

# Futuremark ryhtyy pelinkehittäjäksi

**Pelialan ammattilaisia on jo pestattu kaikessa hiljaisuudessa uuteen Futuremark Games Studioon. Itse pc-pelinkin kehitys on jo alkanut.**

TEKSTI: TONI VIRTA  
KUVA: HEIDI STRENGELL

ESPOOLAINEN ohjelmistotalo Futuremark on aloittanut pc-pelikehityksen. Aikaisemmin yritys on keskittynyt puhtaasti suorituskykyä mittaaviin sovelluksiin eli benchmark-ohjelmiin. Tunnetuimpia ovat pc-näytönohjaimen suorituskykyä mittaava 3DMark sekä koko pc:n suorituskykyä mittaava PCMark.

Futuremarkin toimitusjohtaja **Tero Sarkkinen** kertoo, että pari vuotta sitten havaittiin, että on vaikea enää kehittää kokonaan uusia benchmark-sovelluksia. Siksi tuoterepertuaaria päätettiin laajentaa kokonaan uuteen suuntaan.

”Omalla osaamisalueellamme olemme saavuttaneet lakipisteen.



**Emme lopeta** testiohjelmien kehitystä, Tero Sarkkinen sanoo.

Meillä on tuotteita, joilla voi testata hyvin monenlaisia laitealustoja”, Sarkkinen sanoo.

Testiohjelmien kehitystä ei lopeteta. Pc-pelikehitys keskitetään uuteen Futuremark Games Studioon, ja Futuremark jatkaa testiohjelmien kehittäjänä.

**Peliosaamista kaivataan**  
Futuremark on jo palkannut usei-

ta pelialan ammattilaisia Games Studio -yksikköön. Pelin tuotantokin on jo hyvässä vauhdissa, Sarkkinen kertoo.

3DMarkin upeiden grafiikkademojen ja sotilaiden liikkumisen perusteella voisi kuvitella, että Futuremarkilla on jo vanhastaan vankkaa pelialan osaamista.

Tämän käsityksen Sarkkinen tyrmää välittömästi. Vaikka tes-

tiohjelmien grafiikka on hienoa, kaikki toiminta on millilleen ohjelmoitua, eli pelistä ei ole tietoaakaan.

Staattisuus on pakonkin saanelemaa, koska muuten testiohjelman tulokset eivät olisi keskenään vertailukelpoisia.

## Grafiikan hallitseminen auttaa

Täysin puhtaalta pöydältä Futuremarkin ei tarvitse aloittaa.

”Toki meiltä löytyy grafiikkaosaamista omasta takaa paljonkin, mutta pelien kehittämisessä tarvitaan paljon muitakin osaamista”, Sarkkinen kertoo.

Tämän lisäksi tarvitaan muun muassa keinoälyn suunnittelua, pelimekaniikkaa ja koko pelin käsikirjoitusta, Sarkkinen listaa.

Peli ensiesitellään Game Developers Conference -messuilla helmikuun lopussa.

Nyt Sarkkinen ei paljasta pelistä edes pelityyppiä. Ainoa varma asia on, että peli tehdään pc:lle, eikä konsoliversioita ole suunnitteilla.

Pelin kehityskustannuksiksi arvioidaan useita miljoonia euroja. ■

## MOBIILILAITTEET

# Wlan-tukiasema seuraa mukana

ESPOOLAINEN Joikusoft on julkistanut sovelluksen, joka muuttaa matkapuhelimen mukana kulkeväksi wlan-tukiasemaksi. Joikuspotiksi ristitty sovellus toimii Nokian Symbian Series 60 -ohjelmistoalustaa käyttävissä, wlan-ominaisuudella varustetuissa älypuhelimissa.

Yhtiön mukaan Joikuspot-sovelluksen avulla S60-puhelin pystyy jakamaan 3g-datayhteyden minkä tahansa yhteensopivan wlan-laitteen kanssa, kuten sylimikrojen tai toisten älypuhelimien kanssa. Sama 3g-yhteys on tällöin haluttaessa useampien laitteiden samanaikaisessa käytössä.



**Joikuspotin beeta-versio** on ladattavissa osoitteesta [www.joikuspot.com](http://www.joikuspot.com)

Joikusoftin perustajan ja toimitusjohtajan, **Lasse Mäen** mukaan internetin tulisi olla kaikkien saatavilla helposti ja kustannustehokkaasti, ja Joikuspot-sovellus edesauttaa tätä pyrkimystä.

Wlan-linkin käyttäminen tarjoaa yhtiön mukaan selvästi nopeamman verkkoyhteyden kuin bluetooth- tai usb-kytkentä. Viime kädessä yhteyden nopeus riippuu käytössä olevan 3g-datapaketin nopeudesta.

Jos 3g-liittymän hinnoittelu perustuu siirretyn datan määrään, wlan-linkin avokätinen jakaminen muille Joikuspotin avulla voi kostautua tähtitieteellisenä puhelinlaskuna. Joikusoft uskookin sovelluksensa edistävän kiinteään kuukausimaksuun perustuvien 3g-dataliittymien yleistymistä. ■ JARI TOMMINEN