

Mopsi87 pallille –
Pekka Vainio
kalsareissa neljäs

Sivu 4



Katso mestarin
kierros – vaikka
Ylästö-TV:n
kopterista

Sivu 5



YLÄSTÖN SANOMAT

TORSTAINA 20. LOKAKUUTA 1988 NRO 537 1. VUOSIKERTA 3,50 MK suomiralli.netlify.app

Kolmoskausi alkoi K-kaupan kulmalta

Uusi rata, soratiet ja Pökö kolmoskauden autona.

YLÄSTÖ

Kakkoskausi on ohi, ja kolmoskausi alkoi perjantaina 17.10. Uusi rata lähtee K-kaupan kulmalta, kulkee Karhuniityntien ja Vanhatien soratiet ja tulee Ylästöntielle. Kierros on 1,3 kilometriä, ja nopeimmat ajavat sen noin 45 sekunnissa.

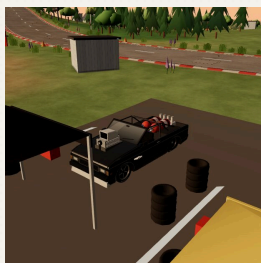
Sivu 2



Lähtö K-kaupan kulmalta. Kaupalla on uusi kattokyltti ja parkkipaikka, ja katsomot ovat täynnä. Kuva: Ylästön Sanomat

Huoltoalueella
odottaa
WIKKIS – musta
katoton
katudragsteri

Sivu 6



Radio Ylästö
soittaa kylän
omaa teknoa – ja
karatekulma
neuvoo

Sivu 7



SISÄLLÄ Kaikki jutut 33 Näin ajat 33 Lyhyesti 34 Vanha numero ↗



SAUNOKAA! AJAKAA!

Saunaseura Löylynlyömät · saunakärry pellolla joka ilta · oma vihta mukaan

ILMOITUS

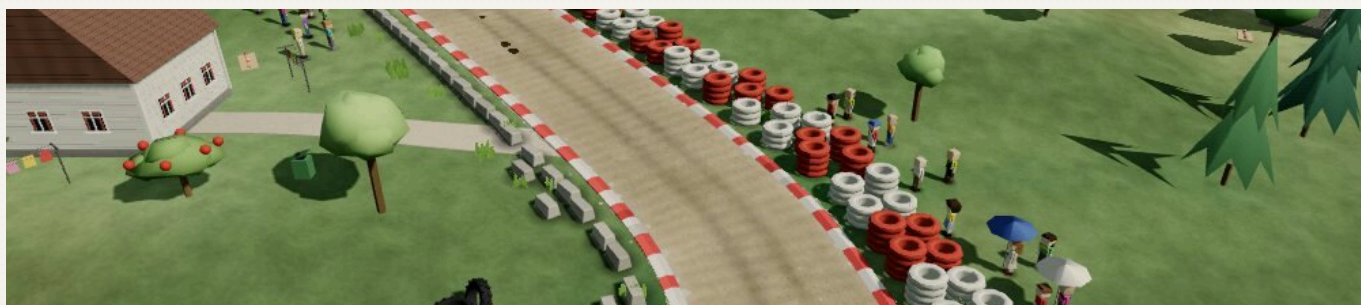
KAUSI 3

Kolmoskausi alkoi K-kaupan kulmalta

Uusi rata, soratiet ja Pökö kolmoskauden autonäyttely. Ennätyslista alkoi alusta, ja alkuruudun KISAHISTORIA kertoo, kuka on Ylästön mestari kautta aikojen.



Lähtö K-kaupan kulmalta. Kaupalla on uusi kattokyltti ja parkkipaikka, ja katsomot ovat täynnä. Kuva: Ylästön Sanomat



Soraa ja rengasvalleja: Karhuniityntie ja Vanhatie. Kuva: Ylästön Sanomat



KISAHISTORIA

Ylästön ralli · mestaruuspisteet 10-6-4-3-2-1

45 KUSKIA

700 LAHTOA

KUSKIEN LIVE CHAT

X Esc

MESTARUUSPISTEET						
ENNÄTYSLISTA - KAIKKI KUSKIT						
#	KUSKI		K1	K2	K3 live	PISTEET
1.	Mane		3.	1.	2.	20
2.	vanhakoira		—	5.	1.	12
3.	Jarski	1. vanhakoira	1.	—	—	10
4.	sakke	2. Mane	—	4.	3.	7
5.	Osaan ajaa	3. sakke	2.	—	—	6
6.	Tuuhio	4. Poh	—	2.	—	6

KISAHISTORIA: mestaruuspisteet 10-6-4-3-2-1 kaikilta kausilta, kausi 3 livenä. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ
Kakkoskausi on ohi, ja kolmoskausi alkoi perjantaina 17.10. Uusi rata lähtee K-kaupan kulmalta, kulkee Karhuniityntien ja Vanhatien soratiet ja tulee Ylästöntielle. Kierros on 1,3 kilometriä, ja nopeimmat ajavat sen noin 45 sekunnissa.

Pökö on nyt kolmoskauden auto. Mantti Anttila tuunasi sitä teltassaan koko viikon. Huippunopeus on 20 prosenttia suurempi, mutta kovissa vauhteissa ilmanvastus kasvaa. – Suoralla se karkaa, mutkassa se kuroittaa. Juuri niin kuin pitääkin, Mantti sanoo.

Radan varrella on kaksi ES-kojua, joten tuplavauhtia voi hakea kesken kierroksen kahdesta paikasta. Drags-terirata piteni 625 metriin. Poliisiase- ma, törmäysrata, Mantin telta ja pit- seria siirtyivät, ja K-kauppa sai katto- kyltin ja parkkipaikan.

Ennätyslista alkoi tyhjästä, ja kauden 2 ajat ovat tallessa. Kakkoskauden

mestariksi ajoi Mane ajalla 1.01,802, vain 0,016 sekuntia ennen Tuuhiota.

Kolmoskaudella vanhakoira johtaa ajalla 44,638, ja Mane on toisena 0,016 sekuntia perässä – sama ero kuin kakkoskaudella, nyt toisin päin.

Alkuruutuun avattiin KISAHISTO- RIA. Siellä jaetaan mestaruuspisteet vanhaan formulatyyliin: kunkin kau- den kuusi nopeinta saavat 10, 6, 4, 3, 2 ja 1 pistettä. Kausi 3 näkyy livenä. Kärjessä on Mane 20 pisteellä – ainoa, joka on ollut kuuden joukossa joka kaudella. Toisena on vanhakoira (12) ja kolmantena ykköskauden mestari Jarski (10).

Leena Lukkari Säästöpankista laski pisteet kolmeen kertaan. – Täsmää. Ja 0,016 sekuntia kahdesti peräk- käin! Tilastonikkari ei voi toivoa pa- rempaa.

Parko Markkinen myy KAUSI 3 -pi- poja punaisella tupsulla, kymmenen markkaa.

YHYEISTINEN

Mopsi87 pallille – Pekka Vainio kalsareissa neljäs

YLÄSTÖ
Kolmoskauden ennätyslistan kärki on tiukka.

Sivu 4

Katso mestarin kierros – vaikka Ylästö-TV:n kopterista

YLÄSTÖ
Ennätyslistalla on jokaisen kuskin nimen edessä punainen R.

Sivu 5

Huoltoalueella odottaa WIKKIS – musta katoton katudragsteri

YLÄSTÖ
Radan pohjoispäähän, Ylästö- tien kaartein kupeeseen, on noussut huoltoalue.

Sivu 6

Kausi 3

- Lähtö K-kaupan kulmalta, 1,3 km
- Soraa: Karhuniityntie ja Vanhatie
- Pökö: huippu +20 %, ilmanvastus
- Kaksi ES-kojua radan varrella
- KISAHISTORIA alkuruudussa

Lähde: Ylästön Sanomat

ERIKOISUUTINEN

Mopsi87 pallille – Pekka Vainio kalsareissa neljäs

Kolmoskauden kärjessä ratkesi 0,137 sekunnilla, kuka pääsee pallille. Lasimopsien keräilijä juhli mopsiensa keskellä. Filosofi Pekka Vainio istuu pihalla piimät housuissa.



Vasemmalla: 3. MOPSI87: kädet ilmassa, lasimopsi kädessä ja kaksitoista lasimopsia ympärillä. Kaverit juhlivat mukana. **Oikealla ylhäällä:** Pekka Vainio kalsareissa, piimä housuilla. **Alla:** Televisiossa: 4. Pekka Vainio. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Kolmoskauden ennätyslistan kärki on tiukka. vanhakoira johtaa ajalla 44,095, ja Mane on toisena 0,270 sekuntia perässä. Kolmossijasta käytiin kuitenkin viikon kovin kamppailu: Mopsi87 ajoi 44,634 ja Pekka Vainio 44,771. Ero on 0,137 sekuntia.

Mopsi87 on lehden lukijoille tuttu lasimopsien keräilijä. Kun aika tuli taululle, hän kantoi pihalle koko koelmansa, kaksitoista lasimopsia, ja asetteli ne ympyrään ympärilleen. Sitten hän nosti sinisen mopsin ilmaan kuin pokaalin. – Jokainen mopsi ajoi tämän kierroksen kanssa, hän sanoi.

Kaverit tulivat juhlimaan, ja pihalle nousi kyltti 3. MOPSI87. Juhlinta kuului Hiirivuorelle asti.

Toisessa pihassa tunnelma oli toinen. Pekka Vainio on kylän älykkäin filosofi, jonka pitäisi kirjoittaa väitöskirjaa ajan luonteesta. Viime viikot hän on kuitenkin tutkinut vain

yhä aikaa: kierrosaikaa. Hän ajaa Suomirallia aamusta iltaan piimää juoden ja sipsejä syöden, ja muuta hän ei kuulemma ajattele.

Kun Mopsin aika ilmestyi taululle, Pekka kantoi keittiötuolin ja television pihalle. Siellä hän istuu nyt kalsareissaan ja katsoo ruutua, jossa lukee 4. Pekka Vainio 00:44.771. Piimätölkki kallistui, ja piimä meni housuille. Sipsit ovat nurmikolla. – Aika on illuusio, Pekka sanoi hiljaa. – Mutta 0,137 sekuntia on todellista.

Pekan huippunopeus on 189,7 km/h, selvästi Mopsia kovempi. – Suorilla Pekka on nopeampi, mutta mutkissa Mopsi ajaa kuin mopsit olisivat kyissä, eli varovasti ja tarkasti, analysoi Mantti Anttila. – Pekan kannattaa katsoa Mopsin kierros replaysta. Ja vaihtaa housut.

Parko Markkinen tilasi K-kauppaan lasimopseja ja piimää tarjoukseen: – Pallille mopsi, neljännelle piimä.

Kausi 3 • kärki

- 1. vanhakoira 44,095
- 2. Mane 44,365
- 3. Mopsi87 44,634
- 4. Pekka Vainio 44,771

Lähde: Ylästön Sanomat

REPLAY

Katso mestarin kierros – vaikka Ylästö-TV:n kopterista

Ennätyslistalta voi nyt katsoa kenen tahansa kierroksen alusta loppuun. VHS-nauha latautuu, ja kopteri nousee ilmaan suoraa lähetystä varten.



Vasemmalla: YLÄSTÖ-TV · SUORA: kylän kopteri seuraa Manen kierrosta 44,366 ylhäältä. Keltainen viiva näyttää ajolinjan. **Oikealla ylhäällä:** Auton takaa: 96 km/h, vaihte 3, ja bussi odottaa puomin takana. **Alla:** Lähtö K-kaupan kulmalta. Aikajana alareunassa, kelaa hiirellä. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Ennätyslistalla on jokaisen kuskin nimen edessä punainen R. Kun sitä klikkaa, ruudulla alkaa pyöriä VHS-nauha valoineen. Sitten Pökö lähtee liikkeelle, ja kuskin kierros ajetaan tiellä uudestaan alusta loppuun. Punainen R vilkkuu kulmassa kuin oikeassa nauhurissa.

Kamera on samassa paikassa kuin ajaessa, ylhäällä auton takana. Tiellä näkyy keltaisena viivana, mistä kuski ajaa seuraavat 50 metriä. Yläkulmassa ovat aika, nopeus ja vaihte. Väilyönti pysäyttää, nuolet hidastavat ja nopeuttavat, ja alareunan aikajanaa voi kelata hiirellä mihin kohtaan tahansa. Rullalla saa zoomattua.

Kameroita on nyt kymmenen kuin iRacingissa: ohjaaja vaihtelee kuvia itse, TV1 ja TV2 seisovat radan varressa ja zoomaavat, ja lisäksi on konepelti-, rengas-, gyro-, takaa- ja edestäkamera, ilmalaiva ja Ylästö-

TV:n kopteri punaisella SUORA-merkillä. Renkaat pyörivät ja etupyörät kääntyvät, kuten kuski ohjasi. – Tällaista on nähty vain Monacossa, sanoi Mantti Anttila, joka katsoi Manen kierroksen 44,366 neljä kertaa peräkkäin.

Mane ajoi viikonloppuna kolmoskauden kärkeen ajalla 44,366, ja nyt jokainen voi katsoa, miten se tehtiin. Jokainen jarrutus piste on nyt kaikkien nähtävillä.

Työterveyslääkäri suhtautuu uutuu-teen myönteisesti. – Kerrankin dataa, jota katsotaan istualtaan ja ilman laskinta. Leena Lukkari Säästöpankista on eri mieltä: hän katsoo kierrokset puolella nopeudella ja kirjaa jokaisen vaihteen ruutuvihkoon.

Parko Markkinen myy kierroksia VHS-kaseteilla. – Manen kierros ja välissä mainos. 39 markkaa, vuokralle kymppillä.

Näin katsot ajon

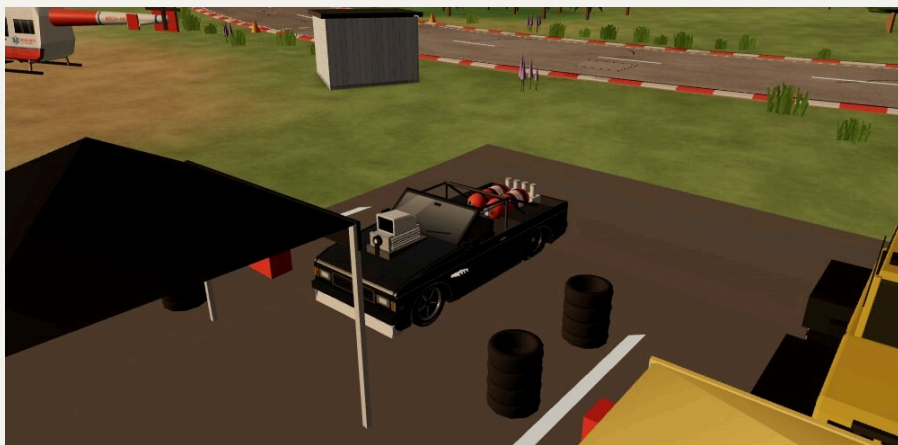
- Punainen R kuskin nimen edessä
- Väilyönti = tauko, nuolet = nopeus
- Aikajanaa voi kelata hiirellä
- Kamerat 1–9 ja 0, C tai napit
- Esc tai R = pois

Lähde: Ylästön Sanomat

WIKKIS

Huoltoalueella odottaa WIKKIS – musta katoton katudragsteri

Kolme tiimiä teltoineen ja Unoineen on asettunut radan varteen. Neljännessä teltassa seisoo jotain, mitä Ylästössä ei ole ennen nähty.



Vasemmalla: WIKKIS teltassaan: katoton, musta, kromiputket ja ahdin konepellin läpi. **Oikealla ylhäällä:** Huoltoalue Ylästöntien kaarteeseen kupeessa: kolme tiimiä ja neljäs teltta. **Alla:** WIKKIS kylätiellä. Liekit tulevat etulokasuojien putkista. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Radan pohjoispäähän, Ylästöntien kaarteeseen kupeeseen, on noussut huoltoalue. Kolmella tiimillä on omat telttansa ja Unonsa, ja Unot peruuttavat taas kuten kunnon huoltoautot. Teltat kaatuvat, jos niihin ajaa, joten varovasti.

Neljännessä teltassa seisoo WIKKIS, musta ja katoton katudragsteri. Konepellin läpi nousee ahtimen kita, takalavalla on jättikokoiset typpipullot, ja etulokasuojista lähtevät kromiputket. Kyytiin pääsee F:llä, ja vaihteet vaihdetaan Spacella kuten Pökössä. Liekit tulevat putkista molemmin puolin, ja lähdössä takapästä nousee savu ja kipinät.

WIKKISistä pääsee F:llä suoraan Unoön ja Unosta takaisin WIKKISiin. Autosta voi hypätä kesken

vauhdin ja pysyä pystyssä 50 km/h:iin asti. Kylän kallio on nyt iso graniittikumpu, jonka yli voi ajaa.

Dragsteriradalla ajetaan nyt neljännesmaili, 402 metriä. Maali, ajanotto ja katsomot ovat siirtyneet sen mukaan, ja radan keskeltä on poistettu sähkötolppa, johon dragsteri osui heti maalin jälkeen. Ratapiirtäjässä matkan voi valita: 1/8 mailia, 1000 jalkaa tai 1/4 mailia.

Mantti Anttila on jo käynyt teltalla mittanauhan kanssa. – Typpipullot ovat isommat kuin minun saunani. En tiedä, mitä tällä tehdään, mutta haluan telemetrian.

Parko Markkinen tarjoaa WIKKIS-kyytiä hääpareille. – Katoton auto, liekit ja savu. Morsiament huntu lähtee ensimmäisessä vaihteessa, mutta muisto jää.

Wikis

- Huoltoalueen neljäs teltta
- F = kyytiin, Space = vaihteet
- F: WIKKIS ↔ Uno
- Dragsteri: 1/4 mailia (402 m)

Lähde: Ylästön Sanomat

RADIO YLÄSTÖ

Radio Ylästö soittaa kylän omaa teknoa – ja karatekulma neuvoa

Kylän oma poika Duststorm ja uusi artisti SirpaS. soivat nyt Radio Ylästöllä. Kaikki biisit voi myös kuunnella ja ladata netistä.



Musiikki jytisee kylässä: ES-kojun kaiuttimet K-kaupan pihassa. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Radio Ylästö on saanut uutta musiikkia. Kylän oma poika Duststorm soittaa teknoa, ja radiossa on häneltä kolme kappaletta. Juontaja hehkuttaa jokaisen ennen kuin se alkaa.

Uusi artisti SirpaS. tuo radioon neljä kappaletta, jokainen edellistä eppisempi: nahkatakit, tupeerattu tukka ja tuomiopäivän diskobiitti. Myös hänen biisinsä juontaja esittelee.

Radioon tuli myös uusi ohjelma: Daako Jahlpakan Karatekulma

omalla asemallaan Radio Ylästö – Karatekulma. Lähetyskiä on kolme, ja periaate on selvä: jos ongelmaan ei löydy ratkaisua, et ole vielä kokeillut karatea.

Kaikki radion biisit voi nyt kuunnella ja ladata osoitteessa suomiralli.netlify.app/biisit.html, yksitellen tai kerralla. Uudet biisit tulevat sinne itsestään.

– Laitoin Duststormin päälle telassa, ja kierrosajat paranivat kaksi kymmenystä, Mantti Anttila kertoo. – Tai sitten se oli rengaspaine. Pitää tarkistaa datasta.

Radio ylästö

- Duststorm: 3 teknokappaletta
- SirpaS.: 4 kappaletta
- Karatekulma: 3 lähetystä
- Biisit: suomiralli.netlify.app/biisit.html

Lähde: Ylästön Sanomat

AJOKORTTI

Ajokortti jokaiselle kuskille

Klikkaa kuskin passikuva, niin näet hänen ajokorttinsa poliisin merkintöineen ja kisalisenssin. Työterveyslääkäri on huolissaan datan määrästä. Mantin mielestä sitä ei ole tarpeeksi.



sakken ajokortti ja leima TUHOPOLTTAJA. Kuva: Ylästön Sanomat



Valtion Virallinen Valokuva Studio: 50 kuskin kasvat, ja vedos tulee ulos salaman jälkeen. Kuva: Ylästön Sanomat



Manen kortit: A-lisenssi kuskiluvulla 90 ja vertailu Tuuhioon. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Ylästön Ratatoimikunta on alkanut myöntää ajokortteja. Jokainen ennätyslistan kuski saa omansa. Kun klikkaat listalla kuskin nimeä ja ajolinjan vierestä hänen passikuvaansa tai nappia, eteen aukeaa kaksi korttia ja niiden vieressä data.

Vaaleanpunaisessa ajokortissa on kaikki, mitä kunnon ajokortissa kuuluu olla: nimi, kotipaikka, myöntämispäivä, numero, ajokorttiluokat ja ehdot. Oikealla puolella ovat poliisin rekisterin merkinnät. Sakken kortissa lukee 119 tuhopolttoa, 235 kaadettua puuta, kymmenen eläintä ja 297 ja-lankulkijaa, ja päällä on punainen leima TUHOPOLTTAJA.

Kisalisenssi on kuin keräilykortti. Siinä on iso kuskiluku ja kuusi ominaisuutta: vauhti, kiihtyvyys, jarrutus, kaarteet, sladi ja tasaisuus. Kärkimies Mane on violetti A-lisenssi kuskiluvulla 90. Sakke on hopeinen B-lisenssi luvulla 88, ja hänen kiihtyvyytensä ja kaarteensa ovat 96. Alla ovat palkit, sektorit, kierrokset ja kehitys, ja vieressä vertailu sinuun.

Kuvat tulevat Valtion Virallisesta Valokuva Studiosta, VVVS:stä, joka avattiin alkuruutuun. Studioissa on 50 piirrettyä kuskia. Jokainen saa nimensä mukaan oman naaman, ja sen voi vaihtaa. Kuva näkyy korteissa, ennätyslistalla ja ajolinjassa. Ja Pökö saa värinsä kuvasta: haalarin värit maalataan autoon, lippiksen kuvio antaa tyylin, ja aurinkolaseilla myös ikkunat tummuvat.

Kaikki eivät ole yhtä innoissaan. Työterveyslääkäri kävi lehden toimituksessa huolestuneena. – Ajolinja, telemetria, deltapalkki, kuskidata ja nyt ajokortti. Silmät väsyvät. Suosittelemme taukoja ja kahvia.

Mantti Anttila ei ymmärrä huolta. – Ei riitä. Kuusi ominaisuutta on liian vähän. Haluan sykkeen ja sen, montako kertaa kuski räpäyttää hiusneulassa.

Ylästön Säästöpankin tilastonikkari Leena Lukkari taas ei ole ollut näin onnellinen sitten vuoden 1986 kunta-vaalien. – Yli tuhat datapistettä joka kierroksella! Ostin uuden laskimen ja kaksi ruutuvihkoa.

LYHYESTI

Radio Ylästö soittaa kylän omaa teknoa – ja karatekulma neuvo

YLÄSTÖ

Radio Ylästö on saanut uutta musiikkia.

Sivu 7

Kolmoskausi valmistelussa – Mantti tuunaa jo Pököä

YLÄSTÖ

Kakkoskausi on vielä kesken, mutta Mantti Anttila katsoo jo eteenpäin.

Sivu 10

Mantin iRacing-palkki: näet joka metrillä, voititko vai hävisitkö

YLÄSTÖ

Mantti Anttila ajaa iltaisin tietokoneella simulaattoria nimeltä iRacing.

Sivu 11

Näin saat kortit

- Kuskin nimi → passikuva tai
- Oma kuva: VVVS alkuruudussa

Lähde: Ylästön Sanomat

KAUSI 3

Kolmoskausi valmistelussa – Mantti tuunaa jo Pököä

Lähdön jälkeen oikealla on Mantti Anttilan kisaviritysteltha, ja lähtöruudun vieressä odottaa kolmoskauden auto testiajoon. Se on meidän oma Pökö, mutta punaisella valolla ja kahdella säädöllä.



Vasemmalla: MANTTI ANTILA RACING: kolmoskauden Pökö hologrammina, huippu +20 %, 0–100 km/h 2,8 s.

Oikealla ylhäällä: Mantti ruutujensa ääressä: telemetriaa, rata kartalla ja säätölomake. **Alla:** Testiauto lähtöruudun vieressä. F, niin pääset rattiin. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Kakkoskausi on vielä kesken, mutta Mantti Anttila katsoo jo eteenpäin. Heti lähtöviivan jälkeen oikealla seisoo musta teltha, jonka helmassa lukee MANTTI ANTILA RACING. Teltan alla on pöytä ja kuusi näyttöä: nopeus-, kaasu- ja jarrukäyrät rullaavat ruudulla, rata on piirretty kartaksi, ja vieressä on säätölomake. Nurkassa on simulaattori ratteineen.

Teltan edessä pyörii hologrammi kolmoskauden autosta: läpikuultava, syaaninvärinen Pökö, jossa näkyvät jopa lommot. Mantti istuu pöydän päässä leuka kädessä, osoittaa välillä ruutua ja kääntyy välillä hologrammin puoleen. Teltta on radan ulkopuolella, joten kisaa se ei häiritse.

Kolmoskauden auto on ihan meidän Pökö: sama kori, sama ajotuntuma, samat äänet ja kolhut. Erona on punainen valo katolla ja kaksi säätöä. Huippunopeus on 20 prosenttia suurempi, mutta kiihtyvyys on hitaampi.

Mantin mittausten mukaan suoralla päästään 161 km/h:n sijaan 193 km/h:iin, mutta 0–100 km/h vie 2,3 sekunnin sijaan 2,8.

Auton saa kokeilla itse. Se on pysäköity lähtöruudun viereen. Astu Pököstä ulos F:llä, kävele testiauton luo ja hyppää rattiin. Testiajat eivät mene ennätyslistalle, joten kukaan ei voi viedä kärkipaikkaa testiautolla.

Mantin säätöihin dataa riittää. Maalissa näkyy nyt dataruutu sektoreineen, ihannekierroksineen ja mokiineen, haamun mukana tallentuvat kuskin painallukset, ja ennätyslistan alla on KUSKIDATA.

– Kakkoskaudella opittiin, missä aikaa menee. Kolmoskaudella sitä ei enää mene, Mantti sanoo. – Suoralla 20 prosenttia ratkaisee, mutkissa linjan on oltava täydellinen.

Parko Markkinen myy jo punaisia majakoita: kolmoskauden virallinen valo, 49 markkaa.

Kausi 3 -auto

- Lähtöruudun vieressä, punainen valo
- F = ulos Pököstä, sitten rattiin
- Huippu +20 % (161 → 193 km/h)
- 0–100 km/h 2,3 → 2,8 s
- Testiajat eivät mene listalle

Lähde: Ylästön Sanomat

DELTAPALKKI

Mantin iRacing-palkki: näet joka metrillä, voititko vai hävisitkö

Väliajat kertoivat eron vain seitsemässä kohdassa. Nyt ruudun yläreunassa on palkki, joka näyttää eron koko kierroksen ajan – kuin oikeissa simulaattoreissa.



Vasemmalla: Vihreä vasemmalle: sekunti edellä omaa parasta. Taustalla poliisiasema ja K-kauppa. **Oikealla:** Punainen oikealle: sekunti jäljessä. Takana näkyy uusi tiesulku järjestysmiehineen. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Mantti Anttila ajaa iltaisin tietokoneella simulaattoria nimeltä iRacing. Siellä ruudun yläreunassa on palkki, joka kertoo koko ajan, oletko edellä vai jäljessä. Ylästössä selasta ei ollut. – Väliajat tulevat seitsemän kertaa kierroksella. Siinä välissä ajan sokkona, Mantti valitti. Nyt sokkona ei tarvitse ajaa.

Deltapalkki näkyy kierroksen alusta maaliin asti. Kun olet edellä, palkki kasvaa vihreänä vasemmalle, ja kun jäät jälkeen, se kasvaa punaisena oikealle. Palkin alla on ero sekunteina, esimerkiksi -1,01, ja tieto siitä, keneen verrataan.

Vertailukohta on lähin sinua nopeampi kuski ennätyslistalla. Jos sellaista ei ole, verrataan omaan parhaaseen. Peli laskee vertailukuskin ajan juuri siinä kohdassa rataa, jossa olet, joten ero päivittyy joka hetki eikä hypi.

Ero näkyy heti, kun jarrutat liian aikaisin: palkki punastuu ennen kuin mutka on edes ohi. – Nyt näen, missä aikaa menee. Ennen huomasin sen vasta väliajasta, kun oli jo myöhäistä, Mantti sanoi.

Parko Markkinen katsoi palkkia sivusta. – Vihreä myy. Laitetaan K-kaupan kassalle palkki, joka näyttää, oletko säästänyt vai tuhlanut.

Deltapalkki

- Näkyy koko kierroksen
- Vihreä vasemmalle = edellä
- Punainen oikealle = jäljessä
- Vertailu: lähin nopeampi, muuten oma paras
- Kuten iRacingissa

Lähde: Ylästön Sanomat

KISAKYLÄ

Puomit kiinni, kylä sivuun – nyt ajetaan

Lukijan kirje meni perille. Kisan aikana sivukadut on suljettu puomeilla, järjestysmiehet heiluttavat lippua, ufot ja hirvet pysyvät poissa ajolinjalta, ja AJA-nappi vie suoraan lähtöruutuun.



Tie suljettu – ralli. Järjestysmies keltaisine lippuineen sivukadun suulla, kylän auto odottaa puomin takana. Kuva: Ylästön Sanomat



Ufo jahtaa hirviä nyt kauempana radasta. Kuva: Ylästön Sanomat

Kausi 2. Aja ensimmäinen aika.**NYT PÄÄSEE SUORAAN AJAMAAN**

► AJA vie suoraan lähtöruutuun – kaasua on lähtö.
Maalissa aika tallentuu itsestään nimelläsi – välilyönti, Enter
tai R ja olet heti uudella yrityksellä.
Vapaaseen ajoon: pidä ↓ pohjassa lähtöruudussa.

AJA
PAINA ENTER JA AJA

LEHTI**KUSKIEN LIVE CHAT**

Alkuruutu: NYT PÄÄSEE SUORAAN AJAMAAN. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Eilen lehden postiin tuli kirje: ufo pyysäköi lähtöviivan eteen nappaamaan hirveä, ja nopea kierros meni siihen. Kirjoittaja toivoi, että kaikki ylimääräinen lähtisi radalta. Työterveyslääkäri ehti jo huolestua, mutta kirjoittaja voi hyvin, ja asia on hoidettu.

Kisan aikana kylän tapahtumat pysyvät poissa ajolinjalta. Ufo nappaa hirven vain kauempana radasta, kuumailmapallo ei putoa radalle, eikä hirvi jää tielle tuijottamaan. Tapahtumia sattuu kisassa neljä kertaa harvemmin.

Sivukatujen suulla on nyt puna-valkoiset puomit, joissa lukee TIE SULJETTU · RALLI. Puomin vieressä seisoo järjestysmies huomioliivissä ja kypärässä. Hän heiluttaa ohi ajavalle keltaista lippua ja avaa puomin kylän autoille. Joskus jonkin puomin takana on poliisiauto vilkut päällä, kun konstaapelit taltuttavat uteliasta,

joka yritti tulla säätämään. Vapaassa ajossa kadut ovat taas auki.

Ajamaan pääsee nyt suoraan. AJA vie suoraan lähtöruutuun, ja kaasua on lähtö. Maalissa aika tallentuu itsestään nimelläsi, ja välilyönti, Enter tai R vie heti uudelle yritykselle. Vapaaseen ajoon pääsee pitämällä alaluotia pohjassa lähtöruudussa.

Kylässä muutakin: roska-auto ei enää kierrä katuja, vaan seisoo roskisten luona, ja kun kukaan ei katso, se on jo seuraavalla kadulla. Kylän autot ja bussit keikkuvat jousillaan, kun niihin törmää.

Mantti Anttila ajoi ensimmäisenä puomien ohi. – Järjestysmies heilutti minulle lippua. Ensimmäistä kertaa joku on heiluttanut minulle muuta kuin nyrkkiä.

Parko Markkinen tarjoutui järjestysmieheksi, mutta hylättiin: hän myi puomin takana ES:ää.

LYHYESTI**Mantti mankui dataa – nyt sitä on joka mutkasta****YLÄSTÖ**

Mantti Anttila ei ollut tyytyväinen.

Sivu 14

Ylilauta tuli talkoisiin – korjaukset samana päivänä**YLÄSTÖ**

Ylilaudalle ilmestyi ketju pelistä, ja palautetta tuli kuin Hiirivuoren rinteestä.

Sivu 15

Liian hyvä ollakseen totta – kuski häpeäpaaluun**YLÄSTÖ**

Uuden radan ennätyslistan kärkeen ilmestyi aika 53,971.

Sivu 21

Kisan aikana

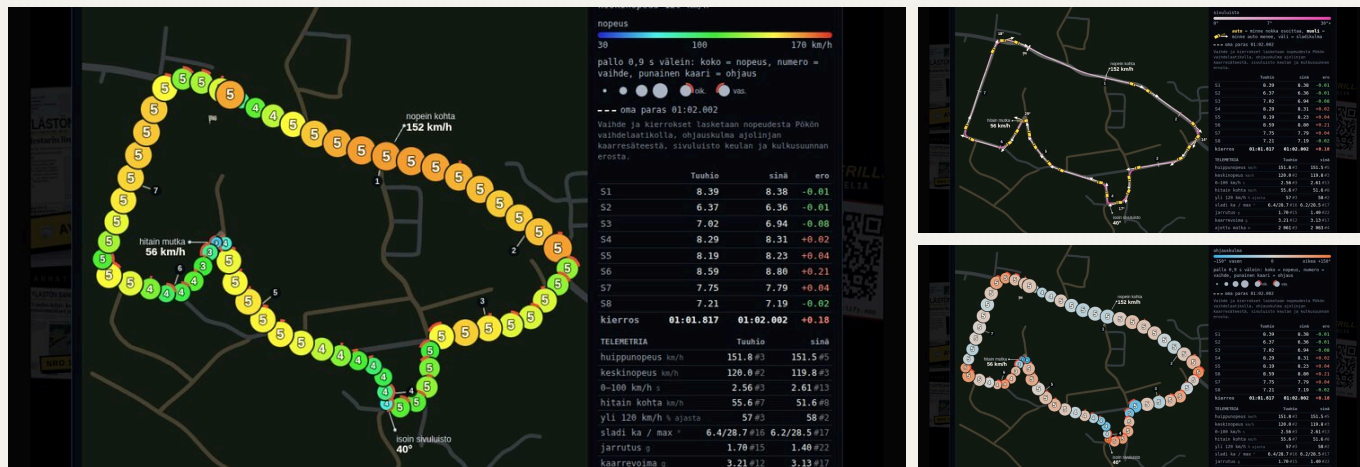
- Sivukaduilla puomit ja järjestysmiehet
- Ufo, pallo ja hirvi pois ajolinjalta
- Tapahtumia 4 × harvemmin
- AJA = suoraan lähtöruutuun
- R = heti uusi yritys
- ↓ pohjassa ruudussa = vapaa ajo

Lähde: Ylästön Sanomat

TELEMETRIA

Mantti mankui dataa – nyt sitä on joka mutkasta

Ajolinjasta tuli F1-tallin telemetria: helmet, vaihteet, kierrokset, ohjauskulma ja sladi kartalla. Mantti Anttila pyysi lisää dataa niin kauan, että sitä tuli.



Vasemmalla: Tuuhion kierros helminauhana: pallo 0,9 sekunnin välein, koko on nopeus ja numero vaihde. Oikealla telemetria rinnakkain Ernon kanssa. **Oikealla ylhäällä:** SLADI: pienet autot näyttävät, minne nokka osoittaa, valkoinen nuoli minne auto menee. Isoimmissa luistoissa kulma asteina. **Alla:** OHJAUS: sininen on vasen, punainen oikea. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Mantti Anttila ei ollut tyytyväinen. Eilen hän sai nähdä mestarin ajolinjan kartalla, mutta tänä aamuna hän seisoi taas tieliikennetoimikunnan ovella. – Viiva on hyvä, mutta missä vaihteella se meni? Kuinka paljon se sladasi? Paljonko ohjausta? Mantti mankui niin kauan, että dataa tuli.

Nyt ajolinjan kartan yläreunassa on kaksi valintaa. Ensin valitaan, piirretäänkö kierros viivana vai F1-lehdistä tuttua helminauhana. Helminauhassa pallo tulee 0,9 sekunnin välein, pallon koko on nopeus, numero on vaihde ja punainen kaari ohjauskulma. Sitten valitaan, mitä väri kertoo: NOPEUS, VAIHDE, KIERROKSET, OHJAUS tai SLADI. Oman parhaan saa piiloon, ja kartta aukeaa joka kerta eri näkymään, jotta kuski näkee väkisin jotain uutta.

SLADI on Mantin oma lempilapsi. Radalle piirtyy pieniä autoja, jotka näyttävät, minne nokka osoittaa, ja valkoinen nuoli kertoo, minne auto oikeasti menee. Isoimpiin luistoihin on kirjoitettu kulma asteina.

Lehti avasi Tuuhion kierroksen 1.01,817. Huippu 152 km/h, keskinopeus 120 km/h, 0–100 km/h 2,56 sekunnissa ja isoin sivuluisto 40 astetta. Ernoon verrattuna ero syntyi kuudennella sektorilla: 0,21 sekuntia. Telemetriataulukossa on lisäksi jarrutus- ja kaarvoimat g-voimina sekä ajettu matka metreinä.

– Nyt näen, että sladaan liikaa kuurossa, Mantti sanoi. – Seuraavaksi haluan sykkeen.

Parko Markkinen on jo painattanut telemetriatulosteita. – Oma kierros A3-kokoisena, värikuvana, viisi markkaa. Saunan seinälle!

Dataa kartalla

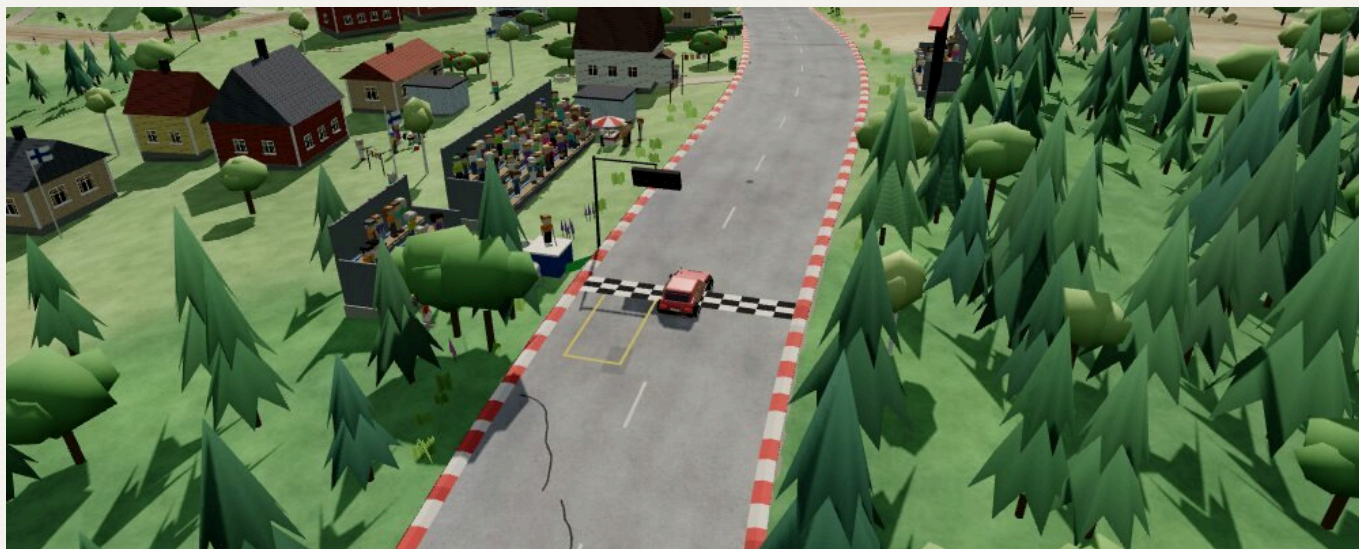
- VIIVA tai HELMET
- NOPEUS · VAIHDE · KIERROKSET
- OHJAUS · SLADI
- OMA PARAS piiloon tai esiin
- Telemetria rinnakkain: g-voimat, 0–100, sektorit

Lähde: Ylästön Sanomat

PALAUTE

Ylilauta tuli talkoisiin – korjaukset samana päivänä

Ylilaudalla pelattiin, valitettiin ja ehdotettiin. Ylästössä kuunneltiin: lähtö, valot, rengasvallit ja kylän pikkujutut korjattiin saman päivän aikana.



Lähtöruutu ja lähtöviiva: seisova lähtö, auto aina samassa kohdassa ja valot nyt sopivan kokoiset. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Ylilaudalle ilmestyi ketju pelistä, ja palautetta tuli kuin Hiirivuoren rinneestä. ”Siisti peli”, kirjoitti yksi. ”Lagaa ihan saatanasti”, kirjoitti toinen. ”Mulla ei lagaa”, vastasi kolmas. Ylästössä otettiin kaikki talteen.

Moni korjaus tehtiin samana päivänä. Lähtö on nyt seisova lähtö lähtölaskennan kera, kuten eräs kirjoittaja ehdotti: ”olis ollu ihan no-brainer”. Auto asettuu ruutuun aina samaan kohtaan, ja radan rengasvallit ja betoniporsaat palaavat paikoilleen ennen lähtöä. Niitä ei siis kannata käydä puskemassa etukäteen.

Lähtövalot olivat yhden kirjoittajan mielestä liikaa: ”Joskus vähemmän on tosiaan enemmän.” Valot pienennettiin, ja samalla ruudunpäivitys parani. Kylän sivujutut, kuten mumot ja ufon nappaama hirvi, näkyvät nyt pienellä rivillä ruudun yläreunas-

sa. Kun ajaa ennätysvauhtia, auton katolle syttyy keltainen valo, eikä kylä silloin heitä eteen yllätyksiä.

Ketjussa kysyttiin myös, voiko ufolla lentää. Voi: ufo odottaa kylän laidalla, ja sen säde nostaa vaikka bussin. Haamun valinta ennätyslistalta tuli jo samana iltapäivänä, ja ennätyslistaa on siivottu.

Ennätyslistan nimistä ketjussa syntyi oma väittelynsä. Antti kuittasi sen lyhyesti: – Ei tää oo mikään poliittinen keskustelupalsta. Ajetaan rallia.

Mantti Anttila on tyytyväinen. – Paras testiryhmä on sellainen, joka valittaa. Ne ajavat enemmän kuin kukaan ja huomaavat kaiken. Kiitos, Ylilauta.

Parko Markkinen luki ketjun toiveen moninpelistä. – Moninpeli! Kaksi Pököä, yksi ES. Joku joutuu odottamaan vuoroaan kojulla.

Ylilauta pyysi – ylästä teki

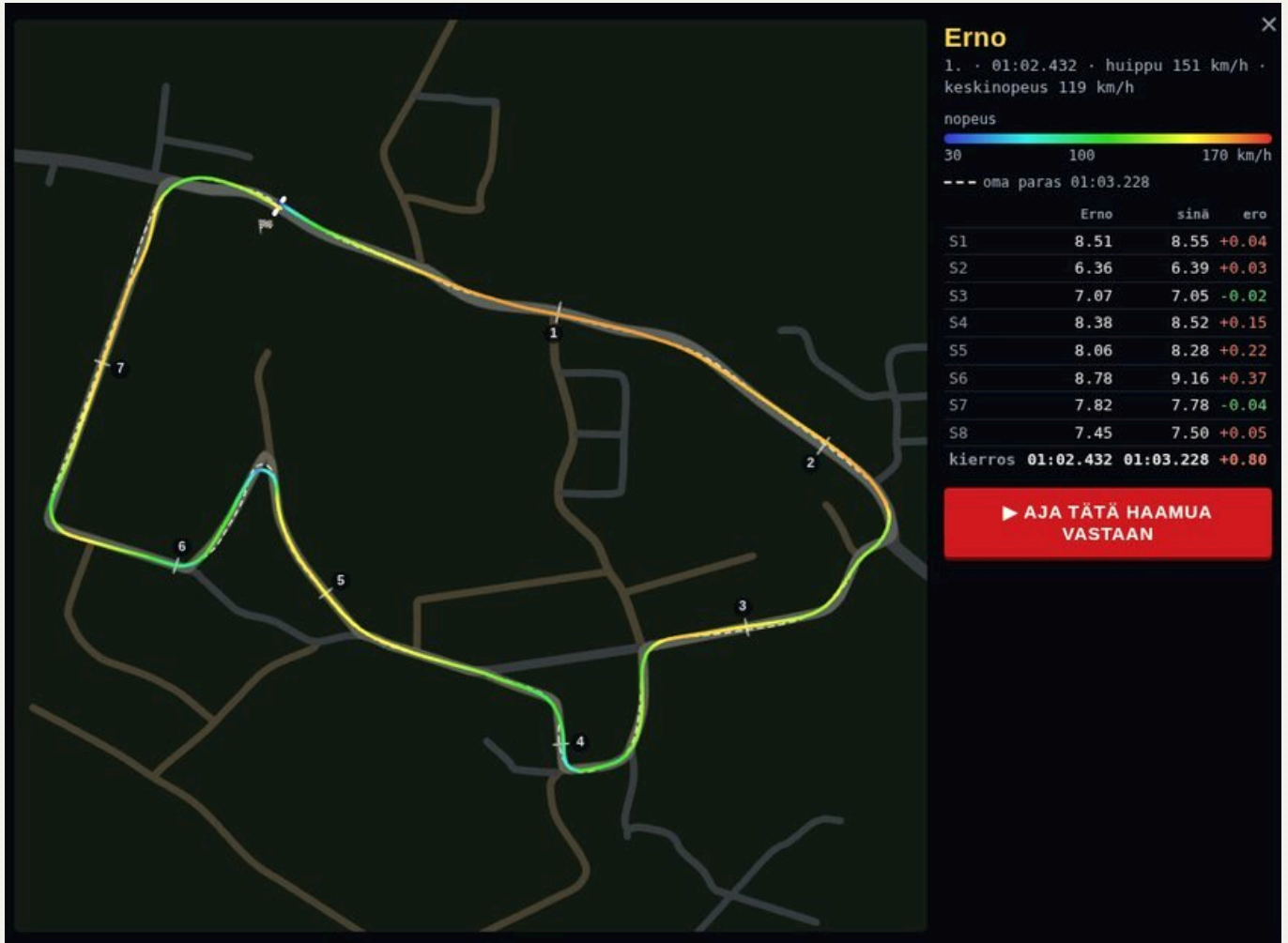
- Seisova lähtö ja lähtölaskenta
- Auto aina samaan kohtaan ruudussa
- Rengasvallit paikoilleen ennen lähtöä
- Pienemmät valot, sujuvampi peli
- Sivujutut pienellä rivillä
- Haamun valinta ennätyslistalta

Lähde: Ylästön Sanomat

AJOLINJA

Mestarin linja kartalle

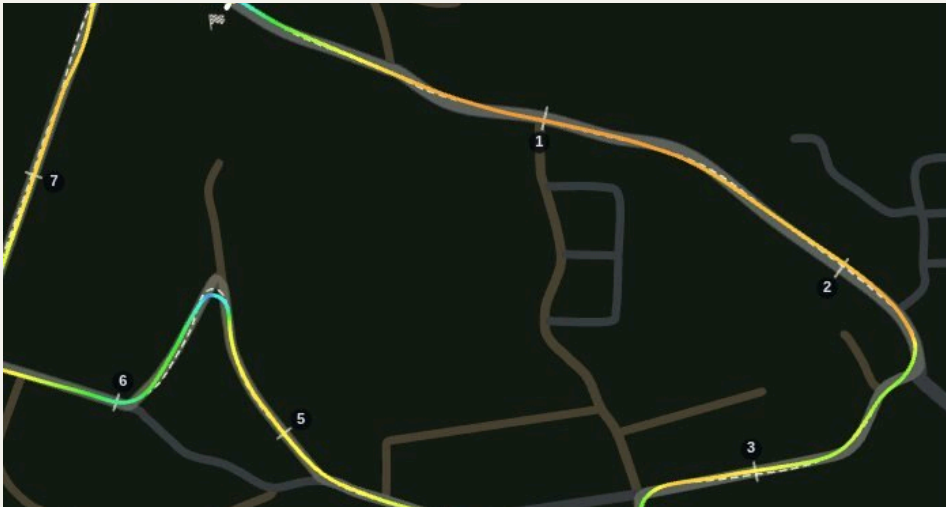
Mantti ja Parko keksivät sen saunassa: klikkaa ennätyslistalta nimeä, niin näet kuskin ajolinjan kartalla. Ja aja sitä vastaan.



Ernon kärkikierros 1.02,432 kartalla. Sininen on hidasta, keltainen ja punainen kovaa. Katkoviiva on oma paras, numerot ovat väliaikapisteet. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ SOUND		
paina virtaa - radio soi täälläkin		
KANAVA - AÄNI		
ENNÄTYSLISTA · 13 KUSKIA · VIERITÄ		
1.	Erno	01:02.432
2.	Mane	01:03.228
3.	AK77	01:03.731

Ennätyslista alkuruudussa. Klikkaa nimeä, niin ajolinja aukeaa. Kuva: Ylästön Sanomat



	Erno	Mane	ero
S1	8.51	8.55	+0.04
S2	6.36	6.39	+0.03
S3	7.07	7.05	-0.02
S4	8.38	8.52	+0.15
S5	8.06	8.28	+0.22
S6	8.78	9.16	+0.37
S7	7.82	7.78	-0.04
S8	7.45	7.50	+0.05
kierros	01:02.432	01:03.228	+0.80

► AJA TÄTÄ HAAMUA VASTAAN

Sektori sektorilta: Erno ja Mane rinnakkain. Punainen ero on hävitty aika, vihreä voitettu. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Saunaseura Löylynlyömien lauteilla syntyi idea, joka muutti kylän rallin. Mantti Anttila oli juuri hävinnyt Ernolle sekunnin, eikä tiennyt missä. – Jos näkisi, mistä se ajaa, Mantti tuumi. Parko Markkinen heitti löylyä ja sanoi: – Piirretään se kartalle. Ja sitten ajetaan sitä vastaan.

Nyt se on totta. Ennätyslistalta voi klikata kenen tahansa kuskin nimeä. Silloin aukeaa iso kartta koko kylästä: kadut, rata ja väliaikapisteet. Kuskin paras kierros on piirretty kartalle viivana, joka on väritetty nopeuden mukaan. Sininen on hidas mutka, punainen täysi kaasua. Oma paras kulkee rinnalla katkoviivana.

Kartan vieressä on taulukko, jossa kahdeksan sektoria on rinnakkain: hänen aikansa, sinun aikasi ja ero. Punainen ero kertoo, missä aikaa jäi, ja vihreä, missä olit itse nopeampi.

Lehti kokeili heti. Kärkimies Erno ajoi 1.02,432, huippu 151 km/h ja

keskinopeus 119 km/h. Kakkosena oleva Mane hävisi hänelle 0,80 sekuntia. Taulukko kertoo, mistä: kuudes sektori vei 0,37 ja viides 0,22 sekuntia. Kolmannella ja seitsemännellä sektorilla Mane oli itse asiassa nopeampi.

Paras tulee lopuksi. Taulukon alla on punainen nappi AJA TÄTÄ HAAMUA VASTAAN. Sen painamisen jälkeen valitsemasi kuski ajaa radalla läpi-kuultavana haamuna vierelläsi koko kierroksen, kunnes valitset toisen. Ennätyslistan alla lukee, kuka haamu on valittuna.

Mantti Anttila ajoi ensimmäisenä Ernon haamua vastaan. – Se on kuin ajaisi oman opettajan perässä. Hävisin silti, mutta nyt tiedän, missä.

Parko Markkinen näkee jo seuraavan askeleen. – Kartta myyntiin! Ernon linja julisteena K-kaupan seinälle, kymmenen markkaa.

LYHYESTI

Hyppy Medi-Helistä – ja koko kylä juoksee katsomaan

YLÄSTÖ

Kaapatusta Medi-Helistä pääsee nyt ulos myös ilmassa: F, ja kuski hyppää ovesta.

Sivu 21

Nyt Loel huomaa lähdön

YLÄSTÖ

Lasimestari Loel Jehtosaari ajoi kauden 2 ensimmäisiä kierroksia ja ihmetteli, miksi kello ei lähtenyt käyntiin.

Sivu 22

Ratatoimikunta resatoi kisan – kausi 2 alkaa alusta

YLÄSTÖ

Ratatoimikunta on nollannut kauden 2 ennätyslistan.

Sivu 22

Näin se toimii

- Ennätyslistalta kuskin nimi
- Linja nopeusvärein kartalla
- 8 sektoria rinnakkain + erot
- ► AJA TÄTÄ HAAMUA VASTAAN
- ✕ automaattinen = takaisin entiseen

Lähde: Ylästön Sanomat

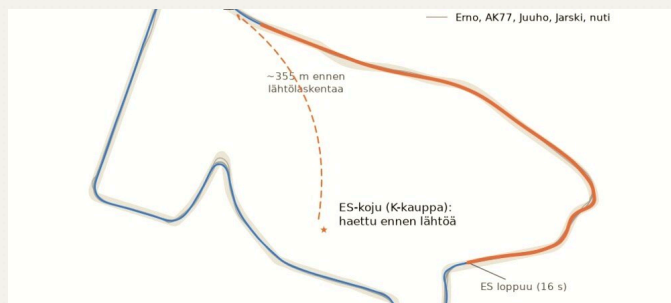
HIENO KIKKA

es ebunin ES-kikka: 278 km/h jo lähdössä

Uuden radan kärkeen ilmestyi 56,263 – yli kuusi sekuntia muita nopeampi. Kyse ei ollut huijauksesta vaan oivalluksesta: ES-juoma haettiin ennen lähtöä.



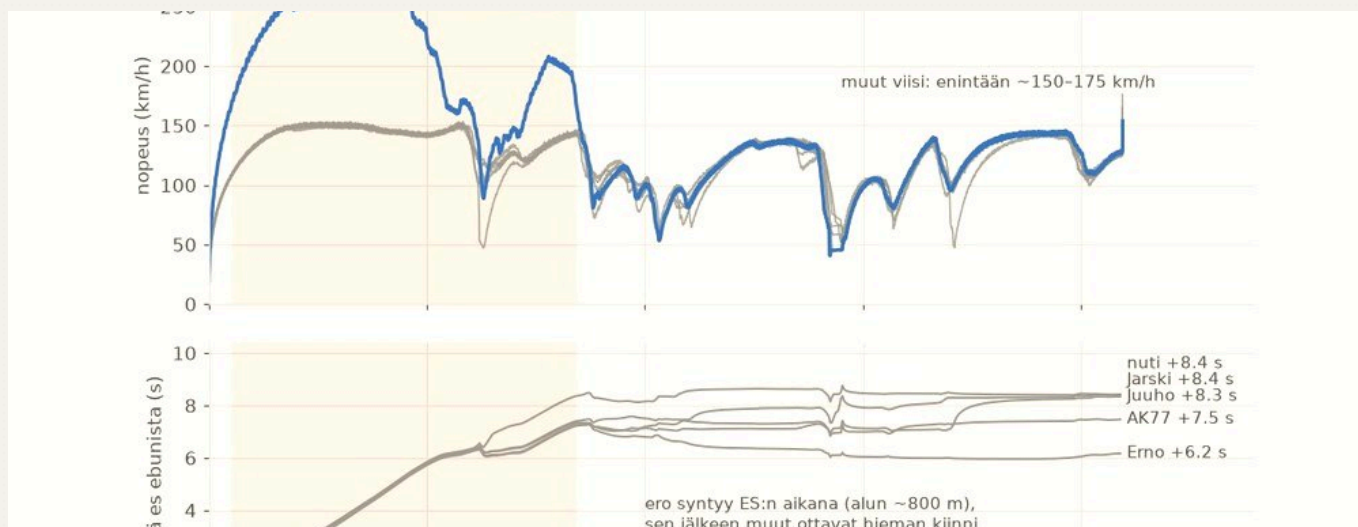
Pökö ES STOP -ruudussa K-kaupan ES-kojulla. Tästä se lähti – ennen lähtöä. Kuva: Ylästön Sanomat



Ajolinjat: sama reitti, ei oikaisuja. Tähti on ES-koju K-kaupalla, katkoviiva matka lähtöruutuun. Kuva: Ylästön Sanomat



Tölkki tulee autoon: 40 sekuntia tuplavauhtia. 355 metriä myöhemmin oltiin lähtöruudussa. Kuva: Ylästön Sanomat



Nopeus radan matkalla: es ebun sinisellä, viisi seuraavaa harmaalla. Ero syntyy alun 800 metrillä. Kuva: Ylästön Sanomat

YLÄSTÖ

Kuski nimeltä es ebun keksi jotain, mitä kukaan muu ei ollut tullut ajatelleeksi. Ennen lähtöä hän haki K-kaupan kojulta ES-juoman, joka antaa tuplanopeuden 40 sekunniksi. Sitten hän ajoi noin 355 metriä lähtöruutuun, pysähtyi ja odotti lähtölaskennan.

GO:n hetkellä ES:ää oli jäljellä 16 sekuntia. Kierroksen alussa Pökö kulki sekunnin kohdalla 27 metriä sekunnissa, kun muut kulkivat 13. Huippu oli 278 km/h. Muut viisi kärkikuskia ajoivat samassa kohdassa enintään noin 150 km/h.

Ensimmäisissä kolmessa sektorissa ero oli 3,10, 2,74 ja 0,79 sekuntia. Sen jälkeen ajo oli parhaiden tasoa: sama reitti, ei oikaisuja, ei pizzaa. Kierros oli 56,263 eli 6,2 sekuntia Ernon 62,432:ta nopeampi.

Tärkein luku on kuitenkin toinen: ilman kikkaa es ebun olisi ajanut noin 62,9, eli hän olisi ollut toinen Ernon ja AK77:n välissä. Kova kuski siis myös ilman juomaa.

Säännöt muuttuivat kikan jälkeen. ES sammuu nyt, kun lähtölaskenta alkaa: ⚡ ES EI KELPAA LÄHTÖÖN – HAE SE KIERROKSEN AIKANA. Aika on poistettu listalta, mutta haamu on tallessa, ja es ebun voi ajaa uuden ajan normaalisti. ES kesken kierroksen on edelleen strategia, joka maksaa koukun ja kolmen sekunnin odotuksen.

Mantti Anttila nostaa hattua. – Tuo on sitä, mitä ralli on: sääntökirja luetaan tarkemmin kuin muut. Kukaan muu ei kysynyt, mistä tuplanopeus alkaa. Hieno kikka.

Parko Markkinen neuvottelee jo ES:n kanssa. – Kierrosjuoma! Juo kesken kierroksen. Se myy.

LYHYESTI

KAUSI 2!! Uusi rata kiertää koko kylän

YLÄSTÖ

Rallin toinen kausi on alkanut uudella radalla.

Sivu 23

Ufon säde nostaa bussin

YLÄSTÖ

Ufo, jonka rallikuski aikoinaan kaappasi maantiellä, on nyt konaan kuljettajan käsissä.

Sivu 23

Tsiitterit kiinni – 10 vuotta putkaa

YLÄSTÖ

Ennätyslistalle ilmestyi kolme aikaa, jotka olivat liian hyviä ollakseen totta: 78,7, 79,5 ja 80,9 sekuntia.

Sivu 24

Näin se meni

- ES K-kaupalta ennen lähtöä
- 355 m lähtöruutuun, laskenta
- GO: ES:ää jäljellä 16 s
- Huippu 278 km/h (muut ~150)
- Ilman kikkaa ~62,9 = 2. sija
- Nyt: ES sammuu lähtölaskennassa

Lähde: Ylästön Sanomat

POLIISI TIEDOTTAA

Kylän vaarallisimmat kuskit

Vantaan poliisi julkaisee nimet: nämä kuskit ovat sytyttäneet eniten tulipaloja ja ajaneet eniten ihmisten yli. Rekisteri päivittyy joka ajosta.

ETSINTÄKUULUTUS



KATSO PELISTÄ

Ajantasainen rekisteri: suomiralli.netlify.app →  LEHTI → Poliisi tiedottaa.

TUHOPOLTOT

- | | |
|----|---|
| 1. | — |
| 2. | — |
| 3. | — |
| 4. | — |
| 5. | — |
| 6. | — |
| 7. | — |

YLIAJOT

- | | |
|----|---|
| 1. | — |
| 2. | — |
| 3. | — |
| 4. | — |
| 5. | — |
| 6. | — |
| 7. | — |

OMA REKISTERISI

Oma rekisterisi näkyy pelin lehdessä.



HÄPEÄPAALU

Liian hyvä ollakseen totta – kuski häpeäpaaluun

YLÄSTÖ

Uuden radan ennätyslistan kärkeen ilmestyi aika 53,971. Tieliikennetöimikunta katsoi ajon tarkemmin, ja aika poistettiin huijauksena. Valvonta on samalla tiukentunut. Taulun muut ajat ovat kunnossa.

Tuomio pantiin täytäntöön poliisiaseman pihalla. Jarski seisoo kumarrassa häpeäpaalussa, pää ja kädet laudan läpi, ja yläpuolella lukee HUIJARI.

LASKUVARJO

Hyppy Medi-Helistä – ja koko kylä juoksee katsomaan

YLÄSTÖ

Kaapatusta Medi-Helistä pääsee nyt ulos myös ilmassa: F, ja kuski hyppää ovesta. Yli neljän metrin korkeudessa punavalkoinen laskuvarjo aukeaa heti. Tyhjä kopteri tulee alas itsensä.

Varjoa ohjataan kuten kopteria.



RATATOIMIKUNTA

Ratatoimikunta resetoi kisan – kausi 2 alkaa alusta

YLÄSTÖ

Ratatoimikunta on nollannut kauden 2 ennätyslistan. Kaikki 30 aikaa poistettiin perjantaina 9.10. illalla, ja kisa alkaa alusta. ”Kaikenlaista oikomista ja muuta”, ratatoimikunta perustelee. Vanha lista on talletettu tähän lehteen.

Lehden ajolinjakuvat näyttävät, mitä tapahtui.



LÄHTÖVALOT

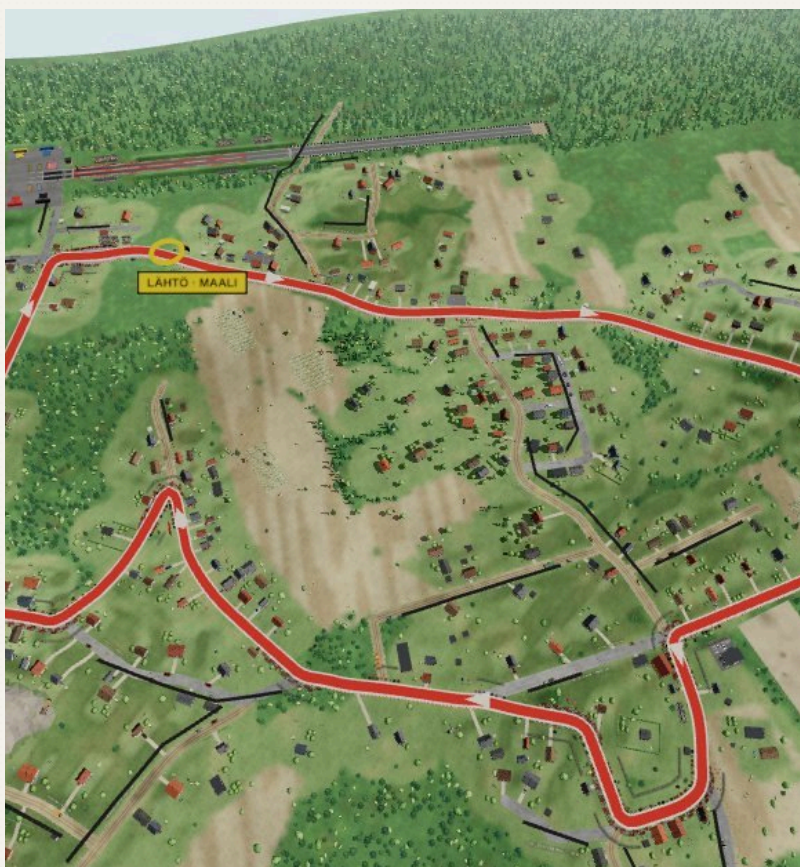
Nyt Loel huomaa lähdön

YLÄSTÖ

Lasimestari Loel Jehtosaari ajoi kauden 2 ensimmäisiä kierroksia ja ihmetteli, miksi kello ei lähtenyt käyntiin. – Seisoin ruudussa ja odotin. Joku sanoi, että lähtö oli jo mennyt. En nähnyt mitään, Jehtosaari kertoo.

Ylästön tieliikennetoimikunta otti palautteen tosissaan. Lähtöviivan ylle nousi yön aikana kymmenmetrin portaali: viisi saraketta lamppeja, joista jokainen on isompi kuin Pökön ratti, ja kaksitoista metriä leveä taulu. Punaiset syttyvät vasemmalta oikealle, ja GO:lla kaikki vihreät vilkkuvat.





KAUSI 2

KAUSI 2!! Uusi rata kiertää koko kylän

YLÄSTÖ

Rallin toinen kausi on alkanut uudella radalla. Lenkki on 2,1 kilometriä pitkä ja kiertää kylän kerran. Lähtö ja maali ovat Ylästönttiellä katsomoiden ja tulostaulun kohdalla. Matkalla on asfalttia, soraa, kahdeksan katua ja 42 metriä korkeuseroa.

Reitti lähtee Ylästöntietä pitkin, ja ensimmäiset 600 metriä ovat radan nopeimmat. Sitten tulevat Isonmännintie, Lehtikumuntie ja kapea Lehtikumunkuja, joka on soraa.

UFO

Ufon säde nostaa bussin

YLÄSTÖ

Ufo, jonka rallikuski aikoinaan kaappasi maantiellä, on nyt kokonaan kuljettajan käsissä. Lautasta ohjataan samoilla näppäimillä kuin kaapattua Medi-Heliä: W ja S ylös ja alas, A ja D kääntö, nuolilla kallistus. Toisin kuin kopteri, ufo pitää korkeutensa ja oikeaseksu itsensä.

Välilyönti kytkee vetosäteen. Säde nostaa kaiken, mikä osuu kohdalle: ihmiset, hirvet, porsaet ja koirat, liikenneautot, parkkiautot, bussit, poliisit, kopterin, roskikset, paalit, aidat ja oman Pökön. Puut kaatuvat.





KIINNI

Tsiitterit kiinni – 10 vuotta putkaa

YLÄSTÖ

Ennätyslistalle ilmestyi kolme aikaa, jotka olivat liian hyviä ollakseen totta: 78,7, 79,5 ja 80,9 sekuntia. Puhdas ennätys oli 83,5. Ylästön tieliikennetoimikunta otti ajot tarkasteluun.

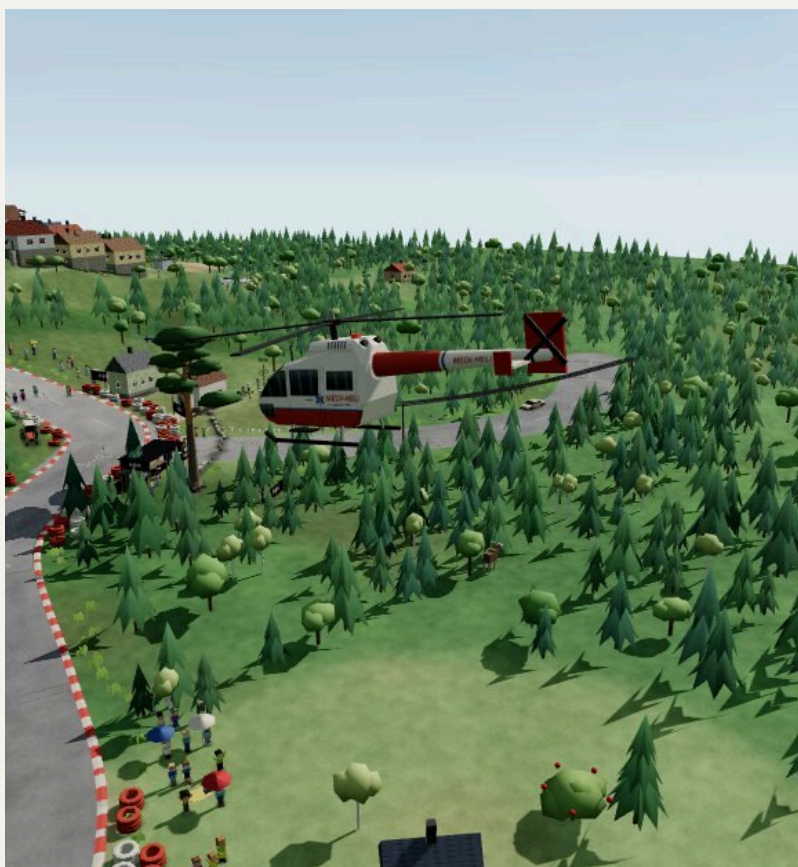
Tarkastus paljasti oikotien. Radan tuplaosuudella kuskit käänsivät ensimmäisen portin kohdalla suoraan rengasvallin läpi toisen kierroksen kaistalle. Näin jäi ajamatta noin 240 metriä, ja väliajasta lähti viisi sekuntia.

KAAPPAUS

Medi-Heli kaapattiin – Malmin torni: ”Tämä menee Ylästön Sanomien etusivulle”

YLÄSTÖ

Medi-Heli seisoo kylässä ensihoitajien hoitaessa potilasta. Kävele kopterin luo ja paina F. Roottori lähtee pyörimään, ja Malmin lennonjohto huomaa asian heti: – Mitä helvettiä? Kuka siellä lentää?





PESÄPALLOMAILA

Kuskillä on nyt maila

YLÄSTÖ

Kun kuski nousee Pököstä F:llä, hänen kädessään on pesäpallomaila. Välilyönti lyö yläkautta poikki vartalon, ja lyöntiin menee alle puoli sekuntia.

Mailaan reagoi kaikki. Roskikset lentävät, aidat ja pensasaidat kaatuvat, omenapuusta putoaa omenia ja maassa makaava omena lähtee lentoon. Rengaspino siirtyy, ja autoon tulee lommo. Jokainen isku on oikean kokoinen: maila ei ole äärettömän painava, joten limusiini pysyy maassa.

YLÄSTÖ DRAGWAY

Dragway muutti metsään – ja dragsteri rakennettiin uusiksi

YLÄSTÖ

Dragsterirata siirtyi Ylästöntien päästä kylän pohjoispuolelle metsään. Asfalttia on 450 metriä: lähtöalue, 200 metrin kilpailumatka eli kahdeksasosa mailia ja pitkä jarrutusalue. Rata ajetaan itään.

Paikka on rakennettu oikean radan malliin.





AUTOT UUSIKSI

Kylän autot saivat uudet korit – välkkyminen loppui

YLÄSTÖ

Kylän autoissa oli vika, jonka huomasi kaukaa. Autot oli koottu laatikoista: kylkeen oli liimattu raita sentin päähän pellistä, ikkunat istuivat sentin päässä kyljestä ja tekstit omilla levyillä. Sadan metrin päästä tietokone ei enää erottanut, kumpi pinta on edessä, ja kyljet välkkyivät.

Nyt jokainen auto on yksi kappale.

YÖLINJA

Pekka Peuri: ”Linjat ovat auki”

YLÄSTÖ

Radio Ylästöllä on uusi ohjelma, Pekka Peurin Yölinja. Linjat ovat auki koko yön, ja Peuri lupaa, että asiaksi kelpaa mikä tahansa. Jos valvoo, on yövuorossa tai ei muuten saa unta, voi soittaa.

Kukaan ei ole vielä soittanut. Peuri on alkanut miettiä, mistä hän oikeastaan tietää, että siellä on ketään. Punainen valo palaa ja mittarit liikkuvat, mutta lähetin voi lähettää tyhjiin ilmaan. – Joku on jättänyt radion keittiöön ja mennyt nukkumaan.





TÖRMÄYSKOKEET

Nukke ei enää ole lankku

YLÄSTÖ

Sorakadun varressa, noin sata metriä urheilukentältä, on uusi aitaamaton tiedekeskus. Ylästön tieliikennetoimikunta rakensi sinne törmäyskoeradon: 48 metriä asfalttia, kartioita, metrimerkinnot, ruutukuviainen mitaustaulu ja jalustalla suurnopeuskamera. Asiattomilta pääsy kielletty. Asiallisia ei ole vielä tavattu.

Koekaistan päässä seisoo viisi keltaista törmäysnukkea rivissä. Ne eivät valita, eivät lähde perään eivätkä soita poliisia. Niiden takia ei myöskään soiteta ambulanssia.

UUSI FYSIIKKA

Kylä sai oikean fysiikan

YLÄSTÖ

Kylään on asennettu fysiikkamoottori nimeltä Rapier. Se laskee jokaisen törmäyksen oikeilla massoilla ja oikeilla muodoilla, eikä se tingi mistään.

Suurin muutos koskee kyläläisiä. Kun auto osuu ihmiseen, tästä tulee räsynukke: keho, pää, kädet ja jalat liikkuvat nivelistään, lentävät, pyöriävät ja taivutuvat. Ihminen jää makaamaan siihen asentoon, johon hän putosi. Joskus se on maa, joskus Pökön katto.

– Ihmiset ovat nyt aitoja.





TOIVEET

Mantin toivelista toteutui

YLÄSTÖ

Mantti Anttila lähetti Ratatoimikunnalle toivelistan, ja se toteutui. Ajaessa ruudun yläreunassa näkyy nyt nopeus. Kolmoskauden auto vetää kuin Pökö 120 km/h:iin asti, ja ero tulee vasta pitkillä suorilla. Katolla on pieni vihreä lamppu, joka syttyy, kun ajat omaa ennätystäsi nopeammin.

Lisäksi kylän kaukaiset jutut lepäävät, kun ajat kierrosta tosissaan, joten peli pyörii kevyemmin. – Hyvä alku, Mantti sanoi. – Seuraava lista on pidempi.

HÄÄT

Morsian lähti kuskin perään

YLÄSTÖ

Lauantaina kylässä vihittiin, ja juhla siirtyi kaduille. Hääauto kiertää kylää peltipurkit kolisten, ja sen perässä ajaa kolme vierasautoa torvet soiden. Jos joku jää jälkeen, muut odottavat.

Rallikuski voi liittyä joukkoon. Aja viimeisen auton perään ja pysy siinä kolme sekuntia: vieraat avaavat ikkunat ja heittävät riisiä, ja torvet soivat taas. – Hyvä poika, sanoi joku vierasautosta. Kukaan ei tiennyt, kuka kuski oli.

Toisin käy, jos auto koskee saattueeseen.





KIINNI

Pitsa ebun – nimi kertoi jo kaiken

YLÄSTÖ

Ennätyslistan kärkeen ilmestyi aika 55,840, kuusi sekuntia kakkosta nopeampi. Kuskin nimi oli pitsa ebun. Ratatoimikunta otti ajan tarkasteluun, ja aika poistettiin listalta. Valvonta tiukkeni taas.

– Eilinen ES-kikka oli oivallus. Sama temppu pizzalla ei ole enää kikka vaan kopio, Mantti Anttila sanoi. – Kun nimessä on pitsa ja ajassa kuusi sekuntia ilmaa, ei tarvitse olla etsivä.

OMENASOTA

Isäntä tulee ovesta, katsoo – ja huutaa: ”Odotappas kun saan kiinni!”

YLÄSTÖ

Kun varas koskee omenapuuhun, talon isäntä tulee ulos ovesta. Hän ei enää ryntää suoraan perään: ensin hän katselee käsi otsalla ympäri pihaa, sitten hän kääntyy varkaaseen päin ja huutaa.



LUKIJALTA

Ufo pysäköi lähtöviivalle – lukija haluaa tilpehöörit pois

YLÄSTÖ

Lehden postiin tuli kirje: ufo pysäköi lähtöviivan eteen nappaamaan hirveä, ja nopea kierros meni siihen. Kirjoittaja toivoo, että radalta lähtisi kaikki ylimääräinen tilpehööri. Työterveyslääkäri luki kirjeen ja kysyi huolestuneena, onko kirjoittajalla kaikki hyvin.

Hyvin on, ja asia korjataan pian.



NOPEAMPI

Mantti Anttila: "Kaukaa ei tarvitse nähdä ovia"

YLÄSTÖ

Peli piirtää nyt noin viidenneksen vähemmän. Kaukaa jätetään pois talojen portaat, ovet, listat, ikkunat ja savupiiput sekä pihapuut, aidat ja liikennemerkkit. Pikkuesineet eivät enää heitä varjoja.

"Kolmesadan metrin päästä ovi on yksi pikseli", Mantti Anttila sanoo. "Sen pikselin voi antaa ruudunpäivitykselle."



ILMOITUKSET

Pienet ilmoitukset



ILMOITUS

K-KAUPPA YLÄSTÖ

Maito, makkara ja ES. Auki myös
ydinsodan jälkeen – kassalla sama hymy.



ILMOITUS

PIZZA PERILLE

Pizzeria Ylästö: kuski ajaa
ennätysvauhtia – väistäkää. Kylmä pizza
= seuraava kylmä myös.



ILMOITUS

PAULIN KAALI

Ylästön vihannestila, isäntä Pauli. Nyt 30
% vähemmän rengasjalkiä. Pauli jahtaa
vain varkaat.

OSTETAAN

Ehjä betoniporsas. Mieluiten kaukana tiestä. Vastaukset K-
kaupan ilmoitustaululle.

KIITOS

Palokunnalle, joka ajoi suoraan metsään. Talo paloi, mutta
kuusikko on nyt siisti. – Perhe Ylästöstä

VUOKRATAAN

Saunakärry. Savuaa hyvin. Naapurit eivät ole valittaneet
(enää). Soita iltaisin.

MYYDÄÄN

Kaalia, vähän ajettu. Pauli, vihannestila, pihalla ei koiraa
(on).

KADONNUT

Kuumailmapallon kori, pajua, Ylästön yllä. Löytäjä
palkitaan. Ilmailukerho Ylätuuli.

POSTI

Lukijoiden kirjeet

Pelaajat kirjoittavat, tekijä vastaa. Kirjoita sinäkin: alkuruudun ☒
LÄHETÄ POSTIA TEKIJÄLLE.

Postia tekijälle

Antti, Ylästö. Terveiset, kehut, haukut ja toiveet – vastaan ehkä lehdessä.

YLÄSTÖ
1988
1 mk

Moi Antti! Paras peli. Lisää hirviä.

T: testi

Testi-Pate

LÄHETÄ ☒

Esc sulkee · Ctrl+Enter lähettää

8

Sinä et.

POSTILAATIKKO ON AUKI
Ensimmäiset kirjeet ovat matkalla. Tekijä lukee jokaisen ja vastaa parhaisiin tällä palstalla.

OHJEET

Näin ajat

Pökö 205 ajetaan tietokoneen näppäimistöllä – kännykällä voi lukea lehteä.

Enter lähtö	↑ kaasu	↓ jarru / peruutus
← → ohjaus	välilyönti käsijarru	R uusi lähtö
Esc alkuruutu	C kamera	G haamu päälle / pois
E radio: seuraava kanava	1 · 2 radio hiljemmalle / lujemmalle	B bassoboost
P tauko	F ulos autosta / jalkaisin	L kieli (alkuruudussa)

GTA-TILA

Aja lähdössä oikeaa kaistaa pois radalta – koko kylä on vapaa. R palauttaa kisaan.

KERRO KAVERILLE

suomiralli.fi – QR-koodi on alkuruudussa.

LEHTI PDF:NÄ

Koko lehti tulostettavana: **↓**
PDF lehden yläkulmassa.

TÄSSÄ NUMEROSSA

Kolmoskausi alkoi K-kaupan kulmalta	2
Mopsi87 pallille – Pekka Vainio kalsareissa neljäs	4
Katso mestarin kierros – vaikka Ylästö-TV:n kopterista	5
Huoltoalueella odottaa WIKKIS – musta katoton katudragsteri	
Radio Ylästö soittaa kylän omaa teknoa – ja karatekulma neuvo	
Ajokortti jokaiselle kuskille	8
Kolmoskausi valmistelussa – Mantti tuunaa jo Pököä	10
Mantin iRacing-palkki: näet joka metrillä, voititko vai hävisitkö	
Puomit kiinni, kylä sivuun – nyt ajetaan	12
Mantti mankui dataa – nyt sitä on joka mutkasta	14
Ylilauta tuli talkoisiin – korjaukset samana päivänä	15
Mestarin linja kartalle	16
es ebunin ES-kikka: 278 km/h jo lähdössä	18
Liian hyvä ollakseen totta – kuski häpeäpaaluun	21
Hyppy Medi-Helistä – ja koko kylä juoksee katsomaan	21
Nyt Loel huomaa lähdön	22
Ratatoimikunta resetoi kisan – kausi 2 alkaa alusta	22
KAUSI 2!! Uusi rata kiertää koko kylän	23
Ufon säde nostaa bussin	23
Tsiitterit kiinni – 10 vuotta putkaa	24

Medi-Heli kaapattiin – Malmin torni: ”Tämä menee Ylästön Sanc	
Kuskilla on nyt maila	25
Dragway muutti metsään – ja dragsteri rakennettiin uusiksi	25
Kylän autot saivat uudet korit – välkkyminen loppui	26
Pekka Peuri: ”Linjat ovat auki”	26
Nukke ei enää ole lankku	27
Kylä sai oikean fysiikan	27
Mantin toivelista toteutui	28
Morsian lähti kuskin perään	28
Pitsa ebun – nimi kertoi jo kaiken	29
Isäntä tulee ovesta, katsoo – ja huutaa: ”Odotappas kun saan kiini	
Ufo pysäköi lähtöviivalle – lukija haluaa tilpehöörit pois	30
Mantti Anttila: ”Kaukaa ei tarvitse nähdä ovia”	30
Aiemmin lehdessä	62
Vanha numero: kesän ensimmäiset jutut	↗
Poliisi tiedottaa	20
Pienet ilmoitukset	31
Lukijoiden kirjeet	32
Näin ajat	33
Lyhyesti: kaikki muutokset	34

LYHYESTI

Lyhyesti: kaikki muutokset

20.10. 22.49 Peli muutti osoitteen suomen.fi. Nimesi, aikasi, ajokorttikuvasi ja asetuksesi siirtyvät vanhasta osoitteesta mukana, kun avaat pelin ensimmäisen kerran, ja vanha linkki vie uuteen.

20.10. 22.04 Nykiminen kovassa vauhdissa: fysiikka laskee enää vain sen, mitä auton lähellä tapahtuu, ja heikolla koneella peli laskee nyt varjojen tarkkuutta ja kuvan terävyyttä itse niin, että ruudunpäivitys pysyy tasaisena.

19.10. 00.03 Autojen renkaat eivät enää uppoa asfalttiin: oma auto, haamut ja replay-auto ajavat nyt tien pinnalla. Ajot, ajat ja haamut pysyvät ennallaan.

19.10. 22.50 Pökön malli viimeistely lähikuvia varten, eikä replayn konepelti-, rengas- ja edestä-kameroista enää näe auton läpi.

19.10. 22.38 Replayssa renkaat pyöriivät ja etupyörät kääntyivät mutkissa niin kuin kuski ohjasi.

19.10. 17.38 Pökö on uusi malli: tarkemmat muodot, oikeat valot linsseineen, vanteet jarrusatuloineen ja lasit heijastuksineen. Väritys kuvastasi, lika, lommot ja irtoavat osat toimivat kuten ennenkin.

19.10. 14.51 Replayssa on nyt iRacingin tapaan kymmenen kameraa: ohjaaja vaihtelee kuvia itse, TV1- ja TV2-kamerat seisovat radan varressa ja zoomaavat autoon, ja lisäksi on konepelti-, rengas-, gyro-, takaa- ja edestäkamera, kop-teri ja ilmalaiva. Vaihda numeroilla 1–9 ja 0, C:llä tai napeista.

19.10. 09.52 Delta-aika ei enää hyp- pää lähdössä melkein sekuntia ylös ja takaisin, vaikka pysähtyisit lähtö- ruudussa eri kohtaan kuin haamu. Latausruudun turha ÄÄNI · KLIK- KAA -merkki on poistettu.

19.10. 00.25 Ennätyslistalla on jokaisen kuskin nimen edessä punainen R: klikkaa sitä, niin VHS-nauha latautuu ja näet kuskin kierroksen replayna.

18.10. 23.59 Replayssa voi zoomata rullalla ja vaihtaa C:llä tai napeista kopterikameraan: Ylästö-TV:n kop-teri seuraa autoa korkealta suorana lähetyksenä. Kun replay latautuu, ruudulla pyörii VHS-nauha valoi- neen.

18.10. 23.48 Replayn aikana hiiren osoitin näkyy, joten aikajanaa voi kelata hiirellä edestakaisin.

18.10. 23.43 Replayssa on aikajana alareunassa: klikkaa tai vedä hiirellä mihin kohtaan tahansa. Tiellä näkyy kuskin ajolinja keltaise- na viivana 50 m eteen ja vähän taak- sepäin.

18.10. 23.34 Replayn kamera on nyt samassa paikassa kuin ajaessa (yl- häällä auton takana), eikä tiellä seiso ihmisiä replayn aikana.

18.10. 23.07 REPLAY: klikkaa en- nätyslistalta nimeä ja paina • R KATSO AJO, niin näet kuskin kier- roksen tiellä Pökön kyydistä katsot- tuna. Välilyönti pysäyttää, nuolet hi- dastavat ja nopeuttavat, Esc tai R lo- pettaa.

18.10. 22.47 Dragsteriradalla ajetaan nyt 1/4 mailia (402 m): maali, ajanotto ja katsomot ovat 402 metrissä. Radan keskeltä poistettiin sähkötolppa, johon dragsteri törmä- si heti maalin jälkeen.

18.10. 22.21 Dragsteriradan kisamatkan voi valita ratapiirtäjässä: 1/8 mailia (201 m), 1000 jalkaa (305 m) tai 1/4 mai- lia (402 m). Maaliportti, ajanotto, maalaukset, maavallit ja katsomot siirtyvät matkan mukaan.

18.10. 19.29 Kallion juuri on nyt samassa tasossa kuin maasto ympärillä: kallion ympäriltä on poistettu notko, johon maa laski.

18.10. 19.09 Kallio on nyt maastoa: iso harmaa graniittikum- pu, jonka yli voi ajaa. WIKKISistä pääsee F:llä suoraan Unoon ja Unos- ta WIKKISIin, ja autosta hypätessä pysyy pystyssä 50 km/h asti.

18.10. 18.40 WIKKISin liekit tulevat nyt oikeista paikoista: etulokasuojien kromiputkista mo- lemmin puolin. Lähtösavu ja kipinät lähtevät sen omasta takapäästä.

18.10. 17.58 WIKKIS, musta katoton katudragsteri, seisoo huoltoalueen neljännessä teltassa: kyytiin F:llä, vaihteet Spacella kuten Pökössä. Unot peruuttavat taas, huoltoteltat kaatuvat kun niihin ajaa, ja bussien renkaiden rako on umpeutettu.

18.10. 17.22 Huoltoalue on taas paikallaan: kolme tiimiä telttoi- neen ja Unoineen radan varressa pohjoisessa, Ylästöntien kaarte- en kupeessa.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

18.10. 17.13 Huoltoalue (kolme tii- miä telttoineen ja Unoineen) asetel- laan nyt ratapiirtäjässä. Kun sitä ei ole laitettu, peliin ei tule huolto- aluetta eikä Unoja.

18.10. 13.46 SirpaS.:n biiseille juontaja: radio hehkuttaa jokaisen ennen kuin se alkaa, ja biisisivulla SirpaS.:lla on oma osio.

18.10. 13.23 Radioon uusi artisti SirpaS.: neljä kappaletta, jokainen edellistä eppisempi. Nahkakatit, tu- peerattu tukka ja tuomiopäivän dis- kobiitti.

18.10. 12.30 Radion biisit voi nyt kuunnella ja ladata: suomiral- li.netlify.app/biisit.html – kaikki kerralla zippinä, mukana biisien tie- dot. Uudet biisit tulevat sinne itses- tään.

17.10. 23.55 Radio Ylästö soittaa nyt kylän oman pojan teknoa: kolme Duststormin kappaletta, ja juontaja hehkuttaa jokaisen ennen kuin se alkaa.

17.10. 23.39 Radioon uusi ohjelma: Daako Jahlpakan Karate- kulma (3 lähetystä, oma asema Radio Ylästö – Karatekulma). Jos ongelmaan ei löydy ratkaisua, et ole vielä kokeillut karatea.

17.10. 23.31 Ratapiirtäjässä kohde- napin päällä kartalla näkyy, missä kaikki sen kohteet ovat: keltainen rengas ja viiva napista, ja ruudun ul- kopuolella oleville nuoli reunaan etäisyyden kanssa.

17.10. 23.26 Poliisiasema, törmäys- testirata, Mantin teltta ja pitseria siirtyivät uusille paikoille. Ratapiir- täjän napeissa näkyy nyt, montako kutakin kohdetta on laitettu.

17.10. 23.02 Ratapiirtäjään erikoispaikat: poliisiasema, tör- mästestirata, Mantin teltta ja ES- koju asetellaan nyt käsin, eikä peli arvo niitä itse. Mitä ei laiteta, sitä ei tule. Editorin lista näyttää, mitkä on laitettu.

17.10. 22.40 K-kauppa päivitettiin: katolla valaistu K- KAUPPA-kyltti, oven yllä pienempi katos ja nimikyltti sen yläpuolella, eikä seinän kyltti enää vilku. Kaupan eteen tuli asfaltoitu parkkipaikka ruutuineen, asiakkaiden autot ja K- pylväs kadun varteen.

17.10. 21.59 Armeija kuulostaa nyt oikealta: äänitetyt rynnäkköki- vääriin laukaukset lähellä ja kaukana, luodit, kimmokkeet ja osumat, kuor- ma-auton diesel ja jarrut, sotilaiden huudot ("SEIS! TAI AMMUTAAN!", "MIES MAASSA!") ja armeijan radio.

17.10. 20.10 Armeijan ammuskeluun äänet: laukauksis- sa pamaus ja kaiku kylän seinistä, ohi viuhuvat luodit ja kimmokkeet, osumat auton peltiin ja maahan.

17.10. 19.13 Jos hakkaat poliisia, paikalle tulee armeija: oliivin- vihreä kuorma-auto ja neljä sotilas- ta, jotka hyppäävät kyydistä ja am- puvat. Jalan osuma kaataa, ja vii- dennestä jäät maahan. Autossa osu- mat kolhivat, ja liian moni sytyttää auton. Pakoon pääsee, mutta ne nousevat kyytiin ja tulevat perään. R aloittaa alusta.

17.10. 17.30 Alkuruudussa on uusi KISAHISTORIA: kaikkien kausien mestaruuspisteet vanhaan tapaan 10-6-4-3-2-1 kunkin kauden kuudelle nopeimmalle, kauden 3 ti- lanne liveinä. Lisäksi joka kauden rata, palkintopalli ja voittajan keski- nopeus, ja oma sijoituksesi joka kau- delta.

17.10. 16.51 KAUSI 3 alkoi! Uusi rata lähtee K-kaupan kulmalta ja kulkee Karhuniityntien ja Vanhatien soratiet Ylästöntielle. Pökö on nyt kolmoskauden auto: huippunopeus +20 %, ja ilmanvastus kasvaa kovi- sa vauhdeissa – punainen valo katol- la kertoo sen. Radan varrella on kaksi ES-kojua, ja dragsterirata on pidempi (625 m). Ennätyslista alkoi alusta, kauden 2 ajat ovat tallessa.

17.10. 14.56 Editori: ▶ Pelaa rata vie nyt suoraan testiajoon lähtöruu- tuun ilman alkuruutua. Kartta ei enää käänny vääripäin, jos editori avautuu kapeaan ikkunaan, ja Home tuo koko kartan näkyviin.

15.10. 22.23 Radiolla ja peliäänillä on nyt omat säätimensä alkuruudun yläpalkissa ja taukuruudussa: 📻 radio ja 🎧 peliäänit. Kuvakkeen klikkaus hiljentää kummankin erik- seen, ja M hiljentää molemmat.

15.10. 21.00 Äänenvoimakkuus löytyy nyt helposti: alkuruudun yläpalkissa on kaiutin ja liukusäädin, ja sama säädin on taukuruudussa (P). M-näppäin vaihtaa äänet pois ja päälle kesken ajon. Sääto koskee kaikkia ääniä ja muistetaan. Radion äänen saa yhä säädettyä näppäimillä 1 ja 2.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

14.10. 21.36 Ennätyslistan yläpuolella on nyt kaksi yhtä isoa laattaa: keltainen VALITSE GHOST (klikkaa nimeä, niin näet ajolinjan ja voit ajaa haamua vastaan) ja sininen KUSKIDATA (kuskien vertailu: top 15 ja sinä, kierrokset, sektorit, telemetria).

14.10. 09.46 Dragsterissa ei ole enää tekstejä eikä ruudun efektejä vaihdoissa. Auto ajetaan tuntumalla: liekit, ääni ja nykäisy kertovat, menikö vaihto kohdalleen.

14.10. 09.12 Dragsterin iso kierrosmittari poistui. Vaihda nyt kuulolla ja liekkejä katsomalla: kun liekit valkenevat, vaihto lähestyy, ja kun ne muuttuvat SINISIKSI ja ahdin ulvoo, vaihda. Punaiset paukkuvat liekit tarkoittavat, että olet myöhässä. Lähtöviivalla sama: siniset liekit ovat oikeat kierrokset.

14.10. 08.20 Vanhat piirretyt naamat poistettiin kokonaan, samoin ennätyslistan kameramerkki. Nyt kaikilla on uudet kasvokuvat. Jos otit kuvan vanhalla naamalla, käy valitsemassa uusi valokuvastudiossa.

14.10. 00.11 Kuskeilla on nyt oikeat kasvokuvat: 50 piirrettyä kuskia. Jokainen saa nimensä mukaan oman naaman, ja valokuvastudiossa sen voi vaihtaa toiseen. Kuva näkyy ajokortissa, kisalisenssissä, ennätyslistalla ja ajolinjassa, ja Pökö saa värinsä ja tyylinsä valitusta kuvasta.

13.10. 21.33 Pökö saa nyt värinsä ja tyylinsä passikuvastasi: haalarin värit maalataan autoon, ja lippiksen tai kypärän kuvio antaa tyylin (ruutu, raidat, valkoinen keula, numero 77, tumma katto...). Aurinkolaseilla myös ikkunat tummuvat. Ilman kuvaa Pökö on entisensä punainen.

13.10. 20.43 Hiiri näkyy nyt ajokortin ja kisalisenssin päällä.

13.10. 20.05 AJOKORTTI JA KISALISENSSI: klikkaa ennätyslistalla kuskien nimeä ja ajolinjan viereä hänen passikuvaansa (tai 🏠-nappia). Ajokortissa on luokat, ehdot ja poliisin merkinnät, kisalisenssissä kuskiluku ja kuusi ominaisuutta, ja vieressä vertailu sinuun.

13.10. 18.34 Ennätyslistalla näkee nyt muiden kuskien passikuvat: vie hiiri kameramerkillisen kuskien nimen päälle, tai avaa hänen ajolinjansa (puhelimessa napauta nimeä).

13.10. 18.09 Isolla näytöllä ennätyslista käyttää nyt koko tilansa: kuskeja näkyy kerralla enemmän, eikä aikojen alle jää tyhjää.

13.10. 15.35 Kisarauha: kun ajat kierrosta tosissaan, kylän kaukaiset jutut lepäävät eikä niitä piirretä, joten peli pyörii kevyemmin. Jos jätät yli 20 sekuntia omasta parhaastasi tai pysähdyt, kylä herää vähitellen taas eloon.

13.10. 14.09 Pitkä pelisessio sujuu nyt tasaisemmin. Uusi lähtö ei enää herätä koko kylän heinäpaaleja turhaan, ja pieni nykäys muutama sekunti lähdön jälkeen on poissa.

13.10. 13.05 Pieni nopeustarkistus: peli ei ole hidasunut. Lähtöruudun viereen parkatut autot piirretään nyt kevyemmin.

13.10. 11.43 Mantti Anttilan toiveet, osa 2: kolmoskauden auto vetää ihan kuin Pökö 120 km/h asti, ja ero tulee vasta pitkällä suorilla, joilla se karkaa lähes 193 km/h:iin. Ennätyslamppu on nyt pieni vihreä valo katolla: se syttyy, kun ajat omaa parasta aikaasi nopeammin, eikä vilku turhaan.

13.10. 09.30 Mantti Anttilan toiveet: ajaessa ruudun yläreunassa näkyy nyt nopeus tarkastuslaskurin tilalla. Kolmoskauden auto lähtee liikkeelle kuin Pökö, mutta kovissa vauhdeissa ilmanvastus kasvaa ja kiihtyvyys hiipuu. Huippunopeus on yhä 20 % suurempi.

13.10. 08.31 Heti lähdön jälkeen oikealla on Mantti Anttilan kisaviritystelta: iRacing-koneita, telemetriaa ruuduilla ja kolmoskauden auton hologrammi. Mantti tuunaa jo kolmoskauden Pököä – sitä voi kokeilla itsekin lähtöruudun viereä.

13.10. 07.56 Kolmoskauden auto on nyt ihan meidän Pökö: sama auto, sama ajotuntuma, äännet ja kolhut. Erona on vain punainen valo katolla ja kaksi säätöä: huippunopeus 20 % suurempi ja kiihtyvyys hitaampi.

13.10. 00.25 Lähtöruudun viereen tuotiin kolmoskauden auto testiin, punainen valo katolla. Sen huippunopeus on 20 % suurempi, mutta se kiihtyy hitaammin. Astu autosta ulos F:llä ja hyppää siihen. Testiajat eivät mene ennätyslistalle.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

12.10. 23.53 Valokuvastudion kuvia hiottiin vielä: valo tulee vasemmalta ylhäältä, lipan, hiusten ja lasien alla on pehmeät varjot, poskissa vähän punaa, silmissä kiilto, haalareissa ja lippiksissä kangaspinta ja koko kuvassa lämmin, elokuva-mainen sävy.

12.10. 23.25 Valokuvastudioon pääsee nyt, kun olet ajanut ajan omalla nimelläsi. Kuvan ottaneiden nimen viereen tulee ennätyslistaan pieni kameran merkki.

12.10. 23.04 Valokuvastudion kuvat näyttävät nyt oikeilta passikuvilta: studiovalo taustalla, salaman pehmeä varjo kuskin takana, kevyt varjostus kasvoissa ja vähän filmirakeita.

12.10. 22.31 Valokuvastudion naamat piirrettiin uudestaan 40 uuden mallikuvan mukaan: silmät ja suu oikeille paikoilleen, naisille lyhyempi ja sirompi naama, sotkuinen tukka, ohuempi lippis, uusi avokypärä, isot viikset, pisamat, nuttura ja suojalasit otsalla. Saman nimen naama voi muuttua.

12.10. 21.46 Alkuruudussa avattiin Valtion Virallinen Valokuva Studio (VVVS): AJA-napin alta pääset ottamaan itsellesi ajokorttikuvan. Naama arvotaan nimestäsi, ja tukan, päähineen, haalarin ja muut piirteet voi vaihtaa itse. Kolme, kaksi, yksi, salama, ja kuva jää talteen tälle koneelle.

12.10. 20.34 Saunojien huudot kuuluvat nyt vain ajaessa ja hiljenevät matkan mukana kuten muutkin äänet. Ennen ne kuuluivat kauas ja jopa alkuruutuun.

12.10. 17.32 Alkuruudun yläpalkissa näkyy nyt isolla, montako kuskia on ajanut ja montako lähtöä on ajettu. Vanha ilmoitus pois AJA-napin alta, joten uusimmat muutokset mahtuvat paremmin esiin.

12.10. 10.45 Alkuruutu uusiksi korteiksi: ylhäällä palkki (chat ja kieli), vasemmalla AJA ja omat numerosi (paras, sija, ero kärkeen), ennätyslista heti vieressä, alempana uusimmat muutokset, lehti, kylän ennätykset, radio, näppäimet ja QR. Tekstit isommiksi ja selkeämmiksi.

12.10. 01.45 KUSKIDATA siistitty ennätyslistan tyyliin: avausrivi on nyt korttien alla eikä otikon päällä, ja leveällä näytöllä muutoslista ei enää peitä aikoja.

12.10. 01.25 Ennätyslistan alla on uusi KUSKIDATA: top 15 ja omat numerosi rinnakkain – ajatut kierrokset, kierrosaikojen hajonta, ennätyksen kehitys, sijoitukset päivittäin, sektorit ajanottonäytön tapaan ja telemetria. Klikkaa nimeä, niin kuski korostuu joka kuvassa. Kierroksia lasketaan 12.10. alkaen.

11.10. 22.49 Ennätyslistan ajolinjasta saa nyt saman dataruudun kuin maalissa:  DATA: VERTAA, ja yläkulmasta voi valita kenet tahansa ketä tahansa vastaan. Ajolinjakartassa on uusi KAASU · JARRU -näkyä niille ajoille, joissa kuskin painallukset ovat mukana.

11.10. 22.23 Haamun mukana tallentuu nyt myös kuskin omat painallukset: kaasuu, jarru, käsijarru, vaihde, alusta ja osumat. Maaliruudussa näet toisen kuskin oikeat polkimet omiesi vieressä, kun ajat hänen uutta aikaansa vastaan.

11.10. 22.02 Maalissa ensin oma dataruutu ennen tulostusta: aika ja ero haamuun, sektoriatjat eroineen, ihannekierron, kartta josta näkee missä voitit ja missä hävisit aikaa, suurimmat mokat syineen (jarrutit aiemmin, mutkassa hitaampi, nurmella...) ja kaikki käyrät oma vs. haamu: nopeus, delta, kaasuu ja jarru, ohjaus, vaihde, kierrokset, sivu-g, sladi ja alusta. R tai välilyönti = uusi lähtö, Enter = tulostusta.

11.10. 21.11 Deltapalkki kuin iRacingissa: ajon aikana näkyy koko kierroksen ajan, paljonko olet edellä tai jäljessä omaa parasta tai lähintä nopeampaa kuskia. Vihreä vasemmalle = edellä, punainen oikealle = jäljessä.

11.10. 20.44 Kisan aikana sivukatu-
jen suulla on nyt puomit ja järjesty-
miehet keltaisine lippuineen: ne hei-
luttavat ohi ajavalle ja avaavat puo-
min kylän autoille. Puomin voi ajaa
nurin. Joskus poliisi on jonkin puo-
min takana taltuttamassa uteliasta,
joka yritti tulla säättämään. Vapaassa
ajossa kadut ovat auki.

11.10. 19.39 Nyt pääsee suoraan ajamaan: AJA vie suoraan lähtö-
ruutuun ja kaasuu on lähtö. Maalissa
aika tallentuu itsestään nimelläsi, ja
välilyönti, Enter tai R vie heti uudelle
yritykselle. Vapaaseen ajoon pää-
see pitämällä ↓ pohjassa lähtöruu-
dussa.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

11.10. 16.14 Roska-auto ei enää aja ympäri katuja eikä jää jumiin: se seisoo roskisten luona, kuski tyhjentää ne, ja kun kukaan ei katso, auto on jo seuraavalla kadulla. Kylän autot ja bussit keikkuvat nyt jousillaan, kun niihin törmää.

11.10. 14.57 Alkuruudussa lukijan kirje Ratatoimikunnalle ja mitä sille tehtiin.

11.10. 14.49 Kisan aikana kylän tapahtumat pysyvät poissa ajolinjalta: ufo nappaa hirven vain kauempana, kuumailmapallo ei putoa radalle eikä hirvi jää tielle tuijottamaan. Ja niitä sattuu kisassa neljä kertaa harvemmin.

11.10. 14.15 Ajolinjan ja telemetrian ulkoasu kuin oikeissa datanäkymissä: selkeä fontti ilman ääriviivoja, tasaleveät numerot ja pienet harmaat otsikot.

11.10. 13.41 Ennätyslistaa siivottu.

11.10. 13.33 Lähtöruutuun pientä siivousta, ja ennätyslistan valvonta tiukkeni taas.

11.10. 13.16 Sladi on nyt oma näkymänsä ilman palloja: radalla pienet autot näyttävät, minne nokka osoittaa, valkoinen nuoli minne auto menee, ja isoimpiin sladeihin on kirjoitettu kulma asteina.

11.10. 12.52 Ajolinja aukeaa nyt joka kerta eri näkymään, joten näet väkisin eri juttuja. Sladissa näkyy kaksi viivaa: keltainen kertoo, minne nokka osoittaa, ja valkoinen, minne auto oikeasti menee.

11.10. 12.29 Ajolinjan kaksi välilehteä on nyt yksi kartta, jolta valitset mitä näet: viivan tai F1-helmet, väritettynä nopeuden, vaihteen, kierrosten, ohjauksen tai sladin mukaan. Oman parhaan saa piiloon, ja valinta muistetaan.

11.10. 11.49 Ennätyslistan ajolinjassa on nyt toinen välilehti TELEMETRIA: kierros helminauhana kuin F1-lehdessä – pallon koko on nopeus, numero vaihde, sävy kierrokset ja punainen kaari ohjauskulma. Nopein kohta, hitain mutka ja isoin sivuluisto merkitty, ja hiirellä näkee jokaisen pallon luvut.

11.10. 10.35 Ufolla on nyt oikeat scifi-lentoäänet, jotka seuraavat lentämistä: moottori ulvoo vauhdin mukaan, antigravitatio nousee ja laskee, ilma suhisee ja säde surisee. Ja emoaluksen lennonjohto puhuu ufon varastajalle koko lennon ajan – eikä ole tyytyväinen.

11.10. 09.50 Lisää oikeita ääniä: ufon tekoäly sanoo nyt suoraan, mitä ajattelee lentotaidoistasi, ja ydinpommi kuulostaa siltä miltä pitääkin. Häpeäpaalussa, saunalla, liftarilla ja mummolla on äänet, ja sireenit, laskuvarjo, kaatuvat puut, roska-auto, ohjukset ja ufojen aseet kuulostavat oikeilta.

11.10. 09.48 Tekijän työkalusivut koottiin yhteen paikkaan, ja sivustolta siivottiin pois sinne kuulumattomat tiedostot.

11.10. 09.01 Äänitasot kohdalleen: latausrudun tv ja alkuruudun radio soivat puolella voimakkuudella, pelissä täysillä. Tv seuraa myös radion omaa äänensäätöä.

11.10. 02.43 Kahdeksan kylttiä maalattu uusiksi: häpeäpaalun lankku, hääauton VASTANAINEET, ES-koju, dragradan ajanottotorni, Pizzeria Ylästön mainostaulu ja YLÄSTÖ DRAGWAY -banderolli, keltainen tietymerkki ja lääkäri-kopterin kylkitarra.

11.10. 02.35 Etusivua voi taas rullata hiirellä (rulla zoomasi kameraa koko sivulla), ja sitä on tiivistetty: otsikko, AJA-nappi ja ennätyslista mahtuvat paremmin ruutuun, ja QR-koodi on pienemmillä näytöillä sivun lopussa.

11.10. 02.33 Radioon seitsemän uutta kappaletta omalle kanavalleen
STADIONKONSERTTI: Teitä emme unohda, Me seisomme, me muistamme, Joululehde, laulakaa, Me noustaamme valoon, Hei, tule mukaan, Yhdessä taas ja Me ollaan täällä.

11.10. 02.01 Dragsterin lähtö: pidä Space pohjassa, niin kierrokset nousevat hiljaa – iso mittari näyttää lähtöikkunan, ja auto lähtee itse, kun valot vaihtuvat. Lähtövaloissa molemmat alimmat palavat vihreinä ja jäävät päälle, ja valopuu seisoo nyt omalla tolallaan dragsterin vieressä.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

11.10. 01.50 Alkuruudussa radio soi nyt itsestään: joku kappale vähän hiljempaa. Kun säädät radiota tai lähdet ajamaan, ääni nousee normaalsiksi ja sama kappale jatkuu. Jos selain on mykistänyt sivun, kappale alkaa ensimmäisestä klikkauksesta.

11.10. 01.45 Poliisiaseman katolla on nyt kunnon 80-luvun valomainos: sininen hehkuva POLIISI | POLIS alumiinikehyksessä.

11.10. 01.16 Dragsterissa on nyt vaihteet: Space vaihtaa ylös, ja iso kierrosmittari näyttää milloin. Kun vaihdat juuri ennen punaista, saat buustin – ja putkeen osuneet buustit kertautuvat ($\times 2$, $\times 4$... $\times 32$). Liian aikaisin tai liian myöhään, ja vauhti lässähtää. Puhelimessa nappi VAIHDA.

11.10. 01.16 Latausruudun tv:stä kuuluu nyt ääni: kanavaa vaihtaessa rahisee, ja jokaiselta kanavalta kuuluu pätkä 80-luvun ohjelmaa – kuuluttaja, visailu, aerobic, lastenohjelma, uutiset, sää, mainos, tekstitetty ulkomainen sarja ja testikuvan piippi. Jos selain on mykistänyt sivun, ruudulla vilkkuu ÄÄNI · KLIKKA.

10.10. 23.25 Latausruudun televisiossa on nyt kaksitoista vanhaa tv-kuvaa, ja ne tulevat joka latauksella eri järjestyksessä. Kuvat eivät enää veny ruutuun.

10.10. 22.25 Pelin nimi on nyt alkuruudussakin SUOMIRALLI. Latausruutu on kuin vanha televisio: se kytkeytyy päälle, hakee kanavaa ja selaa sitten 80-luvun tv-ohjelmia kanava kerrallaan juovien ja VHS-häiriön läpi.

10.10. 21.42 Uudet kyltit: HONK-olympialaisten banderolli, makkarakojun kyltti, törmäyskoeradan kyltti ja suurnopeuskameran PHOTO-SONICS-kylki on piirretty uusiksi.

10.10. 20.50 Varikko korjattu: Unojen edessä olleet näkymättömät seinät (teltojen kohdalla) poistettu, teltan alta voi ajaa, ja vararenkaat sekä työkalulaatikot ovat nyt kiinteitä eivätkä mene läpi. Varikko ei enää osu pihaille, aitoihin eikä pihapuihin. Hirviön isot renkaat eivät enää uppoa seiniin.

10.10. 20.47 Piippaukset vaihtuivat oikeiksi ääniksi: kolarit (ennen auto törmäsi äänettömästi), kaatuvat puut ja aidat, renaspinot ja heinäpaalit, koirat, lintu, räjähdykset, tulipalon räiske, jäätelöauton sävelmä, autojen ja hääsaattueen torvet, kuumailmapallo, peltipoliisi, mopo ojassa, ES-tolkki, omenat ja lehden sivut.

10.10. 19.53 Ennätyslistan alaosa siistitty.

10.10. 19.38 Ennätyslista on nyt virallinen ajanottotaulu: jokaisella kuskilla nopeusprofiili, sektorit väreinä (violetti = listan nopein), huippunopeus ja 0–100. Yläpalkissa ihannekierron parhaista sektoreista, kovin huippu, nopein 0–100, sladikuningas ja kovin kaarre. Hiiren alla ja ajolinjanäkymässä koko telemetria sijoituksineen, alareunassa Rata-toimikunnan leima ja pelin versio.

10.10. 19.07 Radio Ylästö kertoo nyt kappaleiden välissä aseman omia kuulumisia: 20 tiedotetta Marjatan keittiöstä, Pekka Peurin Yölinjasta, Parkon sponsoreista, Lopin vastaanotosta ja muusta. Myös Malmin tornin lennonjohtaja puhuu nyt ääneen, kun kaappaat sairaalakopterin.

10.10. 18.58 Lähtö ilman odottelua: pysähdy lähtöruutuun, niin auto on valmiina ja kello lähtee, kun painat kaasua (ei enää 3-2-1-laskentaa). R vie suoraan ruutuun, ja siitä pääsee heti ajamaan. Kamera on 20 % lähempänä, ja hiiren rullalla säätämäsi zoom säilyy lähdöstä toiseen (kameranvaihto C palauttaa oletuksen).

10.10. 18.20 Ennätyslista: vie hiiri nimen päälle, niin viereen aukeaa pieni kartta kuskin ajolinjasta nopeuksineen. Listassa on nyt myös ero kärkeen palkkeineen, ja numerot pyörähtävät paikoilleen, kun lista päivittyy.

10.10. 17.56 Radioon uusi ohjelma: Lopin vastaanotto (4 lähetystä, oma asema Radio Ylästö – Lopin vastaanotto). Työterveyslääkäri Lopi Kaava Lääkärikeskuksesta neuvoa terveydessä, ja lähes jokainen vaiva valuu lopulta työhön.

10.10. 17.42 Ennätyslistan vieressä heiluu nyt nuoli: VALITSE GHOST JA ANALYSOI! Klikkaa nimeä, niin näet ajolinjan ja voit ajaa sitä haamua vastaan.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

10.10. 16.31 Ennätyslista: klikkaa kuskien nimeä, niin näet hänen ajolinjansa isolla kartalla nopeuden mukaan väritettynä. Oma paras näkyy katkoviivana rinnalla, ja viereissä ovat väliajat ja erot omiin. Napista AJA TÄTÄ HAAMUA VASTAAN valitsemasi kuski tulee radalle haamuksi.

10.10. 15.41 Tiet saivat maalaukset, lätköt ja kulumat: pääkaduilla on reunaviivat ja sivukatuojen suulla väistämismellollisuuden hampaat, painanteissa ja urissa on vettä, ja vanhassa asfaltissa näkyy paikkauksia, halkeamia ja kuoppia. Kaikki on pelkkää ulkonäköä, joten ajettavuus ja haamut pysyvät ennallaan.

10.10. 15.03 Yleisöpalstan uusi nimi on  KUSKIEN LIVE CHAT. Ennätyslistan yläpuolelta poistettiin vanha kauden nollauksen tiedote.

10.10. 14.53 Alkuruutu siistiksi: kauden tiedote pois, ja ylärivillä lukee nyt kausi, kuskien määrä ja nopeimman aika. Yleisöpalstan viereissä nuoli: LIVECHAT KUSKEILLE!

10.10. 14.42 Alkuruudussa on nyt  YLEISÖPALSTA postinapin paikalla: avaa se, niin palsta aukeaa napin alle. Kaikki, joilla on aika tällä radalla, voivat kirjoittaa siihen suoraan, ja sininen valo ja teksti paikalla kertovat, kuka ajaa juuri nyt tai tuli äsken kierrokselta. Kirje tekijälle löytyy palstan alta.

10.10. 14.22 Kylltien tekstit mahtuvat nyt kyltteihin: Honkolympialaisten banneri, törmäyskoe-radan kyltit, vastanaineiden kyltti, makkarakoju ja poliisiaseman piha. Dragradan lähtöalueen maalaukset kootaan nyt erillisistä logoista.

10.10. 13.46 Lähtöön viisi maalattua lähtöruutua numeroineen. Pysähdy mihin tahansa niistä, niin auto siirtyy ruutuun 1 ja laskenta alkaa. Lähtötuomarin korokkeen vieressä ollut rengaspino ei enää hypähdä lähdösä.

10.10. 12.56 Muutosrivejä siistitty.

10.10. 12.38 Lähtö: ES ei jää päälle kisan alkuun, vaan se sammuu, kun lähtölaskenta alkaa. Kesken kierroksen haettu ES toimii kuten ennenkin.

10.10. 12.04 Ennätyslistaa siivottu.

10.10. 11.22 Ennätyslistan tallennusta uudistettu.

10.10. 11.12 Kylän sivujutut (mummo, ufo nappaa hirven, kuumailmapallot, saunojat, koira, makara, peltipoliisi ym.) näkyvät nyt pienellä rivillä ruudun yläreunassa. Keskelle jäävät vain viestit, jotka vaativat jotain tai muuttavat autoa.

10.10. 11.12 Lähtö: auto asettuu lähtöruudussa aina samaan kohtaan.

10.10. 11.12 Lähtö: radan rengasvallit ja betoniporsaat palaavat paikoilleen ennen lähtöä.

10.10. 10.43 Roska-auto ajaa nyt kiinteää kierrosta oman alueensa umpikujakaduilla eikä enää etsi seuraavaa roskista ympäri kylää. Se pysähtyy vain täysien pönttöjen kohdalle, ajaa sivukadulle vain, jos siellä on täysiä pönttöjä, ja kääntyy kadun päässä nopealla, varmalla käännöksellä. Jos auto jää jumiin paikkaan, jota kukaan ei näe, se jatkaa seuraavalle pysäkillä.

10.10. 10.43 Hinausauto: kuski ei enää jää ikuisesti seisomaan, jos romuauto on pysäköity nokka seinää vasten. 12 sekunnin jälkeen hän kiinnittää vaijerin siitä, mihin pääsi.

10.10. 01.07 Tiet piirretään nyt yhtenä pintana koko katuverkosta: risteyksissä ei enää ole sävysaumoja, vinoja rajoja eikä päällekkäisiä paloja. Risteysten sisäkulmat pyöristyvät kuten oikeilla kaduilla, myös sorateilla. Sora vaihtuu asfaltiksi rosoisesti muutaman metrin matkalla, vanha asfaltti on haalistunut ja uusi tumma, ja teiden reunassa on hiekanharmaa piennar. Pyöristetyt kulmat ovat myös ajettavaa tietä eivätkä nurmea. GTA:ssa kisan omat kulma-asfaltit jäävät pois kuten ennenkin.

9.10. 00.21 Ufo: säde näkyy taas, kun sitä käyttää (vihreä keila ufon alta maahan asti). Ufolla on nyt omat äänet: matala humina, joka nousee vauhdin ja nousun mukana, vanhan sci-fi-elokuvan vaikutus ja säteen sykkivä räätinä, joka voimistuu mitä enemmän säde kantaa. Mittarit ovat neljänneksen isommat. Ufon luona on enää yksi ufomies, se jolla on säde-ase, ja hänen kaatamisensa riittää.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

9.10. 23.47 Bugitsekki: roska-auto ei enää jää jumiin. Katuverkko tietää nyt, mitkä sivukadut betoniporsasriivit katkaisevat. Auto huomaa, jos se puskee paikallaan, kääntyy ympäri eikä jää yrittämään samaa roskista loputtomiin. Kylän autot pääsevät myös jyrkistä notkoista ylös ykkösvaihteella.

9.10. 23.47 Bugitsekki: paloauto, ambulanssi ja poliisi eivät enää jää jumiin betoniporsasriiviin, vaan työntävät porsaat sivuun. Ennen paloauto saattoi seistä porsaissa koko kisan, ja talo paloi loppuun.

9.10. 23.47 Bugitsekki: liftari kävelee taas K-kauppaan eikä ES-kojulle. Tulostaulun tallennuksesta korjattu pari virhettä. Oma haamu ei enää katoa, vaikka koneen kello olisi väärässä.

9.10. 22.00 Alkuruudussa lehden alla on nyt rivi Vanhat numerot, jossa on Ylästön Sanomien numeron 1 pieni kansi. Kansi avaa jäädytetyn vanhan numeron. Myöhemmin samaan riviin tulee lisää vanhoja numeroita selattavaksi.

9.10. 21.49 Tulostaulua, kausien arkistoja ja lehden juttuja siivottu. Häpeäpaalussa Jarski huutaa nyt: "EI SE OLLUT MINÄ!"

9.10. 21.49 Ylästön Sanomien vanha numero on nyt oma, jäädytetty lehdensä. Siinä ovat kesän ensimmäiset 39 juttua kokonaisina (44 sivua, myös PDF:nä), eikä se enää muutu. Sen löytää suoraan osoitteesta suomiralli.netlify.app/lehti/vanha/. Uuden lehden etusivulla ja sisällyksessä on linkki Vanha numero ↗.

9.10. 20.50 Ylästön Sanomat: uusi pääjuttu Ratatoimikunta resetoi kisan. Jutussa on nollatun listan kymmenen parasta, hiusneulan ajolinjat ja uudet betoniporsaat. Koko vanha lista on talletettu lehden arkistoon (lehti/kausi2a.json).

9.10. 20.50 Ratatoimikunta resetoi kisan: kaikenlaista oikomista ja muuta. Kausi 2 nollaantui, ja kaikki 30 aikaa poistettiin listalta. Myös oma tallennettu haamu ja paras aika nollautuvat. Vanha lista, jonka kärjessä oli AKSöiPitsan RÖYH 1.02,035, on talletettu Ylästön Sanomiin.

9.10. 20.50 ES:n aikana tielle ilmestyy auton eteen 3–5 hengen porukoita 4–7 sekunnin välein, enintään viisi porukkaa kerrallaan. He vilkuttavat tiellä ja juoksevat sivuun, kun auto on parin sekunnin päässä.

9.10. 20.50 Pitsa antaa nyt 20 % lisää vauhtia (ennen 10 %), mutta autossa ei ole jarruja: jarru ja käsi-jarru eivät tee mitään ennen kuin auto on melkein pysähtynyt. Paikaltaan jarrunappi peruuttaa yhä, joten seinästä pääsee irti.

9.10. 20.29 ES-koju on nyt editorin kohde kuten K-kauppa: sen voi sijoittaa käsin (⚡ ES-koju, kolmio osoittaa kadun puolelle). Oletuksena se on Karhuniityntien varressa. Kojun alue tasoitetaan, ja auto pysyy STOP-ruudussa paikallaan, kun pysähtyt. Ennen auto valui rinteessä pois, eikä tölkkiä tullut.

9.10. 19.52 Männynkävyntien ja Hii-rivuorenkujan hiusneulaan on tuotu betoniporsaat molempiin sisäreunoihin.

9.10. 19.52 ES-koju on nyt oma paikkansa sivukadun varressa, kaukana kisareitistä, eikä enää K-kaupan pihassa. Se näkyy kartalla vihreänä ES-pisteenä. Pysähdy kojun STOP-ruutuun, niin myyjä tuo tölkin.

9.10. 19.52 Korjattu: K-kaupan edessä jono on tai katsomoon törmäminen sinkosi ihmisiä satojen metrien sekuntinopeudella. Ragdoll syntyi seinän, rengaspinon tai katsomon sisään. Nyt se syntyy sen viereen, ja nopeudelle on lisäksi yläraja.

9.10. 19.10 Lähtö on nyt paljon pienempi (Ylilaudan palautteesta): isot raidalliset portit, tekstitaulut ja toinen varaslähtöportti on poistettu. Tilalla on yksi ohut pylväk ja pieni lähtövalolaatikko kisakaistan yllä: punaiset syttyvät yksi kerrallaan, vihreät tarkoittavat GO. Lipunheiluttaja on yhä paikallaan.

9.10. 18.56 Optimointi 4: peli tuottaa nyt viidesosan entisestä roskasta (1,25 Mt → 0,22 Mt joka ruutu). Ihmisten päivitys kevenee yli puolella, ja pelilogiikan pahimmat ruudut puolittuvat, joten nykimistä on vähemmän. Kaukana paikallaan seisovat katsojat nukkuvat ja heräävät, kun auto tulee lähelle.

9.10. 15.00 Jarskin 53,971 on poistettu tulostaulusta huijauksena. Nyt hän seisoo häpeäpaalussa poliisiaseaman pihalla, pää ja kädet laudan läpi ja HUIJARI-kyltti yllään. Kaksi poliisia läpsii häntä vuorotellen kumipampulla takamukseen, ja välillä hän huutaa "EI SE OLLUT MINÄ!". Pihan juopot päästettiin vapaiksi, ja nyt he nauravat hänelle.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

9.10. 14.33 Tulostaulun valvonta tiukkeni. Kaikki taulun oikeat ajat ovat ennallaan.

9.10. 13.54 Skaarikan löydöt: ufo törmää nyt kuumailmapalloihin ja repii ne kovassa vauhdissa. Helsingin ilmapuolustus ampuu myös ufoa, kun lentää kylän rajan yli, ja osuma pudottaa sen savuten (R = uusi ufo). Poliisi ei enää saa kiinni, kun olet ilmassa ufolla, koppterilla, koneella tai varjolla.

9.10. 12.10 Laskuvarjo näyttää nyt aidolta: oikea kennokupu, jossa on suaukot, siivekkeet, punokset, kantohihnat, slaideri ja apuvarjo, ja selässä on kontti. Avautuminen menee kuten oikeasti: apuvarjo, narut venyvät, kupu läpsähtää täyteen kunnon PUF-äänellä ja nykäisee vauhdin pois. Sen jälkeen heilut varjon alla. Vapaassa pudotuksessa tuuli humisee.

9.10. 12.01 Korjattu: Medi-Helin laskeutumispaikalle saattoi osua puu, jolloin kopteri jäi jumiin ja hajosi heti kyytiin noustessa. Nyt paikkan pitää olla puuton.

9.10. 11.39 Kopterista hypätessä tulee ensin vapaa pudotus: lennät maha alaspäin kohti 190 km/h, nuolilla käännät ja eteen-nuolella syöksyt eteenpäin. Välilyönti avaa varjon. Lähellä maata tulee varoitus, ja jos varjo jää aukaisematta, mät-kähdät maahan.

9.10. 10.57 Ufoa ei enää kaapata automaattisesti. Kun ajat ufomiehen kumoon, ufo vapautuu ja lakkaa ampumasta: nouse autosta, kävele ufon luo ja paina F niin kuin minkä tahansa kyydin kohdalla.

9.10. 10.32 Uneilla on nyt omat äänet: sininen normi-Uno pörisee pienesti, Hirviössä on iso V8 joka paukkuu kaasua nostaessa, ja Turbo kirkuu 8300 kierrokseen, viheltää, puhalttaa dumppiventtiilistä ja paukuttaa anti-lagilla tulta pakoputkesta.

9.10. 09.24 Uneilla on nyt eri tehot: sininen on normi Uno, keltainen Hirviö 1,5-kertainen ja punainen Turbo kaksinkertainen. Teho näkyy, kun Unoon nousee.

9.10. 08.53 Huoltoalueen kolme ralliautoa ovat nyt kolme eri Fiat Unoa: sininen nostettu #23 (se entinen Uno lähdöstä), punainen Turbo i.e. #7 ja keltainen 4×4 Hirviö #41 jättirenkailla. Kaikilla voi ajaa F:llä, ja Unosta toiseen pääsee suoraan. Ajamaton Uno on pelkkä pysäköity kappale ilman fysiikkaa, ja ajettu nukahtaa, kun sen jättää.

9.10. 08.05 Optimointi 3: Pökön renkaat piirretään yhdessä erässä (12 piirtoa → 3), maasto on nyt isompina ruutuina (kisanäkymässä noin 32 piirtoa → 11), ja liikenneauto hakee seuraavan reittinsä jo edeltävien ruutujen aikana pala kerrallaan. Piirtoja yhteensä 589 → 529.

9.10. 07.37 Optimointi 2: kaikki 130 lippua piirretään nyt yhdellä kertaa ja liehuvat edelleen omaan tahtiinsa. Lähtövalojen lamput ovat yksi piirto, ja Pökön kiinteät osat on yhdistetty materiaaleittain, joten lommot toimivat kuten ennenkin. Savut ja kipinät päivittyvät vain eläviltä osin. Piirtokutsuja on nyt 631:n sijaan 589.

9.10. 02.21 Optimointi: liikenneautot laskevat uuden reittinsä nopeammin. Laskenta ei enää tuota roskaa, ja haku lopetetaan 800 metrin rissä. Reitinvaihdosta tullut nykäisy puolittui (19 ms → 9 ms).

9.10. 02.07 Optimointi: autojen ajovalot ja takavalot piirretään nyt yhdessä erässä, ihmisten lähihakua ei rakenneta enää joka ruutu alusta, ja lähtövalot päivittyvät vain silloin, kun niissä jokin muuttuu. Pelilogiikka nopeutui noin 3 %, ja piirtokutsuja on 14 vähemmän.

9.10. 01.24 Ylästön Sanomat: Nyt Loel huomaa lähdön. Lasimestari Loel Jehtosaari ei huomannut vanhaa lähtöä, mutta uudet valot hän huomaa. Jutussa kerrotaan myös hänen lasimopseistaan, ranskalaisista olutpulloistaan ja metafysiikasta.

9.10. 01.03 Valtavat lähtövalot: lähtöviivan yllä on portaali, jossa on viisi saraketta isoja punaisia ja vihreitä valoja ja iso taulu. Laskennassa punaiset syttyvät vasemmalta oikealle, ja GO:lla kaikki vihreät vilkkuvat ja taulussa lukee GO GO GO! Lippumies heiluttaa korokkeella isoa vihreää lippua. Varaslähdössä punaiset vilkkuvat, sireeni soi ja 30 metrin päässä toinen portaali huutaa VARSÄLÄHTÖ!

9.10. 00.39 Laskuvarjo: kun hypäät Medi-Helistä yli 4 metrin korkeudessa, punavalkoinen varjo aukeaa heti. Ohjaus on kuin koppterissa: A/D ja ← / → kääntävät, ↑ antaa vauhtia, ↓ jarruttaa, W hidastaa ja S nopeuttaa laskeutumista. Kylän väki juoksee varjon alle katsomaan ja hurraa, kun tulet alas.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

9.10. 00.24 Radioon tuli

mainoksia: 13 mainosta, kuten Juo piimää, Mene Viroon, Hiki-Saippua ja Viking Line – Edes kerran. Ne tulevat kappaleiden väliin yksi tai kaksi kerrallaan samalla kanavalla, ja näytöllä lukee  Mainos. Mainokset soivat myös mobiilisivun radiossa.

9.10. 00.02 Medi-Heli:

kopterista pääsee nyt ulos F:llä myös ilmassa. Kuski hyppää ovesta ja putoaa maahan, ja tyhjä kopteri tulee alas itseltään. Kopteri, joka jäi maahan jumiin eikä noussut, nousee taas. Peräpuomin pinta oli nurinpäin, ja se on korjattu.

8.10. 23.23 Ylästön Sanomat:

pääjuttu KAUSI 2!! Uusi rata kiertää koko kylän. Jutussa on ilmakuvat uudesta radasta, lähtöruudusta ja mutkista sekä kauden 1 lopputulokset.

8.10. 23.03 KAUSI 2 alkoi! Peliin tuli Antin piirtämä uusi rata, joka lähtee Ylästöntieltä (2,1 km, paikaltaan lähtö). Uudella radalla on oma ennätyslista, joka alkoi tyhjästä. Kauden 1 lista (91 kuljettajaa, kärjessä Jarski 1.22,841) on tallessa. Fiat Uno on siirretty tieltä nurmelle reunun taakse, ja dragsterin reitti Hiidenkivenkujalta on auki myös uuden radan mutkassa.

8.10. 22.24 Editorin rata alkaa nyt pelissä editorin pisteestä 1. Jos lähtö oli keskellä katua, peli siirsi lähdön ja maalin takaisin siihen kohtaan, jossa reitti kääntyy kadulle. Nykyinen rata ja sen ennätyslista pysyvät ennallaan.

8.10. 22.00 Editori: Radat-kohta kertoo, mikä kartta on nyt auki ("Kartalla nyt: RACE 1 + muokkauksia"), ja sitä ► Pelaa rata ajaa. Jokainen lataus ja oletusten palautus tallentaa edellisen kartan kellonajalla nimetyksi varmuuskopioksi, ja Kumoa palauttaa nyt myös reitin.

8.10. 21.37 Editori: uusi Radat-valikko. RACE 1 on tämänhetkinen pelin rata (kadut, reitti ja kohteet), ja sen saa ladattua kartalle koska tahansa. Omat versiot voi tallentaa nimellä, esim. RACE 2. Ladattaessa kartalla oleva versio tallentuu nimellä "(ennen latausta)".

8.10. 21.27 Editori: Palauta oletukset, Palauta OSM-verkko ja Tyhjenä kaikki toimivat taas (paina samaa nappia kahdesti). Dragsterirataa voi pidentää 1000 metriin asti, ja se pitenee loppupäästä niin, että lähtöviiva pysyy paikallaan.

8.10. 21.05 Lähtö on nyt paikaltaan. Aja KISA-kaistaa ja pysähdy keltaiseen lähtöruutuun ennen viivaa, jolloin auto pysyy jarrulla paikallaan ja laskenta 3-2-1 alkaa. Kello käy GO:sta. Kaasu kesken laskennan on varaslähtö, ja silloin pitää pysähtyä uudelleen. Jos ajat viivan yli pysähtymättä, aika ei ala. R vie kisan aikana suoraan lähtöruutuun.

8.10. 20.23 Pihojen vanhat jutut (kokko, keppihevokset, mattojen tamppaus, pyykit, sulkapallo, piirileikit ja pihakoirat) eivät enää osu pihapuun alle. Juhannuskokko sytettiin ennen koivun juurelle.

8.10. 20.01 Kaukana autosta kävelevät kyläläiset liikkuvat vain 8 %:n vauhdilla. Siksi roska-auto seiso minuutteja yhden astian luona ja lehdenjakaaja ajoi postilaatikoiden ohi. Nyt kaikki kulkevat oikeaa vauhtia, roska-auto tyhjentää taas astioita eikä jää odottamaan reitin viereisiä.

8.10. 18.04 GTA-tilan valkoiset reunakivet kulkevat nyt katujen omia reunoja pitkin eivätkä kisalinjaa. Ne eivät enää oikaise kulmia nurmen yli, ja ne päättyvät siististi risteysten pyöristettyihin kulmiin.

8.10. 17.08 GTA-tilan valkoinen reunakivi jatkuu nyt sivukadun suulle asti. Aiemmin se katkesi jo kymmen metrin päässä risteyksestä ja jätti tyhjää.

8.10. 16.42 GTA-tilassa kisareitin puna-valkoinen reunus ei enää katoa vaan muuttuu valkoiseksi reunakiveksi. Risteyksissä ja sivukatujen suilla se katkeaa, niin että kadut ovat auki.

8.10. 15.03 Alkuruudussa

ilmoitus: tänä iltana tulee uusi rata ja lähtö paikaltaan, ja nykyisen listan tulokset jäävät Sanomiin. Betoniporsaat pois kadulta, jota pitkin ajetaan dragsterille. GTA-tilassa läh-
töalueelle jää 4/5 rengaspinoista, muualle neljännes eikä yhtään risteyskiin, ja punaiset renkaat ja reunakivet ovat valkoisia.

8.10. 14.15 Pieniä korjauksia: ufo ei enää ammu autoa kopterin alta, isännän huuto ei näy talon läpi, betoniporsas ei seiso pihan auton kyljessä, hirvikolari rutistaa Pökön keulan ja vie vauhdin, ja dragsterin palat kimpoavat kaukanakin talojen seinistä eivätkä mene niiden läpi.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

8.10. 13.17 Uusi H-näppäin näyttää sen ajopelin ohjeet, jolla ajat: Pökön, Unon, dragsterin, lentokoneen, kopterin, ufon tai jalkaisin liikkumisen. Kopteriin ja ufoon noustessa ohjeet pysyvät ruudussa 14 sekuntia, muihin 10. Puhe-
limessa samat ohjeet saa ?-napista.

8.10. 12.02 Romuttunut kopteri ei enää jäädy ilmaan: se pyörii ja putoaa kuin oikea romu. Ehjänä se lentää kuten ennenkin, koska pyörivä roottori vakauttaa sen.

8.10. 11.50 Dragwayn varikolla tyhjän katoksen kaksi tiimiläistä odottavat nyt autoaan kädet puuskassa. Ennen heillä ei ollut mitään tekemistä, ja se kaatoi ambulanssin ja ensiavun testit.

8.10. 10.11 Dragsterissa istuu kuljettaja vain silloin, kun pelaaja ajaa sitä. Parkissa ja varikolla se on tyhjä, ja kun hyppäät jalkaisin ulos, ohjaamo tyhjenee.

8.10. 09.59 Dragsteri mallinnettu uusiksi pala palalta: putkirunko, sorvattu nokka ja avoin ohjaamo, taivutettu turvakaari, perhosratti, kuljettaja kypärineen, Hemi-moottori lohkoineen ja kansineen, ahdin hihnoineen, ruiskutuskupu, magneetot johtoineen, neljä putkea kummallakin puolella, tasauspyörästä, sileät slicksit beadlock-vanteilla, pinnapyörät edessä, profiloidut siivet ja virtaviivaiset tuet. Ei enää laatikoita eikä palloja.

8.10. 09.15 Dragsterin irtoavat palat jatkavat matkaa auton vauhdilla: seinään ajaessa ne roiskuvat seinästä ympäriinsä eivätkä putoa sen juurelle. Korjattu myös näkymätön laatikko, joka ampui palloja romun kohdalta kauas.

8.10. 08.38 Dragsteri lommoutuu kuten Pökö: osuma-kohta painuu sisään. Irtoavat osat hajoavat lyhyiksi paloiksi, joten seinän viereen ei jää pitkiä tikkuja (ja palat eivät enää singahda taivaalle toistensa sisältä). Malliin lisää yksityiskohtia: taka-akseli, palomuuri, ratti, magneetot ja wheelie barin pyörät.

8.10. 08.08 Dragradan maavallit ovat nyt oikeaa maastoa: vallille voi ajaa ja sen yli voi hypätä Pököllä, Unolla ja dragsterilla. Maalisuoran katsomot siirtyivät vallin taakse.

7.10. 00.35 Uno lentää nyt oikeasti: ilmassa se jatkaa pyörimistä ja putoaa painavammin, ja kaasulla, jarrulla ja ohjauksella sitä voi kallistaa ilmassa. Dragradan sivuille maavallit, ja renkaat vain maalin jälkeen.

7.10. 00.19 Alkuruudulle ilmoitus: kärkiajat on ajettu pidemmällä vauhtimatalla lähtöviivalle. Korjataan, kun uusi rata tulee. Vanhat tiedotteet poistettu.

7.10. 00.04 Fiat Uno korotettiin: isot nappularenkaat leveämmällä raidevälillä, kori 22 cm ylempänä ja pitkät pehmeät jouset, joten auto pomppii ja keinuu. Painopiste on alempana, joten se ei kaadu helposti.

7.10. 23.47 Uudet logot vanhojen tilalle: KISA ja GTA VAPAA AJO lähtöruutuun, ES-mainokset (STOP, ENERGY, ILMAISEKSI!, KESÄ-KIERTUE 1988), POSTI, PIZZERIA, E-kauppa sekä Team Pökön, Korikuja Kustomsin ja Ylästö Fuelin rekat ja teltat.

7.10. 23.34 Dragradan sivuilla on nyt samat rengaspinot kuin kisareitillä: ne lentävät ja kaatuvat osumasta. Maalisuoran varrelle tuli neljä katsomoa lisää, kaksi kummallakin puolelle.

7.10. 23.19 Dragsterin renkaan kasvu on nyt fysiikkaa: kasvanut slicksi nostaa takapäätä ja pomppii sitä jousillaan, ja nopeasta muutoksesta (lähtö, kaasu pois vauhdissa) tulee tärähdys. Viivalla kierroksia nostaessa koko auto tärisee.

7.10. 22.50 Dragsterin renkaissa näkyy keskipakovoima: vauhdissa slicksit venyvät 16 % korkeammiksi ja kapenevat, auto nousee niiden mukana ja kylkitestit sumenevat. Lähdössä rengas litistyy ja kylkeen tulee ryppyjä. Lisäksi kaksi kumpumaista jarruvarjoa naruineen ja pulteilla kiinnitetyt vanteet.

7.10. 22.43 Dragsteri uusiksi: lähtövaloissa 8 askelta ja isommat valot sekä radalla että ruudulla. Lähdön onnistuminen ratkaisee nyt paljon: oikeilla kierroksilla noin 3,3 s, väärillä 3,9–4,9 s. Liekit nousevat jo viivalla kierroksia nostaessa, lähdössä tulee liekkimeri, savupilvi ja kipinät, ja kamera tärisee. Uusi malli: 8 putkea per puoli, iso takasiipi Ylästö Fuel -sivulevyin, korkea imuhattu ja YLÄSTÖ SLICKS -tekstit renkaissa.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

7.10. 22.20 Lisää uusia logoja:

Ylästö Fuel, ES Racing ja Pökö-huolto dragradan tauluihin, lähtöalueelle sekä tiimien rekkoihin ja teltoihin, ja kaupan kylttiin uusi KAUPPA-logo.

7.10. 22.07 Uudet logot: Radio Ylästön ja Ylästön Sanomien omat logot dragradan mainostauluihin ja lähtöalueen maalaukseen.

7.10. 21.32 Dragwayn lähtöalueelle ja varikoille uusi asfaltti: sävyvaihtelua, kiviainesta, hiushalkeamia, saumausnauhoja ja paikkauksia, kaistoilla kumijäljet. Betoniesteet poistettu lähtöalueen reunoilta. Vauhdista autosta hypännyt ei enää nouse maan sisään, ja kamera jää hetkeksi kauemmas ennen kuin liukuu jalankulkijan luo.

7.10. 20.59 Dragsterin lähtö: valot piippaavat ti-ti-ti-ti, auto pysyy viivalla ja kaasua nostaa vain kierroksia. Naputtele kierrokset mitarin vihreälle juuri vihreään valoon, niin lähtö on paras. Liian matalilla auto tukehtuu, liian korkeilla renkaat savuavat, ja 2 s yhtäjaksoisesti pohjassa räjäyttää moottorin.

7.10. 20.20 Dragsterissa kaasun annostelu: jos renkaat lähtevät suutimaan ja kaasua pysyy pohjassa, ne jäävät irti. Lyhyt nosto saa ne taas pitämään, ja annostellen aika paranee pari kymmenystä. Isot lähtövalot radalle ja ruudulle, mukana juokseva kello, väliajat 18 m ja 100 m sekä SUTII-varoitus.

7.10. 19.00 Dragwayn lähtöalue: uusi asfaltti (paikkaukset, saumat, öljytahrat, burnout-jäljet) ja varikot sivuille: neljän tiimin rekat, teltat, varadragsterit pukeilla, rengaspinot, mekaanikot, valotornit ja lippurivi.

7.10. 18.10 Dragwayn lähtöalueen tekstit uusiksi oikean radan malliin: maalatut logot oikeissa mittasuhteissa (YLÄSTÖ DRAGWAY -merkki ruutulipuun, 1/8 MAILIA · 201 m -laatta ja sponsorimerkit), ei enää venyneitä kirjaimia.

7.10. 17.46 Dragway NHRA-tyyliin: punaiset maalatut kaistat valkoisin tekstein, mainostaulut aidoissa ja katsomoissa, isot tekstit lähtöalueen sivuille. Aidat: betoni lähdössä, traktorinrenkaat maaliin, sitten tavalliset renkaat. Lähdössä renkaat sutivat ja auto hyppii, ja lopumpuurin renkaat lentävät, jos sinne ajaa.

7.10. 17.03 Dragsteri vaeltaa nyt selvästi (jokainen lähtö vetää johonkin suuntaan, ohjaa tai osut seinään), sen alla on kunnon varjo, ja radan loppu on traktorinrenkaita betonin sijaan: rivit sivuilla ja kaksinkertainen rengasmuuri päässä.

7.10. 16.36 Dragsteri vaeltaa nyt vähän kaasua pohjassa: slicksit eivät vedä täysin suoraan, joten kais-talla pysyminen vaatii pieniä ohjaus-korjauksia.

7.10. 16.25 Dragsterin lähtöalue uusittu: lähdön takana varikko- ja odotusalue kaistaviivoineen ja märkine burnout-altaineen, AJANOTTO-torni, katsomo kummallakin puolella lähdön jälkeen ja betoniat-dat heti lähtöviivasta.

7.10. 16.16 YLÄSTÖ DRAGWAY muutti kylän pohjoispuolelle metsään (Antin sijoitus editorissa): 450 m pitkä, ajetaan itään, 240 m jarrutusalue.

7.10. 16.04 Editorin piirto ei enää jää puolitiehen: virheellinen kohde ei kaada koko karttaa, ja mahdollinen virhe näkyy punaisena laatikkona oikeassa yläkulmassa.

7.10. 15.58 Editori näyttää koko pelimaailman: kartan ympärillä tummanvihreä alue (metsää ja mäkiä pelissä) 50 m ruudukolla ja reunaviiva, joten dragsteriradan ja muut kohteet voi laittaa myös kartan ulkopuolelle.

7.10. 15.47 Dragsterirata on nyt editorin kohde: paikka, suunta, leveys ja pituus valitaan editorissa (lähtö, maali 200 m ja jarrutusalue näkyvät kartalla), ja peli tasoittaa maan sen alle loivasti. Rata on tois-taiseksi vanhalla paikallaan Ylästön-tien päässä.

7.10. 15.17 Medi-Helejä on nyt kaksi, kiinteillä paikoilla radan varressa (kierroksen alussa pizzerian kohdalla ja puolivälissä), ja ne näkyvät minikartalla punaisena ristinä. F kopterin vieressä = kaappaus.

7.10. 15.10 Puhelimella koko näyttö: AJA vie pelin koko näytölle ja vaakaan (Android), □-nappi vaihtaa. iPhonessa: Jaa → Lisää Koti-valikkoon, niin peli aukeaa ilman selaimen palkkeja.

7.10. 15.03 Puhelimella aukeaa taas mobiilisivu, ja sieltä pääsee nyt pelaamaan kosketusnapeilla (ei optimoitu puhelimelle – Mantti Anttilan toive).

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

7.10. 14.57 Kävelyalku pois: peli alkaa taas suoraan Pökön ratista. Sininen Uno odottaa yhä lähdön edessä (F vieressä).

7.10. 14.52 Peli toimii nyt puhelimella ja tabletilla: sama alkuruutu kuin koneella, ja ajossa kosketusnapit (ohjaus, kaasuu, jarru, käsijarru, F, R, kamera, tauko, valikko; kopterissa ja ufossa myös W S A D). Puhelin kannattaa kääntää vaakaan.

7.10. 14.10 Fiat Uno törmää nyt kaikkeen: taloihin, puihin, autoihin, renkaisiin ja ihmisiin. Lisää tehoa (0–100 noin 6 s) ja pidemmät, pehmeämmät jouset.

7.10. 13.44 Asiaton nimi poistettu ennätyslistalta.

7.10. 13.38 Asiattomia nimiä poistettu ennätyslistalta.

7.10. 11.40 Alkuruudun nykimisilmoitus päivitetty: nykiminen korjattu.

7.10. 11.35 Kolme huijaus aikaa poistettu ennätyslistalta.

7.10. 11.27 Tuplaosuuden oikaisu tukittu.

7.10. 11.18 Peli alkaa nyt kävellen: Pökö odottaa rallilähdössä ja sininen Fiat Uno GTA-kaistalla lähdön edessä. Unossa on tarkka 80-luvun Mk1-malli (oikeat mitat, ikkunat, puskurit, FIAT-säleikkö, valot, kilvet ja pölykapselit) ja Rapier-fysiikka: jousitettu, etuvetoinen ja 830 kg. Unoon nousu vie vapaaseen ajoon, F:llä pääsee ulos, ja Pökölle voi kävellä takaisin.

7.10. 10.50 Ufon säde nostaa nyt kaiken: ihmiset, hirvet, porsaajat ja koirat, liikenneautot, parkkiautot, bussit, poliisit, kopterin, roskikset, paalit, aidat ja oman Pökön. Puut kaatuvat. Kun säde sammuu, kaikki putoaa, ja kovaa alas tullut auto voi syttyä. Ufo oikaisee itsensä, jos se kallistuu seinää vasten, eikä jää enää jumiin taloihin.

7.10. 10.12 Ufon mittareilla on nyt eri muotoja: putkia, LED-palkkeja, kaaria, kuusikulmioita, pistekehiä, varoituskolmioita, suuntanuolia, näyttöjä ja suuntanauha. Ufon valot reagoivat mittareihin (nopeus, reaktori, plasma, suoja, säteen lämpö ja todistajat). Ufossa on nyt evät, valonauha ja oikea alien ohjaimissa, ja ufomiehet on tehty kokonaan uudelleen.

7.10. 09.45 Ufossa on nyt 60 alien-mittaria alareunassa ja molemmilla laidoilla: lento, kokokylän tilanne, aluksen järjestelmät ja hightech-tekoälymittarit, kuten aikakone-ennuste, ihmislukija, kvanttitutka, maailmahologrammi, galaktiset tehtävät ja kääntäjä. Säteessä on nyt plasma, joka kuluu, ja säde ylikuumenee, jos sitä pitää liian kauan päällä. Kopterin paneeli kevennettiin samalla.

7.10. 08.43 Kaapattua ufoa lennetään nyt itse kopterin näppäimillä: W/S ylös ja alas, A/D kääntö, nuolilla kallistus. Ufo pitää korkeutensa ja oikaisee itsensä. Väli-lyönnillä vetosäde nostaa ihmiset, roskikset ja autot ilmaan, F palauttaa autoon ja R ufon alkuun. Ufon malli on tehty kokonaan uudelleen: kiillotettu runko, ikkunat, ohjaaja kupolissa, antenni, pyörivä valorengas, hehkuva moottori ja sisään taituvat jalat.

7.10. 08.10 Kopterin mittareilla on nyt kukin oma muotonsa: isot pyöreät lentomittarit klassisessa six-packissa (korkeusmittarissa kaksi viisaria ja katto punaisena merkkinä), moottorit mustana näyttönä kymmenellä pystypalkilla, tutka näytössä näppäimiseen, potilasmonitori muovikuoressa, etsintätähdet poliisin emalikelvessä, radio nuppeineen ja rullalaskurit.

6.10. 22.41 Kopterin mittaripaneeli on nyt realistisempi: maalattu metallipaneeli ruuveineen, metallikehykset ja lasiheijastukset, asteikot numeroineen ja valkoiset viisarit varjoineen. Horisontissa on oikea pallo ja kallistusasteikko, kompassina HSI-kortti, tutkassa vihreä pyyhkäisy, ja varoitusvalot hehkuvat.

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

6.10. 21.54 Kopterissa on nyt 30 aitoa mittaria kahdessa rivissä:

horisontti, korkeus, kompassi, roottori, turbiinin lämpö, öljy, hydraulikka, ohjusvaroitin, tutka, potilasmonitori, etsintätähdet ja paljon muuta. Lisäksi kymmenen varoitusvaloa ja varoitusäänet. Tuuli, hydraulikan vauriot, pyrstöroottorin vaurio ja turbiinin ylikuumeneminen vaikuttavat lentämiseen, ja viidellä tähdellä Helsinki ampuu kaksi ohjusta. Malmin torni huutaa radiossa.

6.10. 21.19 Kopterilla voi nyt osua kuumailmapalloon. Roottori silppuaa pallon kankaan ja pallo putoaa, rungolla pallon voi tönäistä, ja roottori pallon koriin kaataa kopterin. Pallot lentävät nyt kopterin ulottuvilla, ja kopterin korkeus näytetään maailman nollatasosta (katto on sama mäen ja järven päällä).

6.10. 19.07 Medihelin voi kaapata! Kävele kopterin luo ja paina F. W/S nousu ja lasku, A/D kääntö, nuolilla nokka ja kallistus, eikä se oikeaseitsemään. Bensaa riittää kaksi minuuttia, ja radan korkeimman kohdan yläpuolella ilma ohenee. Kylän reunan yli lentävän kopterin Helsingin ilmapuolustus ampuu alas ohjuksella. R antaa uuden kopterin.

6.10. 17.53 Ristiintarkistus korjasi kolme asiaa: mailalla lyöty limusiini suututtaa morsiamen nyt myös jalkaisin; lyöty morsian ei enää heitä limusiinia ilmaan eikä sytytä sitä (maila ei enää ole äärettömän painava, vaan jokainen osuma on oikean kokoinen isku); ja kaatuva ihminen tai eläin syntyy aina auton viereen eikä sen sisään

6.10. 16.45 Pesäpallomaila! Jalkaisin kädessä on maila, ja välilyönti lyö sillä. Ihmiset ja eläimet kaatuvat räsynukkeina, roskikset lentävät, aidat kaatuvat, omenapuusta putoavat omenat, maassa makaava omena lähtee lentoon, rengaspinot siirtyvät ja autoon tulee lommo. Ihmisen lyömisestä soitetaan poliisit

6.10. 16.11 Aidat ja pensasaidat kaatuvat nyt oikealla fysiikalla kuten puut: osuma kaataa aitaosan maahan, ja se jää siihen miten satuu. Omenat ovat isompia ja putoavat puusta oikeina palloina: ne pomppivat, vierivät rinnettä ja auton edellä

6.10. 15.08 Poliisiaseman lasiovi ei enää välky ikkunalaudan kanssa

6.10. 14.23 Hääsaattueen kärjessä ajaa nyt valkoinen limusiini – 10,7 metriä, tummat ikkunat ja kromit. Se ei mahdu joka mutkaan: kun se jää jumiin, saattue jää jonoon ja hetken päästä kuski nousee ulos tappelemaan perässä ajavan kanssa

6.10. 13.41 Puhelimen sivu viimeistely: alussa pyörii oikeaa pelikuvaa, näppäimet näkyvät, yläpalkki kopioi linkin koneelle, kuvat aukeavat isoksi, lehdestä näkyy oikea etusivu ja luvut laskevat esiin – omenavarkaiden lista pois; sivulle oma kuvake ja jakokuva

6.10. 13.26 Puhelimen sivu taitettiin uudelleen: lehden oma kirjaintyyppi ja tiivis otsikkofontti, uutuuudet pyyhkäistävänä rivinä, pelin sisältö siistinä kuvalistana, radio-ohjelmat juontajineen, lehden kansi ja numeroidut otsikot, ennätykset taulukkona

6.10. 13.14 Puhelimen sivu ajan tasalle: uutuuksina Ylästö Dragway, törmäyskoerata, oikea fysiikka, uudet autot, hääsaattue ja maaseutu; radiossa myös Yölinja ja Markkina-rako; lehden kansi ja otsikot tulevat suoraan uusimmasta numerosta

6.10. 13.06 Lehti ei enää kasva loputtomiin: viisi uusinta pääjuttua aukeamina, kahdeksan sivuina, 20 puolikkaina – vanhimmat lyhyesti uusilla Aiemmin lehdessä -sivuilla (84 → 50 sivua). Sisällysluettelo jatkuu tarvittaessa omalle sivulleen, sivujutun kaikki kuvat näkyvät rinnakkain, kuvia rajataan vähemmän ja jutulle voi antaa rajauskohdan. Poliisiauton POLIISI on nyt etuovessa eikä katkea oven saumaan

6.10. 12.41 Ylästö Dragway on vielä kesken: radalla häärii tietyöporukka oransseissa liiveissä ja keltaisissa kypäriissä – kaksi lapio hiekkakasan ja kottikärryjen luona, yksi maalaa keskiviivaa edestakaisin, kaksi mittaa mittanauhalla kaistan yli ja liikenteenohjaaja heiluttaa STOP-kyllä lähdössä. Varokaa – tai älkää

6.10. 12.31 Dragsteri muutti kylästä länteen: Ylästöntien päähän rakennettiin YLÄSTÖ DRAGWAY – leveä kaksikaistainen 200 metrin (1/8 mailia) dragsterirata betoniesteineen, joulukuusivalot lähtöön ja maaliportti aikaanäyttöineen. Seiso lähtöviivalla, keltaiset syttyvät, vihreällä menoksi: maalissa ET, lopunopeus ja reaktioaika. Maalin jälkeen jarruvarjat, soravalli ja rengasmuuri

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

6.10. 10.35 Urheilukentän lähelle sorakadun varteen Ylästön tieliikennetoimikunnan törmäyskoerata: 48 metrin koekaista kartioineen ja metrimerkintöineen, viisi keltaista törmäysnukkea rivissä, suurnopeuskamera jalustalla ja ruutukuvioinen mittaustaulu. Nuket lentävät kuin ihmiset, mutta niistä ei soiteta ambulanssia eikä poliisia. R nostaa ne taas pystyyn

6.10. 09.53 Ihmisille notkeammat nivelet: osuman jälkeen polvet, kyynärpäät ja niska taipuvat, joten lentävä ja pyörivä ihmisen kippuraa eikä mene lankkuna

6.10. 09.33 Ihmisiin osuminen ilman nykäisyä: osuman hetkellä ihminen muuttuu heti fysiikkanu-keksi siinä asennossa kuin seiso, ja auton oma muoto (matala puskuri, konepellin reuna, tuulilasi) vie jalat alta ja kaataa konepellille. Jarruttaessa lentää eteen ja pyörii maassa. Ei enää ponnahduksia metrien korkeuteen eikä maan läpi

6.10. 08.27 Tien piennar sai oman syvyyskerroksen nurmen ja soran väliin: pihatiet ja piennar eivät enää välky kaukaa katsottuna

6.10. 07.12 Kaikki muut autot tehty uusiksi yhtenäisinä muotoina: poliisi, ambulanssi, paloauto, bussit, Hevi-bussi, jäätelö-, posti-, huolto- ja saunapakut, sauna-kärky, roska- ja hinausauto, traktori, hääautot, ralliautot, medi-heli ja pihojen autot (nyt sedan, farmari ja hatchback). Ei enää pikkulaatikoita päällekkäin eikä välkkyviä pintoja – ikkunat, raidat ja tekstit on maalattu kylkeen. Myös dragsterin koppi, moottori ja ahdin uusiksi, ja talojen ikkunoiden, tienvarsitolppien, lentokoneen, poliisiaseman, katsomon ja pizzakyltin välkkyvät kohdat korjattu

5.10. 23.47 Radioon uusi ohjelma: Pekka Peurin Yölinja (4 lähetystä, oma asema Radio Ylästö – Yölinja) – linjat ovat auki, mutta kuukaan ei soita. Alkuruutuun tiedote: dragsteri toimii, F sisään ja ulos, dragster-kisat tulossa

5.10. 23.34 Dragsteri siirretty Ylästöntielle maalin risteyksen länsipuolelle keula itään: siitä lähtee suoraan risteyksen läpi radalle. Rengasmuuri Ylästöntien suulta pois, joten risteyksestä pääsee kääntymään

5.10. 21.51 Dragsteri Rapieriin: runko on nyt oikea fysiikkakappale omista osistaan (keula, siivet, häkki, moottori, putket, renkaat), ja se törmää kaikkeen – taloihin, autoihin, renkaisiin, paaleihin, kaatuneisiin puihin. Isku menee osiin sen mukaan mihin osuu, rytisevä keula hajoaa ensin, ja irtoavat palat ovat itsekin kappaleita jotka kolisevat kaiken kanssa. Ajotuntuma ennallaan

5.10. 20.37 Omenapuut kaatuvat nyt kuten metsän puut kun niihin ajaa lujaa (omenat tippuvat samalla), ja isäntiä tulee ulos vain yksi per tontti

5.10. 20.31 Aja omenapuuuhun: omenat tippuvat maahan, pomppivat ja jäävät nurmelle minuutiksi, ja isäntä tulee ulos huutamaan ja lähete perään

5.10. 20.17 Puut kaatuvat nyt oikealla fysiikalla: rungolla ja latvalla on paino, puu kaatuu sinne minne isku ja painovoima sen vievät ja voi jäädä toisen auton katolle tai paalin päälle. Maassa makaavan rungon Pökö työntää sivuun eikä pysähdy siihen. R nostaa puut pystyyn

5.10. 19.40 Omenavarkaiden lista pois päävalikosta

5.10. 19.36 Nykiminen pitkässä pelissä korjattu: fysiikka keräsi talojen ja puiden törmäyslaatikoita koko ajomatkalta (1200 kpl parin kierroksen jälkeen) ja hidastui kierros kierrokselta – nyt taakse jääneet poistetaan. Lisäksi fysiikka kevyemmäksi: pelilogiikka 3,3 → 2,5 ms/ruutu

5.10. 18.16 Pelaajapalautteesta: väliajan alla lukee nyt mihin verraataan (vs. oma paras / vs. edellä oleva kuski). Väliaikaportit ja maali laskeetaan myös leveällä linjalla portin päiden ohi – ennen kello jäi käymään ja kierros jatkui uuteen

5.10. 17.44 R palauttaa taas kaiken: rengaspinot, porsaas ja autot takaisin paikoilleen (Rapier piti ne siellä mihin ne jäivät)

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

5.10. 16.31 Havuhelvetin levymyyjä ei enää jää jumiin rengaspinoihin: hän astuu niiden yli ja tuo levyn autolle, pysähdytpe kojun kohdalle tai vähän sivuun

5.10. 16.21 Eläimetkin

Rapieriin: yliajettu koira, hirvi tai karhu lentää, pyörii ja kierii oikealla painollaan (koira 25 kg, karhu 250, hirvi 450) ja jää makaamaan siihen mihin pysähtyi

5.10. 15.44 Autot, bussit, pakut ja traktorit ovat nyt Rapier-kappaleita lähellä pelaajaa: oikeat massat, toisiinsa ja taloihin törmäily, ja rysäyksestä tulee lommoja ja tulipaloja kuten ennenkin

5.10. 15.32 Ukot ovat nyt oikeita räsynukkeja: osuman jälkeen keho, kädet ja jalat lentävät, pyörivät ja taivuttavat Rapierin fysiikalla niveli-neen, ja ihminen jää makaamaan siihen asentoon mihin putosi

5.10. 14.14 Rapier

kevyemmäksi: fysiikan askel puoleen (kaukaiset paalit nukkumaan, turha tarkkuuslaskenta pois). Tyhjän kentän alkunykintä pois: esineet syntyvät levossa, painolaput jakavat tekstuurit ja näkyvät vain lähellä

5.10. 13.21 Alkuruudun

ilmoitukseen: tiedetään että peli nykii – kehitys on kesken, pian ei nyi

5.10. 13.01 Alkuruutuun

ilmoitus: rata voi päivittyä lähipäivinä, ideat ja ärsytykset kirjeellä tekijälle – ja nimien kanssa käyttäydystä. Tulostaulun rumat nimet pois

5.10. 10.35 Vanha ajomalli ajaa edelleen, mutta sen mukana kulkee oikea 1000 kg Rapier-kori: törmäykset taloihin, rengaspinoihin, porsasiin ja paaleihin menevät oikeilla massoilla. Ajotuntuma ennallaan

5.10. 10.10 Rapier-auto (4): rengaspinot ja betoniporsaat ovat sen lähellä oikeaa fysiikkaa – pino painaa 60–120 kg, porsas 870 kg, ne lentävät auton oikean muodon mukaan eivätkä enää jarruta ja kolhi autoa joka hipaisulla

4.10. 00.01 Rapier-auto (4): jarru, mutka ja kaasu kääntää eikä puske – veto enemmän taakse, jarruista 65 % taakse, painopiste matalammalla ja jäykempi taka-akseli

4.10. 23.13 Rapier-auto (4)

kääntyy kovissa mutkissa: perä lähtee vähän ja vauhti putoaa kuten vanhalla – renkaiden kuormaherkkyys, jäykempi taka-akseli, painopiste taaempana, jarrut enemmän taakse

4.10. 22.15 Kylässä ajetaan taas oletuksena vanhalla fysiikalla, Rapier-auto napista 4

4.10. 22.12 Napit 4 ja 5 kertovat ruudulla, kumpi fysiikka on päällä (Rapier vai vanha)

4.10. 22.02 Rapier-auto ajaa nyt itse pelissä: oikea fysiikka Ylästön mäissä, taloissa, pysäköidyissä autoissa ja paaleissa. Talot, pylvää ja isot männyt pysäyttävät kuten ennenkin, pikkupuiden läpi pääsee

4.10. 20.12 Rapier-auto kääntyy mutkissa: kovassa vauhdissa enemmän ohjausta, mutta ratti kääntyy ääriasentoon rauhallisemmin ja palaa nopeasti – näpätys ei heiluta, pidetty lukko kääntää ja syö vauhtia. Takarenkaat pitävät tasaisemmin, ei pyörähdyksiä ratin sauhuksessa

4.10. 19.40 Kamera ei enää heittele, kun Rapier-auto pyörähtää: se kääntyy kulkusuuntaan eikä hypi laidasta laitaan

4.10. 18.00 Testikentälle toinen rata, YLÄSTÖ SUORARATA (Y-näppäin, 827 m): pitkät suorat ja rengasmuurit mutkien ulkoreunoilla. Rapier-autossa vähemmän ohjausta kovassa vauhdissa, ettei se enää kiemurtele suorilla

4.10. 16.52 Tyhjällä kentällä vanha auto (5) ei enää aja puiden, valopylvään, porttitolppien eikä bussin läpi

4.10. 15.22 Tyhjälle kentälle pelin omia esineitä oikeilla painoilla: roskikset 23 kg, ihmiset 75/30 kg, rengaspino, puuaita, kuormalavat, pysäköity 205 (950 kg), hirvi (450 kg), bussi (11 t), valopylväs, kuuset ja koivut

4.10. 12.46 Rapier-auton ajotuntuma tulee nyt kokonaan fysiikasta: omat renkaat (luistokulma, kitkaympyrä), veto 50/50, painopiste taaempana, vastaohjausapu ohjauksessa – kääntöavustin ja muut feikkivoimat pois. Renkaat pyörivät, etupyörät kääntyvät, jarrutusäljet ja savu näkyvät

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

4.10. 11.51 Rapier-auton kääntösaiteet samoiksi kuin vanhalla autolla kaikilla nopeuksilla (kääntöavustin kuten arcade-autoissa), käsijarru heittää perää, renkaat vinkuvat ja kierrokset nousevat kovissa mutkissa

4.10. 11.14 Rapier-auto ei enää nyivisuusunnassa (ohjaus pehmenee kuten omassa autossa) ja moottorin ääni kuuluu kaasun: kiristyy ja kiertää kuten vanhassa

4.10. 11.05 Tyhjällä kentällä auton voi vaihtaa lennosta: 4 = Rapier-auto, 5 = pelin oma auto (paikka, suunta ja vauhti säilyvät, kierrosaika alkaa alusta)

4.10. 10.57 Testirata myös pelin omalla autolla (?tyhja=oma, nurmi hidastaa sitäkin). Rapier-auton kaarrevastus ei enää jarruta pienistä ohjauskorjauksista suoralla

4.10. 10.47 Tyhjälle kentälle lyhyt Rapier-rata (~20 s kierros): hiusneula paaleineen, S-mutka, hyppyyri, kartiot, nurmella pito heikkenee. Ajanotto, edellinen ja paras aika. T = lähtöön

4.10. 09.48 Rapier-auto säädetty tuntumaltaan pelin oman auton kaltaiseksi: jarrut, moottorijarrutus, ohjaus kovassa vauhdissa, mutka syö vauhtia, peruutus

4.10. 09.15 Tyhjän kentän esineillä pyöristetyt reunat ja omat materiaalit: muovilaatikot ja -tynnyrit, kumipallot pomppivat, heinäpaali ja pahvilaatikot vaimentavat iskun, puukeilat kopisevat

4.10. 05.26 Rapier-auton törmäysmuoto on nyt kaksi pyöristettyä laatikkoa (kori + ohjaamo) terävän monikulmion sijaan: ei teräviä kulmia, vakaampi ja kevyempi laskea

3.10. 00.38 Tyhjällä kentällä Rapier-auton kori antaa periksi: kova isku painaa pellin sisään osumakohdasta (60 km/h seinään $\approx$ 29 cm, 400 kg kuutio $\approx$ 14 cm), osat löystyvät ja irtoavat. R korjaa auton

3.10. 23.55 Tyhjän kentän esineet kevyemmiksi: iso kuutio muovia 400 kg, iso pallo 200 kg, paali 150 kg, muut 70 % kevyempiä. Ylöspäin esineet sinkoutuvat enintään $\sim$ 3 m, maan alle jäänyt nousee pintaan

3.10. 23.37 Tyhjällä kentällä paino näkyy jokaisen esineen ja auton päällä (punainen = painavampi kuin auto)

3.10. 23.14 Rapier-auto leijui 21 cm ilmassa – nyt renkaat maassa. Testattu seinään 93 km/h, kaasu pohjassa seinää vasten, esineet puristuksessa seinää vasten, peruutus esineeseen ja R kesken lennon: ei läpimeenoa, ei tärinää

3.10. 22.39 Tyhjä kenttä: esineet ja Rapier-auto piirretään sulavasti fysiikka-askelten välistä (144 Hz näytöllä pallo seisoj joka viides ruutu), auton hypyt ja kallistukset näkyvät oikein, hitaat esineet pysähtyvät ja nukahtavat

3.10. 22.17 Tyhjä kenttä ajeltu ristiin rastiin: esineet eivät enää jää auton alle (auto nousi päälle ja kaatui), eivät painu maahan eivätkä mene sisäkkäin, keilat eivät pyöri loputtomiin, kumoon jäänyt auto nousee itse pyörilleen

3.10. 20.48 Rapier-auto yhtä vikkellä kuin oma: neliveto, oman auton kiihtyvyys (59 km/h 1 s:ssä), painopiste oikeasti alas (keula ei enää nouse ja etupyörät ohjaa), ei spinnaa mutkassa

3.10. 20.25 Rapier-auton eteenpäin-akseli z (Rapierin oletus oli x), kuten ohjeessa

3.10. 20.18 Rapier-auto korjattu: pyörät eivät enää aja esineiden päällä (hidastui ja kaatui), maa paksumpi (ei vajoamista), ei tuplaaikaa, ilmanvastus, kenttä 600 m reunakivellä

3.10. 19.59 Tyhjä kenttä on nyt asfalttia myös pelin omalle autolle (se luuli olevansa suolla eikä liikkunut)

3.10. 19.54 Tyhjällä kentällä (?tyhja) auto on nyt kokonaan Rapierin fysiikkaa: 1000 kg kori jousitetuilla pyörillä, etuveto. Vanha tapa: ?tyhja=oma

3.10. 19.47 Tyhjä testikenttä fysiikalle: suomiralli.netlify.app/?tyhja – tasainen kenttä, kuutioita, palloja, sylintereitä, paali, roskis, pyramidi, keilat ja seinä. Fysiikassa auto on nyt auton muotoinen (viisto konepelti): esineet nousevat pellille ja lentävät eivätkä jää keulaan

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

3.10. 19.29 Paalit eivät enää jää auton sisään: törmäys toimii nyt molempiin suuntiin, ja auto hidastuu paalin painon mukaan. Uusi testipenkki: suomiralli.netlify.app/?fy-siikka näyttää törmäysmuodot rautalankana ja paalirivin lähtösuoralla

3.10. 19.19 Heinäpaali ei enää lennä 500 km/h kuuseen kovassa vauhdissa törmätessä (fysiikka laskee nyt tiheimmin)

3.10. 19.13 Peliin oikea fysiikkamoottori (Rapier) irtotavaralle. Ensimmäisenä heinäpaalit: ne kierivät, kolahtavat toisiinsa, puihin ja aittoihin ja pysähtyvät oikean fysiikan mukaan

3.10. 18.47 Roskikset ovat nyt tavallisia irto-objekteja (tagi "roskis"): auto törmää niihin samalla fysiikalla kuin kaikkeen irtotavaraan, ne eivät jää keulaan kiinni, ja niitä on 100. Roska-auto hakee vain pystyssä olevat

3.10. 18.33 Traktorin renkaat: eivät enää näy läpi (renkaan sisäreuna suljettu) ja kumi on harmaamusta, ei pikimusta

3.10. 18.22 GTA-tilan liikenneautoilta ei enää puutu renkaita, eikä maahan jää varjoa ilman autoa

3.10. 18.10 Äänet suomalaisilla puhujilla: omenaisäntänä vanha Väinö, ja suuttunut morsian (Kaisa) huutaa "SÄ PILASIT MEIDÄN HÄÄT!" ja "TULE TÄNNE!"

3.10. 17.50 Omenaisäntä huutaa nyt ääneen: "HEI! MUN OMENAT!" ja "OOTAPPAS KU SAAN KII!" (ElevenLabs-äänet)

3.10. 13.14 Hääsaattue kiertää kylää: valkoinen hääauto peltipurkkeineen ja kolme vierasautoa töötäilee. Aja jonon perään, niin vieraat heittävät riisiä – törmää, niin morsian ja sulhanen juoksevat perääsi

3.10. 07.07 Lehdessä uusi juttu: Omenasota – isäntä tulee ovesta ja huutaa, hyppy omena, ravistelu, ovesta repiminen ja omenatarhat

3.10. 01.06 Omenat luodaan lennossa: puu muistaa vain monta omenaa siitä on poimittu, ja omenat piirretään vain lähipuihin (170 m)

3.10. 00.30 Mustat laatikot pihojen autojen alta pois (auton varjolevy oli kopioitunut niihin mustana levynä). Isompiin pihoihin omenatarhoja: 2–6 puuta riveissä, omenapuita nyt 755

2.10. 23.51 Kävelijään joustoa: vauhti kiihtyy ja hiipuu pehmeästi, keho pomppii askelten tahdissa, nojaa juostessa eteen ja kaarteissa sisään

2.10. 23.06 Autojen ja talojen alla olevat varjot pehmeiksi kaikissa selaimissa: ennen niiden pehmenys tehtiin selaimen blursuotimella, ja ilman sitä varjo oli tumma laatikko

2.10. 22.43 Omenat kasvavat nyt latvassa: ukko astuu omenan alle ja hyppää, käsi osuu omena. Isäntä tulee ulos talosta, katselee käsi otsalla missä varas on, huutaa jotain ("MINUN OMENANI!") ja vasta sitten lähtee perään

2.10. 21.52 Kävelyn nykiminen korjattu: 60 fps -rajoitin piirsi 144 Hz -näytöllä kuvat vuoroin 14 ja 21 ms välein. Nyt joka toinen ruudunpäivitys tasaisesti (144 Hz → 72 fps, 165 Hz → 55 fps)

2.10. 21.42 Kaatunut kävelijä nousee heti kun pyöriminen loppuu (ei enää pakkomakoilua). Isäntä ei nappaa heti: hän ravistelee 3 s, ja sillä aikaa ehdit lyödä irti välilyönnillä – auttoon ehtinyttä hän repii ovesta, kaa-suta pois niin hän putoaa. Omenan poiminta näkyy: ukko kurottaa kädet puuhun ja omena lentää käteen

2.10. 21.26 Omenat tallentuvat nyt varmasti: autolla 100 m:n päässä isännästä riittää, eikä maassa makaava (lyöty tai yliajettu) isäntä estä tallennusta. Omenat lähtevät nettiin heti. Kävelykamera taas korkeammalla

2.10. 21.06 Omenavarkaus: isäntä saa kiinni vasta oikeasti kosketuksesta ja pitää kauluksesta – välilyönnillä lyöt itsesi irti. Matka isäntään näkyy autolla paetessa, ja 200 m:n päässä omenat tallentuvat. Vauhdissa autosta hypännyt kuski pyörii maassa kuin tukki. Kävelykamera ylempänä

2.10. 20.49 Autosta pääsee aina ulos F:llä, myös vauhdissa ja poliisin puhuttelussa: kovassa vauhdissa kuski kieriskelee maassa ja auto liikkuu py-sähdyksiin. Kävelykamera lähempänä (9 m takana) ja ukko keskellä ruutua, siirtymä autosta pehmeä

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

2.10. 20.38 Kamera ei enää nyi kaasu-jarru-peruutus-vuorottelussa: luistoon kääntymisen tulee pehmeästi vauhdin mukana, eikä peruuttaessa katse heittele puolelta toiselle

2.10. 20.30 Kamera ei enää nyi jarruttaessa: nousu yläkameraksi alkaa ja loppuu pehmeästi, kun vauhti putoaa alle 80 km/h

2.10. 20.19 Radalla nyt vain yksi haamu: se kuski, joka on ennätyslistalla heti sinun edelläsi. Kärjessä ajat omaa ennätystäsi vastaan

2.10. 19.41 Nykäyksiä pois: roska-, jäätelö- ja postiautojen sekä ambulanssin reittisuunnittelu ei enää osu samaan ruutuun, ja tieverkon tiedot lasketaan valmiiksi la-tauksessa. Pahin nykäys testiajossa 75 ms → 16 ms

2.10. 19.15 Roskapöntöt uusiksi: tuhannen sijaan noin 50 pönttöä, ja osuma lennättää pöntön oikealla fyysikalla – se kimpoaa seinistä ja aidoista, jää siihen asentoon mihin päättyy, ja siihen voi osua uudestaan. Roska-auton lastaaja ja puristin liikkuvat taas tyhjennyksessä

2.10. 18.46 Käynnistykseen kanavahaku: "VIRITETÄÄN KANAVAA – SUOMIRALLI" ja 80-luvun ohjelmat vilisevät sillä aikaa, kun kylä rakennetaan ja kaikki piirto-ohjelmat käännetään valmiiksi. Sen jälkeen ei nyi

2.10. 14.46 Nykiminen kisan alussa pois: kaikki piirto-ohjelmat käännetään valmiiksi jo alkuruudussa, eikä kesken ajon, kun uusi talo, auto tai kyltti tulee ensimmäistä kertaa näkyviin

2.10. 12.41 Lisää kevennystä: ruudunpäivitys enintään 60 (V = rajoittamaton), varjot tiiviimmällä alueella ja terävämpinä, kaukaisista pihojen autoista lähtevät renkaat ja pikkuosat 150 m:stä, kaukaiset ihmiset liikkuvat 300 m:n takana kerran sekunnissa kukin omaan tahtiinsa

2.10. 12.15 Peli kevyemmäksi: puiden latvoissa vähemmän kulumia, kaukaiset ihmiset päivittyvät harvemmin (50 m:stä alkaen) ja kaukaisia savuja tehdään vähemmän mutta isompina. Pelin logiikka noin neljänneksen kevyempi

2.10. 08.42 Tilastot tarkemmiksi: pelin avaukset, Enter-aloitukset, R-painallukset ja maaliin ajatut kierrokset lasketaan nyt erikseen ja päivittäin (tekijän sivulle)

2.10. 05.47 Peli nopeutui reilusti: kaukaisista taloista jätetään piirtämättä portaat, ovet, listat, ikkunat ja savupiiput, ja samoin kaukaiset pihapuut, aidat, pensaat ja liikennemerkkit. Pienet esineet eivät heitä varjoja, ja pihojen autoilla on varjo vain lähellä. Piirtoja on noin 20 % vähemmän

2.10. 05.31 Lentokone on rikki eikä sillä enää lennetä: OH-YLÄ seisoo erään talon pihalla nokka maassa. Lentämisen uutiset poistettu lehdestä

2.10. 00.29 Omenavarkaat myös mobiilisivulla: viiden kärki ja esitely. Lehteen Parko Markkisen ja Mantti Anttilan kannanotto omenavarkauksista

2.10. 00.00 Omenavarkaus: pihojen omenapuissa on omenoita, jotka saa jalkaisin poimittua. Isäntä juoksee perään ja jalkaisin saa kiinni. Autolla 200 m päähän pääsee karakuun, ja omenat kirjataan päävalikon omenavarkaiden listaan

2.10. 00.00 Jalkaisin ei enää väsy: kuntomittari ja puuskutus pois

1.10. 23.30 Kävelykamera korjattu: autosta ulos hypäessä kamera ei enää loikkaa, vaan liukuu sekunnissa ukon taakse (ja takaisin autoon)

1.10. 23.23 Lehden ennätyslistakuva uusittu: nykyinen nettilista, Mane2 poistettu

1.10. 22.52 Lehteen iso juttu: si-mukuski Mantti Anttila kertoo, miten uusi takakamera, puomi ja zoomi toimivat

1.10. 22.47 Lehdenjakaja: poika ajaa pyörällä katuaan ja työntää Ylästön Sanomat jokaiseen postilaatikkoon. Kumoon ajettuna lehdet lentävät pihaille

1.10. 22.39 Liikenne väistää hälytysajoneuvoja: sireenin kuullessaan autot ajavat oikeaan reunaan ja pysähtyvät, kunnes ambulanssi, paloauto tai poliisi on mennyt ohi

1.10. 22.33 Hinausauto: palaneet ja romuksi ajatut autot hinataan pois – kuski kiinnittää vajjerin, romu vinssataan keula koholla perään ja viedään kylästä. R tuo autot takaisin

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

1.10. 21.36 Uusi kamera: auton takana ja yläviistossa; paikallaan kamera nousee ylös ja kauas, ja laskeutuu tasaisesti takakameraksi 80 km/h:iin mennessä. C = vanha yläkamera. Nopeusmittarit pois alareunasta, auto näkyy alempana

1.10. 21.36 Peli käynnistyy noin sekunnin nopeammin (lähimmän reittipisteen haku ja huoltoalueen paikan etsintä nopeammiksi); hiiren rulla / trackpad zoomaa tasaisesti eikä enää hyppien

1.10. 21.35 Jätehuolto: vihreä pyörällinen roskapönttö jokaisen talon eteen ja roska-auto, joka kiertää täydet pöntöt – lastaaja taluttaa pöntön perään, nostaa ja puristin jyskyttää. Ralliauto lennättää pöntön

1.10. 21.23 Jalkaisin kuski juoksee oletuksena, Shift pohjassa hiippaillee. Viestit pienemmällä ja ylempänä, eivät enää ruudun keskellä. Kone ei käänny itsestään: kartan reunan yli lentävä kone räjähtää – selittämätön vika

1.10. 20.53 Kylän ulkopuolinen maailma (loputon metsä, korpikentät, maaseudun tiet, kylät, maatilat ja järvet) pois päältä toistaiseksi – pelaaja kertoi pelin lagaavan. Kone kääntyy taas kylän reunalla takaisin

1.10. 19.27 Tarkistuskierrös: koko peli vanhaa versiota vastaan 174 testillä; pikkukorjaus: vapaasta ajosta poistuttaessa kotiin palaavat liikenneautot eivät enää ole ihmisille hetken "näkyvättömiä"

1.10. 15.42 Lähihaku yhdellä ruudukolla: ihmiset, talot ja tolpat sekä nyt myös ajoneuvot (liikenne ~10 % kevyempää); sijoittelun kysymykset (onko auto/varattu paikka/talo lähellä) yhteisinä apureina; maalatut tekstit yhdestä välimuistista; katujen nimet kerran per nimi ja puolella resoluutiolla – näyttömuistia ~35 Mt vähemmän, ero ei näy

1.10. 14.13 Muiden kulkuneuvojen ohjaus yhteisistä osista: poliisi, traktori, hevibussi, jäätelö- ja postiauto käyttävät samaa tienseurantaa, jumista peruutusta ja takaa-ajoa; mopot, postinkantajan pyörä ja lasten pyörät saman kuskikomponentin; Pökö ja dragsteri kysyvät alustan samasta paikasta (dragsteri tuntee nyt maaseudun soratiet). Poliisit odottavat kiinnioton jälkeen, että konstaapeli on autossa, eivätkä enää puske pysäytettyä autoa (ennen ne saattoivat rysäyttää sitä ja syttyä)

1.10. 12.56 Pelaajan ajoneuvot yhteen paikkaan: Pökö, dragsteri ja lentokone ovat nyt saman rajapinnan takana (fysiikka, kamera, ääni, törmäyslaatikko, sisään ja ulos, R), ohjaimet luetaan yhdestä kohdasta – uuden ajoneuvon lisääminen on yksi merkintä

1.10. 11.32 Koodin siivous: kuolleet koodit pois (vanha kävelykamera, käyttämättömät animaatio- ja lipuapurit, rengasvallien vanhat ihmisproput), auton törmäyslaatikko yhdellä yhteisellä funktiolla, ruudun keskiviestit yhdellä apurilla (uusi viesti ei enää sammu vanhan ajastimeen), korpikenttien muistivuoto korjattu

1.10. 10.15 Ulkomaailma ilman nykyäksiä: kylät, tiet, maa ja metsä rakennetaan taustalla muutama milisekunti kerrallaan; kameran takana olevaa metsää ei piirretä, ja vain lähipuut heittävät varjoa; pitkän matkan välimuistit karsitaan

1.10. 08.30 Maaseudun talot ovat nyt samoja kuin Ylästössä: rintamamiestalot, matalat 60–70-luvun talot ja kasaritalot lautaverhouksiin, tiilikattoineen ja verhoineen; navetat, aitat, saunat ja ladot samoista laudoista ja tiilistä

1.10. 05.40 🏠 Maaseutu kylän takana: soratiet Ylästön reunalta naapurikyliin (talot, kyläkauppa, bussikatos, nimikyltit), maatiloille (navetta, aitta, sauna, pelto latoineen ja paaleineen) ja järville (sauna, laiturit, vene); suot pitkospuineen; sähkölinjat teiden varsilla. Järvessä auto uppoaa ja kone kaa-tuu, suolla pyörät uppoavat

1.10. 04.40 Lentokone osuu nyt korven puihin ja korpikentän koppiin (esteet seurasivat parkkeerattua Pököä eivätkä konetta); loputtoman maan uudelleenrakennus ~8× nopeampi, ei nykyäisiä lentäessä

30.9. 02.13 ✈️🔴 Lentokone törmää kuumailmapalloon oikealla fysiikalla: kova osuma kupuun repäisee pallon (kone menettää vauhtia, pallo sinkoaa ja laskeutuu), hiljainen tönäisy vain heilauttaa, ja koriin osuminen pudottaa koneen – kori heiluu heilurina

30.9. 02.13 Korjauksia: radio ei kaadu, jos soittolista puuttuu; metsän esteiden poisto loputtomassa maailmassa nopeammaksi

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

30.9. 00.17 🌲 **Kartta jatkuu loputtomiin:** kylän metsä harvenne kumpuilevaksi kankaaksi, ja korvessa on silloin tällöin korpikenttä (800 m kiitorata, koppi, tuulipussi) – lentäessä näytöllä lähimmän kentän suunta ja matka

30.9. 23.43 ➔ **Lentokoneelle uusi malli kuten autolle:** pyöreä runko, siipiprofiilit, OH-YLÄ-tunnus, liikkuvat siivekkeet ja peräsiimet, pyöränsuojat ja valot – kolarissa kone hajoaa osiin

30.9. 23.12 ➔ **Lentokone Antin merkitsemään paikkaan:** maaliiviivan takana S-mutkan jälkeen tien vasemmalla puolella, nokka rallitiele – nousu suoraa pitkin

30.9. 23.03 **Radioon neljä uutta biisiä:** Summer Folded in My Hands, Ankara–Helsinki, Istanbulin yöstä, If You Come Back by Morning

30.9. 22.56 ➔ **Lentokone ensimmäiseen mutkaan lähdön jälkeen,** nokka kohti Ylästöntietä; maassa ↑ = kaasukuin autossa, ↓ nostaa nokan; kame-
ra korkeammalla; siivet oikeenevat itsestään ja kylän rajalla kone kaartaa takaisin

30.9. 22.31 **Radioon viisi uutta biisiä:** Paluulippu, Kartta luokan seinällä, Käsi kädessä rauhan puolesta, Yhdessä rakennamme maailmaa, Antakaa meille tulevaisuus

30.9. 22.23 **Radio Ylästölle uusi ohjelma Markkinarako:** mainosmies Parko Markkinen keksii kuluttajapörssin, Helsinki-brändin, kannettavan faksin, hissihaastattelun ja hautaamon kanta-asiakkuuden (5 jaksoa)

30.9. 22.10 ➔ **Pienkone K-kaupan mutkan jälkeen Ylästöntien varressa:** F koneen vieressä, W kaasuu, ↓ nokka ylös, ← → kallistus, A/D sivuperäsin – oikea kevyt lentofysiikka

30.9. 21.35 **Mobiilisivun radio soi taas (ja jakonappi, tilastot ja top 5):** sivun koodissa oli kirjoitusvirhe, joka pysäytti kaiken

30.9. 21.10 **Dragsteri elää:** moottori keinuu vääntöä vastaan ja tärisee tyhjäkäynnillä, runko kiertyy, pakoputket väpättää, nokka ja siivet lepattaa vauhdissa, takasiipi painuu, kuski painuu penkkiin, slicksit litistyy lähdössä ja kasvaa vauhdissa

30.9. 20.54 **Dragsterin ääni uusiksi:** oikea V8-malli (8 sylinteriä oikeassa sytytysjärjestyksessä, pakosarjat soivat, ahtimen ulina) – tyhjäkäynti matala mörinä, ei enää sahaavaa surinaa eikä jatkuvaa räitinää

30.9. 20.23 **Lehden taitto kuntoon:** oma lehtifontti mukana (teksti ei enää leikkaudu Windowsin Georgialla), tiiviimpi lehtimäinen riviväli, puolikkaissa jutuissa kuva levenee ja otsikko+teksti yhdessä, ajatusviiva ei jää rivin alkuun

30.9. 20.05 Kuski nousee autosta kuljettajan puolelta (vasen), liftari apukuljettajan ovelle; R dragsterissa – ehjässä tai romuna – vie suoraan uuteen dragsteriin

30.9. 19.50 **Kaikki liekit pienistä liekeistä:** räjähdysket, ydinsodan palot ja juhannuskokko – ei enää isoja liekkilevyjä

30.9. 19.42 Dragsteri hajoaa pieniksi paloiksi (jokainen tanko ja levy erikseen), ja palat ovat eripainoisia: moottorilohko jää paikalleen, siipi lepattaa, renkaat pomppivat, teräsovat kipinäivät. Tuli koostuu monesta pienestä liekistä eikä leikkaudu sei-
niin. Dragsterin moottorissa kunnan V8-pörinä, kaasuu + jarru = burnout

30.9. 19.27 **Dragsterin runko hajoaa kovassa kolarissa lyhyiksi paloiksi:** kiskot kolmena osana kummaltakin puolelta, ohjaamo, moottorilohko ja takapää omina laatikoinaan

30.9. 19.14 Dragsterin irtoavat osat ovat nyt oikeita laatikoita omalla fyysikkallaan: ne pyörivät oman keskipisteensä ympäri, putoavat, kaatuvat kulmiltaan, liukuvat ja jäävät maakaamaan maahan. Pitkä keula on kahdessa osassa

30.9. 18.47 **Dragsteri:** kaikki osat heittävät varjon (myös putket, turva-
kaari ja siiven tuet), leveät slicksit jättävät mustat jäljet lähdöstä, jarrutuksesta ja luisuista, ja se hajoaa paljon helpommin: osumat kertyvät, ja keula, siivet, pyörät, kone ja putket irtoavat myös pylvästä, puusta tai toisesta autosta

30.9. 18.16 **Dragsteri:** kunnan liekit putkista (isot kaasulla, paukkeet kun kaasuu nousee), hajoaa osiin (keula, etusiipi, kaari, kone, putket – ja kovassa kolarissa koko auto), oma mittaristo 9000 rpm / 500 km/h. Levike samaa asfalttia kuin tie

30.9. 18.09 Radion biiseissä pelkkä nimi (esim. Kesä ei kysy); toimittajana Ylen musiikkitoimitus

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

30.9. 17.59 Keittiöjaksoille nimet (Marjatta kokkaa: mikroaaltouunin ihme, ananas sopii kaikkeen, hyytelö juhlapöytään, hamburgeri ja tako, avaruusateria); radiossa näkyy pelkkä biisin nimi

30.9. 17.54 Marjatan keittiö soi nyt autoradiossa: viisi jaksoa, omalla asemallaan Radio Ylästö – Marjatan keittiö (myös puhelimen sivulla)

30.9. 16.39 Puhelimelle oma mainossivu: "Hei, tää on PC-peli!" – pelin kuvat ja ominaisuudet, Radio Ylästö soi puhelimessa, Ylästön Sanomat ja kylän live-luvut. Koneella ei muutu mitään

30.9. 16.14 Sivun otsikko selaimen välilehdellä: YLÄSTÖ 1988 · Suomiralli (oli vanha työnimi "korkeuserot")

30.9. 15.36 Radio Ylästön äänet lehteen: Marjatan keittiö (aukeama), Akin Naapurivartti, Karin Urheilukierros ja Sepon Merisää – ja kylähuhuihin. Ohjelmilla omat asemanimet, kun niiden äänitteet tulevat soittolistalle

30.9. 15.07 Dragsterin kamera ei enää pyöri metsässä: se seuraa ajosuuntaa eikä keulaa ja kääntyy korkeintaan 60° sekunnissa; puun isku pyöryttää dragsteria maltillisemmin

30.9. 14.59 Puunkaadot uutisiin: radion kylähuu kertoo heti kaadetusta puusta tai aidasta, ja poliisin rekisteri laskee kaikkien kaatamat puut – radio kertoo kylän pahimman metsurin

30.9. 13.57 Puut kaatuvat ja aidat laakoavat, kun niihin ajaa lujaa (hiljaa ne pysyvät pystyssä); kaatuva puu kaataa alle jäävät. Dragsterin tuntu-ma viritetty: jarrut pienemmät (varjo tekee työn), pakki ryömiä, etupito ja ohjaus paremmat

30.9. 13.33 Dragsterille oma oikea fysiikka: jousitus, slicksien pito ja sutiminen, keulan nousu wheelie-tukien varaan, siiven painovoima, jarruvarjo – osuma kylkeen pyöryttää, reunakivi voi kääntää katolleen, siipi ja renkaat irtoavat; katolla se syttyy ja kuski lentää ulos. Kunnan äänet: Top Fuel -moottori, pamaukset, rytinät. Levike kiinni tiessä, reunakivet ja rengas-seinä

30.9. 13.00 Dragsterille uusi, tarkempi malli (kapeneva nokka, turva-kaari ja kuski, ahdin, 8 pakoputkea, slicksit vanteineen, siipi, YLÄSTÖ FUEL -tarrat; pyörät pyörivät ja slicksit savuavat) ja oma levike läh-töruudun vasemmalla puolella

30.9. 12.33 Alkuruutuun iso ► AJA -nappi. Jalkaisin nuolet oikein päin (oikea vie oikealle). Dragsteri Malminrajantien varteen omalle asfaltti-levikkeelle

30.9. 12.14  **Dragsteri Malminrajantien varressa maalin lähellä:** nouse autosta (F), kävele dragsterille ja F – 0–100 alle sekunnissa, jarruvarjo aukeaa kun kaasuu nousee. Pökö jää odottamaan; dragsterilla ajettu aika ei kelpaa enätykseksi

30.9. 10.34  **Lehti taitettu uudestaan aamulehden malliin:** etusivulle teaserilaatikat, iso nimiö keltaisella viivalla, osastolaput, kuvatestit kuvaajineen, harmaat faktalaatikat, LYHYESTI-palsta aukeamille ja sivuviittaukset

30.9. 10.04  Saunojat juoksevat tien laitaan huutamaan HILJEM-PAA, kun ajat lujaa ohi

30.9. 10.04  Lintuparvi pyrähtää metsästä, kun ajat lujaa ohi

30.9. 10.04  **Suojatie ja mummo:** pysähdy, niin hän ylittää tien ja kiittää (hyvä teko rekisteriin)

30.9. 10.04  Pihakoira hyppää kyytiin, kun pysähdyt sen viereen, ja haukkuu mukana seuraavaan pysähdykseen

30.9. 10.04  **Makkarakärri:** pysähdy viereen, makkara tuodaan ikkunaan, röyh ja savua

30.9. 10.04  **Peltipoliisi:** kaksi nopeuskameraa radan varrella, yli 80 km/h välähtää ja kovin lukema kirjataan rekisteriin

30.9. 09.32 Korjauksia: liftarin K-KAUPPA-kyltti isompi ja näkyvässä, jalkaisin poliisi tulee sinun luoksesi eikä tyhjälle autolle, HONK-banderolli aukealle, ufo ei nappaa pakenevaa hirveä

30.9. 08.56 Mopopoijat lähtevät perään useammin: riittää 15 % ennätyksestä, ja ennen ensimmäistä väliaikaa aina

30.9. 08.56 Naamiaisolympialaiset ovat nyt HONK-olympialaiset, ja kentän laidalla on banderolli

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

30.9. 08.56 Kaalimaan laidalla PAULIN KAALI -kyltti: maanviljelijä on Pauli, ja kaikki kaali-ilmotukset ovat nyt Paulin

30.9. 08.56 Tulostauluja kolme: maalissa ja kahdessa kohdassa eri puolilla rataa

30.9. 01.32 🚗 Kolmas ufo käy kisan aikana nappaamassa hirven säteellä – aja säteeseen, niin autokin nousee ilmaan

30.9. 01.32 ✉ **Lehteen Lukijoiden kirjeet:** tekijä valitsee kirjeitä ja vastaa niihin, palsta päivitty lehteen itsestään

30.9. 01.32 🧑 **Liftari radan varressa:** pysähdy, vie hänet K-kaupalle, ja hyvä teko kirjataan rekisteriin (kylän kiltein kuski)

30.9. 01.32 🏎 **Ennätysvauhdissa** mopopojat lähtevät perään, ja ensimmäinen luovuttaja ajaa ojaan

30.9. 01.32 📡 **Sähköpylväisiin ET-SITÄÄN-julisteet rikosrekisterin pahimmista kuskeista**

30.9. 01.32 📻 **Radion näytölle kylähuhut puolen minuutin välein:** ennätykset, palot, poliisin etsimät ja juorut

30.9. 00.51 🛠 **Bugitarkistus:** jalkaisin ei voi lyödä maassa maaten, minikartta piirretään 30 kertaa sekunnissa, poliisi ja ennätysvauhti eivät tee turhaa työtä joka ruudulla (logiikka ~8 % kevyempi)

30.9. 00.10 ✉ **Alkuruutuun LÄHETÄ POSTIA TEKIJÄLLE:** kirje aukeaa, kirjoita terveiset ja lähetä – tekijä lukee ne ja vastaa ehkä lehdessä

29.9. 23.47 Jalkaisin nuolet vievät ruudun suuntiin, kävely nopeampaa, Shift juoksee ja välilyönti lyö – lyöty juoksee karkuun ja poliisi tulee. Ennätysvauhtiin riittää 10 %, ja katolla vilkkuu nyt oikeasti keltainen valo. Lehteen Pienet ilmoitukset: K-kauppa, pizzeria ja vihannestila

29.9. 23.13 Ennätysvauhdin merkki on nyt pieni keltainen vilkku auton katolla ja pieni 🔥 **ENNÄTYSVAUHTI** ruudun yläreunassa (iso teksti pois); lehden juttu päivitetty

29.9. 23.02 🔥 **Ennätysvauhti:** kun väliajat ovat korkeintaan 5 % parhaan ajan perässä (tai edellä), paloautot, poliisit, ambulanssit ja hirvet väistävät – suoraan metsään. Lehteen oma sivu

29.9. 22.45 Lehden etusivulle Kylän suurimmat rikolliset (etsintäkuulutettu nimeltä), Poliisi tiedottaa heti sivulla 2, ydinsota lehden loppupäähän; kaikki lehden kuvat uusiksi kauempaa ja yläviistosta

29.9. 22.36 Jalkaisin kamera pysyy ylhäällä kuten ajaessa (ei enää selän takana matalalla)

29.9. 22.28 Ykkönen näkee taas oman ennätyshaamunsa radalla (se jäi pois, jos sama kierros oli myös selaimessa). 3-2-1-GO pois: auto lähtee heti, kello käynnistyy lähtöviivalla kuten ennenkin

29.9. 22.18 Alkuruutu keskelle taas (valikko oli painunut ruudun alareunaan) ja "testattu: peli skulaa" -rivi pois

29.9. 22.02 🚓 **Poliisiasema pois jalkapallokentän päältä:** sillä on nyt oma paikkansa kentän takana metsän reunassa (puut väistävät pihaa). Uusimmat-laatikossa pelkkä teksti ja koko lista vieritettävänä

29.9. 21.50 🕒 **Alkuruutuun takaisin pieni Uusimmat-laatikko:** viisi uusinta muutosta päivän ja kellonajan kanssa, kaikki lehden Lyhyesti-sivuilla (nekin nyt kellonajan kanssa)

29.9. 21.47 📹 Kamera palautettu siihen, jolla Mane ajoi ennätyksen 1.24,804 (27.9.): auton takana, katse loivasti eteen, ei enää nopeuden mukana auton päälle nousevaa kuvakulmaa

29.9. 21.39 🧛 **Haamut nopeammin:** kerran haettu haamu muistetaan selaimessa, viimeksi nähdyt pyydetään jo latauksen alussa ja oma haamu samaan aikaan muiden kanssa – ja ajaa voi heti, haamut tulevat radalle kun ehtivät. Ykkönen näkee radalla oman ennätyksensä (nopein aika) ja kaksi lähintä takaa-ajajaa. Kylä rakentuu nopeammin (talohaku ruudukolla)

29.9. 21.10 📄 Lehden sivunapit < > toimivat taas hiirellä, AVAA LEHTI -tarran näkyy kokonaan pikkulehden päällä, ja räjähdys on nyt suoraan: ☢ **YDINSOTA ALKOI** (ei koeräjäytys)

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

29.9. 20.56 🛠️ **Alkuruutu ei enää hypi:** Kerro kaverille -QR on heti oikealla paikallaan (ennen ensin vassemmassa yläkulmassa)

29.9. 20.18 🧱 **Betoniporsaat**

kauas: mutkien sisäreunoilla ja sivuteiden suilla on nyt renkaita, porsaat vasta 8 m niiden takana – reunan hipaisu ei enää pilaa kisaa

29.9. 17.14 ⚙️ **Lisää kevennystä:**

vain liikkuneiden kappaleiden matriisit lasketaan (ennen kaikki 6600 joka ruutu), liikkumattomia ei kopioida instansseihin, kaikenkokoiset laatikot ja lieriöt piirretään yhdellä kutsulla – piirtokutsuja ~820 → ~570

29.9. 16.52 🎧 **Nykiminen pois:**

auto piirretään fysiikka-askelten väliin (120 Hz fysiikka ei enää nyi 60/144 Hz näytöllä), savut ja liekit eivät tee roskaa (ei keräyspätkiä), kaukaiset ihmiset päivitetään harvemmin – logiikka ~25 % kevyempi

29.9. 16.22 📢 **Rekisteri:** rikkomukset kirjataan kaikkialla – kisas-

sa, GTA-tilassa ja maalin jälkeen; ne lähtevät heti maalissa ja valikkoon palatessa, lehti näyttää juuri tehdyt, ja myöhemmin annettu nimi päivitetty vanhoihin merkintöihin

29.9. 16.09 📢 **Lehteen Poliisi**

tiedottaa -sivu: eniten tulipaloja sytyttäneet ja ihmisten yli ajaneet kuskit netistä, etsintäkuulutus pahimmasta ja oma rekisterisi. Peli laskee palot, yliajot ja eläimet ja kertoo ne palvelimelle

29.9. 15.38 📄 Lehti tulee valmiiksi taitettuna palvelimelta (lehti/lehti.json, tehdään buildissa) – selain ei taita sitä enää itse; PDF samasta paikasta

29.9. 15.27 ⚡ Lehti taitetaan vasta kun peli on käynnissä ja selain joutilas (tai kun lehti avataan) – alkuruutu ei odota lehteä

29.9. 14.44 📄 **Lehden taitto**

uusiksi: väljemmät reunat, ylätunniste joka sivulla, kuvat joustavat niin ettei mitään leikkaudu eikä jää reikiä, tavutus, anfangit, puolisivut täyttyvät, ilmoitukset aukkoihin, sisällys ohjesivulle, Lyhyesti luettavammaksi

29.9. 14.17 🐭 Hiiren osoitin ei enää katoa lehteä selatessa

29.9. 14.02 📄 **Ylästön Sanomat**

PDF:nä: ↓ PDF -nappi lehden yläkulmassa lataa koko lehden (kaikki sivut ja kuvat, sisällysluettelo linkkeinä)

29.9. 13.20 📄 **Alkuruutuun**

Ylästön Sanomat: uusin pääjuttu etusivulla, jokaisesta ominaisuudesta juttu (pääjutut aukeamina), näppäimet ja kaikki muutokset lehdessä. Kerro kaverille oikealle, radio pienemmäksi, UUTUUS, PC-laatikko ja paikkarivi pois

29.9. 10.53 ☢️ **Kun radiossa soi koelähetys 11:** ydinräjähdys – välähdys, paineaalto, 90 % kaikesta tuntuu, loput hiiltyy ja palaa, maa mustaksi, tuhkaa sataa, sienipilvi taivaalla. Auto lentää sivuun mutta ajo jatkuu. R palauttaa maailman

29.9. 10.37 Poliisiasemalle asfalttipiha (ruudut maalattu, keltainen reunaviiva, halkeamia) ja pihalla poliisit painivat juoppojen kanssa: rimpuilua, karkaamisia, maahan taltutus – ja huutoa

29.9. 10.20 Saunan savu reilusti kapeampi ja pidempi: ohut

musta nauha joka nousee korkealle ja kaartuu tuulen mukana mutkitellen

29.9. 10.17 Saunan savupylväs

tiheämmäksi: yhtenäinen musta patsas ilman katkoja

29.9. 09.41 Saunan savu nyt pitkä ja kapea pylväs, eri sävyjä mustasta harmaaseen ja ruskeaan; piipussa kiukaan hehku, kipinöitä ja liekin nuolaisuja, saunan ikkunat hehkuvat

29.9. 09.12 Saunaporukka: joka kerta eri paikassa saunakärky ja vanha pakettiauto, kiuas täysillä (paksu musta savu), seitsemän pyyhkeissä – kauhea möly ja remakka, välillä joku juoksee höyryävänä kieroksen ja auton ohi ajaessa kaikki hurraavat

29.9. 09.12 Poliisiasema K-kaupan lähelle: kaksikerroksinen 80-luvun asema, POLIISI-kyltti, sininen lyhty, radiomasto, lippu, kolme poliisiautoa parkissa ja kaksi poliisia ovella (poliisiautoon ajo = poliisit huomaavat)

29.9. 08.51 UFO:n luona ufoukko jolla on sädease – ampuu autoa tai jalkaisiin kulkevaa kuskia. Aja ufoukon yli ja UFO on sinun: se nousee ja lentää 20 m auton yllä vihreä säde alas (R palauttaa)

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

29.9. 08.51 Jalkaisin: juokseminen väsyttää (palkki, puuskutus), ja yli 90 m päässä autosta kuski pelkää että auto varastetaan – 140 m:stä ei uskalla kauemmas

29.9. 08.37 KOKEILU: F-näppäimellä kuski nousee autosta ja kävelee (nuolet, välilyönti = juoksu) – sama ihminen kuin muut: törmäilee, kaatuu jos ajetaan päälle; F auton vieressä = takaisin autoon

29.9. 08.37 Medi-Heli on nyt ajoneuvo kuten ambulanssi: sitä voi tönä, siihen tulee lommoja ja kova isku sytyttää sen (paloauto tulee); malli uusiksi (punainen vatsa, raidat, pyöreä katto, kartio-puomi, ovi, jalakset)

29.9. 08.16 Liekit uusiksi: nuolevat liekkikielekkeet, kipinäsuihkut ja rätinä, maa hehkuu palon ympärillä, syttyessä leimahdus; paksumpi savu

29.9. 08.16 Neljä pihakoiraa lähtee auton perään kun ajat ohi (~4 auton mitan päästä) ja haukkuu – yliajo: koira vinkaisee ja naapurit lähtevät nyrkkit heiluen perään

29.9. 08.16 Medi-Heli laskeutunut pellolle: roottori pyörii, ensihoitajat elvyttävät, uteliaina katsomassa

29.9. 08.16 Kaksi kuumailmapalloa lipuu hitaasti kylän yllä – 5 %:n mahis että toinen pokahtaa kun ajat alta: kori rymähtää maahan (lentäjät loukkaantuvat → ambulanssi) ja koria voi tönä kuin paalia

29.9. 04.14 Talot parannettu: ikkunoissa puitteet, ristikko, ikkunalaista ja verhot sivuilla (ennen verho näkyi T-kirjaimena); ikkunat myös päätyihin; ulko-ovi aina kadun puolella, värillinen ovi, oven ikkuna ja katos; valkoiset nurkkalaudat.

29.9. 04.14 Alkuruudun radio pienennetty: nupit ja napit pienemmiksi, kapeampi ja matalampi, jotta alkuruutuun mahtuu paremmin.

28.9. 00.15 Risteykset korjattu: asfalttikatu ei enää jatku laattana sotien päälle vaan päätty sen reunan reunaa myötäillen; T-risteyksissä ei näy liittyvän kadun kiekkoa tai omaa sävyä; päittäin jatkuvat kadut kaartuvat yhtenä tienä ilman porrasta. Rata ja pito ennallaan

28.9. 23.17 Havuhelvetin alue: iso koju (8 m), logo maalattu radalle kojun eteen ja banderolleja joka suuntaan (radan varsi, kojun sivut, iso mänty); betoniporsaat nyt 2× rengaspinon painoiset – liikkuvat, mutta vievät reilusti vauhtia

28.9. 22.35 Havuhelvetin koju kääntyi rataa päin ja sen eteen nurmelle maalattiin iso logo; iso mänty uusiksi (kapeneva runko, juuret, oksat ja neulastupsut); keikkabussin katolla nyt oikeat ihmiset headbangaamassa

28.9. 22.11 Havuhelvetin levypiste nyt iso myyntikoju: katos, banderolli, levytiski, levyseinä ja kajarit; alkuruudussa UUTUUS: HAVUHELVEETTI – HEAVY PÄNDI PELISSÄ; QR-teksti ei enää mene koodin alle; ennätyslistassa pienempi fontti

28.9. 21.26 Havuhelvetin omat biisit soivat keikkabussista; ison männyn vieressä Havuhelvetin levypiste – pysähdy, jäsen tuo levyn ja sen jälkeen radiosta tulee vain Havuhelvettiä; bändi dokaa metsässä banderolinsa alla

28.9. 21.09 Havuhelvetin oma logo bussin kylkiin ja perään; bassoboostilla auto kulkee nyt 75 % nopeudella (ennen viidesosa) ja hyppii bassorummun tahtiin; GTA-moodissa bussi käy joskus kylillä ilman bassoakin

28.9. 20.42 ES STOP -ruutu takaisin keskelle kaupan ovea (kadun puoleinen pää maalattu kadun päälle); ruohotupsut eivät enää näytä mustilta läiskiltä

28.9. 20.11 Bassoboost (B) päälle → **Havuhelvetin keikkabussi kaduille:** metsäheivibändi katolla (sukkahousunaamat ja ruumismiekit), ajaa ihan liian kovaa eikä mikään pysäytä sitä – ohi mennessä pelkkää blastbeatia ja huutoa, radio hukkua

28.9. 19.39 Radioon 11 koelähetystä (📶) omilla asemillaan: paikallisradion koelähetys, Radio Ylästö ja tuntematon asema – lyhyitä patkiä biisien väliin

28.9. 19.34 Radioon kolme säätiedotusta (📶) omilla sääkanavillaan: YLE Radio 1 – Sää, Ilmatieteen laitos ja Radio Ylästön säähavainto

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

28.9. 19.04 Ufot vain laskeutuneet nurmelle suorana kolmen jalan päälle (ei kraatteria, vakoa eikä romuja); ES STOP -ruutu siirretty kokonaan nurmelle, ei enää katuun uppoamista eikä heinää läpi

28.9. 18.47 Betoniporsaat nyt tien suuntaisesti yhtenä rivinä sisäkaarteiden reunassa (ei rivikaupalla nurmella): 991 → 542 porsasta ja vähemmän avoimia oikaisuja; ufot laskeutuvat vähintään 13 m päähän taloista ja vajoista

28.9. 18.23 Pikatarkistus: kisa, kierros, haamu, GTA-liikenne, ufo ja tauko toimivat – alkuruutuun leima "28.9. peli skulaa"

28.9. 17.45 Alkuruutu tarkistettu 12 ikkunakoolla puhelimesta 2560-leveään: QR ei enää peitä ot-sikkua eikä kielinappeja

28.9. 17.29 Alkuruutuun QR-koodi pelin osoitteeseen: KERRO KAVERILLE – ota kuva ja jaa peliä!

28.9. 17.17 GTA-moodissa betoniporsaat varastossa: kolme Vantaan kaupungin katuvarastoa so-ratasanteineen, porsaat riveissä ja pinossa

28.9. 16.31 Oikaisut ja sivukatujen suut suljettu nyt betoniporsaille rengasmuurien sijaan: raskaita, auto pomppaa niistä ja kolhiintuu – ja renkaita on puolet vähemmän

28.9. 16.18 Renkaat uusiksi: kaikissa autoissa ja busseissa pyöreät renkaat kulutuspinnan palikoilla, rengaspinot pyöreämmiksi ja kuvioliseksi, traktoreille nappularenkaat; pihoille valkoiset traktorinrengas-kukkapenkit ja peltojen laiduille vanhoja traktorinrenkaita

28.9. 15.48 Maalin lähelle tulostaulu (TOP 5 -ajat), kolme pientä katso-moa ja varikko asfalttikentälle: kolme tiimiä teltoineen, rallikaarat numeroineen, mekaanikot, renkaat ja huoltoauto

28.9. 15.33 P = tauko (myös kun välilehti vaihtuu); GTA-moodin mini-kartta 2× suurennettuna ja seuraa autoa, kartalla myös pizzeria; alkuruutuun PC-PELI · TOIMII 486-KO-NEELLA

28.9. 14.52 ES STOP -ruutu nyt musta maalattu alusta (maasto ei näy läpi); pizzerian katolle valomai-nos teräskehikolla ja pyörivä jätti-pizza

28.9. 14.44 GTA-moodissa radan renkaat varastoituna talojen pihoille (voi kaataa), K-kaupan katsomo ja makkarakärky pois ja ES-kampanja isommaksi: puhallettava kaari, lava ja neljä tanssijaa lisää, liput, mainos-tilu, jättitolkki, musiikki kuuluu kauemmas

28.9. 13.59 Ufon suora osuma ei enää tapa kerralla: heittää ja kolhii autoa, vasta kolmas osuma räjäyttää. Ufojen kuopat uusiksi: koholla oleva multareuna, hiiltynyt pohja, pitkä kyntöura ja palanut nurmi

28.9. 13.51 Ufot: nyt kauempana tien päissä (160–250 m reitistä) eivät koskaan ammu kisassa radalla ajavaa. Heräävät vasta kun ajat niiden luo: vihreitä plasmakuulia joka suuntaan, suurin osa ohi, kylän väki tulee töllistelemään ja saa osansa, autot palavat – kaaos

28.9. 13.35 Alkuruudussa oma autoradio (Ylästö Sound CR-85): virta, kanavat ◀◀▶▶ ja ääni – + (tai nupit ja rulla) – voi vain kuunnella pelaamatta

28.9. 00.08 GTA-moodissa liikennettä: 15 autoa ja 3 bussia ajavat kylän katuja oikeaa kaistaa, pitävät turvavälin, väistävät risteys-sissä, tööttäävät tiellä seisovalle; bussit pysähtyvät pysäkeille. Kisassa autot pysyvät parkissa

28.9. 23.09 Peltojen heinäpaaleilla fyysiikka: auto tönnäisee ne vierimään (raskaita – auto hidastuu ja kolhiintuu), ne pysähtyvät puihin, taloihin ja toisiinsa; R palauttaa

28.9. 22.25 Kieli: alkuruudusta FI · EN · NO (tai L-näppäin) – englantia ja norja kaikkiin teksteihin, myös lähdön tiemaalaukseen

27.9. 21.43 Tarkastuskierros: kaksi katkosta tieverkossa korjattu (poliisi ajoi 900 m kiertotietä ja jäi paloauton taakse), poliisi kiertää parkkiautot, hirvet ylittävät tien eivät kävele sitä pitkin, jumiin jääneet kävelijät luovuttavat, GTA-moodissa kartalla kaikki kadut

27.9. 20.31 Kamera pitää auton ruudun alaosassa myös kovassa vauhdissa (ei enää valu keskelle)

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

27.9. 20.21 ES-tempaus K-kaupan pihalla: jättitölkki, kajarit soittaa, tanssijat ja ES STOP -ruutu (pysähdy siihen → tölkki). ES:llä auto ei enää hajoa pienestä kolhusta

27.9. 20.09 Kamera katsoo pidemmälle eteen ja hiukan loivemmin: auto on alempana ruudussa

27.9. 20.02 GTA-moodissa tiet siistiksi: radan omat asfalttipaikat pois, kaikkiin risteyksiin pyöristetyn kulmat pientareineen

27.9. 19.42 Lähdön tekstit selkeämmiksi, tie leveämpi lähdössä, katso-
moissa väljempää ja niiden edessä
makkarakärkyt; alkuruudussa UU-
TUUS: GTA-MOODI

27.9. 19.29 GTA-moodi: lähtö on
nyt vasemmalla kaistalla. Lähtövii-
van yli = kisa; oikeaa kaistaa pitkin
(VAPAA AJO) rata katoaa ja koko
kylän kaduilla saa ajaa vapaasti

27.9. 19.13 Alkuruudussa aloitetut
ajot ja kuskien määrä

27.9. 18.57 Huijari-Anden 1.24:834
poistettu; Anden rehti aika palautet-
tu. Oikaistu kierros ei kelpaa ennä-
tykseksi.

27.9. 15.27 Radioon urheilulähetyk-
set (6 kpl, 🏆) omille urheilukanavil-
le; puheohjelmia 10

27.9. 15.25 Radioon 5 puheohjelmaa
lisää (nyt 15)

27.9. 15.24 Radioon 5 puheohjelmaa
lisää (nyt 10) ja hauskat nimet; ne
tulevat satunnaisesti biisien väliin
YLEN taajuuksilla

27.9. 15.20 Radioon 5 puheohjelmaa
biisien väliin (📻)

**27.9. 15.18 Kaikilla ihmisillä
samat törmäyssäännöt:** pyöräile-
vät lapset ja muut eivät enää mene
talojen, puiden, pensaiden, pihaka-
lusteiden, autojen tai toistensa läpi

**27.9. 14.37 Ihmisten tarkkuus
valitaan ruudun koon mukaan:**
isolla näytöllä pelikamerastakin
näkyvää tarkin malli

**27.9. 14.32 Ihmisille kolme tark-
kuustasoa etäisyyden mukaan ja ke-
vyet varjot – nopeampi; katsomoista
katto pois, yleisö näkyy**

27.9. 14.14 Uudet ihmiset: tanak-
ka lelumalli, pehmeä varjostus ja
1988-vaatteet (permikset, mulletit,
verkkarit, neuleet, lippikset) – kaikki
~1100 kävelevät, heiluttavat ja istu-
vat

27.9. 13.06 Radioon 15 uutta biisiä
(nyt 25)

27.9. 12.33 Ufot Ylästöntien itä- ja
länsipäähän; auto näkyy kartalla
myös radan ulkopuolella

27.9. 03.34 Hirviä metsissä – välillä
tien yli, ja jähmettyvät valoihin

**27.9. 03.34 Karhu joka lähdössä
eri paikassa:** yliajo tuo 10 poliisia
perään

27.9. 03.34 Postiauto jakaa postia si-
vukaduilla

**27.9. 03.34 K-kaupan ES
(pysähdy eteen 3 s):** basso + 2×
nopeus, kolari = auto tulee

**27.9. 03.34 Urheilukentän
edessä naamiais-olympialaiset:**
pikajuoksu, keihäs, sakkijuoksu

27.9. 03.34 Kaksi isoa katsomoa:
maaliviivalle ja K-kaupalle

**27.9. 03.34 Kaalimaan yli ajo
suututtaa isännän:** traktori lähtee
perään

**27.9. 03.34 Kaksi maahan
syöksyntyttä ufoa radan
laidoilla:** ampuvat auton ja pelasta-
jat

27.9. 03.34 Mutkissa ihmisiä tiellä
(paikat ja määrä vaihtelee), juokse-
vat alta pois

27.9. 03.34 Kalliolle ja sen lohkareil-
le törmäykset (auto, muut autot, ih-
miset)

27.9. 01.46 Haamut: tulostaulun
aika ratkaisee, ei koneen oma (pois-
tettu) ennätys

26.9. 01.40 Kiroanasuodatin nimil-
le (fi + en)

26.9. 01.35 Kurittaja-Elli poistettu
tulostaulusta

26.9. 01.28 Piirileikkejä nyt kolme,
reitin varrella

26.9. 01.25 Haamut: aina seuraa-
vat ajat; uudelle ~10. mutta max +10
% kärjestä

26.9. 01.22 Piirileikki juhannussalon
ympäriällä, Ruotsin lippuja

26.9. 01.17 Ennätyslista: kaikki
ajat, vieritettävä

26.9. 01.13 Korjattu: väliajat kär-
jessä vertautuivat hitaampaan (-5 s)

LYHYESTI

Lyhyesti (jatkuu)

26.9. 01.10 Radioon 4 uutta biisiä (nyt 10)

26.9. 01.02 Korjattu: "too fast" maalissa, aika tallentuu

26.9. 00.58 ANBAn 1.26:277 poistettu (mutka oikaistu)

26.9. 00.53 Alkuruudun tarina: listan kärki ja sen aika

26.9. 00.45 Joelin mäkki: muutokset eivät enää peitä listaa, koko historia vieritettävänä

26.9. 00.40 B = bassoboost: yleisö sekoaa, auto 20 %; näppäimet alkuruutuun

26.9. 00.30 Radio: 20 kanavaa, biisin nimi, 1/2 hiljemmalle/lujemmalle

26.9. 00.25 Radioon 6 biisiä

26.9. 00.23 Autoradio: E vaihtaa biisiä, nimi oikeassa yläkulmassa

26.9. 00.16 Sisäkurveihin rengasmuurit ja traktorit: ei oikaisua

26.9. 00.04 Alkuruutu: Kesä 1988, ajat haetaan heti sivun auetessa

26.9. 23.57 Korjattu: kaalirivit ja mäkien rengaspinot eivät enää vilku

26.9. 23.50 Alkuruutu: juokseva latauspalkki tuloksia haettaessa

26.9. 23.48 Tiet: vaihtelevampi asfaltti ja sora, pyöreät reunakivet mutkissa

26.9. 23.48 Kolme kolaria tai paloa → poliisit jahtaavat

26.9. 23.25 Uusi alkuruutu, selvä "haetaan tuloksia" -tieto

26.9. 21.43 Jäätelöauto kiertää, lapset jonoon; mopopojat, postinjakaja

26.9. 21.43 Keppihevostytöt, mattonen tamppaus, sulkapallo, karkaava lakana

26.9. 21.43 Juhannuskokko ja huumalaiset, irtokoirat jahtaavat autoa

26.9. 21.01 Versiohistoria alkuruutuun

26.9. 21.01 Kylän sekoilu: tappe-lut, kattoremontit, koirat, jono

26.9. 21.01 Esc alkuruutuun, "haen ajajia..."

26.9. 21.01 Haamussa pelkkä nimi, häipyä läheltä

26.9. 21.01 Tallennus toimii 30 fps- ja 144 Hz -koneilla

26.9. 21.01 Haamut tulostaulusta, osoitin valikoissa

26.9. 21.01 Netti: top 10, haamutikkaat, nimi maalissa

26.9. 21.01 Pitseria Ylästöntien kulmaan

26.9. 21.01 Pitseria: 5 s pihassa → pizza, auto +10 %

26.9. 21.01 Palaneet autot hiiltävät

26.9. 21.01 Optimointi: puolet vähemmän piirtokutsuja



ILMOITUS

SAUNOKAA! AJAKAA!

Saunaseura Löylynlyömät · saunakärky pellolla
joka ilta · oma vihta mukaan

AIEMMIN LEHDESSÄ

Aiemmin lehdessä

Vanhemmat jutut lyhyesti. Uusimmat saavat lehdestä tilan – vanhemmat siirtyvät tänne. Kesän ensimmäiset jutut ovat vanhassa numerossa (sisällys).



KONE RIKKI

Pienkone rikki pihalla

Kylän pienkone on rikki, eikä sillä enää lennetä.



KANNANOTTO

Parko ja Mantti omenavarkaista: "Omena on konsepti" – "Omena on linja"

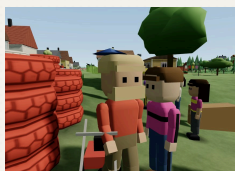
Kylän kaksi asiantuntijaa tapasivat pihan omenapuun alla.



OMENAVARKAAT

Omenavarkaat liikkeellä – isännät juoksevat perässä

Ylästön pihojen omenapuu ovat täynnä punaisia omenoita, ja rallikuskit ovat huomanneet sen.



KAMERAUUDISTUS

Mantti Anttila: "Puomi 26 metriä, elevaatio 0,68 radiaania. Siinä se."

Kylän uusi takakamera on iRacing-veteraanin käsialaa.



JAKELU

Ylästön Sanomat tulee nyt pyörällä

Kylän omalla lehdellä on oma jakaja.



LIIKENNE

Ylästössä väistetään hälytysajoneuvoja

Kylän autoilijat ovat oppineet tavalle.



HINAUS

Hinausauto korjaa romut pois kylän kaduilta

Kun palanut tai romuksi ajettu auto on sammunut ja palokunta lähtenyt, paikalle ajaa keltainen HINAUS-auto.



JÄTEHUOLTO

Roska-auto kiertää Ylästöä – pöntöt talojen eteen

Viidenkymmenen talon eteen on tuotu vihreä pyörällinen jäteastia.



MARKKINARAKO

Parko Markkinen: Helsinki on brändi

Radio Ylästön uusi ohjelma Markkinarako alkoi.



NAAPURIVARTTI

Aki Korhonen: Neuvostoliitto kestää, Yhdysvallat ei

Ajankohtaistoimittaja Aki Korhosen Naapurivartti katsoo maailmaa idästä.

AIEMMIN LEHDESSÄ

Aiemmin lehdessä (jatkuu)

**URHEILUKIERROS**

Kari Lehtinen ei usko sählyyn

Urheilutoimittaja Kari Lehtinen hallitsee jääkiekon, hiihdon, pesäpallon ja ravit.

**MERISÄÄ**

Seppo Hämäläinen lukee sään samalla äänellä

Merisää, Euroopan sää ja viralliset tiedotteet kuuluvat radion rauhallisimmalle äänelle.

**METSÄTUHO**

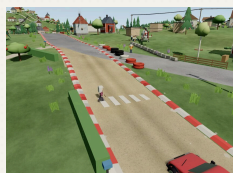
Rallikuski kaatoi kuusen

Metsään ajanut Pökö ei enää livahda puiden läpi.

**PIHAT**

Aitoja nurin pitkin kylää

Pihojen aidat eivät enää ole ilmaa: auto kaataa aitaosion kerrallaan ja pensasaidat lakoavat.

**SUOJATIE**

Mummo odottaa suojiatiella

Kylän raitilla on uusi suojiatie, ja sen reunalla odottaa mummo kepeineen.

**LIFTARI**

Liftari odottaa kyytiä K-kaupalle

Tien varressa seisoo mies pahvikyltin kanssa.



ILMOITUS

KAAPPAA UFO!

Aja ufoukon yli – alus on sinun. Ylästön Ufokerho ry