen mahdollisista yhteyksistä pelin ylläpitäjiin. Lisäksi tapatuma herätti joidenkin pelaajien keskuudessa tunteita myös jälkeinpäin, kuten alla olevista kommenteista viimeisimmästä voi päätellä:

*Miten nimimerkki Wasara on voinut ratkaista tehtävän jos tehtävässä on virhe? Onko hänellä jotain sisäpiiritietoa asiasta?*⁴⁸

*[...] miten on mahdollista että yksi kilpailija on saanut tehtävän tehtyä jos se on viallinen?*⁴⁹

*Vedotkaa edes johonkin kilpeen joka on kadonnut ylltten paikalta :)*⁵⁰

⁴⁷ Saarikoski 2007, 36. Julkaisematon työraportti.

⁴⁸ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 1.4.2008.

⁴⁹ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 1.4.2008.

⁵⁰ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 18.6.2008

Pelin ylläpitäjät joutuivat pohtimaan kaikkia osapuolia yhtäläillä tyydyttävää ratkaisua: Tulisiko tehtävä suunnitella kokonaan uudelleen? Miten menetellä tehtävän oikein ratkaiseen joukkueen pisteiden suhteen? Entä miten koko tapahtumasarja vaikuttaisi pelin tulevaisuuteen? Käyttäjäpalautteessa asia kuvastui muun muassa seuraavanlaisina tuntemuksina:

Eikö kukaan tarkasta noita tehtäviä ennenkuin ne julkistetaan? Entä tulevina kuukausina, jatkuuko sama epävarmuus? Jotenkin tuntuu ettei tämä ole ihan oikeudenmukainen päätös eikä tällaisten juttujen jälkeen taida moneltakaan ryhmältä enää löytyä peli-intoakaan. ⁵¹

Kymmenien sähköpostiviestien ja neuvottelujen jälkeen tehtävä päätettiin suunnitella osittain uudelleen. Puzzlea muokattiin siten, että pelaajan tulikin konsulikyltin sijasta etsiä tehtävänannossa kuvattu koriste, joka löytyy Kenkä Nero -liikkeen seinustalta. Myös katujen nimiin perustuvaa suunnistusosuutta muutettiin, mutta tehtävän peruseriaate, eli kaupunkisuunnistukseen pohjautuva toimintalogiikka, säilyi ennallaan. Pisteidenlaskussa päädyttiin jakamaan täydet kymmenen pistettä tehtävän ensimmäisenä ratkaiselle joukkueelle. Seuraava jaettu pistemäärä oli toisesta sijasta ansaittavat kahdeksan pistettä. Peli käynnistettiin lopulta uudelleen 10. huhtikuuta seuraavasti ohjeistettuna:

Päättelin, kuvan esittämä koristus roikkuu jonkin reitin varrella olevan liikkeen seinästä. Mutta mikä liike se sitten voisi olla? Ja katujen nimet! Joku teistä osaa varmasti kertoa ne vikkelämmmin kuin itse saatan niitä keksiä. Niinpä pyydänkin, lähettäkää katujen ja liikkeen nimet minulle, jotta pojat pääsevät määränpäähensä ja minä saan lopulta haltuuni neljännen tääringin. ⁵²

Huhtikuun tehtävään liittyneet sattumat osoittavat pelituotannon haasteellisuuden. Tuotantoprosessissa jatkuvan testaamisen ja tehtävien huolellisen taustoittamisen merkitys vaikuttaa korostuvan. On kuitenkin huomattava, että tämänkaltaiset ongelmat eivät liity ainoastaan Juhana-herttuan Aikakapseliin, vaan myös esimerkiksi tavanomaisiin digitaalisiin peleihin ja ohjelmistoihin: lopputuotetta optimoidaan ja muokataan tarpeen vaatiessa muun muassa käyttäjäpalautteen avulla. Petri Saarikosken mukaan huhtikuun

⁵¹ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 3.4.2008.

⁵² Huhtikuun tehtävä. Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepelin verkkosivut <<http://vihjepeli.utu.fi/tehtavat/index.php?tehtava=18>>.

tapahtumat vaikuttivatkin ratkaisevasti loppuvuoden tehtäviin, joista osa käsikirjoitettiin ja rakennettiin kokonaan uudelleen⁵³. Aineistosta käy lisäksi yleisellä tasolla selvästi ilmi muitakin kaupungin ”elämiseen” liittyviä ongelmia. Esimerkiksi ennen helmikuista, Porin kaupunginkirjastoon sijoittunutta tehtävää huomattiin, että ratkaisun kannalta oleellinen, eilainattavissa oleva teos oli ilmeisesti inhimillisen erehdyksen takia päätynyt kuitenkin lainaan. Tilanne saatiin lopulta ratkaistua ennen tehtävän alkua yhteistyössä kirjaston henkilökunnan kanssa.⁵⁴ Elävään kaupunkiympäristöön sijoittuvan vihjepelin onnistumisessa näyttäisi siis sattumallakin olevan sijansa, ja kaikkia tapahtumia on hyvin vaikea ennakoida.

2.4 Vihjepelin tekninen toteutus ja visuaalinen ilme

Oman lukunsa tuotantoprosessissa muodosti teknisen toteutuksen – eli käytännössä pelialustana toimivien verkkosivujen – sekä visuaalisen yleisilmeen suunnittelu. Vihjepelikurssin aikana näitä osa-alueita ei vielä toteutettu lopulliseen muotoonsa, mutta joitakin suunnitelmia ja hahmotelmia kuitenkin tehtiin kokoontumisten aikana. Alun perin pelin teknisen alustan ohjelmointi oli tarkoitus teettää laitoksen ulkopuolisena työnä. Jotta kokonaisuus pysyisi paremmin hallinnassa, päätettiin myös ohjelmointityö hoitaa sisäisesti.⁵⁵ Verkkotalustan suunnittelusta vastasi Antti-Jussi Nygård. Aikataulu jatkui edelleen kireänä: kaiken tuli olla valmiina marraskuuhun 2007 mennessä, jolloin pelaajien rekisteröinti alkaisi. Pelialusta ja visuaalinen ilme alkoivat hiljalleen muotoutua syksyn 2007 aikana. Seuraavissa kuvaesimerkeissä on esitetty verkkosivujen yleisilmeen kehitystä varhaisista luonnoksista valmiiseen versioon.

⁵³ Saarikoski 2009, tulossa.

⁵⁴ Tuuli Saarisen sähköpostiviesti Petri Saarikoskelle 28. ja 29.1.2008.

⁵⁵ Jaakko Suomen sähköpostiviesti 3.8.2007 Risto Kuparille.



Kuva 4. Varhainen, keväällä 2007 esitetty luonnos pelin verkkosivujen rakenteesta (kuva: Petri Saarikoski).

JUHANA HERTTUAN AIKAKAPSELI

[Etusivu](#)
[Pelin esittely](#)
[Tehtävät](#)
[Pistetilanne](#)

Tunnus:
 Salasana:

[Rekisteröidy](#)

Tervetuloa

Tähän lyhyt muutaman lauseen esittely pelistä ja loppuun linkki "lue lisää", joka johtaa tuonne pelin esittelyyn

Ajankohtaista

- [Maaliskuun välipeikinnon voittaneet \(4.4.2007\)](#)
- [Peli on käynnistynyt \(1.1.2007\)](#)
- [Pelin rekisteröityminen on aikanut \(15.11.2007\)](#)

[Raportoi ongelmasta](#)

Välillä etsintä panee hiukomaan...

Kesäkuun tehtävä

Juhana-herttua lähetti porilaisen pihatontun selvittämään tämän kuukauden tehtävää. Pihatonttu lähti matkaan ja otti itsestään kuvia matkalla määränpäähänsä. Tonttu kuitenkin katosi kesken reissun jättäen jälkeensä valokuvia ja ääninauhan. Yksi kuvista on otettu katoamispaikalla. Ääninauha puolestaan sisältää vihjeitä määränpäähästä. Selvitä tontun katoamispaikka ja käy ottamassa kuva paikasta oman tonttusi kanssa. Tontun voit ottaa omasta pihasta tai tulostaa ja leikata ääri viivoja pitkin paperitontun. Tontun voit värittää halutun väriksi. Voit myös piirtää paperille oman tonttusi.

[Lue lisää](#)

Kuva 5. Syksyllä 2007 pelin verkkosivut ja graafinen yleisilme olivat hioutuneet lähemmäs lopullista muotoaan (kuva: Petri Saarikoski).

Juhana herttuan Aikakapseli

Etusivu Pelin esittely Säännöt Juhana III **Tehtävät** Pistetilanne

Tunnus: [Rekisteröidy](#)
 Salasana: [Kirjaudu](#)

Tehtävät

Joulukuun tehtävä

Voi Juhana-parkaa, voi kadotusta joka minua odottaa, ellen tästä selviydy! Vain yksi täärninki, yksi ainoa, puuttuu, ja kaksinkertainen on sen aiheuttama vaiva aiemmista vaikeimpiinkin verrattuna. Jos tämän selvitätte, on minun myönnettävä älynne ylivertaiseksi omaani nähden.

JUHANA!
Missös sitä on oltu?

Kulta, älä riko valtikkaal!

VOIMASSA OLEVAT TEHTÄVÄT

- Joulukuun tehtävä
- Marraskuun tehtävä
- Lokakuun tehtävä
- Syyskuun tehtävä
- Elokuun tehtävä
- Heinäkuun tehtävä
- Kesäkuun tehtävä
- Toukokuun tehtävä
- Huhtikuun tehtävä
- Maaliskuun tehtävä
- Helmikuun tehtävä
- Tammikuun tehtävä
- Prologi**

AJANKOHTAISTA

- VASTAUKSET (6.2.2009)
- PELI ON PÄÄTTYNYT (1.1.2009)
- Raportoi ongelmasta tai anna palautetta

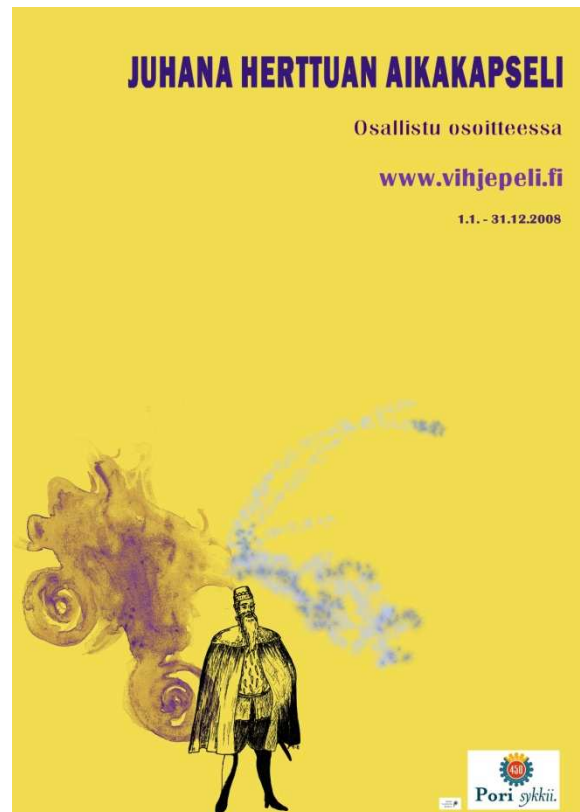
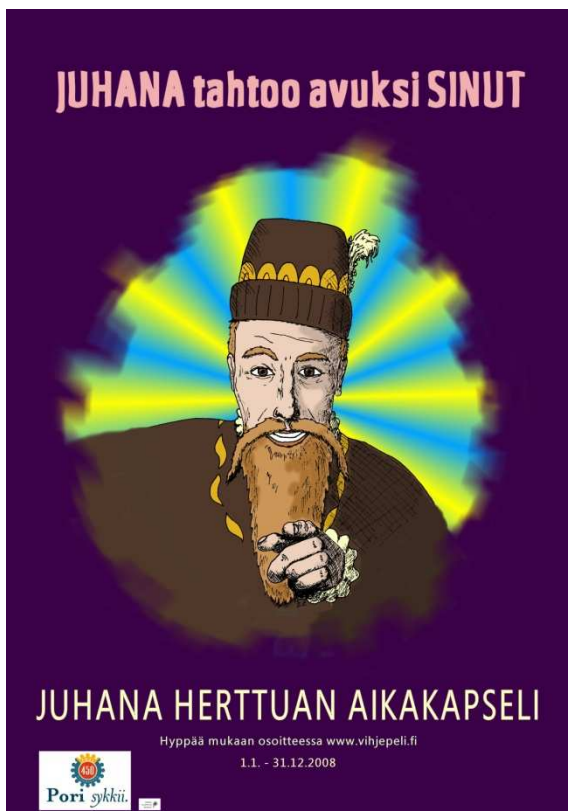
Kaksi kauheutta on minua kohdannut tämän ajastajan vihoviimeisenä kuunkiertona: epäilevä nainen ja sydämistynyt lauluniekka. Katariina-rouvani, joka ei enää pitkään aikaan ole uskonut minun olevan väitetyllä pyhiinvaellusmatkalla, on saanut palvelijani kiinni kätkemästä viimeistä täärninkiä. Poissaolostani pahastunut rouva oli ollut varma

Kuva 6. Kuvakaappaus valmiin pelialustan joulukuun tehtävästä <<http://vihjepeli.utu.fi/tehtavat/>>.

Kuten kuvaesimerkeistä huomaa, muuttui sivujen yleisilme melko paljon tuotantoprosessin aikana. Alun yksinkertaisista luonnostelmista päädyttiin lopulta hieman portaalimaisempaan ratkaisuun. Rakenteeltaan pelin verkkoalusta pyrittiin pitämään yksinkertaisena: ylhäälle sijoitettu navigointipalkki johdattaa pelaajan osiosta toiseen, eikä tietoa jouduta hakemaan monimutkaisten linkkipolkujen kautta. Oikeaan laitaan sijoitetut kirjautumis-, rekisteröitymis- ja ajankohtaista-kohdat ovat näkyvissä sivuston jokaisessa

osiossa – vasemman puolen sisältö puolestaan vaihtuu yläpalkista valitun kohdan mukaisesti (kuva 6). Alusta toteutettiin PHP-ohjelmointikielellä⁵⁷.

Pelin kuvituksesta vastasi myös vihjepelikurssille osallistunut digitaalisen kulttuurin opiskelija Reetta Isoviita. Juhana-herttuaan ja 1500-lukuun viittaavia teemoja hyödyntävät maalaukset ja sarjakuvat toimivat osaltaan pelin tarinaa eteenpäin vievinä elementteinä. Visuaalisen yleisilmeen ja pelialustan yhdistäminen oli aineiston perusteella haastavaa. Erityisen tärkeäksi koettiin eri osioiden yhteneväisyys ja tietynlaisen houkuttelevuuden aikaansaaminen – epävarmat pelaajat saattaisivat jättää peliin tutustumisen sikseen, mikäli sivusto ei vaikuttaisi houkuttevalta.⁵⁸



Kuvat 7 & 8. Reetta Isoviidan suunnittelemat mainosjulisteet.

⁵⁷ PHP on lyhyenne sanoista *PHP: Hypertext Preprocessor*, ja sillä tarkoitetaan tämän hetken suosituinta ohjelmointikieltä, jota käytetään erityisesti dynaamisten verkkosivujen luomiseen Web-palvelinympäristöissä. Ks. lisää esim. Wikipedian artikkeli PHP-ohjelmointikielestä <<http://fi.wikipedia.org/wiki/PHP>>.

⁵⁸ *Kapseloitumista*. "Testipupujen motivaatio-ongelmat". Vihjepelissä projektityöntekijänä toimineen Tuuli Saarisen blogi <<http://syyspuhuri.livejournal.com>>. 23.10.2007.

3. Juhana-herttuan Aikakapseli – vuosi 2008 pelaajien, ylläpidon ja mediajulkisuuden näkökulmista

Tässä luvussa tarkastellaan *Juhana-herttuan Aikakapselia* käyttäjäkokemusten valossa. Huomio kiinnittyy ensisijaisesti pelaajanäkökulmaan. Tarkoituksena on hahmottaa käyttäjäkokemusten kautta pelin tavoitteiden täyttymistä sekä keskeisten teoreettisten käsitteiden – satunnaispelaamisen ja yhteisöpelaamisen – toteutumista ja ilmentymistä. Aineisto koostuu pääosin peliä varten suunnitellusta käyttäjäkyselystä, Google Analytics -palvelun tilastoista, verkkosivujen palautelomakkeen kautta lähetetyistä viesteistä sekä ylläpitäjien keskinäisestä sähköpostiliikenteestä.

Jotta pelin pelaamisesta, sen ympärillä käydystä keskustelusta sekä toisaalta siihen liittyvistä onnistumisista ja haasteista saataisiin kokonaisvaltainen näkemys, käsitellään alaluvuissa 3.2 ja 3.3 lisäksi ympäri vuoden kestänyttä prosessia myös ylläpitäjien ja mediakeskustelun aspekteista.

Pelaajapalautteen keräämiseksi pelin suunnittelijat laativat Webropol-kyselyn⁵⁹, jossa keskityttiin pääosin pelaamiseen ja tehtäviin. Vastauksia kertyi yhteensä 14 kappaletta. Kysely antaa joistakin pienistä puutteistaan huolimatta melko hyvän kuvan vuoden 2008 tapahtumista. Kuten Petri Saarikoski on huomionnut, on pelaajakyselyn vastausten määrä suunnilleen sama kuin peliä aktiivisesti pelanneiden joukkueiden määrä.⁶⁰ Näin ollen vastaajat ovat pääsääntöisesti vihjepeliä aktiivisesti pelanneita henkilöitä tai ryhmiä, joten tuloksia ei voida suoraan yleistää koskemaan koko pelaajajoukkoa. Aktiivinen osallistuminen ja mielenkiinto peliä kohtaan ilmenevät vastauksissa seikkaperäisenä ja laajana kommentointina. Vastausten perusteella voidaan selkeästi hahmottaa muun muassa pelaamisen herättämiä tunteita, erilaisia pelityylejä ja esimerkiksi tehtäviin liittyneitä onnistumisia ja epäonnistumisia. Jälkeenpäin tarkasteltuna kyselyä laadittaessa olisi ollut syytä keskittyä hieman tarkemmin pelin yleiseen kiinnostavuuteen eli siihen, miten esimerkiksi Juhana-herttua-teema toimi tai miten tehtävät pelaajien mielestä limittyivät taustajuoneen.

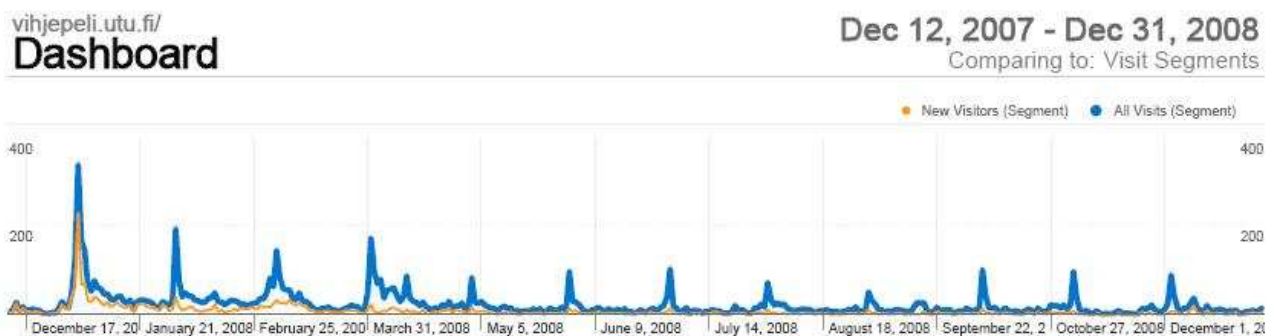
⁵⁹ *Vihjepelin pelaajakysely* löytyy osoitteesta <<http://www.webropol.com/P.aspx?id=282123&cid=62269719>>. Alaviitteissä pelaajakyselyyn viitataan pääasiassa seuraavasti: Yksittäinen vastaus identifioidaan merkitsemällä ensimmäisenä kysymyksen numero, jonka jälkeen mainitaan Webropol-ohjelmiston vastaajalle antama koodi. Mikäli viittaus kohdistuu laajemmin jonkin tietyn kysymyksen vastauksiin, käytetään merkinnässä vain kysymyksen numeroa.

⁶⁰ Ks. Saarikoski 2009, tulossa.

3.1 Yleistä – peli tilastojen valossa

Tammikuussa 2008 alkanut *Juhana-herttuan Aikakapseli* käynnistyi vilkkaasti: kuun loppupuolella rekisteröityneitä joukkueita oli yli 140. Kuten Petri Saarikoski vihjepeliä koskevassa artikkelissaan toteaa, oli alusta alkaen selvää, että vain osa joukkueista alkaisi tosissaan pelata peliä ja osa olisi mukana vain uteliaisuudesta. Tähän viittaa lisäksi se, että loppuvuoden aikana uusia rekisteröitymisiä kertyi vain noin kymmenen.⁶¹ Pelin sisäisiä tilastoja seuraamalla on huomattavissa, että kaikista joukkueista 47 aloitti pelaamisen. Näistä joukkueista 20 suoritti vähintään kaksi tehtävää. Pisteiden ja suoritettujen tehtävien perusteella voidaan laskea, että vain 15 joukkuetta pelasi peliä enemmän tosissaan.⁶²

Jonkinlaisen kuvan Juhana-herttuan Aikakapseli -pelin herättämästä huomiosta ja kiinnostuksesta saanee Google Analytics -palvelun tilastoja tarkastelemalla. Alla olevasta kuvasta huomaa, että tilastopiikit osuvat pääasiassa ajankohtiin, jolloin julkaistiin uusi tehtävä. Alkuvuoden piikki viittaa pelin markkinointiin vuodenvaihteessa.⁶³ Tästä näkökulmasta alkumarkkinointi vaikuttaakin pelin mittakaavan huomioiden onnistuneelta. Tilastoja seuraamalla voidaan kuitenkin huomata, että uusien vierailijoiden osuus pysyi erittäin matalana alun innostuksen laannuttua.



Tilasto 1. Google Analytics -palvelun avulla kerätystä tilastoaineistosta selviää muun muassa pelin verkkosivuilla tapahtunut liikenne markkinoinnin alkamisesta pelin päättymiseen asti. Sininen käyrä osoittaa kaikkien vierailijoiden osuuden per kuukausi, oranssi uusien vierailijoiden (kuva: Google Analytics <<http://www.google.com/analytics/>>).

⁶¹ Saarikoski 2009, tulossa.

⁶² Juhana-herttuan Aikakapselin sisäiset admin-sivut.

⁶³ Saarikoski 2009, tulossa.

Kävijämäärät pysyivät lopulta suhteellisen tasaisina edellä mainittuja piikkejä lukuun ottamatta. Kaiken kaikkiaan reilun vuoden aikana verkkosivuilla vierailtiin hieman yli 9000 kertaa ja eri sivuja tarkasteltiin lähes 50 000 kertaa. Vierailijat viettivät sivuilla aikaa keskimäärin hieman yli 4 minuuttia.⁶⁴

Webropol-kyselyn perusteella Juhana-herttuan Aikakapselin kohdentaminen kaikenikäisille porilaisille onnistui: pelaajien ikähaarukka vaihteli 8-vuotiaasta 66-vuotiaaseen keski-ikä ollessa lähemmäs 30 vuotta (muutama vastaaja jätti ikänsä ilmoittamatta). Kyselyn perusteella pelaaminen aloitettiin pääsääntöisesti tammikuussa – vain muutama ryhmä ilmoitti aloittaneensa pelaamisen myöhemmin. Mielenkiintoisena tilastotietona voidaan nostaa esiin tehtävien suoritusprosentti, joka jäi melko vaatimattomaksi: vain 35,7 prosenttia ryhmistä suoritti kaikki tehtävät. 28,6 prosenttia jätti joitakin tehtäviä suorittamatta ja 35,7 prosenttia lopetti pelaamisen kesken.⁶⁵ Syiksi keskeyttämiseen mainittiin useimmiten innostuksen puute – ”ei innosta kun ei voi voittaa mitään”⁶⁶.

3.2 Käyttäjäkokeemukset

Käyttäjäkokeuksia lienee helpointa lähteä tarkastelemaan pelaajakyselyn ja pelialustalle jätetyn palautteen perusteella. Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan pelaamista ja pelikokeuksia aluksi eri tehtävien kautta laajentaen näkökulmaa loppua kohden yleisemmälle tasolle.

3.2.1 Tehtävät

Webropol-pelaajakyselyssä tiedusteltiin kahta onnistuneinta ja epäonnistuneinta tehtävää pelissä. Vastausten ja melko suppean vastaajajoukon perusteella näitä on kuitenkin vaikea nimetä; sen sijaan pelaajat mainitsivat tasapuolisesti ja monin perustein eri tehtäviä. Parhaimmiston valikoituivat pelaajien mielestä (enemmän kuin kaksi mainintaa per kohde) kuitenkin elo- ja syyskuun tehtävät, joista ensiksi mainitun patsastehtävää puollettiin seuraavin perustein:

⁶⁴ Vihjepeli.utu.fi, Dashboard, Dec 12, 2007 – Dec 31, 2008. Google Analytics
<<http://www.google.com/analytics>>. 29.6.2009.

⁶⁵ Vihjepelin pelaajakysely (3 & 4).

⁶⁶ Vihjepelin pelaajakysely (4/-18326972).

*Elokuu: Patsaat + laaja mutta yksinkertainen tehtävä jossa taktikoinnilla ja suunnittelulla suuri merkitys*⁶⁷

*patsaat, tytöt perustelevat: sai mennä moneen paikkaan ja etsiä pieniä yksityiskohtia, hauska*⁶⁸

*Elokuun patsaat. Kisassa näki viljalti muita joukkueita patsaita kärkkymässä*⁶⁹

Edellä mainitut kommentit osoittavat, kuinka eri tavoin ja toisaalta pelin suunnittelijoiden kannalta ehkäpä yllättävästikin tehtäviin suhtauduttiin. Eri-ikäiset pelaajat näyttävät löytäneen samasta tehtävästä eri puolia. Nuorempia osallistujia ovat ilmeisesti kiehtoneet pelin seikkailulliset, immersiiiviset elementit, kun taas vanhempia pelaajia mahdollisesti enemmänkin taktikointi, suunnittelu ja toisten pelaajien näkeminen. Elokuun tehtävä vaikuttaakin pelaajakyselyn perusteella erityisen onnistuneelta sekä yhteisöpelaamisen että satunnaispelaamisen käsitteiden kannalta. Onnistumisesta kertoo myös se, että patsastehtävä ei saanut yhtään mainintaa epäonnistuneiden tehtävien joukossa.

Kuten edellistä esimerkkiä, myös muita onnistuneita tehtäviä perusteltiin varsin eri tavoin. Mielenkiintoisena tapauksena voidaan nostaa esille tammikuun osuus, jonka eräs kyselyyn vastanneista nimesi toiseksi parhaaksi tehtäväksi siksi, että vastauksen pystyi löytämään myös internetin hakukoneita käyttämällä. Hyvän tehtävän merkeiksi katsottiin lisäksi esimerkiksi haastavuus, selkeät ohjeet sekä toisaalta myös oma onnistuminen:

*Lokakuu+ykköstila, eka kerran läppäri ja gprs mukana ja kaikki toimi.*⁷⁰

Epäonnistuneiden tehtävien nimeäminen tuotti yhtä lailla hajontaa, joskin esille nousivat jo aiemmin mainitut huhtikuun ongelmat sekä osittain uudelleen suunniteltu marraskuun puzzle-tehtävä. Marraskuun tehtävässä pelaajille aiheutti ongelmia erityisesti pimeys. Toisaalta tehtävän vaikeustasoa oli tietoisesti nostettu, ja sitä kiiteltiin pelaajapalautteessa myös haastavaksi⁷¹.

⁶⁷ Vihjepelin pelaajakysely (11-1/-18297125).

⁶⁸ Vihjepelin pelaajakysely (11-1/-18350519).

⁶⁹ Vihjepelin pelaajakysely (11-2/-18418728).

⁷⁰ Vihjepelin pelaajakysely (11-1/-18407509).

⁷¹ Saarikoski 2009, tulossa & vihjepelin pelaajakysely (11-2/-18469217).

[...] tehtävä alkoi pimeään aikaan jolloin sekä puuvillatehtaalla että ennen kaikkea Kirjurinluodolla oli lähes mahdoton nähdä kuvien kohteita vaikka mukana oli taskulamppu (jota ei tosin neuvottu ottamaan mukaan).⁷²

Pelaajien puzzleissa näkemät ongelmat saattavat edellä mainittuja esimerkkejä lukuun ottamatta olla hyvinkin subjektiivisia ja luonteeltaan sellaisia, joille pelin suunnittelijat eivät käytännössä voineet mitään. Epäkohdaksi mainittiin usein erityisesti etäisyydet ja tehtävien alkamisajat. Esimerkiksi Reposaareen sijoitettu kesäkuun tehtävä sai moitteita liiasta etäisyydestä kaupungin keskusta (noin 25 kilometriä):

[...] ilman autoa lähes mahdoton suorittaa.⁷³

ykköstila meni hitaan veneen johdosta (1h matkaan)⁷⁴

Siinä ajassa kun minä menen bussilla kiertelemään Yyteri-Kallo-Reposaari akselia parhaimmat pistesijat ovat menneet ja tehtävät ratkaistu.⁷⁵

Myös Reposarta lyhyemmät etäisyydet aiheuttivat närkästystä: Ruosniemen kallioille (noin 5 kilometriä keskustasta) sijoittuneen toukokuun tehtävän mainittiin olleen hankalan matkan päässä, varsinkin ilman autoa liikkuville pelaajille. Eräs hyvin kilpailuhenkinen ryhmä puolestaan piti tehtävästä, mutta valitteli paluumatkan olleen niin pitkä, että toinen ryhmä ehti lopulta edelle.⁷⁶ Pelaajakyselyn vapaassa palautteessa pelin suunnittelijoille mainittiin *Juhana-herttuan Aikakapselin* olevan ”selvä citypeli jossa kauempana asuvalla ei ollut mitään mahdollisuutta sijoittua kärkeen”⁷⁷ ja jossa Reposaari esiintyi suorastaan piristävänä poikkeuksena. Ryhmä toivoikin, että tehtäviä olisi ollut lähikuntien, kuten Luvian rajoille asti⁷⁸.

Webropol-kyselyssä pelaajilta tiedusteltiin parasta viikonpäivää ja parasta kellonaikaa jokaisen kuukauden tehtävän käynnistämiseen. Viikonpäivistä selvästi eniten ääniä sai

72 Vihjepelin pelaajakysely (12-1/-18297125).

73 Vihjepelin pelaajakysely (12-2/-18297125).

74 Vihjepelin pelaajakysely(12-1/-18407509).

75 Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 1.6.2008.

76 Vihjepelin pelaajakysely (12-1/-18407509).

77 Vihjepelin pelaajakysely (15/-18418728).

78 Vihjepelin pelaajakysely (15/-18418728).

maanantai. Alkamisajankohdan suhteen hajonta oli puolestaan melko suuri – suurimmat äänimäärät saivat kello 00.00, kello 12.00 ja kello 17.00.⁷⁹

*Mm. Kirjurinluodon pimeys viiden-kuuden maissa marraskuussa on jo sankka eikä Satakunnan taidetoimikunta ollut vielä auki kun kilpailijat sinne menivät.*⁸⁰

Palautteen ja kommenttien perusteella näkemykset asiasta ovat mitä ilmeisimmin kytköksissä pelaajien taustoihin, kuten ikään ja työpaikkaan. Toisaalta muutamissa tapauksissa ajankäytön kokeminen ongelmaksi on suoraan kytköksissä tehtävien suunnitteluun (muun muassa virastojen aukioloajat). Kuten esimerkeistä huomaa, pelaajat voivat tulkita tehtävien sijoituspaikat ja alkamisajankohdat hyvin eri tavoin, ja pelin suunnittelijoille näiden seikkojen huomioiminen olisi siis ollut käytännössä erittäin vaikeaa. Alkamisajankohtiin liittyviin ongelmiin pyrittiin palautteen ja ylläpidon oman ideoinnin perusteella kuitenkin puuttumaan. Toukokuussa otettiin käyttöön seuraavanlaiset ajat: jos tehtävän aloitus osui arkipäivään, tehtävä ilmestyi pelialustalle kello 17.00, kun taas viikonloppuna tai pyhäpäivänä alkanut tehtävä tuli näkyviin kello 11.00⁸¹.

3.2.2 Jännitystä ja stressiä – pelin herättämät tunteet

Eräs käyttäjäkokemuksista välittyvä huomionarvoinen seikka liittyy voimakkaaseen kilpailuhenkeen, joka ilmenee erityisen vahvasti pelialustan palautejärjestelmän kautta jätetyissä viesteissä ja pelaajakyselyn vapaan palauteosuuden kommentteissa. Monet pelaajista tarttuivat herkästi epäkohdiksi kokemiinsa asioihin. Erityisesti pisteidenlasku koettiin helposti epäreiluksi, mikäli esimerkiksi oman joukkueen vastausta ei syystä tai toisesta ollut hyväksytty, ylläpito ei vastannut riittävän nopeasti kysymyksiin tai jokin toinen joukkue oli ehtinyt vastaamaan nopeammin⁸². Kilpailuhenkisyys ja pelin herättämä innostus sai osan pelaajista kuluttamaan paljon aikaa ja vaivaa pisteiden saamiseksi. Eräs ryhmä kertoi palauteviestissä ajaneensa kolme kertaa Kirjurinluodon puzzle-paikalle, jolloin matkaa kertyi viestin mukaan yhteensä 90 kilometriä. Ryhmä oli lisäksi varustautunut suoritukseen työkalupakilla, mikäli vaikeassa paikassa sijaitsevaa vihjettä ei

⁷⁹ Vihjepelin pelaajakysely (6 & 7).

⁸⁰ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18297125).

⁸¹ *Kapseloitumista*. Blogikirjoitus 10.5.2008. Vihjepelissä projektityöntekijänä toimineen Tuuli Saarisen blogi. <<http://syyspuhuri.livejournal.com>>.

⁸² Pelialustan palautekentän kautta lähetetyt viestit.

ilman apuvälineitä löytyisi.⁸³ Alla oleva lainaus pelialustan palauteviestistä kuvaa hyvin pisteidenlaskuun ja joukkueiden keskinäiseen paremmuuteen liittyviä tuntemuksia:

*Koska vastausta teiltä ei kuulunut, luulimme meidän henkilökohtaisissa ”kapseleissamme” olevan vikaa ja syötimme tuutintäydeltä kiireen vilkkaa vääriä vastauksia. Tai ainakin puoliksi vääriä ja vain siksi, että te ette vastannut meille, että olemme väärässä! Saman aikaisesti me itse taas luulimme olevamme oikeassa. Sen laskutoimituksen mukaan meille kuuluisi vähintään 6 pistettä*⁸⁴

Juhana-herttuan Aikakapseli vaikuttaa herättäneen pelaajissa yleiselläkin tasolla vahvoja tunteita. Peliä pelattiin monesti tosissaan, jolloin tehtävät saatettiin kokea stressaavina. Toisaalta onnistumiset ja peli kokonaisuudessaan herättivät pelaajissa iloisia ja positiivisia tuntemuksia. Pelaamisen luomat paineet kuvastuvat joidenkin kyselyyn vastanneiden ryhmien kielenkäytöstä – tehtävä oli saatettu ”mokata”, eikä aikaa uusille yrityksille maksimipistemäärän saavuttamiseksi välttämättä ollut. Ainakin osalle vastaajista pelikokemus vaikuttaa näyttäneen lisäksi puzzle-tehtävästä toiseen etenevänä juonellisena kokonaisuutena, jossa pelilliset elementit ovat onnistuneet tempaisemaan pelaajat mukaansa.

*Vuosi tehtävien parissa oli antoisa mutta välillä myös henkisesti todella raskas kun oli mokannut jonkun yksinkertaisen asian*⁸⁵

*Pelihän on ollut suoraan sanottuna loistava. Aivan kuin telkkarin suuri seikkailu.*⁸⁶

*Ensin kahden onnistuneen löydön jälkeen tuli Da Vinci-mainen olo, mutta kun tehtävä ei ratkennut olimme todella huonolla tuulella.*⁸⁷

*Huima viimeinen tehtävä, voittajat ovat palkintonsa totisesti ansainneet. Kiitos vuoden kestäneestä piinasta! :)*⁸⁸

Petri Saarikoski on vihjepeliä koskevassa artikkelissaan todennut, että osallistujien eläytymisen ja yhteisöpelaamisen kannalta merkittävä oli Juhana-herttuan Aikakapselin

⁸³ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 4.11.2008.

⁸⁴ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 11.8.2008.

⁸⁵ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18297125).

⁸⁶ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18418728).

⁸⁷ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 2.2.2008.

⁸⁸ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 3.12.2008.

sijoittuminen ennalta tuttuun ympäristöön⁸⁹. Tämä seikka korostuu myös Webropol-kyselyn vastauksissa. Pelaajat saattoivat innostua tietyistä tehtävistä huomattuaan puzzlen suorituspaikan tutuksi – eräälle vanhemmalle osallistujalle Porin vanha hautausmaa toi mieleen nuoruuden muistot⁹⁰. Toisaalta palautteen perusteella voidaan myös todeta, että tässäkin tapauksessa laajaa osallistujajoukkoa olisi ollut kokonaisuudessaan mahdotonta miellyttää.

3.2.3 Peli kaikenikäisille? – vaikeustasosta ja pelistrategioista

Kärkijoukkueita yhdisti usein ammattimainen pelityyli, ja monet ryhmät kehittivät erilaisia strategioita selviytyäkseen tehtävistä mahdollisimman nopeasti. Pelaamisen ammattimaistumiseen saattoi vaikuttaa pelin vaikeustaso, jota toisinaan moitittiin liian korkeaksi, sekä kärkijoukkueiden välinen kilpailu. Monissa palauteviesteissä mainittiinkin, ettei *Juhana-herttuan Aikakapseli* välttämättä sovellu kaikkien ikäryhmien peliksi, kuten suunnittelijat olivat alun perin tarkoittaneet.

*Tehän erityisesti halusitte lapsia / nuoria mukaan? Miten ihmeessä luulette, että he koulutöiltään pääsevät näitä ratkomaan samoin kuin aikuiset (eläkeläiset/ työttömät tms.) koko kilpajuoksu on ajatukseltaan järjetön.*⁹¹

*Voitosta kisaaminen tällä kombolla, jossa on kaksi lasta oli mahdotonta, sillä pääjoukko oli niin ammattimaista.*⁹²

Tehtävien vaikeus vaikuttaa aineiston perusteella kuitenkin osittain näennäiseltä. Monesti pelaajien tekemät virheet johtuivat kovasta kiireestä sekä huonosta valmistautumisesta. Eräs ryhmä kuvaa kokemuksiaan seuraavasti: ”Mentiin vähän liian suurella innokkuudella ja yritettiin jokaista eteen tullutta tärppiä vastaukseksi”⁹³. Vastaavanlaisia tapauksia löytyy erityisesti ylläpidon keskinäistä sähköpostiliikennettä tarkastelemalla useita. Kiireen lisäksi pelin koettuun vaikeustasoon vaikuttivat osittain puhtaat sattumat, kuten huhtikuun tapaus osoittaa, sekä jonkinlainen aiemmista epäonnistumisista kertaantunut turhautuminen. Turhautuminen käy parhaiten ilmi pelialustan monista palauteviesteistä, joissa usein samat

⁸⁹ Saarikoski 2009, tulossa.

⁹⁰ Vihjepelin pelaajakysely (13/-18350519).

⁹¹ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 1.3.2008.

⁹² Vihjepelin pelaajakysely (15/-18297125).

⁹³ Vihjepelin palautekentän kautta lähetetty viesti 3.12.2008.

ryhmät tai henkilöt syyttävät epäonnistumisestaan peliä tai ylläpitäjiä. Muutama ryhmä lopettikin pelaamisen kesken koettuaan tehtävät tavalla tai toisella vaikeiksi.⁹⁴

On kuitenkin selvää, että pelkästään vaikkapa ala- ja yläasteikäisillä lapsilla ja nuorilla ei välttämättä olisi ollut valmiuksia puzzlejen ratkaisemiseen, sillä esimerkiksi pelaajakyselyssä monet aikuisistakin koostuneet ryhmät valittelivat tehtävien vaikeutta⁹⁵. Kokonaisuudessaan vaikeustason säätäminen kaikenikäisille pelaajille tarkoitettuun peliin vaikuttaa erittäin haasteelliselta tehtävältä. Aineiston perusteella osa toivoi vaikeusasteen nostoa, osa puolestaan piti puzzleja liian haastavina. Kuten aiempien tapausten kohdalla on havaittu, pelikokemuksen taustalla vaikuttavat useimmin pelaajan ikä ja muut valmiudet osallistua tehtävien suorittamiseen.

Toisaalta peli vaikuttaa olleen lähtökohdiltaan sellainen, että monesti menestymiseen vaadittiin muun muassa ryhmien sisäistä, erikoistunutta työnjakoa sekä teknisten apuvälineiden käyttöä. Aineiston perusteella tähän vaikutti erityisesti tehtävien maantieteellinen sijoittelu ja alkamisajankohdat. Webropol-pelaajakyselyssä vastaajilta tiedusteltiin muun muassa kulkuvälinettä, jolla tehtävä yleensä suoritettiin sekä käytettyjä apuvälineitä. Vastaajista selvä enemmistö ilmoitti käyttäneensä autoa. 76,9 prosenttia pelaajista oli puolestaan käyttänyt apunaan kännykkää ja 53,8 prosenttia kannettavaa tietokonetta. Lisäksi muutama ryhmä mainitsi hyödyntäneensä internetiä ja navigaattoria.⁹⁶

On huomattava, että edellä mainitut luvut koskevat vain aktiivisesti pelanneita joukkueita. Toisaalta myös muu aineisto antaa viitteitä apuvälineiden käytöstä (esimerkiksi internetin hakukoneiden hyödyntäminen), mutta niidenkään pohjalta ei voida tehdä koko pelaajajoukkoa koskevia yleistyksiä. Sen sijaan aktiivisesti tehtäviä suorittaneet joukkueet ovat paikoin joko alusta alkaen tai kilpailun kiristyessä käyttäneet tukena teknisiä apuvälineitä. Tämä vaikutti palauteviestien ja pelaajakyselyn perusteella osaltaan ammattimaistumiseen sekä siihen, että osa ryhmistä piti peliä epärealistisena kilpajuoksuna: ”Kisassa korostui pitkälti joukkueiden tekninen taso. Jollakin oli jopa makkara ja läppäri!”⁹⁷. Esimerkkinä nykyteknologian käytöstä toimii jo aiemmin esitelty marraskuun tehtävä, jossa tehtävän suorittamisessa hyödynnettiin kommunikaattoria eli monipuolisin multimedia- ja

⁹⁴ Vihjepelin palautekentän viestit.

⁹⁵ Vihjepelin pelaajakysely, esimerkiksi tehtävien 12 ja 15 vastaukset.

⁹⁶ Vihjepelin pelaajakysely (8 & 9).

⁹⁷ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18418728).

verkko-ominaisuuksin varusteltua matkapuhelinta. Tällöin tehtävän suoritus nopeutui, kun pelialustan vaatima numerokoodi voitiin syöttää verkkoon jo paikan päältä.⁹⁸ Hauskana yksityiskohtana mainittakoon, että eräs ryhmistä kertoi Reposaaaren sijoittuneessa tehtävässä osallistuneensa pelaamiseen kahden yleisluokan radioamatöörin voimin (ilmeisesti yhteydenpitotarkoituksessa)⁹⁹. Myös pelin ylläpito seurasi välillä mielenkiinnolla, mitä teknisiä välineitä kullakin ryhmällä oli käytössään. Lokakuun tehtävässä tarkkailtiin muun muassa erilaisia kameramalleja sekä kannettavan tietokoneen käyttöä paikan päällä eli Isomäen jäähallilla¹⁰⁰. Toisaalta kyselyyn vastanneista ryhmistä osa sanoutui kuitenkin ilmeisesti kokonaan irti apuvälineiden käytöstä: ”Emme käyttäneet kannettavaa tietokonetta ja langatonta nettiyhteyttä, vaikka siihen olisikin ollut mahdollisuus”¹⁰¹.

Webropol-kysely tarjoaa lisäksi mielenkiintoista aineistoa yksittäisten osallistujien ja ryhmien pelitavoista ja -strategioista. Ryhmien keskuudessa korostui kärkijoukkueiden sisäinen työnjako. Monet ensinnäkin näyttävät valmistautuneen tehtäviin huolellisesti: polkupyörät siirrettiin sopivaan paikkaan nopeaa lähtöä varten, tehtävät tulostettiin ja luettiin, ja matkalle varattiin muistiinpanovälineet. Tehtävien suoritus saatettiin myös jakaa osiin, jolloin osa ryhmästä pysyi kotona tietokoneen ääressä valmiina syöttämään vastauksen pelialustalle, ja esimerkiksi monessa paikassa käymistä vaativissa tehtävissä ryhmän pelaajat hajaantuivat ympäri kaupunkia.¹⁰² Toisaalta vastaajat kertoivat myös lähteneensä toisinaan liikkeelle hätiköiden tai aavistusten varassa – myös strategiat saattoivat vaihdella tehtäväkohtaisesti¹⁰³.

3.2.4 Juhana-herttuan Aikakapseli teoreettisten käsitteiden näkökulmasta

Juhana-herttuan Aikakapselia tarkasteltaessa ei voida olla kiinnittämättä huomiota sen hyöty- ja yhteisöpelaamiseen liittyvään teoreettiseen taustaan. Käyttäjäkokemukset auttavat hahmottamaan näiden käsitteiden ilmenemistä ja tavoitteiden toteutumista koko vuoden kestäneen pelitapahtuman aikana. Yhteisöpelin käsitteen kannalta Juhana-herttuan Aikakapselia voidaan pitää lähtökohtaisesti onnistuneena kokonaisuutena. Puzzle-tehtävät ja juoni rakentuivat pitkälti Porin paikallishistorian ja -identiteetin varaan,

⁹⁸ Satakunnan Kansa 10.1.2009.

⁹⁹ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18418728).

¹⁰⁰ Pelin ylläpitäjien keskinäiset sähköpostiviestit 6.10.2008.

¹⁰¹ Vihjepelin pelaajakysely (15/-18297125).

¹⁰² Vihjepelin pelaajakysely (10/-18297125, 10/-18407509 & 10/-18418728).

¹⁰³ Vihjepelin pelaajakysely (10/-18342717 & 10/-18350519).

järjestely- ja suunnittelutyössä toimittiin yhdessä eri kulttuuri-instituutioiden kanssa ja peliä leimasi kauttaaltaan voimakas hybridisyys. Yhteisöpelaamista on kuitenkin syytä tarkastella laajemmin siihen liittyvien käsitteiden, kuten satunnais- ja hyötypelaamisen näkökulmista.

Webropol-kyselyssä pelaajilta tiedusteltiin, mitä uusia asioita Porista oli opittu ja mitä uusia paikkoja oli mahdollisesti löydetty pelin ansiosta. Kyselyn perusteella kovinkaan monet osallistujista eivät lopulta merkittävästi oppineet uusia asioita esimerkiksi kaupungin historiasta tai maantieteestä. Sen sijaan pelaajat mainitsivat joitakin itselleen uusia paikkoja, kuten Ruosniemen uimakuopat sekä vuonna 2006 avatun Roselew-museon. Lisäksi joitakin ääniä sai uudistettu vanha hautausmaa.

[...] tehtävät harvoin vaativat kummempaa taustoihin tai kaupungin historiaan paneutumista. Ehkä tätä olisi voinut olla enemmänkin. ¹⁰⁴

oon jotenkin aatellut että tämä kilpailu liittyy jotenkin porin historiaan, mutta en tästä UUDESTA huhtikuun kisasta löydä mitään pointtia.... [...] nooh jostain luin että kisa oli tarkoitettu ylä-asteelaisille tai lukioisille joten kaippa oottelin jotain korkealentoisempaa. vähän meni maku...toivottavasti tulevat kysymykset liittyy enemmän porin historiaan.. ¹⁰⁵

Kyselyn vähäisen vastaajamäärän vuoksi Juhana-herttuan Aikakapselin hyötypelaamiseen liittyvien opetuksellisten tavoitteiden toteutumista ei ole helppoa arvioida. Petri Saarikoski on huomionnut, että hyötypelaamisen huono sovellettavuus liittyy pelin suunnittelun ominaispiirteisiin: puzzlejen suorittaminen ei lopulta edellyttänyt tarkkaa historian tutkimusta, vaan hyvällä paikallistuntemuksellakin pärjäsivät ¹⁰⁶. Tämän lisäksi asiaa voidaan tarkastella myös vihjepelin laajan kohderyhmän kannalta. Mikäli hyötynäkökulmia halutaan jatkossa painottaa enemmän, on kohderyhmää mitä ilmeisimmin kavennettava. Esimerkiksi vain koululaisille suunnatun pelin suunnittelu olisi tältä osin huomattavasti helpompaa. Aineiston perusteella vaikuttaakin siltä, että ainakaan aikuispelaajien kohdalla Juhana-herttuan Aikakapseli ei täysin saavuttanut opetuksellisia tavoitteitaan. Petri Saarikoski on todennut, että historiatietoisuuden levittäminen on ylipäänsä haasteellista käytettäessä tavanomaista teknologiaa ¹⁰⁷. Lieneekin mahdollista, että korostamalla

¹⁰⁴ Vihjepelin pelaajakysely (13/-18297125).

¹⁰⁵ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 12.4.2008.

¹⁰⁶ Saarikoski 2009, tulossa.

¹⁰⁷ Saarikoski 2009, tulossa.

vaikkapa pelin digitaalista puolta – kuten verkossa ratkottavia tehtäviä ja multimediaelementtejä – voitaisiin opetuksellista näkökulmaa tuoda paremmin esiin.

Satunnaispelaamisen käsite liittyy osaltaan juuri edellä mainittuihin ongelmiin. Suunnittelun lähtökohtana oli toteuttaa peli kaikenikäisille porilaisille. Tarkoituksena oli ottaa huomioon myös satunnaispelaajat eli henkilöt, jotka eivät yleensä pelaa digitaalisia pelejä tai jotka pelaavat vain tiettyntyyppisiä pelejä. Aineiston perusteella Juhana-herttuan Aikakapseli onnistui tässä tavoitteessaan melko hyvin. Toisaalta laajan kohderyhmän huomioiminen ei ollut ongelmatonta. Satunnaispelaajien osallistaminen ja pelisuunnittelun erityishaasteet käyvät melko hyvin ilmi erityisesti pelin ylläpidolle lähetetyistä palauteviesteistä. Monin paikoin pelaamiseen suhtauduttiin näissä viesteissä hyvin tosissaan. Lisäksi nämä kommentit osoittavat usein, ettei pelaajilla välttämättä ollut aiempaa kosketusta vihjepelin kaltaisiin hybridipeleihin, eikä esimerkiksi pelialustan teknisiin ongelmiin aina suhtauduttu kovinkaan nopeasti. Satunnaispelaamisen käsitettä onkin syytä tarkastella helppoutta ja yhtenäiseksi kuviteltua kohderyhmää laajemmin: olennaista on esimerkiksi motivaation, taitotason ja käytettävissä olevan ajan huomioiminen. Vaikka satunnaispelaamista voidaan parhaiten luonnehtia pelikokemuksen kokonaisvaltaisena helppoutena, se ei kuitenkaan tee ilmiöstä ongelmatonta, koska erilaiset ja jopa keskenään ristiriitaiset asiat ja ominaisuudet voivat tukea pelikokemusta.¹⁰⁸ Tämä seikka painottuu erityisen voimakkaana Juhana-herttuan Aikakapselissa: laajan kohderyhmän huomioiminen koko vuoden kestävässä pelissä oli hyvin vaikeaa, vaikka satunnaispelaajien osallistumisen kannalta suunnittelussa osittain onnistuttiinkin.

Vaikka peli oli pyritty suunnittelemaan kaupunkisuunnistuksen tapaisten yleisesti tunnettujen pelien ja leikkien ympärille, vaikuttaa kokonaisuus jälkeenpäin tarkasteltuna kuitenkin liian monimutkaiselta ja laajalta. Mikäli satunnaispelaamista lähestytään kapeasti yksinkertaisuuden, nopeuden ja helppouden vaatimusten pohjalta, voisi Juhana-herttuan Aikakapselia pitää näiltä osin epäonnistuneena. Toisaalta esimerkiksi pelin intensiivinen luonne voidaan nähdä hyvänäkin asiana – pelaamiseen ei näin kulu välttämättä kovinkaan paljon aikaa. On kuitenkin huomattava, että aineiston perusteella kiire ja kilpailuhenkisyys vaikuttivat myös pelaajien putoamiseen vauhdista vuoden mittaan. Siinä mielessä juoneen pohjautunut, enemmän seikkailullisia elementtejä sisältävä peli, jonka pariin olisi voinut palata milloin tahansa, olisi saattanut toimia paremmin.

¹⁰⁸ Kuittinen et al. 2007, 110.

3.3 Pelin valvonta ja ylläpito

Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepeliä pyöritti koko vuoden 2008 ajan noin 3–4 hengen ryhmä. Pääasiassa työtehtävät jakaantuivat niin, että pelialustan suunnitellut Antti-Jussi Nygård oli pelin käynnistyessä edelleen vastuussa teknisen puolen tehtävistä. Projektin johtaja Petri Saarikoski toimi yleisenä koordinaattorina, ja lisäksi digitaalisen kulttuurin oppiaine palkkasi projektityöntekijäksi opiskelija Tuuli Saarisen, jonka tilalle astuivat myöhemmin opiskelijat Aliisa ja Tuomas Sinkkonen. Projektityöntekijöiden tehtäviin kuului muun muassa tiedottaminen, markkinointi sekä vastauksien läpikäynti ¹⁰⁹.



Kuva 9. Projektiin osallistuneet henkilöt yhteiskuvassa. Vasemmalta oikealle: Tuomas Sinkkonen, Aliisa Sinkkonen, Petri Saarikoski, Antti-Jussi Nygård ja Sari Östman (kuva: Sami Louekari).

¹⁰⁹ *Kapseloitumitia*. Blogikirjoitus 8.8.2007. Vihjepelissä projektityöntekijänä toimineen Tuuli Saarisen blogi. <<http://syyspuhuri.livejournal.com>>.

Oman haasteensa ylläpidon tehtäviin muodostivat maantieteelliset etäisyydet, joiden takia yhteydenpito hoidettiin pääasiassa sähköpostitse. Varsinaista yhtä, keskitettyä valvontapaikkaa ei siis ollut, vaan ryhmä oli jakaantunut Poriin ja Turkuun. Vuoden 2008 aikana pelin ylläpitäjät seurasivat pelin tapahtumia tiiviisti lähes päivittäin, ja ongelmatilanteissa sekä tehtävien julkaisuajankohtien alla sähköposteja vaihdeltiin usein kymmenittäin. Koko vihjepeli-projektiin liittyvää sähköpostiaineistoa on yhteensä noin tuhat viestiä, joista suurin osa liittyy erilaisiin ylläpito- ja suunnittelutehtäviin. Alla oleva viesti kuvastaa hyvin asioita, joita tehtävien julkaisun alla tuli varmistaa: puzzlen toimivuus tuli tarkistaa vielä uudelleen, tekniikan tuli olla kunnossa ja valvojien toimivan verkkoyhteyden päässä, jotta vastaukset voitaisiin tarkastaa ja mahdollisiin ongelmatilanteisiin puuttua.

*Jahas olemme varmaan sitten kaksistaan täällä valvontamoduulissa? Vai onko taistelupari Aliisa ja Tuomas hotellihuoneessa langattoman ääressä?:) Sitä vain nyt sitten kertaisin, että oikea vastaus on testattu ja oikein valokuvattukin, eli siitä ei pitäisi olla mitään nokan koputtamista. Miten Php-puoli: eli varaudumme siihen että systeemi toimii?*¹¹⁰

Kenties merkittävimpana yksittäisenä seikkana koko Juhana-herttuan Aikakapselia koskevassa aineistossa nousee esille pelin ylläpidon haasteellisuus ja siihen liittynyt valtava työmäärä. Työmäärä oli osittain kytköksissä pelisuunnittelullisiin ongelmiin – muun muassa puzzle-tehtävien uudelleenkirjoittaminen aiheutti runsaasti ylimääräistä työtä. Lisätyöhön oli alustavasti varauduttu, mutta käytännössä määrää oli vaikea arvioida. Tehtäviin kohdistuvien ongelmien lisäksi aineistosta kuvastuu sääntöihin, pisteidenlaskuun ja palkintoihin liittyvä, ympäri vuoden kestänyt hienosäätö ja muokkaaminen. Kokonaisuudessaan pelin ylläpitoon ja valvontaan liittyvät havainnot vaikuttavat korostavan luvussa 2.1 esitettyä pelisuunnittelun syklimallia (ks. kaavio 2), jossa periaatteessa valmistakin tuotetta joudutaan esimerkiksi käyttäjäpalautteen johdosta muokkaamaan yhä uudelleen.

Monin paikoin – erityisesti ylläpidon keskinäisessä sähköpostiliikenteessä – käy ilmi pelin intensiivinen luonne. Reagointiaikaa ei useinkaan ollut paljon vaan ongelmiin tuli puuttua mahdollisimman nopeasti, jotta pelin yleinen tai tehtäväkohtainen eteneminen ei kärsisi. Oman lukunsa muodosti käyttäjien lähettämä palaute, joka ei suinkaan aina ollut ymmärtävääistä valvojia kohtaan: pieniinkin epäkohtiin puututtiin herkästi. Erityisesti edellä

¹¹⁰ Ylläpidon keskinäiset sähköpostiviestit 1.9.2008.

käsitelty huhtikuun tehtävä aiheutti palautevyöryn, jossa ylläpitoa moitittiin jopa sisäpiiritiedon levittämisestä ja muuten puolueellisesta toiminnasta. Valvojien toiminta, kuten esimerkiksi pelialustalle lähetetyt tiedotteet, koettiin toisinaan henkilökohtaisiksi, ja pelissä ilmenneet ongelmat miellettiin ikään kuin pelaajien tahalliseksi kiusaamiseksi:

*Oliko kivaa juoksuttaa joukkueita torin ympärillä turhaan?*¹¹¹

*Onko Juhanalla krapula vai miksi noin äkäinen sähköposti? Mikä joukkue on noin suututtanut?*¹¹²

Ylläpito suhtautui sähköpostiaineiston perusteella ymmärtäväisesti saatuun palautteeseen ja pyrki ratkaisemaan väärinkäsityksiä demokraattisin periaattein. Monesti esimerkiksi valvojat neuvottelivat ensin keskenään, miten mihinkin palautteeseen tulisi vastata, jotta enemmiltä ongelmilta vältyttäisiin. Toisaalta välillä oli selvää, että joidenkin pelaajien ja ryhmien toimiin oli syytä puuttua. Vaikka pelin valvojat saivat välillä kielteistä palautetta, suhtauduttiin vastaavasti heidänkin toimiinsa ja pelissä ilmenneisiin ongelmiin myös ymmärtäen.

Ei ei, missään tapauksessa sinä et ole Juhanan huonotuulisuuden aiheuttajana. On täysin ymmärrettävää että turha kaupungilla juoksentelu ja muut tehtävän aiheuttamat ongelmat synnyttivät teille pelaajille harmistumista.

*Joukkue jolle herttuamme tuossa ärhentelee (nimeä en luonnollisestikaan voi kertoa) on kuitenkin huomautellut pelin säännöistä ja monesta muustakin asiasta jatkuvasti pelin alusta lähtien, välillä hyvinkin asiattomasti, joten näimme aiheelliseksi puuttua asiaan vihdoinkin.*¹¹³

*Ymmärrän, että peli on uutta ja siellä valvomossa ollaan varmasti opittu monenmoista uutta asiaa ja ymmärretty mitä pitää eri tilanteissa ottaa huomioon ja mihin varautua.*¹¹⁴

Tässä alaluvussa mainitut kommentit ovat sikäli mielenkiintoisia, että niiden kautta voidaan pohtia pelin verkkoalustan vaikutusta palautteen sisältöön ja tyyliin. Ainoastaan internetin välityksellä tapahtunut anonyymi kommunikaatio lienee vaikuttanut ainakin siihen, että

¹¹¹ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 3.4.2008.

¹¹² Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 8.4.2008.

¹¹³ Pelin ylläpitäjien vastaus pelialustan palauteviestiin 8.4.2008.

¹¹⁴ Pelialustan palautekentän kautta lähetetty viesti 3.8.2008.

moniin pieniin epäkohtiin reagoitiin poikkeuksellisen voimakkaasti. Onkin todennäköistä, että palaute olisi ollut myönteisempää, mikäli pelaajat ja pelin ylläpitäjät olisivat kohdanneet kasvokkain.

3.4 Tiedottaminen ja mediajulkisuus

Juhana-herttuan Aikakapseli sai jonkin verran huomiota sekä alueen ykköslehti *Satakunnan Kansassa* että pienemmissä paikallislehdissä. Pelin tunnettavuuden kannalta olennaiseen osaan näyttää nousseen *Satakunnan Kansan* kanssa aloitettu yhteistyö. Erityisesti vuodenvaihteessa 2007–2008 julkaistiin lukuisia vihjepeliä ja muita laitoksen hankkeita käsitteleviä artikkeleita. Webropol-kyselyn perusteella noin 64 prosenttia pelaajista oli saanut tietää vihjelistä ensimmäisenä sanomalehden kautta ¹¹⁵.

Satakunnan Kansan kanssa sovitun yhteistyön tuloksena lehti julkaisi useita vihjepeliä koskevia artikkeleita vuosien 2007 ja 2008 aikana. Luonteeltaan jutut olivat pääasiassa peliä esitteleviä, hieman muistutuksenomaisia katsauksia, joissa esimerkiksi kerrottiin lukijoille projektin taustoja ja pelin pelaamisen peruseriaatteita ¹¹⁶. Tämä lieneekin ollut hyödyllistä erityisesti vihjepelin alkutaipaleella, jotta mahdollisimman monelle potentiaaliselle osallistujalle saattoi muodostua jonkinlainen ennakkokuva pelaamisesta. Artikkeleissa nostettiin esille myös pelaajakokemuksia ja käsiteltiin pelin etenemistä. Muun muassa maaliskuussa kirjoitettiin tehtävien vaikeustason kasvamisesta – lokakuussa puolestaan rohkaistiin vielä uusiakin pelaajia osallistumaan. Vielä pelin päättymisen jälkeen ilmestyi yksi artikkeli, jossa summattiin yhteen marraskuun vauhdikkaana pidettyä tehtävää sekä pelaajien että valvojen näkökulmasta ¹¹⁷.

Osalle pelaajista helmikuun tehtävän vaikeusaste tuli yllätyksenä. Tammikuun tehtävän saattoi vielä hakea netistä, mutta helmikuussa kaikki pelaajat joutuivat kentälle tositoimiin ja ratkomaan runovihjettä. ¹¹⁸

Peliin voi edelleen ilmoittautua mukaan. Myös vihjepelin aikaisempien kuukausien tehtäviä voi edelleen suorittaa. – Ei ole kauaa kuin joku ratkaisi taas huhtikuussa julkaistun tehtävän, peliä valvoja Aliisa Tapio kertoo. ¹¹⁹

¹¹⁵ Vihjepelin pelaajakysely (2).

¹¹⁶ Esimerkiksi *Satakunnan Kansa* 2.1.2008.

¹¹⁷ *Satakunnan Kansa* 10.1.2009.

¹¹⁸ *Satakunnan Kansa* 3.3.2008.

Yhteistyö Satakunnan Kansan kanssa toimi eri tavalla kuin oli oletettu. Alun perin suunniteltiin, että esimerkiksi lehden verkkosivuilla esiteltäisiin jokaisen kuukausitehtävän oleellimmat puolet. Lisäksi neuvotteluissa kaavailtiin toteutunutta monipuolisempaa uutisointia, joka sisältäisi muun muassa pelaaja- ja tekijähaastatteluja.¹²⁰ Osaltaan edellä mainittuja aiheita käsiteltiin lehden artikkeleissa, mutta ilmestymistahti jäi odotettua alhaisemmaksi. Myös pelaajahaastatteluja yritettiin järjestää, mutta lopulta kukaan pelaajista ei suostunut haastateltavaksi.¹²¹ Uutisoinnista oli kiistatta hyötyä erityisesti pelin alussa ainakin verkkosivujen kävijämäärien perusteella, mutta muutoin kokonaisvaikutusta on aineiston pohjalta vaikea mitata.



Kuva 10. Petri Saarikoski ja Tuuli Saarinen esittelivät vihjepeliprojektia Porin yliopistokeskuksella järjestetyssä tiedotustilaisuudessa 13.12.2007 (kuva: Porin yliopistokeskuksen verkkosivut)

¹¹⁹ Satakunnan Kansa 6.10.2008.

¹²⁰ *Kapseloitumista*. Näkyvyyttä -blogikirjoitus 7.12.2007. Vihjepelissä projektityöntekijänä toimineen Tuuli Saarisen blogi <<http://syyspuhuri.livejournal.com>>.

¹²¹ Pelin ylläpidon keskinäiset sähköpostiviestit touko- ja heinäkuussa.

<http://www.porinyliopistokeskus.fi/kappalekuva.aspx?id=910&taso=2>

Ennen pelin käynnistymistä järjestettiin myös kaksi tiedotustilaisuutta. Ensimmäinen pidettiin 15. toukokuuta 2007. Tilaisuudessa esiteltiin sekä vihjepeliä että muita käynnissä olleita vastaavanlaisia hankkeita (ks. luku 1.3.1). Tilaisuuden jälkeen muun muassa *Porin Sanomat* julkaisi artikkelin, jossa luotiin lyhyet katsaukset *Juhana-herttuan Aikakapseliin* ja *Geokätkentä maantiedon ja historian opetuksessa* -hankkeeseen¹²². 13. joulukuuta 2007 järjestettiin toinen, vain vihjepeliä koskenut tiedotustilaisuus, jossa projektin johtaja Petri Saarikoski ja projektityöntekijä Tuuli Saarinen esittelivät hanketta (ks. kuva 10). Tietoa pelistä pyrittiin lisäksi välittämään muun muassa mainosjulistein, joita levitettiin Porin alueelle yhteensä noin 200 kappaletta¹²³.

4. Lopuksi – vihjepelin sovellettavuus yhteisöpelinä

Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepelin suunnitteluprosessi ja käytännön valmistelutyö kesti koko vuoden 2007 ajan. Projekti lähti liikkeelle digitaalisen kulttuurin oppiaineen järjestämällä kurssilla, jonka aikana ideoitiin oppilastyönä pelin keskeiset peruseräperiaatteet, tehtävien rungot ja alustava runko taustatarinalle. Kurssin päätyttyä kehitys jatkui pienemmän tiimin voimin kesän ja syksyn ajan. Peli valmistui aikataulun mukaisesti marraskuussa 2007, jolloin pelaajien rekisteröityminen alkoi. Vuosien 2007 ja 2008 aikana oli lisäksi käynnissä useita *Juhana-herttuan Aikakapseli* -vihjepeliä sivuavia hankkeita. Niiden vaikutusta esimerkiksi pelin tunnettavuuteen on lopulta melko vaikea päätellä. Varovasti arvioiden limittäiset projektit ovat kuitenkin saattaneet tukea toisiaan ja vahvistaa kaupungin asukkaiden kiinnostusta esimerkiksi paikallishistoriaan tutustumista kohtaan. Tietoa eri hankkeista levisi muun muassa Porin seudulla ilmestyvien paikallislehtien kautta. Pelkästään vihjepeliä koskevan uutisoinnin vaikutus ilmeni selvästi erityisesti tärkeässä ennakkomarkkinointivaiheessa vuodenvaihteessa 2007, jolloin pelin verkkosivujen kävijämäärissä näkyi selvä piikki.

Pelituotannossa vaikuttaa aineiston perusteella korostuvan erityisesti huolellisten ennakkovalmistelujen merkitys. Aikakapselin tapauksessa tämä näkyy selvästi

¹²² Porin Sanomat 16.5.2007.

¹²³ Petri Saarikoski 2009, tulossa.

kurssimuotoisesti toteutetussa tehtäväsuunnittelussa, joka ei täysin kantanut koko pelin läpi. Ongelma ei sinänsä liittynyt opiskelijoiden suorituksiin, vaan yleisemmin resurssien jakaantumiseen ja ajankäyttöön – mitä enemmän aikaa, sitä parempi lopputulos.

Merkittävään rooliin nousee lisäksi kattavan testausjärjestelmän kehittäminen. Toisaalta on huomioitava, että ympäri vuoden kestävään peliin liittyy väkisinkin erinäisiä sattumia, joita on vaikea arvioida etukäteen – esimerkkinä tästä toimikoon jälleen huhtikuun tehtävä, jossa kaupungin eläminen ja muuttuminen aiheutti ongelmia. Kokonaisuudessaan tuotantoprosessi lienee helpointa hahmottaa aiemmin esitetyn syklimallin mukaisesti, jossa periaatteessa täysin valmista tuotetta ei lopulta ole olemassakaan. Edellä mainittuja seikkoja kehittämällä voidaan kuitenkin tulevaisuudessa parantaa lopputuotteen sovellettavuutta ja keventää ylläpidon työmäärää.

Tässä raportissa tarkasteltiin suunnittelullisen puolen lisäksi peliin liittyneitä käyttäjäkokemuksia laajasti ja pyrittiin linkittämään huomiot yhteen vihjepelin suunnittelussa käytettyyn teoreettiseen kehykseen. Keskeisimpien käsitteiden – kuten *yhteisöpelin* sekä *hyöty-* ja *satunnaispelaamisen* – peilaaminen pelin aikana sattuneisiin tapahtumiin, käyttäjäkokemuksiin ja vihjepelin ylläpitoon liittyneisiin haasteisiin on tärkeää erityisesti vastaavien konseptien jatkokehityksen kannalta.

Käyttäjäkokemusten valossa Juhana-herttuan Aikakapselia voidaan pitää suhteellisen onnistuneena. Kenties merkittävimpänä huomiona aineistosta paljastuu kuitenkin ennakoimattomuus ja yllätyksellisyys. Pelaamiseen suhtauduttiin vaihtelevasti ja usein myös siten, että pelin suunnittelussa kaikkia näitä näkökulmia ei oltaisi voitu ottaa etukäteen huomioon. Pelaajakyselyn ja muiden palauteviestien perusteella peli tarjosi ainakin aktiivisesti pelanneille onnistumisen kokemuksia ja jännittäviä seikkailuhetkiä – toisaalta tehtävien suorittaminen koettiin toisinaan stressaavaksi ”kilpajuoksuksi”. Edellä mainitut huomiot ovat kaikki keskeisesti kytköksissä satunnaispelaamisen käsitteeseen, joka toimii yhtenä teoreettisena lähtökohtana vihjepelin taustalla. Pelituotantoprosessin edetessä Aikakapseli profiloitui käytännössä kaikenikäisille porilaisille suunnatuksi. Tämä liittyi osittain projektin luonteeseen tilaustyönä – suunnittelussa tuli huomioida tietyt demokraattiset periaatteet, jotta se soveltuisi Porin kaupungin 450-vuotisjuhlallisuuksiin. Tämä näkyi muun muassa pelialustan toimivuuden ja helppokäyttöisyyden korostamisessa sekä tehtäväsuunnittelun periaatteissa.

Satunnaispelaamisen tai -pelaajan käsitteen tekee ongelmalliseksi sen monimuotoisuus. Esimerkiksi Juhana-herttuan Aikakapselia koskevasta palautteesta ja kommentoinnista huomaa, miten erilaisia asioita pelaajat ovat nostaneet esille. Monet näistä asioista tulivat selkeästi yllätyksenä myös pelin suunnittelijoille. Muun muassa pelin aikana ilmenneen voimakkaan kilpailuhenkisyuden voisi laskea yhdeksi ennalta arvaamattomaksi tekijäksi; samoin tehtävät koettiin usein onnistuneiksi tai epäonnistuneiksi mitä moninaisimpien syiden perusteella. Taustalla vaikuttanevat pääasiassa pelaajien ikään, motivaatioon, käytettävissä oleviin resursseihin ja elämäntilanteeseen liittyvät tekijät – eli käytännössä satunnaispelaamisen käsitteen eri puolet. Eräs kokonaisvaltainen ratkaisu edellä mainittuihin ongelmiin saattaisi olla yksinkertaisesti kohderyhmän tiukempi rajaaminen, jonka avulla pelisuunnittelua olisi helpompi koordinoita. Kokonaisuudessaan voidaan kuitenkin todeta, että Aikakapseli sisälsi pelinä liikaa elementtejä, joiden vaikutusta toisiinsa oli vaikea hallita erityisesti suhteessa satunnaispelaajien pelikokemuksiin. Koska satunnaispelaajan käsite näyttäytyy hyvin vaihtelevana erilaisten pelien ja pelaajien valossa, ei ainoastaan esimerkiksi helppokäyttöisyyden huomioiminen pelisuunnittelussa yksin riitä. Satunnaispelaaminen on toisaalta alue, johon yhteisöpelien kehittämissä kannattaa Juhana-herttuan Aikakapselin perusteella jatkossa panostaa.

Hyöty- ja opetuspelinä Juhana-herttuan Aikakapselin tavoitteena oli lisätä pelaajien paikallishistoriaan ja maantietoon liittyvää tietämystä. Pelaajakyselyn ja muun palautteen perusteella tässä onnistuttiin kohtuullisesti. Vaikka näiden käsitteiden käyttöön liittyi myös tietynlaista markkinointiretoriikkaa, voidaan aineiston perusteella erityisesti paikallistuntemuksen katsoa lisääntyneen pelin aikana. Kuten Petri Saarikoski on todennut, on yhteisöpelin huono sovellettavuus tässä yhteydessä kytköksissä tehtävien suunnitteluun: käytännössä niiden ratkaisemisessa ei vaadittu perehtyneisyyttä, vaan hyvällä paikallistuntemuksella ja internetin hakukoneita käyttämällä oikea ratkaisu löytyi useimmiten melko helposti ¹²⁴. On kuitenkin mahdollista, että hyötynäkökulmaan liittyvät tulokset olisivat voineet olla myös toisenlaiset. Peliä pelasivat aktiivisimmin keski-ikästään lähes 30-vuotiaat aikuiset, joille historiaan ja maantietoon liittyvät kysymykset saattoivat olla entuudestaan tuttuja. Mikäli peli olisi ollut luonteeltaan ja vaikeustasoltaan sellainen, että myös nuoremmat pelaajat olisivat sitä pelanneet, saattaisi opetuksellisten tavoitteiden täyttyminen näyttäytyä toisin.

¹²⁴ Ks. Saarikoski 2009, tulossa.

Käytännössä Juhana-herttuan Aikakapseli näyttäytyi jonkinlaisena kokeellisena sovelluksena, joka oli tiivistä kytköksissä yhteisöpelitoiminnan konseptin kehittämisen sekä satunnais- ja hyötypelaamisen kanssa. Suunnittelun puutteiden takia vihjepeli ei täysin onnistunut ennakkoon odotetulla tavalla, minkä lisäksi pelin ylläpito oli tutkimusaineiston perusteella raskasta ja vaati paljon ylimääräistä ponnistelua. Toisaalta on kuitenkin selvää, että esimerkiksi tarvittavia resursseja oli erittäin vaikea määrittellä ennakkoon. Aikakapselia voidaan kuitenkin pitää esimerkillisenä yrityksenä toteuttaa monimediaalisia elementtejä sisältävä hybridinen peli, jonka tarkoituksena oli innostaa myös niin sanotut satunnaispelaajat mukaan sekä kytkeä kokonaisuus hyötypelaamiseen Porin historiaan ja maantietoon liittyvien puzzle-tehtävien avulla. Juhana-herttuan Aikakapseli osoitti, miten vaikeaa tämänkaltaisten projektien toteuttaminen voi olla varsinkin suuressa mittakaavassa – vuoden kestänyt peli oli epäilemättä liian pitkä. Toisaalta juuri pitkä kesto mahdollisti laajemman tunnettavuuden sekä toi lisäksi paljon arvokasta käyttäjätietoa ja muuta tutkimusaineistoa.

Yhteisöpelin käsite osoittautui Aikakapselin perusteella toimivaksi, joskin se vaatinee edelleen tarkennuksia. Miten esimerkiksi hyötypelaaminen voitaisiin tulevaisuudessa nivoa paremmin yhteen yhteisöpelin kanssa? Tällä hetkellä konsepti vaikuttaa puutteelliselta muun muassa tietynlaisen yksinkertaisuuden ja teknisten vaatimusten yhteensovittamisen osalta. Entä miten yhteisöpelejä voitaisiin kehittää niin, että ne todella houkuttelisivat myös satunnaispelaajia osallistumaan? Keväällä 2009 alettiin digitaalisen kulttuurin oppiaineessa suunnitella uutta puzzle-tyyppistä vihjepeliä työnimellä *Vihjepeli 2.0*, jonka tarkoituksena olisi testata yhteisöpeliamista rajatumalla kohdeyleisöllä. Kenties merkittävin yksittäinen opetus Juhana-herttuan Aikakapselista liittyikin tutkimusaineiston perusteella juuri kohderyhmän rajaamiseen. Pienemmän mittakaavan pelien vaarana on toisaalta kuriositeeteiksi päätyminen, vaikkakin ne sinällään tarjoavat edelleen arvokasta tietoa yhteisöpelien kehittämisestä. Jonkinlaisena keskitien ratkaisuna voisi olla luontevaa siirtyä mainittujen kokeilujen jälkeen yhä tiiviimpään yhteistyöhön paikallisten kulttuuri-instituutioiden kanssa ja keskittyä rajatumpaan pelaajajoukkoon. Ei liene mahdotonta, että jopa samaa pelirunkoa voisi soveltaa vaikkapa koululaisille suunnatun pelin kehittämisessä. Lähes koko vuoden 2008 ajan parannellun pelialustan hyödyntäminen olisi ainakin teknistä toimivuutta ajatellen luontevaa. Näin resursseja ei ulkoasumuutoksia lukuun ottamatta tarvitsisi käyttää alustan uudelleensuunnitteluun. Tulevaisuudessa vihjepeliprojektin kaltaisiin hankkeisiin on myös

varattava riittävästi aikaa ja resursseja. Erityisesti huolellinen suunnittelutyö ja ennakkotestauksen merkitys korostuvat.

LÄHTEET

Verkkolähteiden toimivuus tarkistettu 15.8.2009

TUTKIMUSAINEISTO

Vihjepelin pelaajakysely (2009). Webropol-palvelun kautta tulostettu yhteenvetoraportti vastauksista. Vastaajia yhteensä 14 kappaletta. Arkistoitu aineisto Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksella. Alkuperäinen kysely löytyy osoitteesta <<http://www.webropol.com/P.aspx?id=282123&cid=62269719>>.

Sähköpostiviestit (2007–2008). Vihjepelikurssiin ja pelin ylläpitoon liittyvät sähköpostiviestit ajalta 2007–2008. Arkistoitu aineisto Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksella.

Juhana-herttuan Aikakapseli -vihjepelin palautesähköpostit (2008). Arkistoitu aineisto Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksella.

Saarikoski, Petri: *Juhana-herttuan Aikakapseli*. Julkaisematon työraportti. Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos, 2007.

Vihjepelin käsikirjoitus, muistiinpanot ja muu pelin suunnitteluun liittyvä aineisto (2007–2008). Arkistoitu aineisto Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksella.

Google Analytics. *Vihjepeli.utu.fi, Dashboard*, Dec 12, 2007 – Dec 31, 2008. Google Analytics -palveusta tulostettu raportti <<http://www.google.com/analytics>>.

Juhana-herttuan Aikakapseli. Vihjepelin verkkosivut <<http://vihjepeli.utu.fi>>.

Kapseloitumista. Erään projektityöntekijän mietteitä. Vihjepelissä projektityöntekijänä toimineen Tuuli Saarisen blogi <<http://syyspuhuri.livejournal.com>>.

SEKUNDAARILÄHTEET

1. Tutkimuskirjallisuus

Ihamäki, Pirita: Lodjaus: geokätkennän sisarlaji. *Futura 24 (2005): 4* Saatavilla sähköisesti osoitteesta <<http://elektra.helsinki.fi/se/f/0785-5494/24/4/lodjausg.pdf>>.

Kuittinen, Jussi, Kultima, Annakaisa, Niemelä, Johannes & Paavilainen, Janne: Casual games discussion. *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*. 2007. Saatavilla sähköisesti osoitteesta <<http://doi.acm.org/10.1145/1328202.1328221>>.

Mäyrä, Frans: *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Sage, Lontoo. 2008.

Saarikoski, Petri: Yhteisöpelejä rakentamassa. Juhana-herttuan Aikakapseli 2006–2008. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisu (pääsykoekirja 2010). 2009, tulossa.

2. Verkkosivut

Digitaalisen kulttuurin oppiaineen blogi.<<http://digikulttuuri.wordpress.com>>.

Gamasutra <<http://www.gamasutra.com/>>.

Porin yliopistokeskuksen verkkosivut <<http://www.porinyliopistokeskus.fi>>.

Satakunnan Museon verkkosivut <<http://www.pori.fi/smu/>>.

The Swap Meet <<http://www.theswapmeet.com/>>.

Wikipedia-verkkotietosanakirja <<http://wikipedia.org>>.

3. Sanomalehtiaineisto

Porin Sanomat 2007.

Satakunnan Kansa 2007–2009.

Liite TEHTÄVÄKUVAUKSET

Tammikuu

Tiivistelmä

Selvitä vanhan kirjeen säilytyspaikka tutkimalla oheista uutista ja sen kuvitusta. Saavuttuasi perille auta Juhana-herttua ratkaisemaan kirjeen alakulmasta revenneen sinetin arvoitus. Kokoa palapeli ja toimita valtaistuimen yläpuolella olevat latinankieliset sanat pelin valvojalle mahdollisimman nopeasti. Tutki kuvassa esiintyviä kirjaimia huolellisesti ja huomioi oikea kirjoitusasu.

Kolmiosaisessa tehtävässä pelaajat selvittivät verkkovihjeen perusteella tiensä Satakunnan Museoon. Verkkovihjeenä toimi kuva uutislehdestä, jossa mainittu sinetti löytyi paikalta palapelin muodossa. Kirje, josta sinetti puuttuu, yhdistää runoarvoituksen avulla tammi- ja joulukuun tehtävät ja tarjoaa näin lopullisen vastauksen vihjepelin ratkaisulle. Museolta löytyi lisäksi kehystetty Juhana-herttuan kuva, jonka viereen oli sijoitettu tyhjä raami. Joulukuun tehtävässä tyhjiin kehyksiin ilmestyi Katarina Jagellonian kuva.

OIKEA VASTAUS: DEUS PROTECTOR NOSTER

Tehtäväkuvaus

”Kas vain, arvoisat alamaiseni, aarrejahti näyttää alkaneen! Aamuhämärissä vaelsin kaupunginraittia, haukatakseeni raitista ilmaa ja kukaties löytäkseni vihjeitä kotimatkan mahdollistajiksi. Satuinpä poimimaan eräästä portinpielestä paperipinkan (ylhäisön talo ilmeisesti, kun paperia riittää poisheitettäväksi asti), joka oli piperretty täyteen kirjoitusta ja kumman elävän näköisiä maalauksia. Kyseessä näytti olevan tiedoksianto kaupunkilaisille, ja hallitsijan oikeudella varasin tämän arvokkaan hylkytavaran omaan käyttööni.

Ja katsokaas, mitä osui silmäni heti ensimmäiseltä lehdeltä! Ellei tuo ole trubaduurini laatima kirje, jolla kosin Katariina Jagellonian, Puolan Sigismundin ja rouva Bona Sforzan tyttären, herttuattarekseni, niin vieköön minut Lempo, sillä silloin se on itse hänen juonimansa harhakuva. Kovin on vain kirje kulunut, ja sanoja hiutunut unohduksiin. Muistan myös painaneeni sinettini kirjeen kulmaan, mutta tässä sitä ei näy. Tuo sinetti todistaisi kirjeen omakseni ja sitä myöten vihjeeksi, joka johdattaa minut ensimmäisenäärningin jäljille. Tiedän sen, sillä tiedän rouvani lukinneen kirjeen lippaaseen, jonka hän on antanut säilytettäväksi aarrekammiooni. Tuo kammio on varustettu turvalliseksi ja olen varmistanut aarteille salatun kätköpaikan myös manan majoille siirtymiseni jälkeen. Kirje ei siis ole voinut joutua tiedonannossa mainittuun paikkaan, ellei kamaripalvelijani, joka ainoana tuntee turvajärjestelyt, ole asiaa järjestänyt. Hän on myös ainoa, jolle kerran paljastin tähän kirjeeseen saamani vastauksen olevan erään toisen asian rinnalla tärkein omaisuuteni... Ah, mutta takaisin asiaamme!

Vaikka kuinka olen huomioni tuohon tiedonantoon suunnannut, en ymmärrä läheskään kaikkea edes niin hyvin, että taitaisin kaikentietokoneelta kysyä lisää. Kummalliseksi on tullut suomen kieli, jonka puheenpartta – myönnettäköön – en ruotsin tasoisesti muutenkaan taida. Eipä herttualle metsäläisten kielen tuttu tarvitse ollakaan, mutta tässä

siitä olisi ollut suuri hyöty. Lisäksi näyttää kirjoitukseen jääneen aukkoja. Nytpä siis tarvitsen apuanne, rakkaat alamaiset, ensimmäisen kerran:

Ottakaa selvää kirjeen säilytyspaikasta ja etsikää se käsiinne. Jos onnistutte selvittämään, onko sen alalaidassa ollut pyöreä esine herttuanne Juhanan sinetti, on tehtävänne seuraava: Kirjoittakaa muistiin, mitä lukee valtaistuimen yläpuolella! Tämä lause lähettäkää minulle kaikentietokoneeni välityksellä. Jos se osoittautuu sinettini tunnukseksi, tiedän mistä etsiä ensimmäistä elämänvoimataärninkiä – puun luota, joka istutettiin salattuun paikkaan liittomme kunniaksi. Lykky kanssamme, että vakoojain pelosta vaadin puun istutettavaksi Björneborgiin Turun sijasta!

Siis toimeen – etsi kirje ja noudata herttuasi ohjeita. Kiirehdi!”

Porin uutiset **KOTIMAA** 1. tammikuuta 2008

Kirjeen kaivauksissa löytyneet dokumentit yleisön nähtävillä

Löydökset puhuttavat porilaisia tutkijoita

Mikko Hirvonen

Porin kellarikerroksen kaivauksissa löytyneet vanhat dokumentit ovat herättäneet runsaasti keskustelua. Löydösten joukossa on muun muassa G. Th. Chiewitzin suunnittelema asemakaava. Lisäksi kaivauksissa löytyi lukuisia kirjeitä ja kirjoja.

Asiantuntijoiden mukaan

Mikko Hirvonen/PU



Vuonna 1938 pystytetty kirkko-muistomerkki

esineistä mielenkiintoisimpana voidaan pitää vanhaa kirjettä, jossa esiintyy joukko ilmeisesti toisiinsa liittymättömiä sanoja. Lisäksi kirjeen oikeasta alakulmasta on repeytynyt jonkinlainen vanha sinetti. Kirjeen ja sinetin merkitys on toistaiseksi selvittämättä.

Tällä hetkellä varmimpana pidetään tulkintaa, jonka mukaan kirje olisi Porin kaupungin perustajan, Juhana herttuan kirjoittama. Radiohiilijäilyksellä pyritään lähipäivinä varmistamaan, tukeeko kirjeen ikä tätä arviota. Myös sinetin löytyminen saattaisi antaa ratkaisun mysteeriin.

Esillä

Juhana-herttuan kirjoittamaksi arveltua kirjettä pääsee ihailemaan aulassa, jonne osa löytyneistä esineistä on asetettu näytteille. Gallen-Kallelankadulta vuonna 1973 nykyiselle paikalleen muuttanut on perustettu vuonna 1888. Arkkitehti Olaf Küttnerin suunnittelema

Mikko Hirvonen/PU



Kaivauksissa löytynyt vanha kirje mietityttää.

rakennus oli valmistumisaikanaan käyttöön suunniteltu modernina rakennuksena harvinaisen.

Ennen rakennustöitä paikalla sijaitsi Rantapuisto, joka tunnettiin myös nimellä Hampparipuisto. Tätä aiemmin samalla kohtaa sijaitsi kaksi puukirkkoa, joista muistuttaa vielä Porin kaupungin ja maaseurakunnan vuonna 1938 pystyttämä muistomerkki. Paikalla olleet kirkot paloivat vuosina 1698 ja 1852.

Kuva 1. Tammikuun tehtävän verkkovihje.

Helmikuu

Tiivistelmä

Selvitä trubaduurin ja palvelijan kirjoittaman arvoitusrunon avulla mistä toisen elämänvoimatäärningin luo johdettava koodi löytyy. Saavuttuasi perille tulee sinun koodin saadaksesi seurata runon antamia vihjeitä ja toimittaa viimeinen koodi pelin valvojalle.

Helmikuun lodjaukseen ja lasten aarteensintäleikkeihin perustuva tehtävä vei pelaajat Satakunnan maakuntakirjastoon. Runovihjeiden perusteella pelaajien tuli etsiä tiettyjä teoksia, joiden takaa löytyi osa ratkaisukoodia.

OIKEA VASTAUS: 01852

Tehtäväkuvaus

”Ah ja voi ylhäistä pääparkaani! Olen pohtinut ja pohtinut, enkä millään keksi miten pääsisin selvittämään toisen täärningin kätköpaikkaa. Jo kokonainen kuunkierto on vuodestani mennyt, ja vasta yhden täärningin olen löytänyt. Oikein arvasin kamaripalvelijani mielenjuoksun – liittotammen juurelle oli haudattu aarteeni ensimmäinen osa. Mutta nyt... käyneekö tässä niin, etten kuuna kullaa valkeana enää näe Turun linnaa ja armasta rouva Katariinaa? Entä unelmani Ruotsin hallitsemisesta? Jälkeläiset? Alamaiset?

...Alamaiset? Niin tietysti, alamaiset! Koti-ikäväkö lie pehmentänyt herttuanne pään vai tämä helmikuinen pimeys – olin jo hautautua yksinäisen pähkäilyn suohon, vaikka yhtä hyvin voin lähettää teidät jälleen työhön. Tällä kertaa uskollinen palvelijani on tehnyt yhteistyötä trubaduurini kanssa. Yhdessä he ovat kokkeina hyörineet ja keittäneet arvoitushutun niin salaperäisen, että luulin ensin salakieltä tavailevani. Tällaisen siis:

Aarrejahti jatkokoon, avuksi Juhanan tapahtukoon...

Viima hyinen pääoven aukaisee, yli näyttelyn tuisku pyyhkäisee. Nyt, seikkailija, astuthan sisään Vihjeitä tullut sä oot etsimään.

Olet saapunut alle kirjojen katon. Nuorison puolella unohtumaton on tuoksu seikkailun, jännityksen, arvoitusten, salakirjoituksen.

Etsinnät aloita antiikkijengistä, lieneekö kyse – hui! – ihmishengistä? Sopii Vaijärveltä ensinnä kysyä, miten aiot sä täärningin jäljillä pysyä.

Kun kurkistat taakse tuon opuksen, löydät salaisen kirjekuoren... Sen viesti paljastaa seikkailijalle onko aika jo kääntyä kotimatalle.

Jos ei, niin kuljehan fantasiaan, Artemikseen ja Väen kirjaan. Toimi taas, kuten aiemminkin – kuoren sisältö antaa vinkin.

Hyllyjen vieritse vaeltele ja ohita kysyvät aikuiset. Oikeaan vihdoon, Vierrosta hae kertomakirja on koodin sen tae.

Taiston kuumeessa punaiset, valkoiset, missä valheet on, näetkö totuudet:

”Sataman suunnalta kuului mahtava jyrähdys. Kello oli jokseenkin tasan kaksi. Arvasin, että laivoja oli alettu räjäyttää ja kiiruhdin katsomaan. Rantaan ehdittyäni näin muutamia kymmeniä miehiä, ehkä likemmä sata, jotka olivat tulossa Charlottaa pitkin, väsyneitä, horjuvia, risaisia, varmaan myös nälkiintyneitä, vaikka sitä ei voinutkaan nähdä ainakaan tältä etäisyydeltä. Kiväärit roikkuivat kellä mitenkään: poikittain mahan päällä, selässä piippu alaspäin. Joku taisi vetää hihnasta perässään. Terveet tukivat haavoittuneita välissään, ainakin kahta kannettiin riukujen päällä. Yhdellä miehistä oli Porin punakaartin lippu tangossa olkapäällään.”

Tämä opus ja viimeinen vilkaisu: on käsissä tehtävän ratkaisu. Löydä vihje ja tiesi talosta ulos, Juhanan hyväksi toimita tulos!

Kaikentietokoneeni avulla sitten selvitin, että tällainen rakennus tosiaan on olemassa, eikä se edes ole luostari, jossa munkkiveljet kirjoja jäljentäisivät. Kyllä on Porini vaurastunut sitten perustamisensa! Ongelmaksi muodostuu se, että tuota kirjataloa pidetään avoinna yleisölle vain tiettyjen kellonlyömien välillä päiväsaikaan. Uskokaa, kun sanon käyneen jo selväksi, että en mitenkään voi itse näyttäytyä päivänvalossa, vaikka vaateparteni epäilemättä sulautuisikin noin korkea-arvoiseen ympäristöön. Ilmeisesti olemuksestani kuitenkin henkii kuninkaallinen arvovalta, sillä minua seurataan kaduilla ja ympärilläni kuiskitaan. Huomio on tietenkin paikallaan, mutta haluan silti pysytellä edelleen in cognito.

Siispä, rakkaat alamaiseni ja auttajani: seuratkaa arvoituksia rakastavan palvelijani ja trubaduurin hengentuotetta ja etsikää viimeinen koodi. Sen lähetätte minulle – palvelijani sanoo, että tämä koodi johdattaa minut toisen elämänvoimatäärningin luokse.

Metsästysonnea!”



Kuva 2. Helmikuun tehtävän kuvitusta pelin verkkosivuilta. (kuva: Reetta Isoviita).

Maaliskuu

Tiivistelmä

Selvitä vihjerunon perusteella, missä huoneentaulu sijaitsee. Mene paikalle ja etsi vastaukset runossa esitettyihin kysymyksiin. Tämän jälkeen riimittele oma kannanottosi kyseisen rakennuksen tulevaisuuden puolesta. Muista liittää runoosi vastaukset vihjerunon kysymyksiin!

Maaliskuun tehtävä liittyi yhteistyökumppanina toimineeseen Satakunnan taidetoimikuntaan ja heidän esittämänsä toiveen mukaisesti Hotelli Otavaan. Verkosta löytyi vihjeruno, jonka perusteella pelaajien tuli löytää taidetoimikunnan toimisto Antinkatu 6 B:ssä. Vihjeruno sisälsi tiedon suoritettavasta tehtävästä: taidetoimikunnan toimistosta löytyi huoneentaulu, jossa oli taidetoimikunnan virallinen lausunto Hotelli Otavan tulevaisuudesta, jonka perusteella pelaajat tuli riimitelivät oma kannanottonsa Otavan tulevaisuuden puolesta. Runomuotoisessa vastauksessa tuli esiintyä jollain tavalla vastaus kolmeen vihjeessä esitettyyn kysymykseen. Vastauksen runollisuus huomioitiin välipalkinnon voittajaa etsittäessä.

OIKEA VASTAUS: Runo Hotelli Otavasta + vetoamus sen tulevaisuuden puolesta



Kuva 3. Maaliskuun tehtävän kuvitusta pelin verkkosivuilta. (kuva: Reetta Isoviita).

Tehtäväkuvaus

"Nyt se on nähty, tuho on kohdattu! Näin siis käy, kun hallitsijaa kohtaa perikato - kun kissa on poissa, niin hiiret hyppivät pöydillä. Voi kurjaa herttua-parkaanne, jonka oma väki, oman hovin luotetuimmat käyvät vastarintaan. Ei! Kapinaan, kapina tämä on! Yhtä hyvin voisın jäädä tähän pimeään ja pieneen vaunuun ja silkasta surusta ja raivosta vain kuihtua pois.

Trubaduuriini, tuo kurja viisujen nikkari, jonka laulunlahjat eivät ole kukkoa kummempia ja runon ratsu hällä laukkaa kuin ontuva kihdin syövä kaakki! Lemmon luutunlirputtaja on kamaripalvelijaltani noppapelissä (mitä kohtalon ivaa!) huijannut yhden täärningin ja pitää sitä nyt panttina. Väittää, tuo onneton, olevan hälläkin oikeuden ottaa osaa tähän "peliin". Kuulkaa, alamaiseni - *uskolliset* alamaiseni - peliksi sanoo se variksenpoika herttuansa ahdinkoa. Oi minun kohtaloani...!

Vaan olkoon. Palvelijani sanoo, että viisainta on tällä kertaa toimia taiten ja antaa viisunväentäjälle tahtonsa mukaan. Ja on myös miekkonen luvannut, ettei konsa koske enää niihin paholaisen veistämiin luunpalasiin. Parasta onkin hänen se muistaa, sillä muuten vie tiensä mierolle, olkoon kuinkakin minua uskollisesti palvellut jo nuoruudestani lähtien.

Siispä: trubaduuriini ahnehtii kaikentietokoneen Pori-tarinoita kaiket iltapuhteet ja olen niitä hänelle saagojen aiheiksi välittänyt (oi jospa olisinkin tiennyt, mitä myrkyä hyväntahtoisuuteni tähden saan maistaa). Nyt on hän piilottanut kolmannen täärningin varmaan paikkaan, ja lupaa paljastaa sen piilopaikan vasta, kun on tämä hänen riimittämänsä tehtävä täytetty:

VUONNA YHDEKSÄNTOISTASATAANELJÄKYMMENT'KAKS
PORIIN SYNTYI SYYSKUUN POIKA ÄITI-MAGDAN OMAKS

JOS SELVITÄT SÄ LAPSEN SUVUN, KENTIES VIELÄ NIMENKIN
TULET RATKAISSEEKSI TÄSSÄ MAALISKUISEN VIHJEENKIN

VARTTUI LAPSI, NOUSI LAULU KUNNES KAIKUI KAIKILLE
SYTTYI TÄHTI KUUSKYTLUVUN SUOMIVIIHTEEN TAIVAALLE

SIIS EI LIE NEUMANN KYSEESSÄ, LINDHOLMIN EI OLLI,
VAAN ALGOT NISKAN SUVUSTA PÄÄTTÄVÄINEN KOLLI.

MISSÄ LIENEE RESIDENSSI, JOSSA POIKA VELJINEEN
VIETTI SILLOIN PORIN VUODET? TARTTUI TAIDE HUONEESEEN...

KAS, VAIK' VIIHDETAITEEN SUURI MATKUSTI JO MAINEESEEN
KOTI VANHA TALTEHEN JÄI, KOKEMÄENJOEN KUPEESEEN.

ETSI OVI, LÖYDÄ HUONEET, JOISSA LAPSI HAAVEILI
SATAKUNNAN KULTTUURIN ON KEHTO VIELÄ TÄNÄÄNKIN

KANTAA OTTAA, INFORMOI JA KULTTUURIA RAHOITTA
ANDREEGATANILTA LÖYDÄT PAIKAN, JONNE KIIRUHTAA

MUISTIIN PAINA HUONEENTAUHU; "TÄHDISTÖN" SE MAINITSEE
PISTEET KOTIIN KERÄÄ, KEN SEN PERUSTEELLA RUNOILEE

KERTOEN, SE MIKÄ PAIKKA ENNEN OLI, ENTÄ NYT?
MIKÄ SUOMEN TAIDEMUOTO SIELLÄ LIENEE SYNTYNYT?

MIKSI TULIS RAKENNUKSEN KULTTUURILLE KUULUA,
TÄTÄ TIETOA EI VASTAUKSESTASI TULE UUPUA.

RIIMIIN PUE SÄ KIRJOITUS, VOIT ITSE KANTAA OTTAA MYÖS
PÄRJÄÄT SITÄ PAREMMIN, MITÄ NOPSEMMIN TEET TYÖS

MYÖTÄ NÄIDEN SANOJEN VOIT VIHJERUNON SULKEA,
SILMIN TARKOIN KESKUSTAN NYT KATUJA SAAT KULKEA.

Jos olen oikein ymmärtänyt, on ensin löydettävä paikka, sitten esine ja viimeiseksi
ryhdyttävä kisälliksi tuolle kurjalle lauluniekalle.

Kaksi täärninkiä olette jo minulle ansainneet, sillä edellisen löysin kirjatalon koodin avulla
helposti, kuten kamaripalvelijani lupasikin. Enempää en voi tuosta koodista tai täärningin
sijainnista kertoa, sillä silloin rikkoisin omia valtiosalaisuuksiani. Ansaikkaa siis minulle
kolmaskin täärninki: kulkekaa jälleen katuja puolestani ja seuratkaa tarkkaan trubaduurini
ohjeita - *lähettämällä runon pelastatte herttuanne.*

Onnea matkaan!"

Huhtikuu

Tiivistelmä

Huhtikuun tehtävä käsikirjoitettiin osittain uudelleen siinä ilmenneiden ongelmien johdosta (ks. luku 2.3.1). Pelaajat selvittivät oikean reitin verkkovihjeessä esitetyn kuvan osoittamaan paikkaan. Tehtävä käytti hyväkseen kaupunkisuunnistuksesta tuttua toimintalogiikkaa, jossa tietyt kadut löytämällä päätyi oikeaan kohteeseen.

OIKEA VASTAUS: Pohjoispuisto, Gallen-Kallelankatu, Kenkä Nero

Tehtäväkuvaus

"Kummia on jälleen sattunut! Olen saanut vieraita 1500-luvulta. Maalaisveljekset, jotka yhytin aamukävelylläni. Pojat halusivat myydä minulle pienen rasian, jonka sisällön varmaan arvaattekin. Heidän tarinansa on perin merkillinen; he olivat matkalla torille myymään tilansa antimia. Tiellä oli heitä vastaan tullut liehupartainen vanha ukko – tietäjäni arvatenkin. Hän oli pysäyttänyt veljekset ja tehnyt heille ehdotuksen. Jos pojat suostuisivat auttamaan häntä tempussaan, hän auttaisi heitä saamaan paremman hinnan tavarastaan.

Veljekset olivat suostuneet tietäjäni avuksi. Äkkiä oli noussut kova sumu. Tietäjäni oli antanut toisen pojan käteen kuvan ja supattanut kuvassa olevan koristeen sijainnin. Sen ohitse kulkemalla he löytäisivät pikimmin kauppapaikalle. Toiselle pojista hän oli antanut lukitun rasian, mikä piti toimittaa minulle. Sitten oli tietäjäukko kadonnut sumuun. Pojat olivat hämmennyksestä toettuaan jatkaneet matkaansa. Pitihän heidän ehtiä torille myymään tavaransa.

Vähitellen sumu hälveni ja veljekset huomasivat tulleensa kaupunkiin. Mutta millaiseen kaupunkiin, kauhistelivat he! Vaunut liikkuvat hevositta ja ihmiset kulkivat kummissa puvuissaan. Raatihuone, jonka edustalle he olivat sumusta tupsahtaneet, tuntui silti etäisesti tutulta. Karhu-symbolista he arvasivat olevansa Porissa. Mutta missä olivat muut kauppiaat? Kaikkialla näkyi vain puiston puita ja kivitaloja. Siinä pähkäillessään muisti toinen tietäjältäni saamansa kuvan.

Heillä ei kuitenkaan tietäjän ohjeista huolimatta ollut aavistustakaan minkä liikkeen seinästä lähteä kuvan esittämää koristusta etsimään.

Silloin minä törmäsin tähän kaksikkoon. Kunnan kauppamiehinä he keksivät pyytää, että auttaisin heitä pulmassaan vastineeksi rasiasta. Kysyin tietysti neuvoa kaikentietokoneeltani. Sen mukaan minun pitäisi kertoa kauppiasveljeksille, mitä katuja heidän pitäisi kulkea ja minkä liikkeen ohi, löytääkseen vanhan torin luota nykyiselle torille. Katujen nimien lisäksi pitäisi siis keksiä tuon liikkeen nimi, jonka seinäkoristetta heidän kuvansa esittää. Kaikentietokoneeni mukaan vain siten pojat pääsevät vielä omaan aikaansa takaisin.

Olen toki älykäs mies, mutta tässä kaipaam jälleen teidän apuunne. Päätelin, kuvan esittämä koristus roikkuu jonkin reitin varrella olevan liikkeen seinästä. Mutta mikä liike se sitten voisi olla? Ja katujen nimet! Joku teistä osaa varmasti kertoa ne vikkelämmin kuin

itse saatan niitä keksiä. Niinpä pyydänkin, lähettäkää katujen ja liikkeen nimet minulle, jotta pojat pääsevät määränpäähensä ja minä saan lopulta haltuuni neljännen tääringin.”



Kuva 4. Huhtikuun tehtävän kuvitusta pelin verkkosivuilta (kuva: Reetta Isoviita).



Kuva 5. Verkkoalustan kuvavinkki viittasi Kenkä-Nero -nimiseen liikkeeseen Porin keskustassa.

Toukokuu

Tiivistelmä

Selvitä, missä Juhana-herttuan ja Katariina Jagellonian nimikirjaimilla varustettu kivi sijaitsee. Etsi kivi ja ota siitä kuva jossa esiinnyt itsekkin (tai jossa esiintyy joku ryhmääsi kuuluva). Kuvan teknisellä laadulla ei ole merkitystä, oikealla kuvauspaikalla sen sijaan on. Lähetä kuva digitaalisessa muodossa pelin valvojalle.

Toukokuun tehtävässä pelaajien tuli löytää Ruosniemen kallioilla sijaitsevalta louhosalueelta kivi, johon pelin taustatarinan mukaan on maalattu Juhanan romanttinen rakkaudentunnustus Katariinalle. Pelin verkkosivuilta kuvatussa tarinassa pelaajille annettiin vihjeitä oikean paikan löytämiseksi.

OIKEA VASTAUS: Kuva Ruosniemen kallioilla sijaitsevan louhosalueen uimakuopalta. Kuvassa tuli näkyä pelaaja itse sekä kivi ja graffiti.

Tehtäväkuvaus

"Kylläpä mieli lepää ja toivo kasvaa, kun kevät tuo valoisat illat. Neljä elämänvoimataärninkiä on koossa ja kotimatkan mahdollisuus kasvaa! Toisaalta taas, mielen valtaa outo kaiho, eikä ole edes parantajaa suonta iskemässä. Kamaripalvelijani tietää, miten kevään valo ja lämpö minuun vaikuttavat, siksi lienee keksinyt viidennelle täärningille mieluisan kätkön. Helppo olisi sinne löytää, mutta matkaa on useita virstoja, eikä minulla tietenkään ole hevosta. En siis haluaisi tehdä turhaa matkaa, jos tarvitsemäni maamerkki onkin kadonnut. Siispä taas tarvitaan apuanne, hyvät alamaiseni 2000-luvulta. Herttuanne kertoo teille tarinan:

Vähän ennen aikamatkaani minä ja puolisoni kyllästyimme eräänä iltana hoviseurueen jäykkään tunnelmaan. Kartanossa oli paljon paikallista maalaisaatelia, ja he ovat arvostaan tärkeämpiä kuin todelliset kuninkaalliset milloinkaan. Ilta oli kuolettavan tymeä. Silloin oli kevät, kuten nytkin, ja lämmin, valoisa yö houkutti meitä ratsastusretkelle leppeään maisemaan. Vasta aamuyöllä alkoi väki väsyä niin, että huomaamatta pääsimme palvelusväen puolelta livahtamaan talleille - emmehän halunneet koko seuruetta matkakumppaneiksemme.

Sää oli mitä mainioin, kun otimme hevosemme ja katsastimme maisemaa kartanon pihapiiristä käsin. Tänä päivänähan te tunnette kartanoni paikan Keski-Porin kirkkona, joka on juuri Kokemäenjoen rannalla. Tästä katsoimme Porin yli, ja päätimme ratsastaa kohti jo alkavaa sarastusta, itäkoilliseen. Kevät ja... hmm, krhm, miehen ja vaimon toisiaan kohtaan tuntema luonnollinen kiintymys aiheuttivat sen, ettemme tunteneet minkäänlaista väsymystä. Niinpä tulimme ratsastaneeksi yli neljä virstaa! Kaikentietokoneeni mukaan nykyisin puhutaan kilometreistä - ratsastimme lähes neljä ja puoli kilometriä. Kun aurinko oli jo noussut horisontin yläpuolelle, saavuimme mäelle, joka lukemani mukaan on nykyisen Porin korkein kohta. Kun aikamme olimme ihailleet nousevaa aurinkoa ja iloinneet toistemme seurasta kerrankin kahden kesken, päätin osoittaa rouva Katariinalle, kuinka ruotsalainen aatelismies kunnioittaa kauniin ja hienon naisen suosiota. Ikuisen... tuota... kunnioitukseni merkiksi maalasin mäen alla olleeseen kiveen omani ja rakast... hrm, arvoisan rouva Katariinan nimikirjaimet sekä sen Herran vuoden luvun, jota silloin elimme.

Tämän kiven juureen on palvelijani (joka uskollisena oli salaa meitä seurannut tuona yönä, peläten vihollisten saavuttavan minut varomattomalla hetkellä) kätkenyt viidennen elämänvoimatäärningin. Kuten sanoin, paikalle olisi helppo löytää suurin piirtein, mutta en voi olla aivan varma siitä, onko maalaus säilynyt kivessä. Ilman maalausta kiven tunnistaminen on mahdotonta, sillä paikalla on myöhemmin ollut louhos. Nykyisin uimapaikkana (kuinka barbaarista - aatelismies ei kastaudu kuin vuosikylvyssä!) palvelevaa rantaa mäen alla reunustaa pitkä kivijono, jonka osaksi maalaamani kivi on tullut.

Siispä, tehtävänne tänä kevään kukkeimpana aikana, rakkaat porilaiset, on: *etsiä mainitsemani paikka ja sieltä kivi, jossa ovat Juhana-herttuan ja Katariina Jagellonian nimikirjaimet Armon vuonna 1563. Lähetä "digikameralla" ottamasi "valokuva" (näin kaikentietokoneeni näitä taikalaitteita kutsuu) kivistä ja itsestäsi sen ohessa minulle! Siten näen, onko kivi vielä paikallaan, ja kannattaako valmistautua kaivuu-urakkaan.*

Matkaan, ystävät, ja riemuitkaa uuden kasvun ajasta!"



Kuva 6. Tehtävän ratkaisu, Ruosniemen kalliolta löytynyt maalaus (kuva: Vesa-Matti Ruuska).

Kesäkuu

Tiivistelmä

Juhana-herttua lähetti porilaisen pihatontun selvittämään tämän kuukauden tehtävää. Pihatonttu lähti matkaan ja otti itsestään kuvia matkalla määränpäähänsä. Tonttu kuitenkin katosi kesken reissun jättäen jälkeensä valokuvia ja ääninauhan. Yksi kuvista on otettu katoamispaikalla. Ääninauha puolestaan sisältää vihjeitä määränpäästä. Selvitä tontun katoamispaikka ja käy ottamassa kuva paikasta oman tonttusi kanssa.

Kesäkuun tehtävässä pelaajien tuli pelin verkkosivuille esitettyjen kuva- ja äänivihjeiden perusteella löytää Reposaaressa linnakepuistoon, joka oli tontun katoamispaikka. Vinkkeinä toimivat seitsemän valokuvaa sekä mp3-muodossa ollut ääninauha. Perille päästyään pelaajien tuli toimittaa ylläpidolle digikuva omasta tontustaan oikeassa kohteessa. Taiteellisesti vaikuttavimman kuvan lähettäneelle pelaajalle oli lisäksi luvassa välipalkinto.

OIKEA VASTAUS: Tonttukuva Reposaaressa linnakepuistosta

Tehtäväkuvaus

”Joitakin päiviä sitten kohtasin kummallisen luojanluoman! Olen aina tiennyt pikkuväen olemassaolosta, ja joskus poikasena kuvittelin nähneeni metsissä ja heinikoissa vilahtelevia olentoja. En silti koskaan luullut kohtaavani sellaista noin vain, keskellä Luojan päivää! Tai pikemminkin yötä, sillä oli jo pimeä, kun tämä olento kolkutti aikavaununi oviluukkua.

Se kertoi olevansa tonttu. Hämmästyneenä en osannut paljon puhua, mutta tarjosin pikkuolenolle tuopin hovini parasta olutta, ja kylläpä kirposivat sen kielenkannat. Kuulin, kuinka hänen väkeään tänä päivänä kohdellaan – pikkuväkeä pidetään taruina, lapsille kerrottavina loruina! Tämäkin tonttuparka sanoi viettävänsä päivät erään vanhan rouvan puutarhassa, kuin kivettyneenä, jotta luulisivat ohikulkijat ikivanhaa ja viisasta puutarhan suojelijaa ihmisen muovaamaksi patsaaksi. Kuinka te uskallatte?! Eikö maitonne happane lehmienne utareisiin? Eikö puutarhanne sato maistu kitkerältä? Pikkuväen halveksiminen on talolle turmioksi, muistakaa tämä vastaisuudessa.

Kuitenkin, tietäjäni on taas ollut täärninkiä kätkemässä, sillä tämä tonttu sanoi kuulleensa yhtä yötä aiemmin kuivan äänen, kuin kahisevain lehtien, puhuvan. Ääni – joka tietysti oli velhoni – kertoi tontulle matkasta, joka tämän olisi tehtävä ja neuvoi tätä etsimään minut, jolle pitäisi matkan vaiheista raportoida. Perillä tontun olisi etsittävä esine, josta Juhana-herttua kertoisi tarkemmin.

Tokihan tonttu tiesi, kenestä oli kyse – pikkuväki tietää tait ja niiden seuraukset. Niinpä selitin tontulle, millaiselta elämänvoimataärningit näyttävät; kuinka ne ovat vaatimattoman harmaita, mutta hohtavat tummaa valoa sisältä käsin. Pyysin tonttua myös tietäjän ohjeen mukaan toimittamaan tietoja matkan vaiheista. Ja hyvä olikin! Nimittäin nyt on tonttu kadonnut. Väliaikatietoja en ole saanut kolmeen päivään. Vaikuttaa siltä, että tonttu oli saapunut määränpäähän, mutta täärninkiä se ei ollut ehtinyt löytää. Voisin siis itse etsiä täärninkini (ja toivottavasti samalla myös tonttuparan!), kunhan tietäisin, mikä tuo paikka on. Olen tällä hetkellä kovin kiireinen, sillä laadin suunnitelmaa erästä poliittista toimenpidettä varten, joka on suoritettava heti, kun pääsen täältä kotiin! Onneksi

täärninkejä on jo viisi – muisto ratsastusretkestä ihanan rouva Katariinan kanssa johti herttuaanne paitsi kaihoon, myös tulokseen.

Siispä, porilaiset, auttakaa herttuaanne jälleen! Tonttu ehti toimittaa useita ”valokuvia” (en vieläkään ymmärrä, millainen taika mahdollistaa elävän luonnon vangitsemisen pieneen laatikkoon) ja hyvin salaperäisen ”ääninauhan” (älkää edes kysykö...) matkansa varrelta ennen katoamistaan. Tehtävänne kuuluu näin: Selvittäkää, missä tonttu katosi (olen lähes täysin varma, että täärninki on siellä) ja lähettäkää minulle valokuva katoamispaikkaa ympäröivästä maisemasta. Luulen että yksi kuvista taitaa olla katoamispaikalta.

Ja jotta oppisitte kunnioittamaan pikkuväkeä, joka huolehtii jokapäiväisistä tarpeistanne, te 2000-luvun houkat, sisältyy tehtävään ehto: Valokuvan tulee sisältää tonttu. Mikäli omassa pihapiirissäsi kärsii patsaaksi luulemasi tonttu, ota se mukaan retkellesi. Yhtä hyvin voit luoda oman kuvasi tontusta joko piirtämällä tai tulostamalla ja leikkaamalla tämän oheisen.

Tällä tavoin, niin uskon, saan selvän vihjeen täärningin sijainnista. Toivottavasti tontturukka löytyy... ettei vain olisi kotka vienyt. Kiirehtikää, ihmiset!”



Kuva 7. Tonttukuvat opastivat pelaajia kohti Reposaaren linnakepuistoa.

LINKIT

Kuuntele tontun ääninauha (mp3): <http://vihjepeli.utu.fi/liitetiedostot/tontun_aanite.mp3>.

Heinäkuu

Tiivistelmä

Pelaajan tulee etsiä Juhanan kertomuksessa kuvattu rakennus. Aiemmin se sisälsi viljaa, nykyään rakennus sisältöineen julistaa porvarisäätyisen Rosenlewin suvun historiaa ja heidän aikaansaannoksia Satakunnassa. Tulosta mukaasi kartta ja arvoitukset. Etsimällä ratkaisut arvoitukseen saat numeron ja kirjaimen. Hae kartasta niitä vastaava ruutu ja lähetä ruudun osoittaman rakennuksen nimi pelin valvojalle.

Heinäkuun tehtävässä pelaajien tuli löytää tiensä Rosenlew-museolle, jossa ratkottiin museon esineistöön liittyviä arvoituksia

OIKEA VASTAUS: Porin Voima

Tehtäväkuvaus

”Kesä on kukkeimmillaan ja kaupunkini näkyy olevan täynnä elämää. Ohi rientävää väkeä katsellessani pohdin joskus, ketkä heistä kuuluvat teihin, auttajiini. Olisi kunniaksi minulle saada tuntea teidät. Viime kuun seikkailu päättyi onnellisesti sekä tonttukansan että itseni osalta. Avullanne löysin sekä ensimmäisen auttajani, suuren tonttusuvun vanhimman, että kuudennen elämänvoimatäärningin. Kiitos teille siitä.

Seitsemännen täärningin löytäminen voi osoittautua vaikeaksi. Kamaripalvelijani ilmoitti minulle hyvin hätääntyneenä, että piilotti yhden täärningin kartanoni itäiselle rajalle. Minä ihmettelemään, mikä tuotti tuollaisen kiihtymyksen – helpostihan sinne löytäisin, joskin hieman varoittelin miestä käyttämästä kartanon maita enää kolmatta kertaa. Siinäpä se, vaikeroi palvelijaparkani, ja kertoi:

– Kuuma kesä ja kartanon työt aiheuttivat, etten jaksanut päätäni vaivata ja kauas kulkea. Niinpä hautasin seitsemännen täärningin kartanon itäisen rajan tuntumaan, suuren oudoksi kasvaneen kuusen juureen. Tyytyväisenä palasin taloon, mutta huomasin tallipojan seuraavan liikkeitäni kovin tarkkaan. Paha aavistus valtasi mieleni, ja hämärän langettua palasin täärningin kätköpaikalle. Kauhukseni huomasin piilon kaivetuksi ja aarteiden hukatuksi!

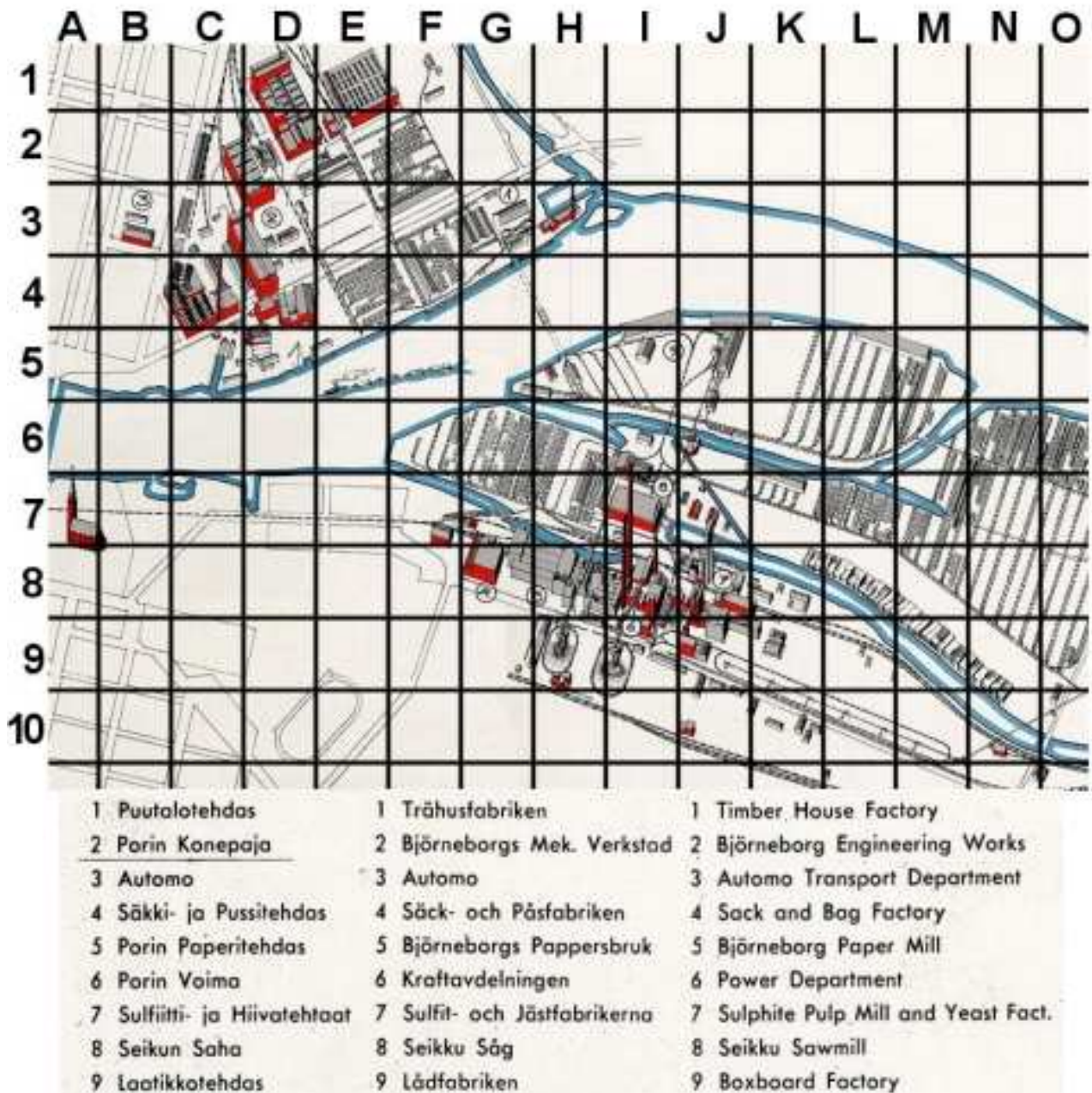
Herrani Juhana, on kerrottava, että poissaolosi aikana veljesi Eerikin juonet ovat käyneet oveliksi, ja kartanosi sekä Turun linna ovat täynnä vakoojia. Tallipoika on toki heitetty tyrmään, mutta emme saaneet häntä tunnustamaan, mitä hän on jo ehtinyt kertoa. Siksi väkesi toivoo herttuansa palaavan pian ”pyhiinvaellusmatkaltaan”.

Hädissäni käännyin tietäjän puoleen, toivoen häneltä apua kadonneen täärningin löytämisessä. Hän pyysi saada mietiskellä asiaa seuraavaan iltahämärään asti, ja kutsutti minut silloin luokseen. Herrani, en tiedä, voiko seuraavaa pitää totena, ja uskallatko sen perusteella toimia, mutta velho kertoi nähneensä unen. Kerron nyt hänen neuvonsa hänen omalla suullaan:

Herttua Juhanan uskollisen alamaisen tulee hetimiten etsiä rakennus, joka on ennen sisältänyt Jumalan kansalle suomaa viljaa. Herran vuonna 2008 tämä talo sisältöineen julistaa porvarisäätyisen Rosenlewin suvun mahtihistoriaa ja heidän aikaansaannoksiaan Satakunnassa. Kävijän tulee ilmoittaa muistojen taloa vartioiville henkilöille se peitenimi,

jolla on herttuaa auttanut. Näin häntä ei veloiteta vierailusta. Ja katso, unessani näin muistojen taloon liittyviä arvoituksia ja kartan, johon oli piirretty ruudukko.

Arvoitukset oli jaettu kahtia ja molempiin liittyi vielä tehtävä, tällä tavoin:



Kuva 8. Kartta toimi apuna arvoituksen ratkaisemisessa. Kuva teoksesta *Rosenlew 1853-1953* (1953).

KIRJAIMET

Tämän laivan piipussa komeilee tähti. Mikä on laivan nimi?

Mitkä nimikirjaimet löytyvät puna-valkoisesta palomiehen kypärästä?

Mikä yhteinen nimi on Rosenlewin pulsaattoripesukoneella ja lingolla?

Minkä niminen oli Rosenlew-yhtiön tunnetuin työväen asuntorakennus?

Mikä kala sopii ohjeen mukaan Saturnus kalapataan hauen ja kuhan lisäksi?

Mikä kirjain esiintyy yhteensä 4 kertaa?

NUMEROT

Paljonko Porin Matti mallia 21 painaa?

Minä vuonna oli käsiohjelman mukaan S.S.S.S.:n viimeinen esiintyminen?

Mitkä numerot löytyvät Sampo 45 puimakoneen kyljestä?

Mikä on Kolumbia lokomobiilin rekisterinumero?

Mikä luku löytyy sahatavaran painoleimasimesta?

Mikä numero esiintyy yhteensä 3 kertaa?

Arvoituksiin vastanneella on nyt numero ja kirjain, joita vastaava ruutu hänen on löydettävä kartasta.

*Täärningin kätköpaikka selviää vastaamalla kysymykseen **mikä elämänvoimaan liittyvä rakennus on kyseisessä ruudussa?** Näin kertoo uneni, ja muistakaa: en ole vielä koskaan nähnyt väärää enneunta!"*

Elokuu

Tiivistelmä

Pelaajan tulee etsiä karttaan merkityt veistokset numerojärjestyksessä ja poimia jokaisesta veistoksesta yksi kirjain kartan osoittamalla tavalla. Kartan alta löytyy kuvaukset kohteista. Lähetä viidestä veistoksesta löytämistäsi kirjaimista muodostuva sana) pelin valvojalle. Seuraavaksi mene kuvassa näkyvän rakennuksen etuportille, ja etsi portista vuosiluku. Käänny ympäri, selvitä Edvard Krookin synnyinvuosi, ja vähennä se portin luvusta. Laskutehtävästä saamasi tulos on luku, joka on lähetettävä minulle.

Elokuun tehtävässä pelaajat liikkuvat Porin kaupungin alueella patsaita etsien.

Kaksiosainen vastauksen ensimmäinen osa muodostui patsaista kerätyistä kirjaimista.

Tehtävän toisessa osuudessa pelaajat suunnistivat kuvavihjeen avulla Juseliuksen mausoleumille, jonka läheltä löytyvästä hautapaikasta tuli selvittää Edvard Krook -nimisen henkilön syntymävuosi.

OIKEA VASTAUS: Jorma 48

Tehtäväkuvaus

”Olen yhä aikaisemmin hämärtävinä iltayön hetkinä tehnyt kävelyretkiä lähistöllä. Tässä pienessä aikavaunussa istuskelu alkaa niin kovin hermostuttaa, etten malttaisi pysytellä aloillani. Seitsemännen täärningin löysin sieltä, mistä tietäjän uni kertoikin, mutta monta on vielä jäljellä ja kiire kotiin on kova, sillä Eerik uhkailee väkeäni ja vaimoani. Käveleminen rauhoittaa mieltä ja kirkastaa ajatukset. Samalla olen lueskellut ”naapureideni” nimiä laatikoista, joita heillä on talojensa ulkopuolella – alan jo oppia lukemaan tätä 2000-luvun kirjoitusta. Erikoisia nimiä, en ole sellaisia konsaan kuullutkaan. On Henna Nieminen, vaikkei talo missään niemennokassa sijaitse, on Niittymaan Janne ja Kaisa, vaikka ympärillä on niittyjen sijasta vain katuja.

Näistä nimien kummallisuuksista eräänä iltana mainitsin neuvonpidossamme kamaripalvelijalleni, joka nyt tiedottaa veljeni liikkeistä päivittäin. Edellä mainituista kerroin, sekä siitä, kuinka kuulin tuolla kadun päässä asuvan Raunon (ristimänimikin jo niin outo, etten ymmärrä sen merkitystä alkuunkaan!) Ruotsalaisenkin sanovan seuraavan talon isännälle, ettei ole eläissään oppinut ruotsin kieltä kahta sanaa. Silloin hyrähti palvelijani tyytyväiseen nauruun, sanoen pitkään pohtineensa, miten vihjata kahdeksannen täärningin kätköstä. Oli kuulemma sen jo aikaa sitten kätkenyt, ja paikkakin olisi hyvin helppo ja minua lähellä. Ei vain ollut uskaltanut liian yksinkertaista vihjettä antaa Eerikin vakoojain pelossa. Mutta nyt... Siihen päättyi keskustelumme, mutta jo samana iltana sain häneltä nämä mutkikkaat vihjeet, jotka johtavat kahteen vastaukseen: ensimmäinen tehtävä kertoo, kenestä tämän kadun asukkaasta on kyse, ja toinen tehtävä paljastaa, montako askelta jolle päin hänen taloltaan on täärninkiiloon.

Tämänkin vihjeen – tai vihjeiden – ratkaiseminen vaatii kiertelyä kaupungilla päivän valoisina hetkinä. Siksi toivon, että teillä alamaissillani on vielä jäljellä hyvää tahtoa vainottua herttuaanne Juhanaa kohtaan. Jos niin on, niin kuulkaa ohjeet tehtävään suorittamiseen:

Ensin, ota vaarin kartasta, jonka palvelijani minulle antoi. Kaupunkiin on pystytetty patsaita, joiden sijaintia tämä kartta osoittaa. Sinun tulee etsiä karttaan merkityt veistokset numerjärjestyksessä. Kartan ohesta löydät kuvaukset kohteista. Kussakin veistoksessa olevasta kirjoituksesta poimit yhden kirjaimen kartan osoittamalla tavalla. Veistoksia on viisi, ja jos järjestät kirjaimet numerjärjestykseen, niistä muodostuu sana. Tämä sana on lähetettävä minulle tiedoksi.



Kuva 8. Pelaajat suunnistivat patsaalta toiselle veistoskartan avulla.

Jos olet onnistuneesti edennyt tähän asti, niin voit paneutua tehtävän toiseen osioon. Palvelijani toimitti minulle tällaisen elävännäköisen maalauksen, joita kutsutte "valokuviksi":



Kuva 9. Tehtävän toisen osan vihjeenä toimi kuva Juseliuksen mausoleumista.

"Poika maalasi isänsä tähän rakennukseen tekemät kattofreskot uudelleen 1930-luvulla tapahtuneen tulipalon jälkeen. Hän koki isänsä elämäntyön jatkamisen velvollisuudekseen. Työ oli pitkä ja raskas prosessi, johon hän käytti parhaat miehuusvuotensa." (Kuva: Satakunnan Museo)

Palvelijani ohjeen mukaan on etsittävä se paikka, johon nämä freskot on maalattu. Sitten hän neuvoi toimimaan näin: Mene kuvassa näkyvän rakennuksen etuportille, ja etsi portista vuosiluku. Käänny ympäri, selvitä Edvard Krookin synnyinvuosi, ja vähennä se portin luvusta. Laskutehtävästä saamasi tulos on luku, joka on lähetettävä minulle.

Tämä sana ja luku kertovat minulle, minne mennä. Hyvät porilaiset, tehkää tämä hyvä työ herttuanne onnen ja turvallisuuden vuoksi!"

LINKKI:

Suurempi kartta veistosten sijainnista

<http://vihjepeli.utu.fi/liitetiedostot/elokuu_kartta_iso_ab3aa2db9350f7b1ee28be7f256a9039.jpg>

Syyskuu

Tiivistelmä:

Selvitä tiesi Hampustenmäki-nimelläkin tunnetulle paikalle, jossa virtaa vesi Elävien nykyhetkien monumentissa. Kulje kartan opastamaa reittiä Kuolleessa puistossa, ja etsi Kapteeni Hampusin ammattitoveri. Hänet löydät rastin merkitsemältä paikalta. Lähetä pelin valvojalle löytämäsi henkilön nimi.

Syyskuun tehtävässä pelaajien etsivät tiensä Porin Vanhalle hautausmaalle, jossa liikuttiin pelin verkkosivuilta löytyvän kartan avulla. Tarkoituksena oli etsiä oikea hautakivi ja toimittaa siitä löytyvä nimi pelin valvojalle.

OIKEA VASTAUS: J.G Lundberg

Tehtäväkuvaus

Illat pimenevät ja koti-ikävä vaivaa minua, Juhana-parkaa. Elämänvoimataärninkejä on koossa jo kahdeksan (kiitos teille jälleen edellisestä, kätkö löytyi helposti), mutta vaunu ei liikahda ilman täyttä kahtatoista. Neljä täärninkiä on vielä jäljellä ja tämä ajastaika kulkee jo loppuaan kohti. Siispä pyydän teiltä apua jälleen, yhdeksännen täärningin etsimisessä.

Kamaripalvelijani muistutti minua tarinasta, joka on yksi trubaduurini suosikeista. Hyvin minäkin tämän kertomuksen muistan, ja nyt ovat palvelijani ja trubaduuri yhteisvoimin käyttäneet tätä tarua hyväkseen kätkiessään yhdeksättä täärninkiä. Näin puhui palvelijani toissailtana minulle:

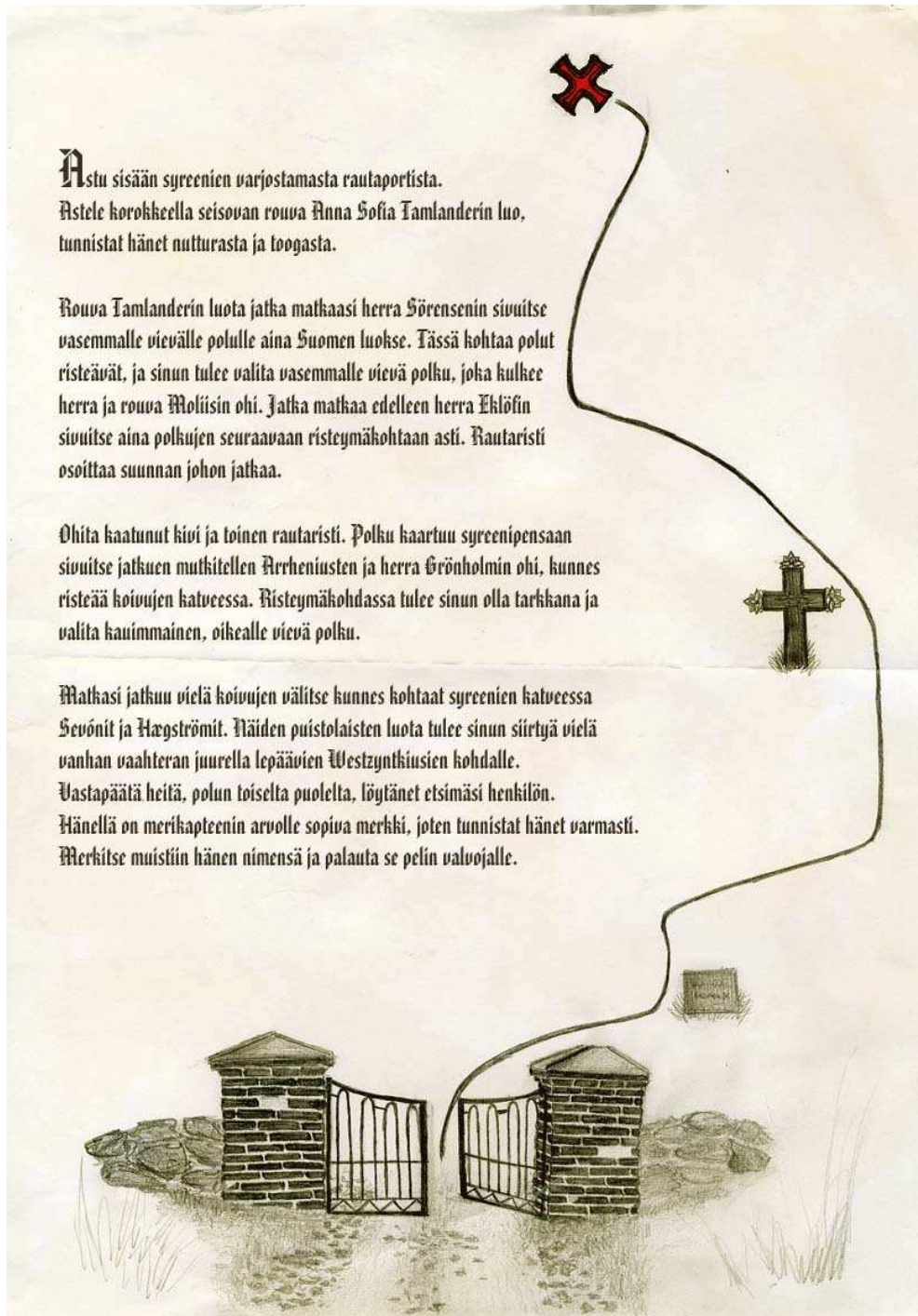
Kulki sellainen huhu, että kun Birger Jaarli teki Suomeen toisen ristiretken pitkin Kokemäenjokea Hämeeseen, oli hänellä mukanaan päällikkö nimeltä Hampus. Kävipä sitten niin hullusti, että laiva ajoi karille lähellä Päärnäisten kylää. Tästä sydämistyneenä Birger Jaarli hirtätti päällikkönsä seuraavalla mäellä, joka tästä sai nimityksensä Hampusbacken, eli suomalaisittain Hampustenmäki. Ja kauanpa tuo nimitys on ajassa kulkenutkin, vanhat porilaiset saattavat ilmeisesti tuon mäen vielä 2000-luvullakin tuntea moisella nimellä. Kansan muisti todellakin on pitkä.

Vuonna 2008 mäellä virtaa vesi Elävien nykyhetkien monumentissa ja menneiden aikojen kauppiat, merenkulkijat ja tavallinen rahvas ovat kokoontuneet Kuolleen puiston koivujen katveeseen levolle. Sinun tehtävänäsi on mennä tuolle Elävien nykyhetkien monumentille, ja tämän kartan avulla löytää Kuolleen puiston väen joukosta päällikkö Hampusin ammattitoveri. Hän – ja kätkemämme elämänvoimataärninki – löytynevät rastilla merkitystä kohdasta. Lapion voit silti jättää kotiin, sillä maata ei tarvitse rastin kohdalta kaivaa. Tämä vanha arvoitus saattaa auttaa sinua löytämään oikealle mäelle:

*Ei ole kylä eikä kaupunki;
kaikki ihmiset sinne menevät.*

Muista olla häiritsemättä puiston väkeä!

Kaikentietokoneeni välityksellä palvelijani toimitti minulle tämän kartan, johon on liitetty kulkuohjeet.



Kuva 10. Kartta ja vihjeteksti (kuva: Tuuli Saarinen).

Lokakuu

Tiivistelmä

Kuunnelkaa Circlen Poria kunnioittava levy, ja pitäkää mielessänne palvelijani kiinnostuksenkohde. Kun löydätte tienne oikeaan paikkaan, ottakaa valokuva, jossa näkyvät kaikentietokoneeni kuvan tekstissä mainitut mainokset. Lähettäkää tämä valokuva pelin valvojalle.

Lokakuun tehtävässä pelaajat kuuntelivat verkkovihjeen perusteella Circle-yhtyeen Porilevyn kappaleen *Seisomakatsomo*. Tämä vihje johdatti Porin Isomäen jäähallille, jossa pelaajien tuli verkkosivujen kuvavihjeen perusteella kuvata oikeat mainokset hallin mediakuutiosta. Lokakuun tehtävässä oli lisäksi välipalkinto: pelaajien tuli kirjoittaa runo Isomäen jäähalliin liittyen. Runon valintaan vaikuttivat seuraavat kriteerit:

1. Urheilullisuus
2. Omaperäisyys & humoristisuus
3. Informatiivisuus

OIKEA VASTAUS: Kuva Isomäen Jäähallilta (mediakuutio + mainokset: PK + Kino)

Tehtäväkuvaus

”Enää kolme kuunkiertoa kestää tietäjäni ajassa siirtymisen taika! Alan toisinaan olla huolissani, vaikka te, rakkaat alamaiseni, olette antaneet korvaamatonta apua – yhdeksäskin täärninki on nyt visusti tallessa. Kätkeminen on kuitenkin käynyt hyvin vaikeaksi, sillä Eerik-veljeni ei anna väelleni enää siunaaman rauhaa yöllä sen enempää kuin päivälläkään. Tietäjäni osoitti jälleen mahtiaan onnistumalla suurin ponnistuksin siirtämään sekä palvelijani että trubaduurini tulevaisuuteen mukanaan kolme viimeistä täärninkiä. Kuullessani tästä suunnitelmasta näin jo mielessäni Porin kartanoni huoneet ja Turun linnanpihan... kyynelpä herahti jo silmästäni, en häpeä sitä tunnustaa.

Jotain oli kuitenkin mennyt vikaan, lieneekö vakoojain pelko horjuttanut velhon keskittymiskykyä. Niin kuitenkin kävi, että uskolliset auttajani huomasivat olevansa kylläkin Porissa, mutta vuonna 1998, ei suinkaan 2008! Koska tietäjän murtumaton taika oli langetettu kestävänsä seitsemän päivännousun ajan, eivät he voineet edes korjata erehdystä. Neuvokkaina miehinä palvelijani ja soittoniekkani päättivät käyttää tämän ajan tutustumalla kaupunkiin – kenties löytyisi keino kätkeä ainakin yksi täärninki vuoteen 1998.

Trubaduurini luuttuineen sopeutui kaupunkikuvaan huomattavasti paremmin kuin herttuansa kymmenen vuotta myöhemmin. Ilmeisesti häntä luultiin jonkin kiertelevän komeljanttariseurueen musikantiksi. Muutaman kolikonkin oli mokoma onnistunut tienaamaan lauleskelemalla saagojaan kaduilla ja torilla (joka sekin on siirretty alkuperäiseltä paikaltaan: niin muuttuu maailma!). Olipa sitten kolmantena päivänä häntä puhutellut neljä nuorta miestä, jotka pyysivät mukaansa, sanoen olevansa muusikkoja itsekin, Circle-nimisen leikariryhmän jäseniä. Samaan aikaan oli kamaripalvelijani kierrellyt

kaupunkia omin toimin. Hän on aina ollut kiinnostunut sotataktiikoista ja turnajaismitteloista, ja siksi se, mitä 2000-luvulla kutsutaan ”urheiluksi”, herätti hänen innostuksensa. Porin Isomäessä on oikein tälle urheilulle pyhitetty keskus, ja siellä palvelijani vietti aikaansa.

Neljännän päivän iltana miehet kohtasivat jälleen, lauluniekka kovasti kohmeloisena, palvelijani ruumiinharjoituksista virkistyneenä. Vaihtoivat he kokemuksiaan ja huomasivat löytäneensä sekä kätköpaikan täärningille, että keinon vihjata sen sijainnista. Trubaduuri kertoi tutustuneensa hyvin Circle-yhtyeen Jussi Lehtisaloon, uuden porilaisen musiikin sanansaattajaan, joka toimii monella taholla, mutta tunnustautuu aina nimenomaan porilaiseksi. Erityisesti sydäntäni ilahduttavat hänen sanansa lauluniekalle: - Pori on hieno paikka. Vanha iloinen Pori. Tämän miehen kanssa trubaduurini löysi yhteisen sävelen, ja siksi aikamatkaajat onnistuivat ujuttamaan vihjeen palvelijani kätkemästä kymmenennestä täärningistä Circle-yhtyeen juuri tekeillä olleelle levyille, joka on – mikä sen sopivampaa – kunnianosoitus Porille.

Kaikentietokoneeni räpäytti myös esiin oudon kuvan, joka on pakko olla täärningin katoamispaikalta. Minulle täysin käsittämätöntä tekstiä on myös ilmestynyt kuvaan:



Kuva 11. Pelin verkkosivuilla ollut kuva vihjasi pelaajia Isomäen jäähallin mainoksista.

Vuonna 1998 ilmestyneellä levyllä olevan musiikkivihjeen avulla löytäisin kyllä paikan yleensä ottaen helposti, mutta kuten näette, lisävihjeeksi annettu kuva tarkasta kätköstä on kovin sotkuinen. Siksi pyydänkin apuunne, jälleen kerran, ja annan teille tehtäväksi seuraavan:

Kuunnelkaa Circlen Poria kunnioittava levy, ja pitäkää mielessänne palvelijani kiinnostuksenkohde. *Kun löydätte tienne oikeaan paikkaan, ottakaa valokuva, jossa näkyvät kaikentietokoneeni kuvan tekstissä mainitut mainokset.* Lähettäkää tämä valokuva minulle, niin löydän tieni helposti juuri oikeaan paikkaan. Rientäkää!"

Marraskuu

> Tervetuloa Aikakapselin päätietokoneelle! Käytit viimeksi tietokonetta 2.11.2008 9:08.

> Sinulle on yksi uusi viesti:

Meillä oli tylsää. Lähdimme Juhanan kanssa juhlimaan. Paikan nimi oli outo. Puhuivat jotain "pikkujouluista". Tonttuväki tuntuu olevan tyhmänpuolesta täällä päin. No oli miten on... jos sinä hovitrubaduuri luet tätä niin räpytä välillä tätä konetta, äläkä sitä älytöntä, viritettyä musiikkihärveliäsi niin kuin aina. Kai sinä muistat pääsalasanan? Marraskuun tehtävä on tainnut päivittyä koneelle. Jos emme ole viihteeltä ehtineet takaisin niin pistäisitkö tehtävän käyntiin? Jos et muista salasanaa niin kirjoitin sen lapulle, jonka kätkin turvallisuussyistä seuraavaan paikkaan. Joten kipi kipi kaupungille etsimään lappua jos olet tumpelo salasanan unohtanut!

T: Huoltotonttu ("alias Juhanan ikioma kotiorja")

> Ei uusia viestejä

> Anna salasana:

Kirjaudu

Video on WMV-formaatissa ja sitä voi katsoa esimerkiksi Windowsin Mediaplayer-ohjelmalla. Videon tiedostokoko on iso, joten se kannattaa ennen katselua tallentaa aluksi tietokoneelle. Ongelmatilanteessa lähetä viestiä osoitteeseen vihjepeli@gmail.com

Kuva 12: Marraskuun tehtävän ensimmäinen osio. Kuvakaappaus pelin verkkosivuilta.

Marraskuun tehtävässä pelaajat näkivät pelin verkkoalustalla yllä olevassa kuvassa näkyvän tekstin. Videon katsomalla pelaajat johdateltiin Porin Puuvillan sisäpihalle, jonne oli kätketty laminoitu lappu. Lapusta löytyi salasana, jonka syöttämällä tehtävän toinen osio avautui.

Tehtävän toisen osion tiivistelmä

Tunnista kuvista löytyvät kohteet. Kun olet tunnistanut kaikki paikat, etsi jokin luodon opastauluista ja tee kuvan osoittama laskutoimitus paikkojen kohdenumeroilla. Vastaukseksi saat vielä yhden luodolla olevan kohteen. Etsi tämä kohde ja seuraa sieltä löytämäsi lapun ohjeita. Lähetä ohjeiden perusteella löytyvä sana pelin valvojalle.

Marraskuun toisessa osiossa pelaajat johdateltiin Kirjurinluotoon. Opastauluja seuraamalla löytyi viimeinen kohde, Viksuvariksen pesä. Pesään oli piilotettu lappu, jossa oli vihje oikean vastauksen sisältämään Naakkaparvi-nimiseen YouTube-videoon.

OIKEA VASTAUS: Tontut 4-ever

Tehtävän toisen osion kuvaus

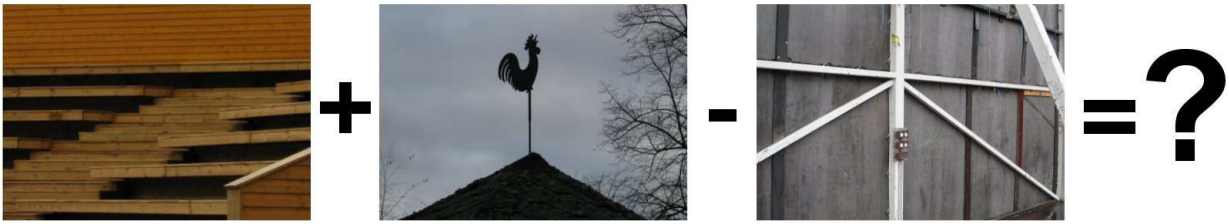
”Kiitos kaunis, porilaiset, olen avullanne löytänyt elämänvoimatäärninkejä jo kymmenen. Enää kaksi täärninkiä, jotta kotimatka onnistuu! Tosin näytti jo yksi täärninki kadonneen ikiajoiksi. Kuulkaa, kun kerron...”

Palvelijani aikoi tallettaa toiseksi viimeisen täärningin niille tienoin, missä vuodesta 1841 alkaen on sijainnut Porin raatihuone. Kävi kuitenkin onnettomasti: hän nosti hohtavan esineen liian korkealle, ja ylitse lentänyt lintu sieppasi sen hänen kädestään. Palvelijani seurasi lintua katseellaan tarkasti, aikeenaan etsiä sen pesä, kun tapahtui kauheita: lentäessään laajan Kokemäenjoen ylle lintu pudotti täärningin veteen.

Kauhuissaan ja lähes toivottomana palvelijani palasi tietäjän neuvoa pyytämään. Velho oli toki varomattomuudesta raivoissaan, mutta onnistui kuitenkin auttamaan. Äärimmäiset varotoimet olivat tarpeen, sillä Eerikin silmät ovat nyt joka puolella. Tietäjä ja palvelijani onnistuivat kuitenkin sulkeutumaan yhteen velhon kamareista, ja tietäjä aloitti vaarallisen työn. Hän lähetti palvelijani sadan vuoden päähän, vuoteen 1663 ottamaan selvää, josko täärningin voisi löytää. Kun tästä ei ollut apua, palasi palvelija takaisin ja tietäjä siirsi häntä seuraavat sata vuotta. Tätä jatkettiin aina sadan vuoden jaksoissa, sillä joesta näytti kohoavan luoto. 1800-luvulla oli jo aivan selvää, että täärningin voisi löytää, sillä nyt raatihuone toimi oivana maamerkinä, jonka kohdalta katsoa ammoin eläneen linnun lentoreittiä.

Vielä kuitenkin piti saada jotain vihjattavaa, ja tietäjä päättikin siirtää palvelijani kerralla riittävän kauas, suoraan vuoteen 2000. Tänne asti siirtäminen olisi edelleen ollut liian vaarallista – jos Eerikin väkeä olisi osunut paikalle ja onnistunut ujuttautumaan taian piiriin... no, olisin ollut keskellä taistelua ilman sotaväkeäni. Siispä, vuoteen 2000, mikä osoittautui hyväksi ratkaisuksi. Luoto oli rakennettu valtavaksi virkistäytymispaikaksi, jossa oli vihjeitä yllin kyllin! Häpeä tunnustaa, mutta palvelijani oli pitänyt itsellään vuonna 1998 lainaamansa kameran, jolla hän nyt kuvasi luotoa. Tällaisen tehtävän hän minulle antoi, ja turhan esillä olon välttämiseksi minä välitän sen edelleen teille, rakkaat alamaiset:

Tunnista aluksi kuvasta löytyvät kohteet.



Kuva 13. Kuva-arvoitukset pelin verkkosivuilta.

Kun olet tunnistanut kaikki paikat, etsi jokin luodon opastauluista ja tee kuvan osoittama laskutoimitus paikkojen kohdenumeroilla. *Vastaukseksi saat vielä yhden luodolla olevan kohteen. Etsi tämä kohde ja sieltä löytyvä lappu. Seuraa lapun tarjoamia ohjeita.*

Siispä, hyvät porilaiset, vielä olisi teidän jaksettava nähdä vaivaa herttuanne vuoksi. Kulkekaa avoimin silmin ja toimikaa ohjeiden mukaisesti. *Seuraa viimeisen kohteen lapun ohjeita ja toimita näin löytyvä sana, sillä sen avulla löydän toiseksi viimeisen täärningin.*

Matkaan siis, Juhanan ajatukset ovat myötänne!”

Joulukuu

Tiivistelmä

Vihjepelin verkkoalustalla oleva tonttupostikortti ohjasi pelaajat Satakunnan Museolle, jonne Juhana-herttuan kuvan vieressä aiemmin olleisiin tyhjiin kehyksiin oli ilmestynyt Katariina Jagellonican kuva, sekä runopaperi. Pelaajat lausuivat museon lipunmyyntiin runon, jonka vastineeksi henkilökunta antoi heille CD-levyn. Levyä tutkimalla pelaajat saivat sähköpostiosoitteen ja salasanan. Kirjautumalla sähköpostiin pelaajat löysivät viestin, jossa kerrottiin numerokoodi ja vinkki seuraavaan suorituspaikkaan. Museon Nuorisotalolle oli sijoitettu numerolukollinen postilaatikko, joka aukesi sähköpostista selvinneellä koodilla. Postilaatikossa oli Katarina Jagellonicaa esittävä palapeli, jonka kokoamalla pelaajat ratkaisivat tehtävän.

OIKEA VASTAUS: Kuva Katariina Jagellonicasta

Tehtäväkuvaus

"Voi Juhana-parkaa, voi kadotusta joka minua odottaa, ellen tästä selviydy! Vain yksi täärninki, yksi ainoa, puuttuu, ja kaksinkertainen on sen aiheuttama vaiva aiemmista vaikeimpiinkin verrattuna. Jos tämän selvitätte, on minun myönnettävä älynne yliverlaiseksi omaani nähden.

Kaksi kauheutta on minua kohdannut tämän ajastajan vihoviimeisenä kuunkiertona: epäilevä nainen ja sydämistynyt lauluniekka. Katariina-rouvani, joka ei enää pitkään aikaan ole uskonut minun olevan väitetyllä pyhiinvaellusmatkalla, on saanut palvelijani kiinni kätkemästä viimeistä täärninkiä. Poissaolostani pahastunut rouva oli ollut varma siitä, että mies oli jättämässä puolestani lemменpanttia jollekulle hetairalle. Niinpä oli Katariina temmannut täärningin palvelijaltani, ja ilmoittanut sen luovuttavansa vasta, kun saisi henkilökohtaisen anteeksipyyntön ja selityksen asiain tolalle. Puolan Sigismundin suku on tunnetusti kuumapäistä...

Trubaduurini puolestaan otti tuohtuneena yhteyttä heti huolestuneen palvelijani jälkeen: hän oli matkallaan vuoteen 1998 saanut omakseen aivan oikean kirjan, joka hänenlaiselleen on kalleista kallein aarre. Teos sisälsi 1900-luvun riimiseppöjen hengentuotoksia, ja jonkin laulun ja runon luettuaan trubaduuriparka koki aimo järkytyksen. Muuan niin hänelle kuin minullekin tärkeä runo oli tähän kirjaan ikuistettu - erään 1900-lukulaisen runoilijan nimiin, ikään kun trubaduurini ei olisikaan sitä kaunokielellään sepittänyt jo Armon vuonna 1561! Ilmoitti raivostunut miekkonen lähtevänsä hovistani, ellei tätä vääryyttä oikaista välittömästi.

Näitä kahta vastoinkäymistä voitotellessani otti palvelijani uuden yhteyden, sanoen keksineensä ratkaisun miten rouvani saadaan lepytettyä ja viimeisen täärningin sijainti selviää. Trubaduuripalaa varmasti myös takaisin kunhan runon lauseet liitetään yhteen ja hän saa siitä kaiken kunnian. Jälleen vaatii palvelijani oivallus vaellusta kaupungilla, mitä en edelleenkään mieluusti tee. Tällaiset ohjeet palvelijani lähetti postikortin muodossa:



Kuva 14. Kuvavihje johdatti pelaajat Satakunnan Museolle.

Tehtävänäsi on ensin selvittää mistä kortin tonttuja löytyy lisää ja suunnata kulkusi sinne. Kortissa on myös eriskummallinen teksti, josta aivan kuin puuttuisi sanoja. Täytä aukot samaisesta paikasta löytyvillä sananparsilla ja lausu runosta juuri tämä kohta tikettejä myyville aputontuille. Näillä sanoilla pitäisi Katariinani olla lepytetty ja seuraava vihje viimeistä täärninkiä kohti aukeaa.

Kas niin - viimeinen täärninki on lähes hyppysissäni! Seuratkaa vain tulevia ohjeita tarkasti ja loppu häämöttää.

Siinä toivossa, että emme enää tapaa, rakkaat 2000-luvun porilaiset, haluan sanoa seuraavaa: tämä herran vuosi 2008, on teidän keskuudessanne ollut minulle, kuninkaallisen suvun vesalle, varsin opettavainen ja antoisa. Herran rauhaa, onnea ja menestystä toimissanne - runsaita satoja ja sotaonnea teille kaikille! Jääkää hyvästi,

toivoo
herttuanne Juhana.”