FinnWarsin tarina

yhden miehen unelmasta massiivisimmaksi suomalaiseksi online-räiskinnäksi

Battlefield 1942 -räiskinnän omistajat pääsevät nyt kokemaan talvisodan, jatkosodan ja lapin sodan omilta kotikoneiltaan Snowflake Studiosin ilmaisessa FinnWars-*modifikaatiossa.* Mutta kuinka FinnWars päätyi muutaman yksityishenkilön pääkopasta massiiviseksi nettiräiskinnäksi?

Stalinin urut lähettävät tervehdystään Siiranmäen suomalaisasemiin

TEKSTI: LASSE LILJEDAHL, PYRY KRÖGER
KUVAT: ICEFLAKE STUDIOS

Kuinka kaikki alkoi

Pitkään on suomalaisten pelaajien mielissä liikkunut ajatus Suomen sotia käsittelevästä pelistä. Usea tiimi on yrittänyt tehdä aiheesta modifikaatiota monille alustoille, mutta järjestäen kaikki projektit ovat kaatuneet ennen valmistumistaan. Muutamassa pelissä Suomi on kyllä ollut mukana, mutta silti kovin pienessä mittakaavassa.

Yksi merkittävä syy FinnWarsin syntyyn olikin tarve saada vihdoin peli, joka keskittyisi vain ja ainoastaan Suomen sotiin toisessa maailmansodassa. Toinen tärkeä seikka oli vuonna 2002 ilmestynyt ruotsalaisen pelistudio DICE:n Battlefield 1942 peli, joka ensimmäisenä moninpelinä mahdollisti jalkaväen, maakaluston, ilmavoimien sekä merivoimien yhteisen käytön laajassa mittakaavassa.

Näistä lähtökohdista alkoi Tapani ”Tenttu” Valkonen kehittäämään tammikuun 2003 pakkasten paukkuessa Battlefield 1942:een täyskäännösmodifikaatiota nimeltä Finlandiamod.

Alun ongelmana oli hankkia lisää tekijöitä projektiin,

hyvä tietää

Modi eli modifikaatio tarkoittaa muunnelmaa, tässä tapauksessa muunnosta johonkin valmiiseen peliin. Modeja on paria eri tyyppiä. Yksinkertaisimmillaan modit ovat vain pieniä säätöjä valmiiseen peliin, esimerkiksi aseiden tehokkuuksien säätöjä, uusia pelaajahahmoja tai jokin pieni itse tehty pelialue.

Modien kehitysasteessa korkeimmalla ovat kuitenkin niin sanotut täyskäännösmodifikaatiot, joihin myös FinnWars kuuluu. Täyskäännösmodit eivät tyydy vain tekemään jotain pientä lisäystä valmiiseen emopeliin, vaan ne yleensä ovat omia pelejään, jotka vain käyttävät emopelin moottoria hyödykseen. Nekään eivät kuitenkaan toimi ilman emopelin asennustiedostoja.

Joskus täyskäännösmodifikaatiot ovat jopa suurempia kokonaisuuksia kuin itse emopeli. Tämä pätee erityisesti Battlefieldiin, sillä monet Battlefield-modit ovat kasvaneet emopeliään suuremmiksi. Suurimpia Battlefield-modeja ovat Forgotten Hope, Desert Combat, Galactic Conquest sekä tietysti FinnWars.

Venäläisoffensiivi on saatu pysäytettyä juoksuhautoihin

sillä edessä odottava urakka oli suurudeltaan aivan liian suuri yhden ihmisen toteutettavaksi.

Tuulta siipien alle

Pikkuhiljaa lisää modin tekemisestä innostuneita alkoi kasaantua Finlandiamodin ympärille. Tekijöitä oli jos jonkinlaisia, ja osa tippui matkasta pois hyvinkin nopeasti nähtyään, että ei pelien tekeminen ole mitään helppoa huvia, vaan raskasta ja pitkäjänteistä työtä. Kaikkia mukaan jääneitä yhdisti kuitenkin yksi yhteinen asia. Kaikki uskoivat vakaasti saavansa aikaan sellaista jota kukaan ei vielä ollut tehnyt, eli toimivan pelin Suomen sodista.

Nyt kun tekijöitä alkoi olla jo useita, kehitys sai tuulta siipiensä alle, ja jotain silmin nähtävää tulostakin alkoi syntyä. Tosin mitään nykyisen version kaltaista ei nähty vielä pitkään aikaan, mutta se mitä oli, oli joka tapauksessa itse tehtyä!

Ensimmäiset kehitystiimin sisäiset versiot olivat melko hupaisaa nähtävää, kun T-34-panssarivaunut saivat päällensä T-26-vaunun tornin, ja vastapuolella Suomen lumisessa maastossa pystyi taistelemaan amerikkalaisilla Sherman-vaunuilla. Näitä ensimmäisiä testiversioita ei ymmärrettävästi koskaan julkaistu tiimin ulkopuolelle.

Hiljaista kulissien takaista kehitystä jatkui koko vuoden 2003 ajan. Siinä sivussa myös modin nimi vaihtui. Uudeksi nimeksi valittiin kesäkuussa 2003 FinnWars, vaikka se ei kaikkia jäseniä miellyttänytkään. Perusteena nimen vaihdokselle oli kuitenkin se, että tekeillä oli myös monia muita suomimodeja, ja kaikkien nimet olivat kovin paljon toistensa kaltaisia. Tässä tilanteessa nähtiin tarpeelliseksi erottautua vähän joukosta, ja keksiä jokin hieman omaperäisempi nimi. Pitkällisen pohdinnan jälkeen FinnWars sai tiimin äänestyksessä eniten ääniä uudeksi nimeksi. Näin jälkikäteen ajateltuna uusi nimi on kaikesta huolimatta osoittautunut erinomaiseksi ratkaisuksi.

Myös itse modista haluttiin tehdä jotenkin erilainen ja omaperäinen. Alusta asti otettiin tavoitteeksi tehdä modista hieman emopeliä realistisempi, vaikka mihinkään simulaatiomaiseen otteeseen ei kuitenkaan tahdottu mennä. Realismiin pyrittiin muun muassa sellaisilla ideoilla, kuten kahden telan ohjaus panssarivaunuissa, tehokkaat aseet, jalkaväen rooli taistelukentällä, tuhottavat sillat, juoksuhaudat, “molotovin cocktail”, tietokoneen ohjastamat pommikoneet ja tulenjohtajan kutsumat tykistöiskut.

Erityisesti uudenlainen panssarivaunujen ohjaus herättää yhä kummastusta ihmisissä, sillä vaunua ohjataan pelissä samaan tapaan kuin oikeita vaunuja, eli kumpaakin telaa erikseen. Tämä tarkoittaa myös sitä, että vaunujen miehistöt ovat kasvaneet Battlefield 1942:een nähden. Yksi pelaaja ei voi hallita vaunua tehokkaasti taistelussa, vaan

Puna-armeija valtaa Viipurin

Taistelukentällä jokainen sekunti on tärkeä

panssarivaunu tarvitsee ajajan lisäksi ainakin yhden ampujan.

Koettelemusten vuosi 2003

Kuten aiemmin todettu, monia muitakin yrittäjiä on ollut, jotka ovat halunneet tehdä modin Suomen koettelemuksista toisessa maailmansodassa. Siitä huolimatta kaikki ovat järjestäin kaatuneet erinäisistä syistä. Poikkeuksen tähän sääntöön on FinnWarsin lisäksi onnistunut tekemään ainoastaan yksi toinen moditiimi, joka on vuosien uurastuksen tuloksena sisällyttänyt modernia Suomen armeijaa käsittelevään Finnish Defence Forces -modiinsa myös osion toisesta maailmansodasta.

Yleisin syy modin kaatumiseen on se, että tekijöillä on suuret suunnitelmat, mutta ei tietoja tai taitoja toteuttaa niitä. Lopulta kehitystiimissä saattaa olla kymmenen suunnittelijaa ja pari tekijää, joilla into riittää hetken aikaa, mutta työmäärän edessä joutuvat kuitenkin jossain vaiheessa myöntämään urakan liian suureksi parille ihmiselle. Kun ne pari tekijää sitten jättävät leikin kesken, modi yleensä kaatuu, kun heille ei löydykkään jatkajia.

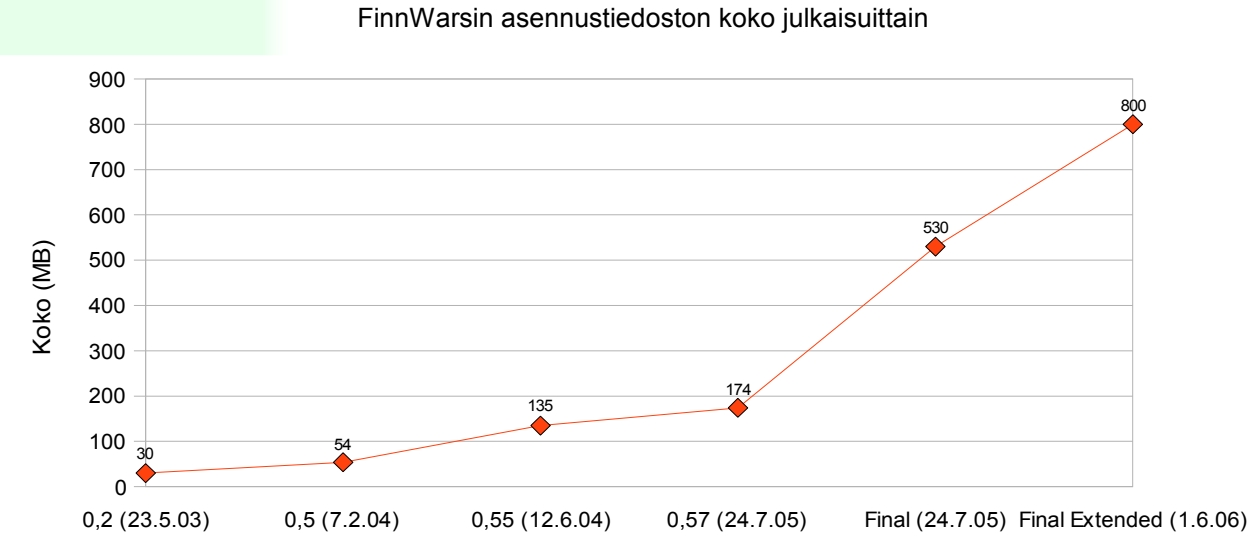
Myös FinnWarsin kohdalla ensimmäinen vuosi oli tässä suhteessa kriittinen. Tekijöitä ei ollut paljoa, mutta silti piti pystyä toteuttamaan jotain, minkä edessä monet olivat joutuneet taipumaan. Tavoitteet jätettiin tarkoituksella alussa varsin pieniksi. Ei alettu heti tekemään koko toisen maailmansodan aikakautta modiin, vaan lähdettiin liikkeelle talvisodasta.

Ensimmäisen alpha-testin julkaisuajankohdaksi lukittiin joulu 2003, joten siihen mennessä oli tavoitteena saada kasaan muutama talvisotaan sijoittuva kartta, ajankohtaan sopivia aseiden 3D-malleja, sekä suomalaisille taisteluhuudot. Tavoitteet olivat pieniä, mutta aloittelijan onnella ei pitkälle pötkitä, ja tiimillä alkoikin valtava tiedon kerääminen ja opiskelu modintekomenetelmistä sekä talvisodan lähdemateriaalista. Lähes kaikki tiimin jäsenet omasivat jonkinlaisen pelin- tai modintekotaustan, mutta suurimmalla osalla ei ollut kokemusta mistään näin suuresta projektista.

Vähän kerrallaan jotain valmista alkoi syntyä, ja toukokuussa ilmestyi viimein ensimmäinen tiimin sisäinen pelattava versio, jossa lähes puoli vuotta kestäny pakertamisen tulos oli viimein tiivistettynä yhteen. Tulos ei ollut kovinkaan häävi, sillä mukana oli vain pari kenttää ja muutama uusi ase. Tärkeää kuitenkin oli se, että ensimmäinen kriittinen rajapyykki kehityskaaressa oli saavutettu, ja tiimi sai siitä lisää voimaa jatkaa eteenpäin. Toisaalta mukana oli aimo kasa ongelmia, kuten laskuvarjo jonka avulla pääsi kulkemaan valonnopeudella, sekä lumikelkkoja ampuva sinko.

Joulu lähestyi, mutta aika ei silti tuntunut olevan sopiva julkaisuun. Bugeja oli korjaamatta vielä valtava määrä, ja aina korjattujen tilalle tuntui ilmestyvän runsas tukku uusia. Myös FinnWarsin visuaalinen ilme oli

> **Tämän lykkäyksen tarkoitus oli tehdä FinnWars valmiiksi helmikuuhun 2004 mennessä, ja lopettaa sen kehitys Battlefield 1942:lle.**



FinnWarsin sisällön määrä on moninkertaistunut sitten ensimmäisten julkaisujen

Osa lipuista vaatii useampia pelaajia valtaukseen

Perrrrrrkele!

melkoisen rujoa katsottavaa. Lopulta päädyttiin pelin kehityksessä kovin yleiseen ratkaisuun, eli lykkäämään julkaisua parilla kuukaudella.

Tämän lykkäyksen tarkoituksena oli tehdä FinnWars valmiiksi helmikuuhun 2004 mennessä, ja lopettaa sen kehitys Battlefield 1942:lle. Sen jälkeen oli suunnitelmissa siirtyä kehittämään jatkosotaa Battlefield Vietnam -alustalle. Suunnitelmat eivät kuitenkaan yleensä mene niin kuin pitäisi.

Unelmasta totta

Vuosi 2004 alkoi, ja tammikuussa modia kehitettiin kovempaa kuin koskaan. Vaikka edistystä tapahtui valtavasti, modi ei tuntunut yhtään valmiimmalta kuin kaksi kuukautta aiemmin. Bugien korjaus, löytäminen ja korjauksien testaaminen koettiin kuitenkin tiimin omilla resursseilla mahdottomaksi tehtäväksi. Tästä syystä päätettiin julkaista FinnWarsista ensimmäinen julkinen alphaversio. Silloin pelaajia olisi paljon enemmän, ja bugien paikallistaminen nopeutuisi ja helpottuisi merkittävästi.

Viimein, yli vuoden kehityksen jälkeen ensimmäinen julkaisu, versionumeroltaan alpha 0.5, julkistettiin 7. helmikuuta 2004. Modi saikin heti julkaisussa yllättävän suuren suosion, ja sitä ladattiin kymmeniä tuhansia kertoja ympäri maailmaa. Heti julkaisupäivänä bugitestausta varten tehty julkaisu tuotti hedelmää, ja muutama pelin toimivuuden kannalta kriittinen bugi löydettiin. Korjaukseen ryhdyttiin välittömästi, ja ensimmäinen korjauspäivitys 0.51 julkaistiin heti seuraavana päivänä.

Aiemmin suunnitelmissa oli ollut lopettaa

FinnWarsin talvisodan kehittäminen tähän julkaisuun, mutta nyt modin keskeneräisyys todella tajuttiin, ja talvisodan kehitystä päätettiin jatkaa toistaiseksi. Toisen alphan, eli 0.51 version avulla saatiinkin aivan uusi ote kehitykseen. Nyt alettiin tuottaa modiin lisää sisältöä, kun ei kaikkea aikaa tarvinnut enää käyttää bugien etsintään ja niiden korjailuun. Uusien 3D-mallien, tekstuurien, äänien ja karttojen tuotanto lähti nopeasti käyntiin.

Seuraavan julkisen testiversion, eli alpha 0.52:n julkaisu päätettiin ajoittaa helmikuun lopulle, ja sen tarkoitus oli sama kuin ensimmäisellä julkaisulla. Uutta sisältöä lisättiin vain muutaman uuden kartan verran, mutta teknisesti modia oli hiottu ensimmäiseen versioon nähden huomattavasti. Bugeja oli edelleen kohtuuttoman paljon, mutta nyt niin sanotut pelintappajabugit oli saatu kuriin muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Jäljellä toki oli vakaviakin bugeja, kuten panssarivaunut, joilla ei pystynyt ylittämään siltoja ja jotka esteisiin törmätessään aloittivat hillittömän pomppimisen. Visuaalinen ilme oli edelleen kehnoa, mutta nyt alettiin valmistelemaan jo seuraavan version julkaisua, johon oli tarkoitus uusia lähes kaikki pelin grafiikat.

FinnWarsin nousu

0.52-versio koettiin myös tiimin sisäisesti epäonnistuneeksi tuotokseksi, mutta se oli ajanut tehtävänsä, eli tuonut esiin suurimmat jäljellä olevat ongelmakohdat. Myös visuaalisen ilmeen koettiin olevan jälkeen jäänyt yleiseen tasoon nähden. Tulevan versio 0.55:n kehitys päätettiinkin aloittaa lähes puhtaalta pöydältä grafiikoiden ja äänien osalta.

Urakka oli valtaisa, ja kehitysaika venyi kuukausien mittaiseksi. Pelaajat alkoivat jo epäillä tämänkin modin jääneen yritykseksi ja että tiimi olisi jättänyt leikin kesken. Näin ei kuitenkaan ollut, vaan tekijätiimi oli tietoisesti vetäytynyt takaisin hiljaiseloon ja panosti kaikki resurssinsa uuteen versioon. Ei tyydytty vain vanhojen ideoiden paranteluun, vaan mukaan tehtiin myös monia uusia Battlefieldin modirintamalle ennen näkemättömiä keksintöjä. Yksi uusista oli liekinheitinvaunu OT-130. Toinen uusi keksintö oli satunnainen tykistötuli, jota satoi taistelukentälle satunnaisiin paikkoihin.

Sisällöllisesti modi ei saanut uutta ilmettä ainoastaan uusien grafiikoiden ja äänien osalta, vaan myös karttojen lukumäärä lisääntyi merkittävästi. Nyt pelattavaa oli yli kaksi kertaa aikaisempaa enemmän, ja taistelut eivät olleet enää lähes yksinomaan jalkaväkisotaa, sillä jalkaväki oli saanut rinnalleen panssaroitua kalustoa. Jalkaväen roolia ei silti heikennetty, vaan kaluston lisäys tehtiin harkitusti ja hillitysti, jotta kalusto ei näyttelisi pelissä pääosaa. Panssarivaunun oli tarkoitus herättää vastapuolen pelaajissa kauhua ja havainnon vaarallisesta vihollisesta, eikä helposti tuhottavaa pisteidenhankintakohdetta.

Talvisota oli edelleen ainoa modissa käsiteltävä sota, mutta se

hyvä tietää

ICEFLAKE STUDIOS

Snowflake Studiosin jäsenet päättivät yhtiöityä loppuvuonna 2007. Snowflake Studios -nimi ei kuitenkaan kelvannu jo olemassa olevan samannimisen yrityksen takia, joten nykyisin Snowflake tunnetaan nimellä Iceflake Studios.

Iceflake Studios kehittää tällä hetkellä FinnWars II:a, itsenäistä jatko-osaa FinnWarsille. FinnWars II perustuu IFS:n omaan pelimoottoriin, Mammothiin. Lisäksi nuorella yrityksellä on myös muitakin pienempiä projekteja.

FinnWars II:n julkaisuajankohdasta eikä -kanavasta ei ole vielä tietoa, mutta oletettavaa on, että julkaisu tapahtuu aikaisintaan vuonna 2009 ilmeisesti maksullisena verkossa. Maksullisuuden vastapainoksi pelaajan ei tarvitse kuitenkaan enää hankkia mitään emopeliä.

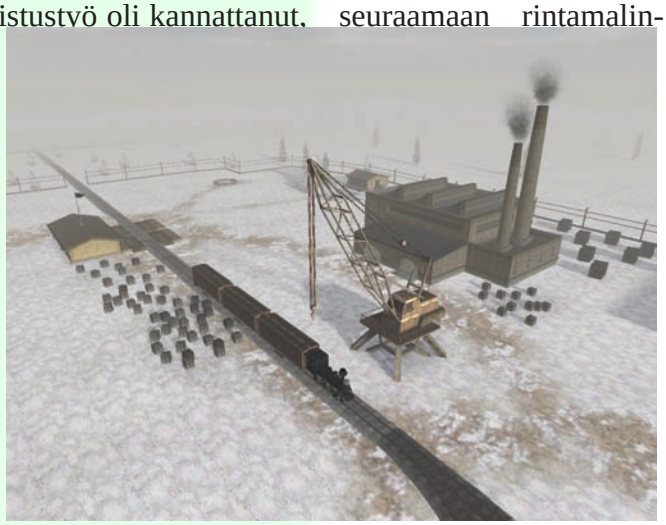
Yrityksen kotisivut löytyvät osoitteesta http://www.iceflakestudios.com. FinnWars II:n löytää osoitteesta http://www.finnwars.com.

oli päätetty tehdä ensin valmiiksi, ennen kuin siirryttäisiin kehittämään jatko- ja lapinsotaa. Tässä vaiheessa myös ajatus modialustan siirtämisestä Battlefield Vietnamille oli unohdettu, sillä Vietnam ei tarjonnut mitään merkittäviä parannuksia, jotka olisivat kompensoineet käännöstyötä vaativaa työmäärää. Myös pelaajakunta näytti pysyttelevän pääasiassa Battlefield 1942:ssa.

Kun yli kolme kuukautta oli kulunut alpha 0.52 version julkaisusta, niin vihdoin FinnWars 0.55 alpha julkaistiin 12.6.2004. Modin täydellinen uudistustyö oli kannattanut, sillä pelaajakunta kasvoi merkittävästi aikaisempaan nähden. Pelaajilta alettiin nyt saamaan kiitosta myös grafiikoista, jotka olivat aiemmin olleet yksi modin pahimmista heikkouksista.

Uusi versio sai myös fanit liikkeelle uudella tavalla, nimittäin käyntiin polkaistiin FinnWars-turnaus, jossa ideana oli kerätä kaksi tiimiä, joista toinen pelaisi suomalaisina, ja toinen venäläisinä. Nämä tiimit taistelisivat FinnWarsin kartoissa viikon välein, ja aina erän voittanut saisi alueen haltuunsa. Tulokset merkattiin suomen kartalle, josta pystyi seuraamaan rintamalinjan kehittymistä. Voittaja olisi se, jolla olisi enemmän alueita hallussaan turnauksen päätyttyä. Turnaus sai pelaajien keskuudessa suuren suosion, ja turnaustoiminta on jatkunut aktiivisena näihin päiviin asti.

Tietokoneen ohjaamat pommikoneet ovat eräs FinnWarsin uniikeista ominaisuuksista



Myös eksoottisempia karttoja on saatu mukaan. Kuvassa Rajamäen viinatehtaan pommituskartta

Ilmatorjunakonekivääri edustaa Suomalaisten raskainta jalkaväkikalustoa

0.55 oli ensimmäinen julkaisu, johon sekä pelaajat, että tekijätiimi olivat tyytyväisiä. Ei kuitenkaan auttanut jäädä laakereille lepäilemään, vaan kehitys jatkui.

Lapinsota mukaan vaan ei jatkosotaa

Version 0.55 jälkeen päätettiin FinnWarsista tehdä vain ja ainoastaan talvisotamodi. Se kuitenkin päätettiin tehdä kunnialla loppuun, ja julkaista FinnWarsista viimeinen versio syksyllä 2004. Taas kuitenkin muutoksen tuulet puhalsivat hyvin nopeasti, kun yksi tekijöistä ilmoitti tehneensä lapinsotaan sijoittuvan kartan. Tiimi oli taas hypännyt ilman erikoisempaa päätöstä kehittämään lapinsotaa talvisodan rinnalle. Yksi päätös kuitenkin oli pitänyt, jatkosotaa ei tultaisi näkemään FinnWarsissa.

Myös komeita yömaisemia on saatavilla

Seuraava versio ristittiin ensimmäiseksi beta-versioksi, ja versionumeroksi annettiin 0.56. Lapinsota ei silti muuttanut talvisodan kohdalla mitään, vaan talvisota oli edelleen tarkoitus tehdä loppuun hyvin ja kunnialla. Mukaan tulivat viimeinkin pelaajien kauan toivomat sukset, ja uutena yllätyksenä amfibiopanssarivaunu T-38. Grafiikoita ja ääniä parannettiin entisestään ja karttojen määrä lisääntyi taas. 0.56:n julkaisu oli jokseenkin saman tyylinen kuin 0.55 oli ollut, kaikkea oli vain enemmän ja kauniimpana. Lisäksi mukana oli taas yksi uusi idea, jota ei muissa modeissa ollut, eli pelissä vallattavien lipulla

FinnWars Finalin myötä saatiin myös kesämaisemia

merkattujen komentopaikkojen valtaukseen ei riittänyt enää vain yksi pelaaja. Tiimityön parantamiseksi pelaajien kesken tekijät päättivät muuttaa lippujen valtausta siten, että osa lipuista vaati vähintään kaksi tai useamman pelaajaa, jotta sen voisi vallata.

0.56 toi myös mukanaan lisää pelaajia, ja vihdoin FinnWars alkoi saada vakituisen pelaajakannan. Tekijät eivät kokeneet modia vieläkään valmiiksi, joten päätettiin tehdä vielä yksi versio, johon olisi korjattu kaikki bugit, ja sisältö olisi riittävän laaja päättämään kunniakkaasti FinnWarsin tarina.

Sota jatkuu

0.57 versiota kehitettiin koko syksy, ja julkaisu tapahtui samana päivänä kuin talvisota alkoi 65 vuotta aiemmin 30.11.2004. Edellinen julkaisu oli kuitenkin kasvattanut FinnWarsin suosiota niin paljon, että osa tekijätiimistä alkoi kaivaa syksyn aikana haudasta ajatusta jatkosodan tekemisestä. Näin sitä taas mentiin, ja jatkosodan kehitys oli alkanut vaikka 0.57:ää ei oltu edes julkaistu. Vaikka tässä vaiheessa tekijätiimi ei sitä vielä tiennyt, niin koko projektin suurin ponnistus oli vielä edessä.

Nyt kun jatkosodan kehityksen tielle oltiin lähdetty, niin siitä haluttiin tehdä parempi ja laajempi kuin oltiin koskaan edes ajateltu. Myös grafiikat päätettiin jälleen uusia laajamittaisesti koko modissa, sama koski myös ääniä ja efektejä. FinnWars Dev Team halusi lisäksi hieman uudistaa ilmettään, ja vihdoin lähes kaksi vuotta kestäneen olemassaolonsa jälkeen antaa itselleen oikean nimen. Jo aiemmin oltiin nimen vaihdosta pohdittu, ja tuleva nimi oli ponnahtanut esiin jo vuoden alussa, joten tulevasta nimestä oli oikeastaan jo tähän mennessä vakiintunut käsite. Tiimin sisäisesti järjestettiin silti nimikilpailu, ja vaatimuksina tiimin nimelle oli, että sen piti kuvastaa jotenkin suomalaisuutta tai tekijöiden pohjoista kotimaata. Monia erilaisia ehdotelmia tuli jälleen, mutta lopulta tuli esiin jo osittain käytössä ollut nimi, joka tällä kertaa miellytti kaikkia. Uudeksi nimeksi tiimille tuli Snowflake Studios.

FinnWarsin kalustoa

Suomi

Panssarivaunut
Renault FT-17
Vickers 6-ton
T-34/76
T-34/85
T-26

Lentokoneet
Curtiss Hawk 75A
Fokker D.XXI
Gloster Gladiator Mk. II
Bf 109 G-6

Muut
FAI
Sturmgeschütz III Ausf. G
Zis-5

Neuvostoliitto

Panssarivaunut
OT-130
OT-34
T-26 m1931,1933,1937
T-28
T-34/76
T-34/85
T-38

Lentokoneet
Polikarpov I-153 “Tsaika”
Jakovlev Jak-9
Il-2 Sturmovik

Muut
FAI
T-20 Komsomolets
Zis-5

Jatkosodan julkaisu määritettiin tapahtuvan alkukeväästä 2005, mutta tälläkään kertaa aikataulussa ei pysytty, ja julkaisua jouduttiin lykkäämään useita kertoja kevään aikana. Nyt ei tahdottu tehdä epäonnistunutta julkaisua vain sen takia, että olisi kiire saada keskeneräinen versio julkaistuksi. Tällä kertaa mukana oli myös laajassa mittakaavassa tekijöiden apuna valikoitu testitiimi, joka aina testasi jatkuvasti päivittyvää kehitysversiota FinnWars Finalista. Yhteistyö toimi tekijöiden ja testitiimin välillä erinomaisesti, ja bugien löytyminen ja pelattavuuden tasapainotukset saatiinkin hiottua kevään aikana aiempaa helpommin ja nopeammin.

Testitiimin avulla polkaistiin pystyyn myös traileriprojekti, jonka tarkoituksena oli tehdä FinnWars Finalista pieni esittelyvideo julkaistavaksi ennen itse modin julkaisua. Trailerin ohjauksen ja leikkauksen hoiti yksi testitiimin jäsenistä. Lopputuloksena oli muutaman minuutin mittainen mainio traileri, joka julkaistiin heinäkuun alussa.

FinnWars Final valmistui lopulta heinäkuun loppupuolella, ja se julkaistiin 24.7.2005. Modista oli kasvanut yli kahden ja puolen vuoden kehityksen aikana massiivinen täyskäännösmodifikaatio Battlefieldiin. Final-päivitys toi lopulta mukanaan myös ilmavoimat, jotka ovat puuttuneet aiemmista versioista lukuisten ongelmien vuoksi. Ensimmäisissä versioissa oli mukana jo varhainen versio Gloster Gladiator -koneesta, mutta se poistettiin versiossa 0.52 odottamaan aikaa, jolloin lentokoneet muutenkin pääsisivät peliin mukaan.

Finaalin tuolla puolen

FinnWars Finalin piti nimensä mukaisestikkin olla viimeinen suuri päivitys FinnWarsiin, mutta tässä vaiheessa pelin ympärille oli rakentunut innokas ja suuri yhteisö, joka sai ydinjoukkonsa aiemmista testitiimin jäsenistä. Heidän halunsa jatkaa kehitystä oli niin suuri, että vaikka Snowflaken oma ryhmä olikin jo alkanut suunnata kohti uusia tuulia, jatkettiin FinnWarsin kehitystä kaikesta huolimatta.

Koska yhteisön jäsenten into tehdä peliä oli näin suuri, järjestettiin FinnWarsiin kartantekokilpailu, josta parhaat valittaisiin mukaan itsenäisyyspäivänä julkaistavaan karttapakettiin. Kilpailu oli menestys, ja karttoja tuli todella paljon. Niistä noin kymmenen parasta valittiin otettavaksi mukaan karttapakettiin, johon lisäksi laitettiin mukaan myös Snowflaken omien jäsenten tekemiä karttoja.

Karttapaketin lisäksi kehitettiin samalla myös oikeaa suurta päivitystä peliin, jonka nimeäminen oli mennyt jo huvittaviin mittasuhteisiin. Päivityksen nimeksi oli päätetty FinnWars Final Extended. Päävastuussa päivitykses-

> **Nyt ei tahdottu tehdä epäonnistunutta julkaisua vain sen takia, että olisi kiire saada keskeneräinen versio julkaistuksi.**

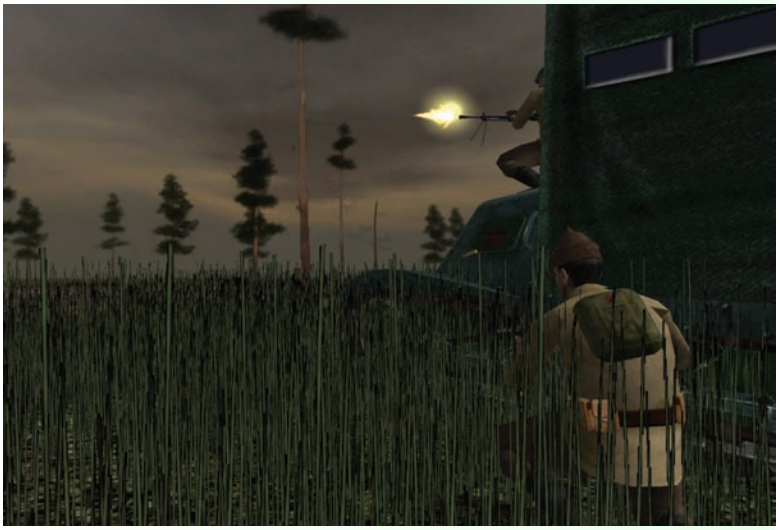
Suomen kohtalo vaakalaudalla, kestääkö Tali-Ihantala?

tä olivat edelleen Snowflaken omat jäsenet, mutta ilman suurta yhteisön antamaa panosta päivityksen sisältö olisi jäänyt paljon köykäisemmäksi. Merkittäväksi viimeisestä päivityksestä tekee se, että tällä kertaa vanha pelimoottori oli venytetty pidemmälle, mitä kukaan oli aiemmin uskonut olevan mahdollista. Mukana oli monenlaisista elementeistä rakennettuja laivoja, sään vaihtelua kentissä, sekä monimuotoisia tavoitepohjaisia tehtäviä, ja jopa liikkuva juna. Viimeinen versio sai myös kunniakseen esitellä pienen yksinpelattavan osion modissa, mitä fanit olivat jo pitkään odottaneet.

Mikä?	FinnWars
Kehittäjä	Snowflake Studios
Pelimoottori	Battlefield 1942
Pelimuoto	moninpeli, yksinpeli
Levitys	Ilmainen, http://www.iceflakestudios.com

lisätietoa: fi.wikipedia.org

Viimeistä päivitystä kehitettiin lähes vuosi, ja koko projektin kehitysajaksi oli kertynyt yli kolme ja puoli vuotta, mutta vaikka moni asia oli jäänyt toteuttamatta teknisten rajoitusten takia, oltiin kasaan saatu todella vaikuttava paketti. Samalla oltiin myös pystytty keräämään kasaan innokas ja suuri yhteisö, josta oli kummunnut apua itse modin kehitykseen, mutta myös ihmisiä jotka alkoivat pyörittää aivan omaa projektiaan modin ympärillä. Lisäksi FinnWars oli aiheena herättänyt kiinnostusta myös kansainvälisesti, sitä ei vain pelattu yhtenä modina, vaan kiinnostus Suomea ja Suomen historiaa kohtaan oli herännyt myös ulkomaisissa pelaajissa. Pelaajien lisäksi yhteyttä olivat ottaneet monet muut, odottamattomatkin tahot.



Tehtävässä, joka alkoi haaveena tehdä aiheesta peli, oltiin onnistuttu reilusti yli odotusten. Onnistuminen ei ollut pelkästään itse pelissä, vaan myös aiheen tunnetuksi tekemisessä sekä Suomessa että myös ulkomailla. Suurin osa modifikaatioista ei koskaan pääse ideaa pidemmälle, mutta FinnWarsin kohdalla peli ei vain valmistunut, vaan lisäksi se keräsi ympärilleen vankan fanijoukon, joka pitää modia hengissä yli neljä vuotta ensimmäisen version julkaisun jälkeen.

Kirjoittaja on FinnWarsin kehittäjä ja Iceflake Studiosin perustajajäsen