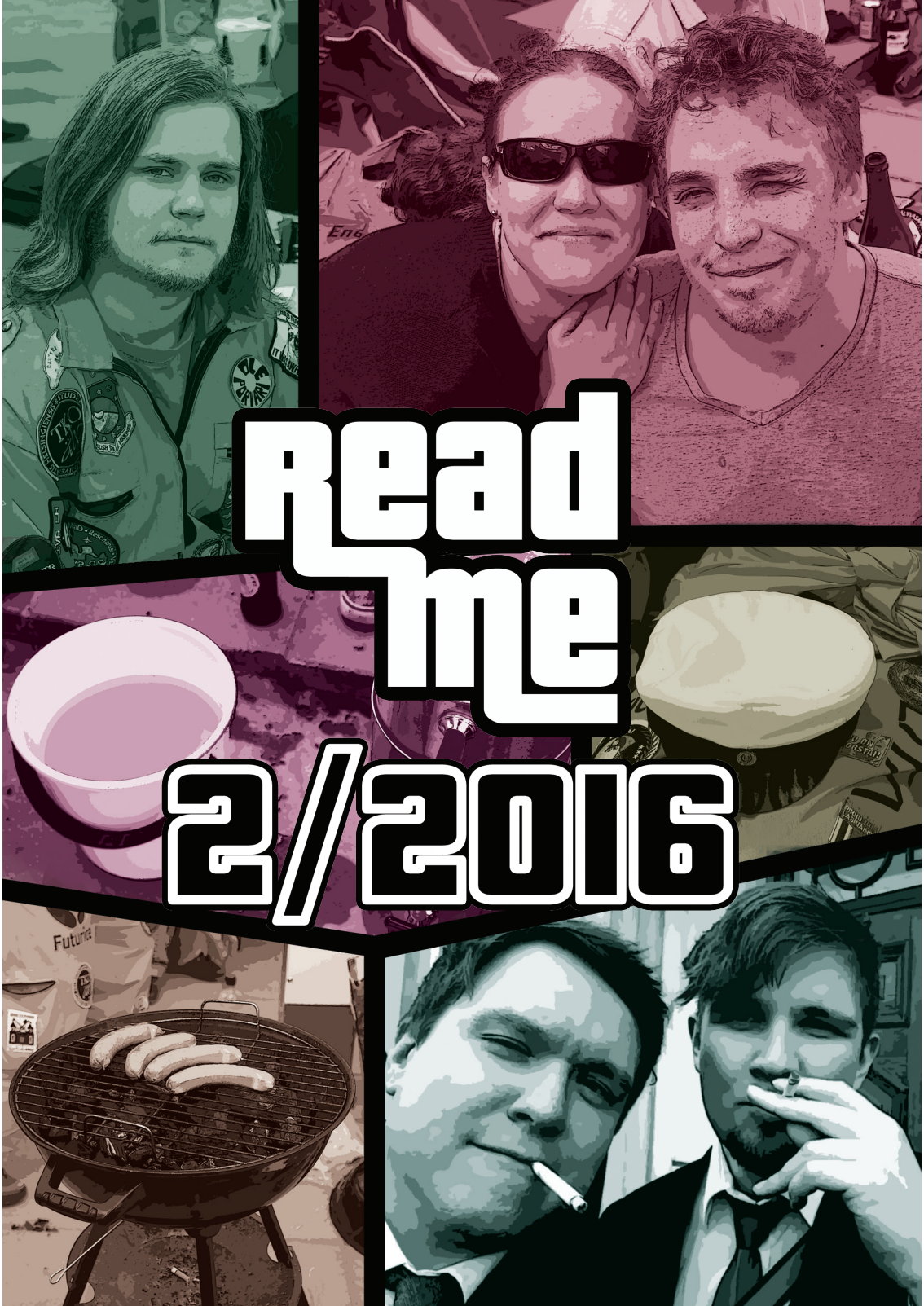

Read
me
2/2016

README 2.16

/ WARNING: SPOILERS BELOW /

LEVEL 1: LANIRAPORTAASI

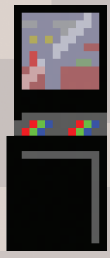
LEVEL 2: ASSFAGGOTS-SANASTO

LEVEL 3: TOP 9 HERMOJARAASTAVINTA VIDEOPELIVIHOLLISTA

LEVEL 4: PANEL DE PON

CREDITS

PRINTED BY	PAINOSALAMA OY
KALLE VIIRI	PAATOIMITTAJA
ESSI SALMENKIVI	TAITTAJA
HENRI PEURASAARI	TOIMITTAJA
EETU MATTILA	TOIMITTAJA



Arvoisemme lukija

Kesä on tullut tuoden mukanaan riemukkaan puistoörveltämisen, siite- ja katupölyn ja auringonpaisteen johdosta kohoavan ihosyöpäriskin. Opintohommelit edistyvät monella kesällä kuitenkin leppoisampaa tahtia. Moni kokee luonnonvastaisesti tarpeekseen siirtyä lisääntynyttä vapaa-aikaansa kuluttamaan ulos UV-säteilyn runtelemaa maata tarpomaan jopa raittiinilmanmyrkytyksen uhalla. Onnea vaan!

Vaan aikaa voi tappaa myös sisätiloissa. Nykyteknologiaa hyödyntäen pystyy kuka tahansa säädyllisen tietokoneen omistava sukeltamaan interaktiivisen multimedian maailmaan tuntikausiksi. Arvaattekin varmaan, että puhun videopeleistä, sukupolvemme pilaajasta ja nuorison turruttajasta.

Videopelit ovat monelle käpistelijälle erityisen rakas harrastus, vähän kuin heroiini rokkarille tai aforismit Nuuskamuikkuselle. Näinpä koimme toimituksen kesken aiheelliseksi omistaa kokonainen lehti pelimaailman puimiselle, taatulla Redarin underground-otteella.

Jos lehti ei toimi tai toiminnassa esiintyy häiriöitä, puhalla pari kertaa napakasti sivujen väliin ja aloita lukeminen alusta.

Kalle “En Pelaa Hauskoja Pelejä” Viiri
Päätoimittaja

KEVÄÄN LANIT

TEKSTI: HENRI PEURASAARI

KUVAT: VEETI.PHOTOS

Taas kerran TKO-älyn kunnialliset Lanittajat kerääntyivät klusterille tietokoneidensa kera, valmiina ottamaan toisistaan mittaa ja/tai taistelemaan rinta rinnan noita bittibotteja ja online moninpelaajia vastaan. Kaikki osallistujat toisaalta löysivät paikkansa hyvin, eikä kenenkään tavaroiden ollut käydä hassusti, sillä se katosta putoava ritilähän ohitti allekirjoittaneen näytön jopa kymmenen senttimetrin päästä. Tätä yksittäistä tapausta lukuunottamatta Klusterin rakenteet pitivät. Power King tosin pääsi loppumaan jo ensimmäisenä päivänä, eikä ES energiajuomaa näkynyt missään, mutta onneksi sentään aitoa Siti-energiajuomaa oli saatavilla armollisen lanitiimin puolesta. Pitsaa löytyi aina silloin tällöin, joten normaalista kaavasta ei täysin pudottu vaikkeivat nämä lätyt mikromallia olleetkaan.

Ensimmäisen päivän kasuaalien pelailujen ja toisen päivän kummasti asioiden keskelle ilmestyneen Megasporan jälkeen arvostetuimmat ammattipelaajamme (tai ainakin enemmän tai vähemmän humalaisimmat harrastelijamme) kerääntyivät lanikisaan Sauerbratenin, Trackmanian ja Mitos.is:n ääreen. Kisan parhaat pelaajat tulivat esille ensimmäisen erän (Instagib Sauerbraten) jälkeen: Niilo “Kargamborgh” Korkiakosken, Paul “ps” Saikon, Mikko “Migho” Rinta-Homin ja Kimmo “gobgutz” Kaurian kärki jatkoi armotonta taistoaan pelistä toiseen, enemmän tai vähemmän pisteidensä määrällä jyräten kaikki muut ulos kilpailusta. Kun viralliset pelit olivat loppu, tilanne ei ollut vieläkään kyllin selkeä näiden lähes mestarien välillä, joten mustana hevosena sekaan lensi peli Towerfall. Tämän armottoman tasaisen kamppailun päätteeksi oma rahastonhoitajamme Migho selviytyi lanikisojen voittoon viimeisen erän pistein! (Anteeksi epäilyni viime numerossa, kateellisten panettelua yms.)

Näin kiertopalkinto siirtyi Matti Känniseltä (joka yllätys yllätys ei ollut paikalla luovuttamassa pystiä...) uuden voittajan kokoelmiin, ainakin Fuksilaneihin asti. Koristakoon kullattu näytönohjain Mikon hyllyä kuin 10e Verkkokaupan lahjakortti hänen lompakkoaan. Seuraavissa kisoissa nähdään oliko voiton taustalla tuuri, taito, lahjonta vai alkoholin yliannostus kilpailijoissa.

Mehukkaat IT-haasteet etsivät ratkaisijaa.

TOSITARKOITUKSELLA.

Tsekkaa osoitteesta **www.appelsiini.fi/rekry** mitä Appelsiinilla on tarjolla, tai laita avoin hakemus osoitteeseen **rekrytointi@elisa.fi**

elisa APPELSIINI

Aina silloin tällöin navetan perältä kuuluu etäisesti finglishiä muistuttavia lauseita joissa ihanasti kieliä ja niiden ilmaisuja yhdistellen luodaan lauseita joita vain harvat ja valitut lähettyvillä istuvat tuntuvat ymmärtävän. Mistä on kyse? Uskallan olettaa että suurimman osan aikaa kyseessä on yksi navetan monista virallisista e-sporteista eli Heroes of Newerth (tuttavallisemmin HoNi).

Mitä nämä ihmiset sitten oikein puhuvat? Helpottaakseni maallikkojen ymmärrystä jaan tähän kyseisen genren sanaston!

ASSFAGGOTS-SANASTO

ASSFAGGOTS	Aeon of Strife Style Fortress Assault Game Going On Two Sides.
Lane(Leini)	**Yksi pelin (yleensä) kolmesta linjasta joilla sijaitsee torneja ja joille omat tietokonejoukot spawnaavat.**
Rax	Ei pitsabuffet, sori. Lyhenne parakin englanninkielisestä nimestä Barracks. Näitä tuhoamalla omat joukot vahvistuvat.
Hero/Champion	**Pelattava hahmo.**
CC	Crowd Control efekti, estää joitain hahmon toimintoja tyypistä riippuen.
Throne	**Se juttu mikä pitää tuhota että voittaa pelin. Vaihtoehtoisesti se mikä ei saa tuhoutua omalla puolella.**
CS/Last hit	Creep Score, eli käytännössä se moneenko tietokoneyksikköön olet pamauttanut tappavan osuman.
Deny	**Ei kaikissa genren peleissä. Oman yksikön viimeistely, jolloin vastustaja ei saa kokemusta ja/tai kultaa.**
Kongor/Roshan/ Baron/Dragon/etc	Suurikokoinen mölli joka elelee erillään muista jossain päin karttaa. Tappamisesta saa huomattavan edun verrattuna perusotuksiin, mutta koska edut ovat hyvin pelikohtaisia ei asiaa kannata käsitellä tässä.
Ward	**Esine, joka maahan asetettuna antaa jonkinlaisen näköedun, esim. antaa nähdä näkymättömiä.**
Carry	Hahmo jonka on tarkoitus kerätä kokemustasoja ja esineitä, jonka jälkeen ohjelmassa on piestä vastatiimi maanrakoon. Yleensä heikkoja alussa ja vahvoja lopussa.
Gank	**Hallittu (yleensä ryhmänä suoritettu) peliliike, jossa tapetaan vastatiimiläinen ja kenties tämän lähellä olevat.**
Support	Carryn vastakohta, nämä alkupelissä vahvemmat hahmot yleensä suojelevat heikompia ja koska he eivät juuri tarvitse esineitä, hoitavat he usein esim. wardien ylläpidon.

TOP 9 HERMOJARAASTAVINTA VIDEOPELIVIHOLLISTA

Henri Peurasaari & Kalle Viiri

Mitäpä olisi peli ilman haasteita, ja mikä olisi haasteista parempi kuin arvostettava vihollinen? Vihollinen, johon pelaajalle muodostuu lähes sisaruksellinen kilpailusuhde, jonka kanssa kamppailu tuntuu rehdin täyttymykselliseltä, jonka nujertaminen johtaa lopulta lähes orgastiseen nautintoon!

Sitten on niitä videopelivihollisia jotka tuhoavat unelmasi, heittävät sirpaleet jokeen ja sukeltavat hakemaan ne vain murjoakseen niitä hieman lisää. Toimituksemme valitsi kymmenen kamalinta videopelimörköä - jos nämä tulevat kadulla vastaan, kierrä kaukaa.

9. Dr. Boom (Hearthstone)

Vastikään alkaneen standard-formaatin listasta puuttuva kaikkien netdeckien harrastajien ystävä Tohtori Tusaus oli yksinkertaisesti pelin hallitsija. Hintaa 7 manaa, otuksen voima 7/7 ja vielä ne kaksi pommiakin siinä sivussa. Kortissa oli yksinkertaisesti liikaa voimaa ja joustavuutta…

8. Gandhi (Civilization)

Our words are backed with nuclear weapons!

Intialaisten kansallissankari Gandhi vaikuttaa päällisin puolin mukavalta kaverilta, joka luottaa kestävien ystävyyssuhteiden voimaan valtakuntansa ja liittolaistensa asioiden hoitamiseksi. Kukapa ei huolisi häntä naapurikseen mielummin kuin hunnien päällikkö Attilaa tai asteekkipäällikkö Montezumaa?

Kaljun rillipään kiltin kuoren alla piilee kuitenkin suoranainen pakkomielle ydinaseiden valmistamiseen ja käyttöön, ja Gandhin väki muuttukin aseteknologioiden kehittyessä perin vallattomaksi. Ennen kuin huomaat kissaa sanoa onkin Mahatma jo leikkimässä nukeilla kuin Kim Jong Un villeimmissä fantasioissaan. Intian vihollisen kannattaa valita kodikseen asumus joka näyttää kivalta myös tuhkakasana.

Gandhi of India
Anything else?

NEUTRAL

7. Z-palikka (Tetris)

Kunniamaininta Z-palikan peilatulle veljelle S-palikalle, jonka toimitus valitsi ilman selkeää syytä paljon siedettävämmäksi.

Neuvostoliitossa kehitetty arkkitehtuurisimulaattori Tetris on viihdyttänyt pelaajia ja harmaannuttanut hiuksia jo yli kolmen vuosikymmenen ajan! Moni pelaajista on päässyt nauttimaan sopivaan kohtaan osuvasta I- tai L-palikasta joka poistaa murheita kuin itse sosialismin riemuvoitto. Peli kuvastaa kuitenkin suunnitelmatalouden karua realismia - rakennuskiintiöön kuuluu myös aivan uskomattoman kiusallisia Z-palikoita, joiden mahduttaminen yhtään mihinkään on pelaajan keskeisin haaste.

Z-palikan erityispiirteenä on sen tapa ilmestyä peliin aivan yllättäen juuri silloin kuin sitä viimeiseksi odottaisi, ja pilata muutaman lähes valmiin rivin lisäksi pelaajan keskittyminen useiden tuntien ajaksi, johtaen ennenaikaiseen tappioon.

6. Psaro the Manslayer (Dragon Quest IV)

Seuraavana listallamme esiintyykin vähemmän tunnettu videopelipomo kaukaa menneisyydestä. Ottelu häntä vastaan peruuntuu useita kertoja ja kun hän lopulta vaivautuu raahautumaan taisteluskriinille saakka on luvassa pitkä ja tuskallinen kohtaaminen.

Hirviömestari Psaro kun kovasti käpistelijämäisestä ulkonäöstään (lue: valkoinen kuin lakana ja punaiset silmät) huolimatta on vakavasti otettava taistelija. On tuttu tunne kun bossi päästää aidot voimansa valloilleen ja turpasauna alkaa, mutta Psaro tekeekin tämän tempun kuudesti. Ja jos turpiin tulee, pääsee aloittamaan tunnin väännön alusta. Kiitos vaan tästäkin.

NITOR

DIGITAALINEN INSINÖÖRITOIMISTO

Tervehdys käpistelijä! Me olemme digitaalinen insinööritoimisto, jossa alan aikuiset ammattilaiset rakentavat liiketoiminnalle kriittisiä järjestelmiä. Teemme IT- ja ketteröityskonsultointia Suomen suurimmille yrityksille.

Konsulttina toimiessa tarvitaan syvää ymmärrystä tietojärjestelmien rakentamisesta ja siitä miten niiden kehittämiseen liittyviä ongelmia ratkaistaan.

Etsimme jatkuvasti tietskareista pitäviä ihmisiä ja olemme aidosti kiinnostuneita sinusta ja siitä millaista osaamista voit tuoda meille.

Kasvamme ammattilaistemme mukana, mutta vain sitä vauhtia, kuin Suomesta löytyy osaajia. Teemme mieluummin pienellä porukalla isoja asioita, kuin päinvastoin.

Kurkkaa nitor.fi ja tule myöhemmin exculle kuulemaan lisää!

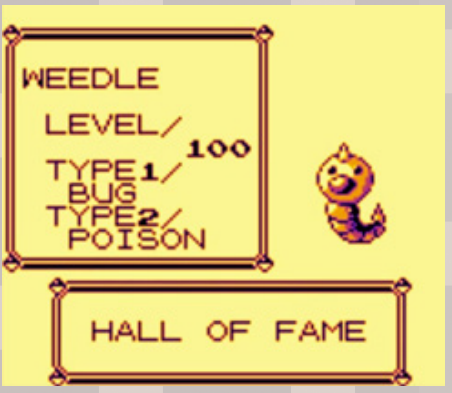
5. Dr. Hans Volter
(Killing Floor 2)

Selviytyjäryhmän viimeinen koitos lähestyy. Taistelu Horzine korporaation luomia Zed otuksia vastaan on raivonnut tässä tutkimuskeskuksessa aina viimeiseen kierrokseen asti, ja ryhmäsi on valmistautunut tähän kohtaamiseen. Hullun eksopukuun ~~sonnustautuneen~~ sulautuneen natsitiedemiehen huuto kantautuu läpi hylättyjen käytävien: Hänen kokeitaan on häiritty. On aika poistaa tuo häiriötekijä.

Ja voi pojat mikäpä olisi hauskempaa kuin tyhjentää rynnäkkökivääri lipas toisensa perään puolikuolemattomaan hulluun joka pistää takaisin tuplana ja vielä kranaatit kaupan päälle, hermokaasulla ja ilman. Ja kuin tämä ei vielä sinällään riittäisi, Volter vie ystäviesi elinvoiman silmiesi edessä. Paras vain toivoa että varustauduit lääkintämiehen asein jotta voit ampua parannuksen pyhät tikat ystävääsi, sillä kukaan ei halua joutua lähelle tuota ihmistä paljon nopeampaa ja vahvempaa hullua joka häntä ahdistelee.

Volter, siinä missä toinen bossivaihtoehto Patriarch, ovat monen epäonnisen tai huonosti koordinoidun ryhmän loppu. Niin lähellä, mutta silti niin kaukana… TIME FOR A NEW EXPERIMENT, LET'S TRY GAS!

4.Weedle (Pokémon)



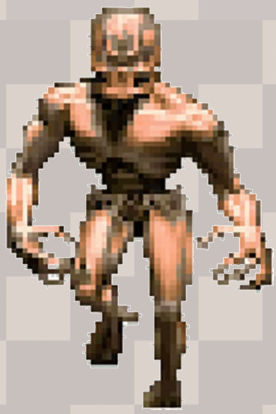
Teille pokémonia pelanneille tuon nimen pitäisi jo herättää vastenmielinen tunnereaktio. Weedlessähän ei itsessään ole mitään vikaa, mutta tämän osaama liike Poison Sting aiheutti kauhuntunteita. Joka kerta tämän pienen tikun osuessa ja laskiessa rakkaan Bulbasaurisi elämiä taas parin pisteen edestä, et voinut kuin toivoa ettei se tumma kallo hyppisi ruudun poikki... Ja sitten se tapahtui. Nuo kirjaimet PSN ilmestyivät statusongelman merkiksi ja HP-palkkisi ei ollut enää hallittavissa. Taistelun ulkopuolellakin se laski vähitellen, väistämätön tuho lähestyi lähestymistään…

Paitsi jos sattui olemaan kielitaitoinen ja oli osannut varautua niillä antidoteilla mitä koko edellinen kaupunki mainosti ratkaisuksi tähän ongelmaan. Se tosin maksoi rahaa joten kuka nyt semmoista tekisi vaikka tajuaisikin? Mokomat Poké-Martit ja niiden kapitalismi.

3. Haisuli (Taistelevat Muumit)

Muumilaakson tarinoissa Muumipeikko korstoineen heittää kataluuksia aikoneen Haisulin kivenkoloon ja jättää sinne miettimään tekosiaan. Oppiipahan mokoma mitä käy kun on riesaksi, vai mitä?

Vaan kukapa olisi arvannut Haisulin viettävän kallionkolossa aikaansa treenaten taitojaan ja voimiaan koston hetkeä varten. Kolmantena päivänä kivi oli vieritetty vankikolon edestä ja Haisuli itse oli tipotiessään. Ja niin, vuosia myöhemmin, kohtaavat Muumipeikko ja Haisuli jälleen nyrkkitaistelun merkeissä. Harjoittelujaksonsa aikana Haisuli oppi monia tuskallisia temppuja, joista ikävimpänä pelaajien mieleen lienee jäänyt hänen kierintäiskunsa. Moni pelaaja poisti Java-plugininsa kokonaan koettuaan tappion tappion perään - Haisulin kung-fu oli heille vain liian vahva.



2. Arch Vile (Doom)

Räiskintäpelien kuningas Doom muistetaan monenmoisesta möröstä, ja vaikka varsinaisessa tuhovoimassa kärkisijat löytyvätkin toisaalta, Arch Vile on mitä vakuuttavin todiste sille että pelin tekijöillä oli kuin olikin taustallaan jos jonkinmoista helvetillistä agendaa.

Siinä missä toiset pelin möttiäiset taistelevat reilusti vähäpätöisillä luodeilla tai helposti väistettävillä tulipalloilla, Arch Vile on kehittänyt itselleen sataprosenttisen tarkan ja tuhoisan lieskahyökkäyksen joka lennättää karskin pelaajahahmon komeassa kaaressa kauas ja löysät alaikäisinä pelaavien natiaisten housuun. Ainoa varma suojakeino on väistää kulman taakse - harmi vaan että Arch Vile pinkoo taktisesti vetäytyvän pelaajan kiinni kuin Usain Bolt parempina päivinään. Ja koska iankaikkinen elämä on totisinta totta, herättää inha möttiäinen myös taistelussa kaatuneet toverinsa henkiin pelaajan riesaksi.

1. Kammoittava Lumimies (Ski Free)

Tiedätkö miksi hiihtokeskuksen kukkapipotädit ja -sedät käskevät pysymään varsinaisilla laduilla? Kammoittava Lumimies (The Abominable Snowman) vaanii niitä jotka laskevat liian pitkälle.

Lumimies pinkoo alamäkeen hämmentävän lujaa ruipeloista koivistaan huolimatta ja pistää pahaa-aavistamattoman mäenlaskijan poskeensa nopeammin kuin ehdit sanoa “telemark”.

Otusta on kuitenkin mahdollista paeta, kunhan käynnistää pelin pikatilan f-painikkeella ja hiihtää alamäkeen sopivassa kulmassa. Lumimies jää nuolemaan näppejään, ainakin kunnes vastaantuleva puu tai poro saa hiihtäjän kompuroimaan.

Mikä hirvittävintä, tarpeeksi pitkälle Lumimiestä väistelevä pikku hiihtäjä joutuu kohtaamaan alempana mäessä toisenkin Lumimiehen, joka osallistuu veriseen ajojahtiin ilomielin.

Ja nyt, rakkaat ystävät, tutustumme kabinetin ystävien rakkaaseen Panel de Poniin. Kyseinen peli joka pelaajiensa keskuudessa tunnetaan tuttavallisesti animekeijupelinä on tyypillinen pattern match peli, jossa tarkoituksena on kombota vastustajat suohon. Parhaat vastustajanrankaisupalikat saa täten pudotettua tekemällä mahdollisimman monta eliminaatiota putkeen. Yksinkertaisuutensa vuoksi peli on helppo aloittaa ja aivan yhtä helppo on huomata että turpiinhan siinä tulee jos navetan vete-raanien kanssa erehtyy pelaamaan.

Henri Peurasaari

Japanilaiselle pelille jota ZSNESillä emuloidaan on syntynyt myös kilpailija ihan Suomen maaperällä, tämä nimeltään Panel Pop. Vaikka kilpailija tarjoaa kovemman frameraten, samanlaisen gameplayn ja helposti editoitavat (ja täten äkkiä eeppiseksi muuttuneet) musiikit, yksi juttu siitä puuttuu: Nimittäin pikselöidyt animekeijut! Nämä pikkuiset Panel de Ponin lempinimikkohahmot jakavat pelaajia… meinaan niihin jotka pelaavat ainoastaan Sereneä, niihin jotka valitsevat satunnaisesti ja niihin jotka ovat oikeassa eli pelaavat Dragonilla. Näitä on toisaalta luvattu Panel Popiinkin gurulapersoonien muodossa, mutta väitteen totuusarvo jää nähtäväksi.