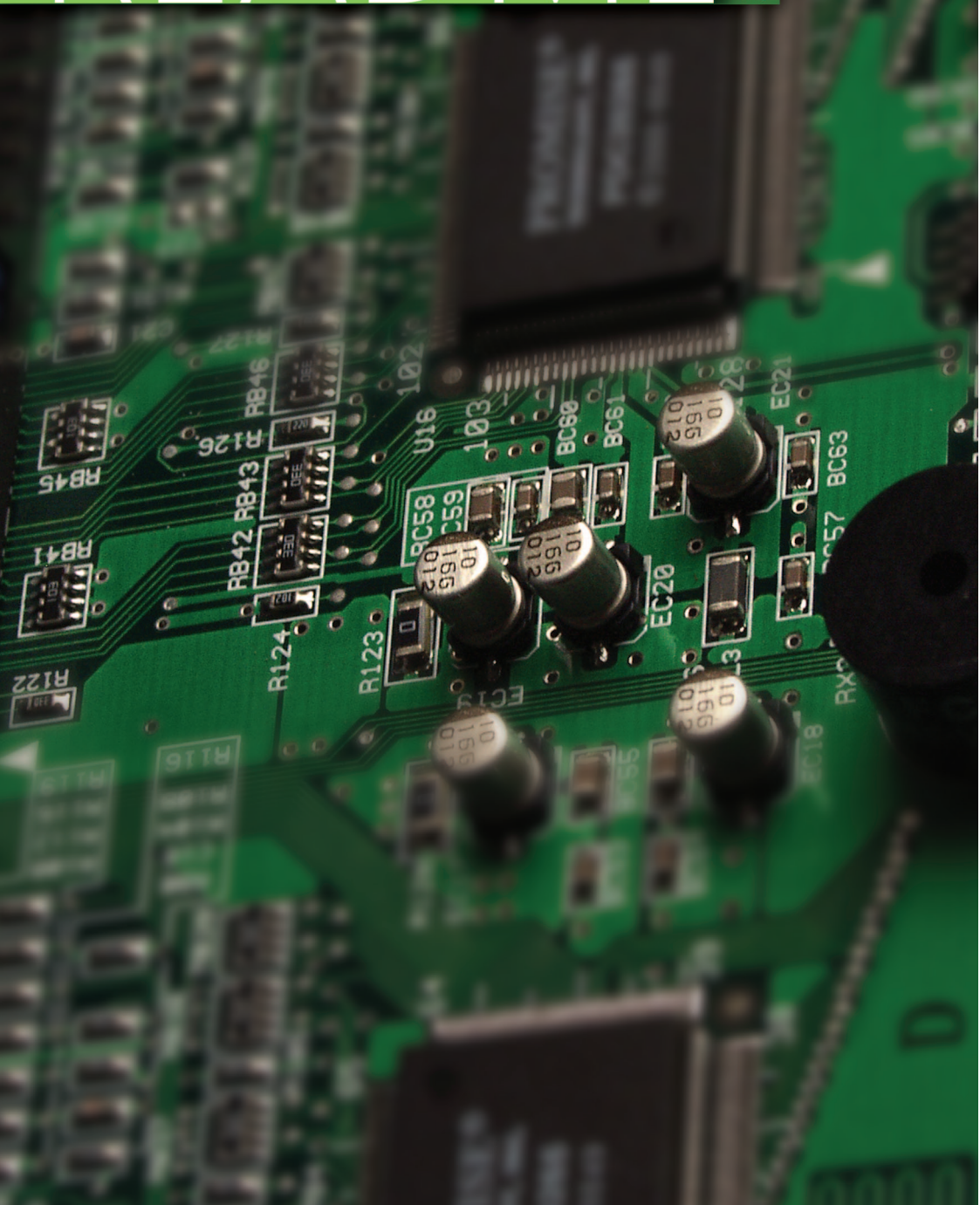


# README

2 / 2014



# SISÄLLYS

3

PÄÄKIRJOITUS

6

PUHEENJOHTAJAN PALSTA

8

JUTTUKILPAILU

9

ILOSAARI 2014

16

ROOLIPELIT

19

KRYPTO

## PÄÄTOIMITTAJA

Juuso Strömberg <juzmach>

## TOIMITTAJAT

Kalle Viiri <EKK>

Robert Valta

Tuomas Sani <Rium>

Sami Ähl <Muerta >

Jere Toivonen <flamero>

Anniina Sallinen <Boogina>

## ULKOASU JA TAITTO

Markus Auvo <Carcass>

## KANNEN KUVA

morguefile.com

## JULKAISIJA

TKO-äly ry

## PAINOPAIKKA

Painosalama Oy  
Turku



# PÄÄKIRJOITUS

Kesä on loppuillaan ja on aika suunnata katse kohti tulevaa lukuvuotta. Kumpulan ympäristö täyttyy innokkaista fukseista ja tuskailevista vanhemmista opiskelijoista, jotka salaa vielä kaipaavat fuksivuoden viatto-  
muuttiaan. Itsellänikin alkaa jo kolmas lukuvuosi laitoksellamme.

Mihin ihmeeseen on kaikki tämä aika mennyt? Vastahan minäkin istuin ensimmäistä kertaa Linus Torvalds-salin penkille ja yritin ujustellen luoda tuttavuutta vieressä istuvaan, myös ujustelevaan, uuteen kapistelijään.

Rakkaat fuksit. Jos jotain neuvoja minun pitäisi antaa teille, ja minunhan on tietysti aivan pakko neuvoa, niin se on tämä:

Tutustukaa toisiinne ja nauttikaa toisistanne (ei sillä tavalla. Tai vain silloin, jos molemmat hyväksyvät). Yrittäkää tutustua toisiinne, vaikka ette juuri sillä hetkellä haluaisikaan. Fuksivuosi on paras aika saada uusia ystävyssuhteita, jotka voivat kestää todella pitkälle. Peruskoulu- ja lukioajan kaverisuhteilla oli usein, mutta ei tietenkään kaikissa tapauksissa, ainoana

yhteisenä nimittäjänä se, että molemmat kävivät samaa koulua. Mielenkiinnon kohteet saattoivat usein olla hyvinkin erilaisia, minkä johdosta lukion päätyttyä saattoivat tiet erottua. Nyt yliopistolla on tullut uusi yhteinen nimittäjä: sama pääaine. Voin jopa olla niinkin rohkea, että väitän, että jos nostat sormesi Gurulassa ja osoitat jotakuta muuta paikalla olevaa, tulet aina osoittamaan henkilöä, jolla on kiinnostus tietotekniikkaan ja tietojenkäsittelyyn. Shokeeraava väite, tiedän. Tietenkin kaikilla on muitakin mielenkiinnon kohteita, mutta ainakin on se yksi mielenkiinnon kohde, jolla voi keskustelun aloittaa.

Lisäksi, tutustumalla kanssaopiskelijoihin teillä on oiva mahdollisuus muodostaa opintopiirejä, joissa voitte yhdessä ratkoa kursseilla tulevia laskaritehtäviä ja vaikeita aiheita kurssimateriaalissa. Luottakaa minuun, opintopiiri on se keino, jolla saat yliopis-

to-opinnot suoritettua todella helposti. Toinen keino on se, että käykää oikeasti niillä luennoilla. Nämä minä ymmärsin harmittavan myöhään.

Noniin, sitten lehden asioihin. Tämän vuoden kakkosnumero tulee poikkeuksellisesti vasta nyt syyskuussa. Mutta älkää huolehtiko, vielä on tämän vuoden puolella tulossa ainakin kaksi julkaisua. Nyt syyskuussa aloitamme Readmen historiassa ensimmäistä kertaa toteutettavan juttukilpailun. Kilpailussa pääsette osallistumaan mukaan lehden toimitukseen lähettämällä meille jutun, jossa tulee vahvasti esiin kilpailun teema: Fuksisyksy. Jutun rakenne on täysin vapaavalintainen, eikä sen tarvitse olla tekstiä. Lisää kilpailusta voit lukea tästä numerosta.

Antoisaa lukuvuoden alkua,

**Juuso Strömberg,**  
päätoimittaja



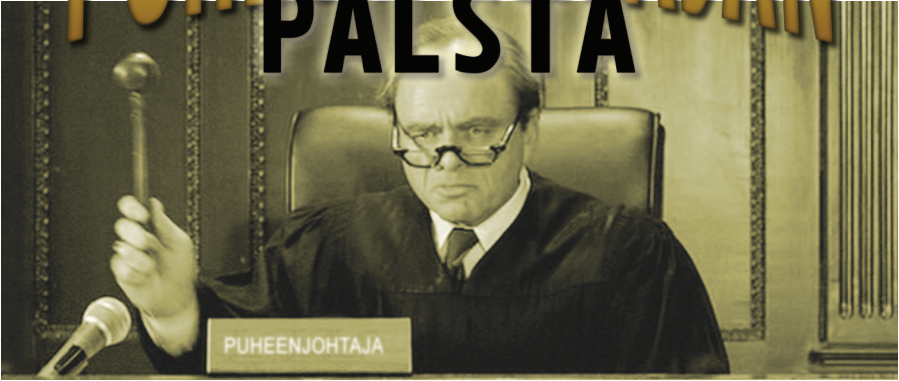
Do you want to learn,  
have fun, and create  
inspired digital services?



We are recruiting.  
Send us an open application to  
[careers@futurice.com](mailto:careers@futurice.com)



# PUHEENJOHTAJAN PALSTA



Kesän ollessa parhaimmillaan osa käpistelijöistä koodaa yhä pimeissä luolissaan, osa nauttii auringosta, mutta huomattava osa on myös joko kesätöissä tai jatkaa jo aikasemmin aloitetun työn parissa.

Vaikka työnhakuprosessi on stressaava, ei varsinaisen työkokemuksen arvoa voi painottaa liikaa millään alalla - eikä etenkään meillä. Vaikka googlettamalla löytyykin tuhansittain hyviä "how to" -tyylisiä oppaita ohjelmointikielien saloihin, on koodaaminen konkreettisesti projektissa muiden ammattilaisten ympäröimänä kuitenkin huomattavasti tehokkaampi keino soveltaa

laitoksella opittua teoriapohjaa. Vaikka töissä pääseekin pakoon luentosalien kovia penkkejä, ei oppiminen lopu

*"TKO-äly pyrkii olemaan näkyvässä roolis-  
sa opetuksen kehittä-  
misessä"*

kuitenkaan laitoksen oville - päivittäin - työelämässä saa jatkuvasti päivittää omaa osaamistaan ja uudet projektit voivat tuoda eteen esimerkiksi täysin uusia ohjelmointikieliä.

Teknisten taitojen lisäksi työelämä opettaa myös itse työn tekoa, ja sen vaatimia so-

siaalisia taitoja. Vesiputousten väistyessä ketterämpien menetelmien alta myös ohjelmointien on oltava yhä enemmän tekemisissä paitsi muiden työntekijöiden, mutta myös asiakkaiden kanssa. Myös työpaikat muuttuvat, ja start-upit ovatkin monelle mielekkäämpi valinta kuin useiden tuhansien työntekijöiden monoliitit.

Työelämän muuttuessa myös yliopiston on pystyttävä tarjoamaan mahdollisimman relevanttia koulutusta opiskelijoille. TKO-äly pyrkii olemaan näkyvässä roolissa opetuksen kehittämisessä ja tuomaan myös yhteistyökumppanien kautta opiskelijoiden tietoon työelämän näkemyksiä. Excursiot antavat hyvän mahdollisuuden tutustua yritysten kulttuuriin ja niiden lisäksi hallitus ja yritys vastaavat pyrkivät keksimään mahdollisimman paljon muitakin erilaisia yhteis-

työn muotoja. Jos kesäduuni jäi haaveeksi, tai jos olet vaihtamassa työpaikkaa, kannattaa osallistua ainejärjestön tapahtumiin ja luoda verkostoja paitsi yritysten edustajien, mutta myös muiden opiskelijoiden kanssa!

Aurinkoista loppukesää toivottaen

**Tommi Nikkanen**

Puheenjohtaja '14



# README

## JUTTUKILPAILU

15.9.2014  30.11.2014

**Oletko koskaan haaveillut journalistin urasta? Emme mekään. Mehän ollaan käpistelijöitä, ei me kirjoiteta lehtijuttuja! No, mitäs jos kirjoitetaisiin?**

Readme järjestää tänä syksynä ensimmäistä kertaa lehden historiassa lukijoilleen juttukilpailun. Kilpailun tavoitteena on muistella yhdessä omaa fuksivuotta, tai fuksien tapauksessa kertoa kuinka siistiä on ollut.

Kilpailu on avoin kaikille, mutta toivomme toimituksessa, että mahdollisimman moni fuksi osallistuisi kilpailuun, sillä fukseille on tarjolla fuksipisteitä. Lisäksi kilpailussa on voittajalle tarjolla myös kilpailuun ja teemaan sopiva palkinto! Kilpailun edessä julkaisemme saapuneita juttuja Readmen syysnumeroissa.

Kilpailun säännöt ovat siis seuraavat:

### **Teema:**

Fuksivuosi

### **Jutun rakenne:**

Jutun rakenne on vapaa. Se saa siis olla mitä tahansa fuksisyksyraportista,

päiväkirjasivusta, kuvakollaasista tai haastattelusta aina eroottiseen novelliin tai ristikkoon/kryptoon.

### **Arvosteluperusteet:**

Toimituksemme arvostelee kaikki lähetetyt jutut yhdessä. Arvostelussa otamme huomioon kuinka hyvin juttu sopii teemaan, kuinka kekseliäs se on ja onko juttu hauska tai informatiivinen.

### **Osallistuminen:**

Osallistuminen tapahtuu lähettämällä itsetehdyn teemaan sopivan jutun sähköpostiliitteenä osoitteeseen [lehti@tko-aly.fi](mailto:lehti@tko-aly.fi). Viestin otsikon pitää olla muotoa "Readmen juttukilpailu: <jutun otsikko>". Lisäksi viestissä tai jutun lopussa pitää olla osallistujan nimi/nimimerkki selvillä ja jokin yhteystieto, jolla voimme olla yhteydessä, mikäli olet voittanut.

### **Kilpailuaika:**

Kilpailu alkaa maanantaina 15.9.2014 ja päättyy sunnuntaina 30.11.2014. Kilpailun voittajan ja palkinnon jaamme TKO-älyn pikkujoulusaunalla joulukuun alussa.





Eevertti "Woland"  
Geiger



Eevertti "Woland"  
Geiger

# Ilosaari 2014

Jätkien (ja mimmien)  
kanssa reissussa



**Linnunlahti Campingin portilla ei ollut muita paitsi yrmeä neonvihreisiin liiveihin pukeutunut järjestysenvalvoja, kun astuimme sisään leirintään.**

Oli perjantaiamu, ja junamatka oli sujunut rattoisasti; kuumetta ei enää ruton jäljiltä ollut paljoakaan ja kipulääkkeet pitivät kurkkukivun hallussa. Oli siis aivan hyvä aloittaa festarointi. Joukkueessamme oli ainakin kaksitoista pelaajaa, joskin kaikki oman elämänsä maalivahteja. Telttojen pystytys sujui kuitenkin aivan hyvin. Tänä vuonna olin päättänyt hankkia ruotsinlipun teltakseni, mikä auttoikin, kuten

huomattiin, löytämään leirimme myöhemmin kaikkien muiden yksiväristen telttojen seasta. Suuri valkoinen johtaja perheineen oli myös jo edellisenä iltana paikalle tullessaan valloittanut meille sähkötolpan, josta saisimme sähköä. Kaiken meille suodun hyvän lisäksi saimme naapurileiriin lisää tuttuja. Tämä on opiskelijalehti, joten sanottakoon myös, että olihan meillä paljon juotavaakin. Mikään ei voisi mennä vikaan.

Koska oli varhainen perjantaiamu, ja Joensuu odotti vielä autuaan viattomana rockfestivaalin alkua, kertosimme turvallisuusohjeet sormien työntämisestä silmiin, ja paljosta muustakin,



ja lähdimme syöpöttelemään ensimmäistä ja viimeistä ehtoolista Joensuun kaupunkiin. Ruoka oli hyvää ja sitä oli riittävästi, joten tarkastimme Joensuun jokilaivatilanteen. Totesimme, että se oli varsin hyvä, toisin kuin Salossa. Olut oli hyvää ja sitä oli riittävästi. Tänä aikana Tokimies ja Tunno olivat myös saaneet itsensä ja karavaaninsa leiriimme.

## PERJANTAI

Perjantaina varsinaista festaria ei vielä ollut, mutta Sulo-klubilla esiintyi lukuisia suosittuja trubaduureja kotimaasta. Toisia meistä kiinnosti, toisia ei, ostaa 30 euron lippu keskinkertaisten yhtyeiden keikoille – minä itse olin toki Melko Tärkeä Ihminen, joten kävelin sisään alueelle kuin jaarli. Menimme katselemaan Eppu Normaalia, jonka piti olla hyvä, mutta olikin lopulta aivan huono. Uraanikaan ei haljennut. Poh-

dimme myös oliko Martti Syrjällä housuissaan pussillinen avokadaja, vai mitä ihmettä. Palasimme leiriin syvissä mietteissä odottamaan Eläkeläisiä.

Olin hieman kipeä vieläkin, ja vaikka pojat kävivätkin taistoon nimeltä sammumisbattle, niin itse menin jo yhden aikoihin nukkumaan. Nukuin levollisesti korkeintaan 20 minuutin pätkissä, sillä pojat ulvoivat ja melkasivat koko leirintäalueen edestä, toisinaan kaatuen jopa telttani päälle, jolloin näin aiheelliseksi alkaa mätkiä sokkona telttakankaan läpi tunkeilijoita. Meno oli kuin telttaretkellä Espoossa 60-luvulla. Oli myös helvetin kylmä. Noin kello kuusi heräsin kun telttani vieressä olleesta kaiuttimesta soi Crockett's theme vähintään 120dB voimakkuudella, ja päätinkin nousta ylös, sillä siihen oli kyllä ihan mukava herätä. Työnnettyäni pääni ulos teltasta osui

kasvoilleni aivan ensimmäiseksi kammottavan voimakas viinan löykhä, eivätkä sammujat olleet vieläkään sammuneet, vaan olivat aivan hirvittävässä humalassa ja rikkoneet painiessaan jopa hienon festarituolin, jonka oli juuri tunteja sitten keuhuttu säilyneen ehjänä vuodesta 2006 asti. Onneksi Joensuun Citymarketeista ja Clas Ohlsonilta lopulta sai ostettua hyllyt tyhjiksi tuoleista. Kävelin suihkuun ja katselin rauhassa uinuvaa leirintäaluetta, jonka rauhaa rikkoi vain meidän peikkoleirimme. Trollhammaren sveper igen. Todistusaineiston perusteella myös Jeesus vaelsi aamulla leirissämme kuin yksi meistä.

## LAUANTAI

Lauantaina oli luvassa Rentolavalla Asaa heti alkajaisiksi, ja sitten Liskomies Karjalaista päälavalla. Koska tämä ei ole mikään musiikkiarvio, niin en kerro kummastakaan, vaan kerron Melko Tärkeästä Ruokailusta VIP-alueella, jossa join myös ehkä yhden lonkeron liikaa. Ruokana oli paljon sikaa eri muodoissa, sekä kaikenlaisia kasviksia. Istuin samassa pöydässä vanhojen itäsuomalaisien toimittajien kanssa, mutten puhunut heille, sillä he vaikuttivat äärimmäisen epäilyttäviltä ihmisiltä. Näinä aikoina sattui myös mukanani ollut

radiopuhelin piippailemaan kiuksallisen läpituokevasti laukkuni syövereistä asti, ja välillä olisin punastunut, jos minulle häpeägeeni olisi suotu, kaikkia niitä hävyttömyyksiä, joita toisinaan (yhtenään) PMR-puhelimen vapailta taajuusalueilta minun ja toimittajakollegoideni korviin kantautui humalaisilta ystäviltäni ympäri aluetta. Söin silti liikaa ja join sopivasti (+1). Aurinko paisoi niin kovaa ja kuumasti, ettei olisi uskonut meidän olevan näin lähellä pimeää ja kylmää Venäjää. Ruoka oli hyvää ja sitä oli riittävästi, joten palasin takaisin festivaalialueelle.

VIP-alueen vieressä sattui olemaan sopivasti Tähtitelttä-lava, jossa sattui aloittamaan sopivasti Sanni. Olin joskus kuullut joutakin Sannin kappaleita, mutten muistanut niitä enää lainkaan. Sen sijaan nyt liveinä tarkasteltuna Sannin musiikki oli aivan ihanaa ja erityisesti siinä miellyttivät Sannin jalat, jotka päädyinkin julistamaan koko festivaalin erottisimmiksi. Joku kertoikin Sannin pelaavan jalkapalloa aina backstagella. Aivan mahtavaa musiikkia.

Sannin jälkeen palasin takaisin leiriin, sillä seuraavaksi soitti päälavalla Herra Ylppö, joka on mielestäni aivan kamalaa. Leirissä onnekseni olikin paljon ystäviäni, jotka olin kadottanut men-



nessäni syömään, ja jotka myös pitivät Ylpön musiikkia aivan karmalana. Kehuimme silti Janne Joutsenniemeä, joka muistaaksemme oli soittanut joskus jossain toisessakin bändissä. Yllättävän nopeasti aika sitten kuluikin ja päätin mennä katsomaan Haloo Helsinkiä. Se oli oikein hyvä.

Pienen leirilepotauon ja nestetankkauksen jälkeen lähdimme sankoin joukoin katselemaan Trentemølleria. Tanskalainen elektroninen ihmemies oli tuonut mukanaan ihan oikean yhtyeen, jonka soittamana kuulummekin monet Trentemøllerin kuuluisista kappaleista. Kaiken lisäksi kaikki muukin lavalla tapahtuva oli hyvin miellyttävää, kuten esimerkiksi vilkkuvat valot sekä erilainen rekvisiitta, kuten rumpusetti. Trentemøller oli todella kovaa tavaraa <3

Myöhemmin samassa paikassa esiintyi varmaankin festivaalin eräs odotetuin artisti, nimittäin

Studio Killers, ja väkeä saapuikin kuin suurille saksalaisille joulumarkkinoille. Studio Killers oli oikein hieno vaikka esitys tuntuikin hieman niin sanotusti push playlta. Studio Killers (ja Teemu Brunila) oli todella kovaa tavaraa <3

Lauantain viimeinen artisti oli Haporadio päälavalla, mitä hieman ihmettelimme, että miksi he siellä ovat. Väkeä ei näyttänyt olevan katsomassa aivan kauheasti, kun kävelimme leirintään, josta mukavasti kuulummekin kun pukeuduttiin Che Guevaraan. Artistien lopetettua istuimme kaikki hetken ringissä kertoen kaskuja, ja menimme sitten kaikki uupuneina kaikesta nukkumaan syvästi ja rauhallisesti yhdeksän tunnin yöunet ennen sunnuntaita.

## SUNNUNTAI

Aamulla ostelimme hyvää aamiaista ja juotavaa riittävästi läheisestä kaupasta. Leiriimme

kantautui ääniä päälavalta, ja Olavi Uusivirtahan se siellä soitteli musiikkia, ja olin yllättyneyt tästä uudesta tyylistä, se oli oikein kiinnostavaa kuunneltavaa, ja kitaransoittajana minua miellyttikin erityisen taidokas kitaransoitto. Joimme silti olutta leirissä ja keräsimme voimia.

OJJ soitti Rekkalavalla G-meboy-musiikkia ja se oli oikein jännittävää kuunneltavaa ensimmäisten kolmen minuutin ajan. Vartin kuluttua siirryimmekin Ramkuksen ja Otuin kanssa katselemaan Jenni Vartiaista anniskelualueelle, ja silloin alkoi tapahtua. Kaikki varmaankin tietävät millainen on oikein kunnollinen natsisian fasistinen löyhkä. Kenties tarkkaavaisempana tämän hajun olisi voinut erottaa, mutta silti meidät yllätettiin kuin rauhassa ruohoa maistelevat laitumen lampaat. Kerroinkin käyttämistämme radiopuhelimista ja niiden tarpeesta, sillä kännykällä yhteyden saaminen on aika epätoivoista kymmenien tuhansien ihmisten keskellä. Katsoimme kaikessa rauhassa Jenniä, ja odotimme niitä vanhoja hyviä kappaleita uusien New age -ulinoiden tilalle, kun meidät ympäröi jokaisesta suunnasta vihaisen näköiset ja auringossa tირisevät järjestysmiesliivihahmot. Muista erottuva, nasaalilääninen oranssin värisiin liiveihin pukeu-

tuva, pikkuhitler tuli kyselemään radiopuhelimestamme, ja ilmoitti lyhyen ja lempeän haastattelutuokion päätteeksi meidän olevan "kiinniotettu muun vaaran aiheuttamisesta", ja niin meidät kolme saatettiin kahdeksan järjestysmiehen voimin lavan taakse. Ylimielinen oranssi mies halusi nähdä kaikkien henkilötodistukset ja kyseli muita henkilötietoja, mitä hikoilultaan ja vaahtoamiseltaan kykeni. Kuulemamme mukaan he olivat jäljittäneet tämän taajuuden käyttäjät meihin, vaikka taajuuksilla kuvailtu käytös ei osunutkaan oikeaan. Epäreiluja syytöksiä kuunnellessani soitti Jenni Vartiainen juuri niitä hyviä kappaleitaan. Pettymys. Tulen tulevaisuudessa varmaankin aina yhdistämään Jennin joensuulaisiin järkkärisikoihin, joilla ei ole mahdollisuutta hankkia ammattivälineistöä turvaamaan 25 000 ihmisen turvallisuus. Fasistit. Onneksi tilanne lopulta ratkesi pätevempien henkilöiden tullessa selvittämään tilannetta, ja meiltä takavarikoitiin vain radiopuhelin. Sekä ylpeys, arvostus ja luottamus.

Tämän pienen kulisseissa vierailun jälkeen tuntui epämiellyttävältä jäädä festivaalialueelle, joten leirintään siis! Joimme paljon vettä sekä kerroimme kaskuja ennen kuin alkoi pitkä putki kiinnostavia artisteja, joita voisi

hieman katsellakin. Ensimmäisenä näistä päälavalle nousi Ellie Goulding, joka oli aivan verraton - viikonlopun viihdyttävin ja energisin esiintyminen. Laulut olivat hyviä ja niitä oli riittävästi, ja saimmekin kuulla kaikki Ellien mahtavat hittikappaleet – todella kovaa tavaraa <3

Ellien jälkeen tähtiteltassa soitti Haim, jonka musiikkiin en oikein koskaan ollut päässyt kunnon sisälle, mutta elävänä esiintyessään jenkkinen tyttötrio oli oikein kiva. Haimin jälkeen päälavalla soitti Opeth, joka ei enää ilmeisesti jaksa kerätä samanlaisia valtavia yleisöjä, kuin vielä silloin kun bändi teki kiinnostavaa musiikkia; laulaja Åkerfeldtilta irtosi ihan ok kuivaa läppää ja settelistakin oli onneksemme yllättävän onnistunut. Silti jäi hieman vaikutelma äreistä vanhoista miehistä soittamassa kun siitä palkkansa saa – päälava oli silti ehkä tällä kertaa väärä paikka Opethille.

Ilosaaren suurimpia vetonauvoja tänä vuonna oli ensimmäistä kertaa Suomessa esiintyvä Portishead. Bristolista kotoisin olivat triphopin ja muun omituisen omannäköisensä ulinan taitajat olivatkin ehkä Ellien ja Studio

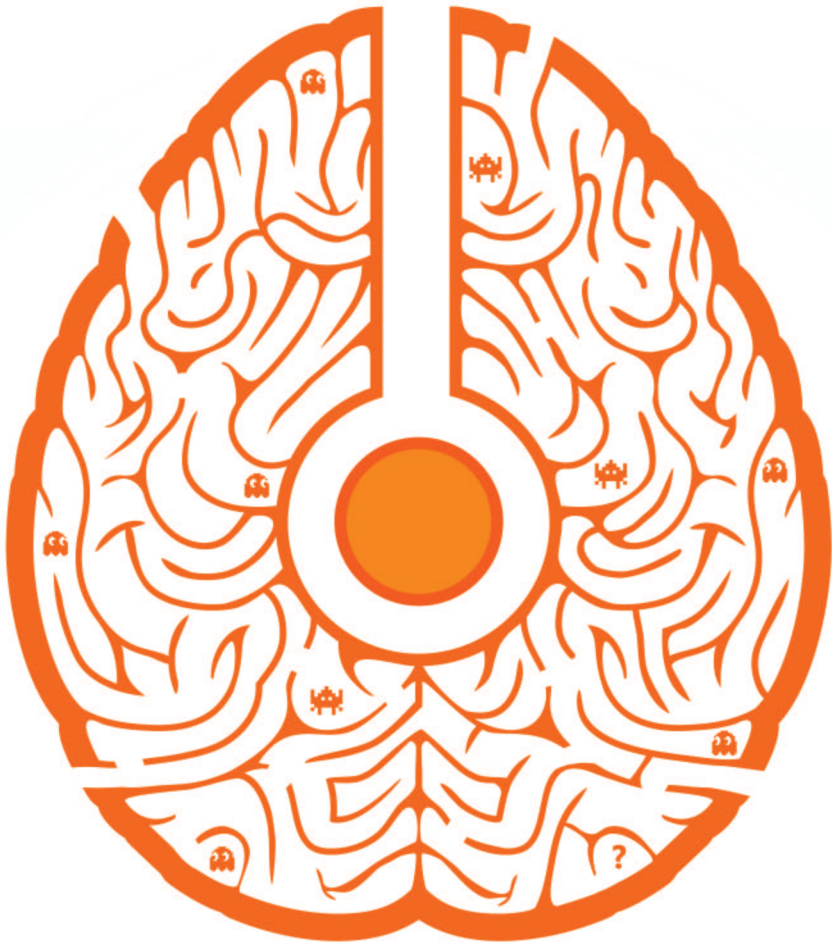
Killersin kanssa viikonlopun mielenpainuvimmat esiintymiset. Pimeässä teltassa videoshow ja valot toimivat todella kauniisti, ja koko mystistä musiikkia kuunteleva yleisö verhoutui mystisiin tuoksuihin. Kovaa tavaraa <3

Viimeisenä esiintymässä, ja jalkapallon MM-finaalin kanssa kilpailemassa, oli Alice in Chains. William DuVall kuulostaa liveinä enemmän Layne Staleyiltä, kuin Staley todennäköisesti olisi kuulostanut itse, ja muutkin hemmot ovat vanhentuneet varsin arvokkaasti. Festareiden pääesiintyjiltä kuultiin kaikki odotetut hittikappaleet, ja nähtiinpä kappaleiden välissä MM-ottelun tuloksia ilmoittavia lihavia tuloskukeleitakin. Hieno show ja oivallinen päätös festareille.

Loppuyö oli silkkaa kauhua, iloa ja odotusta maanantai-aamusta. Aamulla Tunno puhalsi nollat ja kotiinkin päästiin turvalisesti. Aivan hyvät festarit.

### Huom!

Tarinassa esiintyvien päähenkilöiden nimet ovat muutettu yksityisyyden suojaamiseksi kuvatessa noloja tapahtumia.



# Oikotie IT-onneen

Olitpa sitten asiakkaan tai työntekijän roolissa, me teemme työstäsi helpompaa. Asiakastyytyväisyytemme on korkea ja meillä viihtyvät myös alan huippuosaajat. Jo yli 300 sellaista. Appelsiini on talo jossa myös viihdytään pitkään, sillä koulutamme aktiivisesti työntekijöitämme ja pidämme heistä hyvää huolta. Se on meille kunnia-asia.

Tutustu meihin tarkemmin: [www.appelsiini.fi](http://www.appelsiini.fi)

Rehelliä Palvelua Suomesta

 **APPELSIINI**



Kalle  
Viiri



Sami  
Ähl

# Roolipelit

**Maailma on aika ikävä paikka. Ukrainassa soditaan, kesä onkin harmaa, talouskriisitunnelin päässä ei näykään valoa.**

Joskus lohtua tuo vain mielikuvituksen leikkikenttä, jonne voi kuvitella mieleisensä taikamaailman; maailman jossa uljaat sankarit kilistelevät maljojaan Camelotissa, lohikäärmeet kaartelevat korkeiden torniensa ympärillä ja jedikerhon happy hour kestää koko illan.

## **I put on my robe and wizard hat**

Roolipelaaminen, tutummin "ropettaminen" (ja joissain piireissä "saatananpalvonta"), on sekoitus peliä, leikkiä ja näyttelemistä. Erotuksena perinteiseen peliin kysymys

on harvoin voittamisesta ja häviämisestä, vaan painopiste on mielenkiintoisissa hahmoissa ja heidän kokemistaan seikkailuista.

Tyypillisesti pelaajaporukka koostuu pelinjohtajasta (game master, "GM") ja "partytystä". Partyn jäsenet ohjaavat kukin omaa hahmoaan GM:n kuvaileman tilanteen mukaisesti ja eläytyen hahmonsa rooliin - kykyihin, luonteeseen, kokemukseen. Yksinkertaisimmillaan roolipelaaminen onkin vain vuorottelevaa tarinankerrontaa GM:n ja partyn jäsenten kesken.

Tyypillisesti kuitenkin roolipeleissä käytetään jonkinlaista säännöstöä tai pelijärjestelmää, joka määrittää pelin rakenteen. Yksi tunnetuimmista pöytäroolipelijär-



jestelmistä on *DnD* eli *Dungeons & Dragons*, joka on ollut merkittävä vaikuttaja sekä muiden pöytäroolipelien että tietokonepelien kehitykseen 1970-luvulta lähtien.

*DnD* on perinteinen fantasiapeli. Pelaajat ovat Tolkienin ja muiden fantasianikkareiden maailmoista tuttuja örkkejä, kääpiöitä, haltioita ja muita kummallisuuksia, ja käyttävät miekan ja jousen lisäksi taikua, jumalilta saatuja voimia ja lumottuja esineitä vihollistensa kurmoittamiseksi. Taistelut määrää GM tilanteen mukaan: esimerkiksi kaupungissa rötöstelemiseen päätyvä pelaajaporukka voi saada vastaansa vartijoita ja sotilaita siinä missä maanalaiset luolastot ovat luonnostaan täynnä villipetoja ja demoneita.

Tietokoneroolipelien tapaan *DnD*:ssä partyn jäsenet tekevät yhteistyötä tehtävien suorittamiseksi, ja kullakin on oma roolinsa ryhmässä. Yksi partyn jäsen voi keskittyä parannustaikoihin ja suojien loihdintaan, toinen yllätys-*hyökkäyk*siin ja kolmas vastustajien pitämiseen aloillaan erityiskykyjen avulla. Hahmot edistyvät ja erikoistuvat lisää taisteluiden myötä; korkeimmille tasoille pääseminen voi kestää vuosia.

*Gastón-kääpiö ja Battomör-goljatti* pitävät hiisilaumaa aloillaan kapeassa käytäväs-sä. Pitkittynyt taisto jatkuu verisenä, ja sankareidemme hitpointit lähenevät uhkaavas-ti nollaa. Käytävän toista haaraa puolustava parantajapappi Eric saa kriittisen osuman kal-loonsa ja menettää tajuntansa. Ryhmän taka-alalla seisova tarkka-ampuja Inarel joutuu valitsemaan ystävänsä auttamisen ja helppojen osumien väliltä...

Tietokoneroolipeleistä suurimman eron tekee tarinan ja tapahtumien vapaamuotoisuus: pelaajat voivat keksiä kääntää tilanteet täysin päälaelleen esimerkiksi *hyökkää*mällä kiltin hallitsijan kimp-puun tai ryöstämällä kylän pikkupankin. GM:n vastuulla on keksiä mitä mistäkin te-koesta seuraa. Monesti vain mielikuvitus on rajana sille mitä pelissä voi tapahtua. GM voi yrittää kammeta partyn väkisin takaisin tarinansa reitille - tätä paheksuttua tapaa kutsutaan railroodaamiseksi.

*“Autan Ericiä”*, ilmoittaa Inarelin pelaaja. Hän heittää kaksikymmensivuista noppaa ja lisää *“Heal”*-taitonsa tulokseen, saaden korkean tulokseen. Eric palaa tajuihinsa ja voi jatkaa taistelua.



DnD:n sääntökirjoissa piisaa luettavaa. Pelin neljännen version ykkössääntökirjassa on jo yli 300 sivua materiaalia, ja tämä on vain pelaajan versio - GM:lle on omansa. Sekin on vasta alkua, sillä lisämateriaalia on julkaistu kymmenien kirjojen edestä. Perusmekaniikka on kuitenkin helppo: pelaaja kertoo mitä tekee, heittää kaksikymmensivuista noppaa, ja GM kertoo tuloksen perusteella onnistuiko yritys. Noppia viskotaan myös hyökkäysten vahinkomäärien saamiseksi ja muuhun satunnaistukseen.

DnD, varsinkin sen nelosversio, on legendaarisuudestaan huolimatta roolipeli-piireissä myös yleinen pilkan kohde laajan säännösten ja liian taistelupainotteisuutensa

takia. Kaikki eivät myöskään pidä sen geneerisestä fantasia-miljööstä. Valinnanvaraa onneksi on: muita tunnettuja roolipelijärjestelmiä ovat mm. Lovecraft-henkinen *Call of Cthulhu*, post-apokalyptinen *Apocalypse World* ja sujuvasti eri miljöösiin taipuvat *GURPS* ja *Savage Worlds*. Foorumeilla pelattavien pelien ykkösnimi on säännöiltään kevyt *Roll to Dodge*.

Loppujen lopuksi järjestelmän valinnalla on kuitenkin vähemmän väliä kuin pelaajien ja erityisesti GM:n asenteella. Roolipelaaminen on tarkoitettu yhteiseksi hauskanpidoksi, ja siinä se onnistuuikin vallan loistavasti. Kerää porukka kasaan ja kokoontukaa viskomaan noppaa jo tänään!

# KURSSILYHENNE

					2	14	11	4	1	12				
						11		8		17				
				4		2		4		2				
			4	8	12	3	13	9		17				
		14		15				5						
	14	11	2	3				1						
		5							14	11	4	9		
	7	1	13	14								8		
				4	8	4	14					12		
				16		13						3		
						14		4	8	10	5	1		
						11	6	8				1		
			7	1	5	3		15						
								10	3	16	3			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17											



