

Varjojen Tunti



Kello 0352 aamuyöstä. Vuotavan hanan monotoninen tiputtelu ja seinäkellon erraattinen raksahdus ovat ainoita ääniä karussa käytävässä. Hän istuu rennosti kuluneessa tuolissa, lakkinsa lipan alta silmäillen likaisen harmaassa puvussaan. Voiko tämä olla itse Maxxon? Miten tämä liittyy SRP:een ja Pjalanxiin? Hermostuneesti kaivan lehtiöni esiin.

Riimukiwi: Nimesi ja ammattisi?

Maxxon: Nimiä on enemmän kuin tarpeeksi, riittääköön Maxxon tässä yhteydessä. Ammatista ei kannata puhua, ellei ammattimaista luuseria lasketa.

Rk: Syntymäaikasi ja asuinpaikkasi?

Mx: Pahat kielet ja sotu väittävät jotain synkkää talviyötä 70-luvun alussa korrektiksi. Sattuneesta 85 syystä vietän nyt aika matkustelemaa elämää, vaikka muutoin harvemmin Kehä III:n yli astun.

Rk: Lempiruokasi ja -värisi?

Mx: Herääjomies! Ei tää makasiini mikään [sensuroitu -Mx] ole. Mä oon täällä juttelemassa (yskähdys) sräppäreistä yms yms enkä mistään nyhkytarinoista.

Rk: Olkoon. Öh, tähän ohjelmoitte ja ylläpiditte aikoinaan yhdistyksen postipeliä, Pjalanxin Herroja?

Mx: Yo, näin on.

Rk: Kertokaapa hieman aiheesta.

Mx: LoP eli Lords of Pjalanx luotiin SRP:n alkuaikoina joskus vuonna 1988, heranjumala, onko siitä niin kauan, siis veto-

naulaksi jäsenvärväystä varten. Proggiksen duunasin vanhalla kunnon TurboPascal kolmosella ja erinäisten vaikeuksien jälkeen se alkoi toimia. En tiedä, toiko Pjalanx varsinaisesti uusia jäseniä, mutta ainakin innokkaita pelaajia riitti vähän liikaakin. Pyöritin peliä opiskelun ja Riimukiwen tekemisen ohella.

Rk: Entä surullisen kuuluisa Pjalanxin tuho?

Mx: Kaikki alkoi laiskajaakko Truckerin kahdeksan kuukauden pakkomuutosta Haminaan, jolloin hänen vähäiset ja laiminlyödyt tehtävänsä siirtyivät minulle. Jotenkin mystisesti yhdistyksen loputkin hommat siirtyivät vastuulleni. Lopputuloksena se, että kun alkuvuodesta -90 kovalevyni muutti Valhallaan mm. savefilejen kanssa, minun oli pakko työtaakan alla lopettaa.

Rk: Entä varmuuskopiot?

Mx: Eipäs nälvitä. 90 kpl 7,63x39mm patruunaa sijaitsee noin metrin päässä. Sitäpaitsi pistin on tylsä.

Rk: *Glunks*. Eikö kukaan muu voinut hoitaa hommaa?

Mx: Siinäpä se. Paria kandidaattia haastattelin, mutta pojille tuli pupu pöksyyn.

Rk: Entä uusi suunnitteilla ollut Mecha PBM?

Mx: Menneen kovalevyn lumia sekalaisten artikkelien yms. kera. Mitä Pjalanxille sattui on todella harmi, mutten usko, että olisin siihen paljoakaan voinut vaikuttaa. Jos haluatte kuulla spekulatiioni A-pelin ratkaisusta, niin tässä pesee: Karnellia, Kobolz ja Kerovia olisivat niistänyt toisensa olemattomiin keskinäisessä rähinässä. Incureia ja Ish Jhaillah olivat jo poissa pelistä, Kemarion ja Lerain kypsää kamaa poimittavaksi, Magovaria romahduskunnossa. Tämä olisi jättänyt Slabosylvanian ainoaksi todelliseksi vastustajaksi Morkallian. Nähtäväksi olisi vain jäänyt niiden liiton ratkettua syntyvä kamppailu. Henkilökohtainen veikkaukseni olisi Slabosylvanian puolella. Slabon lordin ehdoton ylivoima-asema johtui lähinnä häikäilemättömästä hyökkäystaktiikasta, laajasta palkkasoturien ja agenttien käytöstä sekä kolmesta hovivelhosta. Ilman mullistavia uutuuksia Slabo olisi voittanut silkalla zombiarmeijoiden painollaan vastuksen. But that's life.

Rk: Mecha-PBM on siis haudattu, mutta onko muuta suunnitteilla?

Mx: Well, ei haudattu, mutta minä vain inhoan kertaalleen tehdyn työn uusimista. Siinä ei ole luomisen iloa [*Pätee myös näiden artikkelien sisäankirjoittamiseen -Mx*]. Mitä uuteen tulee, kyllä uusia ideoita on työn alla. Ongelma on vain nykyisen "työnantajani" tietokonekielteisyyden ohella ajan puute. Alkuperäisen PBM:kin kaatui valintaan sen ja RiimuKiwen välillä.

Rk: Voisitko kertoa uusista ideoista?

Mx: No, niitä on melkein liikaakin. Ensinnäkin SciFi-sotapeli ikonosaedrin tai dodekaedrin (d20 ja d12) päällä, siis kyseessä globaalista toimintaa sanan varsinaisessa merkityksessä. Mukana hovertankit, rakettilaupitsit, vakoilusatelliitit ja muut roipheet. Sitten on velhojen kamppailua kuvaava peli, josta en ole vielä

päättänyt, käydäänkö se maagisten joukkojen avulla (demonit, elementit yms.) vai maagisessa nollapainovoimakuilussa inertialiikkeineen ja kaikkineen. Vielä on idea sokkeloseikkailusta, jossa olisi satunnainen geomorfisista elementeistä rakennettu kartta.

Rk: Onko jotain opittu Pjalanxista?

Mx: Totisesti minä sanon teille, kyllä on. Pjalanx oli kyllä hyvä peli, mutta se vaati liian paljon vetäjältä, liian monta asiaa täytyi editoida käsin. Samoin loppuvaiheessa ohjelma tilittaili mystisesti aina välillä - ilmeisesti syynä oli koodin ylipaisunut koko, Truubo3 ei yksinkertaisesti pystynyt enää käsittelemään sitä. Seuraavasta pelistä ei tule [*Valitettavasti -Mx*] niin vapaamuotoista - tarkat selkeät komennot, jotka idioottikin ymmärtää, täydellinen automaatio, jotta idioottikin osaa vetää peliä.

Rk: Muita huomioita PBM-kehittelystä?

Mx: Pelin täytyy olla riittävän lyhyt, ohi alle vuodessa eli kahden viikon vuorovälein n. 25 vuoroa. Joka vuorossa täytyy olla tarpeeksi tekemistä, muttei kuitenkaan liikaa päätettävää. Tarpeeksi informaatiota, jotta pelaajalla riittää pohtimista, eikä peli mene arvailuleikiksi.

Rk: Mitä sanoisit yleisölle?

Mx: Ilmoitelkaa, mikä ideoistani kuulostaa hyvältä, mitään ei ole päätetty vielä. Mutta älkää turhaan odotelko peliä alkavaksi ennen ensi vuotta...

Rk: Vielä yksi kysymys, jos sopii.

Mx: Lauo parhaasi.

Rk: Oletko akuutisti skitsofreeni?

Mx: En pahemmin, minähän vain haastattelen itseäni.