

Julkaisutiedot Pro Pilkki 2 v1.8

Pro Pilkki 2 versio 1.8 julkaistu 10.12.2021

© Procyon Products

propilkki@gmail.com

Tämä peli on freewarea. Palautetta saa/pitää antaa yllämainittuun sähköpostiosoitteeseen tai propilkki-foorumille.

Team Procyon ei ota mitään vastuuta pelin aiheuttamista mahdollisista ongelmista tai häiriöistä tietokoneissa (tai käyttäjissä). Kaikki peliin liittyvät toiminnot ovat käyttäjän omalla vastuulla.

Peliä ei saa käyttää kaupalliseen toimintaan tai osana sitä. Kaikki julkinen toiminta (esim. osana tapahtumia tai esimerkiksi tallenteena oheistuotteena annettavalla CD-levyllä), jonka osana Pro Pilkki 2:sta tullaan käyttämään, tulee olla Procyon Productsin hyväksymää. Toistaiseksi lupa Pro Pilkin käyttöön osana julkista toimintaa on myönnetty tapauskohtaisesti Suomen Vapaa-ajankalastajien Keskusjärjestö ry:lle erityisen koululaisversion myötä vuosina 2010-2012, Vectorama -tapahtumalle Oulussa (kesällä 2016, 2017, 2018, 2019), Pekan Pimiät -tapahtumalle Raahessa syksyllä 2016 sekä Insomnia -verkkopelitalpahtumalle Porissa syksyllä 2018 ja 2019.

Pro Pilkin käyttö mihin tahansa kilpailutoimintaan, joka on lakien vastaista tai luvanvaraista, on kielletty. Procyon Products ei ota mitään vastuuta tällaisesta toiminnasta. Jos kilpailutoimintaa pelillä järjestetään, Procyon Products ei ota mitään vastuuta Pro Pilkin ja siihen liittyvien asioiden toimivuudesta tai toimimattomuudesta.

Uudistukset versiossa 1.8

- 1) Uusi kisatyyppi lisätty: ruutupilkki - rajatun alueen kilpailumuto.
- 2) "Made, kappalemäärä" -kisatyyppi lisätty.
- 3) "Vain siika" ja "vain siika, kappalemäärä" -kisatyypit lisätty.
- 4) Siian alamitta poistettu.
- 5) Graafisia parannuksia.
- 6) Verkkopelin isännän päivittäiset ennätyslistat lisätty hostin verkkosivulle.
- 7) Verkkopelin automaattista kiellettyjen sanojen estoa parannettu (/filter).
- 8) Verkkopelin komento /autoscript tukee rivinumeron lisäksi hyppyä kommenttiriveille(#), josta löytyy haluttu teksti (/autoscript ON teksti).
- 9) Suorituskykyoptimointia sekä muita pienempiä korjauksia.

Verkkopelin keskustelun erityiskomennot

Komennot kaikille pelaajille:

/help	Näyttää listan verkkopelikomennosta.
-------	--------------------------------------

/admin	Näyttää onko pelaajalla admin-oikeudet.
/admin xx	Kirjautuu adminiksi käyttäen salasanaa xx.
/names	Näyttää pelaajat ja niiden numerot (numeroa käytetään yksityisviesteissä). Näyttää myös odottavat pelaajat ja niiden odotusajat.
/N viesti	Lähettaa yksityisviestin pelaajalle numero N.
/T viesti	Lähettaa joukkueviestin, jonka vain omat joukkuepelaajat näkevät
/ver	Näyttää pelin isännän version.
/team [joukkueen nimi],[salasana]	Vaihtaa oman pelaajan joukkueen käyttäen annettua salasanaa (ei pakollinen). Joukkueesta voi poistua komennolla /team off.

Komennot pelin isännälle:

/admin xx	Asettaa admin-salasanaksi xx. Salasana poistetaan: /admin off. (katso vastaava komento pelaajille).
/host xx	Asettaa host-web-sivun-salasanaksi xx. Salasana poistetaan: /host off.
/wait n	Asettaa pelien välisen odotusajan sekunteina (autohost).
/password xx	Asettaa pelin salasanaksi xx. Salasana kysytään pelaajilta ennen peliin pääsyä. Salasana poistetaan: /password off.
/spect [on/off]	Off = Jäällä olijat eivät nää odottavien pelaajien keskustelua (isäntä näkee).
/script [file.txt]	Suorittaa tai lähettää 10 chat-viestiä tai komentoa tekstitiedostosta. Tiedoston tulee sijaita hakemistossa "static". Tiedosto "autohost.ini" suoritetaan aina hostin käynnistymisen yhteydessä automaattisesti.
/lures [on/off/all/custom]	"on" = Satunnaiset 6 ylimääräistä pilkkiä käyttöön. "off" = Vain oletuspilkkiä käytössä. "all" = Kaikki pilkit käytössä. "custom 1100..-1100..-1100.." = Valitut pilkit käytössä (1=käytössä, 0=ei käytössä). Kolmessa pilkkikategoriassa 16 pilkkiä (1 tai 0) ja kategorioiden välissä väliviiva "-". Pilkit joita ei määritellä ovat pois käytöstä. Esimerkki: joka kategoriasta kaksi ensimmäistä pilkkiä käytössä: /lures custom 11-11-11
/resultlog [PIN/off]	Määrittää näkyvätkö tulos-logit HTTP:n kautta ja asettaa PIN-koodin sen saamiselle. Kun tulosten näkyminen on asetettu päälle, isännän hallintasivulla (verkkoselaimella, kirjaudu host-tunnuksella) olevasta linkistä käy ilmi hakuun tarvittava http-osoite ja sen parametrit.
/resultlogdays [days]	Määrittää kuinka pitkään tulos-logit vähintään säilytetään (päivinä), kunnes ne poistetaan automaattisesti. Valinta "off" on oletus, jolloin logit säilytetään rajoittamattoman ajan.
/minver [ver/off]	Asettaa pienimmän sallitun peliversion, jolla pelaajat voivat liittyä peliin. Valinta "off" on oletus (viimeisimmät

	ominaisuudet ja järvet vaaditaan)
/port [number]	Asettaa verkkopelin kuunteleman TCP/IP portin. Vaatii isäntäpelin käynnistämisen uudelleen.
/exit	Sammuttaa koko pelin pelaajille lähetetyn varoituksen jälkeen. Komento pitää antaa kahdesti peräkkäin.
/cls	Tyhjentää isännän chat-ikkunan viestit.
/dailyrec [on/off]	Määrittää näkyvätkö päivittäiset suurimpien kalojen listat isännän web-sivulla.

Komennot admin-pelaajille ja pelin isännälle:

/hello [text]	Asettaa tervehdystekstin. Jos peli on lisätty julkiselle listalle, tämä teksti näkyy listalla pelisi kohdalla muiden tietojen ohessa.
/timer N [text]	Asettaa taukoajastimen (N minuuttia) ja sille kuvaustekstin. Näkyy juoksevana aikana kaikille pelaajille odotustilassa. Jos peli on päällä, ajastin käynnistyy kilpailun päättyttyä.
/results N	Väliaikatulokset (10 kärki) N minuutin välein.
/mute N	Mykistää pelaajan N yleisestä keskustelusta. Vain yksityisviestit sallitaan.
/unmute N	Poistaa pelaajan N mykistysten.
/chat [on/off/reg]	Julkinen keskustelu päälle/pois/rekisteröityneet. Rekisteröityneet (reg) valinnalla vain ennätyslistoille rekisteröityneet pelaajat voivat osallistua julkiseen keskusteluun. Yksityisviestit ja joukkueviestit toimivat aina.
/kick	Listaa pelaajat ja niiden numerot.
/kick N	Potkaisee ulos pelaajan numero N ja estää liittymisen viideksi minuutiksi.
/kick N X	Potkaisee ulos pelaajan numero N ja estää liittymisen X minuutiksi.
/banaddress IP [minutes] [name] [id1] [id2]	Lisää IP-osoitteen (ja mahdolliset pelaajan ylimääräiset tunnistustiedot id1 ja id2) kiellettyjen listalle. Huom: playlog.txt sisältää valmiin banaddress-komennon jokaisen peliin liittyvän pelaajan yhteydessä. Lisätyt osoitteet poistetaan /unban -komennolla. Huom: pelaajan nimessä ei voi käyttää välilyöntejä.
/unban	Sallii jälleen kaikki kick-komennolla kiellossa olevat IP-osoitteet.
/admins	Näyttää kaikki pelaajat, joilla on admin-oikeudet.
/autoban [on/off]	Automaattinen huijauksen tunnistus, potkaisee pelaajan ulos pysyvästi (24h)
/players N	Asettaa verkkopeliin osallistujien määrän ylärajan.
/in N	Ottaa pelaajan numero N peliin.
/out N	Poistaa pelaajan numero N pelistä (sallittu vain aulassa)
/show names	Näyttää pelaajien nimet ja/tai tiiminimet jäällä pelaajien kohdalla (oletuksena molemmat näytetään). Vaatii vähintään
/show teams	

/show all	hostin peliversion 1.2.
/hide names /hide teams /hide all	Piilottaa pelaajien nimet ja/tai tiiminimet jäällä pelaajien kohdalta. Vaatii vähintään hostin peliversion 1.2.
/start	Aloittaa kilpailun
/stop	Lopettaa kilpailun ja palaa aulaan
/bots	Näyttää listan valituista boteista (tietokonepelaajista)
/addbot [taso 1-3],[nimi],[joukkue]	Lisää botin (tietokonepelaajan) peliin
/removebot [id]	Poistaa valitun botin pelistä. Botin id-numeron näkee /bots -komennolla.
/teambot [id],[joukkueen nimi/off]	Vaihtaa valitun botin joukkueen.
/autobots [on/off]	Botit (tietokonepelaajat) poistuvat automaattisesti, mikäli hosti on täynnä ja uusia pelaajia saapuu. Botit palautuvat peliin automaattisesti, kun kisa on päättynyt ja tilaa jälleen on.
/A viesti	Lähetää yhteisen viestin kaikille admin-pelaajille.
/adminhello [text]	Asettaa tervehdystekstin, joka näytetään saapuville admin-pelaajille.
/atstart	Näyttää punnituspaikalla olevat pelaajat.
/filter [off/block/beep/ replace] tai [0/1/2/3]	Asettaa keskustelun automaattisen yleisimpien kiellettyjen sanojen suodatuksen (suomi ja englanti): off (0) = kaikki viestit sallitaan block (1) = estää koko kiellettyjä sanoja sisältävän viestin beep (2) = korvaa kielletyt sanat viivalla (---) replace (3) = korvaa kielletyt sanat satunnaisilla pehmosanoilla

Autohostin etähallinta- sekä skriptauskomennot (autoscript.txt).

/lake	Näyttää seuraavan järven ja kisan keston
/lake?	Näyttää listan valittavissa olevista järvistä
/lake [järven nimi tai osa siitä],[vuodenaika 1-3],[kellonaika 1-3],[kisan kesto 1-6]	Valitsee seuraavan järven. Valinnaiset parametrit: vuodenaika: 1=syksy, 2=talvi, 3=kevät kellonaika: 1=aamu, 2=päivä, 3=ilta kisan kesto: 1=10 min, 2=15 min, 3=30 min, 4=1 h, 5=1.5 h, 6= 2 h Esimerkki: /lake ruu,3,1,3 (Iso-Ruuhijärvi, kevät, aamu, 30 min)
/game	Näyttää seuraavan kisatyypin ja aloituspaikan
/game?	Näyttää listan valittavissa olevat kisatyypeistä ja lähtöpaikoista
/game [kisatyyppi 1-25],[aloituspaikka]	Valitsee seuraavan kisatyypin ja aloituspaikan Esimerkki: /game 5,1 (kisatyyppi ”isoin kala” ja punnituspaikka 1)

/autoscript [on/off] [rivinumero / kommenttirivillä(#) esiintyvä teksti]	Asettaa autoscript -suorituksen päälle/pois sekä valinnaisesti rivinumeron, josta tiedostoa aletaan suorittaa (oletuksena tiedoston alusta). Autoscript suorittaa autoscript.txt -tiedostosta (static-kansiossa) joka kilpailun päättymisen jälkeen niin monta riviä, kunnes tulee tyhjä rivi. Tämä mahdollistaa esimerkiksi järvilistojen rakentamisen. Esimerkki autoscript.txt tiedostosta, jossa on kolmen järven lista. Iso-Ruuhijärvi (15min), Lehmilampi (isoin kala, 15min) ja Jormuanlahti (Normaali, punnitupaikka 2, 30min). static\autoscript.txt tiedoston sisältö: /lake ruuhijärvi,3,1,2 /lake lehmilampi,3,1,2 /game 5 /lake jormuanlahti,1,1,3 /game 1,2 /autoscript on # Edellinen rivi aloittaa listan alusta uudelleen
---	---

Huom. Verkkopelin komennot ja niiden vastaukset ovat aina englanniksi valitusta kielestä riippumatta!

Uudistukset versiossa 1.7.1

- 1) Uusi vesistö: Peräjärvi
- 2) Uusi turnausmuoto yksinpeliin: Perjärvi Cup, kilpailijoina My Summer Car -pelistä tutut hahmot.
- 3) Verkkopelin isännöintiin liittyviä parannuksia (/filter, /cls).
- 4) Korjattu toukan satunnainen jumiutuimen koukun kärkeen.
- 5) Muita parannuksia sekä korjauksia.

Uudistukset versiossa 1.6

- 1) Lisätty tuki venäjän kielelle
- 2) Pelaajien IP osoitteet saa keskustelusta piiloon F2-näppäimellä (esim suoratoistoa varten)
- 3) Muita pieniä parannuksia sekä korjauksia
- 4) Tuki PP2Buddy yhteensopiville playlog-tiedostolle (settings.dat)

Uudistukset versiossa 1.5

- 1) Uusi pelimuoto yksinpeliin: Joukkuekilpailu ja joukkuekilpailuturnaukset. Toimi joukkueesi kapteenina, oman kalastuksesi ohella.
- 2) Parannuksia verkkopelin isännöintiin:
 - a) Tietokonepelaajat antavat tilaa oikeille pelaajille hostin ollessa täynnä (/autobots)
 - b) /game -komento on sallittu myös ilman autohostia
 - c) Automaattinen vanhojen tuloslogien poisto (/resultlogdays)
 - d) Hostin infosivun tiedot saatavilla JSON-muodossa HTTP-pyynnöllä: [address:port]/info.json
 - e) Korjattu muistivuoto tuloslogien hakuun liittyen

- f) Uudet komennot: /A ja /adminhello
- 3) Muita pieniä parannuksia sekä korjauksia

Uudistukset versiossa 1.4.2

- 1) Uusi vesistö: Palusjärvi
- 2) Pelaajan saadut kalat palautuvat liittyessä uudelleen verkkopeliin
- 3) Joukkuepistelasku tuettu verkkopelissä
- 4) Parannuksia verkkopelin isännöintiin:
 - a) Pelaajien pienimmän peliversion määrittäminen (/minver)
 - b) Kilpailujen tulokset txt- ja json-muodoissa (static/resultlog)
 - c) Kilpailujen tulokset voi hakea HTTP:n avulla (aktivoidaan komennolla /resultlog)
 - d) Tietokonepelaajia (bot) voi lisätä verkkopeliin itse määrittämällä nimillä ja joukkueilla (/bots, /addbot, /removebot, /teambot)
- 5) Pelaajat ja pelin isäntä voivat vaihtaa oman joukkueensa /team -komennolla
- 6) Muita pieniä parannuksia sekä korjauksia

Uudistukset versiossa 1.3

- 1) Uusi vesistö: Lokkiluoto.
- 2) Mahdollisuus vaihtaa kameranäkymä lisätty.
- 3) Verkkopelin isäntä voi käyttää automaattista yleisötilaa (F8).
- 4) Uusi fontti ja uusi valikkoilme.
- 5) Verkkopelin keskustelun mykistystä (mute) ei voi välttää poistumalla ja palaamalla peliin
- 6) Lisätty /banaddress -komento, jolla pelaajia tai niiden IP-osoitteita voi asettaa kieltolistalle myös pelaajien poistuttua.
- 7) Mahdollisuus lähiverkkopelin luonnille - saman lähiverkon laitteet voivat valita pelin suoraan listalta ilman IP-osoitteen syöttämistä.

Uudistukset versiossa 1.2

- 1) Yksinpelin haastekilpailut lisätty: suorita haasteita ja ansaitse sitä kautta lisää pelattavaa.
- 2) Uusi järvi: Räväjärvi. Tuettuna myös tämän version verkkopelissä. **Huom: vain version 1.2 pelaajat voivat liittyä tämän version verkkopeliin.**
- 3) Kaksi uutta yksinpelijärveä sekä uudenlaisia turnausmuotoja haastemoodin saavutuspalkintoina.
- 4) Pelaajan paikka näkyy syvyyskartassa.
- 5) Uusia haalarivärejä.
- 6) Verkkopelin isännän komennot /show ja /hide lisätty, joilla pelaajien tiedot voi piilottaa halutessaan jäällä.
- 7) Tuki XP:lle sekä DX7-rajapinnalle palautettu vanhoja tietokonekokoonpanoja varten
- 8) Muita pienempiä korjauksia.

Uudistukset versiossa 1.1.5

- 1) Verkkopelin keskusteluikkunan saa pysyvästi näkyville (F1).
- 2) Verkkopeliin liittyvien pelaajien IP osoitteet näkyvät isännän lisäksi pelin adminille.
- 3) Korjattu lisää vilkkumisongelmia koskien muutamia NVIDIA-näytönohjaimien malleja.
- 4) Korjattu kaatumistilanteita liittyen resoluution vaihtoon sekä ja näytönohjaimen vaihtumiseen (usean näytönohjaimen järjestelmät).

- 5) Korjattu hostin "chat mode":n tallentuminen asetuksiin.
- 6) Korjattu ruudun "repeily" joillain NVIDIA-näytönohjaimen malleilla.
- 7) Korjattu vavan satunnainen jumittuminen ja itsestään tapahtuva syvyyden muuttuminen.
- 8) Korjattu välilyönnin käyttöä vavan laskuun/nostoon yhtäikaa verkkopelin keskustelun kanssa.
- 9) Pieniä graafisia korjauksia ja optimointeja.

Uudistukset versiossa 1.1.4

- 1) Playlog ja chatlog tiedostojen paikka korjattu.
- 2) Copy-paste toiminnallisuus korjattu.
- 3) Korjattu pelaajan lähteminen kävelemään joskus väärään suuntaan painettaessa Windowsin tehtäväpalkkia.
- 4) Korjattu vilkkumisongelma koskien muutamia NVIDIA-näytönohjaimen malleja.
- 5) Korjattu nuotion grafiikat Win7/Vista käyttöjärjestelmissä.
- 6) Pieniä graafisia korjauksia.

Uudistukset versiossa 1.1.3

- 1) Grafiikat päivitetty käyttämään DirectX11 rajapintaa:
 - Lisää graafista suorituskykyä, etenkin uusilla tietokonekokoonpanoilla.
 - Vähentää tehonkulutusta ja jäähdytystarvetta.
 - Parantaa grafiikan skaalautuvuutta eri näytön tai ikkunan kokoihin
 - XP-käyttöjärjestelmää ei enää tueta.
 - Tekstureiden värimäärä kasvatettu 32 bittiin
- 2) Mukana mobiiliversion myötä tulleet uudistukset, kuten pelaajien nimien näkyminen jäällä, alueen rullaus siirtelemällä sekä parannettu taskulampputehoste.
- 3) Kokoruututila-asetus pysyy muistissa käynnistyskertojen välillä
- 4) /Chat reg -komento lisätty. Vain ennätyslistoille rekisteröityneet pelaajat voivat osallistua julkiseen keskusteluun.
- 5) Korjattu järvelle uudelleen liittymisen rajoitusta verkkopelin hostissa (laiteperusteinen)
- 6) Yleistä optimointia sekä muistinkulutukseen sekä latausnopeuksiin.

Uudistukset versioissa 1.1.1 - 1.1.2 (vain Raspberry Pi)

Raspberry Pi versiot verkkopelin isännöintiin Raspberry Pi Linux tietokoneella.

Uudistukset versiossa 1.1

- 1) Uudet järvet: Ullavanjärvi ja Kortejärvi ja Muddusjärvi.
- 2) Kokoruututila (näyttötilaa vaihtaen) poistettu ja korvattu ikkunoidulla (venyttämällä tehdyllä) kokoruututilalla. Syynä lukuisat epäyhteensopivuudet eri näytönohjainten, ajureiden ja käyttöjärjestelmäversioiden kanssa.
- 3) Uusi hostin chat-komento, jolla julkisen keskustelun voi estää. Yksityisviestit ja joukkueviestit ovat tällöin edelleen käytössä: /chat off
- 4) Uusi hostin chat-komento, jolla voi valita käyttöön mitkä hyvänsä pilkit: /lures custom
- 5) Hostin estetyt osoitteet (ban) säilyvät, vaikka hosti uudelleenkäynnistetään.
- 6) Säädetty todennäköisyyksiä isojen kalojen irtoamisessa ja siiman katkeamisessa.
- 7) Kalojen ennätyskokoja sekä kalamääriä hieman nostettu
- 8) Korjattu 1.0.8 versiossa joillain näytönohjaimilla esiintynyt hiiren hidastelu.

9) Siirretty verkkopalvelut (verkkopelilista, verkkoennätykset) erilliselle palvelimelle.

Huom: Verkkopeli ei ole yhteensopiva edellisten versioiden kanssa. Syynä ovat todennäköisyysmuutokset sekä uudet järvet.

Uudistukset versiossa 1.0.8

- 1) Korjaus taskulampputehosteeseen joillain näytönohjaimilla.
- 2) Korjattu pelin isännän harvinainen kaatuminen nopeushuijauksen yhteydessä.

Uudistukset versiossa 1.0.7

- 1) Parannettu pelin isännän suojausta nettihyökkäyksiä vastaan.
- 2) Parannettu nopeushuijauksen tunnistusta.
- 3) Parannettu verkkopelistä poistettujen pelaajien tunnistusta ja estetty uudelleenliittyminen myös eri IP osoitteesta (/banlevel high).

Uudistukset versiossa 1.0.6

- 1) Vavan liikkuminen itsestään Wii Motion Plussan kanssa korjattu.
- 2) Korjaus kalojen häviämiseen pahojen verkkoyhteysohjelmien aikana.

Uudistukset versiossa 1.0.5

- 1) Lisäkorjaus kalojen mahtumiseen avannosta verkkopelissä, sekä satunnaisiin kalamäärävirheisiin lopputuloksissa.
- 2) Sisäänrakennetun Wii Motion Plussan tuki lisätty (uudet Wiimote-ohjaimet). Huom! Wiimote-ohjaimen käyttö on täysin käyttäjän omalla vastuulla. Pro Pilkin tekijät eivät ota mitään vastuuta ohjaimen käytöstä mahdollisesti aiheutuvista ongelmista tietokoneelle, ohjaimelle, pelaajalle ja/tai ympäristölle.
- 3) Korjattu HTTP-viestintää standardin mukaiseksi ja näin oletettavasti parannettu toimivuutta eri palomuurien ja virustorjuntien kanssa.
- 4) Vavan kirkkaus korjattu (version 1.0.4 ongelma).

Uudistukset versiossa 1.0.4

- 1) Korjaus kalojen mahtumiseen avannosta verkkopelissä. Kalojen mahtuminen avannosta on nyt tasapuolista sekä isännällä että pelaajilla. Isotkin kalat mahtuvat nyt lähes varmasti isomman kairan (6") avannosta.
- 2) Tuki Wiimote-ohjaimelle vavan heiluttelussa. Lisätarkkuutta liikkeeseen merkittävästi antava Wii Motion Plus on suositeltava. Muodosta ensin yhteys ohjaimen ja PC:n välille ja käynnistä sitten Pro Pilkki 2. Mikäli ohjain tunnistuu, siitä näkyy ilmoitus pelin alkuruudussa. Huom: ohjain ei välttämättä toimi kaikkien Bluetooth -sovitimien kanssa.
- 3) Korjattu /game -komentoa liittyen yöllä sallittuihin kisatyyppeihin.
- 4) Korjattu /lures -komennon parametreja. Komento on nyt sallittu ajettaessa autohost.ini -tiedostosta.
- 5) Korjattu useita automaattisista bugiraporteista selvinneitä kaatumisia.

Uudistukset versiossa 1.0.3

- 1) Korjaus kaatumiseen, kun selain hakee isännältä pelaajalistaa (hallintasivu).

Uudistukset versiossa 1.0.2

- 1) Korjaus kaatumiseen pelin lopussa, mikäli isännöi peliä "vieraana", eli ilman pelihahmoa.
- 2) Isäntälistan järjestäminen tiedot-sarkkeen perusteella korjattu.

Uudistukset versiossa 1.0.1

- 1) Korjaus ennätysisäntien näkymiseen oikein isäntälistassa.

Uudistukset versiossa 1.0

- 1) Viralliset verkkopeliennätykset.
Verkkoennätyksiä varten on luotava tunnus pelin hahmonhallinta-osiosta (tarvitaan sähköpostiosoite). Vain viralliseksi hyväksytyillä verkkopeli-isännillä pelatut tulokset hyväksytään ennätyslistoille!
- 2) Made ja yöpilkintä.
- 3) Kaikki pilkit käytössä (verkkopelikomento: /lures all).
- 4) Näyttötilat 1280x720 ja 1920x1080 tuettu ikkunoituna, vaikka näyttö ei niitä tukisi kokoruudussa.
- 5) Muita pienempiä parannuksia ja korjauksia.

Uudistukset versiossa 0.95

- 1) Uusi vesistö "Viitalampi"
- 2) Komentoriviparametreja autohostin automaattiseen käynnistämiseen ja säätämiseen:
 - help** : näytä ohje
 - host** : käynnistä autohostin suoraan
 - nopublic** : älä lisää verkkopeliä julkiselle listalle
 - playername "name"** : Aseta isäntäpelaajan nimi (tai pelihahmo)
 - playerpassword "password"** : Salasana pelihahmolle (mikäli pelihahmo on salasanasuojattu)
 - gamepassword "password"** : Aseta salasana verkkopelille
 - adminpassword "password"** : Aseta verkkopelin admin-salasana
 - hostpassword "password"** : Aseta host-salasana (WEB-host-sivu)
 - hello "hello text"** : Aseta tervehdysteksti verkkopelille
- 3) Verkkopelin tiedot näkee nettiselaimella (infosivu), josta näkyy myös pelaajalista. Infosivulle pääsee osoitteella [http://\[hostin-ip-osoite\]:4500](http://[hostin-ip-osoite]:4500). Infosivulle ei ole pääsyä salasanalla suojatuissa peleissä.
- 4) Mikäli pelillä on admin-salasana, yllämainitun websivun kautta on käytössä admin-sivu, josta käsin pelin ylläpitäjät voivat osallistua pelin chatiin ja ohjata hostia chat-komennoilla. Salasana on muotoa:
User: admin
Password: [salasana]
- 5) Mikäli pelillä on host-salasana, yllämainitun websivun kautta on käytössä host-sivu, josta käsin pelin isäntä voi osallistua pelin chatiin ja ohjata hostia chat-komennoilla. Salasana on muotoa:
User: host
Password: [salasana]
- 6) Uusi chat-komento /exit lisätty, jolla pelin isäntä saa suljettua koko hostin ja ohjelman. Mahdollistaa web-sivun avulla myös hostin sulkemisen, jolloin tarve remote-desktop yhteydelle esim wine-hostin kanssa poistuu.

- 7) Unban chat-komennolla voi poistaa yksittäisiä kieltoja
- 8) Valittaessa verkkopeliä on mahdollista nähdä pelaamassa olevien pelaajien nimet
- 9) Korjattu 0.92 version ongelmat IP osoitteen näyttämisessä sekä peliin jälkikäteen liittymisessä
- 10) Kalojen satunnaiseen häviämiseen verkkopelissä liittyvät ongelmat korjattu
- 11) Isäntäpelin satunnainen kaatuminen korjattu kahden pelaajan poistuessa yhtäikaa
- 12) Yksinpelin ”kisa käydään loppuun” -jumittuminen korjattu
- 13) alt+tab kaatumisia korjattu (joillain näytönohjaimilla)
- 14) Muita pieniä graafisia parannuksia ja optimointeja

Uudistukset versiossa 0.92 (julkinen beta)

- 1) Korjattu useita automaattisista bugiraporteista paljastuneita ongelmia
- 2) Vaihdettu kääntäjä ja tehty lukuisia siihen liittyviä muutoksia ja korjauksia

Uudistukset versiossa 0.91

- 1) Korjattu ennätysten katsomisesta seuranneet epävakaudet
- 2) Muistivuotoja korjattu
- 3) Uusi järvi: Pitkälampi
- 4) Pilkkejä lisätty yksinpeliin (samat kuin verkkopelissä)
- 5) Juoksuhuijaus estetty yksinpelin puolella
- 6) Mikäli peli kaatuu, tai havaitaan kalamäärävirhe, peliin on lisätty mahdollisuus lähettää automaattinen bugiraportti. Raportti lähetetään aina seuraavalla pelin uudelleenkäynnistyksellä.
- 7) Skandinaaviset kirjaimet käsitelty oikein tiedostoista autoscript.txt ja script.txt
- 8) Korjattu erikoismerkkien käsittelyä hostin nimessä ja pelin kuvauksessa (/hello), kun peli lisätään julkiselle listalle
- 9) Satunnainen virhe ”Sqrt Domain Error” korjattu
- 10) Kalojen irtoamistodennäköisyyttä säädetty
- 11) Tietokonepilkkijöiden tekoäly- ja syöntiparametreja säädetty
- 12) Korjauksia verkkopelin satunnaisiin tuloksista puuttuviin tai väärän painoisiin kaloihin
- 13) Muita pienempiä korjauksia

Uudistukset versiossa 0.9

- 1) Kaksi uutta järveä: Kuikansalmi ja Kuopionlahti
- 2) Yhdeksän uutta kisatyyppeä:
 - Vain hauki
 - Isoin hauki
 - Vain kuha
 - Isoin kuha
 - Vain särkikalat (särki, seipi, lahna, pasuri, sulkava, säyne, sorva, salakka, turpa, toutain, ruutana, miekkasärki ja suutari)
 - Vain särkikalat, kappalemäärä
 - Isoin särkikala
 - Kolmen suurimman kalan yhteispaino
 - Viiden suurimman kalan yhteispaino

- 1) 20 uutta haalarinväriä: 7 tavanomaista ja 13 maajoukkueväriä
- 2) Verkkopelin keskustelussa on vierityspalkki
- 3) Näytön resoluution voi vaihtaa asetuksista pelin aikana
- 4) Näytön HD-tarkkuus lisätty (1920x1080)
- 5) Ikkunoitu kokoruututila näyttötilaa vaihtamatta (F11-näppäimellä päälle/pois)
- 6) Verkkopelin adminit voivat siirtää pelaajia sisään ja ulos (/in ja /out –komennot)
- 7) /lake ja /game –komennot lisätty. Autohostissa verkkopelin adminit voivat valita seuraavan järven ja kisatyypin
- 8) Verkkopeliin lisätty komento /autohost on/off, jolla adminit saavat autohostin päälle ja pois
- 9) Verkkopeliin lisätty komento /autoscript on/off. Toiminto suorittaa ”autoscript.txt” –tiedostosta halutut komennot joka kisan päätyttyä. Yhdessä /lake ja /game -komentojen kanssa se mahdollistaa muun muassa esivalittujen järvilistausten tekemisen autohosteihin
- 10) Kappalemääräkisan tasatilanteessa, järjestys määräytyy isomman sallitun kalan saaneen perusteella
- 11) Kalan saannin yhteydessä tulee ilmoitus, mikäli kala sijoittuu järven ennätyslistalle
- 12) Ennätyskaloihin tallentuu tieto käytetystä vavasta
- 13) Ennätöksissä näkyy kartalla kalan pyyntipaikka. **HUOM!** Versiota 0.9 edeltävien versioiden verkkopeleissä pelatuissa kaloissa ei ole paikkatietoa. Jos haluat paikkatiedon kaikkiin ennätysiksi, sinun on tyhjennettävä ennätyses poistamalla ”records.dat”
- 14) Tuloksissa näkee halutessaan kaikki pelaajan saamat kalat kokojärjestyksessä
- 15) Tuloksissa ja ennätöksissä on pikakuvakenuolet (sekä PageUp ja PageDown -näppäimet), joilla pääsee suoraan seuraavaan henkilöön tai ennätykseen
- 16) Pelaajien nimet näkyvät jäällä isompana
- 17) Yksinpeliturnauksessa on suora linkki asetuksiin (aloitevarusteiden vaihtoa varten)
- 18) Keskustelu-logitiedostoon (chatlog.txt) on lisätty viesteihin päivämäärä ja kellonaika. Kisan alkaessa logiin on lisätty myös tieto järvestä ja kisatyyppistä
- 19) RecMerger -työkalu päivitetty (vapa lisätty ennätysiin)
- 20) Korjattu verkkoyhteyden lyhyestä katkeamasta aiheutunut putoaminen pois julkiselta hosti-listalta
- 21) Tuettujen näyttötilojen tunnistusta korjattu, jos tietokoneessa on useampi näyttö
- 22) Lukuisia pienempiä uudistuksia ja korjauksia.

Uudistukset versiossa 0.853

- 1) Kaatuminen hahmonhallintaan korjattu.

Uudistukset versiossa 0.852

- 1) Z-puskurin virheellisen lukituksen korjaus. Kaikki 2D-piirto tehdään 3D-enginellä, tämä lisää suoritussykyä etenkin uusimmilla näyttöohjaimilla.

Uudistukset versiossa 0.851

- 1) Uudistettu 3D pelimoottori. Korjaa piirtojärjestysvirheitä ja on nopeampi. Hyödyntää enemmän näyttöohjainten laskentatehoa.
- 2) Kauttaaltaan uudistetut grafiikat.
- 3) Laajakuvasuhde ja tarkempi resoluutio (vaatii näytöltä vähintään 1280x720 resoluution).

- 4) Julkisten verkkopelien lista. Sekä oman pelin lisäys julkiseksi, että julkisiin peleihin liittyminen on tuettu suoraan pelissä. (katso myös /hello –komento).
- 5) /results –komento (väliaikatulokset).
- 6) Neljä uutta järveä: Lahnalammet, Korpipuro, Metsälampi ja Kolmisoppi.
- 7) Zoomia laajennettu, järveä näkee nyt kerralla enemmän. (nopeampi zoom control-napilla)
- 8) Suojauksia huijauksia vastaan parannettu.
- 9) Grafiikoiden ajoittainen sotkeutuminen Windows7:ssa ja Windows Vistassa korjattu.
- 10) Uusia valikkomusiikkeja.
- 11) RecMerger -työkalu mukana paketissa (records.dat -ennätystiedostojen yhdistelytyökalu).
- 12) Lukuisia pienempiä uudistuksia ja korjauksia.

Uudistukset versiossa 0.8

- 1) Kaksi uutta vapaa: morrivapa ja vahvasiimainen suuri vapa.
- 2) Uudet kalalajit: turpa, toutain, ruutana, kivinilkka, isosimppu, miekkasärki, suutari, silakka, kolmipiikki ja lohi.
- 3) Kuuden tuuman kaira: isoimmat kalat eivät mahdu välttämättä pienemmästä reijästä, kairan voi vaihtaa punnituspaikalla myös kesken kilpailun. Isompi avanto isolle kairalle.
- 4) Kolme uutta vesistöä: Mäntylahti, Vuontele ja Venetjoen tekojärvi
- 5) Uusia syöttejä: survari, katkarapu, sekä kolme eriväristä syöttitahnaa.
- 6) Syöttejä on käytössä rajallinen määrä kilpailua kohden.
- 7) Verkkopelissä on aina vakiona käytössä kuusi pilkkiä lisää arvottujen pilkkien lisäksi. Myös arvotut pilkit ovat valittavissa aloitusvarusteissa.
- 8) Ohjelman käyttämä paikka ennätyksille, peliasetuksille ja logeille (entinen ”\static\” -kansio), on vaihdettu Windows-järjestelmän uuden standardin mukaiseksi ja sijaitsee (useimmiten) jommassakummassa alla olevassa paikassa.
Jos järjestelmänä on Windows XP/2000:
C:\Documents and Settings\All Users\ApplicationData\Procyon\ProPilkki2
Tai jos järjestelmänä on Windows Vista/Windows 7:
C:\ProgramData\Procyon\ProPilkki2
Tämä muutos poistaa käyttöoikeusongelmia kuten ”ennätysten katoamiset”, joita on raportoitu lukuisia määriä käyttäjiltä, joilla on Windows Vista tai Windows 7. Tästä lähtien, jos haluat ottaa varmuuskopion omista ennätyksistä ja asetuksistasi, ota talteen yllä mainitusta kansioista ”\static\” -alikansio ja palauta se samalle paikalle tarpeen niin vaatiessa. Myös bugiraporteissa tarvittava debug.log –tiedosto löytyy nyt yllämainitusta paikasta alikansioista ”\logs\”. Katso lisää kohdasta ”Bugiraportti” tämän dokumentin lopusta.
Helpoin tapa löytää uuden static-kansion paikka, on käynnistää peli, siirtyä peliasetuksiin ja painaa siellä olevaa linkkiä: ”Avaa asetusten sijaintikansio...”.
- 9) Kaikki ennen versiota 0.8 pelatut ennätykset nollautuvat. Tämä tehdään, koska ennätyslistoille on aikojen saatossa kertynyt tuloksia, jotka eivät ole enää edes mahdollisia saavuttaa peliin tehtyjen monien suurten muutosten vuoksi. Vanhat ennätykset jäävät katseltavaksi tekstitiedostona, josta ne voi halutessaan viedä vaikkapa taulukkolaskentaohjelmaan. Pelin ensimmäinen käynnistys päivityksen jälkeen luo tämän tiedoston ja ilmoittaa sen sijainnin.
- 10) Korjauksia ikuiseen kairaamiseen ja ylösousemisbugiin

- 11) Uusia grafiikoita: veneet, kivet, liikennemerkkit, uudet mainoskyltit
- 12) Grafiikkatilan alustuksia parannettu koskien etenkin tilannetta, jossa useita DirectX 3D -ohjelmia on yhtäikaa päällä.
- 13) Suojausparannuksia huijauksia vastaan.

Uudistukset versiossa 0.751

- 1) Korjauksia ikuiseen kairaamiseen ja ylösnousemisbugiin.
- 2) Profiilinimen päivittyminen ennätyksiin korjattu
- 3) Jos keskustelun kirjoituskenttä on tyhjä, CTRL-C kopioi viimeisimmän rivin keskustelusta
- 4) Uusi vesistö: Savilahti

Uudistukset versiossa 0.75

- 1) Verkkoliikenteen luotettavuutta parannettu
- 2) Yhteyden katkeamisesta toipuminen lisätty
- 3) Pohjaankairaus ja kairan tylsyminen
- 4) Reikiä voi kairata useamman istumatta alas välillä
- 5) Neljä uutta äänisettiä lisätty (3 miestä + 1 nainen)
- 6) Kolme uutta vesistöä: Surrinlampi, Haukilahti ja Meri
- 7) Nuolet ylös ja alas selaavat edellisä omia chat-viestejä
- 8) Verkkopelin ollessa täynnä, odottavat pelaajat järjestetään odotusajan mukaan, myös /names -komento näyttää odotusjärjestyksen ja odotusajat
- 9) Team-chat komento lisätty (/t)
- 10) Verkkopelin maksimipelaajamäärän voi valita (/players)
- 11) Järven kuvauksen voi katsoa pelin aikana
- 12) Pelin kielen voi vaihtaa myös jäällä ollessa
- 13) Uusia pilkkityyppejä lisätty verkkopeliin (vaihtuvat pilkit)
- 14) Pelin isäntä voi aulassa arpoa uuden kisan ja kisatyyppin painamalla F5
- 15) Bugikorjauksia pilkkien puuttumiseen
- 16) Korjauksia ja lisäyksiä playlogin tulostuksiin
- 17) Muistivuotoja korjattu
- 18) Korjaus huijauksen tunnistuksen vääriin hälytyksiin
- 19) Lukuisia pienempiä bugikorjauksia

Uudistukset versiossa 0.7

- 20) Syvyys ja sen vaikutukset
- 21) Muutoksia kalojen käyttäytymiseen
- 22) Toinen vapa ja mahdollisuus pitää eri vieheet eri vavoissa samaan aikaan (nopea vaihto)
- 23) Uudet kalalajit: harmaanieriä, salakka, sulkava, muikku
- 24) Hahmonhallinta ja pelaajakohtaiset asetukset
- 25) Mahdollisuus määrittää kansallisuus ja joukkueen nimi (moninpeli)

- 26) Aloitusvieheiden ja –vavan valinta
- 27) Sähkölinjat
- 28) Uudet vesistöt (Koivusaaren matalikko, Iso-Söimi, Pieni särkinen, Telkänlampi)
- 29) Pakkonosto väsytyksen aikana (nosta-painike hiiren oikealla napilla)
- 30) Keskustelulogin (chatlog) tallennus (pelin isäntä)
- 31) Tauko-komento (/Timer)
- 32) Järvelle uudelleenliittyessä menetetyt vieheet eivät palaudu ja paikka järvellä säilyy (huijauksen esto). Kalapussi tyhjenee kuten aikaisemminkin.
- 33) Uusimpiin näytönohjaimiin liittyviä muutoksia ”violetti-ongelmaan” läpinäkyvyydessä. Vanhan grafiikkatilan saa tarvittaessa takaisin asettamalla asetustiedostoon (static\settings.dat):
AlphaTextures = No
- 34) Ennätyslistan järvet ja kalat aakkosjärjestyksessä
- 35) Optimointia ja pienempiä muutoksia ja korjauksia

Uudistukset versiossa 0.6

- 1) Mahdollisuus pelata ikkunassa.
- 2) Jälkikäteen liittyminen verkkopeliin. Host voi valita uudet tulokkaat mukaan kesken pelin F5:lla tai valikon kautta.
- 3) Liukas jää
- 4) Viisi uutta vesistöä (Kivijoki, Haapolahti, Hossalaislammet, Siikavalkeinen, Vuolasniva)
- 5) Copy-paste tuki IP-osoitteelle ja keskustelussa (ctrl+c, ctrl+v)
- 6) Osoitelista peleistä, joihin on aikaisemmin saatu yhteys
- 7) Kirjaimia ei huku kirjoittaessa nopeasti
- 8) Varmistuskysymys kun isäntä sulkee pelin
- 9) ”Aina päällimmäisenä” –asetus ikkunoidussa tilassa
- 10) Tervetuloteksti verkkopelissä (/hello –komento)
- 11) Korjaus toukan liikutteluun
- 12) Suojauksia verkkopelin huijauksiin
- 13) Nopeushuijauksen tunnistus ja autoban
- 14) Uusi nuoli (hiiren osoitin)
- 15) Säätilan muutos kesken verkkopelin
- 16) Vain yksityisviestit keskusteluun (F1)
- 17) Uusia grafiikoita järvellä
- 18) Muutoksia kalojen käyttäytymisessä
- 19) Uusia haalarinvärejä
- 20) Järvilistä aakkosjärjestyksessä
- 21) Automaattinen pelin isäntä (autohost) ei toista samaa järveä, ellei kaikkea järviä ole käyty läpi
- 22) Varattua aluetta pilkkijän ympärillä laajennettu
- 23) Muita pienempiä korjauksia ja parannuksia

Uudistukset versiossa 0.55.

- 1) Automaattinen pelin isännöinti (autohost)
- 2) Isäntäpelin (host) kaatumisvikoja korjattu
- 3) Salasanan tuki verkkopeliin
- 4) Admin-oikeuksien anto ja käyttö
- 5) Uudet chat-komennot: wait, help, admin, mute, unmute, unban, password, spect, script
- 6) Keskustelun liian nopean turhan täytön automaattinen esto (flooding)
- 7) Pelin kaatuessa debug.log-tiedosto kopioidaan automaattisesti talteen seuraavalla pelin käynnistyksellä.
- 8) Kolme viimeisintä kaatumis-logia säilytetään
- 9) Keskustelun saa piilotettua F1-näppäimellä
- 10) Graafisia korjauksia pilkki-ikkunan viehe- ja toukkagrafiikoihin
- 11) Muita pienempiä korjauksia ja parannuksia

Uudistukset versiossa 0.5.

- 1) Verkkopeli
- 2) Neljä uutta vesistöä (Jormuanlahti, Pohjalampi, Särkijärvi, Siikakoski)
- 3) Harjoittelu
- 4) Muutoksia kalojen käyttäytymisessä
- 5) Kisatyypin valinta myös yksinpelissä
- 6) Verkkopelissä pelaajat näkyvät kartassa
- 7) ALT+TAB korjauksia
- 8) Useita ääniin liittyviä korjauksia
- 9) Kaksi pelaajaa ei pääse enää samalle avannolle
- 10) Kairaus hiiren oikealla napilla
- 11) Muita vähäisiä korjauksia

Uudistukset versiossa 0.4.

- 1) Lyhyt turnaus kolmella vaikeustasolla + mahdollisuus voittaa uusia pilkkejä palkintona
- 2) Tuki erikosisatyypeille (turnauksessa)
- 3) Kaksi uutta järveä (Niemisjarvet, Linlonlahti)
- 4) Neljä uutta kalalajia (seipi, säyne, sorva, puronieriä)
- 5) Tuki useille punnituspaikoille samassa järvessä
- 6) Mahdollisuus poistaa lumisade pilkki-ikkunasta
- 7) Asetuksiin pääsee “peli pysäytetty” –valikosta
- 8) Pelin prioriteetin voi määrittää asteikolla 1-3 (static\settings.dat)
 - Prioriteetti on oletuksena 1 (maksimi), jos peli aiheuttaa käynnissä ollessaan ongelmia muille sovelluksille (palomuri, virustorjunta), niin asetuksia 2 ja 3 voi kokeilla.
- 9) Muita vähäisiä korjauksia

Uudistukset versiossa 0.31.

- 1) Kuhan näkymättömyys korjattu
- 2) Käyttäjän pakottama näytön päivitystaajuuden valinta lisätty (static\settings.dat)

Uudistukset versiossa 0.3.

- 1) Lähtölaukaus -bugi korjattu.
- 2) Lumisade –efekti.
- 3) Säätilan muutokset.
- 4) Varjojen ja parvitetietojen parannettu käsittely, nopeuttaa latausaikaa jopa 80%.
- 5) Kalojen kiinnostus eri vieheistä uusittu kokonaan yksilötasolle asti.
- 6) Kalojen käyttäytymistä muutettu, reagointi syvyyteen, lähtöpaikat ja parvien lukumäärien vaihtelu eri tilanteissa.
- 7) Kalojen irrottamiseen kuluu aikaa, kello-indikaattori sille.
- 8) Neljä uutta lajia: harjus, rautu, kuore, kuha.
- 9) Englannin kielen tuki.
- 10) Iso voi viedä pilkin.
- 11) Äänensäätö mahdollisuus.
- 12) Kaksi uutta järveä.
- 13) Uusia objekteja (kota, kaislat, lumiset puut jne..)
- 14) Äänien hienosäätöä ja lisätty uusia puheita sekaan.
- 15) Vain monitorin tukemia virkistystaajuuksia käytetään (Samsung TFT-näyttöjen ongelma).
- 16) Pelaajan nimi tallentuu oletuksena.
- 17) “SQRT-domain error” –ponnahdusikkuna korjattu.

Uudistukset versiossa 0.2.

- 1) Musiikit lisätty
- 2) Uusia ääniä lisätty
- 3) Ennätyslistat lisätty
- 4) Kartta lisätty
- 5) Syöntiä muutettu realistisemmaksi
- 6) Kolme uutta viehettä
- 7) Tuki näytönohjaimille, jotka eivät tue 640x480 moodia
- 8) Kaatumisia aiheuttava kääntäjävika korjattu
- 9) Lukuisia pienempiä korjauksia

BUGIRAPORTTI:

Kun löydät pelistä hämättävän bugin, niin olemme erittäin kiitollisia jos/kun raportoit siitä meille!
Bugiraportin voit lähettää propilkki@gmail.com osoitteeseen.

Bugiraporttiin tarvitsemme seuraavaa tietoa:

- 1) Yhteystietosi (Sähköposti, halutessasi nimi, puhelinnumero, messenger-tunnus tai google-talk tunnus)
- 2) Laitteistotiedot (emolevy, näytönohjain, näyttö jne.. ja käyttöjärjestelmän tiedot)
- 3) Käytettyjen ajureiden tiedot (myös Direct X versio)
- 4) Mitä tapahtui? Virheilmoitukset on ilmoitettava SANATARKASTI!
 - Missä vaiheessa ongelma ilmeni?
 - Mitä teit, että ongelma tuli esiin?
 - Mitä teit ennen sitä?
- 5) Liitä debug.log tiedosto mukaan liitetiedostoon, jos kyseessä oli varsinainen pelin ”kaatuminen”.
Älä käynnistä peliä ennen kuin olet tuon debug.login lähettänyt.
Debug.log -tiedosto löytyy paikasta:
Jos järjestelmänä on Windows XP/2000:
C:\Documents and Settings\All Users\ApplicationData\Procyon\ProPilkki2\Logs
Tai jos järjestelmänä on Windows Vista/Windows 7/8/10:
C:\ProgramData\Procyon\ProPilkki2\Logs
Jos ehdit käynnistää pelin uudelleen, viimeisin kaatumiseen päättynyt debug.log löytyy samasta paikasta nimellä: debug_crash1.log, lähetä tällöin se.

Hauskoja hetkiä ProPilkin parissa!

Mikko Hoppo
Janne Olkkonen

Team Procyon