

NIBBLE *of* GUTAKU





*Rauhallista Joulua
ja railakasta tulevaa vappua!*

Toivottaa

evolvit



Pääkirjoitus



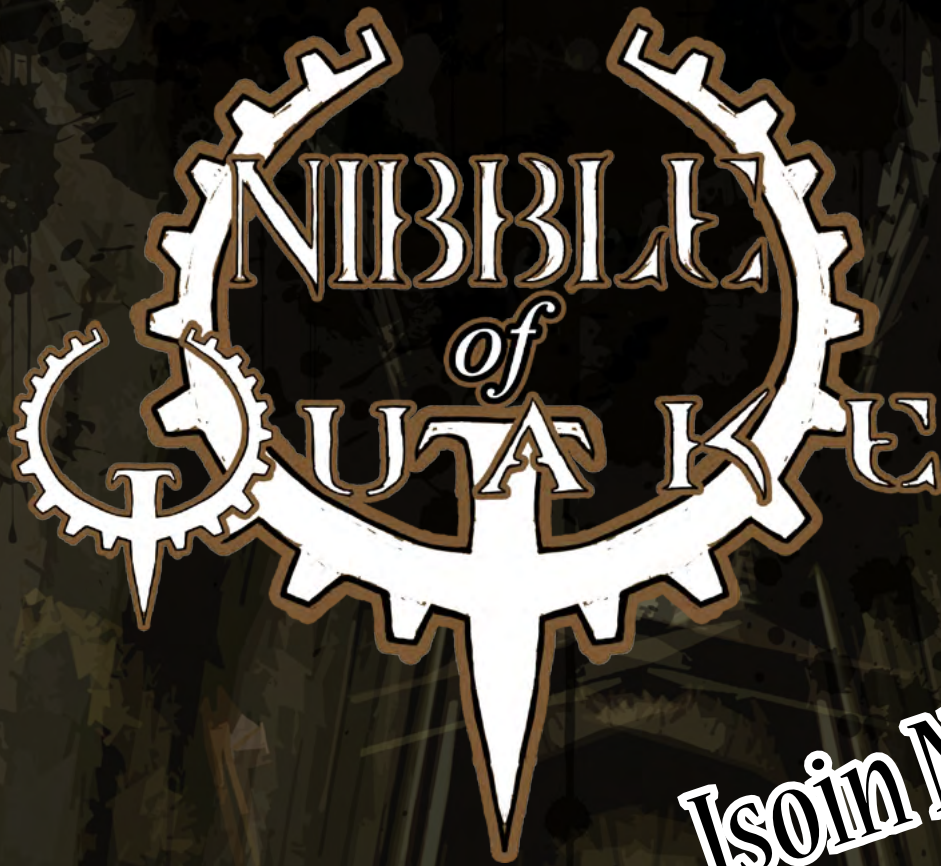
Tätä Nibbleä on odotettu. Ehkä lukijakunta ei ollut niinkään kiinnostunut eikä varmastikaan edes huomannut edellisen Nibblen ilmestymisestä olevan jo kaksi kuukautta, mutta toimitus on ollut hieman täpinöissänsä suurinta ja parasta Nibbleä puurtaessaan. Idea pelilehteen oli olemassa jo vuosi sitten. Suurimpana inspiraationa toimi aiempi, samaa sarjaa edustanut Nibble of Doom (3/2009). Kuten Id Software 90-luvulla, me nibblistitkin pyrimme aina olemaan muita puoli askelta edellä. Tämä lehti olkoon meidän teknologiaolikkauksemme uuteen aikaan, *Nbl tech 1,5*, jolla artikkelista kuin artikkelista saadaan puristettua ulos kiinteät 100 fps.

TiTen jäsenistöstä lähestulkoon jokaiselle videopelit ovat jollakin tavalla läheisiä ja monella on sanottavaa niihin liittyen. Emme lainkaan yllättyneet, että juttuja kertyi kasaan ennätysmäärä minimaalisella vaivalla. Vaikka olimme heti alkuun saaneet kriittisen massan sisältöä nakitettua kirjoittajille, olimme koko ajan valppaina uusien kynäilijöiden varalta. Laskelmamme muutenkin osoittivat, että julkaisubudjettia riittäisi tälle kokonaisuudelle reilusti. Juttujahan sitten kertyi 36 sivun Nibbleksi asti eikä budjettiin jää häpeällistä ylijäämää!

Toimitus kiittää suuresti kaikkia tähän ja muihinkin lehtiin vuoden mittaan kirjoittaneita: kiitos. Erityis-maininnan ansaitsevat Cezzar, jo kerran nibblistinä loistanut tähtikirjoittaja, joka kirjoitti tämänkin vuoden aikana monia laadukkaita juttuja – aina ainoana ennen deadlineä; vanhempaa, kiinnostavaa näkökulmaa tähän lehteen tarjonnut Ear, joka todella innostui tuottamaan massiivisesti ykkösluokan sisältöä; ja Yalbert, joka jäi valitettavasti vaille painettua kunniaa hänen täsmällisistä horoSkoopeistaan viime numerossa.

Kaikki ihmiset ja eritoten fuksit, muistakaahan kirjoitella jatkossakin ahkerasti Nibbleen ja pitää kiinni aikaluuista! Olkaa erityisen kilttejä tulevalle toimitukselle tai ette saa seuraavaksi jouluksi luettavaa. Henrille, Visalle ja minulle saatte tosin jo haistatella miten lystäätte – emme kinua teiltä enää ikinä juttuja, ettekä vastavuoroisesti saa meiltä yhtään lehteä. Nibblistin hommat olivat keveydestään huolimatta aika pirun kivoja: Sai kiusata graafikkoo ja ahdistella fuksityttöjä ihan viran puolesta. Sitten kun käsissä oli painotuore lehti täynnä liirumlaarumia ja virheitä, pääsi taas jatkamaan rappion syöksykierteessä.

Luin jostain, että hallituksen tulee muun muassa valita riittävän määrä Nibblen toimittajia. Joko tiedätte, mitä toimarivirkoja toivotte PPukilta ensi vuodeksi?



Nibble 4/2012
Tampereen Tietoteekkarikilta

Toimitus:
Masi Kajander
Visa Keinänen

Taitto:
Henri Eloranta

nibble@tietoteekkarikilta.fi

Isoin Nibble IKTINÄ!

SISÄLLYS

3_Pääkirjoitus

4_Sisällys

5_LAN-reportaasi: Fuksilaniit2012

**6_World of Warcraft:
Mists of Kasuaalisyyöpä**

8_Lintusimulaattorin sneak peak

11_Cezzar <3 kynäri

12_Selviytymiskauhun ABC

**14_Kääpiöiden huviretki
tienpientareelle**

16_Juo ES — pelaa CS

18_Peliarvosteluja iKaupasta

**20_Fathmozibin kääpiöyhdyskunnan
kirjoitettu historia**

27_Mekaanista kerrontaa

29_I want my MoM!

32_Oikaisuja

34_NetHack



LAN-reportaasi: Fuksilanit 2012

Laneilla pelaillaan pelejä, valvotaan tolkkuttomasti ja juodaan energiajuomia. TiTen Fuksilaneilla pelattiin CS tunteella, huudettiin ja nautittiin monista muistakin asioista kuin energiajuomista. Kiltahuoneemme oli mitä otollisin paikka näille karkeloille: Sinnesopi helposti sen parikymmentä hikistä lanittajaa, sähkö- ja verkoinfrastruktuuri oli suunniteltu hyvin ja meillä oli kaikki tarvittava (ES, MF, sima, kola, kebu) muutenkin helposti saatavilla.

Tämä lanitapahtuma poikkesi nimeämiskäytännöltään kaikista aiemmista – sen nimessä ei ollut lisämäärettä ”Wanhan liiton”. Tämä muutos tarkoitti käytännössä sitä, ettei uudempienkaan pelien pelaamisen harkitsemista katsottu pahalla. Wanhan liiton lanien perinteinen vuosituhannen vaihteeseen keskittyvä pelirepertuaari säilyi kuitenkin hyvin vah-

vasti pohjana näidenkin lanien ohjelmalle. Pääasiassa laneilla pelattiin CoD:UO:ta, CS, CS:GO:ta, Q3A:ta, Quakea ja Artemista.

Toinen poikkeama tavallisiin laneihin verrattuna oli fuksien asettaminen ilmoittautumisessa etusijalle. Fukseilla oli yli kuukausi aikaa ilmoittautua ennen kuin yksikään vanha setä sai koittaa ängetä mukaan. Fukseja tulikin sitten vain kuusi kappaletta – vähemmän kuin yleensä – ja loput ihmiset olivat hyvin pitkälti samoja vanhoja laninaamoja kuin aina ennenkin. Yksi negatiivinen asia väestössä kuitenkin oli: Lanittajia oli liian vähän! Useat ilmoittautuneet eivät tulleet tapahtumaan vieden toisilta konepaikan. Onneksi moni tapahtuman sittenkin skippaava tajusi perua ilmoittautumisensa etukäteen, jotta varasijat saatiin käyttöön. Näitä perujia oli vain aivan liikaa ja laneilla olisi ol-

lut tilaa vielä useammalle. Ei näin.

Kaiken kaikkiaan pelit menivät hyvin ja ääni oli jälkeensä käheänä. Varsinkin massiiviset lipunryöstömittelöt CoD:UO:ssa ja sekasortoinen tiimityöskentely Artemiksesa saivat lanikansassa adrenaliinin virtaamaan ja tunteet pinnalle. CS:GO tuli todettua päteväksi modernisaatioksi vanhasta kaavasta ja sen 5on5-matchmaking toimivaksi. Fuksienkin joukosta nousi esiin aikamoisia lahjakkuuksia vanhojen pelien saralla. Ainakin vielä on siis turha lähteä aliarvioimaan uusia ikäpolvia peliksi konsolikasuaaleja pelaaviksi räkänokiksi.

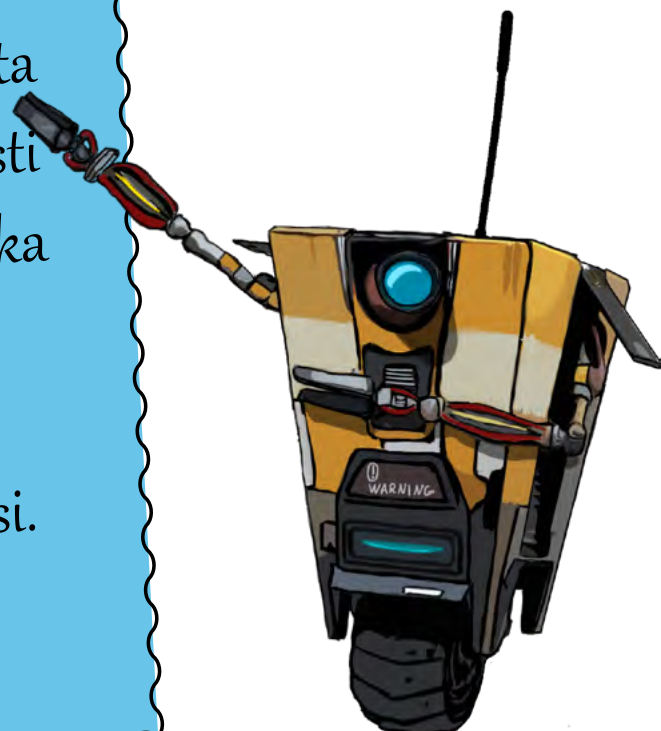
Valitettavasti kyseessä oli kuitenkin vain ”saunailta”, koska lanit eivät olleet yli 100 codijonnan mehukestit jossain TAMKin liikuntahallissa.

GG, helmikuun tienoil-la varmaan lanitetaan taas!

Masi

Nibblen toimitus kiittää kuluneesta vuodesta kaikkia lukijoita ja tietysti niitä sekopäisiä kynäniekkoja, jotka ovat jotain viitsineet kirjoittaa.

Lyhyesti: Kiitos ja anteeksi.



World of Warcraft: Mists of Kasuaalisyöpä

Kuinka moni meistä muistaa vielä ne kultaiset ajat, kun World of Warcraft oli hyvä? Tai no, pareminkin: kuinka moni meistä enää muistaa elävästi joskus pelanneensa tätä kulta-aikansa parasta mörppiä muistamatta samalla kuinka kauheaa kasuaalisyöpää se on nykyään? Ei varmaankaan kovin moni, sillä WoWia nykyään sietävät pelaajat voi jakaa melkein pä poikkeuksetta kolmeen ryhmään: Ensimmäinen ryhmä koostuu kyynel silmässä pelaavista tosifaneista, jotka eivät halua päästää irti toivoen samalla, että Blizzard tekisi tilanteelle jotain. Toinen ryhmä taas pelaa vain pelaamisen ilosta, eikä välitä esimerkiksi loresta pätkän vertaa. Nämä pelaajat eivät melkein koskaan tulleet esille missään ja heille on melkein pä aivan sama mitä pelille tapahtuu. Heitä kutsuttiin “kasuaaleiksi” tai “harmaaksi massaksi”, ainakin näin minun killassani. Kolmas ryhmä taas koostuu porukasta, joiden niskaan voimme kaataa melkein koko syyn WoWin rappeutumisesta. Tätä ryhmää kuvaavat parhaiten sanat “uusiystävä” ja “potentiaalinen rahanlähde 13 v.”

Nähkääs, WoW oli ennen vaikea peli aloittelijalle: missä hankkia leveliä, mistä rahaa mounttiin, mitkä talentit otan... ja lista jatkuu. Jouduin itsekkin miettimään näitä kysymyksiä, kun kaverini tutustutti minut WoWiin yläasteen alussa. Kaikki oli niin uutta ja ihmeellistä ja kaiken sai oppia kantapään kautta, esim. auction housesta ei kannata ostaa low-level tavaraa ensimmäisellä hahmolla lähes ollenkaan, talentteja ei kannata valita joka puusta ja ne questit kannattaa oikeasti tehdä ennen seuraavalle alueelle siirtymistä. Nämä olivat virheitä, joita lähes jokainen uusi pelaaja

teki, oli mörppi mikä tahnassa, mutta niistä oppi tavoille: opit tärkeitä asioita pelimekaniikasta, tajusit rahan arvon ja opit levuttamaan tehokkaasti. Kun edellä mainittu kaverini katsoi minun jossain kohtaa oppineen tarpeeksi tyhmien virheiden kautta, hän opetti minut pelaamaan, arvostamaan lorea ja löytämään kaikkia kivoja easter eggejä, sekä turhia, mutta hauskoja ominaisuuksia pelistä (esimerkiksi puolet engineerin laitteista). WoW oli siis rankaiseva peli, jos teit virheitä, mutta palkitsi sitäkin paremmin, koska asioiden eteen tarvitsi tehdä jotain. Nykyään tilanne ei ole enää näin.

Noh, mikäs näissä rappeuttavissa “uusiystävissä” nyt oli niin kamalaa ja hirveää, että se muutti ennen niin mahtavan ja haastavan pelin tasolle “pet battles ja dungeon finder”? Vastaus on tietenkin raha ja ihmisen ahneus. Itse aloitin WoWin hieman ennen Burning Crusadea, jonka jälkeen pidin pienen tauon vajailuni aiheuttaman ketutuksen takia, ja varsinaisen pelaamisen kaverini opastuksella hieman ennen Wrath of the Lich Kingiä. Jo tässä kohtaa rappeutuminen oli päässyt alkuun, sillä BC:ssä Horden ja Alliancen uniikki-classit oli päätetty antaa uusien rotujen mukana kummallekin puolelle valittaviksi: Hordelle Blood Elf ja paladin, Alluille Draenei ja Shamaani. Muutos tapahtui tässä kohtaa kenties vielä suuremman osan pelaajista hyväksynnällä, mutta tosi-loreisti – kuten kaverini – ulisi tästä melkein koko ajan. Varsinainen ulostemyrsky pääsi valloilleen vasta WotLKin loppupuolen “Talent-systeemin parannuksen” aikaan. Blizzard nimittäin päätti, että WoWista on aika tehdä



helpompi lähestyä uusille pelaajille. Ei siinä mitään, bisnes on bisnestä, ihan hyväksyttävää. Kuitenkin se, miten se toteutettiin, oli anteeksiantamatonta suurelle osalle pelaajista ja vielä jälkeensä se antoi kuolettavan iskun loreisteille ja osalle roolipelaajista.

Blizzard meni siis suuressa viisaudessaan käpälöimään monien rakastamaa ja WoWista (ainakin omasta mielestäni) parhaan mörpin tekemää talent-systeemiä, sillä se oli, kuten meillä oli kaverini kanssa tapana sanoa, “liian vaikea Joni-Korianteri-Kissanminttu-Angustiina-Tehosekoitin-Leivänpaah-timelle”. Nähkääs, se Korianteron “pistan kaikki talenttipisteet tasaisesti joka puuhun::D::D:D:DDD” ei toiminutkaan ja pisteitä sai joka levelillä, mikä antoi pahan houkutuksen levittää pisteet kaikkeen mahdolliseen, joten Blizzard päätti yksinkertaistaa: aluksi vähennettiin talenttipisteitä niin, että joka kolmannella sai pisteen ja talenttipaikoja oli vähemmän, minkä jälkeen siirryttiin ultrasyöpäiseen malliin, jossa piti ensin valita puu, joka oli pakko täyttää ennen kuin sai pistää muihin puihin pisteitä. Tämän lisäksi puita tasapainotettiin niin, että pystyit melkein levuttamaan esimerkiksi arcane-magella, joka oli ennen ollut käytännöllinen pelkästään PvP:ssä, koska se imi manansa nopeammin kuin Jonne yhden kylmän ES.

Tämän kauheuden lisäksi Blizzard päätti kajota pelin rahapolitiikkaan (tämä tosin tapahtui pikku hiljaa, kun lähestytään Cataclysmiä WotLKin alusta lähtien). Kaikki halpeni hemmetisti, ja uudet questit ja esimerkiksi Lich King -patchissä tuotu "Dungeon Finder" (tämä se syöpää vasta oli: ei tarvinnut enää edes kävellä instancelle ja mukavasti helpotetun ja uuden parannetun instance-rewarding kanssa varustetun instancen jälkeen teloporttasit mukavasti siihen mistä lähdit tekemään helpotettua questiasi) toivat pelaajille mahdottomat määrät rahaa todella nopeasti.

Sinänsä asia ei olisi ottanut päähän, mutta olin itse joutunut hakkaamaan otsa hiessä rahaa niihin kaiken maailman mounteihin, opetuksiin sun muihin, enkä saanut siitä minkäänlaista korvausta hinnan laskemisen (joka oli yleensä noin 95 % hinnasta pois) jälkeen. Sitten se Joni-Korianders painelee ohitseni sillä timanttikoristeisella sotahelikäärmerobottininhelikopterillaan, joka maksoi hänelle varmaan sen yhden kullan, jonka sai suunnilleen LvL 1 siitä jäniksen murhaamisesta. Itse jouduin maksamaan samasta mountista sen >9000 kultaa (iso raha silloin, nykyään saat saman varmaan 5min) + opetus >900000 kultaa + se questi, missä pitää tappaa samaan aikaan semmoset 350 kappaletta lvl 1000 Bossia ilman armoreita ja skillejä + se 38000000 influencea sille hessulle siellä Mt. Doomien kärjessä, jolle vain 1 Daily Quest josta 1 influence per kerta + täydellinen frontside ollie Tommin katsellessa, niin voin kyllä sanoa, että

ketutti niin hemmetin paljon.

Itsehän siis lopetin pelaamisen kaiken tämän syövän takia hieman ennen Catan ilmestymistä, mutta päätin vielä tulla jälkeinpäin tarkistamaan, olisiko Blizzard tullut järkiinsä. Ostin siis Catan (sain sen 10 eurolla jostain alennuksesta ja siinä tuli mukana 10 ilmastapäivää pelaikaa) ja loggasin sisään. Ensimmäinen reaktioni oli "Hemmetti mitä syöpää!" koska talent-systeemi oli nyt täysin fubar, kaikki classit oli "tasapainotettu" päin arsea (esimerkiksi paladin PvP-servulla ei nostattanut enää pakokauhua vastapuolen mageissa, koska Ice Lance ja paladin oli nerffattu täysin) ja inflaatio iski silmään joka nurkasta.

Kaikesta tästä huolimatta ajattelin tarkistaa vielä, oliko engineerille tullut jotain hauskaa craftattavaa, jos tässä semmosen vielä tekis, koska ebin gnomish engineering.

Noh teleportasin sitten Dalaraniin ja eteeni ilmestyi mapin ladattua jokaisen loreistin pahin painajainen: Tauren paladin. Tässä kohtaa pistin WoWin kiinni, menin ohjauspaneelin kautta asennettuihin sovelluksiin, etsin sieltä kohdan World of Warcraft ja painoin "Poista sovellus"-näppäintä. Siitä lähtien olen

vain voinut katsella epätoivoisani, kuinka WoW pikkuhiljaa muuttuu siitä kulta aikansa mahtavasta mörpistä "Joni-Petteri 6 v. Mists of Kung-Fu Panda pet battle inflaatio"-helvetiksi.

Yhden asian voin kyllä tehdä oman mielenterveyteni eteen tällä hetkellä: piiloutua siltä karvaiselta hyper-loreisti-truegamer-peikolta, joka muistaa kaikki patch-notet, WoW:n historian ja tapahtumat vaikka väärinpäin ulkoa, on raidannut ja PvP:ttänyt jo vanillan ensimmäisestä päivästä, sekä omaa 500000 gearscoren ja 900000 arenascoren kaikissa liigoissa, sillä hän tulee ja henkilökohtaisesti kertoo minulle jokaisesta virheestäni tässä artikkelissa, jos minut jostain löytää.

Muffehazard





Lintusimulaattorin sneak peak

– eli mitä peliohjelmointikurssilla tapahtuu ja mikä on Unity

Huhu kertoi Tietotalon käytävillä, että Peliohjelmoinnin kurssin viimeinen toteutuskerta on määrä järjestää tänä syksynä. Huhun todenperäisyydestä ei ole vielä kukaan varmuutta, mutta mitään ei kannattanut jättää sattuman varaan. Vielä kun sattui niin, että muuan ryhmä kaipasi lisäjäsenen, ei enempää tarvinnut suostutella – kandi jääköön keväälle.

Peliohjelmoinnin kurssilla toteutetaan harjoitustyönä vapaasti ideoitava peli. Vaatimuksina on vain reaaliaikaisuus ja jonkinlainen tekoäly. Idea lintusimulaattorista syntyi pitkän prosessin tuotoksena, jota oluen lisäksi siivitti pelin muotoon väännetty japanilaisten näkemys hyttysten elämästä. Kyseinen PS1-julkaisu kertoo vivahteikkain tarinankerronnan keinoin, kuinka hyttynen joutuu taistelemaan saadakseen imettyä jokapäiväisen veripisaransa Japanin tyttöjen reisistä. Alkuperäinen ajatuksemme oli hyttyssimulaatio, mutta kun joku oli idean jo timantiksi hionut, sitä oli turha yrittää jäljitellä.

Kurssi velvoittaa kirjoittamaan raportin peli-ideasta ennen sen toteuttamista. Ongelmana kuitenkin oli, ettei kukaan ryhmästämme ollut 3D:hen koskenut, joten suunnitteluvaiheessa oli hiukan vaikea sanoa, mitä saisimme aikaan. Olimme kuitenkin kuulleet vanhempien tieteenharjoittajien neuvovan: “Unity on vitun hyvä. Sillä voi tehdä uuden Quaken, kunhan vähän klikkailee hiirellä.” Niinpä näitä neuvoja syleillen kirjoitimme

peli-idearaporttiimme kaikki hienot ominaisuudet mitä vain keksimme, Wii:n Balanceboard-ohjausta myöten. Tavoitteet olivat siis siellä minne ne kuuluvatkin, tavoittamattomissa.

Ensimmäinen koodaussessio osoitti luulomme Unityn kaikkivoipaisuudesta jokseenkin yliampuviksi. Tätä kyllä osasimme jo hieman odottaakin. Unity kyllä tarjoaa hyvät työkalut eri ohjelmistoilla tehtyjen mallien tuomiseen ja teksturointiin, valojen, kameroiden, peliobjektien ja skriptien lisäykseen sekä maaston generointiin, mutta Quakea sillä ei silti pelkillä hiiren klikkauksilla saa aikaan. Unityn tärkein anti on pätevä 3D- ja fysiikkamoottori. Tämän – kuten muidenkin pelimoottoreiden avulla – voi keskittyä pelin ohjelmointiin, eikä kehityksessä tarvitse juuri huolehtia fysiikkojen bugittamisesta tai grafiikan takkuamisesta. Kätevä ominaisuus Unityssä on myös nopea testaus. Pelimoottori on valmiiksi käännetty, joten oman koodin testaaminen onnistuu vikkellästi nappia painamalla. Käyttäjätystävällisyytensä ansiosta ensimmäisen koodausillan tulos Unityn kanssa oli hyvin epävakaa ympäriinsä sinkoileva, fysiikkaa noudattava ilma-alus. Haittapuolena Unityn ilmaisversiossa on versionhallinnan puuttuminen. Kuitenkin jos budjetti riittää pro-version hankintaan, kaikki ohjelman ominaisuudet avautuvat, mukaan lukien sisäänrakennettu versionhallinta. Ilmaisversiosta puuttuvia muita ominaisuuksia ovat esimerkiksi kehittynyt valaisumalli ja nätimpi ve-

den toteutus, mutta ilman näitäkin ominaisuuksia pärjää hyvin. Isot pojat ovat kertoneet erään ruotsalaisen hakukoneen löytävän pro-version ilmaiseksi ladattavassa muodossa.

Juttua kirjoitettaessa peli on läpäissyt ensimmäisen välipalautuksen ja lentomekaniikka alkaa olla kunnossa. Lintusimulaattori pyrkii nimestään poiketen olemaan enemmän arcade-tyylinen. Lentämisestä on pyritty saamaan mahdollisimman pelattava ja nyt ohjaustuntuma onkin perin mukava. Linnulla voi suorittaa ylieläimellisiä taitolentonumeroita ja silmukat, tynnyrikierähdykset, syöksyt ja väärin päin lentäminen eivät tuota liian suurta vaivaa. Runko on nyt kasassa, mutta sisältö puuttuu. Suurimmaksi ongelmaksi näyttää muodostuvan tavallisten lintujen elämän tylsyys: Mitä niin kiinnostavaa ne tekevät, että sitä jaksaisi matkia tietokoneella? Toisaalta realismi on heitetty romukoppaan jo suunnitteluvaiheessa, joten ehkä vastapestyjen autojen pommitus ulosteella vaihtuu johonkin mielekkäämpään tekemiseen.

Projekti todennäköisesti jatkuu kurssin jälkeenkin, mutta ennen joulua pitäisi toimiva, pelin kriteerit täyttävä tekele olla valmis. Myöhemmin voisi tältä pohjalta jalostaa jopa hauskan pelin. Todennäköisesti se tulee myös jakoon jonnekin, vaikkakaan tulevien Humble Bundlejen tarjontaan se tuskin yltää.

keksi_

Assert Null



Palkataan basisti

1. Halu kehittyä ohjelmistosuunnittelijana
2. Kyky ymmärtää asiakkaan toimintaympäristöä
3. Tieto tietojärjestelmäarkkitehtuurien peruskäsitteistä

(Pakettiauto ja soittotaito eivät ole pakollisia)

-Kesätöitä
-Osa-aikatöitä
-Kokopäivätöitä
-Dippatöitä
-Eläkevirkoja

Kerää koko setti tai valitse
parhaat päältä!

Lisätietoja: www.atostek.com

An elite specialist team

Used to tackle the hardest challenges

Track record of thousands of bugs nailed

Countless hours of experience

NOW LOOKING FOR NEW FIELD AGENTS!

Join the pros and become a

SOFTWARE DEVELOPER

KILOSOFT GROUP OY presents KILSOFT TAMPERE productions "Software Developer"
looking for FIELD AGENTS DIPLOMA WORKERS and SOFTWARE DEVELOPERS

technologies are J2EE SPRING FRAMEWORK HIBERNATE POSTGRESQL and more
user interface by WICKET, JQUERY and CSS3 projects done with SCRUM TDD and ATTITUDE

referenced by PUOLUSTUSVOIMAT SYDÄNKESKUS PKT -SÄÄTIÖ SANDVIK MINING AND CONSTRUCTION OY

directed by PASTI VAKASLAHTI



KILOSOFT

APPLY NOW!

email REKRYTOINTI@KILOSOFT.FI phone +358 400 406 574 web WWW.KILOSOFT.FI

Cezzar <3 kynäri.

“VOI SAATANAN SAATANA, SELKÄÄN TULEE VITTU!!11” kaikui kimeä huuto eräästä piharakennuksesta. Vuosi oli 2001 ja kaupunginosa Petonen. Viisi naapuriston mukulaa oli raahannut pöytäkoneensa saman katon alle tarkoituksenaan pelata verkkopeliä nimeltään Counter-Strike. CRT-näytöt lämmittivät pientä huonetta, tunteet kuumenivat ja taisi siinä rytäkässä muutama näppäimistökin hajota teini-ikäisten kiukusta. ClanBasessa sodittiin virtuaalipisteistä ja matsit hankittiin QuakeNetin #matsi-kanavalta.

Varsinkin klaanipelaamiseen painottunut Counter-Strike valloitti nopeasti Suomea. Se iski meidänkin kaveripiiriimme voimakkaasti ja kohta pystyssä olikin useampikin klaani. Taktiikoita harjoiteltiin aina koulun jälkeen ja klaanimatsit hoidettiin yleensä myöhemmin illalla, sillä 56k-modeemin käyttö oli halvempaa kello kuuden jälkeen. Kaveriporukan hajaantuesssa lukioaikoina peliseuraa löytyi uusista lukiokavereista ja osaksi LAN-pelaamista alkoi muodostua saunominen, olut ja salskeita CS-nuorukaisia ihailevat tytöt. Kaveriporukan rennon pelaamisen oheen alkoi kaipaamaan haasteita, joita löytyikin muutamasta pelaamiseen hieman vakavammin suhtautuvasta klaanista. Kohta alkoi datapisteitä kertyä ja CB-matseilla alkoi olla katsojia. Kuitenkin pikku hiljaa CS alkoi kuihtua pois. Sitä edesauttoi valven julkaisema Counter-Strike: Source, joka tuntui vanhalla kynärihirmulle uppo-oudolta. Lopulta kynärin pariin palattiin vain muutamana kerran vuodessa TiTen vanhan liiton laneilla.

Tänä syksynä Valve julkaisi uuteen

Source-moottoriin perustuvan Counter-Strike: Global Offensiven, jonka huhuttiin vastaavan pelattu vuodeltaan vanhaa Counter-Strike 1.6:ta. Pääsin kokeilemaan peliä muutaman rundin ajan kaverin koneella, ja jumalauta: Vanhat kynärihimot nousivat pintaan ja alkoi kauhea kuumotus hankkia uutta rautaa alle, jotta pääsisi hakkaamaan sitä. Lopulta himot veivät voiton ja alkoi koneen kasaan haaliminen. Kavereiden wanhoista osista ja muutamasta uudesta komponentista sain kassattua alle tarpeeksi tehokkaan koneen, ostin CS:GO:n Steamista alle 15 euron ja löin kynärin tulille.

Ensimmäiset vuorokaudet menivät lähinnä aseisiin totuteltessa, uudistuneeseen ostovalikkoon tutustuessa ja mappeja opetellessa. Mitä enemmän pelaamaan muilta kiireiltään ehti, sitä paremmalta peli alkoi tuntua. Uudistuneet aseet, muutama uusi kranaatti ja parannellut kentät tuovat uutta särmää vanhaan tuttuun peliin. Pelattavuus on saatu CS 1.6:ta vastaavalle tasolle, vanhoja kenttiä on uudistettu ja tasapainotettu, sekä klaanipelaaminen on otettu huomioon jo pelipalvelinta etsittäessä. Joku voisikin sanoa, että timanttia on hiottu puolikkaan karaatin edestä, jotta siitä on saatu kauniimpi ja tasapainoisempi kokonaisuus.

Monia asioita parannellessa voi ilmestyä odottamattomia bugeja. Ne ovat epämieluisia vieraita jokaisessa uudessa pelissä, mutta onneksi nykyaikana pelipäivitykset hoituvat kivuttomasti. Myös CS:GO kärsii muutamista lapsuksista, joita korjataan jatkuvasti. Pahimmat kömpelyydet ovat viime aikoina osuneet moninpelijärjestelmään,

joka etsii pelejä, lisää botteja ja tasapainottaa joukkueita tarvittaessa. Suunnitteluvirheitä löytyy marginaalitapauksissa, kuten pelaajien egoquitattua palvelimelta, jolloin palvelin ehdottaa bottien lisäämistä, josta pelaajat saavat äänestää. Äänen mennessä ristiin, ei botteja lisätä, vaan peli lopetetaan. Ja taas saa etsiä uutta peliä.

Uudet päivitykset ja community-palvelimilla pelaaminen ovat poistaneet (näistäkin) bugeista suurimman osan. Jäljelle jää koukuttava verkkopeli, joka herättelee nostalgioita CS-aikeihin jumahtaneessa. Peliä pelatessa jää vain miettimään, miksei cs_italyssa soi enää Pavarotti.

Cezzar



SELVIYTUMISKAUHUN ABC

Selviytumiskauhu – tuo pelisuunnittelun outolintu. Pelityyppi, jota ei vuosikausien yrittämisen jälkeen ole onnistuneesti implementoitu. Lähelle todellista kauhua on monessa räpellyksessä päästy, ja muutama helmikin on selviytumiskauhugenren kapeaan karsinaan kolahtanut.

Tämä edellä mainittu karsina on jakautunut lohkoihin ja alilohkoihin. Osa pelisuunnittelijoista ratsastaa oman lohkonsa suurimmalla emakolla kalistaen peistäan kilpailussa siitä, mikä on oikeaa selviytumiskauhua.

Pelielementti on selviytumiskauhulle elinehto, ravintoketjun linkki. Ravintoketju, jossa pelielementti syö metaa ja aiheuttaa käyttäjän tiilien ulostamisen. Koska olen selkeästi monen vuoden pelisuunnittelukokemattomuuteni johdosta tilassa, jossa voin objektiivisesti sanoa mikä on oikein, voin jakaa tässä muutaman pelielementin.

Perinteisesti selviytumiskauhu koostuu pelaajahahmosta, ympäristöstä ja mahdollisista pahantahtoisista entiteeteistä. Ammentaakseni tarkempaa kuvausta selviytumiskauhun pelaajahahmonsta voidaan yleistä haavoittuvuutta ja hippipasifismia pitää perinteisessä mielessä yleismaallisina totuuksina.

Pelaaja on aina yksinäinen ja mahdollisesti sisäisiin demoneihin ja tuskaan verhoutunut antisankari. Koska pelihahmo ei ole mykkä, hän asettuu hyvin miellyttävästi sinne Gordon Freemanin ja Navin (ei avatar) puheliaisuuden määrit-

telemän hierarkian keskivaiheille. Pelihahmon sisäiset demonit ovat staattisia kirjoittajien päättämiä näennäisesti vakavia tapahtumia pelihahmojen historiassa.

Varsinaisesti näitä historioita ei mitenkään avata, joten ne tulee päätellä joko itse tai vastaavasti lukea jokin pelin mukana kaupattava, 20 euron arvoinen sijoitus, jota OFFICIAL STRATEGY GUIDEksi kutsutaan. Tätä hyvät nassukat kutsumme ARGksi; Alternate Reality Game. ARG:in ideahan on tuoda pelin elementtejä todellisuuteen ja sekoittaa pelimaailman ja reaali-
maailman rajoja siihen pisteeseen, että heikoimmat meistä sisällyttävät koulumatkaansa mutkan. Tämä OFFICIAL STRATEGY GUIDE on priimaesimerkki siitä, kuinka selviytumiskauhu ja reaali-
maailma blendautuvat suopeasti toisiinsa. Siis kela: selviytumiskauhun ainoa eksposition muoto, josta pitää maksaa pelin päälle reippaan mutta jäykän jallun hinta. Sedän tarinoidessa kaikesta asiaan liittyvästä siirrymmekin takaisin asiaan.

Ympäristö on selviytumiskauhussa varmastikin pykälää tärkeämmässä roolissa kuin pelaajahahmo. Ympäristö on parasta sijoittaa mahdollisimman pimeään paikkaan, sillä pimeän pelkohan on primaalinen vaisto luolamiesajoilta. Onhan se nyt mukavampaa ajaa pimeässä valot päällä, vaikka olisikin luolamies. Valot selviytumiskauhuun on helppo implementoida, ja kauhun muodosta riippuen se voidaan tehdä juuri pelimaailmaan sopivalla tavalla. Hyviä esimerkkejä selviytumiskauhun valonlähteistä

ovat lyhty, taskulamppu, taktinen taskulamppu haulikonpiipussa ja jopa Saturday Night Feverin diskovaloille vertoja vetävät avaruusaseman kaikenvalaisevat strobot.

Ilman valoja pelaaminen muuttuisi mahdottomaksi ja siten epäpelottavaksi. Valon ja varjon tanssi kuulinee selviytumiskauhuun samalla tavoin kuin ne helvetin valopallot tappelupeleihin. Itse ympäristö eli miljöö sijoitetaan aina vanhaan kartanoon, kaivoskuiluun, tutkimuslaitokseen tai avaruusasemalle. Tästä ei koskaan laisteta.

Nämä miljööt asettavat rajoitteensa aina pelin kammutuksille. Vanha kartano koostuu aina möröistä, kaivoskuilu on hyvin "lepakkoisa" paikka, tutkimuslaitoksessa on geneettisesti yliverkaisia ihmiskuo-
ria ja avaruusasemalla on tyhjiö ja se jokin jostain, se, jonka veri on happoa. Ennen kuin jokin nero alkaa huudella, että kyllähän poikkeavia miljöitä on, viittaen ensimmäisen kappaleen toteamukseen tietoni objektiivisuudesta.

Kauhua ei voi olla ilman mörköä komerossa. Esimerkit tästä kategoriasta ovat moninaisia ja useat ikimuistoisia. Aina morsosta intiaanitauluun asti kaikki hirviöt ovat aina hirvityksiä. Nämä pahantahtoiset toimijat selviytumiskauhussa ovat siinä mielessä mulkkuja, että osa on tehty pelkästään säilyttämään pelaajaa ja osa on tekoälyalgoritmista asti puhtaan pahuuden olemusta vuotavia noidankattiloita.



Joidenkin toimijoiden pelottavuus perustuu selkeästi numeroihin. Yksinäinen heinäsiikkahan on varsin mukava kaveri, vaikka aiheuttaakin suunnatonta raivoa yöntienolla jatkuvalla, korvia raastavalla sirityksellään. Siinä sitten yrität nukkua ja näet hammaslääkäriunia. Perkele. Kuitenkin leppoisan olomuotonsa sisällä heinäsiikka on raateleva peto ja hyvin potentiaalinen sodomiitti. Nämä pahuuden alkulähteillä syntyneet selkärangattomat tulevat parvissa, peittävät auringon ja raiskaavat farmarin pellot. Turha siinä on huudella EU-tukia, kun kovalla työllä kasketut kyiset pelot on raivattu vehnälle elinkelpoiksi ja Valmettikin on vedetty mudasta jo neljästi ennen kylvöä.

Antisosiaaliset, eli yksinäiset, pahantahtoiset entiteetit ovat olleet lähiaikoina otsikoissa hyvin paljon. Kunnallisvaalien teemana olivat juurikin nämä syrjäytyneet väärinymmärretyt. Morso ja avaruuskappalepää ovat kumpikin hyvin leppoisia kavereita, mutta kuitenkin syvästi introverteja. Kukaan ei koskaan opettanut heille tarvittavia sosiaalisia kykyjä selviytyä maailmasta, joka ilman erakoitumista on täynnä sosiaalisia konfrontaatioita. Tästä syystä kyseiset entiteetit uppoavat syvälle outoon laaksoon.

Nyt, kun olemme avanneet perinteisen selviytymiskauhupelin elementtien salat, voimmekin heittää nämä törkeät loukkaukset aitoa kauhua kohtaan roskakoriin. Oikean selviytymiskauhun tulisi ammentaa elementtinsä todellisuudesta. Pelaajahahmo voidaan romuttaa sisäisistä demoneistaan helposti. Miksi minun pitäisi kangeta itseni jonkin kirjoittajan determinoimiin raameihin? En tunne kauhua ilman immerstiä. Tämän johdosta pelaajahahmo pitäisi aina kirjoittaa vastaamaan todellisuudessa hyvinkin lähestyttäviä rooleja. Näitä rooleja ovat esimerkiksi yhä-äiti, teiniäiti, rakastava perheenisä sekä Juhan af Gran. Ole nyt siinä helisemässä sisäisistä demoneista, kun on nappulalauma ruokittavana tai olet hurahtanut muukalaisiin.

Se toinen puoli eli ekspositio pitäisi eksplisiittisesti kertoa pelissä itsessään. Ekspositiot voidaan kiinteyttää yleensä yhteen skenaariomuotoiseen lauseeseen. Kaksi tuntia deadlineen, viimeinen bussi Hervantaan, jääkaappi tyhjänä ja pakanallisten riittien tilalle asetetut, jotenkin pyhät raamit omaavat päivät ovat edessä. Siinä on sitä selviytymisen panniinomaista ja kauhunsekai- sta tunnelmaa. Näissä skenaarioissa voimme jopa itse tuntea olevamme omissa osissamme.

Kuka meistä voi aidosti pelätä Morsoa? Morso on epätodellinen tahra hahmosuunnittelun turbaanissa. Todellisuudessa pelkäämisen arvoisia asioita on fyysisissä ja metafyysisissä raameissa rajattu määrä. Aidossa selviytymiskauhussa on ainoastaan yksi pahantahtois- ten entiteettien kombinaatio: po- setiivi ja se helvetinpätsien pohjalta ammentava piru, joka kampea kääntää. Se jatkuva automaattisen puhallinkoneen ja perkusioiden kombinaation toittama tekopirteä sirkusmusiikki tuottaa jopa pelottomimmille meistä selkäpiitä kylmävän filiksen.

Voisinkin kertoa tässä infernaalisesta kesäretkestä, jonka menneenä kesänä koin. Jätän kauhutunnelman minimiin ja totean, että Suomen Silent Hill (siis Hämeenlinna) ei ollut nimensä veroinen kansainvälisen posetiivifestivaalin vallattua muuten niin kuolleen elegantit ja hiljaiset kadut.

Tässä voimmekin siis kiteyttää seuraavan selviytymiskauhupelin ja ehdottoman pelihitin 2013 eksposition yhteen lauseeseen: pirun lailla kankeavan posetiivarin vainoama teiniäiti yrittää etsiä kakaralaumalle ruokaa pyhien tyhjentämällä kaduilla.

5/5 Ostaisin.

Vesa-setä

Kääpiöiden huviretki tienpientareelle aka Dwarf Fortress

Fuksin eksyessä iltasella hämääjän kiltahuoneeseen hän on monesti saattanut ihmetellä setien höpinää kääpiöistä. Etenkin kun Lumik-
kia ei mainita ollenkaan, vaan jutuista voi päätellä kääpiöiden touhuavan ihan keskenään, tai korkeintaan koirien kanssa. Mikä niissä kääpiöissä oikein setiä viehättää? Nyt on aika tuoda valoa asiaan, vaikka totuus saattaakin olla fuksien hurjimpiakin kuvitelmia karmeampi.

Kääpiöt ovat tunnetusti iloisia veikkoja, jotka vaativat juomakseen vettä väkevämpää. Joskus kun seitsemän kääpiötä viettää hieman rankempaa iltaa, saattaa tapahtua kummia. Aamulla herääminen ei tapahdukaan perinteiseen tyyliin katuojasta, vaan on saatettu päätyä porukalla ja oikein vankkurikuorman kanssa jonnekin perämetsiin. Mikäs siinä jos mukaan tuli pari kirvestä ja hakkua ja reilusti juotavaa – ei muuta kun leiriä pystyyn.

Näin saavat alkunsa monet kääpiölinnakkeet. Kaivetaan vähän varastotilaa maan alle, kaadetaan kasa puita ja pannaan sienifarmi pystyyn. Tehdään makuuhuoneet, sängyt ja hieman ansoja puolustukseksi. Vielä kauppapaikka pystyyn ja kaiverrellaan vaikka kivistä jotain myytävää tavaraa, niin linnake alkaakin olla jo hyvässä kuosissa ja siinä kelpaa odotella kauppakaravaanin ja maahanmuuttajien saapumista. Samalla on hyvä pykäillä kaivo varmuuden vuoksi ja hieman luksusta kuten ruokasali.

Dwarf Fortress on peli, jota monet, tai ainakin useampi ihminen, ovat

väittäneet ehkäpä monimutkaisimmaksi maailmassa. Uusien kääpiönrakastajien onneksi suurin osa pelin mahdollisuuksista ei ole oikeasti tarpeen onnistuneen linnakkeen rakentamiseksi, vaan kourallisella perusjuttuja pääsee hyvään alkuun. Peliä voisi luonnehtia SimCity-tyyliseksi hiekkalaatikkosimulaatioksi höystettynä välillä hyökkäävillä goblinilauamoilla tai muinaisilla hirviöillä. Näppärimmin uhka hoidellaan erilaisilla ansoilla, ja pääpaino on selvästi toimivan linnakkeen rakentamisessa. Toimiva linnake huolehtii kääpiöiden perustarpeista ja ylläpitää mahdollisesti useitakin tuotantoketjuja tavaroiden tekemisestä myyntiin.

Pelissä ei suoraan käskytetä yksittäisiä kääpiöitä, vaan linnakkeelle annetaan tehtäviä tyyliin “Kaivakaa tästä, valmistakaa 20 ovea, asentakaa ovi tähän ja tähän.” Kullekin kääpiölle määrätään kustakin tehtävätyypistä, suorittaako hän niitä vai ei: esimerkiksi kaivaminen, malmin sulatus, roudaaminen, maanviljely, kankaan värjääminen, kalastus... Kääpiöt sitten itsenäisesti valitsevat itselleen listan mukaisia työtehtäviä, sikäli mikäli ehtivät syömiseltä, juomiselta, nukkumiselta ja juhlimiselta. Lisäksi kääpiöitä voidaan määrätä sotilaspalvelukseen. Kullakin kääpiöllä on kuhunkin tehtävään erikseen laskettavat kokemuspisteet, joiden mukana taito hommaan karttuu ja tulokset paranevat. Lisäksi pidetään kirjaa kunkin kääpiön onnistuudesta: jos kääpiöllä on tosi kurjaa, hän saattaa saada rai-vokohtauksia tai vetäytyä mur-

jottamaan. Pitkällä tähtäimellä on olennaista huolehtia, että kääpiöt pysyvät tyytyväisinä.

Kääpiöiden perustarpeet ovat ruoka ja viina (häätätilassa vesi kelpaa). Helposti tyydytettäviä haluja ovat sänky ja ruokasali. Näillä pärjää hyvin pitkälle. Myöhemmin tarvitaan myös uusia vaatteita loppuunkuluneiden tilalle. Jotta linnake ei olisi maaseudun goblinien naurunaihe, on kuitenkin hyvä panostaa myös muihin juttuihin. Yksinkertaisimmillaan kaivettuja kiviä voi suoraan muokata erilaisiksi kauppatavaroiksi. Metalliesineiden valmistus vaatii malmin kaivamisen, sulattamisen metalliksi ja esineen valmistuksen. Sulattaminen vaatii joko hiilellä tai magmalla toimivaa ahjoa, ja hiili täytyy ensin polttaa puusta (ellei satu löytämään kivihiiltä kaivettavaksi). Vaatteita saa tehtyä kasvattamalla sopiviakasveja, muokkaamalla niistä lankaa, kutomalla lanka kankaaksi ja tekemällä kankaasta vaatteita. Lanka tai kangas voidaan myös värjätä, jotta ei olisi niin harmaata, mutta väriäine pitää tuki ensin valmistaa. Tällaisia tuotantoketjuja on pelissä muitakin, ja niiden toimimaan saaminen on ehkä tärkein pelin mielenkiintoisista haasteista.

Peliä aloitettaessa luodaan pelimaailma ja valitaan paikka, jonne karavaani lähtee. Extremistit menevät evil-alueille jossa on kaikkea hauskaa kuten kääpiöitä zombeiksi muuttavia pilviä. Traditionalistit tyytyvät katsomaan, että puuta, metallia ja mielellään myös vettä löytyy aloitusalueelta.

Pelissä on myös simulointi veden ja magman virtaamiselle, sekä mekanismeja joilla voi esimerkiksi avata ja sulkea laskusiltoja ja patoluukkuja veden virtauksen säätelemiseksi. Näillä on kiva kikkailla, mutta varsinaisesti niillä on pelin kannalta merkitystä lähinnä puolustuksen toteutuksessa. Siinä ne ovatkin varsin tehokkaita. Kämäämällä puolestaan voi muuttaa koko linnakkeen uima-altaaksi.

Pelin perusgrafiikka on yksikertainen merkkigrafiikka, josta kuitenkin tärkeät perusjutut oppii äkkiä tunnistamaan. Esimerkiksi työpajoja ei käytännössä erota toisistaan, mutta tähän ei normaalisti ole tarvetta niistä kun yleensä muistaa mistä ne löytyvät. Tarvittaessa on myös hakutoiminto. Käyttöliittymä kaipaisi viilaamista: inforuutuja on turhan monta, niissä on osittain päällekkäistä tietoa ja samankaltaisista ruuduista ei aina pääse samal-

la tavoin toisiin ruutuihin. Pienellä ihmettelyllä peliä kuitenkin pystyy pelaamaan sujuvasti.

Peliin kannattaa tutustua, jos simulaatiotyyppinen rakentelu kiinnostaa, eivätkä merkkigrafiikka ja melko kankea mutta opittavissa oleva käyttöliittymä haittaa. Pelissä ei ole varsinaista loppua. Netistä löytyy kattava wiki, jossa on yksityiskohtaisesti kerrottu muun muassa tuotantoketjujen rakentamiset. Kääpiöiden työtehtävien säätämiseen on ulkoinen ohjelma Dwarf Therapist. Sen käyttö helpottaa pelaamista huomattavasti. Pelissä on myös rogue-like-tyyppinen adventurer mode, mutta sitä ei kovin moni pelaa.

Yhä alemmas käy kääpiöiden tie etsittäessä legendaarista adamantiumia. Syvällä laavakerrosten alla kajahtelevat riemun kiljahdukset muuttuen hetkeä myöhemmin hämmentyneeksi

hiljaisuudeksi hakun puhkaisessa valtavan luolaston seinämän. Sitten kuullaankin enää lyhyeen katkeavat kauhunhuudot syvyyksien unohdettujen hirviöiden vyöryessä linnakkeeseen.

*Summary in english:
Dwarf Fortress, play it!*

Ear



Join The fight!
Hae Toimariiksi

Haku aukeaa 1.1.2013
Hakemukset osoitteeseen careers@tietoteekkarikilta.fi

Juo ES – pelaa CS

“On ne saatanan pahoja.”
–Ear

Turhankin monen rappionörtin aamutuimaan venyvän pelisesioonon kuuluu nykyään perinteisen kahvin tai kolan sijaan energijuoma. Iljettävästä maustaan ja nuorison päihdekäytöstään pahamaineiset litkut päätettiin panna paremmuusjärjestykseen, jotta esimerkiksi laneille tai all-nighteriin valmistautuva tavallinen kuolevainen voisi valita huokean juoman, jonka maku ei ala tökkiä heti ensimmäisen tölkillisen kohdalla.

Toimitus järjesti suuren maistelutestin, jossa titeläisistä koostuva sekalainen raati sai analysoida eri juomien makuja ja muita tunteuksia, joita niiden suullisesti nauttiminen aiheutti. Piristävyyn tai energisyyden tunteen aikaansaamiseen ei otettu kantaa: juoma-astian kyljessä on epäselvällä

suomen kielellä ravintoarvot ja kaikenlaisten vaikuttavien ainesosien määrät, joista jokainen voi itse tehdä johtopäätöksen vaikutusten suhteen. Ne eivät muutenkaan ole subjektiivisia asioita, vaan orgaanisen kemian sanelemia. Kalori antaa energiaa ja kofeiini pärisee ihan yhtä lailla juoman mausta riippumatta. Lisäksi juodut määrät olivat hyvin pieniä, pelkkiä maistiaisia, eivätkä sinällään aiheuta pärinöitä tai muita havainnoitavia vaikutuksia testaajissa. Ensimmäisen mukin pohjallisen jälkeen ei muutenkaan ehkä tunnu niin virkeältä kuin vaikapa kahdennentoista jälkeen.

Testaus suoritettiin vapaamuotoisena seurusteluna energijuomilla katetun pokeripöydän ääressä. Kukin maistelija sai omaan vapaaseen tahtiinsa kaataa tuoppiinsa

haluamaansa juomaa ja aloitti eri juomalla kuin muut. Näin saatiin aikaan kiireetön ja paineeton ilmapiiri, jossa testaajat saattoivat keskittyä vain makujen ja tuntemusten maailmaan muusta välittämättä. Lisäksi järjestely edisti juomien tasavertaisuutta, kun mikään juoma ei joutunut kaikilla testaajilla viimeisen, tökkivimman maistettavan rooliin.

Testitilanteessa oli energijuomien lisäksi tarjolla oli vettä, jotta uuden juoman pääsisi maistamaan neutraalilta pohjalta. Kukin maistelija kirjaili omalla tavallaan havaintonsa paperille testauksen edetessä. Testituloksiin päätyneet kuvaukset juomista on koottu kaikkien testaajien muistiinpanojen pohjalta tiivistämällä niihin kuvaavimmat ja yhdenmukaisimmat havainnot.



Killan kahvi

Kahvimorso

"Than vitun parasta!!!"

Keskiarvo: 5,2 / 5

Keskihajonta: 0,4082

Piristävä, lämmin,
hapoton, maistuu salami,
tuttu, paras, kahvi.

Red Bull*"Vaatii toista huikkaa."*

Keskiarvo: 3,6 / 5

Keskihajonta: 1,506

Kuin MF, kuin ES,
täyteläinen, tytöistä +0,5
pistettä, keskihappoinen,
mieto.

ES

Kesko

"Taivaan portit aukeavat."

Keskiarvo: 3,4 / 5

Keskihajonta: 1,236

ES-makuinen, synteet-
tisen hedelmäinen, helppo
kuin naapurin teini, kuin
Red Bull, pinttyvä.

Toimituksen valinta!**MF**

S-ryhmä

*"Makea kuin musiikki,
josta puuttuu se jokin. Jää
kaikumaan tyhjyyttään."*

Keskiarvo: 3 / 5

Keskihajonta: 1,195

Geneerinen, hammas-
tahnainen, eloisa, penseä,
kuin ES, hassu jälkimaku.

ED with Extra Bite*"Vettä, johon on lisätty
sokeria ja siirappia."*

Keskiarvo: 2,1 / 5

Keskihajonta: 1,148

Jännä, hapokas,
lävistävä haju, hedelmä-
nen, mitäänsanomaton,
kirpakka.

ED Lemon Light*"Ei ole sitruunaa näh-
nytään."*

Keskiarvo: 1,9 / 5

Keskihajonta: 0,5477

Keinotekoinen, ei
muistuta energiajuomaa,
meh, raikas, hiilihapoton.

Toimitus huomaut-
taa, että pullo löytyi
pokeripöydältä avattuna
ennen testiä.

Monster Lo-Carb*"Makea marjainen
aromi tuo mieleeni lap-
suuden juoksut pellolla."*

Keskiarvo: 2,8 / 5

Keskihajonta: 2,033

Yskänlääke, pistävä,
positiivinen luumukeitto,
karkkimainen, ylimakea,
hajuton.

Mixed up

Lidl

*"Mauton, muttei
huono."*

Keskiarvo: 2,7 / 5

Keskihajonta: 1,387

Tavallinen, pistävä,
tehokas, turhan tärkeilevä,
mieto, hapokas.

Xact

Lidl

*"Miinusta Lidl-pullon-
palautuksesta."*

Keskiarvo: 1,7 / 5

Keskihajonta: 0,9613

Laimea, hapoton, sala-
mukea, heikko, tahmea,
yllättävä.

Mad Croc Milk Cocoa*"Kaakao on paras, ja
pärinä."*

Keskiarvo: 3 / 5

Keskihajonta: 1,5

Jacky-makupala,
rasvainen, haisee kaaka-
olle, maistuu paskalle,
syntinen, laimennettu,
laskuvarjohyppymäinen.

Rodeo light*"Maku ei jää vii-
pymään vaan hoitaa
asiansa."*

Keskiarvo: 2,9 / 5

Keskihajonta: 0,6346

Äklömakea, tunkei-
levä, marjainen, pinkki,
terävä kulma, tasainen.

Vita Nova

Kesko

*"Haisee Rio-kolalle.
Maistuu sulaneelle Rio-
kolalle."*

Keskiarvo: 2,3 / 5

Keskihajonta: 1,58

Nostalginen, hiiliha-
poton kokis, yskänlääk-
keinen, munkkimainen,
eksoottinen, marjaisa.

Oletko kyllästynyt olemaan yksin? Oletko kyllästynyt tietokoneeseesi, pelikonsoliisi, kahvinkeittimeesi? Ei se mitään. Nyt sinulla on mahdollisuus saada hyviä vinkkejä siihen, miten viihdyttää itsesi uneen!

Tähän on vain yksi edellytys: sinulta tulee löytyä älypuhelin, jossa on edes ihan-jees sovelluskauppa.

Saat kunnian lukea kymmenestä... tai seitsemästä... tai sitten viidestä erittäin viihdyttävästä sovelluksesta. Et joudu koskaan tylsistymään bussimatalla, jonossa tai auton ratissa. Sinun ei myöskään tarvitse enää mennä nukkumaan yksin.

5. iAssociate 2

Vaikka nimi alkaa i-kirjaimella, se ei viittaa tiettyyn laitevalmistajaan. Tämä sovellus löytyy ainakin Androidille ja iOSille. Idea on yksinkertainen: alussa sinulle annetaan muutama sana ja vihje aihealueesta. Niiden perusteella sinun pitää täyttää mielлекarttaa uusilla, muihin liittyvillä sanoilla. Tämä saattaa kuulostaa tylsältä, mutta muutamat minuutit muuttuvat huomaamattasi tunneiksi, viikoiksi... tai sitten vain niiksi tunneiksi. Joka tapauksessa, pelissä on haastetta, sillä kaikki sanat eivät aukenekaan niin helposti kuin oli kuvitellut. Tietämystä saattaa tarvita niin musiikista ja elokuvista kuin lomakohteista ja tulivuorista.

4. SCH3

Kolme sanaa: Shopping Cart Hero. 3. Yllättävän hölmöstä konseptista on saatu erittäin toimiva, vaikkakin ehkä vähän lyhyt peli. Ideana on hypätä vuorelta ostoskärryssä, päätyä hyppyrin nokalle ja hypätä mahdollisimman komeasti alas. Pisteitä saa huimapäisistä tempuista, oikeasta ajoituksesta sekä alastulon tyylistä. Hypyn jälkeen saa valuuttaa, jolla voi sitten ostaa erilaisia parannuksia

ja hassutteluja. Kuten alussa mainittiin, peli on aika yksinkertainen ja lyhyt. Hetken pelaamisen jälkeen on jo kaikki power-upit hankittu ja liian moni bändäri tapettu.

3. Lil Kingdom

Hyviä "simulaatiopelejä" on vaikea löytää. Jokainen idea on kierrätetty vähintään viisi kertaa, joten ei ihmekään, että suurimmalla osalla ei ole muuta eroa kuin grafiikka. Tämä kyseinen peli tekee kuitenkin iloisen poikkeuksen: Pelin ideana on rakentaa kuningaskuntaa linnan läheisyyteen. Mutta, tässä pelissä ei rakenneta linnaa taivaaseen eikä kylää naapuriin, vaan kellarikerroksia! Erilaisia kerroksia on yli 90, joista osa on erikoiskerroksia. Erikoiskerrokset saa, kunhan kerää erilaisia esineitä hakemalla tietyn tuotteen nirsolle prinsessalle. Jokainen kerros tuottaa tuotteita tiettyssä ajassa. Niitä sitten myydään valuuttaa vastaan. Kerroksissa on hienoja yksityiskohdita ja asukkaat sanovat "hauskoja" asioita aina välillä. Ainoa miinus on pelin rajallisuus. Potentiaalia on, mutta päivityksiä tulee liian hitaasti. Kun on jo rakentanut kaikki mahdolliset kerrokset, ei ole enää mielenkiintoa jäädä kускаilemaan asukkaita heidän haluamiinsa kerroksiin.

2. Logo Quiz

Esittelyjä ei ehkä kaipaa, mutta tehkäämme se silti. Moni varmasti heräsi eräänä kauniina päivänä ja päätti heti katsahtaa sovelluskauppaan. He hieroivat epäuskoisina silmiään, sillä top viiden oli vallannut erilaiset logontunnistuspelit. Monimutkaiseksi sitä ei voi sanoa. Ideanahan on kirjoittaa kullekin logolle sitä vastaavan yrityksen nimi. Ensimmäiset logot menevät helposti ja sitä mieltii, miksi edes aloitti. Jos sain vaiheessa logot alkavat kuitenkin mennä sen verran hankalaksi, että ei pysty laskemaan puhelintaan

alas. Mikä on tuo logo? Olen nähnyt sen varmasti jossain. Mutta jos se ei tule mieleen se ei vain tule mieleen. Ei auta muu kuin kysäistä kaverilta. Yhtäkkiä huomaatkin, että koko perhe/porukka/bussi kihisee innosta: kuka tietää tämän logon? Entä kukapa keksii tämän ensimmäisenä? Tuntemattomatkin ihmiset alkavat kiinnostua ja loppujen lopuksi et löydä enää puhelintasi mistään. Hups.

1. Toy Defense

Tower defense -peli. Eihän sellaista voi olla vaikea löytää? Väärin. Suurin osa peleistä tästä luokasta ovat täyttä humanistia. Grafiikka on kammottava, pelattavuus köyhää ja idea tylsä. Toy Defense on kuitenkin erilainen: ei ehkä parasta laatua, mutta ainakaan ei tee mieli heittää luuria seinään pelkästä vilkaisusta. Vaikeustaso on melko sopiva, sillä joissakin tasoissa joutuu yrittämään jopa muutamaan kertaan erilaisia taktiikoita. Upgradeja on myös saatavilla laajasti, ja tässä pelissä pitääkin vähän erikoistua tiettyyn "tornityyppiin". Lelusotilaiden tappaminen ei myöskään tuota yhtä paljon pahaa mieltä kuin elävien olentojen nistiminen.

Loppusanoja vielä. Vaikkakin nuoyllä olevat pelit on numeroitu, ne eivät ole paremmuusjärjestyksessä. Yhtä hyvin numeroiden tilalla voisi olla norsu. Nämä viisi peliä saattavat riittää pariksi viikoksi – hyvällä tuurilla kuukaudeksikin. Valitettavasti ei ole resursseja siihen, että käytäisiin läpi allekirjoittaneen kuusi täyttä pelikansiota. Kaikki yllä olevat pelit ovat ilmaisia, jokenkin niissä on mahdollisuus ostaa pelinsisäisesti kaikkea turhaa. Maksullisista on myöskin pari hyvää esimerkkiä, mutta koska opiskelijalla on rahaa vain ruokaan, jäävätköön ne tällä kertaa salaisuudeksi.

SUMMER 2013

@VINCITY

HERVANNAN KETTERIN OHJELMISTOTALO VINCIT TARJOAA VIIDELLE OHJELMISTO- ALAN NOUSEVALLE TÄHDELLE UNOHTUMATTOMAN KESÄN TAMPEREELLA!

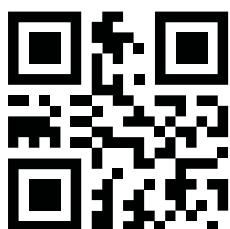
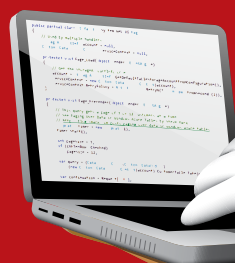
Ohjelmaan valitut pääsevät toteuttamaan unelmien ohjelmistoprojektin Vincitin asiantuntijoiden ohjauksessa. Tarjolla on siis ainutlaatuinen mahdollisuus kehittyä huipputiimissä ja päästä tutustumaan yhteen Suomen menestyneimmistä ohjelmistotaloista. Työpäivän jälkeen tarjolla on monipuolisia vapaa-ajan aktiviteetteja.

Ohjelmaan voivat hakea suomalaisten korkeakoulujen, yliopistojen ja ammattikorkeakoulujen opiskelijat. Valinnat tehdään haastattelujen ja ohjelmointinäytteen perusteella. Hakemukseen tulee siis liittää toteuttamasi ohjelma lähdekoodeineen. Ohjelman pitää toimia **Raspberry Pi** -tietokoneella (model B). Aihe ja ohjelmointikieli ovat vapaaehtoisia. Arvostamme innovatiivisuutta, siistiä koodia ja viimeisteltyä jälkeä. Ohjelmointinäytteen lisäksi liitä hakemukseen ansioluettelosi ja perustelut miksi juuri sinä haluaisit viettää kesän 2013 Vincytyssä.

Lähetä hakemuksesi osoitteeseen **summer2013@vincit.fi** 31.1.2013 mennessä.

Lisätietoja: **pasi.kovanen@vincit.fi**
tai **050 374 9132**.

Summer @Vincity järjestetään
3.6.–30.8.2013. Vincit järjestää valituille
asunnon ja joukkoliikenteen matkakortin.
Lisäksi heille maksetaan 2000 €
kuukausipalkka.



Hermiankatu 3 A, 33720 Tampere
www.vincit.fi

Fathmozibin kääpiöyhdyskunnan kirjoitettu historia

Historiallisten aikakausien rajat eivät yleensä ole yksiselitteisesti tai selvästi tunnistettavissa. Muutos ajan hengessä tapahtuu vaihteittain ja selvät tiettyyn ajanhetkeen sijoittuneet aatemurrokset ovat harvinaisia. Kolmas myyttien aikakausi taitui valistukseksi ja sivistykseksi kuitenkin tarkalleen Armokin vuonna 550, kun kääpiöiden ylväs sivilisaatio lähetti joukon sisukkaita sankareita etsimään rikkauksia ja edistämään sivistyksen rintamaa.

Kääpiösivilisaation laajentuminen pieniä etäyhdyskuntia

perustamalla on rodulle hyvin tavanomaista eikä tämänkään seurueen matkasta odotettu mitään erikoista – sen kun matkustavat jonkin matkaa erämaahan ja iskevät hyvältä tuntuvassa paikassahakkunsamaahan. Tällä kertaa kyseessä oli kuitenkin historiaan jäävä muutos: jokin tekijä vain vaikutti siihen, että perustettavan kääpiöyhdyskunnan Fathmozibin (käännettynä “Sackswallow”, “Pussipääsky” tai “Nyyttinielaisu”) tarina tulisi olemaan niin eepinen. Vallitsevat olosuhteet olivat mitä mainioimmat, mutta ennen kaikkea menestykseen

vaikutti se, että retkikuntaan oli valikoitunut poikkeuksellisen eriskummallisia ja hyvin yhteen pelaavia kääpiöitä.

Kuten aina ennenkin, matkaan lähti 7 iloista ja uskaliasta sankaria: sosiaalisesti vahva johtaja, uutterat kaivoskääpiöt ja taitava käsityöläisväki. Viinalla, ruoalla ja välttämättömillä selviytymistarvikkeilla varustettu karavaani kulki ja koirat kopuloivat. Suhteellisen lyhyen matkan päästä löytyi sopiva joenmutka, jonka kupeeseen vaunut pysähtyivät viimeisen kerran.



Ihmiskaravaani on matkalla kauppapaikalle vankkureineen. Goblinit verottivat henkiä matkan varrella.

Masin valtakausi



Ihminen vuotaa verta linnoituksen ansoitetun pääsisääkäynnin lähellä.

Päätettiin potkaista toiminta riipeästi käyntiin. Alettiin siis heti kaivaa suoraa portaikkoa maan sisään, lyötiin ympäröivää metsää kirveellä ja näin syntyneistä raaka-aineista ruvettiin rakentamaan siltaa, mikäli joen toiselle puolelle olisi joskus asiaa.

Alkuinnostuksen jälkeen havaittiin, ettei pitkälle kaivettu poraskäytävä sisällä mitään puolustuksia vihamielisiä goblinoita tai henkisesti jälkeenjääneitä haltijoita vastaan – luonnon omista iljettävyyksistä puhumattakaan. Sil-lankaan rakentaminen ei edennyt yhtään. Sitä ei ollut edes suunniteltu arkkitehtuurinsa puolesta, vaikka homma olisi helppo ja arkkitehtivelvollisuudet saaneella muurarilla ei pitäisi olla mitään muuta tekemistä. Puut sen sijaan saivat hyvää kyytiä pronssiselta sotakirveeltä. Täällä eivät todellakaan olleet asialla mitkään haltijanretkut!

Yhdyskunnan pääportaikon puolustuksellinen heikkous torjuttiin kaivamalla pitkä spiraalinmuo-

toinen puolustuskäytävä, jonka läpi oli käytävä mikäli mieli linnoitukseen sisään. Sillan tilanne tarkistettiin uudelleen eikä mitään ollut tapahtunut vielä. Asianomaista muurarikääpiötä ei löytynyt mistään. Kellään ei ollut tietoa hänen sijainnistaan saatika kunnostaan. Kaikki vain alkoivat kutsua hänen seurassaan aiemmin nähtyä alligaattoria nimeltä. Tästä heräsi epäily jonkinlaisesta väkivallanteosta.

Todelliset tapahtumat sillanrakentamisurakassa menivät seuraavalla tavalla: Urhea Etur Avuzoddon alkoi valmistaa siltaa joen tuntu-massa, mutta alligaattori nappasi hänen kätensä suuhun ja repi sen irti. Tästä hermostuneena Etur pakeni maalla parhaansa mukaan. Alligaattori sai hänet kuitenkin kiinni ja väisti ovelasti kaikki vastaiskut. Etur kesti sisukkaasti monet puremat ja löi takaisin. Vasta alligaattorin häikäilemätön isku Eturin akillen kantapähän, alahuuleen, lamaannutti kääpiötaistelijamme kokonaan. Kipu oli niin sietämättömän kova, että hän menetti tajun-

tansa ja jäi syrjäiselle mäen seinälle vuotamaan kuiviin.

Kun tapahtumat selvisivät muulle kääpiöväelle, suuri suru kohtasi hänen lähimmäisensä. Työt jatkuivat silti yhtä ahkerasti kuten ennenkin. Missään tilanteessa ei voinut luovuttaa. Muuten koko linnoitus kohtaisi pikaisen lopun. Etur Avuzoddonin muistoa kunnioittaen silta rakennettiin jääräpäisesti loppuun ja nimettiin Alligaattoriaikain muistosil-laksi, jota yksikään kääpiö ei ylittänyt vielä moneen

vuoteen. Eturin taistelu karkoitti jokea riivanneet pedot lopullisesti seudulta. Hänet muistetaan kääpiökansan suurena marttyyrinä.

Teollisuuden osalta kääpiöt pyrkivät saamaan maanviljelyn, viinankeittämisen ja puutyöt välittömästi käyntiin. Maan alle kaivettiin näille tarvittavat tilat erittäin nopeasti. Lisäksi saatiin valmiiksi makuuhuoneistot sänkyineen ennen kuin kukaan joutui nukkumaan märällä nurmikolla. Mieltymys metalliteollisuuteen ajoi kääpiöitä syvemmälle. He kaivoivat tauotta kohti "pohjaa", josta odottivat löytävänsä magma-meren. Sen lämmön avulla he saisivat malmin jalostettua metalliksi polttamatta tolkkuttomia määriä puuta. Kaivuumatkalla alas vastaan tuli kaksi luolastoa. Ylempi oli luonnontilassa ja sisälsi makean veden järven, mutta alemman muodot vaikuttivat eliöperäiseltä ja pelottavilta. Aukot luoliin tilkittiin umpeen ja luolat jätettiin odottamaan myöhempää varten.

Earin ylihallinto

Oltiin toisen vuoden loppusyksysä, ja asiat rullasivat rauhallisesti eteenpäin. Suuret kaivu-uurakat saatettiin pikkuhiljaa loppuun. Työpajoille suunniteltiin paremmat tilat hieman syvemmälle linnoitukseen, ja alettiin valmistamaan kauppatavaroita karavaanien varalta. Juuri valmistuneen suuren ruokasalin lähettyville tehtiin kaivo kaivamalla reikä syvälle vesiluolaan. Linnoitusta alettiin viimeisteillä edustavaan kuntoon tasoittelemalla käytävien seiniä ja lattioita.

Kaikki sujui varsin mallikkaasti siihen asti, kunnes Mebzuth alkoi käyttäytyä oudosti ja höpistä oimistuisista rakennustarpeista. Hän potkaisi varsin tylästi puutöitä tekemässä olleen kääpiön ulos työpajastaan ja alkoi puuhailla jotain salaperäistä. Tämä toki herätti suurta kiinnostusta, joka pian muuttui huoleksi sanoinkuvaamattoman kiroilun ja manailun kajahdellessa työpajasta. Lähimäiksi uskaltautuneet saivat selville, että kiroilu koski nahan tarvetta ja puutetta. Nopeasti linnake myllätettiin läpikotaisin, ja todettiin ettei mistään todellakaan löytynyt yhtä ainutta nahanpalaa! Kaikeksi onneksi ihmiskaravaani sattui juuri saapumaan, ja toivo että heillä olisi nahkaa myynnissä osoittautuikin pian oikeaksi.

Kaupankäynti aiheutti kuitenkin suurta hämmennystä. Kauppiaksi nimetty kääpiö näet ei ymmärtänyt, että hänen pitäisi lähteä kaupantekoon – nimittäin nälkä ja jano vaivasivat ja piti vähän kiviäkin kuskailla ja nukkua ensin. Lopulta todettiin, ettei hommasta tule mitään, ja vain hieman ennen kuin karavaani turhautuneena

alkoi pakkailla tavaroitaan napatettiin satunnainen kääpiö kaupparikon lähettyviltä tekemään kaupat. Eihän hän tietenkään ymmärtänyt mitään tavaroiden arvoista, mutta kaikkia linnoituksen kauppatavaroita vastaan saatiin iso laatikollinen nahkoja ja häkissä ollut koira. Mukaan otetut koirat oli joku ahne kääpiö näet onnistunut jo pistämään lihoiksi. Lopulta kaikki päättyi onnellisesti ja Mebzuth sai nahkansa. Pian valmistuikin linnoituksen ensimmäinen artefakti, mahtava puinen lasta.

Kaupankäyntihämmingin lisäksi karavaanin mukana poistui keskisormea näyttävä ja hävyttömyyksiä huuteleva diplomaatti, jota kukaan ei ollut ehtinyt ottaa vastaan. Tämä aiheutti kovaa kuohuntaa ja epäluottamuslauseen linnakkeen johtoa kohtaan, ja retkikunnan johtaja päätettiin vaihtaa. Artefaktin valmistanut Mebzuth päätettiin palkita tällä tittelillä. Myös kauppiaksi vaihdettiin hieman enemmän hommasta kiinnostunut kääpiö, ja samalla nimettiin kolmas kääpiö työnjohtajaksi. Myöhemmin eräät linnakkeen ensimmäisistä koristekaiver-

ruksista kuvasivat näitä valintoja.

Huhut linnakkeen upeudesta olivat kiirineet laajalle, ja seuraava uudisasukasryhmä käsittikin huimat 26 kääpiötä, mikä tuplasi asukasmäärän. Mukana oli monien oleellisten alojen, kuten mehiläistenhoidon, rautaisia ammattilaisia. Kasvanut asukasmäärä mahdollisti teollisuuden laajentamisen myös lasi- ja savituotteisiin. Vesiluolan sisältö ja etenkin sieltä löytyvä hämähäkkisilkki kiinnosti käsityöläisiä, joten sinne puhkaistiin reikä. Käytävä ansoitettiin huolella mahdollisten tunkeutujien varalta, vaikka luolasto vaikuttikin tyhjältä lammikon perällä rauhallisesti oleilevaa jättiläisolmia lukuunottamatta. Mahdollisten ongelmien varalta tutantoon laitettiin myös suuri määrä hopeisia sotavasaroita: hopea nimittäin oli ainoa metalli, jota retkikunta oli suuressa määrin löytänyt. Varsijousia tekemässä oli taidokas mestari. Sisäänkäyntiä ansoitettiin häkkiansoilla, ja myös ulos vietiin häkkiansoja tavoitteena pyydystää apinoita koulutettavaksi taisteluavuksi.



Verta ja goblinien ruumiita on kaikkialla, kun ihmiskauppiaat saapuvat.

ninnnun diktatuuri

=slate figurine of Etur Minecloister=

This is an exceptional slate figurine of Etur Minecloister. The item is an exceptionally designed image of Etur Minecloister the dwarf and Brinsclinate the alligator in slate by Dastot Litastthad. Brinsclinate is striking down Etur Minecloister. The artwork relates to the killing of the dwarf Etur Minecloister by the alligator Brinsclinate in Sackswallowed in the early spring of 551.

Kääpiökansa ei unohda suurta sankariaan, joka karkoitti villipedot.

Näin valta vaihtui ja uusi naama siirtyi puikkoihin. Edellinen jumalkääpiö näytti paikkoja ja siten päästiin vauhtiin. Heti alkuun kylään tuli ihmiskaravaani. Sienet ja muut rehut ovat vähän ankeaa syötävää, joten vaihdoin kasan krääsää lihaan ja juustoon. Edeltäjä antoi sen verran vinkkiä, että kannattaa ostaa metallia, joten vaihdoin pari krääsävatia kaikkeen metalliin mitä näillä isompikokoisilla kaksijalkaisilla oli tarjottavana. Ja sitten alkoivat oikeat työt.

Minulle oli kerrottu, että ylempään luolastoon oli puhkottu reikä, olihan se minullakin noin jäynän kannalta mielessä mutta ilmeisesti jäynä osu omaan nilkkaan, joten ensimmäisenä oli arvioitava siitä aiheutuva riski. Sitten selvisi, että reikiä on kaksi. Edeltäjä kuvasi nykyistä kiviansatunnelia "riittäväksi", mutta olin eri mieltä. Hopeaa näytti ympärillä olevan vaikka kuinka, joten aloitin hopeapiikkien massatuotannon. Muiden sivilisaatioiden edustajat saavat tulevaisuudessakin tyytyä viilattuihin kivileluihin ja -koristeisiin. Myös Dona^HH^HH^HYoland, tuo unohdettu siivekäs liskoörmy, kävi esittäytymässä. Onneksi se tyytyi polskimaan alemmassa luolastossa eikä siitä näin ollen ollut mitään harmia.

Ja sitten vähemmän kiireellisiin parannuksiin: Kävin kerrokset läpi ja totesin, että linnoituksessa ei ole hautausmaata. Kaivuuhommat

pantiin siis käyntiin, koska ruumiita tulee ennemmin tai myöhemmin ja silloin ei tarvita enää haamuja ankeuttamaan elämää enempää. Huomasin myös, että eräälle kääpiölle on jo omistettu oma muistohuone vanhan makuuhuoneen tilalle. Komensin yhden kääpiön kaivertamaan huoneen seiiniin tarinaa tämän kääpiön elämästä. Tulos oli muuten hyvä, mutta kaivertaja ilmeisesti halusi ennemmin kertoa siitä, kuinka 7 kääpiötä lähti matkaan ja kuinka uuden johtokääpiön nimitys oli surullinen tapahtuma. Ilmeisesti kansa tykkäsi edellisestä johtajasta enemmän. Kaiverrutin myös hautausmaan sisäänkäynnin. Kaiverrukset kertovat, miten ex-kirjanpitäjä Cog Alåthsigun masentui, kun pätevämpi Melbil Kålånducim korvasi hänet. Cog kuitenkin jatkaa edelleen managerin suojatyöpaikassa, joten ihan toimeksi häntä ei jätetty.

Linnakkeesta puuttui myös sairaala ja vankilat. Rakennutin alkeellisen sairaalan – toivottavasti kenenkään haavat ei kauheasti tulehdu – ja vähemmän alkeellisen vankilan ja sheriffin toimiston. Mokoma sheriffi haluaa hienomman toimiston kuin kenelläkään muulla. Tarvittavien huonekalujen teettäminen kuitenkin vei jonkun verran aikaa, joten virallista sheriffiä ei nimitetty vielä vähään aikaan. Onneksi kääpiöt käyttäytyvät hyvin eikä tullut kiirettä. Täydensin myös ruokasalia. Jostain syystä

siellä oli vain yksi tuoli ja pöytä, ja lääniä vaikka kuinka. Laitoin myös rakentumaan uusia nukumatiloja, koska siirtolaisalot eivät olleet ainakaan hidas-tumassa. En kuitenkaan ole yhtä antelias läänin antamisen suhteen kuten edeltäjät, ja nämä saavatkin tyytyä 1x3 ruudun tiloihin.

Ihmiskaravaani oli lähtenyt jo aikaa sitten, mutta ilmeisesti jotain arvotavaroita oli jäänyt näkyviin ja goblinit osoittivat turhan paljon mielenkiintoa linnaketta kohtaan. Onneksi jompikumpi edeltäjästä oli ymmärtänyt häkkiansoittaa sisäänkäynnin, ja kaikki goblinit jäivät sitten niihin. Ongelmaksi muodostuikin tämän jälkeen se, mitä näillä maanvaivoilla pitäisi nyt tehdä. Onneksi lajitoverien kansoittama linnake jossain lähellä lähetti juuri sopivasti karavaanin tekemään kauppaa. Lahjoitanpa muutaman elävän harjoitusmaalin heille. Suunnitelma oli muuten hyvä, mutta jostain syystä goblin oli aina kadonnut johonkin siinä vaiheessa kun häkki saavutti kauppa-alueen. Pitää keksiä jotain muuta. Tutkimusten mukaan näillä maanvaivoilla menee vuosi ennen kuin he osaavat karata itse häkeistä, joten periaatteessa seuraavat ansoihin jäävät goblinit voisi jättää seuraavan hallitsijan ongelmaksi. Lajitovereille annettiin kivipalikoita. Me otimme lisää metalleja, juustoa ja muutaman rautaisen alasimen.

Aika kuluu, mitään maata mullistavaa ei tapahdu. Luola-ansat ovat edelleen vaiheessa, mutta kaikki muu on enemmän tai vähemmän valmiina. Lisäsin sulkuportit sisäänkäynnin spiraaliin siltä varalta, että joudumme eristäytymään ulkomaailmasta. Mutta sitten tulee kevät, ja suippokorvat! Ja goblina! Ja väijytys! Suippokorvien epäonneksi meidän puolustuksemme on passiivista ja perustuu ansoihin, joten apua väijytykseltä puolustautumiselle ei käytännössä heru. Kävin vähän kävelyttämässä pari sotilaan tapasta kääpiötä pihalla, mutta ei niillä saatu kaadettua kuin yksi goblin ja sekin liian myöhään. Eikä näillä mokomilla pasifisteilla ole omiakaan vartijoita, joten poltin popcornit ja kaadoin tynnyristä alkoholijuomaa ja seurasin sivusta, kun kolme hevoskärryä painaa eri suuntiin goblinien jahtaamana.

Yksi näistä jopa pääsi perille (lisää ansoitettuja goblina...), kaksi muuta menivät ihan muualle ja lopulta kaatuivat ja päätyivät goblina illalliseksi. Pitää kyllä ihmetellä, mitä nämä suippokorvat oikein syöttävät hevosille, kun toisen työjuhdan hampaat *räjähtivät* kahden metrin säteelle ympäriinsä erään iskun seurauksena. Se oli kaunis näky. Emme taida enää olla puunhalaajien kanssa väleissä.

Kesän aikana sain luolastoansat viimein valmiiksi, ja kansa äänesti itselleen pormestarin, Vabok Adagurdimin. Mokoma haluaa ihan yhtä hienon työhuoneen kuin sheriffillä ja vielä oman ruokasalin. No, kaivurit, muurari ja puuseppä pantiin töihin. Samalla rakensin ja leikin goblin-häkkien tyhjäsratkaisulla: seinään reikä, sinne häkki, piikkejä ja sulkuportti. Valitet-

tavasti goblinit kuitenkin ovat sen verran älykkäitä, että menee hetki ennen kuin ne osaavat astua punaisen rastin kohdalle muuntumaan reikäjuustoksi jonkun vivun vääntelystä tykkäävän kääpiön seurauksena. Valitettavasti jo toisella kieroksella oli hankaluuksia saada sijoitettua oikea häkki oikeaan kohtaan, jolloin lopputuloksena yksi sulkuporteista ei mennytkään kunnolla kiinni ja nyt meillä juoksee goblin-varas ympäri linnoitusta. No, seuraava pelaaja hoitaa. Hän varmaan hoitaa tyytyväisenä myös sen ihmiskaravaanin, joka tekee tuloaan. Ja goblin-invaasion. >:)

Earin toinen tuleminen

Oli tukahduttava myöhäiskesän iltapäivä. Harvat poutapilvet lipuivat verkkaan yli taivaan Vucarin istuskellessa kalastelemassa tutulla kivellä The Lush Bowels -virran rannalla. Kauan odotetut ja juuri saapuneet ihmiskauppiat Crazy Unionista vankkureineen kolistelivat alas läheistä ramppia kohti heille osoitettua kauppapaikkaa. Etelästä kantautuva hölisevä kiljahtelu kuitenkin paljasti vaaran goblinien rynnäessä karavaanin kimppuun. "Suojatkaa karavaania!" Matkalle vartijoiksi pestatut Ad, Ina ja Eko rynnistivät vastaanottamaan goblinit. Eko onnistui mäjäyttämään pari mojovaa iskua ison ja

ruman goblinin lantioon murtaen tämän, mutta ajautui huomaamattaan lauman keskelle ja sai kuolettavan iskun selkäänsä. Ad ja Ina yrittivät suojata toveriaan, mutta murtuivat pian goblinien ylivoiman alle. Hurjasti goblinit rynnistivät kohti kauppapaikan ramppia. Ovelasti kätkeytynyt ansa nappasivat muutaman hyökkääjän matkalla, mutta osa pääsi paniikissa ympäriinsä hajaantuvien kauppiaiden kimppuun. Kaksi kauppiasta menetti henkensä; loput pääsivät pakenemaan lähimetsiin. Kääpiöiden nopeasti määrättyjen taistelijoiden saapuessa viimein paikalle heillä ei ollut muuta tehtävää kuin lopet-

taa pari haavoittunutta goblinia.

"Vallihauta!" karjaisi mestarilouhi ja Geshud tempaisten tuoppinsa vasten jyrkää kivipöytää niin että olut loiskui ympäriin. "Haluat meidän möyriävän pinnalla savea kuin kiveen kykenemättömät ihmiset!" – "Kyllä", vastasi pormestari Vabok viileästi. Ei ollut yllätys, että kokeneet louhijat, kuten Geshud, eivät pitäneet tehtävää arvoisenaan. Tehtävä olisi kuitenkin välttämätön, sillä hyökkäävien goblinilaumojen kulkua oli hidastettava. Ihmiskaravaanin tuhoutumisesta koitunut häpeä ei saisi toistua!

Hurja mylvintä kantautui linnakkeen syvyyksistä rikkoutuvan kiviaineen säestämänä. "Siellä menevät ahjot... Haetaan sotavasarat ja mäiskitään mokoma otus palasiksi!" Äskettäin nimetty kapteeni Rimtar ja kersantti Iteb ryntäsivät asevarastolle huudellen matkan varrelle sattuneita värvätyjä palvelukseen. Perillä laaja valikoima pusia harjoitusaseita odotti telineissään. "Mitä hittoa: meillähän pitäisi olla kymmeniä hopeisia sotavasaroita!" jyrisi Rimtar. "Missä helvetissä ne ovat?" – "Tuota, öh, taitavat olla siellä ahjoilla..." uskalsi Iteb viimein todeta. "Ilman aseita meistä ei ole vastusta pedolle." Syvään huokaisten Rimtar teki päätöksensä: "Meillä ei ole muuta vaihtoehtoa. Raken- takaa lattia – suljetaan peto sisään."

"Tämä on ihan hullua, mitä hittoa muka teemme kaikella tällä puulla?" valitti Dastok raahaten puunrunkoa kohti linnakkeen sisäänkäyntiä. "Luola, jonka louhijat ovat kaivaneet puuvarastoksi, on kertakaikkiaan valtava." – "Kaadettavaksi määrätty alue on kyllä melkoinen, koko linnakkeen ympäristö aina kaivantoon asti ja kauemmaskin", myönteli hänen vierellään rehkiä Domas. "Mutta ajattelepa niiden haltijakauppiaiden ilmeitä, kun tulevat seuraavan kerran tyrkyttämään rojujaan – kyllä ne hämmästyvät." Virne hänen kasvoil- laan oli taatusti legendaarinen.

Yö linnakkeessa oli rauhallinen ja hiljainen. Liiankin hiljainen, ajat- teli Idok kulkiessaan Imin huoneen ohi. Imi näet oli tunnettu todella äänekkäästä kuorsauksestaan. Pahaa aavistellen Idok kurkisti hiljaa ovesta sisään. Aluksi kaikki näytti rauhalliselta: Imi makasi sängyssä hänen vaimonsa suorittaessa jo- tain perverssiä seksiaktia hänen vuoteensa ääressä. Idok meinasi poistua vähin äänin, mutta näyn

outous sai hänet katsomaan vielä kerran hieman tarkemmin ja hän jäykistyi kauhusta. Dumed imi Imin kättä veripisaroiden tipahdel- lessa lattialle – vampyyri! Hitaasti Idok vetäytyi näkymättömiin. Het- keäkään ei ollut hukattavissa: jotain pitäisi keksiä ja äkkiä ennen kuin Imi imettäisiin kuiviin. Idok veti syvään henkeä ja koputti äänek- käästi oveen. "Huonekalukul- jetus!" Avaten oven röyhkeästi hän tunkeutui huoneeseen luottaen, että Dumed yrittäisi salata todel- lisen luonteensa. "Tämä pöytä vaihdetaan välittömästi toiseen", totesi Idok kävellen seinustalla seisovan huonekalun luo ja napa- ten sen kanton. "Mitä hittoa?" oli Dumedin ainoa kommentti, mutta Idok painui samantien ovesta ulos. Linnakkeessa tapahtui oudompia- kin juttuja kuin huonekalujen rou- daus keskellä yötä. Dumed meni jalokivihuoneeseen järjestelemään jalokiviä hyllyille. Idok seurasi hiljaa ja läimäytti oven lukkoon.

Varovaisin iskuin hakku puhkaisi kiviseinän viimeiset rippeet. Au- kosta kajasti laavan himmeä pu- nahehku. Syvän hiljaisuuden rik- koi vain nurkassa vipeltävä rotta kääpiöiden pidätellessä hengitys- tään. Olisiko hirviö väijymässä heitä? Kaikki oli kuitenkin rau- hallista. Mestari louhija Geshud nakutteli aukon reunaa laajem- maksi, jotta siitä pääsi ryömimään läpi. Ympäriinsä lojui pirstoutuneita rakennuskiviä ja muuta roinaa: vanhat ahjot. Ahjomestari Aläth ja legendaarisen maineen saavutta- nut Thikut, platinakeihäs Govulbu- malin (The Untrustworthy Worry) takoja, tulivat mukaan arvioimaan tilannetta. Tuolla oli vielä ehjän näköisiä sotavasaroita. Alasimet ja muut eivät myöskään näyttäneet varsinaisesti kärsineen. Ahjot saataisiin kyllä taas toimintaan, kunhan vain Peto pysyisi poissa.

Syksyn ruska värjäsi puut kääpiökaravaanin saapuessa. Ka- ravaanin vanavedessä seurasivat goblinilaumat. Kolmena ryhmänä ne lähestyivät: pääjoukko etelästä, ryhmä jousiampujia lännestä, ja pienehkö sissijoukko oli ylittänyt joen ja yritti kiertää selustaan idän kautta. Vallihautaprojekti oli vielä pahasti kesken, eivätkä kaivetut uomat pahemmin goblineja hi- dastaneet. Miliisikapteeni Rimtar oli juuri nauttimassa herkullista sieniatariaansa, kun hälyytys tuli. Nopeasti hän rynnisti parakeille, missä osa satureista oli harjoittele- massa ampumista. Hän nappasi telineestä mukaansa sotasaaliina aiemmin saadun rautaisen var- sijousen, johon oli myöhemmin lisätty koristeluja goblinien luista. Hurjasti karjuen hän onnistui haa- limaan mukaansa pienen joukon satureita. Heidän rynnistäessään maanpintaa kohden matka kulki puolustusta varten rakennetun ansaspiraalin läpi. Valitettavasti spiraalissa haahuili runsaasti si- viilejä, joita karskit soturit potki- vat tyylysti syrjään. Tämä kuitenkin hidasti matkaa pahasti. Maan pin- nalla odotti jälleen kerran surulli- nen näky: karavaanin vartijakääpiöt olivat kuolleet ja muutamat goblinit hätistelivät kauppiaita ympä- riinsä. Nuolikuurot varsijousista kaatoivat nopeasti suurimman osan jäljellä olleista vihollisista, ja raivon valtaan joutuneet kääpiöt rynnistivät hakkaamaan pari vii- meistä hengiltä paljain käsin.

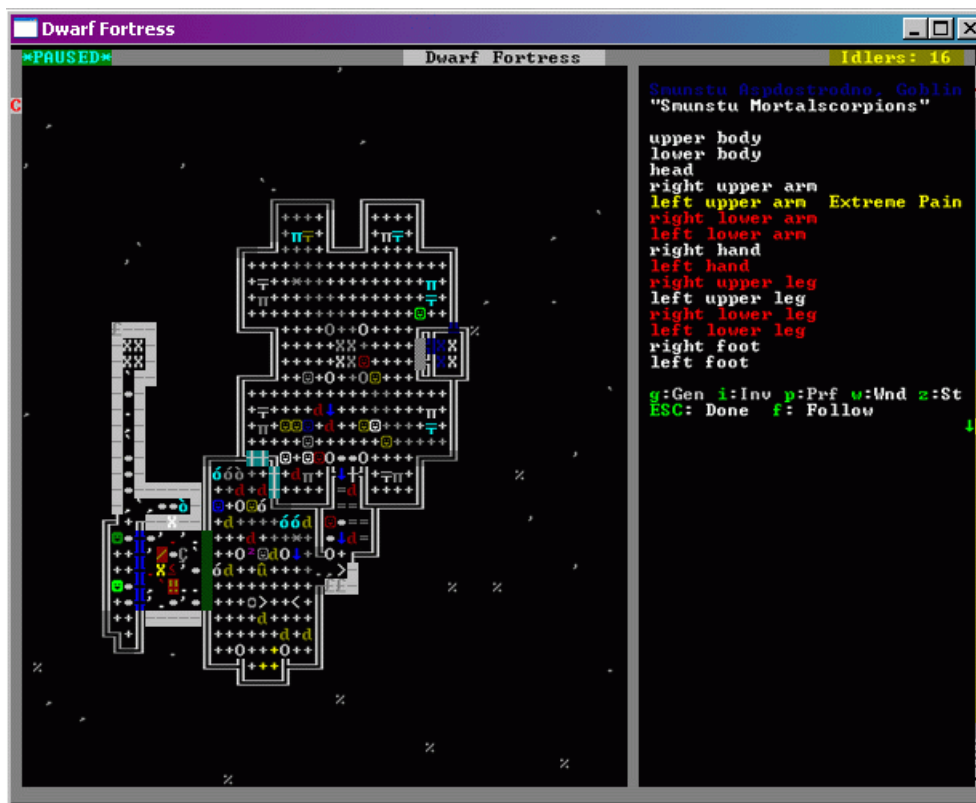
"Nyt pää kiinni siellä takana tai survaisen miekkani lävitsenne!" raivosi Osta takanaan rymyvälle goblinijoukolle. Tällä metelillä ei ikinä yllätettäisi yhtään kääpiötä. Alueen puut oli kaadettu, mutta onneksi pusikko tarjosi hyvän suojan väijytyksen tekemiseen. Edessäpäin polulla asteli huoletto- man näköinen kääpiö askareissaan suoraan kohti goblinien ansaa.

Kiljahdellen goblinit rynnistivät esiin ympäröiden huono-onnisen kääpiön. "Hah, typerät kivenha-laajat eivät tiedä, mikä heihin iski!" naurahteli Ngoso pyyhkiessään verta lyhytmiekastaan murha-tun kääpiön vaatteisiin. "Etsitään seur..." – Lause katkesi tukahtunee-seen korahdukseen ennen kuin goblinit tunnistivat varsijousien helähdykset. "Militia on täällä, häivyttään!" Myöhemmin Osta kokosi kasaan viiden goblinin jouk-konsa. Se oli hyvä reissu, eikä niitä kahta matkalle jäänyttä kaivattaisi.

Vahvan vihreän lasiseinän eteen kerääntynyt väkijoukko tungeksi rauhottomasti toisiaan tuup-pien. Lasin takana murjotti taan-noisessa hyökkäyksessä vangittu goblini. Huoneen toisella seinällä olevien vallitusten taakse kerääntyi parhaillaan vaikuttavan näköinen

joukko satureita varsijousineen. Äitiensä helmoissa pyörivät lapset kyselivät kärsimättömästi, joko goblinista kohta purskahtaisi verta ja suolet pihalle. Juhlavan hetken kunniaksi väelle jaeltiin siirapissa pyöriteltyjä käytettyjä sieniä. Pormestari Kib astui kivisen vi-vun ääreen ja rykäisi kuuluvasti, mikä sai väkijoukon hiljentymään toivoen ettei puhe kestäisi kovin pitkään. Yllättäen hän vain totesi lyhyesti "Tämä odotettu hetki saa nyt arvoisensa huipentuman. Ar-voisa kansa, seuratkamme miten voittoisat soturimme tekevät selvää goblinista!" Kib vetäisi vivusta, jolloin goblinia pidätelty häkki aukesi. Hetken ihmeteltyään otus rahjusti ulos mulkoillen ympä-riinsä pienillä siansilmillään. Kan-sa kohahti ja vetäytyi varmuuden vuoksi kauemmas ikkunasta. Äkkiä goblin nytkähti ja pyörähti ympäri

karjaisten. Puinen vasama oli u-ponnut sen pohkeeseen tuskallisen näköisesti. Goblin rynnisti ja heit-täytyi satureita erottavaa vallitusta vasten yrittäen turhaan päästä siitä läpi. Lisää vasamia satoi am-puma-aukoista. Goblinin panssari suojasi sen rintaa ja päätä tappa-vilta osumilta, mutta ammuksat rei'ittivät armotta sen jalkoja ja käsiä. Välillä otus pyörtyi tuskas-ta, mutta kiipesi sitten sitkeästi pystyyn ja raahusti päämäärät-tömästi ympäriinsä. Lopulta ve-renhukka vei voiton ja otus rojahti lopullisesti silvotuksi kasaksi latti-alle väen hurratessa. Kääpiölapset päästettiin hakkaamaan ruumista nuijilla ja riisumaan siltä kaikki käyttökelpoiset tavarat parem-paan talteen. Näytös oli onnitunut loistavasti, ja seuraaville kerroille luvattiin useampia goblinaita!



Ear, ninnnu ja Masi

Taitavat jousikäpiöt ampuvat vangittua goblinia yleisön katsellessa vihreän lasiseinän takaa. Sirkushuvit on saatu suuren ruokasalin välittömään läheisyyteen.

Tämä tarina syntyi pelaamalla killan tietokoneella vuoron perään samaa kääpiölinnoitusta. Kukin pelaaja jätti seuraavalle tal-lennetun tilanteen ja kirjoitti lokia tapahtumista ja muista kiinnostavista asioista linnakkeeseen liittyen. Peliä pelattiin noin vuosi kerrallaan eteenpäin. Mikäli kääpiöt kiinnostavat tai muuten vain haluat kehittyä ihmisenä, tuleppa huutelemaan peli-vuoroa (ja peliapua) kiltaan.

Mekaanista kerrontaa



Monien pelaajien mielestä pelissä tärkein asia on aina pelimekaniikat. Juoni ja kerronta ovat usein tärkeysjärjestyksessä listan loppupuolella. Vaikka itsellänikin pelin osa-alueiden tärkeysjärjestys myötäilee enemmistön mielipiteitä, pelien kerronnalliset vahvuudet ja heikkoudet ovat alkaneet mietityttämään viime aikoina.

Interaktiivisina kokemuksina pelit voivat antaa sellaisia kokemuksia, joita elokuvat, televisiosarjat, sarjakuvat ja kirjat eivät. Toisaalta nämä vahvuudet myös luovat ansoja, jotka saattavat haittaa kerrontaa huomattavasti.

Yleensä puhuttaessa pelien tarinasta tai juonesta ihmiset puhuvat siitä muista medioista – kuten kirjoista ja elokuvista – totuista osista eli pääosin dialogista ja hahmojen muusta käyttäytymisestä. Peleissä voimme kuitenkin ottaa myös pelimekaniikat huomioon. Vaikka monet pelaavat pelejä välittämättä juonesta yhtään tai siitä, miten pelimekaniikat voidaan nähdä osana pelin kerrontaa, minun mielestäni nämä kaksi asiaa voivat huomattavasti parantaa pelaamisen kokemusta. Kun mekaniikoilla on juonessa onnistunut selitys, se syventää mielestäni pelin immersiota huomattavasti. Monesti pelaajahahmon ja vihollisten kyvyt voivat luoda riitasointuja pelin juonen ja itse pelin välillä. Yksi tämän vuoden huonommista esimerkeistä on mielestäni Diablo 3:n toisen näytöksen loppupomo Belial. Pelin tarinassa Belial tun-

netaan Palavien helvettien “valheiden herrana”, mutta lähes mikään hänen kyvyistään ei viittaa tähän. Vielä häiritsevämpää tässä on se, että pelin vihollisilla on kykyjä, jotka oltaisiin voitu antaa kyseiselle pomolle, kuten harhakuvien luonti. Tiedän, että taistelun jälkeen on viittausta siihen suuntaan, että sen toinen vaihe oli pelkkä illuusio, mutta pelin universumin parhaalta valehtelijalta olisi mielestäni voinut kyllä odottaa enemmän.

Hyvänä esimerkkinä pelimekaniikkojen ja juonen yhdistelmästä löytyy viime vuonna alunperin julkaistusta ja tänä vuonna tietokoneellekin saadusta Dark Soulsista. Dark Soulsissa pelaajan hahmo elää maailmassa, jossa pelaaja kuollessaan menettää ihmisyytensä ja herää epäkuolleena. Pelaajan ollessa epäkuollut hän ei pysty käyttämään tallennus- ja lepopaikkoina toimivia nuotioita, koska epäkuolleilla ei ole tässä maailmassa yhteyttä tuleen. Myös epäkuolleena pelaaja on heikompi ja hänen mahdollisuutensa löytää tavaroita tapetuista vihollisista pienempi. Omasta mielestäni kaikkia mekaniikkoja ei ole pakko aina selittää juonessa. Esimerkiksi Assassin's Creed -sarjassa osumapistheet on selitetty Animus-koneen ominaisuutena. Se ei mielestäni tarkoita jokaisen pelin tarvitsevan kolmen kappaleen pituista kirjallista selitystä jokaiselle pelistä löytyvälle elementille. Pelin juonen olisi kuitenkin mielestäni hyvä heijastua mekaniikoissa tai toisinpäin.

Välikohtaukset ovat yksi mielipiteitä jakavimmista ominaisuuksista. Monet pelaajat ja pelintekijät ovat sitä mieltä, että epäinteraktiiviset kohtaukset eivät luonnostaan kuulu interaktiivisiin peleihin ja että niitä käyttävien pelintekijöiden pitäisi mielummin pyrkiä ohjaajiksi elokuviin ja televisiosarjoihin. Toisten mielestä välikohtaukset taas toimivat palkintoina pelaajille ja antavat tekijälle hallinnan siitä, mitä hänen mielestään pelaajan tulisi nähdä. Omasta mielestäni välikohtauksille on paikka peleissä, mutta monesti niitä käytetään väärin. Ehkä suurin välikohtauksien väärinkäyttäjä on Metal Gear -sarjalla mainetta niittänyt Hideo Kojima. Monissa hänen peleissään on useiden minuuttien pituisia välikohtauksia, joissa hahmot vain selittävät ja kertaavat juonta. Erityisen huonosti tämä esiintyy Metal Gear Solid 2:n lopussa: Siinä on useita kymmeniä minuutteja keskusteluja, jotka tapahtuvat Codec-näkymässä, jossa näkyvät vain dialogin osapuolien naamat, joita pelaaja voi halvaksi lohduksi liikutella. Monesti nämä keskustelut olisivat ensinnäkin voineet olla huomattavasti lyhyempiä ja vaikka tapahtua pelaajan liikkuesssa, jolloin ne eivät olisi katkaisseet pelin kulkua niin huomattavasti.

Monet näkevät ratkaisuna interaktiivisempaan kerrontaan Half-Life ja Elder Scrolls -sarjojen tavan antaa pelaajan liikkua vapaasti juoniselityksien aikana. Vaikka omasta mielestäni tapa on monesti huomattavasti klassista välikoh-tausta parempi, en ole senkään suurin puolestapuhuja. Monesti pelaajan toiminta on joko rajoitettua tai sitten pelaajan vapaa toiminta, kuten padan asettaminen kiittävän kyläläisen päähän, voi aiheuttaa immersion rikkoutumisen. Tämän kaltaiset kohtaukset useasti myös lukitsevat pelaajan kyseiseen huoneeseen eivätkä anna hänen lähteä ennen dialogin loppumista.

Itse pidän juonen kertomisesta sillä aikaa, kun pelaan. Tässä voin ottaa Diablo 3:n kirjat hyväksi esimerkiksi. Seikkaillessaan Sanctuaryn maailmassa, pelaaja voi löytää tomuisia kirjoja, jotka poimieksaan hän voi kuunnella niistä katkelmia, jotka syventävät pelin maailmaa. Erinomainen esimerkki kerronnasta pelattaessa on Super Giant

Gamesin Bastion. Pelin kertojalla on repliikki lähes jokaiseen (ehkä pientä liiottelua) pelaajan toimintaan. Kerronta ei koskaan katkaise peliä tasojen aikana.

Pelien tulisi myös pyrkiä välttämään tekemästä välikohtauksissa asioita pelaajan puolesta. Esimerkiksi Devil May Cryssa välikohtauksissa monesti näytetään, kuinka pelin sankari Dante tappaa vihollisia tyylikkäällä tavalla ja sutkaisee onelinerin näiden kuollessa. En näe mitään syytä, miksi pelaaja ei itse voisi tappaa demoneja, ja jos hänellä on tarpeeksi korkea tyyliarvosana viimeisen kuollessa, niin Dante voisi sanoa onelinerin. Tämä on kyllä yksi asia missä Hideo Kojima on ihme kyllä onnistunut. Paras esimerkki on Metal Gear Solid 3:n viimeisen pomon jälkeinen kohtaaminen, jossa pelaajan itse pitää vetää liipasinta. Myös Bastionin lopussa on kohtaaminen, joka olisi menettänyt paljon, ellei peli olisi antanut tehdä sitä itse, vaan kertonut sen välikohtauksella.

Vielä lyhyt pätkä mykistä pelihahmoista: Monesti mykän hahmon käyttöä perustellaan sillä, että pelaajan on helpompi ajatella itsensä hahmon rooliin ja samaistua tilanteeseen. Omasta mielestäni kyse ei ole samaistumisesta, vaan itsensä asettamisesta pelaajahahmon paikalle. Mykät hahmot kuitenkin toimii, jos pelaajahahmo ei ole päähenkilö ja kerronnan paino on toisessa hahmossa tai pelin maailmassa. Portal-sarjan Chell on oikeastaan yksi mitäänsanomattomimmista hahmoista, mutta pelin paino on GlDOS:in puheissa ja tämän persoonallisuudessa.

Tuossa on osa mietteistäni tarinankerronnasta peleistä. Jos itsekkin tykkäät tämänkaltaisesta ajattelusta, suosittelen Penny Arcaden sivuilta löytyvää Extra Credits -sarjaa ja YouTube-ta Campsterin Errant Signalia.

prime



I want my MoM!
Mikä siinä vanhassa wiehättää?



Maailman kartta

Silloin kun minä olin fuksi, niin talvet olivat kylmiä, kesät ja naiset kuumia ja fuksit kirjoittivat juttuja Nibbleen. Koska kuitenkin tuolloin luistin hommasta, niin saatte nyt nauttia ihka ensimmäisistä Nibble-jutuistani ja lukea kun vanha muistelee ja valittaa, miten paljon paremmin asiat ennen olivat. Mutta asiaan. Sedän huudellessa MoMin perään hän ei välttämättä kaipaa äitiään tai edes haaveile naapurin teinimilffistä, vaan hän ehkä tarkoittaa loistavaa 90-luvun puolen välin ohjelmistotuotosta Master of Magic (joku papparainen huutaa tähän väliin Mail Order Monsters, ja C64:lle oli myös The Master of Magic joka on ihan eri peli). Master of Magic on magialla vahvasti höystetty Civilization-tyyppinen 4x-peli, josta moni setä edelleen toivoo jonakin päivänä saavansa pelin arvoisen jatko-osan. Master of Magicin teki legendaarinen Simtex, jonka muita titteleitä ovat esimerkiksi Master of Orion 1 & 2. Tekijän maineestako tässä vain on kyse? Miksei sinällään hyvät pelit, kuten Age of Wonders-sarja, setien mielestä täytä tätä aukkoa? Onko tuosta tekeleestä

nykyään yhtään mihinkään?

Pelilajille tyypillisesti alussa on kyläpahanen, josta lähdetään laajentamaan ja tutkimaan ympäristöä. Pelissä on 14 eri rotua, joilla on oikeasti suuria eroja. Myöhemmin voi vallata toisen rotuisia kaupunkeja, joten valtakunnasta saattaa löytyä useampakin eri rotua samaan aikaan. Rodun lisäksi alussa valitaan tai kehitetään pelattava velho, jonka kyvyt antavat peliin vahvoja bonuksia ja määräävät käytössä olevat loitsut. Tekniikkaa ei pelissä kehitetä, mutta yksiköillä ja kehittyneillä rakennuksilla on vaatimukset olemassa oleville rakennuksille, joten kaupunkia saa rakennella pitkän aikaa ennen kuin hyviä yksiköitä saa käyttöönsä. Muut rakennukset antavat totuttuun tyyliin bonuksia tuotantoon, rahaan ynnä muuhun sellaiseen. Kaupungit tekevät ruokaa, rahaa, tuotantoa ja raakaa manaa. Ruokaa menee asukkaiden ruokkimiseen ja armeijan ylläpitoon eikä se varastoidu. Asukkaat jaetaan halutulla tavalla maajusseihin ja työläisiin. Bonukset tuotantoon,

kaupungin maksimikoko ja kasvunopeus määräytyvät ympäröivän maaston mukaan. Työläisiä ei siis asetella karttaruutuihin Civilizationin tapaan. Kukkuloiden ympäröimä kaupunki saattaa saada +50 % tuotantoon, mutta pystyy antamaan täyden ruokatuoton vain muutamalle farmarille.

Magia on pelissä jaettu viiteen eri väriin hieman MtG-tyyliin. Lisäksi löytyy perusloitsuja jotka kaikki voivat oppia, ja näihin toki kuuluu yksi pelin voittotavoista, Spell of Mastery. Kukin väri on erikoistunut tietyn tyyppisiin efekteihin, ja suuri osa efekteistä löytyy vain yhdeltä väriltä. Efektejä löytyy laaja kirjo: voi summonoida yksiköitä, antaa bonuksia omille ja miinuksia vihollisille, parantaa omia kaupunkeja ja surkeuttaa vihollisen oloja ja monia muita juttuja. Yhteensä loitsuja on mukavat 214. Loitsut täytyy tutkia, ja niiden käyttäminen vaatii taitoa, jota myös pitää kasvattaa. Raaka mana jaetaan tutkimukseen, loitsimiskyvyn keskittämiseen ja loitsuihin käytettävään manaan.

Huomattava elementti pelissä on sankarit. Sankarit ovat aluksi heikohkoja, mutta kokemuksen ja maagisten varusteiden myötä muuttuvat tappokoneiksi, jotka niittaavat vahvankin armeijan siinä sivussa vasemmalla kädellä. Sankareiden määrä on rajoitettu kuuteen kerrallaan. Normaalitkin yksiköt keräävät ajan myötä kokemusta ja tulevat tehokkaammiksi, mutta eivät moninkertaista kykyään kuten sankarit.

Taistelut pelissä käydään erilisellä taktisella taisteluruudulla vuoropohjaisesti. Taisteluun voi enimmillään ottaa osaa yhdeksän yksikköä kummaltakin puolelta. Lisäksivelhovoiehtääloitsunkerran kierroksessa kunhan taidot ja mana riittävät. Tavalliset yksiköt koostuvat useasta yksilöstä, mikä luo mukavan tunnun siitä, että oikeasti ohjastaa armeijaa eikä säälettävää parin miehen joukkoa (Age of Wonders...)

Pelin grafiikka on riittävän hyvää

ettei asioista tarvitse liikaa arvailla, mitä ne yrittävät esittää. Käyttöliittymä on aikaisekseen yllättävän hyvä, lähes joka paikassa toimii logiikka vasemmalla napilla toiminto, oikealla infoa. Annettava info kertoo pelimekaniikan kannalta olennaiset asiat, joten ominaisuuksien ja bonuksien tarkkaa vaikutusta ei tarvitse arvailla. Tästä olisi monella nykypelilläkin syytä ottaa mallia. Taktiset taistelut ovat hauskoja erityisesti siksi, että voimakkailla loitsuilla on todella suuri vaikutus lopputulokseen. Lisäksi pelin hieman edettyä ratkeavat merkityksettömät keihäsmies vs keihäsmies -taistelut muutamassa sekunnissa ensimmäiseen heitettyyn firebolttiin. Kaupunkien rakentelu on perus Civ-kamaa, ihan ok mutta käy tylsäksi ja vaivalloiseksi kaupunkien määrän kasvaessa.

Pelin kompastuskivi on tekoäly. Tietokoneesta ei ole vastusta ellei joko pelaa aivan kädettömästi tai valitse vaikeinta vaikeustasoa,

jolloin tietokoneen saamat älytömmän bonukset tekevät pelistä kilpajuoksun riittävien puolustusten kasamiseen ennen kuin tietokone lähes satunnaisesti liikkuen osuu hyökkäämään kaupunkiin. Silloin kun se oikeasti saa armeijansa paikalle, on taktisessa taistelussa pelaaminen kuitenkin suhteellisen kelvollinen suoritus. Pelin tasapaino on myös lähes olematon: toimivin strategia pelissä on kasata stack of doom tai pari ja antaa niille hurjat liikkumisbonukset, jolloin ne voivat juosta suoraan vastustaja velhojen linnakkeelle ja game over. Pelimekaniikka ei edes teoriassa mahdollista minkäänlaisten rintamalinjojen muodostamista. Myös loitsupuolelta löytyy ylivoimaisia juttuja, ääriesimerkkinä Time Stop, jonka ollessa päällä muuta ei tapahdu kuin heittäjän yksiköt liikkuvat ja heittäjä voi käytellä loitsuja.



Tuotantoruuu



Brax ja Zaldron jyräämässä viholliskaupungin

Master of Magic ei ole koskaan ollut erityisen hyvä strategisena 4x-pelinä. Se on kuitenkin loistava hiekkalaatikkoleikki uskomattomalla määrällä mahdollisuuksia. Varsinainen hauskuus pelissä tulee useimmiten kehitettäessä sankareita ja tutkittaessa niitä tukevia loitsuja miettien, miten saisi hyödynnettyä parhaiten käytössä olevia mahdollisuuksia maaston raunioista sun muista löytyvien NPC-hirviöiden listimiseen. Olen naista hauskuudessa on taistelussa heitettävät loitsut, jotka ovat keskimäärin paljon vahvempia kuin vastaavissa peleissä yleensä. Mo-Missa on täysin rutiininomaista, että parilla hyvin valitulla loitsulla kääntää täysin toivottoman tilanteen murskaavaksi voitoksi. Hiekkalaatikkoleikissä on vain hyvä asia, että tasapainoa ei ole turhaan säädetty, sillä kun on tapana vesittää pelin tunnelma pahasti. Esimerkiksi toiset rodut ovat selvästi toisia huonompia, kuten myös alkuvalinnat. Lisää haastetta saa siis myös valitsemalla heikomman aloitusrodun ja huonommat valinnat. Sankarin saadessa tasoja ei ole

mitään valintoja tehtävänä, vaan kunkin sankari saa ennalta määrätty, osin sankarin syntyessä arvotut taidot. Tämä on vain hyvä asia, näin sankarit pysyvät yksilöllisinä.

Nykpelaajan kannattaa tutustua Master of Magickiin esimerkkinä siitä, miten tällaiseen peliin saa ahdettua valtan määrän tavaraa, ja miten hauskaa erilaisten yliverstaisten combojen exploittaaminen voi olla kun pelitasapainoa ei olla päästetty pilaamaan juttuja. Taktiset taistelut ovat ehdottomasti pelin maukkain osa. Peli pyörii heittämällä DOSBoxissa, mutta tilannetallennuksia kannatta harastaa sillä autosavea ei ole ja kaikkia pelin kaatavia bugeja ei aikoinaan ole korjattu. Peli löytyy Good Old Games:in listoilta. Gamefaqs.comista löytyy varsin kattava faq/strategiaopas, joka sisältäneen pelistä lähes kaiken olennaisen tiedon. Pelin datatiedostojen formaatti on hyvin pitkälti selvitetty, ja yksiköiden ominaisuuksia sun muita voi näin säätää. Epävirallinen 1.4-päivitys löytyy, joka parantaa joitain tekoälyn ongelmia.

On myös päivitys 2.0, mutta se on eri henkilön tekemä ja vain tasapainottaa yksiköitä. Lisäksi löytyy Implode's multiplayer edition, joka käyttää alkuperäisen Momin datatiedostoja mutta omaa ohjelmakoodiaan mahdollistaen muun muassa eri kokoiset kartat ja 14 pelaajaa. Master of Magic kuuluu siis vielä nykyäänkin valaistuneen pelaajan yleissivistykseen, mutta varsinaista strategiapeliä magialla kaipaavien kannattaa kuitenkin valita joku Civilization 4:n Fall from Heaven 2 -johdannaisista.

Summary in English:

"Old man, you seek the spell of mastery!"

"You have come too late... My work has already met with success."

Ear

Nibblen toimitus on yli-inhimillisestä olemuksestaan huolimatta tehnyt tollon töitä ja töppäilyt lehdissään. Haluamme nyt kerralla puuttua kaikkiin kuluvan vuoden aikana sattuneisiin virheisiin ja korjata aiheuttamamme vahingot parhaamme mukaan.

Toimitus pahoittelee seuraavan jutun julkaisemista. Se olisi pitänyt tehdä edellisessä numerossa, mutta inhimillisen erheen vuoksi se jäi pois. Mainetta ja kunniaa, kLassik!

Persus anus nibblus

Näin hänet jo kaukaa lähestyessäni ja tiesin jo mitä haluaisin tehdä. Olin hukkoa hänen pähkinä-ruskeisiin silmiinsä. "Voinks mä koittaa?" kysyin. Hän vaikutti yllättyneeltä, mutta antoi minun ottaa sen käteeni. Hivelin hellästi sen pintaa ja tunnustelin sitä, koin olevani valmis. Jännitys meinasi salpauttaa hengitykseni noustessani sen päälle. Miksi nyt? Olinhan tehnyt sen monesti aiemminkin ilman ongelmia. Tunsin hänen polttavan katseensa ihollani liikkeessäni sen päällä. Iskin silmää ja tein sen. Onnistuin täydellisesti, hän ei ollut uskoa silmiään. Frontside ollieni oli vailla vertaa.

kLassik



Edellisessä numerossa oli myös yksi suuri virhe, joka ei laadunvarmistusprosessin toimimattomuudesta johtuen korjaantunut, vaikka asia otettiin esille tarkistuksen yhteydessä. oli kirjoitettu isolla alkukirjaimella. Kompensoimme tätä häpeällistä ja räikeää virhettä jättämällä kyseisen paikkakunnan nimen täysin pois koko lehdestä. Kaikki nimen ilmentymät on korvattu tyhjällä tilalla.

Aiemmassa Nibbleissä ei ollut yhtään kirjoitus-, tavutus-, kielioppi, yhdyssana ja asiavirheitä.

Do you want to make a difference?

Join the IT company that works hard to make life easier.

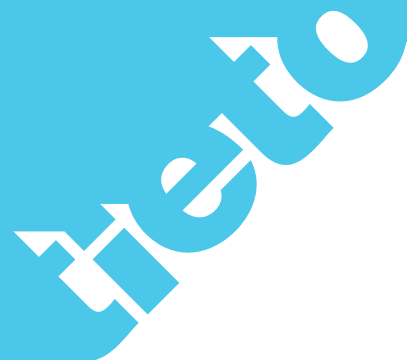


Could you get passionate about improving everyday life through better services, higher productivity and new opportunities? Tieto is always on the lookout for capable people from a variety of educational and work backgrounds. We can offer you challenging tasks, inspiring colleagues and avenues for professional growth.

Want to know more? Go to www.tieto.com/careers to see our open positions and to fill out an application.

Tieto is the leading IT service company in Northern Europe providing IT and product engineering services. Our highly specialized IT solutions and services complemented by a strong technology platform create tangible business benefits for our local and global customers. As a trusted transformation partner, we are close to our customers and understand their unique needs. With about 18 000 experts, we aim to become a leading service integrator creating the best service experience in IT. www.tieto.com

Knowledge. Passion. Results.

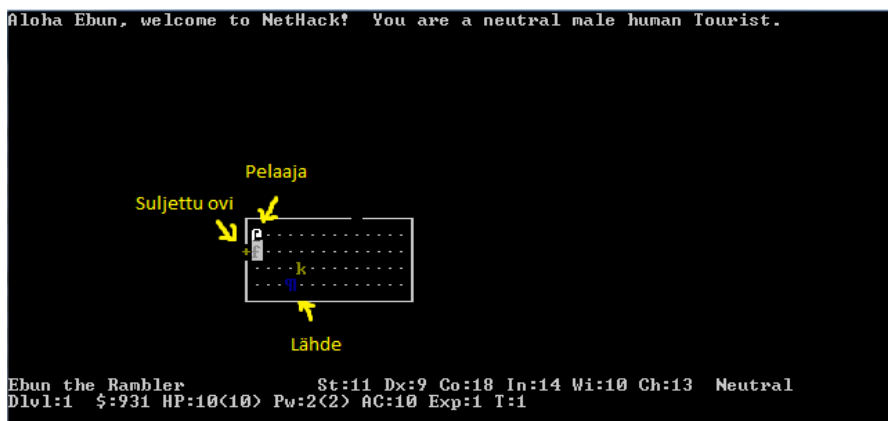


NetHack

- drink ES, undergo freakish metamorphosis

Oletko liian hyvä peleissä? Vituttaako uusien pelien mukahienot grafiikat ja paska tarina? Onko Dwarf Fortress liian raskas tietokoneellesi?

Ei hätää! Onneksi on Nethack – peli, jolla ei graafista käyttöliittymää ole (okei on niitä vaikka kuinka monta) ja jossa pelihahmon kuolema on lopullinen.



Aloitusruutu on paras, siihen ei yleensä kuole...

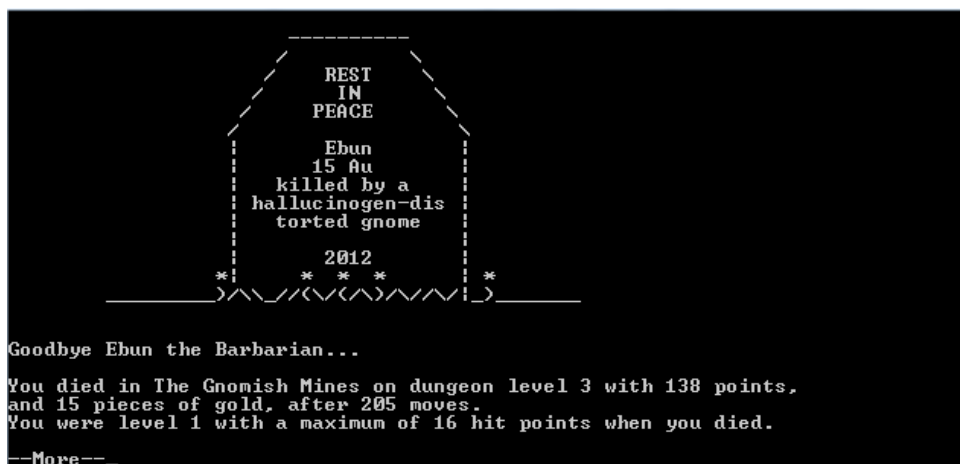
Muutaman tuhannen kuoleman jälkeen pelaaja on yleensä jo oppinut, ettei leijuvia silmiä kannata katsoa, eikä jumala pidä liiasta rukoilemisesta. Pitää myös muistaa, ettei ensimmäistä maasta löytynyttä amulettia, blindfoldia tai kenkiä kannata pukea ennen kuin niitä on tutkinut. Cursed amulet of strangulation, cursed boots of levitation tai cursed blindfold on aika perseestä, niitä ei oikein saa pois ilman pyhää vettä tai rukoilemista...

Lopputiivistykseenä voisin todeta, että jos ensimmäisen tuhannen kuoleman jälkeen vituttaa vaikea peli, niin lue NetHackWikiä (löytyy Googlasta). Voin vakuttaa, ettet ihan helpolla seuraavan tuhannen kuoleman aikaanakaan varmaan pääse peliä läpi, mutta ainakin voit päästä pitemmälle ellet ole ihan idiootti. :)

PS. Kuolin goblinin ampumaan nuoleen, joka muuttui kesken ilmalentoa lihapullaksi ja teki minuun yhden pisteen verran damagea. Perhanan perhana.

Waitee

Pelin idea kaikessa yksinkertaisuudessaan on hakea mystinen Amulet of Yendor luolaston syvyyksistä ja palata takaisin maan pinnalle uhraamaan amuletti pelaajan omalle jumalalle. Peli alkaa hahmon astuessa portaita pitkin luolaston ylimpään kerrokseen ja etenee hiljalleen kohti amulettia. Hahmon kuollessa esimerkiksi ruokamyrkytykseen tai lihapullaan tukehtumiseen peli täytyy aloittaa uudella hahmolla alusta. Olennaisesti typeriä ja ärsyttäviä kuolemia tulee varsinkin ensimmäisillä pelikerroilla valtavasti. Allekirjoittanut ei itse ole kertaakaan päässyt peliä vielä läpi.



Tunnistamattomia juomia ei kannata juoda, oikeastaan ei kannata käyttää mitään tunnistamatonta jos meinaa selvitä.



Kauppiaiden ärsyttäminen on paras :DD ja polymorph :D

Leanware/

Etsimme asiantuntijoita

Yli 15 vuoden kokemus ohjelmistoalalta, tänään aitiopaikalla luomassa digitaalista yhteiskuntaa.

Meillä pääset tekemään töitä Suomen parhaille ja vaativimmille asiakkaille – olet luomassa uusia sähköisiä palveluita, joita suomalaiset kohtaavat arjessaan päivittäin.

Tahdomme jokaisen solitalaisen kokevan tekevänsä töitä parhaassa mahdollisessa joukkueessa.

Uraansa aloittelevilla on loistava mahdollisuus päästä kasvattamaan kokemustaan yhdessä muiden solitalaisten, rautaisten ohjelmistoammattilaisten seurassa.



Tutustu meihin ja uramahdollisuuksimme verkossa!

www.solita.fi/ura | dev.solita.fi | facebook.com/solita | github.com/solita

SOLITA



HYVÄÄ WAPUN ODOTUSTA



T. TOIMITUS



