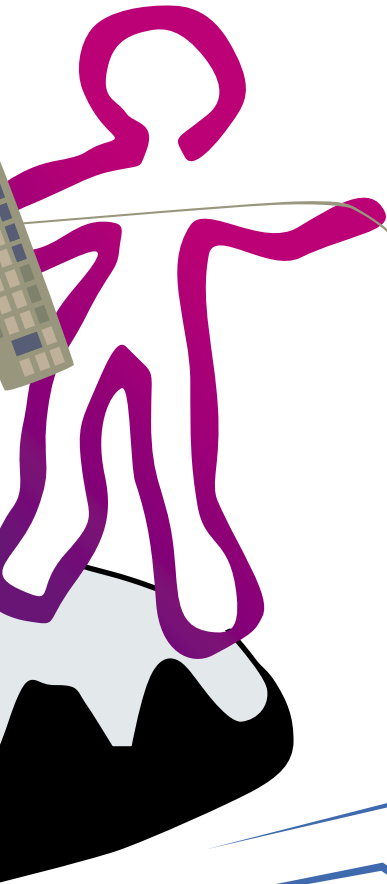
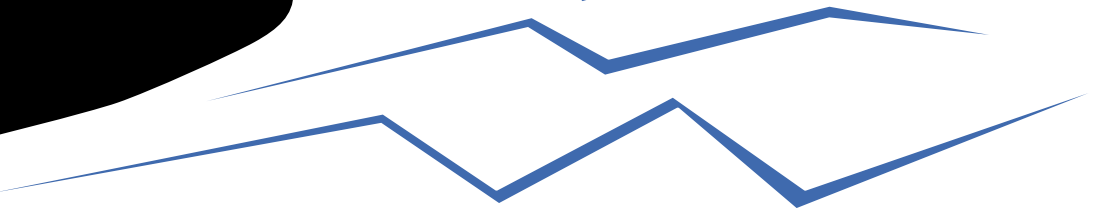


BLANKKI

6:2006



lol ABUA





ABI B L A N K K I

6:2006

- 3 pääkirjoitus
- 4 pj:n terveiset
- 5 ainejärjestö esittäytyy
- 6 opiskelukaupungit vertailussa
- 7 mikä mättää
- 8 blankki pääsykokeissa
- 10 Axes Denied
- 12 tarina WoW-addiktiosta
- 14 tarina Elämä-addiktiosta
- 15 hpr:n haikunurkka
- 16 pimp your napa!
- 17 luentomuistiinpanoja
- 18 B-kela goes CD



Julkaisija: Blanko ry
<http://www.blanko.fi>
Kustantaja: TOL
Paino: Oulun yliopistopaino
Painos: 550 kpl
E-mail: blankki-tiimi@blanko.fi

Lehteä tekemässä olivat:

Antti Ahola, Miikka Ansamaa,
Lauri Borén, Aapo Herrala,
Niko Hummastenniemi, Anna Keskitalo, Eino Keskitalo, Ville Kiviniemi, Heli Kuosmanen, Juhani Lehtonen, Jussi Lehtonen, Juho Myllylahti, Tommi Portti, Hannu-Pekka Rajaniemi sekä he, jotka jäivät mainitsematta.
Kiitos!

Blankki on puolueeton ja riippumaton opiskelija-ainejärjestölehti. 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](http://www.sivustolla) sekä lehden tai sen yksittäisen osan uudelleenjulkaisun tai muun käytön yhteydessä toteutus- ja jakelutavasta riippumatta. Toimitus säilyttää pyytämättä lähetettyjä kirjoituksia ja kuvia kuukauden, ellei hukkaa niitä jo ennen aikamäärän täyttymistä.

Terve^{tuloa} abi^{Blankin pariin!}

Tämän läpyskän elämäntehtävä on esitellä opiskelua Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden laitoksella (tästä eteenpäin TOL), opiskelijaelämää ja Blankon (tietojenkäsittelijöiden opiskelijajärjestön) olemusta ja ominaisuuksuja. Tähän pyritään seuraavasti:

Aluksi Blankon puheenjohtaja kertoo elämän realiteeteista, sitten kerrotaan opiskelijaelämän surrealiiteeteista, jonka jälkeen *Ville Kiviniemi* vertailee Oulua ja Helsinkiä opiskelukaupunkeina - kvalitatiivista tutkimusta parhaimmillaan!

Juho Myllylahti toimii pääsykoekaniina valottaessamme, mitä tulee TOL:ille pyrkiessä osata. (Mikäli materiaali vaikuttaa heprealta, pääsykoekirjallisuuteen tutustuminen auttaa.) Seuraavaksi perehdyimme TOL:laisten keskuudessa hyvin suosittuun Axes Denied -yhtyeeseen, World of Warcraftiin ja Elämään.

Miikka Ansamaan käsittelyssä napa saa kyytiä, jonka jälkeen onkin hyvä rentoutua haikujen parissa. Tutustuttuanne tyypilliseen luentomuistiinpanosivuun onkin aika päättää kiertoajelu jonkin aivan muun parissa. B-leffapalstamme B-Kelan syynissä on tällä kertaa parin toimintaelokuvatähden musiikillisia tuotoksia. Unfff.

Koska varsinaisesta opiskelusta oli tolkuttoman vaikea saada juttua tähän lehteen, kertaanpa hetken omaa opiskelu-uraani. Aloitin TOL:lla vuonna 2004 tietokonepelit mielessäni, laitoksen pelintutkimusyksikkö Ludocraftin olemassaolon houkuttamana. Kurssit ovat olleet aika tasapainoisesti luentoja, harjoituksia ja harjoitustehtäviä. Esseitä on joutunut kirjoittamaan tähän mennessä vain pari. Kurssit eivät ole olleet vaikeita, mutta jonkinasteista paneutumista ne ovat melkein aina vaatineet tullakseen läpäistyiksi.

Ensimmäisenä syksynä pärjäsi mainiosti olemalla paljon paikalla luennoilla. Sittemmin, kun aktiivisuus aina välillä on notkahdellut, on tullut vaikeuksiakin. Kurssikirjoja lukemalla voi kuitenkin paikata luentopoissaoloja erittäin hyvin. Muutenkin vapaa-muotoinen tietämyksen kartuttaminen aihepiiristä on auttanut kurssilla jos toisellakin eteenpäin - tämä lienee sitä akateemista vapautta omien opiskelujen suunnittelun ohella..

Kohtalaisella yleiskiinnostuksella ("kaikki kiinnostaa!") alaa kohtaan on jaksanut joten kuten, mutta se ikävä fakta, että niitä tietokonepelejä koskevia kursseja on tällä hetkellä noin yksi (ja sekin nyt käytynä), kyllä korpeaa. Mutta toisaalta, niinpä vain huomaan olevani pelejä kohti suuntaamassa ELVI-projektin myötä. (<http://elvi oulu.fi>) Toivonpa henkilökohtaisesti TOL:in tulevaisuudessa kunnostautuvan suomalaisena pelintutkimuksen ja -opetuksen ykköslaitoksena!

Lykyä tykö, terve abi, ja toivottavasti löydät etsimäsi.

~ Eino ~

Tänne näin näin!

Ensin menit ehkä tarhaan, sitten ala-asteelle, siirryit ylä-asteelle ja lukioon. Nyt on jälleen tuo aika ottaa askel eteenpäin, uuteen, mutta vailla lapsen tai teinin angsteja. Toivottavasti. Ja valinnanvaraa on enemmän kuin koskaan.

Miksi sitten valitsisit juuri tietojenkäsittelytieteet ja vieläpä Oulusta? Olet ehkä kuullut viljejä huhuja tekniikan lyömisestä läpi kaikilla aloilla. Se, että tekniikka yleistyy kaikilla aloilla ja myös muuttuu, tarkoittaa väistämättä myös ohjelmistojen tarvetta kaikkialla. Ohjelmistot tarvitsevat käyttöliittymiä, toimivia tietorakenteita, parasta koodia, eteviiä asiansa ymmärtäviä myyjiä ja karkkikuorrutusta. Tietojenkäsittelytieteet pyrkivät tuomaan avun tähän. Jos ei halua mennä itse tekniikkaan pinnan alla vaan kiinnostaa se, mitä ihmisen ja tekniikan välissä tapahtuu, on tietojenkäsittelytieteet vastaus.

Yliopisto-opiskelu ei ole vain ankaraa puurtamista, tenttejä ja pönttöästä. Yliopistossa (ja työelämässä) kuningassana on verkostoituminen. Opiskeluaikana luodut suhteet kantavat pitkälle ja niiden arvo on usein paljon oikeita tenttivastauksia suurempaa. Kesätyösi on aina napannut joku jolla on suhteita. Niin joku vie suhteilla myös unelmiesi palkkatyön. Kyyneleitä vuodattavaa, mutta kahdesta muutoin yhtä pätevistä verkostoituneempi voittaa. Ei tietojenkäsittely ole yksinäisen nörtin puuhaa, se vaatii yhteistyö- ja kommunikointitaitoja.

Valitsitpa hyvin tai huonosti, ts. mihin menetkään opiskelemaan, muista että nämä ovat lopun aikoja ennen kuin joudut työelämän hampaisiin. Tuota aikaa ei kannata heittää hukkaan. Osallistu ainejärjestötoimintaan tapahtumien kautta, ryhdy vaikka aktiiviksi, luo ympärillesi mahdollisimman hyvä ja laaja sosiaalinen verkosto. Se kannattaa.



AAPO HERRALA
BLANKO KY.:N PUHEENJOHTAJA

10:07 <Wenya> juu, se on kumma miten paljon helpommin sanat tulee mieleen just sen jälkeen ku on kysyny asiaa ääneen :)

10:07 <@vainaaja> vähän niinkun "mistäköhän kengun ja ruun nimet oikein tulee"

10:08 <@vainaaja> yllättävän monta vuotta siinä kyllä meni

10:08 <@Odetta> meikä tajus nyt..

10:09 <@Odetta> no, parempi myöhään kuin ei milloinkaan..

10:09 <@kosminen_> #blanko.2005 - tuo sivistyksen lisääjä

10:09 <@vainaaja> akateemiset opinnot ftw

Ainejärjestöelämää blankolaiseen tapaan

Blanko ry on Oulun yliopiston aktiivisimpia ja suurimpia ainejärjestöjä. Pienestä ainejärjestöstä on vuosien mittaan kasvanut suuri. Hallitus ja toimihenkilöt sekä Blankki-lehtemmen uurtajat käsittävät tällä hetkellä noin 40 vapaaehtoisen ainejärjestöaktiivin massan. Näiden lisäksi excursioiden järjestäjinä toimii oma tiimi, Blanko-päivien projektiryhmä käsittää oman organisaationsa, haalariprojektin ympärillä pyörii oma tiivis ryhmänsä ja niin edelleen. Näiden lisäksi voi olla lyhyempiäaikaisia suunnittelu- ja toteutusryhmiä. Tämä joukko antaa valtavat mahdollisuudet kehittää ja ylläpitää ainejärjestötoimintaa yhä eteenpäin.

Toiminta näkyy tällä hetkellä rivijäsenillemme jokaviikkoina tapahtumina. Pelkkien pelitapahtumien, excursioiden ja kokousten lisäksi Blanko järjestää nykyään myös esimerkiksi kulttuuri- ja urheilutoimintaa. Erikoisimmista tapahtumistamme haluaisin nostaa esille jousiammunta- ja sukellusintron sekä tulevan verenluovutustempauksemme. Tätä kirjoittaessa tämän vuoden Blankon tapahtumakalenterissa on yhteensä 70 merkintää. Tähän mahtuu jokaiselle jäsenellemme jotain mielenkiintoista ohjelmaa opiskelujen vastapainoksi.

Opiskelijat pitävät toiminnallaan ainejärjestön tiiviinä ja eläväisenä. Hyvä ilmapiiri, ainejärjestön tuomat suhteet ja kontaktit edesauttavat omalla tavallaan luomaan hienoa tulevaisuutta meille jokaiselle. Haluan tässä kiittää Blankoa ja tuoda esille, miten Blanko on kehittänyt

omia sosiaalisia taitojani ja auttanut ymmärtämään, kuinka tärkeitä ainejärjestötoiminnan kautta hankitut kontaktit ovat.

Niko Hummastenniemi



Kirjoittaja on toiminut Blanko ry:n hallituksessa puheenjohtajana ja tiedottajana toimintavuosina 2002–2003 sekä eri tehtävissä Blankon toimihenkilönä vuodesta 2004 lähtien. Hän on toiminut myös Blanko-päivät-seminaaritapahtuman projektipäällikkönä 2005 ja sihteerinä 2004 ja nykyään hän työskentelee tietojenkäsittelytieteiden laitoksella opetusassistenttina pyrkien viimein valmistumaan ja jättämään ainejärjestötehtävät nuorempien käsiin.



Helsinki vs. Paska Kaupunki

Kaikkiaan tietävät miten kävisi jos Lobo ja Ällistysmies tappelisivat, mutta moniko on miettinyt miten kävisi jos Oulu ja Helsinki tappelisivat?

Kesällä soitin vanhalle pomolleni kysyäkseni olisiko hänellä töitä tarjolla. Hän heitti minulle tarjouksen yötoista joiden lisäksi pääsisin tekemään niin paljon päivähommia kuin vain kunto kestäisi. Seuraavana päivänä huomasinkin olevani Helsingin rautatieasemalla makuupussi kainalossa ja reppu selässä. Pari päivää töitä tehtyäni mieleeni juolahti että yötoitähän voisi tehdä opiskelun ohessa. Niinpä aloin pohtimaan kumpi olisi kovempi: Oulu vai Helsinki. Kesän aikana tyhjensin tuoppeja melkein joka vapaapäivä Helsingissä tai Oulussa vastaustien ja kysellen kavereilta mikä heidän mielestään omassa kaupungissa oli parasta. Tutkimukseen on koottu 5 Oululaisen ja 5 Helsinkiläisen mielipiteitä kaupungistaan. Tutkimuksessa on painotettu erityisesti nuorta miestä kiinnostavia kohtia: tytöt, työt ja tulevaisuus (eli siis tulevat tytöt ja työt).

Työt

Helsingissä on jopa vara valita kenet kelpuuttaa pomoksi. Oulussa työnhakijoita on monesti enemmän kuin laki sallii ja pomot saattavat vasta viikkojen päästä soitella että nyt olisi töitä tarjolla. Kyllähän Oulussakin töitä on ja monet kavereistani tienaaavtkin opiskelun ohessa. Niitä vain ei ole niin paljon kuin Helsingissä. Helsingissä olen parhaimmillaan aamulla miettinyt ettei pomon jalkaterien asento nappaa, soittanut työmatkalla toiseen firmaan ja matkalla uuteen työpaikkaan ilmoittanut vanhalle

pomolleni etten ole enää tulossa. Oulussa tällainen ei onnistuisi. Tosin työurani ei ole kovinkaan hohdokas. Olen pessyt autoja, pakastimia ja muuttolaatikoita, ollut alimpänä lautapoikana, rakennusmiehenä, elementtiasentaja yms. Työt ovat olleet surkeita, palkka huono tai kohtalainen, joskus jopa ihan ok, mutta työttömänä minun ei ole pahemmin tarvinnut olla. (Autonpesijäksi muuten ei kannata alkaa. Televisio on värittänyt kuvaa ammatista ja oikeasti työkaverit eivät ole vähäpukeisia pornotähtiä vaan karvaisia äijji.)

Tytöt

Helsingin yöelämässä on huomattavan helppo törmätä isin pikkuprinsessoihin, jotka ovat saaneet uuden vaaleanpunaisen mekon aina sitä halutessaan. Oulussa taas tytöt ovat järkevämpiä ja heille on pienestä pitäen opetettu ettei maailma kierrä heidän napansa vaan auringon ympäri. Keskimäärin Oulun tytöt ovat kivempia, mutta potentiaalista sweet loving thing -materiaalia löytyy kummastakin kaupungista suunnilleen saman verran.

Tulevaisuus

Eniten tulevaisuuteen vaikuttanee sattuma ja opiskelu joka on melkein samaa molemmissa kaupungeissa. Suurin ero tulee kurssitarjonnasta. Yliopistoilla on erilaiset suuntautumisvaihtoehdot, joihin kannattaa tutustua jo ennen hakemista. Vaikkei sitä tarvitsekaan valita kuin vasta joskus. Peruskurssit ovat suunnilleen samoja, opetuksen laadussakaan ei mielestäni eroja juurikaan ole. Oulussa on hivenen helpompi opiskella sivuaineita, sillä Helsingissä yliopisto on levinnyt enemmän ympäri kaupunkia. Molemmissa kaupungeissa tietojenkäsittely-



lytieteenlaitos on vähän aikaa sitten siirtynyt aivan uusiin tiloihin, joten luentosalien laadussakaan ei liene suuria eroja.

Yhteenveto

Helsingissä päällimmäisinä asioina tulee mieleen kiire ja kylmyys. Oulussa ei ole juuri koskaan niin kiire etteikö kerkeäisi vaihtaa muutamaa sanaa kaverin kanssa tai vaikkapa käväistä oluella. Oulu on myös mielestäni paljon kauniimpi kaupunki, eikä läheskään niin kylmä betonikasa kuin Helsinki. Lisäksi Helsingissä on talvella lähes aina loskakeli.

Tienaaminen houkutti sen verran että melkein jäin Helsinkiin. Opiskelu on kuitenkin ihmisen parasta aikaa ja elämässä on hyvä olla muutakin kuin työ ja opiskelu. Niinpä pakkasin eräänä yönä reppuni ja aamujunasta soitin pomolle että pistä joku muu tekemään likaiset hommat, minä lähdin nauttimaan nuoruudestani. Vaikka lähteminen merkitsi huomattavaa tulojen menetystä, en ole sitä katunut hetkeäkään. Enkä tule koskaan katumaan. Oulu on niin paljon parempi paikka nuoren miehen olla ja varttua.

Ville Kiviniemi

Laitoksemme käytävillä kiirii huhuja kaavaillusta erityisesti peleihin liittyvästä suuntautumisvaihtoehdosta. Ilmeisesti hanke on kohdannut voimakasta vastatuulta, koska se joidenkin mielestä ei täytä ”oikean” tietojenkäsittelytieteen määritelmiä.

MIKÄ MÄTTÄÄ!?!?

Jussi Lehtonen

Tietokonepelaajien enemmistö koostuu miehistä, mutta tilanne alkaa pikku hiljaa tasapainottua. Väite, jonka mukaan pelaamista harrastavat pelkästään sosiaalisesti rajoittuneet miehet, vaikuttaa yhtä uskottavalta kuin se, että tunteiden osoittaminen ja toisten ihmisten kanssa viestiminen on pelkästään naisten puuhaa. Tarkkaillemalla ihmisten toimintaa voidaan havaita molempien sukupuolten harjoittavan pelaamisen määritelmän mukaista toimintaa.

Edellä mainitun kaltaisissa kliseissä pitäytymisen jumiuttaa pelien suunnittelun ja erityisesti pelitutkimuksen taantumuksen tilaan. Mikäli tällainen käytäntö pääsee yhdessä akateemisessa ympäristössä vallitsevaksi, se alkaa todennäköisesti toimia viruksen tavoin, kopioiden tutsa ja turvallisessa pitäytymiseen kannustavaa mielentilaansa tuoreille levittyäytymisalueille. Tällöin uusien tutkimusmenetelmien ja -aiheiden sekä ylipäätään uusien oivallusten määrä alkaa laskea tasaisesti. Kunnes tasaisen harmaa ja itseensä tyytyväinen massa levittäytyy viimeimpäänkin uutta ja tuntematonta kohti pyrkivään sopukkaan vallaten sen käyttönsä.

Viihteellisessä mediassa tämä ilmiö esitetään eri muodoissa, jolloin siihen liittyy kolme kantavaa uhkakuvaa: ihminen tulee täydellisen riippuvaiseksi apuvälineistään, teknologia kehittyä ihmistä kekseliäämmäksi syrjäyttäen tämän, tai ihminen sulautuu teknologiseksi kokonaisuudeksi jossa kone jää valtaan ja mieli kuihtuu. Mietittekö koskaan syytä näiden uhkien toteutumiselle? Kai joku sentään miettii tulevaisuutta ja valmistautuu siihen? Vai onko hänet vaiennettu, erotettu toimestaan lihaan ja metalliin perustuvien kyberneettisten järjestelmien suunnittelijana, koska se ei täytä ”oikean” tietojenkäsittelytieteen määritelmiä?



Blankki tutkii

Osa II: ”Päästä kokeileminen”

julkaistu aiemmin Blankin numerossa 3:2006

Blankin toimittajat päättivät koetella itseään kevään 2006 pääsykokeen parissa totisen leikkimielisinä. Pistemäärien laskenta oli mahdoton tehtävä, mutta ainakin siitä voidaan olla varma, että lopputulos oli telemark-alastulo ja täydet tyyli pisteet. Tässä muutamia tyylinäyteitä *Juho Myllylahdelta*. Vastaukset on luonnollisestikin vetäisty kylmiltään, pääsykoekirjallisuuteen turhia tutustumatta. Tällä tasolla, vuoden opiskelun jälkeen, on näiden tietojen jo tultava kuin apteekin hyllyltä vaikka keskellä yötä herätettäisiin ja halogeenilamppu silmiin suunnaten kuulusteltaisiin goatsella uhaten.

Tehtävä 1.

Määrittele ja selitä V-mallin mukaiset testaustasot (max. 12 p)

V-mallin toiminta perustuu testausgraafin, niisanotun V-käyrän analysointiin. Tilaajan edustajan reaktiota testattavaan ohjelmistokomponenttiin seurataan psykologisilla anturoilla, sekä videovalvonnalla. Tämän perusteella saatujen tietojen avulla piirretään V-käyrä. V-käyrän pitäisi ideaalitulanteessa pysyä kohtuullisen vakaana ($D \approx -0$), tai jopa laskevana. Huonon softan voi tunnistaa V-käyrän nopeasta kohoamisesta punaiselle sektorille. V-mallin testaustasot ovat siis pitkäripainen, nousu, äkkikuolema, lasku, uudelleensyntyminen ja järkytys.

Tehtävä 2.

Määrittele ja luonnehdi lyhyesti seuraavia ohjelmistojen laatuun ja projektihallintaan liittyviä käsitteitä:
a) Objekttiivinen ja subjektiivinen laatu­komponentti (max. 2 p)

Objektiivinen laatu­komponentti on konkreettisesti mitattava laadun suure, esimerkiksi suoritusnopeus. Subjektiivinen laatu­komponentti on abstrakti, ei-mitattava suure, esimerkiksi käyttöliittymän selkeys.

b) Laatu­järjestelmä (max. 2 p)

Laatu­järjestelmä on sertifioitu kokonaisuus laatu­normeja, jotka laatu­järjestelmäkandidaatin on läpäistävä.

c) Sisäiset ja ulkoiset virhekustannukset (max. 2 p)

Sisäisiin virhekustannuksiin kuuluvat kehitysentiteetin sisäiset kustannukset virheistä, esimerkiksi projektin aikataulun venyminen, lisääntyneet palkkakustannukset jne. ulkoiset virhekustannukset tarkoittavat esimerkiksi tilaajalle maksettavia korvauksia softan aiheuttamien aineellisten vahinkojen korvaamiseksi.

d) Projektihallinta (max. 2 p)

Projektihallinta tarkoittaa projektin pitämistä lieassa, eli huolehtimista siitä, että aikataulussa pysytään, resurssit jakautuvat oikein jne.

e) Projektin aktiviteetti (max. 2 p)

Projektin aktiviteetti on jokin toimenpide, jonka oletetaan edistävän projektin läpiviemistä.

f) Projektisuunnitelma (max. 2 p)

Projektisuunnitelma on dokumentti, jossa on listattu projektin olennaiset tiedot, projektiryhmän henkilökohtaiset vastuut, riskianalyysi, kuvaus projektista sekä aikataulusuunnitelma.

Tehtävä 3.

a) Selitä lyhyesti mitä tarkoitetaan ohjelmiston elinkaarella. Mitkä ovat elinkaaren kuusi yleisintä päävaihetta?

Kuvaa lyhyesti vaiheiden tarkoitus ja tehtävä. (max. 6 p)

3. a) suunnitteluvaihe, toteutusvaihe, testausvaihe, luovutusvaihe, ylläpitovaihe sekä korvausvaihe.

Kuuaile lyhyesti seuraavat vaihejakomallit sekä kerro niiden hyvistä ja huonoista puolista:

b) Vesiputousmalli (max. 2 p)

b) Sykliä "suunnittelu-koodaus-testaus" toteutetaan portaittain, kunnes ohjelma on valmis. Kömpelö, ei toimi.

c) Evo-malli (max. 2 p)

c) <http://reminder.ton.tut.fi/> Jukka K. Korpelan luoma kehitysvaihe. Pohjautuu evo-teoriaan. Huono dokumentaatio, mutta toimii.

d) Protoilumalli (max 2 p)

d) Kehitetään prototyyppi, hiotaan -> uusi prototyyppi. Vituttaa kasilla jotain prototyyppejä.

Tehtävä 6.

Määrittele lyhyesti seuraavat ohjelmistotuotteen tuotteenhallintaan liittyvät käsitteet:

a) Ohjelmistokomponentti (1 p) ja anna yksi esimerkki (1 p)

a) Kohjelmisto-omponentti on itsenäinen yksikkö, joka on luotu suorittamaan jotain tiettyä, sille määrittäytä tehtävää.

b) Versio (max. 2 p)

b) Ohjelmasukupolvi

c) Revisio (max. 2 p)

c) Uudelleenversiointi, jossa ohjelmasta on korjattu esim. virheitä.

d) Variaatio (max. 2 p)

d) Alkuperäisestä valmistettu muunnos, mutaatio.

e) Versionhallinta (max. 2 p)

e) Tekniikka, jossa pyritään siihen, että kaikilla dokumentin/ohjelman käyttäjillä on aina sama, uusin versio käytössään.

f) Tuotteenhallinta (max. 2 p)

f) *ruoskanisku*

AXES DENIED



Axes Denied on tietokonemusiikkia soittava oululaisista nörttipoppareista koostuva porukka. Yhtyeen ideana on soittaa tietokonemusiikin klassikoita pop/rock -yhtyeelle sovitettuina. Kaikki esitetään täysin liveinä, ilman sekvensseriä tai taustanauhoja.

Innoitusta on haettu niin Assemblyllä 2002 esiintyneestä ruotsalaisesta Machinae Supremacysta, kuin tanskalaisesta Press Play On Tapestasta, mutta tärkein inspiraatio on ollut se fakta, että peli- ja skenemaailmassa on paljon pahuksen hyviä biisejä joita on kivaa soittaa perinteisillä soittimilla.

Axes Denied heitti debyyttinsä Hartwall-areenalla, tarkemmin ottaen Assembly-tietokonefestareilla vuonna 2003. Sen jälkeen keikkoja on ropissut noin tusinan verran erilaisissa yhteyksissä, lähinnä Oulun seudulla mm. kahdessa Blankon järjestämässä Retro-peli-illassa, mutta myös toistamiseen Assyillä. Onpa ulkomaatkin valloitettu Köpenhaminassa pidetyn, edellämainitun Press Play On Tapan järjestämän retro-pelimusiikkikonsertin myötä.



**KEIKKA-ARVIO BLANKON
ENSIMMÄISESTÄ RETROILLASTA
45 SPECIALISSA 22.3.2005**

TEKSTI: EINO KESKITALO

JULKAISTU AIEMMIN
BLANKIN NUMEROSSA 2:2005

Bändin intro suhisee soimaan ja soittajat valuvat instrumenttinsa pariin lavalle. Saumattomasti intron loppuun Axes Denied kajauttaa Magical Sound Showerin ensiriffin ilmoille. Kertakaikkisen tehokasta, niskakarvat nousevat pystyyn. Tiukka meininki jatkuu hyvän luennan jälkeen, setin ensimmäinen uusi biisi, Delta, lähtee sen kummempia miettimättä käyntiin. Nappikappale, tykittää loistavasti mahdalla bassoriffillä.

Super Mario Brosin kitaristi Anaboli Stereo esittelee helmellä: "Kuka tunnistaa?" Kuka ei?! Meininki on tietenkin ratkiriemukas. Ja soitto on tiukkaa! Pienestä mokailusta huolimatta kokonaisuus pysyy loistavasti kasassa ja tunnelma katossa. Erityisesti vaikutun pääteeman lisäksi soitetusta maanalaismusiikista. Kyseessä on, joskin nerokas, myös vain yhden kierron toistuva kuvio. Mutta Axes Denied soittaakin teeman jälkeen jumitusgroovahtavan variaation! Näin sitä pitää, kajota klassikoihin.

Ocean Loaderin osuva alkuspiikki nostalgioi kasettiasemien latausaikojen kanssa, että "tätä tuli kuunneltua". Eikä toki syyttä. Hienoa musiikkia. Intron jälkeinen rauhallisempi ja uljaampi/kauniimpi melodia ei ehkä pääse aivan oikeuksiinsa, mutta vieressä sedät ujeltavat mukana falsetissa. Mitäpä valittamaan. IK rauhallisempine alkupuolineen sen sijaan toimii loistavasti AD:llä. Pitkäänhän tätä ovat soittaneetkin, siinä missä Ocean Loader on ensi kertaa setissä.

Hilpeä Larryn teema on yhtä rasvainen kuin pelin pääosan esittäjäkin. Tätä ei kovin kauaa jaksaisi kuunnella ennen kuin hermot leviäisivät, joten hyvänä oivalluksena biisi pidetään lyhyenä. Toimivaa dynamiikkaa settiin. Seuraava Star Control 2:n hieno medley ei ehkä aivan pääse lentoon tällä kertaa. Tai ehkä Caiossa syksyllä koettu epifania intron rutatessa tämän maapallon asukin tuntemaan itsensä hyvin pieneksi on kokemus, jota on vaikea toistaa tai ylittää samoin neuvoin? Mitä upein sikermä yhtä kaikki - joka kerta Star Controlin biisien soidessa livenä kyseessä on kulttuuriteko!

Varsinaisen setin päättää Bubble Bobble, jonka rauhallisemmassa osassa nähdään yleisön etuosassa heiluva sytkäri. Rock! Soft Rock! Encore irtoaa niin bändiltä kuin innostuneelta yleisöltä helpohkosti. Anaboli huudattaa yleisöä ja hienon intron

jälkeen Commando pärsyttää pääteemaansa. Synleadsoundi vain ei ole munakkain mahdollinen - tähän kaivattaisiin ehdottomasti enemmän RÄKÄÄ (sekä SÄRÖÄ ja HUUTOA)! Mutta baretti on bonusta! Videopuolella Windows Media Playerkin kaatuu meiningin innoittamana..

Vihoviimeisenä biisinä on eppinen The Great Gian(n)ja Sisters. Massiivisuudessaan ja pituudessaan se on illan päälle hieman väsyttävä biisi, mutta soi uljaasti yhtä kaikki. Ja sitten Axes Denied kiittää ja kuittaa. Turrucania (kannatetaan!) ehdotellut yleisö toteaa vielä "soittakaa Paradroid!" Ja toden totta, oli niitä hyviä biisejä jättää pois - omista suosikeistani tymäkkä Megablast ja hieno Bruce Lee jäivät kuulematta. Eipä tullut varsinainen ikävä. Hieno ilta!

80- ja 90-luvuilla videopelejä pelanneelle Axes Deniedin konsertti on jotain sellaista, jota kerta kaikkiaan ei nyt vain sovi missata. Ja totuushan on se, että vaikka kappaleita ei tuntisikaan, ovat ne silti hyviä (muutenhan ne eivät olisi jääneetkään elämään) ja Axes Deniedin sovitusten ja esityksen myötä kyseessä on setti meneviä, jytiseviä rock-instrumentaaleja.

<http://www.axesdenied.net>





World of Warcraft (a.k.a. Wow[fi]) on Blizzard Entertainmentin kehittämä MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing game), joka on saavuttanut valtavan suosion pelaajien keskuudessa. Pelissä pelaaja ohjastaa luomaansa fiktiivistä pelihahmoa, jolla seikkaillaan World of Warcraftin maailmassa. MMORPG:ille tyypillisesti pelissä ei ole varsinaista päämäärää, vaan ideana on lähinnä oman hahmon kehittäminen ja erilaisten tehtävien suorittaminen. Lisäksi peliin liittyy olennaisena osana myös pelaajien sosiaalisuus virtuaalimaailman välityksellä, oli kyseessä sitten perinteisen roolipelaamisen virtuaalinen vastine, ryhmätehtävien suoritus tai kiltatoiminta. WoW on saanut osakseen huomattavat määrät negatiivista julkisuutta, sillä se on hyvin addiktoiva peli. Seuraavaksi haastattelu WoW:in uhriksi joutuneelta raukalta.

Mistä kaikki alkoi?

“Olin lukiossa komea atleetti ja elin avosuhteessa kolmen alusvaatemallin kanssa, elämä edessä, tukka takana ja pullat hyvin uunissa. Harrastin extremeurheilua, korttitemppuja ja hunajan nuolemista naisvartaloilta, kunnes...

Eräänä synkkänä ja myrskyisenä penkariyönä kuulin hyvältä ystävältäni Pertiltä (nimi muutettu) jatkojen jatkoilla vielä yhdestä extremelajista, jota en ollut vielä kokeillut. Nimikin kuulosi mediaseksikkäältä, siinä oli kaksi W: tä ja O. Pertti kurottautui minua kohti, hänen kasvonsa kasvojani vasten, hänen huulensa korvallani (ei muuten ole homoläppä) hän kuiskasi: ‘minulla olisi ilmaista peliaikaa’”

Mitä sitten tapahtui?

“No se alkoi silleen aika viattomasti, Pertin seurassa heitettiin pari questiä päivässä, aina pari tuntii vaan, silleen joka toinen päivä vaan... Aina silloin ku

avovaimot ei ollu kotona tai hunaja oli loppu. Minusta elämäni ei muuttunut juuri ollenkaan pieniä juttuja lukuun ottamatta: avovaimoni muuttivat pois ja kaksi heistä meni naimisiin keskenään ja muutti Ahvenanmaalle, Porscheni ruostui pihaan ja huomasin etten enää mahtunut leoparditangoihini, mutta nämä olivat sivuseikkoja, sillä questiä pukaksi ja levelit paukkuivat. Pian huomasin viettäväni enemmän ja enemmän aikaa koneen ääressä. Siinä vaiheessa se ei kuitenkaan tuntunut missään.”

Koska huomasit WOWituksesi meneen liian pitkälle?

“Oisin voinut kuvitella, että se olisi loppunut siihen kun saavutin levelin 60, mutta ei, silloin päätin luoda kaksi uutta hahmoa, jotta saisin tehokkaammin hyödynnettyä restiexpat.”

Siitä tilanne vain paheni?

“Oli myrskyinen syysilta ja olin instanssilla raidiporukassa, joka koostui pel-

kästään omista hahmoistani, kun suupielistäni valunut kuola aiheutti oikosulun näppäimistöissäni ja totuus iski sormilleni kuin 5 voltia! Katsoin ympärilleni ja näin, että lattiat lainehtivat peliaikakortteja ja WOW-paketit olivat muodostaneet kolonian olohuoneeseeni. Minua ympäröi pelikoneiden armada, joista lähti reidenpaksuinen verkkokaapeliniippu nurkassa lojuvaan serverin-pahaseen, joka myöhemmin paljastui internetin runkopalvelimeksi.

Tajusin käyttäneeni isältä perimäni kävynpoimintaimperiumin varat peliaikakortteihin, omaan runkoverkkooni ja sen satelliittivarmennukseen, naapurini olivat muuttaneet pois jatkuvan grindauksen aiheuttaman melusaasteen takia ja bonsaipuukokoelmani oli villiintynyt pieneksi viidakoksi. Sieluni temppelin loisto oli tiessään ja jäljellä oli vain surkastuneet raajat, karvaiset, ajettuneet kämmeet ja anhaat, ahavoituneiden kasvojen uumenista pistävästi tuijottavat silmät. Tilanteen valjettua elämäntilanteeni kestävämmä myöskin musersi minut ja vajosin koomaan.”

Mitä sitten tapahtui?

“Kuulin jälkeeni, että minut pelastivat sähköyhtiön miehet, jotka tulivat selvittämään yhtäkkiä virrankulutuksen romahtamista – joka johtui koneideni siirtymisestä virransäätötilaan – ja löysivät minut tajuttomana asuntoni lattialta. Minua hakemaan hälytettiin lääkintähelikopteri, joka kuljetti minut kiireellä sairaalaan. Hengenlähde oli ollut kiinni sekunneista, ja ihmehan se on, että tässä olen. Olin tehohoidossa viikkoja ja heräsin koomasta puolentoista kuukauden kuluttua.”

Ja paranemisesi lähti tästä liikkeelle?

“Jep. Sairaalassa ollessani päätin, etten luovuta, vaikka siltä tuntuikin. Vaikka makasin letkuissa ja tilanteeni näytti toivottomalta, löysin itsestäni viimeisen

palan sisua ja päätin taistella elämäni puolesta. Toivuttuani tarpeeksi, jotta minut voitiin siirtää, minut lennätettiin Bulgariaan Cheznik-instituuttiin, jossa menikin seuraavat viisi vuotta wovinhimoa vastaan kamppaillessa. Mutta lopulta himot alkoivat pikkuhiljaa hellittää. Sain suojatyöpaikan ja lopulta olin valmis palaamaan kotiin ja aloittamaan elämäni rakentelun vanhoille raunioille.”

Millainen on elämäsi nykyisellään?

“Vaikka alku tapahtuikin käytännössä tyhjän päältä, niin nykyisellään olen ihan kohtuullisen tyytyväinen elämääni. Vanhaan elämäni minulla ei ole paluuta, hunajallekin olen nykyään allerginen, mutta enpä vanhoja aikoja enää niin kaipailekaan. Minulla on kukkakauppa, joka elättää minut ja kiva tyttöystävä. Viime kuussa aloitin jopa uuden harrastuksen ja nykyään käyn kansanopiston korinpunontakursseilla kahdesti viikossa.”

Olet siis onnistunut jättämään menneisyyden taaksesi?

“Enköhän. Tietenkin jokainen päivä on taistelua himoa vastaan, mutta terapeuttini mielestä se on luonnollista eikä siitä kuulemma tarvitse huolehtia, kunhan sen pystyy pitämään aisoissa. Tietenkin koko homma jätti jälkensä: tuskin pystyn enää koskaan käyttämään hiirtä, ja vasen kivekseni, joka jouduttiin amputoimaan sairaalassa tuskin tekee comebackia. Mutta uskon silti huomiseen.”

**TEKSTI: TOMMI PORTTI
JULKAISTU AIEMMIN BLANKIN
NUMEROSSA 1:2006**

— tositarina —

Koukussa Elämään

teksti: Ville Kiviniemi

Kaikki alkoi niin viattomasti. Muutin Ouluun ja tutustuin uusiin ihmisiin. Pienryhmänohjaajani hokema ”verkostoitukaa” suorastaan käski kokeilemaan elämää. Samaa viestiä sai kuulla aina korkeampia tahoja myöten, joten eipä siinä pieni fuksi voinut muuta tehdä kuin testata elämää. Olinhan elämää ennenkin kokeillut ja ei se niin vaaralliselta vaikuttanut. Monet käyttävät satunnaisesti elämää, eikä se silti vaikuta heidän koodaamiseensa, miksen siis minäkin. En tiedä onko Oululainen elämä puhtaampaa kuin mihin olin tottunut vai käytinkö vain liian suuria annoksia. Hiljalleen jäin kuitenkin koukkuun ja koodaamiseni ei enää koskaan ollut sitä mitä se ennen oli ollut.

Syky menikin mukavasti ja elämää käytiin vain satunnaisesti juhlassa. Kaikki kuitenkin muuttui Picojoulessa. Siellä sain kuulla että pienryhmänohjaajani oli erään jengin diktaattori ja siinä jengissä käytetään elämää säännöllisesti suurina annoksina. Picojoulen jälkeen sain todeta että olin liittynyt jengin wannabejäseneksi. Aloin nauttimaan elämää yhä suurempina annoksina ja yhä useammin. Vaikka elämä oli jo selvästi alkanut vaikuttaa koodaamiseeni, luulin silti hallitsevani sen käytön. Huomaamattani elämä alkoi viedä kaiken aikani. En enää irkannut vanhoilla kanavillani ja koodaamisesta luovuin lähes kokonaan. Monet entisistä kavereistani alkoi hiljalleen unohtua, meillä ei vain ollut enää mitään asiaa toisillemme.

Asuimme kokonaan eri maailmoissa. En enää keskustellut irkissä koodaamisesta vaan olin siirtynyt jengin kanavalle keskustelemaan elämästä ja siitä milloin siitä pääsisi taas nauttimaan. Aloin kiertämään kaikkia tilaisuuksia joissa oli elämää ja olihan se hauskaa.

Goomilta tullessani tapasin vanhoja kavereitani, pysähdyin miettimään elämän käyttööni ja ensimmäisen kerran myönsin olevani koukussa. Pääsiäisenä vihdoinkin koitin luopua elämästä. Asensin pimennysverhot, ostin ruokaa ja kahvia moneksi päiväksi ja aloitin koodaamisen. Jokin siitä vain puuttui, koodaaminen ei enää ollut niin hauskaa kuin se oli joskus ollut. Se oli jotenkin laimeampaa. Pääsiäisen loputtua olin jokseenkin päässyt irti elämästä. Se ei enää pyörinyt ajatuksissani jatkuvasti ja pystyin kirjoittamaan koodiakin muutamia rivejä.

Nykyään koitan olla elämättä päivän kerrallaan. Elämästä en kuitenkaan ole kokonaan luopunut, mutta olen saanut sen käytön kuriin. Verkostoitumisen takia en enää tunne vanhoja kavereitani ja uusista kavereistani kaikki käyttävät elämää. En siis pääse elämästä irti vaikka haluaisinkin. Elämään sekaantumisen seurauksena en enää haaveile koodaajan urasta, ei minusta enää voi tulla todellista koodaajaa. Eläminen jättää jälkensä. Vaikka aikaa on kulunut vain vajaa vuosi, tuntuu kuin siitä olisi ikuisuus kun pystyin koodaamaan monta päivää il-

man elämää. Silloin tulevaisuuteni näytti ruusuiselta. Ei ollut suurempia huolia eikä murheita. Ilman elämää olisin voinut päästä huipulle. Nyt saan olla onnellinen jos minusta tulee edes javakoodari.

Elämän kuvaileminen on vaikeaa niille jotka eivät ole sitä kokeilleet. Parhaimmillaan elämä on vauhdikkaampaa kuin koodaaminen aamuyöstä kofeiinikoomassa, sosiaalisempaa kuin #kärpät kärppiin voittaessa ja hauskeempaa kuin Windowsin bugilistauksen lukeminen. Toisaalta huonoimmillaan elämä on tylsempää kuin keskusteluforumin uudelleen latailu keskellä yötä minuutin välein uusien viestien toivossa, hajottavampaa kuin bottilauman floodaus kanavalla ja surullisempaa kuin Linuxin kaatuminen.

Elämää on niin paljon tarjolla että sen kokeileminen on todella helppoa. Ei tarvitse tutustua kuin muutamaan käyttäjään ja pian on tilanteessa jossa pitää tehdä valinta: kokeillako elämää vai kieltäytyä kohteliaasti ja jatkaa koodaamista ilman elämää. Elämän käyttäjät eivät juuri koskaan tule maininneeksi että elämä ei aina ole ruusuilla tanssimista. Koskaan elämää käyttäessä ei voi olla varma tuleeko matkasta hyvä vai huono. Pidemmällä käytöllä elämä potkii väistämättä välillä päähän. Sen suurin hankaluus on se että siinä on aivan liikaa muutujia joita kukaan ei hallitse tai sitten niitä hallitsee joku toinen. Näiden muuttujien

takia elämä on joskus vaikeampaa kuin Windowsin säätäminen.

Olkaa siis varovaisia elämän kanssa. Jos sitä teille tarjotaan olkaa vahvoja ja kieltäytykää. Elämästä nauttiminen on helppo tapa tutustua uusiin ihmisiin, voit jopa saada harhakuvan että sinulla olisi kaverireita, mutta todellisuudessa he haluavat vain jonkun seuraksi elämästä nauttimaan. Yhteisön paine on kova, jos joku puuttuu porukasta hänet raahataan välillä melkein väkisin elämään. Kun kerran olet niihin piireihin päässyt, ei sieltä ole ulospääsyä. Elämä on myös vaarallista. Tutkimusten mukaan kukaan ei selviä elämästä hengissä vaan kaikki tulevat kuolemaan ennemmin tai myöhemmin.

Pysy erossa elämästä. Koodaus on parasta huumetta!

Julkaistu aiemmin Blankin numerossa 3/2005



— *loppu* —

#blanko saa runosuonen sykkimään:

```
<@hpr> ha ha muhosta / muhoslaista vituttua / hulluna lunta
<@hpr> meille pyllistää / kakkostansa levittää / goatse-setä
<@hpr> taas on perjantai / missä on tissilinkit? / aika käy vähiin
<@hpr> saavista syvään / janoinen #blankolainen / spördeä nam nam
```

NAPATUNING

teksti: Miikka Ansamaa



Näinä päivinä kaikenlaiset tuning-ohjelmat ovat muotia. Pimp My Riden eri versiot pyörivät tiuhaan MTV:llä ja vastaavia ohjelmia putkahtelee kaikenlaisista aiheista esiin: on tuunattuja autoja, moottoripyöriä, huonekaluja, tietokoneita ja kaikkia muita mahdollisia kulkupelejä ja kodista löytyviä tavaroita. Harrastuksen voi kuitenkin aloittaa paljon nopeammin ja lähempää kuin osaat arvata, nimittäin omasta navasta. Jos napasi on vajonnut syvyyskseen ja sen yleisilme on kulunut ja laiskistunut, kannattaa lukea seuraavat ohjeet tilanteen korjaamiseksi.

Oman navan tuunaamiseen voi ryhtyä helposti ja halvalla. Ensin tietenkin on syytä aloittaa tärkeimmästä, eli navan madaltamisesta. Navan madaltamiseen kuuluu tärkeänä osana kuntoilu ja terveellinen ruokavalio. Näistä asioista voi kysellä esimerkiksi ravintoneuvojalta ja kuntosalisi ohjaajalta, mutta perusidea on hyvinkin yksinkertainen: liikkua pitää paljon ja mahdollisimman monipuolisesti sekä ruokavalion tulee olla terveellistä, mutta ravitsevaa.

Liikkumisen suhteen kaava menee niin, että mitä enemmän liikut, sitä varmemmin saat py-syviä ja näyttäviä lopputuloksia. Liikkumisessa luonnollisesti on tärkeää saada navan ympärille kertyneet ylimääräiset poikkeamat normaalista linjasta korjatuksi, ja tämä tapahtuu parhaiten kohdistamalla treenaaminen navan ja sen ympäristön alueelle. Parhaita ovat erinäköiset vatsalihasliikkeet, mutta hiotuimman lopputuloksen saavuttaa liikkeiden monipuolisuudella.

Ruokavalion puolella tilanne on hieman monimutkaisempi. Maailmalla on monta ja monenäköistä dieettiä madaltamattomille navoille, mutta yleensä kaikkein paras ja helpoin tie löytyy perinteisestä kotiruoasta. Jättämällä helpot ja vaivattomat valmiseinekset ja pikaruokapaikkojen majoneesintäyteiset hampurilaiset pois jokapäiväisestä ruokavaliosta ja vaihtamalla ne perinteiseen keitetyn perunan ympärille kasattuun terveelliseen suomalaiseen kotiruokaan, voi saavuttaa vähäisellä vaivalla ja pienillä investoinneilla näkyviä tuloksia. Ruokavalion tulisi olla monipuolista ja kasvisten ja hedelmien syöntiä kannattaa suosia esimerkiksi välipaloina. Ruokailujen kokonaan pois jättäminen on kuitenkin virheellinen toimintatapa, johon ei pidä ryhtyä.

Navan madallus on pitkäjänteistä työtä, jossa tavoitetta ei saavuteta yhdessä yössä. Virheiden tekeminen työprosessissa on mahdollista, ehkä jopa todennäköistä. Kannattaakin ennakkoon miettiä projektissa olevat riskit ja kehittää toipumissuunnitelma niiden toteutumisen varalle. Kaikkiin riskeihin ei voi luonnollisestikaan varautua ja esimerkiksi sydänsurut voivat aiheuttaa pakottavia tarpeita syödä esimerkiksi suklaata tai jäätelöä, joka luonnollisesti antaa hieman takapakkia hyvinkin edenneelle projektille.

Madallettu napa on viehättävän näköinen ja sen muodot miellyttävät silmää. Sen itsensä ja sitä ympäröivät muodot ovat tyylikkään kaarevia ja vauhdikkaan näköisiä. Kaikille tämäkään ei tosin riitä, vaan napoihin asennetaan kaikenlaisia koristeuksia kaunistamaan niitä.

Suosituin koristelun muoto on luonnollisesti navan lävistäminen ja oman persoonallisen korun asentaminen siihen. Jotkut saattavat myös teettää erinäköisiä kuvioita navan ympärille joko pysyvästi tatuomalla tai esimerkiksi jotain tiettyä esittelytilaisuutta varten maalaamalla ja käyttämällä apuna erinäköisiä meikkaukseen tarkoitettuja koristeita.

Oman navan tuijottelu on huomattavasti miellyttävämpää, kun napa on kunnossa ja hyvänäköinen. Myös vastakkainen sukupuoli on takuulla kiinnostunut hyvässä kunnossa olevasta navasta. Kannattaakin miettiä ja katsella omaan napaansa, kannattaisiko aloittaa hyvä ja terveellinen harrastus jo tänä päivänä. Oman navan tuunaaminen on hauskaa, haastavaa ja sen kautta voi saada myös uusia ystäviä.



Johdatus ohjelmafoliokäsitelmään

020206

TUOTEKONSEPTI



TUOTEIDEA

KEHITTÄMINEN, TUOTEISTAMINEN

"KÄÄNNÄ" MÄIKÄKÄLÄITTEINEN OLOSUOLITE!

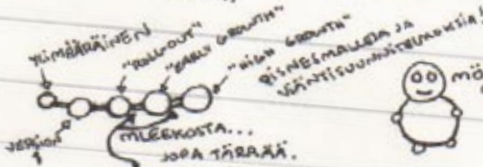
TEKN. PARAS EI VÄLTIIS PARAS BISEKSEKANNACIA, VAIKKA TULE MENEVIKIJEN EDELLYTYS

MUISTA!



SIKKO NÄIÄKÄ?

KONDEANSTU PARAS, MARKKINOIDEN TÄRKEISIN (KÄIPIITTE & PÄIVILLIEN...)
-SI- JOTAIN UUTUKIÄ
"MUKSIA MARKKINOIDEN...
"TUUN MAAKTO
"JÄTKÖVÄ KEHITYS



MÄI IS HÖPÄÄ?



MÖLÖLÖÖ!



MIKS TUOLIA ON NIIN ISO OKK?

ERÄÄN PÄIVÄNÄ MAHACSA



ÄÄRI JA PURRI SAIVAT TÄRPEKSEEN.



NAPA!



KESKITÄÄ



TUOLIA ON JOKO MUKSII...?



HIGH GROWTH

(TOI LIIKKUU IKAN OMIKUSEEN SUUNNAN.)
(NOKE SE ON JOSI KÄÄNTÄNY, PÖIKÄ.)

B_KELA GOES_CD

Näyttelijöillä ja laulajilla on omituinen halu kokeilla siipiään toistensa reviiireillä, tulojen ollessa useimmiten vähemmän mairittelevia ja yleensä kokeilut lopetetaan vähin äänin.

B-kela katsastaa nyt parin toimintaelokuvista tutun ”näyttelijän” äänitetuotantoa. Arviot on annettu faneja silmällä pitäen, muut poistakoot arvosanoista tähden tai pari.

Steven Seagal: Songs From The Crystal Cave



Luita napsuttelevista toimintapätäkistään mieskatsojille tuttu Steven Seagal on astunut tosissaan musiikkibisnekseen. Ensimmäisellä levyllään hän sekä laulaa, kirjoittaa että tuottaa. Tyyli on harmittoman folk- ja blues-henkinen, mukaan on sekoitettu myös reggaeta ja runsaasti vierailevia artisteja. Asianharrastajille nimet kuten Lady Saw ja Lt. Stitchie ehkä ovatkin tuttuja mutta Matti Musiikinkuuntelija tunnistanee ainoastaan Stevie Wonderin, jonka huuliharppusooloa levyn takakannessa hieman epätoivoisen oloisesti mainostetaan. Muuten vieraat eivät satu korvaan lukuun ottamatta Jealousy:ssa Lady Saw:n kanssa käytyä nolon ”kantaa ottavaa” keskustelua lehdistön sananvapaudesta.

1. Girl It's Alright
2. Don't You Cry
3. Music (feat. Tony Rebel)
4. Better Man
5. Route 23
6. My God (feat. Stevie Wonder)
7. Lollipop (feat. Lt. Stitchie)
8. Not For Sale
9. Dance
10. Jealousy
11. War (feat. Lt. Stitchie)
12. Strut (feat. Lady Saw)
13. Goree
14. Light

Steven pyrkii lauluillaan selvästi kertomaan kuuntelijalle syvällisiä ajatuksia mutta mielteiden taso jää yhtä pinnalliseksi kuin elokuvissaankin, mistä käy hyvänä esimerkkinä Not For Sale-kappale jossa hän moneen otteeseen vakuuttaa ettei ole myytävänä.

Levyn aloittavaa Girl It's All Right:ia lukuun ottamatta sen kuuntelu on yhtä tuskaista kuin herran viimeaikaisten elokuvien katselukin, kokemuksen kruunaa mukana tullut ällö ”All Is Love”-juliste ja Seagalin filosofiset saatesanat:

Music is the language of the divine.

It is the one language that all people understand.

It is the one language that transcends all political, racial and religious boundaries.

No matter how diverse or far apart our philosophies or cultures may be, through music we can heal the world.

Through music we can become enlightened.

I believe one can experience complete realization and liberation through sight and sound

Arvio: ** / *****

Steven Seagal & Thunderbox: Mojo Priest

Toisella levyllään Seagal pääsee eroon pahimmista maailmaa tökerösti kommentoivista sanoituksistaan ja lukuisien vieraiden sijaan mukana soittaa Thunderbox -bändi. Vaikka lauluissa yhä vilahtelee esimerkiksi uskonnollista tematiikkaa, ne ovat taustalla ja useissa kappaleissa kyse on, mistäpä muusta kuin, naisista. Kuuntelukokemus on huomattavasti inhimillisempi kun ei jatkuvasti tarvitse myötähäpeän vallassa pelätä sanoituksellisia sammakoita, toisaalta yksikään raita ei nouse harmaan massan yläpuolelle. Plussaksi voidaan kait laskea että levy on puoli tuntia lyhyempi kuin Stevenin elokuvat keskimäärin.



Arvio: ★★★ / ★★★★★

Seagal lähtee ensi vuonna Ukkoslaatikon kanssa maailmankiertueelle joka ulottuu Skandinaviaankin. Valitettavasti tätä kirjoitettaessa ei vielä muutoksen alla olevasta listasta löydy Suomea.

Lista löytyy osoitteesta: www.stevenseagal.com.

1. Somewhere In Between
2. Love Doctor
3. Dark Angel
4. Gunfire In A Juke Joint
5. My Time Is Numbered
6. Alligator Ass
7. BBQ
8. Hoochie Koochie Man
9. Talk to My Ass
10. Dust My Broom
11. Slow Boat To China
12. She Dat Pretty
13. Red Rooster
14. Shake
15. Sharp Dressed Man



Jackie Chan: Greatest Hits

Jackie Chan on levyttänyt äänihuultensa liikettä jo pari vuosikymmentä, mutta kielimuurin takia tuotantoa ei Anttilasta löydä. Arvosteluyksilö tilattiinkin ulkomailla täysin summanmutikassa toivoen että julkaisijan nimi, Rock HK, antaisi viitettä musiikkityylistä. Kung-fu rokin sijasta postiluukusta kolahtikin pyöräylä täynnä imelää iskelmää. Yli tusinasta raidasta ainoastaan kaksi, A Good Conscience ja Drunken Boxing, tarttuvat korvaan ja hieman jalkaankin. Levyn muista kappaleista mieleen jää lähinnä ”lalla lalla laa”- ja ”heija heija hei hei hoo”-kertosäkeet ja ne ovatkin yhtä viihdyttäviä kuin Jari Sillanpää toimintaelokuvan pääosassa. Vaikka kiinankielistä hoilotusta on vaikea arvioida, Chanin laulutaidot tuntuvat olevan kohdallaan ja kieltä ymmärtävän iskelmäfanin kannattanee tutustua levyyn omakohtaisesti (ja omalla vastuullaan).

Arvio: ööh? / ★★★★★

1. 真心英雄
2. 明明白白我的心
3. 在我生命的每一天
4. 男兒當自強
5. 感受
6. 怎麼會
7. 問心無愧
8. 希望你會懂
9. 壯志在我胸
10. 但願花常在
11. 你給我一片天
12. 再見寧願在夢中
13. 冷雨中
14. 醉拳

Peli KARNE VAALIT

OVET AUKI PELIEN KOKO KIRJOLLE

Mitä?

Tiedossa sarja toinen toistaan ainullaatuisempia pelitapahtumia, kuten vaikkapa:

- Impro-pelisuunnittelua!
- Videopelien oudoimmat äänimaailmat!
- Kuvataiteen maailmoiksi muokkaamista!
- Fenno-Ugrista myyttienluontia!
- Pelisuunnittelija Ernest Adams!

Tarkempi ohjelma Pelikarnevaalien ilmoitustaululla (Nukun kahvilan laitamilla), sekä verkossa: ludocraft.oulu.fi/pelikarnevaalit

Tapahtumat ovat otollisia myös yleisön näkökulmasta seurattavaksi, ja niihin on vapaa pääsy (poikkeuksena Kulttuurimatka pelien maailmaan -seminaari, joka on maksullinen).

Muista:

7.11 - 3.12 Nukun galleria ja ilmoitustaulu Nukun kahvilan puolella. ludocraft.oulu.fi/pelikarnevaalit

Mitä?

Pelikarnevaalien aihepiirinä ovat kaikenlaiset pelit, videopelien bittivilkkeestä roolipelien kuviteltuihin maailmoihin - omituisimminkin otukset pelien sarjalta on kelpuutettu mukaan. Karnevaalien tapahtumissa suunnitellaan, keskustellaan, muokataan ja luodaan pelejä, sekä ennen kaikkea - pelataan.

Tämän vuoden pääteemoja ovat mielikuvituksen käyttö peleissä, erilaiset tarinankerronnan muodot ja videopelien kultainen 80-luku.

Missä?

Pelikarnevaalien tapahtumat sijoittuvat Nukun galleriaan (Hallituskatu 7). Galleriassa järjestetään myös kaksi vuorovaihteista näyttelyä, muun ohjelman tueksi ja virikkeeksi.

Pelien dinosauruspuisto -7.11 - 19.11 (joka päivä, klo 12-20). Nukun galleria täyttyy videopelien elävällä historialla: Laitteita ja pelejä 70-, 80- ja hieman myös 90-luvun varrelta.

Mielikuvien pelilaudalla - 20.11 - 3.12 Kokeellinen, pelirakenteita hyväksikäyttäen suunniteltu taide-näyttely jossa katsojan mielikuviutus toimii näyttelyn tärkeimpänä tapahtumapaikkana.