HIGH SCORE:
022025



PELIKUKKA

PELIKUKKA

ARE YOU READY?

YES◂ NO

START

SISÄLLYS

PÄÄKIRJOITUS 3

TOIMITUKSEN PELISUOSITUKSET 4-5

PRESIDENTIT PELAA MINECRAFT 6-7

ILMOITUSPALSTA 8

ASIOITA, JOTKA TAPAHTUVAT ENNEN GTA VI:TTA 9

MARIO KART - MESTARIKSI MINUUTEISSA 10-13

JUKKAPOIKA-PELI 14-15

MARIO VS. MARIO MIEHENÄ 16

VISMAN KESÄTYÖHAKU 17

SAKARIN VILLAPAITAPELI 18-19

CHOOSE YOUR CHARACTER - AH25 20-23

LANIT SYVÄANALYYSI 24-27

LANIT RESEPTI 28

HEAR ME OUT 29

NPC-KYSELY 30-31

HOW TO STOP GETTING PLAYED 32-33

HOROSKOOPIT 34-35

Pääkirjoitus:

PELAA TAI TULE PELATUKSI

Wikipedia, tuo kaiken tiedon luotettava alkulähde, määrittelee pelit näillä sanoin: “ajanvietteeksi harjoitettava määrämuotoinen ja sääntöjen mukainen kilpailu tai leikki”. Toisin kuin vapaamuotoisemmalla leikillä tai ajanvietteellä, on pelillä siis jonkinlainen lopputavoite, jota kohti yksi tai useampi peliin osallistuva havittelee. Sillä on myös säännöt, jotka asettavat pelin reunaehdot: näin ollen esimerkiksi perinteisen sanonnan mukaan sotaa tai rakkautta ei voisi kutsua peliksi, koska niissä kaikki on sallittua; joskin strategiapelien tai Tinderin ammattipelaajat saattavat olla tästä eri mieltä.

On kuitenkin olemassa myös ns. sandbox-pelejä, joissa kaikki on ainakin teoriassa mahdollista. Esimerkiksi elämää voisi nimittää eräänlaiseksi sandbox-peliksi, jossa tosin pay-to-win -strategia mahdollistaa helpomman vaikeustason avaamisen. Myös yliopistotutkinnon suorittaminen on pitkälti yhtä suurta peliä: siihen sisältyy niin main questejä (pääaineopinnot) kuin side questejä (mm. athenelaisten pitkäaikaisessa suosiossa oleva side quest: “puoli vuotta ‘opiskelua’ Singaporessa”), jotka suorittamalla pääsee final boss taisteluun eli tekemään diplomityötä.

Dekaanilta todistuksen saamisen jälkeen lopputekstit eivät kuitenkaan lähdekään rullaamaan, sillä tosiasiassa koko yliopistotutkinto oli vain yksi tehtävä elämän suuressa pelissä. Kujanjuoksu kohti palkankorotuksia, partner-statusta tai muita harvinaisia saavutuksia ei siis välttämättä viekään kohti elämänpelin voittamista. Yhä useampi tuntuu kyseenalaistavan koko asetelman siitä, että elämänpelissä on vain kaksi vaihtoehtoa: joko pelata tai tulla pelatuksi.

Onko olemassa vain yhtä oikeaa tapaa voittaa, vai ovatko tarinamuotoisen pelin kaikki lopputulokset oikeastaan samanaikaisesti yhtä hyviä tai huonoja? Onko sillä väliä, läpäisetkö tutkintosi toimien kuin pakkomielteinen saavutusten keräilijä, vai riittäisikö sittenkin any% speedrun? Onko elämäsi ja talousjärjestelmän ainoa tarkoitus maksimoida voitto?

Voittamisen määritelmää on Athenella pohdittu viime aikoina laajasti, mikä ohjasi myös toimituksen pysähtymään tämän teeman äärelle. Halusitpa sitten oppia Sakarin villapaitapelin parhaan läpipeluustrategian, kehittyä Olkkarin Mario Kart -mestariksi tai vain kuulla toimituksen pelisuositukset, toivomme, että tämä Pelikukka tarjoaa sinulle ajanvietteeksi harjoitettavaa määrämuotoista leikillisyyttä saavutusten grindaamisen tai kurssimateriaalien Minecraft-parkourhyppelyvideoiden muodossa katselemisen lomaan.

Viimeisenä haluamme kannustaa lukijakuntaamme harhailuun: jos jokin lehden jutuista ei puhuttele sinua, on ihan ok kääntää sivua ja vaihtaa uuteen sivuhaasteeseen. Parhaat pelihetket ovat lopulta useimmiten niitä, joita osaat kaikista vähiten odottaa.

Alli & Sara Sofia
PS. You lost The Game.

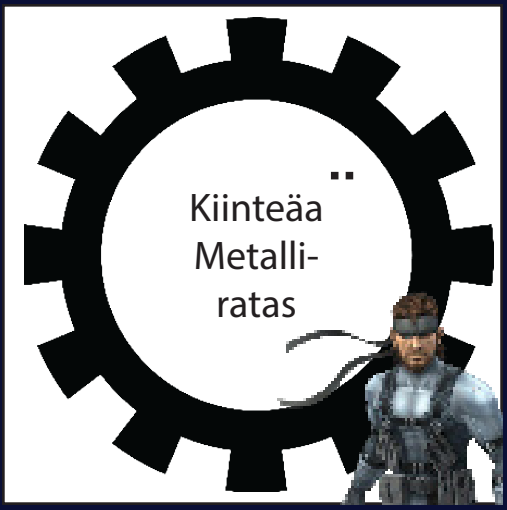
Toimituksen pelisuositukset

Koska Nintendo Switch 2 aiheutti pelimarkkinoilla kuohuntaa ja suuria hintojen nousuja, on pelaamisesta tullut jo kallista puuhaa, jos haluaa päästä testaamaan skenen uusinta kermaa. Mutta ei huolta, sillä toimitus on valmiina suosittelemaan teille klassikkopelejä, jotka jokaisen itseään kunnioittavan gamerin tulisi pelata läpi. Eikä hintakaan päätä huimaa!










Call of Duty:
TyÖpuhelu


RESIDENTEVIL VIII: IKÄVÄ NAAPURI


GRAND THEFT AUTO:
VARKAUDEN ISOIN AUTO
VARKAUS 16


KELLOKOIRAT


TEKKen


FINALFANTASYXVII:
PÄÄTTÖKOEFANTASIA

PRESIDENTIT PELAA



“Donald, you did not just fucking grief my new base, I had two stacks of diamonds in there”

- Joe Biden, Yhdysvaltain 46 presidentti

Viime vuonna poliittisia kamppaluita on käyty niin Suomessa ja Yhdysvalloissa, usein ahdistuneissa ja tuskaisissa tunnelmissa. Vuotaneet tallenteet Youtube Shortseissa ovat kuitenkin paljastaneet politiikan myllerykset uudessa valossa, kun vaikuttajat ovat avautuneet pelatessaan Minecraftia keskenään. Näitä tapahtumia valtamedia ja deep state ei halua sinun näkevän.

PRESIDENTIT PELAAVAT SÄNKYSOTIA

“*Hey you watch your fucking mouth young man before I come over and start critting the fuck out of you with this netherrite sharpness five axe, motherfucker”*

- Barack Obama, Yhdysvaltain 44. presidentti

Yhdysvaltain poliittinen eliitti vietti paljon aikaa keskenään pelatessaan Hypixel-serverin *sänkysotia* (eng. bedwars). Toisin kuin seksuaalisesta konnotaatiosta voisi päätellä, pelin tavoitteena on tuhota vastustajan sänky, joka mahdollistaa pelaajan uudelleen-syntymisen. Rikkoen perinteistä valtiomiehen puhetyyliään, entinen presidentti Barack Obama uhosi tappavansa presidenttiehdokas Donald Trumpin, joka oli antanut istuvan presidentti Joe Bidenin polttaa heidän sänkynsä flint and steelillä.

MARIN AKTIVOI KOLME VÄKIVALTAISTA POINTTIA

“*Hei mä löysin Halla-ahon basen, tapan sen. Siinä kolme vitun pointtia timanttimiekalla ja Pekka oot toisella kierroksella*”

- Sanna Marin, entinen pääministeri

Presidentinvaalien ensimmäinen kierros herätti keskustelun taktisesta äänestyksestä, kun mielipidemittaukset osoittivat perussuomalaisten ehdokkaan **Jussi Halla-Ahon** mahdollista nousua toiselle kierokselle. Kokoomuksen ehdokkaan **Alexander Stubbin** pääsyä jatkoon pidettiin jo varmana, joten poliittinen vasemmisto yhdisti voimansa **Pekka Haaviston** taakse. Entinen pääministeri **Sanna Marin** päätti ottaa ohjat omiin käsiinsä, ja yöllä kirjautui Eduskunnan serverille tappamaan Halla-Ahon invisibility potionin avulla.

NIINISTÖ TYYTYMÄTÖN SEURAAJAANSA JA KUOLEE

“Nyt naamarit on riisuttu, Alex on luotu johtamaan ainoastaan espoolaista ringetteseuraa”
- Sauli Niinistö, 12 tasavallan presidentti

Tasavallan presidentiksi valittiin toisella kierroksella entinen pääministeri **Alexander Stubb**. Väistyvä presidentti **Sauli Niinistö** koki seuraajansa olevan epäpätevä tehtävään ja avautui tunteistaan toiseksi jääneelle **Pekka Haavistolle**. Kaksikon sydämellinen veljeily kuitenkin päättyi, kun Niinistö traagisesti putosi Mineshaftissa laava-altaaseen.

KOKOOMUS MURSKAA OPPOSITION RÄJÄHTEILLÄ

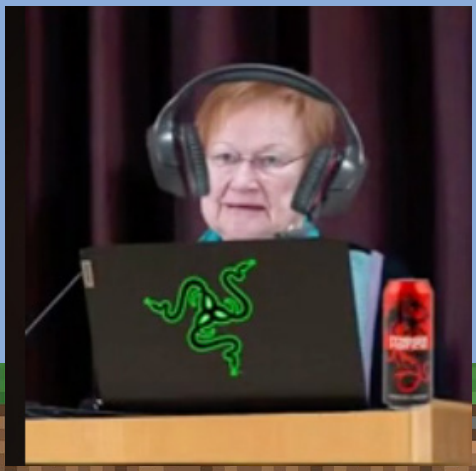
“Asetin TNT:tä Ylen A-studioon. Nyt on oikea aika lopettaa eläminen”
- Petteri Orpo, pääministeri

Hallituspuolueissa militarismi kasvoi Hunger Gamesin aikana, jossa tavoitteena on tappaa kaikki vastustajat ja olla viimeinen hengissä. Pääministeri **Petteri Orpo** ilmoitti tuhoavansa oppositiojohtajat Pasilassa yhdellä taktisella TNT-canonilla. Valtiovarainministeri **Riikka Purra** lupasi auttaa redstonessa. Välineellistetyn maahantulon uhan kasvaessa Suomen itärajalla Orpo vannoi tuovansa Iron Golemeita ja pakan Uno Reverse -kortteja jokaiseen rajavartioasemaan.

VANHAT NIVELET SPLIIFFAA PARKOURISSA

“Mul on viel martial arts taidot jäljel mun dominatrix ajoista vitun feodaali lisko nuketan sun perseen”,
- Tarja “Tarzan” Halonen, 11. tasavallan presidentti

Puolustustusyhteistyösopimus DCA:n solmiminen Suomen ja Yhdysvaltojen välillä vaatii suuren transatlanttisen koalition. Taustalla vaikuttamassa oli presidentti **Tarja “Tarzan” Halonen**, joka haastoi sekä Suomen että Yhdysvaltain ulkopoliittisen johdon parkour-matsiin. Halosen Efficiency V -lapio onnistui pudottamaan puolustusministeri **Antti Häkkäsen**. “Call me Rizzibeth, cause I’m the fucking queen”, Halonen kirosi.



Ilmoituspalsta

AthenenKellotusTraineeProgram–Haenyt!

Etsimmemotivoituneitajakehityshakuisiatrainee-kellottajia osaksihuipputiimiämme!Tarjoammekattavanvalmennusohjelman,kokeneidenmentorientuensekämahdollisuudenrikkoa henkilökohtaisiaennätyksiä.Arvostammenopeutta,tekniikan hiomistajapaineensietokykyä.Jossinullaonasennettajaintohimoa kellotukseen, tämä on tilaisuutesi!

Hae nyt ja nouse kellotuspelissä uudelle tasolle!

Terve vaan! Tiesitkö, että Athenella on oma hallituskummi AYY:n puolesta? AYY:n hallitus tekee kummitoimintaa kaikille killoille ja ainejärjestöille, ja teidän kummina toimin minä eli Elina Ståhlberg (*Toimituksen kommentti: tämä oli tilanne viime vuonna :D Resurssipulan aiheuttamien viivästysten vuoksi tilanne ei ole enää näin*). Soita, tekstaa tai slaidaa dmiin jos sulla on mitään huolia, toiveita, kysymyksiä tai pohdintoja AYY:n suuntaan! Jos en osaa vastata, lupaan ainakin ohjata oikealle tyypille. Linja on teille aina auki! Peace and love! <3

Killan 2025 AYY-hallituskummi Ellu



Asioita, jotka tapahtuvat ennen suuri autopuhallus 6:tta

Rockstar Gamesin suosittu toimintapelisarja Grand Theft Auto *("törkeä moottorikulkuneuvon käyttövarkaus", ks. Rikoslaki 12.7.2002/614, 28 luku 9 b §)* on toiminut jo lähes kolme vuosikymmentä varoittavana esimerkkinä maailman nuorisolle siitä, mitä käy, kun sekaantuu tupakkaan, whiskyyn ja prodekolaisiin – ja kuinka niiden myötä rikollisuuden polulta ei ole paluuta. Pelisarjassa voit autojen varastelun lisäksi rötöstellä lähes rajattomasti, ja moraalin mittarina toimii ainoastaan omatuntosi sekä se, pelaatko peliä omassa peliluolassasi vai äitisi valvovan katseen alla.

Pelisarjan viimeisimmästä julkaisusta, GTA V:stä, on kulunut jo melkein 13 vuotta, siis yhtä kauan kuin gen alpha -sukupolven edustajilla kestää oppia aakkoset muuten kuin Subway Surfers -videoita katsomalla. Sarjan seuraavaa osaa GTA VI:tä on odotettu kuin kuutta nousevaa, mutta pitkän odotuksen jälkeen se julkaistaneen vihdoin ~~kuluvan vuoden syksynä~~ EDIT: ehkä ensi syksynä. Tämän yli vuosikymmenen kestäneen odotuksen aikana maailma on ehtinyt mullistua monella tapaa lukuisia kertoja, ja lentävä lausahdus "We got [X] before GTA 6" on jäänyt monen liikennesäännöt GTA-pelimaailmassa oppineen, nyt tuolla liikenteessä oikean auton ratissa liikkuvan puheenparteen.

Tässä artikkelissa olemmekin listanneet asioita, jotka ovat joko ehtineet tapahtua tai tulevat korvanappiimme tulleen tiedon mukaan vielä tapahtumaan ennen GTA VI:n julkaisua:

1. GTA V
2. Kokonainen Star Wars -elokuvatrilogia
3. "Jos ei jaksa, niin koittakaa vaan jaksaa" - Sanna Marin
4. Kendrick Lamar vs. Drake beef
5. Maapallo saa toisen kuun
6. Teknillinen psykologia
7. Athenen virallinen ilmoitustaulu pyyhitään pois maailmankartalta (ja killan säännöistä)
8. Risto Sarvas nimitetään professor of practice:ksi
9. Risto Sarvaan viisivuotiskausi päättyy
10. Olkkarille hankitaan PS5
11. Informaatioverkostojen kilta Athene ry voittaa
12. GTA VI julistetaan vuoden ~~2025~~ 2026 peliksi
13. Kyllästyminen "things we got before GTA VI" meemiin
14. Pelikukka julkaistaan

Listaa tähän alle omat veikkauksesi siitä, mitä ennen GTA VI:n julkaisua tulee tapahtumaan. Palaa listaasi ~~syssymmällä kevväämmällä~~ syssymmällä ja katso, miten kävi!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Mario Kart - Mestariksi Minuuteissa



Oletko kyllästynyt Marion autopelissä häviämiseen? Haluatko olla kuten Athene, ja voittaa? Lue eteenpäin, ja sisäistäseuraavatyksinkertaisettipsandtricksit joilla dominoit Olkkarinseuraavaa MK seshiä:

1. Valitse Meta ja driftaa voittoon

Mario Kart 8 paras cocktail hahmoa, autoa, renkaita ja liitovarjoaon Yoshi, TeddyBuggy, RollerWheelsja Paper Glider. Syy tälle on näkymätön "statsi" nimeltään miniturbo, jonka saat maxattua tappiin valitsemalla edellämainitun kombon. Miniturbo on pieni boosti, jonka saat ladattua driftaamalla mutkissa. Mutkaisissa ja pitkissä radoissaminiturbon vaikutusonsuorastaanmassiivinen: Nopeus-statsiltaan pelin suurin kombo häviää hitaimmalle kombolle, joka hyödyntää mutkissa miniturboa.

2. Kanavoi sisäinen pupusi



Salainen "hopping"-tekniikka voi olla pelastuksesi tilanteissa, joissa kosketat vahingossa ruohoa, eli ajaudut ulos radalta. Näpäyttämällä nopeasti driftaus-nappia, saat autosi hyppäämään, jolloin renkaat eivät hetkellisesti kosketa maata; spämmi tätä toimintoa joutuessasi ulos tieltä päästäksesi nopeammin takaisin radalle.

3. Väistä blueshellit kuten pro

Blueshellit ovat Mario Kartin pahamaineisin esine ja monen elinikäisen ystävyyden tuhoaja. Blueshellejä voi saada esinelaatikoista 30 sekunnin välein toisesta kierroksesta alkaen, jonka jälkeen niiden tuloon pitää varautua. Osuessaan blueshell pysäyttää aikaisen liike-energiasi, ja lukitsee autosi paikoilleen 1.5 sekunniksi.

Paras puolustus on blueshellin lähestyessä käyttää torviesine, jokarikkoo lähestyvän kilpikonnan kuoren kuin Mario konsanaan. Aina torvea ei kuitenkaan ole saatavilla; Näissä tilanteissa yritä törmätä johonkin liikettäsi vähemmän hidastavaan esteeseen, kuten banaaniin tai autoon, jolloin saat immuniteetin blueshellin räjähdykseltä ja säilytät osan liike-energiastasi. Voit jopa heittää kädessäsi olevan banaanin eteenpäin ja törmätä siihen. Jos kädessäsi on sieni, voit blueshellin pyöriessä pääsi päällä käyttää sen; Oikein ajoitettuna tämä temppu antaa lyhyen immuniteetin, jolla voit täysin väistää kuoren räjähdyksen.

Neljäs ja kettumaisin tapa on jättäytyä hetkellisesti toiseksi, ja antaa kaverisi tankata kuori puolestasi. Tämä vaatii huolellista minikartan seuraamista, jotta näet lähestyvän kuoren ennen kuin varoitus siitä ilmestyy ruudullesi:, tällöin manööverin suorittaminen on jo todennäköisesti liian myöhäistä.

4. Respectaa rahaa

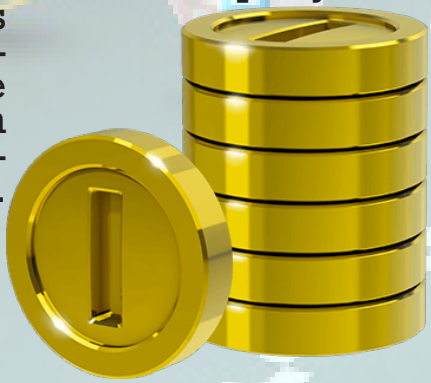
Kolikot ovat Mario Kartin radoilta löytyviä kultaisia metallinpaloja. Kolikoiden keräämisen hyötyä ei pelissä kummemmin selitellä, mutta niiden efektin voimakas: yksi kolikko lisää Nopeus-statsiasi puolella palkilla! Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kaikki kymmenen kolikkoa kerännyt pelaaja on pelin hitaimmalla kombolla yhtä nopea, kuin pelin nopein komboilman kolikkoja! Erityisesti pitkillä radoilla kolikoiden haaliminen voi nopeuttaa kierrosaikaasi sekunneilla.

5. Respectaa raha-esinettä

Ensimmäisellä ja toisella sijoituksella olevilla pelaajilla on suurimahdollisuus saada esinelaatikoista ylimääräinen kolikko. Vaikka houkutus käyttää se voi olla suuri, tämä näennäisen hyödytön esine kannattaa kuitenkin pitää kädessä ainakin seuraavaan laatikkoon asti: esineiden arvonta on nimittäin koodattu siten, että kolikkoa kantava pelaaja saa varmasti toiseksi esineeksee jotakin muuta, esimerkiksi banaanin tai vihreän kuoren, jota voi roikottaa kärryn takaböörstässä puolustuksena kuorilta!

6. Tee temppu oikeaan suuntaan

Hyppyristä tai töyssystä ajaessasi voit driftinappulaa näpäyttämällä tehdä tempun, joka antaa autollesi pienen boostin. Tempun jälkeiseen ajolinjaan vaikuttaa kuitenkin se, mihin suuntaan ohjaustatti sojottaa tempun aikana. Jos haluat kääntyä tiukasti vasemmalle tempun jälkeen, veivaa tattia vasemmalle. Jos kyseessä on loivempi käännös vasempaan, voit osoittaa sen oikealle saadaksesi kärrysi oikeaan linjaan pitkää driftiä varten. Suoraan jatkettaessa tee ylä- tai alatemppu.



7. Hidasta taktisesti



Joissakin radoissa, kuten Excitebike Arenassa ja Choco Mountainissa, on kohtia, joissa useita temputettavia töyssyjä on asetettu tiiviisti peräjälkeen. Näissä kohdissa päästä sormesi kaasulta hetkeksi ensimmäisen töyssyn jälkeen; muuten lennät seuraavan töyssyn yli ohittaen yhden mahdollisen tempun.

8. Baggaa

Jos tahdot epäkunnioittaa vastustajiasi huolella, voit koittaa baggaamista. Tekniikassa pelaajat jättäytyvät tarkoituksella kauas kärjestä, jakeräävätesinelaatikoista voimakkaita esineitä; Saatujen esineiden voimakkuus nimittäin kasvaa kärjen välimatkan funktiona! Ideana on viimeisellä kierroksella ohittaa vastustajat vahvojen esineiden, kuten shokin, Bullet Billin ja tähden avulla, jotka käytetään ylivoimaisten oikoreittien avaamiseksi. Baggaaminen toimii kin luotettavasti siis vain osassa ratoja, sillä comebackit ovat riippuvaisia näiden oikoreittien olemassaolosta (ja pelaajan tietämyksestä niiden olemassaolosta).

9. Driftaa liitovarjoon

Mario Kartin koodanneet Nintendon insinöörit unohtivat normalisoida liitovarjossa olevan kärryn nopeusvektorin, joten on itse asiassa hieman nopeampaa liitää vinottain kuin suoraan. Tekniikan hyödyntäminen vaatii kuitenkin, että liitovarjoon päästää tietyssä linjassa; Liian jyrkkä kulma nimittäin vain hidastaa menoa! Tämän vuoksi glider-ramppeihin kannattaa driftata vastakkaiseen suuntaan, kuin mihin haluaa liitää.



Jukkapoika-peli

Jukkapoika-peli on peruskoulun pihojen jo tuhatvuotinen perinne, jota kaikki meistä ovat varmasti jo jossain elämänsä vaiheessa päässeet pelaamaan. Niille harvoille kivenallakasvaneille, jotka eivät vielä ole kuulleet tästä perimätiedon mukaan jo Mikael Agricolan lapsena pelaamasta ajanvietteestä, tarjoaa toimitus yksinkertaiset ohjeet alkuun pääsemiseen.

Pelin **gameplayloop** on kaikessa yksinkertaisuudessaan yksinkertainen: Ajatuksena on keksiä mahdollisimman monta Jukkapoika-sanan kanssa rimmaavaa sanaväännöstä, jonka ensimmäisen osan on päätyttävä kirjaimiin **"kka"**. Väännöksen keksijä arvuuttelee sanaa muilta pelaajilta muodossa:

"Mikä on sellainen poika, joka..."

Peliä jatketaan niin kauan, kuin on tarpeellista. Jukkapoika-pelissä ei ole voittajia, ainoastaan **häviäjiä**.

Olet sitten jukka tai poika, tarjoaa peli hauskaa ajankulua tunneiksi. Optimaalisia paikkoja pelata ovat *pitkäveteiset tilaisuudet*, joista pelaajien on mahdotonta paeta/poistua. Kokeile esimerkiksi seuraavia: pitkä automatka, jumiutunut hissi, Athenen hallituksen kokous, Marathon jonotus, Marathon bussi, Marathon excu...

Regressoidu siis rohkeasti alakoululaisen tasolle, nappaa lähettyviltäsi kaveri ja pelaa toimituksen valmistelema kierros **aitoa jukkista**!

Perusjukka-taso

Mikä on sellainen poika joka lukee Athenen kiltalehteä?
Kukkapoika
Mikä on sellainen poika joka ei ole kalju?
Tukkapoika
Mikä on sellainen poika joka hakkaa päätään puuhun?
Tikkapoika
Mikä on sellainen poika joka kertyy sukkiin?
Nukkapoika
Mikä on sellainen poika joka löytyy linnuilta?
Nokkapoika
Mikä on sellainen poika joka kertyy nesteen pohjalle?
Sakkapoika
Mikä on sellainen poika joka on sekaisin?
Pakkapoika
Mikä on sellainen poika joka kiemurtelee Otaniemessä?
Ratikkapoika
Mikä on sellainen poika joka haisee?
Kakkapoika

Superjukka-taso

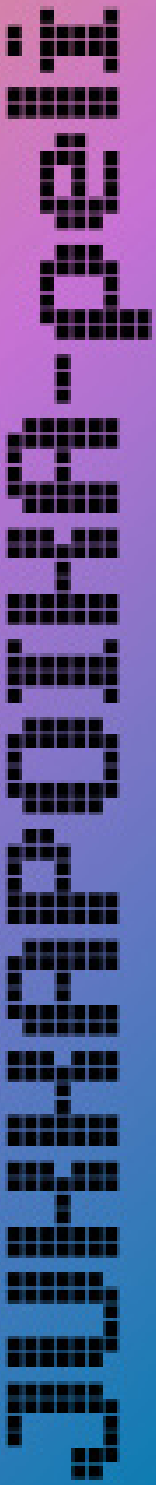
Mikä on sellainen poika joka on tiukahko?
Napakkapoika
Mikä on sellainen poika joka tykkää paksuista päällysvaatteista?
Pusakkopoika
Mikä on sellainen poika joka on irti?
Sokkapoika
Mikä on sellainen poika joka koostuu poroista?
Tokkapoika
Mikä on sellainen poika joka on huoneessa 105?
Kikkapoika

Megajukka-taso

Mikä on sellainen poika joka juo?
Kapakkapoika
Mikä on sellainen poika joka juo salaa?
Salakapakkapoika
Mikä on sellainen poika joka on vanha ja kuuma?
Kaakeliuunikkapoika
Mikä on sellainen poika joka haisee salaa?
Salakakkapoika
Mikä on sellainen poika joka opiskelee Tepsyllä?
Aikuistikkapoika
Mikä on sellainen poika joka haisee parvekkeella?
Tupakkapoika

Gigajukka-taso

Mikä on sellainen poika joka on punainen ja asuu Kalliossa?
Kalliomansikkapoika
Mikä on sellainen poika joka tekee tätä lehteä?
Vapaaehtoistyöporukkapoika
Mikä on sellainen poika joka on neljänneksi suurin yritystyönantaja ja toiseksi suurin teollisuustyönantaja Varsinais-Suomessa?
Turun Meyerin telakkapoika



Tino Poutiainen
TU-C9300
Tieteen ja tiedon perusteet

F

Mario ideana vs. Mario miehenä

Kaikki tietävät, että Mario on vitun siisti. Mutta ken tietää, mitä hänen päässään liikkuu? Ken tietää, miksi hän murskailee kilpikonnia? Ja miksi kokemuksemme hänestä on yhtä mielyttävä kuin myyttisestä (ei olemassaolevasta) Tohtori Pippurista? Kenties.

Uskon, että Kant oli se, joka sanoi: "Kokemus ilman teoriaa on sokeaa, mutta teoria ilman kokemusta on pelkkää intellektuellista leikittelyä". Mario ilmentää kokemustaan ulkoisesti muussaamalla kilppareita, mutta hän ilmentää teoriaa toteamalla: "Nyt x mennään! Pidä se ylhäällä, beibi!".

Kun Mario jättää turvallisen tilansa ruusentaakseen kilpiksen, hän tietää, että hän voi kuolla. Ja silti miehelle, joka voi ostaa elämiä rahalla, elämästä itsestään tulee välisäiliö arvolle. Se on vero, jonka voi maksaa, kuten kuka vain rikas mies voi ajatella lakia sakkona, jolla on hinta.

Mielämme Marion sankarina, mutta oikeasti hän edustaa etuoikeutetumman väestönosan yhtä prosenttia. Elämänmuotoa. Kenties.



Want to become a Champion of Business Software?

Great! Have a look at our Summer Trainee program.

← visma.fi/ura/

Sakarin villapaitapeli on suomalaisen popkulttuurin ihme ja jokaisen lapsuuteen lähtemättömän vaikutuksen jättänyt modernin taiteen ilmentymä. Tämä peli on muovannut suomalaista kulttuuria ja videopeliteollisuutta enemmän kuin uskallamme myöntää. Huhujen mukaan jopa Angry Birds on kopioinut pelimekaniikkansa Sakarin Villapaitapelin kompleksisesta toteutuksesta. Tässä legendaarisessa pelissä yhdistyvät esteettinen luovuus, strateginen päättelykyky ja villapaitojen lähes hengellinen syvyys. Tämä artikkeli opastaa sinun tiesi tämän taktisen mestariteoksen saloihin, jotta ehkä sinäkin voit viimein tuoda hymyn tuon kaikille rakkaan Sakarin huulille.



Asetelma

Pelin rakastettu päähenkilö on pelin nimessäkin mainittu Sakari, joka tuijottaa anelevin silmin kohti pelaajaa. Hän palelee ilman villapaidan lämpöä ympäröimässä hänen surkeaa olemustaan. Pelaajan tehtävänä on päättää, pukeako Sakarille villapaita ja päästää hänet tuskastaan vaiko jättää hänet palelemaan Suomen hyiseen talveen. Emme tiedä pelaajana, miksi Sakarilla ei ole päällään villapaitaa tai miksi hän ei sitä voi itselleen päälle laittaa. Onko hänet lukittu hyiseen lumilinnaan vailla päätäntävaltaa omista tarpeistaan? Onko hän villapaitojen vastainen radikaali? Emme voi muuta kuin arvailla ja toivoa parasta.



Pelin kulku

Peli voi vaikuttaa ensisilmäyksellä yksinkertaiselta, mutta kun ääni selkäsi takaa kuiskaa korvaasi pehmeällä bassolla ”Pue Sakarille villapaita”, huomaat, ettei kaikki ole sitä miltä näyttää. Edessäsi on moraalisesti sielua repivä päätös, jonka seuraamukset voivat olla suuremmat kuin voit kuvitella. Onko joku kidnapannut Sakarin ja mitä Sakarille tapahtuu, jos hänet löydetään päällään villapaita, jonka me olemme hänelle antaneet? Jos päätämme pukea Sakarille villapaidan, tuoko se hänelle vain lyhyen helpotuksen ennen potentiaalisesti tukalampaa ja kivuliaampaa rangaistusta? Toisaalta, jos emme anna Sakarille villapaitaa, kuinka kauan hän pärjää kylmyyden keskellä? Menetämmekö tarinamme sankarin lopullisesti Suomen jäätäville sääolosuhteille?

Kuinka tässä pelissä voi voittaa?

Paina joo.

Onneksi olkoon, voitit pelin.
Mutta millä hinnalla?

Choose Your Character:

OAH25 O



Niklas Koskela

@RiippuuPelistäJoskusSaleeOlumpuzE-liAikaKreikkalaistaSekin

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Furry Mario furry setup

Lempipeli:
Pokimään

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Pokimään

Pue Sakarille villapaita?:
Joo

Vilma Ikola

@gehjtd

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Rosalina, teddy buggy, rollers, cloud glider

Lempipeli:
Mario Kart

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Kaikki missä on pelannut porukalla

Pue Sakarille villapaita?:
En





Eemil Lähteenmäki

@Eepu02

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Sellane himo nopee, myös ylipaino = ylivoima

Lempipeli:
Kyl sen täytyy olla minecraft

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Ku pelattiin kavereiden kaa lego star wars 3 sadepäivänä

Pue Sakarille villapaita?:
Joo



Nita Sirkka

@EiOoMutOnnistuinSaamaanJoskus2010(?)
MojangtililleTäginNitaMikäOliMunMielestäAika-HyväSaavutus

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Pinkki Yoshi + nalleauto, ne pienet punaset renkaat ja en tiiä mikä sen liitovarjon pointti on eli ihan sama

Lempipeli:
Edelleen varmaan Super Mario Galaxy <3

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Pelasin joskus lapsena iskän kaa Super Mario Galaxyn läpi, niiiin symppis ja chill peli!! Se on muuten edelleen ainoo peli jossa en oo ihan surkee :D

Pue Sakarille villapaita?:
En

Kimi Toivonen

@pepsionlimu

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Wiggler

Lempipeli:
DayZ

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Koulun jälkene 4 pelaajan splitscreen Minecraft setit kaverin Xboxilla

Pue Sakarille villapaita?:
Joo





Antti Puska

@ Ath3n3Slay3r69

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Waluigi

Lempipeli:
Dark Souls 3

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Ekat timantit Minecraftissa

Pue Sakarille villapaita?:
En

Olli Ullgren

@rantapoika92

Lempi Mario Kart -hahmo/build:

Bowser. Cat Cruiser/Retro Offroad/Peach Parasol

Lempipeli:

Paha. Tällä hetkellä pelaan lähinnä Hearthstonee :D mut sillee ehk kuitenki all time favorite on Cities: Skylines

Paras videopeliaiheinen muistosi?:

Koronan alkuaikoina hakattiin kaiket päivät broidien kanssa Mario Kartia vailla huolta huomisesta <3 pelasin myös tähän aikaan tekemisen puutteen johdosta ekaa kertaa League of Legendsiä eli kohtuudella hyvinvointiakin I guess :D

Pue Sakarille villapaita?:

Joo





Ira Laihanen

@eiMulOoMutJosOisNiinIramisu

Lempi Mario Kart -hahmo/build:

Luigi + hyvä auto

Lempipeli:

https://www.oispakaljaa.com/ tai Sims

Paras videopeliaiheinen muistosi?:

Kun lapsena unlockas Nintendogsissa jack russel terrierin!

Pue Sakarille villapaita?:

Joo

Lotta Jansson

@lohipelaa111

Lempi Mario Kart -hahmo/build:

En oo lukkiutunu mihinkää yhtee tiettyy, mut tykkään Peachist sil monsteriautol (#womeninmalefields)

Lempipeli:

Muumit ja Taikurin hattu!!!

Paras videopeliaiheinen muistosi?:

sain kummeilta lahjaks joskus 7v sellasen punasen pöytäkoneen mil ei päässy nettii mut pysty pelaa pelei

Pue Sakarille villapaita?:

Joo





Elisa Heikkilä

@näitOnOlluVuosienSaatossaUseitaMutEsimElllu20

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Isabelle koska ac <3

Lempipeli:
atm ehkä hogwarts legacy

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
en keksi mitään yhtä tiettyy mut kaikki sims 3 kanssa vietetyt tunnit

Pue Sakarille villapaita?:
Joo

Tuomas Miettinen

@tupenaattori

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
White Yoshi + teddybuggy

Lempipeli:
salee just mario kart

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Tuhosin oman phuksiryhmäni kartissa kun hengailtiin olkkarilla :)

Pue Sakarille villapaita?:
Joo





Linnea Laine

@voitt4j4

Lempi Mario Kart -hahmo/build:
Wiggler wiggler mopo ja punaset renkaat ja sellai hieno slider

Lempipeli:
Super Mario Galaxy 1

Paras videopeliaiheinen muistosi?:
Se ku voitin Kimin mario kartis

Pue Sakarille villapaita?:
Joo

Lanit Syväanalyysi



12.6.2011 maailma muuttui: Justimusfilms, suomalainen musiikkikollektiivi Pohjanmaan “real thug gangsta citystä” (Haapavedeltä) julkaisi kautta aikojen suosituimman kappaleensa Youtubeen. “Lanit” musiikkivideolla Justimusfilmsin keulakuvat “Joose” ja “Sami” esittävät kahta nuorta miespuolista pelaajaa, Kill3rMasaa ja T3urastaja69:ää, jotka flexaavat pelitaidoillaan ja ignooraavat kaveriaan “Juhoa”. Sanoitusten pintapuolinen satiiri 2010-luvun alun nörttikulttuurista kätkee kuitenkin alleen jotakin diipimpää.

Pistetään virta päälle, ja siirrytään analysoimaan.

Kuten kaikki historian suurteokset, alkaa “Lanit” täydellisestä hiljaisuudesta. Silminnähden apaattinen Masa painaa nappia, ja kytkee tietokoneen virran päälle. Elektroninen biitti käynnistyy ensimmäisen versen saattelemana:

Pistä virta päälle, ja siirry offlinest onlinee

Sanat hittaavat kuin denssi vasten kuulijan tärykalvoja. Masa ja Teurastaja tahtovat herättää kuulijan, ja samalla itsensä, unesta todellisuuteen, kuten G-man (Gamer-man) herättää Gordon Freemanin unesta todellisuuteen imppailemaan tuhkia *Half Life 2* -pelin alussa. Virran päälle pistämisen voikin nähdä kuvastavan tietoisuuden heräämistä. Kriittistä kappaleen tulkinnan kannalta on kuitenkin se, ettei virran pistämistä päälle ja itse pelin pistämistä päälle rinnasteta toisiinsa: tietoinen ihminen voi tehdä muutakin kuin olla sosiaalinen, eli “siirtyä offlinest onlinee”, tai pelata. Masan ja Teurastajan maailmassa heidän vapaa tahtonsa olla pelaamatta on kuitenkin uhattuna. Masan lausahdus:

Peli päälle, ja sormet liikkuu jo iteksee

ilmaisee alistumista korkeammille voimille, jotka ohjaavat hänen liikkeitään. Todennäköisesti tällä viitataan Combinen sijasta vapaiden markkinavoimien näkymättömään käteen, jonka ansiosta heräämme aamuisin töihin, toisin sanoen “pistämme pelin päälle”. Vaikka Masan sormet “liikkuu itekseen”, kriittisesti sanat omitoivat viittauksen erään toisen tärkeän ruumiinosan, aivojen, “itekseen liikkumiseen”. Tämä implikoi, että aivojen liikkuminen on tästä näkymättömästä voimasta riippumatonta. Masa ja Teurastaja ovat siis vangittuina yhteiskunnan pelimäiseen grindiin täysin tietoisia tilanteestaan, mutta kykenemättöminä sammuttamaan peliä ja liikuttamaan sormiaan näppäimistöä pidemmäl-

le. Teurastajan alistuminen kohtaloonsa ilmenee jo seuraavasta lainista, jossa hän lammasmaisesti hyväksyy, että on tullut käymään, todennäköisesti jäädäkseen:

Killermasa tuli käymää, meillä on tänää lanit, (jep)

Masa ei kuitenkaan ole luopunut taistelusta; Jo heti Teurastajan lakonisen jeppauksen jälkeen hän vaati katsoa *"kuinka monelt servult saadaan tänään bannit"*. Lausahdukseen sisältyy toive rikkoa yhteiskunnan valtarakenteita, ja haastaa yläluokkaa heidän omalla areenallaan, eli servereillä. Laini myös epäsuorasti implikoi, että Masan ja Teurastajan peliharrastus, jonka kappale siis rinnastaa heidän olemassaoloonsa, on riippuvainen näiden kansallisvaltioita selvästi muistuttavien "serverien" ylläpidon päätöksistä. Anti-slay.

Masa ja Teurastaja eivät mitä ilmeisimmin voi hyvin. Toivottomasta tilanteestaan huolimatta kappale implikoi, että kaksikko yrittää pysyä positiivisena ja olla vaipumatta epätoivoon "hakemalla virettä". Valitettavasti "helareiden" eli helium-poikien riitely chatissä kiristää heidän hermojaan. Tällä kappale herättelee keskustelua "offlinest onlineen" siirtymisen huonoista puolista: jos Masa ja Teurastaja olisivat tajunneet yhteisöllisyyden sijasta valita pelata lokaalisti, siis toisin sanoen syrjäytyä yhteiskunnasta, ei kanssakäyminen toisten ihmisten kanssa voisi satuttaa heitä. Mutta kuten aiemmin todettu, ei tämä päätös välttämättä ole heidän kontrolloitavissaan. Masan riimittely:

Otan rauhassa, mut suutun kyllä jollen voita, jos vielä kerran ammut mut nii alan viskoo tavaroita

ilmentää pintapuolisesti hänen sieluunsa patoutunutta maskuliinista pelaajaragea, joka voi minä hetkenä hyvänsä vapautua väkivaltaisena impulssina. Syvempi analyysi palauttaa tulkinnan kuitenkin vakaasti yhteiskunnalliselle pohjalle: Ehkäpä luokkasolidaarinen Masa uhkaileekin kanssapelaajien sijasta ylläpito-yhteiskuntaluokkaa täysimittaisella kapinalla, jos hän ei "voita". "Voitolla" kappale oletettavasti viittaa "voittoihin", joita virtuaalimaailman ylemmät yhteiskuntaluokat eivät suostu jakamaan Masan ja Teurastajan edustaman pelaaja-proletariaatin kanssa. Väkivaltaisesti tukahdutettuihin mielensosoituksiin, joissa voi tulla ammutuksi ylläpidon toimesta, vastataan uhkauksessa mellakoilla, joissa voi "viskoo tavaroita".

Me juodaan ES, lanitetaan koko yö
Mikropitsa ja hodari en mitään muuta syö

Pelimarathonin aikana Masa ja Teurastaja juovat ES. Kappale rinnastaa tämän toimintakykyä kasvattavan eliksiirin epäsuorasti huumeisiin, joiden voimalla "lanitetaan koko yö", eli siis tahkotaan voittoa osakkeenomistajille. Kaksikko myös kehuskelee elävänsä pelkällä mikropitsalla ja hodarilla; Onko yksinkertainen dieetti valinta, vai onko se seurausta esimerkiksi heidän taloudellisesta tilanteestaan? Kappale selvästi viittaa tällä erityisesti Yhdysvalloissa räjähtäneeseen, luokkayhteiskuntaa ylläpitävään ilmiöön, jossa vain epäterveellinen ja sokeripitoinen mutta halpa pikaruoka (mikropitsa ja hodari) on saavutettavissa alemmille yhteiskuntaluokille. Kappaleen implikoima Masan ja Teurastan yhteiskunnallinen asema köyhäliston edustajina kehystää siis ES:sän, mikropitsan ja hodarin kontrollin välineiksi, joilla pelaajat pidetään sairaina ja apaattisina, mutta kuitenkin riittävän virkeinä lanittamaan.

Seuraavat verset tulkitsee Masan sijasta Teurastaja, jonka lyriikat tuovat uuden

tason kappaleen analysiin. Jo Teurastajan ensimmäinen laini:

Mua ei kiinnosta tytöt, tai sosiaalisuus
Tietokoneet on mulle toinen ulottuvuus

on räikeässä ristiriidassa aiemmin tunnustetussa parivaljakon kaipuussa "offlinest onlineen", siis yksinäisyydestä sosiaalisuuteen. He kaipaavat sosiaalisuutta siis vain, kun se tapahtuu elektronisten apuvälineiden välityksellä. Masa ja Teurastaja pakenevat todellisuutta pelimaailmaan silläkin uhalla, että joutuvat ammutuiksi ja kiristelemään hermojaan helareita kuunnellessaan. Oikea maailma on heille niin vastenmielinen paikka, että jopa virtuaalikapitalisminhelvetin riistogrindi on kaksikolle preferoitu vaihtoehto:

Oon pelimaailmaan syventynyt ehkä vähän syrjäytynyt
Mut runescapessa mä kyllä oon kehittynyt

Runescapen (2001) mainitseminen voi keskivertokuuntelijalle vaikuttaa vain tunnetun pelin namedroppaamiselta. Syvempi analyysi paljastaa yhteyden edellisiin verseihin: Jos *Runescapen* kirjoittaa *Run Escape*, siirtyy sanoituksen tulkinta metatasolle: Teurastajan kehittyessä *Runescape*-pelissä, on hän myös kehittynyt todellisuudelta *pakoon juoksemisessa*, mikä on edesauttanut hänen syrjäytymistään. Se, miksi Teurastaja tahtoo paeta todellisuutta kuin *Temple Runin* ukkeli tahtoo paeta hirviöapinaa, jätetään kappaleessa tulkinnanvaraiseksi. Seuraava laini tarjoaa kuitenkin mahdollisuuden eräänlaiseen tulkintaan:

Meille ei pärjää aivan kuka tahansa
"Ne huijaa" Huutaa trollaajakansa

Versen rivien välistä tihkuu massiivinen cope. Masalle ja Teurastajalle "pelimaailmaan syventyminen" on keino kokea valtaa suhteessa muihin. Valtaa, jota he selvästikään eivät koe oikeassa elämässään. Koettu alemmuudentunne on ajanut kaksikon ulos yhteiskunnan rakenteista, jotka he ovat korvanneet virtuaalisella sosiaalisuudella. He eivät kuitenkaan ole aitoja yhteiskunnasta erakoituneita "sigmoja", sillä selvästi yhä kaipaavat muiden hyväksyntää ja statusta, jopa leveillen sillä, että heidän *"pelitaitojaan ihailee miljoonat fanit"*. Viimeistään tässä vaiheessa tämä selvästi vainoharhainen uskomus viestii kuulijalle, etteivät Masa ja Teurastaja ole kertojina luotettavia, vaan sen vastakohtia, eli ns. epäluotettavia.

Tulkintaa vahvistaa musiikkivideossa esiintyvä kolmas hahmo, "Juho", joka pyytää kaksikkoa toistuvasti koskemaan ruohoa. Masa ja Teurastaja kieltäytyvät kuitenkin jokaisesta ehdotuksesta "lähteä ulos", "mennä uimaa", "mennä jätskille" ja "lähteä syömää", vedoten aina laneihinsa. Jälleen kerran lyriikoissa jätetään tulkinnanvaraiseksi kuitenkin se, onko lanittamisen priorisointi vapaaehtoista (ei ole). Masa ja Teurastaja ovat oman vankilansa

vankeja, aivan kuten ES-tölkki on K-marketin kylmäaltaan vanki, tai kuten minä olen päätoimittajien toimesta vangittu raivokirjoittamaan tätä juttua T-talon kolmoskerroksen adhocciin, vaikka voisin olla kotona syömässä mikropitsaa (ks. seuraava sivu).

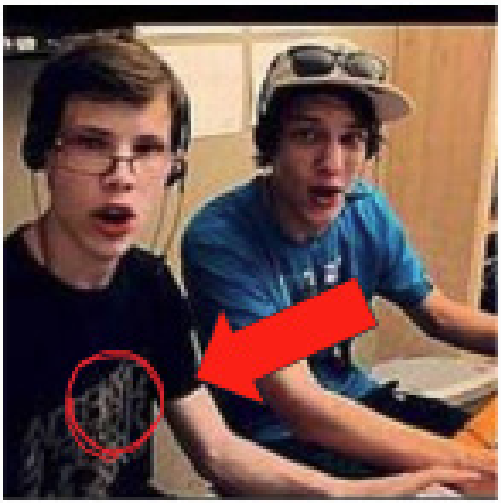
Jos haluut meidät haastaa, tervetuloo koittamaa
Et sä nobo pysty meitä millää taval voittamaa

Masa ja Teurastaja siirtyvät suoraan verbaaliseen sotaan tuntematonta vastustajaa vastaan. ”Noobi”, tai tuttavallisemmin ”nobo” on pelaajakulttuurin dehumanisoiva termi, joka rinnastetaan kokemattomuuteen, osaamattomuuteen ja täydelliseen arvottomuuteen pelimaailmassa. Sanan käyttö viittaa länsimaisen yhteiskunnan meritokraattiseen harhaan: olet arvokas vain, jos olet hyvä siinä mitä teet. Noobeilla ei ole arvoa; heidät on tehty lyötäviksi, voitettaviksi ja pilkattaviksi.

Voidaankin kyseenalaistaa, kenen puolella Masa ja Teurastaja oikeastaan seisovat. Heidän aikaisempi puheensa sortavasta järjestelmästä ja yhteiskuntaluokkajaosta näyttäytyy hypokriittisenä: M ja T sortavat ”noboja” samalla tavalla kuin heidän ylläpitoluokkansa sortaa heitä. Halu nousta pohjalta on muuttunut haluksi polkea alleen ne, jotka ovat vielä alempana. He ovat kuin Marioita, jotka stomppaavat yhteiskunnan kilpikonnia, siis noboja, muussiksi raa’alla pelaajataidollaan. Yhteiskuntateorian ennustama monistuvan sorron kierre toistuu siis myös pelimaailmassa.

Tänään me pelataan CS sekä Wowii
Jos oot true nörtti nii liity meijän laniin!

Viimeinen riimi toimii eräänlaisena kutsuna: vain “true nörtti” voi liittyä lanijuhlaan. Mutta kuka määrittelee ”true nörtin”? Kuten aiemmin todettiin, Masa ja Teurastaja craftaavat identiteettiään muiden pelaajien alistamisen välityksellä kuin Steve konsanaan. He ovat irtautuneet yhteiskunnasta, luoden tilalle uuden, sisäisesti hierarkkisen pelaaja, -eli gamer-yhteisön, eli gyhteisön. Vain ne, jotka osoittavat arvonsa “juomalla ES” ja “pelaamalla CS sekä Wowi”, voivat liittyä lanittajien joukkoon. Avautuvatko pelipöytää vartioivat Gamer-Gatet kuitenkaan koskaan oikeasti “nobolle”, vai onko hän ikuisesti tuomittu marginaaliin, eli mobiilipelaamaan? Vastaus on silmiemme edessä: *“Et sä nobo pysty meitä millää taval voittamaa”*.



”Lanit” ei ole pelkkä laulu tietokonepeleistä; se on tragikoominen kuvaus modernista eksistentialismista ja yhteiskunnan sisäisistä jännitteistä. Tulisiko se siis suomalaisen musiikin kaanonissa rinnastaa sitä edeltäviin suuruudenhulluihin manifesteihin, kuten male-loneliness epidemiaan kantaa-ottavaan Einon ja Aapelin Kahdestaan-kappaleeseen, Talvisodan kauhuja kuvailevaan Smurffien Tykkihitit-levyyn ja Vantaasta kertovaan Cheekin Where I’m From -singleen? Perchance.

LANIT-RESEPTI

à la Masa ja Teurastaja

SE AITO JA OIKEA RESEPTI
JOKAISELLE TRUE NÖRTILLE.

Tarvikkeet:

- 1KPL MIKROPITSA
- 1KPL HOODARI
- 1PKL EUROSHOPPER 0.5L

Valmistus:

MIKROPITSA

1. AVAA MIKROPITSA
2. LAITA PITSA MIKROON
3. KÄYNNISTÄ MIKRO
4. ODOTA 2 MIN
5. OTA PITSA POIS MIKROSTA
6. VALMIS

ES

1. AVAA EUROSHOPPER
2. VALMIS

HOODARI

1. AVAA PAKKAUS
2. VALMIS

Tarjoillaan sisällä.

Nauttiminen:

1. JUO ES (KELLOTA TARVITTAESSA)
2. SYÖ PITSA (KELLOTA TARVITTAESSA)
3. SYÖ HOODARI
4. ÄLÄ SYÖ JÄÄTELÖÄ
5. ÄLÄ SYÖ MITÄÄN MUUTA
6. ÄLÄ NUKU
7. PELAA CS SEKÄ WOWI
8. REPEAT

HEAR ME OUT:



ONKO SUN HAHMOS PELATTAVA, HÄH?

SYVÄN TIETEELLINEN JA VERTAISARVIOITU KYSELY OLEMISESI SYVIMMÄN LUONTEEN KARTOITTAMISEKSI. VASTAA OMANTUNTOSI JA INTUITIOSI MUKAAN – JOS SINULLA SELLAISTA ON.

1. UUSI NETTITRENDI LÄHTEE KIERTELEMÄÄN KAVERIPIIRISSÄSI. MITEN REAGOIT?

A) "JÄNNÄ JUTTU. AIKAMOISIA VILLITYKSIÄ NUO ALGORITMIT NYKYÄÄN AIHEUTTAVAT."

B) "PAKKO... OSALLISTUA... TAI... OLEN... SOSIAALISESTI... HYLKIÖ..."

C) "AI, COOL."

D) EI MIKÄÄN YLLÄMAINITUISTA

2. ITSELLESI MIELUISAAN VIIKONLOPPUUN KUULUU...

A) ...LÄHINNÄ JULKISUUDESTA POISTUMINEN JA MYÖHEMMIN IHMISTEN ILMOILLE PALAAMINEN.

B) ...BILETTÄMISTÄ KAVEREIDEN KANSSA JA PITKÄÄN NUKKUMISTA.

C) ...KIRJOJEN LUKEMISTA JA RAUHOITTUMISTA.

D) EI MIKÄÄN YLLÄMAINITUISTA

3. VALITSET ETEISEEN SEINÄKORISTETTA. MINKÄLAISEN ESINEEN VALITSET?

A) ONE DIRECTIONIN JULISTEEN.

B) MINKÄ VAAN, MISSÄ LUKEE "LIVE, LAUGH, LOVE".

C) VUOHEN PÄÄKALLON JA PENTAGRAMMIN.

D) EI MIKÄÄN YLLÄMAINITUISTA

4. MIKÄ SEURAAVISTA KUVAA SUHTAUTUMISTASI SOSIAALISIIN NORMEIHIN?

A) TJAA-AH. EI KIINNOSTA.

B) SOSIAALISTEN NORMIEN NOUDATTAMINEN ON ERITÄIN OIVA TAPA SAADA MIELENRAUHAA JA VARMUUTTA SIITÄ, ETTEI JOUDU TIKUNNOKKAAN.

C) NIIDEN KATEGORINEN HYLJEKSINTÄ ON KÄYTÄNNÖSSÄ PERUSTAVANLAATUISIN OSA PERSOONALLISUUTTANI.

D) EI MIKÄÄN YLLÄMAINITUISTA

5. OLIT NUOREMPANA SEIKKAILIJA. MIKSI LOPETIT?

A) KYLLÄSTYIT EPÄSÄÄNNÖLLISEEN ELÄMÄÄN.

B) SAIT NUOLESTA POLVEESI.

C) NYRJÄYTIT NILKKASI.

D) EI MIKÄÄN YLLÄMAINITUISTA

6. LEMPITANSSILIIKKEESI ON...

A) ...MIKÄ VAAN LIIKE, JOTA VOI TEHDÄ KAVERIN KANSSA.

B) ...HYTKYMINEN JA TOISEN KÄDEN PUMPPAAMINEN ILMASSA.

C) ...KESKUSTELU BAARITISKILLÄ JUOMA KÄDESSÄ.

D) EI MIKÄÄN YLLÄMAINITUISTA

7. JOUDUT PYYTÄMÄÄN APUA YSTÄVÄLTÄSI. MIKÄ ON HÄTÄNÄ?

A) TARVITSET APUA KOTITEHTÄVISSÄSI.

B) HUKKASIT SATA LINNUNHÖYHENTÄ, NE OLISI LÖYDETTÄVÄ PIAN.

C) TINDER-PROFIILIKUVAN KANSSA PITÄÄ TEHDÄ VÄHÄN TÖITÄ.

D) EI MIKÄÄN YLLÄMAINITUISTA

TULOKSET:

ENITEN A-VASTAUKSIA: AIKA SALEE NORMO
ELÄMÄSSÄSI ON RIPAUS INDIVIDUALISMIA, MUTTA ET HALUA LIIKAA EROTTUA JOUKOSTA. SEURAAT TRENDEJÄ OMILLA EHDOILLASI JA OSAAT TASAPAINOTELLA SOSIAALISTEN ODOTUSTEN JA OMAN PERSOONALLISUUTESI VÄLILLÄ. OLET MUKAVUUSALUEELLASI USEIMMISSA SOSIAALISISSA TILANTEISSA, MUTTA JOSKUS HALUAT KOKEILLA JOTAIN ERILAISTA.

ENITEN B-VASTAUKSIA: IHAN TÄYSIN NPC
OLET TYYTYVÄINEN KULKEMAAN ELÄMÄN VIRRASSA ILMAN SUUREMPIA POIKKEAMIA. SOSIAALISTEN NORMIEN SEURAAMINEN TUNTUU LUONTEVALTA JA TURVALLISELTA. ET KOE TARVETTA EROTTUA JOUKOSTA, JA LÖYDÄT MUKAVUUTTA ARJEN RUTIINEISTA. ELÄMÄ ON HELPOMPAA, KUN EI TEE SIITÄ LIIAN MONIMUTKAISTA.

ENITEN C-VASTAUKSIA: EHKÄPÄ MAIN CHARACTER
ELÄT ELÄMÄÄSI KUIN OLISIT TARINAN KESKIÖSSÄ. ET PELKÄÄ RIKKOA SOSIAALISIA NORMEJA JA KULJET OMAA POLKUASI VÄLITTÄMÄTTÄ MUIDEN MIELIPITEISTÄ. SINULLA ON TAUSTATARINASI, ERITYISIÄ TEHTÄVIÄ JA OMANLAINEN TYYLISI. ARKISET ASIAT TUNTUVAT TYLSILTÄ, JA KAIPAAT JATKUVASTI SEIKKAILUA JA MERKITYSTÄ ELÄMÄÄSI.

ENITEN D-VASTAUKSIA: 404


HOW TO STOP
GETTING
PLAYED
Let us hold your hand when we say this: it's time to stop being a clown. Kukka's praised and experienced relationship department with the help of the iconic SallaStara has enlisted top ways to avoid getting played and breaking your heart!
1.
NEVER trust a Teekkari! A key rule. If you adhere to this, you are most likely safe. Do not let their awkward rizz get to you!
2.
STOP interacting with everyone According to our experience, if you avoid human interaction altogether, your chances of getting played decrease substantially. (If you do this and STILL end up getting played we are unfortunately unable to help you).

3.
Instead of focusing on the "good", FOCUS on the icks
Do they breathe too loudly, use weird emojis, or prefer light-mode? If you run out of icks to think about, feel free to brains-torm with a picky friend. The more, the merrier!

4.
LISTEN to some tones. Adopt Future's mentality, listen to Dua Lipa's rules and keep your opti-ons open like Ibe. Top tracks for a nonchalant mood include "Truth Hurts" by Lizzo, "Flip a Switch" by Raye, "Molemmat" by Ibe, "New Rules" by Dua Lipa, "Mask Off" by Future

(... and, just in case you STILL end up getting played, we recommend the following tracks to make the most out of your sadness: "Marvins Room" by Drake, "Rakkaus on lumivalkoinen" by Yö, "Don't Watch Me Cry" by Jorja Smith and "Tuuleksi taivaanrantaan" by Tiktak.)

Hope this helps <3

5.
LIE!! Hit them with a classic "I'm too busy" when you're really just rotting in bed or claim that you're "sick" when, in reality, you're just sick of them. Just keep lying.



HOROSKOOPIT

OINAS – Vedät tänä viikkona kaiken huomion, vähän kuin pelaaja joka unohti hiljentää mikin raidissa. Muista: jos kaikki ongelmat kasaantuvat syliisi, et voi painaa respawn-nappia.

HÄRKÄ – Olet keräilyvimmassa. Tähtien mukaan juuri se "turha" ostos osoittautuu yllättävän arvokkaaksi.

KAKSOSET – Sinulla on monta projektia, vähän kuin pelaajalla, jolla on viisi tallennusta kesken. Tee checkpointti elämällesi.

RAPU – Olet joukkueen tukipilari. Kaikki haluavat sinulta apua yhtä aikaa. Älä unohda healata itseäsi myös.

LEIJONA – Haluat loistaa ja saada pisteet kotiin, mutta ympäristö vihjaa, että ihan kaikkea ei tarvitse tehdä näyttävästi.

NEITSYT – Järjestelyintosi muistuttaa pelaajaa, joka käyttää tunnin inventaarion siivoamiseen ennen kuin aloittaa varsinaisen pelin.

KAURIS – Tee ohjeista lyhyempi versio, niin ehkä joku seuraa.

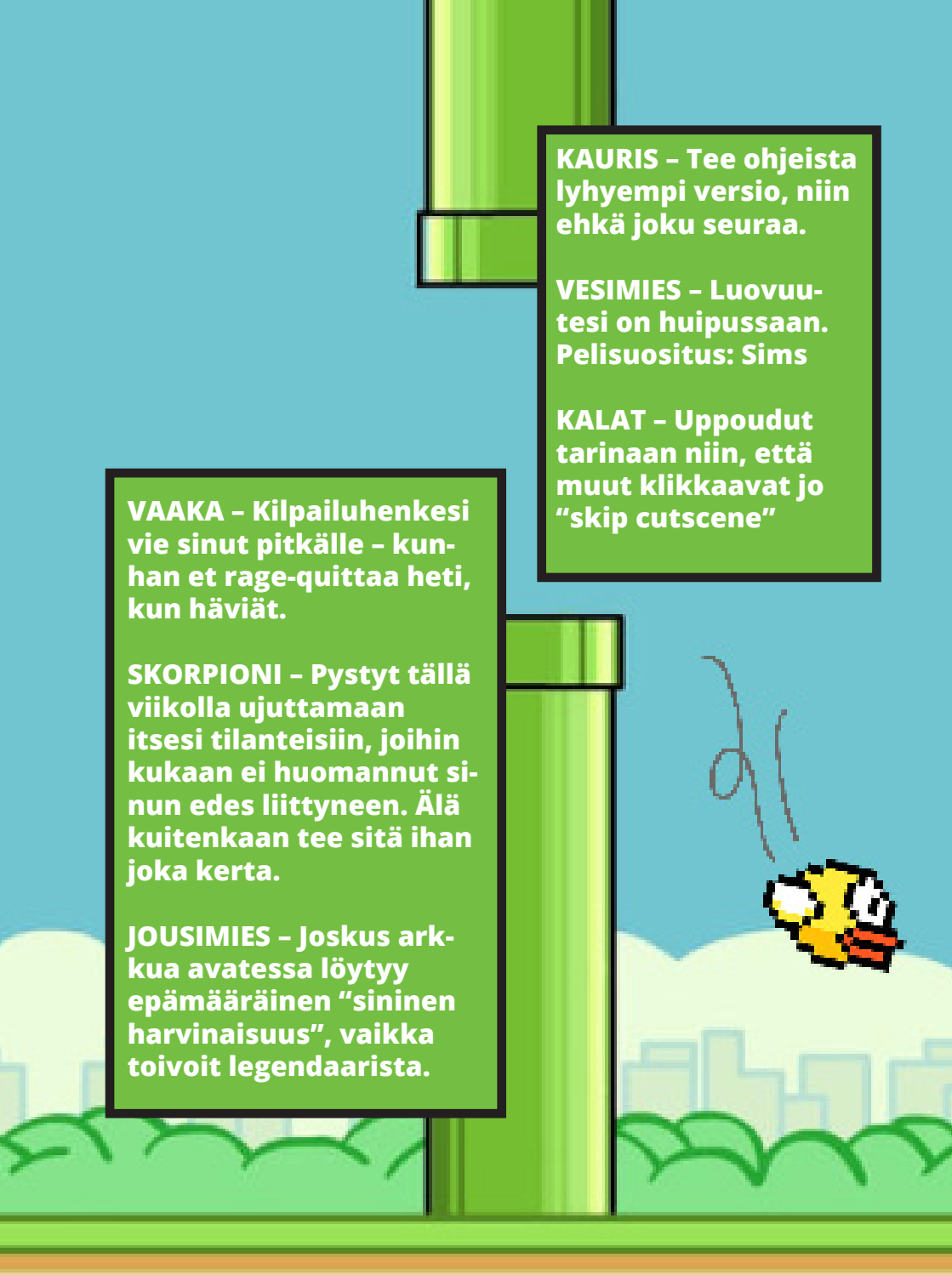
VESIMIES – Luovuutesi on huipussaan. Pelisuositus: Sims

KALAT – Uppoudut tarinaan niin, että muut klikkaavat jo "skip cutscene"

VAAKA – Kilpailuhenkesi vie sinut pitkälle – kunhan et rage-quittaa heti, kun häviät.

SKORPIONI – Pystyt tällä viikolla ujuttamaan itsesi tilanteisiin, joihin kukaan ei huomannut sinun edes liittyneen. Älä kuitenkaan tee sitä ihan joka kerta.

JOUSIMIES – Joskus arkkua avatessa löytyy epämääräinen "sininen harvinaisuus", vaikka toivoit legendaarista.





GAME OVER

YOUR SCORE:

67