

<a href =



a href
#4
1/2013

Linkki Jyväskylä ry:n virallinen äänenkannattaja

<http://linkkijkl.fi>

Jännittävä
jatkosarjakuva
alkaa!



Sisältää
pelin!

TEEMANA PELIT

Pelit, nuo turhat ja opetusta häiritsevät jutut

Ensimmäinen kosketukseni opetuksen ja pelaamisen ristiriitaan taisi tulla yläasteella. Atk-tunnilla opettaja pyysi meitä avaamaan Wordin. Tein työtä käskettyä, ja muita odotellessa sitten avasin Wordiin piilotetun flipperin ja aloin pelata sitä. Opettajan mielestä tämä ei ollut hyvä idea, ja hän kielsi kovaäänisesti minua pelaamasta tunnilla. Samoihin aikoihin perheeseemme tuli laajakaista, ja aloin pelata internetissä Battlefield 1942:ta, sen ajan hittipeliä. Pian liityinkin klaaniin, ja pelaamisesta tuli vakavasti otettava harrastus. Clanbasessa klaanimme roikkui parhaimmillaan viiden parhaan joukossa.

Äiti ei ollut mielissään, kun pelailin myös viikonloppuöisin klaanikavereiden kanssa. Ilmeisesti hän oli kuitenkin huolissaan enemmän unirytmistäni kuin koulumenestyksestäni. Klaanissa kuitenkin mm. sain enemmän vastuuta kuin missään muualla yläasteikäisenä olisin saanut, pääsin esimerkiksi suunnittelemaan taktiikoita ja johtamaan kymmenen hengen tiimiämme taistelussa. Kuinka moni tuon ikäinen saa johtamiskokemusta muista harrastuksista, entä montako tuntia tiimityöskentelyä yhteisen päämäärän eteen opetussuunnitelma lopultakaan sisältää, ainakaan tuon kokoisessa joukossa? Puhumattakaan siitä, että koko tiimi olisi motivoitunut.

Jonkin aikaa pelailtuani törmäsin FinnWars-modiprojektiin, jossa oli tarkoitus tuoda Battlefield 1942:n toisen maailmansodan sotakentille myös suomalaisten käymät taistelut. Ilmoittauduin mukaan, ja modaamiseen sitä aikaa vasta saikin kulumaan. Tein modiiimme kartoja, skriptasin, 3D-mallinsin, teksturoin ja mitä nyt modia tai peliä tehdessä yleensä tulee tehtyä. Kirjoitin mm. manuaalin, ohjeet kenttien tekemiseen faniyhteisöä varten, tein asennuspaketteja ynnä muuta. Samalla tuli opiskeltua Suomen ja muidenkin maiden historiaa toisen maailmansodan kahinoissa varmaan saman verran kuin yläaste-lukio-aikana muuta historiaa yhteensä.

3D-mallinnusta lukuunottamatta pelintekoharrastus hiipui yliopiston alkuaikoina järkevien harrastelijaprojektien puutteessa. Suo-



Kuva: Jari Kuskelin

malaisia projekteja, joiden valmistuminen ja eteneminen olisi ollut uskottavalla pohjalla, ei tuntunut löytyvän, ja ulkomaisiin projekteihin mukaan hyppääminen tuntui suuremmalta loikalta kuin se ehkä todellisuudessa olisi ollut. Tietysti myös, kun asiaa nyt tarkastelee, olisihan se ollut oiva veto, jos ei muuten, niin kansainvälisenä projektityökokemuksena. Toisaalta "suomipelien" tekemisessä ja pelaamisessa on aina se oma filiksensä.

Yliopistossa aikani palloiltuani 3D-mallinnus osoittautui kuitenkin avainosaamiseksi, ja löysin itselleni uuden kivan peliprojektin, ja minulle jopa maksettiin mallintamisesta palkkaa! Nyt olenkin reilun vuoden päivät tehnyt Digital Ocean -oppimispeliä. Antaisikohan yläasteen opettajani minun avata sen oppitunnilla? Ainaakin muutamat opettajat ovat antaneet, joiden koulussa peliä on testikäytetty oppilailta.

Muutenkin näyttäisi siltä, että pelaaminen on tulossa koulumaailmaan kovaa vauhtia. Itse törmäsin täällä Italiassa ollessani Memrise.com-sivustoon. Ideana on se, että yksinkertaisten toistamistehtävien avulla opetellaan esimerkiksi eri kielten sanoja. Sivustolla on juuri sen verran pelillisyyttä, että sitä klik-

Sisällysluettelo

kailee tyytyväisenä huomaamattaan. Bonuksena sivu osaa päätellä, mitkä sanat jo osaat ja tyrkyttää sinulle sopivalla syötöllä uusia sanoja. Lisäksi ideana on, että sanoja ei tarvitse opetella kuin muutama minuutti kerrallaan vaikka facebookkaamisen ohessa.

Sovellus jopa kourkuttaa, mikä on hämmentävää niinkin tylsän asian kuin sanaston opiskelussa. Nyt olen hakannut tuota ehkä päivittäin oppimisen kannalta epäoptimaalisiakin useamman tunnin sessioita, koska haluan oikeasti päästä italiankokeestani lävitse. Perinteistä sanastoa tuskin jaksaisin pöntätä tunteja päivässä, vaikka yrittäisinkin. Suosittelen jokaista tätä lukevaa valitsemaan jonkin uuden kielen pikku hiljaa opiskeltavaksi, tai sitten vaikka kertaamaan ruotsintaitoja virkamiesruotsia varten (fuksit ehtinevät oppia sanastoa 5 min/päivä tahdillakin natiivin puhujan verran ennen viidenteen opiskeluvuoteen lykättyä virkamiesruotsia).

Pelit ovat vielä pääosin viihdyke, mutta niiden hyödyntäminen myös opiskelussa on kovassa kasvussa. Itse ainakin valitsen jatkossa 5 min FarmVille-session sijaan kielen opiskelun Memrisessä. Sanastopelin pelaaminen kun on perusteltavissa hyödylläkin, eikä edes ole varsinaisesti tylsää.

Jatkossa toivoisin näkeväni myös entistä enemmän linkkareiden tekemiä pelejä. Pelamalla oppii, mutta niin oppii pelejä tekemäläkin!

Ps. Hyvä paikka harjoitella pelien tekemistä on tammikuussa Jyväskylässäkin ensi kertaa järjestettävä Finnish Game Jam -tapahtuma, jossa kootaan osallistujista tiimit, joiden tavoite on saada peli aikaan viikonlopussa. Osasit tai et, tervetuloa oppimaan!

Pääkirjoitus	2-3
Levyarvio: Anathema - Weather Systems	4
Puheenjohtajakin pelaa	5
Wanhuksen pelimuistelot III	6-7
Tietokonepelit houkuttelevat nuoria opiskelemaan kesälomalla	8-9
Naiset pelaajina	10-11
Flou	12
Peli: Pelaa itsesi pelialalle	13-15
Täydellisen tetriksen metsästys	16-18
Sarjakuva: Lambda-Mies	18
Skene Games Outbreak 2012	19-20
Navigointijärjestelmä sisätiloihin	20
Instanssi	22
Kompoanalyysi	23
Kolme kuukautta Milanossa	23
Humanistisia päiviä Helsingissä	24-25
Gonzojournalisi Jannumies tutkii	26-27

a href: Linkki Jyväskylä ry:n virallinen äänenkannattaja

Julkaisija: Linkki Jyväskylä ry
Yhteystiedot: <http://linkkijkl.fi>

Päätoimittaja: Eetu Rantakangas
Taittäjä: Tiina Mononen

Kuvat

Jari Kuskelin (s.2), Mario (s.4), Ilari Jalli (s.5, 20), 20 Sauli Korhonen (kansikuva, s.6-7, 22), Antti-Jussi Lakanen (s.8-9), Niko Tuomi-Nikula (s.12), Tiina Mononen (kansi, s.14-15, 16-18), Kalle Häkkänen (sivujen alalaita, s.14-15), Tuomo Sipola (s.18), Roman Tworkowski (s.20), Sun Ladder (s.20), Ari-Pekka Koponen (s.21), Jetro Laine (s.23), Eetu Rantakangas (s.24), Joel Lehtonen (s.24), Schadel (s.25), Jannumies (s.26-27)

LEVY- ARVIO

Artisti: Anathema
Levy: Weather Systems
Julkaistu: 16.04.2012
Levy-yhtiö: kScope
Arvio: 5/5

Matti Ahinko

Anathema, joka perustettiin jo vuonna 1990, aloitti uransa doom- ja blackmetalyhtyeenä. Tämä pitkän uran uurtaja muutti laulajan vaihdoksen myötä musiikkityyliään jo melko alkutaipaleella. Yhtyeen kolmannelta levyä alkaen tyyli on ollut nykyiselle Anathemalle tuttua rauhallista ja tunnelmallista progressiivista rockia. Nykyisin yhtye muodostuu veljeskolmikosta Vincent, Daniel ja Jamie Cavanaghista sekä John ja Lee Douglasista. Vincent hoitaa laulamisen, kitaransoiton ja toisinaan myös kosketinosuudet. Daniel toimii pääasiassa kappaleiden säveltäjänä, kitaristina, taustalaulajana ja satunnaisesti myös kosketinsoittajan roolissa. John on yhtyeen rumpali, ja Leen työmaaksi jää naislaulusuudet.

Anathema on erilainen yhtye minun silmissäni ja korvissani. Jokaisella levyllä yhtye on onnistunut yllättämään, vaikka ennen uuden levyn julkaisua epäileekin, että pystyykö se tuomaan enää mitään uutta tai onnistuuko pistämään paremmaksi edellisestä mahtavasta levyä. Yhtyeen yhdeksäs studioalbumi Weather Systems ei tuo tähän kaavaan poikkeusta. Jo levyn ensimmäinen kuuntelu tuo hämmästyksen ja ihastumisen tunteita. Kylmät väreet menevät kehon läpi ja niskakarvat nousevat pystyyn. Ainoastaan yksi kappaleista, levyn 6. raita, ei ensimmäisellä kuuntelulla ole aivan suoraan korvaani sopiva, mutta sekin avautuu muutaman kuuntelun jälkeen. Yleisesti tunnelma levyllä on samalla innostavaa mutta rauhoittavaa. Kokonaisuutta voisi kuvailla vahvaksi, mutta tunnelmalliseksi.

Yhtyeen jo vakiokaartiin kiinnitetty naisvokalisti Lee Douglasin ja yhtyeen toisen monitaiturin kitaristilaulaja Vincentin Cavanaghin duetot ovat kaunista kuultava. Douglasin heleä ääni täydentää Vincentin ääntä mahtavasti. Douglasin rooli onkin levy levyttä noussut tärkeämpään asemaan, ja tämä uusin tuotos ei siihen tee muutosta.

Kappale toisensa jälkeen vie levyn tunnelmallista teemaa eteenpäin läpi 55-minuuttisen tuotoksen, kuitenkin kompastumatta itsensä toistamiseen. Teoksessa käydään hetkittäin surullisuudessa ja tuskassa, joista nousee kauneuteen ja rakkauteen. Levy parantuu jokaisen kuuntelukerran jälkeen, ja aina onnistuu löytämään uusia puolia kappaleista. Vielä lukemattomien kuuntelukertojen jälkeenkin levy onnistuu tuottamaan kylmiä väreitä. Tämä jos jokin on hyvän sävellystaidon merkki. Levy on yhtä kappaletta lukuun ottamatta kitaristitaustalaulaja David Cavanaghin käsialaa. Levyn 6. raidan on säveltänyt ja sanoittanut yhtyeen rumpali John Douglas. Kokonaisuudessaan levy on ehdottomasti vuoden 2012 julkaisujen parhaimmistoa. Weather Systems ei ole pelkästään levy, vaan pikemminkin elämys.

Anatheman uusin tuotos on ehdoton ostos yhtyeen faneille sekä kaikille rauhallisemman musiikin ystäville.

Lähteet:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Weather_Systems_\(Anathema_album\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Weather_Systems_(Anathema_album))



Kuva: Mario, Wikimedia Commons

Puheenjohtajakin pelaa

EVE Online, World of Warcraft, Starcraft 2, Minecraft, Dota... Siinä on muutamia lukuisista peleistä joita olen pelannut elämäni aikana. Olen ollut enemmän tai vähemmän koukussa peleihin siitä lähtien kun ensimmäistä kertaa niitä pelasin tietokoneella.

Mikä peleissä sitten on niin koukuttavaa, että niitä täytyy tahkoa tuntitolkulla päivittäin? Joillekin pelien tarina on niin kiehtova, että siihen haluaa uppoutua uudestaan ja uudestaan, toisille taas kaverien kanssa pelaaminen on parasta ajanvietettä. Nykyään kuitenkin peleissä suurimpana "koukkuna" tuntuu olevan kilpailuhenkisyys ja sen ympärille rakentunut massiivinen eSports-ilmio. Erilaiset turnaukset joissa pelataan eri pelejä, keräävät sadoittain pelaajia osallistumaan, ja miljoonia katsomaan, kun joukkueet ja henkilöt ottavat mittaa toisistaan virtuaalisessa ympäristössä. Turnausten palkintopotit ovat myös omaa luokkaansa nykyään. Esimerkiksi kansainvälisessä Dota 2 -turnauksessa, The Internationalissa, pääpalkinto on miljoona dollaria. Ammatikseen pelaavat tienaaavat siis ihan mukavasti ja pystyvät elättämään itsensä pelaamalla tietokonepelejä.

Ainejärjestötoiminnassa pelit ovat olleet omalta kohdaltani alusta asti vahvasti mukana. Kattilassa istumiseen on kulutettu tunteja enemmän kuin luennoilla istumiseen ja siellä istuessa on tullut pelattua huomattavia määriä Xboxia muiden linkkareiden kanssa. Yhdessä pelaamisen myötä paljastuu pelien sosiaalinen puoli, joka pääsee niin loistamaan kuin varjos-

tamaankin. Pelatessa tuntemattomia vastaan, tai heidän kanssaan, heihin tutustuu nopeasti. Vastakkain pelaamisessa on kuitenkin aina se, että jonkun on hävittävä, mikä aiheuttaa silloin tällöin reaktioita, jotka saattavat tuntua pahalta.

Myös mediassa pelejä on viime aikoina käsitelty yhä enemmän ja enemmän. Pääasiallinen lähtökohta tuntuu kuitenkin olevan aina se, että pelit ovat syynä johonkin negatiiviseen tapahtumaan. Tästä seuraa se, että peleistä tehdään usein yhteiskunnalle haitallisia mörköjä, joissa on liikaa väkivaltaa. Pelit ovat kuitenkin loppujen lopuksi erittäin hyödyllisiä. Parhaimmillaan ne voivat opettaa uusia kieliä, tiimityöskentelyä, erilaista suunnittelua ja reaktiokykyä.

Loppujen lopuksi pelaaminen on hauskaa ja mukavaa ajanvietettä, joka maistuu parhaalta juuri silloin kuin pitäis tehdä demoja tai kirjoittaa kandia.



*Simo Haatainen
Linkki Jyväskylä ry:n
puheenjohtaja vuonna 2012*

Kuva: Ilari Jalli

Wanhuksen pelimuistelot III



Donkey Kong Senior



Taistelunäkymä: King's Bounty sekä HoMM 1, 3 ja 5.

Ostin taannoin Good Old Gamesissa tarjouksessa olleena latauksena suosikkipelisarjani ensimmäisen osan. Aiempien pelimuistelojen lukijat saattavat arvata, että kyseessä on Heroes of Might & Magic eli tuttavallisemmin HoMM tai Heroes. Samasta pelistä on olemassa jo kuusi eri näkemystä: alkuperäinen vuodelta 1995 ja jatko-osat vuosilta 1996, 1999, 2002, 2006 ja 2011. Vuosien varrella ulkoasu on päivitetty sekä pelimekaniikkaa ensin laajennettu ja nyttemmin trendikkäästi tyhmennetty. Kahden ensimmäisen osan lautapelimäinen ulkoasu on käsinpiirrettyine grafiikoineen mielestäni ylivertainen myöhempään antiin nähden. Musiikin osalta ensimmäiset kolme osaa ovat muistettavimmat ja persoonallisimmat kaikessa railakkuudessaan, myöhemmät alkavat kärsiä pöhötaudista liiallisessa pateettisuudessaan. Myöhäisempien osien pelillisistä laajennoksista jään kaipaamaan sankarien kykypuihin ja taistelujärjestelmän vuoronnukseen liittyviä uudistuksia, mutta en muuta. Viimeisimmän osan resurssirepertuaarin supistusta en ilman polttavaa närästystä sulata.

Edes etäisesti valistuneena tiedostan toki sen, että pääsisin ajassa lisää taaksepäin suuntaamalla huomioni HoMM-sarjan esikuvana toimineeseen klassikkoon nimeltä King's Bounty (1990). Se alkaa olla kuitenkin jopa kaltaiselleni wanhukselle hieman liian varhainen tuotos. Ensin on vähintäänkin hierottava ensimmäinen HoMM puhki asti. Näyttää siltä, että pelimakuni on jämähtänyt tasan siihen hetkeen, jolloin sain ensikosketukseni PC-pelien ihmeellisten maailmojen ihmeelliseen maailmaan. Koska kyseinen sattumus sijoittuu vuoteen 1995, vaatimustasoni edustaa likimain vuosia 1994-1996. Windowsin on sanottu olevan pelaajan käyttöjärjestelmä; minulle oikea valinta on DOS.

Tällä hetkellä kiihkotaan jopa paljonkin uudelleenlämmittelynimekkeestä XCOM: Enemy Unknown (2012). Sen on sanottu olevan jopa harvinaisen vähän tyhmennetty modernisoitu näkemys esi-

kuvastaan. Tuo esikuva, UFO: Enemy Unknown (1994) (myös nimet X-COM: Enemy Unknown ja X-COM: UFO Defense viittaavat samaan tuotokseen) sijoittuu juuri makuani vastaavaan ajanjaksoon, sen lisäksi että se on erittäin hyvä, viihteikas ja haastava peli. Niinpä, vaikka uskonkin uudelleenlämmityksen olevan kaikin puolin mainio peli, totean kokeilematta sen olevan alkuperäistä heikompi.

Olen jämähtänyt tasan siihen hetkeen jolloin AT-standardia noudattavien keskusyksikkökoteloiden sivupanelointi oli kermanvalkeaksi maalattua peltiä ja etupaneeli virtsankeltaiseksi kellastuvaa muovia. Keskusyksikön kaverina asuntoa lämmitti kuvaputkimonitori, jonka kotelointi oli samanlaista kellastuvaa muovia. Pöydän reunalla nökötti edistysellinen mustesuihkutulostin, jonka tulostuspäät olivat aina kuivuneet tukkoon. Sekin koteloituna muoviin, jonka ominaisuuksiin kuului tuttu kellertävään vivahtava värsiirtymä ajan funktiona. Ohjelmoinnilliset tarpeet toimitettiin kenties BASIC- tai C-kielellä. Graafiseen käyttöliittymään kääritty käyttöjärjestelmä oli epäoleellista koreilua. Siltikin aikakausi oli jo siinä määrin moderni, että PC oli vallannut kotimikromarkkinat, Java 1.0:n appleteista povattiin web-kehityksen veturia ja sankka edelläkävijöiden joukko tutustui päivästä toiseen Windows 95:n siniseen kuolemanruutuun.

Makuasioiden suhteen jämähtäneisyys suotakoon kenelle hyvänsä. Yksi tykkää käsinpiirretyistä pikseleistä, joita on suotavaa esittää kerralla enintään 307200 kappaletta. Toinen taas vaatii vähintään nelinkertaisesti antialiasoituja HD-erottelutarkkuudella esitettyjä shaderikimalteella kuorrutettuja polygonimassoja. Taide-elämys- ja viihdyketarjonnan saralla kuluttajien aikakausipoteroituneisuus ei edes haittaa mitään. Sen sijaan pelejäkin kummallisemmassa ns. tosi-maailmassa, johon ns. käytännön elämä sijoittuu, saattaisi tällainen 1990-luvulle jämähtänyt peliwanhuskin toivoa, että humanistit kömpisivät 1800-lukulaisista poteroistaan nykyaikaan.



Ihmisten asuttama ritarikaupunki (Knight, Castle, Haven, miten milloinkin nimetty) lienee kaikessa korniudessaankin HoMM-aloittelijoille helpoimmin lähestyttävä rotuvalinta. Tässä tyylinäytteet osista 1, 2, 3 ja 5.

Tietokonepelit houkuttelevat nuoria opiskelemaan kesälomalla

Antti-Jussi Lakanen

Peliohjelmointiin keskittyvät viikon mittaiset kesäkurssit ovat saaneet yläkoululaisilta hyvän vastaanoton Jyväskylässä. Kurssien aikana on tehty jo yli 200 peliä. Tulijoita on ympäri Suomea, kaukaisimmat Kuusamosta, ja innokkaimmat ovat käyneet kurssilla jo kolme kertaa. Tutkijoiden varovaisen arvon mukaan jo pelkkä kurssille osallistuminen riittää lisäämään harrastuneisuutta ja kiinnostusta ICT- ja luonnontieteellisten alojen opiskelua kohtaan.

Muutama vuosi sitten Jyväskylän yliopiston tietotekniikan laitoksella herättiin siihen vakavaan todellisuuteen, etteivät nuoret enää suuntaudu entiseen malliin matemaattis-luonnontieteellisille aloille opiskelemaan. Myös tietotekniikan laitoksella trendi oli ollut useamman vuoden laskusuuntainen. Yksi mittari on, kuinka monta prosenttia aloittavista opiskelijoista saa tietystä opintojaksosta suorituksen. Näin mitattuna määrä on jopa puoliintunut vuodesta 2004. - Yksi asia kuitenkin tiedettiin: nuoret pelaavat paljon tietokonepelejä, kertoo kurssi-idean isä, lehtori Vesa Lappalainen. Mietimme, että miksi emme yhdistäisi näitä kahta asiaa: pelit ja ohjelmointi, jatkaa Lappalainen. Viiden päivän pikakurssin tavoitteena oli luonnollisesti innostaa tutustumaan aiheeseen, ja kokeilemaan itse. Tämän avulla motivoidaan oppilaita opiskelemaan aihetta lisää. Laitoksella on vahva historia ohjelmoinnin opetuksessa ja tutkimuksessa, mutta yläkouluikäisiä ajatellen opetusmenetelmät ja -sisällöt piti miettiä uusiksi.



Aleksanteri V. - Water Wey

- Ensimmäinen haaste oli saada sellainen alusta pelien tekemiselle, että ylipäättään nol-lapohjalta on noin 25 tunnin aikana mahdollista tehdä mitään järkevää. Onneksi saimme rekrytoitua laitokselta ansioituneita opiskelijoita. Heidän kanssaan kehitimme sopivan ohjelmointikirjaston, jonka avulla ensimmäisten pelien tekeminen on riittävän helppoa, jatkaa Lappalainen. Sanoista "Jyväskylän yliopisto" ja "peli" johdettiin kirjastolle nimeksi Jypeli. Kirjasto on alusta alkaen ollut vapaasti kaikkien käytettävissä ja muokattavissa.

Ensimmäinen kurssi järjestettiin kesälä 2009. Ilmoittelu aloitettiin varovasti, ja järjestäjät varautuivat pitämään yhden viikon tapahtuman noin 15 tulijalle. Yllätys oli, kun ilmoittautumisia tulikin lähes 50, jolloin ryhmä jaettiin kahdelle erilliselle viikolle. Kurssien aikana tehdystä kyselytutkimuksesta saatu positiivinen viesti rohkaisi järjestäjiä jatka-maan ja kehittämään konseptia. - Olemme järjestäneet kurseja nyt neljänä kesänä, tähän mennessä 16 tapahtumaa yli 330 osal-listujalle, selvittää Lappalainen.

Yksinkertainen on kaunista

Oppilaiden tekemät pelit ovat yksinkertaisia kaksikulotteisia pelejä ilman verkkopelimahdollisuutta. - Eniten oppilaat ovat tehneet taso-hyppely-, labyrinthi- ja erilaisia taito- ja nopeuspelejä. Pojat haluavat tyttöjä enemmän peleihinsä toimintaa ja räjähdyksiä, kertoo yliopistonopettaja Antti-Jussi Lakanen, joka toimii kurssilla opettajana. Jypeli-ohjelmointikirjaston ansiosta peleihin saadaan kuitenkin mukaan realismia sisäänrakennetun fysiikka-moottorin ansiosta. - Esimerkiksi maailman tämän hetken menestynein kännykkäpeli, Angry Birds, on päässyt pitkälle juuri näillä eväillä: kaksikulotteisuus ja sopivan realistinen fysiikka. Toki kyseisessä pelissä on upea grafiikka, äänimaailma ja viimeiseen asti hio-tut kentät, mutta teknisesti nuorten tekemät pelit voivat olla melko lähellä tätä. Ja kurssilla tehdyt pelit voi siirtää Windows Phone -kän-nyköihin pienellä vaivalla, selvittää Lakanen.

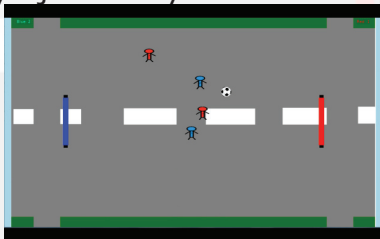


Antti S. - Eksyksissä Avaruudessa

- Oleellista on se, että oppilailta ei vaadita aikaisempaa kokemusta ohjelmoinnista tai pelien tekemisestä. Tällöin oppilaat voivat keskittyä peli-ideansa kehittelyyn, ja ohjelmointi ja oppiminen tapahtuu ikään kuin siinä sivussa. Se tekee tästä hommasta hauskaa, summaa Lakanen. - Kuitenkaan ihan yksin tässä ei opettajana pärjää 25 oppilaan kanssa. Sen takia meillä on muutama apuopettaja mukana auttamassa kun pelin tekemisessä tulee hankala paikka eteen, tarkentaa Lakanen. Oppilaat saavat kehitystyökalut kurssin jälkeen omakseen, joten he voivat jatkaa pelin tekemistä omilla kotitietokoneillaan. - Oppilaita motivoi sekin, kun sanomme, että näitä tuhansien eurojen arvoisia ohjelmistoja käyttävät myös ammattilaiset, ja te saatte ne itsellenne nyt ilmaiseksi. Yksi oppilas sanoi palautteessa, että kurssin paras osa oli se, kun annoimme oppilaille koodit ohjelmistojen lataamista varten, naurahtaa Lakanen.

Kiinnostus alan opintoja kohtaan kasvaa

Tyytyväisyys kursseilla on ollut huikkea, esimerkiksi vuonna 2011 oppilaat antoivat arvosanaksi keskimäärin yli 4.6 (asteikolla yhdestä viiteen). Vaikka uuden ohjelmointikielen opettelussa on omat haasteensa, ovat kaikki kurssin läpäisseet opiskelijat saaneet oman pelin tehtyä ja esiteltyä viimeisenä päivänä.



Jere K. ja Jesse P. - Extreme Football Tour 2012

Kurssi näyttää myös lisäävän kiinnostusta luonnontieteen ja ICT-alojen opiskelua kohtaan. - Olemme tehneet kullakin kurssilla alkukyselyn, loppukyselyn, ja kahden ensimmäisen vuoden kurssilaisten osalta jo pitkittäistutkimustakin. Näiden tulosten pohjalta kiinnostus alan opintoja kohtaan on noussut tai vähintään pysynyt samana noin 90-prosenttisesti, sanoo Lakanen. - Ja mikä tärkeintä, ohjelmointiharrastuksen jatkuminen ei näiden vastausten perusteella näytä olevan kytköksissä aiempaan harrastuneisuuteen tai ohjelmointikokemukseen. Tämä tarkoittaa, että

näiden oppilaiden kohdalla kiinnostus on aidosti herännyt kurssin aikana ja sen jälkeen, tulipa kurssille mistä motiiveista tai syistä tahansa, analysoi Lakanen.

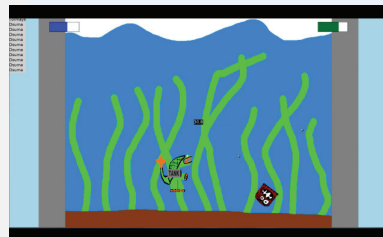
- Jyvässeudulla tietotekniikan opetus on sekä yläkouluissa että lukioissa aika minimissä. Tämä on valitettavaa, mutta samalla mahdollisuus meille näyttää, miten tietotekniikkaa voi hyödyntää hauskesti, muotoilee Lappalainen.



Jesse N. - Metal Fist

Jatkosuunnitelmiin kuuluvat mm. kohderyhmän laajentaminen toisen asteen opiskelijoihin sekä oppimateriaalin "tuotteistaminen".

- Parhaimmillaan oppilaat ovat tulleet kurssille jo kolmatta kertaa jatkamaan aiemmin tekemäänsä peliä, tai vaikkapa aloittamaan ihan uuden, joten kysyntää on. Kohderyhmän laajentamisella saadaan aikaan jatkumo, joka alkaa yläkouluikässä ja jatkuu edelleen lukiossa, kertoo Lappalainen. - Olemme tekemässä laajasta oppimateriaalistamme pakettia, jossa on mukana myös opettajan ohje ja vinkkejä pedagogisista käytänteistä. Ohjepaketti soveltuu hyödynnettäväksi sekä perusopetuksessa että toisen asteen opetuksessa. Toivomme, että opettajat innostuisivat kokeilemaan peliteemaa ja pelinomaisuutta omassa opetuksessaan. Luomamme kurssikonsepti on mahdollisuus, joka on hyväksi havaittu, selvittää Lappalainen.



Markus V. - The Fight

Kursseilla tänä kesänä tehtyjä pelejä voit ladata täältä: https://trac.cc.jyu.fi/projects/np0_pelit/wiki/valmiitpelit/2012/30

Kuvat: Kurssin oppilaiden peleistä

Naiset pelaajina

Tai paremminkin miksi naisia ei pidetä pelaajina

Tiina Mononen

Näkymättömät naispelaajat

Tietokoneiden alkuaikoina niitä käyttivät naiset [1]. Joissain maissa ohjelmoinnin katsotaan yhä olevan erityisesti naisille sopivaa työtä [2]. Pelaajista on nykyään jo 40% naisia [4], joten miksi pelaamista ja tietokoneen käyttämistä pidetään kuitenkin poikien ja miesten alueena?

Tilannetta kuvaa hyvin, kuinka Jyväskylän pelibaarissa, Launchissa, on tiistaisin tyttöjen ilta, jolloin tytöt saavat pelata ilmaiseksi. (Mielenkiintoista on, että Launchin tyttöjen iltoja ei ole kielletty sukupuolisyrynnän takia laittomina.) Tyttöpelaajia siis pitää erityisesti houkutella.

Miksi naispelaajia ei siis näy? Naisten pelaamiskulttuuri on erilaista kuin miesten. He pelaavat yksin kotona tai netissä sen sijaan, että pitäisivät itsestään meteliä ja kokoontuisivat samaan paikkaan pelaamaan yhdessä pelejä. Naiset esimerkiksi katsovat mieluummin julkisissa tiloissa muiden pelaamista kuin menevät itse pelaamaan. [6][7] Tämän takia naiset ovat vähemmistönä esimerkiksi pelibaareissa ja laneilla.

Tutkimuksissa on huomattu miesten myös vievän helposti tilaa tyttöjen pelaamiselta. Jos tytöt ja pojat jakavat saman pelilaitteen keskenään, tytöt viettävät sillä helposti vähemmän aikaa. Ei sen takia, että se ei kiinnostaisi tyttöjä, vaan koska he eivät halua tapella poikien kanssa vuoroista. Miespuoliset nähdään ekspertteinä pelaamisessa ja tietokoneasioissa, ja he haluavat myös ylläpitää tätä statusta. [7]

Pelit suunniteltu miehille?

Yhtenä syynä siihen, että naiset pelaavat vähemmän kuin miehet, on pidetty myös sitä, että pelit on suunniteltu miehille. Suurin osa pelien suunnittelijoista on miehiä, joten he myös tietenkin suunnittelevat miehille. [7][1] Tutkimuksissa on huomattu, että tyttöjen ja poikien mieltymykset pelien suhteen todellakin eroavat. Muutenkin monet peleistä käsittelevät miehisiinä pidettyjä aiheita kuten urheilua, sotimista ja tappelua.

Tytöt pitävätkin enemmän esimerkiksi rooli- ja puzzle-peleistä. Yleensä ottaen tytöt eivät välitä niin paljon kilpailemisesta peleissä kuin pojat. He arvostavat enemmän hidasta etenemistä ja esimerkiksi mahdollisuutta tutkia pelimaailmaa. [7][6][8]

Peleissä ei ole myöskään paljon naishahmoja, minkä on nähty karkoittavan naispelaajia. Nekin naishahmot, joita peleissä on, ovat yleensä esimerkiksi passiivisia prinsessoja, jotka pitää pelastaa. Jos naishahmo sattuisikin olemaan pelattava, on sillä usein varsin vähän vaatteita, kuten tappelupelien naisilla tai Lara Croftilla. Ainakaan Tomb Raiderin tapauksessa pelattava naishahmo ei loppujen lopuksi lisännyt pelin suosiota naispelaajien keskuudessa. [7][1]

Nämä asiat ovat kuitenkin arkoja paikkoja nykyiselle peliyhteisölle. Anita Sarkeesian, joka halusi tehdä dokumentin juurikin edellä mainituista peleissä esiintyvistä naisten stereotyypeistä, sai päälleen raivoa, haukkumista ja tappouhkauksia. Vihatulvan vastapainona hänen dokumenttiprojektinsa tosin sai Kickstarterissa paljon enemmän rahoitusta kuin hän alunperin haki. [3] On varsin mielenkiintoista, kuinka paljon raivoa miespelaajissa voi syntyä siitä, että heille tärkeiden asioiden vihjataan olevan miehille suunnattuja.

Muutkin ovat huomanneet tämän nörteille tyypillisen tavan kieltää, että esimerkiksi pelit tai sarjakuvat olisivat miehille suunnattuja ja suorastaan sovinistisia [5]. Mielenkiintoista on, että vastalauseet ovat aina samoja: myös miehet kuvataan kyseisissä medioissa samalla tavalla kuin naiset, asiasta huomauttava nainen on itse sovinisti ja pitää yllä perinteisiä sukupuolirooleja tai naisilla on jo tasa-arvo ja asiat jopa paremmin kuin miehillä [3,5]. Eli jos sinulla heräsi negatiivisia tunteita alettuasi lukemaan tätä artikkelia, älä huoli, se on täysin normaalia. Loppujen lopuksi nämä reaktiot saattavat olla myös yksi syy naisten vähyyteen pelajayhteisössä. Niillä vähätellään naisten mielipiteitä ja työnnetään heitä epäsuorasti pois

yhteisöstä. Reaktiot ovat myös yksi tapa varmistaa asioiden muuttumattomuus ja pelien pysyminen samanlaisina.

Tytöille omia pelejä?

Pitäisikö tytöille tehdä omia pelejä, niin että pojat voivat pitää omat pelinsä? Tytöille on yritetty tehdä nimenomaan heille suunnattuja pelejä, jotka saisivat tytöt pelaamaan. Niissä hoidetaan hevosta tai puetaan Barbieja. [1] Kuitenkin tällaiset pelit saattavat olla vain näennäisesti pelejä, sillä niistä puuttuu itse pelaaminen. Esimerkiksi nukkea voi pukea ja suunnitella sille vaatteita, mutta mitään varsinaisia pelillisiä elementtejä pelissä ei välttämättä ole. Tämä tekee niistä peleinä huonoja. Jos pelin tekemisen tavoitteena on jokin muu kuin hyvä peli, ei siitä monesti voi tulla hyvä.

Pitäisikö pelintekijöiden kuunnella kaikkia pelejä tehdessään enemmän naisia? Tällöinhän voitaisiin saada hyviä pelejä, jotka olisivat myös naispuoleisten pelaajien mieleen. Olisihan naisten mielipiteen huomioon ottaminen järkevää, sillä varmastikin useimpien pelien pelaajien joukossa on myös naisia. Toisaalta mitä tämä huomioon ottaminen tarkoittaisi? Pitäisikö peleihin lisätä puolialastomia miehiä ja romantiikkaa?

Asenne on avain

Loppujen lopuksi paljon on kiinni ihmisten asenteista. Eräässä tutkimuksessa huomattiin, että tytöt pitävät kaikkia pelejä enemmän pojille kuin tytöille suunniteltuina huolimatta siitä, olivatko pelin suunnitteleet nais- vai miespuoleisia [8]. On myös kyseenalaista, oppivatko tytöt ja pojat omat pelimieltymyksensä kulttuurin kautta vai ovatko ne synnyntyneitä. Sitä paitsi tytöt ovat pelanneet ihan tyytyväisinä noita niin sanotusti miehille suunnattujakin pelejä. En ainakaan itse pienenä tyttönä osannut ajatella esimerkiksi, että autolla kilpaa ajaminen olisi vain pojille.

Sukupuolen pohtiminen pelejä tehtäessä johtaa loppujen lopuksi kuitenkin aina stereotyyppien miettimiseen ja saattaa vain vahvistaa niitä. Ehkä on parasta vain keskittyä tekemään hyviä pelejä. Mobiilipelit ja uudet liikkeillä ohjattavat pelikonsolit ovat tuoneet uuden sukupuolineutraalin pelaamisen aikakauden. Pelikonsoleilla voi

pelata vaikka koko perheen kesken ja myös esimerkiksi Angry Birds on jo kaikille tuttu ikään tai sukupuoleen katsomatta. Tekemällä hyviä pelejä menestyy. Lapsille ei pitäisi kertoa, mitkä ovat tyttöjen ja mitkä poikien juttuja. Lapset eivät tiedä niitä valmiiksi, vaan ne opitaan kulttuurista. Joten, miksemme voisi kasvattaa uuden sukupolven, jolle pelaaminen on sukupuoleen katsomatta hyväksyttyä ja mukavaa?

Lähteet:

- [1]Cassell, Justine & Jenkins, Henry (1998). Chess For Girls?: Feminism and Computer Games. Teoksessa: J. Cassell & H. Jenkins (toim.). (1998). From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, MA: MIT Press http://www.justinecassell.com/publications/gg_introduction.pdf
- [2] Lagesen, Vivian Anette (2007). A Cyberfeminist Utopia? Perceptions of Gender and Computer Science among Malaysian Women Computer Science Students and Faculty. <http://sth.sagepub.com/content/33/1/5.abstract>
- [3]Sarkeesian, Anita (2012). Feminist Frequency. <http://www.feministfrequency.com/2012/06/harassment-and-misogyny-via-wikipedia/>
- [4]Entertainment Software Association (2010). 2010 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF
- [5]Doctor Nerdlove, 2011. <http://www.doctornerdlove.com/2011/11/nerds-and-male-privilege/all/1/>
- [6]Bryce, Jo & Rutter, Jason (2002). Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. <http://www.digra.org/dl/db/05164.00312>
- [7]Schott, Gareth & Horrell, Kirsty (2006). Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. <http://con.sagepub.com/content/6/4/36.full.pdf+html>
- [8]Carrie Heeter, Kaitlan Chunhui Chu, Rhonda Egidio, Punya Mishra, Leigh Graves-Wolf (2004). Do Girls Prefer Games Designed by Girls? http://www.spacepioneers.msu.edu/girls_as_designers_spring_survey.pdf

Tämä kuva ei saa naisia pelaamaan enemmän, mutta toivottavasti se sai sinut lukemaan tämän artikkelin.



Kuvia: Pavel, Wikimedia Commons

Niko Tuomi-Nikula

Pelifirmamme Odios syntyi, kuten kai suurin osa suomalaisista alan yrityksistä: Muutama ystäväys totesi saunassa, kuinka hauskaa olisi tehdä tuttua hommaa hieman uudeltaisesta näkövinkkelistä. Kuten yleensä, tämänkaltaiset keskustelut unohtuvat nopeasti jääden alitajuntaan muhimaan ja noin puolen vuoden kuluttua seuraavassa saunaillassa keskustelu siirtyikin uudelleen samaan aiheeseen – tällä kertaa huomattavasti konkreettisemmin ajatuksin. Ystäväpiiristä alkoi tulla mieleen nimiä, joita kuvatunkaltainen projekti voisi kiinnostaa, ja pienen kyselykierroksen jälkeen tiimin koostumus alkoikin vaikuttaa uskottavalta.

Porukkaan kasautui lopulta kokemusta peliohjelmoinnista, graafisesta suunnittelusta, suomalaisesta ja kansainvälisestä pelialasta sekä yritystoiminnasta viihde- ja julkaisu-alalla. Pari linkkiläistä, muutama titeläinen ja otanörttikin kuvaa hyvin sitä, kuinka tärkeitä yliopistojen väliset tapahtumat (no joo, Kyykä..) ovat alan ekosysteemille.

Yhteinen historia kumpuaa myös hyvin vahvasti demoskenestä ja erityisesti Assembly- ja Stream-demopartyistä, joten koimme luonnolliseksi tulla päivänvaloon nimenomaan Assemblyn GameDev-kompassa. Halusimme hieman erottua yleisistä linjoista, joten lähdimme rakentamaan mobiilialustalle tehtyä minipelien sarjaa, jossa kantavana teemana on klassisen avaruusteeman yhdistäminen söpöyteen ja

inhimillisyyteen sekä nimenomaan kosketusnäytölle rakennettua käyttöliittymää, jossa tökkimistä tulkitaan muutenkin kuin hiirikursorin korvikkeena.

Odios Oy perustettiin syyskuussa, hieman Floun Assembly-julkaisun jälkeen, ja rakennamme nyt kovalla työllä ensimmäistä varsinaista peliämme. Siihen saakka linkkarit ovat tervetulleita korruptiokaljan pariin Boozekallioilla, Käyttöauto Greenillä sekä Villahaassa – tunne partyä.

Cheers,
Niko "Elventhör" Tuomi-Nikula
CEO / Odios Oy

tinyurl.com/floupele



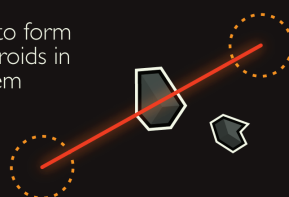
Beware of the asteroids!

Press two fingers on the screen to form a laser between them. Keep asteroids in between the laser to destroy them before they hit the ship!

Remember, bigger the asteroid, longer it takes to destroy it!



Allow parts to hit Flou's ship for health and points!



Pelaa itsesi pelialalle



Pelin pelaamista varten tarvitset vain normaalin kuusisivuisen nopan ja pelinappuloiksi esimerkiksi näppäimistön painikkeita tai mitä tahansa pieniä esineitä sattuu lähettyvillä olemaan.

Tarkoituksena on ensimmäiseksi saada tehtyä onnistunut tietokone-peli. Tie onnistuneeseen peliin on kuitenkin pitkä ja kivinen. Jokainen heittää vuorollaan noppaa ja etenee nopan osoittaman lukumäärän verran. Tekstiruudut ja heksagoniruudut vastaavat jokainen yhtä askelta. Jos nopan osoittaman luvun päässä on tekstiruutu noudata sen ohjeita.

Pelin aloittaa pelaaja, joka on koodannut vähiten.

**Jos normaali pelaaminen tuntuu liian tylsälle,
pelistä voi tehdä myös juomapelin!**

**Aina kun heitetään noppaa juodaan:
Jos heittäjä saa kutosen, hän saa päättää ketkä juovat.
Luvuilla 1-3 vain heittäjä juo.
Luvulla 4 kaikki paitsi heittäjä juovat.
Luvulla 5 kaikki juovat.**

Jos haluat lisää jännitystä peliin, niin juomavuorossa olevat juovat nopan osoittaman luvun verran juomia.

*Tiina Mononen
Eetu Rantakangas*

Olet saanut mielestäsi loistavan idean pelistä! Kerrot tästä kaikille tutuillesi, jotka ovat kiinnostuneet peleistä (tai niillekin, jotka eivät ole,) ja utelet mitä mieltä he ovat idestasi. **Heitä noppaa.**

Luvulla 1 he ovat todella innostuneita idestasi ja pari haluaa jopa lähteä mukaan toteuttamaan ideaasi. Pääset 5 ruutua eteenpäin.

Luvuilla 2-3 moni on innostunut ideastasi ja pääset tämän innoittamana hyppäämään ruudun eteenpäin.

Luvulla 4 kukaan ei kommentoi ideaasi erityisesti ja pysyt paikallasi.

Luvuilla 5-6 ideaasi lytätään huonona, naurettavana, eikä sitä kukaan varmasti ostaisi. Palaat takaisin alkuruutuun phtimaan parempaa ideaa.

Alku

Olet mukana harrastuspeliprojektissa.

Heitä noppaa selvittääksesi, tuleeko projektistanne ulos jotain julkaisukelpoista.

Silmäluvut 1-2: Ei tule, ja projektiin käyttämäsi aika kuluu lähinnä tulevan pelin suunnitteluun ilman, että opit tekemään mitään konkreettista. Siirry askel taaksepäin.

Silmäluvut 2-5: Ei tule. Opit kuitenkin jotain sekavan sillisalaatin muotoon jäsenneltyjä rippeitä pelinteon eri osa-alueista. Et siirry eteen etkä taaksepäin.

Silmäluku 6: Oho, projekti onnistui. Kukaan tiimistä ei oikeastaan tiedä, miten hitossa, koska projektin alkaessa kukaan ei osannut ohjelmoida saati tehdä grafiikkaa tai mitään muutakaan. Nyt omaatte kuitenkin pelialalla arvostettua käytännön näyttöä työportfoliotanne varten. Siirry eteenpäin kaksi askelta.

Löysit graafikon peliisi! Nyt saat vihdoin unelmoimasi ulkoasun peliisi huolimatta huonoista piirtäjän taidoistasi.

Hyppäät 3 askelta eteenpäin.

Yrityksen perustamisen byrokratia laannuttaa innostustasi ja **jumitut seuraavaksi vuoroksi tähän ruutuun** pohtimaan, kannattaako tämä kaikki sittenkään ja täyttämään lopulta yrityksen lomakkeita.

Kävit Instanssissa keräämässä osaamista seminaareista, verkostoitumassa ja saamassa uutta innostusta ja visioita pelistäsi! Näillä voimavaroilla pääset jälleen etenemään projektissasi, joten **hyppää 2 askelta eteenpäin.**

Ruokavaliosi on muodostunut pelkästä pitsasta ja energiajuomasta jo kuukausia. Tunnet olosi heikoksi ja päätät mennä lääkäriin. **Heitä noppaa.**

Luvut 1-2: Joudut sairaalahoitoon hetkeksi kofeiinin ja rasvan yliannostuksesta. Palaa 4 ruutua taaksepäin.

Luvut 3-4: Selviät parin päivän levolla, joten pysyttele ruudussa lepäämässä vielä seuraavan ruudun ajan.

Luvut 5-6: Mikään ei ole vikana ja itse asiassa energiajuoma rasvalla ryyditettynä antaa sellaiset pärinät, että koodat suuren osan pelistäsi vielä samana yönä, joten voit siirtyä 3 ruutua eteenpäin.

Saat virallisesti perustettua yritykseen, innostuneena tästä **pomppaat 3 askelta eteenpäin.**

Pääset omillesi, ja saat aloiteltua jopa uuden peliprojektin, tosin samantyyppisellä kengännauhahudjetilla kuin ensimmäisenkin.
Jatka siis yritystä tehdä menestyvä peli ja aloita alusta uudelleen.

Pelisi onnistui onneksi olkoon!! Projektisi menestyy kuin vihalinnut, ja rahaa virtaa yritykseen! Olet saavuttanut kulttiklassikon aseman ja pelisi nimi on ihmisten huulilla. Pelisi hahmoista ollaan juuri tekemässä sopimusta pussilakanoihin, verhoihin ja oheistutteisiin. Mutta ei tämä tähän lopu... jatko-osat siintävät jo mielessäsi!

Voitit pelin, jos pääsit ensimmäisenä tähän pisteeseen

3-4

5-6

1-2

Ei mennyt kaupaksi, et saa kerättyä projektistasi tarpeeksi rahaa, että pystyisit aloittamaan seuraavan projektin teon. Itse asiassa firmasi menee konkurssiin. Ei muuta kuin onnea uuden työpaikan metsästykselle!

Hävisit pelin

Sait peliprojektisi valmiiksi ja julkaisit sen. **Pysähdy tähän, vaikka nopansilmäluku olisi vienyt sinut pidemmällekin**, sillä pitkä matka pelin kehittämiseksi on nyt ohi ja pelisi on myynnissä. **Heitä noppaa** nähdäksesi, kelpaako se kuluttajille.

Betatestauksessa ihmiset valittavat ohjainten huonoudesta ja mahdottomista kentistä. Joudut palaamaan takaisin pelin suunnittelun pariin, **pala 5 ruutua taaksepäin**.

Olet miettinyt peliprojektiasi yöt ja päivät. Pacmanit ovat alkaneet jahdata sinua jo unissasi, etkä ole saanut nukuttua viikkoihin. Nyt on aika pysähtyä hetkeksi selvittämään päätä ja rauhoittua, joten **jää seuraavan vuoron ajaksi paikoillesi**.

Riitauduit muiden peliä tekemässä olleiden kanssa pelin yksityiskohdista ja lähdit ovet paukkuen paikalta, et voi ymmärtää, kuinka muut haluavat sabotoida mestariteosta edes ehdottamalla noin sen ideaa vastaan olevia asioita. **Palaat 4 askelta taaksepäin**.

Et jaksanut testata kaikkia pelin osia, joten pelistäsi löytyi kriittinen bugi juuri, kun luulit sen olevan valmis. Joudut tekemään osan pelistä alusta. **Palaat nuolen osoittamaan ruutuun**.

Saat julkista rahoitusta uudelle yrityksellesi byrokratiabingon jälkeen. **Heitä noppaa** nähdäksesi, kuinka paljon rahaa satuit saamaan, ja **liiku silmäluvun verran eteenpäin**.

Löysit musiikintekijän peliisi! Vihdoinkin pelisi tunnelma on täydellinen, kun musiikki herättää pelin eloon. Olet tästä niin innoissasi, että **loikkaat 2 askelta eteenpäin**.

Täydellisen tetrin metsästys

eli tetrisarvio

Taitoja tetrissä on hyvä hioa aina, kun on turhaa aikaa käsillä, oli paikka mikä vain. Tämän takia on hyvä olla tetris kännykässä. Tetriksiä löytyy kuitenkin monenlaisia, joten miten päättää, minkä lataisi?

Ei huolta! Arvioin Android kännyköille tehtyjä ilmaisia tetris-klooneja löytääkseni niistä täydellisimmän.

Tiina Mononen

TetroCrate: 3D Touch Tetris

Andrew V

Mielenkiintoinen tetris-variantti. Ideana on, että neliön muotoiselle alueelle pitää asettaa tetrispalikoita. Ne eivät siis tipu itsestään vaan pelaaja voi mallailla niitä paikoilleen niin kauan kuin haluaa, ennen kuin tiputtaa ne oikeaan paikkaansa. Ohjaus käyttää hyvin kosketusnäyttöä hyödyksi. Perinteisestä tetrisestä poiketen palikoita ei voi myöskään käännellä.

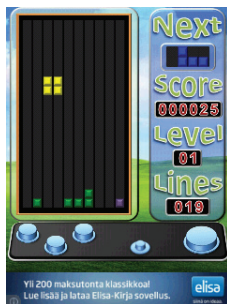


Pelistä puuttuu tetrin kiireen tuntu ja aluksi idea vaikuttaa helpolle. Mutta kun palikan voi asettaa mihin tahansa... pitääkin alkaa ajattelemaan asioita hiukan eri tavalla. Peli loppuu, kun annettu palikka ei enää mahdu ruudulle. Varsinaisen aidon oikean tetrin korvaajaksi tästä ei ole, mutta sillä voi esimerkiksi treenata palikkojen hahmottamista palikoille.

Amrs Tetris

Amrs Dev

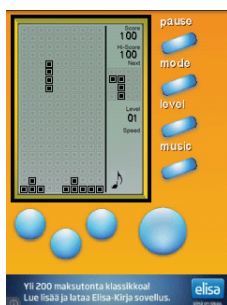
Perinteinen tetris. Ohjausjärjestelmä on kuitenkin kamala. Näytöllä näkyy napit palikan ohjaamiseen ja kääntämiseen, joita pitää painaa. Napit ovat kuitenkin pieniä ja tuntuvat vastaavan hiukan huonosti kosketukseen. Lisäksi peli näyttää mainoksia. En voi suositella.



Brick Game - Retro Type Tetris

Paper Appify

Hiukan samanlainen kuin edellinenkin, mutta selkeämpi ulkoasu ja suuremmat napit. Miellyttävämpi pelata. Plussaa peli saa nostalgisesta ulkoasusta, sillä se on ihan saman näköinen, kuin aikoinaan Jäätelöautosta saamani avaimenperä-tetris. Pelistä löytyy kuitenkin yksi hyvin suuri ongelma, se kääntää itsensä sen mukaan miten päin puhelin on, minkä ajaksi



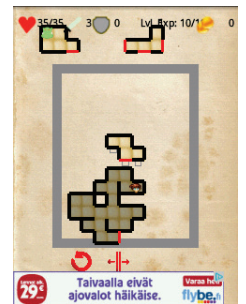
se menee hetkeksi mustaksi ja peli alkaa alusta.

Kesken tiiviin pelin ei siis kannata puhelinta heilutella pahemmin. Toisekseen vaakasuunnassa ollessaan pelistä ei näy ohjaimet. Lisää miinusta tulee pelin alalaidassa näkyvästä mainospalkista, joka sentään näkyy, miten päin puhelimen sattuukin asettamaan. Pelinä ihan ok, mutta ei nykyisellään oikein toimi.

Tetris Quest Classic

Tyrfin

Perinteistä tetristä, mutta upotettuna roolipeliin. Tetrispalikat ovatkin luolaston palasia, joissa on ovia. Pelaaja asettaa putoavia luolaston palasia perinteiseen tetristryyliin paikoilleen ja pieni ukkeli käy keräämässä niistä löytyvät aarteet ja taistelemassa örkkejä vastaan.



Ohjaimet ovat innovatiiviset ja kosketusnäytölle sopivat: perinteisellä kääntönapilla palasia käännetään, mutta niitä ohjataan sivulle ja alaspäin painamalla näyttöä siitä suunnasta, mihin haluaa palikan menevän.

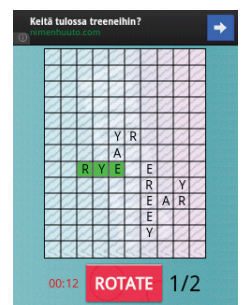
Ikävä kyllä pelin grafiikat näyttävät olevan vähän miten sattuu ainakin minun pieninäytöllä puhelimeilläni ja jälleen alhaalta löytyy mainos, joka on hiukan liian lähellä kääntönapia niin, että hiukan ohi menevillä painalluksilla aukeaaikin selainikkuna mainoksesta.

Hyvä yritys, mutta ei vielä kukaan ihan sitä mitä haetaan. Yritystä pelissä on ja ehkä siitä voi saada hetken viihdettäkin, jos osuu nappeihin tai poistaa mainokset maksamalla.

Word Puzzle

III Creative Studios

On kyseenalaista kuinka paljon tällä pelillä enää on tekemistä tetrin kanssa. Ideana on, että pelikentälle ilmestyy aina yksi palikka kerrallaan palikoita, kuten tetrissä, mutta palikoissa onkin kirjaimia ja palikat katoavat, kun saat muodostettua niiden avulla annetun sanan.



Käyttöliittymä on samanlainen kuin Tet-

roCrate-tetrixessä, eli palikkaa raahataan neliön muotoisella alueella ja näpäyttämällä se laskeutuu alas. Toisin kuin edellä mainitussa tetrixessä tässä on kuitenkin aikaraja ja kääntämisnappi, jotka tekevät pelistä hiukan hektisemmän.

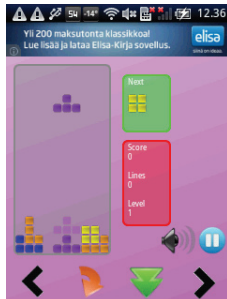
Tämä voi olla ihan mukava puzzlepeli, jos pitää sanojen muodostamisesta.

Yostris

Yostane

Tuo ensimmäisenä aidon tetrixen pelaamisen tunteen. Peli toimii, kuten oikea tetris ja sitä ohjataan näytöllä alareunassa olevilla napeilla. Napit ovat sopivan isoja, ainoana miinuksena, sivulle päin napit ovat vähän turhan herkkiä ja pelin edetessä nopeammille tasoille tämä saattaa olla ongelma, sillä tarkka yhden askeleen liikkuttaminen kerrallaan nopeasti saattaa olla haaste.

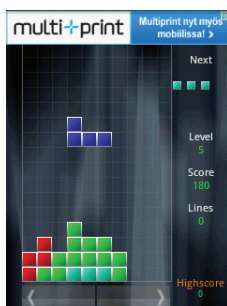
Mainokset löytyvät tässä pelissä näytön yläreunasta, mikä onkin oivallinen paikka, sillä ne eivät häiritse siellä yhtään. Plussana on myös ainakin aluksi varsin hyvä alkuperäisen tetrixen musiikkia mukaileva kappale. Tällä voi viihdyttää ainakin aluksi kanssakuuntelijoitakin.



TetrisX

Thuy Pham

Perinteinen tetris hyvällä ohjauksella. Palikan kääntäminen tapahtuu napauttamalla näyttöä, alaspäin laittaminen alaspäin vetämällä ja sivulle voi siirtää joko näytöllä olevilla isoilla napeilla tai vetämällä. Napeilla liikkuttamalla onnistuu hyvin tarkatkin liikkeet. Raahamalla saattaa välillä vahingossa vetää palikan alas, vaikka sitä olisi tarkoitus siirtää sivulle. Mielenkiintoisena yksityiskohtana peliin voi itse suunnitella omia palikoitaan. Mainokset ovat jälleen ylälaudassa, mistä niitä ei edes huomaa. Toimiva perustetris siis.



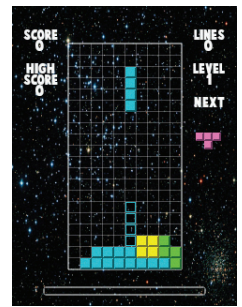
Tetron Block

HCVANDROID

On jälleen perinteinen tetris omanlaisellaan ohjauksella. Palikoita ohjataan näpyttämällä sitä reunaa, mihin niiden haluaa liikkuvan. Keskelele näpäytys kääntää palikkaa. Tällä ohjauksella liikkuminen on tarkkaa, paitsi kääntäessä palikat välillä tippuvat omia aikojaan alas, sillä ilmeisesti muiden palikoiden päällä napauttaminen tarkoittaa aina alaspäin menemistä.

Valikosta pystyy valitsemaan myös palikoiden raahaamisen, jolloin raahaaminen liikuttaa niitä sivuille ja ruudulle ilmestyy erillinen nappi, jolla ne saa alas.

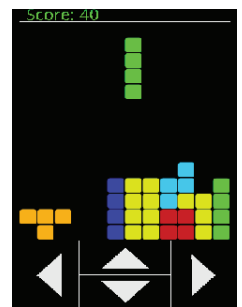
Tässä pelissä onkin eniten kustomoitavissa oleva ohjaus, sillä myös sen herkkyyttä pystyy säätämään. Vaikka ohjaus olikin kosketusnäyttöä hyvin hyödyntävä, sen epätarkkuus teki kuitenkin tetriskokemuksesta epätäydellisen. Erityisenä plussana tämä peli ei sisältänyt ollenkaan mainoksia. Jos siis haluat tetrixen, ja et halua näytöllesi näkyviin mainoksia, on tämä varsin hyvä valinta.



Tetritz

HTL Grieskirchen

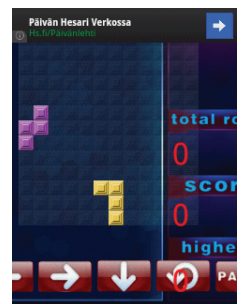
Toimii kuten tetrixen pitääkin hyvällä ohjauksella. Peliä ohjataan ruudulla olevilla tarpeeksi isoilla napeilla, joihin vähän isompi sorminenkin osuu hyvin. Näpäyttämällä ruutua keskeltä peli menee pauselle. Kaikki peruselementit ovat kohdallaan. Mainoksetkin ovat aloitusvalikossa niin, etteivät ne voi mitenkään varsinaista pelaamista häiritä. Jos jotain miinusta pitää löytää, niin äänimailma ei ole tyydyttävimmästä päästä ja ulkoasu on vähän karkeampi kuin jossain muissa ehdokkaissa, mutta ainakin se toimii hyvin.



Tetris Classic

Xiaogang

Kuten nimikin sanoo perinteinen tetris ilman mitään kikkailuja. Peli ei kuitenkaan skaalautu näyttöön, vaan menee toivottomasti ylitse kännykkäni pienestä näytöstä ja on tämän takia hiukan ikävä. Peliä ohjataan napeilla, jotka eivät tunnu aina ottavan kosketusta ja ovat edelliseen ehdokkaaseen verrattuna myös huonommin aseteltuja. Mainokset ovat jälleen näytön yläosassa, missä ne eivät ehkä häiritse, jos pelialue vain skaalautuisi niin, että ei jäisi sen alle. Tetritz:n eleganttiuden jälkeen tällainen tuntuu vain tönköltä, mutta toimii ehkä iso näyttöisillä puhelimilla, jos ei pidä edellisen ehdokkaan yksinkertaisesta ulkoasusta.

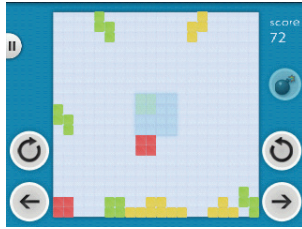


RoTetris

Sanneo

Innovatiivisempi tetris, joka hyödyntää känny-

kän ulottuvuuksia uudella tavalla. Palikoita voi ohjata perinteisten näytöllä olevien nappien lisäksi kallistamalla kännykkää. Palikat tippuvat aina alaspäin olevaa kännykän laitaa kohti, joten ne voi laittaa mille tahansa reunalle. Näin ollen palikat alkavatkin tippua keskeltä näyttöä. Jos palikoita kasautuu sellainen pino, että ne koskevat näytön keskellä olevaan neliöön, peli loppuu. Taitamattomana peli loppuukin varsin nopeasti, mutta kun palikoita voi levittää kentän jokaiselle laidalle, ne eivät pinoudukaan kovin äkkiä. Näytön napeilla tosin voi ohjata palasia vain kahdessa suunnassa, eli muihin suuntiin palikat pitää ohjata kallistelemalla puhelinta.

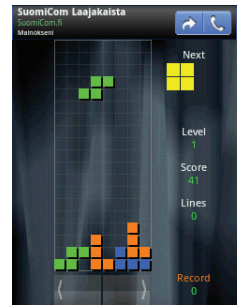


Ohjaus kallistelemalla toimii yllättävän hyvin. Sillä saa ohjattua palikoita aika tarkastikin. Kenttä tosin on niin iso, että nappeja

painamalla on vaikea ehtiä siirtämään palikkaa kentän laidasta toiseen, kun palikat alkavat putoamaan keskeltä. Perinteiseen tetrismuunnelmaan pelissä ei ehkä täysin pääse, mutta ihan kiinnostava innovaatio.

Tetris Classic Thuy Pham

Varsin lähellä TetrisX:ää ja onkin itse asiassa samalta pelin tekijältä hiukan yksinkertaisempi versio. Ohjattavuus ja ulkoasu ovat pääpiirteissään samat. Ulkoasu on vain hiukan yksinkertaisempi, eikä siinä voi siirtää palikkaa raahaamalla sivulle. TetrisX:ssä on myös valikoita ja asetuksia enempi. Jos yksinkertainen on kaunista ja pidät siitä, että palikan pyörittäminen tapahtuu näyttöä näpäyttämällä ja sivulle siirtäminen näytön nuolinapeilla, on tämä hyvä valinta.



Yhteenveto

Tetriksiä siis riittää Android puhelimille lukuisia ja monenlaisia. Tässäkään arvostelussa ei ollut kaikkia, vaikka laaja otos olikin. Valinta parhaaksi niistä ei ole helppo. Täydellisen tetriksen löytäminen on erityisen haastavaa, koska ohjausmekanismi on välttämättä kosketusnäytöllä hiukan erilainen kuin koneilla, missä on kunnon näppäimet. Ilmaisissa tetriksissä on myös usein mainoksia, jotka huonoimmassa tapauksissa on asetettu niin, että niitä painaa vahingossa.

Loppujen lopuksi oikean tetriksen valinta kannattaa tehdä kokeilemalla erilaisia ohjausmenetelmiä ja valita tetris, jossa on paras ohjaus omasta mielestä. Toisena kriteerinä voi pitää sitä, haluaako pelissä nähdä mainoksia. Testini perusteella hyviä vaihtoehtoja tetriksiksi, joista valita omien mieltymysten mukainen ovat TetrisX, Tetron Block, Tetriz ja jälkimmäinen Tetris Classic. Kaikki ovat hyvin toimivia perustetriksiä.

Erikoismaininnan saa RoTetris, joka ei ehkä ollut pelattavuudeltaan paras, mutta oli ehdottomasti mielenkiintoisin tetris variaatio. Se loi uusia ulottuvuuksia tetriksen pelaamiseen hyödyntämällä kännykän ominaisuuksia.

Arviointi laitteena oli Sony Ericsson Xperia Pro X10.

LAMBDA-MIES JA C#:N ARVOITUS — UUSI JÄNNITTÄVÄ SARJAKUVA



Skene Games Outbreak 2012

Eetu Rantakangas

"Tekesin Skene - Games Refueled -ohjelman käynnistystilaisuudessa käydään läpi ja keskustellaan nimekkäiden puhujien johdolla pelialan nykytilanteesta ja tulevaisuuden menestystekijöistä kotimaassa ja ulkomailla." - Tapahtuman sivut

Menin tapahtumaan sinänsä pelialaa tuntevana, mutta en kuitenkaan mielestäni erityisen tietoisena alan tapahtumista. Paikan päällä oli kuitenkin mukavaa huomata, että muillakin alalla toimivilla oli asioista paljon samoja näkemyksiä kuin minullakin. Esimerkiksi KooPee Hiltunen sanoi, että opetuspeleissä pelien pitäisi olla ensisijaisia ja oppisisällön tulla vasta niiden jälkeen. Itse olen samaa mieltä. Tietysti opettajanäkökulmasta tätä voisi vielä tarkentaa siten, että opetuskin voi tulla edellä. Ehtona kuitenkin on, että peli on suunnattu luokahuoneeseen, ja lopputulosta on silti hausempi pelata kuin perinteistä tuntia seurata. Sen sijaan vapaa-ajan oppimispeleissä olisi hyvä, että peliä olisi yhtä hauska pelata kuin muitakin vapaa-ajan pelejä. Miksei tämä tietysti voisi toteutua luokahuoneisiin suunnatuissa peleissä, jos mentäisiin pelisisältö edellä.

Tapahtumassa Remedyn Aki Järvilehto kertoi heidän tyylistään luoda tuotteita. Remedyn pelit ovat vahvasti päähahmovetoisia. Niistä löytyy myös vahvoja viitteitä populaarikulttuuriin. Lisäksi peleistä yleensä löytyy pelimekaniikasta yksi erittäin hyvin tehty ja hierottu kikka. Esimerkiksi Max Paynessä se oli bullet time ja Alan Wakessa valon käyttö. Järvilehto puhui myös uusista levityskanavista, jotka ovat mahdollistaneet sen, että nykyään pelintekijät voivat jättää julkaisijan välistä. Aiemmin julkaisijan löytäminen pelille on saattanut olla vaikeaa, ja miljoonillakin tehdyt pelit ovat saattaneet jopa jäädä kokonaan ilman julkaisijaa. Myös mainostamisen merkitys on laskenut tämän myötä. Nykyään helpoin tapa saada peliä kaupaksi on tehdä loistava peli, jota puskaradio alkaa rummuttaa. Lisäksi pelintekijät saavat nykyään myynnistä kuukausi-, viikko-, ja jopa tuntikohtaista dataa, jonka avulla pelin markkinointia on helppo kohdistaa.

Uusien julkaisutapojen myötä pelit ovat myös muuttumassa entistä enemmän palveluiksi. Toisin sanoen myös julkaisun jälkeen tulee tarjota pelaajille jotakin. Nykyään esimerkiksi ilmaiset, vaikkapa kuukausittain julkaistavat lisäsisällöt peleihin ovatkin yleistyneet. Seuraavaksi pelien taistelulentäksi Järvilehto veikkasi televisiota ja sille tuotettavia sisältöpalveluja. Veikkaus saattaa hyvinkin osua

Vinkkejä maailmanvalloitukseen

Digital Chocolate - HeGe

DC on pyrkinyt tekemään cross-platform-pelejä, joita voi pelata useilla alustoilla. Esimerkiksi voit aloittaa pelin pelaamisen aamulla kotona tietokoneella, ja kun siirryt töihin voit pelata sitä työmatkalla älypuhelimella. Tällaisten pelien on havaittu sitouttavan pelaajia 3 kertaa voimakkaammin, jos pelaajilla on peli usealla alustalla. Tietysti joitain alustojen eroista johtuvia ongelmia on jouduttu ratkomaan. Esimerkiksi kännykää otetaan esiin hetkeksi, kun taas Facebook-peli voi olla taustalla auki esimerkiksi Tamagotchi-tyyliset klikkaa ja anna ruokaa -pelit toimisivat kännykällä näppärästi.

Kiinan markkinoiden valloitus

Länsimaalaisten on vaikea päästä Kiinan markkinoille, koska siellä pelikulttuuri on erilaista. Siksi kannattaakin pyytää paikallisia tekemään pelistä paremmin kiinalaisiin uppoava lokalisointi. Tencentin Qzone-palvelu on Kiinan suosituimpia sosiaalisia medioita, ja sen kautta kannattaakin pelejäan koittaa sinne ujuttaa. Transluent-palvelun käytöstä Kiinaan suunnistaessa joku myös luennon kommentoissa vihjaisi.

Rahaa Piilaaksosta

Nykyään sijoittajia Piilaaksossa ei enää kiinnosta, jos pelisi ladataan 50 tuhatta kertaa. Heitä kiinnostaa enemmän se, miten muutat nuo lataukset rahaksi. Nykyään Piilaaksossa hotteja juttuja ovat esimerkiksi html5-pelimoottorit, lasten edutainment sekä pelillistäminen. Joka tapauksessa Venture Capital tajuaa asiat hitaammin kuin yrittäjät. Käytännössä, jos Piilaaksosta tahtoo rahoitusta peleilleen, on toimipisteen oltava myös siellä.

oikeaan, ja esimerkiksi dvd:illä nähdyt ekstra"pelit" sekä joidenkin televisioiden mukana tulleet pikkupelit saattavatkin olla enne tulevasta. Millä teknisillä ratkaisuilla ja sisällönmyyntiratkaisuilla tulevaisuuden televisiot ovat varustettuja, jää nähtäväksi. Yleisöstä kukaan ei kuitenkaan ollut valmis veikkaamaan televisiota seuraavaksi pelimaailman yllättäjäksi. Yllätystä ei ainakaan ihan vielä olekaan näköpiirissä. Ehkä seuraavan Applen avauksen jälkeen on...

Supercell - Marika Appell

Vinkit sosiaaliseen mediaan:

- * Vastaa kaikille
- * Pidä erityisen hyvää huolta yhteisösi arvokkaimmista jäsenistä
- * Kannusta keskusteluun, eli esimerkiksi kysy palautetta, ehdotuksia ja ideoita
- * Älä pelkää epäonnistua
- * Ole oma itsesi

Navigointijärjestelmä sisätiloihin

Matti Ahinko



Kuva: Ilari Jalli

Kuten monelle ihmiselle on tuttua, ei navigointi ja paikannus onnistu sisätiloissa GPS-tekniikalla. Luonnollisestikaan ei yhteyttä satelliitteihin saada, jos taivasnäkyä ei ole. Tähän ongelmaan on parhaillaan kehitteillä useampia ratkaisuja, joita kutsutaan yleisesti sisätilojen paikannukseksi käsittein "indoor positioning system" (IPS) tai "indoor navigation system". Tekniikoista tunnetuimmat ovat Googlen langattomien verkkojen sijaintiin perustuva sekä Nokian kehittämä bluetooth-tekniikkaa hyödyntävä järjestelmä. Nämä järjestelmät määrittävät päätelaitteen paikan erilaisten tukiasemien perusteella, joten missä tahansa tekniikat eivät toimi. Tämän vuoksi niitä kehitetäänkin lähinnä ostoskeskuksiin ja muihin julkisiin tiloihin, joista löytyy esimerkiksi langaton lähiverkko ennestään.

Tukiasemiin perustuvan paikannuksen puutteisiin ja sen rajoittuneisuuteen ryhtyivät Oulun yliopiston tutkijat kehittämään ratkaisua. Kehitystyön tuloksena syntyi maan magneettikenttää hyväksikäyttävä tekniikka. Kaikessa yksinkertaisuudessaan teknologia hyödyntää matkapuhelimen magnetometriä, eli tutummin digitaalista kompassia, joka lukee maan magneettikentän lukemia. Magnetometri löytyy lähes kaikista uudemmista matkapuhelimesta sisäänrakennettuna. Esimerkiksi ostoskeskuksen paikannusvalmius saavutetaan joko luomalla magneettikenttäkartta tai vaihtoehtoisesti lisäämällä karttajärjestelmään rakennuksen pohjapiirros ja kävelemällä mat-

kapuhelimen kanssa se läpi kartanmäärittämisessä. Tekniikan vahvuus on sen riippumattomuus ulkoisista laitteista, jolloin paikannusta voidaan käyttää missä tahansa maan päällä. Esimerkiksi suurien kaupunkien metroissa teknologiasta saadaan turistille suuri apu tai esimerkiksi suurissa ostoskeskuksissa liikkeet voivat mainostaa tai tiedottaa tarjouksistaan, kun asiakas kävelee liikkeen ohitse.

Virheetön ei suomalaisten kehittämä IPS-teknologiakaan ole; Maan magneettikenttä muuttuu jatkuvasti, joten magneettikartat ja -mallinnukset pitäisi päivittää vähintään viiden vuoden välein. Toisena ongelmakohtana tulee varmasti muiden magneettikenttään kuulumattomien esineiden, laitteiden ja rakennelmien tuottamat häiriöt. Tekniikka onkin vasta alkutaipaleella, mutta näihin ongelmiin ratkaisua etsitään. Tutkijat ja Oulun yliopisto perustivatkin vuoden alussa teknologian markkinointia ja jatkokehitystä varten yrityksen nimeltä IndoorAtlas oy.

Lähteet:

Elektroinen julkaisu:
Anthony, Sebastian (2012).
Indoor navigation on your
smartphone, using the Earth's
magnetic field – just like a
pigeon. ExtremeTech.
Saatavilla internetissä:
<http://www.extremetech.com/computing/132484-indoor-navigation-on-your-smartphone-using-the-earths-magnetic-field-just-like-a-homing-pigeon>



Kuva: Roman Tworkowski ja Sun Ladder, Wikimedia Commons

DIGITAALISEN TEKEMISEN FESTIVAALI



3

CREDIT 2013

1.-3.3.2013
JYVÄSKYLÄ

@VOIONMAAN LUKIO

DEMOT

MUSIIKKI

KOMPOT

OHJELMOITAVAT VALOT

SUMMAMUTIKKA

SEMINAAREJA

ROBOCODE

TEEMANA
PELIEN TEKEMINEN

#instanssi @ IRCNet // www.instanssi.org



Tiina Mononen

Kuvat: Sauli Korhonen

Instanssi on Linkin järjestämä koko viikonlopun kestävä digitaalisen tekemisen tapahtuma. Sen tarkoituksena on johdattaa vastaalkajatkin demojen, ohjelmoinnin ja yleensä ottaen tietokoneella tekemisen ihmeelliseen maailmaan. Toisaalta se tarjoaa osaajille mahdollisuuden keskustella muiden samanhenkisten kanssa ja näyttää taitojaan kilpailuissa eli kompoissa esimerkiksi demojen, musiikin ja grafiikan saralla. Instanssi on kohtaamispaikka kaikille digitaalisesta kulttuurista kiinnostuneille.

Ensi keväänä Instanssi järjestetään jo neljättä kertaa ja se on kasvanut joka vuosi. Vuoden 2012 Instanssissa paikalla oli jo lähes parisataa ihmistä, ja siitä onkin tullut Linkin suurin tapahtuma pikavauhtia. Tapahtuma oli kasvanut aikaisemmista vuosista myös oheishjelman osalta, sillä paikan päällä oli myös ständejä sekä Jyväskylän Hacklabin piste. Heidän pisteellään esiteltiin 3D-tulostusta sekä Arduino-ohjelmointia.

Instanssi pyrkii jatkamaan ja tuomaan esille demoskenen perinteitä, joten tapahtuman kohokohta on tietenkin demokompo. Kompon lisäksi Instanssissa on seminaariesityksiä esimerkiksi demokulttuurista ja tietokoneella tekemisestä. Joka vuosi ollaan nähty mm. johdatus tietokonemusiikin tekemiseen. Vuonna 2012 päästiin katsomaan myös demoskeneä käsittelevä dokumentti Moleman 2.

Instanssi noudattaa muiden demopartyjen, kuten Assemblyn, perinteitä monissa suhteissa, mutta sillä on myös omat erikoisuutensa. Kuten muillakin lan-partyilla, tapahtumapaikalla ollaan koko viikonloppu ja paikassa on yöpymismahdollisuus. Tosin monet valvovat yöt, sillä mikäpä olisi innovatiivisempaa aikaa kuin aamuyö energiajuoman ja hyvän seuran

kanssa. Onpa aamuyöllä nähty yllätyskompojakin, joihin vain oikeaan aikaan hereillä olevat ovat päässeet osallistumaan.

Suurimpana erona muihin partyihin Instanssissa on pyritty avoimeen ja aloittelijoille helposti lähestyttävään ilmapiiriin. Instanssin omia erikoisuuksina ovat olleet yleisön ohjelmoitavissa olevat valot ja Summamutikkakompo, jossa voi osallistua ihan millä vain. Yksi omintakeinen asia on myös Robocodekompo, jossa osallistujat koodaavat Javalla robotin. Nämä robotit taistelevat ruudulla keskenään kiihkeän selostuksen saattelemina ja pisimpään hengissä selvinnyt on voittaja.

Vuonna 2012 tapahtuman teemana oli avoin data. Teemasta oli monta mielenkiintoista puhujaa ja myös aiheeseen liittyvä kompo. Kompon ideana oli tehdä screen scraper, joka ottaa julkista tietoa esimerkiksi joltakin nettisivulta ja muuttaa sen koneellisesti käsiteltävään muotoon, jolloin siitä voi tehdä esimerkiksi diagrammeja helposti.

Vuoden 2013 Instanssia on jo ryhdytty järjestelemään. Jos haluat olla mukana tekemässä seuraavaa Instanssia ota yhteyttä Simo Haahtaiseen (Ziticca @IRCNet).

Tapahtumaa voi tulla fiilistelemään myös Instanssin irc-kanavalle IRCnetissä: #instanssi Tarkkaile myös Instanssin nettisivuja (instanssi.org), joille tulee päivityksiä tapahtuman järjestelyjen etenemisestä.



Kompoanalyysi



Sauli Korhonen

Kuva: Jetro Laine

Kuten demoskenetapahtumissa asiaan kuuluu, näyttelevät kilpailut eli kompot kakun päällä lepäävän kirsikan roolia. Tänäkin vuonna kilpateoksia lähetettiin siinä määrin ilahduttava määrä, että kilvoista kehkeytyi viihdyttäviä ja monipuolisia elämyksiä. Jokainen kävijä omasi siivunsa siitä kollektiivisesta päätäntävallasta, jota käyttämällä teoksille saatiin mm. laadukkuutta, kiinnostavuutta ja miellyttävyyttä kuvastavat suhdelukunsa.

Vaikuttaa siltä, että tapahtuman kolmivuotisen taipaleen aikana teosten hienojakoisuusaste on ollut nousujohtainen. Toisaalta joku saattaa kaivata ensimmäiset demokompoilmentymän riemuisan kukkeaa tarjontaa ja tunkkaus-tunnelmaa. Tärkeintä on kuitenkin muistaa, että jokainen lähetetty teos on arvokas.

Instansseilla itsensä tai teoksensa vakavastiottaminen ei ole millään muotoa välttämätöntä, mikä suo oivan mahdollisuuden kokeellisille lähestymistavoille. Erikoisuuksista mieleen jäivät mm. salivalaistusta ohjaava 4:n kilon demo, koko summamutikkakompo sekä pari taiteellisesti huomattavan haastavaa biisiä.

Koe kompot osoitteessa <http://instanssi.org/arkisto/event/2/>

Kompojen tulokset:

Instanssidemo (teoksia 5)

1. Business by Jumalauta (26.85 pistettä)
2. Mis Kittens by JuhoAP & Kulta (23.93)
3. RageMegaSuper 2012 Prototype by Rage Manifesto (19.65)
4. DrawInstances by Karalaine (19.18)
5. tryingsomethingnew by mrp (13.13)

Pikkiriikkinen demo (4)

1. Porkkanamehun katalyyttireaktio by GzrrploX (30.17)
2. Cube Thing by The Old Dude (28.08)
3. Raindrops by hanshoi (24.33)
4. Latheific by kiirala (17.42)

Musiikki (10)

1. Chiptune on paras:D by Laser Berger (27.83)
2. Derp Space by Liquid Heasy (17.64)
3. Keskiajan Kriisi by Oraakkeli (17.30)

Grafiikka (12)

1. Homecoming by Darkki (31.80)
2. Lihansyöjähärkä by Biologimorsian (23.96)
3. Totuus insinöörien lavatansseista by Jetro Laine (18.19) (Kuvassa ylhäällä)

Summamutikka (9)

1. Ässämäinen valojukka by Kapteeni Toni (23.69)
2. Opetusvideo: erilaisia kissaeläimiä by Cornix (20.18)
3. FysiikkaPadi by Karalaine (15.95)

Skreippaus (2)

1. Jyväskylän Liikenne -aikataulukrepperi by Yaamboo (29.00)
2. Lottoriviraaputin by Tero Tilus (22.00)

Kolme kuukautta Milanossa

Kuvat ja teksti: Eetu Rantakangas

Tällä kertaa päätoimittajamme päätti hoitaa lehden teon modernisti etätöinä vaihdosta Milanosta. Tässä on otteita vaihtoblogista, josta löytyvät tuoreimmat vaihtokuulumiset. Blogi sijaitsee osoitteessa <http://aimzero.wordpress.com>

"Tää alkaa mennä ihan naurettavaksi. Tänään mut soitettiin alakertaan, josta mut johdatettiin taas kellarin petivaatevarastolle. Siellä käteen lyötiin lisää petivaatteita ja 2 vessapaperirullaa. Ilmeisesti niitäkään ei tarte ostaa itse? O_o"

"Voisi vaihteeksi jakaa risuja sinne Jyväskyläänkin. Jostain syystä Jyväskylän yliopisto ei kuulu EduRoam-verkkoon, joka on kansainvälisesti toimiva yliopistojen verkko. Tämän takia en luonnollisesti pysty käyttämään myöskään sen tarjoamaa verkkoa yliopiston käyttäjätunnuksilla."



HUMANISTISIA PÄIVIÄ HELSINGISSÄ

ELI
TURINAA TURINGISTA

*Richard "rdom" Domander ja
Joel "Zouppen" Lehtonen*

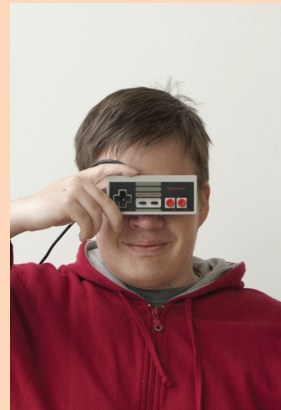
Kuljimme Helsinkiin eri reittejä ja eri aikaa, mutta lauantaiamuna 17.11. sekä Joel että minä istuimme Arbiksen luentosalissa kuuntelemassa 31. Humanismin päivien avausta. Avajaispuheen piti Suomen Humanistiliiton puheenjohtaja, opetusneuvos Pekka Elo, jonka internet tuntee kenties paremmin nimimerkillä "peelo". Päivien teemana tänä vuonna oli *"Ihminen, kone ja tulevaisuus - Alan Turing 100 vuotta"*. Elo esitteli tapahtuman yhteistyökumppaneita, joita olivat mm. Electronic Frontier Finland, Suomen Tekoälyseura, Suomen Transhumanistiliitto ja Tulevaisuuden tutkimuksen seura.

1. SESSIO: TURING

Lauantain ensimmäinen luentosessio käsiteli Turingin elämää ja saavutuksia. Turing julkaisi arvostetun matematiikan väitöskirjan Cambridgessa jo 22-vuotiaana. Koulussa hän ei menestynyt erityisen hyvin, koska häntä kiinnosti enemmän suorittaa omia kokeilujaan kuin seurata opetusta. Tärkeimpiin Turingin saavutuksiin kuuluvat Turingin kone ja Turingin testi. Turingin kone liene tuttu monelle linkkiläiselle Automaatit ja kieliopit -kurssilta. Se on teoreettinen malli mahdollisimman yksinkertaisesta koneesta, jolla voidaan laskea kaikki, mitä laskettavissa on. Jokainen tietokone tänä päivänä on niin kutsuttu universaali Turingin kone riippumatta siitä, koristaako kuorta omena, ikkuna tai pingviini.

Turingilla oli myös merkittävä rooli 2. maailmansodan aikaisessa "kybersodankäynnissä", sillä hän oli mukana kehittämässä tietokonetta, jolla murrettiin saksalaisten Enigma-salausjärjestelmä. Jo tuolloin inhimilliset tekijät auttoivat tietomurroissa: saksalaiset eivät esimerkiksi vaihtaneet salausavaimia päivittäin, kuten ohjesääntö määräsi.

1950-luvulla Britannia kohteli Turingia kaltoin. Homoseksuaalisuutensa vuoksi hänet määrättiin kastroitavaksi. Kastration lisäksi Turing pakotettiin hormonihoitoon, mikä verotti sekä hänen kehoaan että mieltään. Turing kuoli syanidimyrkytykseen vuonna 1954. Vielä nykyäänkään ei ole täysin selvää, oliko myrkytys itseaiheutettu.



2. SESSIO: AJATTELEVIA KONEITA

Toinen luentosessio käsitteli inhimillisen älyn ja tekoälyn yhtäläisyyksiä sekä eroja. Ensimmäisen luennon piti LKT Erkki Karjalainen piti aiheesta: *"Onko ihminen tietokone?"*

Hän esitteli nykyaikaista aivotutkimusta biokemian näkökulmasta. Karjalainen huomautti, että aivojen yksittäisten kemikaalien tunnistaminen ja toiminnan selvittäminen on vielä varsin kaukana kattavasta aivojen mallista. Hän vertasi tutkimuksen lähestymistapaa siihen, että yrittäisimme ensin pirstoa tietokoneen yksittäisiksi komponenteiksi ja sitten ymmärtää koneen toimintatapaa näiden palasten perusteella. Karjalainen päätti esityksen toteamalla, että aiheena olevaan kysymykseen on vielä hankalaa antaa vastausta. Hän huomautti, että vaikka osoittautuisi, että aivot ovat tietokone, ne joka tapauksessa poikkeavat merkittävästi nykyaikaisesta, elektronisesta tietokoneesta.

Kaj Sotala käsitteli esityksessään Turingin testiä ja sitä vastaan esitettyä kritiikkiä. Turingin testissä kuulustelija keskustelelee kahden eri huoneessa istuvan kumppanin kanssa, joista toinen on ihminen ja toinen tekoäly. Tekoälyn katsotaan läpäisseen testin, jos kuulustelija erehtyy luulemaan sitä ihmiseksi. Turing laati testin osaltaan kiertämään hankalat kysymykset *älykkyyden* ja *ajattelun* määritelmistä. Turing myös pyrki tekemään testistä riippumattoman sekä käytetystä teknologiasta että keskustelijoiden fyysisistä ominaisuuksista. Sotala esitti, että suuri osa testiä vastaan esitetystä kritiikistä johtuu väärinkäsityksistä.

Jo omana aikanaan Turing oikaisi virheellisiä käsityksiä testistä mm. BBC:n radiohaastattelussa. Sotalan mielestä Turingin testi on edelleen pätevä ja ajankohtainen, ja hän uskoo, että jonakin päivänä koneet voivat läpäistä sen.

Toisen session päätti Harri Valpolan luento aiheesta "Robotille aivot?" Valpola kehittää työkseen robotteja suomalaisessa ZenRobotics Oy yrityksessä. Yritys valmistaa robotteja purkujätteen lajitteluun. Robottien on opittava erottamaan puu-, metalli- ja kiviä jätte toisistaan liukuhihnalla ja lajiteltava ne oikein. Robotteja on jo koekäytössä Helsingin jätehuollossa. Monet havaitsemiseen ja kognitioon liittyvät tehtävät ovat yksinkertaisia ihmisille, mutta vielä haastavia toteuttaa tekoälyihin. Valpolan mukaan roboteille on mm. hankalaa opettaa esineiden suhteellisia ominaisuuksia - esimerkiksi mikä on "päällä" ja mikä "alla"? Nämä ongelmat eivät välttämättä kerro niinkään tekoälyn puutteista kuin siitä, kuinka suorituskykyiset aivot evoluutio on meille laatinut. Hauskana yksityiskohtana yleisökeskustelussa pohdittiin, voiko roboteilla esiintyä taikauskoa. Valpola piti tätä mahdollisena, sillä esimerkiksi huonosti suunniteltu palaute koneoppimisessa voi synnyttää tekoälyssä virheellisiä uskomuksia sen ympäristön tilasta tai toiminnan tulokista.

3. SESSIO: IHMISOIKEUDET

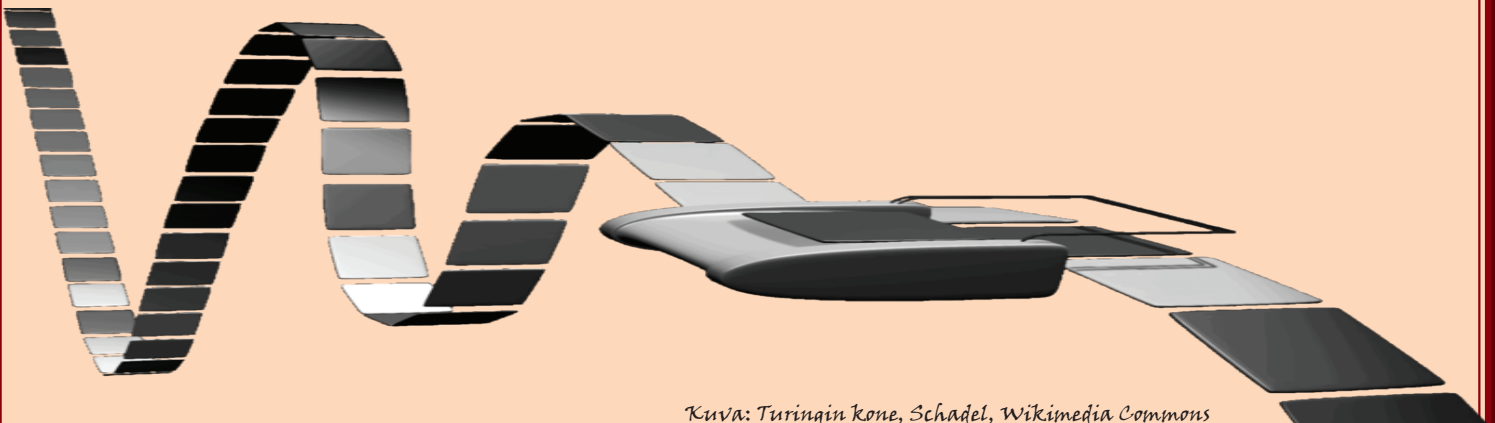
Päivien kolmas sessio käsitteli ihmisoikeuksia tietoyhteiskunnassa. Joonas Mäkinen huomautti, että valtioiden ja yritysten lisäksi kanssaihmiset ovat nykypäivänä uhka yksityisyhdelle. Internetissä isonveljen lisäksi meitä valvoo jokaveli. Mäkinen huomautti, että jonkinasteinen valvonta verkossa on tarpeen, mutta että on haastavaa löytää sopiva tasapaino valvonnan ja vapauden välillä. Tasapainoa järkyttävät joskus valtion varsin viattomatkin *bona fide* yritykset seurata nettiä kansalaisten parhaaksi. Toisaalta median sen-

saatiohakuinen uutisointi netin vaaroista saa ihmiset vaatimaan lisää valvontaa. Mäkinen kertoi, että valvonta tai pelkkä tunne seurannasta johtaa helposti itesesensuuriin. Keskustelu ei tosiasiallisesti ole vapaata, jos ihmiset eivät koe turvalliseksi esittää mielipiteitään.

Jyrki Kasvi pohti myös perinteisten ihmisoikeuksien asemaa maailmassa, jossa tietotekniikka on kaikkialla. Kasvin esitti, että saatamme tarvita myös uusia oikeuksia: tulisiko ihmisellä esimerkiksi olla oikeus tulla unohdetuksi, ts. pyytää jotakin palvelua pyyhkimään kaikki hänestä kerätyt tiedot? Teknologia kehittyy nykyään nopeammin kuin lainsäädäntö, minkä takia yksilön tulee olla entistä tietoisempi omista oikeuksistaan. Kansalaiset eivät tällöin kuitenkaan ole tasavertaisia, sillä kaikilla ei ole aikaa eikä resursseja perehtyä pykäliin. Osa ihmisistä myös kärsii siitä, että palvelut siirtyvät yhä enemmän verkkoon. Toisaalta verkon yhä merkittävemmän aseman vuoksi jotkut katsovat internetyhteyden jo perusoikeudeksi.

PÄIVIEN MUITA AIHEITA

Käsiteltyjen aiheiden lisäksi päivillä keskusteltiin mm. tulevaisuudesta niin tieteen, ennustamisen kuin tieteiskirjallisuudenkin näkökulmista. Tulevaisuuden ennustamisesta luennoi TED-esitelmäkin pitänyt tutkija Anders Sandberg - aikataulusta poiketen sunnuntaina. Sanal Edamaraku kertoi taikauskon ja nyky maailman yhteentörmäyksistä Intiassa. Ikävä kyllä esitys kärsi jonkinasteisesta kielimuurista, sillä sekä minulla että Joelilla oli vaikeuksia ymmärtää Edamarakua. Luennosta sai kuitenkin sen kuvan, että Intia on monessa suhteessa varsin polarisoitunut maa. Pääasiassa päivien esitykset olivat asiantuntevia ja mielenkiintoisia. Kaiken kaikkiaan tapahtuma oli onnistunut, joten lähdimme hyvillä mielin takaisin kohti Jyväskylää loppuunmyydyssä Pendolinossa.



Kuva: Turingin kone, Schadel, Wikimedia Commons

GONZOJOURNALISTI JANNUMIES TUTKII

Jannumies

Kuullessani lehtemme keskittyvän tässä numerossa peleihin, päätin hyödyntää suurehkoa kontaktiverkostoani ja etsiä käsiini ihmisiä, jotka tekevät asioita peleihin liittyen. Tämä vallankumouksellinen lähestymistapani asiaan poiki jopa kaksi haastattelua ihmisiltä, jotka oikeasti saavat palkkaa pelien tekemisestä. Haastattelujen suorittamiseksi skippasin muiden, vähäisempien journalistien harrastamat "huudellaan ukkeleille irkissä"-metodit ja matkustin pitkiä matkoja aina vieraisiin maihin (Viro) ja kotomaamme kaukaisimpiin kolkkiin (Tampere). Laadukkaana herrasmiehenä tein koko homman vielä niin suvereenisti, että vaikka tämä juttu onkin kirjoitettu lokakuussa, matkustan vasta joulukuussa. Että hallitus ei sitten yhtään äpise, että kulukorvaushakemusten liitteissä on hassut päivämäärät. Perkele.

Tällaista se gonzojournalistin villi ja rajoja rikkova toimenkuva on.

Gonzojournalisti JannuMies: Nonniin, eli kukas olet ja mitä teet?

Arto Koistinen: Arto Koistinen, toimitusjohtaja, ohjelmoija, pelisuunnittelija, käsikirjoittaja ja tuottaja tamperelaisessa Dicework Games Oy:ssä.

G: Mites sun duunit sit liittyy peleihin?

AK: Duunit liittyy peleihin niin että tehdään pelejä.



G: Minkä takia pykäsit pystyyn pelifirman?

AK: Tuli potkut edellisestä firmasta (Universo/THQ Wireless) yt:iden yhteydessä ja vaihtoehtot oli silloin joko pistää oma firma tai muuttaa Helsinkiin töihin. Helsinki ei oikein nappanut niin piti sitten perustaa firma.

G: Pelialan taustaa siis oli, mutta mites koulutuspuoli?

AK: Jyväskylässä TJT:llä tein ehkä kurssia tai paria vaille kandin ja jonkun verran maisterikursseja päälle. Arviolta 10 ov jäi gradun lisäksi uupumaan maisterista.

G: Näjetkö, että koulutuksestasi sitten olisi ollut hyötyä pelialalla?

AK: Joistain yksittäisistä kursseista oli kyllä apua, ja ehkä se vähän nostaa mahdollisuuksia päästä haastatteluun jos on yo-opintoja alla, mutta pääosin pelialalla tutkinnot on aika tyhjän kanssa.

G: Mistäs sitten teidän firma on kuuluisa?

AK: Kaksi peliä julkaistuna: Diceworks (2009) on steampunk-henkinen puzzle ja Rimelands:

Hammer of Thor (2010) on vuoropohjainen steampunk-roolipeli.

G: Teettekö mitään muuta pelien ohessa?

AK: Alihankintaa sivussa rahan takia.

G: Onko kilpailua tullut havaittavasti lisää Universomon lopetettua toimintansa Tampereella?

AK: Pari pelifirmaa oli silloin täälläpäin, nykyään niitä on päälle 30.

G: Onko samaan pöytään tulleet kilpailijat tuottaneet vatsahaavaa?

AK: Ei lähialueen kilpailu sinänsä vaikuta meidän toimintaamme, koska kyseessä on

kuitenkin globaalimarkkina. Sen suhteen on aika sama, onko kilpailijat naapurissa vai

Kiinassa. Toki jos tarvitsisi palkata lisää henkilöstöä, niin silloin saattaisi ilmetä ongelmia. Jonkun Rovion kanssa on vähän paha kilpailu siinä suhteessa.

G: Onko yrittäjyys muuten ollut miellyttävää ja luppoisaa, vai tuskaista nitkutusta?

AK: Sekä että. Omana pomona toimiminen luo miellyttävää vapautta, mutta toisaalta vastuupuoli on välillä aika stressaavaa. Työstä ei myöskään pääse eroon täysin, koska teen sitä kotoa käsin.

G: Ootteko jo saavuttaneet aseman, jossa fanit tulee pillu eellä ovista ja ikkunoista?

AK: No ei nyt ihan vielä. On noita muutamia "faneja", jotka ovat pitäneet kovasti Rimmelandsista, mutta ei nyt missään suuressa mitakaavassa.

G: Tuntuuko peliala siltä, että sitä jaksais eläkeikään asti?

AK: Vaikea sanoa, toisaalta on tämä melkoisen raskas ala pidemmän päälle, kun kaikki muuttuu kokoajan, mutta toisaalta vaikea enää tässä vaiheessa kuvitella muutakaan tekevän. Veikkaan, että ainakin jossain määrin tulee oltua pelien tekemisessä mukana aina, vaikkei tätä ehkä ikuisesti leipätyönään tekisi. Olen kuitenkin tehnyt harrastuksenakin tätä jo niin pitkään.

Gonzojournalisti JannuMies: Nonniin, eli kukas olet ja mites sun duunit liittyy peleihin?

Miikka Kulmala: Kulmalan Miikka ja liittyy siten, että teen mobiiliclientteja erinäisiin rahapeleihin (pokeri, casino, etc..).

G: Kukas sun palkkas maksaa, ja onko siellä kivaa?

MK: Relax Gaming maksaa palkan ja kivaa on ollut ainakin toistaiseksi.

G: Hitto ku nää pohjustukset on tylsiä, millaisella koulutus- ja työhistorialla noihin hommiin pääsee?

MK: Luulisin, että koulutuksen vaikutus on pienehkö. Työhistoria toki auttaa, mutta jos oot tehnyt 6 vuotta tietokantoja, niin ei se välttämättä pelifirmaa kiinnosta. Tärkeintä varmaan olis, että on näyttää jotain ite tehtyjä pelejä/demoja.

G: Näkisitkö että verkostoitumisella olisi ollut jonkinlaista vaikutusta työllistymiseesi kyseisessä firmassa?

MK: Firmassa oli jo ennestään töissä pari tuttua peruskouluajoilta, mutta en koe niiden liittävään verkostoitumiseen. Tokihan tutut aina auttavat, mutta enemmän he mielestäni vaikuttivat vinkkaamalla paikasta ja piinaamalla minua mukaan kuin voitelemalla pomoa.

G: Kun firma nyt näyttää olevan ulkomailla, niin onko sopeutuminen näinkin radikaaliin (jopa 400km) siirtymiseen ollut hankalaa?

MK: Yllättävän helppoa, mutta tietysti auttaa kun firmassa on muitakin suomalaisia ja Tallinnassa melkein pärjää suomen kielellä.

G: Vaikuttaako mielestäsi se, että firma tekee rahapelejä, jotenkin ilmapiiriin?

MK: Ei mun mielestä.

G: Mites teidän identiteetti muuten noin pelialan suhteen? Miellättekö itsenne pelikoodareiksi, koska joillakin on rajanveto, että peliala ja rahapeliala on eri asia.

MK: Kyllä täällä kaikki ihan pelikoodareina itseään pitää. Ne on sitten toiset tyytit (serverikoodarit), jotka tekee sen varsinaisen uhkapeliosuuden koskematta mihinkään graafiseen, mikä luo sitä varsinaista pelikokemusta.

G: Sitten se tärkein: Saako tuolla hommalla pillua kuin rokkitähti konsanaan?

MK: No ei kyllä ainakaan tässä vajaan neljän kuukauden aikana ole huomannut eroa normimenoon.

G: Onkos tämä ulkomaalaisuus nyt vain vaihe, ja tuletko milloin kotiin tekemään jotain oikeaa työtä?

MK: Oon kyllä miettinyt, että mitä helvettiä sitä tekee jos/kun joskus tulee Jyväskylään takas, kun siellä ei tuota pelibisnestä hirveemmin ole. Eikä ihan liikaa yrittäminenäkään kiinnosta. Avoinna on vielä tulevaisuudensuunnitelmat joo.





MAGISTER
S O L U T I O N S



Protacon



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
TIETOTEKNIIKAN LAITOS

HELO

accenture
High performance. Delivered.

codecenter



vincit
www.vincit.fi