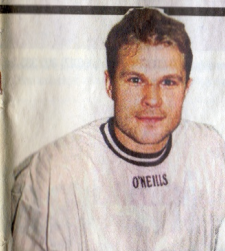


Paluumuuttaja

Kai Nyssösen
takaisin KuPS:n
riveihin
URHEILU, sivu 21

Ryysyistä rikkauksiin

Italialaisnäyttelijä
Anna Magnani hurmasi
lavalla ja elokuvissa

TELEVISIO, sivu 27

Ilmakitaren
finaaliin kaksi
suomalaista

Oulu: Kaksi suomalaista on selvinnyt ilmakitarsoiton MM-kisojen finaaliin. Tors-taina oululaissa rock-klubi 45 Specialissa karstiitiin kolmentoista kilpailijan joukosta viisi parasta perinteisen finaalin.

Järjestäjien mukaan karsinta oli tasokas ja kiihkeä. Ilmamuusikoiden olemattomista instrumenteista huolehtivat settien väillä ilmaroudarit.

Ilmainstrumentin virtuosiin maaisesta käsittelystä tuomariston valkuttivat suomalaisista Eero Ojala ja Elna Niiranen.

Ojala ja Niiranen kilpailevat Oulun Kuusissaareissa ilmakitarmestaruudesta kolmen kanssa. STT

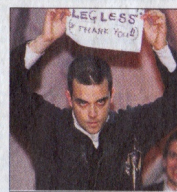
The Rasmus
kärkeen Uudessa-
Seelannissa

Lietä: Suomalaishitti The Rasmus on noussut Uuden-Seelannin single-listan ykköseksi kappaletaan *In the Shadows*. Aiemmin kappale kipusi Britannian sinkkulistat kolmoseksi. Hitti on lohkaistu *Dead Letters* -albumilta, joka on ollut yksinäisen Suomen lisäksi Saksassa, Itävallassa ja Sveitsissä. STT

Leevi and the
Leavings
dokumentoi uransa

Helsinki: Leevi and the Leavingsilla julkaistaan syyskuun ensimmäisen päivänä kokoelma, joka sisältää cd:n ja dvd:n. *Keskeneräinen sinfonia* -kokoelma pitää sisällään myös ennen julkaisemattoman *Halo!* -kappaleen. Dvd-osion on dokumentoi Gösta Sundqvistista, musiikkivideoita ja tv-esiintymisiä, kuvagalleria sekä Leavings-historiikki.

Leevi and the Leavingsin yhtyeen keulahahmo Gösta Sundqvist kuoli viime vuoden elokuussa vain 46-vuoden ikäisenä. Samalla päättyi myös Leevi and the Leavingsin tarina. 25-vuotisen toimintansa aikana yhtye ehti tehdä yhteensä 16 studioalbumia. STT



Robbie haluaa isäksi - ja tarvitsee elämänsä myös äidillistä opastusta.

Robbie Williams
aikoo "loistoisaksi"

Julkite: Brittiläinen laulaja Robbie Williams kertoo tähtänsänsä isäksi.

Ilman muuta. Minusta tulisi loistois. Ainakin hyvin ymmärtäväinen, Williams sanoo *Valittujen Palojen* syyskuun numerossa.

Williams kertoo haastattelussa avoinnaisesti myös seksi- ja huumeskäöstään.

Elämänsä on vaihteita, joista minä en muista mitään. Alkää koskaan koetko huumetta. Ei kannata, hän sanoo. Robbie Williamsin levyjä on myyty maailmanlaajuisesti yli 30 miljoonaa kappaletta. Suomessa kaksi levyä on myyty kultaan eli yli 15 000 kappaletta ja yksi platinaa eli yli 50 000 kappaletta. STT

Kuopiolaisen Sami Maarasen koodausurakka on kestänyt jo kymmenen vuotta. UnRealWorld pursuaa tarkkaa nipeltietoa, mutta vielä on paljon tekemättä. - Seuraavaksi pitäisi päivittää pelimoottori ja ryhtyä kehittämään kylläytteisöitä. KUV: JARNE NIIRANEN

Muinaisen Suomen koodaaja

UnRealWorld hylkäsi fantasiakliseet ja toi seikkailut pois luolista.

KUUPIO

Janne Niiranen

Vapaus on roolipelin suurin valti. Tietokoneroolipelin hienot pakeetit lupaleivät usein juonesta riippumattomasta, täysin vapaata pelimaailmaa, mutta pakettiin sisältyi usein aivan päivastainen: juoni kulkee armoitusteiksi kohti loppua, vaikka pelaaja kuinka väkijä vastaan.

Näennäisesti vapaat tietokoneroolipelit vetoavat vasta-alkajiin hienon grafiikkaansa puolesta. Konkari eivät kuitenkaan niistä välitä, vaan kaipaavat kapeistaan vanhat klassikot. Nethack, Moria ja Rogue-pelit ovat edelleen voimissaan.

Jo kymmenen vuoden ajan kuopiolainen Sami Maarasen on tehnyt viilpuola-laisen Erikka Lehmuksen kanssa omaa roolipeliä. Nethackmaaisesta luostoseikkailusta alkaneessa pelissä on pikku-

Syömättä ei selviä hengissä

PELIT

PC
UnReal World v2.40

Kuopolaisten Sami Maarasen ja Erikka Lehmuksen *UnRealWorld* on hauskoilla grafiikoilla varustettu Rogue-tyylinen luomus. *URW*ia kutsutaan roolipeliksi, mutta se on pikemminkin simulaattori nautta-ajalla, jolloin metsäsuomalaiset elivät luontais-taloudessa itse veistettyjä hirsimoikeissä kätynä vatsastaan turkkilaisilla.

Pelissä ei niinkään tehdä omasta hahmosta puolijumalain vahvuista liukuhölmä-

hiljaa noustu maankamaralle. Samalla fantasiaa menehtii ovat jääneet pois.
- Kuningasidämme on, että pelissä on iso maailma, jossa mennään ja tullaan niin kuin halutaan. Olemme molemmat kiinnostuneita muinaisesta suomalaisesta kulttuurista, joten korvasimme fantasia-kliseet pohjoismaisella mytologialla, Maarasen kertoo.

Faktaa ja koodikie-len
kompromissi

Tietokoneroolipeleille epätyyppilliseen tapaan *UnRealWorld*issämme hämähäki kehitysmiekkä heiluttavaksi muskelitappajaksi. Pelin pääpaino on hengissä pysymisessä. Pelaaja voi halutessaan rakentaa mökin lammen rannalle ja elää koko elämänsä kalastellen.

Toki tappajainroolinkin voi ottaa, kyse on valinnan vapaudesta. Miestä ei kuitenkaan ole väitettävä apua, sillä

yksi isku tappaa, eikä lihaksit suojaa kulkutautilta tai nälältä.

- Olemme pyrkineet historialliseen tarkkuuteen, joten tappelu ei missään nimessä ole pelin pääpöytä. Suomalainen muinaiskulttuuri on ollut erilaista henkensä puolesta taistelua, Maarasen kertoo.

Maarasen ja Lehmuks ovat tähänneet realismia. Vajaa kolmekymppiset kaverukset ovat opiskelleet kulttuurihistoriaa niin koulussa kuin vapaallaakin.
- Täälläinen peli on aina historiallisen faktan ja tietokonekallin kompromissi. Aseita, eritaitoja ja -elämää, metsästys- ja kalastustaitoja, ruoansäilytys- ja valmistustapoja sekä uskontoja voi mallintaa koneella, mutta entä kylläytteisöitä ja ihmisten sosiaaliset suhteet? Mitään aika-kautta ei voi mallintaa täydellisesti. Aina puuttuu jotain, tai sitten sen on yksinkertaisesti mahdoton koodata.

Suomi on jollekin
fantasiamaailma

UnRealWorldin rekisteröineiden käyttäjien määrät Maarassa ei ole tarkkaa lukua, mutta hän arvioi sen liikuvan enemmän tuhansissa kuin sadoissa. Parhaimpina aikoina se on ollut koodaaja Maarasen päätuolunlähde.

Kymmenen vuotisen historian aikana kertyneistä rekisteröineistä pääosa on Suomessa. Ulkomainen kiinnostus on herännyt ja kasvanut vasta viime vuosina, kun rekisteröitymismaksus on voinut hoitaa myös luottokortilla. Pääosa ulkomaista rekisteröineistä tulee Keski-Euroopasta, jonkin verran myös Yhdysvalloista. Yksi rekisteröinti on tullut myös Israelista.

- Kai suomalaisessa mytologiassa ja siten myös meidän peissämme on jotain sellaista universaalia vetoavuutta. Ohnan meidän kulttuurihistoria kuitenkin niin

vierasta ja outoa ulkomaalaisille, Maarasen polttaa.
- Perinteinen fantasiamaailma on niin läpikolluttu, että mitkä tahansa uudet ideat ovat tuoreudessaan kiinnostavia. Tämän saman vois tehdä vaikka itämaaisista tai villilännen kulttuurista. Jollekin tällainen on tuttua, jollekin verrattavissa fantasiaan.

Kulttimaailmassa oleva *UnRealWorld* on ehtinyt jo versioon 2.80, eikä lopputa näy. Maarasen mukaan yksityiskohtia voi lisätä toivomuksia ja ideoita, mihin pelin kehittämistä voida. Liian tarkat pelin tekemisessä on kuitenkin vaara. Siitä voi tulla huoноesta pelattava nippelekkä.

- Olen monesti päättänyt, että seuraava versio on lopullinen, valmis peli. Kertaa-



UnRealWorld ei häikäise nykykalkaisella grafiikallaan. Pelin vahvuus on juonen puuttuminen ja oikeasti vapaa maailma.

kaan se ei ole onnistunut. Tämä ei taida valmistua ikäni, Maaranen nauratta.