

BLANKKI

LASKIAS

20.2.2004



1/2004

Laskiais-Blankin sisällysluettelo

Pääkirjoitus: Pelitkö hyödyttömiä ja ajanhukkaa? (Markku Pylkkö)	3
Puheenjohtajan palsta: Tervehdys blankolaiset! (Juuso Räsänen)	4
Alumni – akateeminen verkosto (Jussi Ranta)	5
Pelitutkimuksen pioneeri väittelee tohtoriksi (Markku Pylkkö)	6
Pelitutkimusyksikkö LudoCraft (Markku Pylkkö)	7 – 8
Air Buccaneers Beta 2.1 (Heidi Wikman, Tony Manninen)	9
Nokialla monipuolisesta opiskelusta on hyötyä (Markku Pylkkö)	10–11
Laskettelureissu Pyhätunturille 6.–8.2.2004 (Markku Pylkkö)	12–13
TOL On The Road – Sydänmaan kiertue (Niko Hummastenniemi)	14 – 15
Mikä opiskelussa rassaa? (Vili Lang)	15
The everyday happenings of Weeb – and sometimes Weeb's friend Bob (Hannu Kukka)	16 – 17
Oulun Luonnontieteilijöiden Ystävänäpäivänexcu 13.2.2004 (Niko Hummastenniemi)	18
OLuTin lauluilta 16.1.2004 (Aapo Herrala)	19
Joulu-Blankin tavaristikon ratkaisu	19
Kiltahuonevastaavan tervehys!! (Katariina Silvendoinen)	19
Blagitarius Blagiators Akateemisen Kyykän MM-kilpailuissa (Jyrki Puttonen)	20–21
Killan tapahtumakalenteri keväälle 2004	21
Haalarikastajaiset 21.1.2004 (Aapo Herrala, Jyrki Puttonen)	22
Yleisöltä: Kevätterveiset!	23
Killan uusi formulamestari (Markku Pylkkö)	23

Blankki-tiimi



Vili Lang



Heidi Wikman



Aapo Herrala



Hanna
Säynäjäkangas



Tuire Kontiokari



Markku Pylkkö



Hannu Kukka



Kaisa Teronen

Ilmoitukset, tiedustelut ja aineisto

Blanko ry
Tietojenkäsittelytieteiden laitos
90014 Oulun yliopisto

Julkaisija: Blanko ry • Paino: Oulun yliopistopaino • Painos: 150 kpl

Sähköisesti:

<http://www.blanko oulu.fi>

e-mail: blanko.blankkitiimi@oulu.fi

Pelitkö hyödyttömiä ja ajanhukkaa?



Meillä tollilaisilla on jotakin, mikä puuttuu kaikilta muilta tietojenkäsittelytiedettä opiskelevilta suomalaisilta. Meillä on Pelisuunnittelu- ja -tutkimusyksikkö, nyky-nimeltään LudoCraft.

Jaa, mikä se on? Se on jotakin uutta, eikä kuitenkaan tosiasiaa mitään mullistavaa. Leikki ja pelaaminen on kuulunut ihmisen perustoimintoihin todennäköisesti yhtä kauan kuin ravinnon ja suojan hankkiminen sekä lisääntymisvietti. Sanotaan, että terve lapsi leikkii. Ja toisaalta: aikuinenhan on vain isokokoinen lapsi.

Mutta pelitutkimusyksiköllä – käytän tässä tilan säästämiseksi lyhennettyä muotoa – on paljon enemmän merkitystä kuin vain viihteen ja vapaa-ajan näkökulma. Kun mietitään ihmisen tulevaisuuden toimintoja, tulevat ne olemaan entistä kommunikatiivisemmista ja tietoteknisemmistä toiminnoista muodostuvia.

Silloin on merkitystä sillä, miten todennukaisia luovat virtuaaliympäristöt ovat ja kuinka korkea on tietojärjestelmien käytettävyyttä. Ja vain ihminen voi suunnitella ihmiselle järjestelmän, jota hänen on helppo ja luonteva käyttää, joka on luonnonmukainen.

Tulevaisuuden työ- sekä vapaa-aikaympäristön kehittäminen ja ihmisen käyttäytymisen ennakointi edellyttävät juuri pelitutkimusyksikön kaltaisia lähestymistapoja. On hienoa, että meillä täällä Oulussa, omassa yliopistossa ja omalla laitoksellamme on tällainen.

Ja juuri tänään, lehtemme ilmestyessä, Pelitutkimusyksikön johtaja *Tony Manninen* väittelee tohtoriksi. Näin saadaan lisää arvostusta, huomiota ja toivottavasti resurssijakin pelitutkimuksen ja -suunnittelun tarpeisiin.

Kohta voimme siis kai kotoa käsin pelata kyykkää tai lasketella virtuaalirinteessä aivan kuin liikkuisimme ulkona. Nykyisiä käyttöliittymiä toki täytyy vielä täydentää näkö- ja kuuloaistin lisäksi ainakin tuntoaistilla (datapuvut) mutta ehkä myös todellisuuden tunnun saamiseksi hajuaistilla.

Siispä työtä ja työmaata riittää tietotekniikan parissa askarteleville. Entistä enemmän on merkitystä poikkitieteellisellä ajattelulla ja yhteistoiminnalla eri tieteenalojen kesken. Oulun yliopisto tarjoaa tähän oivan mahdollisuuden ja TOL:ilahan me opiskelemme ihmisläheistä, mitään inhimillistä toimintaa vieroksumatonta tietotekniikkaa.

Mutta älkäämme unohtako reaali maailmaakaan. Tällä hetkellä ja vielä vuosikymmeniäkin liikunta ja elämykset saadaan totuudenmukaisemmin luonnosta ja oman ruumiillisen toimeliaisuuden kautta.

Kuten lähipäivinä laskiaismäestä. Tai hiihtämällä, pelaamalla kyykkää tai tehden jotain muuta liikunnallista. Ruumiinkulttuuria kannattaa aina vaalia, sillä vaikka virtuaalitekniikat kehittyvät, eivät ne meidän elinaikanamme tuo todellisia ratkaisuja fysiikkamme kunnossa pitämiseen.



Markku
markku@solutions.fi

Seuraava Blankki

ilmestyy 22.4.2004. Aineisto siihen on toimitettava Blankin toimitukselle perjantaihin 16.4. mennessä.

Laskiainen

Aika: 24.02.2004 14:00

Paikka: Laskiaismäki Reikun mäessä Raksilan uimahallin takana, Teekkaritalo

Perinteiseen tapaan laskiaismeno alkaa mäenlaskulla Reikun mäessä (Raksilan uimahallin takana, Välkylän vieressä) klo 14.00.

Mäessä meitä viihdyttää musiikillaan DJ ePa! Mäenlaskussa on kolme sarjaa: Isokenkäiset, Modified ja Standard.

Illalla siirrymme teekkaritalolle juhlimaan Syntaksisen ja Verban kanssa. T-talo avautuu klo 18.00 ja sulkeutuu 02.00. Paikalla on tarjolla pientä purtavaa.

Kilta-ilta

Aika: ke 17.03.2004 22:00, paikka: Kaarlenholvi (ks. tarkemmin Blankon www-sivustosta)

Vuosikokous

Aika: keskiviikko 17.03.2004 16:00

Paikka: Lutk neukkari, YL136

Tule katsomaan saako viime vuoden hallitus vastuuvapauden ja tehtiinkö viime vuonna tulosta.

Tarjolla kahvia ja keksejä.

Tervehdys blankolaiset!

Juuso Räsänen
puheenjohtaja

Syyskokouksen päätyttyä oli Blankolle valittu vuodelle 2004 jälleen uusi puheenjohtaja eli allekirjoittanut. Lisäksi valittiin yhdeksän muuta hallituslaista, joista uusimpina kopo-vastaava sekä kulttuuri- ja terveysministeri. Edellisen vuoden hallitus teki suuren työn järjestäessään mm. Blankon 30-vuotisen taipaleen kunniaksi loistavat juhlat ja kehittäessään ainejärjestöämme edelleen. Näihin saappaisiin uusi hallitus siis astui vuoden vaihteessa.

Näin vuoden kevätpuolella ohjelmaa on taas läjäpäin ja tehtävää on yllin kyllin. Perinteisten bileiden lisäksi suuntaamme tietysti nokan kohti muuta Suomea ja käymme taas tervehtimässä muita tietojenkäpitelijöitä Oulun ulkopuolella, ehkä jopa Suomenkin.

Muuten vuosi 2004 tulee olemaan hieman edellisvuotta rauhallisempi, koska suuria vuosijuhlia ei ole ohjelmistassa. Blanko-päivät sen sijaan järjestetään taas ja Blanko on tukemassa projektia niin rahallisesti kuin työvoimallisestikin. Tänä vuonna tarkoituksena on olla näkyvästi esillä Blanko-päivien tukijana.

Keväällä edessä on kaksi uutta ja tärkeää projektia. Ensimmäisenä on Blankon rooli Kajaanissa, missä aloittaa 40 uutta tietojenkäsittelytieteen opiskelijaa tulevana syksynä. Selvää on, että sikäläisen kiltatoiminnan perustaminen on Blankon heiniä, mietittävänä on vain miten. Toisena projektina on Blankon alumnitoiminnan käynnistäminen. Kyseessä on toiminnan järjestämi-

nen vanhoille, jo työelämässä oleville blankolaisille. Alumnitoiminta on kunniakas perinne akateemisessa maailmassa ja myös siksi on aika koota yhteen vanhoja aktiiveja muistelemaan menneitä.

Näillä eväin lähdetään siis liikkeelle. Aktiiveja ei ole koskaan liikaa, joten toivottavasti mukaan saadaan myös uusia ja innokkaita touhuamaan Blankon parissa.



Juuso I

Alumni – akateeminen verkosto

Viime syksynä Blanko ry:n hallitus alkoi miettiä alumni-toimintaa TOL:n opiskelijoita varten, koska Oulun yliopistolla ei ole tällä hetkellä omaa alumnijärjestöä. Tänä vuonna tehtävänäni on käynnistää Blankon alumnitoiminta. Alumni-sana on latinaa ja tarkoittaa kasvattia tai suojattia (alumnus, alumnae, alumni).

Blanko saavutti viime vuonna kunniaakkaan 30. vuoden iän ja sen kunniaksi järjestettiin vuosijuhlat. Vuosijuhlia varten tehtiin myös vuosijuhlajulkaisu, johon haastateltiin valmistuneita tai opiskelun lopettaneita sekä nykyisiä opiskelijoitamme. Julkaisun ja vuosijuhlien yhteydessä saimme runsaasti kontakteja työelämässä toimiviin blankolaisiin. Blanko ry on perustettu vuonna 1973, joten jäseniämme on jo neljältä vuosikymmeneltä. TOL:lta valmistuneita henkilöitä toimii useissa erilaisissa IT-alan tehtävissä ja osa on muuttanut töiden vuoksi ulkomaillekin. Nämä arvokkaat kontaktit on syytä säilyttää ja yhteistoimintaa kannattaa kehittää.

Blankon alumnin jäseniksi voivat liittyä kaikki TOL:n opiskelijat, jotka ovat joko valmistuneet tai päättäneet opiskelunsa. Blankolaisuus on ylpeyden aihe ja yhteenkuuluvuutta on syytä vaalia. Kontaktien säilyttäminen vanhoihin opiskelukavereihin sekä yhteydenpito nykyisiin opiskelijoihin alumnin kautta luo hyvät mahdollisuudet tiedon vaihtamiselle. Yhteydenpito opiskelutovereihin lakkaa hyvin usein ilman alumnitoimintaa. Siksi toiminnasta pitää saada pysyvää.

Alumnitoiminnan konkreettinen toteutus ja rajaus on vielä suunnitteilla. Tänä vuonna toiminta käynnistetään yhden alumni-tapaamisen muodossa ja yhteydenpitokanavan luomisella. Tapaaminen järjestetään mahdollises-

ti ensi syksynä. Jos Sinulla on hyviä ideoita toiminnan kehittämiseen, niin kannattaa lähettää sähköpostia: blanko.alumnivastaava@oulu.fi. Alumnitoimintaa käsi-tel-ään myös hallituksen kokouksissa sekä iltakoulussa.

Terveisin

Jussi



Jussi Ranta on alumnivastaava ja opiskelee kolmatta vuotta TOL:lla. Blanko-aktiivina hän on toiminut opiskelunsa alusta lähtien. Aluksi hän oli valokuvaajana ja toimi vuoden 2003 Blankon varapuheenjohtajana.

Jussi Ranta
alumnivastaava

Akateemisen Kyykän
OULUNMESTARUUS JA FUXIKYKKÄ -KILPAILUT 13.3.2004

Neljän hengen joukkueet. Fuksijoukkueen jäsenten tulee olla samasta killasta ja ensimmäisen vuoden opiskelijoita. OM-kyykkään saavat osallistua kaikki OY:n opiskelijat ja henkilökunta. Osallistua voi vain yhteen sarjaan.

Ilmoittautumiset jtuovi@ee.oulu.fi otsikolla OM-kyykkä/ Fuksikyykkä + joukkueen nimi. Viestistä käytävä ilmi joukkueen nimi, ainejärjestö (vain fuxikyykkä), pelaajien nimet ja yhteyshenkilön sähköpostiosoite ja puh.numero.

5 euron osallistumismaksu Oulun Akateemisen Mölökky- ja Kyykkäseura ry:n tilille:
Tili: 474430-213022 (Kauhavan Osuuspankki)
Saaja: OAMK ry
Summa: 5,00 euroa
Viesti: OM-kyykkä/Fuxikyykkä / joukkueen nimi



Viime hetken lisäinfo:
Blanko maksaa kaikkien blankolaisjoukkueiden osallistumisen. Maksaminen kulukorvauksena. Lisätietoja: OAMK:n tiedotusvastaava, Blankon kopo-vastaava Hannu Korva, blanko.kopo-vastaava@oulu.fi

 Oulun Akateeminen Mölökky- ja Kyykkäseura ry | <http://www.oamk.oulu.fi/>

Pelitutkimuksen pioneeri väittelee tohtoriksi

Teksti ja kuvat:
Markku Pykkö

TOL:n Pelitutkimusyksikön perustaja ja johtaja DI *Tony Manninen* väittelee perjantaina 20.2.2004 tohtoriksi Oulun yliopistossa. Väitöskirjan aihe on suomeksi ”Rikas vuorovaikutusmalli pelien ja virtuaaliympäristöjen suunnitteluun”. Väitöskirja on kirjoitettu englanniksi, mutta vastaväittelijänä toimii professori *Petri Vuorimaa* Teknillisestä korkeakoulusta, joten väitöstilaisuus käydään ihan ymmärrettävällä kielellä.

Onko asia sitten ymmärrettävää, selviää tuolloin. Ainakin väitöskirjan teksti on sujuvaa ja ymmärrettävää englantia. Siinä keskitytään vuorovaikutuksen tukemiseen ja parantamiseen monen pelaajan verkkopeleissä ja yhteistoiminnallisissa virtuaaliympäristöissä. Mannisen mukaan verkkopelejä ja virtuaaliympäristöjä luonnehtivat edelleen viestintä-, koordinointi- ja yhteistoimintaongelmat, pelaajien välistä kanssakäymistä ei tueta riittävällä tasolla, ja pelikokemus jää yksinäiseksi ilman monipuolisempaa vuorovaikutusta.

”Pelaaminen ja muu tietoverkkojen kautta tapahtuva toiminta kasvavat vuosi vuodelta. Tietokoneella luodut virtuaaliset maailmat ja peliympäristöt antavat mahdollisuuden sosiaaliseen kanssakäymiseen maantieteellisestä sijainnista riippumatta. Paremman ihmisten välisen vuorovaikutuksen mahdollistamiseksi on tärkeää tutkia, miten peli- ja virtuaaliympäristöjä tulisi suunnitella”, Manninen sanoo.

Verkkopeleissä ja virtuaaliympäristöissä vuorovaikutuksen tukemiseen soveltuvat fyysisen maailman sanattoman viestinnän keinot kuten ilmeet, eleet, ulkonäkö ja äänet. Ne välittävät tietoa pelaajien toiminnoista, ja vaikka kasvokkaisuviestinnän laatuun ei vielä päästäkään, voidaan rikkaalla vuorovaikutuksella tukea ja vahvistaa kanssakäymisen kokemusta.

Tutkimuksessa arvioitiin nykyisissä peleissä käytettyjä ratkaisuja ja kehitettiin niiden pohjalta suunnittelusääntöjä uusien peli- ja virtuaaliympäristöjen suunnitteluun. Pelejä hyödynnettiin myös tutkimuksen kekeellisessä osuudessa, jossa kaupallisen pelimoottorin päälle toteutettiin neljä kokeellista peliympäristöä: *ConsoleDEMO*, *Tuppi3D*, *TeamGame* ja *V-LARP – Oulun linna vuonna 1651*. Pelituotantojen avulla osoitettiin esitettyjen mallien ja menetelmien mahdollistavan vuorovaikutteisempien pelien rakentamisen.

Tutkimuksen tuloksia voidaan hyödyntää uusien pelien ja virtuaaliympäristöjen tekemisessä. Monipuolisempaa vuorovaikutusta tukeva malli ja siihen liittyvät suunnitteluohjeet antavat pelitaloille ja sovelluskehittäjille keinoja luoda verkossa toimimisesta entistä elämyksellisemmän ja sosiaalisemman kokemuksen. Viestinnälliset ja toiminnalliset parannukset mahdollistavat laadukkaamman ja ilmaisuvoimaisemman vuorovaikutuksen ihmisten välillä silloinkin, kun kanavana toimii tietoverkko.



Tony Manninen ja retropelimuseon erilaisia pelejä ja pelikoneita eri vuosikymmeniltä.



Oulun linnaa esittelevää virtuaalista, UT-moottoriin tukeutuvaa tuotantoa Tony on saanut esitellä monille vieraille lukemattomia kertoja.

Pelitutkimusyksikkö LudoCraft

Onhan tiedossasi, että TOL:lla on toiminut pelisuunnittelu- ja -tutkimusyksikkö jo neljä vuotta? Sen perustaja ja johtaja *Tony Manninen* on saanut kerätyksi jo liki kymmenen hengen ryhmän askartelemaan kiehtovan ja haastavan tietojenkäsittelyn maailman kanssa. Vaikka moni saattaa pitää aihetta sellaisena, että se on pelkkää huvittelua ja hauskanpitoa, kulkee pelisuunnittelu ja -tutkimus käytettävyyden kanssa käsi kädessä.

TOL:n pelisuunnittelu- ja tutkimusyksikkö on nimetty LudoCraftiksi. Nimi *LudoCraft* on yhdistelmä latinankielisistä sanoista *Ludo* (Pelin ja leikin teoria) ja *Craft* (Suunnittelun ja kehityksen taito) ja voidaan suomentaa sanoilla ”Pelin ja leikin suunnittelu ja kehityksen taito”.

LudoCraft tutkii pelejä ja soveltaa kertynyttä osaamista uusien pelien suunnitteluun. Lähestymistapa yhdistää teoreettisen, teknisen ja taiteellisen asiantuntijuuden palvelemaan sekä akateemista että soveltavaa toimintaa. LudoCraftin missiona on levittää analyttisten pelaajien ja pelisuunnittelijoiden osaamista laajemmalle yleisölle. LudoCraftin työstä hyötyvät niin akateeminen maailma kuin teollisuuskin.

Pelitutkimus on päässyt hyvin esille niin tiedeyhteisöissä kuin mediassakin. Siitä ovat uutisoineet mm. Pelit-lehti, Tiede-lehti, Kaleva ja monet paikallislehdet sekä radio ja televisio. Pelitutkimuksen tuloksia on Tony Manninen saanut myös esitellä oululaisen tutkimustoiminnan edustajana monille yliopiston arvovaltaisille vieraille. Oulun linnaan sijoittuvaa peliympäristöä esiteltiin Portugalin presidentille vuonna 2002 sekä Baltic Sea Parliamentary Conference -tilaisuuden osallistujille viime vuonna. Pelitutkimusta esiteltiin myös kutsuttuna puheenvuorona mm. Blanko-päivillä viime lokakuussa. Myös muissa seminaareissa, messuilla ja konferenssissa on pelitutkimus ollut hyvin esillä.

Pelitutkimuksen alueelta on valmistunut kaksi Pro gradu -työtä ja tutkintoa vuoden 2003 aikana. Lisäksi peliaihetta käsittelevien Pro gradu -töiden tekijöitä on Tony Mannisen ohjauksessa tällä hetkellä 8 kappaletta, joista neljä valmistuneen kevään 2004 aikana. Pelisuunnittelua opettavia kursseja ja koulutusohjelmia käynnis-

tellään tällä hetkellä useassa oppilaitoksessa. ”Pelimaisterin” tutkintoon ei liene pitkä matka.

Varsinaisia pelitutkijoita ei Suomesta kovin paljon löydy, useat aiheen parissa viihtyvät henkilöt joutuvat edelleenkin ansaitsemaan leipänsä muilta aloilta. Tilanne on kuitenkin nopeasti muuttumassa. Myös tutkimuksen rahoittajat alkavat herätä pelialan tärkeyteen.

Mielenkiinnon ja osaamisalueen mukaan pelitutkija voi tarkastella pelejä taiteena, mediailmionä, sosiaalisenä toimintana, rahavirtana tai vaikka suunnittelu- ja sisältötuotantohankkeena. Pelikulttuuri on vielä nuori, joten edessä on lähes käymätön korpimaisema kartoitettavaksi. Työhön tarvitaan luovia ja ennakkoluulottomia pelaajia useilta eri osaamisalueilta.

Sekä tuotantoa että tutkimusta

LudoCraft toimii ensisijaisesti pelitutkimusyksikkönä tehden pelialaan liittyvää perustutkimusta. Tutkimus on alusta lähtien ollut myös vahvasti soveltavaa ja käytännönläheistä. Pelien suunnittelu ja tuotanto kuuluvat yksikön toimenkuvaan yhtä vahvasti kuin pelien tutkiminen ja analysointi. LudoCraft on tuottanut omia kokeellisia pelituotantoja vuodesta 2000 alkaen.

LudoCraftissa työskentelee pelisisältöjen osaajia kaikilta tuotannon osa-alueilta. Yhteistyö laitoksen ohjelmistoliiketoiminta-, juridiikka- ja käytettävyysosaajien kanssa antaa mahdollisuuden kattaa suuren osan koko pelialaan liittyvästä toiminnasta. Oulun yliopiston kasvatustieteet, koulutusteknologia ja kulttuuritutkimus tuovat myös oman vahvan tukensa yksikön toimintaan.

LudoCraft on erikoistunut tutkimus-, suunnittelu-, opetus- ja konsultointitehtäviin pelitutkimuksen, pelien pelaamisen ja peilanalyysin osa-alueilla. LudoCraft syventää osaamistaan pelien pelaamisessa järjestämällä pelitapahtumia, näyttelyitä ja kokeellisia pelejä. Pelien historiallista kehitystä havainnollistaa Retropelimuseo. Pelien käyttöliittymät ja niiden vaikutukset käytettävyyteen, pelattavuuteen ja käyttäjäkokemukseen ovat myös arvioinnin kohteena. jatkuu seur. sivulla

Teksti:
Markku Pylkkö
Kuvat:
Markku Pylkkö
ja LudoCraft



Uutta ja vanhaa: kuvaruutuotos AirBuccaneersistä (vas.) ja Oulun linnaa 1600-luvulta esittelevä V-Larp (oik.).

jatkoa edelliseltä sivulta

Pelejä tutkitaan LudoCraftissa myös niiden luomien virtuaaliympäristöjen vuoksi. Monen pelaajan verkkopelit tarjoavat rajattomasti materiaalia tietokonetuetun yhteistoiminnan tutkimiseen. Kun suurennuslasin alle sijoitetaan ihminen omine toimintoineen ja niiden virtuaalisine vastikkeineen, löydetään kokonaan uusia suuntauksia tulevaisuuden järjestelmäsuunnittelulle.

Pelaaminen ja pelien suunnittelu on hauskaa. Peleistä voi löytää lukuisia ajatuksia myös hyötysovellusten parantamiseksi. Sisältötuotannon kiemuroiden ymmärtäminen auttaa kehittämään monipuolisempia näennäistodellisuuksia. Yhteistoiminnallisuus ja viestinnällisyys huomioonottaen havaitaan pelin ja hyötysovelluksen rajan tosiasiaassa olevan olematon.

Verkkopelit varsinainen kiinnostuksen kohde

Verkkopelit toimintamahdollisuuksineen ovat kiinnostaneet Tony Mannista siitä lähtien kun hän opiskeluaikoina vietti koko lukukauden MUDia pelaten. Noista tekstipohjaisten fantasiamaailmojen ajoista ovat varsinkin toteutusteknologiat kehittyneet. Useimmiten pelien viihätys löytyy yhä samoista peruselementeistä.

Peleihin liittyy myös vahvasti luovuus: pelien suunnittelu ja rakentaminen on usein jopa hauskempaa kuin varsinainen pelaaminen. Peleillä on paljon opetettavaa ohjelmistojen kehittäjille, sillä pelit edustavat useimmiten kehityksen ja innovaation huippua.

Verkkopelaaminen on paljon muutakin kuin vain käden ja silmän refleksinomaista koordinaatiota. Parhaat pelit tukevat rikasta vuorovaikutusta jokaisella toiminnan tasolla. Verkkopelit ovat yksi mahdollisuus haaskaan ja luovaan yhdessäoloon - olipa sitten kyseessä ajanviete, koulutus tai tutkimus

Toiminta-aikanaan LudoCraft on jo synnyttänyt kuusi kokeellista tuotantoa. Aluksi kehitettiin *ConsoleDEMO*-nimeä kantava mobiiliin pelikonsolin prototypointi vuonna 2000. Työssä yhdistyivät pelialustan (Unreal Tournament) käyttö kehitys- ja simulointialustana sekä uusien mobiilipelien kehittäminen ja testaaminen. Käytännössä koko toteutus rakennettiin UT-pelimoottoria puukottamalla.

Seuraavaksi tuotettiin *Tuppi3D*-pelikorttisimulaattori, edelleen UT-moottoria muokkaamalla. Se on monen



LudoCraftin tuotantojen julisteet koristavat yksikön seinää. Luovuutta lisäämässä ovat Legopalikat pöydällä.

pelaajan tukkilaiskulttuurinen temmellyskenttä, josta löytyy tukkikämpä kortinlyömistä varten. Sääntöjä pelissä ei ole, joten huijaamiset ja räväkätkin kiistatilan-ten ratkaisut ovat mahdollisia.

Toisenlaista pelaamista kokeiltiin vuonna 2002 koulutuskäyttöön rakennetulla *TeamGame*-tiimivalmennus-pelillä. Useasta rastitehtävästä muodostuva esterata vaatii joukkueen saumatonta yhteistyötä. Jokaisen jäsenen panos on tärkeä tavoitteen saavuttamiseksi.

Seuraavaksi LudoCraft siirtyikin haasteellisempaan askareeseen. Virtuaalinen liveroolipeli, *V-LARP* pohjautuu löyhästi olemassa olevaan ja aikaisemmin livepelinä pelatun pelin runkoon. Tapahtumapaikkana on *Oulun linna vuonna 1651*, Pyrkimyksenä on ollut löytää toisenlainen tyyliilaji tietokoneroolepeille.

Vuonna 2003 valmistui *eScape*-pelituotanto (Electronically Shared Collaborative and Pedagogical Experiment). Se on tiimiseikkailupeli ja koejärjestelmä yhteistoimintaprojektiin Koulutusteknologiayksikön kanssa tavoitteena kehittää pelinomaisia oppimisympäristöjä. LudoCraft on kehittänyt *eScape*-pelin, jossa ryhmä yhdessä koettaa selvittää pelin asettamista haasteista. Analysoitavina ovat pelin ryhmävuorovaikutus ja yhteistoiminnallisuus erilaisissa konflikti- ja neuvottelutilanteissa.

Viimeisin ja kunnianhimoisin on *AirBuccaneers*, tuotanto, joka on edelleen mukana ja jopa ykköspalkintoa kärkevässä kansainvälisessä pelikisassa. Se on mielenkiintoinen ilmaivaatistelupeli, joka on tarkoitettu suurehkolle ryhmälle, jopa 40 hengelle. Pelistä on tässä lehdessä erillinen arvio.

Pelitutkimustiimi (LudoCraft -henkilöstö 2004)

Tony Manninen (yksikön vetäjä, tuottaja ja pelisuunnittelija)

Tomi Kujanpää (3D-mallit ja animaatio)

Laura Vallius (videotuotanto, 3D-animaatio, elämyksellinen käytettävyys)

Pekko Koskinen (käsikirjoitus ja äänisuunnittelu)

Tomi Hurskainen (graafinen suunnittelu, palvelinhallinta, peliyhteisöt)

Jani Löthman (konseptikuvitus ja graafinen suunnittelu)

Mikko Rajanen (käytettävyys, pelikäyttöliittymät, pelitestausta)

Tuomo Korva (ohjelmointi)

Heikki Korva (kenttäsuunnittelu, käyttöliittymät ja graafinen suunnittelu)

Lisäksi viisi henkilöä tekee tällä hetkellä Tony Mannisen ohjauksessa gradutyötään pelitutkimukseen ja -analyysiin liittyen.

Valmistuneet gradut

Kujanpää Tomi: Supporting Visual Elements of Non-verbal Communication in Computer Game Avatars

Rissanen Mikko: Yhteistoiminnan ja yhteistyön tuen eroja virtuaaliympäristössä - Tapaus: Active Worlds

Lisätietoja ryhmästä, tutkimuksesta ja tuotannoista <http://ludocraft oulu.fi>.

AirBuccaneers (Beta 2.1)

Unreal Tournament 2003 modi

Rauhallisen uljaasti lipuvat kuumailmapallot kohtaavat lumihiihtaleiden täyttämän pohjoisen taivaan yllä. Seesteinen meno muuttuu äkisti armottomaksi jyllinäksi, sekaviksi komennoiksi ja pirstaleiksi räjähtäviksi palloiksi.

Muinaissuomalaiset talonpojat ottavat jälleen mitata metsärosvojen bruttaalin hyökkäyksen voimakkuudesta. Sooloilijat kokevat nopeasti olonsa tukalaksi ja vain tehokkaasti tiiminä toimiva miehistö onnistuu kukistamaan vastustajansa.

Verkkopelien joukkuelajit ovat saaneet uuden haastajan. AirBuccaneers tuo tiimitoiminnan lisäksi pelaajien nautinnoksi todella ainutlaatuisen ja erikoisen pelityyppin.

Lehmännahkaiset kuumailmapallot tukkilaveteilla ja ruutikanuunoilla muodostavat pelin ensisijaiset työkalut. Kuumailmapallot toimivat kuin purjelaiivat, mutta liikkuminen on laajennettu taivaalle meren sijaan. Kummallakin joukkueella on useampi pallo, joiden miehistöt voivat koostua monesta pelaajasta. Kapteenin ohella pallossa voi olla tykin lataaja, suuntaaja sekä laukaisija. Lisäksi pallossa voi olla erinäinen määrä puolustajia ja tähystäjiä.

Peli ammentaa aineksia pohjoisesta kulttuurista, mutta kääntää perinteet osittain pääläelleen. Maan ja meren sijaan pohjolan suot ylitetään lentämällä. Vaikka erämaassa ei vielä petoja olekaan, on jalkautuneen pelaajan olo orvon yksinäinen. Pelaajat ryntäävätkin nopeasti palloihin ja lastauksen jälkeen lipuvat taivaalle. Näkyvyyttä rajoittavat niin sumu kuin lumisadekin, joten tähystäjien rooli muodostuu tärkeäksi ennen varsinaista kontaktia.

Pallojen kohdatessa jännityksen täyttämä odotus vaihtuu kilpailuksi, jossa nopeus, taito ja yhteistyökyky tuovat tuloksia. Kapteeni ja tykkimiehet kohdistavat tulen vastapuolen palloon muun miehistön kylväessä sen edustan täyteen ilmamiinoja. Lähietäisyydellä käy-

tettävät ruutipussit löytävät kohteensa ja vastapuoli itsensä maan kamaralta. Voittoisa pallokunta tähyilee nopeasti ympärilleen varautuen seuraavaan vastustajaan.

Pelin vaatiman koordinoinnin ja yhteistoiminnan tukemiseksi AirBuccaneers on parhaimmillaan LAN-olosuhteissa tai puheyytydellä vahvistettuna. Chatin käyttökin onnistuu, mikäli sorminäppäryys riittää keskusteluun pelin lomassa. Peli paranee isommilla pelaajamäärillä. Parhaimpaan kokemukseen päästään yli 12 pelaajan otteluissa.

Oulun yliopiston LudoCraft-yksikön suunnittelema ja kehittämä modifikaatio Unreal Tournament 2003 -pelimoottorille on edennyt jo versioon Beta 2.1. Kyseessä on siis julkinen testiversio, joka on ilmaiseksi ladattavissa verkosta. Beta viittaa vielä kehityksen alla olevaan tuotteeseen. Tekijätiimi kerääkin pelaajapalautetta järjestämällä julkisia testipelejä.

Lisätietoja ja ilmainen versio pelistä:

<http://ludocraft oulu.fi/airbuccaneers/>

Laite- ja ohjelmistosuosituksukset:

Unreal Tournament 2003 -peli

PC-kone, jossa 1.0 GHz tai nopeampi prosessori

256 MB muistia

3 GB kovalevytilaa

3D-kiihdytin (32-128 MB muistia)

Äänikortti

Verkkoyhteys (TCP/IP)



Teksti:
Heidi Wikman ja
Tony Manninen
Kuvat:
LudoCraft

Nokiolla monipuolisesta opiskelusta on hyötyä

Teksti ja kuvat:
Markku Pytkö

¹⁾ sanonta viittaa tarinaan, jossa Tempu-koiran isäntä arvuutteli koiransa nimeä ja totesi toisen asiaa miettiessä nuo sanat.

Monen tollilaisen (huono termi, toim. huom. – keksiskö joku paremman?) mieltä askarruttaa, mitenkä sinne Nokialle pääsisi töihin. Niinpä niin, siinäpä se tempu seisookin. ¹⁾

No, mikään mahdottomuus se ei kuitenkaan ole. Päinvastoin, tollilaiset ovat hyvässä huudossa Nokialla. Hyviä henkilöitä – enenevässä määrin myös naisia – on etabloitunut TOLLilta Nokiaan, ainakin täällä Oulussa.

Blankki kävi jututtamassa yhtä heistä, Taivalkoskella lapsuutensa viettänyttä ja koulunsa käynnyttä *Virve Ingetiä*. Virve on tällä hetkellä projektipäällikkönä – tai, niin kuin Nokialla kansainvälisen yrityksen viestintäpöihin kuuluu – Project Managerina.

Miellyttävä tapaaminen Virven kanssa alkoi Elektroniikkatien yhdessä monista Nokian miehittämistä (toki naisiaakin on nykyisin henkilöstössä melko runsaasti, muttei taida olla parempaa suomen kielen ilmausta, toim. huom.) rakennuksista, sen ala-aulassa. Kun toimittaja oli tapojensa vastaisesti paikalla etuajassa, sai Virve vielä neuvotteluhuoneen vapautumista odotellessa työpuhelun, joka firman kielipolitiikan mukaan hoitui sujuvalla englannin kielellä. – Haastattelu toimittajan onneksi senään hoidettiin tutulla kotimaisella.

Yliopisto mahdollisti poikkitieteelliset opinnot

Virve aloitti tietojenkäsittelytieteiden opinnot TOLLilla vähän kuin varkain, pikkuhiljaa jo vuodesta 1996 lähtien. Hän nimittäin aloitti alun perin fysiikan opinnot Luonnontieteellisessä tiedekunnassa syksyllä 1993, mutta tietojenkäsittely osoittautui aikaa myöten kiinnostavammaksi. ”Fysiikka ei ollut minun alani”, Virve toteaa. TOL osoittautui houkuttavammaksi erityisesti digimedian uusien, mm. Harri Oinas-Kukkosen, kurssien takia ja sisäinen siirto tekemään syventäviä opintoja oli edessä, tosin virallisesti vasta vuonna 2001.

Pääaineen opiskelun ohessa Virve kävi myös runsaasti Humanistisen tiedekunnan kursseja suorittaen



mm. elokuvatieteestä vähän yli 20 ov:ta ja kirjallisuustieteestä noin appron verran sekä aate- ja oppihistoriaa lisäksi muutaman kurssin. Tiedotusopistakin – Treen yliopisto järjesti kesäkurssituksena Oulussa – tuli vuonna 1996 hankituksi appro.

Kesätöitä Virve teki opintojen alkuvaiheessa sieltä, mistä sai. ”Tuttavien kautta sain hankituksi lähinnä ope-tushommia, mutta mukaan mahtuu myös siivoustöitä ja kaupan apulaisen hommia”, hän toteaa. Sitten tulikin työkiireitä loppuvaiheessa eli TOL-aikana niin, että silloin aika tuli jaettua lähinnä työn ja opiskelun välillä, jolloin bileille ei juuri jäänyt aikaa. ”Toki tärkeimmät juhlat täytyy aina nähdä, vappu ainakin”, Virve tunnustaa.

Opiskellessa monipuolisuus tärkeätä

TOL-opinnot huipentuivat vuosi sitten sähköisestä lompakosta tehtyyn gradutyöhön. Sen Virve teki tuplagra-duna avomiehensä Perttu Hietalan kanssa. Gradutyön aiheena oli ”Luottamus ja turvallisuus langattomassa kaupankäynnissä – case Wallet-NetAnttila”, Aiemmin markkinoinnin tradenomiksi valmistunut Perttu tarkasteli aihetta tekniikan näkövinkkelistä, Virve kaupallisten sovellutusten kannalta.



Nokian henkilöstöä on töissä monessakin Elektroniikkatien rakennuksessa, yhdessä niistä myös Virve Inget.

Virven opiskelu-uraan mahtuu tavallista enemmän poikkitieteellisyyttä ja uteliaita kokeiluja. Häntä ei parhaalla tahdollakaan voi luonnehtia ”putkiopiskelijaksi”. Virve pitääkin Oulun yliopiston suurimpana etuna opiskelijoille mahdollisuutta opiskella melko vapaasti myös muita kuin oman pääaineen tai tiedekunnan aineita oman mielenkiinnon ja ambitioiden tyydyttämiseksi.

Opiskeluajana kannattaa Virven mielestä ehdottomasti käyttää hyväksi koko yliopiston opiskelutarjontaa. Hän muistelee, että TOLin ilmoitustauluille olisi ihan ensimmäisenä tullut mainintoja kursseista, joita muissa tiedekunnissa opiskeltiin, otsikolla ”näitä voisi opiskella muissa tiedekunnissa”.

Välttämättä Virve ei nimeä Nokialle pääsyänsä syyksi poikkitieteellisyyttä ja/tai laaja-alaisuuttaan. Siitä ei kuitenkaan ole missään tapauksessa haittaa, päinvastoin. Elokuvatieteestä ja tiedotusopista on hyötyä myös käyttöliittymäsuunnittelussa, joista tehtävistä Virve aloitti Nokialla keväällä 1999. Töihin pääsy juontaa edelliseen vuoteen, jolloin Virve lähetti työhakemuksia kesätyön toivossa.

Nokia tollilaisen työnantajana

Kuinka Nokialle sitten oikein töihin pääsee? Internet on hakukanava Nokiaan nykyään, mutta henkilökohtaisia suhteita ei kannata kokonaan unohtaa. Jos tuntee jonkun Nokiassa, siten saattaa saada hyödyllistä tietoa sen hetkistä vaatimuksista sekä opintoja että hakemuksen tekemistä ajatellen, Virpi neuvoo. Nokiasta löytyy edelleenkin opiskelijoille työuraan kiinnipääsyn mahdollistavia kesäharjoittelupaikkoja. Hakemukset siis vetämään vain!

Kolmen ja puolen vuoden kuluttua töiden aloituksesta Virve oli edennyt jo Senior UI designeriksi. Sisäisessä haussa hän tuli toissa vuonna valituksi nykyiseen Project Managerin tehtävään, jota Virve tekee Symbian-osastolla. Työ on matriisiorganisaatioluonteinen eli siihen ei sisälly muita esimiesvastuita kuin projektiin kuuluvia. Projektiryhmien kokoonpano vaihtelee eri hankkeissa ja suuri osa tiimien jäsenistä työskentelee ulkomailla. Silti matkustusta ei Virven työhön paljon sisälly, hän on Oulussa noin 95 prosenttia työajastaan. Aiemmin standardointitiimissä työskennellessään runsas vuosi sitten työmatkoja oli ihan riittävästi.

Yhdestä asiasta projektityössä Virve kuitenkin pyrkii pitämään kiinni: hän tekee mielellään töitä henkilöiden kanssa, jotka hän on kasvoista kasvoihin tavannut. Nytkin kaikki projektitiimin jäsenet on Virve jossakin vaiheessa tavannut myös kasvokkain. ”Ihmisten kansahan näitä töitä edelleenkin tehdään”, Virve toteaa.

Tollilaisten määrää Nokialla kysyttäessä Virvelle tulee heti mieleen omasta lähipiiristä seitsemän henkeä, jotka ovat joko nyt tai ainakin opiskelleet TOLilla. Lähinnä heillä on/on ollut suuntautumisvaihtoehtona ohjelmistotuotanto tai tietojärjestelmät, ei Virven tietämän mukaan kenelläkään toistaiseksi digimedia.

Naisten saaminen tietotekniikkaan on Virven sydäntä lähellä. Töiden alkuvaiheessa Nokialla oli harvinaista, että naisia sattui käytävällä vastaan tai samaan palaveriin. Nyt naisten määrä on tuotekehityksessä jo merkittävästi suurempi, joskaan ei vielä lähelläkään fifty-fifty-tilannetta.

Tollilaiset hyvässä huudossa työelämässä

Vajaan kymmenen vuoden opiskelunsa aikana Virve ehti nähdä yliopistolla yhtä ja toista. Siihen sisältyi myös digimedian tulo ja kasvu TOLilla. Mutta ennen kaikkea opintoja reilusti: opintoviikkoja tuli kasaan ilman gradua noin 220. Tosin ei siinä vielä kaikki? ”Erityisesti ohjelmistoliiketoiminnan kursseja olisi ollut hyvä suorittaa ainakin jonkin verran”, Virve haikailee.

TOL:n kurssitarjonta on edelleen tarkan seurannan alla. ”Opetustarjontaa tulee seurattua aktiivisesti jos sattuisi olemaan mielenkiintoisia kursseja tulossa”, Virve toteaa. ”Opiskelu ei suinkaan lopu valmistumiseen, vaan koko ajan joutuu opettelemaan uusia asioita myös työpaikalla”, hän jatkaa. Vähän vielä hänen mieltään kutkuttaa elokuvatiiteen ja kirjallisuuden appron suorittaminen: ”Se himottaisi tehdä valmiiksi, sillä aina jonkin suorittamatta jääminen harmittaa”, Virve miettii.

Virve oli töissä opiskelujensa ajan yhtä kuukautta vaille täyspäiväisesti TOLlla opiskellessaan. Yhtenä kuukautena oli neljän päivän työviikot, mikä ei kuitenkaan käytännössä toiminut. ”Työnantaja sinänsä jousti kaiken aikaa opintojen valmiiksi saattamiseksi”, Virve toteaa.

TOL:n kursseilla oppimansa asiat Virve on kokenut hyödylliseksi työyhteisössä. Hän on mielestään saanut TOLin kursseilta hyvän pohjan mitä erilaisempiin rooleihin IT-alan töissä. ”Jokaisessa työssä ja työpaikassa on kuitenkin yleensä omat asiansa, jotka oppii vain tekemisen kautta; mitä spesifisempi ala, sen spesifisemmät työympäristöt ja -tavat”, Virve kiteyttää ja jatkaa: ”Kaikkea ei voi millään oppia koulunpenkillä.”

Kysyttäessä, onko TOLilla opiskelusta hyötyä urakehityksen kannalta, Virve vastaa ehdottoman myöntävästi. Hänen mielestään TOL tarjoaa hyvän pohjan lähteä kehittämään uraansa eri alueilla. ”Perustiedot -ja taidot IT-alalle on jokainen TOLLilainen lukenut, myös työnantajat tuntuvat tietävän tämän”, Virve tietää kertoa.

Kesäharjoittelusta Nokiassa kiinnostuneiden kannattaa vierailta osoitteessa: ”www.nokia.fi/kesa2004”. Kesähaku on parhaillaan meneillään jatkuen maaliskuun loppuun saakka.



Elektroniikkatien varteen pääsee kätevästi polkupyörällä.

Laskettelureissu Pyhätunturille

Teksti:
Markku Pylkkö
Kuvat: Stefan
Knaus, Niko
Hummastenniemi,
Miika Oikonen
ja Markku
Pylkkö
(katso myös
Blankon
kuvagalleriasta)

Kylmänä pakkasaamuna kaksi viikkoa sitten ryhmä tollilaisia kokoontui Saalastinsalin nurkalle tavoitteena lähteä kymmenen yli seitsemän eli pimeän turvin seitsemällä syvänsinisellä pakettiautolla pohjoista ja Pyhätunturia kohti. No ei ihan, pieni mutka piti tekemän linja-autoaseman kautta, osa porukasta oli sieltä tulossa mukaan.

Ja kuinka kävikään? Jossakin sitä aikaa kului – kulleman mukaan väepeli puuttui – ja matkaan päästiin tosiasiasa reilua puolta tuntia aiottua myöhemmin. Ja kun vihdoinkin oli päästy tien päälle ja jo pitkälle lin ohi, havaittiin yhden matkalaisen puuttuvan.

Eikä siinä kaikki: auto, joka lähti pommiin nukkunutta laskettelijaurhoa hakemaan, koetti vähän liian innokkaasti ottaa aikaa kiinni. Niinpä liikennepoliisi oli, jottei olisi tehnyt virkavirhettä, pakotettu kirjoittamaan toiselle sadalle eurolle nouseva sakkolappu liiallisen nopeuden ylläpitämisestä.

No, sattuuhan sitä – todettiin jo iltasella, kun itse kukin 44-päisestä porukasta oli ehtinyt käydä ulkoilemassa, kuka mitenkään, ja tietysti päälle saunomassa mökeissä ja nauttimassa tavanomaisia, pääasiassa nestepitoisia, perjantai-illan ravintoaineita. Suurin osa porukasta painui hetimiten perille päästyä ja majoituttua mutkamäkeen Kultakeron koillista lumikyylkeä kuluttamaan, osa lähti nykyajan muovisia lyljyä ja kalhuja latu- ja luistelu-uraa vasten hinkkaamaan ja joku extreme-urheilija lähti ottamaan viikonlopun ainoita tuulia liitopurjeensa alle keräämään ja sukset jalassa ilmavia loikkia tekemään.



Niinpä sitten pakkasen lähestyessä illemmalla hyvää tahtia kolmeakymmentä miinusastetta (Celsiusta tiettenkin, eihän tässä kulmista puhuttu) ja porukan elvyttyä mökeissään aikansa matkalaiset alkoivat kokoontua mökkikylän respan vieressä sijaitsevaan ”porukkaloungeen”. Sen alapihalla oli oivallinen kenttä kyykän peluuta varten, joten pakkaneenkaan ei pystynyt pitämään ulkoisesti saunapuhaita ja sisäisesti nestemäisesti lämmitettyjä pidennetyn viikonvaihteen viettäjiä. Monelle aiemmin karttua käsittelemättömällekin alkoi selvitä kyykän niksit heittovuoroineen ja -tyyleineen sekä pistelaskuineen.

Innokkaimmille jäi vielä virtaa sen verran, että siirtyminen kolme sataa metriä rinnettä ylöspäin ja Hotelli Pyhän SkiBistroa kohti. Vaikka jo vuorokauden vaihduttua pääravintelia suljettiin, pääsi aktiiviporukka kuitenkin ”discon” puolelle tyydyttämään menohalujaan parketilla ja juomahalujaan baaritiskillä. Uutterimmat olivat kaiketikin bilettäneet valomerkkiin ja paikan sulkemiseen asti, niinkuin hyviin tapoihin kuuluu.

Lauantaiaamuna toisten vasta hetki sitten päästyä punkan pohjalle lähtivät jotkut innokkaat hämärän turvin suksimaan umpihankeen ja kiipeämään Ukonhatun huippua kohti. Suurimmalla osalla porukasta ei kuitenkaan ollut niin kovia suorituspaineita ja aamuuskareet saivat odottaa lähemmäs puolta päivää. Kyllä sitä Kultakeron rinteeseen ehti auringonpaisteesta ja liki 20 asteen (taas Celsiuksia) pakkasesta nauttimaan iltapäivän puolellakin.

Rinteessä oli hyvä luisto eikä liian paljon väkeä rinnettä tukkimaan. Pari poroa tosin saivat hetkiseksi Sini-senrinteen liikenteen pysähtymään, mutta asia unohtui viimeistään ala-aseman ravintolassa pistäytyessä, vähän paikkoja sulattelemassa tietysti vain. Tietävästi jotkut norjalaiset olivat tulleet hakemaan eteläistä eksotiikkaa sidosaineeksi avioliittolupaukselleen ja hääakti viivästytti taas extremeurheilijamme jäistä kalliikiipeilyä lähes paleltumiseen asti. No, ehtipä kuvaajakin tällä kertaa kuitenkin paikalle.

Ulkoilla rasittunutta ruumista huollettiin sitten alkuillasta saunan ja ravinteiden muodossa jaksamaan kiristyvä pakkaneen ja välttämätön kuntoliikunta – vähintäinkin ”porukkaloungeen” ja sieltä tietysti SkiBistroon,



6.-8.2.2004

13



sekä kenties joskus takaisin. Ja kun viimeinen ilta Kultakeron rinteellä vietettiin – ainakin tällä erää – niin menohan oli sen mukaista.

”Mutta ei me kyllä paikkoja särjety, ja yhtä siistissä kunnossa ne oli pois lähdeettä kuin sinne menessäkin”, vakuutteli eräs matkailainen jälkeen päin. Vakuutteluun oli syytäkin – tosin se tuskin mitään auttaa – kun Pyhän majoitusliikkeen siivousstandardit tuntuivat runsaasti ylittävän standardiopiskelijan vastaavat.

Lopuksi lainaus Blankon hallituksen kokouspöytäkirjasta laskettelureissua koskien:

” Heidi Oja kertoi, että Pyhältä oli tullut n. 200e lasku mökkien siivouksesta. Hän oli ottanut yhteyttä ja pyytänyt tarkennusta sekä erittelyä mökeittäin.

Juuso Räsänen kertoi, että laskettelureissu oli onnistunut tietyin varauksin. Lähtö viivästyi, johtuen pitkälti minibussin käytöstä. Pyhällä ei ollut kovinkaan paljon yhteistä toimintaa.”

Jotta sillailta. Kiitokset järjestäjille! Ehkä ensi vuonna uudestaan – mutta ehkä ei Pyhälle?!



TOL on the Road – Sydänmaan kiertue

Teksti ja kuvat:
Niko Hummas-
tenniemi

Tietojenkäsittelytieteiden laitoksen Kajaanin yksikkö aloitti toimintansa viime syksynä. Virallisesti yksikön toiminta alkoi tämän vuoden alussa. Jo syksyn ABI-päivillä uusia opiskelijoita toivottiin hakevan opiskelemaan myös Kajaaniin. Kajaanin yksikön suunnittelijana viime syksystä on toiminut Jonna Kalermo. Yhdessä laitoksen tiedottajan Ville Wittenbergin kanssa (nykyään tiedottajana toimii Kukka-Maaria Kakko) Blankon puheenjohtaja sopi kiertueesta Kajaaniin, joka tulisi kiertämään Kajaanin ympäryskuntia ja niiden lukioita esitellen mahdollisuutta TOL:n opintoihin myös Kajaanissa ensi syksystä 2004 alkaen. Kajaanissa aloittaa syksyllä 30 perusopiskelijaa sekä 10 opiskelijaa valitaan muuntokoulutustyyppisellä valinnalla. Suuntautumisvaihtoehtoista Kajaani tarjoaa kaksi: ohjelmistotuotannon sekä ohjelmistoliiketoiminnan.

Monet blankolaiset kiersivät syksyn ja vielä osittain keväänkin aikana Pohjois-Suomen lukioita. Fuksiteho-kaksikko kiersi Kajaanin lukiot, joten kiertueen ei tarvinnut huolehtia niistä ollenkaan. Kiertueen opiskelijakaksikkoon valittiin allekirjoittanut sekä Blankon hallituksen 2002–2003 suunnittelija Miika Oikonen. Miikalla ja minulla on paljon aikaisempaa kokemusta lukiokierrosesityksistä. Viime lukuvuoden aikana teimme kieroksen Lappiin, myös Oulun lukioita olemme kiertäneet. Jonna hoiti Kajaanin päässä käytännön järjestelyt sekä sopi lukiovierailujen ajankohdasta sekä varasi yliopiston auton, jolla liikuimme päivisin naapurikuntien lukioihin. Jonna oli varannut meille hotelli Kajaanista hotelli huoneen viikoksi.

Sydänmaan kiertue toteutettiin joulukuun alussa 1.-4.12.2003. Lähdimme Miikan kanssa matkaan ja marraskuun puolella sunnuntai-iltana. Juna Kajaaniin saapui hieman ennen puoltayötä. Jonna oli meitä vastassa ja vei meidät hotelliin, johon majoituimme. Viikon suunnitelma oli selvillä. Seitsemän lukiota tulisi viikon aikana kiertää niin, että torstaina iltapäivällä olisi kiertue takana. Maanantaina aamulla heräsimme ajoissa aamupalalle. Ensimmäisen päivän koitos oli alkamassa. Aamupalan jälkeen matka kohti Sonkajärveä alkoi. Lukio oli pieni, vaikka abeja olikin talossa parisenkymmentä. Viikon aikana saimme todeta, että lukioiden opinto-ohjaajat eivät kunnolla olleet huolehtineet tietoa abiturienteille

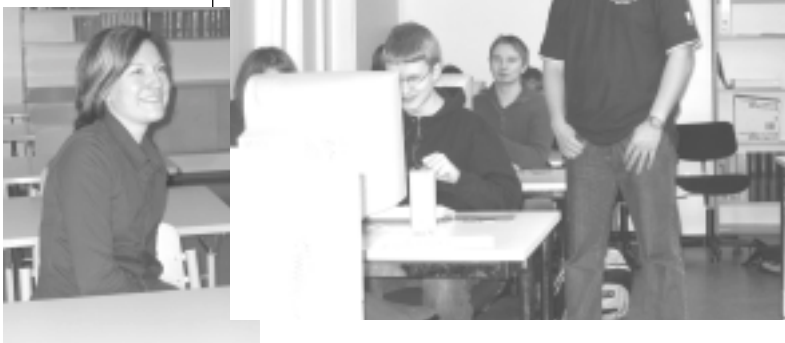
siitä, että vieraita Oulusta asti on tulossa. Petyimme hieman jo ensimmäisessä lukiossa Sonkajärvellä: kokonaista kolme (3) abiturienttia oli kuulemassa meidän 45 minuutin mittaista esitystä laitoksesta, Blankosta ja Kajaanin yksiköstä.

Matka jatkui seuraavaan paikkaan ja emme kerinneet jäämään esityksen jälkeen norikoilemaan kylälle, vaikka ennen esitystä paikallinen kuppila tuli kahvin merkeissä tutuksi. Päivän toinen keikka tehtiin Kiuruvedellä. Lukioiden välillä on hirmuisia eroja: Kiuruveden opinto-ohjaaja oli erittäin vieraanvarainen ja ohjasi meitä koko vierailun ajan. Opinto-ohjaaja oli huolehtinut myös siitä, että abiturienttien tuli olla kuulemassa tunnilla esitystä. Lukion aivopesusaldo jäi noin kahteenkymmeneen. Esityksen jälkeen joimme vielä keksikahvit opettajien huoneessa. Matka takaisin Kajaaniin alkoi. Pysähdyimme Citymarketissa ostamassa illaksi evästä™ ja Jonna vei meidät hotelliin. Saunoimme Miikan kanssa Kajaanijoen varressa uudenkarheassa rantasauna Eliaksessa. Kokeilin myös Miikan painostuksesta ensimmäistä kertaa luonnonvedessä uimista tähän vuodenaikaan. Kohtuullisen kylmä kokemus, vaikka olo parin minuutin jälkeen oli kuin aktin jälkeen.

Tiistaiamu alkoi aikaisin. Olimme sopineet hotellin henkilökunnan kanssa, että saamme hotelliamaiaisien poikkeuksellisesti tarjottimella, koska olimme lähdössä liikkeelle hyvin aikaisin. Söimme aamupalaa kuuden maissa, sillä Iisalmen lyseon lukio kutsui heti kahdeksaksi. Saavuimme Iisalmelle hyvissä ajoin eikä lyseon etsimiseenkään tuhraantunut ylimääräistä aikaa. Esittely pidettiin ATK-luokassa, jossa yleisöä oli opettajan lisäksi kuulemassa kymmenkunta oppilasta. Abiturienteja joukossa oli vain kaksi. 60 minuutin mittaiseen oppituntiin jäi sen verran aikaa, että oppilaat kerkesivät tekemään TOL:n sivuilla olevaa ABI-kyselyä. Seuraavaan lukioon tuli jälleen kiire. Päivän toinen keikka tehtiin Rautavaaralla, jossa lukion ollessa remontissa esitys pidettiin kunnan valtuustosalissa. Rautavaaran abisaldoksi kertyi noin kymmenen, joista suurin osa oli tyttöjä. Päivän kolmas ja viimeinen keikka tehtiin Lapinlahdella. Lukiossa oli juuri vaihtunut jakso eikä opinto-ohjaaja tiennyt kuinka moni tämän vuoksi pystyy tulemaan kuuntelemaan esitystämme. Lukiossa oli 60 abia, joista kokonaista neljä (4) pääsi paikalle! Tilanne oli hieman nolo, sillä eräs filosofian opettaja ei päästänyt abeja kuuntelemaan 226 kilometrin päästä tulleita oululaisia vieraita. Tai olisivat he saaneet tulla, jos olisivat tehneet kotiläksynä seuraavaksi päiväksi parin sivun esseen. Jäimme ihmettelemään tilannetta. Esitys sujui kuitenkin kokemuksen pohjalta jo mallikkaasti. Kotimatka sujui sumuisesta säästä ja rântäsateesta huolimatta ongelmitta. Illalla saunoimme hotellin saunassa ja pelasimme uima-altaassa Miikan kanssa vesipalloa. Kylähän siitä osittain lomareissukin sitten tuli.

Keskiviikkoamu ei alkanut odotusten mukaisesti. Keikkakaverini heräsi kovassa kuumeessa ja joutui jät-

jatkuu seur. sivulla



Kuluneen lukuvuoden aikana ainakin allekirjoittanut on pistänyt merkille opiskelijoiden runsaan valituksen laitoksemme kursseista, toteutustavoista ja opetuksen laadusta. Selvää on, että osan valituksesta voi pistää krapulapäivän ärtymyksen tai työ- ja muista kiireistä johtuvan stressin piikkiin. Samojen itkuvirsiens jatkuva toistuminen viittaa kuitenkin siihen, että valittamiselle on todellistakin aiheita. #Blanko:n keskusteluissa, kiltahuoneella, luentotauoilla ja harjoitustyösesioissa opiskelijoita ovat risonneet pääsääntöisesti seuraavanlaiset seikat...

Luennoitsijat ovat paikoitellen vaikeaselkoisia tai toimivat ainoastaan seinälle heijastettavien luentokalvojen ääneenlukijoina. Pakolliset läsnäolot luennoilla, joiden ainoa anti on saada ihastella netistäkin löytyvää luentomateriaalia hieman isommassa koossa ja ääneenluetuna, ovat varsin turhauttavia. Jos tällaisen kurssin pakollisten luentojen vaihtoehtoisena suorituksena on töissäkäyville ym. kiireisille ihmisille luentomateriaalin lisäksi oheiskirjallisuutta sisältävä tentti, on tilanne tenttijöitä kohtaan epäreilu. Tenttijät joutuvat päättämään luentomateriaalin lisäksi pari kirjaa, kun luennolla istuvat opiskelijat puolestaan saavat opintoviikot tiskiinkin pelkällä luentomateriaalista omaksutulla tiedolla.

Läsnäolopakot aiheuttavat muutenkin narinaa. Pakollisten läsnäolojen sovittaminen viikkoaikatauluun on tympeää opiskelijoille, jotka jo osaavat käsiteltävät asiat, tai jotka ovat pakollisten läsnäolojen aikaan kiinni työtehtävissä, mutta voisivat kuitenkin omatoimisesti opiskella asiat muina ajankohtina. Hieman enemmän on ehkä valitettu luentoja kuin harjoitusten pakollisuudesta, harjoituksissa kun yleensä on jonkinlainen "tekemällä

oppii" -tuntuma. Tämä on ehkä jossain määrin liitoksissa joidenkin opintojaksojen ongelmana olevaan luentojen ja harjoitusten väliseen vastaamattomuuteen. Opintojakson harjoitukset saattavat tuntua sisällöltään mielenkiintoiselta ja luennot taas silkalta ajanhukalta (tai päinvastoin), kun harjoituksissa käsitellään aivan eri asiaa kuin luennoilla.

Roikkuvat opintosuoritusmerkinnät tenteistä, harjoitustöistä ja kurssi-arvosanoista kiukuttavat useita. Kun on pari kuukautta painanut hommia jonkin kurssin parissa, olisi mukava nähdä siitä palkkana saadut opintoviikot rekisterissä muutaman kuukauden sisään. Kätevää olisi, jos syksyn aikana suoritettujen opintojen näkyisivät jo keväällä helmi-maaliskuussa laadittaviin työhakemuksiin liitettävässä opintosuoritusotteessa.

Opetuksen tasossa on – kuten edellä esitetystä opiskelijoiden valituksistakin käy ilmi – aina jotain parannettavaa. Kannattaa käydä ilmaisemassa oma mielipiteensä opetuksessa mättävistä asioista tai kehitysideoista osoitteessa <http://www.tol.oulu.fi/opiskelijoille/palautte/>, jotta pielessä olevat asiat saadaan opetuksesta vastaavien tahojen tietoon ja että niille voidaan tulevaisuudessa tehdä jotain.

Hieman enemmän opetuksen kehittämistä kiinnostuneet voivat tutustua em. linkin lisäksi myös blankon kopo-sivuihin, sekä laitoksen opetuksen kehittämissuostyöryhmän (OpKe) sivuihin:

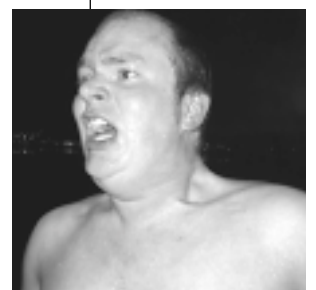
- <http://www.blanko.oulu.fi/opiskelu/kopo/>
- <http://www.tol.oulu.fi/henkilokunnalle/opke/>

jatkoa edelliseltä sivulta

tämään väliin keskiviikon ja torstain lukioesittelyt. Miika sairasti keskiviikon hotellissa ja lähti takaisin kotiin Ouluun iltpäivän junalla. Kiersimme vielä Jonnan kanssa keskiviikkona Pielavedellä ja torstaina vaihdoimme suuntaa kohti Kuhmoa. Molemmissa oli hyvä määrä kuulijoita. Torstaina Kuhmossa meitä oli kuulemassa koko

lukio! Pidin esitykset yksin, vaikka aluksi suunnittelimme, että Jonna tulisi paikkaamaan Miikan poissaoloa. Keskiviikkona ja torstaina sain tutustua Kajaanin yksikön tiloihin ja henkilökuntaan. Kotiin palasin torstaina illalla.

Suosittelen kaikille pientä esiintymisharjoittelua, vaikka näin lukiokierrosten avulla. Itsellä on parin vuoden ajalta takana jo noin 20 lukiota. Jokainen lukio on oma tapauksensa eikä ne toista itseään muuta kuin esittelykalvojen kautta. Olen saanut uskottoman paljon rohkeutta ja esiintymiskokemusta näiden lukioiden avulla. Jos on kotoisin kauempaa Suomesta, voi samalla käydä kotikunnallaan kylässä kun kiertää oman lukion läpi. Haluan tässä vielä kiittää Jonnaa ja Miikaa hienosta Kajaanin reissusta. Ensi vuonna lisää!



The everyday happenings of Weebl (and sometimes Weebl's friend Bob)

Teksti ja kuvat:
Hannu Kukka

Netti on nykyisin täynnä erilaisia sarjakuvia, sarjoja ja muuta viihdettä, joiden parissa voi viettää aikaansa silloin, kun ei ole mitään tärkeämpää tekemistä tai varsinkin silloin, jos sellaista olisi. Jokaisella on varmasti oma suosikkinsa, jota tulee seuratuksi uskollisesti jaksookaan ohittamatta. Tässä artikkelissa aion esitellä omaa suosikkiani, flash -animaatiosarjaa nimeltään Weebl and Bob.

Mistä siis on kysymys?

Weebl and Bob on, kuten edellä jo mainitsin, flash -animaatiosarja, joka on noussut jo jonkinasteiseen kulttимаaineeseen ympäri maailman. Siitä on tullut niin suosittu, että Britannian MTV on ottanut sen ohjelmistoonsa, ja Samsung teki vastikään haastattelun sarjan tekijän, itseään Weebliksi kutsuvan taiteilijan kanssa. Sarjan toinen tekijä kutsuu itseään nimellä Skoo.

Itse sarja kertoo kahden kananmunan muotoisen kaveruksen, Weeblin ja Bobin, jokapäiväisistä seikkailuista ja leppymättömästä piirakan metsästyksestä psykedeelisen violetissa maailmassa, jota kansoittavat mitä eriskummallisimmat oliot vallankumousta suunnittelevista hillopurkeista murhanhimoiseen ninjamerirosvoon.

Sarjalla on oma web-sivustonsa osoitteessa <http://www.weebl.jolt.co.uk>. Sivuilta löytyy kaikkea fanitaiteesta weblogeihin ja tietysti, tärkeimpänä kaikista, kaikki tähän mennessä ilmestyneet Weebl and Bob jaksot. Suosittelinkin lämpimästi kaikille pikaista visiittiä yllämainittuun osoitteeseen ja toivotan elämyksellisiä hetkiä sarjan parissa.

Hieman päähahmoista ja heidän taustoistaan:

Sarjan päähenkilöinä ovat, kuten jo edellä mainitsin, Weebl ja Bob. Heidän suurin intohimonsa on piirakka, jota käsitelläänkin lähes jokaisessa jaksossa jollain tavalla. Weebl rakastaa keinuhevosen näköistä aasia, jon-

ka nimi on Donkey, mutta joka kuitenkin meni naimisiin sienen muotoisen ninjamerirosvon kanssa. Weeblin sydän oli särkyä kunnes hän sai kuulla, että häävastaanotolla tarjoillaan piirakkaa.

Weeblin arkkivihollinen on miniatyyrihärkä Wee-Bull, jolla on paha tapa päihittää Weebl aina kaikessa. Lisäksi menossa on mukana apina nimeltään Monkey, joka vain ei millään opi sisäsiistiksi, paistetulta broilerilta näyttävä aurinkolasipäinen Mysterious Chicken sekä monia muita mielenkiintoisia ja vähintäänkin erikoisia hahmoja.

Haastattelu:

Kun aloin miettimään tätä artikkelia tiesin heti, että minun täytyy päästä tekemään haastattelu sarjan tekijöiden kanssa. Kävin tuumasta toimeen, ja muutaman sähköpostin vaihdon jälkeen sain vastaukset kysymyksiin, jotka varmasti askarruttavat jokaisen Weebl and Bob fanin mieltä. Joten sen pidemmin alustamatta, hyvät naiset ja herrat, haastattelu Weeblin ja Skoon kanssa:

> Q: When was the idea for Weebl and Bob born?

<weebl> 6th of June 2002

> Q: What on earth possessed you guys to make a serie
> about two egg-shaped pie addicts?

<weebl> Boredom beyond the call of duty.

> I read the interview Weebl did with Samsung, and noticed
> that you two haven't actually ever met. So:

>

> Q: How did you come to know each other, originally, and how
> did you come to work together on the serie?

<skoo> I started off as a member on the forums

<skoo> then I came to the IRC channel

<skoo> and you [weebl] said you could use a hand with ideas

<skoo> for the which pie is the best episode

<skoo> yeah sure

<weebl> you helped out with wrong first didn't you?

<weebl> "man that's some great ass"

<weebl> yus that was the first

<skoo> ahh

[<skoo> I remember now

<skoo> I have an awful memory :S

<weebl> It's all that horse you do.

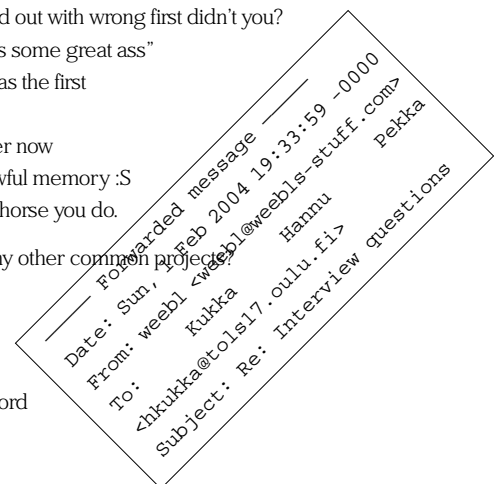
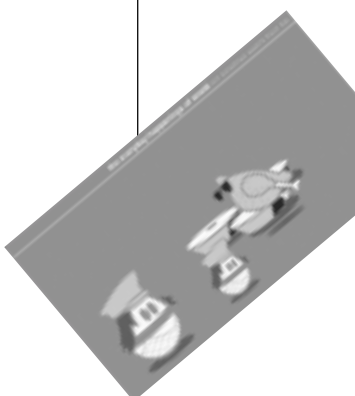
> Q: Do you have any other common projects?

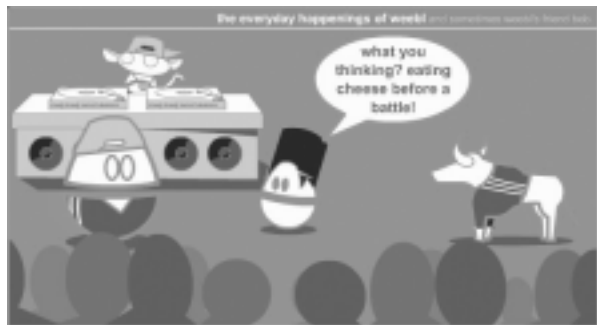
<weebl> badgers

<skoo> The lord

<weebl> scampi

<weebl> ooh The Lord





<skoo> kenya
 <weebl> kenya kenya kenyaaaaaaaaaa
 <skoo> god I love that toon
 <weebl> it's fun isn't it
 <weebl> that one we won't discuss since we haven't made it yet
 <weebl> any others?
 <skoo> err
 <weebl> you helped out with the last mr stabby didn't you?
 <skoo> oh yes
 <skoo> bonjour too
 <weebl> is penii the plural?
 <skoo> no, but it should be
 <skoo> Penises
 <skoo> I reckon penii is better, its what I use
 <skoo> fneeer
 <weebl> <stick^> heh

> Q: Weebl, does Weebl's character in the serie reflect your own personality in some way? With this I'm of course referring to you giving your name to the character (or did you maybe adopt the nickname from the character?)

<weebl> I'd been using the name weebl for ages on other websites I made. It just seemed to fiut with these characters so he got called weebl. I wish I was known as something else these days though as it gets a bit confussing at times.

> Q: How long, on average, does it take to make one episode?
 > Which part is the most time consuming?
 > Please describe the creation process.

<weebl> this is a bit sneaky as it's clearly 3 questions in one
 <skoo> indeed
 <weebl> how long does it take? I'd say about 10 hours for simple ones
 <weebl> that sound about right to you?
 <skoo> well I only see the first bit usually
 <skoo> but yeah
 <weebl> cool
 <weebl> animation is clearly the most time consuming
 <skoo> of course
 <skoo> then music
 <skoo> and voices
 <weebl> and hitting the webmonkey to make things work
 <weebl> that can take days
 <skoo> creation process, one of us will have a theme
 <skoo> then we throw ideas back and forth
 <weebl> yes
 <skoo> plot wise
 <skoo> then we break it down to the actual script
 <weebl> all over the intarweb
 <weebl> it's the future
 <skoo> through the power of INTERNET RELAY CHAT
 <weebl> oh is that what it stands for

>
 > Q: If you'd have to pick just one, which would be your all time favourite episode? Why?

<skoo> I cant pick.
 <weebl> Me either.
 <skoo> the next one.

> Q: How many people do you estimate follow Weebl and > Bob frequently?

<weebl> 1.9 million plus, based on comic views to the site.

> I also heard about Weebl and Bob running on MTV.

>
 > Q: How did this come to be?
 > I mean, who contacted who, when, and how do you feel about the whole thing?

<weebl> MTV contacted me. back in 2002. I was pretty excited.

> Q: Which MTV shows the serie? (In Finland we only get MTV Nordic, and so far I haven't seen it running)

<weebl> MTV2 shows it in the UK. I think MTV Nordic may be showing it soon.

> Okay, we're almost there, so just bear with me for a few more questions:

>
 > Q: Why does Wee Bull always win? =)

<weebl> because we don't want to give the impression that good always beats evil.

<weebl> kids gots ta learn

<skoo> oh yes, we are teaching kids the dangers of being good

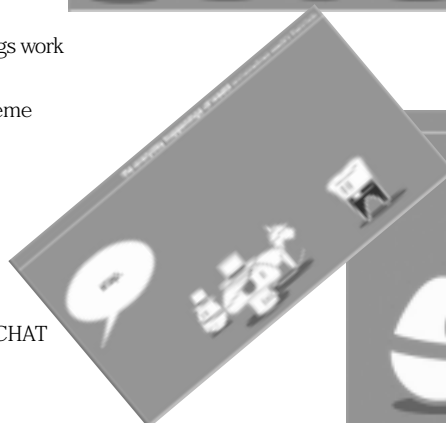
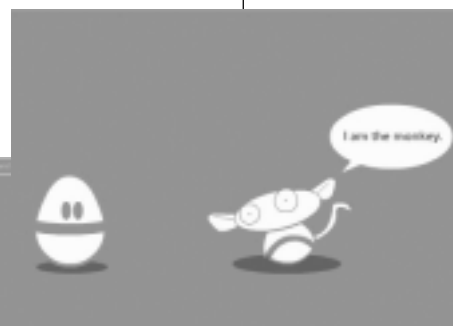
>
 > And now, finally, the question we've all been waiting for:

>
 > Q: With Donkey married to Chris the Ninja Pirate, will Weebl ever find love again?

<skoo> I can say without doubt that weebl w...

<skoo> oh look, a unicorn

<weebl> let's chase it.



Oulun Luonnontieteilijöiden Ystävänäpäiväexcu 13.2.2004

Teksti ja kuvat:
Niko Hummas-
tenniemi

Oulun Luonnontieteilijät ry (OLuT) järjesti ystävänäpäivää edeltävänä perjantaina toistamiseen excursion Tornioon Lapin Kullan tehtaalle, Haaparantaan sekä Rovaniemen mainetta saaneisiin rantafestareihin *Café Tivolissa*. Matka alkoi perjantaina 13.2. aamukahdeksalta, jolloin Karhu Oy:n (toim. noteeraa nimi) linja-auto karrutti Discuksen eteen keräämään innokkaat excuillijat kyytiin. Matkanjohtajana toimi luonnontieteilijöiden puheenjohtaja *Leo "Leiska" Hylkinen*. Leiskan enkeleinä ympärillä pyörivät hallituksen jäsenet *Niina Autio* sekä *Tiina Forsman*. Blankolaisia reissuun ilmoittautui reilu puolikymmentä, joiden vastuullinen tehtävä oli edustaa Blankoa reissulla. Innokkaita excuillijoita bussiin nousi viitisenkymmentä.

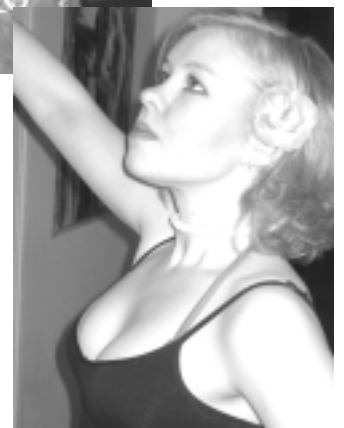
Ensimmäinen pysähdys tehtiin vasta Torniossa, jossa pysähdyttiin haukkaamaan happea ennen panimolle menoa. Panimon pihaan karautettiin tasan klo 10. Leiska esittäytyi panimon vastaavalle, joka otti meidät vastaan valkoinen työasu päällään. Kierros panimolla tehtiin vauhdikkaasti ja oli ohi noin puolessa tunnissa. Tämän jälkeen excuillijat pääsivät maistelemaan panimon tuotteita edustustiloihin, jossa oli tarjolla Lapin Kultaa, Legendaa, siideriä sekä uutta Lapin Kulta Iceä. Maistelutilaisuus kesti tunnin verran, jonka aikana moni kerkesi juoda kohtuullisen montakin pulloa Lapin purojen eliksiiriä.

Matka jatkui vierailun jälkeen Ruotsin puolelle. Kohteenä oli tietenkin Haaparanta sekä Systembolaget AB. Moni excuillija osti kotiin tuliaisia, joten bussin tavaräsäilytyskin sai täytettä. Tässä vaiheessa oli myös aika syödä päivän ensimmäinen lämmin ateria. Hampurilaiset ja ranskalaiset osoittautuivat suosituksi vaihtoehdok-

si. Kahden aikaan iltapäivällä matka jatkui kohti Rovaniemeä. Moni odotti innolla illalla alkavia Caribbean DeLuxe - festareita. Reppuun oli otettu mukaan aurinkolasit, rantatohvelit, toppeja, shortsit ja kaikkea mitä kullakin omaan ranta-asusteeseeseen kuuluu.

Rovaniemelle saavuttiin iltapäivällä neljän aikaan. Moni suunnitteli lähtevänsä shoppailemaan: onhan Rovaniemellä kuitenkin Hennes and Mauritz, joka Ouluun on vasta tuloillaan! Eräskin excuillija aikoi käydä katselemassa hieman vaatteita ja tuli ulos 60 euroa köyhempänä ja kaksi pussia lisää tavaraa kotiinviemisinä. Osa excuillijoista päätyi kuitenkin suoraan tutustumaan Rovaniemen baaritarjontaan. Ennen rantafestareita kerettiin laulaa N+1 karaokekappaletta ja juoda lisää muutama huurteinen mallasjuoma. Matka jatkui Rovaniemen oikeustieteilijöiden kiltahuoneistoon Toippariin, jossa alkoi pukeutuminen iltaa varten. Paikka oli mukavan leppoisa ja oikeustieteilijät vieraanvaraisia.

Rantafestarit olivat nimensä mukaiset. Tivolin lattia oli hiekkaa täynnä, rantavierailu vähän vaatteita päällä ja drinkkejä samaan tyyliin. Ideana koko homma on ihan hieno, vaikka pääsymaksu viikonlopulle oli aika kova. Luonnontieteilijät jaksoivat juhlia aamun pikkutunneille saakka. Linja-auto kotiin lähti Tivolin vierestä heti valomerkin aikoihin. Osa väsyneistä juhlijoista kävi syömässä vielä yöpalaa ennen kuin hiljainen matka Ouluun alkoi. Leiska ei kuulemma nukkunut matkan aikana yhtään, allekirjoittanut veti unia aina Ouluun asti. Ensi vuonna uudestaan! Matkan määränpäättä voisi tosin vaihtaa. Hienoa kun luonnontieteilijöiden tapahtumakalenterikin on saanut sisältöä ja yhteistyö sisarkiltojen kanssa toimii.



OluTin lauluilta 16.1.2004

19

Teksti ja piirros: Aapo Herrala



Viime vuoden lopulla OluTin sitseillä julkaistu luonnontieteilijöiden oma OLUHEN-laulukirja pääsi tulikokeeseen 16. tammikuuta järjestetyssä OluTin lauluillassa. Paikkana oli Kaarlenholvi, jonka sopi odottaa vetävän väkeä – torstaista huolimatta.

Lauluiltaan suunnistimme Nikon kanssa käyttäen välietappina Pöytäarin Samulin kotiluola. Kaljat tuhotuamme ja kuulumiset vaihdettuamme oli aika suunnata itse tapahtumaan. Kello yhdeltätoista Kaarle oli auto. Muutama ihminen siellä täällä. Missä olivat kaikki luonnontieteilijät?

Pian laulelmien alettua saapui harvojen laulajien

tueksi Kossuopeian porukkaa. Välillä jumputettiin paikan puolesta discohittejä. Myöhemmin laulettiin lisää kuullen mm. Nälkämaan laulu, Finlandia-hymni, Vanhoja poikia viiksekkäitä ja Aaveratsastaja, jonka aikana jopa minä ja Samuli intouduimme hurjiin ”jip-pijajou”-huutoihin.

Vaikka ilta toi paikalle lisää ihmisiä, olisi heitä toivonut olevan huomattavasti enemmän. Jopa Blankon edustus, yksi hallituslainen ja 3 toimihenkilöä (Partasen Pasi saapui paikalle myöhemmin), oli keho. Näilläkin eväillä ilmoille kajahti muutama säkeistö Yogi Bearia!

Joulu-Blankin tavuristikon ratkaisu

Ohessa jouluisen tavuristikon ratkaisu, jossa olemme lainanneet Teemu Torvelan käsialaa. Hän kuin myös ristikon oikein ratkaissut Kaarina Karppinen ovat onnelliset kirja-kaupan 20 euron lahjakortin voittajat. Onnittelut! Seuraava tavuristikko Vappu-Blankissa.

☆	TA	VU	RIS	TIK	KO	☆
MARJET Tosko + P Pakeetit	I	PA	JU	LU	TA	
KÄRE TÄDELLE	SO	KE	RI	NA	MU	
KIRKON LEHTIMEN	TUI	KI	RA	RA	HIL	LA
LAH	JA	TA	VA	RA	TA	LO
JA	MAIKKUA	LO	VI	MUKAVA		
PI	PAR	KAK	KU	TAI	KI	NA
NO	JA	VANNOTTU	VA	KA	VA	SIMPSON
MIT TÄYTY OSATA	TA	VA	TA	KUSTANTAMO	LI	KE
	LA			JUH	LA	SA

Kiltahuonevastaavan tervehdys !!

Hello kaikille, mie olen uusi kiltahuonevastaava *Katariina Silvendoinen*. Minut tavoitat joko sähköpostitse (blanko.kiltahuone@oulu.fi) tai jopa joskus liveinä kiltiksellä.

Toivotan jokaisen blankolaisen edelleen tervetulleeksi kiltikselle viettämään laatu-aikaa yhdessä ja erikseen – etenkin hallituksen kokouksiin on hyvä tulla kuuntelemaan, mitä Blanko ry:lle parhaillaan kuuluu. Koetan henkilökohtaisesti olla hallituksen kokouksissa paikalla aina kun vain mahdollista.

Kiltahuoneella on tarjolla sekä toimintaa, että lepo- ja virkistävyyden mahdollisuuksia. Oma toimisuus on tärkein ominaisuus kiltahuoneen kävijälle. Jutuille saa aina tulla, ja kiltiksen avaimen voi minulta hyvää selitystä vastaan (hehe) saada 3,50 euron panttia vastaan.

Olen sekä fuksi, että nainen, mutta älä anna sen hämätä – rautakourin hillitsen kiltiksen menoa... lisätietoa aiheesta osoitteesta:

<http://www.blanko.oulu.fi/toiminta/kiltahuone/>

Jos vähänkään uskot, että Sinusta olisi kiltikselle jostain hyötyä, ota minuun pikaisesti yhteyttä! Tällainen tilanne voi olla, jos Sinulla on esim. aikaa ja hirveä himo (ja työkaluja) päästä raatamaan kiltahuoneen viihtyvyy-

den eteen tai vaikkapa ylimääräisiä käyttökelpoisia huonekaluja. Ideoitakin saa tarjota!

Aktiivisin terveisin tuorein kiltahuonevastaava



Katariina Silvendoinen

Blagitarius Blagiators Akateemisen Kyykän MM-kilpailuissa

Blankon kyykkäjoukkue *Blagitarius Blagiators* (Hannu Korva, Aapo Herrala, Juuso Räsänen, Jyrki Puttonen ja Vesa-Ville Piironen) edusti kunniakkaasti oululaista kyykkäperinnettä Akateemisen Kyykän MM-kisoissa Tampereella 14.2.2004. Moninaisten vaiheiden jälkeen Blagiaattorit sijoituivat omasta mielestään 16 parhaan joukkoon, mutta järjestäjien tulospalvelussa sijoitus on "pienten" sekoilujen takia 21.

Perinteiset Akateemisen Kyykän MM-kilpailut järjestettiin lähes yhtä perinteisessä paikassa Tampereen Hervannassa. Kilpailun yleiseen sarjaan osallistui 512 ja naisten sarjaan 128 joukkuetta eli yhteensä yli 2500 urheilijaa. Oulusta kisoihin lähti bussilastillinen Oulun Akateemisen Mölökky- ja Kyykkäseuran jäseniä, mukanaan viisi urheilullista Blankolaista. Menomatka 50 teekkarin sessa oli itsessäänkin henkeäsalpaava suoritus, mutta Blagiaattorit vähät välittivät vaaroista ja valmistautuivat sopivalla tankkauksella seuraavan päivän koitoksiin.

Herwannassa Oululaisille oli varattu majoitustilat 20 hengelle tarkoitettua hätämajoitustilasta, joten Aapo, Juuso ja Jyrki lähtivät majoittumaan kuka minnekin, kun taas Hannu ja Vesa-Ville jäivät teekkareiden keskelle. Illan/yön aikana heitetyssä parikilpailussa jälkimmäiset onnistuivat löymään salaseura *Droitin* ykkösjoukkueen, eli kuntohiippu oli osunut hyvin kohdalleen! Loppujen lopuksi kaikki pääsivät nukkumaan, vaikka ilmassa ollut suuren urheilujuhlan henki hieman häiritsikin yöunia.

Auringon noustessa myös kyykkääjät alkoivat herällä valmistautuakseen tulevan päivän koitokseen. Blagitarius Blagiators oli laitettu pelaamaan alkulohkoa kentälle numero 96, jonne joukkue löysikin kohtuullisen helposti. Tuomarina toiminut natiivi aiheutti päivän ensimmäisen järkytyksen – mies ei ollut koskaan pelannut kyykkää! Pikaisen kyykkäkoulutuksen jälkeen päästiin aloittamaan alkusarjan ensimmäinen ottelu, joka antoi jo esimakua tulevasta. Vastassa ollut Skigge Bøy oli alkulohkon kovin vastustaja, joten kaikki kyykkään kuuluvat keinot otettiin käyttöön. Kyykässähän heittovuoroon valmistautuvaa pelaajaa saa kohtuudella häiritä, eli "Hauki" –huudot ja –laulut raukivat suojasäässä. Kahden erän, 32 heitetyn kartun ja lukemattomien huutojen jälkeen Blagiaattorit ottivat ensimmäisen voittonsa tuloksella 28 – 40.

Seuraava alkusarjan peli oli vaihtareista ja vanhasta opiskelijasta koostunut *BEST3*. Jo tässä pelissä paljastui Blagitarius Blagiatorsin kuuluisa urheiluhenki: vastustajaa ei murskattu surutta, vaan annettiin heillekin mahdollisuus voittoon. Ottelu päättyi kuitenkin Blagiatorsien voittoon lopputuloksella 43 – 56.

Seuraavassa pelissä urheiluhenki sitten kostautui. Käsittämättömien virheiden ja huonojen heittojen jälkeen vastassa ollut *Pöhinäporukka* vei voiton 69-66. Jatkoon pääsy ei ollut enää omissa käsissä, joten ainoa keino oli vaikuttaa mahdollisimman paljon ratkaisevaan peliin, jossa *Skigge Bøy*n piti voittaa *BEST3* korkeintaan 35 pisteen erätuloksella. Blagiaattoreiden pitkälle viety häirintäpeli onnistui ja jatkoipaikka varmistui pitkän keskinäisten otteluiden pistekeskiarvolaskennan jälkeen.

Jatkopeleissä Blagiatoreiden kentäksi oli merkitty turnauksen ykköskenttä, jossa katsojia riitti ja poppi soi. Tunnelma oli mahtava. Vastustajaksi saapui *Senilis*-niminen joukkue joka edusti Tamperelaista Akateemista urheiluseuraa Blebeijiä. Pudotuspeleissä paineensietokyky ja häirintäpelin merkitys nousivat ratkaisevaksi eli Blagiaattorit olivat vahvoilla. Mutta vastustajakin hallitsi häirinnän, joten suurimmat kamppailut käytiin kentän laidoilla verbaalisin asein. Ottelu päättyi viimeisten ratkaisevien heittojen jälkeen Blagitarius Blagiatorsin voittoon luvuin 43 – 47.

Kolmannen kierroksen ottelu oli turnauksen huonoin. Vastustajajoukkue *Red Absolutians* oli ottanut hieman liikaa miestä väkevämpää, joten peli alkoi olla vaarallista karttujen lennellessä vähän minne sattuu. Aikataulun viivästymisen takia ottelussa pelattiin vain puolikkaat erät, eli karttuja heitettiin vain kahdeksan kappaletta per erä. Tästä johtuen *Red Absolutians* pärjasi yllättävän hyvin juopon tuurilla, koska kyykät eivät ehtineet levitä kentälle. Varsinainen ottelu päättyi tasan 84-84, jonka jälkeen järjestelijät alkoivat arpomaan miten voittaja ratkaistaisiin. Vaikka säännöissä selvästi luki "tasapelin tapahtuessa pelataan puolikas erä, joka ratkaisee voittajan", yrittivät järjestäjät ehdottaa pelin ratkaisemista arvalla. Tähän ei Blagiaattorit suostuneet ja ratkaiseva erä saatiin käyntiin. Toiseksi viimeinen heitto ratkaisi jatkoipaikan Blagiaattoreille ja pääsyn 64 parhaan joukkueen joukkoon.



Neljännän kierroksen alkaessa oululaisista joukkueista oli jäljellä enää tietoteekkareiden *BombShelter Sultans* ja *Blagiaattorit*. Lähes kaikki jatkosta tippuneet teekkarit saapuivatkin häiritsemään *Hiukkasen Irstaat Vokottelijat TTY 3*-nimisen joukkueen peliä. Katsomot sijaitsivat aivan kentän laidalla joten meteli oli päätähuimaava. Viidenkymmenen Teekkarin "Haauuki, haauuki" ja "Voitostapellaaja – HÄPEÄ" huudot nostivat viiden Blankolaisen taistelutahdon korkealle ja murskasivat vastustajan henkisen selkärangan. Vaikka pelissä olikin tiukkoja tilanteita riittämiin, loppujen lopuksi viimeisen kartun jälkeen Blagitarius Blagiators seiso i kentällä voitokkaana. Lopputul os numeroina oli 41 – 48.

Pelien edetessä vastus koveni ja häirintä lisääntyi. Viidennen kierroksen vastustaja oli tamperelainen *Vielä Kerran Pojkat*. Blagiaattoreiden turnauksen viimeinen peli oli kohtuullisen selvä, tiukan paikan tullessa venymiskyky ei enää riittänyt joten *Vielä Kerran Pojkat* vei voiton 42 –52. Tästä huolimatta MM-kisojen ensikertalaiset olivat lyöneet tavoitteensa ja kokemusten keruu päättyi kuudentoista parhaimman joukkoon. Oululaisista joukkueista tietoteekkareiden *BombShelter Sultans* voitti pronssia. Blagitarius Blagiators oli toiseksi paras oululainen joukkue muiden teekkareiden tullessa kaukana perässä.

Akateemiseen kyykkään kuuluu tärkeänä osana jatkot. Jatkojen etkoina toimi *Luuppi RY*:n järjestämä sauna Kalevan uimahallilla, joka on tuttu paikka vuoden 2003 kevät-excultan. Paikalle oli saapunut *Asteriski* ja *In Vitro Aboensis* (Terveysten Biotieteiden opiskelijat) Tu-

rusta. Verkostoituminen alkoi n. 5 metrin päästä ovesta ja illan aikana järjesteltiin tulevan kevät-excun majoituskia ja bileitä sekä keskusteltiin erään entisen blankolaisen rahastonhoitajan nykyisestä asuinpaikasta.

Etkojen jälkeen blankolaiset siirtyivät tamperelaiseen yökerhoon, ts. teinihelvettiin nimeltä *Senssi*. Paikalla olevista ihmisistä nuorimmat olivat luultavammin n. 15 vuoden ikäisiä. Yllättävästi kaikki Blagiaattorit eivät viihtyneet paikalla pitkään, vaan osa lähti etsimään känkyä. Pizzeria löytyikin, mutta känkyt olivat kalliita ja huonoja. Kun yhtälöön lisätään 1,5 tunnin jonotus taksitollalla kuunnellen keski-ikäisten (humalaisten) naistenkilöiden uskontokeskustelua, voimme vain todeta Tampereen olevan huono paikka.

Kaiken kaikkiaan Akateemisen Kyykän MM-kisat olivat loistava kokemus, eli ensi vuonna lähdemme uudestaan, toivottavasti useamman joukkueen voimin.

Akateeminen kyykkäetiketti sisältää kaikki ne kirjoittamattomat lait, joilla me edustamme kyykkäkentillä opiskelijoita, seuraamme karttu pystyssä molempien sukupuolen kyykkääjiä. Sen tähden olkoon käyttäytymisemme pelimme pontevuuden mukaista. Me ymmärrämme voittajan ilot, hävinneen surut ja hutikan harmit. Emme häiritse heittoonsa keskittyvää kilpailijaa kohtuuttomasti, kiitämme vastustajia ja lahjomme tuomaria. Iloitsemme ja nautimme jälkipelusta, emmekä juhli aivan vähän alkoholin avulla.

World Academic Kueuekkae Federation (WACKF), Tampere, 2000

Pikakurssi kyykän saloihin



"Karttu"



Kevään tapahtumakalenteri

24.02.2004 12:00	Laskiainen
17.03.2004 16:00	Vuosikokous
17.03.2004 22:00	Kilta-ilta
26.03.2004 18:00	Peli-ilta
29.03.2004 00:00	Kevät-Excursio
28.04.2004 18:00	Wappusauna
29.04.2004 15:00	Wapun kiltahuonebileet
30.04.2004 14:00	Kurjenjuotto

Lisätietoja: www.blanko oulu.fi/toiminta/tapahtumakalenteri/

Teksti:
Aapo Herrala ja
Jyrki Puttonen
Kuvat:
Niko Hummas-
tenniemi ja
Markku Pylkkö

Haalarikastajaiset järjestettiin 21.1.2004 Tetran saunalla. Kastamaan ei päästy aivan ongelmitta haalaritoimitaja Sivaksen järjestämien yllätysten takia. Haalarit olivat tulleet ajallaan, mutta niissä oli pienen pieni virhe: 10 vuotta vanha Blankon logo. Haalareiden takaisin lähteyksen ja soveliaasta korjaustavasta tapahtuneen kädenväännön jälkeen meillä oli 20.1. hallussamme "korjatut" haalarit. Selkään oli vanhan logon päälle lyöty härskisti kangaspala, johon nykyinen logo oli painettu vaikka korjaus oli sovittu toteutettavaksi ompelemalla uusi selkä vanhan päälle vanhoja saumoja myötäillen.

Niinpä pääsimmekin porukan kerääntyttyä paikalle Tetralla äänestämään, pidetäänkö haalarit, vai lähetetäänkö ne takaisin Sivakselle ja odotellaan aikaa x täysin uusiksi tehtyjä haalareita. Tiukan äänestyksen jälkeen (n. 31 kyllä, 1 ei ja 1 aKu anKka) voitiin todeta haalareiden himon vieneen fukseista voiton. Niin jaettiin haalarit ja järjestäytyttiin vannomaan perinteikäs haalarivala, jonka jälkeen päästiin verhoutumaan kauniiseen Blankon -siniseen ja testaamaan haalareiden ominaisuuksia niin normaalikäytössä kuin saunassakin.

Tämän jälkeen bileet jatkuivat saunomisen ja Läpsy -kisan merkeissä. Ahkerimmille fukseille annettiin palkintoja fuksipisteiden keräämisestä. Neljä reippainta palkittiin viikon ruuilla Unirestaan ja loput saivat omakseen Blankon haalarimerkin. Mutta fuksipisteitä voi yhä kerätä ja vaikka tilanne näyttäisikin toivottomalta, kannattaa huomata Wapun kohdalla oleva pistemäärä... Kahdentoista jälkeen juhlijat suuntasivat uusine (ja vanhoine) haalareineen jatkopaikkoihin.

Virallisia jatkoja haalarikastajaisille ei ollut, joten porukkaa hajaantui eri suuntiin ja osa poistui jo haalarit saatuaan koteihinsa hypistelemään uutta kaunistusta. Varsin suuri porukka suunnisti kuitenkin numerobaari 45:een, jossa oli Verbalaisten järjestämää ohjelmaa leikkien muodossa. Kynä takamuksesta roikkumaan, pari pyöräytystä (niin kuin maailma ei olisi valmiiksi pyörinyt) ja kynää sohimaan pulloon. Tämän onnistuttua renkaan läpi syömään kuiva voileipäkeksi ilman juotavaa. Suunsa tyhjäksi saatua viheltää ja voitto kotiin. Voitto tulikin napattua blankolaisten toimesta ja kisa oli muutoinkin hyvin meikäläisten edustama.

Aamulla lattialta hymyilivät kauniit, ja jo rakkaat haalarit. Tilkkutäkki-mallikaan ei niitä rumentanut. Väsynyt, mutta onnellinen mies nousi sängystä uuteen mahtavaan päivään.



Kevät on aina ollut ainakin allekirjoittaneelle ultimaattisen hajotuksen aikaa. Arkinen masennus ja inho keväiseltä tuoksuvien tienpientareiden paljastumisesta kasvaa entisestään kurjien auringonsäteiden kimpoillessa – ihan tahallaan – liian kirkkaana vastaheränneiden krapulaisiin silmiin. Mikään ei mene kohdalleen, kaikki on sekaisin ja asiat vain yksinkertaisesti tökkivät. Kaikki vuoden opiskeluhommat tietenkin kasaantuvat keväälle massiivisten harkkatöiden muodossa, juuri samaan aikaan kun pitää etsiä kesätoita ja väistellä niitä keskiikäisiä naisihmisiä, joiden tunteet kevät on kaikessa ihanuudessaan hämmentänyt rasittavaksi kiima-pirteys- ja paljastelupakko-keitoksi.

Rahat eivät keväällä tietenkään riitä mihinkään muuhun kuin viinaan, jos siihenkään. Kosteaa laskiaisesta jälkeä saapuvaa Wappua juhlietaan minimissään se kuusi päivää ja pääsiäistähän ei kukaan selvin päin kestä. Kun vielä useimmat kaveritkin ovat päättäneet juhliä synttäreitään vuoden tällä puoliskolla, niin kylläpä on maksapoloinen valmis sanomaan itsensä irti ja isäntä kypsä hankkimaan itselleen uusia tovereita AA-kerhon penkeiltä.

Ilmasto temppuilee ärsyttävästi pitämällä ensin hetken lempeää lumet sulattavaa auringonpaistetta ja nakkaamalla sitten yön aikana megalastin likaista loskaa pitkin kaupunkia ja nostattamalla syksyisen tuuli/sade-kombinaation. Kun tämä temppuilu loppuu, ahdistaa löysän lämmin ja tunkkainen kevätilma vielä kauan henkeä. Ei auta vaikka kuinka haluaisi päästä patiolle



Yleisöltä

nauttimaan rauhassa oluesta ja vastakkaisen sukupuolen vähenevästä vaatetuksesta.

Pienoinen kevätväsymys laajenee helposti parin kuukauden aikana spatiaalisen, temporaalisen ja episodisen ulottuvuuden käsittäväksi universaaliksi mahtivikutukseksi. Siltä ei säästy vaikka kuinka edustaisi tällaista aurinkoisen positiivista ihmistyyppiä. Ei, vaikka kuinka yrittäisi olla yksi stanan päivänsäde. Mutta hyvät keväänjatkot ja koittakaahan jaksaa vielä ahertaa. Kyllä se kesä sieltä vielä tulee. Kai.

“Anonyymi”

Killan uusi formulamestari

Pieni mutta sitäkin innostuneempi joukko blankolaisia kävi torstai-iltana 19.2.2004 kunniottamassa veljeskansamme Viron kansallispäivää ja nousevaa moottoriurheilunostusta sekä tyydyttämässä omaa kilpailuviettiään Alppilan Formula Centerissä. Siellä järjestettiin Blankon ensimmäinen mikroautomittelö.



Voittajan on helppo hymyillä podiumilla, eivätkä Niko ja Petterikään kovin pettyneiltä vaikuta.

Moottoroituun Coopertestiin (12 min ajo) osallistui seitsemän kiltalaista ja vauhdikkaan ajosession päätteeksi voitiin todeta nopeinta vauhtia pitäneen kiltamme rahastonhoitajan *Pekka Oikaraisen*. Hänelle vain kaksi sadasosaa hävisi kiltamme valokuvaaja *Niko Hummastenniemi*.

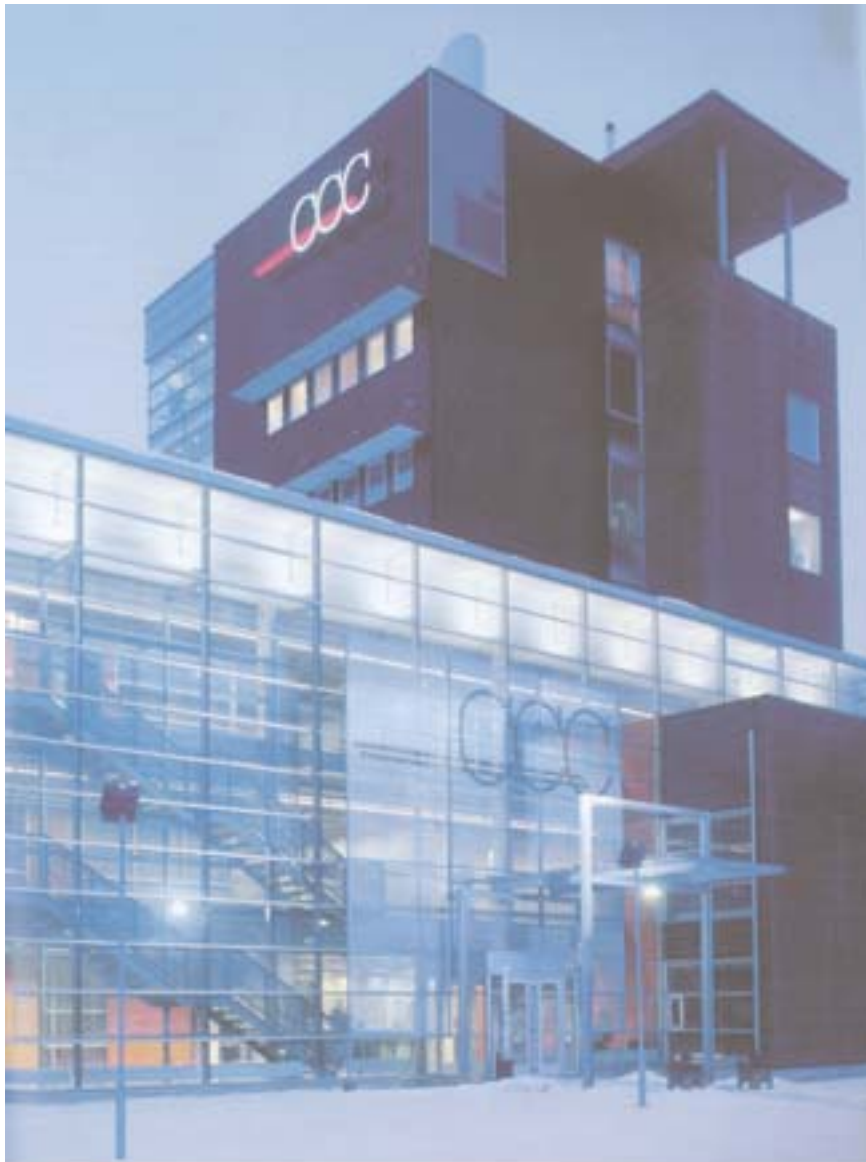
Kaikki osanottajat totesivat, että “tämä on kivaa, täytyy tulla uudestaan”. Formula Centeriin siis harjoittelemaan seuraavaa killan formulakisaa varten. Lisätietoja osoitteesta www.ouluformulacenter.fi.

Tulokset:

- | | |
|------------------------|-------------|
| 1. Pekka Oikarainen | 28,33/29,60 |
| 2. Niko Hummastenniemi | 28,35/29,96 |
| 3. Petteri Turunen | 28,75/30,75 |
| 4. Hannu Korva | 28,98/31,09 |
| 5. Markus Haataja | 29,82/31,83 |
| 6. Markku Pylkkö | 30,43/32,49 |
| 7. Anna Nikkilä | 32,23/34,82 |

(Ensimmäinen aika on nopein kierros, toinen keski nopeus kierroksella 12 min. aikana.)

Teksti ja kuva:
Markku Pylkkö



CCC Group on kansainvälisesti toimiva ohjelmistotalo. Rakennamme vaativille markkinoille, kansainvälisille suuryrityksille ja -organisaatioille asiakaskohtaisia järjestelmiä sekä kehitämme ja myymme ohjelmistotuotteita globaalisti.

CCC Groupissa työskentelee 500 suunnittelijaa. Toimitamme projekteja mm. elektroniikkateollisuus-, energia-, hyvinvointi-, julkishallinto-, media-, teollisuus- ja tietoliikennesektoreille.

Tuotteemme perustuvat uusimpiin teknologioihin, kuten internet, langattomuus, multimedia ja virtuaalitodellisuus. Keskeisenä perustana toiminnassamme ovat toimitusvarmuus ja laatu.

