

YLISTETYT RAKASTETUT PAHEKSUTUT UNOHDETUT

avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon

1918
1922
1938
1951
1955
1967
1979
1981
1986
1987
1988
1989
1990
1993
1994
1996
1997
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2006
2009
2010
2011
2012
2013
2015
2016

KULTIMA & PELTOKANGAS

Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut
Avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon

Annakaisa Kultima & Jouni Peltokangas

2019 (verkkójulkaisu)
2017 (painettu)

ISBN 978-951-609-968-5 (verkkójulkaisu) ISBN 978-952-03-1545-0 (Trepo)
ISBN 978-951-609-853-4 (painettu)

Tampereen museoiden julkaisuja, 144
ISSN 2342-2904 (verkkójulkaisu)
ISSN 1237-5276 (painettu)

Mediamuseo Rupriikin julkaisuja, 5
ISSN 2670-1081 (verkkójulkaisu)
ISSN 1459-8329 (painettu)

Valokuvat: Saana Säilynoja (s. 20, 32, 36, 60), Annakaisa Kultima (s. 10, 39, 70, 120, 128, 182),
Taru Muhonen (s. 24, 98), Mari Lind (s. 8), Sampo Savolainen (s. 160), Janne Käpylehto (s. 140).

Kuvalähde (s. 17): Jukka Raunio, 1947. Vapriikin kuva-arkisto.
Kuvalähde (s. 28): Andersin, Hans: NIM-peliä - pelaava kone. Abacus, 4/1967.

Ruutukaappaukset: Jouni Peltokangas, Joni Rokkanen, SPSN-työryhmä, Annakaisa Kultima,
Amistech, Colossal Order, Facepalm Games, Frogmind, Mindfield Games, RedLynx

Taitto: Annakaisa Kultima

YLISTETYT RAKASTETUT PAHEKSUTUT UNOHDETUT

AVAUKSIA
SUOMALAISEN
PELIHISTORIAN
LAAJAAN KIRJOON

ANNAKAISA KULTIMA &
JOUNI PELTOKANGAS

SISÄLTÖ

Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 8	Supreme Snowboarding 104
<i>Näkökulma: Kimmo Antila</i> 10	Areena 5 108
Pesäpallo 16	Max Payne 112
Pajatso 20	Rally Trophy 114
Afrikan tähti 24	Stair Dismount / Porrasturvat 118
Nim 28	<i>Näkökulma: Markku Reunanen</i> 120
Kimble 32	Mikämikä-TV 126
Chesmac 36	<i>Näkökulma: Jaakko Kempainen</i> 128
Ässä-arpa 40	AirBuccaneers 134
Painterboy 44	Pathway to Glory 136
Sanxion 46	Dragonbane 140
Uuno Turhapuro muuttaa maalle 48	Angry Birds 144
Miekka ja Magia 52	Crayon Physics Deluxe 146
Netherworld 56	Trials HD 148
Alias 60	Trine 150
BatMUD..... 64	Floorball League 154
Coloris 66	King of Opera 156
Lohikäärmepeuu 69	Eclipse 160
<i>Näkökulma: Andy Pilke</i> 70	WildChords 162
Slicks 'n' Slide 76	Clash of Clans 166
Stardust 78	Hill Climb Racing 168
Invataxi 82	Legend of Grimrock 170
<i>Näkökulma: Åkesoft</i> 84	Badland 174
Alien Incident / Muukalaisten yö 90	The Swapper 176
Wings 92	Cities: Skylines 180
Eläin aktivisti 96	<i>Näkökulma: Tuija Lindén</i> 182
Matopeli 98	P.O.L.L.E.N..... 188
Drop Mania 102	My Summer Car 190

JOHDANTO

Suomalainen pelihistoria on laaja ja kirjava. Se ei koostu ainoastaan kaupallisesti menestyneistä digipeleistä tai sukupolvia yhdistäneistä lautapeliklassikoista – se on monimuotoinen niin teknologioiden, toteuttamistapojen, sisältöjen kuin yhteiskunnallisen vaikutuksenkin suhteen.

Peli on monipuolinen muoto erilaisille teoksille, erilaisilta tekijöiltä, erilaisille pelaajille. Pelit ovat tärkeä osa suomalaista kulttuurihistoriaa. Jotkut peleistä saavat osakseen ylistystä, toisista tulee rakastettuja, osa aiheuttaa paheksuntaa ja moni jää unholaan.

Tämä kirja esittelee suomalaisesta pelihistoriasta vain pienen osan. Idea kirjasta sai alkunsa Mediamuseo Rupriikissa järjestetystä näyttelystä vuonna 2012.

Rakensimme neljän tutkijan ja noin kahdenkymmenen opiskelijan voimin näyttelyä kansainvälisen pelitutkimuskonferenssin Nordic DiGRAn yhteyteen. Halusimme esitellä suomalaisia ja paikallisia peliteoksia ulkomaalaisille vierailijoille. Mukana auttamassa oli myös pelintekijöitä, journalisteja, historioitsijoita sekä keräilijöitä. Työskentelytiimin erilaisten taustojen ansiosta näyttelyn kokonaisuus rakentui monimuotoiseksi. Lyhyestä näyttelystä tuli odotettua suurempi menestys, sen työtä on päivitetty tähän kirjaan ja se on toiminut pohjana vuonna 2016 perustetulle Suomen pelimuseolle.

Pelihistoria on yleissivistystä ja jokaisen tulisi tuntea omansa. On aika talentaa historiaa jälkipolville sekä jäljittää jo unohtuneita polkuja. Pelit eivät kuitenkaan avaudu lukemalla – ne avautuvat kokemusten kautta. Toivottavasti tämä kirja valaisee uria uusiin elämyksiin ja nostaa muistoja keskusteltaviksi.

Tampereella, 12.12.2016
Annakaisa Kultima &
Jouni Peltokangas

00

1

9

1

PUNAISTEN JA VALKOISTEN TAISTELU SUOMESSA 1918



PUNAISTEN JA VALKOISTEN TAISTELU SUOMESSA 1918

PELITYYPPI
lautapeli

JULKAISIJA
Juusela & Levänen

Vuoden 1918 joulukuksi ilmestynyt *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918* on tiettävästi itsenäisyyden ajan ensimmäinen kaupallisesti julkaistu lautapeli.

Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 kuvaa samana vuonna päättyneen sisällissodan tapahtumia. Pelin runomuotoon taivutetut säännöt ovat melko vaikeaselkoiset ja valkoisten liikkeit on kuvailtu vastapuolta sankarillisempiin sanankäänteisiin puettuina. Painottuneesta maailmankuvasta huolimatta pelin voi periaatteessa voittaa kumpi tahansa osapuoli.

Peli seurailee todellisia tapahtumia varsin tarkasti. Tapahtumapaikat ja rajat ovat oikeilla paikoilla ja lopputaisteluilla on selkeä merkitys. Mielenkiintoinen yksityiskohta pelissä on valkoisten päämajan sijaitseminen Saksassa ja punaisten Venäjällä. Tällä lienee yhteytensä aikanaan esillä olleisiin aikeisiin hankkia Suomen hallitsijaksi saksalaista syntyperää oleva kuningas.

81918

MUSEONJOHTAJA
KIMMO ANTILA
KERTOO
PUNAISTEN JA
VALKOISTEN
TAISTELU
SUOMESSA 1918
-PELISTÄ
JA SIIHEN
LIITTYVÄSTÄ
MUSEOTYÖSTÄ.



”Työskentelin 2006–2012 Vapriikissa projektipäällikkönä ja tehtäväni oli kehittää pysyviä sekä erityisesti Tampereen historiaan liittyviä näyttelyitä. *Punaisten ja valkoisten taistelu 1918* -peli löytyi, kun teimme *Tampere 1918* -näyttelyä tiiviisti erilaisten toimijoiden kanssa vuonna 2007. Digitaalisia pelejä olen pelannut nuoruudessa jonkin verran, jos puhutaan näistä *Donkey Kongeista* ja erilaisista välituntipeleistä. En ole ikinä niinkään syventynyt pelaamiseen, enkä käytä aikaani siihen. Lapseni ovat tällä hetkellä parikymppisiä ja he ovat totta kai pelanneet enemmän. Heidän kauttaan pelaamiseen on saanut aivan toisenlaisen kuvan kuin itse aikanaan.

Kiinnostuin historiasta jo nuorena. Se kertoo, missä me nyt ollaan ja mitä tässä tapahtuu, miksi me eletään tällaisessa maassa, Euroopassa tai maailmassa. Historia on yhteiskuntatiede. On hienoa ja tärkeää, että tutkitaan menneitä ilmiöitä, jotka nekin selittävät nykypäivää. Henkilökohtainen kiinnostukseni syntyi myös isovanhempieni kautta. Isovanhempani ovat syntyneet vuosina 1909 ja 1910, joten heillä oli muistikuvia siitä, mitä vuonna 1918 Tyrvällä tapahtui. Heillä oli aika karmiviakin juttuja. Isoisäni muisti lapsen silmillä nähneensä kaupungin palamisen. Muistaminen voi syntyä siitä, että asiasta on kerrottu tai sen on itse nähnyt. Voi olla, että se olikin vain kerrottu hänelle. Kuitenkin se loi vahvan tunnekokemuksen, että joku tuttu ihminen, jolta isovanhempani on käynyt ostamassa

makeisia pistetään kuoliaaksi ja heitetään sillalta alas. Hyvin suurella todennäköisyydellä hän ei ole itse nähnyt sitä, mutta se tarina, että tuttu ihminen kokee tällaisen kohtalon oli vahva.

Tampere 1918 -näyttelyssä meillä oli mukana yliopistoväkeä tekemässä taustatutkimusta ja sitten ydinryhmällä muotoiltiin tarinankerrontaa näyttelyyn. Näyttely lähti jo alkuvaiheessa muotoutumaan siten, että se rakentaa eräänlaisen draaman kaaren. Siinä on asiaan johdattelua prologi, varsinainen tapahtumien myllerrys, johon näyttely keskittyy sekä sodan muistelun ja merkityksen epilogi. Epilogiin sijoitetun *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918* -pelin löysi Robert Alftan, jonka kanssa teimme jo ennestään yhteistyötä. Robert on pitkän linjan toimittaja ja tutkija, ja hänellä sattui vielä olemaan kesämökki tässä Tampereen lähetyillä. Hänellä oli tekeillä dokumentti ruotsalaisen vapaaehtoisen tarinasta Tampereella. Siinä sitten tietysti me pystyttiin antamaan jotain Roopelle ja Roope pystyi antamaan jotain meille. Talvella 2007–2008 hän kertoi, että oli löytänyt eräästä divarista tällaisen pelin tai pelilaudan. Me olimme tietysti hyvin kiinnostuneita siitä, joten Roope ystävällisesti lahjoitti tämän *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918* -pelilaudan museon kokoelmiin. Meillä ei ollut minkäänlaista hajua siitä, että mikä tämä peli on, onko näitä useita tai löytyykö näistä yleensäkin tietoa. Aloimme selvittämään asioita, eikä mennyt kauaa kun

huomasimme, että Kansalliskirjastossa on olemassa yksi kappale. Kävimme siis Kansalliskirjastossa katsomassa mitä sieltä löytyy, mutta heidänkään pelissä ei ollut nappuloita mukana. Siinä divarista tullessa versiossa, joka me Roopelta saatiin lahjoituksena, ei ollut mitään muuta kuin pelkkä pelilauta. Niinpä kopioimme Kansalliskirjaston pelistä tähän näyteltyyn tämän suojakääreen, jossa peliä on säilytetty ja mikä tärkeintä, säännöt. Näin ollen tässä meidän yksilössä pelilauta on aito, mutta kotelo, säännöt ja pelimerkit kopioita. Tai tarkalleen ottaen pelimerkit on tehty oletusten ja päätelmien pohjalta.

Luimme säännöt todella tarkkaan. Niissä oli itse asiassa hyvin kuvailtu, että pelissä on noppa ja tällaisia punaisia ja valkoisia nappuloita. Lisäksi siinä pitäisi olla myös nuppineuloja, joilla merkataan erilaisia vahvuuksia näihin nappuloihin. Peliä on yritetty pelata pariin otteeseen, mutta säännöt ovat todella monimutkaiset ainakin äkkiseltään katsottuna. Jos siis ajatellaan minkä ikäisille peli on suunnattu, niin ei nyt ihan pienille lapsille ainakaan, sillä pelissä pitää osata laskea kunnolla ja hallita strategioita. Peli tehtiin jo vuonna 1918, mikä on ehkä se ällistyttävien juttu tässä – että peli tehdään samana vuonna kuin sota on päättynyt. Elettiin kuitenkin aikaa, jolloin vankileireillä, missä tapahtui ehkä se sodan suurin tragedia, oli vielä paljon ihmisiä. On harmillista, ettei pelistä ole hirveästi löytynyt tietoa. Tiedetään, että peli on helsinkiläisen Juusela & Leväsen

kirjapainon tekemä. Juusela & Leväsen julkaisi myöhemmin myös Akateemisen karjalaseuran ensimmäisiä julkaisuja, joten ehkä siellä jonkinlainen painotus siihen valkoiseen perintöön on ollut.

Jos katsotaan pelin sääntöjä, huomataan, että ne on runomuotoon kirjoitettu. Lisäksi siellä on ikään kuin aika fiksusti sisäänrakennettu piilotarina siitä, että kuka on ollut oikeassa. Sitä ei kuitenkaan ihan hirveästi alleviivata. Esimerkiksi se, että pelin aloittaa aina punaiset, on kuitenkin jo selvä viittaus siihen, että kuka tässä nyt tämän homman pisti liikkeelle. Pelissä on käyty läpi oikeita taistelupaikkoja ja siinä tuodaan hyvin esille se, missä punaiset tai valkoiset oikeasti pärjäisivät. Sitten kun pelissä valkoisen puolen edustajat pääsevät Tampereelle, sopivalla noppalukemalla lakoaa koko punajoukko ja siinä on lopullinen voitto jo hyvin lähellä.

Olen miettinyt ja lukenut noita sääntöjä moneen kertaan ja tehnyt pari yritystäkin pelin pelaamiseksi. Kun ne säännöt lukee muutaman kerran voi havaita, että se näkökulma on tietyllä tavalla kasvatuksellinen. Ihan samalla tavalla kuin tehtiin lastenkirjoja ja muuta tietyllä tapaa valistus kirjallisuutta 1920-luvulla, jossa rakennettiin kansakuntaa ja valkoisen Suomen tarinaa, niin selvää oli se, että punaiset olivat pelissä roistoja. Kyllä siellä tällaisia nimityksiä kuin ryövärijoukko käytetään punaisesta puolesta, ja valkoinen puoli on pojat uljaat -tyyppistä. Kyllähän

ne sympatiat selvästi siellä valkoisella puolella on. Tämä on tietysti tavallaan päivänselvä asia. Se on voittajien historiaa, ja kyseessä on voittajapuolen tietyllä tavalla tehty peli. Voisi kuitenkin kuvitella, että peliä on ehkä voinut pelata toisestakin näkökulmasta. Tässä on mielenkiintoista se, että pelin voi periaatteessa voittaa kumpi vain, joten kyllä siinä sellainen pelillisuus ja mahdollisuus on. Tietysti hölmöähän olisi tehdä peli, jossa toinen puoli voittaisi aina.

Pelatessa joutui pohtimaan myös, mitä pelin tekijä on oikeasti ajatellut. Että mitä tässä yritetään sanoa? Kuinka vahvasti peli rakentaa valkoista voittotarinaa vai pystyykö se katsomaan jotenkin objektiivisesti tapahtunutta? Myös ihan strategisia seikkoja tuli pohdittua. Tavallaan juuri se saksalaisten rooli tuli ehkä sen pelaamisen kautta sellaisena ahaa-elämyksenä. Tämä liittyy siihen, mikä on myöhemmän tutkimuksen tulos ja tulkinta miksi Mannerheim hyökkää Tampereelle juuri siinä vaiheessa. Hyökkäys tapahtuu siksi, että ehdittäisiin päästä ratkaisuun ennen saksalaisten tuloa, etteivät saksalaiset pystyisi ottamaan Suomesta isompaa otetta. Se on tuossa myös mukana.

Tässä on myös sellainen mielenkiintoinen juttu, että samantapaisia pelejä on olemassa muutamia. On muun muassa *Helsingin valtaus*, josta historian opettajien eräs paikallisjärjestö teki uuden painoksen. Sitten on olemassa ensimmäistä maailmansotaa

kuvaava peli, jossa pelikarttana on koko Eurooppa. Juusela & Leväsen on julkaissut nämä kaikki pelit. Ainakin tätä *Helsingin valtausta* olen nähnyt ihan jokin aika sitten tarjolla, kovaan hintaan tietenkin. Kyllä nämä aikamoisia harvinaisuuksia ovat. Nämähän ovat asioita, joita on esimerkiksi Kansalliskirjastoon taltioitu, mutta meille ei silloin aikanaan tullut mieleenkään, että siellä voisi olla tähän liittyvä peli säilöttynä.

Mehän yritimme kaivaa aineistoa ja haravoimme vuotta 1918 hyvin monella tavalla. Tutkimme aikakauden lehtiä, aikalaiskertomuksia ja niin edelleen. Vastaaan ei tullut kuitenkaan yhtään tarinaa siitä, että joku olisi pelannut tätä peliä tai että tällaisen pelinkin kautta vuotta 1918 käsiteltiin. On esimerkiksi tunnetumpaa, kuinka vaikkapa lastenkirjallisuuden kautta yritettiin rakentaa uutta isänmaata ja valkoisen Suomen tarinaa. Olisi voinut kuvitella, että jos tätä peliä olisi ollut laajemmin saatavilla, siitä olisi joku kertonut tai olisi ollut jokin maininta jossain. Kenties mainos tai ilmoitus siitä, että tällainen peli on nyt saatavilla. Mitään ei kuitenkaan ole löytynyt. Tämä on nyt sitten vähän tällaista jälkipäätelmää, mutta jos peli olisi ollut hirveän suosittu, niin niitä olisi varmaan tullut vastaan useampia. Nykyään kaikenlaisella vuoden 1918 tapahtumiin liittyvällä esineistöllä on varsin paljon keräilijöitä. Uskonkin, että pelin arvo on kyllä tajuttu, kun se on divariin viety.

Yleisesti ottaen tämä peli herättää hämmästyksiä, sillä ihmiset tapaavat mieltää lautapelit ja pelaamisen moderniksi tai jopa hyvinvointivaltion aikaiseksi ilmiöksi. Esimerkiksi *Afrikan tähdestä* ajatellaan, että se on jo sellainen tosi vanha peli. Toinen merkittävä asia on, että näyttely itsessään tuo sellaisen painostavan fiiliksen, että on tapahtunut hirveitä juttuja. Loppupuolella näyttelyä kun tullaan epilogiin ja mukaan tuodaan tällainen leikillisuus ja pelillisuus, tuntuu että se on vähän makaaberia. Miten aihetta voidaan ja miten sitä on voitu käsitellä jo sinä vuonna näin? Tämä on se vahvin reaktio, joka tästä yleensä tulee. Kyllä sitä itsekin ehkä jollakin tavoin niissä opastuksissa vahvistaa, kertoo sen niin, että jouluna 1918 voitiin pelata tällaista. Siinä voi luoda mielikuvan, että joulupaketista aukeaa tällainen ja sitten sitä yhteisesti siinä pelataan. Kuitenkaan me emme tiedä, kuka tai miten on tätä pelannut.

Kyllähän tällainen peli on vaatinut varalisuutta aikana, jolloin ihmisillä ei ollut varaa välttämättä edes ruokaan. Kyseessä on ollut keskiluokkainen tai yläluokkainen harrastus ja tuon ajan keskiluokastakin voidaan sanoa, että se on ollut sitten jo porvaristoa. Tietenkään ei ole yksiselitteinen juttu, että kaikki punaisten edustajat olisivat olleet köyhiä, sekin kannattaa pitää mielessä. Me voimme esittää vain otaksuvia asiasta, sen vuoksi myös tämä millä tavalla me kommunikoidaan yleisön kanssa on yleensä näyttelyteksti, johon me

yritytään tiivistää se näkökulma mitä me yritetään sanoa tästä. Tällä pelillä on hyvin lyhyt ja lakoninen esittelyteksti. Emme edes yritä avata sitä sen enempää, koska ei ole välineitä olemassa siihen. Emme kerta kaikkiaan ole pystyneet löytämään siitä sen enempää.

Tampere 1918 -näyttelyssä kerromme, mitä Tampereella tapahtui vuonna 1918. Oikeastaan tämäkin on kerrottu nimenomaan ihmisten näkökulmasta, että mitä jollekin ihmisille tapahtui. Näin ollen tämä peli tietyllä tavalla sijoittuu vain yhdeksi ilmiöksi, sillä kuten sanoin, näyttelyssä peli on draaman kaareissa epilogin puolella. Pelin kohdalla ollaan päättämässä tarinaa ja katsomassa taaksepäin. Tämä on vain yksi esimerkki siitä. Kyllä tässäkin näyttelyssä on hyvin vahvasti läsnä, että tämä on molempien osapuolten tarina ja tämä on myös siviilien tarina. Siinä mielessä tämä siviilien tarina linkittyy siihen, että tässä epilogissa on tuollainen peli. Tässä lomittuvat siviiliys sekä punaisella ja valkoisella puolella oleminen. Mielenkiintoisella tavalla peli sopii siihen näyttelyn lopetukseen kauhean hyvin.”



PESÄPALLO



PESÄPALLO

PELITYYPPI
urheilulaji

KEHITTÄJÄ
Lauri "Tahko" Pihkala

Erilaisia pallonlyöntipelejä on nykyisen Suomen alueella pelattu nykytietämyksen mukaan 1600–1700-luvuilta asti. Muun muassa Saksasta, Ruotsista ja Venäjältä saadut vaikutteet yhdistyivät 1800-luvun loppupuolella kuningaspallokseksi, johon Lauri "Tahko" Pihkala lisäsi aineksia yhdysvaltalaisesta baseballista. Syntyi peli nimeltä pitkäpallo.

Erilaisten kokeilujen ja kenttämuutosten myötä pitkäpallosta kehittyi maamme kansallispeli, nykymuotoinen pesäpallo, jonka ensimmäiset viralliset pelit pelattiin vuonna 1922. Ensimmäisen Suomen mestaruuden voitti Helsingin Pallonlyöjät.

Pesäpallon kehitys oli sidoksissa oman aikansa henkeen ja tapahtumiin. Sotien välisenä aikana laji oli suojeluskuntien suosiossa, sillä sen katsottiin kehittävän sodassa tarvittavia taitoja. Sittemmin pelin sääntöjä on muokattu useaan otteeseen, jotta siitä saataisiin paremmin nyky-yleisöä kiinnostava.

88

33

99

11

PAJATSO



PAJATSO

PELITYYPPI
rahapeliautomaatti

KEHITTÄJÄ
RAY

JULKAISIJA
RAY

Muun muassa ravintoloista ja huoltoasemien baareista tuttu *Pajatsso* on tärkeä osa maamme pelihistoriaa. Ensimmäiset pajatsotyypiset automaattit saapuivat Suomeen 1920-luvulla Saksasta yksityisten liikemiesten tuomina. Kotimaisten pajatsojen tuotannon aloitti Automaatti Teollisuus Oy vuonna 1931.

Vuonna 1937 eduskunta antoi asetuksen, jonka mukaan rahapeliautomaattien ylläpito sallittiin ainoastaan sitä varten perustettavalle yhdistykselle. Niinpä yksityisyrittäjien omistuksessa olleet pajatsot siirtyivät vuonna 1938 perustetun Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) hallintaan. Samana vuonna alkoi myös RAY:n oma pajatssoautomaattien tuotanto.

Kenties klassisin näistä automaateista on vuonna 1966 esitelty 50 pennin pajatsso, jollaisia oli käytössä aina 90-luvun alkuun asti. Maaliskuussa 2015 uutisoitiin pajatsso-pelien jäävän historiaan ja viimeiset kolikot peleihin syötettiin RAY:n tiloissa 11.3.2015. Kaikkiaan pajatsso-automaattit ehtivät tuottaa RAY:lle vuosien saatossa yli puolitoista miljardia euroa. Sittemmin pajatssoista on julkaistu erilaisia mobiili- ja nettiversioita.

1938

1919

AFRIKAN TÄHTI



AFRIKAN TÄHTI

PELITYYPPI
lautapeli

KEHITTÄJÄ
Kari Mannerla

JULKAISIJA
Peliko

Kuudelletoista kielelle käännetty *Afrikan tähti* on kotimaisten lautapelien klassikko, jota on myyty yli neljä miljoonaa kappaletta. Tämä kautta aikojen suosituin suomalainen lautapeli sai alkunsa Humphrey Bogart -elokuvien ja Afrikan kartasta löytyneiden paikannimien innoittamana.

Itse pelin nimen Mannerla keksi Etelä-Afrikasta löytyneestä maailman suurimmasta timantista, jonka kookkain hiottu kappale on nimeltään Suuri Afrikan tähti.

Vuonna 1985 Amersoft julkaisi *Afrikan tähdestä* Mannerlan suostumuksella tehdyn tietokoneversion Commodore 64:lle. Pelistä on julkaistu myös Mannerlan itsensä suunnittelema korttipeliversio sekä käännökset muun muassa Androidille ja iOS:lle. Vuonna 2014 *Afrikan tähden* ilmestyi *Retkikunnat*-niminen lisäosa. Mainosalalla varsinaisen uransa luonut Mannerla on kehittänyt muitakin pelejä, kuten erilaisia pasiansseja sekä Etelä-Amerikkaan sijoittuvan lautapelin *Inkan aarre*.

1951

1995



NIM

ALUSTA

Nim

KEHITTÄJÄ

Suomen Akatemian
Matematiikkakomitean
työryhmä

Suomalainen digitaalisten pelien historia juontaa juurensa 1950-luvulle, jolloin Suomen ensimmäistä tietokonetta ESKOa suunnitelleessa työryhmässä mukana ollut diplomi-insinööri Hans Andersin sai ajatuksen pelikoneen rakentamisesta.

Nimissä pelaajat poistavat vuorollaan haluamansa määrän riveihin asetelluista tikuista ja viimeisen tikun saanut häviää pelin. Yksinkertaisuudestaan johtuen Nim oli soveltuva toteutettavaksi ajalleen ominaisella teknologialla, releillä ja diodeilla. Tällaisia koneita olikin rakennettu jo aiemmin muun muassa Yhdysvalloissa ja Englannissa.

Matematiikkakomitean työryhmä lahjoitti *Nimin* 60-vuotispäivälahjaksi johtajalleen Rolf Nevanlinnalle, jonka hallussa peli jäi vaille käyttöä ja varastoon lojumaan – toisin kuin esimerkiksi norjalainen NUSSE, joka pelasi samaista Nim-peliä suuresti kiinnostunutta yleisöä vastaan "maailman ensimmäisillä datapäivillä" keväällä 1954.

1967

KIMBLE



KIMBLE

PELITYYPPI
lautapeli

KEHITTÄJÄ
Aarne Heljakka

JULKAISIJA
Nelostuote

Suosittu lasten lautapeli *Kimble* perustuu yhdysvaltalaisen Kohnerin veljesten sekä Al Stubbmannin 1960-luvun alkupuolella kehittämän *Trouble*-pelin lisenssiin. Porilainen Heljakan perhe sai *Troublen* lahjaksi Yhdysvalloissa asuvilta sukulaisiltaan ja vuonna 1967 Aarne Heljakka haki virallista lisenssiä julkaistakseen pelin Suomessa. Nimen Heljakka poimi peliinsä 1960-luvulla esitetyn TV-sarja *Takaa-ajetun* päähenkilöltä Richard Kimbleltä.

Troublen ja *Kimblen* kaltaisia pelejä on pelattu eri nimisinä ympäri maailmaa ja niiden perusidea jäljittyy Intian kansallispeliin *Pachisiin*. *Kimblen* erikoisuus on pop-o-matic-mekanismi: painamalla pelilaudan keskellä olevaa kupua sen sisällä oleva noppa pyörähtää napakan popsahduksen säestämänä.

Pop-o-maticissa piilee myös pelin kenties kiistanalaisin ominaisuus: kupu ei pyöräytä noppaa täysin satunnaisesti. Vuonna 2014 tilastotieteilijä Tuomas Kukko tutki asiaa ja havaitsi nopan päätyvän vastakkaiselle sivulle useammin kuin sen sattumanvaraisesti liikkessa pitäisi.

6791



CHESMAC

ALUSTA
Telmac 1800

KEHITTÄJÄ
Reino Suonio

JULKAISIJA
Topdata

Ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli on tiettävästi Reino Suonion ohjelmoima *Chesmac*, joka on Telmac 1800 -laitteille ohjelmoitu shakkipeli.

Aluksi *Chesmacin* koodaaminen oli harrastus- ja kokeiluluontoista, mutta muuttui kaupalliseksi toiminnaksi Suonion päästessä töihin Suomen ensimmäinen tietokoneiden kivijalkakauppaan, Topdataan. C-kasettinauhalla julkaistua peliä myytiin Topdatan kautta 68 markan hinnalla 104 kappaletta.

Telmacin omalla CHIP-8-kielellä ja osin suoraan heksadesimaalimuotoisella konekielellä ohjelmoitu peli oli Telmacin tehon ja muistikapasiteetin huomioiden kunnioitettava saavutus jo itsessään. Merkillepantavaa oli myös Suonion erikseen *Proessori*-lehdessä julkaistava ohjeistus, jonka avulla pelitilanteen pystyi tallentamaan kasetille myöhemmä käyttöä varten. Tämä olikin tarpeen, sillä peli mietti siirtojaan varsin kauan; haastavimmalla tasolla jopa tunnin kerrallaan.

1891

ÄSSÄ-ARPA



ÄSSÄ-ARPA

PELITYYPPI
onnenpeli

KEHITTÄJÄ
Veikkaus

JULKAISIJA
Veikkaus

Suomen suosituin ja pitkäikäisin raaputusarpa Ässä on erottamaton osa suomalaista arkipelaamista. Yli 35 vuoden ikään ehtinyt arpa esiteltiin vuonna 1981, jolloin sen hinta oli 10 markkaa ja päävoitto 666 666 markkaa.

Ässä-arvan alkutaival oli painoteknisten ongelmien värittävä, minkä vuoksi niiden tuotanto siirrettiin Suomen Pankin setelipainosta Englantiin. Vielä nykyäänkin arvat painatetaan niiden tekemiseen erikoistuneissa turvapainoissa Kanadassa ja Englannissa. Lanseeraamisensa jälkeen Ässä-arpa saavutti nopeasti suosiota: jo vuonna 1982 se tuotti 9,5 prosenttia Veikkauksen kokonaismyynnistä.

Vuodesta 2006 lähtien Veikkauksen arpoja on voinut pelata myös nettiversioina. Valikoimasta löytyy lukuisia erilaisiin teemoihin perustuvia arpoja aina saunasta jääkiekkoon.

60

80

95

1

PAINTERBOY



PAINTERBOY

ALUSTA
Commodore 64

KEHITTÄJÄ
Chart Top Design

JULKAISIJA
Tikkurila

Painterboy on maalialan suuryritys Tikkurilalle vuonna 1986 tilaustyönä tuotettu mainospeli, jossa seikkailuvat 1980-luvulla yrityksen televisio-mainoksissa ja erilaisissa tapahtumissa esiintyneet Mestari ja Poika. Tikkurilan mukaan kyseessä on tiettävästi ensimmäinen Suomessa tietokoneille tehty mainospeli.

Sekä kasetti- että diskettimuodossa levitetyssä pelissä pyritään suorittamaan erilaisia maalausurakoita esitettyjen toiveiden mukaisesti. Pelaajan tehtävänä on valita kulloiseenkin kohteeseen sopiva maali, vältellä onnettomuuksia matkalla työmaalle ja lopuksi suorittaa maalausurakka esteitä vältellen.

Teknisesti *Painterboy* oli varsin oivaltava; muun muassa kokonaisen kylän ja televisiomainoksista tuttujen digitoitujen äänipätkien mahduttaminen Commodore 64:n muistiin vaati erityistä luovuutta. *Painterboyta* valmistettiin aikanaan vain muutama sata kappaletta ja siitä on muodostunut eräänlainen keräilyharvinaisuus.

1986

SANXION



SANXION

ALUSTA

Commodore 64
Sinclair ZX Spectrum

KEHITTÄJÄ

Stavros Fasoulas

JULKAISIJA

Thalamus

Ohjelmoijajlegenda Stavros Fasoulasin kehittämä *Sanxion* on tiettävästi ensimmäinen kansainväliseen levitykseen tarkoitettu suomalainen tietokonepeli.

Kyseessä on sivusuunnassa etenevä avaruusräiskintä, joka muistetaan erityisesti Rob Hubbardin peliin tuottamien kappaleiden ansiosta. Näistä toinen, pelin nimikkoruudussa soiva teos on mukaelma Sergei Prokofjevin *Romeo ja Julia* -baletin osasta *Dance of the Knights*. *Sanxion* voittikin julkaisuvuotenaan Golden Joystick Awardin parhaasta pelisoundtrackista.

Ajalleen tyypillisesti *Sanxion* on hyvin vaikea ja nopeatempoinen peli. Sen läpäiseminen edellyttää useiden kohtien ja tilanteiden systemaattista opettelemista. Mielenkiintoista pelissä on myös ruudun jakaminen kahteen osaan, joista ylemmässä näkyy pelaajan ohjastama alus lintuperspektiivissä kun taas alempi ja suurempi ruutu näyttää tapahtumat sivulta kuvattuna. *Sanxion* sai aikanaan kohtuullisen hyviä arvosteluja ja nousi pa se hetkeksi Britannian myyntitilastojen ykköseksikin.

UUNO TURHAPURO MUUTTAA MAALLE



UUNO TURHAPURO MUUTTAA MAALLE

ALUSTA
Commodore 64

KEHITTÄJÄ
Pasi Hytönen

JULKAISIJA
Amersoft

Etenkin 1970- ja 80-luvuilla kansan suosiossa ollut komediahahmo Uuno Turhapuro sai kunnian olla pääosassa myös ensimmäisessä kotimaisesta elokuvasta tehdyssä lisenssipelissä.

Uuno Turhapuro muuttaa maalle -elokuvaan teemansa löytänyt peli muistetaan erityisesti korkeasta vaikeustasostaan. Pelintekijä Pasi Hytönen on itsekin todennut "kenties liioitelleensa hiukan" vaikeustason kanssa. Pelimekaniikaltaan *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* on yksinkertainen: pelaaja ohjailee Uunoa kolmessa sivusuunnassa rullaavassa kentässä pyrkien väistelemään tielle tulevia esteitä.

Peliä myytiin aikanaan noin 2000 kappaletta, joista levykeversioita oli alle sata. Kohtuullisesta myyntimäärästä huolimatta pelistä on sittemmin muodostunut alan harrastajien keskuudessa keräilyharvinaisuus ja selvästi yleisemmästä kasettiversiostakin oheismateriaaleineen on maksettu verkkohuutokaupassa jopa 500 euroa.

1986

1987

MIEKKA JA MAGIA



MIEKKA JA MAGIA

PELITYYPPI
pöytäroolipeli

KEHITTÄJÄ
Risto Hieta

JULKAISIJA
Ultimate

Risto "Nordic" Hiedan suunnittelema *Miekka ja Magia* on ensimmäinen kaupallisesti julkaistu suomalainen ja suomenkielinen roolipeli ja siten tärkeä merkki-paalu kotimaisessa pelihistoriassa.

Pelin säännöt pohjautuvat Hiedan aikaisempaan *Acirema*-roolipeliin ja muistuttavat suosittua *Dungeons & Dragons*-roolipeliä, mutta ovat kuitenkin monin tavoin yksinkertaisemmat.

Miekka ja Magia on pohjimmiltaan melko suoraviivaista taistelemista ja loitujen käyttämistä, eikä se uudemmista roolipeleistä poiketen sisällä juurikaan esimerkiksi sosiaalista kanssakäymistä. Hieta loi *Miekan ja Magian*, koska suomenkielisiä roolipelejä ei tuolloin ollut saatavilla.

Peli on melko tyypillinen aikansa pienkustanne ja sitä myytiin joitakin satoja kappaleita. Ensimmäisten suomenkielisten roolipelikäännösten (mm. *Dungeons & Dragons*, *RuneQuest*) tultua markkinoille *Miekka ja Magian* kohtalona oli kadota melko marginaaliseksi tuotteeksi.

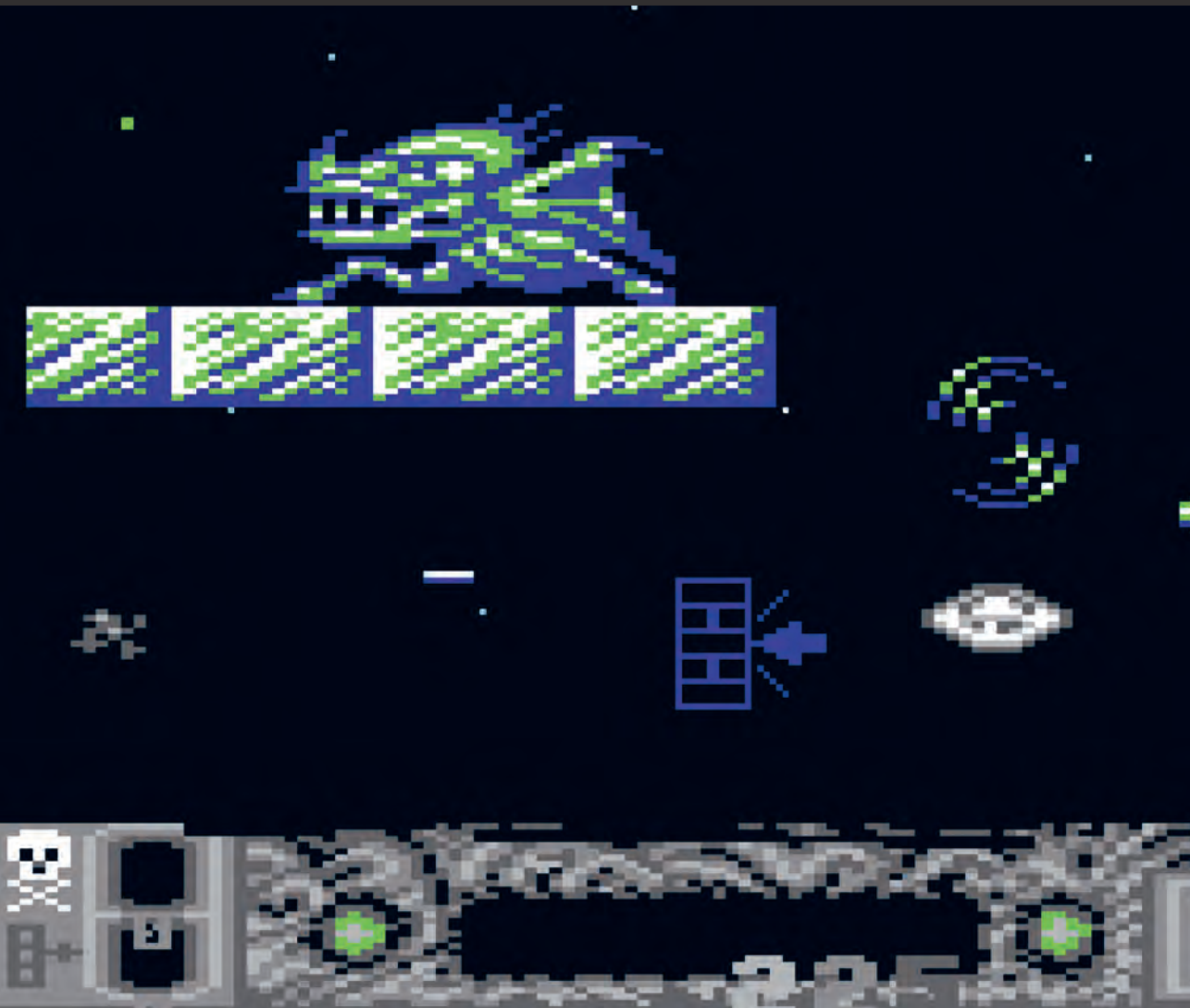
88

88

92

1

NETHERWORLD



NETHERWORLD

ALUSTA
Commodore 64
lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ
Jukka Tapanimäki

JULKAISIJA
Hewson

Jukka Tapanimäki oli yhdessä Stavros Fasoulasin kanssa 1980-luvun tunnetuimpia suomalaisia pelintekijöitä. Tapanimäki ehti lyhyeksi jääneen uransa aikana tehdä neljä julkaistua kaupallista peliä, kaikki alkujaan Commodore 64:lle suunniteltuja. *Netherworld* oli näistä järjestyksessään toinen.

Netherworldissa Tapanimäki yhdisteli ongelmanratkaisuelementtejä avaruusräiskintään. Pelaajan tehtävänä on navigoida aluksellaan pitkin mielikuvituksellisia kenttiä samalla timantteja keräillen. *Netherworld* sai aikanaan omaleimaisen ideansa lisäksi kehuja myös toteutuksestaan. Pelin kontrollit ovat tarkat ja vaikka vaikeustaso on korkeahko, on se tasapainotettu siten, että pelaaminen on palkitsevaa.

Netherworld muistetaan myös Jori Olkkosen tekemästä musiikkiraidasta sekä kansikuvastaan, johon pelin julkaissut Hewson sijoitti Tapanimäen kasvot tämän tietämättä. Asia paljastui Tapanimäelle, hänen suureksi järkytyksekseen, vasta pelin pressitilaisuudessa Lontoossa.

88
1986

9891

ALIAS



ALIAS

PELITYYPPI
lautapeli

KEHITTÄJÄ
Mikko Koivusalo

JULKAISIJA
Nelostuote

Erilaiset sanaselityspelit ovat kiinteä osa ajanviete- ja seurapeliä pitkää historiaa. Eräs näistä on 1990-luvulla suomalaisiin koteihin levinnyt, Mikko Koivusalon kehittämä *Alias*.

Aliaksen pelaamisessa ei painoteta niinkään tietoviisautta, vaan sanallista näppäryyttä ja sosiaalista älykkyyttä. Siitä onkin muodostunut yksi Suomen suosituimmista lautapeleistä.

Pelin nimi tulee latinalaisperäisestä sanasta *alias*, "toisin sanoen". *Aliaksessa* pelaajat selittävät joukkueensa muille jäsenille sanakorteissa olevia sanoja ja jokaisesta oikeasta aikarajan sisällä tehdystä arvauksesta joukkue saa siirtää pelinappulaansa pykälän lähemmäs maalia.

Aliaksesta on tehty lukuisia erilaisia versioita, esimerkiksi saamenkielinen *Alias*. Pelin valmistus jatkuu edelleen Nelostuote Oy:n (nykyiseltä nimeltään Tactic Games Oy) Porin tehtaalla.

1. NÄKY
2. POVITASKU
3. JÄTÄTTÄÄ
4. SILITTÄÄ
5. RANKKA
6. ERAKKO

0

6

6

1

BATMUD

```
Whirling Portal
A board of current events
A holy altar emitting peace around it
Demoncore ErocnomeD the Sprite God of Tits and
Canttura the Lich Evoker
Thukydidies the Ent
Angfer the Minotaur
Nasu, the Boatcon'2017 prophet (spokesmascot)
Moerkoe, the JKLcon'2017 prophet (freezing)
Guest-8 doesn't have any conditions that need c
Hp:0/10 Sp:0/10 Ep:0/10 Exp:0 >n
Wedding chapel.
You have arrived to a beautifully decorated wed
The whole chapel is lighted brightly, and the a
of pure gold with silvery carvings in it. There
the gods of this mud on the northern wall, and
south, out of the chapel. The atmosphere is ver
Obvious exit is: south.
Ring restore and change automat
Hp:0/10 Sp:0/10 Ep:0/10 Exp:0 >
```

BATMUD

ALUSTA
laitteistoriippumaton

KEHITTÄJÄ
B.A.T. ry

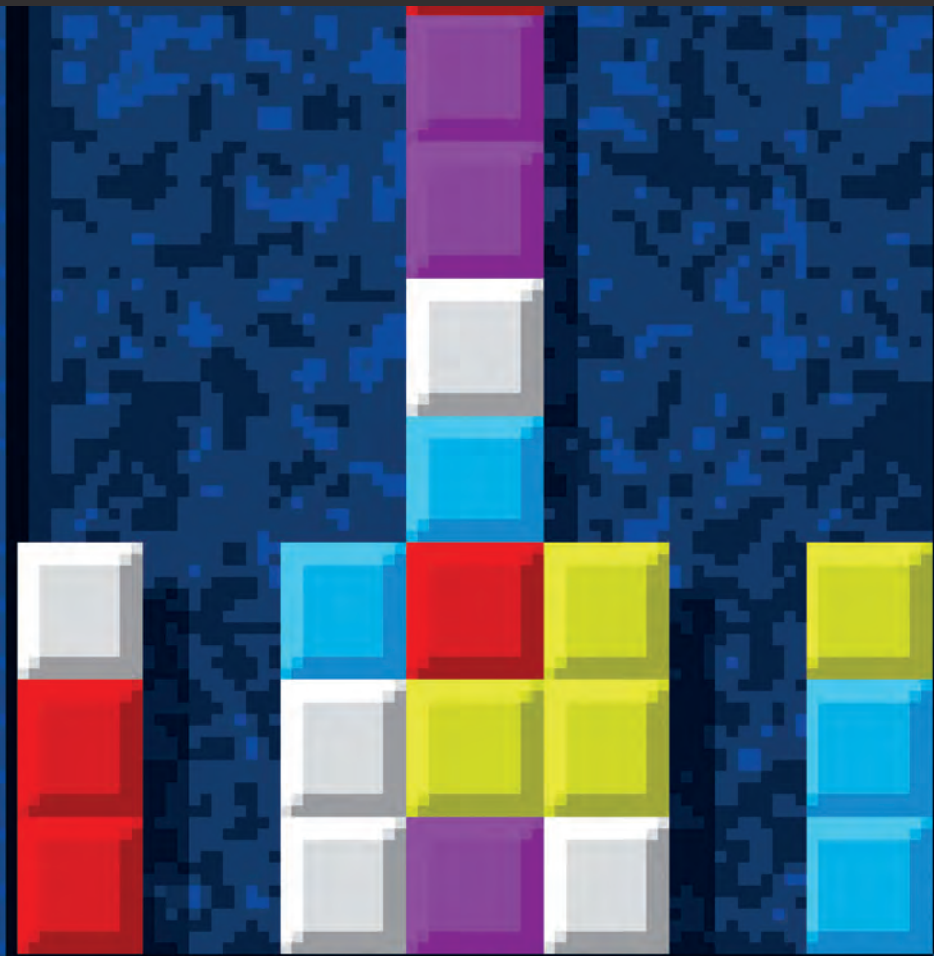
JULKAISIJA
B.A.T. ry

Vuonna 1990 avattu *BatMUD* on eräs suurimmista tekstipohjaisista verkkopeleistä. Samalla se on myös yksi ensimmäisistä ja vanhimmista edelleen toiminnassa olevista genren edustajista. *BatMUDin* nimi juontuu ensimmäisestä palvelimesta, jolla peli aikanaan sijaitsi (batman.cs.hut.fi) sekä sanoista Multi User Dungeon. Tämänkaltaiset MUDit ovat nykyisten massiivisten monen pelaajan verkkoroolipelien esiasteita.

BatMUD on monen pelaajan fantasiaseikkailu, joka tarjoaa runsaasti mahdollisuuksia ja valinnanvapautta. Pelissä on muun muassa 44 eri rotua, sata kokemustasoa, yksityiskohtaiset loitsu- ja taistelujärjestelmät, pelaajien välinen kaupankäynti sekä laaja ja avoin maailma vuoristoineen ja valtamerineen. Pelaaminen tapahtuu kirjoittamalla kommentoja kuten "travel south" ja peli vastaa tekstillä, joka kertoo yksityiskohtaisesti mitä pelaajan toimista seuraa.

Jo yli neljännesvuosisadan ikäistä *BatMUDia* päivitetään edelleen ja aktiivisten pelaajien määrä lasketaan tuhansissa.

COLORIS



COLORIS

ALUSTA

Amiga

Atari ST

KEHITTÄJÄ

Signum Victoriae

JULKAISIJA

Avesoft

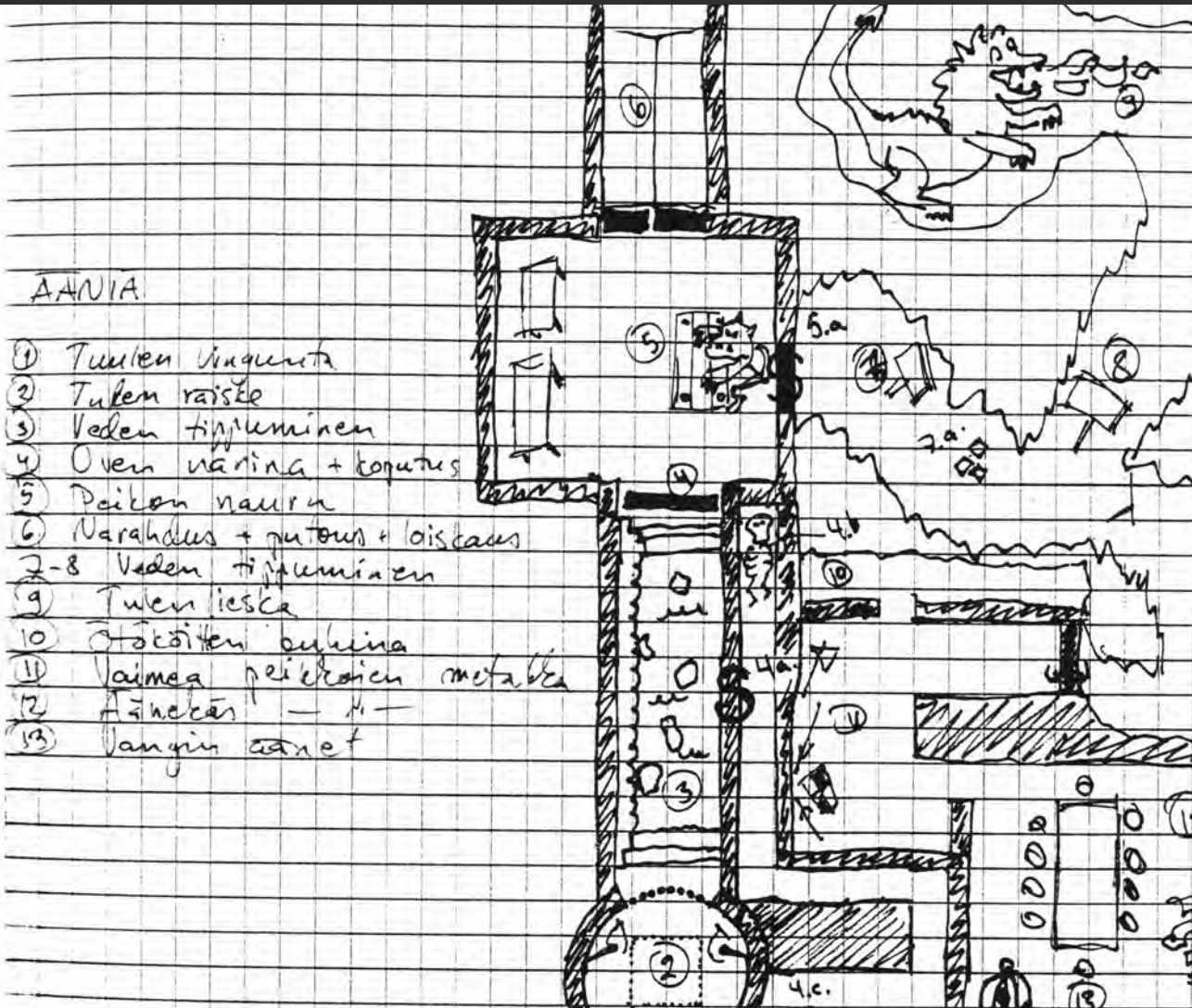
Coloris on *Tetrix*en kaltainen pulmapeli, joka jäi aikanaan vaille suurempaa menestystä. Oikeustaistelun pelossa peliä ei viety ulkomaille, sillä Sega oli hieman aiemmin julkaissut hyvin samanlaisen *Columns*-pelin.

Kuten *Tetrix*essä, myös *Coloriksessa* erilaisia palikoita putoilee kuiluun, jonka täyttymistä pelaaja yrittää välttää mahdollisimman pitkään. *Tetrix*estä poiketen *Coloriks*en palikat ovat keskenään samanmuotoisia kolmesta osasta muodostuvia suorakaiteita, joiden värejä pelaaja voi vaihdella. Kolmen samanvärisen osan yhdistyessä palikat katoavat ruudusta.

Coloris sai positiivista huomiota harraslehdissä, ja esimerkiksi *MikroBitissä* Jukka Tapanimäki antoi sille arvostelussaan huippupisteet.

1991

LOHIKÄÄRMEPUU



LOHIKÄÄRMEPUU

PELITYYPPI
puhelinkontaktiohjelma

KEHITTÄJÄ
Andy Pilke
Jari Pauna

JULKAISIJA
Yleisradio

Valtakunnallisella, nuorisolle ja nuorille aikuisille suunnatulla Radiomafia-radiokanavalla (vuodesta 2003 alkaen YleX) 1990-luvun alussa pyörinyt *Lohikäärmepuu* on ainutlaatuinen osa suomalaista peli- ja radiohistoriaa.

Lohikäärmepuu oli radiovälitteinen roolipeliseikkailu, johon kuuntelijat osallistuivat soittamalla puhelimella suoraan lähetykseen. Peli eteni siten, että toimittajat kuvailivat tarinaa toimien samalla pelinjohtajina. Soittajat puolestaan pyrkivät etenemään annetuissa kohtauksissa tekemällä luovia valintoja eteen tulevista ongelmakohtauksista.

Tekijät käsikirjoittivat *Lohikäärmepuuta* laatimalla seikkailuista erilaisia karttoja. Suorat lähetykset ja pelaajien tekemien valintojen arvaamattomuus saivat tilanteet elämään ja asettivat tekijöille monenlaisia haasteita. Pilkkeen ja Paunan reaaliaikaiset oivallukset ja improvisaatiotaidot olivatkin merkittävässä osassa pelin suosiossa.

MEDIAN MONIOSAAJA
ANDY PILKE
MUISTELEE
SUOMALAISEN
PELIHISTORIAN
AINUTLAATUISTA
RADIOROOLIPELIÄ
LOHIKÄÄRMENUUTA
JA SEN AIKAA.

”Olen tehnyt töitä radiossa toimittajana, mutta jo 90-luvulla siirryin nettipuolelle ja uusmediabisnekseen, jolla nimellä sitä silloin kutsuttiin. Tein sisältöjä, multimediatoteutuksia ja webbisivuja, 2000-luvun alkupuolen opetin näitä asioita ammattiopistoissa ja ammattikorkeakouluissa. Tällä hetkellä teen erilaisia verkkokoulutusratkaisuja videoista ja interaktiivisista toteutuksista erilaisiin mobiilisivustoihin. Radiossa aloitin 90-luvun alussa. Radiomafiassa käsikirjoitin visailuja, toimitin musiikkiohjelmaa ja tein haastatteluita. Myöhemmin paikallisradiossa tein muun muassa iltaohjelmaa nimeltä *Kaapparilaiva*. Siinä oli mukana *Ariadnen lanka* -tyyppinen leikki, jossa kerrotun tarinan jälkeen ihmisten piti arvata mitä oikeasti oli tapahtunut.

Lohikäärme oli roolipeli, jota pelattiin radiossa. Olin jonkin verran harrastanut klassista roolipelaamista ja pohdin voisiko tällaista tehdä radioon. Aluksi mietin, että siinä pitäisi olla ennakkoon käsikirjoitettu tarina kaikkine käänteineen ja sitten joi-tain vapaita osuuksia. Se ei kuitenkaan monimutkaisuudessaan toiminut. Olin joka tapauksessa ajatellut, etten tekisi sitä yksin. Lähdin hakemaan ympärinsä soittelemalla toista henkilöä, jolla olisi pelinjohtajakokemusta ja jonka kanssa voitaisiin pohtia ohjelman käsikirjoitusta. Sain yhteyden Jari Paunaan, josta tuli ohjelman toinen vetäjä.

Nimi *Lohikäärme* tuli – rikos lienee vanhentunut, niin kai me voidaan sanoa – kun ilmeisesti Yhdysvalloissa oli roolipelimerkki tai -brändi nimeltään *Dragon Tree*. Siitä se vain napsahti, kun tämä tuli Jarilla mieleen. *Lohikäärme*uuta tehtiin Radiomafiassa viikottain syksystä 1990 loppukesään 1991, jonka jälkeen jatkoin soolona *Seikkailupuu*-nimisessä versiossa. Sitä lähetettiin kerran kuukaudessa lauantain aamupäivässä.

*Lohikäärme*uuhun me tehtiin aluksi tuottajan pyynnöstä koelähetys, jossa oli yksi ennalta määrätty soittaja. Tehtiin niin sanotusti kuivaharjoitus. Se meni hyvin, joten tuottaja antoi hyväksyntänsä ja pääsimme mukaan ohjelmakarttaan. Ensimmäinen lähetys oli hermostuttava ja aluksi tuntui, ettei kukaan soita. Jälkeenpäin kun on kuunnellut tuota ensimmäistä lähetystä, niin kuulostikin vähän epävarmalla. Sitten kun soittajia alkoi tulla, tuli myös itsevarmuutta ja se lähti rullaamaan tosi hyvin.

Ohjelmat tulivat aina livenä, tarinaa ei nauhoitettu etukäteen. Ohjelman aluksi tullut alktarina oli useimmiten aika lyhyt. Siitä selväsi suunnilleen mistä lajityypistä on kysymys ja päähenkilön tilanne: ollaanko jossain fantasiakeskijassa, Tolkien-tyyppisissä jutuissa, jossain villissä lännessä 1800-luvulla vai avaruusaluksessa. Päähenkilöstä tuli selvittää hänen tilanne, minkälaisia ominaisuuksia ja minkä ikäinen hän on. Siitä pitää olla ylpeä, että vaikka sanottiin esimerkiksi ”nuori soturi”, niin

tämä ei ollut mitenkään sukupuolisesti painottunut. Siellä oli esimerkiksi kourallinen rohkeita tyttöjä tai naisia, jotka soittivat lähetykseen. Tällöin roolihahmo olikin sitten nainen. Yleensäkin hahmot saattoivat olla kumpaa tahansa sukupuolta, tämä ei ollut mikään kynnyskysymys. Se vähän vaihteli, että otettiin ensimmäinen soittaja ja luettiin sitten alkutarina vai luettiin ensin tarina ja sitten alettiin odotella soittajaa.

Täytyy korostaa, että tämä oli 90-luvun alussa, jolloin kaikki oli mekaanista, langapuhelimilla soitettiin ja niin edelleen. Me nähtiin yleensä vain, että jotkut valot vilkkuivat ja että nyt on soittajia. Sitten painettiin kytkintä, että otetaan tuosta soittaja. Myöhemmin kun vaihdettiin studiota, mukaan tuli äänitarkkailija, joka otti puheluita vastaan. Tämä tarkkailija pystyi vähän tsekkaamaan, että seuraava soittaja on se ja se, jolloin me pystyttiin sitten häntä tervehtimään nimeltä ja niin edespäin.

*Lohikäärme*puussa perustilanne oli se, että taustäänet tulivat kaseteilta. Niitä ajettiin sellaiselta päättymättömältä ääniluupilta, jonka olin koostanut. Sitten jos tuli jotain erikoisjuttuja tai -tehosteita, ajettiin se yksittäinen ääni. Kasetti laitettiin valmiiksi pesään ja soitettiin siitä. Meillä oli pöydällä hirveä kasa niitä kasetteja, joita sitten soitettiin vuorotellen. Siinä oli sellainen arpominen aina, että mitähän pelaaja seuraavaksi tekee, ampuukohan se vai

lähteekö pakoon. Sitten piti äkkiä vaihtaa kasetti ja sovittaa tarina sen mukaan; ”sun ase ei lauennutkaan vielä, se on jumissa, no nyt se ampui, sä ammuut seinään vahingossa”. Osaltaan teknologian rajoitteet siis vaikuttivat siihen, millaista tarinaa me kerrottiin. Tein jonkin verran myös syntikoilla tai omalla äänellä tai muulla keinoin näitä tehosteita. Esimerkiksi kuoleamisen äänet olivat yleensä meikäläisen huutoja ja korahduksia.

*Lohikäärme*puu, joka oli radiokontaktiohjelma, erosi mekaniikaltaan pöytäroolipeleistä. Pöytäpeleissä on hyvin säädeltyä, miten asiat vaikuttavat. Niissä mitataan nopilla tai vastaavilla, miten mikäkin asia onnistuu ja sen perusteella pelinohjaaja kertoo, mitä tapahtuu. Me ei käytetty mitään noppia tarinankerronnassa, efekteinä kyllä heiteltiin jotain luunoppia kivipöydällä.

Me tehtiin pelin tapahtumista yleensä etukäteen kartta, eräänlainen viitteellinen pohjapiirros. Minulla oli yleensä niin vahva idea kulloisestakin tarinasta, että lähetyksessä pystyi aika spontaanisti eläytymään erilaisiin tilanteisiin. Joihinkin karttoihin saatoimme tehdä ihan tahallaan houkuttelevan oloisia ansoja pelaajan pään menoksi. En silti myönnä, että olisin suoraan tiputtanut ketään. Esimerkiksi siten saattoi silti käydä, että jos muut koettivat vaikkapa kovasti listiä jotain örkkiä ja sitten pelaaja sanoi vain, että ”juoksen pakoon”, niin sitten saattoi tulla, että ”et

sä voi juosta pakoon, koska sä kuolet”. Sitten se soittaja oli langoilla tyyliin jonkun kaksi sekuntia. Meillä oli varaa tähän, koska niitä soittajia oli tosi paljon.

Joskus jouduttiin oikomaan ja ottamaan suunniteltuja välietappeja pois, että päästiin lähetyksen puitteissa tarpeeksi pitkälle. Sellaista ei varmaan koskaan käynyt, että olisi päästy liian nopeasti johonkin. Aina pystyi venyttämään ja keksimään lisäjuttuja, vieläpä suhteellisen uskottavia. Ihmiset kun ovat erilaisia, niin sitten piti tapauskohtaisesti yrittää vain sopivasti ohjata sitä henkilöä.

Pilasoittoja ei tullut juuri yhtään, mikä oli aika uskomatonta. Joissain aivan ensimmäisissä lähetyksissä oli jotain, esimerkiksi joku pikkutenava soitti, pääsi ohjelmaan läpi ja sieltä kuului pienellä äänellä ”paska”. Oli myös eräs vanhempi mies, joka soitti osapuilleen kaikkiin puhelinohjelmiin ja toivekonsertteihin. Melkein kuuli, kun se istui siellä keinutuolissa ja se oli ihan pihalla, että mikä juttu tämä on. Eihän siinä mitään, se oli hyvin sympaattinen tyyppi. Sitten se oli kuitenkin aika nopeasti pakkoa sanoa, että sille kävi jotain ikävää sille hahmolle, että se toimi liian hitaasti, joten pää lähti irti.

Soittajien kanssa olikin tosi mukava toimia. Olen jälkeenpäin kuullut, että oli paljon tyyppejä, jotka eivät itse osallistuneet peliin, mutta kuuntelivat lähetystä tai nauhoittivat niitä kaseteille ja juttelivat niistä

sitten seuraavana päivänä kavereiden kanssa. Saimme myös aika paljon erilaista fanipostia. Jotkut olivat piirtäneet hienoja juttuja, sellaista tosi viitseliästä touhua. Se oli tosi yhteisöllistä. Vuoden jälkeen kun tuottaja ja kanava päättivät, että nyt loppuu, tuli hirveästi palautetta, että ihan paras ohjelma ja nyt lopetetaan, ”en enää ikinä kuuntele Radiomafiaa”.

Vaikka 90-luvun alku oli tuollaista interaktiivisen tarinankerronnan kokeilu-aikaa, niin mitään *Lohikäärme*puuta vastaavaa en tiedä olleen. Sitä tosiaan kiiteltiin tuolla radion puolella. Euroopan yleisradioyhtiöistä kun oli joitain johtajia käymässä, niin silloinen päällikkö näytti heille tätä. Oli aika mahtava hetki olla siellä studiossa, kun ne pomot taputtivat ja hurrasivat meille. Meidän tuottaja sanoi kuitenkin kuulleen jostain eurooppalaisesta kaverista, joka oli tehnyt tähän vivahtavaa ohjelmaa. Siinä ei tehty fantasiaa vaan erilaisia arkitilanteita. Esimerkkinä vaikkapa, että henkilön piti mennä kioskille, mutta lompakko oli kadonnut. Tuottajamme kertoi, että tämä henkilö oli hyvin taitava manipuloimaan ihmisiä ja sai heidät itkemään tai raivostumaan. Ihmiset joutuivat oikein taistelemaan niissä tilanteissa ja se oli aika tyly, mutta se oli se idea siinä. Tuottaja oli sitten sitä mieltä, että meidänkin pitäisi olla enemmän sellaista. Toki me tapettiin kaikki, mutta että olisi pitänyt olla julmempia, saada ihmisistä enemmän irti emotionaalisia reaktioita.

Mielestäni *Lohikäärme*puu oli parhaimmillaan sellainen tarinankertomisen traditioille perustuva kokeellinen versio, jonka toisena osana oli roolipelaamisen yhdistäminen siihen. Vaikka se oli tavallaan oman aikansa juttu, niin aika monet ovat jälkeensä tulleet sanomaan, että sääli, ettei tuon tyylistä tule enää mistään. Radio on muuttunut niin sellaiseksi, että se on joko hittimusaa mitä tulee tai sitten jotain erikoispuheohjelmaa. Nyt 2010-luvullahan *Lohikäärme*puu on tehty Radio Moreenissa kaksi kertaa uudestaan. Tämä oli ihan nostalgista, tuntui kivalta. Totta kai sitä mietti, että millainen fiilis sitä on tehdä, että saako siitä mitään. Kyllä se taito oli vielä hyppysissä. Pystyi hyvällä fiiliksellä vetämään.”



SLICKS 'N' SLIDE



SLICKS 'N' SLIDE

ALUSTA
PC

KEHITTÄJÄT
Timo Kauppinen
Juha Kauppinen

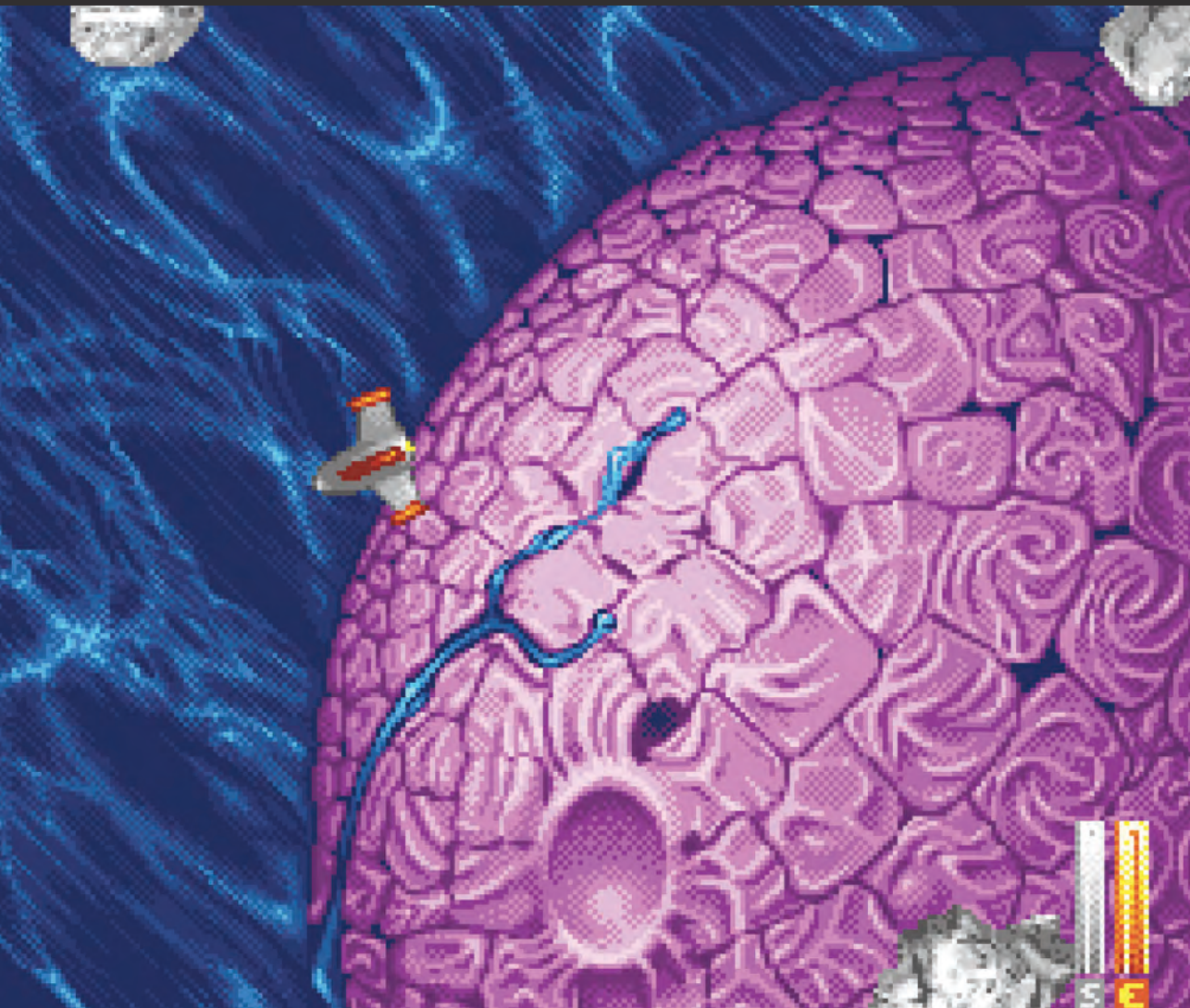
JULKAISIJA
Timo Kauppinen

Slicks 'n' Slide on yksi tunnetuimmista suomalaisista shareware-peleistä. Tässä kaahailupelissä pelaajat kilpailevat tietokonetta tai toisiaan vastaan pikkuruisilla menopeleillä, joita löytyy moottoripyöristä kilpa-autoihin ja ufosta panssarivaunuun.

Ylhäältäpäin kuvatut radat näkyvät ruudulla kokonaisuudessaan ja peliin on helppo päästä sisälle. Erityisesti pelin ajotuntumaa on kehitetty onnistuneeksi. Vaikka kyseessä on puhtasverinen kaahailupeli, uudemmissa versioissa mukaan tuli myös aseistusta sekä ajoneuvojen vaurioituminen.

Samalla koneella pelattavan, maksimissaan neljän pelaajan moninpelin ohella *Slicks 'n' Sliden* suola on rataeditori, jonka ansiosta pelin elinkaari on ollut pitkä. Faniyhteisön tuottamien uusien ratojen myötä pelattavaa riittää runsaasti.

STARDUST



STARDUST

ALUSTA

Amiga
Atari STE
PC

KEHITTÄJÄ

Bloodhouse

JULKAISIJA

Team 17

Harrasteprojektina alkunsa saanut *Stardust* on avaruusräiskintäpeli, josta sittemmin kasvoi pitkäikäinen *Super Stardust* -pelisarja. Suomalaisesta demoskenestä alkunsa saaneet Bloodhouse ja Terramarque yhdistyivät vuonna 1995 Housemarqueksi, joka on jatkanut näiden pelien kehittämistä. Housemarque on myös vanhin edelleen toiminnassa oleva suomalainen digipelitalo.

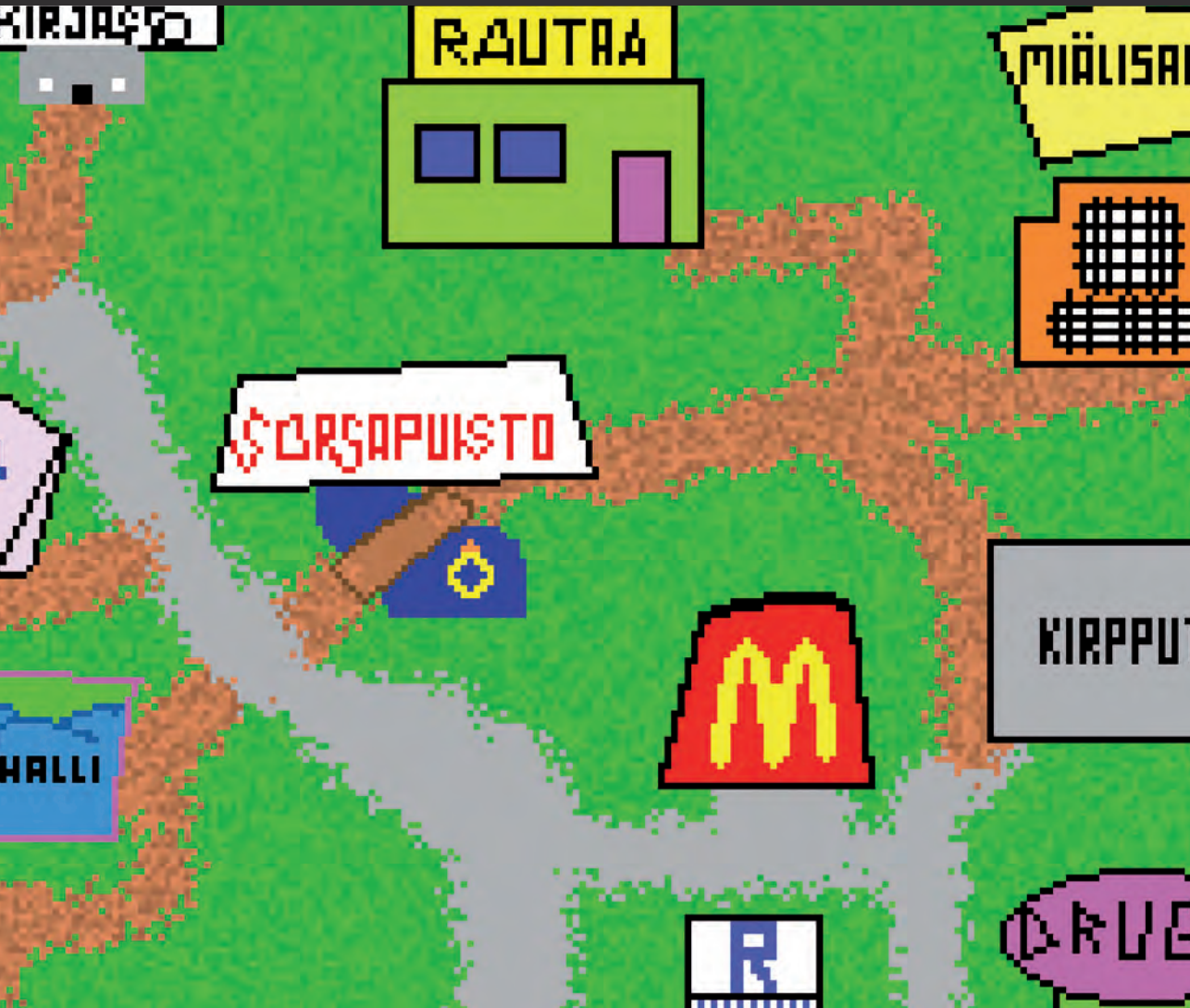
Stardust oli aikalaasiinsa verrattuna graafisesti varsin näyttävä ja myös pelattavuudestaan kiiteltu. Pelaajan tehtävänä on ammuskella ruudulla leijuvia asteroideja ja vihollisia niitä samalla väistellen. Lajityypille ominaisesti alukseen saa liitettyä tehokkaampia aseita, suojakilpiä ja muita lisälaitteita tehtävää helpottamaan.

Vuosien myötä *Stardustille* on tehty useita jatko-osia. Näistä vuonna 1994 Amigalle julkaistu *Super Stardust* sai vuoden 1995 Amiga CD32 -käännöksensä myötä kunnian olla ensimmäinen suomalainen konsolipeli.

1993

1994

INVA-TAXI



INVA-TAXI

ALUSTA
PC

KEHITTÄJÄ
Åkesoft

JULKAISIJA
Åkesoft

Åkesoft oli 1990-luvun puolivälin tienoilla toiminut teini-ikäisten ryhmä, joka ehti suhteellisen lyhyen elinkaarensa aikana tuottaa useampia pääasiassa varsin kyseenalaiseen huumoriin perustuvia pelejä ja sovelluksia.

Myös *Invataxin* kantava voima on kieli poskessa naureskelu, ei niinkään pelaaminen tai pelattavuus sinällään. Kulttimaineessa oleva peli löysi kuitenkin yleisönsä, sillä useat 90-luvulla tietokoneiden parissa aikaa viettäneet muistavat sen edelleen.

Pelinä *Invataxi* on yksinkertainen: pelaaja on invataksin kuljettaja, jonka tulee kuljettaa asiakas pyydettyyn paikkaan. Asiakkaiden puheesta on tehty tarkoituksella vaikeaselkoista ja pelin keskiössä onkin näiden puhenäytteiden tulkitseminen.

Åkesoftilaiset eivät koskaan julkistaneet oikeita henkilöllisyyksiään vaan esiintyivät nimimerkeillä. Jotkut saattavat muistaa Åkesoftin myös kyseenalaisesta *Bepaquest*-julkaisusta, jonka sisältämää henkilöön kohdistunutta kiusantekoa käsiteltiin aikanaan jopa oikeudessa.

1994

EDELLEEN NIMETTÖMINÄ PIDÄTTÄYTYVÄT ÅKESOFTIN JÄSENET KERTOVAT TEINIAJAN ALATYYLISTÄ HUUMORIA VILJELEVÄSTÄ PELINKEHITYS- HARRASTUKSESTAAN SEKÄ AJATUKSISTA, JOITA HERÄÄ VUOSIKYMMENIEN JÄLKEEN.

”Åkesoft syntyi nuorten poikien halusta viljellä omituisia huumoria ja julkaista omia, tarkoituksellisen omalaatuisia ohjelmistotuotteita. Ryhmä oli toiminnassa vuoden 1993 keväästä alkuvuoteen 1996 saakka. Demoskene oli tuohon aikaan varsin eloisa sekä mielestämme liian vakava. Myös PC-puolella taso alkoi nousta sen ajan standardeilla todella korkealle. Muita vastaavantyyppisiä pelintekijäryhmiä ei varmaan juurikaan ollut, ei ainakaan samanlaisella asenteella. Yksittäisiä huumoripelejä löytyi, mutta ei varsinaisia pitkän linjan tekijäporukoita.

Olimme aika lailla demo- ja peliskenen ulkopuolinen ryhmä ja meitä pidettiin varmasti aika rasittavana joukkiona. Siihen tuki pyrimmekin. Nykyään tällaista kutsutaan trollaamiseksi. Osalla Åkesoftin jäsenistä oli kontakteja muihin demoskenen ryhmiin, mutta enemmänkin yksityishenkilöinä eikä niinkään Åkesoftina. Jotkut meistä kävivät kuitenkin myös alan tapahtumissa ”edustamassa”. Åkesoft toimi alusta alkaen paljastamatta tekijöiden henkilöllisyyksiä, joten kontaktit olivat vähäisiä. Olimme silti aktiivisia hengailijoita purkkimaailmassa ja demoskenessä. 1996 meillä oli vielä useampia projekteja kesken. Ne jäivät kuitenkin tekemättä, kun elämä alkoi viedä muihin suuntiin ja homma vaikutti jo liian lapselliselta.

Meidän kaksi alkuperäistä perustajajäsentä opetteli 90-luvun alussa ohjelmointikielten perusteita ja rakenteli erilaisia tekstipohjaisia seikkailupelejä. Pian tekstipohjaiset pelit vaihtuivat graafisiin peliyritelmiin. Ensimmäinen tällainen oli yksinkertainen rakennelma, jossa uiskenneltiin keltaisella kumiankalla uimaaltaassa väistellen vastaan tulleita esteitä. Anka sai nimekseen Åke ja näin syntyi myös nimi Åkesoftille.

Pelien ideat olivat teini-ikäisen kapinoivan mielen tuotoksia. Alatyylisiä ja loukkaavaa huumoria on suhteellisen helppo keksiä. Peli-ideat syntyivät usein muun läpäisemisen oheissa, olimme kuitenkin kaveriporukka emmekä mikään pelifirma. Ideointia rajoittivat hyvin minimaaliset ohjelmointitaidot, joten panostimme siihen minkä osasimme; absurdiin huumoriin. Teimme pelejä aiheista, jotka eivät tulisi mieleenkään muille sekä parodiaa vakavasti otettavista peli- ja demoryhmistä. Pelien ideat muodostuivat kunkin jäsenen oman ideoinnin seurauksena sekä yhteisesti vietetyn ajan sivutuotteena.

Åkesoftin ohjelmat ja pelit olivatkin vitsejä. Harjoittelimme ohjelmoimaan ja halusimme julkaista ohjelmia, mutta emme jaksaneet tehdä mitään hyvin. Muutenkin minkään vakavamielisen julkaisu olisi ehkä tuntunut vääraltä, joten päädyimme tekemään huumoria. Åkesoft irvaili BBS-maailman ja demoskenen vakavamielisyydelle ja tärkeilylle. Sille, kuinka

jokaiseen julkaisupakettiin piti laittaa tietynlaisia tiedostoja ja mitä niissä luki sekä sille, kuinka introissa ja demoissa toistuivat tietyt kaavat ja läheteltiin terveisiä. Åkesoftin omat ”demot” syntyivätkin lähinnä tuttavapiirin demoskeneharrastajille ilkkumisen välineeksi. Oli huvittavaa seurata, kuinka tosissaan ja suurella intohimolla jotkut tuttavat ja esimerkiksi Assemblyssa tapaamamme harrastajat demoihin suhtautuivat. Omien demojen tekeminen omalla tyylillämme vaikutti hyvältä keinolta ärsyttää heitä.

Yksi kantavista ideoista oli koetella käyttäjien kärsivällisyyttä ja sitä, mikä ylipäättään voi mennä läpi. *Sokkomato*-pelissä ei edes ollut mitään peliä. Sen ajatuksena oli testata, saako ihmiset uskomaan, että kyseessä olisi jonkinlainen peli. Todellisuudessa *Sokkomato* oli koodimäärältään parinkymmenen rivin mittainen sovellus, joka käynnistettäessä odotti satunnaisen ajan, 0–5 sekuntia, jonka jälkeen pelaajan ilmoitettiin kuolleen. *Iltä-Panomat* -nettilehtiä tehtiin vain yksi numero, joka sisälsi tekaistuja uutisia. Reaaliaikainen *Tampere-Rovaniemi* -junasimulaattori oli puolestaan tarkoitus toteuttaa matkustajan silmin, mutta taitomme riittivät vain siihen, että teimme raiteet Suomen kartalle. Tämä vahinko koettiin paljon alkuperäistä ideaa hauskemmasiksi. *Last Animal Action Herossa* paettiin jahtaajia ja yritettiin päästä ”nylkyttämään” rauhassa. Tämä oli ehkä teknisesti paras Åkesoft-tuotos. *Kehkeytyksen riemulähteet* oli puolestaan

eepinen päättymätön tarinageneraattori, jossa ei luonnollisesti ollut päättäjä eikä häntää. Iso osa huumorista oli mautonta ja huonoa, mutta oli myös hauskoja juttuja. Esimerkiksi *Kuolinilmoitusgeneraattori* oli naurattava, eikä sitä ollut tarkoitettu minkään ryhmän kiusaamiseksi. Julkaisukynnyksen rimaa pidettiin erittäin matalalla. Toimintamme kenties huipentui Assembly-95 4k-intro-kilpailuun, johon suolsimme neljä tuotosta roskaa.

Pelit askarreltiin kunkin omilla kotitietokoneilla. Työkaluina toimivat muun muassa Quick Basic, Turbo Pascal sekä Assembler. Musiikin tuottamisessa käytettiin *Scream Trackeria*. Osa tekeleistä oli yhden henkilön omatoimisesti alusta loppuun tuottamia, osa tehtiin kaveriporukalla yhteisesti. Vain noin puolet peleistä päätyi ikinä julkaisuun asti. Kesken jääneet projektit kaatuivat joko liian monimutkaiseen ideaan, jota ei saatu toteutetuksi tai yksittäiseen ohjelmointibugiin, jota ei saatu ratkaistuksi. Joskus porukkaa oli koolla enemmänkin, varsinkin kun tehtiin yhdessä ääniä peleihin. Pelien ideointivaiheet luultavasti tapahtuivat jossain koulun välitunneilla tai muuten vain yhdessä hengaillessa.

Invataxista tuli sellainen kuin tuli todennäköisesti juuri ohjelmointitaitojen puutteen takia. Kykymme riittivät juuri ja juuri yksinkertaisen grafiikan näyttämiseen, äänien soittamiseen ja hiirellä kontrollointiin. Jos taitoja olisi ollut enemmän, olisi pelistä

tullut todennäköisesti vakavamielisempi. Nyt taito piti korvata räävittömällä huumorilla. Lisäksi keskittymiskykyämme riitti vain ideoihin, jotka sai toteutettua parin illan aikana.

Tuohon aikaan perjantai-iltaisina tuli radiosta silloisen rääväsuujuontaja Salovaaran suosittu show, jonka viikottaisen huonoin vitsi -kilpailun voitti "Laita kieli ulos suusta ja sano 'millä mennään?'". Kuulijan toimitusta edellä mainitulla tavalla vastaus on iloisesti kiljahdettu "Invataxilla!". Vitsi oli sen verran huono ja mauton, että sitä toisteltiin koulussa välitunnilla. Melkein pä saman tien todettiin, että tuosta on pakko tehdä peli.

Invataxi ei ollut kuitenkaan pahantahtoinen peli. Sen ei ollut tarkoitus loukata ketään emmekä muista, että kukaan siitä olisi koskaan sellaista palautetta antanutkaan. Pelin eepin aloituskuvan teki eräs jäsenemme, jonka Åkesoft-nimeä emme muista ja oikeaa emme paljasta. Välianimaatiot varastettiin suoraan *Leisure Suit Larryn* uusintaversiosta. Arvelemme, että ratkaiseva tekijä pelin menestykselle oli *Mikrobitissä* julkaistu lyhyt juttu. Muiden Åkesoftin ohjelmien ja pelien huumori keskittyi sen verran paljon alapääosastolle, että ne eivät ehkä olisi jaksaneet isompaa yleisöä suuremmin naurattaa. Ehkä siksi juuri *Invataxi* nousi esiin, eikä joku muu.

Bepaquest puolestaan oli vain eräs projekti muiden ohessa. Se oli mautonta ja loukkaavaa huumoria moniakkin kohtaan, mutta tapanamme oli ammuskella joka suuntaan. *Bepaquest* oli valitettava tapaus ja siitä seurannut oikeudenkäynti varmasti rankka prosessi kaikille osapuolille. Oikeusprosessi oli myös yksi vaikuttava tekijä siinä, että into julkaista enää Åkesoftin uusia tuotteita hiipui. Åkesoftin aikaan emme kuitenkaan osanneet nähdä tekemiamme pelejä kiusaamisen välineenä samalla tapaa kuin nykyään. *Bepaquest* oli valitettava episodi ja menee nuoruuden hölmöyden piikkiin. 14-vuotiaana äly ja arvostelukyky ovat vielä heikolla tasolla.

Emme tiedä miten paljon ja millaista kiusaamista koululaisten ja nuorison keskuudessa nykyään on. Itse emme aikanaan nähneet Åkesoftin tuotteita kiusaamisena, *Bepaquestia* lukuun ottamatta. Silloinkaan emme ymmärtäneet kyseisen pelin vakavuutta. Tänä päivänä reilun kahdenkymmenen vuoden takaiseen menneisyyteen katsoessa osa toiminnastamme oli eri tahoihin kohdistunutta kiusaamista. Kaikenlainen kiusaaminen on tietenkin tuomittavaa, eikä mikään kiusaaminen ole suvaittavaa. Sitä ei pidä hyväksyä.

Åkesoftin maine ei ehkä ollut erityisen positiivinen. Salaidentiteetti on osa Åkesoftia ja kuuluu niin sanotusti konseptiin. Åkesoftissa toimittiin alusta alkaen anonymisti ja sillä asenteella, että anonymiteetti pysyy. Julkaistut jutut

olivat myös sitä tasoa, ettei niihin halunnut silloin omaa nimeään yhdistää, eikä halua nytkään. Arkiminämme eivät liity Åkesoftiin ja olisi varsin tylsä tempu paljastaa henkilöllisyytemme.

Åkesoftin jälkeisestä ajasta voimme kertoa sen verran, että yksi meistä on toiminut koodarina kansainvälisissä hankkeissa eri puolilla maailmaa noin 15 vuoden ajan, toinen puolestaan ohjelmistoarkkitehtinä ja -suunnittelijana pienemmissä ja isommista yrityksissä ja tehnyt myös omaa tuotekehitystä. Kolmas työskentelee teatteri- ja musiikkialalla, esiintyvällä ja teknisellä puolella. Åkesoftin ympärillä pyörinyt kaveriporukka on hajaantunut hieman ympäriinsä, mutta tekeminen perustui alunperinkin ystävyyssuhteille ja kaikki jäsenet pitävät edelleen yhteyttä enemmän tai vähemmän säännöllisesti.

Pelien tekeminen innosti opettelemaan ohjelmointia ja paneutumaan syvemmin tietokoneiden sielunelämään. Vuonna 1995 koodaus ei ollut vielä trendikäs ja ala-asteella lapsille opetettava taito. Osaaminen on ollut helppo kaupallistaa työelämään ja sisäänpääsy alalle ilman IT-koulutusta oli oikeastaan aika helppoa niillä perustaidoilla, jotka pelejä tehdessä oli oppinut. Åkesoftista sai rohkeutta ja oppia siihen, kuinka ohjelmia ja ylipäätään asioita julkaistaan maailmalle. Samoin logojen ja fonttien suunnittelu sekä jonkin näköinen graafinen suunnittelu sai alkunsa Åkesoftin kautta, vahingossa toki. Monia

näistä asioista tulee käytettyä nykyisissä töissä. Muulla tavoin vaikutus omaan elämään ei ole ollut kovin suuri.

Epäasiallisen huumorin vuoksi emme voi sanoa olevamme ylpeitä *Invataxista*. Joka tapauksessa hauskaa on se, että harrastuksemme on herättänyt näin paljon huomiota. Pelin valinta pelimuseoon on hämmentävää ja tekee nöyräksi. On hienoa, että huumoripelikin pääsee mukaan. Toisaalta tulee pyöriteltyä päätä nolostuneena, mutta on silti myönnettävä, että tämä yhtälö naurattaa, paljon. Se ei naurata, että teimme nuorena vammaisia loukkaavan pelin. Nauramme sitä, että tällainen järjetön tekele on saavuttanut vuosien saatossa tällaisen statuksen.

Hämmentävää kyllä, Åkesoft tuntuu olleen sukupolvikokemus 2000-luvun vaihteessa nuoruutensa viettäneille. Tuntuu, että se on osa aikansa populaarikulttuuria, jota nyt jo neljääkymmentä lähestyvät miehet kaiholla muistelevat. Viime vuosina on tulut yllätyksenä, kuinka moni ikäisistämme oikeasti tietää Åkesoftin. *Invataxin* maine elää ihan omaa elämäänsä.

Åkesoftin maine ja merkitys onkin ollut laajempaa mitä itse koskaan osasimme kuvitella. Koska pelejä levitettiin kopiomalla ja lataamalla purkeista, ei meillä ollut aikanaan mitään käsitystä siitä, kuinka paljon pelejä ladattiin ja pelattiin. Ajattelimme Åkesoftin olevan lähiseutujen ja pienten piirien marginaali-ilmiö. Vasta

myöhemmin selvisi, että pelit olivat levinneet koko Suomeen ja etenkin *Invataxi* oli saavuttanut suosiota. Joitain tämä ärsytti, joitain hauskuutti. Yksi meistä oli kerran työkomennuksella toisella puolella maailmaa ja piti työpäivänsä aikana YleX:n nettiradiota auki. Yllättäen radiossa muisteltiin *Invataxia* ja Åkesoftia. Tuntui eriskummalliselta, että oma leikkimielinen harrastus on kerännyt niin paljon huomiota, että jotkut muistavat sen edelleen.”

60
9
9
1

ALIEN INCIDENT / MUUKALAISTEN YÖ



ALIEN INCIDENT / MUUKALAISTEN YÖ

ALUSTA
PC

KEHITTÄJÄ
Housemarque

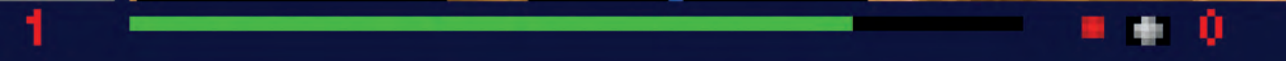
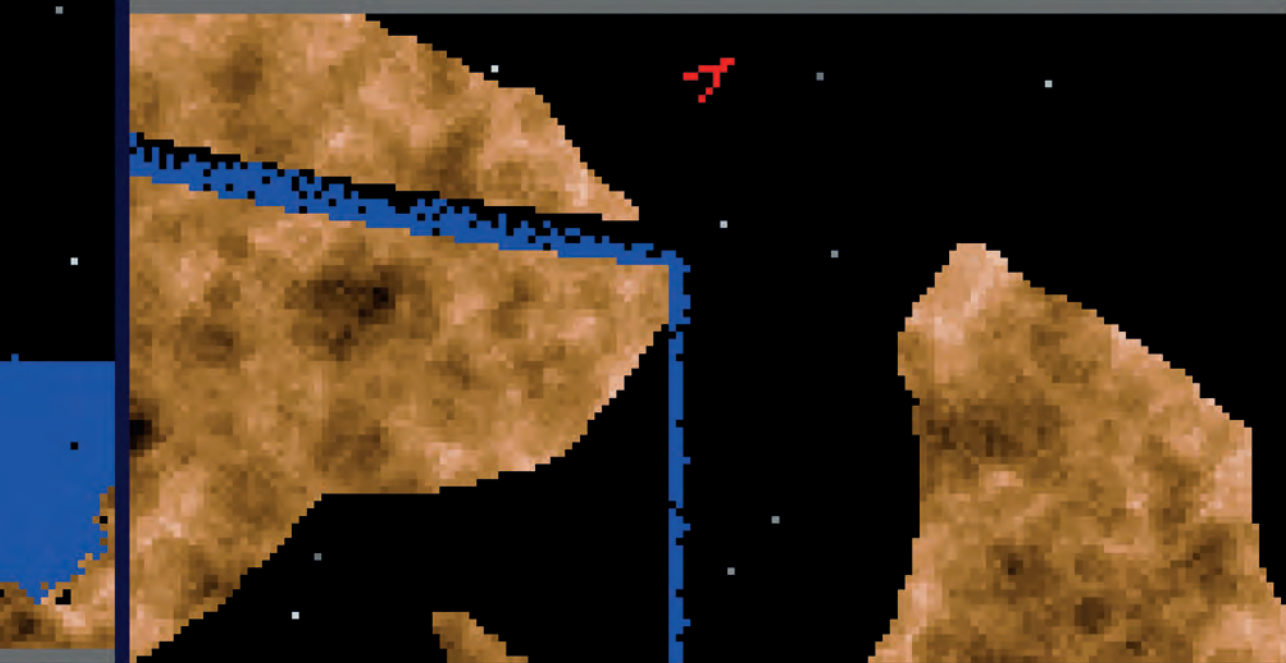
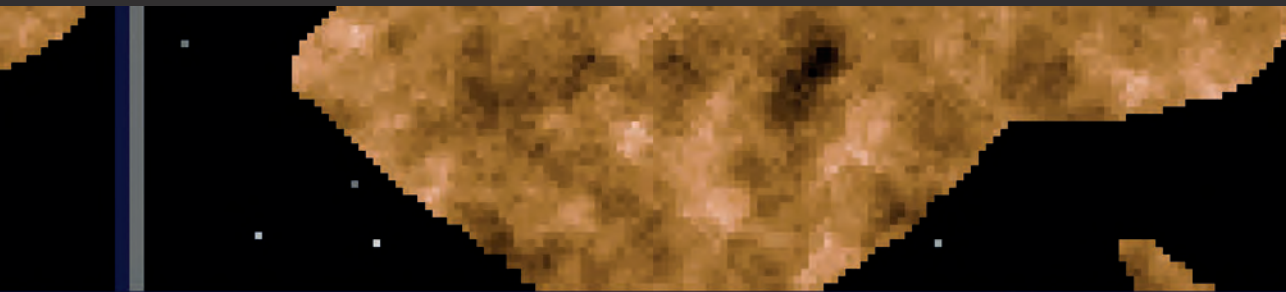
JULKAISIJA
Toptronic

Alien Incident on ensimmäinen kaupallinen suomalainen osoita ja klikkaa -seikkailupeli ja edelleen yksi harvoista kotimaisista lajityypin edustajista. Pelistä julkaistiin myös täysin suomenkielinen versio nimellä *Muukalaisten yö*. Tämä oli sikäli harvinaista, että pienehköstä kieli- ja markkina-alueesta johtuen suomenkielisiä käännöksiä tehtiin etenkin tuohon aikaan varsin vähän.

Alien Incident on perinnetietoinen seikkailu, joka sisälsi esikuviansa mukaisesti erilaisten pulmien lisäksi myös runsaasti huumoria ja nasevaa sanailua. *Muukalaisten yötä* kehitettiin aluksi Bloodhouse-pelitalon suojissa ja pelin tekeminen alkoi jo vuonna 1992. Suunnitelmissa oli myös Commodore Amigalle tarkoitettu versio. Lopulta tämä Housemarquen toistaiseksi ainoksi seikkailupeliksi jäänyt julkaisu ilmestyi kuitenkin PC-koneille.

1996

WINGS



WINGS

ALUSTA
PC

KEHITTÄJÄ
Miika Virpioja

JULKAISIJA
Miika Virpioja

1996

1990-luvulla erilaiset luolalentelyt olivat erittäin suosittuja kotimikroharrastajien keskuudessa. Tämän genren peleissä pelaajat ottavat toisistaan mittaa lentäen ahtaissa luolastoissa pienillä, mutta raskaasti aseistetuilla aluksilla. Vuonna 1996 MS-DOS käyttöjärjestelmälle julkaistu *Wings* oli yksi suosituimmista tämän lajityypin edustajista.

*Wings*issä on kaksi eri pelimuotoa, deathmatch sekä last man standing, sekä yli kolmekymmentä erilaista asetusta. Yksinpelin lisäksi kahdesta neljään pelaajan moninpeli onnistuu joko samalla koneella tai yhdistämällä tietokoneet nollamodeemikaapelin tai modeemin välityksellä toisiinsa.

Alunperin *Wings* julkaistiin shareware-pelinä, jossa kenttäeditorin ja muita lisäominaisuuksia sai käyttöönsä vain maksamalla. Sittemmin peli päästettiin ilmaislevitykseen, mikä lisäsi sen suosiota entisestään.

1997

ELÄIN AKTIVISTI



ELÄIN AKTIVISTI

ALUSTA
PC

KEHITTÄJÄ

Mikko "Bemmu" Sepponen

JULKAISIJA

Mikko "Bemmu" Sepponen

Eläinaktivisti on aikansa tietokonealakuulttuurille ominaisesti kenties hie-man epäkorrekti peli, mutta se on myös esimerkki uutispeleistä. *Eläinaktivistin innoituksena* toimi 1997 tapahtunut ja laajalti uutisoitu yhteenotto, jossa orimattilalainen turkistarhaaja ampui haulikolla kohti tilalleen tunkeutuneita Eläinten vapautusrintaman aktivisteja.

Eläinaktivistissa pelaaja ohjaa turkistarhaajaa, jonka kettutarha on aktivistien iskun kohteena. Pyrkimyksenä on estää kettujen vapauttaminen ampu-malla aktivistit ennen kuin he pääsevät eläinten häkkien luo.

Peliä voidaan pitää kommenttina ajan-kohtaiseen, keskustelua herättäneeseen tapahtumaan ja siitä on esitetty erilaisia tulkintoja. Katsantokannasta riippu-en peli voidaan olettaa vastareaktioksi eläinaktivistien toimintaa kohtaan, mut-ta toisaalta sen voi halutessaan nähdä esittävän turkistarhaajat holtittomina ammuskelijoina.

MATOPELI



MATOPELI

ALUSTA
mobiili

KEHITTÄJÄ
Taneli Armanto

JULKAISIJA
Nokia

Tunnetun matopelin ensimmäinen versio lienee ollut vuonna 1976 ilmestynyt arcadepeli *Blockade*. Pari vuosikymmentä myöhemmin Taneli Armannon *Matopeli* pelistä levisi Nokia 6110 -mallista alkaen lähes kaikkiin Nokian matkapuhelimiin. Nokia järjesti myös *Matopelin* Suomen mestaruuskilpailut vuosina 1999 ja 2000.

Matopelin idea on yksinkertainen: pelaaja ohjaa matoa, joka syö näytölle ilmestyviä pisteitä. Pisteiden syöminen saa madon kasvamaan pituutta ja peli loppuu, kun mato törmää kentän laitoihin tai itseensä.

Pelin Nokia 6110 -versiossa oli mahdollisuus moninpeliin, mikä onnistui kun pelaajat yhdistivät kaksi puhelinta toisiinsa infrapunaportin välityksellä. Kyseessä oli aikansa levinnein suomalaispeli ja Armannon mukaan pelin sisältäneitä puhelimia myytiin satoja miljoonia kappaleita.

9991

DROP MANIA



DROP MANIA

ALUSTA
Windows

KEHITTÄJÄ
Ninai Games

JULKAISIJA
Suomen Kotijäätelö

Pulmapeli *Drop Mania* muistetaan tavanomaisesta poikenneesta jakelukana- vastaan. Peliä ei saanut normaalisti kau- poista, vaan Suomen Kotijäätelö Oy myi sitä jäätelöautoistaan. *Drop Mania* oli hinnoiteltu nimellisesti 180 markkaan, mutta Kotijäätelö-etukortilla pelin sai 15 markalla.

Drop Mania on *Tetriksen* kaltainen toi- minta- ja pulmapeli, jossa ruudun ylä- reunasta tipahtelee palikoita. Pelaajan tehtävänä on saada nämä palikat pois- tettua ennen tilan täyttymistä. Tämä onnistuu järjestelemällä samanvärisiä palasia ryhmiin, jotka saa poistettua so- pivalla räjähdyspalikalla.

Ninai Games hyödynsi *Drop Manian* ideaa myös Nintendon Game Boy Advancelle vuonna 2001 julkaistussa *Rampage Puzzle Attackissa*, joka oli ensimmäinen suomalainen julkaistu kä- sikonsolipeli. *Drop Manialle* julkaistiin vuonna 2005 Symbian OS- ja Windows Mobile -alustoilla toimiva jatko-osa *Super Drop Mania*.

SUPREME SNOWBOARDING



SUPREME SNOWBOARDING

ALUSTA
Windows

KEHITTÄJÄ
Housemarque

JULKAISIJA
Infogrames

Lumilautailupeli *Supreme Snowboarding* (Yhdysvalloissa nimellä *Boarder Zone*) muistetaan eräänä aikansa näyttävimmistä peleistä. Visuaalisuutensa ansiosta esimerkiksi 3Dfx Interactive ja Intel esittelivät pelin avulla silloisten laitteidensa suorituskykyä muun muassa vuoden 1998 E3-messuilla sekä Game Developers Conferencessä.

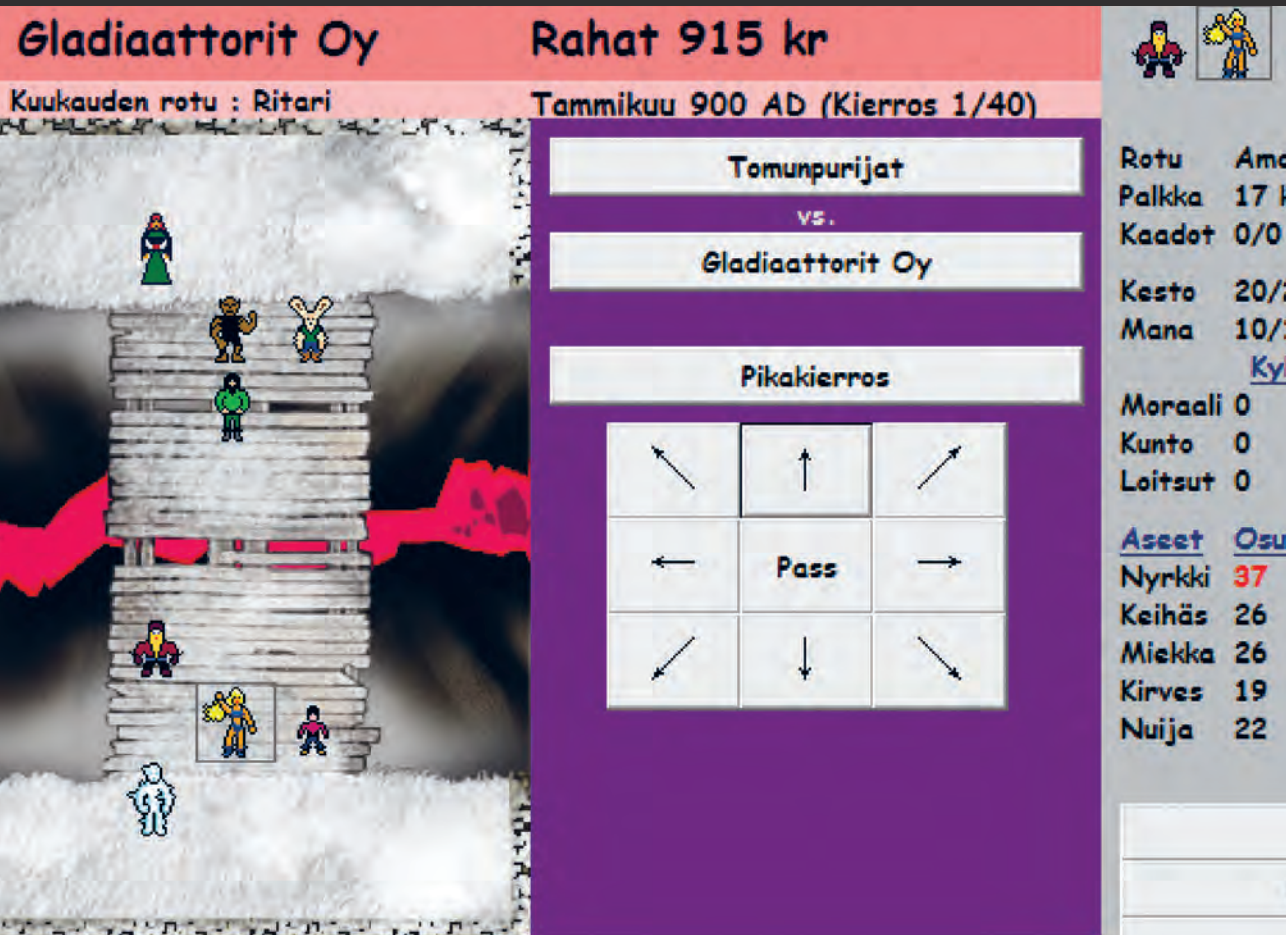
Supreme Snowboarding on myös ensimmäinen yli miljoona kappaletta kansainvälisesti myynyt suomalainen digitaalinen peli.

Supreme Snowboardingia kehitettiin grafiikan lisäksi myös pelattavuudesta ja sen nuolinäppäimille ja kolmelle toimintapainikkeelle sovitettuihin kontrollit saivat kiitosta osakseen. Lisäksi pelaaja ihastutti mahdollisuus valita laskureitinsä vapaasti eri kenttien sisällä, mikä oli aikanaan varsin harvinaista.

Supreme Snowboarding sai vuonna 2002 jatko-osan *Transworld Snowboarding*, joka oli ensimmäinen suomalainen Xbox-pelikonsolille suunnattu julkaisu.

2000

AREENA 5



AREENA 5

ALUSTA
Windows

KEHITTÄJÄ
Seppo Suorsa

JULKAISIJA
Seppo Suorsa

Commodore 64:lle tehdystä tekstipeliko-
keilusta alkunsa saanut *Areena*-pelisarja
on vakiinnuttanut paikkansa suomipe-
laajien sydämissä. *Areena 5* on sarjan
viimeinen Windows-käyttöjärjestelmälle
tehty versio, uudemmat osat ovat
selainpohjaisia.

Pelin kehittäjä Seppo Suorsa on toden-
nut *Areena*-pelien syntyneen ajatuk-
sesta yhdistää jalkapallomanageripe-
li ja fantasia-aiheinen roolipeli. Tästä
ideasta on syntynyt sarja omaperäisiä
managerointisimulaatioita, joissa pela-
ajan tehtävänä on johdattaa gladiaatto-
rijoukkueensa alimmalta sarjatasolta
mestariksi. *Areena*-sarjan pelit eivät ole
pyrkineet häikäisemään ulkoasullaan,
vaan niissä on keskitytty pelattavuus-
teen. Sopivien strategioiden miettimi-
sen ohella myös joukkueiden talouden
hallinta vaatii huomiota.

Pelisarjan viimeisin, järjestyksessään
seitsemäs osa ilmestyi vuonna 2014.
Ensimmäistä osaa lukuun ottamatta sar-
jan vanhemmat pelit ovat olleet ladatta-
vissa ilmaiseksi tekijän kotisivuilta.

2000

201

MAX PAYNE



MAX PAYNE

ALUSTA

Windows

lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ

Remedy

JULKAISIJA

Gathering of Developers

Kolmannen persoonan näkökulmasta kuvattu toimintapeli *Max Payne* oli sekä arvostelu- että myyntimenestys ja aikaansa myydyin suomalainen tietokonepeli. *Max Paynen* tuotantoarvot olivat korkeat ja peliä tehtiin suuren maailman tyyliin. Tekijät kävivät muun muassa New Yorkissa kuvaamassa tapahtumapaikkoja, joita käytettiin apuna autenttisen tunnelman aikaansaamiseksi.

Tarinankerrontansa ohella *Max Payne* saatetaan muistaa bullet time -toiminnostaan. 1990-luvun Hong Kong -toimintaleffoista innoitusta hakeneessa bullet time -tilassa pelimaailman tapahtumat hidastuvat, jolloin pelaaja pystyy toimimaan ympäröivää maailmaa nopeammin. Juoneltaan peli on tummasävyinen kostotarina, jossa Max käy yhden miehen sotaa rikollisia vastaan.

Remedy myi *Max Paynen* oikeudet eteenpäin vuonna 2002 ja pelin jatkosat ovat ilmestyneet Rockstar Gamesin kautta. Eräänlainen ympyrä sulkeutui vuonna 2008, jolloin vahvasti elokuvista ammentaneesta *Max Payne*stä tehtiin Mark Wahlbergin tähdittämä Hollywood-elokuva.

RALLY TROPHY



RALLY TROPHY

ALUSTA
Windows

KEHITTÄJÄ
Bugbear

JULKAISIJA
JoWood

Rally Trophy muistellaan edelleen lämpimin mielin auto- ja autopeliharrastajien keskuudessa, sillä tavanomaisista uudenaikaisiin kulkineisiin keskittyvistä rallipeleistä poiketen *Rally Trophy*ssa ajetaan kilpaa 60- ja 70-luvuilta peräisin olevilla historic-luokan autoilla. Mukana on useita aikakautensa klassikkoja kuten Mini Cooper, Volvo Amazon ja Ford Escort. Pelin suomenkielisen version kartanlukijana toimi rallilegenda Rauno Aaltonen.

Rally Trophy on olemukseltaan varsin vakavahenkinen. Pelin kohdalla voidaan puhua melkein pä simulaatiosta. Pelin realismi ei rajoitukaan vain pintapuolisiin seikkoihin, sillä pelissä esiintyvien automallien todentuntuiset ajo-ominaisuudet ovat etenkin kokematomille pelaajille kova pala purtavaksi.

Rally Trophy oli ajopeleihin keskittyneen Bugbearin ensimmäinen julkaisu. Myöhemmin Bugbear tuli tunnetuksi erityisesti rentoon kaahailuun keskittyvää *FlatOut*-pelisarjastaan.

2022

STAIR DISMOUNT / PORRASTURVAT



STAIR DISMOUNT / PORRASTURVAT

ALUSTA

Windows

lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ

tAAat

JULKAISIJA

tAAat

Porrasturv on kiinnostava esimerkki marginaalissa toimivien pelintekijöiden luovuudesta. Pelaajan tehtävänä on tönäistä Spector-niminen hahmo alas portaita ja aiheuttaa hänelle mahdollisimman paljon vammoja. Mitä pahemmin Spector loukkaantuu, sitä enemmän pelaaja saa suorituksestaan pisteitä.

Pelin ohjelmoija Jetro Lauhan mukaan erikoinen peli-idea sai alkunsa, kun hän oli vähällä kompastua työpaikkansa rappusissa. 1992 perustetun, demoskenessä toimineen tAAat-ryhmän nimissä julkaistu *Porrasturv* tehtiin vuoden 2002 Assembly-tapahtuman pelinkehityskilpailua varten, jonka peli myös voitti.

Porrasturv on yksi ensimmäisistä todennukaista fysiikkamallinnusta ja niin kutsuttua ragdoll-efektiä käyttäneistä tietokonepeleistä. Pelistä on tehty versiot Macille, Linuxille sekä erilaisille älypuhelimille ja se on saanut myös useita samaan teemaan perustuvia jatko-osia.

AALTO-YLIOPISTON
LEHTORI MARKKU
REUNANEN AVAA
SUOMALAISTA
PELITEOLLISUUTTAKIN
SYNNYTTÄMÄSSÄ
OLLEEN DEMOSKENEN
HISTORIAA JA
NYKYPAIVÄÄ.

"Olen lehtorina Aalto-yliopiston median laitoksella, jonne päädyin pitkälti demojen kautta. Olin kiinnostunut ohjelmoinnista, grafiikasta ja äänestä jo 1980-luvulla, jolloin sain ensimmäisen kotitietokoneeni. Olen Vammalasta kotoisin ja siellä ei ollut mitään aktiivista skeneä. Me nähtiin jotain demoja ja vastaavia siinä 1990-luvun alussa ja alettiin samanhenkisten tyyppien kanssa kauhealla innolla, mutta vähillä kontakteilla ja vähällä tietämyksellä tutustumaan ja selvittämään, että mikä tämä demoskene oikein on. 1994 päästiin lopulta katsomaan ison maailman meininkiä, kun lähdettiin Helsinkiin Assemblylle ja Rovaniemelle Abductioniin. Se oli hidasta ja hankalaa, kun ei ollut oikein mitään kontakteja; oli rakennettava tiimi ja opeteltava työkalut, ohjelmat ja muut tekniikat jotakuinkin tyhjästä.

Olin meidän Fit-demoryhmän (1991) perustaja. Fitin ensimmäinen demo oli *Division by Zero* (1993), johon kaveri piirsi kuvat, ja sitten ohjelma näytti niitä kuvia ja soitti musiikkia siinä taustalla. Pian alettiin oppia asioita, tehtiin 3D-grafiikkaa ja saatiin monikanavamusiikit soimaan. Siinä oli hirveän nopeaa kehitystä kun homma lähti käyntiin, löytyi dokumentaatiota ja niin edespäin. Myöhemmin nuorina tutkijoina Antti Silvestin kanssa pohdimme, että onko demoja tutkittu akateemisesti. Aloimme keräilemään listaa, josta kasvoi Demo Scene Research -bibliografia. Lisensiaattityön tein TKK:lle demoista. Siinä vaiheessa aiheesta tehtyjen

julkaisujen määrä ja laatu ei ollut kauhean korkea, joten pyrin korjaamaan tilannetta omalta osaltani.

Demohan tulee sanasta demonstration; koetetaan esitellä esimerkiksi uutta tekniikkaa tai audiovisuaalista osaamista. Demot ovat ajettavia ohjelmia, jotka näyttävät grafiikkaa ja yleensä soittavat musiikkia. Ne ovat yhteisölle ja itselle tehtyjä osaamisen osoituksia. Intro puolestaan on pieni demo, yhdestä kuuteenkymmenenelämään kilotavua kooltaan. Intro viittaa myös kräkki-introihiin, joita laitettiin piraattipelien alkuun näytettäväksi ennen varsinaista peliä. Ensimmäiset introit olivat monesti lähinnä vain muokattuja pelien alkuruutuja, joihin oli vaihdettu omaa grafiikkaa ja tekstejä. Näitä alkoi ilmestyä jo 1980-luvun alussa. Erilaiset audiovisuaaliset efektit kräkki-introissa yleistyivät 1980-luvun puolivälissä. Pian tämän jälkeen alkoi tulla demoja, jotka eivät enää liittyneet peleihin sinänsä, vaan saattoivat olla itsenäisiä teoksia. Alun perin esimerkiksi musiikkia ei välttämättä sävelletty omin voimin, vaan napattiin jostain valmiina. 1990-luvulle tultaessa astui eräänlainen taitelijuus mukaan ja ylpeys siitä, että musiikit, grafiikat ja koodi tehdään itse.

Demoissa on tietysti se, että niitä osaa paremmin arvostaa ja ymmärtää, jos on itsekin tehnyt niitä. On myös sellaista ristivetoa, että välillä pyritään tekemään demoja näkyviksi ja ymmärrettäviksi

viemällä niitä vaikkapa johonkin taidemu-
seon. Toisaalta on sellaista, että tehdään
niin marginaalista kamaa, ettei se voi olla
tarkoitettu kuin hyvin suppealle yleisölle.
Skenestä on vaikea puhua kokonaisuus-
tena, pikemminkin se jakautuu erilaisiin
laittekohtaisiin ja kansallisiin skeneihin.
Sitten on näitä vanhoja kräkkereitä ja
saman laitteen ja maankin sisällä voi olla
eri sukupolvia ja niin edelleen. Tässä on
sitä moniulotteisuutta, että mitä kukin
arvostaa, mitä on nuorena nähnyt ja mikä
on tehnyt vaikutuksen. Aikanaan vaikutta-
neista demoista on itselle mieleen jäänyt
State of the Art -demo (1992) Amigalla,
joka oli sellainen teknovideon näköinen,
mikä oli siihen aikaan oma suosikkimusiik-
kityyli myös. Tämä oli sellainen vau-hetki,
että näin erinäköistäkin demoa voi tehdä,
ettei kaikkien tarvitse olla tietynlaisesta
puusta veistettyjä.

Itse aikanaan tarkastelin demoja enemmän
sillä perusteella, että onko tällainen tek-
nisesti mahdollista, uutta ja ihmeellistä.
Nykyään katson enemmän myös designia
ja yleistä rytmiä. Tähän suuntaan se on
muutenkin mennyt. Esimerkiksi joku
hieno uusi tapa scrollata oli 80-luvulla
ja 90-luvun alussakin vielä kova juttu.
1990-luvun kuluessa designista tuli ihan
demoskenen itsensäkin käyttämä sana.
Alettiin puhumaan designista, tehtiin yh-
tenäistä värimaailmaa, rytmitettiin demon
osia ja niin edespäin. Toki nämä ovat myös
yhteisöllistä tekemistä. Tuskin demoja
kovin moni tekisi jollei olisi demopartyja,

-ryhmiä ja tuttuja – jollei olisi piireissä
mukana.

Demoskene on kaiken kaikkiaan melko
länsi- ja pohjoiseurooppalainen ilmiö,
jonka kukoistus menee pitkälti yksiin
Commodore-mikrojen kanssa. Maat, joissa
oli Commodoren 64- ja Amiga-laitteita,
tapaavat olla niitä ydinalueita. Koska
demoskenen juuret ovat kräkkereissä
sekä piraattipeleissä ja Commodore 64
oli aikanaan erittäin suosittu tietokone,
toiminta kehittyi siitä ja jatkui luontevasti
Amigalla.

Demopartyt puolestaan olivat alun perin
niin kutsuttuja copypartyja ennen kuin
mitään varsinaista demoskeneä oli ole-
massakaan. Hollannissa ja Saksassa oli
Euroopan suurimmat piraatti- ja kräkke-
riskenet. Siellä henkilöt kokoontuivat vii-
konloppuisin kopioimaan pelejä toisilleen
ja näyttämään mitä uusinta nimikettä on
kulloinkin kenelläkin ollut. Myöhemmin
piratismiin hävittyä skenen valtavirrasta
tai ainakin näkyvistä monestakin syystä,
tapaamiset keskittyivät enemmän demoi-
hin. Suomessa partyissa on yksi tapahtuma
ylitse muiden: Assembly, jota on järjestetty
vuodesta 1992 alkaen ja joka on kooltaan
ja etenkin aikaisemmin myös demojen sekä
ääni- ja grafiikkakilpailujen osalta kovaa
kansainvälistä tasoa. Tyypillinen ilmiö
on, että näille suurimmille perinteisille
partyille, The Gathering, The Party – joka
loppui sittemmin – ja Assembly, on otettu
pelaamista mukaan. Tavallaan ympyrä

sulkeutuu. Aina näissä on kuitenkin ollut
se sosiaalinen aspekti, nykyään ehkä vielä
enemmänkin kuin mikään varsinainen
kilpailumeininki.

Digipelien ja demoskenen perustavan-
laatuinen ja ilmeinen yhteys on se, että
kräkkeriskene oli tietysti peleistä täysin
riippuvainen ja pyöri kokonaan niiden ym-
päriellä. Pelien kräkkääminen ja levittämi-
nen on sellainen yhteys, joka on historial-
lisesti olemassa, vaikkakin jo demoskenen
osalta käytännössä katkenut. Toinen on
se, että etenkin 90-luvun pelifirmoista
monet ovat demoskeneläisten perustamia.
Ja kyllähän demoskeneläisetkin ovat pe-
lannet paljon. Aikanaan 90-luvulla tästä
ei hirveästi puhuttu, kun haluttiin tehdä
pesäeroa pelkkiin pelaajiin. Nykyään pe-
laamisesta on tullut salonkikelpoisempaa.
Ja ovathan esimerkiksi laitteistoläheinen
tehokas ohjelmointi sekä pikseligrafiikan
ja musiikin tekeminen sellaisia taitoja,
mitkä soveltuvat hyvin pelien tekemiseen.
Nykyään tietysti laskentatehoa on niin
paljon ja aina voi ostaa uuden grafiikka-
kortin ja niin edelleen, ettei touhussa ole
enää samanlaista rajojen rikkomista, paitsi
ehkä algoritmien, tyylin ja tilan suhteen,
sen kuinka pieneen tilaan demo tehdään.
Laitteisto itsessään ei ole nykyään niin
rajoittunutta, joten siitä ei ole samanlaista
intoa yrittää repiä kaikkea irti.

On hiukan vaikea sanoa, miten asia muu-
alla kuin Euroopassa meni, mutta kyllä-
hän 1980-luvun puolella jo kräkkereitä

ja varhaisia demokoodereita siirtyi aika
suurinkin joukoin tekemään kuusneloselle
pelejä. Sitä ei nähty mitenkään kummalli-
sena liikkeenä. Itse muistan, miten 1990-lu-
vulla, kun näitä näkyviä pelifirmoja alkoi
tulla demoskenestä, tästä keskusteltiin ei
nyt ehkä negatiiviseen, mutta epäilevään
sävyyn, että ”nyt toi lähti kaupallistamaan
tuota osaamistaan”. Toisaalta se on ollut
coolikin juttu, kun on saatu sitä kautta ske-
nelle näkyvyyttä. Toisaalta taas skenepii-
reissä on valiteltu sitä, että monet ryhmät,
jotka olivat aktiivisia ja arvostettuja kato-
sivat pelibisnekseen, eivätkä sen jälkeen
välttämättä tehneet enää lainkaan demoja.
Suomessahan näitä skenelähtöisiä yrityk-
siä ovat tai olivat ainakin Housemarque,
Remedy, Mr. Goodliving sekä Riot-E.
Samoin Bugbearilla on tunnettu skeneta-
usta kuten myös edesmenneellä Sumealla,
jonka nimikin tuli Sumea-demosta.

Demoskenen tätä hetkeä ja tulevaisuutta
kun pohditaan, niin taso on kova. Se kaikki
vuosien opettelu myös kumuloituu johtuen
siitä, että ne tekijät ovat nykyään aika
paljon samoja kuin ennenkin. Toki siellä
painaa sitten kaikki tosielämän vaatimuk-
set perheineen, töineen ja niin edelleen.
Kyllä demoja edelleenkin tulee melko va-
kiintunutta tahtia, joten ei demoskene ole
lähiaikoina katoamassa. Kun nämä gubbet
alkavat mennä manan majoille, niin ehkä
siinä vaiheessa kuolee demoskenekin.
Aika vähän tulee enää uutta ja nuorta
porukkaa esiin. Taso on myös noussut
niin korkeaksi, että voi olla suuri kynns

opetella vuosikaudet asioita, jotta pystyisi tekemään mitään uutta tai coolia.

Jos ajatellaan mitä vaikkapa jonkun nykyisen keskivertokansalaisen tulisi demostenestä tietää, niin ainakin nyt se, että on olemassa tällainen pitkän linjan digitaalinen kulttuuri, joka näkyy tosi vähän valtavirrassa ja josta on kuitenkin tullut paljon osaajia. Se, että on ollut tuollainen mediataiteen muoto ja yhteisö, josta ei paljon tiedetä, mutta joka on ollut tosi aktiivinen ja mukana olleille merkittävä. Tätä jälkimmäistä haluaisin etenkin korostaa, en niinkään niitä yritysmaailmassa hyödyllisiä taitoja mitä siitä on saattanut seurata.”

3002

MIKÄMIKÄ-TV

Mikämikä-TV
Maantieto
17113 / 0,70€

Mikä on Japanin entisen pääka-
nimi?

2

A: Kioto

B: Nokia

C: Honsu

D: Tokio

Lähetä viestit numeroon

17113

Viestin hinta 0,70 € / viesti

anon667 vastasi
otso ansaitsi 180
TomAss sal 180 p
HASSE vastasi oi
Waneri arvasi vä
SAMPPA1 ansait

MIKÄMIKÄ-TV

ALUSTA
TV/SMS

KEHITTÄJÄ
Outer-Rim

JULKAISIJA
YLE

Lähestyttäessä 2000-luvun puoliväliä erilaiset tekstiviestein toimivat palvelut ja pelit olivat suosittua televisioruudun täytettä varsinaisen ohjelmatarjonnan ulkopuolella. Yleisradio liittyi palveluntarjoajien joukkoon vuonna 2003 SMS-viestien välityksellä pelatulla *Mikämikä-TV*-tietovisalla.

Yöaikaan TV2-kanavalla pyörineessä tietokilpailussa pelaajille tarjottiin neljä vastausvaihtoehtoa erilaisiin kysymyksiin, joihin heillä oli minuutti aikaa vastata. Pelaajat pystyivät myös tilaamaan vihjeviestejä puhelimiinsa.

Mikämikä-TV oli lajissaan varsin pitkäikäinen tuotanto, mutta yleisön mielenkiinto kalliita SMS-pelejä kohtaan kääntyi kuitenkin ajan myötä laskuun. Huhtikuussa 2011 Yleisradio lopetti tämänkaltaiset maksulliset palvelut ja ryhtyi lähettämään niiden sijaan erilaisia uutissyötteitä.

2003

PELISUUNNITTELIJA
JAAKKO KEMPPAINEN
MUISTELEE
SUOMALAISEN
PELIHISTORIAN
ERIKOISUUTTA,
TV-PELEJÄ, JOITA
HÄN OLI MYÖS ITSE
TEKEMÄSSÄ.

”Varhaisin TV-peli, jonka muistan nähneeni on varmaankin *Vesisota*-peli. Siinä pelaajat lähettivät tekstiviestitse komentoja, joiden perusteella pelihahmot liikkuivat ruudukossa ja ammuskelivat toisiaan vesipyssyillä. En muista oliko ennen tätä mitään vastaavaa. Oma urani TV-pelien parissa alkoi, kun siirryin multimedia- ja koodauspuolelta Outer-Rimiin töihin vuonna 2002.

Ensimmäiset projektimme olivat juuri tuollaisia tekstiviesteillä televisiossa pelattavia pelejä kuten *Putti*-minigolfia, tietovisaa, muistipelejä ja niin edelleen. Näiden kulta-aika sijoittui osapuilleen vuosien 2003-2006 väliin, jolloin tämän-tyyppisiä pelejä oli todella paljon. Kerran firman kesäpäiville lähtiessä kävimme paikallisessa kodintekniikkaliikkeessä säätämässä kaikki televisioseinäen vastaanottimet näyttämään tekemiämme pelejä, joita pyöri muistaakseni neljä samanaikaisesti eri kanavilla.

Ensimmäistä TV-peliprojektia aloittaessamme tekeminen oli kaikilla tavoin jännää. Siinä oli paljon sellaista mustahvosmeininkiä kun ei tiedetty, että tulee ko tältä mitään ja koska vastaavaa eivät kovin monet olleet tehneet aikaisemmin. Odotusarvot olivat aika kovat ja oli kaikki mahdollisuudet siihen, että se juttu olisi voinut kasvaa tosi isoksi. Alku onnistuikin ihan hyvin, tehtiin lisää, firmat kasvoivat ja niin edespäin. Parhaimmillaan meitä oli kahdeksan henkilöä tekemässä pelejä

ja juuri nämä TV-pelit olivat tekemisen keskiössä.

Tällaisia TV-pelejä ei nykyään ole enää siinä mielessä kuin 2000-luvun alussa. Tuolloin esimerkiksi YLE näytti lähetysten päätyttyä testikuvaa ja myös kaupallisilla kanavilla oli virallisten lähetysten jälkeen tyhjää. Ajateltiin, että tuollaiset tekstiviesteillä pelattavat pelit voisivat olla sopivaa täytettä. Nämä pelit toimivat siten, että televisioruutu tai -lähetys toimi kanavana, josta kuva tuli pelaajille. Pelaajat puolestaan lähettivät matkapuhelimillaan tekstiviestejä, joilla he vaikuttivat pelin tapahtumiin. Esimerkiksi *Putti*-minigolfissa televisioruudulla näkyi minigolfkenttä ja kuka tahansa katsojista pystyi aloittamaan pelaamisen lähettämällä tekstiviestin annettuun numeroon, jolloin pallo ilmestyi ruudulle. Tämän jälkeen peliä kontrolloitiin lähettämällä viestejä kuten ”lyö voimalla 100 suuntaan 360”. Rataa näytettiin muutama minuutti ja siinä saattoi olla parhaimmillaan viisikymmentä pelaajaa samaan aikaan yrittämässä. Parin minuutin kuluttua ladattiin uusi rata ja uudet pelaajat pääsivät kokeilemaan.

Näihin peleihin osallistuminen oli teknisesti melko vaikeaa. Pelaajan piti kirjoittaa tekstiviesti, jossa oli ensin tietty, yleensä yksikirjaiminen ohjainkomento, jonka perään tuli jokin numerosarja. Tämä piti lähettää oikeaan numeroon ja viive oli monta sekuntia. Samalla pienellä televisioruudulla oli monta kymmentä

muutakin pelaajaa. Kaikkien toiminnot tuli näyttää siten, että he tietävät mitä he ovat tekemässä ja että heillä on jonkinlainen käsitys myös siitä, kuinka muut pelaajat menestyvät. Tässä oli pelien tekijöille haastetta.

Aikanaan YLE:n kanavilla yksi tekstiviesti maksoi muistaakseni 70 senttiä, Maikkarilla tai Nelosella taisi olla hieman enemmän, ehkä 80 senttiä per viesti. Myöhemmin hinnat nousivat 95 senttiin viestiltä. Tämähän oli varsin kallista ja aihetta käsitelti muun muassa Iltalehden pääkirjoitus, jossa pohdittiin, kuinka tällä tavoin lapsilta ja lasten vanhemmilta riistetään rahat turhanpäiväisiin peleihin. Kyllähän siellä olikin pelaajia, jotka käyttivät noihin tekstiviestipeleihin varmaan satoja euroja kuukaudessa.

Pelien tuotot päättyivät kuitenkin pääasiassa puhelinyhtiöiden ja televisiokanavien taskuun, pelintekijöille tuli loppupäästä varsin pieni prosentti. Pelaajista jäi sellainen kuva, että aika iso osa oli aikuisia ihmisiä, jotka pelasivat firman liittymällä tai vastaavalla. *Putissa* huipputunnit sijoittuivat iltapäivään ennen Salattuja Elämiä kun taas *Mikämikä-TV*, joka pyöri muistaakseni yöaikaan YLE:n kanavilla, keräsi pelaajia tasaisesti koko lähetysten ajan. Samat ihmiset saattoivat pelata joka yö viikkokausia tietokilpailua. Tämä on tietysti hirvittävän kallista. Isona houkuttimena tällaisissa peleissä onkin mielestäni ollut aina se, että ihmiset saavat nimensä

televisioon ja se on jotenkin siistiä, varsinkin jos pääsee jossain pistelistoilla kärkisijoille.

Suuren yleisön ja median vastaanotto oli juuri sellainen, että täällä rahastetaan hulluna ja sitten nämä pohat ja niin edelleen. Nämä toimittajat olivat tehneet jotain laskelmia: ehkä olivat katsoneet tunnin verran ohjelmaa, laskeneet paljonko tulee tekstiviestejä sisään, kertoneet ne noilla hinnoilla ja vetäneet hatusta vähän lisää lukuja. Sitten he päättivät antaa ne kaikki rahat pelintekijöille, että nämä pelintekijät tienaa näin ja näin paljon. Mediassa syöllistettiin hyvin vahvasti pelintekijöitä, joskin myös televisioyhtiöt saivat jonkin verran lokaa niskaan. Kukaan ei tuntunut huomaavan puhelinyhtiöiden osuutta bisneksestä. Todellisuudessa me saatiin vain hyvin pieni osa puhelinyhtiöiden ja televisiokanavien ottaessa suurimmat palat kakusta.

Suomalaisista firmoista Red Lynx teki myös menestyviä pelejä. Heidän pelinsä olivat hyvin nättejä ja usein paljon yksinkertaisempia kuin meidän. Ehkä juuri siitä syystä ne olivat myös menestyneempiä. Sitten kun sieltä tuli jotain rantalentispelejä – en nyt muista oliko juuri tämä Red Lynxin tuottama – mutta kuitenkin siellä oli bikinijuontaja pelaamassa rantalentistä pelaajaa vastaan. Siinä alkoi olla jo sellaista innovaatiofaktoria ilmassa, että meidän nörttipelit alkoivat jäämään vähän jalkoihin siinä kohtaa.

Siinä kävi sitten varmaan niin, että nämä niin sanotut varhaiset omaksijat siirtyivät eteenpäin; tuli uusia pelikonsepteja ja he jatkoivat matkaa. Ulkomaan kaupatkaan eivät lähteneet vetämään kovin paljoa. Kyllä meillä pelejä pyöri jossain Hong Kongissa ja missä niitä nyt olikaan. Siellä oli kuitenkin niin paljon erilaisia välikäsiä, että en loppujen lopuksi edes tiedä, kuinka paljon sieltä meille sitten tuli rahaa. Samoihin aikoihin aloin itse myös hieman kyllästymään tähän hommaan. Lähdin siitä sitten välivuoden jälkeen toisen peliyrityksen palvelukseen tekemään kasuaalipelejä, virtuaalimaailmoja ja kaikkea muuta.

Kun katsoo tämän päivän TV-pelejä, erilaisia arvuutteluja sun muita, niin kyllähän ne ovat peleinä hyvin kevyttä luokkaa. Siihen aikaan kun me tehtiin noita pelejä, niin niissä oli kuitenkin tosi vahvoja pelillisiä ominaisuuksia. Vaikka sielläkin oli rahankeruu taustalla, niin kuitenkin me yritettiin tehdä vielä jossain määrin reiluja pelejä; että ihmisillä olisi mahdollisuus pärjätä eikä yritetty fuskata ja huijata rahoja pois. Sittemmin näihin ovat tulleet aika keskeiseen rooliin juontajat, jotka koettavat houkuttaa pelaajia soittelemaan lähetykseen ja osallistumaan peleihin. Televisio on sellainen väline, että siellä halutaan kuitenkin se ihminen mukaan. Se on nyt mennyt tuohon, että nämä nykyiset pelit pyörivät melko vahvasti sen elävän ihmisen ympärillä.

Nämä TV-pelit olivat tavallaan aikaansa edellä. Luulen, että tekstiviestipelit olivat suomalainen keksintö, mutta ne eivät koskaan saaneet kovin paljoa näkyvyyttä ulkomailla. Joskus edelleenkin jossain maailmalla kun katsoo hotellissa jotain pientä televisiokanavaa, saattaa siellä pyöriä jotain samankaltaista. Nyt vuosia myöhemmin on tullut vastaan henkilöitä, jotka ovat kertoneet kuinka he tekevät ”tällaista interaktiivista televisiota ja heillä on pelejä telkkarissa ja tämä on nouseva trendi”. Suomessahan tämä jotenkin lytättiin täysin ja painettiin unholaan. Se on jotenkin sellainen outous meidän kansallisessa pelihistoriassa, että vain harvat ehkä haluavat muistella koko episodina. Yleisestikin tekstiviestipeleistä on aika vaikea löytää tietoa.”

2004

AIRBUCCANEERS



AIRBUCCANEERS

ALUSTA
Windows

KEHITTÄJÄ
LudoCraft

JULKAISIJA
LudoCraft

Modaus eli tietokoneohjelmistojen ja -pelien muokkaaminen on ollut pitkään hyvä tapa siirtyä peliharrastajasta ammattilaiseksi. *AirBuccaneers* sai alkunsa *UnrealTournament 2004* -ammuskelupelin modina ja se sijoittui vuonna 2005 kolmanneksi kansainvälisessä Make Something Unreal -kilpailussa.

Pelissä metsärosvot ja pahamaineiset viikingit mittlevät pohjoisen herruudesta. Deathmatch-tyyppisissä otteluisa pelaajat ohjaavat tykein varusteltuja kuumailmapalloja, joilla he taistelevat toisia joukkueita vastaan. Pelin maisemat ja tematiikka pohjaavat vahvasti vanhaan suomalais- tai pohjolalaistyypiseen tarustoon.

AirBuccaneers syntyi Oulun yliopiston pelitutkimusyksikössä, joka on vuoden 2007 alusta lähtien toiminut itsenäisenä osakeyhtiönä LudoCraft-nimellä. LudoCraft on muiden projektiansa ohella tuottanut UT2004-alustalle myös omaperäiset *Dragonfly Variations* (2005) sekä *Spawns of Deflebbub* (2006) -modit.

2004

PATHWAY TO GLORY



PATHWAY TO GLORY

ALUSTA
Nokia N-Gage

KEHITTÄJÄ
RedLynx

JULKAISIJA
Nokia

Tämä ainoastaan Nokian N-Gage -peli-puhelimelle julkaistu vuoropohjainen strategiapeli oli poikkeuksellisen kunnianhimoinen tuotanto pieninäyttöiselle pelilaitteelle.

*Pathway to Glory*n kenttäsuunnittelun pohjana käytettiin tuhansia kuvia aidoista tapahtumapaikoista ja tekijät konsultoivat toisen maailmansodan asiantuntijoita varmistaakseen pelin tehtävien historiallisen paikkansapitävyyden. Peliä varten taltioitiin liikkeen-tunnistusteknologian avulla oikeiden suomalaisten sotilaiden liikkeitä, jotta sen hahmoista saatiin mahdollisimman todentuntuisia.

*Pathway to Glory*ssa oli myös teknisesti sangen monimutkainen GPRS-verkkoa hyödyntävä moninpeli, joka yhdisti pelaajat ympäri maailmaa. *Pathway to Glory* keräsi runsaasti hyviä arvioita ja sitä on pidetty yhtenä parhaista N-Gagelle julkaistuista peleistä. Vuonna 2003 julkaistu N-Gage ei kuitenkaan saavuttanut kovinkaan suurta suosiota ja laite lienee nykyään jo jonkinlainen keräilyharvinaisuus.

2006

DRAGONBANE



DRAGONBANE

PELITYYPPI
larp

KEHITTÄJÄ
Kansainvälinen
tuotantotiimi

Dragonbane oli vuoden 2006 heinä-elokuun vaihteessa Ruotsin Älvdalenissa lähes miljoonan euron budjetilla järjestetty liveroolipeli, joka muistetaan korkeista tuotantoarvoistaan. Paikalla oli muun muassa mekaaninen tulta syöksevä lohikäärme, jonka liikkumisen toteutus aiheutti järjestäjille rutkasti päänvaivaa.

Mike Pohjolan *Myrskyn aika* -teokseen löyhästi pohjautuneessa *Dragonbanessa* seikkailtiin rauta- ja keskiaikavaikutteisessa Valenorin maailmassa, jossa pelaajat pystyivät ottamaan lohikäärmeenpalvojan, -kesyttäjän tai noidan roolin.

Dragonbane on jäänyt suomalaisten ja pohjoismaisten pelien historiaan kunnianhimoisena projektina, joka sai aikanaan paljon huomiota lehdistöltä. Tapahtumaa edeltäneen vuoden aikana rakennettu Cinderhillin lavastekylä jäi tapahtuman jälkeen käyttämättömäksi. Lopulta kylän kohtalo oli tulla poltetuksi ja raivatuksi maanomistajien toimesta vuonna 2012.

2006

2009

ANGRY BIRDS



ANGRY BIRDS

ALUSTA
iOS

lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ
Rovio

JULKAISIJA
Rovio

Useampi sata miljoonaa pelaajaa sekä pitkälti yli miljardi latauskertaa tekevät *Angry Birds*istä yhden Suomen peliteollisuuden menestyneimmistä tuotteista. Alkuaan Applen kosketusnäyttölaitteille julkaistu peli on menestyksen myötä käännetty toimimaan lukuisissa erilaisissa laiteympäristöissä.

Angry Birds -brändi onkin ollut menestyksekkäs ympäri maailmaa. Vihaisten lintujen siipien suojissa on tehty, myyty ja markkinoitu lähes kaikkea mahdollista pehmoleluista keittokirjoihin ja avaimenperistä teemapuistoihin.

Itse peliin on ilmestynyt useita laajennuksia sekä eri teemoihin puettuja lisä- ja jatko-osia. Esimerkiksi maaliskuussa 2012 ilmestyi *Angry Birds Space*, jota markkinoitiin yhteistyössä NASAn kanssa. Lisäksi sarjassa ovat ilmestyneet muun muassa *Star Wars*- ja *Transformers*-teemaiset pelit. Varsinainen *Angry Birds 2* saapui markkinoille vuonna 2015 ja *Angry Birds* -animaatioelokuva ilmestyi teattereihin keuhällä 2016.

2009

CRAYON PHYSICS DELUXE



CRAYON PHYSICS DELUXE

ALUSTA
Windows
lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ
Petri Purho

JULKAISIJA
Kloonigames

Petri Purhon kehittämä *Crayon Physics Deluxe* on eräs omaleimaisimmista kotimaisista pelijulkaisuista. Kyseessä on pulmapeli, joka voitti vuonna 2008 Independent Games Festivalin pääpalkinnon. Purho suunnitteli ja ohjelmoi ensimmäisen version *Crayon Physicsista* viidessä päivässä osana laajempaa monimuotoiseen ja nopeaan peli-ideoiden kehittelyyn keskittynyttä projektiaan.

Crayon Physics Deluxessa pelaajan tehtävänä on kuljettaa ruudulle asetettu pallo ennalta määrättyyn maaliin. Tämä tapahtuu piirtämällä kentällä olevien kuvioiden lomaan omia piirroksia, jotka pelin fysiikkamoottori muuttaa 2D-maailmassa liikkuviksi elementeiksi.

Graafisesti peli on, nimensä mukaisesti, kuin vahaliiduilla piirretty. Piirustusvihkon mieleen tuova luonnosmainen ulkoasu kannustaa pelaajaa piirtelemään ja kokeilemaan kenttien selvittämistä erilaisilla ratkaisuilla ja rakennelmilla.

2009

TRIALS HD



TRIALS HD

ALUSTA

Xbox 360

Windows

KEHITTÄJÄ

RedLynx

JULKAISIJA

RedLynx

Xbox-pelaajien vuoden 2009 parhaaksi arcadepeliksi sekä parhaaksi innovaatioksi äänestämä *Trials HD* on pohjimmiltaan yksinkertainen, mutta äärimmäisen haastava moottoripyöräpeli, jota on myyty maailmanlaajuisesti yli kaksi miljoonaa kappaletta.

Pelaajan tehtävänä on läpäistä alati vaikeammiksi käyvät radat annettujen aikarajojen puitteissa ja mahdollisimman vähillä virheillä. Realismi ei ole pelissä keskeistä, mutta pyörän ja kuljettajan ohjailu on silti omalla tavallaan uskotavaa. Parilla näppäimellä toteutetut kontrollit oppii hetkessä, mutta pelin haltuunotto edellyttää opettelua ja uudelleen yrittämistä.

Trials HD sisältää suuren määrän erilaisia salaisuuksia ja viittauksia; niin kutsuttuja "easter eggejä". Yhdessä näistä muodostuu peliin kätkeyty, tietävästi RedLynxin luovan johtajan Antti Ilvessuon ideoima suurempi arvoitus, jonka pelaajayhteisö onnistui ratkaisemaan vuonna 2012. Kaikkiaan *Trials*-sarjassa on ilmestynyt vuoteen 2016 mennessä viisi peliä.

2009

TRINE



TRINE

ALUSTA

Windows

lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ

Frozenbyte

JULKAISIJA

Nobilis

Pitkälti toista miljoonaa kopiota myynyt ja pelattavuuden ohella kauniista grafiikastaan sekä unenomaisesta tunnelmastaan kiitosta saanut *Trine* voitti vuoden 2009 E3 Editors' Choice Awardseissa parhaan ladattavan pelin palkinnon.

Tämä Frozenbyten järjestyksessään kolmas julkaisu on fantasiamaailmaan sijoittuva tasohyppely- ja ongelmanratkaisupeli. Pelaaja ohjaa kolmea hahmoa, taistelijaa, varasta ja velhoa, joiden kykyjä vuorottelemalla ja yhdistelemällä pelaaja pyrkii ratkomaan erilaisia eteen osuvia pulmia.

Frozenbyte julkaisi vuonna 2014 pelistä parannellun version nimellä *Trine: Enchanted Edition*. Pelille on myös ilmestynyt jatko-osat *Trine 2* ja *Trine 3*, joista *Trine 2* voitti Best Artistic Achievement -palkinnon vuoden 2012 Nordic Game Awards -gaalassa.

2010

FLOORBALL LEAGUE



FLOORBALL LEAGUE

ALUSTA
Windows

KEHITTÄJÄ
Prodigium

JULKAISIJA
Prodigium

Nordic Game Programin myöntämän tuen avulla kehitetty *Floorball League* on ruotsalaisen, 1996 tehdyn MER Innebandyn ohella yksi harvoista koskaan tehdyistä salibandypeleistä.

Prodigium Game Studios sai hankittua pelilleen lajin virallisen lisenssin ja peli on tehty yhteistyössä Kansainvälisen Salibandyliiton, Suomen Salibandyliiton sekä Suomen Salibandyliigan kanssa. Lisenssin myötä peliin on saatu mukaan oikeat pelaajat Suomen salibandyliigasta ja myös maailmanmestaruuskisoista. Erilaiset pelimuodot sisältävät muun muassa näytösottelut, liigan, MM-kisat sekä rangaistuslaukauskilpailun.

Pelin kehittäjä on antanut *Floorball Leaguen* joukkue- ja liigaeditorit pelaajayhteisön käyttöön, joten pelaajat voivat halutessaan luoda peliin itse lisää sisältöä ja pitää esimerkiksi joukkueiden kokoonpanot todellista vastaavina.

KING OF OPERA



KING OF OPERA

ALUSTA
iOS

Android
Windows Phone

KEHITTÄJÄ
Tuokio

JULKAISIJA
Tuokio

Seurapelaaminen tabletilla tai vastaavalla mobiililaitteella voidaan nähdä tietyntylaisena jatkumona perinteiselle lautapelaamiselle. Tuokio erikoistuiikin tekemään erilaisia kosketusnäyttölaiteilla pelattavia seurallisia moninpelejä, joista *King of Opera* on ensimmäinen.

King of Operassa jokainen pelaaja ohjaa omaa oopperalaulajaansa tavoitteenaan päästä muiden pelaajien ohi parrasvaloihin. Yhden kosketuksen mekaniikkaan perustuva peli on eräänlainen digitaalinen versio kukkulan kuningas -leikistä. Samalla laitteella voi pelata yhtäaikaista jopa neljä pelaajaa.

King of Opera saavutti julkaisunsa jälkeen jonkin verran menestystä. Etenkin Aasiassa peli osoittautui varsin suosituksi ja se käväisi muun muassa Hong Kongin maksullisten iPad-sovellusten listalla aivan kärkipäässä.

2010

11
11
0
2

ECLIPSE



ECLIPSE

PELITYYPPI
lautapeli

KEHITTÄJÄ
Touko Tahkokallio
Sampo Sikiö

JULKAISIJA
Lautapelit.fi

Erilaisista aikaa ja keskittymistä vaativista lautapeleistä on tullut yhä suosittumia. Avaruusteemainen *Eclipse* on esimerkki tällaisesta modernista, vartuneemmalle kohderyhmälle suunnitellusta lautapelistä.

Eclipsen alkuasetelma on tuttu; pelaajat hallitsevat oman sivilisaationsa imperiumia pyrkimyksenään laajentua ja samalla päihittää vastustajat. Tavoitteen saavuttamiseksi pelaajien on tutkittava ja kehitettävä erilaisia teknologioita, hallittava resursseja, sodittava valloittaen uusia alueita ja niin edelleen.

Eclipseä on kiitetty erityisesti sen toimivasta resurssienhallinnasta ja perusmekaniikoista. Sitä pidetäänkin harrastajien keskuudessa yhtenä parhaista, jollei jopa parhaana suomalaisena lautapelinä. Esimerkiksi BoardGameGeek-sivusto arvottaa sen edelleen kahdenkymmenen kaikkien aikojen parhaan lautapelin joukkoon.

WILDCHORDS



WILDCHORDS

ALUSTA
iOS

KEHITTÄJÄ
Ovelin

JULKAISIJA
Ovelin

Erilaisia opetuspelejä ja -sovelluksia on kehitetty mitä erilaisimpiin tarkoituksiin. Ovelinin kehittämä *WildChords* on kitaransoitosta kiinnostuneille aloittelijoille suunnattu sovellus, jota pelataan oikeaa kitaraa soittamalla. Tarkoituksena on oppia helposti ja hauskaasti kitaransoiton perusteita.

WildChordsin juoni perustuu löyhästi tarinaan Hamelnin pillipiiparista; pelaajan tehtävänä on ottaa kiinni eläintarhasta karanneet eläimet niiden lempisointuja soittamalla. Peli on onnistuneesti toteutettu, sillä *WildChords* valittiin vuonna 2011 Euroopan parhaaksi opetuspeliksi.

Sittemmin *WildChordsin* tekijät ovat julkaisseet Yousician-nimisen, vakavahenkisemmän soitonopetussovelluksen. Vuoden 2014 loppupuolella nimensä Ovelin vaihtoi myös nimensä Yousicianiksi.

2022

CLASH OF CLANS



CLASH OF CLANS

ALUSTA
iOS
Android

KEHITTÄJÄ
Supercell

JULKAISIJA
Supercell

Mobiililaitteilla pelattava strategia- ja rakentelupeli *Clash of Clans* on yksi tuottoisimmista suomalaisista peleistä.

*Clash of Clans*issa pelaajat hallitsevat omaa kyläänsä, jota he puolustavat muita kyliä ja klaaneja vastaan. Free-to-play -mallin mukaisesti pelin aloittaminen ja pelaaminen on ilmaista, mutta siihen saa ostettua mikromaksuilla erilaisia pelissä etenemistä ja siinä menestymistä helpottavia apuja.

*Clash of Clans*in menestyksen myötä aiemmin muun muassa Sumealla työskennelleiden pelintekijäveteraanien 2010 perustama Supercell on saanut useita tunnustuksia. Se valittiin muun muassa vuonna 2012 sekä vuoden suomalaiseksi pelinkehittäjäksi että Pohjoismaiden parhaaksi startup-yritykseksi.

Supercellin kasvun ja menestyksen mitaluokasta antaa jonkinlaista kuvaa kesäkuussa 2016 tehty kauppa, jolla kiinalainen Tencent osti hieman vajaat kolme neljännestä yrityksestä edelliseltä pääomistajalta, japanilaiselta Softbankilta 6,45 miljardin euron hintaan.

2012

HILL CLIMB RACING



HILL CLIMB RACING

ALUSTA
iOS
Android
Windows Phone

KEHITTÄJÄ
Fingersoft

JULKAISIJA
Fingersoft

10-vuotiaana ensimmäisen pelinsä koodanneen Toni Fingerroosin tekemä *Hill Climb Racing* on mobiililaitteille tehty kaahailu, joka on ollut muun muassa Yhdysvalloissa niin App Storen kuin Google Playnkin latauslistojen kärjessä.

Hill Climb Racingissa pelaaja ohjastaa ainoastaan kaasua ja jarrua apunaan käyttäen enemmän tai vähemmän kiikkeriä ajopelejä mielikuvituksellisissa ja alati vaikeammiksi muuttuvissa ympäristöissä. Pelin tavoitteena on päästä mahdollisimman pitkälle ennen kuin polttoaine loppuu tai tapahtuu kohtalokas onnettomuus.

Hill Climb Racingin menestyksen myötä Fingersoft on kasvanut yhden hengen makuuhuonepajasta omia polkujaan kulkevaksi pelitaloksi ja julkaisijaksi. Monipeliominaisuuden sisältävä jatko-osa *Hill Climb Racing 2* ilmestyi loppuvuodesta 2016.

LEGEND OF GRIMROCK



LEGEND OF GRIMROCK

ALUSTA

Windows
macOS
Linux
iOS

KEHITTÄJÄ

Almost Human

JULKAISIJA

Almost Human

Remedyn ja Futuremarkin leivissä kannuksensa hankkineiden neljän pelintekijän vuonna 2011 starttaama Almost Human julkaisi jo perustamistaan seuraavana vuonna *Legend of Grimrockin*.

Menneiden vuosikymmenten klassikoille, kuten *Dungeon Masterille* sekä *Eye of the Beholder* -pelisarjalle kumartava peli on klassinen luolastoseikkailu nykypäivän ulkoasulla.

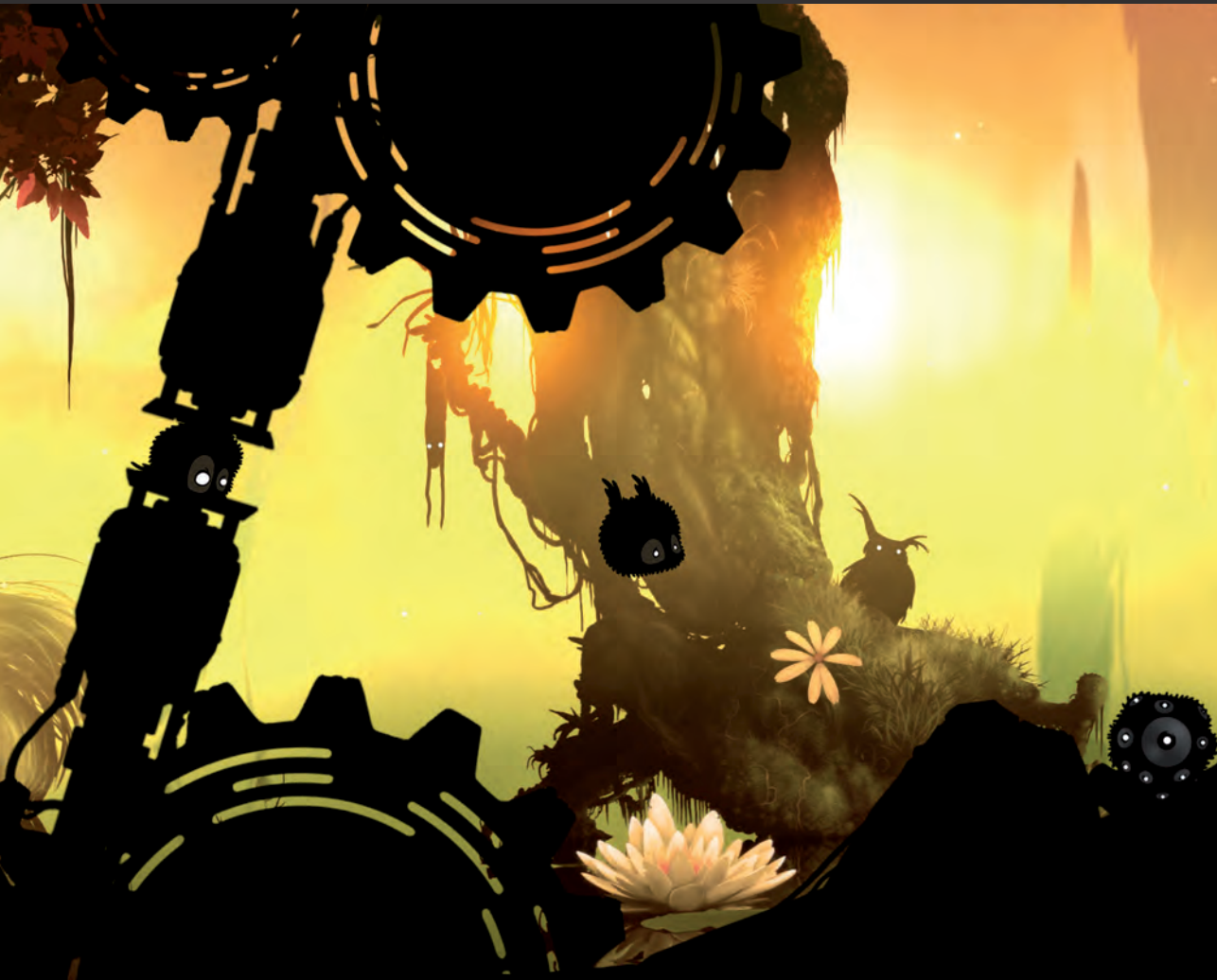
Legend of Grimrock on pelimekaniikkaa myöten uskollinen esikuvilleen: liikkuminen tapahtuu ruudun mittaisilla harpauksilla ja kääntyminen onnistuu ainoastaan 90 astetta kerrallaan. Aikansa käytännöistä poiketen peli ei myöskään tarjoa suurempia apuja tai ohjeita, vaan pelin maailmassa on selvittävä alusta asti omillaan.

Tämä Almost Humanin ensijulkaisu sai kiittäviä arvosteluja ympäri maailmaa ja nousi julkaisunsa jälkeen Steamin ladatuimmaksi peliksi. Pelille on sittemmin julkaistu jatko-osa *Legends of Grimrock 2* ja peli on käännetty myös Applen mobiililaitteille.

2012

2013

BADLAND



BADLAND

ALUSTA
iOS

lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ
Frogmind

JULKAISIJA
Frogmind

Muun muassa Applen iPad Game of the Year -palkinnon vuonna 2013 voittanut *Badland* on tunnelmallinen, sivusuunnassa rullaava toiminta- ja ongelmanratkaisupeli.

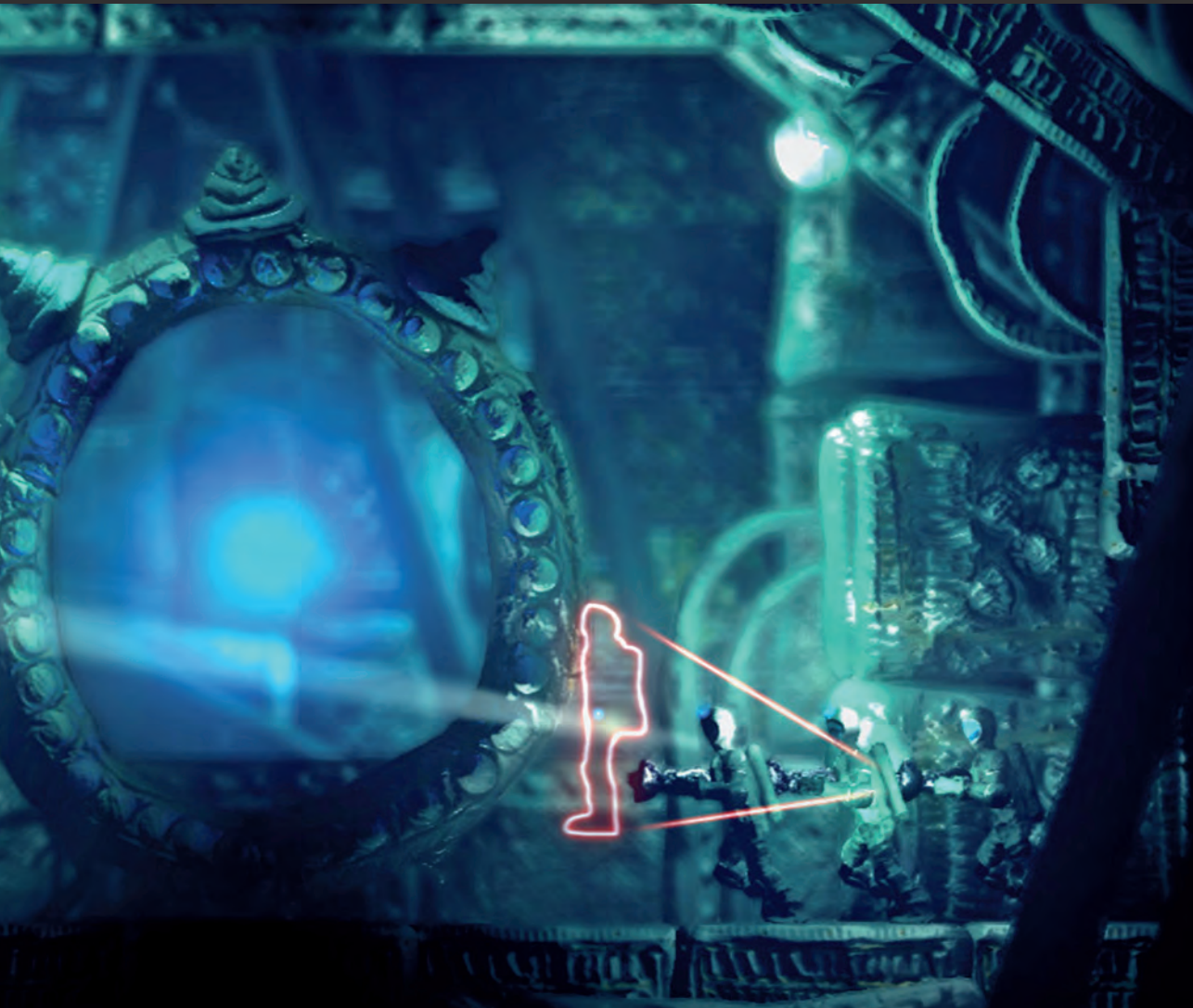
Badlandin pelattavuus on hiottu mobiililaitteita ajatellen optimaaliseksi; ruudun koskettaminen saa pelihahmon nousemaan korkeammalle sivusuuntaisen liikkeen ja putoamisen tapahtuessa automaattisesti.

Pelin kentät on jaettu vuorokaudenaikojen mukaisiin teemoihin ja niiden muutokset tapahtuvat vaivihkaa pelin edetessä. *Badland* onkin kerännyt kiitosta ulkoasustaan sekä onnistuneen unenomaisesta tyylistään ja tunnelmastaan.

Badlandin myötä aiemmin muun muassa RedLynxillä *Trials*-pelien parissa työskennelleiden Johannes Vuorisen ja Juhana Myllyksen perustamasta Frogmindista on muodostunut eräs kotimaisista indie-menestyjistä ja niinpä Supercell ostikin vuoden 2016 syksyllä hieman yli puolet *Frogmindista* seitsemän miljoonan euron hintaan.

2013

THE SWAPPER



THE SWAPPER

ALUSTA

Windows

lisäksi monia muita

KEHITTÄJÄ

Facepalm Games

JULKAISIJA

Facepalm Games

Kahden opiskelijan vapaa-ajan projektina alkanut *The Swapper* oli ensimmäisiä amerikkalaisen Indie Fundin tukemia peliprojekteja.

Tämän science fiction -teemaisen, vahvaan tarinankerrontaan tukeutuvan ongelmanratkaisupelin erikoisuutena ovat savesta tehdyt kentät ja tasot. *The Swapperin* tekijät ovat luoneet pienoismalleja, jotka he ovat kuvanneet ja tallioineet peliin sen sijaan, että olisivat turvautuneet tavanomaisiin tietokoneella luotuihin 3D-malleihin.

Myös *The Swapperin* peli-idea on omaperäinen. Pelaaja voi luoda hahmostaan synkronoidusti liikkuvia klooneja, joiden välillä hän voi vaihtaa paikkaa, "swapata", selvittääkseen pelimaailman vaaroista ja esteistä.

Positiivisia arvioita ympäri maailmaa kerännyt *The Swapper* on voittanut lukuisia palkintoja, muun muassa Freeplay 2011 -tapahtuman Best International Game -palkinnon.

2013

2019

CITIES: SKYLINES



CITIES: SKYLINES

ALUSTA

Windows

macOS

Linux

KEHITTÄJÄ

Colossal Order

JULKAISIJA

Paradox Interactive

Kaupunginrakentelupeli *Cities: Skylines* oli vuoden 2015 kotimainen yllättäjä.

Colossal Orderille muun muassa Vuoden suomalainen pelinkehittäjä -palkinnon tuonut julkaisu on ollut sekä arvosteluetta myyntimenestys. Peliä ostettiin julkaisuviikollaan maailmanlaajuisesti yli 500 000 kappaletta ja vuoden 2015 loppuun mennessä sitä oli myyty jo noin 1,8 miljoonaa kappaletta. *Cities: Skylinesin* voidaan katsoa peitonneen jopa lajityypin kantaisän, klassisen *Sim City* -sarjan, jonka tuoreimpaan osaan pettyneiden pelaajien tiedetään siirtyneen *Cities: Skylinesin* pariin.

Unity-moottorin päälle rakennettu peli on suunniteltu monenlaista muokkaamista silmällä pitäen. Tekijät rohkaisevatkin pelaajia oman sisällön tuottamiseen ja pelin modifiointiin. *Cities: Skylinesia* on käytetty apuna myös oikeassa kaupunkisuunnittelussa. Colossal Order on julkaissut peliin jatkuvasti lisää sisältöä, ja virallisina päivityksinä mukaan on tullut muun muassa niin vaihtuvat vuorokaudenajat ja luonnonmullistukset kuin lumi ja monet muutkin talviset elementit.

PELIT-LEHDEN
PÄÄTOIMITTAJA
TUIJA LINDÉN
KERTOO PELILEHDISTÄ
JA SUOMEN
PELITEOLLISUUDESTA.



”Olen toiminut *Pelit*-lehden päätoimittajana jo 25 vuoden ajan. Olen ollut myös perustamassa *MikroBittiä*, ollut töissä *Tietokone*-lehdessä sekä työskennellyt *C-lehden* toimituspäällikkönä. Olen vähän niin kuin ajautunut tälle puolelle, ja lehtien parissa on mennyt koko elämä.

Oma pelaamiseni lähti *Bubble Bobblesta*, se on varmaankin ollut ihan ensimmäisiä. Pelasimme sitä töissä todella paljon, ja pelaisin ihan mielelläni edelleenkin. *Rainbow Islands* oli myös yksi mitä tykkäsin pelata. *Dungeon Master* on tietenkin tehnyt lähtemättömän vaikutuksen. Lisäksi tärkeimpiin pelimuistoihini kuuluvat Lucas Artsin seikkailupelit, muun muassa *Monkey Islandit*. Suomalaisista peleistä lähellä sydäntäni ovat *Legend of Grimrockit*. Silloin kultaaikana 1990-luvulla pelit pelattiin oikeasti ”puhki” ja sehän oli vain hauskaa. Jossain vaiheessa 2000-luvulla ilmestyi valtavasti sotapelejä, ja minulla tuli sellainen vastareaktio, että en jaksa pelata niitä ollenkaan. Sitten on jäänyt vähän takalalle koko pelaaminen. Nykyään, pakko tunnustaa, pelaan aika vähän. Yritän katsoa nämä suomalaiset pelit läpi, ja myös mobiilipeleistä mahdollisimman paljon.

Kännykkäpeleistä ensimmäinen joka teki vaikutuksen oli *Angry Birds*. Olen pelannut siitä varmaan kaikki mahdolliset kentät. Sitä tykkäsin hirveästi pelata, ne ovat vieläkin kännykässäni kaikki. Jotenkin tuntuu, että sellainen tunteja vaativa pitkäaikainen iltapelaaminen ei oikein

enää kuulu minun maailmaani. Monesti pelit vaativat niin paljon pelaamista ennen kuin niistä saa tehtyä arvostelun, jonka takana pystyy seisomaan, että se on välillä aika rankkaa. Kyllä se pelaaminen työstä käy. Edelleenkin tykkään pelata jotain juonellista ja aivoja vaativaa, mutta enimmäkseen pelaan nykyään joitakin pikkupelejä iPadilla.

Pelit-lehti syntyi maaliskuussa 1992. Sitä ennen olimme tehneet *Tietokonepelien vuosikirjoja* vuodesta 1987 lähtien, yhdestä kolmeen kappaletta vuodessa. Ensimmäinen näistä vuosikirjoista syntyi, kun Risto Hieta eli Nordic, Niko Nirvi ja minä kokosimme *Mikrobitin* ja sen aikaisen *C-lehden* – *Commodore*-lehden – peliarvostelut yhteen. Ensimmäisessä vuosikirjassa oli lyhyt arvosteluteksti ja yksi mustavalkoinen kuva jokaista peliä kohti. Lisäksi kirjassa oli muutama ihan sitä varten kirjoitettu juttu. Nämä vuosikirjat olivat menestyksiä ja ihmiset muistelevat vieläkin niitä kaiholla. Peleissä on nyt meneillään tällainen retrobuumi: monet yrittävät hakea divareista ja muualta näitä *Tietokonepelien vuosikirjoja*, mutta ne ovat todella harvinaisia. Vuosikirjoja tehtiin vuoteen 1991 asti, jolloin niitä ilmestyi kolme: kevään ja syksyn painokset sekä PC-pelien vuosikirja. Tässä vaiheessa tarve ja halu saada oma lehti oli suuri. Samaan aikaan *C-lehti* lopetettiin *Commodoren* maahantuojaan tehtyä konkurssin. Siinä siten perustettiin *Pelit*, paitsi että tavallaan ei perustettu. *Tietokonepelien vuosikirja*

oli tällöin nimellä *Pelit* ja laajensimme siitä lehdeksi. Sen takia lehdellä on näin yksinkertainen nimi.

Pelit on pystynyt seuraamaan aikaansa ja pysymään kiinnostavana, vaikka muita pelilehtiä on tullut ja mennyt. Me ollaan seurattu markkinoita tiiviisti ja muokattu lehteä niiden mukaan. Me ollaan pystytty sopeutumaan ja meillä on alusta lähtien ollut yhteisö, jonka kanssa olemme tehneet yhteistyötä. Vuonna 1996 perustimme *Pelit* BBS:n ja vuonna 1997 menimme nettiin. Tavallaan rakensimme yhteisön ennen kuin sellaista sanaa oli olemassaakaan. Tämä tapahtui ihan vahingossa, emme enää pystyisi tekemään samaa uudestaan. Aloitimme Amiga-, ST- ja 64-lehtenä. Jossain vaiheessa otettiin mukaan PC, minkä jälkeen muutuimme 90-luvun loppupuolella puhtaasti PC-lehdeksi. Sitten tulivat pleikkarit ja perustimme *Peliasema*-nimisen lehden, joka ilmestyi nelisen vuotta. Tämän jälkeen päätettiin, että *Peliasema* täytyy yhdistää *Pelit*-lehteen. Silloin otimme ensimmäistä kertaa konsolit mukaan. Näihin aikoihin olimme myös suurimmillamme, levikki oli pitkään noin 40 tuhannessa. Se oli kulta-aikaa.

Pelilehdet ovat olleet tärkeitä suomalaiselle peliharrastajalle, sillä ennen internetiä tietoa ei välttämättä saanut muualta. Englanninkielisiä lehtiä oli muutamia myös Suomen kioskeissa, mutta ne eivät myyneet merkittävästi. Täällähän

oli lisensoituina *PC Gamer* ja muutamia muitakin lehtiä, muun muassa *Super Power* -niminen Nintendo-lehti. *Pelaaja* tuli markkinoille viitisentoista vuotta sitten ja onkin ainoa, joka on jäänyt elämään *Pelit*-lehden ohella. Mehän olemme aivan poikkeuksellisessa tilanteessa Suomessa sikäli, että meillä on vielä kaksi printtilehteä. Pelilehdet menivät tyypillisesti ensimmäisinä internetiin ja sieltä netistä kun ei tahdo saada rahaa, ne pikkuhiljaa kaatuivat omaan mahdottomuuteensa. Nykyäänhän tubettajat puolestaan syövät nettisaitteja. Aikaisemmin pelattiin itse, nykyään on suurta viihdettä katsoa kun muut pelaavat.

Meidän palveluissamme keskustelut ovat aina – jo kauan ennen Facebookia – olleet omalla nimellä ja tunnus on tilaajasidonnainen. Täytyy olla tilaajanumero, että pääsee mukaan. Kukaan ei pystynyt piiloutumaan nimimerkin taakse. Nämä jäsenet alkoivat sitten tapaamaan toisiaan erilaisissa miiteissä ja heistä tuli kavereita keskenään. Keskustelut pysyivät kauhean siisteinä, sillä kukaan ei alkanut hölmöilemään omalla nimellään. Nykyäänhän tämäkään ei päde esimerkiksi Facebookissa, mutta siihen aikaan se oli vähän eri. Toimituksen puolelta olimme ja olemme siellä ihan samalla lailla omilla nimillämme, vastailemme kysymyksiin ja lukijat antavat meille suoraa palautetta sekä esittävät toiveita. Saatoimme esimerkiksi kysyä minkälainen kansi laitetaan seuraavaan numeroon. Sellaista hyvin

yksinkertaista, mutta tämä oli tärkeää heille, että heillä oli suora yhteys meihin. Me kuuntelimme ja kuuntelemme aidosti lukijoitamme ja olemme heidän kanssaan vuorovaikutuksessa koko ajan. Etenkin silloin aikaan ennen Facebookia se oli kyllä aika iso juttu.

Olen kiitollinen, että olen saanut nähdä suomalaisten pelitalojen nousun, sen että ala on kehittynyt höpöhöpö-teollisuudesta varteenotettavaksi vientiteollisuudeksi. Remedy ja muut ovat pärjänneet hyvin alalla, mutta ei ennen Supercellin ja Rovion menestystä kukaan kiinnittänyt peliteollisuuteen oikein mitään huomiota. Eiväthän Remedy ja Housemarque olleet ihan nekin ovat nousseet arvostuksessa ihan hirveästi. Uudemman ajan kännykkäpelien jättimenestys tuli kyllä miltei puun takaa, samoin Colossal Orderin menestys. Olihan se hienoa, että tuon tyyppinen rakentelupeli myikin paremmin kuin *Sim City*, jonka ajateltiin vieneen kaikki markkinat. Kyllä me tiedettiin, että *Cities: Skylines* oli hyvä, mutta että se lähti niin vauhdikkaasti silloin myymään, se oli ihan käsittämätöntä.

Tässä on tullut taisteltua jo 25 vuotta sitä käsitystä vastaan, että pelit olisivat vain lasten juttuja. Kaikki tilastot osoittavat, että aikuiset pelaavat ja paljon. Joskus ihmiset sanovat, etteivät he ymmärrä mitään peleistä tai pelaamisesta. Olen alkanut vastaamaan heille, että ovat varmaan pelanneet joskus esimerkiksi *Afrikan tähteä*

ja ymmärtävät siis ihan tarpeeksi paljon, että se on ihan samanlaista pelaa sitten koneella tai laudalla. Pelaamistahan se on, hauskanpitoa ja pelaamista. Se oli tosiaan täysin poikkeuksellista, että Rovion Peter Vesterbacka lähti takki auki maailmalle ja julisti, että he ovat isoja ja tästä tulee tosi kova juttu. Ei sellaista ole koskaan tapahtunut Suomessa aikaisemmin. Siinä mielessä Peter teki hirveän hyvää työtä, että hän uskalsi avata tämän ja uskalsi ajatella globaalisti. Ei tätä teollisuutta tavallaan ymmärretty senkään takia, että esimerkiksi Housemarquella ja Remedyllä oli ulkomainen julkaisija ja ne markkinat olivat jossain muualla kuin Suomessa. Höpöhöpö-imagosta on päästy niin pitkälle, että Suomesta oltiin pitämässä peliseminaaria Norjan kuningasparille ja kertomassa norjalaisille kuinka tämä tehdään. Siellä oli niin hyvä olo, kun ne norjalaiset oli nöyrinä liikkeellä oppimassa meiltä. He nimittivät meitä koko ajan isoveljekseen ja kerrankin me oltiin niin, että suomalaiset ovat tosi hyviä jossain. Onhan me pitkä matka tultu siitä, että on saanut puolustella töitään ja tekemisiään siihen, että mennään tapaamaan Norjan kuningasparia.

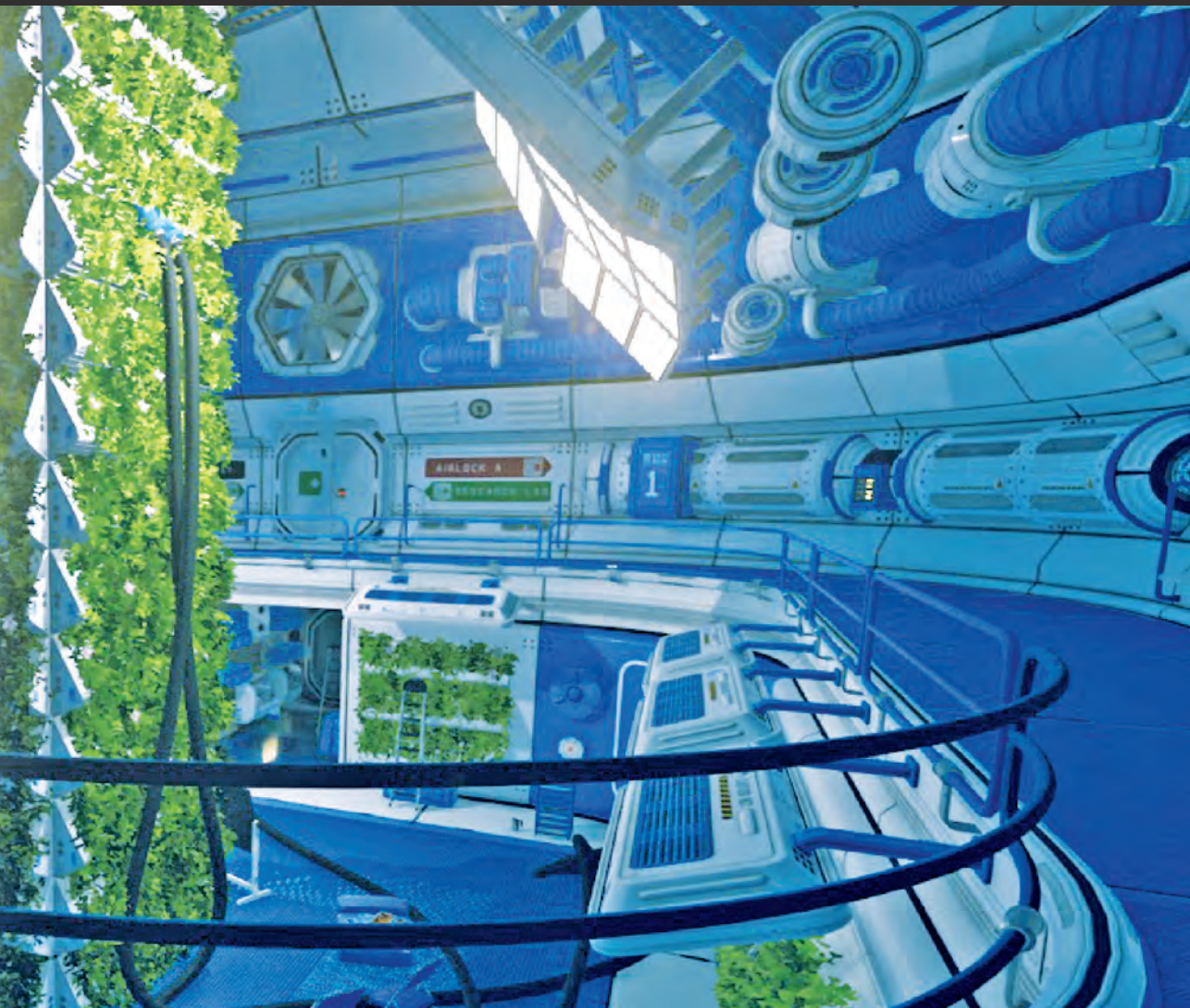
Jotkut suomalaisista peleistä ovat viimeistelyjä maailmanmenestyksiä, mutta paljon vaipuu suoraan unohduksiin. Ja ainahan täytyy olla ne ensimmäiset pelit. Supercell ja Roviokin tekivät lukuisia pelejä ennen kuin ne iskivät kultasuneen. Miljoonatarinoita on kuitenkin jo niin

paljon, että ihmiset todella kuvittelevat pelien tekemisen olevan yksinkertaista ja helppoa. Eihän se tietenkään niin ole. Mutta kyllä me ollaan etenkin tuossa kännykkäbisneksessä hirveän hyviä. Jos esimerkiksi Supercellin kolme peliä pyörii koko ajan maailmanlaajuisesti top kymmissä, niin pakkohan se on myöntää. Ja nythän muun muassa Supercell ja Colossal Order lähtevät tai ovat jo lähteneet Kiinan markkinoille. Jos me sinne vielä saadaan murtauduttua niin sitten ollaan ihan aidosti globaaleja. Kuitenkin kulttuurierot on niin isoja, ettei se tule olemaan helppoa.

Uskon ja luotan kansainväliseen ja yhteistyökykyiseen pelialaamme ja siihen, että meillä on vielä paljon annettavaa globaalille pelikulttuurille. Esimerkiksi hyötypelipuolelta saatetaan saada vielä tosi hienoja menestystarinoita. Olen iloinen, että olemme päässeet jo niin pitkälle, että on paljon esiteltävää ja paljon, josta voimme olla ylpeitä. Ihmisten tulisikin ymmärtää, että meidän historiamme on paljon pidempi kuin Supercell ja Rovio. Suomessa on tehty pelejä kaikille koneille alusta alkaen – Commodore 64:lle ja niin edelleen. Ihmisillä on ollut palava tarve tehdä näitä pelejä ja päästä pelibisnekseen mukaan jo silloin. Pelit-lehti täyttää Suomen juhlavuonna 25 vuotta. En olisi aikanaan uskonut, että moisen päivän näen. Taidamme olla maailman vanhin vielä printtinä ilmestynvä lehti – ehkä *Famitsu* lukuun ottamatta.”

6102

P.O.L.L.E.N.



P.O.L.L.E.N.

ALUSTA

Windows

PS4

KEHITTÄJÄ
Mindfield Games

JULKAISIJA
Mindfield Games

Ensimmäisen persoonan näkökulmasta kuvattu scifi-tutkimusseikkailu *P.O.L.L.E.N.* on Mindfield Gamesin ensimmäinen julkaisu. Sen on myös sanottu olevan ensimmäinen suomalainen suuremman luokan VR-teknologiaa hyödyntävä nykypeli.

Erityisesti virtuaalitodellisuuslaseja varten kehitetty *P.O.L.L.E.N.* on kerännyt kiitosta kauniisti toteutetusta retrofuturistisesta maailmastaan. Saturnuksen kuulle sijoittuva tarina johdattelee pelaajaa ratkomaan avaruustukikohdan salaisuuksia klassisten tietesseikkailuiden perinteitä kunnioittaen.

P.O.L.L.E.N. voidaan nähdä merkillepantavana ja mielenkiintoisena työnäytteenä, mitä tulee virtuaalitodellisuuden hyödyntämiseen kotimaisissa tietokonepeleissä. Vaikka peli on suunniteltu uutta teknologiaa silmällä pitäen, sitä voi pelata myös perinteisellä tietokonelaitteistolla.

MY SUMMER CAR



MY SUMMER CAR

ALUSTA
Windows

KEHITTÄJÄ
Amistech

JULKAISIJA
Amistech

Erilaisia peliprototyyppisiä ja -modauksia 1990-luvulta asti tehneen Johannes Rojolan *My Summer Car* on persoonallinen tapaus kotimaisessa pelitarjonnassa. Samalle se on riemastuttava nostalgiatrippli parin vuosikymmenen takaiseen suomalaiseen haja-asutusalueiden autonrassaus- ja hieman muuhunkin kulttuuriin.

*My Summer Car*in kohdalla voidaan puhua todellisesta simulaatiosta, sillä ennen kuin pelaaja pääsee ajelemaan Datsunillaan pitkin maaseudun hiekkateitä, on hänen kasattava autonsa omin käsin aina moottorin pienimpiä yksityiskohtia myöten. Peli ei myöskään opasta tai ohjeista kädestä pitäen, vaan pelaajan on itse selvittävä arjen haasteista.

Monin paikoin epäkorrekti, mutta silti omalla tavallaan hyvin totuudenmukainen peli on miellyttänyt pelaajia ympäri maailmaa. Tästä kertovat muun muassa lukuisat peliä käsittelevät YouTube-videot ja pelistriimaukset sekä yli miljoonan euron Early Access -ennakkomyynti.

KIITOS

Tätä kirjaa ja sen esityötä on ollut kommentoimassa ja työstämässä moni. Haluamme kiittää erityisesti vuoden 2012 Suomalaiset pelit silloin ja nyt -näyttelyn (SPSN) ja Suomen pelimuseon työryhmiä sekä lukuisia pelintekijöitä ja muita ammattilaisia avusta ja haastatteluista.

Tiedonjulkistamisen neuvottelukunta on tukenut teoksen valmistumista.

SPSN-TYÖRYHMÄ JA YHTEISTYÖKUMPPANIT:

Annakaisa Kultima
Kati Alha

Outi Penninkangas
Niklas Nylund

Erika Kallinen
Sampo Savolainen
Taru Muhonen
Riina Ojanen
Ella Lopperi

Jukka O. Kauppinen

Manu Pärssinen
Mikko Heinonen

Jouni Peltokangas
Ville Lindström
Klaus Törnkvist

Suvi Latva
Koopee Hiltunen

Sami Junkkari
Ville Kankainen
Elina Koskinen

Petri Saarikoski
Jaakko Suominen

Marko Ahlgren
Jarkko Laaksonen
Mika Uusi-Kilponen
Vappu Makkonen

Lukuisat suomalaiset pelintekijät
ja harrastajat

Suomalaiset pelit silloin ja nyt -näyttelyn (SPSN) järjesti ja organisoi Tampereen yliopiston Game Research Lab yhteistyössä Mediamuseo Rupriikin, Manse Games -projektin, Nordic DiGRA 2012 -konferenssin, Pelikonepeijoonien ja Tampereen ammattikorkeakoulun kanssa.

Näyttelyprojekti toteutettiin aikavälillä 27.4.–17.6.2012. Näyttely oli avoin yleisölle vain kuusi päivää, jonka aikana siellä kävi 1018 vierailijaa. Lopullinen pelivalikoima koostui 45:stä suomalaisesta tai suomalais-ten tekijöiden toteuttamasta pelistä, joista yli 30 oli pelattavissa.

Vuonna 2016 Tampereelle perustettiin joukkorahoitettu Suomen pelimuseo, jonka pohjana myös tämä näyttelytyö toimi.