

# TRACØN III

16.2.2008



Beff



**KIYOHICO AZUMAN UUSI SARJA!**

**YOTSUBA &!**

**NYT  
SUOMEKSI  
1. HUHTIKUUTA  
ALKAEN!**

**Yotsuba on saapunut kaupunkiin!  
Hän on kuusivuotias vihreätukkainen  
pikkutyttö, iloisuutta ja energiaa pursuava  
pakkaus, joka saa naapuruston sekaisin  
kommelluksia pursuavilla seikkailuillaan!**

**VAROKAA NAAPURIT!**

**K**un Traconista ensi ker-  
ran visioitiin ravintola  
Marusekin alakerrassa  
kolme vuotta sitten, oli kaikkein suu-  
rimpana tavoitteena saada ylipäänsä  
jotain tapahtumaan Tampereella. En-  
nen kaikkea kyse oli itsetunnosta, jota  
conielämän maaseutuun jäänyt kylä  
tarvitsi kipeästi. Ideoita lainattiin hä-  
peilemättä niin aiemmin pidetyistä  
pienistä roolipelitapahtumista kuin  
muiden paikkakuntien animetapah-  
tumistakin. Kolme vuotta sitten conin  
toteutuminen itsessään oli jo sen ver-  
ran suuri juttu, että varsinaisia linja-  
vetoja ei tullut mietityksi.

Kutenkävijäthyvintietävät, olemme  
nyt tulevaisuudessa, jossa kaikki on  
toisin. Nopat heittävät roolipelaajia,  
otakuja pesiytyy joka nurkkaan ja co-  
neissa on mistä valita. Tämän myötä  
Traconin suunnittelussa on noussut  
esille jatkuvan kehittymisen ja myös  
tietyntasteisen profiloitumisen tarve.  
Tavoitteena on ollut luoda yksipäi-  
väinen, äärimmäisen tapahtumarikas  
con, jossa on mahdollisimman paljon  
aktiivisen osallistumisen mahdol-  
listavia ohjelmanumeroita, pelejä,  
kilpailuja, työpajoja ja yhä enemmän  
myös conikävijöiden suunnittelema  
piristysruiskeita. Luonteeltaan Traco-  
nin tilat sopivat tällaiselle, sillä luok-  
kahuoneita ja saleja on käytössä rei-  
lusti.

Tilamäärän kasvattaminen on  
paitsi haaste, myös mahdollisuus.  
Laajentuneiden puitteiden myötä cos-  
play-pukuilijat saavat vihdoin toivo-  
mansa erillisen kuvausalueen sekä

# Kokeellisen conittamisen koetinkivi

mahdollisuuden liikkua proppien  
kanssa osassa sisätiloja. Moni kävijä  
saattaa arvostaa ravintolan löytymistä  
samoista tiloista, jolloin keuhkojaan  
ei tarvitse pilata raittiilla ulkoilmalla  
kesken intensiivisimmän conituksen.  
Suosituimpien ohjelmanumeroiden  
seuraamista helpottavat suorat vid-  
eolähetykset naapurisaliin. Myös  
myyntipöydille on varattu erillinen,  
aiempaa huomattavasti suurikokoi-  
sempi tila.

On toki kävijöiden sanottavissa,  
onko Tracon onnistunut erottumaan  
edukseen lukuisten mainioiden  
harrastustapahtumien joukossa. Kah-  
teen rakennukseen laajentumisen  
ja monien uusien toimintatapojen  
myötä Tracon III on varmasti ainakin  
Traconin historian toistaiseksi suurin  
haaste. Toivommekin, että kävijät ja-  
kavat kokemuksiaan ja mielipiteitään  
järjestäjille, jotta tiedämme missä on-  
nistuimme ja missä jäi opeteltavaa.  
Jos luoja suo ja mansikat kypsyvät,  
näemme vielä uudestaan kenties yhä  
suurempien haasteiden äärellä.

Haluan toivottaa Tracon ry:n ja  
Tracon III:n järjestelytoimikunnan  
nimissä teidät kaikki tervetulleiksi  
koekaniineiksemme. Hyvää Traconia  
meille kaikille.

KYUU ETURAUTTI  
PUHEENJOHTAJA, TRACON RY



# Conitea

## **PÄÄJÄRJESTÄJÄ:**

Panu Hotti

## **OHJELMAVASTAAVAT:**

Aapo Alasuutari,  
Mika Halttunen,  
Mikko Seppänen

## **TIEDOTUS:**

Elina Halme

## **SISÄINEN TIEDOTUS:**

Martti Vuorinen

## **TALOUS:**

Tero Vyyryläinen

## **TILAASTAAVA:**

Otto Martin

## **TYÖVOIMAVASTAAVAT:**

Maria Mänki,  
Pekka Wallendahl

## **SPONSORIVASTAAVA:**

Kyuu Eturautti

## **TEKNIikka:**

Tero Nybacka,  
Jussi Sorjonen

## **OHJELMALEHDEN**

## **TAITTO:**

Teemu Hotti

## **KUVITUS:**

Essi Nopanen  
Antti Ojala  
Laura Sirola  
Jetta Kauronen  
Tuomo Rinne  
Adam Oszaczky

## **TRACONIN JÄRJESTÄÄ TRACON RY YHTEISTYÖSSÄ ALAN HARRASTUSYHDISTYSTEN KANSSA:**

Anime- ja Mangayh-  
teisö Hidoi Ry  
Eru  
Herwannan Nykyaikain  
Teekkarein Anima-  
tioiltamat  
Korpimetsä  
Säätöyhteisö B2 Ry

Tampereen Seudun  
Roolipelaajat Ry  
Tampereen Teekkarien  
Roolipelikerho  
Excalibur  
Tampereen Yliopiston  
Roolipelaajat

## **TRACON KIITTÄÄ:**

Tampereen Teknillinen Yliopisto  
Tampereen Kaupunki  
Ropecon Ry  
Cosplay Finland Tour

## **TRACONIA TUKEE:**

AOYAMA  
Bard & Jester  
Bemmu  
Egmont  
Fantasiapelit  
Genrewear  
Global Anime  
Ippai  
Ironspine  
Japan Pop  
Koneko  
Mirri Music

Mochan  
Otaku-lehti  
Peliarkku  
Punainen Jättiläinen  
Roolipelaaja  
Sangatsu Manga  
Tampereen Paperi-  
ja Taideväri  
Tampereen Puhelin  
Urumi  
Vaskikirjat





# Sisällysluettelo

LAURA SIROLA

PÄÄKIRJOITUS	3
CONITEA	4
SISÄLLYSLUETTELO	5
MITÄ OVAT ROOLIPELAAMINEN JA LARPPAAMINEN?	5
MITÄ ON ANIME?	7
OHJELMAKUVAKSET	8–20
NOVELLI: KUUKUKKASET	21–22
AIKATAULUT	24–25
KARTAT	26



## Mitä ovat roolipelaaminen ja larppaaminen?

TEKSTI: ANNI NUPPONEN

### ROOLIPELAAMINEN

Roolipelatessa jokaisella pelaajalla on oma hahmonsensa. Peliä johtaa pelinjohtaja, joka suunnittelee seikkailut, alustaa pelitilanteet ja kuvailee tapahtumien kulkua pelaajille. Pelaajat kuvittelevat hahmoon samaistuen hahmon tekemiset ja tunnereaktiot. Nämä kerrotaan suullisesti muille pelaajille. Roolipelissä on usein apuna hahmolomake, joka kertoo hahmon kyvyistä ja taidoista. Roolipeleissä vain mielikuviutus on rajana, joten pelit voivat sijoittua juuri sellaiseen maailmaan ja yhteiskuntaan kuin pelinjohtaja haluaa.

### LARPPAAMINEN

Termi larppaaminen tulee englannin sanasta LARP eli live action role play. Larppaamisesta käytetään joskus myös nimitystä liveroolipelaaminen. Larpissa pelaaja esittää hahmoaan: hahmoksi pukeudutaan ja hahmon tunnetilat ja reaktiot näytellään muille pelaajille. Larpin kulku voi olla pöytäroolipeliä vapaampi. Alkuasetelma ja hahmon tavoitteet ovat luonnollisesti pelaajan tiedossa, mutta pelinjohto ei yleensä suoranaisesti puutu pelin kulkuun. Tyypillisimmillään larpin kesto on yhdestä päivästä viikonlopun kestävään peliin.

Tampere 26.-27. 7.2008

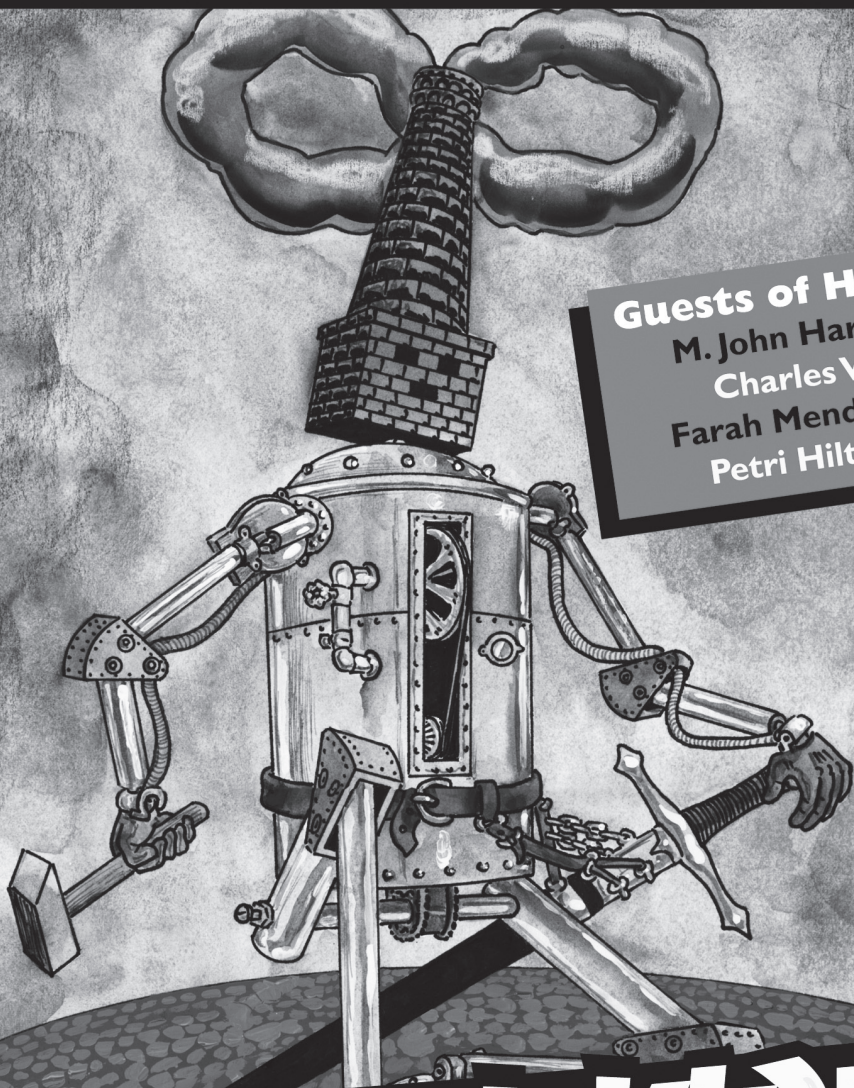
**Guests of Honour**

M. John Harrison

Charles Vess

Farah Mendlesohn

Petri Hiltunen



**08 FINNCON  
ANIMECON**

# Mitä on Anime?

TEKSTI: JUSSI NIKANDER

Anime on japaninkielinen sana, joka tarkoittaa animaatiota. Se on peräisin joko englanninkielen sanasta animation tai ranskan sanasta animé. Vastaavasti manga tarkoittaa sarjakuvaa (suoraan käännettynä turha kuva). Japanissa kumpikin termi sisältää kaiken animaation ja sarjakuvan riippumatta sen alkuperäismaasta. Länsimaisessa käytössä ne ovat vakiintuneet tarkoittamaan nimenomaan japanilaista animaatiota ja sarjakuvaa.

Japanissa animaatio ja sarjakuva ovat laajalle levinnyt osa populaarikulttuuria. Ne kattavat yli kolmannuksen kaikista painotuotteista ja audiovisuaalisesta tuotannosta. Mangan lukijakunta on kaikenikäisistä lapsista vanhuksiin ja tarjonta hyvin monimuotoista aina opetusministeriön tarjoamasta virallisesta historiasta urheiluun ja koulutyttöjen romansseista trillereihin. Animaation tarjonta on keskittynyt enemmän lapsiin ja nuoriin, mutta aikuisillekin suunnattua materiaalia on paljon. Suosituimpien mangalehtien viikottaiset painosmäärät lasketaan miljoonissa. Uusia animesarjoja aloitetaan tänäkin vuonna Japanissa reilusti toista sataa.

Länsimaihin anime ja manga ovat kulkeutuneet vähitellen. Animesarjoja on nähty televisiossa Japanin ulkopuolella aina 60-luvulta lähtien,

mutta varsinainen animen ja mangan maihinnousu Eurooppaan alkoi vasta 80- ja 90-lukujen taitteessa. Läpimurto tapahtuikin sitten vasta vuosituhanen vaihteessa, ja tällä hetkellä jopa vahvoissa sarjakuvamaissa kuten Ranskassa kolmasosa myydyistä sarjakuvasta on mangaa. DVD-tarjontaa on myös jo sadoilla nimikkeillä.

Mangan kasvanut kansainvälinen suosio on inspiroinut taiteilijoita Japanin ulkopuolella. Tyylikeinoja ja tarinaelementtejä löytyy nykyään Suomessa niin nuorten piirroksista kuin ammattilaisten kynänjäljestä. Mangan lisäksi huomiota on saanut paljon täällä myös mangasta vaikutteita saanut korealainen sarjakuva: manhwa.

Säännöllisesti suomeksi ilmestyviä manga- ja manhwasarjoja on kymmenkunta. DVD:llä julkaistaan suomeksi tekstitettyä animea, jossa on mukana alkuperäinen ääniraita. Sitä on viimeaikoina esitetty myös televisiossa. Syitä mangan ja animen suosioon on vaikea löytää. Miksi ne ovat lyhyessä ajassa nousseet suosituiksi? Mistä kiinnostus oikein johtuu? Perusteluja löytyy varmasti aivan yhtä monta kuin fanejakin. Joka tapauksessa japanilaisen sarjakuvan ja animaation valtavasta tarjonnasta löytyy varmasti jokaiselle jotakin. Tule ja tutustu.





# Ohjelmakuvaukset

10:00-11:00 Sali TA

## AVAJAISET

Tervetuloa Traconiin!

10:00-11:00 Luokka T6

## CHIBICON MIITI

11:00-12:00 Sali TB

## NARUTO-MATSURI (SANGATSU MANGA)

Arvotaan kivaa Naruto-kamaa ja ja järjestetään Naruto-cosplaytyyppien ryhmäkuva lähetettäväksi Japaniin kustantajalle. Kansa saa myös tyydyttää uteliaisuuttaan ("Miks Sasuke on käännetty ihan typerästi Sasukeks!?" )

11:00-12:00 Sali TC

## PELINJOHTAJASTA PELISUUNNITTELIJAKSI

(Arto Koistinen)

Mitä pelisuunnittelija tekee? Kuinka paljon yhteistä on roolipelien suunnittelemisella ja pelien tekemisellä työkseen? Ohjelmanumero paneutuu siihen mitä kaupallisten pelien tekeminen käytännössä on ja mitä hyötyä roolipelitaustasta on pelialalla. Puhuja työskentelee pelisuunnittelijana tamperelaisessa mobiilipelifirmassa.

11:00-20:00 Luokka T1

## BOFFERITYÖPAJA

(Sampo Immonen)

"Ensimmäinen bofferi" -työpaja: Oletko joskus nähnyt bofferin heiluttajia? Oletko halunnut kokeilla

bofferointia, mutta et ole kehdannut mennä keskeyttämään tai kysymään saisitko kokeilla miltä bofferi tuntuu kädessä? Ei huolta, nyt voit tulla muiden kiinnostuneiden kanssa rakentamaan ilmaiseksi oman bofferitikan, jolloin saat ensikosketuksen bofferiin ja bofferointiin. Soveltuu kaikille, jotka osaavat käyttää teippi-rullaa.

"Ensimmäinen bofferi"-työpajat:  
12.30-14.00 ja 15.30-16.30

"Advanced"-bofferityöpaja: Kävitkö "ensimmäinen bofferi"-työpajassa tai oletko jo muutoin aiemmin tutustunut bofferin rakennukseen? Nyt on mahdollisuus kysyä ja oppia lisää bofferin rakentamisesta. Kuinka tehdä bofferointiin soveltuva kilpi? Keihäs? Kirves? Vastaamme mielellämme kaikkiin kysymyksiin joihin vain osaa mme ja kykenemme, sekä tarvittaessa annamme ohjeet mukaan. Itse pajassa on mahdollisuus rakentaa täysmittaisia miekkoja ja mahdollisesti kirveitä, omakustannus vain viisi euroa. (Kilpiä tai keihäitä emme rakenna paikan päällä johtuen rajallisesta määrästä tiloja ja työkaluja)

"Advanced" -bofferityöpaja 16.30 - 18.00

11:00-12:00 Luokka T4

15:00-16:00 Luokka T4

## HARE HARE YUKAI -TANSSI

Hare Hare Yukai on tanssikoreografia, joka esiintyy erittäin suosittuun animesarjan The Melancholy of Haruhi Suzumiyan loppumusiikin yhteydessä. Sitä





BOFFEROINTIA EDellisESTÄ TRACONISTA SYKSYLTÄ 2006.

on tanssittu parinkymmenen ihmisen voimin Akihabaran metroasemalla ja vielä suuremmassa mittakaavassa Lontoon Anime Expo -tapahtumassa. YouTubesta puolestaan löytyy kymmenittäin videoita ihmisistä tanssimassa Hare Hare Yukaita.

Mekin puolestamme olemme päättäneet kerätä ihmisiä yhteen ja tehdä mittavimman Hare Hare Yukai -tanssin mitä Suomessa on koskaan nähty. Kaikki avaruusoliot, aikamatkaajat ja ajatustenlukijat ovat tervetulleita ilmoittautumaan minulle.

Terveisin, Haruhi Suzumiya

11:00-12:00 Luokka T7

### JÄTTITWISTER

Twister, perinteinen raajoja taivuttava ja tasapainoa koetteleava taitopeli on taas täällä! Tule kavereidesi kanssa ja ota selvää kuka putoaa viimeisenä! Tiimiydy muiden samaan sarjaan kuuluvia hahmoja cosplayaavien kanssa ja haasta toinen ryhmä kampsipailuun!

11:00-20:00 Luokka T8

### FIGUMAALAUSTYÖPAJA

Muovisten pikku-ukkojen pensselillä sutiminen on kivaa. Tarjoamme aloittelijaystävällistä henkilökohtaisesti räätälöityä opastusta figumaalauksen perusteisiin ja perustekniikoihin. Maalaamansa figun saa omaksi.

Lisäksi järjestämme koko päivän ajan figumaalauskilpailua ja Games Workshopin figupelien demotusta.

11:00-20:00 Luokka T9

### MINIATYIRI -DEMOJA

#### D&D 4.0

(Antti Lusila & Toni Korlee)

D&D miniatyirit 4. laitos: D&D -miniatyirit ovat Dungeons & Dragons -roolipelin henkilöiden ja olentojen mukaan tehtyjä valmiiksimaalattuja muoviminiatyirejä. Roolipelikäytön lisäksi miniatyireihin kuuluu vauhdikas miniatyiripeli, joka on juuri kokenut roolipelin 4. editionin mukana täyden uudelleenmuok-

kauksen. Viimeisin setti on tehty uusittua roolipeliä ajatellen. Traconissa järjestettävässä demotilaisuudessa pääset testaamaan vasta uusittua miniatyyripeliä ja kokemaan ensimaistiaisia roolipelin neljännestä editionista!

### **Suomen sota -esittelypeli: Juuttaan ja Leppävirran kahakat**

Juutas ja Leppävirta olivat pieniä ja lyhyitä kahakoita Suomen sodasta, jotka on valittu erityisesti nopeita esittelypelejä varten. Nyt on sinulla on mahdollisuus osallistua tasan 200 vuotta sitten käytyihin taisteluihin miniatyyri kentällä. Taistelut käydään uudelleen General de Brigade säännöillä. Esittelypelejä pelautetaan kiinnostuneille suunnilleen niin pitkään kun kiinnostuneita riittää tai pelattajilta lähtee ääni. Niiden pelaamiseen menee noin tunnin verran aikaa. Sääntöopastus, maastot ja muut materiaalit tarjotaan järjestävän seuran puolesta. Nämä pelit ovat jatkoa Suomen Sotaa käsittelevälle pelisarjalle, jotka toteutetaan vuosina 2005 - 2008. linkkejä: <http://www.the-ancients.com/gemigabok/index.php> <http://general-debrigade.blogspot.com/>

11:00-20:00 Luokka T10

### **STEPMANIA**

(Lasse Lampén)

Stepmania on peli, jossa tarkoituksena on tanssia tietokoneen antamien askelsarjojen mukaisesti musiikin tahdissa tanssialustan nuolilla. Traconissa tanssimme omaksi huviksi tai pieneksi liikunnaksi. Kokeneen harrastajan asiantuntemusta ja tanssimatot tarjoaa Lasse Lampén. Tule

siis nostamaan pulssia tai seuraamaan muitten tanssimista luokkaan 10.

11:00-20:00 Luokka S12

### **TAIDEKUJA**

Taidekuja on paikka kaikentasoisille taiteilijoille myydä omia tuotoksiaan.

11:00-20:00 Luokka S13

### **MANGAKIRPPIS**

(Kupoli.net)

Kupoli.net myy käytettyä manga eteenpäin. Tule tuomaan omat suomen-, englannin-, ruotsin-, tai japaninkieliset sarjakuvasi myyntiin tai tekemään edullisia ostoksia.

11:00-20:00 Luokka S14

### **SUOMEN LAUTAPELISEURAN PELIHUONE**

(Eero Tuovinen)

Suomen Lautapeliseura lainaa pelejä pelattaviksi.

11:00-20:00 Luokka S15

### **IRONSPINE**

Ironspine pelauttaa demopelejä ainakin roolipeleistään Heimot ja E.N.O.C.

11:00-13:00 Bommari (A-lohko)

14:00-16:00 Bommari (B-lohko)

18:00-19:00 Aula (Finaali)

### **BOFFERITURNAUS**

#### **– PIRKANMAAN MESTARUUSKISAT**

(Niklas Hirvelä)

Ihan sama oletko boffannut pari kertaa pihalla kavereiden kanssa vaiko käynyt viikottain treenaamassa taitojasi bofferitreeneissä ympäri Suomea, sillä tämä on haaste teille kaikille

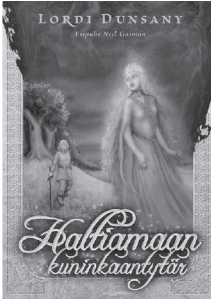




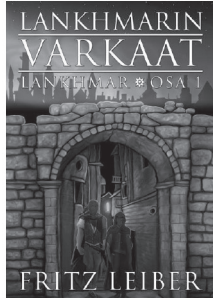
# Vaskikirjat



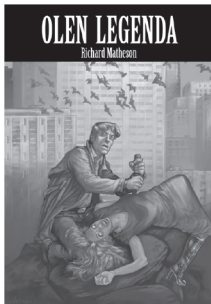
laadukasta fantasiaa suomeksi



Lordi Dunsany: Haltiamaan kuninkaantytär



Fritz Leiber: Lankhmarin varkaat



Richard Matheson: Olen legenda

**tulossa myös:**

Roger Zelazny: Amberin yhdeksän prinssiä  
Robert Silverberg: Kuningas Gilgames  
ja muita klassikoita!

[www.vaskikirjat.fi](http://www.vaskikirjat.fi)

boffaajille ja boffaamisesta kiinnostuneille! Pirkanmaan ensimmäinen bofferiturnaus pidetään Traconissa, jossa selviää vuoden 2008 Pirkanmaan mestari. Myös muualla Suomessa asuvat voivat tulla taistelemaan mestaruudesta paikallisia vastaan. Jos et ole boffaaja ja olet kiinnostunut lajista, niin tässä on hyvä tilaisuus päästä kokeilemaan taistelua ja samalla vaikka voittaa mestaruus itselleen! Säännöt ja ilmoittautumistiedot löydät osoitteesta: <http://personal.inet.fi/yhdistyshdystys/pbry/turnaus.htm>

11:00-11:30 Aula

### **PARAPARA-ESITYS**

FinnPARAnoids presents Turku Circle feat. Sefie! Vaviskoon Tampere, turkulaiset tulevat ja näyttävät miten paraparaa tanssitaan täl pual jockey! Oppilaiden mukana tanssimassa myös FinnPARAnoidsin Sefie.

11:30-12:00 Aula

14:30-15:00 Aula

### **HÄMEEN KESKIAIKASEURAN TANSINÄYTÖS**

(Atro Kajaste)

Saltatores Tavastenses, Hämeen Keskiaikaseuran tanssijat, esittävät aulassa tyylikkää renessanssin ja varhaisbarokin ajan hovitansseja Englannin ja Italian hoveista. Esitysten jälkeen on luokassa 7 kello 17-18 myös yleisöllä tilaisuus kokeilla joitakin tällaisia yksinkertaisia tansseja. Opeteltavat tanssit ovat 1700-luvun alun englantilaisia tansseja, jotka soveltunevat hyvin esimerkiksi Jane Austen -henkisiin larppeihin.

12:00-13:00 Sali TA, TB ja TC

### **COSPLAY-KILPAILU**

(Cosplay Finland Tour 2008)

Cosplay Finland Tour 2008 -kisakierue lähtee käyntiin Traconista puku- ja parikisojen voimin. Tällä kertaa kisailaan manga-, anime- ja peliaihteisten pukujen paremmuudesta. Yleisöllä on mahdollisuus ottaa osaa yleisöäänestykseen, jossa kisan parhaat puvut ja pukuilijat valitaan. Tämän lisäksi tuomaristo voi myöntää kunniamainintoja erityisistä saavutuksista.

Sama kilpailu nähdään sekä saleissa A että B. Maksuttomia pääsylippuja kisoihin jaetaan Sähkötalon lippupisteessä klo 10.30 alkaen. Tämän lisäksi salissa C näytetään kisat suorana videolähetyksenä, jota voi tulla seuraamaan ilman pääsylippua. Yleisöäänestyksen mahdollisuus on tarjolla kaikille halukkaille saleissa A ja B. Voittajat julkistetaan ja palkinnot jaetaan päättäjäsissä salissa A klo 19. Tulokset löydät myös Cosplay Finland Tourin nettisivuilta osoitteesta [www.cft.fi](http://www.cft.fi).

12:00-13:00 Sali SL

### **STALKERIN JULKAISUTILAISUUS**

(Ville Vuorela)

Stalker-tieteisroolipeli on (toivon mukaan) lopultakin valmis. Roolipelikirjailija Ville "Burger" Vuorela esittelee maailmankuuluun scifi-klassikkoon pohjautuvaa peliään ja sen roolipelelaamista ja kerrontaa painottavaa FLOW-pelimekaniikkaa. Huhujen mukaan hän saattaa myös vastata kysymyksiin.

12:00-15:00 Luokka T3

## TARINAPUUTYÖPAJA

(Christine Thorell)

Mistä osista tarina syntyy? Tarinapuu on yksi ideointitapa saada aikaan monisyinen tarina (soveltuu niin pöytäroolipelaamiseen, larppien kirjoittamiseen kuin tarinoihin yleensäkin). Työpajassa esitellään tarinapuu käytännön kautta eli tehdään tarina.

12:00-20:00 Zip

## MAGIC THE GATHERING -TURNAUS

(Markku Rikola)

Traconin vuosittainen Magic-turnaus on tällä kertaa formaatiltaan Extendediä (pakanrakennusohjeet: <http://www.wizards.com/default.asp?x=judge/resources/sfextended>) Pelit alkavat Zipissä kello 12, ole siis paikalla hyvissä ajoin pakkalistan kera. Turnaus on DCI-sanktioitu, osallistumismaksuna toimii Traconin sisäänpääsymaksu ja palkintoina parhaille jaetaan yhteensä 100 euron edestä Fantasiapelien lahjakortteja.

12:00-16:00 Info

## PIIRUSTUSKILPAILU

Traconissa järjestetään tänäkin vuonna piirustuskilpailu. Kilpailuun tarkoitettuja leimattuja papereita voi hakea infosta koko kilpailun ajan. Tyyli, tekniikka ja aihe ovat vapaita. Kilpailijoiden toivotaan ottavan omat välineet mukaan, mutta niitä löytyy paikan päältäkin. Kilpailussa on kaksi ikäluokkaa, alle 15-vuotiaat ja yli 15-vuotiaat. Kilpailutöitä voi palauttaa välillä 12-16. Äänestysaika on kello

16-18. Tracon II:n kilpailun työt ovat tallessa infossa. Jos osallistuit tällöin kilpailuun ja haluaisit työsi palautettavan, voit käydä kyselemässä tätä infopisteestä.

13:00-15:00 Sali TB

## BATTLETECH

### – FIGUPELISTÄ ROOLIPELIKSI?

(Janne Kemppi)

Figupelinä asemansa vakiinnuttanut BattleTech on kokenut monia muutoksia yli 20 vuoden aikana. Sen rikas maailma on kuitenkin jäänyt Mechien taakse mutta lapsipuolen asemaan jäänyt roolipelikin tarjoaa paljon mahdollisuuksia kunnianhimoiselle pelinjohtajalle.

13:00-14:00 Sali TC

## PARAPARAN MUOTI

Kiira & Sefie of FinnPARAnoids keskittyvät tänä vuonna paraparan muotiin, miten se on muuttunut ja mikä on hip ja pop parapara-vaatetuksessa juuri nyt.

13:00-14:00 Sali SK

## DEITIOHJELMA

Tule katsomaan, kuinka yksinäiset sydämmet löytävät toisensa. Rakkaus ei tunne rajoja (edes kuoleman, iän tai lajin), kun kyseessä ovat animehahmot.

13:00-14:00 Sali SL

## MIKE POHJOLA: TÄHTI

(Mike Pohjola)

Kommunistimutanttityttöbändi-roolipeli Tähti julkaistiin puoli vuotta sitten Ropeconissa. Pelintekijä/





kirjailija Mike Pohjola kertoo pelin taustoista, sisällöstä ja pelin saamasta vastaanotosta.

13:00-17:00 Luokka T2

### SIIPITYÖPAJA

(Elina Halme)

Glitteriä vai repaleita? Tule siipityöpajaan toteuttamaan näkemyksesi! Ilmoittautumislista tuodaan luokan 2 seinälle klo 12 ja klo 14. Ensimmäinen ryhmä aloittaa askartelun klo 13 ja toinen klo 15. Perustarpeita kuten rautalankaa, sukkahousuja, hileitä ja värejä on käytettävissä, mutta omaperäisimpään tulokseen pääsee kun pakkaa kassiin jo edellisenä iltana laatikonpohjilta löytyvät koristeet: Nauhanpätkät, höyhenet, helmet, paljetit, silkkikukat, kankaanpalat, makaronit, piippurassit... Osallistumismaksu 2 euroa, varaathan mukaasi tasarahan.

13:00-19:00 Luokka T5

### ANIMEKARAOKE

13:00-15:00 Luokka T6

### NARUTO.FI MIITI

13:00-13:30 Aula

### COSPLAY RYHMÄKUVAAUS

Kisojen jälkeen puku- ja parikisan osallistujat kokoontuvat Tietotalon aulaan ryhmäkuvaa varten.

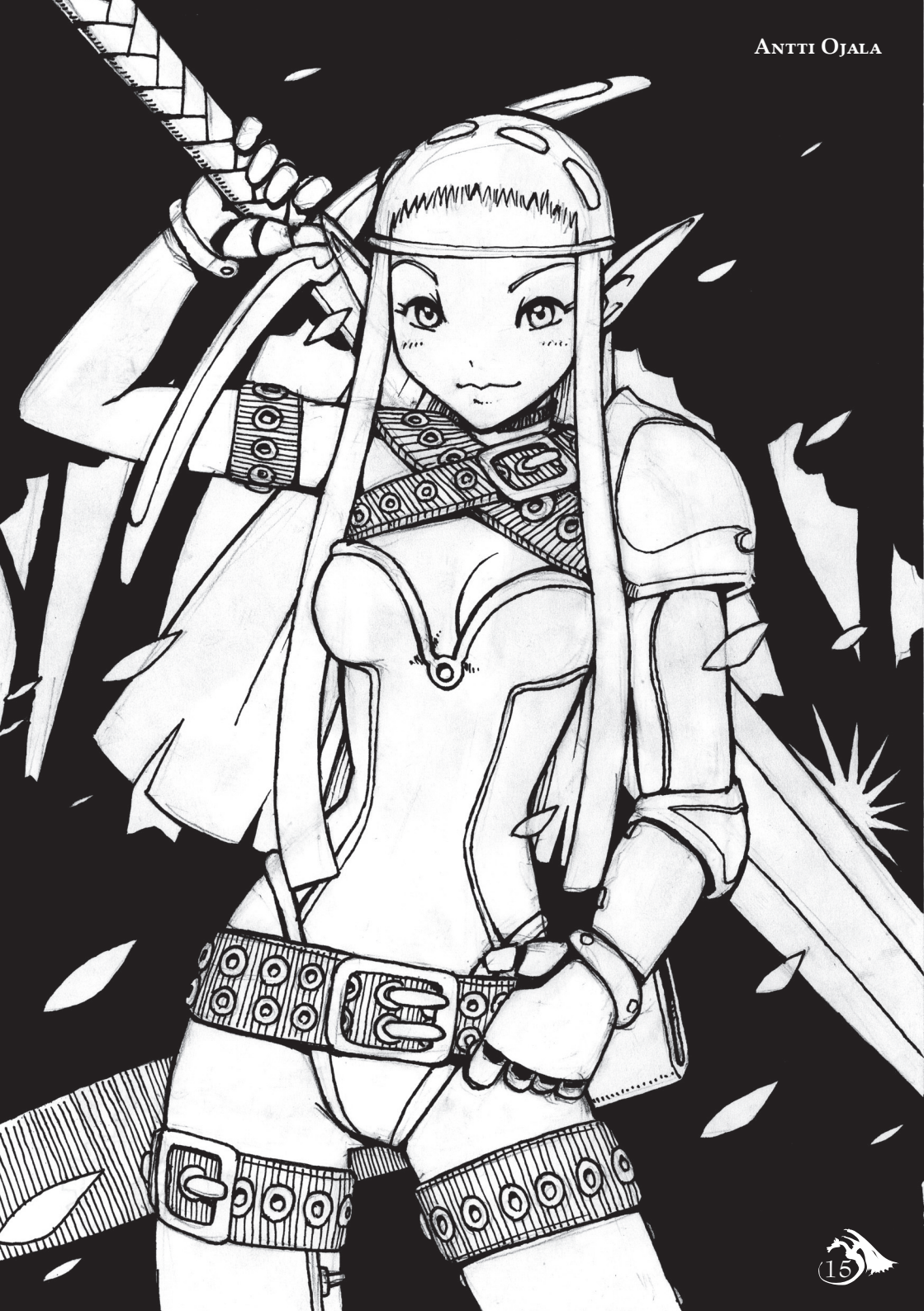
13:00-14:00 Ulkoalue

### ROTTINKITAISTELUNÄYTÖS

(Olli Salonen)

SCA-fighting, eli rottinkitaistelu, on moderni kamppailulaji, joka hakee henkensä keskiajan Euroopan taisteluista. Laji keskittyy aseelliseen kamppailuun, sekä kaksintaistelun että joukkotaistelun muodossa.





13:30-14:30 Aula

## **FINAL FANTASY FIGHT -NÄYTÖS**

Itse FFfight-turnausta edeltävä sääntöjen demonstraatiot. Kaikki mitä sinun tarvitsee tietää Final Fantasy Fightista. Otamme ylös ilmoittautumisia näytöksen jälkeen. Näytökset ovat klo 13.30 sekä 16.00, jotta kaikki ehtisivät varmasti näkemään mistä on kysymys.

14:00-15:00 Sali TA ja TC

## **SHOUNEN AI**

Shounen ai, eli poikarakkaus animessa ja mangassa. Kaikki kiinnostuneet tervetulleita paikalle aiheeseen tutustumaan.

14:00-16:00 Sali SL

## **SEIKKAILUROOLIPELAAMINEN**

(Eero Tuovinen)

Roolipelin dominantti muoto on seikkailupeli, siinä määrin että koko käsitteen erottaminen historiallisesti ja analyttisesti roolipelaamisen kokonaisuudesta on jo itsessään haastavaa. Varianssia kuitenkin löytyy niin seikkailupelaamisen käsitteen puitteissa kuin sen ulkopuoleltakin; tämän varianssin tunnistaminen ja käsittely voi auttaa niin seikkailupelaajia kuin muunkinlaisesta roolipelaamisesta kiinnostuneita harrastajia puhumaan tavoitteistaan.

15:00-17:00 Sali TA

17:00-19:00 Sali TA

## **AMV-NÄYTÖS**

(AMV.fi)

Mittavan tieteellisen tutkimuksen tuloksena kehitetty kotimainen

ja taatusti säilöntäaineeton AMV-Helvetti kokee vihdoin ensi-illan. Näytöksessä on lisäksi poikkitaiteellinen ja yllättävä katselmus tämän, edellisen ja tulevan aikakauden suurimpiin, mahtavimpiin ja voimakkaimpiin AMV-tuotoksiin.

15:00-17:00 Sali TB

## **SEIFUKU TEKEE MURRON**

(Jari Lehtinen)

Runsailla näytteillä höystetty esitys tarkastelee teini-idoleiden asemaa jpopissa. Paperitähdistä toiset nousivat itse ja toiset nostettiin. Toiset julkasti myytiin, toiset siististi ostettiin. Toiset kuolivat pois ja toiset elävät ikuisesti. Onko Yasushi Akimoto nero vai vanha pervo? Mitä hittoa Raul Reiman ja Jori Sivonen tekivät NHK:n Let's Go Youngissa? Humppaa vai diskoo? Koulutytön jojo on vaarallinen ase joka tainnuttaa Rambonkin. Pitsikäseineitä ja kellohameita, käsitämättömyyttä ja loistokkuutta 25 vuoden ajalta.

15:00-16:00 Sali TC

## **ROOLIPELAAJAN TEKEMINEN**

(Juhana Pettersson)

Luvassa tietoa Roolipelaajan tekemisestä, realiteeteista, linjauksista, sekä yleisökeskustelua siitä, mitä tällaiselta lehdeltä halutaan nyt ja tulevaisuudessa.

15:00-16:00 Sali TD

## **IMANIMA-ESITELY**

Imanima - improvisaatio näytteleminen, anime ja manga. Miten nämä kolme saadaan yhdistettyä, vai saa-

# ROOLIPELAAJA

## TRACON 2008 MESSUTARJOUKSET

Tarjous 1: kaikki uudet Roolipelaaja-lehdet 5 euroa / kpl

- lehtiä rajoitetusti tarjolla
- numerot 10, 11, 12 ja 13

Tarjous 2: kaikki vanhat Roolipelaaja-lehdet 2 euroa / kpl

- lehtiä rajoitetusti tarjolla
- numerot 1-9

Tarjous 3: TÄHTI-roolipeli 15 euroa / kpl

- kysy tarjousta ostaessasi kerralla enemmän
- maailman ainoa vain tytöille suunniteltu ja toteutettu roolipeli

Tarjous 4: Roolipelaajan 1/2-vuoden kestotilaus 10 euroa

# ROOLIPELAAJA



daanko ollenkaan? Imaniman perustajilla on vahva käsitys, että se onnistuu, mutta ei ilman sinun apuasi. Miten tämä kaikki saadaan onnistumaan ja miksi sinua tarvitaan? Jos sinua kiinnostavat nämä kaikki kolme, yhdessä tai erikseen, tule ottamaan selvää mitä Imanima tarkoittaa ja mistä on kyse Imaniman esittelytuokiossa, jossa kysymyksillekin on tilaa.

15:00-16:00 Luokka T6

### **ANIKI.FI MIITI**

(Aniki.fi)

Aniki.fi on Suomen suosituin animeharrastajien yhteisöpalvelu. Miitissä voit tavata palvelun ylläpitäjiä, moderaattoreita tai vain muita käyttäjiä. Erityisesti paikalle toivotaan ideoita ja ajatuksia palvelun kehittämiseksi, mutta paikalle saa tulla vain katselemaan ja ihmettelemäänkin.

15:00-17:00 Luokka T7

### **PARAPARA TANSSIOPETUS**

Tule opettelemaan parapara-tanssia! Täällä opetetaan kaksi aloittelijoille sopivaa tanssia, toinen paraparaa ja toinen techparaa. Ota rohkeasti kaverisikin mukaan ja tule kokeilemaan!

15:00-16:00 Aula

### **COSPLAY BATTLECHESS**

Osallistu shakin peluuseen, tällä kertaa itse shakkinappulana!

16:00-18:00 Sali TC

### **ROOLIPELIEN TULEVAISUUS -PANEELI**

(Maria Mänki)

Mitkä ovat roolipelien tämän

hetken tunnusomaiset piirteet, mitä tulevaisuus tuo tullessaan? Millaisia ovat seuraavan polven roolipelit vai ovatko pelit kokonaan kadonneet? Mitä uhkia tulevaisuus tuo tullessaan? Panelisteina asiaa pohtimassa Juhana Pettersson, Mike Pohjola, Eero Tuovinen ja Ville Vuorela.

16:00-17:00 Sali TD

### **JROCK-FANFICTION**

#### **– FANITARINOITA JROCKTÄHDISTÄ**

(Laura Lindeman)

Mitä ja millaista on fanfiction? Miten ja missä sitä voi harrastaa? Mitä iloa teinitytöt saavat j-rockareiden parittamisesta toisilleen? Laura "Amber" Lindeman valottaa mm. tällaisia asioita Traconin ensimmäisessä aiheita käsittelevässä esitelmässä.

16:00-17:00 Aula

### **FINAL FANTASY FIGHT -NÄYTÖS**

Itse FFfight-turnausta edeltävä sääntöjen demonstraatio. Kaikki mitä sinun tarvitsee tietää Final Fantasy Fightista. Otamme ylös ilmoittautumisia näytöksen jälkeen. Näytökset ovat klo 13.30 sekä 16.00, jotta kaikki ehtisivät varmasti näkemään mistä on kysymys.

16:00-17:00 Ulkoalue

### **ROTTINKITAISTELUNÄYTÖS**

(Olli Salonen)

SCA-fighting, eli rottinkitaistelu, on moderni kamppailulaji, joka hakee henkensä keskiajan Euroopan taisteluista. Laji keskittyy aseelliseen kamppailuun, sekä kaksintaistelun että joukkotaistelun muodossa.



17:00-18:00 Sali TB

### **J-ROCK FANIKULTTUURIEN EROT**

(Katariina Alainen ja Maria Vähänikkilä)

Miten bändien fanclubit toimivat Japanissa ja voiko niihin liittyä ulkomailta? Onko Japanissa bändäreitä? Mitä ihmettä ovat furit tai circle pit?

Japanin oudoin fanikrääsä? Näihin ja moniin muihin kysymyksiin löytyy vastaus tämän tunnin aikana. JrockSuomen edustajat käyvät läpi Japanin ja Suomen fanikulttuurien yhtäläisyyksiä ja eroja sekä käyvät läpi artistien palvonnan eri muotoja ääripäästä toiseen.

17:00-18:00 Sali TD

## **AVOIN PELISUUNNITTELU**

(Miska Fredman & Samuli Ahokas)

Kuinka tapahtuu avoin pelisuunnittelu ja miten pelisuunnittelussa voidaan hyödyntää esim. keskustelufoorumia. Ohjelma käsittelee lähinnä roolipelisuunnittelua, mutta sisältöä voidaan helposti soveltaa myös muuhun pelisuunnitteluun ja käsikirjoittamiseen.

17:00-19:00 Sali SL

## **JOHDATUS TEKSTIROOLIPLEIHIIN**

(Elmeri Seppänen & Hanna Viitanen)

17:00-19:00 Luokka T6

## **HOPEANUOLI TAPAAMINEN**

17:00-18:00 Luokka T7

## **KESKIAIKASEURAN TANSSIHARJOITUKSET**

17:00-18:00 Aula

## **KESKIAIKAISEN MIEKKAILUN SEURAN NÄYTÖS**

18:00-19:00 Sali TB

## **EGMONT KUSTANNUS PALKITSEE JA JULKISTAA**

(Egmont Kustannus)

Rave-piirustuskilpailun parhaat palkitaan ja esitellään. Vuoden 2008 ensimmäiset uudet sarjat julkistetaan. Lopuksi kyselysessio, jossa mangatoimittaja Janne Suominen ja mangakääntäjä Suvi Mäkelä vastaavat yleisön esittämiin kysymyksiin.

18:00-19:00 Sali TC

## **POIKIEN SARJAT**

(Janne Kemppi)

Mistä on poikien sarjat tehty?

Söpöt tytöt ja nyrkkisankarit ovat mangassa ja animessa kova sana mutta kaikkein yleisimmästä lajityypistä löytyy toki muutakin.

18:00-19:00 Luokka T7

## **FINAL FANTASY FIGHT -TURNAUS**

Final Fantasy Fight on palannut nyt virallisena! Jälleen saamme todistaa eepisiä taisteluita traconissa, kuten kahtena edeltävänäkin vuonna.

Kaikki jotka ovat joskus pelanneet Final Fantasy- pelejä, tietävät pelien vuoropohjaisen taistelu-systeemin. Tarkoituksena on elävöittää näitä taisteluita. Taistelut toimivat puhtaasti osallistujien improvisaatiolla. Pelien aikaisempi tuntemus ei ole tarpeellista turnaukseen osallistumista varten. Riittää vain että saavut paikalle, kuuntelet ohjeistuksen ja ilmoittaudut ajoissa. Ilmoittautumisia otetaan vastaan mallinnusnäytösten jälkeen. Jos et kumminkaan tahdo tai voi itse osallistua taisteluun, saavu toki yleisöön, sillä taisteluiden voittaja valitaan huutoäänestyksellä. Jokaista teistä tarvitaan! Pääpalkintona turnauksen voittajalle Final Fantasy VII Advent Children: Vincent Valentine-figuuri!

19:00-20:00 Sali TA

## **PÄÄTTÄJÄISET JA PALKINTOJEN JAKO**



# TAMPERE KUPLII

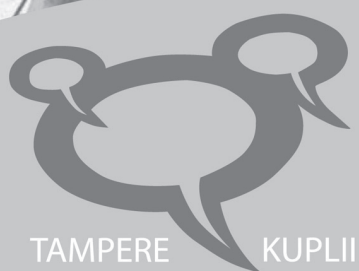
## SARJAKUVAFESTARIT

18. - 20.4.2008

Rupriikki, Werstas, Finnino, YO-talo  
kirjastotalo Metso, Tampereen yliopisto  
Lastenkeskus Rulla

[www.tamperekuplii.fi](http://www.tamperekuplii.fi)  
[www.sarjakuvafinlandia.fi](http://www.sarjakuvafinlandia.fi)

copyright (c) 2007 Berardi & Milazzo



TAMPERE KUPLII  
2008

vieraina mm.

Ivo Milazzo ja Giancarlo Berardi JP Ahonen,  
Pekka Manninen Ville Ranta Cèsar Ferioli  
Pauli Kallio Paco Rodriques Terhi Ekebon  
Wanda Gattino Mika Lietzén Reima Mäkinen  
Kari Korhonen Tiitu Takalo





# Kuukukkaset

ANNI NUPPONEN



luksi vaikeinta oli keuhkoillani. Ne eivät millään halunneet tottua ilmattomuuteen. Pahimpia päiviä varten rakensin pienen happikopin. Hengittelin hetken ja keuhkot rauhoituivat. Ajan kanssa hengityshetket lyhenivät ja loppuivat sitten kokonaan.

Keuhkojen ikävää lukuun ottamatta minulle ei ollut juuri lainkaan sopeutumisvaikeuksia. Heti laskeutuessani tunsin tullessi kotiin. Tiesin, että tulisin viihtymään Kuussa. Katselin horisonttiin laskeutuvaa Maata ja olin onnellinen, että olin lähtenyt. Kaikki

taakse jäänyt oli niin kaukana ja olin vapaa ja hyvin onnellinen.

Alkuaikoina olin kiireinen asumuksen rakentamisen kanssa. En siksi ehtinyt etsiä sitä, mitä olin tullut hakemaan. Maassa en ollut uskonut epäilyksiäni kellekään, en paljastanut epävarmuuttani. Kuun kamaralla saatoin antautua ja tunnustaa, että saattaisin epäonnistua.

Tuolloin yleensä itkin: itkin yksinäisyyttäni ja toisaalta onneani, olinhan lähtenyt toteuttamaan haavettani. En ollut välittänyt heistä, jotka eivät uskoneet minuun, mutta jotka eivät koskaan olisi uskaltaneet yrittää vastaavaa.

Asumus syntyi hitaasti, mutta muutaman kuukauden jälkeen olin valmis. Saatoin lähteä etsimään kuukukkasia. Olin varustanut mönkijän ja tutkinut karttoja. Mitään vihjeitä ei kuitenkaan ollut, joten todellisuudessa toimin vaiston ohjaamana. Rauhallisuuden meri houkutteli minua, samoin Sateenkaarten lahti. Mätänemisen suota halusin välttää, mutta Unien suolle matkasin silkan nimen herättämän kiinnostuksen ajamana. En löytänyt kukkasia, en edes lakastunutta terälehteä tai siemenen kuorta, mutta





istuun kauan kivisen ja karun maise-  
man vangitsemana. Kaikki tämä tila,  
minä ajattelin, kaikki tämä tila, joka  
sallii minun mennä minne haluan ja  
olla niin kuin haluan.

Ensimmäiset etsinnät eivät tuot-  
taneet tulosta ja turhaan mönkijäni  
piirsi uria Kuun tomuun. Kolmen  
hedelmättömän retken jälkeen löysin  
kuitenkin jotain.

Ihminen on aikojen saatos-  
sa lähettänyt Kuuhun ties mitä  
härveleitä, luotaimia ja kulkijoita.  
Ne minä löysin yhteisestä, salaisesta  
pesästä erään vuoren juurelta. Ne  
olivat hyvin kohteliaita ja korrekkeja.  
Kohtaamisemme oli lyhyt ja päättyi  
sydämellisiin puheisiin vastavierai-  
lusta. Ne olivat varmasti yhtä kyl-  
lästyneitä puhumaan ihmisten kanssa  
kuin minäkin. Lopulta en kuitenkaan  
voinut olla kysymättä, tiesivätkö ne  
jotain kuukukkasista, mutta ne eivät  
vastanneet minulle mitään.

Muutaman päivän päästä yksi ni-  
istä tuli luokseni. Tulija oli hyvin  
pieni luotain, joka kulki vaivallois-  
esti Kuun tomussa. Vein sen majaan  
ja tarjouduin kunnostamaan sen  
pyörät ja telaketjut. Se oli nähnyt pal-  
jon vaivaa päästäkseen luokseni ja  
halusin olla sille ystävällinen.

Puuhaillessani sen parissa se ker-  
toi minulle tarinansa. Se oli aikanaan  
karannut Marsista. Kaikki sen ystävät  
oli lähetetty Kuuhun ja se oli ollut  
hyvin yksinäinen vieraalla planeetal-  
la. Matka halki avaruuden oli ollut

pitkä ja raskas ja pieni luotain oli ko-  
hdannut suuria vaaroja. Kuuhun pal-  
atessaan se oli kaiken lisäksi joutunut  
huomaamaan, että välit vanhoihin  
ystäviin olivat viilenneet. Luotaimille  
oli kunniatehtävä päästä punaiselle  
planeetalle ja tehtävän hylkääminen  
henkilökohtaisten syiden takia oli  
merkki heikkoudesta. Luotain oli  
kuitenkin ollut hyvin väsynyt eikä se  
ollut uskaltanut lähteä takaisin, joten  
ainoa vaihtoehto oli jäädä penseiden  
tuttavien luo Kuuhun.

Entiset ystävät eivät kuitenkaan  
olleet ainoa syy, miksi luotain oli tul-  
lut Kuuhun. Se kertoi, ettei tarkkaan  
muistanut, milloin oli ensi kertaa aja-  
tellut kuukukkasia tai kuullut niistä  
– tai ehkä se oli vain nähnyt niistä  
unta. Ajatus kuukukkasista ei ollut  
jättänyt sitä rauhaan, aivan kuin sen  
mieleen olisi itänyt siemen, josta kas-  
voi pakko lähteä noita outoja kukkia  
etsimään.

Luotain kertoi, ettei itsekään tark-  
kaan tiennyt, mistä kuukukkasia voi-  
si etsiä. Sen kaltaisten keskuudessa  
ne elivät vain tarinoissa eikä niihin  
yleisesti uskottu. Aivan kuin Maassa,  
minä sanoin ja katsoin luotainta. Ai-  
van kuin minun uneni ja kaipaukseni,  
minä jatkoin. Lähdetäänkö, se sanoi,  
eikä ollut tarpeellista sanoa enempiä,  
niin hyvin me ymmärsimme  
toisiamme.



## TIETOTALO

Kello	Sali TA (TB103)	Sali TB (TB104)	Sali TC (TB109)	Sali TD (TB111)	Luokka T1 (TC103)	Luokka T2 (TC131)	Luokka T3 (TC133)	Luokka T4 (TC161)
10 - 11	Avajaiset							
11 - 12		Naruto-matsuri	Pelinjohtajasta pelisuunnittelijaksi					Hare Hare Yukai -tanssi
12 - 13	Cosplay	Cosplay	Cosplay-striimi				Tarina-puu-työpaja	
13 - 14		Battletech - Figupelistä roolipeliksi?	Paraparan muoti			Siipi-työpaja		
14 - 15	Shounen Ai		Shounen Ai -striimi		Bofferi-työpaja			
15 - 16	AMV-näytös	Seifuku tekee murron	Roolipelaajan tekeminen	Imanima -esittely				Hare Hare Yukai -tanssi
16 - 17			Roolipelien tulevaisuus -paneeli					
17 - 18	AMV näytös 2. esitys	J-rock fanikulttuurien erot Suomessa ja Japanissa		Avoin Pelisuunnittelu				
18 - 19		Egmont Kustannus palkitsee ja julkistaa	Poikien sarjat					
19 - 20	Päättyjäiset ja palkintojen jako							

## SÄHKÖTALO

**ULKOALUE**  
Rottinkitistelunäytökset  
klo 13-14 ja 16-17

**SALI SK**  
Deittiohjelma  
klo 13-14

**LUOKKA S12**  
(Sj204)  
Taidekuja klo 11-20

**LUOKKA S13**  
(Sj208)  
Mangakirppis klo 11-20

**LUOKKA S14**  
(Sj210)  
Lautapelit klo 11-20

**LUOKKA S15**  
(Sj212A)  
Ironsipine klo 11-20

**TIIETOTALO**

**SÄHKÖTALO**

**BOMMARI**

KELLO	Luokka 5 (TC163)	Luokka 6 (TC165)	Luokka 7 (TB110)	Sali L (S4)	Bommari
10 - 11		Chibicon miitti			
11 - 12			Jättitwister		Bofferiturnaus - Pirkanmaan mestaruuskisat (A-lohko)
12 - 13				Stalkerin julkistamistilaisuus	
13 - 14		Naruto.fi miitti		Mike Pohjola: Tähti	
14 - 15					
15 - 16	Anime-karaoke	Aniki.fi miitti	Parapara tanssiopetus	Seikkailuroolipelaaminen	Bofferiturnaus - Pirkanmaan mestaruuskisat (B-lohko)
16 - 17					
17 - 18		Hopeanuolitapaaminen	Keskiaikaseuran tanssiharjoitukset		
18 - 19			Final Fantasy Fight -turnaus	Johdatus tekstiilipeleihin	
19 - 20					

**TIIETOTALO**

**LUOKKA T8** Figumaalaustyöpaja klo 11–20  
**LUOKKA T9** Miniyyridemot klo 11–17  
**LUOKKA T10** Stepmania klo 11–20

**INFO**  
 Pirstuskilpailu  
 Kilpailun tarkoittuja leimattuja papereita voi hakea infosta koko kilpailun ajan. Kilpailutöitä voi palauttaa välillä 12-16.  
 Äänestysaika on kello 16-18.

**ZIP**  
 Magic the Gathering -turnaus klo 12–20

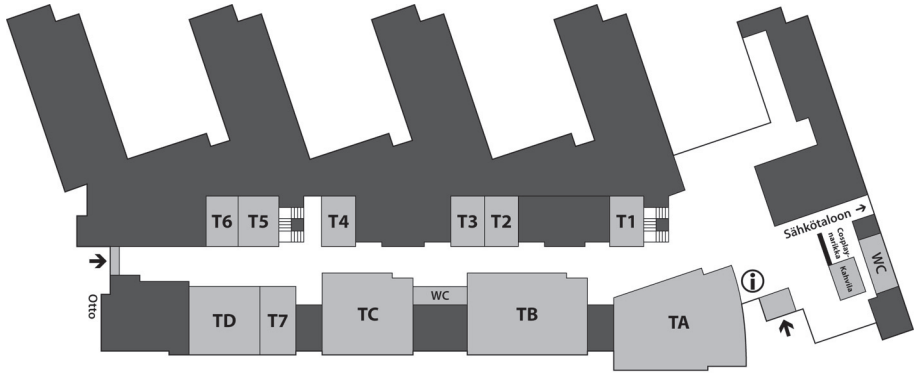


**TIIETOTALO**

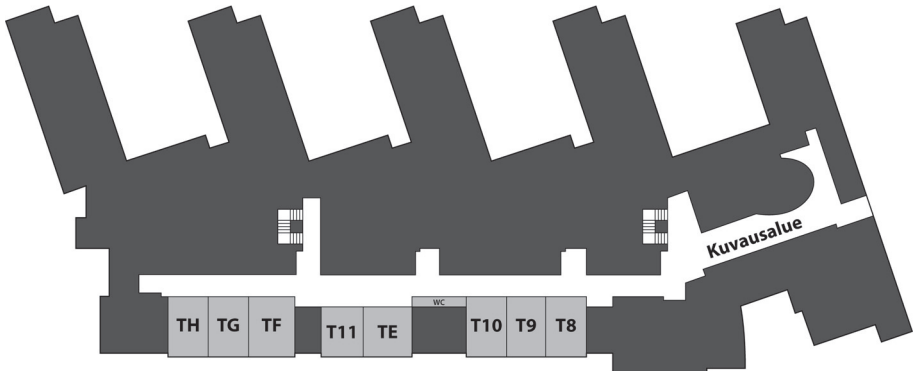
Aula	KELLO
Parapara-esitys	11.00 - 11.30
Hämeen Keskiaikaseuran tanssinäytös	11.30 - 12.00
	12.00-12.30
	12.30 - 13.00
Cosplay ryhmäkuvaus	13.00 - 13.30
	13.30 - 14.00
Final Fantasy Fight näytös	14.00 - 14.30
	14.30 - 15.00
Cosplay Battlechess	15.00 - 15.30
	15.30 - 16.00
Final Fantasy Fight näytös	16.00 - 16.30
	16.30 - 17.00
Keskiaikaisen miekkailun seuran näytös	17.00 - 17.30
	17.30 - 18.00
Bofferiturnauksen finaalit	18.00 - 18.30
	18.30 - 19.00



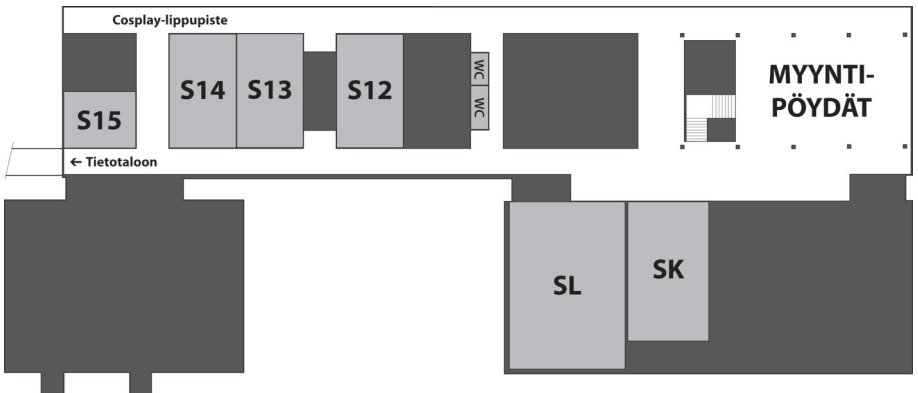
## TIETOTALO 1. KERROS



## TIETOTALO 2. KERROS



## SÄHKÖTALO





# HINTATAKUU TURVAA EDULLISET HINNAT NYT JA JATKOSSA

Mitä ominaisuuksia sinä arvostat laajakaistassa? Onko se toimiva ja nopea yhteys, käytön turvallisuus vai kenties asiakaspalvelun saatavuus juuri silloin kun sitä tarvitset? Tampereen Puhelimen asiakkaana saat lisäksi vakuuden siitä, ettei kuukausihinta nouse.

## MIKÄ IHMEEN HINTATAKUU?

Tampereen Puhelimen Hintatakuu on vakuutus joka takaa sinulle saman edullisen laajakaistan kuukausi-hinnan kahdeksi vuodeksi eteenpäin. Hyödyt kyllä mahdollisista hintojen laskuista.

Hintatakuulla varmistat ettei laajakaistasi hinta nouse ja vähintään 2 megan nopeuteen saat vielä kuukausimaksusta 1 € alennuksen. Palvelun voit valita haluamaasi laajakaistanopeuteen



**VARMISTA EDULLISET HINNAT JA OTA HINTATAKUU NYT!**

SOITA JA KYSY LISÄÄ  
**(03) 455 1000** ppm/pvm



**TAMPEREEN PUHELIN OY**  
FINNET

# JAPANpop

Manga - Anime - Cosplay - Jrock - Jpelit

## TRACON 2008 -MESSUTARJOUS

Tilaa kaverillesi Japan Pop-lehti puoleksi vuodeksi ja saat kaksi vapaavalintaista Japan Popin irtonumeroa kaupan päälle!



**HA!** Tilaan kaverilleni Japan Popin puoleksi vuodeksi hintaan 15 euroa ja saan kaupan päälle 2 Japan Pop-lehteä.



MAKSAJAN ETUNIMI JA SUKUNIMI

MAKSAJAN OSOITETIEDOT

MAKSAJAN POSTINUMERO JA -TOIMIPAikka

MAKSAJAN Puhelinnumero ja sähköposti

Tilauksen SAAJAN ETUNIMI JA SUKUNIMI

Tilauksen SAAJAN OSOITETIEDOT

Tilauksen SAAJAN POSTINUMERO JA -TOIMIPAikka

Tilauksen SAAJAN Puhelinnumero ja sähköposti

Tilaus on määräaikainen. Annettuja tietoja voidaan käyttää suoramarkkinointiin. Tarjousta ei voi käyttää lahjaksi samassa taloudessa asuvalle. Tilauksen saajalla ei saa olla voimassa olevaa tilausta Japan Pop-lehdestä.