

# Muistelma

## Pelisuunnittelun erikoistapaus: tekstiviestit ja televisio

JAAKKO KEMPPAINEN  
[jaakko.kemppainen@iki.fi](mailto:jaakko.kemppainen@iki.fi)

### Tiivistelmä

Vuosituhanen alussa kehitetyt tekstiviesteillä ohjattavat, television lähetysvirrassa esitettävät SMS-TV-pelit olivat pelisuunnittelijalle varsinainen haaste. Hankala tekninen alusta ja heterogeeninen pelaajaryhmä pakottivat pelisuunnittelijat tekemään paljon kompromisseja ja myönnytyksiä. Samalla pelien suunnittelu tuolle alustalle oli kuitenkin erittäin opettavainen kokemus. Tässä kirjoituksessa käsitellään tekstiviestein pelattavien televisiopeleiden pelisuunnittelullisia haasteita ja annetaan esimerkkejä, kuinka pelien tekijät pyrkivät noita mahdottomuuksia kiertämään. Tekstin tarkoituksena on dokumentoida palanen Suomen pelituotannon historiaa ja tarjota samalla näkymä tuohon parjattuunkin pelituotannon haaraan.

*Avainsanat: mobiilipelit, tekstiviestit, interaktiivinen televisio, pelisuunnittelu*

### Special case in game design: SMS and tv

#### Abstract

In the beginning of the new millennium, there was a trend of text message controlled games sent in a regular television broadcast stream. These games were quite a challenge for the game designers. Difficult technical platform and heterogenous user group made game designers to make a lot of compromises. At the same time, designing games for television and mobile phones was very educating experience. This text talks about game design challenges with television games controlled with SMS-messages. It also gives some examples of how the designers managed to overcome those difficulties. The purpose of the text is to document a part the history of Finnish games industry, and offer a insight to the sometimes controversial branch of game development.

*Key words: mobile games, text messages, interactive television, game design*

### Aluksi

Vuosituhanen vaihteessa mobiilihysteria oli vallannut Suomen. Tekstiviestit olivat lyöneet itsensä läpi niin maksuvälineinä kuin saunan kaukosäätiminä. Samaan aikaan televisiokulttuuri oli muuttumassa digitalisoinnin myötä kohti personoidumpia palveluita. Paluukanavallisten digiboksien tarjoajat uskoivat vielä mahdollisuuksiinsa laajakaista-internetin ja halpojen päätelaitteiden puristuksessa. Murroskauden mahdollisuuksien myllerryksessä joku keksi tehdä tekstiviesteillä ohjattavan pelin, jonka pelitapahtumat näytettiin tavallisessa tv-lähetyksessä kaikelle kansalle.

Vuoden 2002 tienoilla päädyin silloin Outer-Rim -nimellä tunnettuun firmaan tekemään kyseisenlaisia pelejä. Suomen valtakanaavilla pyöri tuolloin muutama SMS-TV-peli. Outer-Rimillä näimme SMS-TV-pelit mahdollisuutena hankkia rahaa varsinaisten peli-ideoidemme toteutukseen. Ensimmäisen menestyksen jälkeen firman fokus muuttui kuitenkin nopeasti tekstiviestipelien tuotantoon, missä puuhissa toimin aina vuoteen 2005. Tässä tekstissä käsittelen tuon erikoisen pelialustan rajoitteita ja mahdollisuuksia sekä käyn läpi pelisuunnittelullisia ratkaisuja, joiden avulla pyrimme kiertämään alustan ongelmia.

## Näyttö

Pelien audiovisuaalisena kanavana toimi tavallinen tv-lähetys. Näkymä oli sama kaikille pelaajille, joten kaikkien pelaajien toiminnot piti myös näyttää samalla ruudulla. Tämä poikkeaa suuresti tyypillisistä moninpeleistä, joissa jokaisella pelaajalla on oma näkymänsä pelimaailman tapahtumiin, eikä pelaaja usein näe muuta kuin omat ja lähellä itseään olevien pelaajien toiminnot.

Analogilähetysten ja -vastaanottimien aikana televisiokuvan laatu aiheutti myös rajoituksia. Käytännössä kaikki pelimme toteutettiin 768\*576 kuvapisteen tarkkuudella. Vanhojen kuvaputkinäyttöjen takia kuva-alueen laiduille täytyi jättää noin viisi prosenttia kuva-alasta niinsanotun ”safe arean” ulkopuolelle, koska reunat eivät välttämättä näkyneet joissain televisioissa. Tämä jätti varsinaisen pelin informatiiviseksi kuva-alaksi noin 640\*480 pikseliä. Tämä yhdistettynä toisinaan heikon kuvanlaadun vaatimaan vähintään 12 pisteen kirjainkoon käyttämiseen pakotti suunnittelijat optimoimaan kuva-alan käyttöä ja keksimään erinäisiä kikkoja kaiken tarvittavan informaation näyttämiseksi.



Kuva 1:

Putti-mobiilipelin pelinäköala. Informatiivisen kuva-alueen reunoille on jätetty tilaa ”safe arean” vuoksi. Varsinaiselle pelille jäävä alue on varsin pieni.

Täytyy tietenkin muistaa, että tuosta käytettävissä olevasta kuva-alasta suuren osan haukkasivat myös tekstiviestien lähettämiseen käytetyn puhelinnumeron ja peliohjeiden näyttäminen. Myös reaaliaikainen pelaajien toimintojen ja tulosten esittely koettiin tärkeäksi osaksi antoisaa pelikokemusta. Toisinaan televisioyhtiö halusi mukaan chatin pelaajien vapaata viestintää varten, ja myöhemmässä vaiheessa myös juontajasta tuli pakollinen osa pelinäyttöä. Juontajan rooli kasvoi myöhemmin niin merkittäväksi, että ainakin Suomessa varsinaiset pelit ovat miltei kokonaan kuihtuneet pois. Juontajat jäivät kommentoimaan käyttäjien chatviestejä tai houkuttelemaan pelaajat soittamaan pelin puhelinnumeroon palkintojen toivossa.

Televisiolähetysten lisäksi peleissä käytettiin myös tekstiviestejä palautteen antamiseen. Esimerkiksi ilmoitukset nimimerkin rekisteröinnin onnistumisesta tai pelaajan antaman komennon epäonnistumisesta oli luontevaa lähettää tekstiviestinä vain pelaajalle itselleen. Joissain peleissä pelaaja saattoi myös tilata itselleen erilaisia tilastoja pelin tuloksista tai parhaista pelaajista.

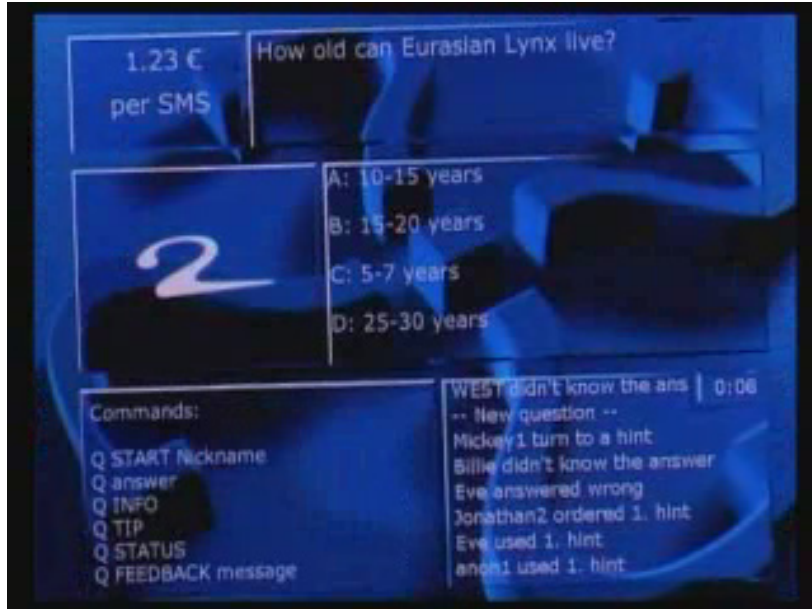
## Syöttö

Tekstiviesti on erittäin kätevä väline – paitsi jos sillä täytyy ohjata nopeampoisista toimintapeliä. Tekstiviestin kulkeminen puhelimesta liittymän tarjoajan oman verkon kautta mahdollisesti toisen puhelinoperaattorin tekstiviestikeskukseen kautta yhdyskäytävään, josta pelin pyörittäjä voi käydä sen hakemassa itselleen, saattoi kestää jopa sekunteja. Tämän jälkeen viesti laitettiin vielä pelin palvelimen tietokantaan ja välitettiin pelitapahtumia pyörittävälle ohjelmalle, jotta siirto voidaan näyttää televisiossa. Valtavasta viiveestä muodostuikin pelisuunnittelun suurin yksittäinen haaste.

Toinen tekstiviesteihin liittyvä haaste oli viestin kirjoittamisen monimutkaisuus. Teknisten rajoitusten takia viestiin ei voinut laittaa pelidataa, vaan viestin alussa täytyi aina olla vähintään yhden kirjaimen tunnisteosa, jonka perusteella viesti toimitettiin oikeaan osoitteeseen. Jos kävi tuuri, tunniste oli joku puhelimen näppäimistöön määriteltyjen kirjainten ensimmäisistä, siis a, d, g, j, m, p, t tai w. Nämä kirjaimet sai kirjoitettua yhdellä näppäimen painalluksella, muiden kirjainten vaatiessa 2–4 painallusta. Tunnisteen jälkeen tarvittiin välilyönti, minkä

jälkeen pelaaja pystyi lähettämään varsinaisen ohjauskomennon.

Tyypillisesti ohjauskomennot olivat numeerisia, joten käyttäjä joko vaihtoi puhelimensa näppäimistön syöttötavan kirjaimista numeroiksi tai paineli jokaista numeroa varten ensin näppäimeen sijoitetut kirjaimet, minkä jälkeen puhelin yleensä tarjosi varsinaista numeroa. *Putti-minigolfissa* (2003) lyöntiviesti sisälsi suunnan asteina ja voiman prosentteina, siis kaksi toisistaan välilyönnillä erotettua, maksimissaan kolminumeroista lukua.



**Kuva 2:**

*Mikämikä-TV:n* pelitila. Vastausta varten tarvitsi kirjoittaa vain yksi kirjain. Kuvassa näkyvät myös pelin ohjauskomennot.

Naputtelua tuli pahimmassa tapauksessa siis kuusi numeroa ja välilyönti, mitä varten puhelin piti tietenkin asettaa takaisin kirjoitustilaan. Myöhemmissä peleissämme pyrimme käyttämään pelkästään yhtä arvoa, esimerkiksi ruudun tai muistipelin laatan numeroa, vain tehdäksemme pelaajan elämän helpommaksi. *Mikämikä-TV:ssä* (2003) pystyimme antamaan komennon yhtenä kirjaimena, jolloin pelaajan ei tarvinnut vaihdella syöttötilaa numeroiden ja kirjainten välillä.

Viesti piti vielä lähettää tiettyyn numeroon, esimerkiksi 173666: kuusi

näppäimen painallusta. Yhteenlaskettuna golfpallon lyöminen saattoi siis vaatia parikymmentä näppäimen painallusta, ellei pelaaja ollut onnistunut tekemään jonkinlaista viestipohjaa puhelimeensa. Kun viestin hinta oli vielä 0,70-0,95 euroa, on suorastaan pieni ihme, että kukaan ylipäänsä pelasi näitä pelejä.

Myöhemmässä vaiheessa toteutimme peleihimme mahdollisuuden soittaa pelin puhelinnumeroon, minkä jälkeen peliä saattoi pelata naputtelemalla pelkästään pelikomentoja #-merkillä erotettuna. Pelaamisesta tuli täten halvempaa, helpompaa ja huomattavasti nopeampaa. Kyseistä ominaisuutta ei kuitenkaan virallisesti liitetty yhteenkään julkaistuun peliin televisiokanavien ja puhelinoperaattoreiden intresseistä johtuen

## Bisnesmallin vaikutus pelimekaniikkaan

Koska koko SMS-TV liiketoiminta perustui viestien suureen määrään, peleihin ei haluttu jättää liikaa kuolleita hetkiä. Niinpä pelissä pärjääminen tehtiin pelaajille liiankin helpoksi. Pelaaja otti jokaisella viestillään rahallisen riskin, joten halusimme palkita pelaajaa mahdollisimman usein. *Putti-minigolfissa* oli kyse puhtaasta taitopelaamisesta, mutta *Mikämikä-tietovisassa* annoimme pelaajalle mahdollisuuden tilata vihjeviesti puhelimeensa. Pelin pisteytysjärjestelmä oli rakennettu siten, että pitkät oikeiden vastausten sarjat kasvattivat pelaajan bonuskerrointa, joka nollaantui väärästä vastauksesta tai vastaamatta jättämisestä. Niinpä pelaajan houkutus tilata vihjeviesti pitkän putken jatkamiseksi oli suuri. Välittömän, runsaan ja helposti saatavan positiivisen palautteen periaate on hyvin yleinen kasuaalipeleissä ja varsinkin sosiaalisen median pelituotteissa, joissa ei välttämättä ole edes mahdollista epäonnistua.

*FusionX-puzzlepelissä* (2003) pelaajan tehtävänä oli löytää ruudulta nappula, jonka poistamalla ylemmiltä riveiltä tipahtavat nappulat muodostaisivat vähintään kolmen samanlaisen nappulan suoria. Jos suoria ei muodostunut, nappulaa ei poistettu. Koska pelaaminen vaati hahmotuskykyä ja miettimistä, päätettiin peliin lisätä vinkkitoiminto, joka parinkymmenen sekunnin hiljaiselon jälkeen osoitti pelaajille yhden mahdollisen siirron. Vihjeen vaikutuksen näki hyvin vinkkitoiminnon aiheuttamana useiden viestien ryöppynä kyseiseen ruutuun.



Kuva 3:

Kuvaruutukaappaus *Muistipelin* esittelyvideosta. Kuvassa pelin avaama kortti, jolle kaksi pelaajaa on arvannut löytyvän pari kortista numero 18.

Perinteinen muistipeli koettiin tylsäksi ja turhauttavaksi, joten kehitimme peliin "näkyttömän kortinkääntäjän". Käytännössä peli käänteli ruudulla näkyviä kortteja yksi kerrallaan oikein päin tietyin väliajoin. Pelaajan tehtäväksi jäi muistaa tai arvata kulloinkin näkyvissä olevan kortin pari, sen sijaan että hänen täytyisi alkaa itse käymään kaikkia peliruudun kortteja läpi yksi tai kaksi korttia kerrallaan. Toki pelaaja saattoi lähettää myös kaksi korttia sisältävän viestin, jonka osuessa oikeaan pelaaja sai hyvät bonukset.

## Pelaajat

Televioliähetyksen on pelialustana mielenkiintoinen myös siksi, että se saavuttaa aivan erilaisen pelaajakannan kuin mikä tahansa muu peli. Mobiilipelejä ei ladata ja käynnistetä vahingossa. Internetiä selatessakin pelien löytämiseksi täytyy yleensä ainakin klikata mainosbanneria. Televisiossa pyöriviin peleihin sen sijaan saattaa

törmätä kanavasurffatessaan myös passiivisesti. Hyvin heterogeeninen kohde-ryhmä loikin pelisuunnittelulle aivan omanlaisensa haasteet.

Ensimmäisenä suunnittelullisena periaatteena pidimme pelillisen kiusanteon minimointia. Tyypillisesti moninpeleissä pelaajat taistelevat toisiaan vastaan, ja tasoerot saavat huiput kyllästymään ja dominoimaan epämiellyttävällä tavalla samalla, kun aloittelijat eivät pääse edes kunnolla mukaan peliin. Niinpä ensimmäisessä pelissämme, *Putti-minigolfissa*, pelaajien pallot eivät törmäilleet toisiinsa. Tällä pyrimme saavuttamaan yhdessä pelaamisen tunteen siten, että pelaajat pystyivät silti keskittymään omaan suoritukseensa. Kilpailua saatiin aikaan golf-tyyppisellä lyöntien laskemisella ja pitkän aikavälin "tasoituksen" esittämisellä.



Kuva 4:

*FusionX*-pelin pelinäkömä. Viivettä tasoittamaan suunniteltu ajastin ruudussa 19.

Myöhemmissä peleissämme, kuten *Muistipelissä* (2003) ja *Fusion-X*-pulpapelissä jatkoimme pelaajien menestysmahdollisuuksien tasoittamista. Koska viestin kulkeminen pelaajan puhelimesta peliserverillemme saattoi puhelinliittymästä riippuen kestää puolesta sekunnista kolmeen sekuntiin, päätimme lisätä *Fusion-X:ään* lyhyen viiveen siirron saapumisen ja toteutumisen välille. Muutaman

sekunnin viiveen aikana kaikki, jotka olivat lähettäneet saman viestin, pääsivät mukaan pisteiden jakoon – kuitenkin niin, että ensimmäisenä tulleen viestin lähettäjä sai hieman enemmän pisteitä kuin muut. Peliä televisiosta seurattessa huomasi usein, kuinka tämä viive todellakin mahdollisti eri nopeuksisten yhteyksien yli pelaamisen. Samalla se loi myös uuden mahdollisuuden saada lisää viestejä sisään peliin, koska usein pelaajat yrittivät ehtiä mukaan juuri näytettyyn siirtoon. Joskus he ehtivät, toisinaan taas eivät.

## Ohjeistus

Pelien ohjausmekaniikka oli tekstiviesti-käyttöliittymän takia vähintäänkin hankala. Sattumalta pelin ääreen tulevien kanavasurffaajien täytyi muutamassa sekunnissa hahmottaa, mistä pelissä oli kyse. Käytimmekin paljon vaivaa ja kuvaruutua ohjeiden kirjoittamiseen ja näyttämiseen. Lakiteknisistä syistä peliviestin hinta tuli olla näkyvillä koko ajan. Taloudellisista syistä pelin puhelinnumeron kannatti olla näkyvissä koko ajan. Lisäksi pelin peruskomento oli myös hyödyllistä pitää näkyvillä satunnaisia kanavasurffaajia varten.

Perusominaisuuksien lisäksi peleihin toteutettiin lukuisia erilaisia lisätoimintoja, kuten nimimerkin rekisteröinti (erittäin tärkeää pistetilastoissa pätemisen kannalta), chat ja erilaisia vinkkejä ja muita peliä helpottavia ja houkuttelevamaksi tekeviä lisäominaisuuksia. Kaikkia näitä varten täytyi pelissä olla ohjeistus. Tyypillisesti ohjeistus toteutettiin vaihtuvina kortteina tai vierivinä tekstikenttinä. Ahtaalle ruudulle ei kuitenkaan koskaan saatu mahdutettua kaikkea haluttua tietoa. Joillain televisiokanavilla käyttöön saatiin oma tekstitelevisio sivu, jonne voitiin sijoittaa tarkempia ja laajempia ohjeistuksia.



Kuva 5:

*Muistipelin pelitila. Ruudun ylälaita on omistettu peliohjeille*

Joskus ei selkeinkään ohjeistus auttanut. Joka kuukausi palvelimemme vastaanottivat lukuisia rekisteröintiviestejä, joissa luki "P nimi NIMIMERKKI", tai "P SUUNTA VOIMA". Eräässä tapauksessa pelaaja oli tarkasti kopioinut koko ohjetekstin viestiinsä: "Lähetä viesti "P nimi NIMIMERKKI" halutessasi rekisteröidä itsellesi nimimerkin." Tämä ehkä kertoo pelien kohdeyleisön heterogeenisyydestä ja ulottumisesta perinteisten pelaajien ja jopa tietokoneiden käyttäjien ulkopuolelle.

## Avatar vai ei?

Koska näytöllä oli tilaa vain rajoitetusti ja pelaajia saattoi olla yhtä aikaa jopa kymmeniä, nousi esiin kysymys pelaaja-avataarin näyttämisestä ruudulla. Tässä tapauksessa tarkoitan avatarilla jotain pysyvää objekta tai hahmoa, joka on näkyvässä koko pelin tai erän ajan, esimerkiksi minigolfin pallo. Putti-minigolfin kanssa huomasimme, että pelaajamäärän noustessa useisiin kymmeniin (Putissa oli parhaimmillaan 40–50 pelaajaa kentällä) muodostui pelaajien pallojen löytämisestä ja tunnistamisesta ongelma. Jokaisen pallon päällä ei voi näyttää jatkuvasti pelaajan

nimeä, koska hyvin usein pallot kasaantuivat samaan pullonkaulaan ja nimiviidakosta tulisi yhtä sotkua. Lisäksi nimet myös peittivät pelialuetta aiheuttaen vielä lisää ongelmia. Pallojen väri auttoi hieman, mutta käytännössä oikeasti toisistaan erottuvia sävyjä löytyi vain kymmenkunta.



Kuva 6:

Ruutukaappaus *Putti*-minigolfin esittelyvideosta. Ruudulla näkyy pelaajien avatar-pallot ja niiden vieressä pelaajien nimet.

*Putissa* teimme nimikylteistä "vilkkuvia". Mikäli pelaajien pallot olivat lähellä toisiaan, näytettiin nimiä yksi kerrallaan, parin sekunnin ajan kutakin. Tämä toimi kohtalaisen hyvin aiheuttaen pitkiä viiveitä oman nimen näkymiseen vain muutamissa erikoistapauksissa. Pyrimme myös säilyttämään pelaajan pallon värin samana koko päivän lähetyksen ajan. Värinäön häiriöihin emme ottaneet *Puttia* tehdessämme kantaa, joten on hyvin mahdollista, että vihreää taustaa vasten jotkut punaisen, vihreän ja harmaan sävyt eivät erottuneet kunnolla, mikäli pelaajalla oli puna-vihersokeus.

Lähes kaikissa myöhemmissä peleissämme pelaajalle ei annettu erityistä avataria. Pelaajan toiminnot kyllä näytettiin aina ruudulla. Esimerkiksi *Fusion-X:ssä*, *Muistipelissä* ja *King of the Hillissä* nimi näytettiin muutaman sekunnin ajan siirron tulla pelille asti. Tämä mahdollisti periaatteessa huomattavan paljon suurem-

mat pelaajamäärät, koska ruudulla näytettiin pelaajan tietoja vain harvoin. Samalla se pimitti näkyvyyden siihen, pelaako peliä oikeastaan kukaan. *Fusion-X:ssä* oli erittäin vaikea seurata kokonaispelaajamäärää ja pelitapahtumien aktiivisuutta muuten kuin seuraamalla peliä esimerkiksi minuutin verran. Avatarillisissa peleissä määrät ja aktiivisuus näkyivät yhdellä vilkaisulla.



Kuva 7:

Pelaajan nimi näkyi *FusionX:n* ruudulla muutaman sekunnin ajan viestin saapumisen jälkeen.

Kaikissa peleissä tärkeä ominaisuus oli pelaajan avatarin tai muun ruutuolemuksen katoaminen ruudusta, mikäli pelaaja ei vähään aikaan pelannut peliä. Tämä korostui erityisesti silloin, kun pelaajia oli jonoksi asti. Minigolfissa luonnollinen tapa poistaa pelaaja ruudulta oli se, että pelaaja löi pallonsa reikään. Tällöin seuraava jonossa ollut pelaaja sai pallonsa ruutuun ja saattoi aloittaa pelin. Lisäksi *Putti*-minigolfin kentät vaihtuivat muutaman minuutin välein poistaen samalla kaikki ruudulla olleet pelaajat. *Sailrace*-purjehduspelissä (2004) tuuli puhalsi pelaajan veneen pois ruudulta, mikäli pelaaja ei muutamaan minuuttiin lähettänyt ohjausviestejä.

## Roboteilla toimintaa

Televiopelin ongelma, ja luultavasti myös yksi syy siihen, että juontaja haluttiin mukaan, on hiljaisten hetkien visuaalinen tylsyys. Jos kukaan ei pelaa minigolfia, ruudulla näkyy vain tyhjä rata, joka vaihtuu muutaman minuutin välein. Hyvin usein peliä pyörittävä yritys ohjelmoi peliin mukaan niin sanottuja botteja, eli automaattisia pelaajia. Näiden bottien avulla peli pidettiin elävän näköisenä ja kiinnostavana katsoa myös silloin, kun kukaan ei lähettänyt peliin viestejä tai pelaajia oli vain muutamia.

Outer-Rimillä emme käyttäneet skriptattuja automaattipelaajia – ainakaan alkuaikoina. Peliemme mekaniikka ei sopinut yhteen satunnaisesti pelaavien skripttien kanssa, eikä suosituimpiin peleihin olisi botteja mahtunutkaan. Satunnaisiin suuntiin huitova minigolffaaja olisi nopeasti paljastunut virtuaalipelaajaksi ja olisi saattanut vaikuttaa pelaajien asenteisiin peliä kohtaan. *Fusion-X*:ssä satunnaisesti pelaava botti olisi saattanut muuttaa pelikenttää liian usein ja turhauttaa aktiivisia pelaajia.

Kun kilpailijat toivat markkinoille yhä yksinkertaisempia ja toiminnallisempia pelejä, myös bottien käyttö kävi läpinäkyvämmäksi. Esimerkiksi pelissä, jossa oikea juontaja toimi virtuaalisen jalkapallon pelin maalivahtina, saattoi pisteiden näyttämisen aikana pelin taustajärjestelmään puskuroitua satoja viestejä, jotka pelin jälleen käynnistyttyä purkautuivat valtavana jalkapallojen sateena.

## Juontaja ja chat

Chat-ominaisuus oli mukana SMS-TV-pelien alkuvaiheista saakka, olivathan pelit osittain kehittyneet television tekstiviestichattien idean päälle. Käytännössä kolmen, neljän rivin chatin lisääminen ruutuun pienensi varsinaiselle pelitoiminnalle jäävää tilaa huomattavan paljon. Juontajan lisääminen peliruutuun vei yleensä tilaa pelin ohjeistukselta, joten peleistä täytyi karsia ylimääräisiä toimintoja.

Käytännössä ilman juontajaa toimiviksi suunniteltuihin peleihin ei voinut lisätä juontajaa pelimekaaniseksi toimijaksi. Tällöin juontaja täytyi sijoittaa varsinaisen pelialueen ulkopuolelle. Pelien kehittyessä eteenpäin ja televisiokanavien vaatiessa juontajille isompia rooleja, tehtiin juontajasta aktiivinen osa itse pelaajista.

Red Lynxin *Rantalentis* ja *Jalkapallo* asettivat pelaajan ja juontajan pelaamaan toisiaan vastaan.

Chat-viestit olivat tietenkin nokkelalle yleisölle oiva keino päästä laukomaan törkeyksiä suorassa tv-lähetyksessä. Tämän vuoksi chat-viestit täytyi moderoida ennen kuin ne voitiin päästää ruutuun. Chat-ominaisuudella varustettua peliä ei voinut pyörittää automaattisesti, vaan pelin ollessa lähetyksessä piti myös moderoinnin olla töissä. Törkeyksien estämiseksi käytettiin toki myös kiellettyjen sanojen listoja, mutta kekseliäät chattaajat keksivät aina uusia tapoja kiertää näitä listoja. Listat olivat kyllä erittäin hyödyllisiä pelaajien nimimerkeistä törkyviestejä seuloittaessa automaattisesti pyörivissä peleissä.

Nykyään tyypillisin pelimuoto vaikuttaisi olevan soittotietovisa, joissa ei näytä juuri olevan haastetta. Televisioruudulla näytetään yksinkertainen kysymys ja puhelinnumero, jonne vastauksen voi kertoa. Juontaja on noussut suureen rooliin jatkuvasti pelaajia kannustavana ja rahapalkinnosta muistuttavana puhemoottorina. Varsinainen pelimekaniikka on siis siirretty kokonaan pois televisioruudusta. Näissä peleissä ei myöskään ole chat-ominaisuuksia, vaan chat-ohjelmat ovat palanneet takaisin vanhaan muotoonsa, puhtaaseen viestien lähettelyyn toisinaan juontajalla, toisinaan ilman.

## Lokalisoinnista

SMS-TV-pelit suunniteltiin alusta saakka kansainväliseen levitykseen. Suomen markkina koettiin pieneksi ja siksi lähinnä testi- ja kehitysympäristöksi laajemmalle levitykselle. Pelien lokalisoinnista tulikin loppujen lopuksi kiinnostava opinkappale, niin kielellisen käännoistyön kuin pelien kulttuurillisten aspektienkin osalta.

Tiukkaan tilaan pakattujen ohjeiden kääntäminen aiheutti ongelmia saksan kaltaisten pitkäsanainen kielten kanssa. Esimerkiksi *King of the Hill*-pelissä (2005) ohjetekstit kasvoivat ulos niille määritellystä tilasta, vaikka tekstin kirjainkoko pienennettiin. Kiinankielisen tekstin kanssa kuvaan astuivat kirjoitusmerkkien vaatima suurempi koko, koska monimutkainen merkistö ei erottunut kunnolla alkuperäisellä kirjasinkoolla.

Pelkän käännoistyön lisäksi jotkin pelit aiheuttivat myös sisällöllisiä ongelmia. Putti-minigolfin nimi jouduttiin muuttamaan Etelä-Euroopan mark-

kinoita varten nimen härskin merkityksen vuoksi. Tästä syystä pelin välianimaatiot jouduttiin tekemään uusiksi. *FusionX*-pelin nappulat jouduttiin lokalisoimaan useampaankin maahan, koska televisioyhtiöt halusivat sisällön olevan paikalliselle väestölle helposti ymmärrettävää. *Mikämikä*-tietovisasta tehtiin jo Suomen markkinoille jääkiekon MM-kisoja varten erikoisversio, joten kysymysten lokalisoinnista saatiin paikallista kokemusta. Sivuhuomautuksena täytyy mainita, että tuhat kysymystä alkavat yllättävän nopeasti toistaa itseään pelin pyöriessä ruudussa joka päivä tuntikausia.

## Muita pohdintoja

Tekstiviestipelit olivat, kuten edelleen enimmäkseen ovat, hiljaisten lähetysaikojen täytettä. Tyypillisesti pelikuvaa lähetettiin illalla tavallisen televisio-ohjelmiston päätyttyä. Toisinaan pelejä lähetettiin myös päivällä, jolloin koululaiset olivat kenties tulleet kotiin ja odottelivat vanhempiensa saapumista ja päivällistä. Kun *Mikämikä*-tietovisamme korvasi YLE:n kanavilla perinteisen testikuvan, asiasta meinasi nousta kunnon äläkkä. Läpi yön lähetetty, rauhallisella musiikilla höystetty tietovisa löysi kuitenkin paikkansa, ja vielä nykyäänkin YLE:n kanavilla pyörii toisinaan vastaavanlainen peli.

Tekstiviestipelit olivat varsinkin kuumimman buumin aikaan hyvin kiisteltyjä tuotteita. Iltapäivälehdet kirjoittelivat televisioyhtiöiden tienaaavan niillä miljoonia. TV-yhtiöitä ja pelien tekijöitä syytettiin lasten rahojen suoranaisesta varastamisesta. Ilmeisesti oli joitain oikeita tapauksia, joissa ajattelematon lapsi oli lähetellyt äidin kännykästä satojen eurojen arvosta peliviestejä. Outer-Rimillä pyrimme vähentämään mahdollista shokkiarvoa. Teimme peleistämme väkivallattomia ja joissain tapauksissa jopa sivistäviä.

Pelaajien motivaatiota SMS-TV-pelien pelaamiseen on vaikea arvioida. Kallis ja hankala pelaaminen houkutteli kuitenkin muutaman vuoden aikana tuhansia ihmisiä ja varmasti satoja tuhansia viestejä. Kenties suuri syy pelien suosioon oli pelaajan nimen näkyminen ”ihan oikeassa” televisiossa. Samalla tavoin kuin 1970-luvun kolikkopelien parhaiden pelaajien listat houkuttelivat yrittämään uudestaan ja uudestaan, myös TV-pelien top-listat lienevät olleen suuri motivaatio. Arcade-hallin kävijöiden sijaan tuloksesi näki koko Suomen kansa. Ehkä myös

öisin lähetetyt ja chat-toiminolla varustetut pelit toimivat jonkinlaisena yöradion interaktiivisena vastineena. Tähän saattaisi kyetä vastaamaan se innokas tietovisailija, joka kuukausittaisessa kilpailussa voitti viitisen suihkuradiota puolen vuoden aikana.

Pelisuunnittelullista ammattitaitoa ajatellen SMS-TV-pelien kaltaiseen ympäristöön pelien tekeminen oli erittäin opettavainen kokemus. Sekuntien viive ohjauksessa, kymmenien pelaajien toimintojen ahtaminen muutaman sadan pikselirivin alueelle, vauvasta vaariin -yleisö... Sen jälkeen mikään vastaan tullut haaste ei ole tuntunut kovin vaikealta.

## Mitä tästä opimme?

SMS-TV-pelien tuotannossa pohdittuja toimintamalleja ja mekaniikkoja sovelletaan nykyään hyvin monissa sosiaalisissa kasuaalipeleissä. Kiusanteon mahdollisuuksien poistaminen kilpailullisuutta vähentämättä on ollut nähtävissä useiden Facebook-pelien designissa. Joissain peleissä mahdollistimme myös ”hehkutus”-viestien lähettämisen, eli omilla taidoilla ja suorituksilla erikoisesti ylpeilyn. Tämä on hyvin lähellä erilaisten turhamaisuus-tuotteiden myymistä mikromaksujen ympärille rakennetuissa peleissä.

Muutenkin koko SMS-TV-bisnes oli varsinaista mikromaksujen pioneerityötä, mikä onnistui nykymittapuulla mitattuna kohtalaisen hyvin: 100 prosenttia pelaajista maksoi pelaamisesta vieläpä melkoisen suurta hintaa. Olisikovatko televisio-pelien katsojat sitten rinnastettavissa nykyisiin ilmaisopelaajiin? Periaatteessa tie katsojasta vakio-pelaajaksi muistuttaa paljolti tietä ilmaisopelaajasta suurkuluttajaksi, joten rinnastus voi olla ihan toimiva.

Olisiko SMS-TV-peleillä edelleen jotain uutta annettavaa? Mobiilipäätteisiin tuotujen moninpelien määrä on voimakkaassa kasvussa. Täten myös pienelle ruudulle joudutaan mahduttamaan paljon enemmän erilaista tietoa kuin yksinpelien tapauksessa. Televisio-pelien parissa kehitetyt latenssin ja käytettävyyden ongelmien ratkaisumallit voivat olla sovellettavissa mobiilimaailmaan. Muiden pelaajien toimintojen reaaliaikainen näyttäminen oman pelin ohessa saattaisi tuoda useisiin peleihin läsnäolon tunnetta. Vapaa peliin liittyminen ja siitä poistuminen ovat jo mukana useissa moninpeleissä, mutta pelimekaniikkaan rakennettu pas-



siivisten pelaajien poistaminen narratiivisin keinoin saattaa vaatia lisäkehitystä monissa tapauksissa.

## Viitteet

1 Pauliina Tuomi on tutkinut juontajan roolia televisiopeleissä, joten lisätietoja kannattaa hakea esimerkiksi artikkelissa Tuomi (2008).

## Lähteet

### PELIT

*Putti-minigolf, Outer-Rim (2003).*

*Mikämikä-tietovisa, Outer-Rim (2003).*

*FusionX-toimintapuzzle, Outer-Rim (2003).*

*Muistipeli, Outer-Rim (2003).*

*Sailrace-purjehduspeli, Outer-Rim (2004).*

*King of the Hill-toimintapuzzle, Sofia Digital (2005).*

*Rantalentis, RedLynx.*

*Jalkapallo, RedLynx.*

### ARTIKKELIT

Tuomi, Pauliina (2008). SMS-based human-hosted interactive tv in Finland. Teoksessa *UXTV '08 Proceedings of the 1st international conference on Designing interactive user experiences for TV and video*. New York: ACM, 67-70.