



README

1/2017

Puheenjohtajan
tervehdys
s. 6

Käpistelijän
hahmo-opas
s. 14

Toimituksen
levitustekniikat
s. 16

Sisällysluettelomme



Pääkirjoitus



Käpistelijät
hyvien puolella



Hallituksen
esittely



Fate



Käpistelijän
hahmo-opas



Toimituksen
levutustekniikat

Toimituksemme

Päätoimittaja

Henri Peurasaari

Toimittajat

Kalle "EKK" Viiri
Ville Talonpoika



Pääkirjoituksemme

Se on Peurasaaren Henri täällä, vanhan tuttavamme EKK:n tuli kiirus ja hän sitten pyysi meikäläistä tuuraamaan tässä jonkin aikaa... hetki, korvanappiin tulee tietoa. Miten oli? Häh, kokoaikasena? MITEN NIIN KOKO VUOSI?

Kylhän mää ny ton tiesin... *köh* *köh* Oh well, uusi vuosi, uudet kujeet ja toivon mukaan myös lehti aikataulussa (ei ole). Suuret puheet ja lupaukset, niinko vaa-leissa konsanaan. Toivotaan vain että tulokset vastaavat lupauksia päinvastaisen lähestymissuunnan sijaan.

Ensimmäisen numeron aihe on itseäni suuresti sydäntä lähellä ja uskomukseni mukaan moni muikin kykenee samaistumaan rakkauteeni sitä kohtaan, nimittäin pöytäroolipelit! Niin seikkailijat muinaisissa luolastoissa lohikäärmen-syötteinä kuin kyberpunkkarit Night Cityn armottomilta kaduilta, hahmomme sallivat pakenemisen julmalta todellisuudelta ja peloit-tavalta kandin tutkielmalta (koska kukapa meistä haluaisi koskaan laitokseltamme pois).

Ideahan tämän teeman käytöstä lähti siitä kun edellistoimitusvuonna numeron kaksi teemana meitä palveli video_pelit ja allekirjoittanut toimi suurena osallisena lehden toteutumisen sallimisessa. Katsokaamme, josko vastaavanlaisia sankareita ilmestyy minunkin toimittajakuntaani, nyt kun olen tälle pikaisesti itsekehulla tuhoamalleni norsunluutornille asettunut.



WANTED

NERDY PEOPLE FOR UNIVERSAL TAKEOVER PLAN

We're not just any old software company. Tuxera is a global leader in data storage, networking, and interoperability software. We power all the devices that are used by everybody, every day – smartphones, routers, cars, TVs, drones, and many more.

With a growing international team, we have been recognized with awards such as Great Place to Work – but most importantly, we don't forget to have a bit of fun along the way.

TUXERA

Make it work.

GREAT PLACE TO WORK Finland Best Workplaces 2016

www.tuxera.com/careers

[T](#) [I](#) [@Tuxera](#) [@Tuxera.filesystem](#)

Blood for the Blood God - käpistelijät hyvien puolella

Ylioppilaskunnan, sosiaalityön opiskelijoiden järjestö Stydi ry:n ja Punaisen ristin Veripalvelun yhteistyössä järjestämä HYYtymätömät-kampanja oli herran vuonna 2016 TKO-älylle voitokas. Ottaen oppia vuoden 2015 kampanjasta, jolloin veriexcut kuihtuivat vähäisen osallistujamäärän vuoksi mittättömyyksiin, päätettiin vuoden 2016 kampanjassa Tekiksen leirisä rummuttaa verenluovutusta hyväntekeväisyyden keinona niin että saataisiin litratolkulla tuota elon nestettä kiertoon tarvitseville.

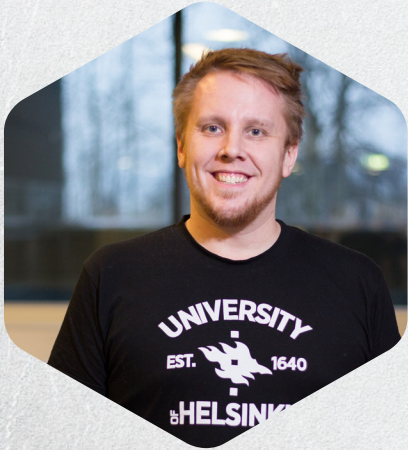
Tulos oli toivotunlainen: TKO-äly päättyi lopulta kampanjan voittajaksi ja verestämme tehtyjä valmisteita käytettiin SPR:n mukaan yli sadan potilaan hoitoon. Hyvä me! Menestyksestämme kieli jo se, että kampanjan nimeämis-konventioita noudattavaa joukkueemme nimeä HYY-TKO-äly ry ei tarvinnut vaikeudestaan huolimatta tavata joka visiitillä Veripalvelun välle erikseen.

Kampanjasta palkinnoksi saatiin saunavuoro ylioppilaskunnan piikkiin Kekkosesta tai Niini-

luodosta. Kampanjan todelliseksi ykkössankariksi nousi emerituspuheenjohtajamme Henri "herra" Malkki, joka lupasi järjestää verenluovutuksiin osallistuneille virvokkeita palkintosaunalle ja järjesti asian hallituksen kokouksessa. Tarina kertoo myös, että luvoutuspalkalta kotiin päin matkatessa hän kiskoi uhkaavasti horjuvan humaltuneen miehen raitiovaunun tieltä - näin suuri sydän sopisi jokaisella meistä olla.

Kirjoittaja
EKK





Herran vuonna TKO-älyn toimintaa pidettiin sillä korkealla tasolla, jolle se on ajan saatossa johdettu. Kiitos yhteistyökumppaneidemme ja niiden kanssa läheisessä yhteydessä toimivan yritystiimimme, taloutemme on vakaalla tasolla ja pitkään uneksittu TKO-äly säätio on lähempänä kuin koskaan.

Uutena haasteena edesämme on Ison pyörän aiheuttamat mullistukset, joiden johdosta Tietojenkäsittelytieteen laitos nykymuodossaan katoaa. Olen varma, että opetuksen ja tutkimuksen laadukas taso ei häviä, mutta uudistukset

luovat erinäisiä paineita niin identiteettimme kuin opiskelijoiden edunvalvonnan kannalta. Järjestömme voimavara ovat jäsenemme ja erityisesti aktiivimme jotka mahdollistavat toimintamme. Vaikka laitokset häviävät, jatkamme työtä opiskelijoiden kampuselämän eteen hallopedien ja opintovastavien kautta.

Kulttuuritoimintamme kontaktivi - Casual Nightit - pyörii vahvana entistä suuremman toimitsijalauman toteuttamana. Jo alkuvuodesta olemme päässeet nauttimaan sekä korkeakulttuurista että hieman maallisemmasta viihteestä näytelmien, klassikkoelokuvien ja suomalaisen lyhytelokuvakulttuurin muodossa. Kasvaneen liikuntatiimin voimin olemme saaneet säännöllisesti järjestettyjä vuoroja sulkapallosta boulderointiin.

Työmaa nimeltä laulukirja alkaa olla jo viimeistelyä vaille valmis. Yksi laulukirjavastaavista on muodollisesti asettanut itsensä pantiksi luvatta uuden tekonahtakantisen kullatuin painokirjaimin koristellun laulukirjamme

valmiiksi ennen Vappua. Koska edellinen laulukirja onkin jo yli 10 vuodessa päässyt hieman vanhentumaan, uuden valmistumista on odoteltu jo tovin.

Haluan nostaa puheenjohtajavuoteni yhdeksi erityiskohdeksi TKO-älyn yhteistyön muiden Kumpulan järjestöjen kanssa. Viime syksynä toteutunut TKO-äly <3 Rekry -tapahtuma osoittaa vahvoja merkkejä laajentumisesta koko kampuksemme laajuiseksi tapahtumaksi. Myös suunnitteilla oleva Kumpulan järjestöjen yhteinen Vappusuunnistus (KJYV) on osoitus halusta toimia laajemmin yhteisössämme. Järjestöjen ja koko kumpulan yhteistyö nouseekin tiedekunnan laitosten myöhemmin

kadotessa tärkeämmäksi kuin koskaan. Myös mahdollinen laajennettu Ultrahack-yhteistyö uuden sitä hallinnoimaan luotavan yhdistyksen osana tuo suuria mahdollisuuksia toimintamme ja näkyvyytemme kasvamiseen.

Vaikka alkuvuosi onkin asettanut omia haasteitaan aikataulujen ja stressin muodossa, toivon pystyväni antamaan ja saamaan puheenjohtajavuoteni aikana paljon. Lopulta kuitenkin toivon voivani johtaa TKO-älyä niin, että se vuoden päätteeksi on vähintään yhtä hienossa kunnossa kuin edeltäjäni jäljiltä.

*Puheenjohtaja
Ville-Veikko Saari*

Hallituksen esittely



Rahisvelho Valdero

Persoonallisuuspiiteet

Tarkkaavaisuus

Itseluottamus

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Yhteistyö ja yhteisymmärrys

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Impulsiivisuus





Sami Lindqvist

Persoonallisuuspiiteet

Rehellisyys

Harjoitus tekee mestarin - GitHub

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Luotettavuus

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Suuruudenhulluus



Ulko- ja bileranger Sami

Persoonallisuuspiiteet

Sosiaalisuus

Rentous

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Ihmisläheisyys ja turhien statusten vältteleminen

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Nakkeutumisen "jalo" taito



Varapuheenjohtopaladin Eero Kuurne

Persoonallisuuspiiteet

Rauhallisuus

Kunnianhimo

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Vilpitön rehellisyys

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Täytän kalenterin aina viikkoja eteenpäin enkä osaa sanoa ei



Yhdenvertaisuuskapitalisti-kommari Mattila

Persoonallisuuspiiteet

Absolutistinen vanha juoppo

Väkivallalla uhkaileva pasifisti

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Jokaisella teistä mulkeroista on ihmis-arvo

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Olen salaa optimisti



Kassa Rinta-Homi

Persoonallisuuspiiteet

Rahanahne

Pihi

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Mummos koira

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Valitse persoonallisuuspiirteistä toinen



Kappas Outi

Persoonallisuuspiiteet

Löytyy :)

Sitoutuva

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Follow desire forget perfection

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Pilkunviilausinto



8



9



Opintoasianmanaaja Jupe

Persoonallisuuspiiteet

Erityisosaamista päätyä sosiaalisesti kiusallisiin tilanteisiin

Kiusallisten sosiaalisten tilanteiden lisäksi olen erittäin neuroottinen.

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Ruusuista laulaminen on lähellä sydäntäni

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Tuska viiltää rintaa



Ympäristödruidi Max Payne

Persoonallisuuspiiteet

Pitkä

Unohteliaisuus

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Ihmiset, varsinkin uudet ja kv:t

Luonteenpiirre, josta on haittaa

En kadu mitään mistä haluaisin teille kertoa



Korporaattikirjuri Miiu

Persoonallisuuspiiteet

Iloisuus

Spontaanisuus

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Innostuminen siitä, mitä tekee

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Tendency to jump into conclusions.



Expendable Solo Roskis

Persoonallisuuspiiteet

Tykkään kissanpennuista

Tykkään koiranpennuista

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Kissan- ja koiranpennut

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Fuksivuoden vuosijuhlat



Fuksien medtech Nico Roos

Persoonallisuuspiiteet

Pitkäjänteisyys

Kärsivällisyys

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Toiset ihmiset

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Itsekkriittisyys



Make

Persoonallisuuspiiteet

Fiksu

Filmaattinen

Asia jota pidät erityisen tärkeänä

Tee sitä mistä pidät ja pidä siitä mitä teet

Luonteenpiirre, josta on haittaa

Joskus on vaikea sanoa ei



Fate



Fate on Creative Commons -lisenssillä julkaistu roolipelisysteemi, joka lähtee hauskalla tavalla tavallisesta poikkeavista lähtökohdista. Monelle lienee tuttua puuhaa d20:ien rullaaminen ja numeroiden pyörittely skill checkeissa, mutta Fatessa kaikki matematiikka on minimoitu eikä esimerkiksi leveistä ole tietoaakaan. Faten fokus on perinteisen pelillisyyden sijaan enemmän narratiivissa. Systeemi on vieläpä täysin riippumaton skenaarion miljööstä, joten mielikuvituksen voi antaa laukata täysin vapaasti.

Vaikka Faten ohjekirjassa

onkin paljon sivuja, on systeemi peruseriaatteiltaan yksinkertainen ja helposti muokattavissa omiin tarkoituksiin sopivaksi. Pelissä on ennalta sovittu taitolista, ja hahmoille on määritelty missä taidoissa he ovat hyviä. Lisäksi hahmoilla on aspekteja eli vapaasti sanallisesti muotoiltuja erityisominaisuuksia, joihin pelaaja voi eri tilanteissa vedota. Esimerkiksi tiettyä kieltä osaava hahmo voi saada tämän aspektinsa kautta keskustelutilanteessa etua. Aspektien käyttö maksaa Fate-pisteitä, joita saa takaisin tilanteissa, joissa aspekti toimii pelaajaa vastaan. Tämä systeemi kannustaa siihen, että hahmoilla on myös heikkouksia, ja luo mielenkiintoisia tarinatilanteita. Aspekteilla voidaan myös kuvata esimerkiksi hahmon esineitä (esimerkiksi "Omistaa ison miekan") ilman tarvetta erilliselle inventory-systeemille.

Nopista ei Fatessa täysin pääse eroon, täytyyhän satunnaisuutta jostain saada. Noppina tosin käytetään kuusisivuisia FUDGE-noppia, joissa on kolme

eri vaihtoehtoa: plussa, miinus ja tyhjä. Nämä vaikuttavat pelaajan suoritukseen tekoja tehdessä game-masterin parhaaksi katsomalla tavalla.

Fate mahdollistaa pöytäroolipelin painottumisen maailmanrakennukseen ja hyvään tarinankerrontaan. Aivan kaikkia Faten sääntöjä ei tässä käyty läpi, mutta lopulta niitä ei ole ihan mahdotoman paljoa enempää. Systeemi onkin ihan uskomattoman joustava ja silti mielekäs käyttää. Oman maailmanrakennuksen voi suorittaa ilman että peli asettaa minkään-

laisia rajoitteita. Litosfäärilaatoista alkaen, kuten oma peliporukani tykkää.

*Kirjoittaja
Ville Talonpoika*



Käpistelijän Hahmo-opas

Olet siis valinnut rakentaa hahmosi Käpistelijäksi! Loistava valinta, ei voi muuta sanoa. Hahmon optimointi maksimaaliseen tehoon on kuitenkin hankala homma, joka ei joka jampalta onnistu. Lukeamalla tämän oppaan voit viimeistellä hahmosi tuottamatta partyllesi pettymyksiä!

Perusluokka

Kehnoa pelisuunnittelua edustavana itsestäänselvyytenä ykköstason käpistelijän kannattaa buffata ohjelmointitaitojaan ohjelmoiden perusteet ja ohjelmoinnin jatkokurssi -suorituksilla. Nämä suoritteet ovat erittäin suositeltavia myös fyysikoille, kemisteille ja muille jotka haluavat multiclassata käpistelijäksi. Kurssin pienet mutta lukuisat ohjelmointitehtävät ovat ns. helppoa expaa, jonka jälkeen hahmosi on valmis ensimmäisiin palkallisiin questeihinsä tietsika_homma_firmojen koodipeasanttina.

Ohjelmointitaitoja grindataan läpi tietorakenteet ja algoritmit -kurssin kunnes ollaan suunnilleen voimatasolla 5. Tässä kohtaa hahmollesi on kertynyt jo sekalainen läjä hyökkäysbonuksia bug-tyypin Pokémoneja kohtaan, kofeiinitoleranssit ovat noin tuplaantuneet ja kestopisteet palauttava Long Rest onnistuu tarvittaessa Gurulan sohvalla. Nyt on otollinen aika tunnustella mitkä subclassit kiinnostaisivat samalla kun kartutat itsellesi featteja kursseilla kuten laskennan mallit, tietokoneen toiminta ja ohjelmistotuotanto.

Subclassit

Kymppitasoa lähestyvä käpistelijä huomaa osaanvansa vilahtaa tarvittaessa astraaliplanelle, pystyy koodaamaan unissaan ja kirjoittamaan kandidaatintutkielman vain pienellä avustuksella. Tätä tasoa lähestyessä monet pohtivat minkä subclassin valitsisivat. Valinta on

tärkeä, sillä sillä voi olla koko hahmon elinkaarta määrittäviä seurauksia.

Yksi ylivoimaisesti suosituimmista subclasseista on Suoraan Työelämään. Se on verrattain simpelli avata, ja lisäksi luokan bonusominaisuudet ovat erittäin kovat. Parhaita luokan ominaisuuksia on kyky syödä muutakin kuin makaronia, ketsuppia ja oltermannia johtuen kunnollisesta tulotasosta. Työelämässä kertyy myös runsaasti kokempisteitä, mutta parhaat questit pitää etsiä itse.

Toinen suosittu vaihtoehto on Maisterina Maailmalle. Maisterin täytyy kerätä itselleen voimapeiteitä ennen korkeapalkkaisia questeja, mutta potentiaalinen hyöty on suuri konsulttikiltojen ja IT-jättiläisten etsiessä itselleen uusia lakeijoita. Lisäksi maisterit saavat luokkaperkkeinä bonuksia kasvitiede-checkeihin puita tasapainottaessa, ymmärtävät vieraat kontekstittomat kielet automaattisesti ja osaavat ravintolatasolla matemaattista notaatiota. Maisteroituva voi myös valita suuntautumisen ohjelmistotuotantoon, jolloin buildi kannattaa rakentaa Suoraan Työelämään mukaisesti.

Ehdottomasti vaikein subclass on TTKTTT eli Teoreettisen TietojenKäsittelyTieteen TutkijaTohtori. Hänen luokkakohtai-

nen bonuksensa on siisti arvonimi, ei-maaginen miekka ja kyky keksiä vuosien työn jälkeen hieman entistä nopeampi (asymptoottisesti) ja hitaampi (missään oikeassa käyttötapauksessa) matriisikertolaskualgoritmi. Tätä vaihtoehtoa suositellaan erityisesti heille jotka haluavat nimensä ennemmin kymmeneen julkaisuun kuin kymmeneen palkkashekkiin.

Viimeisenä muttei vähäisimpänä, kannattaa kysyä GM:ltäsi salliiko hän Kernel Dev -subclassin. Tämä aliluokka oli suosittu 1990-luvun alussa mutta poistettiin virallisista säännöistä patchilla kun joku Linux Borlands tms meta-pelasi itsensä miljonääriksi.

Kirjoittaja
EKK



Toimituksen salaiset levutustekniikat

Lähestyn teitä, hyvä lukija, viatoman lehtemme sivujen kautta. Jos kukaan kysyy mistä olette nämä tiedot saaneet, on tiedän kiellettävä kaikki ehdotukset yhteydestä lehtemme ja intettävä parhaanne mukaan huomanneenne taktiikan itse. Näin alkupuheen jälkeen menkäämme asiaan: Kuinka kehittää taitoja, joita et välttämättä tiennyt olevan olevan olemassakaan ja kuinka lisätä tasoja nopeasti kykyihin, joilla yleensä menee tuhottoman pitkään edetä.

Itsevarmuus

Aloittakaamme vaatimattomasti tavalla, jonka toimitus kuuli varomatomaalta sähköverkon seilaajalta. Ilmeisesti yleensä hyvin staattisen itsevarmuustaidon nostamiseen löytyy taktiikka, jolla ei riskeeraa backlash damagea treenikumppanilta eikä yleisten väliaikaisten buffiaineiden heikentäviä vaikutuksia tarvitse kärsiä seuraavana päivänä. Mutta kuinka se toimii? Hyvä lukija,

sen minä kerron Teille.

Ensimmäiseksi sinun on löydettävä anonymisoiva sosiaalinen media jolla on useita käyttäjiä, muttei liian montaa. Seuraavaksi löydä yksi kommentti joka on vain ihan tuhottoman VÄÄRÄSSÄ ja aloita väittely tämän käyttäjän kanssa. Millään mitä toinen osapuoli sanoo ei tule olla vaikutusta tilanteen kehittymiseen ratkaisua kohti: eskaloi/de-eskaloi tilannetta tarpeen mukaan. Sanaharkka kehittää itsevarmuuskykyä aimo harppauksin! Tämän taktiikan on kuitenkin todettu olevan haasteellinen väittelytaidossa kehittyneille.

Kärsivällisyys

Tämä taktiikka tarvitsee hieman alkutasoa, mutta olemme ei lainkaan omasta kokemuksesta huomanneet että eräs kotimainen sotilasorganisaatio pystyy tarjoamaan tästä peruskurssin. Peruskurssin ongelmaksi muodostuu kuitenkin se, ettei ole mitään mitä odottaa.

Hyvä lukija, tämä tekniikka edustaa vanhaa kunnon lahjontaa psykologian mailta. Kerää vain minulle 40 karhunhanuria niin kerron lisää. Kaikki karhut eivät edes pudota niitä, toisaalta joiltain löytyy useita. Onnea matkaan!

Vastustuskyky

Ihmiset ovat kautta aikojen kehittäneet vastustuskykytaitoaan kartuttamalla tautikohtaisia resistencebuffeja, mutta tämä on yleensä saavutettu sairastamalla tauti ensin, minkä jälkeen siitä ei ole kärsitty. Toisaalta taudit vastaavat tähän omalla adaptaatiotaidolla ja tässä olemme suhteellisen tasoissa. NykYTEKNOLOGIA kuitenkin sallii harmittomien taudinaiheuttajien lähettämisen elimistöön, jolloin buffi aktivoituu ilman edeltävää debuffjaksoa!

Stealth

Monet pitävät hiippailua kovinkin ikävänä ja vaivaannuttavana taitona kehittää. Varsinkin alkuvaiheessa kiinnijäänti ketuttaa suuresti eikä hyötykään päätä huimaa mah-

dollisesti onnistuessa. Toimitus on kuitenkin huomannut tavan, jolla taito nousee huimasti: Ole niin kuin kaikki olisi mallillaan Teidän ollessa paikalla! Esimerkkisuorituksena voidaan pitää liittymistä Exactumin kahvijonoihin: Jos kukaan kysyy, tottakai osallistuit tilaisuuteen! Tämä nostaa situational modifieria huomattavasti ja koska se pätee lähes kaikissa tilanteissa voidaan sitä pitää lähes selvänä levelauksena. Älkää mainitko asiasta developereille.

Loppusanat

Nyt tiedätte keräämämme salaiset levutustekniikat. On aika nousta muiden yläpuolelle! Olkoon korkeampi taitotasonne tie valtaan, loistoon ja kultaan, tai sitten ei. Ihan miten haluatte.

*Salaperäinen
huppupäinen
haamukirjoittaja*



futurice

FUTURE CO-CREATED

350 awesome colleagues

in 6 cities, 4 countries
and from 30 nationalities

Join our developers, designers
and advisors to create
a better digital tomorrow!



futurice.com/careers