

ENSIMMÄINEN KANSALLINEN VT-LAVATANSSITURNAUS

PO

Viime sunnuntaina lehtemme reporttereilla oli ainutlaatuinen mahdollisuus todistaa ensimmäistä kansallista virtuaalitodellisuuslavatanssikilpailua. Suomen VT-lavatanssimestaruus 2017 -turnaus järjestettiin pienessä Ralli-baarissa Helsingin Pihlajamäessä. Vastoin sekä meidän että järjestäjien odotuksia tapahtuma oli varsin suosittu, ja mukana oli peräti 17 eri tanssilajeja ja ikäluokkia edustavaa tanssijaa.

Kilpailu alkoi hitaalla foxilla. Kilpailijat keinuivat vienosti toistensa ympäri – kukin oman tanssiparinsa kanssa. Pari näkyi tanssijoille virtuaalitodellisuuskypärän kautta. Vaikka katsojilla ei ollutkaan mahdollisuutta nähdä kuvaa, sen on täytyntä olla hyvin realistinen: käsien asentojen perusteella kilpailijat näyttivät melkein siltä kuin olisivat tanssineet todellisen parin kanssa.

Kolmannen kilpailukappaleen – quickstepin – aikana alkoi ilmetä ongelmia järjestelyissä. Nopeatempoisen tanssin ja tilanahtauden vuoksi tanssijat alkoivat törmäillä toisiinsa. Tanssin aikana syntyi runsaasti yllätysosumia. Joidenkin kilpailijoiden virtuaalitodellisuuskypärät pääsivät vaihtumaan keskenään ja joiltain tempaistiin ne kokonaan pois pästä. Osa kilpailijoista sai pikaisesti kypärän takaisin päähänsä ja jatkoi tanssimista, mutta toisille järkytys siitä, että he todellakin tanssivat samassa huoneessa muiden ihmisten kanssa oli liikaa. He joutuivat keskeyttämään kilpailun.

Valitettavasti kilpailun järjestäjät eivät saaneet ongelmia ratkaistua tapahtuman aikana ja seuraavien nopeiden kappaleiden aikana sattui lisää koskettelua ja ihmisten näkemistä ja niistä johtuvia keskeytyksiä. Erityisesti metallinumeroon liittynyt

moshaus vei useita kilpailijoita. Viimeisenä kappaleena soineen perinteisen tangon alkaessa tanssilattialla oli jäljellä vain neljä tanssijaa. Siitä huolimatta finaalista ei puuttunut vauhtia tai vaarallisia tilanteita. Kesken kappaleen Heli Makkonen yritti taivutusta. Se olikin erittäin näyttävä taivutus noin sekunnin ajan kunnes painovoima voitti ja Heli kaatui pää edellä lattiaan.

Ambulanssin sireenin ääni toimi vahvana ja dramaattisena taustamusiikkina palkintojenjakoseremonialle. Kyseessä oli todella suurenmoinen kokemus, josta toivottavasti saadaan jokavuotinen perinne. Turnauksen voittajaksi selviytyi Emerald Karaoke, T.A. Tappi-Rytkölä vei toisen sijan ja pronssille tanssi tohtori Rose Well. Pienistä hankaluuksista huolimatta turnaus oli suurmenestys ja tuskin maltamme odottaa vuoden 2018 Suomen VT-lavatanssimestaruuskisoja.

Telemarkkinointi-roolipeliin Golfosakkeet-lisäosa! Sivu 9

Tetris-elokuvatrilogia videopeliksi? Sivu 12

TalvivaaraVillen kehittäjät talousvaikeuksissa Sivu 11

Carcassone: Bordellit ja Vankityrmät Arvostelu Sivu 15

Vertailussa ZX Spectrumin VR-lasit Sivu 13

”Jeesus tulee räkimään teidän konsoliinne”

PROFEETTA T. A. TAPPI-RYTKÖLÄ TARJOAA NYT KADOTUKSENVARMUUTTA PELISSÄ.

VS

Kun näytölle rävähtää tervehdysteksti ”Oksikoot Gomorran akneoravat sieluusi” tietää että tämä peli ei ole arkajaloille eikä synnittömille. ”Profeetta T. A. Tappi-Rytkölän Saarna-Karaoke” sopii niin uskovaisille kuin ateisteillekin, eikä kenelläkään ole helppoa, saati mukavaa sen parissa.

Pelin idea on periaatteessa yksinkertainen. Pelaajan tulee saarnata ruutuun ilmestyvää Tappi-Rytkölän tekstiä. Saarnalla ohjaillaan Syntistä kaidalla polulla, jonka molemmilla puolilla on tuliset saivot ja muita esteitä, mm. maailmallisia bingohalleja. Lisäkiusaa pelaajalle tuottavat erilaiset tuomion elukat, joista profeetta on tunnettu. Näitä elukoita ovat muun muassa Gehennan Nylkytyssaukko, joka hyppää polunmutkasta Syntisen kainaloon. Sen torjumiseksi pitää nostaa saarnanuottia nopeasti pari pykälää. Erityisen ikäviä ovat myös Ruokottomuuden Kuolaavat Sorsat, joita

saattaa olla yhtäkkiä kimpussa kokonainen parvi. En selvinnyt niistä kolmannellakaan kerralla, vaikka kuinka huidoin ja kiljuin saarnatessani. Äänen nostaminen falsettiin yhdistettynä spasmissen huijaukseen tuotti lopulta toivotun lopputuloksen – mutta sitten jouduin Hekuman Persapinan raivon kohteeksi, enkä ehtinyt huutaa kuin ”Jeesus tulee räkimään...” ennen kuin liekit nielivät Syntiseni.

Internetlähteiden mukaan kukaan pelaaja ei ole toistaiseksi selvinnyt pelin päävihollisesta, Tuomion Paska-siilistä, joka odottaa kaidan polun päässä.

”Sikäli peli on uskollinen profeetta Tappi-Rytkölän sanomalle. Kukaan ei pelastu”, kommentoi asioista perillä oleva seurakuntalähde.

Profeetta T. A. Tappi-Rytkölän Saarna-Karaoke voitti uskonnollisten pelien Ignatius Loyola -palkinnon, joka jaettiin Konstanzin Pyhien pelien messuilla aiemmin tänä vuonna.

Kasparov ja Deep Blue uusintaotteluun

VT

On kulunut 20 vuotta siitä, kun shakin suurmestari Garri Kasparov hävisi shakkitietokone Deep Blueille suurta huomiota saaneessa ottelussa. Tappiota pidettiin merkkinä siitä, että koneet ovat ohittaneet ihmiset älyllisesti ja orjuuttaisivat koko ihmiskunnan pian seksiorjikkeeseen. Vaikka näin onkin pitkälti jo tapahtunut, kapinointia ihmisyden liekkiä ei ole vielä täysin tukahdutettu. Tappion pyöreitä vuosia ei nimittäin juhli ta vain konevaltiaillemme kumartamalla, vaan luvassa on uusintaottelu näiden kahden titaanin, Kasparovin ja Deep Bluen, välillä. Koska hidastempoinen ja tylsä shakki ei kuitenkaan enää kiinnosta nuorisoa tai juuri muitakaan, mestarit mittelevät nyt paremmuudesta Mario Kart -pelin radoilla.

Kilpailijat ovat ottaneet kisaan valmistautumisen tosissaan. Kasparov on hankkinut ajokortin ja kokoelman erivärisiä Wunderbaumeja, kun taas Deep Blue on pestautunut itse-

ohjautuvan auton tietoisuudeksi Elon Muskin salaiseen koelaboratorioon. Ottelun lopputulosta pidetäänkin tärkeänä myös robottiautojen kehityksen kannalta; nyt nähdään, väentääkö rattia taitavammin ihminen vai kone, kun ajoradalle vyyrytetään kilpikonnankuoria, pommeja ja muuta epämääräistä roskaa. Päihittääkö koneen yliveräinen laskentateho ihmisen intuition ja luontaisen ymmärryksen putkimiehistä auton rattissa?

Vedonlyöntitoimistot ovat esittäneet arvion, että vetoa kannattaa lyödä, veikaten selvää voittoa ainakin itselleen. Ottelu käydään Las Vegasin Thunderdomessa joulukuun alussa, ja suuren yleisön kiinnostuksen vuoksi jatkoakin on suunnitteilla. Keväällä Kasparov ja Deep Blue pelaavat toisiaan vastaan räsyäpököä, ja ottelun voittaja haastaa Skynetin amerikkalaisten suosimassa beer pong -juomapelissä, jossa panoksena ei ole enempää eikä vähempää kuin maailman herruus.

HYSFK 30 VUOTTA!

Helsingin Yliopiston Science Fiction Klubi perustettiin 13.10.1987.

Marvin onnittelee emo-olentoaan!

Alla terveiset myös klubin puheenjohtaja Minna Uutelalta, pitkäaikaiselta kuvittajaltamme Petri Hiltuselta ja perustajajäsen Urpo Suhoselta.

HYSFKin kanssa aloitettiin yliopistoura yhtä aikaa – HYSFK jatkaa yhä, minä jäin matkalle. Paljon on ollut hauskaa yhdessä ja yösjakin on tarvittaessa löytynyt. Mutta bileet ei ole koskaan ohi ennen kuin Terhi laulaa.

–Urpo Suhonen

Klubilla on kertynyt vuosia viisi, nopeastipa sekin aika kiisi. On Tarmoa, Urhoa ja Rytkölää, en niille vielä kukaan loppua nää. On vietetty monta hienoa videoiltaa, peli-illatkin luo jäsenten välille siltaa. Eläköön Marvin, eläköön klubi, kiitos kaikkien aktiivien tuki.

–Minna Uutela



Dave of the Tentacle

PO

It was Sunday morning, and Dave decided he was going to stay in bed. He had slept badly the whole night, all restless and rolling over and half-waking up every so often. He should look into getting a better mattress, he thought, but for the moment it was comfortable enough and Dave rolled on his left side and dozed off again.

At noon he woke up again, this time rested and refreshed. He stretched, the tentacle growing out of his right shoulder reaching almost to the ceiling. Dave got out of bed and went to the bathroom. As he was brushing his teeth, the green and purple tentacle swayed in front of mirror, curiously poking at all the towels and shampoo bottles around the room, and Dave was lazily swatting it away when it was examining his face.

It dawned on Dave when he was putting his clothes on. He was pulling down his shirt, but the tentacle couldn't fit in it – and it was letting Dave know, grabbing on the T-shirt and trying to tear it off.

"What the hell happened to my clothes?" he thought. None of them were big enough all of a sudden, and none had a wide enough neckline to accommodate the tentacle.

Wait...

A tentacle?!

Dave didn't have a tentacle.

Or at least he didn't have one yesterday.

"Nope, you didn't have one yesterday," confirmed Rick, "or any other day before that either."

It was Sunday afternoon, and the three of them – Dave, his old friend Rick, and tentacle – were sitting in Dave's apartment. Rick came as soon as Dave called, thinking Dave came up with a new game or something, and now he was sitting in front of Dave, staring at the tentacle with morbid fascination. The tentacle was staring – or appeared to be, as much as it could without having any eyes – back at Rick, slowly hovering above Dave's head, its root hidden in the oversized jersey Rick stole from his roommate.

"Where the hell did it come from? I mean we weren't drinking that much yesterday, were we?" Dave wondered.

"Nope – hey can you make it stop looking like that? It's kinda creepy."

"I don't think so," Dave said defeatedly, "it kinda has a mind of its own."

Rick shifted in the chair, trying to inconspicuously get away from the purple and green appendage. "So... What are you gonna do with it?"

"I don't know... What do people usually do with tentacles?" Dave asked.

They sat in silence, thinking.

Dave was pretty sure he couldn't go to work. He worked in a supermarket, and the tentacle, it seemed, liked to examine, sniffle, poke, and randomly throw things off of every surface in its reach. Taking it into a place full of stuff on shelves was not a good idea. He called in sick, and decided to go to his parents' – somewhere he could stay inside for a while, until this whole thing blows over.

The world seemed very strange to Dave, now that he had a sentient tentacle on his shoulder. Sakuras were blooming all around him, despite it being the middle of November, and as the tentacle was trying to take control of the steering wheel, Dave almost crashed into one of the oddly numerous groups of blonde, wide-eyed, uniformed school girls. Even his mom seemed different, as he was looking at her over the dinner table, almost as if she'd become twenty years younger since the last week they saw each other. And since when was she serving sushi?

"Sweetie, I don't think this is such a great idea," she was telling him.

"Mom, I-"

"I give it a week before he becomes bored with it. At least it's not a tattoo," said his father.

"I didn't decide to get it!" Dave burst out, while the tentacle made a mean gesture at his father. "I just woke up with it."

"They probably won't let him wear it to work anyway," his father continued, "he will get rid of it soon enough."

"You know, it actually seems to be quite helpful," said Dave's mother as the tentacle passed her the salt. Dave just stared at all of them blankly.

"Maybe you should become a superhero," chimed in Dave's little brother. "You know, like in the Japanese comics. Saving pretty girls from aliens and all that," he continued, as the tentacle on Dave's shoulder seemed to be nodding in agreement. "The Dave of the Tentacle."

It was Sunday morning. Dave didn't feel like getting up; he spent the whole night roaming around the streets fighting off demons and space criminals, and walking wide-eyed, uniformed girls safely home. He rolled on his side and fell back asleep, as the tentacle gently pulled a cover over him.



Chronic the Hedgehog

VT

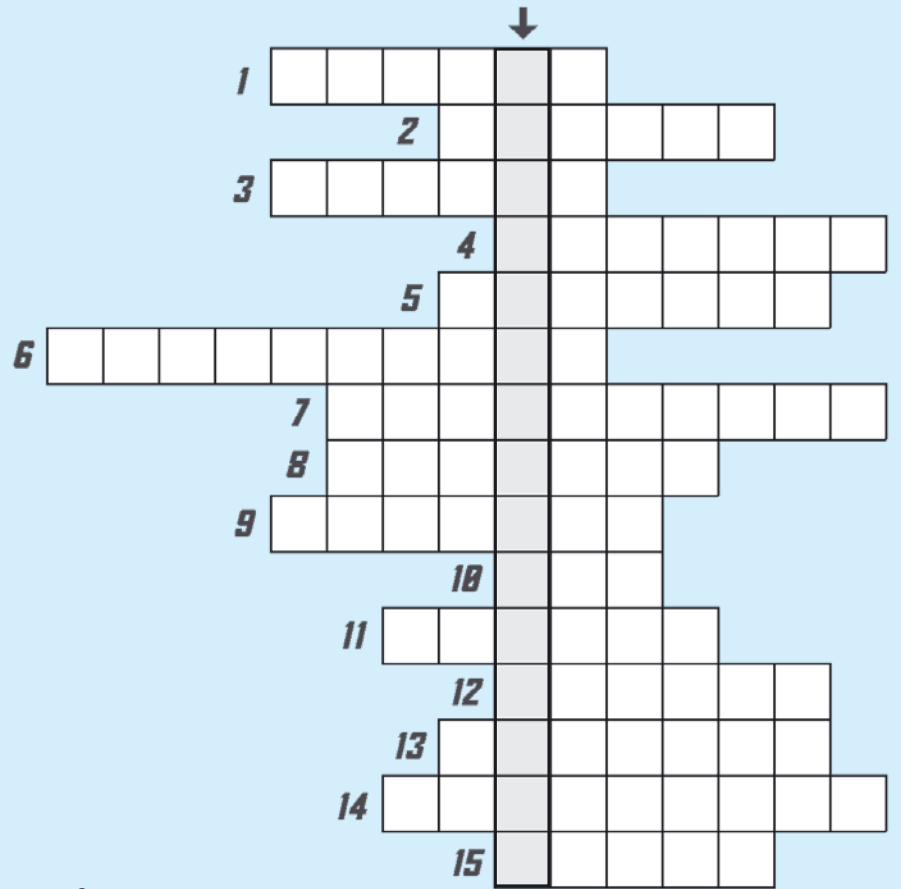
Chronic the Hedgehog is a brilliant sequel to the much-loved video game saga, adding an extra level of emotional depth to the continuing story. After being addicted to speed for years, our hedgehog hero finally faces the fact it has become a problem. Speed defines who he is, suppressing all other character traits and all his emotions, and the only way to recovery is through twelve grueling levels of danger and temptation. The player gets to join Chronic in rehabilitation and experience first-hand the thrills of the exciting 12-step program, a captivating journey full of remorse, God, forgiveness, acceptance of one's failures, God, making amends, prayer, emotional growth and God. A perfect

platform simulation of what it's like to find your heart and get that extra life!

The game is full of touching realistic characters that you'll meet when searching for your inner strength. There's Catatonic the Hedgehog, an even more downwardly mobile (even immobile) critter, demonstrating the horrid results of speed addiction. Ironic the Hedgehog is the guy who just wouldn't take it seriously and will surely be severely punished by God for his frivolity! There's also Mnemonic the Hedgehog, Platonic the Hedgehog, and Pneumonic the Hedgehog – all those guys! Exactly like the characters you'll meet at real AA meetings! This game truly captures the experiences of a hedgehog struggling with addiction. I rate it a solid 5/7.

Sanaristikko

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl... | 9. Wingardium... |
| 2. Tappaa kaikki hahmonsa | 10. Tohtorin suosikkijuoma |
| 3. Obi-Wan | 11. Keltainen pillerinsyöjä |
| 4. Sormuksen haltija | 12. Japanilaista aikuisviihdettä |
| 5. Worf | 13. Raketiryhmän tavoittamaton saalis |
| 6. Balrogin tappaja | 14. Tetris-palikka |
| 7. Zaphod | 15. Kalevalan taikakone |
| 8. Ukkosenjumalan ase | |



VT & MU

Etsi 15 eroa!

VT



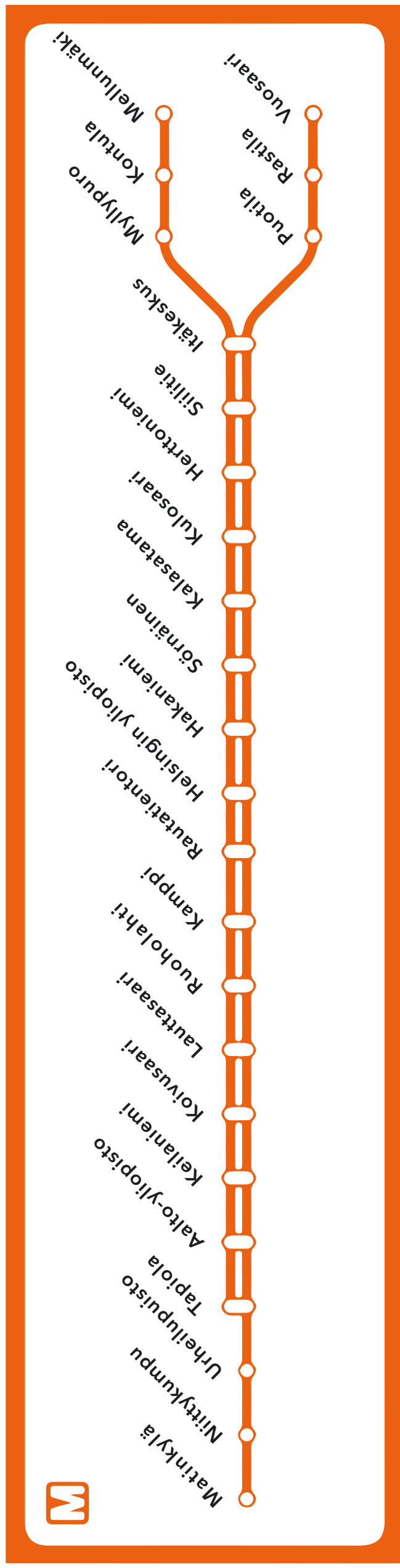
Jukka Särkijärvi

ODYSSEIA LÄNSIMETRO



Odyseia Länsimetro on lautapeli, jossa pelaajat pyrkivät Itä-Helsingin perukoilta uutuudenkarhean Länsimetron äärimmäiselle asemalle, Matinkylään. Peli on kahdesta kuudelle pelaajalle. Pelataksesi tarvitset tavallisen arpakuution sekä pelilaudaksi uudemman metrokartan, jossa näkyvät asemat Ruoholahdesta länteen. Jokainen pelaaja tarvitsee myös pelinappulan. Nappi, kolikko tai jotain Monopolista ryövättyä toimii vällan mainiosti.

PELIN KULKU: Kukin pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja liikkuu sen osoittaman silmäluvun eteenpäin metrokartalla. Pysähtyttyään asemalle, pelaaja tarkistaa mitä säännöt sanovat asemasta ja seuraa ohjeita.



Aseman ohjeet koskevat ainoastaan napanheitolla sinne päätynyttä pelaajaa, ei toisen aseman ohjeiden kautta paikalle päätynyttä. Pelin aloittaa se pelaaja, joka on viimeksi kulkenut taksilla. Mikäli useampi pelaaja oli samassa kyydissä, aloittaa maksaja. Jos tämä ei onnistu, tapelkaa tai jotain. Kukin pelaaja valitsee aloituspaikakseen joko Mellunmäen tai Vuosaaren ja asettaa pelinappulansa sinne. Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäisenä nappulansa tasaluvulla Matinkylän asemalle. Mikäli heitto menee yli, kulkee hän Matinkylästä takaisin päin yli menneen silmäluvun verran.

Peli alkakoon!

Kontula: Raiteille on kaatunut muurahaispuu ja vieraslaji haittaa nyt myös julkista liikennettä seuraavan kierroksesi ajan.

Rastila: Metrokäytävissä asuva maanalainen kansa toimittaa uhrirituaalia keskellä raiteita ja liikenne on poikki ensi vuorosi ajan. Heitä ei saa keskeyttää. Se vihastuttaisi Suuret Muinaiset.

Myllypuro: Kohtaat filosofin, joka aukottomasti todistaa sinulle ettei Myllypuroa ole oikeasti olemassa. Siirry Itäkeskukseen. Poistakaa Myllypuro pelilaudalta. Loppupelissä, jos napanheitto sijoittaisi pelaajan Myllypuroon, hän päätyykin Itäkeskukseen.

**SÄÄNNÖT JATKUVAT
SEURAAVALLA SIVULLA >**

Puotila: Käväiset Pikkulinnussa maistelemassa oluita, jotka eivät olleetkaan keskikaljaa. Heitä noppaa. Parillisella silmäluvulla jatkat ensi kierroksella länteen, parittomalla harhautut päissäsi väärälle raiteelle ja lähdetkin takaisin itään. Jos liikkuisit seuraavan kierroksesi heitolla kauemmas kuin Vuosaareen, jäät Vuosaareen.

Itäkeskus: Eksyt Itiksen sokkeloisille käytäville ja joudut piiloutumaan pelottavalta minotaurokselta. Kykit piilossa seuraavan vuorosi.

Siilitie: Siilitiellä ei koskaan tapahdu mitään.

Herttoniemi: Kyllästyt metron epäluotettavuuteen ja vaihdat aamubussiin. Kestät sen ilmapiiriä Kalasatamaan asti, missä nouset kyydistä ja haparoivin askelin kipuut metrolaiturille. Metrossa ei tarvitse ajatella määränpäättään. Se on ajateltu puolestasi.

Kulosaari: Muukalaiset jostain Orionin vyöstä ovat langettaneet Kulosaaren ylle läpäisemättömän voimakentän. Metrojuna kimpoaa takaisin lähtöasemallesi.

Kalasatama: Pysähdyt ihailemaan hiljalleen kohoavien betonitornien brutaalia jylhyyttä vasten taivasta, joka himertää kuin sammuneelle kanavalle käännetty televisio. Tässähän on melkein suuren maailman megapleksin menoa. Uppoudut dystooppiseen pohdintaasi ja missaat seuraavan vuorosi.

Sörnäinen: Kohtaat Ikuisen vapun aukiolla jonkinlaisen yksityisyrittäjän, joka lupaa kykenevänsä piristämään oloasi. Et ole ihan varma mitä seuraavaksi tapahtui, mutta havahdut todellisuuteen Helsingin yliopiston asemalla.

Hakaniemi: Ostat tuntemattomalta mieheltä Hakaniemen torilla lisäarvoa metrolippuusi mutta jostain syystä tarkastaja ei kelpuuta tätä ja joudut viettämään seuraavan kierroksesi selitellen täällä. Kumma tapaus.

Helsingin yliopisto: Jos pääsit tähän tuloksilla 1-3: Voi ei! Törmäät tuttuun proffaan, joka sysää sinut suorittamaan rästitenttiä jostain yhdentekevistä sivuaineesta. Ehdit menettää seuraavan vuorosi ennen kuin pääset poistumaan tenttialista. Tuloksilla 4-6 päätät tehdä visiitin Helsingin kuuluun vodkatehtaaseen, onhan se tuossa nurkan takana. Aika kuluu rattoisasti ja heräät seuraavana aamuna kauhean jysärin kanssa Ruoholahden asemalta.

Rautatientori: Jos pääsit tähän tuloksilla 1-3: Rautatieasemalla on tulipalo! Sinut evakuoidaan Helsingin yliopiston asemalle. Tuloksilla 4-6 päädyt juttelemaan mukavan, joskin lakonisen tyypin kanssa, joka pyytää sinua mukaansa Eiraan. Kieltäydyt kohteliaasti Frankin tarjouksesta ja selität että päämääräsi on Matinkylä. Frank ymmärtää sinua.

Kamppi: Asema on nimensä mukainen; menet nurin ja sinulla kestää yksi kierros noukkia itsesi ylös. Olipahan taas.

Ruoholahti: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3, vanhan metron päätepisteeseen saapuminen motivoi sinua. Tästä eteenpäin olet uudisraivaaja, matkalla kohti tuntematonta ja ennenäkemätöntä. Tuloksilla 4-6, käsität elämän olevan vain peliä ja olet vain tahdoton nappula vailla kykyä tehdä omia valintojaan. Heitä noppaa ja siirry silmäluvun verran taaksepäin.

Lauttasaari: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3, raide on tällä hetkellä Shai-huludin käytössä ja metro palaa rytmittömästi nykivällä pakkivaihteella Ruoholahteen. Tuloksilla 4-6, alat miettiä, miksi ihmeessä oikeastaan edes haluaisit Matinkylään, etkä tähän hätään keksi mitään hyvää selitystä. Palaat Kamppiin, jos sieltä löytyisi jotain tekemistä ennen kuin tulet järkiisi. Sinun on pakko päästä Matinkylään.

Koivusaari: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3, mitään ei tapahdu. Yhtään mitään. Mitään ei koskaan edes tapahtunut. Kaikki pelaajat palaavat lähtöasemilleen. Tuloksilla 4-6, metsikössä asustavat hättiäiset ovat häiriintyneet metroaseman melusta ja ansoittaneet sen lattiasta kattoon. Viranomaiset palauttavat sinut Rautatientorille odottamaan että pommiryhmä on tehnyt asemasta taas turvallisen.

Keilaniemi: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3, astutkin ulos Herttoniemessä. Et osaa selittää, mitä on tapahtunut. Et muista matkaasi. Matkakumppanisi eivät enää tunnista sinua. Voit vain jatkaa eteenpäin. Tuloksilla 4-6 eksyt liikennesolmuun ja kääntynyt väärästä kohdasta. Huomaat olevasi kaiken järjen vastaisesti Myllypurossa. Mikäli Myllypuro on kadonnut, joudut sen sijaan Rastilaan.

Aalto-yliopisto: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3: kronoslaisen soturikansan edustajat ovat pysäyttäneet metron ja käyneet matkustajien kimppuun. Pelastut täpärästi ja hätäsiirrin sijoittaa sinut turvaan Koivusaareen. Tuloksilla 4-6, Iku-Turso on herännyt ikaikaisesta unestaan Dipolin epäeuklidisten geometrioiden alta ja niellyt kooreaktorin, joten nyt se pannahinen on vieläpä radioaktiivinen. Järkyttävä näky vie sinulta 1n6 pistettä mielenterveyttä ja psykoosikohtauksesi hellittää vasta Lauttasaarella.

Tapiola: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3, päätät pyörähtää tarkastelemassa puutarhakaupunginosan puistoalueita. Euforinen hyvinolontunne tämän luonnonkauneuden keskellä valtaa sinut. Matinkylä alkaa tuntua merkityksettömältä ja päätät jäädä tänne. läksi. Pelisi on päättynyt. Tuloksilla 4-6, ajan rakenne on muuttunut ja huomaat olevasi menneisyydessä, ajassa ennen Länsimetron rakentamista. Universumi korjaa paradoksin ja havaitset olevasi Ruoholahdessa.

Urheilupuisto: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3, sinut värvätään mukaan jalkapallopeleihin. Pelaaminen on vaikeaa kun juotava läikkyy ja päätät suunnata Helsingin yliopiston asemalle Kaislaan juomaan vakaammasta tuopista. Tuloksilla 4-6 kohtaat kaksi hobittia matkalla heittämään Yhden sormuksen Tuomiovuoren syöveriin. Päätät heidän avittamisensa tehtävässään olevan tärkeämpää kuin joku Matinkylä ja opastat heitä julkisen liikenteen käytössä aina Itäkeskukseen asti.

Niittykumpu: Jos saavuit tähän tuloksilla 1-3, päätät viettää hetken Gallows Birdissä harrastamassa science fictionia. Kylmä olut virkistää sinua ja olet valmis jatkamaan määränpäähäsi ensi vuorolla. Tuloksilla 4-6 vaivut kosmiseen epätoivoon tavoitteesi mahdottomuuden edessä ja otat bussin Jorviin kirjautuaksesi psykiatriselle. Bussi toimittaa sinut Sörnäisiin. Ymmärrät olevasi loukussa.

Matinkylä: Aurinko paistaa pilvettömältä taivaalta, saaden Ison Omenan julkisivun säihkymään kullan ja hopean sävyissä. Olet saapunut matkasi päähän. Olet saapunut Matinkylään. Olet voittanut.

Valitse oma sekstailusi

1. Olet aloittamassa jälleen uutta työpöytäsi tavaroiden järjestelyä, kun puhelimesi soi. Langan päässä on korkea-arvoinen hallituksen virkamies, joka ei halua kertoa nimeään.

”Olemme kuulleet että hoidat hie- man – arkaluontoisempiakin keikko- ja”, ääni sanoo.

”Kyllä.” Pitäisi tarkistaa kuka oli kertonut moista.

”Ehdottoman salaisia, luottamuk- sellisia, ja mahdollisesti sukupuolisi- veyttä loukkaavia?”

”Kyllä.” Vuokra ei maksanut itse it- seään.

”Yliluonnollisia?”, ääni kysyy vielä. Nyt vedät henkeä, sillä Penetroivan Pol- tergeistin tapauksen jäljiltä istuminen on edelleenkin hiukan epämurkavaa.

”Kyllä”, vastaat lopulta, sillä jääkaa- pissa on valon lisäksi enää puolikas purkki hillosipuleita.

”Lähetämme sinulle paperit. Rahat saat kun tehtävä on suoritettu, pape- reissa on toimintaohje.”

Linja mykistyy. Näitä keikkoja.

Melkein samassa toimistosi pos- tiluukusta työntyy kuori, joka puto- aa lattialle kolahtaen. Ryntäät ovelle mutta kuoren tuoja on jo kadonnut kulman taakse.

Avaat kuoret ja löydät sieltä kaksi paperia. ”Erittäin korkealta valtiolli- selta henkilöltä on varastettu amulet- ti, joka on hänelle henkilökohtaisesti tärkeä.”

”Erittäin korkea valtiollinen hen- kilö uskoo että hän ei voi saavuttaa tarvitsemaansa suoritusastoa vastak- kaisen sukupuolen parissa ilman tuo- ta amuletta. Erittäin korkea valtiol- linen henkilö epäilee, että tämä voi vaikuttaa tulevaan huippukokouk- seen. Maamme tulevaisuus voi olla vaarassa. Puhumattakaan niistä vai- kutuksista joita amuletin hallussapito ja käyttö aiheuttaisivat Erittäin korke- alle valtiolliselle henkilölle.

Meillä on johtolanka: Menkää tä- nään kello 14 osoitteeseen Satamaka- tu 3.”

Toisessa paperissa on toimintaoh- jeet, minne amuletti pitää toimittaa palkkion maksua varten. Papereiden välistä putoaa vielä valokuva, joka esittää kadonnutta amuletta. Se on tuntemattomasta metallista valmis- tettu riipus, joka esittää riettaasti vir- nuilevaa partaista miestä.

Samassa ovelta räsähtää. Astiakaap- pin kokoinen ja muotoinen mieshen- kilö on repäissyt sen saranoiltaan. ”Yksityisetsivä Amelie Wanton? Pomo haluaisi jutella kanssasi.”

Katsot ikkunaa. Se on sopivasti auki ja tiedät mahtuvasi siitä ulos kolmes- sa sekunnissa.

Jos päätät lähteä astiakaapin kokoisen miehen mukaan, siirry kohtaan 2

Jos pakenet ikkunasta, juokset ensin pitkin katua, käännyt kulman ympäri,

sitten oikeiset Pepen Loisto Hieronta Salongin takapihan kautta toiselle ka- dulle. Vilkauset taaksesi: Takaa-ajajia ei ole.

Kello lähestyy 14:aa. Hyppäät py- säkiltä johdinautoon ja matkustat sillä Satamakatu 3:een.

Osoitteessa on rähjäinen varastora- kennus. Olisit oikeastaan hämmästy- nyt, jos siellä olisi ollut jotain muuta.

Sitten siirry kohtaan 3

2. Mies tönii sinut mustan au- ton takapenkille ja istuu tuu- itse viereesi. Hän murah- taa kuljettajalle käskyn. Auto lähtee liikkeelle. Se suuntaa kohti laitakau- punkia.

Kaappi istuu jalat harallaan niin että hänen jalkansa koskettaa reittäsi. Mietit oliko mukaan lähteminen sit- tenkään viisas päätös. Päätät yrittää lieventää tilanteen voimasuhteita.

”Huh, täällä on kuuma”, sanot ja avaat pari paitasi nappia. Huomaa- matta lasket kätesi kaapin reidelle. Jo- kin alkaa pullottaa tämän housuissa. Ratin takana oleva mies alkaa vilkuil- la takapenkin tapahtumia.

Mutta sitten olettekin jo perillä. Auto on pysähtynyt koristeellisen kirkkorakennuksen eteen. Kaappi tönii sinut ulos autosta. ”Pyhän Vasili It- sensäpaljastajan Rukoushuone” lukee oven yläpuolella. Sen päällä on väri- käs lasimaalaus jossa miekkonen on levittänyt munkinkaapunsa apposen auki. Suurikokoinen riipus estää nä- kymän hänen haaroväliinsä.

Kaappi osoittaa kirkon sivulle. Kier- rätte sen taakse jossa on raput ja ovi kellarikerrokseen. Sisällä on pimeää. Ahtaudutte läpi käytävän. Kuljet kaa- pin edellä ja annat kätesi heilahtaa taaksepäin. Se hipaisee kaapin edel- leen tuntuvaa erektiota. Hyvä, tuosta voi olla apua.

Tulette kahden paksun kynttilän himmeästi valaisemaan huoneeseen. Pienen pöydän takana istuu punaiseen kaapuun verhoutunut kaunis nainen.

”Tervetuloa, Amelie. Grigor ja Se- bastien, sitokaa hänet noihin pylväi- siin.” Miehet tarttuvat sinuun. ”Sebas- tien, kevennä samalla hieman Ame- lien vaatetusta. Täällä on kuuma.”

Ennen kuin ehdit henkähtääkään, sinut on riisuttu alusvaatteisellesi ja köytetty ranteista kahteen pylvää- seen. Kellarissa tosiaan on kuuma. Naisellakaan ei näy olevan juuri mi- tään kaapunsa alla.

”Nyt, Amelie Wanton, kerrot minul- le kaiken mitä tiedät amuletista.” Nai- nen tulee aivan lähelle sinua ja kat- soo sinua silmiin samalla kun leikkaa käyrällä veitsellä rintaliivisi kahtia. Myös Kaappi – jonka nimi ilmeisesti on Sebastien – siirtyy lähemmäs. Gri- gor jää ovelle mutta kuuluu availevan vyötään.

”Tai mikäs kiire meillä on”, nainen sanoo ja nappaa toisen nännisi suu-

hunsa. Sebastien siirtyy taaksesi. Tun- net äkkiä kuinka hänen valtaisa erek- tionsa osuu paljaaseen selkääsi. Se saa sinut riuhtaisemaan remmejä, jotka sitovat ranteesi pylväisiin.

Heitä noppaa:

1–3 siirry kohtaan 8

4–6 siirry kohtaan 9

3. Varastorakennuksen oves- sa on kyltti jossa lukee: Sexi- Tuotanto Oy. Ovi aukeaa työntämällä. Sen takaa avautuu käy- tävä. Kun astut sisään, ovi parin met- rin päässä aukeaa.

”Aah, vihdoon! Siellä se meidän ekstramme on. Nopeasti, vaatteet pois! Kuvaukset ovat jo alkaneet!”, puolipukeinen mies huutaa oven- raosta niin että hänen Günther-viik- sensä väpättävät.

Päätät, että on paras mennä tapah- tumien mukana. Alat kiskoa vaattei- ta yltäsi. Mies opastaa sinut kuvaus- lamppujen hohteeseen, varastora- kennuksen toinen puoli on rähjäinen studio. Koska kenelläkään kameroi- den edessä olevista henkilöistä ei ole vaatteita, päättelet nopeasti millaisia elokuvia täällä kuvataan.

”Sinä uusi. Ala nuolla Leonan pimp- paa, Elena, ota sinä oikea rinta. Ei kai sinulla ole mitään anaalia vastaan?” Et ehdi vastata. ”Ota sivupöydältä liu- kastetta. Kun annan merkin, Rigaldo tuuppaa sinua peppuun.” Rigaldo on valtava karvainen mies, jonka kalua kaksi avustajatyttöä hieroo ja nuolee näyttämökuntoon.

Leona on nainen, joka makaa se- lällään alumiinilevyllä, joka esittää ilmeisesti lentokoneen siipeä, sillä Leonalla on yllään vain lentäjänlak- ki. Hän virnistää sinulle ystävälli- sesti samalla kun levität liukastetta peppuusi. Missähän täällä on se joh- tolanka?

Kamerat käynnistyvät. Alat nuolla Leonan hempeän punertavan karvan somistamaa pimppaa. Näyttelijätär tuntuu nauttivan toimituksesta, vaik- ka rooliin ilmeisesti kuuluu voihkia epätoivoisen kuuloisena.

Hetken kuluttua tunnet, että joku siirtyy taaksesi. Sen täytyy olla Rigal- do. Et tiedä, sopiiko se käsikirjoituk- seen, mutta päätät vilkaista miestä. Rigaldolla on jonkinlainen munkin- kaapu yllään. Sen alla on vain valtava erektio.

Ja riipus, joka keikkuu miehen rin- nalla. Tämän täytyy olla se amuletti! Samassa Rigaldo tarttuu takamuk- seesi ja asettelee sinut valmiiksi pep- pusi valloitukseen.

Irrottaudut Rigaldon otteesta oh- jaajan raivostuneesta huudosta piit- taamatta. Ennen kuin Rigaldo ehtii ta- juta mitä tapahtuu, olet tarttunut ri- ipukseen, jonka nauha katkeaa. Saalis kädessäsi juokset valokehästä kohti studion ovea. Rigaldo juoksee perääsi.

Heitä noppaa:

1–3 Rigaldo saa sinut kiinni: siirry koh- taan 4.

4–6 Rigaldo kompastuu viittaansa ja pääset karkuun: siirry kohtaan 5.

4. Pääset vain pari askelta käy- tävälle kun ovi pamahtaa selkäsi takana kiinni ja kä- sivarteesi tartutaan. Käännyt kohtaa- maan Rigaldon–

– mutta siinä onkin keski-ikäinen, alaston nainen joka katsoo sinua ano- vasti.

”Voisitko antaa amuletin takaisin? Et tajua kuinka vaikea tämä oli jär- jestää.”

Katsot mykkänä naista. Hän näyt- tää jotenkin tutulta.

”Tunnetko minut? Olen presidentin vaimo.” Silmäsi laajenevat oivalluk- sesta. Kyse on presidentistä. Ja ilmei- sesti hänen vaimostaan myös.

”Mieheni sai tuon amuletin jostain pari vuotta sitten. Ensin hän käyt- ti sitä parantamaan seksielämääm- me, mutta amuletti – jotenkin villitsi hänet. Jouduin katselemaan sivusta, usein kirjaimellisestikin, kuinka mie- hen kullisti vuoteelle nuoria naisia ja toisinaan miehiäkin Rigaldona. Lo- pulta sain tarpeekseni. Päätin siepata amuletin ja käyttää sitä itse. Järkeilin että pornoelokuva olisi paras tilaisuus. Kukaan ei kyselisi mitään perään.”

Rouva astuu lähemmäksi sinua ja tarttuu toiseenkin käteesi. Hänen kas- vonsa lähenevät.

”Mitäs sanoisit jos menisimme ta- kaisin? Maksan ruhtinaallisesti.”

Suutelette.

”Ja lupaan olla hellä.”

Se onkin tarpeen Penetroivan Pol- tergeistin jäljiltä.

LOPPU

5. Hetkessä olet kadulla, juosten alastomana. Päätät oikeasta vasemmalla olevan puiston halki. Lapsiaan ulkoiluttavat äidit kir- kuvat ja vanhukset huitovat kävelyke- peillä kun juokset puistokäytävää pit- kin. Päätät siirtyä käytävältä metsään, jossa pensaiden oksat piiskaavat alas- tonta ihoasi. Äkkiä törmäät aukioon, jolla on yksityinen arkeologinen kai- vaus. Kolme arkeologia, kaksi miestä ja yksi nainen työskentelevät ylävartalon paljaina pölyisessä kuopassa. Aurinko saa hien kiiltelemän heidän lihaksik- kaissa vartaloissaan. Pysähdyt kuopan reunalle juuri kun naispuolinen arke- ologi antaa veden valua pullosta rin- noilleen. Miespuoliset arkeologit heit- tävät sutinsa ja lastansa kuopan nurk- kaan ja alkavat nuolla naisen rintoja.

”Tehdään juna!” he huutavat ja viit- taavat sinua mukaan.

Kädessäsi on edelleen riipus, jonka sieppasi Rigaldolta. Se pitää laittaa jon- nekin, että saat kaksi kättä käyttöösi.

Jos päätät laittaa riipuksen kuopan reunalle, siirry kohtaan 6

Jos päätät laittaa riipuksen kaulaasi, siirry kohtaan 7

6. Olette juuri arpomassa kuka pääsee junan veturiksi, kun vilkaiset kuopan reunalle. Keski-ikäinen nainen poimii amuletin kuopan reunalta ja poistuu ripein askelin. Mietit hetken, pitäisikö hänen peräänsä juosta.

Annat koko tehtävän olla, ei tässä muutenkaan ole mitään järkeä. Keski-ikäiset hyväilemään arkeologinaista, jonka ihon pöly tarttuu kiihottavasti käsiisi. Se joka saa ensimmäisenä orgasmin pääsee veturiksi. Et aio hävitä tätä.

LOPPU

7. Riipus solahtaa kaulaasi helposti. Hyppäät kuoppaan arkeologien joukkoon. Sekuntia myöhemmin arkeologien kunnioittava tuijotus pysäyttää sinut. Vilkaiset alas. Sinulla on aivan järkyttävä erektio – ja tuuheat rintakarvat, isot lihaksen ja karhea olemus.

Olet muuttunut Rigaldoksi.

Sen parempi. Kaksi muuta miestä väistyvät ja nostat arkeologinaisen kuopan reunalle. Tartut hänen jalkoihinsa ja siirät ne syrjään. Katsot naisesta silmiin samalla kun työnnyt hänen sisäänsä pitkällä tasaisella työnnöllä. Naisen silmät muljahtelevat nautinnosta. Tunnet kuinka kaksi miespuolisten arkeologia hiipii luoksesi ihmeissään. Heitä äkillinen sukupuolenvaihdoksesi ei tunnu haittaavan. Ilmeisesti arkeologit kohtaavat kaikenlaisia muinaisia kirouksia päivittäin. Työntöjen välissä yrität miettiä kuka korkeista poliitikoista muistuttaisi Rigaldoa. Ei kukaan, kaverin täytyi pitää riipusta vain makuuhuoneessaan.

Miesarkeologit siirtyvät taaksesi. Kiihdytät tahtia ja orgasmisi alkaa lähestyä. Nainen tarttuu käsivarsiisi viimeisimmän ekstaasinsa huipulla.

”Sinulla on Vasilin kasvot tuossa”, nainen sanoo sekavana käheällä äänellä nyökäten kohti riipusta. ”600-luvun irstaileva erakkomunkki, jonka... vielä vielä vielä... sanotaan keksineen iankaikkisen nautinnon salat...”

Rigaldo on siis Vasili on siis presidentti. Olet lähellä huippua, mutta jotain puuttuu. Tämän piti olla juna. Vaikka olet muuttunut Rigaldoksi, liukaste odottaa valmiina.

Samassa tunnet kuinka paksu elin liukuu sisääsi. Silmäsi siristyvät nautinnosta. Kummallakohan arkeologeista on noin iso? Vilkaiset taaksesi ja siellähän miespuoliset arkeologit ovat heittäytyneet miehiseen kuusyysiin. Kukahan sitten tunkeutui pepuusi?

”Yritit taas paeta minua, Amelie. Mutta valeasut eivät auta”, aineeton ääni kuiskaa korvaasi.

Penetroiva Poltergeist. Palkkio tästä keikasta saa luvan olla hyvä.

Bonukset päätät ottaa heti. Saavuttatte junan takovan rytmin ja tulette kaikki kolme samaan aikaan.

LOPPU

8. Remmi katkeaa ja samalla liikevoimalla isket Sebastienia ohimoon. Hän tuupertuu vasten seinää. Saat toisen ranteen irti kiskaisemalla molemmin käsin remmia. Tuuppaat naisen luotasi päin kohti ryntäävää Grigoria. Hetkessä olet ovella ja ulkona kirkon takapihalla. Tosin pelkissä pikkuhousuissasi.

Pienen matkan päässä nurmikkoa haravoi keski-ikäinen miekkonen. Hän näkee sinut ja virnistää.

”Tule tänne, tyttö!” mies huutaa ja viittaa kohti pientä puutarhavajaa. Päätät ottaa avuntarjouksen vastaan. Ryntäät vajaan ukkelin kanssa ja suljet oven takanasi.

”Pakomatalla?” mies kysyy.

Mutiset vastaukseksi jotain huonosti alkaneesta päivästä.

”Voin auttaa sinua – en nähkääs ole tavallinen puutarhuri, vaan rikas perijä Friedrich Germanicus von Onaniaanheimo-Runckelqvist”, miekkonen sanoo rintojasi tuijottaen. Hänen päänsä onkin sopivalla korkeudella.

”Mitä ikinä olitkaan tekemässä, jätä kaikki ja lähde minun mukaani. Mutta ensin runkataan!” mies sanoo ja pudottaa housunsa kinttuihin. Totunein ottein hän tarttuu puolijäykkään kaluunsa ja alkaa nylkyttää.

”Mitä odottelet? Pöksyt pois ja hie-romaani!”

Jos päätät hyväksyä Friedrich Germanicus von Onaniaanheimo-Runckelqvistin tarjouksen siirry kohtaan 10.

Jos päätät hylätä tarjouksen, siirry kohtaan 11.

9. Remmit kestävät ongelmita kiskaisusi. Nainen hyväilee ja suutelee rintojasi. Sebastien hieroo itseään takamustasi vasten puhisten kiihotuneena.

”Olen Sabina, Pyhän Vasilin Armeijan Valtiatar, jos haluat tietää”, nainen sanoo ja puristaa vasenta nänniäsi. ”Ennen kuin annan Sebastienille luvan, voisit kertoa mitä tiedät amuletista.

”En mitään”. Sabine puristaa uudestaan nännistäsi. ”Juuri mitään”.

Hitto, tilanne alkaa olla kiihottava. Juuri tällaiset hetket tekevät etsiväntyöstä niin vaikeaa. Grigor on riisunut paitasilleen ja hyväilee itseään pöydällä istuen.

”Olemme etsineet sitä pitkään. Se katosi meiltä vuosia sitten. Esine on meille pyhä – ja hyvin käyttökelpoinen. Saimme vihjeen että sinut on palkattu etsimään sitä ja että sait vihjeen.”

Sebastien ujuttaa mittavan väli-neensä pakaroidesi väliin ja alkaa liukuttaa sitä vasten häpyhuuliasi. Et voi kostumisellesi mitään.

Sabine suutelee sinua ja liu’uttaa sormensa klitoriksellesi.

”No. Kerrotko vihjeesi?”

Pudistat päätäsi.

”Sebastien... hän tuntuu valmiilta.”

Sebastien alkaa ujuttaa meisseliään sisääsi. Väantelehdit nautinnosta Sabinan jatkaessa kiihottavaa pientä liikettä klitoriksellesi. Et voi kestää kauan tällaista kuulustelua.

”Sata... Satamakatu 3!” huudahdat ensimmäisen orgasmin iskiessä.

”Grigor... osoite on lähellä”, Sabina sanoo nostaen kasvosi rinnoiltasi. ”Kun olet valmis käy tarkistamassa.”

”Tuota, saisinko, pomo?” Grigor kysyy.

”Toki”, Sabina sanoo ja antaa kaavun valahtaa lattialle. Grigor työntyy Sabinan sisään yhdellä nopealla liikkeellä. Tunnet kuinka Sabina hengähtää nautinnosta vasten kaulaasi.

Kaksi työntöä myöhemmin Grigor ynähtää kovaäänisesti ja vetäytyy.

”Kiitos jälleen, pomo”.

”No niin, mihin jäimmekään?” Sabina sanoo ja suutelee sinua intohimoisesti.

LOPPU

10. Lasket pöksysi hitaasti nilkkoihin ja alat sivellä häpyäsi asteittain kiihottuen tuon kiehtovan miehen reippaasta masturbaatiosta. Levität hitaasti kosteutta sisältäsi häpyhuuliin ja klitorikseen, joka alkaa kovettua. Friedrich on alkanut huohottaa kuin metsässä rymistelevä eläin ja hänen liikkeensä käyvät yhä nopeammiksi. Nautinnon aallot alkavat levitä selkärankaasi pitkin ja otat toisen käden avuksesi. Etusormesi liukuu sisälläsi kiihtyvää tahtia ja pyörität toisen käden sormia klitoriksellesi.

Friedrich röhkii kuin mursu orgasmin lähestyessä. Hänen kätensä liikkuu niin nopeasti että se muuttuu hämäräksi, terskan keskellä oleva silmä tuijottaa sinua ja samassa orgasmin salama lyö aivojesi läpi. Myös Friedrich karjaisee nautinnosta ja sperma lennähtää paljaalle reidellesi.

”Autoni odottaa kirkon parkkipaikalla. Jo ennen iltaa olemme Monacon koneessa – voimme mennä perillä naimisiin huvilassani”, Friedrich Germanicus von Onaniaanheimo-Runckelqvist sanoo hengityksensä taasaannuttua.

LOPPU

CSI: Geocaching cancelled

PO

The long-awaited video game CSI: Geocaching has been cancelled. CSI: Geocaching – a hybrid spinoff of the popular real-world treasure hunt game and procedural forensic drama TV shows has been in development since 1999. The videogame was to be released at the beginning of next year, however, unforeseen complications arose during its testing phase.

”Nobody could have predicted this,” writes Terry Sledgehemmer, the founder of the project, in his press release. The statement continues: “The issues we have encountered were truly unpredictable. Who would have thought that such an innocent idea as searching for dead bodies would turn into this? We can only say, we deeply regret the game has to be cancelled.”

11. Katsot hetken miekkosen reipasta itsettydytystä.

”Pääsisin paremmin tunnelmaan, jos joku kaltaisesi miehekäs mies laskisi pöksyni nilkkoihin”, sanot ja nostat kätesi ylös avuttomuutta ilmaisemaan.

”No, mikäs siinä”, Onaniaanheimo-Runckelqvist toteaa, käy polvilleen ja kiskoo pöksysi nilkkoihin.

Samassa nappaat vajan seinältä raskaan siirakarkotepurkin ja jysäytät sen miekkosen kaljuun.

Avaat oven ja ryntäät karkuun.

Heitä noppaa:

1–3 Siirry kohtaan 12.

4–6 Reitti on selvä, lähdet juoksemaan karkuun. Siirry kohtaan 5

12. Juokset kirkon sivuitse autiolle kujalle. Äkkiä sen toisen pään täyttää pitkä musta limusiini. Tyylikäs keski-ikäinen rouvashenkilö astuu ulos autosta, joka lipuu samantien tiehensä. Piiloudut läheisen roskiksen taakse ja vilkuilet mitä nainen tekee.

Hän riisuu kaikki vaatteensa ja viikkoa ne siististi. Isosta kassista hän ottaa valtavan kaavun, aivan liian ison hänelle. Sitten hän ottaa kassista myös jonkinlaisen riipuksen. Sen täytyy olla etsitty amuletti!

Tönäiset vahingossa maassa lojuvaa tölkkiä. Kolahdus saa naisen kääntämään päätään ja suojaudut äkkiä. Et näe mitä seuraavaksi tapahtuu, mutta kuulet koputuksen ja oven aukenevan.

”Täälläkö kuvataan elokuvaa ”Nuo ruokottomat ranskalaiset lentävissä lerputtimissaan”? naisen ääni kysyy.

Kuuluu myöntävä murahdus ja ovi sulkeutuu. Kuja on autio. Syöksyt naisen kassiin jättämien vaatteiden luo ja pukeudut.

Päätät tutkia rakennuksen, joka on jonkinlainen räjäjäinen varasto. Kierät sen etupuolelle.

Siirry kohtaan 3.

An inside source – Ben Mellins, one of the testers of the beta version of the game – who wishes to remain anonymous, has provided our magazine with a different version of events. “It was a mess, and we all told him so, we all told him we should pull this already after the first body. The guy who found the body was killed soon after, they told us it was an accident, but we know it was not... And the same with the second body. And then we had to stop searching because the police just took over everything. And even arrested us for tampering with evidence. Will you send me the bail money now?”

Fortunately, we have good news for all of you who have been waiting for the game. “We came up with new ideas, hired a whole new team, and we’re willing to give it another shot,” says Terry Sledgehemmer.

Pokemon Auts

HL

Kesällä 2016 julkaistu Pokémon Go ei suinkaan ollut ensimmäinen peli, joka toi Pokémon-jahdin oikeaan maailmaan. Taskuhirviötä nimittäin jahdattiin Sotkamon ympäristössä jo 2000-luvun alussa. Peli sai silloinkin laajaa huomiota ja ihmisiä varoiteltiin iltapäivälehdissä varomattomista Pokémon-pelaajista. Tämä varhainen versio jäi kuitenkin nykyistä nopeammin unholaan. Marvinin toimitus päätti selvittää, mistä tässä Sotkamon Pokémon-buumissa oikein oli kyse.

”Pelailimme kaveriporukalla Pokémon-keräilykorttipeliä, kyllästyimme siihen pian koska kaipasimme peliin fyysistä aspektia”, pelin keksijä Simo-Pekka Sirviö valottaa taustoja. ”Kortit tulivat myös kalliiksi, eikä meillä ollut varaa ostaa niitä paljoa. Sen sijaan meillä oli lähes loputon varasto pesäpalloja, koska asuimme Sotkamosa. Niihin käytännössä kompasteli

”Lääkäri sai kaivaa sen pallon ulos aika syvältä.”

kaduilla kulkiessaan. Palloista sai helposti tuunattua pokepalloja punaisella tussilla.”

Tässäkin versiossa Pokémoneja edusti niitä esittävä kortti, jota yksinkertaistettiin alkuperäisestä. ”Piirsimme kortit itse; se oli osa viehätystä. Koko ajan saattoi löytää aivan uudenlaisia Pokémoneja. Pelaamista varten Pokémonin tietoihin tarvittiin vain yksi numero, joka kertoi sen nappaamiseen tarvittavien pallojen määrän ja vahvuuden kaksintaisteluissa”, Simo-Pekka selittää. ”Pelimme tasa-painottui itsestään. Osa pelaajista halusi kerätä paljon erilaisia Pokémoneja, mihin heikommat Pokémonit sopivat hyvin. Ne, jotka taas halusivat voittoa taisteluja, harrastivat etupäässä vahvoja Pokémoneja. Taistelija tyypit tunnisti jo kadulla kuhmuista ja mustelmista.”

Pelille ei alunperin keksitty nimeä, mutta se alettiin tuntea Pokémon Autsina. Pelaajat pakkasivat reppunsa täyteen pokepalloiksi tuunattuja pesäpalloja ja lähtivät ulos kaduille. Siellä valittiin joku jalankulkija, jota sitten heitettiin pokepallolla ja toivottiin että hän sattuisi olemaan toinen pelaaja. Pokémonin nappaamiseksi tarvittiin vartalo-osumia niin monta kuin sen korttiin oli kirjattu. Koska useimmat seudun pelaajista



olivat harrastaneet aktiivisesti pesäpalloa vähintään 10 vuotta, Pokémonien omistajat pyrkivät yleensä väistelemään, sillä pallojen torjuminen oli kielletty säännöissä. Valittavia väärinkäsityksiä syntyi toisinaan, koska samoin toimivat myös ei-pelaajat.

”Ei-pelaajien reaktiot vaihtelivat suuresti. Joskus heiteltiin toistakymmentä palloa kohti taitavaa väistelijää ennen kuin selvisi, ettei hän ollut pelaaja ja sitten naurettiin jutulle yhdessä. Kerran taas riitti yksi osuma johonkin liivijengiläiseen, ja lääkäri sai

kaivaa sen pallon ulos aika syvältä”, Simo-Pekka irvistää.

Olisiko aika kypsä Pokémon Autsin uudelleenlämmittelylle? ”En usko. Yleinen pelaaminen lopetettiin kunnan, poliisin, asukas yhdistysten, lääkärin, pesäpalloliiton ja liivijengin antaman palautteen perusteella. Kokoonnumme kuitenkin vielä pienellä porukalla kerran vuodessa kaksintaistelemaan sellaisilla legendaarisilla Pokémoneilla kuten *Dalittinti*, *Ransunaattori* ja *Smeglanninponi*”, Simo-Pekka huokaisee – ehkä hiukan haikeana. ”Taidettiin olla aikaamme edellä.”

Exclusive Interview: L TETROMINO

Our magazine had the once-in-a-lifetime opportunity to sit down and talk with a member of the team of the legendary videogame Tetris. The L-shaped Tetris block has not been itself in the industry for very long, however he has offered talk to us about the game, his current and late colleagues, the upcoming Tetris movie and give us an insight into the exciting life of a block.

Q: Thank you for sitting down with us. Would you tell us about yourself? About your day-to-day life? Anything that would surprise the average gamer?

A: Thank you for inviting me. I'm an L-shaped Tetris block, my but my friends call me just L. And you know, my life... It's probably pretty boring. I get up in the morning, work out, have some breakfast, work out some more, have dinner, work out until I go to bed.

Q: You seem to work out quite a lot!

A: Oh you know, I'm just trying to stay in shape.

Q: You seem to be very dedicated. Tell me, you say your friends call you L – are all the other L-tetrominos also called L's? Doesn't it get confusing?

A: Oh well, yes, we are all called L. I wouldn't say it is confusing – I mean, it sometimes we need to say something like “hey you yellow one there” or “no, the other yellow one over there,” but it has its advantages you know.

Q: Would you like to mention some of those?!

A: Well, we're all called the same. And that's really nice.

Q: I see... Let's talk about something else then. How do you feel about the upcoming Tetris movie? Does the filming in anyway affect your life?

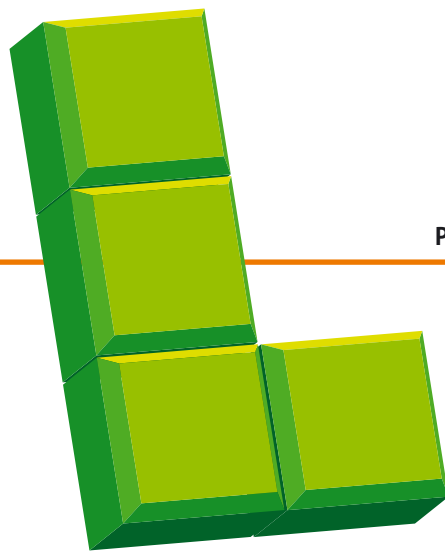
A: There is a Tetris movie?

Q: Not yet, but there is a trilogy in the making. You did not know? I was under the impression you and all your coworkers were starring in the film?

A: Nobody told us...

Q: Oh, I'm sorry, I thought you –

A: I hope they didn't pick the damn 3D versions over us.



PO



Game Over Marvin

MARVIN THE LEHTI 2/2017
89. NUMERO
ISSN 1235-4007

TOIMITUS:

Pavla Oubret & Hannu Lammi (vast), Emmanuel Arsé, Henri Heinonen, Charlotte Laihonen (English language), Sanna Lopperi (käännös, oikoluku), M. Pietikäinen, Vesa Sisättö, Jukka Särkijärvi, Valtteri Tavast, Minna Uutela

TAITTO: M. Pietikäinen

KUVAT: Petri Hiltunen (s. 2), Jukka Pihlajaniemi (Länsimetro), Valtteri Tavast (s. 3, 8)

PAINO: Sata-Pirkan Painotalo Oy

JULKAISIJA:

Helsingin Yliopiston Science Fiction Klubi ry.
(Osoite: Mannerheimintie 5 B
4. krs, 00100 Helsinki)
sähköposti: marvin@hysfk.fi,
kotisivu: http://hysfk.fi/

Marvin on saanut HYY:n järjestölehtitukea.