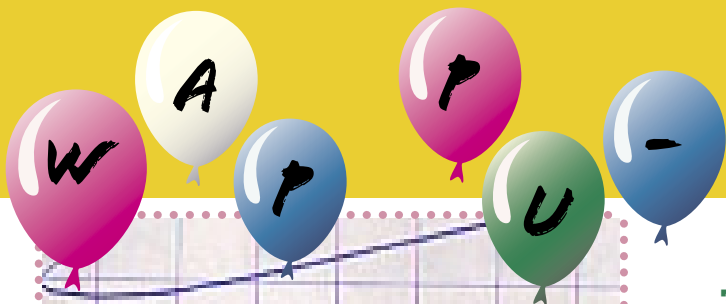


בילאן



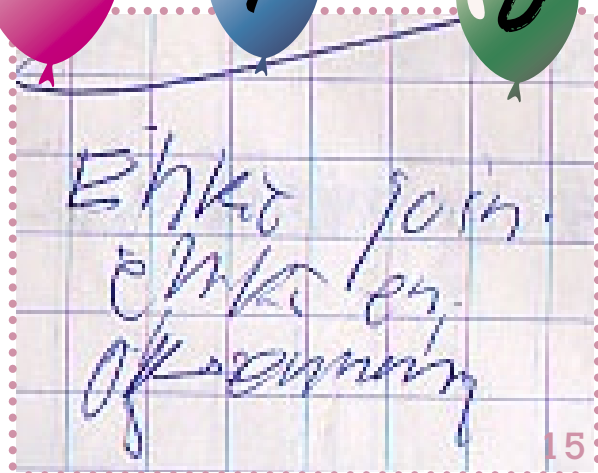
2 : 2006





BLANKKI

2:2006



15



20



26

- 3 P₂TJ
- 4 wappu-sukisuki
- 5 WLANKin BAPPUopas
- 8 HOE-loori-loo
- 10 Laiskiainen 2006
- 11 Kuli-sissit
- 12 OMG-kyykkä 2006
- 14 Laaharikostajaiset
- 15 KEVÄTexcu2006
- 18 TOLLutuset 7
- 20 Dandruffy graVitational coLors
- 22 Partypelulamut
- 24 MEGAlasersikailu
- 25 B-leksa
- 26 <3 ;) <3 ;) ;) <3
- 26 Pelulamut kevätillassa
- 27 ???

OIKAISUJA:

Edellisen numeron pääkirjoituksesta unohtui kirjoittajan nimi. Tästä numerosta ei.

Viime numeron Muumiristeily-jutun oli kirjoittanut Antti Mehtomaa ja useimmat kuvat oli ottanut Juhani Lehtonen.

Auta uutta opiskelijaa hyvällä artikkelilla!

FuksiBlankin turmaraja on 31.5. Kesäkuulumisia voi lähettää julkaistavaksi SyysBlankissa, jonka turmaraja on noin syyskuun puolivälissä.

Lehden tekivät: Antti Ahola, Miikka Ansamaa, Lauri Borén, Eros de la Gomorra, Aapo Herrala, Anna Keskitalo, Eino Keskitalo, Ville Kiviniemi, Heli Kuosmanen, Taija Kynkäänniemi, Mika Lasanen, Juhani Lehtonen, Juho Myllylahti, Anna Nikkilä, Tommi Portti, Markku Pylkkö, Heidi Wikman ja varmasti joku joka unohtui, sori!

Julkaisija: Blanko ry.
<http://www.blanko.fi>

Paino: Oulun yliopistopaino
Painos: 150 kpl
E-mail: blankki-tiimi@blanko.fi

Blankki on puolueeton ja riippumaton opiskelija-ainejärjestölehti. Blankin testit ja vertailut perustuvat kansainvälisesti verifioituihin menetelmiin ja ohjelmistoihin. Blankki ilmestyy säännöllisen satunnaisesti. Lehti ei vastaa tilaamattoman materiaalin säilyttämisestä eikä palauttamisesta. Julkaisemamme artikkelit, ohjeet ja vinkit on tarkastettu huolella, mutta emme kuitenkaan takaa niiden virheettömyyttä emmekä vastaa esiintyneistä virheistä tai ohjeiden ja vinkkien noudattamisesta syntyneistä seuraamuksista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen kirjallisella luvalla. Tarjottu tai tilattu aineisto hyväksytään julkaistavaksi sillä ehdolla, että sitä saa korvauksetta edelleen käyttää lehden www-sivustolla sekä lehden tai sen yksittäisen osan uudelleenjulkaisun tai muun käytön yhteydessä toteutus- ja jake-lutavasta riippumatta. Toimitus säilyttää pyytämättä lähetettyjä kirjoituksia ja kuvia kuukauden, ellei hukkaa niitä jo ennen aikamäärän täyttymistä.

Jääkiekon MM-kisat 2006

Mikä voittoputki olikaan Suomen jääkiekkomaajoukkueen ulottuvilla Torinossa. Se ainoa tappio tuli tietenkin finaalissa ja tietenkin Ruotsia vastaan. Harmi kyllä, toisin kuin viime vuonna, MM-kisat alkavat reilusti vapun jälkeen. Ehkä sitä tulee jopa seurattua apinapatsaan lakitusta lähempää kuin parvekkeelta käsin.

Turhan ankan henkilökohtaisen opiskelukevään vastapainoksi jääkiekko on tarjonnut todellisuudesta irti olevaa viihdettä, täysin oman maailmansa jossa Gretzky on jumala*, Kärpät rautaa ja Suomi uusi maailmanmestari! Siinä aivo leppää. Gretzky-artikkeli Wikipediassa. Ensimmäinen PC-versio NHL Hockeystä. Kaikki suomalaispelaajat (Ykkösketjuna Tikkanen-Ruutu-Selänne, pakkeina Lumme-Numminen, lisäksi muina hyökkääjinä Kurri (tietenkin) ja Ojanen sekä puolustuksessa Ahola) Winnipeg Jetsiin.. Karneaa maali-iloittelua, hurjin ottelu San Jose Sharksia vastaan päättyi 21-2. (En ole tehnyt maaleja syöttämällä.) Tällä hetkellä puolet kaudesta on pelattuna, plakkarissa 38 voittoa, kaksi tappiota ja kaksi tasapeliä. Sekä Selänne, Ruutu että Tikkanen ovat samanlaisessa vauhdissa kuin Gretzky 80-luvulla 200-pisteen kausillaan Edmonton Oilersin riveissä.

Tiesittekö muuten Iso-Britannian olleen ennen toista maailmansotaa kova sana MM-jääkiekon saralla? Wikipedian mukaan maa on voittanut peräti viisi MM-mitalia, mukaanlukien yhden kullan.

En ole ikinä ollut bileputki-ihminen, joten hieman vierastin waputtamista fuksivuonna, ja taidan tehdä niin tälläkin kerralla.

Mutta.. älä tee niin kuin minä teen. Tee niin kuin tässä lehdessä neuvotaan!

Eino Keskitalo

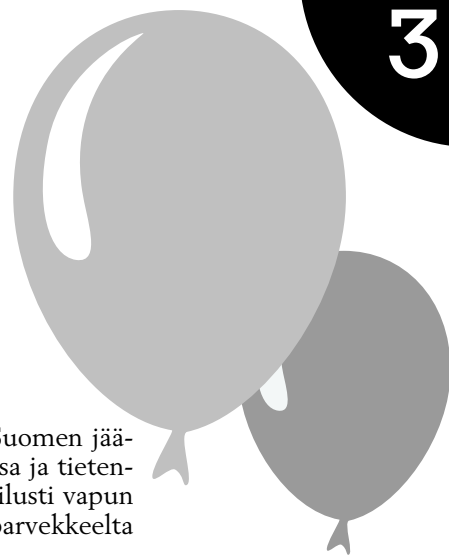
** Tosin.. jos "Super" Mario Lemieux olisi saanut pelata ehjiä kausia, olisiko hän rikkonut Gretzky'n ennätyksiä? 160 pistettä vain 60 pelissä kaudella 92/93!*



Miettiessäni mitä kirjoittaa, nappasin käsiini viime vuoden WapupuBlankin ja katsoin mitä Jyrki oli PJ:n palstassaan tuuminut. Vuosi sitten laitoksen uudet tilat oli vihitty ja emeritusprofessorimme Pentti Kerola täyttänyt vuosia. Näiden tiimoilta pidetyissä puheissa oli korostunut osallistuminen ja oululaisten itsestään esimerkin tekeminen. Jyrki halusi kannustaa meitä opiskelijoita samaan – antamaan palautetta ja osallistumaan. Blanko järjesti 12.4. ensimmäistä kertaa vuosiin palautepäivän opiskelijoille. Lopputulos oli odotettu, muttei toivottu: paikalla oli vain parikymmentä henkeä, joista suuri osa järjestelevää porukkaa. Herätkää! Vai olemmeko tyytyväisiä? Emme me ole.

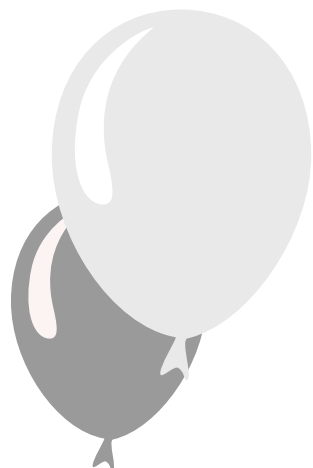
Vaikkei opiskelu ja sen kehittäminen tollilaisia ja blankolaisia kiinnostaisikaan, on osallistuminen kevään tapahtumiin ollut aktiivista. Erityisesti blankolaisten osallistuminen uusiin tapahtumiin on lämmittänyt mieltä. Nyt jaksakaamme vielä The Wappu. Harmillisesti rupeamaa ei tänä vuonna kirjaimellisesti soudetakaan käyntiin. Juuri kun Blanko oli aikeissa panostaa voitosta pelaamiseen. Kesällä sitten Jyrkkäkoskelle Blankon ikiomille festareille ja tenttipäivinä piknikeille – kaikki.

Aapo Herrala



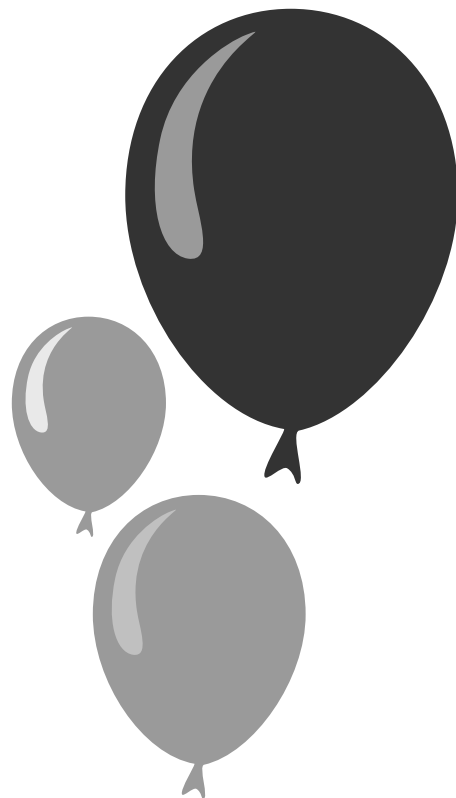
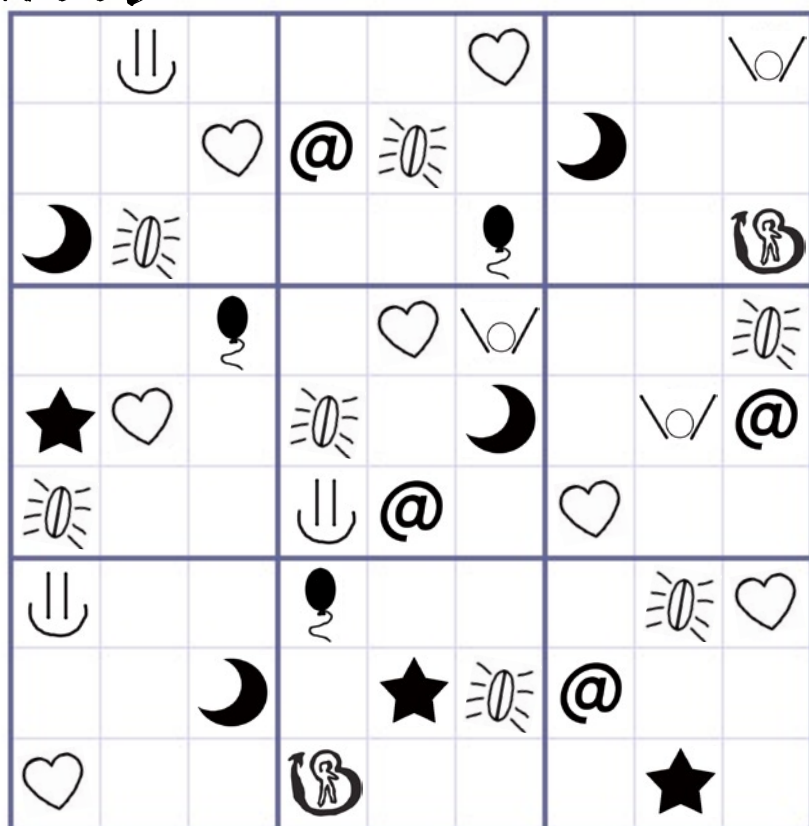
Puheenjohtajan tervehdys

Lukukauden kevät-puoli alkaa lähentyä loppuaan. Se on helppo parissakin mielessä: jokaisen opiskelutaakka alkaa olla takana ja useilla myös ankara tapahtuma- ja sitä myötä ryyppyputki. Kevät on ollut blankolaiselle kiireinen. Laskiaisen jälkeen on ehtinyt tapahtua monenlaista: ikimuistoisen (lol!) kevätexcursion lisäksi on fuksit kastettu blankolaisiksi, pelailtu ja leffailtu kiltiksellä sekä megazoneiltu, ammuttu jousella ja tanssittu. Onpa kyykkääkin paiskottu OM-kyykässä. Voidaan sanoa, että tapahtumia on järjestetty riittämiin ja toivottavasti aiempaa useampaan makuun. Pian on aika hengähtää hetki – muttei vielä.

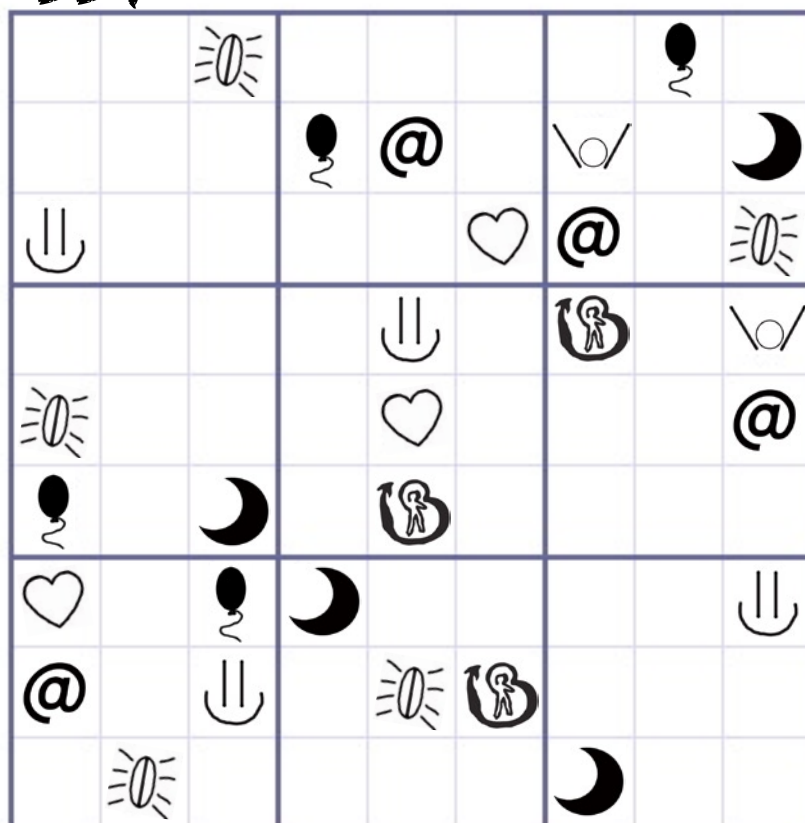


WAPPU-SUDOKU

NOOB



L337



TÄYDEN-
NÄ KUUDUK-
KO KUVILLA NIIN
ETTÄ JOKAISELLE
VAAKA- JA PYSTYKI-
VILLE SEKÄ JOKAISEEN
3X3 KUUDUN LAATI-
KOIHIN TULEE VAIN
YKSI KUTAKIN
MERKKIÄ.



Wapusta selviytyminen ei ole niin yksinkertaista kuin ensikertalainen voisi kuvitella. Hauskanpidon maksimointi vaatii kovaa kuntoa ja huolellista valmistautumista kokeneemmaltakin wappuilijalta. Tämän oppaan ohjeita noudattamalla on mahdollista selviytyä wapusta ilman liian aikaista sammumista tai muita suurempia katastrofeja ja viettää hauska wappu blankolaisten kanssa wapputapahtumiin tutustuen.

VALMISTAUTUMINEN

Wappuun on syytä valmistautua huolella. Valmistautumisen ja wapputunnelmaan virittäytymisen voi aloittaa pakkaamalla wappurepun. Sisältö kannattaa suunnitella huolella, sillä wapun aikana ei välttämättä pääse kotiin täydentämään tarvikkeistoa. Wappurepun perusaineistoon kuuluvat vessapaperi, serpentiini, lämpimät vaatteet ja nestepitoinen viihdytystarpeisto. Näiden lisäksi reppuun voi pakata kaikkea mitä voi kuvitella wapun aikana tarvitsevana.

Vaatetuksen valinta ei tuota wappuna suurta päänvaihua, riittää kun kiskaisee haalarit päälle, halutessaan lakin päähän ja iloisen hymyn kasvoille. Muista kuitenkin ottaa tarpeeksi lämmintä vaatetta mukaan, sillä yöllä ojanpohjalla nukkuessa voi tulla kylmä.

Juomien valinnan kanssa kannattaa olla tarkkana. Raakaa kossua kiskova wappuilija sammahtaa jo toisena tai kolmantena päivänä, mutta riittävästä nesteytyksestä on syytä huolehtia. Lämmin olutkaan ei ole kaikille mieluisen vaihtoehto, olutta tosin saa helposti lisää lähimmän kaupan kylmäkaapista ja samalla voi ostaa mukaan pari pussia pakasteranskalaisia kylmikkeeksi. Tarpeeksi laimea seos viinaa ja limsaa isoon limsapulloon sekoitettuna on

T O R S T A I 27 4 2006

12 00 "Kirkkovenesoudut" @ Tuiran uimaranta

12 30 Wappukyykkä @ Tuiran uimaranta

Tämänkeväinen jäätilanne estää valitettavasti varsinaisen soutamisen. Paikan päälle järjestetään kuitenkin muuta toimintaa ja wappu alkaa ehdottomasti yhtä hienolla tavalla kuin ennenkin!

Myöskin linja numero 69, eli Wesibussi, aloittaa vuotuisen ja kolme päivää kestävä liikennöintinsä kirkkovenesouduista n. klo 13. Wesibussin kyydissä voit matkata parin euron hintaan melkein minne haluat.

17 00 Blagitarius Blagiatorsin pikkujoulut @ Plaanin sauna

Kirkkovenesoutujen jälkimainingeista kannattaa suunnata keskustan tuntumaan, Heinäpään suunnassa sijaitsevalle Plaanin saunalle, jossa Blankon menestyksekkäät kyykkäjoukkue viettää pikkujoulujaan. Sauna sijaitsee Isokadun ja Nummikadun kulmassa, sisäänkäynti on Nummikadun puolella.

havaittu hyväksi wappujuomaksi. Wappukunto vaatii todellista taitoa - on osattava juoda tarpeeksi mutta varottava vetämästä övereitä. Juominen on myös muistettava aloittaa tarpeeksi aikaisin joka aamu, mielellään ennen kuin krapula pääsee yllättämään.

TAPAHTUMAT

Wapun tapahtumakalenterin voi printata mukaan ja kuljettaa mukana haalareiden taskussa tai wappurepussa jotta muistat tutustua kaikkiin wapun hauskoihin tapahtumiin. Mikäli kuitenkin olet unohtanut listan ja sen sisällön, tapahtumasta toiseen löytää seuraamalla sinipukuksia blankolaisia.

Wappu alkaa viimeistään torstaina Tuiran uimarannalla kirkkovenesouduilla, joka on wapun ensimmäinen iso tapahtuma. Kaupunkia tuntematon löytää helposti paikalle seuraamalla haalaripukuisten ihmisen vaellusta lähes mistä päin Oulua tahansa. Itse paikalla kannattaa tiirailla Blankon lippua ja sinihaalarisia blankolaisia - sieltä löydät varmasti seuraa. Rannalta siirrytään illan pimetessä Blagitarius Blagiatorsin pikkujouluihin saunomaan.

Perjantai-aamuna ei onneksi tarvitse herätä kukonlaulun aikaan, sillä Blankon wappusauna alkaa mukavasti iltapäivällä. Älä hätäänny mikäli heräät täysin tunte mattomasta paikasta. Avaa olut, etsi lähin bussipysäkki ja hyppää bussiin joka vie sinut Linnanmaalle. Wesibussi numero 69 lieenee varmin vaihtoehto. Saunomisen ohessa on perinteisiä wappuohjelmia, joista ainakaan apinapatsaan lakitusta ei kannata ohittaa! Nyt on hyvä aika iskeä wappuheila ja hankkia yöpaikka Linnanmaalta, sillä lauantaina wapunviettoa jatketaan kiltahuoneella maistellen sivistyneesti viinejä ja patonkeja tai vähemmän sivistyneesti spördeä ryypäten. Energisimmille wappuilijoille on luvassa pelejä takapihalla.

Wappuaattoamuna voi jo väsymys yllättää, joten varaa mukaan energiajuomia ja suuntaa keskustaan elokuva-teatteri Rion eteen viettämään Blankon iki-ihanaa perinnettä, kurjenjuottoa. Kurkien lisäksi juotetaan myös vuoden fuksi ja blankolaiset saavat kuulla tarinan blankolaisesta työstä ja pojasta sekä Laanaojan pahanhajuisesta henkäyksestä. Kun kurjet ovat saaneet osansa wapusta, blankolaisten joukkio siirtyy Ainolan puistoon katsomaan kastuneita teekkareita ja nauttimaan piknikistä. Wappuaattona riittää muitakin tapahtumia Franzenin patsaan lakituksesta asematunnelin örinöihin.

Wappupäivän aamun valjetessa väsynyt juhlija pääsee vihdoinkin väentäytymään kotiinsa tai parhaaksi katso maansa nukkumapaikkaan lepäämään ja krapulapeikkoa odottelemaan hauskat wappumuistot mielessään.

HEIDI WIKMAN

21 00 Jälkisoudut @ Foxia

Kirkkovenesoutujen viralliset jatkot järjestetään Foxiassa. Bileet ovat yleensä olleet suositut, joten toivottavasti olet hankkinut lippusi jo ennakoon. Liput maksavat 6e.

PERJANTAI 28.4.2006

13 00 Wesibussi @ yliopisto

Wesibussi aloittaa yliopistolta Kotikaupungin lyhyt-excun, jolla tutustutaan paikallisiin lähiöpubeihin

15 00 OLuT:n wappusuunnistus

OLuT ry järjestää yhteistyössä luonnontieteellisen tiedekunnan ainejärjestöjen kanssa Vappusuunnistuksen! Ajankohta on perjantai 28.4. klo 15.00-19.00 ja paikana Torinranta lähiympäristöineen. Tämä fuksisuunnistuksen tyylinen tapahtuma järjestetään nyt ensimmäistä kertaa, eli voit olla mukana luomassa perinnettä. Joukkueen koko on 3-9 henkeä ja osallistumismaksu 5 euroa / joukkue. Maksu suoritetaan ilmoittautumisen yhteydessä, joka alkaa Torinrannassa klo 14.15. Jälkipelit pidetään ravintola Kaarlenholvissa, jossa patio on auki!

16 00 Blankon Wappusauna @ Teekkaritalo

20 00 Patsaan lakitus @ Kaijonharjun apinapatsas

Blankon virallinen Wappusauna järjestetään Teekkaritalolla. Illan ohjelmassa on myös perinteinen teekkari-patsaan lakitus Kaijonharjun apinapatsaan luona, jossa Blankon Oltermanni lakittaa patsaan ja kertoo tarinan. Teekkaritalolla on tarjolla purtavaa ja juotavaa.





S U N N U N T A I 30 4 2006

12 68 Kurjenjuotto @ Snellmannin puisto

Kurjenjuotto on ollut Blankon perinne killan perustamisvuodesta lähtien.

Kurjet juottaa vuoden fuksi 2004 Juho Akola ja häntä avustaa vasta valittu vuoden fuksi 2005. Kurjenjuottoon kuuluu osana pieni tarina blankolaisesta työstä ja pojasta sekä pahanhajuisesta henkäyksestä kaupungin-
ojasta. Snellmannin puisto kurkineen sijaitsee elokuva-
teatteri Rion edessä.

14 00 Piknik @ Åströmin puisto

Kurjenjuoton jälkeen siirrytään piknikille Åströmin puistoon seuraamaan teekkareiden fuksikastetta.

19 00 Waaton bileet Teatrialla

Waaton bileet alkavat jo kello 19. Esiintyjinä iltaanne piristävät Pekka & Noshörningar, Grabulator sekä Professori Heikkerö. Luvassa on myös Wappuhenkistä skabailua. Pääsyliput maksavat 8 / 10 euroa teekkari-
kortilla / ilman.

Meininki loppuu yöllä juuri sopivasti ennen Ashemat-
hunnelin örinöitä, jonne koitetaan hommata Teatrialta
kätevästi puoli-ilmainen kyyditys.

L A U A N T A I 29 4 2006

10 00 Teekkareiden tempaukset @ Åströmin puisto

Jokainen teekkarikilta tempaisee omalla tavallaan aamukymmenestä alkaen.

17 00 Viini- ja patonki-ilta @ Kiltahuone

Kiltahuoneella on tarjolla hyviä viinejä, patonkia ja tuorejuustoja. Tapahtumassa on loistava wappuinen tunnelma.

21 00 Waatonaaton bileet @ Teatria

Waatonaaton bileet alkavat kello 21, esiintymässä ovat Teekkaritorvet, Myrkkykieli ja Stong. Lisäbonuksena illan starttaa Teekkaripuheenjohtajien sulkapalloturnaus. Liput maksavat 6 / 8 euroa teekkarikortilla / ilman, ja niitä on tähänkin tapahtumaan myyty ennakkoon luultavasti aika läjä...

M A A N A N T A I 1 5 2006

03 33 33 Ashematunnelin örinät @ Asematunneli

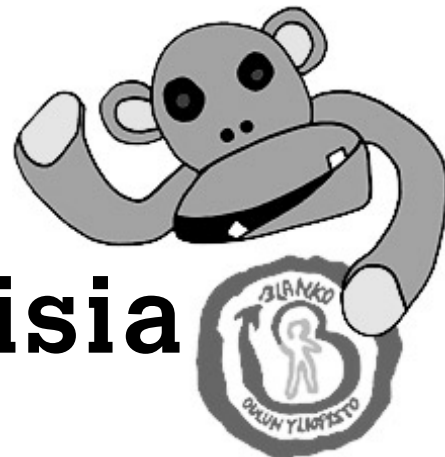
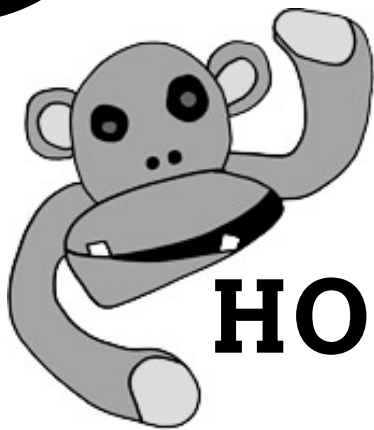
Massoittain juhlakunnossa olevia opiskelijoita kerään-
tyy yhdessä asematunneliin örisemään.

09 00 Shamppanjamatinea @ Linnansaari

Wapunpäivä jatkuu shamppanjamatinealla, jossa nimen-
sä mukaisesti juodaan kuohujuomaa, syödään eväitä ja
nautitaan auringonpaisteesta. Esiintymässä Teekkaritor-
vet.



KUVAT: HEIDI WIKMAN
TAPAHTUMAKALENTERI: MIIKKA ANSAMAA



HOE*-kuulumisia

Talven niska on tahtunut ja jännityksellä odottelemme, millainen vappusää vuoden merkittävintä opiskelijajuhlaa kruunaa. Tuon kevään huipennuksen jälkeenkin on toki vielä elämää Lipastolla, vaikka monen ajatukset karkaavat jo tulevaan kesään ja ehkä jopa loppuvuoteenkin.

Kopo-rintamalla on tapahtunut sitten viime Blankin. No, ei mitään maata mullistavaa, mutta laitoksen säästöpainet ovat nyt kovet ja se merkitsee joidenkin kurssien (mm. Digitaalinen kuvankäsittely, Edistynyt C++, Henkilökohtainen ohjelmistoprosessi, Mac OS X –ohjelmointi, Ohjelmointikielten periaatteet, Rinnakkainen ohjelmointi, Tutkimusmenetelmät ja Virtuaalitodellisuus) lepuuttamista ensi lukuvuonna. Tämä on toisaalta harmillista, koska jonkun valmistuminen saattaa lykkääntyä suunnitellusta kurssien järjestämättömyyden takia.

Otankin mielelläni vastaan palautetta, mikäli kurssien lepuuttamisesta on jollekin henkilökohtaista haittaa. Pyrin saattamaan vappuun mennessä Blankon kopo-vastaavan sivulle (<http://www.blanko.fi/opiskelu/kopo/>) täydellisen listan kursseista, joita ensi lukuvuonna ei järjestetä.

Kesäkurseista ja -tenteistä voit vielä esittää toivomuksiasi huhtikuun aikana. Laitahan pikaisesti viestiä tulemaan, jos ajattelit viettää kesän joitakin kursseja suorittaen ja tentteihin lukien (sp-osoitteeni on tämän horinapalstan lopussa).

Joillakin, lähinnä Digitaalisen median kursseilla on ollut tunkua enemmän kuin on voitu kurssille ottaa. Tilanne on keho, kun kunnollista erottelumenetelmää ei ole laitoksellamme käytössä. Opinto-oppaassa toki on selkeä ohje, jonka mukaan ylibuukkaustilanteissa ko. suuntautumisvaihtoehdon oppilaat ovat etusijalla. Mutta meillähän ei virallisesti suuntautumisvaihtoehtoa määritellä siten, että laitoksella olisi tieto tästä ja sitä voisi käyttää valintakriteerinä. Niinpä jopa puolet digimedian kolmelle eri kurssille halukkaista on jäänyt rannalle tämän lukuvuoden aikana.

Palautetta kurssijärjestelyistä keräsimme keskiviikkona 12.4. Vaikka tilaisuudesta tiedotettiin nähdäkseni riittävästi, ei paikan päälle ilmaantunut kuin 30 henkeä. Suuret kiitokset heille osallistumisesta! Heiltä palautetta kertyikin mukavasti ja pyrin saamaan niistä mahdollisimman pikaisesti koostetta tai ainakin jonkinlaista informaatiota kopo-vastaavan sivulle. Keskustelimme melko paljon erityisesti palautteen annosta ja TOL:n mahdollisen palautejärjestelmän toivotuista ominaisuuksista.

TOL:lla testataan vielä tänä keväänä Internet ja tietoverkot -kurssilla WebOodissa olevaa palautejärjestelmää, joka on koekäytössä mm. sähkö- ja tietotekniikan osastolla. Palaute kerätään PalauteOodin kautta kaikilta tenttiin ilmoittautuneilta. Tilastollista yhteenvetoa voivat katsella kaikki WebOodin käyttäjät, mutta laadullisen palautteen, esim. sanallisen hehkutuksen, näkevät vain kurssin opettaja ja WebOodin hallinnoijat.

PalauteOodin käyttöä ohjeistetaan kurssin viimeisellä luennolla ja kurssille/tenttiin ilmoittautuneille sähköpostitse. Kokemukset sitten vaikuttavat PalauteOodin käyttöönottoon ja sen aikatauluun, mutta nyt tavoitteena on, että vuoden loppuun mennessä sitä käytettäisiin kaikilla TOL:n kursseilla.

Mutta jos vielä ennen pääsiäistä asiat näyttivät olevan kutakuinkin kunnossa, niin sittenpä räpsähtikin lunta tupaan: Tietokantojen perusteet -kurssin luentokalvot on poistettu netistä. Perusteeksi tälle käsittämättömälle toimelle on kurssin vetäjä Juha Iisakka ilmoittanut, että luentomateriaali on ainoastaan luentojen seuraamisen apuväline. Perustelu on kestävä millä tahansa mittarilla mitattuna ja erittäin oudoksi asian tekee se, että siitä ei ole millään tavalla ilmoitettu aiemmin kurssilla.

Nyt, tentin ollessa ensi maanantaina 24.4. ei asialle ole todennäköisesti paljon tehtävissä. Vaikka olenkin asiasta kysynyt sähköpostitse lisäkalta, luentokalvot tuskin palautuvat viikonlopuksi nettiin.

Oppimista ja opetuksen monimuotoisuuden kehittymistä ei ainakaan moisella tavalla kehitetä. Onkin varma, että asia otetaan vahvasti esiin tiistain OpKe:n kokouksessa. Toivon, että saamme OpKe:ssa aikaan päätöksen, jossa selvästi tuomitaan menettely ja ohjeistetaan kaikkia kurssien vetäjiä kehittämään itsenäistä opiskelua ja avoimuutta tukevia oppimismenetelmiä. Vähin, mitä voidaan toivoa, on verkossa oleva opiskeluaineisto, kunnon informaatio kurssin järjestelyistä, luentokalvot ja mahdollisuuksien mukaan myös muu syventävä materiaali.

Seuraa toukokuussa kopo-vastaavan sivua Blanko-webissä, siellä on lisää tietoa tästä TP-kurssin luentokalvohässäkästä. Ja anna palautetta kaikkeen TOL:n opetukseen liittyvästä, kopo-vastaavan tyhjä postilaatikko odottaa viestiäsi osoitteessa kopo-vastaava@blanko.fi.

Aurinkoisin kevätterveisin ja Hauskaa Walpuria toivottaen,

MARKKU PYLKKÖ

* Hallinnon OpiskelijaEdustaja



PS. En juhli nimipäivääni vaan vietän sitä työn merkeissä: aamulla virittelemme palautekysymykset ITV-kurssia varten PalauteOodiin, klo 12.15 käymme OpKe:n kokouksessa mm. tuon TP-kurssin luentokalvoasian kimppuun – toistaiseksi kaikki OpKe:n kokoukset ovat tänä vuonna venyneet viiteen asti – ja klo 17 alkaakin YB210:ssa esityslistaltaan 20-kohtainen OYY:n edustajiston kokous, joka venynee keskiviikon puolelle. Listalla on mm. tiedotussihteerin valinta, viime vuoden tilinpäätöksen käsittely sekä koko ylioppilaskunnan sääntökokoelman muuttami-

nen ensimmäisessä käsittelyssä. Nyt kyllä HOE:n hyvin kehittyneitä perslihakia tarvitaan!

PPS. Näköjään sähköpostailuni tuotti tällä kertaa tulosta: lisäkalta palautti luentokalvot nettiin. Hyvä niin, nyt toivottavasti kenenkään tenttiin valmistautuminen ei mennyt tämän takia penkin alle.

**KUVA: MARKKU PYLKKÖ
PIIRROKSET: TAIJA KYNKÄÄNNIEMI**

Hyppään sängystäni normaaliakin onnellisempaan. Olen jopa niin iloinen etten muista sanoa huomenta pehmolelupupulleni, joka jälleen kerran nukkui kiltisti kainalossani. Kahvinkeittimen soitellessa sulosointuja valmiin kahvin merkiksi, mietin miten mahtava päivä tästä onkaan tulossa. Hitaasti nautiskellen kumoan kahvipannun sisältöä. Koitan pitkittää hetkeä ikuisuudeksi, sillä tiedän että tämä on päivän ainoa hetki jolloin äitini ei tarvitse minua hävetä...

LASKIAINEN 2006

teksti: Ville Kiviniemi kuvat: Juhani Lehtonen

Kaikki hyvä loppuu aikanaan ja niinpä minunkin piti viimein heittää leijonatohvelini sängyn alle ja vaihtaa pyjamani haalareihin. Iloisesti vihellellin hyppelehdin kauppaan ostamaan muumilimsaa vahvempaa ainetta. Kun olin pannut mäyräkoiran reppuuni, laskin montako kolikkoa säästöpossustani vielä löytyi. Valitettavasti niillä ei saanut alennusmyynnissä olevaa vaaleanpunaista pulkkaa. En antanut sen kuitenkaan masentaa, vaan jatkoin matkaani kohti Reikunmäkeä.

Viimein löysin itseni mäeltä ja heti ensimmäisenä hakeuduin omieni pariin Blankon lipun viereen. Siellä nautin muutaman kupposen ihanan lämmintä kaakaota ja lähdin etsimään hyvää paikkaa mäenlaskun seuraamiselle. Loistava paikka löytyikin mäen toiselta puolelta. Sinne ei ollut eksynyt vielä paljoakaan porukkaa, joten saimme kämppikseni kanssa katsoa laskuja esteettömästi. Tunte mattomien laskemiset eivät niin hirveästi kiinnostaneet, mutta viimein tuli kauan odotetun kk-allstarsin vuoro. Ensimmäisessä laskussaan pojat ottivat helpon voiton vastustajistaan eikä heitä tänä vuonna edes diskattu kilpailusta. Kk laski jopa kovempaa kuin edellisenä vuonna, mutta heidän nopeutensa ei silti voittoon asti riittänyt, vaan he jäivät noin kuudenneksi.

Seuraavaksi laskuissa alkoi osuus jossa nopeus ei enää ollut valttia, vaan tyyli ratkaisi. Mäkeä tultiin alas ties minkälaisen hähkyrän kanssa. Epäilemättä on mennyt useampikin kalja kapistuksia suunnitellessa, ja rakennusvaiheessa on valutettu verta, hikeä ja kyyneleitä. Jotkut olivat hyvinkin mielikuvituksellisia ja ottivat selkeästi

kantaa nykymaailman menoon ja melskeeseen. Kylmintä kyytiä oli epäilemättä pahviautoa ohjanneella paidattomalla rattijuopolla. Onneksi hän oli sisäisesti lämmitetty ja laskun jälkeen hän pystyi lämmittämään kylmennyt kehoaan koneteekkareiden rakentamassa lumisau-nassa. Muita mieleen jääneitä laskuvälineitä

olivat sohva, kuollut lintu jolla oli piikki takapuolella ja hökötyks joka jotenkin liittyi curlingiin.

Tämän jälkeen seurasi vielä vapaata mäenlaskemista ja hetken kämppikseni kanssa mietittyämme revimme läheisen muovipussin ja kirmasimme mäen ylös. Alas tulimmekin sitten vauhdilla lumi pölytten ja olimme hyvin onnellisia siitä ettei tyyli-pisteitä jaettu. Mäenlaskun jälkeen olikin aika täyttää tyhjäksi käynnyttä vatsaa lähipizzerian maukkaalla tarjonnalla. Pitkä päivä mäessä oli tyhjentänyt energiavarastoa huolella ja tunsimme olomme yllättävän humaltuneiksi.

Kauaa en kerennyt maukasta pizzaa sulatella kun tuli jo aika lähteä kohti teekkaritalon pirskeitä. Teekkaritalolla oli yhteispirskeet Communican, Syntaksiksen ja Verban kanssa. Niinpä paikalla olikin normaalia enemmän kauniita tyttöjä. Ilta meni iloisesti tyttöjen kanssa mukavia juttellessa ja läpsyä pelatessa. Monella tytöllä oli ikävästi koulua aamusta joten monikaan ei eksynyt Sassiin jatko-pileisiin. Huhujen mukaan kukaan blankolainen ei edes päästänyt teekkaritalon vieraita kotiinsa nukkumaan. Seuraaviin yhteisbileisiin pitänee siis tuoda enemmän maukasta spördeä, jotta arvostelukyky heikkenisi puolin ja toisin ja mahdollisesti voisi tapahtua enemmän pariutumista. Tosin huhuthan on vain huhuja. Eiväthän Blankon herrasmiehet kylillä huutelisi vaikka olisivatkin saaneet.

Sassissa meni toinen ovi juuri nokkamme edestä kiinni, joten röyhkeästi kiilasimme toisen jonon kärkeen. Myös moni kombostikoblasta tajusi tilanteen suoman edun ja tulivat suoraan ovelle kulkematta jonon kautta. Onnek-



kaat pääsivät pienellä selittelyllä jonottamatta bileisiin. Sassissa meno oli kovaakin kovempi. Muutaman oluen juotuani ja hieman läpsyä tyttöleiden kanssa pelattuani tuumin että nämä bileet on nähty.

Jätin siis Kombostikoblan pitämään huolen maineensa kasvattamisesta Sassin osalta ja siirryin itse kotiin. Kämpikseni oli jo lähtenyt kohti Nelivitosta ja sinne suunta- si myös oma polkuni. Matkalla vilkaisin kännykkääni ja huomasin eräällä fuksipalleroisellani olleen ikävä joskus päivällä. Olisi ilmeisesti pitänyt mainita että minut saa parhaiten kiinni irkillä, ei kännykällä. Nelivitosestahan fuksini löytyi kuten lisäksi molemmat kämppikseni. Numeron bileet olivat huomattavasti leppoisaammat ja oli oikein mukava vain istua hiljaa nautiskellen oluen mausta. Iltaa häiritsi vain eräs stalkkeri joka vaani kämppikseni tyttöystävää. Hän saikin tytön sydämen kurkkuun tietämällä tytön nimen ja osoitteen, olivat kuulemma naapureita vaikkei tyttö ollut koskaan tyyppiä nähnyt- kään. Stalkkeri pilasi illan ilon siinä määrin että päätim- me suunnata pienen seurueemme kotia kohti. Fuksini jäivät ystävällisesti pitämään huolta Blankon maineesta ja hyvät humalathan he siinä sivussa saivat hommattu- akin.



Kaikkiaan laski- aisenä oli jälleen oikein mukavaa. Kyllähän sitä kerran vuodessa mielellään viet- tää päivän ul- koilmassa vaikkei siellä tietokoneta olekaan. Lop- pubileetkin oli- vat mielestäni oikein mahtavat.

Pääbileissä oli vilskettä enemmän kuin laki salli ja näh- tiinhän siellä paljasta pintaakin. Tosin vain poikien osalta, mutta ehkä sekin on tyhjää parempi, tai sitten ei. Neli- vitosen varjobileet oli myös oikein mukava tapahtuma. Meno oli huomattavasti rauhallisempaa, mutta sitä silti löytyi.



KULISSIEN * TAKAA *

Korviimme kantautui huhuja, joiden mukaan blankolaiset olivat kevätexcun aikana humalassa! Olimme kaikki asiasta syvästi järkyttyneitä ja yleinen mieliala oli luonnollisestikinkovinepäuskoinen. Päätimme kieltäytyä uskomasta moista panettelua ja huhupuhetta, koska blankolaisethan ovat tunnetusti tervehenkistä kansaa.

* * *

Ilouutinen kaikille sy- väkurkuille: wapun bi- leissä on kuulemma mahdollisuus tunkea suuhunsa PATONKIA ja MAKKARAA! Nami nami.

* * *

Onnentoivotukset Juho "Mutjake" Myllylahdelle, joka nimitettiin VUODEN FUKSiksi äskettäisessä hallituksen kokouksessa! Perusteluina valinnalle oli: "Aktiivinen ja näkyvä toiminta fuksille arvoisalla tavalla."

* * *

Eräs Blanko-aktiivipa- riskunnistamme on otta- nut ratkaisevan askeleen yhteisellä taipaleellaan - lämpimät onnittelut CoolBlueLadylle ja Nixalle kihlauksen joh- dosta!

* * *



sisu, veri ja KUNNIA * * * * * ö m - k y y k k ä 2 0 0 6



Jälleen koitti aika jolloin Oulun kyykänpelaajat kerääntyivät sankoin joukoin puhtaan valkoiselle kyykkäkentällä mittelöimään Oulun mestaruudesta.

Suurien soturien mittelö käytiin jälleen kerran Yliopiston parkkipaikoilla. Monilla kentillä oli ylläreinä patteja joista kartut ottivat mukavasti ilmaa allensa lentäessään kauniissa kaaressa kyykkien yli. Ensi vuonna pitäneeekin ottaa rautakanki mukaan, eivätköhän suuremmatkin patit mene matalaksi kun kova kanki alkaa heilua. Epämääräiset kasat tuovat kyykkään myös tuuriosuuden ja hyvän taistelija joutuu nöyrytmään jos käy huono onni.

Hävisimme ensimmäisen taistelumme, mutta sota jatkui. Uljaat soturimme keräsivät voimia seuraavaa koitosta varten. Päässäni soi taistelutahtoa voimistavia lauluja: "Vihollinenkin kukistuu, kun oikein taistelee". Laitoin aurinkolasit päähäni ja olin saavuttanut ice cold terminator -olemuksen. Toinen ottelu menikin jo paremmin ja voitto napsahti. Valitettavasti otimme viimeisessä ottelussa taas turpaan ja muutuimme suurista taistelijoista huutosakiksi.

Monella muulla Blankon joukkueella meni pelit paremmin. Jäimme jännityksellä seuraamaan Blabla:n, kk:n, WiTTwo:n ja DA koblan pelejä. Joukkueet pelasivat omaa tasoaan ja pääsivätkin pitkälle. Siitä huolimatta noutaja kutsui joukkueita yksi kerrallaan. Viimein jäljellä oli vain kk. Kk ei pelannut parhainta peliään, mutta vastustajat pelasivat vielä huonommin ja muutahan ei voittoon tarvitakaan. Kk selvitti tiensä finaaliin asti jossa sama taktiikka jatkui. Ensimmäisessä finaalipelissä vastustajakaan ei pannut parastaan, mutta heitot osuivat

kuitenkin hieman paremmin kuin kk:lla. Toisessa pelissä vastustaja löysi hukatun heittotaitonsa ja kk hävisi jälleen. Pojat pelasivat kuitenkin hienosti toiseksi ja ihan ansaittu hopeahan se oli.

Pronssipelissä näki kyykkää parhaimmillaan, kun Antti Ojala tuli suorittamaan viimeisiä heittojaan. Droit oli 6 pistettä tappiolla ja peli vaikutti pelatulta. Ato kuitenkin näytti mistä todelliset kyykkäsankarit on tehty ja kylmän viileästi saalisti joukkueelleen puuttuvat pisteet.

Turnauksen jälkeen oli vuorossa kyykkägaala. Siellä pelaajat nauttivat lämpimästä saunasta ja kylmistä virvokkeista.

Kyykkäkausi 2006-2007

Krapulan jäätyä unholaan alkoi pelaajien kesken kiihkeä henkilökohtaisten statsien odottelu. Odottavan aika on hyvin pitkä, mutta vihdoinkin ja viimein odotus palkittiin. Tilastojen mukaan ensi vuonna Blanko tulee pärjäämään mainiosti kyykkäkentillä. Uusia mestareita on syntynyt ja vanhatkin jaksavat vielä karttua viskoa. OM-kyykän tilastoissa parhaina blankolaisina olivat: 4. Samuli Pöyhtäri, 6. Inga-Liisa Jomppanen turnauksen kovimpana naisena ja 9. Simo Arvola. Lisäksi oman pelipaikkansa 10 parhaan joukosta löytyi monia Blankolaisia.

Ensi kaudella a-sarjaan siirtyy monta kovaa b-sarjalaista, joiden heittotaitoja ei tarvitse hävetä. Mika Lasasen ja Miikka Krogeruksen oikea paikka olisi ollut jo tällä kaudella a-sarjassa, mutta sen sijaan he siivittivät loisteliaasti jätekoblan b-sarjan voittoon. Ensi kaudella tilanne on toinen ja he edustanevat Blankoa a-sarjassa. Miikka joutuu vielä ratkaisemaan edustaako hän Blankoa kombostin vai





Blablan riveissä, mutta valitsi hän kumman joukkueen vain, tulee näiden välillä olemaan kovia otteluita.

Huhujen mukaan ainakin Kiviniemi, Lasanen ja Jomppanen kaatelisivat kyykkiä Kk:n puolella. Ensi kaudella kombostia ei siis nakella a-sarjassakaan niin helposti kumoon. Lisäksi b-sarjasta saattanee siirtyä vielä muutama muukin edustamaan kk:ta, mutta en ole saanut täyttä varmuutta heidän jatkosuunnitelmistaan. Syksyllähän se nähdään mitä uusi kausi tuo tullessaan.

Kk:n lisäksi kyykkien kolina kuuntelusta on innostunut liuta muita Blankolasia. Sisäpiirin huhujen mukaan ensi kaudella Blankoa edustaisi b-sarjassa Wit, Jätekobla ja kaksi uutta fuksijoukkuetta, a-sarjan edustamisen jäädessä kk:n, kk2:n ja blablan niskoille. Tällä kaudella Blankoa edusti neljä joukkuetta ja kaikkiaan joukkueita oli 22, joten ensi kauden seitsemän joukkuetta on ihan kunnioitettava saavutus. Tosin aina on tilaa vielä yhdelle tai useammalle joukkueelle.

Jos kyykkä kiinnostaa, suuntaa selain osoitteeseen <http://www.oamk oulu.fi> tai liity irtikissä kanavalle #oamk. #dulce.bellum.inexpertis -kanavalla taas löytyy tämänvuotisia fukseja, jotka ovat ensi kaudella aloittamassa harrastusta. He etsivät aktiivisesti lisää porukkaa riveihinsä.

teksti: Ville Kiviniemi
kuvat: Juhani Lehtonen





HAALARIKASTAJAISET

teksti: Juho Myllylahti & Tommi Portti kuvat: Juhani Lehtonen



Yksi fuksivuoden huipentumista otti tänä vuonna tapahtuakseen 23.3. Tetran saunalla. Tuona potentiaalisen synkkänä ja myrskyisänä iltana oli tapahtuva ikiaikainen perinneriitti, jossa nuori, kokematon ja koskematon fuksijoukko - allekirjoittaneet mukaanluettuna - oli siirtyvä laaharittomien tiedeyhteisöraakileiden joukosta uuteen, valoisampaan tulevaisuuteen: laaharillisten tiedeyhteisöraakileiden joukkoon. Tähän mystiseen kokemukseen meitä valmisti erinomainen ruoka- ja juomatarjoilu, joka oli paikalle järjestetty. Siitä kiittäen. Mielelläni kätkin nakkia poskeen. Ei, se ei ollut (homoläppä). Täyttävä ateria karaisi ruumiin ja ammoisilta ajoilta perityllä salaisella reseptillä valmistettu urhojen taistelujuoma rohkaisi mieltä kohtaamaan edessä siintävän haasteen.

Ruokailun hiljaa loppuessa alkoi ilma väreillä jännityksestä, tunnelma oli pakahduttava, kunnes ovet viimein avattiin. Ja siellä, kätkeytyssä syvennyksessä makasivat paadella nuo taianomaiset kaavut, haalarit, jotka lienevät akateemisen maailman käytetyin pukukoodi. Syvä taivaansininen väri häikäisi loistollaan, kun muurahaisparvena ryntäsimme kohti vapautusta. Yllätysmomenttia lisäsi myös mukaanojennetut kaksi pulloa keskiolutta, joiden merkitystä vasemmalle ja oikealle jalalle ei voi väheksyä. Eikä myöskään jalkojen välissä olevia kummallisuuksia oltu unohdettu, sillä seremoniatilan paadella odotti jokaista kirkas ja helmeilevä valamalja.

Jokaisen saatua haalarit oli vuorossa tapahtuman kliimaksi; vala. Joukkomme polvistui kuulemaan noita totuuden sanoja, jotka toistimme sydän vavahdellen, haalari toisessa kädessä, malja toisessa. Nämä väkevät säkeet paloivat tulisena mielessä, kun kohotimme maljan, ja joimme. Ja tämän jälkeen koitti se hetki, jota varten tämä kaikki johdatus oli läpikäyty. Pukekaa haalarit päällemme. Ja niin oli lopulta oikeutettu tuo hengen haarniskan kantaminen, ja hetki oli ylväs.

Haarniskoihin sonnustauduttuamme olimme valmiit jaloön kilvoitteluun kanssablankolaistemme kanssa. Tiukoissa kilvoissa jouduimme kovalle koetukselle kynät ja hulahulavanteet aseinaamme, tiukoista kilpailuista voitokkaana selvisi Osasto Dagen-eter, palkkioksi urheasta kamppailuista saimme virolaista yskänlääkettä jota nautimme innokkaasti. Tämän jälkeen tiemme kulki kohti saunaa jossa haalarimme pääsivät lämpökäsittelyyn. Saunassa lauloimme taistelulauluja ja joimme keskiolutta ynnä muita makeita nektareita. Saunan jälkeen tiemme erkanivat ympäri kaupunkia. Haalarikastajaiset on yksi niitä kokemuksia, joita emme tule pian unohtamaan.





KEVÄTEXCU 2006

TEKSTI JA KUVAT: TOOMI PORTTI

Blankon hartaudella odotettu kevätkauden helmi-tapahtuma, kevätexcursio suuntautui jälleen kerran, suorastaan perinteikkäästi, meriteitse etelänaapurin pääkaupunkiin. Nesteiden maahantuonnin lisäksi ohjelmaan kuului vierailu Tallinnan yliopiston tietojenkäsittelyopin laitoksella.

Keskiviikkoillan jo hämärtyessä alkoi väkeä kerääntyä Blankon kiltahuoneelle, yksin tai pareittain, kummallista haalarikansaa. Tämä eriskummallinen väki ei kuitenkaan janosta kärsinyt, sillä tärkeää retkeä varten oli evästä varattu mukaan huomattavia määriä, lähinnä kuitenkin nestemäisessä muodossa, jottei maidenvälinen alkoholitasapaino pääsisi kovin pahasti järkkymään. Huonoa heviä vuodattettiin runsaasti ennen lähtöä ja täysin tasotonta nettivideoviihdettä nähtiin myös. Jälkimmäinen herätti kanssaihmisissä inhoa, kauhua ja kätkeytyä kiinnostuneisuutta.

Kun valo oli kokonaan kadonnut taivaanrannasta, alkoi ryhmämme vaeltaa kohti linja-autoa, joka tulisi olemaan kotimme seuraavat yhdeksän tuntia. Tuskallisten nimenhuutovelvollisuuksien jälkeen alkoi esitelykierros, jota säestivät tuskallisen huonot vitsit. Paremman puutteessa oli nekin kuunneltava, sillä pyhiäkin pyhempien excusäännösten mukaan linja-autossa ei saanut juopotella Oulun alueella, vaan kaikki joutuivat odottamaan Kempeleen rajalle, ennen kuin suloista nektaria pääsi jälleen virtaamaan elimistömme syövereihin. Seuraavaa excua silmällä pitäen Blanko ry:n varjohallitus on tehnyt Oulun kaupungille vetoomuksen Kaijonharju-Linnanmaa -alueen muuttamiseksi osaksi Kempelettä. Samalla moottoritie voitaisiin kääntää kaupungin ohi.

Matkaa Helsinkiin siivittivät huonokin huonommat vitsit ja Netmongei'tä (nimi muutettu) kovasti rasittanut homoläppä, jonka epäillään ainakin jossain määrin järkyttäneen uhrin pientä herkkää mieltä.* Illan edetessä ensimmäiset alkoivat jo kovasti uu-

pua, mutta Reilukerho® piti luonnollisesti huolta siitä, ettei kenelläkään mennyt excusta mitään sivu suun. Reilukerhon sammuttua vain jäi monta keskivertoexculais- ta, joille ei enää untta herunut.

Helsinkiin saavuimme todella hyvissä ajoin tunteja ennen laivan lähtöä, mikä ei kyllä ketään haitannut pätkeäkään - eipähän tullut kiire. Rahanvaihdon ynnä muiden rutii- nien jälkeen siirryimme jonottamaan passintarkastukseen ja laivaan, joka yllätykseksemme oli... myöhässä. Laivalla hilpeä porukkamme majoittui ensimmäiseen avoimeen tilaan, joka vastaan tuli, ehkä oltiin tiellä, ehkä ei.

Matka sujui suurelta osalta untenmailla ympäri laivaa, toiset taas vaeltelivat tutkien joko laivaa, yleistä hintata- soa (VIINAA!!) tai kanssamatkustajia. Allekirjottaneen harmiksi laivalta löytyi homoläppäsuoja-Actionman, joka suojelee käyttäjiänsä homoläpältä aina kun sitä pi- detään mukana ja siitä tulikin Netmongein (nimi muu- tettu) virallinen excuseuralainen.

Tallinnaan saavuimme noin kello 17:30 ja noin klo 17:35 ensimmäiseltä seurueemme jäseneltä kyseltiin jo jos naisseura kiinnostaisi nuoria miehiä. Siirryimme kuiten- kin hotelliimme, jossa muodostimme suurimman osan asiakaskunnasta. Puolessa tunnissa ehdimme puhdistau- tumaan bussin ja laivan pölyistä ja olimme valmiita koh- taamaan uusia haasteita, jotka odottivat meitä Tallinnan yliopistolla. Kummastusta ynnä yleistä hupaisuutta aihe- uttivat eestinkielen mielenkiintoiset piirteet ("mitähän nämä opiskelee").

Normaalin kaavoihinkan- gistuneen perusesittelyn jälkeen lähdimme kier- tämään yliopiston tiloja ja yllätykseksemme ne olivatkin todella upeita, mutta välittömästi yli- opiston aidan takana oli- kin sitten jo taloja, joiden katot olivat lahonneet ja romahtaneet maahan. Tietokoneetkin olivat kohtuullisen uusia ja odotettu dissaustulva jäi hyvin vaisuksi. Valitetta- vasti kontaktit paikallisiin opiskelijoihin jäivät vä- häisiksi, sillä vierailupäi- vänämme pidettiin mie- lenosoitus asuntoloiden huonon kunnon vuoksi (haa! löytyihän jotain vikaa). Vä- häisiltä paikallaolevilta opiskelijoilta kuitenkin saimme selville, että tallinnalaiset kanssaeläjamme osaavat irkata ja tietävät että irc on suomalainen keksintö! Harmiksem- me kuitenkin kävi ilmi, ettei paikallisilla opiskelijoilla ole samanlaista pääaine kohtaista kiltatoimintaa kuten meillä Suomessa ja näin ollen valitettavasti omaa irc-kanavaa- kaan ei ollut saatavilla.



Pian kumminkin luonto alkoi kutsua ja oli lähdettävä etsimään ravintoa Tallinnan betoniviidakoista. Osa hilpeästi joukostamme löysi tiensä australialaiseen ravintolaan, jossa maisteltiin eksoottisia herkuja kuten kengurunlihaa ja juustofonduetta. Tallinnan hintataso yllätti iloisesti - juustofonduen ja pari lasia viiniä sai iloiseen hintaan 148 monopolirahaa, joka asettuu ~10 euron kokonaissummaan eli alle puoleen siitä, mitä vastaava maksaisi Suomessa.

Tämän jälkeen porukkamme hajosi, osa tuliaiskauppoihin, osa vanhakaupungin puolelle ja osa hotelliin lempäilemään ja saunomaan. Vanhakaupunki oli mukavan näköistä seutua, mutta elävimpin muistoihin kuitenkin taisi jäädä se, kun Blankin toimittajapari pääsi todistamaan kun Tallinnan keskustassa varkaat innostuivat paremman puutteessa pöllimään mm. kauppakasseja ja ruusuja.

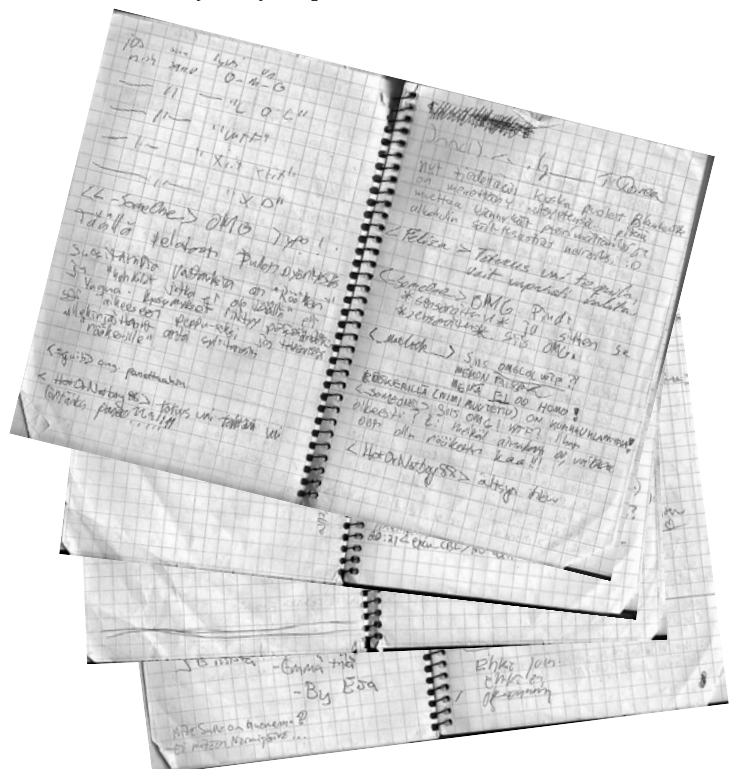
Saunomisen jälkeen oli aika lähteä tutkimaan paikallista yöelämää ja yökerho Terrarium sijaitsikin lyhyen kävelymatkan päässä. Yleisvaikutelma yökerhosta oli loistava, kunnes yksi joukkomme jäsenistä joutui henkilökunnan toimesta kiristuksen kohteeksi. Toimituksen saamien tietojen mukaan kyseessä oli "Rikoit suojalasin, maksa 1000 monopolirahaa tai soitetaan poliisit". Tarinan loppua odottelemme edelleen. Muuten ilta oli menestys vaikka kaikkien vonkaaminen ei onnellista loppua saanutkaan.



me naispuolista jäsentä. Tämä kuitattiin rennompien ihmisten puolelta tokaisuilla kuten "osta isompi pipo".

Helsingissä meidät vastaanotti PPO, joka tarjosi meille evästä ja tilaa jossa rentoutua hetken ja sauna - tästä menee suuri kiitos Helsingin suuntaan. Saunatiloissa aikaa vietettiin mm. pullonpyörytyksen merkeissä... Tuli ihan yläaste mieleen. Jotkut oman tiensä kulkijat ehtivät toki myös tutkimaan pääkaupunkiseudun ihmeitä ja yötä. Poistuimme kuitenkin stadista yöllä kolmen aikaan yhtä blankolaista lukuunottamatta, ilmeisesti lähtöaika oli unohtunut. VR kiittää tuesta.

Paluumatka sujui suuremmista ongelmista, mikäli ei lasketta yhtä uhriksi päätyntä rengasta, joka ei kestänyt seurassamme Jyväskylää pidemmälle.

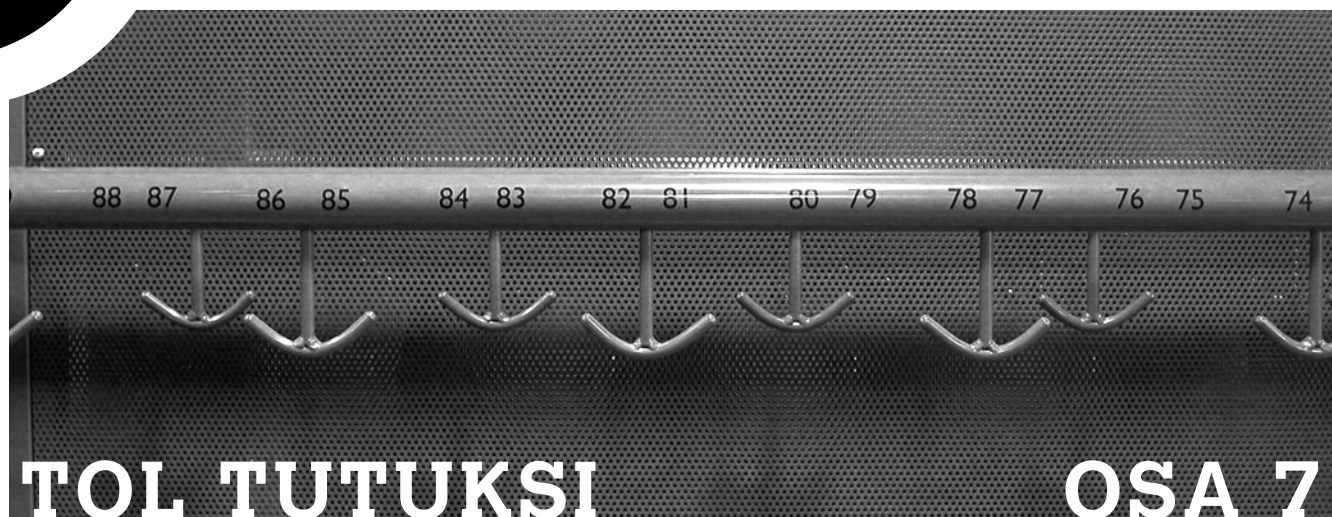


Seuraavana aamuna tuliaiskaupassa oli kiirettä ja litroittain tuliaisia päätyi ahneitten blankolaisten kärryihin. Myöhempien mittausten mukaan tuliaisia tuotiin satoja litroja, aika paljon kokista siis.

Puoliltapäivin lähdimme kohti laivaa ja Suomea. Onnekkemme laivamme oli paluumatkalla huomattavasti parempi kuin Tallinnaan mentäessä. Laivalla aika kului lauleskellessa, viime hetken ostoksia tehdessä ja eräät blankolaiset innostuivat jopa tans-

sin pyörteisiin yksin kahdestaan. Tämä aiheutti muissa matkalaisissa suurta hilpeyttä, kuten pieni kuoromme-kin. Eräs random-hero ehti kuitenkin meitä dissaamaan-kin: harmikseen kiukkuinen kansamatkustaja oli lähinnä hupaisa ilmestys huudellessaan "Painukaa teekkarit **ttuun", "tienaen enemmän kuukaudessa kuin te vuodessa" ja "valmistutte työttömiksi". Oma älykkyytään korostaakseen tämä intellektuelli mieshenkilö ehti vielä haalarikansan ympäröimänä uhkailemaan yhtä ryhmäm-





Näin Wapun kunniaksi olemme päättäneet hieman poiketa normaalista haastekäytännöstä ja haastatella tähän jo viime vuonna tutuksi tulleeseen esittelysarjaamme hieman vähemmälle huomiolle jääneitä, mutta kuitenkin olennaisia osia laitoksen henkilökunnasta. Piinaavaan tenttiimme ovat tällä kertaa päässeet eräät ovi, tuoli ja kahviautomaatti.



Akateeminen päänaukoja

Kuka olet?

Olen luentosali IT116:n oikeanpuoleinen ovi.

Mistä tulet?

Tulen tehtaalta; minut valmistettiin eräänlaisesta massasta, maalattiin turkoosinsiniseksi ja siinä sivussa sain itseeni tuollaisen miellyttävän metallisen kahvankin.

Miksi olet TOL:lla/mikä Sinut toi TOL:lle?

Sellaisessa suuressa autossa minut tänne karrattiin, kuten tuo vierustoverinkin tuossa. Karvaiset työmiehenkät nostivat minut saranoilleni ja vatupassilla mallailivat minulle tällaiset sopusuhtaiset elinolosuhteet.

Mitä teet nyt?

Aukeilen ja sulkeilen, enimmäkseen.

Mitä olet ajatellut tehdä isona?

Uskonnolliset taipumukseni ovat vaikuttaneet elämääni

suuresti ja haluaisinkin edes kerran nähdä Vatikaanin. Tahtoisin myös, näin yliopistomaailmaa nähneenä, saada siirron Helsinkiin, opiskella teologiaa ja jonakin päivänä päästä toimittamaan sakastin oven tehtäviä.

Millainen olisi TOL 20 vuoden päästä jos Sinä saisit päättää?

Ovilla olisi ehdottomasti paremmat oltavat. Ihmiset käyttäisivät hanskoja kahvoja kähmiessään ja saranat öljyttäisiin säännöllisesti. Avoimien ovien päiviä järjestettäisiin useammin.

Mitä harrastat; mikä on tärkeää elämässäsi?

Harrastan voimistelua, erilaisia taivutusliikkeitä. Myös narahtelu on sydäntäni lähellä. Tärkeintä maailmassa minulle on elämäkumppanini tuossa vieressäni.

Kenet haastat seuraavaksi esittäytymään käytävältäsi?

Naapurini luentosali IT115:n oven.

Pressopannusta yh-isä/opiskelija/osa-aikakahviautomaatiksi -- erään laitteen selviytymistarina

Kuka olet?

Tietotalo II:n aulan kahviautomaatti.

Mistä tulet?

Synnyin pienenä pressopannuna jossakin tuolla Etelä-Pohjanmaalla, mistä sitten kahvinkeittimeksi kasvettuani muutin Itä-Suomeen Joensuun yliopiston Opettajankoulutuslaitoksen henkilökunnan kahvihuoneeseen. Oleilin siellä myös kahden pannun Moccamaster-ikäni (se oli kamalaa aikaa!) mutta kun saavutin täyden koko-

ni minut lahjoitettiin pois.

Miksi olet TOL:lla/mikä Sinut toi TOL:lle?

Harhailtuani aikani jossain Etelä-Suomessa minua alkoi kovasti kiinnostaa TOL:in Mobiilipalveluiden suuntautumisvaihtoehto. Tulin tänne käytäviäoppiin heti Tietotalo II:n valmistuttua ja olenkin edennyt opinnoissani vallan mainiosti.

Mitä teet nyt?

Tietojenkäsittelytieteiden opintojeni ohella olen katsonut parhaaksi tehdä hieman sivutoimisia töitä elättääkseni itseni ja kahvinkeitinpoikani tuolla henkilökunnan kahvihuoneessa ja teidän kiltahuoneellanne. Myyn osaaikaisesti pahaa kahvia, huonoina päivinä en yleensä jaksa toimia ollenkaan. Opintojen saralla olen lähes loppusuoralla: kirjoitan juuri gradua kännykällä toimivien automaattien eettisten periaatteiden kiertämisestä ohjelmavirheiden avulla.

Mitä olet ajatellut tehdä isona?

Valmistuttuani toivon pääseväni vakituisempaan asemaan täällä laitoksella, mahdollisesti laitoksen johtajaksi.

Millainen olisi TOL 20 vuoden päästä jos Sinä saisit päättää?

Opiskelijoilla olisi enemmän kahvitaukoja; kahviautomaattien ja kahvinkeitinten hyvinvointiin panostettaisiin eikä kukaan uskaltaisi valittaa kahvin mausta.

Mitä harrastat; mikä on tärkeää elämässäsi?

Harrastan siivoajien pelottelua (minulla on paha taipumus unissakävelyyn). Tärkeää elämässä on kuuma vesi.

Kenet haastat seuraavaksi esittäytymään käytävältäsi?

Unirestan kahvikärryn, satunnaisen vierailijan ja oikein hyvän ystäväni!

Aulan toiveikas kyynikko

Kuka olet?

Tuoli Tietotalo II:n aulasta. Majailen yleensä hissiltä päin katsoen vasemmanpuoleisten pöytien välittömässä läheisyydessä.

Mistä tulet?

Olen menettänyt muistini lukuisten kaatumisten seurauksena enkä näin ollen voi vastata moiseen tiedusteluun.



Miksi olet TOL:lla/mikä Sinut toi TOL:lle?

Nämä kysymykset ahdistavat minua. Emmekö me voisi jo lopettaa?

Mitä teet nyt?

Vedän vaihtelevalla menestyksellä takapuolenkannatusseminaareja tovereilleni. Nämä tapahtumat eivät ole olleet kovinkaan suuri yleisömenestys. Elämäni ahdistaa minua. Harteillani on jatkuvasti raskas taakka.

Mitä olet ajatellut tehdä isona?

Toivoisin olevani suuri kulmadivaanisohva. Hintelärakenteisena en kuitenkaan koskaan tule saavuttamaan moista päämäärää. Itq ja vonq. Parq.

Millainen olisi TOL 20 vuoden päästä jos Sinä saisit päättää?

Laitoksella harrastettaisiin enemmän seisova pöytä -tyyppistä tarjoilua, jotta minä ja kohtalotoverini saisimme levätä rauhassa. Ei oo v***u helppoo tuolin elämä!

Mitä harrastat; mikä on tärkeää elämässäsi?

Painonnostoa harrastan. Nostan jopa lähes 100 kiloa penkistä. Elämässä tärkeää... hm... elämä on kurjaa.

Kenet haastat seuraavaksi esittäytymään käytävältäsi?

Naulakon tuolta vahtimestarikopin vierestä. Haluaisin tietää hänestä enemmän. Onkohan hän sinkku?

*teksti: Heli Kuosmanen
kuvat haastatelluista: Juhani Lehtonen*





Riisipellossa pörisee

teksti: Eino Keskitalo

kuvat: LudoCraft ja Juhani Lehtonen

Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen oman pelitutkimusyksikön LudoCraftin uusin peli Dragonfly Variations on kokeellinen projekti monessa suhteessa, alkaen siitä että se tehtiin kokonaisuudessaan viiden päivän aikana.

Syksyllä LudoCraftilla oli selvä tarve uudelle peliprojektille pelintekotaitojen ylläpitämiseksi: edellinen pelituotanto oli kevään 2005 Oulun linna -roolipeli Koulun Suurjuhliin. Game Developer Conferencen ohessa järjestettävän Independent Games Festivalin Unreal Tournament 2004 -modauskilpailusarja oli mielessä, mutta aikaa tehdä peliä kilpailuun ei ollut.

Sitten kisan turmarajaa siirrettiin kahdella viikolla eteenpäin, ja aikataulullisesti sopiva sauma aukesi LudoCraftille.

– Koodarimme **Tuomo Korva** on puhellut aiemminkin sellaisesta kolmen päivän haasteesta, kertoo alkuperäisestä peli-ideasta, äänisuunnittelusta ja taustatarinasta vastuussa oleva **Pekko Koskinen**. – Hän heitti, että jos tulee idea jota varten ei tarvitse koodata kovinkaan paljon uutta toiminnallisuutta, niin tehdään peli.

Pekolta tulikin idea tiimipelistä, jossa menestys pohjautuisi hyvään sijoittautumiseen pelialueella ja pelaajilla olisi mahdollisuus oman sijaintinsa lisäksi vaikuttaa myös muiden pelaajien paikkaan.

Koodia kierrättyi aikaisemmistakin projekteista. Esimerkiksi AirBuccaneersista lainattiin lentämiseen liittyvä toiminnallisuus ja muista projekteista objektien työntäminen ja vetäminen.

Koska aika toteutukseen oli jokseenkin kortilla, oli koko pelin toteutuksesta ensin tarkoitus tulla abstraktinen -moinen ilme kun on aikavaatimuksiltaan kohtuullisen jouheva.

– Seuraavana aamuna graafikko ja kenttäsuunnittelija **Heikki Korva** tuli kuitenkin ensimmäisen kenttähahmo-

telman kanssa ja tuumasi, että ”ei tästä tainnutkaan tulla abstraktia.” Protosta löytyi jo viljapellot ja kiinalainen viljelijä, josta stalinistisen aurinkoinen estetiikka lähti vain kehittymään, kertoo Pekko.

Iloisen, räikeän ja hapokkaan värinen peli erottuu hyvin syksynharmaiden pelien joukosta.

– AirBuccaneersissakin nähyille synkille sävyille haluttiin vaihtelua, toteavat Heikki ja Pekko.

Ulkoasun ja muut kokonaisuuden osa-alueet sanelivat toisaalta kiire, toisaalta tarkoitus pitää hauskaa. Kaikki tekijät saivatkin vastuun ja vapauden oman tonttinsa suhteen ja toteuttivat omia ideoitaan.

Taatusti uniikki peliympäristö

Pekon sorvaama taustatarina niputtaa paketin yhteen.

– Varsinkin siinä vaiheessa kun se panda tuli mukaan kuvioihin, oli pakko todeta, että tästä se pelin tarina tehdään. Näistä kaikista aineksista olisi sen verran vaikea tehdä yhtenäistä tarinaa, että siitä tulisi onnistuessaan todella outo.

Ja sitä se on. Pekko haluaa korostaa, kieli vahvasti poskella, että kyseessä on taatusti maailman ensimmäinen kulttuurituote jonka sisältö tapahtuu aivohalvauksen saaneen pandan aivoissa.

Kaikki osa-alueet kehittyivät rinta rinnan ja toisiaan tukien.

– Ei osattu odottaa tällaista tarinaa, ja koko kehityksen ajan tuli yllätyksiä. Mutta hauskaa oli! sanoo Heikki. – Pelinteossa oli hyvä ilmapiiri.

Haastateltujen Tuomon, Heikin ja Pekon lisäksi peliä olivat tekemässä **Tomi Kujanpää** 3D-mallintajana ja **Laura Vallius** animaattorina.

Itse olin myyty viimeistään siinä vaiheessa kun tuplapisteet tuova omenasade-bonusmoodi perusteltiin kerto-

PELISESSIO BLANKON PELI-ILLASSA

Dragonfly Variationsia koeajettiin Blankon peli-illassa 16.3. Sessio oli tiettävästi pelaajamäärältään suurin Dragonfly Variations -ottelu.

Ensimmäinen matsi taisi kärsiä taitojakauman epätasaisuudesta. Heinäsirkat pyörittivät sudenkorentoja miten tahtoivat, liki kaikkien arrripisten wallhack/aimbottaja-veteraanien kasauduttua sattumalta toiselle puolelle. Jatkossa UT:n automaattinen tiimien-tasointu tasapainotti peliä mukavasti ja kolmas matsi alkoi jo tuntua ihan järkevältä peliltä.

Pieniä kauneusvirheitä pelisuunnittelusta löytyi, kuten hidas laskeutuminen/nouseminen ilmassa. Oli tuskaisaa joutua ilkeämielisten vastustajien kattoontuikkaamaksi. Pelikonsepti sijoittumisesta ja tönimisestä/vetämisestä olisi kenties myös toiminut paremmin hidastempoisempana.

Harmikseni pelipaikkani koneen äänentuotto kärsi vaikeuksista, enkä siis päässyt kokemaan pelin mielenkiinnolla odottamaani abstraktia äänimaisemaa. Aurinkoinen, värikäs ja aatteellinen graafinen ulkoasu oli yhtä kaikki hurmaava.

malla pandan ajattelevan silloin tällöin omenoita.

Peli julkaistiin 1.10.2005, mutta meteliä siitä ei ole pidetty.

– Peli tehtiin tätä kilpailua ajatellen, valottaa Tuomo ja Pekko jatkaa: – Ylipäänsä pelimaailmassa ajatellaan liikaakin myyvyyden ehdoilla — enemmän voitaisiin tehdä kokeiluluontoisia juttuja erilaisten ideoiden pohjalta.

Ja tämä voisi kannattaakin. Dragonfly Variations on tuottanut paljon, varsinkin kun ottaa huomioon sen lyhyen tuotantoajanjakson.

– Hyvin positiivinen kokemus on ollut se, että näinkin pienellä produktiolla voi menestyä, sanoo Tuomo.

– Rahaahan ei tästä saa, mutta huomioarvoa ja katuskottavuutta. Pääsemme IGF:llä Epicin paviljonkiin esittelemään tuotoksiamme. Oma nurkkaus yhdestä festivaalien suurimmista paviljongeista on jo jotain se.

LudoCraftin oopiumluolamaine maailmalla kasvaa.

Festivaalikuulumiset

Edeltänyt haastattelu tehtiin ennen Pekon ja Tuomon reissua Game Developer Conferenceen. Tuomo kertoo jäljestäpäin seuraavaa:

“Ei voitettu. Ehkä pieni pettymys, mutta alunperinkin arvioimme, että olisi sellainen 2% mahdollisuus voittaa”, hymähtää Tuomo. “Suurimman osan aikaa pyöritimme siellä Dragonfly Variationsia, ja sivussa hieman Air Buccaneersia, jonka monet tunnistivat: ‘Ai, tekö olette tuon kuumailmapallopelin tekijöitä.’”

“Emme juuri odottaneet mitään voitontapaista, finaaliapaikkakin näin pienellä tuotannolla oli selvää plussaa. Vastassa oli kuitenkin monivuotisia, pitkälle hiottuja viritelmiä”, jatkaa Pekko. “Oli kokonaisuudessaan varsin mielenkiintoista nähdä ‘suuren maailman’ pelinkehityskulttuuria sisältä päin. Lyhyt tiivistelmä: 1. Avainsana tuntuu olevan peliteollisuus. 2. Henkilöpalvontaa ei alalla kannata kenenkään harrastaa - sen verran ympäröityä harmaahiiriä nuo suuremmatkin nimet tuntuvat olevan.”

Mielenkiintoisena anekdoottina Tuomo kertoi ELVI-projektissa asiantuntijana mukana olleaan Ernest Adamsin luennosta. Adams oli käyttänyt muina miehinä luento-esimerkkinä erästä ELVI:ssä mukana olevaa peliprojektia alan suurimpien gurujen istuessa kuulolla. Liekö projektin tekijöiden sähköposti myöhemmin paukunnut? “Kyllä sitä täältäkin voi ponnistaa”, toteaa Tuomo.

Pulloprototyointi

Ennen kuin peliä ruvettiin koodin tasolla rakentamaan, LudoCraftilla testattiin peruspelattavuutta mullistavan pulloprototyoinnin avulla. Kukin “pelaaja” liikutteli omaa pulloaan, ja lisäksi yksi henkilö liikutti dominointialuetta (jota kuvassa vastaa mikrofonisuojaus), jonka läheisyydessä olemalla pelaajat saivat pisteitä. Näin voitiin kokeilla mitä erilaisissa paikoissa ja tilanteissa olevat pelaajat voivat tehdä työntö- ja vetosäteillä omien tiimiläistensä hyväksi ja vastustajien haittaamiseksi.





Ei ehtinyt PES:sin grandemaster-turnauksesta vielä edes tomut laskeutua, kun oli jo uudenlaisen pelitapahtumaspektaakkelin aika. Kokoonnuimme nimeltä mainitsemattomaan area51:een kokeilemaan Japanin poikien uusimpia ja ihmeellisimpiä kikkailupartypelejä. Pelivälineet olivat kohdallaan, rummut, kitara ja tähdetkin olivat saapuneet ajoissa paikalle. Ja olihan meillä sitä omenamehuakin, tottahan taistelun ja riffien tohinassa alkaa raavasta miestä janottaa.

Partypeleihin kuuluu olennaisena osana kisajuomaa ja kunnon porukka pelaajia. Kisajuomastahan ei ollut puutetta, kun Isotonic oli tuolla meren takana paljon halvempaa... Mutta asiaan. Hommahan kulki suurin piirtein näin: nakattiin peli konsolin uumeniin, ilotikku kouraan ja eikun pelit käyntiin.

Pelilista speksattiin nopeasti kasaan:

*Super Mash Bros Melee
Donkey Konga
Guitar Hero
Mario Kart Double Dash
Super Monkeyball 2
Winning Eleven 9 International (PES5 1/2)
Kung Fu Chaos*

Guitar Hero

Ensimmäisenä ryhdyttiin soittelemaan vähän rock'n rollia ja Mikahan se ensimmäisenä nappasi sähkösgidan näppäimiinsä, kuten meillä rock-scenessä sgidaroida kutsutaan. Ja oi sitä suosion määrää, jätkä näppäili heti alkuun Jimi Hendrixin Spanish Castle Magicin. Simon kommentti: "Tää Symphony of Destruction on ihan liian helppo" kertoo sitä että mieheissä on rock-tähden ainesta! Ensi kerralle toivomuksiin jäi kaksi kitaraa, että olisi vähän haastettakin..

Juhani: Tää oli ihan ypperpeli! Hitto meikällä oli aivan rocki-tähtifilis. Tuli poika semmosta sooloa että heikompia ois hirvittänyt. Pisteet ehdottomasti 5/5 eikä tarvi ees Isotonicia.

Ville: Paska peli, tämmöstä voi osata. Kiva seurata, mukava musa, paska pelata.

Mika: Ehton uus pilepelihelmi. Kunnon rokettirollimeisinkiä. Toimii keitolla ja ilman.

Simo: You rock! Aivan sairaan hieno peli näin ensikokemuksen jälkeen, pakko päästä takaisin skeban varteen. Sorminäppäryyttä tarvitaan melkoisen riittävästi, nyt ei ainakaan pienen testin perusteella paljoa löytynyt.

Palloa

Kitarakikkailun jälkeen päätettiin pelata ottelun verran WE9I:sta, yllättäen. Nyt pelattiin jälleen kultaisen jalkapallon kunniasta ja kavereille kuittailemaan pääsemisestä.

Vastakkain pelasivat Mikat ja Veikot. Pienten teknisten ongelmien jälkeen yleisö pääsi viimein nauttimaan oluesta ja jalkapallosta. Ja niinhän siinä kävi että Mikat voitti. Vastapuoli vetosi äärettömään sikailuun ja tuomaripeliin.

Mika: Perusvarma ratkasu. Parhaimmillaan iltaa pohjustellessa, toimii myös muuten. Välillä tosin menee turhanki vakavaksi, mutta semmostahan urheilu on.

Juhani: Jalkapallopelien eliittiä, vielä ku saatas änärikin yhtä pelattavaksi ja siistiksi!

Apinameininkiä

Sitten pelattiin Dongey Kongaa ja Mika kaivoi esiin vanhan afrikkalaisen bongorumpunsa sängyn alta. Niinpä alettiin rummutella. Voisikin sanoa, että Mika omasi yllättävät shamaanin taidot ja näin saatiin pullon henki korkkaamaan yhden Isotonicin lisää. Ville päätti ownata porukan. Bongorummuttelu osoittautui erittäin huvittomaksi meiningiksi ja monet tutut sikermät rummuteltiin rytmikkäästi läpi.

Peruskommentti, kun peli ei sujunut: "Pas#a peli, pas#at rummut"

M: "Oi hullu soolo!!"

J: "Nyt taputa hulluna!"

S: "Pikku jamit!"

S: "Ohhoh vois kokeilla itekki tuota!"

J: "Tiesi biisin niin osas vähän hakata tuota."

Juhani: Tämähän oli hulvaton. Aivan ehdotonta kikkailua, pari olutta ok, monta olutta ok, mutta toimii myös ilman olutta "ehkä", mutta sitä riskiä ei uskallettu ottaa. Mutta pisteitä ehotomasti se 4/5

Simo: Yllättävän hupaisaa mättämistä, varsinkin kun tuppaa olemaan pöytärumpalointi muutenkin sairautena. Pelin katsominen ei välttämättä kaikkein nautinnollisinta ole kun ruudulla riittää vipellystä. Suosittelen!

Ville: Aika mukava peli. Enemmän selvin päin voisi olla vielä mukavampi tai sitten pitäisi pelata vain minuakin huonompia vastaan. Musiikin osalta hitusen huonompi kuin kitarapeli, mutta kaikkiaan aivan mukava.

Mika: Taas rytmiteltiin. Nintendon apinarummut häviää hiukan viihdykearvoltaan kitaramylytykselle, mutta täyttää rautaa tämänkin. Toimii paremmin pikku keitoissa kun rytmitaju nousee uusiin sfääreihin.

Mario-mättö

Sitten pelattiin muutamat erät ihan nelinpelinä Super Mash Bros Melee:tä. Peli osoittautui yllättävän nopeatempoiseksi ja kestitkin hetken ennen kuin pelaajat täysin ymmärsivät mistä oli kyse. No mätännästä "periaatteesta", eli hakataan kaikkia namikoita ja ruudulla on sata miljoonaa tapahtumaa yhtä aikaa. Vilkkettä, räiskettä ja sattumuksia, joiden logiikkaa ei pysty ymmärtämään muu kuin japanilainen.

Juhani: Kunnon hilipalihippa-peli, räiskettä, räimettä eikä mitään hajua mitä oikeasti ruudulla tapahtuu. Sitte vaan että öö voitin, noh kokeilis antaa tuolla yhdellä jampalla vähän pumpua! Älkää välittäkö, en minäkään ymmärrä. Tähän ei edes kannata Isotonicia tuhlata, saattaa kohmelo yllättää. Hmm.. no tämä tais olla hauskaa, annetaan siis 2/5.

Ville: Perinteinen hakkaamispeli. Hakkasin nappeja summanmutikassa tietämättä yhtään mitä mistäkin edes pitäisi tapahtua. Melkein aina 3. tai 4., kerran jopa 2. Ruudulla tapahtumat tapahtui hyvinkin vauhdilla ja sen vuoksi välillä aika sekava peli, mutta naputinaputi ja kyllä siellä jotain tapahtuu. Ei tämäkään ollut minun peli.

Mika: Makiaa mahantäyeltä eli smashia. Kaikki eivät ymmärrä, mutta heille se suotakoon. Ne jotka ymmärtävät, tämä peli rokkaa kybällä. Keitolla tai ilman, miten tykkää (liian keitoissa aivot ei enää ymmärrä).

Simo: Jumaleissön, että riitti vipinää. Ei ollu paljoa tolkkua eli taitoa mukana, kunhan vain naputti kaikkia nappeja ja yritti tajuta mitä ruudulla tapahtui. Vähän tuommonen, mättöpelit on mättöpelejä.

Karting-radalle

Kun edellisestä kilinästä ja valojen vilskeestä oli selvitty, päätettiin pelata Mario Karttia. Ja ei muuta kuin neljä pelaajaa, pädit kouraan ja kilpaa. Tämähän oli yllättävän veikeä peli. Muutamat radat tulikin koluttua läpi erilaisia kentille siroteltuja aseita kokeillen.

Veikko: "Vi☐u täällä on näitä banaaneja!"

Ville: Oho, tuln toiseksi. Aivan käsittämätöntä. Kaikkea sitä sattuukin. Oikein mukava peli, rattoisa illanviettotapa. Tässä pelissä ei tarvita oikeaa ajoitusta eikä tarvitse näpytellä sor-

menpäitä kipeäksi eli soveltuu mielestäni parhaiten kaljanoton oheistoiminnaksi.

Juhani: Hauskaa rallistelua, yllättäviä käännteitä juuri ennen maalia ja hulluja tilanteita! Tämä on hyvä ja aivan legendaarinen peli, joten 4 tähteä. Sopii kuitenkin paremmin alkuillan filisten nostatukseen mallasjuoman kera.

Mika: No kartti on aina karttia. SNESllä tätä jo jauhettiin, edelleen samaa rautaista tavaraa. Pikkukeitoissa parhaimmillaan, kun vastustajille voi syöttää banaania niin pelillisesti kuin fyysisestikin. Parhaita bilepelejä pikkuannoksina.

Simo: Tiukasti viimesenä joka kisassa, eli ei paljo lämmittänyt. Mutta ei pidä ottaa niin tosissaan. Tarviis ehkä vähä enemmän kaljaboostia. Nintendo 64:lla kulki aikanaan paremmin, nyt ei kyllä sitten yhtään.

Palloa ja apinameininkiä

Super Monkey Ball 2, tota, eikä kerro meille muillekaan tasan mitään. Näissä peleissä on värejä isolla V:llä ja tapahtumia niin paljon että heikompi huimaa. Konkaripelaajat alustivat peliä kertomalla juttua jostain "isoista heijareista". Pelin tarkoituksena on mätää pelaajia pois kentältä, ja voi juma pelistä ei tempoa puutu! Tämä oli täyttä mäiskettä, annettiin nyrkkiä sen minkä kerittiin toisille apinoille ja yritettiin samalla pysytellä pikkuhiljaa hajoavalla korkealla olevalla tasolla. Eivät muuten ne hejaritkaan jääneet epäselviksi.

Mika: Tää on niitä pelejä joita harva ymmärtää, mutta täyttää rautaa. Eikun apinaa palloon ja nyrkkiä perään, mieluiten parilla keitolla.

Juhani: Kunnon meininkiä, tiukkoja matseja ja mahtavalla temmolla.

Simo: Aika järjetön peli sinänsä, kaippa tuon tajuais kun vähän pitempään hakkais. En kuitenkaan joka rundi ollu säkein porukasta, että kehitystä tapahtui. Päissään ne on näitä pelejä kehittänyt.

Ville: Olihan se ihan mukava peli, tosin sillä viimeistään sai peukatot rikki.

Kung Fu Chaos

Kung Fu Chaosta pelailtiin lopuksi Xboxilla. Siinä taas semmoinen peli että poks poks. Pelailtiin sellaista moodia, jossa ruudun keskellä pyöri iso parru ja kulmissa seisovat kiinteästi pelattavat hahmot. Pelissä pystyi ainoastaan joko hyppäämään parrun yli tai lyömään siihen lisää vauhtia. Toisessa moodissa nakeltiin prinsessaa pelaajalta toiselle ja yritettiin saada vastustaja putoamaan korkealta tasolta, että sellaisia peli-ideoita. Mutta hauskaa oli!

Juhani: Hei, tätä on ennenki pelattu. Joo, aika kikkailua ja täynnä kaikennäköisiä pikkupelejä. Kyllähän tuo hauskaa oli mutta annetaan kolme tähteä näin ensi alkuun.

Ville: Tämähän oli oikein huvittava peli. Tosin vaikea arvioida miten nopeasti peliin kyllästyisi, mutta nopeana testisessiona ehdottomasti hauskin pelatuista peleistä.

Mika: Toimii pikkuannoksina ennen paariin lähtöä. Pikkunäpäärefleksien testausta.

Kaiken kaikkiaan ilta onnistui hyvin ja taittui aika hyvin yönkin puolelle... Pelihiilyyn jäi vielä odottelemaan toinen mokoma mahdollisia partyhelmiä, joten ehkäpä Blankin pelitiimi palaa asiaan kunhan Isotonic-varastot ovat jälleen täytetyt.

teksti: Mika Lasanen ja Juhani Lehtonen
kuvat: Mika Lasanen



Kun Blanko ilmoitti järjestävänsä räiskintäsessio Megazonessa, ilmoittauduin samantien innosta hihkuen mukaan: "jee, pääsee tähtäileen kavereita laserilla päähän" \:D/ Aikaisempaa kokemusta tästä hilpeästä harrastuksesta minulla ei ollut, mutta jokin syvällä sisimmässäni kuiskutteli, että se voisi olla kovinkin kivaa. Niinpä eräänä maaliskuisena keskiviikkoiltana suuntasin askeleeni raskaan päivän päätteeksi kohti Formula Centeriä, enkä oikeastaan osannut edes hämmästyä todetessani, että olinpa jälleen kerran ainoa oman sukupuoleni edustaja tämän tyyppisessä aktiviteetissa (no, pojat on muutenkin kivempia jne). Kaffilan puolella piti joku tovi odotella, että edellinen osallistujajoukkio sai hommansa hoidettua loppuun, ennen kuin pääsimme aseistamaan itseämme.

Joukossamme ei minun lisäksi tainnut olla kuin yksi henkilö, joka ei tätä jaloa lajia aiemmin ollut testannut, mutta perusohjeet pelin kulusta ja aseiden käsittelystä kerrottiin kuitenkin kaikille, kunhan olimme saaneet hassut laserliivit puettua päällemme. Joukkuejako muodostui melko randomilla, tosin henkilöt X ja Y eivät saaneet olla samassa joukkueessa, koska olisivat kuulemma olleet liian ylivoimainen vastus vastapuolelle. Itse olin vihreiden joukkueessa ja ihmettelin aluksi, että mistäs sen näkee kuka kuuluu mihinkin (no niissä liiveissä on joko vihreät tai punaiset valot, d'oh..). Oli myös mukava kuulla että jos saa osuman, ei joudukaan samantien ulos pelistä, vaan lyhyen toipumisajan jälkeen on jälleen menossa mukana.

Alkuinfon jälkeen meidät päästettiin sisälle pimeään sokkeloiseen huoneeseen ja jakauduimme tiimeittäin huoneen eri päihin. Uv-valossa kaikki valkoiset vaatteet hehkuivat kauas ja jotkut sankarit saivat onnitella itseään asustevalintojensa johdosta ("ei hitto mä muistelin että joku juttu tässä valkoisessa värissä oli..."). Kaiuttimista kuului adrenaliinitasoa nostattavaa musiikkia ja äänimerkin jälkeen ihmiset hajaantuivat hiippailemaan yksikseen pitkin hämäävästä käytäviä. Olin saanut vinkin, että kannattaa liikusella hieman kyyryssä, niin ei ehkä ole ihan niin näkyvä maalitaulu, mutta eipä tuo loppupeleissä hirveämmin auttanut :D Eräät tietyt vastustajat alkoivat tovin jälkeen aiheuttaa melko suurta xitutusta, kun tuntuivat vaanivan joka ikisen nurkan takana, "ei ***** TAAS?!" Sain sentään vastustajan tukikohdan tuhottua kahdesti eli maksimimäärän, which was nice.

Aseen käsittelyn oppimisessa meni tovi, kun ei meinannut ensin mennä jakeluun, että siitä pitää koko ajan pitää kaksin käsin kiinni (aseesta siis, mitäs oikein kuvittelitte?). Hiiviskely ympäriinsä aseiden kanssa oli varsin kutkuttavaa ja välillä meinasi pettää pokkakkin, varsinkin kun löysin huoneen reunalta avoinna olevan siivouskoveron. Yksinään pimeässä komerossa hihittely tuntui jotenkin kieroutuneelta, mutta hulluillahan on tunnetusti halvat hovit (ja idioteilla ilmaiset - tämä räiskintäsessio tosin kustansi kokonaiset 8e, joten siitä voi ehkä vetää jonkinlaisia johtopäätöksiä).

Ainut ikävä puoli koko kokemuksessa oli se, että peliaika loppui aivan liian lyhyeen! Lopussa saimme jokainen henkilökohtaisen tulosteliuksen, johon oli merkitty omat ammutut ja saadut osumat sekä sijoitus ja muita kivoja statseja. En ollut edes viimeinen! Enkä edes toiseksi viimeinen! Jee! Lisäksi olisin mielestäni ansainnut mitalin siitä hyvästä, etten ampunut kertaakaan oman joukkueeni jäseniä, toisin kuin eräät... Joillakin kun oli sellainen tekniikka, että ammutaan ensin ja katsellaan vasta sitten keneen tuli osuttua. Tosin kuulinpa sellaisenkin puolustelun että "mä oon värisokea, mistä mä voin tietää ketä mä ammuin?!" Osa osallistujista otti homman ilmeisesti liiankin tosissaan, kun valittelivat jälkikäteen, että reisilihakset on ihan jumissa kun tuli hiivittyä kyyryssä koko puolituntinen. Kukin tyylillään. Itse voin kyllä ensikokemuksen jälkeen suositella lasersotailua varsin lämpimästi. Pakko päästä uudestaan!

B_KELA

Gameraaaa, Gameraaaa Ganbare, Gamera! Ganbare, Gamera! Ganbare, Gameraaaa!

Linnanmaan elokuvakerho Lieke jatkoi tämänkeväistä kauttaan huhtikuun alussa varsinaisella pläjäyksellä. Tosin melko moni asia voi pläjähtää ja tällä kertaa tarkoitan sitä haisevaa, rusehtavaa, tavaraa.

Gamera on raketeilla lentävä jättiläishirviökilpikonna, jonka yhteenottoja muiden kumipukuöttiäisten kanssa säestää reipas lapsikuoro pirteällä Gamera-marssilla lukuisissa elokuvis- ja joita on tehtailtu jo 60-luvulta.

Tämä vuoden 1980 "Gamera Super Monster"-versio tosin ei anna aihetta lauluun paatuneemmallekaan fanille. "Elokuva" nimittäin koostuu aikaisempien gameraleffojen taistelukohtauksista, jotka on liimattu yhteen hataralla juonella pikkupojasta ja supervoimaisista avaruus- naisista.

Naikkoset eivät voi kuitenkaan voimiaan käyttää, eivät edes maapallon pelastamiseen, sillä tähän vaatisi kalliita efektikohtauksia. Naisten osuudeksi jääkin taikoa ihastuttavilla karsisähkörüilla seinälle kuva Gameran edesottamuksista, joille hurrataan pojan kanssa.

Pätkityt taistelut ovat luonnollisesti rasittavaa katsottavaa, mutta kasinverroin puuduttavampia aikaisemmat leffat jo nähneelle; pieni elokuva-arvostelija nostaakin katseensa yläilmoihin ja kysyy miksi hänen osakseen on tullut juoda sama kalkki kahdesti. Positiivista sanottavaa löytyy vain ruotsinkielisestä tekstityksestä, josta on hauska bongata monstereiden nimiä på svenska.

Ohjaaja Noriaki Yuasa kuoli toissavuonna kohtaukseen mikä on varsin epäjapanilaista; tällaisten kötöstyksen jälkeenhän on hyvänä tapana koristella tatami vatsasuolilla hetimiten. Synninpäästön taas saa naispääroolissa nähtävä Mach Fumiake. Jollain käsittämättömillä sielunvoimilla hän vie epäkiitollisen roolinsa rymdkvinnana, naurettavine muuntaumisineen ja noloine höpöhöpöreplikkeineen, läpi hymy huulillaan.

Flesh Gordon 2

Howard Ziehmillä oli visio; hän halusi tehdä pornoversion Flash Gordonista, tuosta 30-luvun sukellusveneen näköisillä raketeilla seikkailleesta salamarinnasta. Elokuva valmistuikin 1974, mutta kesti 15 vuotta ennekuin jatko-osa Flesh Gordon Meets The Cosmic Cheerleaders näki päivänvalon siristysruskean tunnelin päässä.

Kosminen huutosakki kaappaa maapallon suuren tähden Flesh Gordonin tarpeitaan tyydyttämään, koska heidän penispallojoukkueensa pelaajat ovat menettäneet viriilytensä ja sen mukana mestaruuden. Kaiken takana on Planeetta Oudon keisari Paha Läsnaolo joka uhkaa galaksia impotenssisäteellään; kun miehet eivät voi suorittaa, tulee naisista kylmiä lahnoja ja planeettaa jäätyy.

Hra Läsnaolo on kuitenkin leikkinyt lelullaan liikaa ja on itsekin joutunut planeettoineen aseensa taustasäteilyn uhriksi. Flesh Gordonin miehuus kestää jopa impotenssilaskeuman joten hänestä tulee haluttua tavaraa paitsi huutosakin, myös keisarin silmissä.

Ziehm on pistänyt ison vaihteen silmään ja puoleentoista tuntiin on ympätty valtavasti pisakakka-huumoria maustettuna satunnaisella rinnanvilahduksella. Seikkailun aikana juututaan assteroidi kenttään, tehdään hätälasku tissivuoristoon ja tutustutaan pökäleihmisiin, noin muutaman mainitakseni.

Kumipukuihin ja lavasteisiin on selvästi upotettu rahaa, mutta jatkuvasta mauttomuuksien ruudulle heittämisestä huolimatta elokuva vaatii tukevasti dopingia ja oikeanlaisen yleisön jaksakseen loppuun asti. Tai kuten koeyleisö katkeran kuuloisena tuntee leffasta ilmaisi: "Kirjoita siihen arvosteluusi että peräsuoli, piste".





eroksen lemmenvinkit

Blankin viime numerossa pyysimme lähettämään kysymyksiä nyt aloit-
tavalle lukijoitamme väsymättä palvelevalle palstallemme. Saimme pe-
räti yhden. Eros on vilpittömän onnellinen, että nörtit selvästikin lähte-
vät vapunviettoon vailla huolen häivää lempi leimuten. Mikä muukaan
voisi selittää vähäisen kysymysten määrän. Toki voi olla, että tosi-giiksi
koodaa vapunvieton sijasta järjestelmää, joka mahdollistaa suvunjatkan-
tatoimen merkkipohjaisesti. Eros toivottaa onnea matkaan, vaikka onkin
varma, ettei hanke tule saavuttamaan laajaa kaupallista menestystä (lienee-
kö tarkoituskaan). Mutta aisaan, sanoi entinen orhi. Palstamme ensimmäinen
kysyjä tiedustelee:

“Miten saan naisen laukeamaan ilman fyysistä kosketusta?”

*Kysymys on visainen ja varmasti askarruttanut useammankin nörtin mieltä, milloin hän on joutunut erilleen rak-
kaastaan (olipa tämä sitten Gentoo, CentOS, tai miksei vaikka BSD-pohjainen ratkaisu).*

*Naisen sanotaan olevan ikuinen mysteeri, ehkä giiksin ongelmanratkaisuvietti suuntautuu tietokoneenpuutteessa sik-
si juuri tähän. Miehenhän tiedetään usein laukeavan ilman kosketusta, ulkopuolisen silmissä toisinaan jopa täysin
spontaanisti. Tämä kukaties selittää nörtin kiinnostusta kysymykseen.*

*Mutta onko nainen todellakin se suuri tuntematon? Eros ainakin viihtyy keskimäärin paremmin juuri naisseurassa
kuin miehisessä joukossa. Olisiko kysymykseen sittenkin mahdollista hakea vastausta toisesta sukupuolesta, miehes-
tä?*

*Palatkaamme tässä vaiheessa miehiseen ominaisuuteen saavuttaa laukeaminen ilman fyysistä kosketusta. Mitä kir-
jallisuus tietää aiheesta? Eräässä kuuluisimmista teoksistaan “Konrad & Paul” saksalainen Ralf König maalaa her-
kän kohtauksen, jossa päähenkilö yrittää vedonlyönnin innoittamana saada toiselle erektion kajoamatta tähän fyysi-
sesti. Seuraa yhäti intensiivistyvää tuijotusta, kunnes lopulta vähä vähältä katse osoittaa voimansa.*

*Voisiko tämä toimia viitteenä mahdollisuuksista naisen kohdalla? Ei. Useimmissa tapauksista arvioisin, että suku-
puolemmet ovat kuitenkin sikäli erilaisia. Mutta voihan toki aina yrittää tuijotusta, ei siinä kovin paljoa häviäkään.
Saattaa tosin käydä niin, että itse laukeaa ennen naista.*

*Ilman omaa kosketustasi epäilemättä kylläkin saat naisen laukeamaan; ehkä jopa sitä helpommin. Kysymyksessä
tosin taidettiin tarkoittaa fyysistä kosketusta ylipääntensä. Mutta miksi hyvänen aika nainen pitäisi saada laukea-
maan ilman fyysistä kosketusta? Eikö toimeen olisi miellyttävämpiäkin tapoja? No, mikä nyt kenetkin sytyttää.*

*Tässä oli siis palstan anti tällä kertaa. Jos kaiken oletuksen vastaisesti jollakulla Teistä lukijoistamme kuitenkin
vielä vapun jälkeenkin on jokin lemmenaisoihin liittyvä pulma, älkää epäröikö kysyä Erokselta osoitteesta: erok-
sen_lemmenvinkit@hotmail.com. Kysymyksiä voi toimittaa myös Blankin postilokeroon kiltahuoneelle. Eros auttaa.
Muistakaa käyttää ehkäisyä alkoholin ohella!*

Eros de la Gomorra

... rakkauden aisantuntija ...

PELI-ILTA

16.3.2006



Jälleen kerran oli perinteisen kevään peli-illan aika koittanut ja pelattavaa löytyi niin verkkopeliluokasta kuin kiltahuoneeltakin. Verkkopeliluokkaan oli tällä kertaa asennettu ainakin UT2K4 ja Trackmania Nations (saattoi siellä muutakin olla, mutta näitä lähinnä mätettiin). Trackmania oli täysin uusi tulokas ja saikin varsin mukavan vastaanoton. Vanhaa kunnon Stuntsia muistuttava päristely toimi erinomaisesti isolla porukalla ja herätti tunteita kuten asiaan kuuluu. Tasaista kisailua ajeltiin useampaan otteeseen ja kuvaan kuului onnellisia voittajia, huonoja häviäjiä ja paljon kiroilua. Joka tapauksessa helmi monin peli. (Pelin voi muuten ladata ilmaiseksi osoitteesta www.trackmanianations.com)

UT2K4 sen sijaan oli jo vanhempi tuttavuus aikaisemmista peli-illoista. Peliä mätettiin instagib-mallilla, joten homman nimi oli laaki ja vainaa. FPS-kurut Ownasivat ja muut ihmettelivät. Hauskaahan tämäkin, mutta alkaa olla jo turhan moneen kertaan nähtyä. Ehkäpä ensi peli-iltaan saamme taas jotain uutta ja piristävää, tällä kertaa sitä tarjosi Trackmania.

teksti: Mika Lasanen kuva: Juhani Lehtonen

WAPPUPÄHNIKKÄ

1. Piirrä sivulle n kappaletta pisteitä.
2. Merkitse pisteet hyväksi katsomassasi järjestyksessä numeroin 1– n .
3. Yhdistä pisteet numerojärjestyksessä yhtenäisellä viivalla.



TietoEnator on yksi tehokkaan tietoyhteiskunnan pääarkkitehdeistä

TietoEnator on yksi tehokkaan tietoyhteiskunnan pääarkkitehdeistä ja Pohjoismaiden suurin tietotekniikan palveluyritys. Asiantuntijoidemme määrä on lähes 15 000 ja osaamisemme maailman huippua.

Kehitämme innovatiivisia tietotekniikkaratkaisuja asiakkaidemme tavoitteiden toteuttamiseksi ja digitalisoimiseksi. Läheisen yhteistyömme ansiosta voimme auttaa heitä johtamaan ja kehittämään toimintaansa yhä paremmin.

Olemme keskittyneet niille alueille, joista meillä on vahvin asiantuntemus. Pankkitoiminta, televiestintä ja metsäteollisuus ovat näistä maailmanlaajuisesti tärkeimmät. Työskentelemme näillä alueilla yhdessä monien maailman johtavien yritysten ja organisaatioiden kumppanina ja kasvamme heidän mukanaan. Tällä hetkellä toimimme aktiivisesti jo yli 20 maassa.

www.tietoenator.com

TietoEnator ^{TE}

Building the Information Society

