

Antti Joutsi

POLTETUN MAAN TUOLLA PUOLEN

Post-apokalyptinen maailmanrakennus

Opinnäytetyö
Viestintä

2017



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Antti Joutsu	Medianomi (AMK)	Marraskuu 2017
Opinnäytetyön nimi		52 sivua 1 liitesivua
POLTETUN MAAN TUOLLA PUOLEN Post-apokalyptinen maailmanrakennus		
Toimeksiantaja		
Ohjaaja		
Marko Siitonen, tuntiopettaja		
Tiivistelmä		
<p>Maailmanrakennuksella tarkoitetaan erityisesti tieteisfiktion ja fantasian kontekstissa tapahtuvaa kokonaisten maailmojen luomista. Taustatutkimus on olennainen osa maailmanrakennusta myös mielikuvituksellisemmissä asetelmissä, sillä maailma voi tuntua epäuskottavalta, mikäli aiheen taustatutkimuksessa on puutteita.</p> <p>Tämän opinnäytetyöprojektin tavoitteena oli toteuttaa post-apokalyptinen twin stick -räiskintäpeli. Produktiivinen osa oli kaksijakoinen, käsittäen pelin maailmanrakennuksen sekä peli-ideaan soveltuvan pelimoottorin ohjelmoinnin GameMaker: Studio -pelinteko-ohjelmalla, GameMaker Language (GML) -skriptauskieltä käyttäen.</p> <p>Opinnäytetyön tutkimuksen aiheena oli pohtia kuinka luoda uskottava apokalyptinen skenaarior, joka on paitsi genreuskollinen, myös inspiraation lähteistä itsenäinen ja oma persoonallinen kokonaisuutensa. Tutkimus pyrki selvittämään, mitkä tekijät ovat olleet reaali-maailman yhteiskuntien romahdusten taustalla, sekä vertailla laadullisen sisällön analyysin avulla minkälaisia teemoja post-apokalyptisen ja dystopisen genren elokuvissa on käsitelty.</p> <p>Tutkimuksen myötä paljastui, etteivät genren elokuvat ole erityisen hyvä lähde realismiin tavoitteluun, mutta ovat kuitenkin korvaamaton apu mielenkiintoisten asetelmien, käsiteltävien teemojen ja visuaalisuuden suunnittelussa.</p> <p>Lopullisena produktiona toteutui pelidemo, joka demonstroi pelimoottorin toiminnallisuutta, pelin tunnelmaa ja graafista tyyliä. Maailmanrakennusprosessin lopputulos on esitelty opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa.</p>		
Asiasanat		
post-apokalyptinen, dystopia, maailmanrakennus, pelituotanto		

Author (authors)	Degree	Time
Antti Joutsu	Bachelor of Media	November 2017
Thesis Title BEYOND SCORCHED EARTH Post-apocalyptic worldbuilding		52 pages 1 pages of appendices
Commissioned by		
Supervisor Marko Siitonen, lecturer		
<p data-bbox="164 724 293 756">Abstract</p> <p data-bbox="164 795 1442 936">Worldbuilding is the creation of fictional worlds, usually in the context of science fiction and fantasy. Even when working with more imaginative settings, research remains an integral part of worldbuilding, because such settings might come off as implausible if proper research into the subject matter has not been done.</p> <p data-bbox="164 978 1442 1085">The purpose of this thesis project was to produce a post-apocalyptic twin stick shooter game. The production was twofold, consisting of worldbuilding and programming the game engine in GameMaker: Studio, using the GameMaker Language (GML) scripting language.</p> <p data-bbox="164 1127 1442 1304">The objective of the study was to explore how to construct a plausible, apocalyptic scenario for the game, which is distinctive from its sources of inspiration, while still staying true to the conventions laid by the genre. The study aimed to examine what factors have resulted in downfall of real world human societies, as well as to compare movies of the post-apocalyptic and dystopian genres using qualitative content analysis.</p> <p data-bbox="164 1346 1442 1415">The study revealed that movies of the genre generally constitute a poor source of realism, but remain invaluable in designing interesting settings thematically and visually.</p> <p data-bbox="164 1457 1442 1593">The final production resulted in a rough, but functional demo of the game, which demonstrates the capabilities of the game engine as well as gameplay, mood and graphical style of the game. The product of the worldbuilding process is presented as a part of the thesis itself.</p>		
<p data-bbox="164 1858 318 1890">Keywords</p> <p data-bbox="164 1932 987 1961">post-apocalyptic, dystopia, worldbuilding, game production</p>		

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO	6
2	POST-APOKALYPTINEN MAAILMANRAKENNUS	8
2.1	Viitekehys.....	8
2.2	Tutkimusmenetelmät.....	10
3	POST-APOKALYPTINEN TEORIA	12
4	ELOKUVA-AINEISTON LAADULLINEN SISÄLLÖN ANALYYSI	14
5	PELIN MAAILMANRAKENNUS	19
5.1	Skenaario.....	19
5.2	Miljöö.....	20
5.3	Teknologia.....	24
6	PELIN RYHMITTYMÄT	25
6.1	Kaupungin ryhmät.....	25
6.2	Ulkopuoliset ryhmät.....	27
6.2.1	Stone Marauders	28
6.2.2	The Tribe.....	30
6.2.3	Rangers	30
6.2.4	Pariahs.....	31
7	PELIN TARINA.....	32
7.1	Protagonisti	33
7.2	Antagonistit	35
7.3	Sivuhenkilöt.....	36
8	PELIN FILOSOFISET TEEMAT	37
9	PELIPRODUKTIO	39
9.1	Esittely.....	39
9.2	Tekninen toteutus.....	39

9.2.1	Hahmografiikat.....	41
9.2.2	Piirtopinnat.....	43
9.3	Tarinankerronta.....	46
10	POHDINTA.....	47
10.1	Tavoitteet ja tulokset	47
10.2	Tutkimusmenetelmät.....	47
10.3	Produktio	48
10.4	Jatkokehitys	48
10.5	Yhteenveto.....	49
	LÄHTEET	50
	KUVALUETTELO	52

TAULUKOT

Taulukko 1. Tutkimusmateriaali ja siinä ilmenevät teemat. Joutsi, A. 2017.

LIITTEET

Liite 1. Peliproduktion traileri.

1 JOHDANTO

Maailmanrakennus on yksi tärkeimpiä osa-alueita fantasian ja tieteisfiktion luomisessa. Mielikuvituksellisiin kattauksiin sijoittuvat tarinat ovat helposti epäuskottavia ja häiritsevät kokijaa, jos tarvittavaa taustatutkimusta ei ole tehty kunnolla. Eri-tyisen tärkeäksi taustatutkimus muodostuu, jos tarina sijoittuu siihen maailmaan missä me elämme tai jos tarina pyrkii kantaaottavasti alleviivaamaan reaalimaailman ongelmia.

Post-apokalyptinen¹ fiktio käsittelee ihmiskunnan kamppailua maailmanlopun kaltaisen romahduksen jälkeisessä maailmassa. Post-apokalyptisissa skenaarioissa romahduksesta kulunut aika määrittää usein teosten luonteen. Heti romahduksen jälkeen sijoittuvat tarinat usein keskittyvät menetyksen ja muutoksen psykologisiin vaikutuksiin selviytyjissä, kun taas pidemmän aikavälin tarkastelussa painopisteenä on uudelleenrakentaminen välittömän selviytymisen sijaan. Dystopinen² fiktio taas on usein luonteeltaan satiirista ja se pyrkii varoittamaan yhteiskuntien tekemien valintojen seurauksista liioiteltujen ääriesimerkkien avulla.

Yhdistämällä post-apokalyptinen ja dystopinen fiktio, saadaan asetelma, jossa on helppo tarkastella sekä selviytymiseen liittyvää psykologiaa ja traumoja, että yhteiskunnallisia asetelmia ja ratkaisuja, joihin maailmanlopusta selviytyneet ihmiset saattavat päätyä. Maailmanloppuun johtaneet syyt voivat itsessään toimia varoittavina esimerkkeinä, mutta mielestäni vielä suurempi filosofinen painoarvo on pohdinnassa, että voiko edes maailmanlopun kaltainen katastrofi opettaa ihmiskunnalle mitään.

Tämän opinnäytetyön aiheena on maailmanlopun jälkeiseen maailmaan sijoittuvan tietokonepelin ideointi ja taustatutkimus. Opinnäytetyön produktiivinen osuus on kaksijakoinen, koostuen pelin ohjelmoimisesta ja maailmanrakennuksesta, johon tutkimukseni erityisesti painottuu.

¹ Maailmanlopun jälkeinen

² Dystopia – utopian, eli ihanneyhteiskunnan vastakohta.

Tutkimuksessa käydään läpi ne syyt ja muuttajat, jotka ovat johtaneet reaalimaailman historiassa yhteiskuntien romahtamiseen. Lisäksi tarkastelun kohteena ovat vastaavat esimerkit post-apokalyptisesta ja dystopisesta elokuvagenrestä. Olen valinnut elokuvan pääasialliseksi fiktiiviseksi aineistoksi tutkimukseen, koska se välittää sisällön nopeasti omaksuttavassa muodossa ja siinä on läsnä myös visuaalinen puoli, josta on mahdollista poimia inspiraatiota pelin graafiseen ilmeeseen ja yleistunnelmaan.

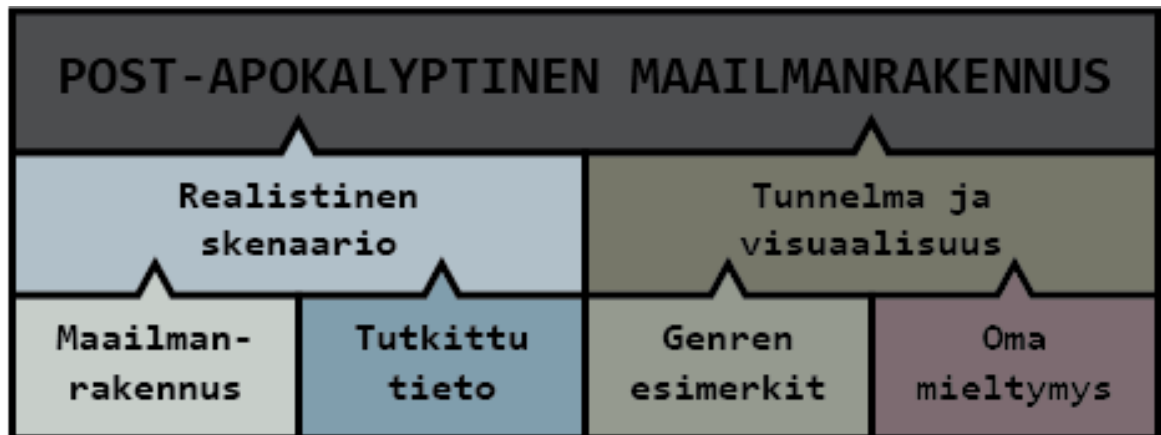
Opinnäytetyön lopullisena tavoitteena on luoda aineiston pohjalta mielenkiintoinen, genrelle uskollinen ja tutkittuun tietoon perustuva uskottava maailmanlopun skenaario, joka ei ole pelkkä pastissi, vaan myös oma persoonallinen kokonaisuutensa, joka käsittelee itseäni puhuttelevia teemoja. Kyseessä on pohjatyö, jonka avulla produktio voidaan viedä pelidemon asteelta pelimaailmaksi, jolla on oma historiansa sekä mahdollinen tulevaisuus, johon pelaajan tekemät valinnat voivat vaikuttaa.

2 POST-APOKALYPTINEN MAAILMANRAKENNUS

2.1 Viitekehys

Opinnäytetyöni tutkimusongelman pystyy kiteyttämään parhaiten päätutkimuskysymykseen: ”Miten rakentaa uskottava post-apokalyptinen ja dystopinen pelimaailma?” Alakysymyksinäni on ”Mitkä seikat ovat johtaneet reaalimaailman yhteiskuntien romahtamiseen?” ja ”Mitkä ovat genrelle tyypillisiä elementtejä?” Tutkimukseni pääaiheen, *post-apokalyptinen maailmanrakennus*, viitekehys on rakennettu tutkimuskysymysten pohjalta, koostaen neljä erillistä tutkimuksen kohteena olevaa osa-aluetta:

1. Maailmanrakennus
2. Tutkittu tieto
3. Genre
4. Henkilökohtaiset mieltymykset



Kuva 1. Tutkimuksen viitekehys (Joutsu 2017)

Maailmanrakennus ja tutkittu tieto muodostavat työkalut, joiden avulla rakennetaan skenaario, joka toimii maailmanrakennuksen lähtöasetelmana. Post-apokalyptisesta ja dystopisesta genrestä poimitut esimerkit yhdessä omien mieltymyksieni ja kiinnostuksen kohteideni kanssa muodostavat pohjan maailmanrakennuksen tunnelmalle, visuaalisuudelle ja filosofiselle otteelle. (Kuva 1.)

Maailmanrakennus

Maailmanrakennus käsitteenä yhdistetään usein fantasiassa ja tieteisfiktiossa esiintyvien maailmojen historian ja maantieteen luomiseen. Makrotason maailmanrakennuksessa aloitetaan ylhäältä alaspäin, muodostaen ensin kaikenkatta-

via konsepteja, joita tarkennetaan lisäten uusia yksityiskohtia, kun taas mikrotason maailmanrakennus alkaa pienemmästä yksityiskohdasta, jonka ympärille rakennetaan suurempia kokonaisuuksia. (Heussner, Finley, Hepler & Lemay 2015, 50.)

Sekoitan omassa produktiossani sekä makro- että mikrotason maailmanrakennusta. Pysin pohtimaan suurina kokonaisuuksina erityisesti pelimaailman historiaa ja tapahtumia, jotka ovat johtaneet nykytilanteeseen, mutta varsinaisen pelissä konkreettisesti esiintyvän miljöö, hahmojen ja tarinan suunnittelu tapahtuu ulospäin laajentuen, aloittaen yksittäisistä kiintopisteistä, jotka muodostavat isompia kokonaisuuksia liittyessään toisiinsa.

Tutkittu tieto

Tutkimuksen tulisi kuulua jokaisen tarinansuunnittelijan työkaluihin. Historiasta voi löytyä yhtymäkohtia pelimaailmaan ja sitä kautta esimerkkejä tapahtumista tai henkilöahmoista. Tutkimus on erityisen tärkeää, kun kehitetään maailmoja, jotka pohjautuvat oikeaan maailmaan, mutta se on tärkeää myös mielikuvituksellisemmissakin maailmoissa. (Heussner ym. 2015, 51–52.)

Vaikka tutkimukseni kohteena onkin fiktiivisen maailman ja skenaarion rakentaminen, pyrin etsimään tutkitusta tiedosta reaali maailman esimerkkejä sen tueksi. Tarkastelen erityisesti syitä, jotka ovat johtaneet historiallisten yhteiskuntien ja kansojen romahtamiseen ja tuhoon.

Genren esimerkit ja oma mieltymys

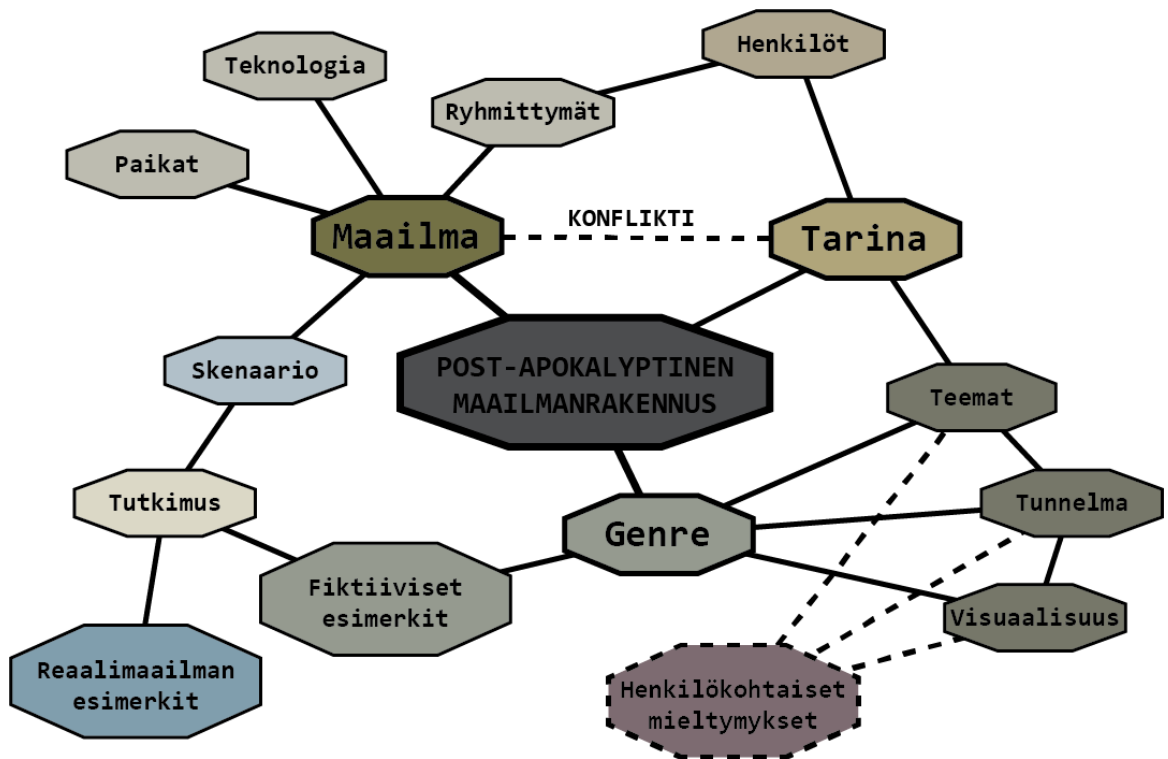
Maailma joka ammentaa omista kokemuksista on yhtä uskottava kuin tutkittuun tietoon perustuva maailma. Monet fiktion lähteet pohjautuvat jonkun toisen elämäkokemuksiin, mutta silti niihin voi samaistua. (Heussner ym. 2015, 53–54.)

Genre yhdessä henkilökohtaisten mieltymysteni kanssa muodostavat toisen osan tutkimuksestani. Pysin valitsemaan aineistoon elokuvia, joiden lähtöpremissit, tee-

mat tai visuaalisuus jollakin tavalla puhuttelevat itseäni. Vertailen aineistoon valikoituneita elokuvia ja tarkastelen niiden eroja ja yhtäläisyyksiä erilaisten post-apokalyptisen ja dystopisen genren perusteemojen käsittelyssä.

Tarina

Fiktiivisessä maailmassa voi kertoa monia erilaisia tarinoita, joten käsittelen pelin tarinaa maailmanrakennuksesta irrallisena, omana elementtinänsä, jonka tehtävänä on luoda jännite ja konfliktiasema pelimaailmaan. Vaikka pelimaailman tavoitteena on välittää pelaajalle illuusio maailmasta, joka elää omaa elämäänsä myös pelaajasta riippumatta, jää konfliktin ratkaisu viime kädessä pelaajan vastuulle.



Kuva 2. Miellekartta (Joutsu 2017)

Pelin tarina kiinnittyy pelimaailmaan nimenomaan siinä vaikuttavien henkilöiden ja näiden omaamien agendojen ja päämäärien kautta. (Kuva 2.)

2.2 Tutkimusmenetelmät

Laadullinen sisällön analyysi korostaa aineiston sisällöllisiä ja laadullisia merkityksiä. Aineistosta kasataan yleiskuva, jonka jälkeen tutkimus etenee sykleittäin.

Tutkimus on jatkuvasti vuorovaikutuksessa aineiston kanssa, syventyen ja kehittyen tutkimusprosessin aikana ja lisäaineiston keruun myötä. Vertailu on olennainen osa analyysiä, eikä laadullisen aineiston tutkimukseen ole yhtä ainoaa oikeaa tapaa. Sisällön analyysissä voidaan käyttää sekä laadullista että määrällistä lähestymistapaa täydentämään toisiaan. (Seitamaa-Hakkarainen 2014.)

Laadullinen sisällön analyysi on syklisyydestään johtuen perusteltava menetelmä viitekehyksessä mainittuun makrotason maailmanrakennukseen, koska siinä toistuu ajatus laajasta yleiskuvasta, jota lähdetään syventämään ja täydentämään yksityiskohdilla. Aineistosta poimittu uusi tieto ja näkökulmat johtavat kokonaisuuden uudelleentarkasteluun ja lopulta synteesiin, jossa uudet ideat omaksutaan osaksi tutkimusta ja sen myötä osaksi produktiota.

Larkins (2015) esittelee blogitekstissään post-apokalyptista ja dystopista fiktiota. Apokalypsilla tarkoitettiin alun perin maailmanloppua erityisesti uskonnollisessa kontekstissa, mutta aikojen saatossa termiä alettiin käyttää kaikentyyppisistä globaaleista katastrofeista ja maailmanlopun skenaarioista. Dystopiat taas keskittyvät keksittyihin kulttuureihin, joiden ominaisuudet voivat tuntua nykypäivän ihmisistä vastenmielisiltä. Kovakouraiset ja totalitääriset hallinnot ovat yleinen teema. Post-apokalyptinen ja dystopinen fiktio eivät kuitenkaan poissulje toisiaan, vaan apokalyptinen romahdus voi johtaa dystopisten yhteiskuntien syntyyn.

Vaikka post-apokalyptinen ja dystopinen fiktio eivät ole täysin yhtäläisiä, on niissä sen verran limittäisyyttä, että tarkastelen niitä yhtenä genrekokonaisuutena. Kirjaan ylös elokuva-aineistossa toistuvat teemat ja muodostan niistä taulukon helpottaakseni erilaisten teemojen ilmentymien tarkastelua. Osaan elokuva-aineistosta viittaa myös varsinaisina lähteinä perustellessani tekemiäni suunnitteluvaihtoehtoja omassa produktiossani.

3 POST-APOKALYPTINEN TEORIA

Vaikka maailmanlopun traumojen ja seurausten pohdinta ovat aina olleet läsnä länsimaalaisessa ajattelussa, maailmanlopusta puhuttaessa on harvoin kyse totaalista tuhosta, jossa kaikki olemassa oleva katoaa. Länsimaisessa kulttuurissa lähes poikkeuksetta maailmanloppu implikoi jonkinlaista uutta alkua tuhon jälkeen. (Lisboa 2011, 20.)

Post-apokalyptinen fiktio esittää usein maailmanlopun vertauskuvallisena. Maailmanloppu on eräänlainen puhdistus, jonka myötä ihmiskunta aloittaa uudestaan puhtaalta pöydältä. Vaikka romahdus ja tuho olisi ollut kuinka totaalinen, implikoidaan usein ihmiskunnan selviävän, vaikka elämä maailmanlopun jälkeisessä maailmassa olisikin äärimmäisen kurjaa.

Diamond (2005, 23) toteaa, että ihmiskunnan totaalista sukupuuttoa tai Ilmestyskirjan omaista romahdusta uskottavampaa ovat yhteiskuntien keskeisten arvojen muutokset, elintason lasku ja pysyvä riskien kohoaminen. Riskejä voivat olla esimerkiksi maailmanlaajuiset pandemiat ja luonnonvarojen vähyydestä käytävät sodat.

Realistista romahdusskenaariota luodessa voidaan siis sivuuttaa apokalyptisessa fiktiossa usein esiintyvä tuhoisa maailmanlaajuinen kataklysmi ja etsiä mahdollisia romahduksen syitä pienemmistä, mutta monituisemmista tekijöistä.

Ihmiskunnan yhteiskuntien 13000 vuoden historian aikana on ollut tyypillistä, että suuret ja monimutkaiset valtiot korvaavat pienemmät, yksinkertaiset yhteiskunnat. Valtioille ominainen keskitetty valta auttaa kohdistamaan joukkoja ja resursseja paremmin ja kehittyneempi teknologia ja aseistus yleensä estävät yksinkertaisempia yhteiskuntia voittamasta. Poikkeuksia kuitenkin on, joissa suuri ja monimutkainen yhteiskunta on hajonnut pienempiin yksiköihin, kuten välittömässä lähihistoriassa Neuvostoliitto, Jugoslavia ja Tšekkoslovakia. Varhaisempia esimerkkejä ovat esimerkiksi Rooma, joka tuhottiin lopulta "barbaarien" toimesta ja Kiinan imperiumi, jonka valloittivat mongolialaiset. (Diamond 2003, 303–304.)

Suurtenkaan yhteiskuntien romahtaminen ole mahdotonta. Vaikka historialliset trendit osoittavatkin, etteivät tällaiset tapahtumat ole kovinkaan yleisiä, voidaan post-apokalyptisessa romahdusskenaariossa olettaa taustalla olleen nimenomaan jokin epätavallinen tilanne, joka on purkautunut pahimmalla mahdollisella tavalla.

Diamondin (2005, 511–521) mukaan 12 suurinta uhkaa nykypäivien yhteiskunnille ovat:

1. Luonnon ja elinympäristön tuhoaminen
2. Liikakalastus
3. Biodiversiteetin hupeneminen
4. Eroosio ja ravinteiden katoaminen maaperästä
5. Fossiilisten polttoainevarastojen hupeneminen
6. Turvallisen juomaveden hupeneminen
7. ”Yhteyttämisen katto”³
8. Ympäristön saastuttaminen
9. Tulokaslajien aiheuttamat vahingot
10. Ilmaston lämpeneminen
11. Väestön liikakasvu
12. Kuluttava elintaso suhteessa väestön määrään

On huomionarvoista, että jokainen näistä liittyy suoraan ihmisten toimintaan ja tehtyihin valintoihin, eikä esimerkiksi sotiin tai muihin ulkopuolisiin uhkiin. Viimekädessä siis ihminen itse on suurin uhka itselleen. Diamond (2005, 29) toteaaakin, että sotilaallinen valloitus on usein vain välitön syy yhteiskuntien romahtamisessa ja romahduksen perimmäinen syy löytyy niistä tekijöistä, jotka johtivat yhteiskunnan heikkenemiseen, esimerkiksi yhteiskunnan itse aiheuttamat ympäristövauriot.

Diamond (2005, 453–456) listaa yhteiskunnallisia arvoja ja toimintatapoja, jotka voivat johtaa yhteiskuntia vakaviin ongelmiin. Hän mainitsee esimerkiksi tilanteen, jossa johtavalla eliitillä on suuri välimatka tekemiensä päätösten seurauksiin. Tällöin eliitti todennäköisesti tekee päätöksiä jotka hyödyttävät sitä itseään, riippumatta miten tuhoisia seurauksia päätöksillä on kaikkiin muihin. Toinen esi-

³ eng. photosynthetic ceiling – Tällä tarkoitetaan rajaa, kuinka paljon ihmiskunta pystyy hyödyntämään auringon energiaa yhteyttämisen, eli fotosynteesin kautta. Mitä enemmän ihmiskunta käyttää maapallon pinta-alasta viljelyyn ja asutukseen, sitä vähemmän jää luonnonmukaista aluetta hyötymään Auringon energiasta.

merkki käsittelee kulttuurista ja uskonnosta johtuvaa haluttomuutta muuttaa toimintatapojaan. Yhteiskuntien voi olla vaikea päästää irti omista arvoistaan, vaikka ne olisivat ristiriidassa selviytymisen kanssa nykymaailmassa.

Alati globalisoituvassa maailmassa vastuu yhteiskuntien tekemistä valinnoista on laajalle levinnyt, eikä ole olemassa tahoja, jotka pystyisi yksin ratkomaan ongelmia. Päätöksenteossa on aina kyse useiden ryhmien yhteispuheesta ja näistä jokaisella on omat näkemyksensä siitä, mitkä ovat relevantteja ongelmia ja miten niitä pitäisi lähestyä. Lopullista romahdusskenaariota ajatellen realistisin näkökulma olisi todennäköisesti tilanne, jossa jokainen ryhmä keskittyy vain omaan etuunsa, pitäen fundamentalistisesti kiinni arvoistaan, riippumatta siitä, miten tuhoisia vaikutuksia sillä olisi yhteiskuntaan kokonaisuutena.

4 ELOKUVA-AINEISTON LAADULLINEN SISÄLLÖN ANALYYSI

Elokuva-aineisto on kasattu erilaisista post-apokalyptisen ja dystopisen genren elokuvista. Mukana on sekä klassikoita, että vähemmän tunnettuja pienen budjetin B-elokuvia. Elokuvien sisällön analyysi tapahtuu aihepiiri kerrallaan, pohtien ja tarkastellen niitä elokuvia, joissa aihepiiri tai teema on vahvasti esillä. Elokuva-aineistossa toistuvat merkittävimmät teemat on eritelty ja kerätty taulukkoon, jonka alareunaan on laskettuna kunkin teeman ilmentymien kokonaislukumäärä aineistossa. (Taulukko 1.)

Elokuvilla tarkasteltavat teemat:

1. Tuho
2. Resurssipula
3. Välitön selviytymiskamppailu
4. Väkivaltaiset ryhmät
5. Korkea teknologinen taso
6. Hedelmättömyys
7. Valta-asetelmat
8. Ympäristön saastuminen

Taulukko 1. Tutkimusmateriaali ja siinä ilmenevät teemat (Joutsu 2017)

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Maailma vuonna 2022 (1973)		X					X	X
Zardoz (1974)	X			X	X	X	X	
Tuhon aika (1975)		X	X	X				
A Boy and His Dog (1975)	X	X	X	X				
Pako tulevaisuudesta (1976)					X		X	X
Asfalttisoturi (1981)	X	X		X				
Pako New Yorkista (1981)				X				
Bronxin asfalttisoturit (1982)				X			X	
Uudet barbaarit (1983)	X			X	X			
New Yorkin tuhon jälkeen vuonna 2019 (1983)	X			X	X	X	X	
Death Warriors – kuoleman soturit (1983)	X	X	X	X				
Kadonneen maailman soturi (1983)	X			X			X	X
Texas V. 2000 (1984)	X			X	X		X	X
Akira (1988)	X			X	X		X	
Hell Comes to Frogtown (1988)	X	X		X		X	X	X
Judge Dredd – tuomari (1995)	X			X	X		X	
Postman – Tulevaisuuden sanansaattaja (1997)	X	X		X			X	
Ihmisen pojat (2006)				X		X	X	
Tie (2009)	X	X	X	X				
	13	8	4	17	8	4	11	4

Tuho (13 ilmentymää)

Tuho esiintyi aineistossa usein ydintuhona, joka on pyyhkinyt sivilisaation maan pinnalta. Tuho oli toiseksi yleisin teema elokuva-aineistossa, mutta harva elokuva varsinaisesti käsitteli aihetta erityisen syvällisesti. Tyypillisessä tapauksessa tuho ja sen syyt esiteltiin elokuvan alkuteksteissä, antaen kulissit ja lähtöasetelman tarinalle, mutta aiheeseen ei enää palattu lainkaan koko elokuvan aikana. Vielä äärimmäisempi esimerkki oli elokuvassa Tie (2009), jossa tuhon luonnetta tai syitä ei edes käsitellä, vaan elokuva keskittyy ainoastaan ihmisten kokemuksiin hävityksen jälkeisessä maailmassa.

Elokuvassa Akira (1988) taas tuhon syyt ovat läsnä kaikkialla. Vaikka tuhosta on aikaa ja kaupunki on rakennettu uudestaan, varjostaa Neo-Tokion kaupunkikuvaa jättimäinen kraatteri, jota ympäröi tuhoutunut ja hylätty vanha kaupunki. Tuho on läsnä myös psykologisesti, jotkut odottavat ja toivovat uutta katastrofia, joka tuhoaa modernin sivilisaation ja puhdistaa maailman tulella.

Resurssipula (8 ilmentymää)

Resurssipula oli harvinainen ilmentymä, siihen nähden miten tärkeää esimerkiksi vesi tai ravinto on ihmiskunnalle. Tuhon aika (1975) käsitteli tätä realistiseen sävyyn, jossa vastakkain ovat kannibalismiin sortuneet väkivaltaiset rosvot ja pieni yhteisö, joka yrittää saada käynnistettyä maanviljelyä uudelleen lähes kaiken kasvillisuuden maailmasta hävittäneen ruton jälkeen. Maailma vuonna 2022 (1973) ei sijoitu romahduksen jälkeiseen maailmaan, mutta resurssipula on läsnä kaikkialla. Kaikki on säänneltyä eikä elintarvikkeiden saatavuudesta ole varmuutta. Yhteiskunta joutuu turvautumaan kyseenalaisiin keinoihin ruokkiakseen väestöä.

Elokuva Asfalttisoturi (1981) sijoittuu energiakriisin jälkeiseen erämaahan, jossa bensiini on tärkeämpää kuin mikään muu resurssi. Pienellä selviytyjäyhteisöllä on hallussaan harvinainen öljynjalostamo, jota vaeltelevat rosvot himoitsevat. Elokuvan sankari syö koiranruokaa purkista, implikoiden että ruoasta on myös pulaa, mutta tämä jää täysin bensiinistä käytävien taistelujen varjoon.

Välitön selviytymiskamppailu (4 ilmentymää)

Välitön selviytymiskamppailu on resurssipulan ankarampi ilmentymä, jossa resurssit loppuvat kokonaan ja ihmisten on etsittävä uusia resursseja pelkästään pysyäkseen elossa. Selviytymiskamppailua käsiteltiin aineistossa hyvin pintapuolisesti, poikkeuksena elokuvassa Tie (2009), joka käsittelee yksinomaan isän ja pojan päivittäistä selviytymiskamppailua. Heidän matkaansa maailmanlopun jälkeisessä maailmassa varjostaa jatkuva kylmyys ja ravinnon puute, sekä väkivalan uhka kannibalismiin sortuneiden selviytyjien taholta.

Väkivaltaiset ryhmät (17 ilmentymää)

Väkivaltaiset ryhmät olivat kaikkein yleisin teema koko elokuva-aineistossa. Jonkinlaisia väkivaltaa pääasiallisesti käyttäviä ryhmiä löytyi lähes joka elokuvasta, oli sitten kyse terroristeista, erämaan rosvojoukoista tai katujengeistä.

Tästä voi päätellä, että lain puute, tuhon ja hävityksen aiheuttamat traumat sekä selviytymiskamppailuun liittyvä opportunismi laskevat kynnyistä sortua väkivaltaan.

Korkea teknologinen taso (8 ilmentymää)

Teknologian taso vaihteli aineistossa melkoisesti, aina kepein ja jousin käytävistä kamppailuista avaruusaluksiin ja laseraseisiin. Korkeaa teknologian tasoa esiteltiin esimerkiksi elokuvissa Judge Dredd – tuomari (1997), joka sijoittuu jättimäiseen satojen miljoonien ihmisten asuttamaan Mega-City One -kaupunkiin, joka on erotettu ydinsodan tuhoamasta ”Kirotusta maasta” jättimäisten muurien avulla, sekä Akira (1988), joka sijoittuu psyykkisen pommin tuhoaman Tokion tilalle rakennettuun Neo-Tokioon. Molemmissa elokuvissa mielenkiintoista on, että niissä on miljööinä futuristinen suurkaupunki, mutta jonkinlainen post-apokalyptinen mielenlaatu on yhä läsnä teknologiasta ja vauraudesta riippumatta.

Hedelmättömyys (4 ilmentymää)

Hedelmättömyys oli melko harvinainen teema elokuva-aineistossa, mutta merkittävä elementti kaikissa niissä elokuvissa missä sitä käsiteltiin. Esimerkiksi Alfonso Cuarónin ohjaamassa elokuvassa Ihmisen pojat (2006) yhteiskunta on romahduksen partaalla, koska uusia lapsia ei enää synny ja ihmiskunnan sukupuuton uhka syöksee koko maailman epätoivoon. Selviää, että on olemassa yksi hedelmällinen nainen, jonka saattamisesta turvaan koko elokuva kertoo. Asetelma on lähestulkoon sama, kuin elokuvassa New Yorkin tuhon jälkeen vuonna 2019 (1983), jossa tarinan sankari lähtee pelastamaan maailman viimeistä hedelmällistä naista, jonka avulla on määrä asuttaa uusi planeetta tuhoutuneen Maan tilalle.

Valta-asetelmat (11 ilmentymää)

Valta-asetelmilla tarkoitetaan tässä kontekstissa jonkun yhden ryhmän käyttämää systemaattista valtaa tai kurinpitoa alamaaisina nähtyjä ihmisiä kohtaan. Esimerkiksi elokuvassa Postman – tulevaisuuden sanansaattaja (1997) esitellään feodaalinen asetelma, jossa vahvemman oikeuteen uskovat holnistit verottavat väkivallan uhalla paikallisia selviytyjäyhteisöjä ja pakkovärväävät nuoria miehiä riveihinsä. Vielä ankarampaa asetelmaa edustivat esimerkiksi elokuvat Kadonneen maailman soturi (1983) ja Judge Dredd – tuomari (1997), jotka sijoittuvat molemmat ydinsodan jälkeiseen maailmaan, jossa univormuihin sonnustautunut poliisivaltio ylläpitää totalitääristä kuria.

Ympäristön saastuminen (4 ilmentymää)

Ympäristön saastumisen ollessa yksi suurimpia uhkia yhteiskunnille reaali maailmassa, oli yllättävää, miten vähän sitä käsiteltiin elokuva-aineistossa. Esimerkiksi elokuvassa Pako tulevaisuudesta (1976) maan ekosysteemi on tuhoutunut sotien, saasteiden ja liikakansoituksen takia ja ihmiskunta on vetäytynyt futuristisiin kupoleiden peittämiin kaupunkeihin. Tästä asetelmasta huolimatta, saastumista tai tuhoutunutta ekosysteemiä ei käsitellä koko elokuvassa alkuesittelyn jälkeen. Päinvastoin, maailma kupoleiden ulkopuolella on vihreä ja kasvuston peittämä, eikä saasteista ole mitään merkkejä, kun elokuvan sankarit karkaavat kupolin ulkopuolelle. Elokuva Maailma vuonna 2022 (1973) käsittelee ympäristön saastumista, ilmastonmuutosta ja niiden seurauksia realistisemmin. Ruoasta on pulaa ja viljely on hankalaa lämmenneessä ilmastossa.

5 PELIN MAAILMANRAKENNUS

5.1 Skenaario

Post-apokalyptisen fiktion peruslähtökohta on jonkinlainen skenaario, joka on käynyt toteen ja syössyt maailman sen nykytilaan. Opinnäytetyöproduktioni tapauksessa kyseessä on yhteiskunnallinen romahdus, jonka myötä maailma on vajonnut kaaokseen, luoden pohjan pelimaailmalle ja sen tapahtumille.

Diamond (2005, 28–31) luettelea tiivistetyn viisikohtaisen viitekehyksen yhteiskuntien romahtamisen syille:

1. Ihmisen aiheuttamat ympäristövauriot
2. Ilmastonmuutos
3. Vihamieliset naapurit
4. Ystävällisten naapureiden puute
5. Miten yhteiskunta reagoi ongelmiinsa?

Näistä viidestä kohdasta jokainen on ollut osallisena pelimaailman romahdusskenaarioon. Ilmastonmuutos on johtanut asuinkelvottomien alueiden syntyyn kehitysmaissa, minkä takia pakolaisvirrat muualle maailmaan ovat kiihtyneet. Ihmiskunnan räjähdysmäinen kasvu on johtanut maaperän ravinteiden katoamiseen kuluttavan tehoviljelyn myötä, eikä ruokaa pysty enää tuottamaan lainkaan ilman lannoitteita. Uusiutuvatkaan resurssit eivät enää tuota mitään, koska alati kasvava ihmiskunta tarvitsee koko ajan enemmän resursseja.

Yhteiskunnat ovat suhtautuneet ongelmiinsa välinpitämättömästi. Ihmisten luottamus poliitikkoihin on rapistunut olemattomiin, koska mitään muutoksia ei ole tapahtunut. Radikalisoituminen ja terrorismi ovat johtaneet sisäisiin kiistoihin kansakuntien sisällä ja vastakkainasettelu on suurta. Toisilleen aiemmin rauhanomaiset naapurivaltiot ovat alkaneet sotiin keskenään ja jotkut valtiot ovat romahtaneet kokonaan ja jakautuneet pienempiin keskenään sotiin ryhmiin, joissa jokainen hakee ainoastaan oman ryhmänsä etua. Jotkut ryhmät saavat haltuunsa ydinaseita ja käyttävät niitä vihollisiaan vastaan. Maailma kuitenkin säilyy ilman maailmanlaajuisia ydinsotaa, koska suurin osa ydinaseiden laukaisuun vaadittavista komento- ja huoltoketjuista ovat katkenneet ja infrastruktuuri tuhoutunut kaaoksessa.

Uusi alku

Yhteiskunnallinen romahdus mahdollisti uusien sosiologisten suuntien ottamisen, koska demokratia ja byrokratia eivät olleet hidastamassa päätöksentekoa. Valta-tyhjiöt pyrittiin täyttämään nopeasti ja väkivaltaisesti, jolloin kaaoksessa syntyi monia erilaisia paikallishallintoja, useimmat hyvin vahvasti perustajiensa näköisiä. Jotkut näistä kehittyivät kaupunkivaltioiksi, joille muodostuivat omat lakinsa ja yhteiskuntamuotonsa. Kaupungit erottaa toisistaan laaja lainsuojaton erämaa, jota hallitsevat itsenäiset sotaherrat, jotka selviävät erämaassa ryöstelemällä kaupunkien välillä kulkevia karavaaneja rosvoarmeijoidensa tuella. Kaupunkien ulkopuoliset ryhmät sotivat myös keskenään alueidensa herruudesta.

Pelin tarinan alkaessa romahduksesta on kulunut noin 200 vuotta. Yhteiskunnat eivät enää kamppaile välittömästä selviytymisestä sodan ja kaaoksen runtele-massa maailmassa. Teknologinen kehitys on useissa kaupunkivaltioissa korkeammalla tasolla kuin mitä ennen romahdusta, mutta eriarvoisuus ja myös erilaiset tasot yhteiskuntien kehityksessä ovat yleisiä. Jotkut ryhmittymät ovat paenneet erämaahan, regressoituneet ja villiintyneet esiteollisiksi heimoyhteiskunniksi. Kaupunkivaltiot alkavat muistuttaa koloniaalisia valtioita, jotka pyrkivät valtaamaan heimoalueita ja orjuuttamaan tai syrjäyttämään primitiivisinä näkemiään kansoja.

5.2 Miljö

Pelin pääasiallinen miljö koostuu The Vertex -kaupungista ja sen ympärillä olevasta raunioituneesta vanhasta kaupungista, joka on erotettu muusta kaupungista muurien avulla. The Vertex on noin 20000 ihmisen asuttama kaupunkivaltio, jota hallitsee Vertex Conglomerate -niminen yhtiö. Kaupungin ja yhtiön ylin johto haluaa mieltää itsensä ja kaupunkinsa tuhoutuneen sivilisaation jatkajana ja ai-noana valopilkuna erämaassa.

Vertex Conglomeraten juuret ovat pienessä, mutta kunnianhimoisessa biotekniikan yhtiössä nimeltä Vertex Medical Company. Sillä oli yksityisesti rahoitettuja, hyvin varusteltuja laboratorioita kaupungin syvyyksissä, kun yhteiskunnallinen romahdus järjestytti maailmaa. Kaupunki oli muuttua kaoottiseksi sotatantereeksi

ryöstelijöiden ja muiden ryhmien välillä, mutta yhtiö teki sopimuksen paikallisten militanttien kanssa, jossa sovittiin militanttien puolustavan kaupunkia ja ylläpitävän järjestystä, jos Vertex tarjoaisi heille lääketieteellistä apua vastineeksi. Tämä harvinaislaatuinen asetelma sodan runtelemassa erämaassa johti siihen, että paljon ihmisiä pyrki heidän siipiensä suojaan. Aikojen saatossa militantit yhdistyivät Vertex Medical Companyn kanssa kaupunkia puolustavaksi miliisiksi Vertex Conglomerate -nimen alaisuuteen. Yhtiöstä syntyi kaupungin kasvaessa sen hallitseva eliitti.

Elokuva Tuhon aika (1975) kertoo pienestä selviytyjäyhteisöstä post-apokalyptisessa New Yorkissa. Maailmaa on kohdannut rutto, joka on tappanut lähes kaiken kasvillisuuden, mutta yhteisössä on onnistuttu jalostamaan ruttoa kestäviä lajikkeita. Yhteisö kasvattaa esimerkiksi tomaatteja kerrostalon katolla. Ruoasta on silti jatkuva pula ja heidän hallinnoimansa alueen ulkopuolta asuttavat vihamieliset kannibaalit.



Kuva 3. Portti New Yorkin selviytyjäyhteisöön, ruutukaappaus elokuvasta Tuhon aika (Clouse 1975)

Elokuvan selviytyjäyhteisö asuttaa yhtä kaupunkikorttelia, joka on eristetty romusta rakennettujen muurien ja porttien avulla muusta kaupungista. (Kuva 3.) Elokuvan esittelemä asetelma toimi inspiraationa The Vertexin taustalla, sillä se

lähestyi romahduksen jälkeistä selviytyjäyhteisöä realistisesti, ottaen ensisijaisesti fysiologiset tarpeet, kuten ruoan, veden ja turvan huomioon.

The Vertexissä on vastaavasti omat viljelyjärjestelmänsä, joiden tehoa on onnistuttu parantamaan kaupungin laboratorioissa. Kaupunkiin rakennetuissa torneissa käytetään vesiviljelyä, jotta kasveja on helpompi ravita mullan ollessa harvinaista. Kaupungin alle on rakennettu luolia ja tunneleita, joissa viljellään sieniä. Kaupunki tuottaa oman sähkönsä ja elintaso on korkea verrattuna muuhun maailmaan, joskin kaupunki on ahdas ja tunkkainen paikka.

Karkottaminen on ollut pitkään The Vertexin pääasiallinen rangaistusmenetelmä, mutta se on johtanut pidemmällä tähtäimellä ongelmiin, koska karkotetut ovat perustaneet omia ryhmittymiään kaupungin ulkopuolella sijaitseviin raunioihin. Ryhmät ovat vuosien saatossa paisuneet niin suuriksi, että ne uhkaavat jo kaupunkia. Kaupunki ei pysty turvautumaan enää kaupankäyntiin elättääkseen kasvavaa väestöään, koska nämä väkivaltaiset ryhmät pyrkivät ryöstämään kaikki kaupungista lähtevät ja sinne palaavat kauppakaravaanit ja niiden kuljettamat hyödykkeet.

Diamond (2005, 332) esittelee Thomas Malthusin väestöteoriaa Romahdus-kirjassaan. Väestöteoria perustuu olettamukseen, että väestö kasvaa eksponentiaalisesti suhteessa ruoantuotantoon, joka taas kasvaa aritmeettisesti. Käytännössä tämä tarkoittaa, että kiihtyvä väestönkasvu täyttää aina lisääntyneen ruoantuotannon mahdollistaman tilan, eikä ylijäämää jää varastoitavaksi.

Malthusin teoria toteutuu täysin The Vertexin tapauksessa. Kaupunki lähestyy kantokykyään, koska kaupungin tarjoama turva ja suhteellinen vauraus on mahdollistanut räjähtävän väestönkasvun. Tilaa on kuitenkin rajallisesti ja kasvava väestö yhdistettynä kaupungin ulkopuolella vaikuttaviin väkivaltaisiin ryhmiin on ajanut kaupungin mottitilanteeseen. Kaupunki joutuu sääntelemään ravintoa ja vettä asukkailleen, joka taas aiheuttaa tyytymättömyyttä kansalaisissa.

Rauniot

Kaupungin suhteellista hyvinvointia varjostaa sen ympärillä oleva raunioitunut vanha kaupunki, jota hallitsevat erilaiset väkivaltaiset ryhmät. Kaikki vanhan kaupungin rakennukset on tyhjennetty ja ryöstelty aikojen saatossa, eikä alueella asuvilla ihmisillä ole erityisemmin osaamista tai teknologiaa, jolla parantaa alueen elinolosuhteita.

Elokuvassa *Pako New Yorkista* (1981) räjähdysmäisen rikollisuuden nousun seurauksena Manhattanin saari on muutettu jättimäiseksi vankilaksi, joka on ympäröity korkealla muurilla. Saarella asuvat vangit on jätetty täysin oman onnensa nojaan ja he ovat joutuneet olosuhteiden pakosta luomaan oman yhteiskuntansa. Vaikka elokuvan asetelma on täysin päinvastainen kuin pelimaailmassa, oli sen esittämä ajatus erillisestä anarkistisesta yhteisöstä sivilisaation varjoissa suurin innoittaja *The Vertexin* kokonaissuunnittelussa, erityisesti visuaalisesti.



Kuva 4. Manhattan, ruutukaappaus elokuvasta *Pako New Yorkista* (1981)

Elokuvan Manhattan on synkkä, urbaani ympäristö, jossa kuitenkin vallitsee täysi anarkia ja väkivaltainen vahvemman oikeus. (Kuva 4.)

Toinen merkittävä innoittaja kaupungin ja sen raunioiden vastakkainasettelussa oli Enzo G. Castellarin ohjaama elokuva *Bronxin asfalttisoturit* (1983), jossa yhteiskuntajärjestys on romahtanut Bronxin kaupunginosassa New Yorkissa ja alue

on päätyntä erilaisten jengien hallintaan. Muu New York on äärikapitalististen jätiytiryten hallussa, luoden voimakkaan konfliktiasetelman Bronxin jengien ja muun kaupungin välille.

5.3 Teknologia

Koska The Vertexin perustajat koostuivat lähinnä Vertex Medical Companyn tie-deyhteisöstä, on kaupunki suhteellisen korkealla tasolla teknologisesti muihin alueen kaupunkeihin verrattuna. Yhtiön saavuttaessa näennäinen turva vihamielisessä maailmassa oman miliisinsä avulla, on yhtiö pystynyt kaupungin alla sijaitsevilla laboratorioissaan viemään teknologista osaamistaan pidemmälle.

Vertex Medical Company oli jo ennen romahdusta erikoistunut transhumanisti-seen⁴ kybernetiikkaan. Käytännön tasolla tällä tarkoitetaan erilaisia kehoon asennettavia implanteja ja kokonaisia korvaavia ruumiinosia, jotka parantavat yksilön toimintakykyä korkeammalle tasolle kuin mitä normaaliolosuhteissa olisi mahdollista. Implantteja ei voi kuitenkaan hyödyntää ongelmitta, sillä niiden asentaminen vaatii potilaalta suurta fyysistä kestävyyttä, jollaista ei juuri esiinny mukavuudenhaluisissa ja heiveröisissä kaupungin asukkaissa.

⁴ Transhumanismi – ajatus, että ihmiskunta pystyy kehittämään itseään teknologian avulla.

6 PELIN RYHMITTYMÄT

6.1 Kaupungin ryhmät

The Vertex on noin 20000 ihmisen yhteisö, joka jakautuu suurin piirtein 3000 ihmisen yläluokkaan ja 17000 ihmisen alaluokkaan. Yläluokkaan kuuluvat hallinto, yhtiön tutkijat, sekä virantoimituksessa olevat ihmiset, kuten miliisi, lääkärit, lainoppineet ja muut paikalliset johtajat. Alaluokkaan kuuluvat kaikki muut kaupungin asukkaat.

Vertex Conglomerate

Vertex Conglomerate on lähes kaikkivaltias kaupungin sydän ja siihen kuuluvat hallinto ja korkea-arvoiset virkamiehet. Heidän suurin pelkonsa on kontrollin menettäminen ja sen myötä kaupungin ja heidän erikoisasemansa romahtaminen. Vertex Conglomerate syntyi Vertex Medical Companyn raunioista pian romahduksen jälkeen ja heillä on hallussaan suuret vartioidut laboratoriot kaupungin alla. He ovat vastuussa sähkön- ja ravinnonjakelusta, sekä terveydenhuollosta.

Miliisi

Kaupungissa ei ole varsinaista armeijaa tai poliisia, vaan molempien virkaa toimittaa yhtiön alaisuudessa toimiva miliisi. Miliisin jäsenet eivät kuitenkaan ole varsinaisesti yhtiön työntekijöitä, vaan miliisi toimii erillisenä siipenä. Miliisi keskittyy lähinnä kaupungin suojelemiseen ulkopuolisilta uhkilta sekä kansalaisten välisten kiistojen selvittämiseen.

Ylä- ja alaluokka

Suurimpana inspiraationlähteenä The Vertexin luokkajaossa oli Richard Fleischerin elokuva Maailma vuonna 2022 (1973), jossa New York kärsii kestävästä liikakansoituksesta ja tilanpuutteesta. Hyväosaiset ja rikkaat elävät kuitenkin kurjasta maailmantilasta huolimatta suhteellisessa yltäkylläisyydessä.



Kuva 5. Yläluokan elämää, ruutukaappaus elokuvasta Maailma vuonna 2022 (Fleischer 1973)

Yläluokan asunnot ovat siistejä ja moderneja ja yläluokalla on käytössään hyödykkeitä, jollaisia alaluokka ei mitenkään voi saada. Kuilu yhteiskunnan rikkaimpien ja köyhimpien välillä on valtava. (Kuva 5.)



Kuva 6. Kodittomia rappukäytävässä, ruutukaappaus elokuvasta Maailma vuonna 2022 (Fleischer 1973)

Elokuvan päähenkilö etsivä Thorn taas edustaa alempaa yhteiskuntaluokkaa. Thorn asuu ahtaassa asuinrakennuksessa, jonka rappukäytävä on täynnä nukkuvia kodittomia, joiden yli hän joutuu hyppimään päästäkseen kotiinsa. (Kuva 6.)

The Vertexin yhteiskuntarakenteen muistuttaa elokuvan asetelmaa. Kaupungin tavalliset asukkaat ovat suurimmaksi osaksi köyhiä, kouluttamattomia ja heiveröisiä. He ovat täysin riippuvaisia valta-asetelmista, eivätkä ole tähän mennessä kyenneet tai halunneet organisoida mitään vastarintaa sortavia rakenteita tai epä-tasa-arvoa vastaan. Ahtaus ja sääntely kuitenkin aiheuttavat levottomuutta alaluokassa.

The Vertexin yläluokka taas pelkää liikakansoituksen johtavan alaluokan kapiinaan, joka koituisi koko kaupungin tuhoksi. Yläluokka elää mukavinta mahdollista elämää koko pelin maailmassa ja he haluavat pitää eduistaan kiinni, vaikka se tarkoittaisikin muiden oikeuksien polkemista.

6.2 Ulkopuoliset ryhmät

Kaupungin ulkopuolella, mutta sen välittömässä läheisyydessä vaikuttaa monia erilaisia ryhmittymiä, joista neljä merkittävintä ovat **Stone Marauders**, **The Tribe**, **Rangers** ja **Pariahs**, jotka kaikki koostuvat pääosin kaupungista karkotetuista ihmisistä. Alueella on lisäksi vähäpätöisempiä ryhmiä ja ihmisiä, jotka joko olosuhteiden pakosta tai omasta tahdostaan toimivat itsenäisesti.

Diamond (2003, 289-290) erottelee ihmiskunnan historian yhteiskunnat neljään kategoriaan, järjestyksessä yksinkertaisesta monimutkaisempaan:

- | | |
|---------------|--|
| 1. Ryhmä | - tasa-arvoinen, väkiluku kymmeniä ihmisiä |
| 2. Heimo | - tasa-arvoinen, väkiluku satoja ihmisiä |
| 3. Valtakunta | - keskitetty valta, väkiluku tuhansia ihmisiä |
| 4. Valtio | - keskitetty valta, väkiluku yli 50000 ihmistä |

Käytännössä jokainen kaupungin ulkopuolinen ryhmittymä on jossakin ryhmän, heimon ja valtakunnan välimaastossa ja kaupunki yksin edustaa valtakunnan ja valtion välimaastoa. Joillakin kaupungin ulkopuolisista ryhmittymistä on vahvoja johtajia, mutta yleisesti ryhmät päättävät tasa-arvoisesti asioistaan ilman keskitettyä valtaa. Kaupungin ulkopuolella vaikuttaa muutamia tuhansia ihmisiä. Vaikka heitä on paljon vähemmän kuin kaupunkilaisia, he tuntevat ympäristön ja ovat kaikki vaarallisia ja karaistuja taistelijoita, sekä ehdoton uhka koko kaupungin olemassaololle.

6.2.1 Stone Marauders

Stone Marauders on vähälukuinen, mutta brutaali ja vahvan hierarkkisesti järjestäytynyt jengi. Heidän karut ja väkivaltaiset initiaatoriittinsä sulkevat ulkopuolelle kaikki paitsi kaikkein häikäilemättömimmät ja vahvimmat yksilöt. Stone Marauders elättää itsensä pelkällä ryöstelyllä. He käyttävät väkivaltaa paitsi vihollisiaan, myös toisiaan vastaan verisissä valtakamppailuissa, jossa jäsenet taistelevat johtajansa kunniasta.

Elokuvassa Bronxin asfalttisoturit (1983) Mark Gregoryn esittämä päähenkilö Trash kuuluu pahamaineiseen moottoripyöräjengiin. Joidenkin jäsenten yllä on nähtävissä natsisymboleja. (Kuva 7.)



Kuva 7. Natsisymboleja jengin yllä, ruutukaappaus elokuvasta Bronxin asfalttisoturit (Castellari 1983)

Elokuvan jengi on monietninen, joten symbolien taustalla tuskin on rasismi, vaan pelkkä provosointi ja ulkopuolisuuden korostaminen.

Natsisymbolit eivät merkitse enää mitään romahduksen jälkeisessä maailmassa The Vertexin raunioissa, mutta Stone Marauders pyrkii samalla tavalla provosoimaan vihollisiaan ja uhrejaan symboliikan avulla. Heidän soturinsa ovat arpien ja tatuointien peitossa ja he koristelevat jengivaatteensa vihollistensa luilla.

Stone Marauders käyttää taistellessaan koko arsenaaliaan, välittämättä ammus-ten tai räjähteiden ehtymisestä. He luottavat siihen, että voivat aina väkivalloin

pakottaa heikompia alaisuuteensa ja vaatia materiaalista apua lahjoituksina. Heidän soturinsa eivät pelkää kuolemaa ja ovat vaarallisia lähitaistelussa ilman aseitakin.

George Millerin elokuvassa *Asfalttisoturi* (1981) esiintyvä vastavoima on Lord Humunguksen luotsaama väkivaltainen ja brutaali rosvojoukko. Heidän ainoa tehtävänsä on varastaa arvokkaita resursseja, kuten bensiiniä, väkivalloin ruokkiakseen omaa elämäntapaansa. Vaikka rosvojoukko koostuu suurimmaksi osaksi raivoavista barbaareista ja psykopaateista, heidän johtajansa Humungus omaa myös diplomaattisen puolen, joka tulee ilmi hänen ehdottaessaan antautumista Pappagallon heimolle väkivallattomana vaihtoehtona. (Kuva 8.)



Kuva 8. Humungus neuvottelee, ruutukaappaus elokuvasta *Asfalttisoturi* (Miller 1981)

On epäselvää olisiko Humungus pitänyt kiinni lupauksestaan elokuvassa, vai olisivatko hänen joukkonsa orjuuttaneet ja raiskanneet tai tappaneet antautuneet. Stone Maraudersin kohdalla joka tapauksessa jälkimmäinen skenaario todennäköisesti pitäisi paikkansa, sillä ainoa mihin heidän tapauksessaan voi luottaa, on absoluuttinen brutaalius. Stone Maraudersin johtaja omaa kuitenkin myös rationaalisemman puolen Humunguksen tapaan. He ovat hyötyneet paljon asetelmasta *The Vertexin* kanssa, jossa kaupunki on karkottanut rikolliset ulkopuolelle jengien brutalisoitavaksi tai värvättäväksi.

Vaikka elämä *Stone Maraudersien* riveissä on julmaa ja väkivaltaista, he kärsivät resurssien puutteesta vähemmän kuin muut ryhmät.

6.2.2 The Tribe

The Tribe on suhteellisen rauhanomainen ryhmittymä. He muistuttavat enemmän heimoyhteiskuntaa, jonka jäseniltä vaaditaan ehdotonta lojaaliutta heimoansa kohtaan. He ovat saaneet tarpeeksensa karavaanien ryöstelystä ja haluaisivat matkustaa pois kaupungin lähiympäristöstä, elääkseen rauhassa omissa oloissaan.

Heimossa tunnustettu suurhenkilö on pakanallinen shamaani, joka ammentaa uskonnollista inspiraatiota päihteidenkäytöstä. Shamaani ei kuitenkaan ole varsinainen johtaja, vaan heimon jokainen jäsen on tasa-arvoisesti mukana päättämässä asioista statuksesta ja sukupuolesta huolimatta.

Vaikka The Tribe ei aktiivisesti haekaan yhteenottoja muiden ryhmien kanssa, on heillä yhtä raaka maine satureina kuin aggressiivisemmillakin ryhmillä. Lyötyään vihollisensa he harjoittavat ritualistista kannibalismia, joka erottaa heidät muista ryhmittymistä.

The Tribe on hyvin sisäänpäin lämpiävä ryhmittymä, jonka luottamuksen saaminen on hankalaa. Jäsenten odotetaan uhraavan itsensä tarvittaessa muun heimon hyväksi, eikä oman edun tavoittelijoille ole tilaa. Jokainen heimon jäsenistä harjoittelee lähitaisteluaseiden, kuten veitsien ja pamppujen käyttöä, mutta heidän asearsenaaliinsa kuuluu myös jousia, varsijousia, kranaatteja ja ampumaseita. He pyrkivät omavaraisuuteen ja irrottamaan itsensä ryöstelystä, joten he käyttävät ampumaseitaan ainoastaan viimeisenä keinona, koska heillä ei ole tarvittavia taitoja ja työkaluja tuottaa ammuksia suurissa määrin.

6.2.3 Rangers

Rangers on pieni, mutta koulutautunut ryhmittymä, jonka toimintatavat myötäilevät vanhan maailman survivalismia. Jäsenet pitävät yllä korkeaa kuria ja koulutustasoa ja monet sotilaskoulutusta omaavista, vastikään raunioihin karkotetuista päätyvät Rangersien joukkoihin.

Rangers ei ole kiinnostunut yhteenotoista tai reviirikiistoista, vaan he liikkuvat paikasta toiseen hiljaa ja huomaamattomana. He pysyvät harvoin pitkiä aikoja samassa paikassa ja järjestäytyvät pieniksi sissiyksiköiksi, joilla on etukäteen sovitut tapaamispaikat vaaratilanteiden varalle.

Rangersin kouluttautuneisuus on mahdollistanut heille paremmat selviytymismahdollisuudet muihin ryhmiin verrattuna. Heillä on paljon teoreettista osaamista esimerkiksi maataloudesta ja lääketieteestä. He pyrkivät rakentamaan pieniä suoja-
paikkoja joissa pystyy kasvattamaan ja säilömään ruokaa. Heidän pieni lukumääränsä muihin ryhmiin verrattuna kuitenkin estää heitä hyödyntämästä rauhanajan taitojaan täysimittaisesti.

Tyypillisiä Rangersin riveihin hakeutuvia yksilöitä karkotetuista ovat esimerkiksi entiset miliisin jäsenet, korkeasti koulutetut, kuten lääkärit ja tieteilijät sekä opportunistiset palkkasoturit, jotka yksinkertaisesti näkevät Rangersin parhaana mahdollisena vaihtoehtona omalle selviytymiselleen. Rangersilla on kuitenkin korkeat standardit, eivätkä he halua riveihinsä ketään, joka ei pysy tahdissa mukana.

6.2.4 Pariahs

Pariahs ei ole varsinaisesti jengi tai heimo, kuten muut mainitut kaupungin ulkopuoliset ryhmät, mutta heitä on ylivoimaisesti eniten. Käytännössä ryhmä koostuu tavallisista kodittomista ihmisistä, jotka on karkotettu kaupungista kukin omista syistään. Heillä ei ole johtajia tai yhteisiä tunnuksia, vaan he turvautuvat toisiinsa pakon sanelemana.

Pariahs on heikommassa asemassa myös varustuksensa suhteen. Heillä on muihin alueen ryhmiin verrattuna vähän aseellisia resursseja, mutta he korvaavat tätä puutetta väkimäärällä. He turvautuvat usein taisteluissa sissisodankäyntiin ja jäätyään alakynteen, pakenevat ja piiloutuvat nopeasti. He pyrkivät usein piirittämään vihollisensa ja pakottamaan heidät lähitaisteluun, jossa ampuma-aseiden merkitys vähenee.

7 PELIN TARINA

Vertex Conglomerate -yhtiön hallinnoima The Vertex -kaupunki on törmännyt liikakansoitukseen ja tilanpuutteeseen, joka on ajanut heidät etsimään kaupungin uusia alueita muuriensa ulkopuolelta, mutta raunioituneessa vanhassa kaupungissa asuvat anarkistiset ryhmät ovat estäneet kaikki pyrkimykset levittäytyä alueelle. Alueella käydään veristä sotaa ryhmien välillä ja yksi ryhmistä on tuhottu lähestulkoon kokonaan suuressa hyökkäyksessä.

Peli alkaa, kun yhtiön palkkaamat agentit etsivät ja pelastavat tuhotun ryhmän johtajan, pelin protagonistin, kaupungin ulkopuolisista raunioista ja tuovat kaupunkiin. Protagonisti on täysin yksin ja vailla päämäärää, mutta hänelle tarjotaan tehtävää yhtiön riveissä ja samalla mahdollisuutta kostaa tovereidensa kuolema. Protagonistiin asennetaan kyberimplanteja, jotka tekevät hänestä vahvemman, kestävämmän ja nopeamman kuin tavalliset ihmiset. Häneen asennetaan kuitenkin myös tappokytin, jolla yhtiö varmistaa protagonistin lojaaliuden. Hän saa pääsyn kaupungin asearsenaaleihin ja hänet lähetetään kaupungin raunioihin suorittamaan tehtävänsä, joka pitää sisällään neljän merkittävimmän jäljelle jääneen ryhmän tuhoamisen.

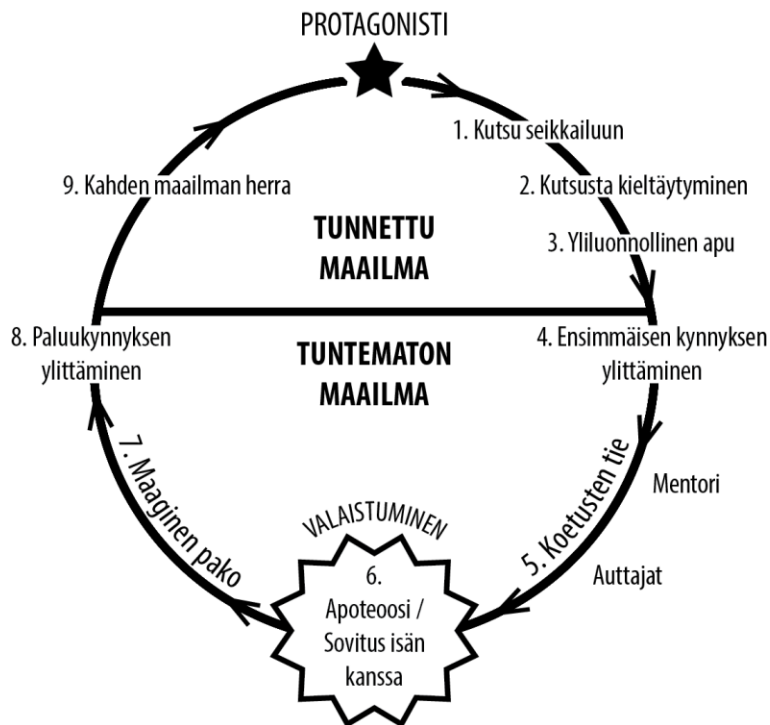
Peli koostuu tehtäväsarjoista, joissa pelaaja ohjaa protagonistihahmoa erilaisissa ympäristöissä kaupungin ulkopuolisissa raunioissa, pyrkimyksenään tuhota kaikki viholliset. Tehtäväsarjoja on neljä, jokainen kuvastaen tiettyä vihollisryhmää. Jokaisen tehtäväsarjan päätteeksi protagonistin joutuu taistelemaan ryhmän johtajaa vastaan ja aina voittaessaan johtajan, seuraa erillinen välisuus, jossa pelaajalle selvitetään dialogin avulla lisää pelimaailmasta ja tapahtumista.

Kun pelaaja on suorittanut kaikki tehtäväsarjat, selviää, että yhtiö on ollut kaiken takana alusta lähtien ja syypää protagonistin ryhmän tuhoutumiseen. Pelaajalle esitellään vielä yksi tehtäväsarja, jossa protagonistiin asennettu tappokytin deaktivoidaan ja hän lähtee kostamaan yhtiölle ja sen johtajille vastaan. Pelaajan eteen asetetaan moraalinen valinta yhtiön ja kaupungin kohtalosta pelin lopussa.

7.1 Protagonisti

Pelin protagonisti on nimetön antisankari ja kaupungin ulkopuolella vaikuttavan ryhmän johtaja, jolle pelaaja saa itse luoda ulkonäön. Protagonistin elämänkaari myötäilee Joseph Campbellin (1990) kirjassaan Sankarin tuhannet kasvot esittelemää universaalia sankarimyyttiä, jonka tärkeimmät vaiheet pelin kontekstissa ovat:

1. Kutsu seikkailuun
2. Kieltäytyminen kutsusta
3. Yliluonnollinen apu
4. Ensimmäisen kynnyksen ylittäminen
5. Koetusten tie
6. Apoteoosi / Sovitus isän kanssa
7. Maaginen pako
8. Paluukynnyksen ylittäminen
9. Kahden maailman herra



Kuva 9. Protagonistin matka Joseph Campbellin esittelemää sankarimyyttiä mukaillen (Joutsu 2017)

Campbellin (1990) esittelemän sankarin matkan (kuva 9) alku koostuu kutsusta seikkailuun, kutsusta kieltäytymisestä ja yliluonnollisesta avusta, jonka avulla sankari ylittää ensimmäisen kynnyksen tuntemastaan maailmasta tuntematto-

maan. Pelin tarinassa tunnetun ja tuntemattoman maailman ero on lähinnä vertauskuvallinen, sillä protagonistilla kulkee hänelle konkreettisesti tutussa maailmassa, mutta täysin uudessa tilanteessa. Protagonisti on aina ollut tyytyväinen asemaansa ryhmänsä johtajana ja kun hänen ryhmänsä tuhoetaan, hän joutuu ensimmäistä kertaa jäämään täysin yksin vihamieliseen maailmaan, jossa aiemmin hänellä oli ollut ryhmänsä tukena. Protagonisti empii, mutta kun hän lopulta hyväksyy asemansa, hän saa yliluonnollisen apunsa yhtiöltä kyberneettisten implanttinsa muodossa, joka erottaa hänet tavallisista ihmisistä.

Uusien yliluonnollisten voimiensa avulla protagonistilla astuu ensimmäisen kynnyksen yli tuntemattomaan maailmaan, eikä hän pysty enää kääntymään takaisin. Häneen asennettu tappokytin takaa sen, että luovuttaminen tai kieltäytyminen tehtävästä tarkoittaa kuolemaa. Protagonisti lähtee suorittamaan yhtiöltä saamiinsa tehtäviä yksitellen, joista hänen oma henkilökohtainen koetusten tiensä koostuu. Yhtiön tehtävänannoista vastaava palkkasoturikapteeni toimii protagonistin mentorina uudessa maailmassa ja auttaa tätä selviämään esteistään.

Vaikka kaikki kaupungin ulkopuoliset ryhmät ovat olleet koetusten tiellä hänen vihollisiaan, ryhmien johtajista jokainen auttaa protagonistia ymmärtämään paremmin maailman ja yhtiön luonnetta. Yhtiön ylläkäri sammuttaa protagonistin tappokytin ja auttaa häntä valmistautumaan yhtiön johtajien kohtaamiseen. Protagonisti sukeltaa tuntemattoman maailman syvimpään kohtaan, eli Vertex Conglomeraten salaiseen komentokeskukseen syvällä kaupungin alla.

Tässä kohtaa pelaaja joutuu itse valitsemaan protagonistin vertauskuvallisen valaistumisen luonteen. Joko protagonistilla päättyy taistelemaan yhtiön johtoa vastaan, kokien oman henkilökohtaisen jumalaksi tulemisensa eli apoteosin, tai protagonistilla uudesta tiedosta valaistuneena hyväksyy asemansa ja tekonsa, eli tekee niin sanotusti sovituksen "isän" kanssa.

Varsinainen peliosuus loppuu, kun protagonistilla valinnastaan riippuen joko taistelee tiensä ulos yhtiön tukikohdasta tai astelee rauhassa ulos yhtiön siunauksen saattamana. Protagonisti ylittää paluukynnyksen ja pelin filosofinen loppuosuus

alkaa, jossa protagonistista pohtii tekojensa oikeutusta ja seurauksia, miten maailma on hänen matkansa aikana ja sen jälkeen muuttunut, ja erityisesti miten protagonistista itse on muuttunut tapahtumien seurauksena. Protagonistista tulee niin sanottu kahden maailman herra, kun hän tulee pohdinnoissaan tiensä päähän ja katsoo matkansa lopulta päättyneen.

7.2 Antagonistit

Operatiivinen johtaja⁵ **William Knight** on yhtiö toisiksi ylin virkamies, joka vastaa ainoastaan toimitusjohtajalle.

Operatiivinen johtaja käy henkilökohtaisesti agenttiensa kanssa hakemassa protagonistin jengialueelta. Hän on protagonistin jälkeen ensimmäinen hahmo, joka esitellään pelaajalle. Tarina pyrkii implikoimaan häntä pelin keskeiseksi antagonistiksi, mutta tarinan lopussa kuitenkin tuodaan julki, ettei hän ole kuin kätyri ja että yhtiön taustalla on suurempia salaisuuksia kuin mitä on annettu alun perin ymmärtää.

Toimitusjohtaja⁶ **Robert Mattox** on Vertex Conglomeraten ylin johtaja. Hän oli romahduksen aikana nuori lupaava kybernetiikan ja biogerontologian tutkija Vertex Medical Companyn alaisuudessa. Hän on yksi alkuperäisistä The Vertex -kaupungin perustajista ja yleni yhtiön johtoon muutama kymmentä vuotta romahduksen jälkeen. Hän jatkoi tutkimuksiaan kaupungin laboratorioissa ja teki kokeita itsellään. Hänen tutkimuksensa johti läpimurtoihin tietokoneiden ja ihmiskudoksen yhdistämiseen kyberneettisesti, jossa on käytössä samaa teknologiaa, kuin mitä protagonistiin asennetaan pelin alussa.

Hän on ulkoistanut elintoimintojaan laboratorioissa oleville jättimäisille koneille, joka on mahdollistanut satoja vuosia pitkän iän. Kun pelaaja tapaa toimitusjohtajan ensimmäistä kertaa, näyttäytyy hän suurena turvonneena kasana groteskia ihmiskudosta ja johtoja, jotka ovat liitettynä kaupunkia ohjaileviin tietokonejärjes-

⁵ eng. COO – Chief operating officer

⁶ eng. CEO – Chief executive officer

telmiin. Hän hallitsee käytännössä kaikkea mitä kaupungissa tapahtuu, mutta erityisen tärkeäksi muodostuu hänen hallinnoimansa kaupungille elintärkeä vedenpuhdistusjärjestelmä, joka sammuu heti, mikäli pelaaja ratkaisee pelin tappamalla hänet.

7.3 Sivuhenkilöt

Palkkasoturikapteeni **Tamara Martinez** vastaa protagonistin tehtävänannoista. Hän on ammattimainen ja ystävällinen vanhempi nainen, joka on tehnyt pitkän uran yhtiön palveluksessa. Hän auttaa protagonistia selviytymään koetuksistaan yhtiön palveluksessa. Hän välittää aidosti kaupungista, eikä halua nähdä sen kaatuvan ulkomaailman uhkien edessä.

The Vertexin ylilääkäri **Joseph Overman** toimii protagonistin henkilökohtaisena avustajana kybernetiikkaan liittyen. Pelaaja voi saada häneltä parannuksia kehoonsa pelin edetessä, tehden pelihahmosta voimakkaamman. Hän deaktivoi protagonistin tappokytkimen ennen viimeistä kohtaamista yhtiön johdon kanssa. Ylilääkäri murehtii eriarvoisuutta ja hän inhoaa yhtiön tapaa talloa kenen tahansa yli agendaansa ajaessaan.

8 PELIN FILOSOFISET TEEMAT

Pelin tarinan kantava teema on paluu kolonialistiseen ja imperialistiseen hallintoon. Kaupunkivaltiot pyrkivät laajentamaan omaa reviiriään rajojensa ulkopuolelle, syrjäyttämällä tai tuhoamalla alueella asuvat ryhmät.

Diamond (2003, 18, 21-22) vertailee metsästäjä-keräilijöitä ja teollistuneiden valtioiden kansalaisia keskenään. Vaikka moderni ihminen kohtaa vähemmän riskejä elämässään, he eivät saa samanlaista sosiaalista tukea yhteisöltään. Länsimaissa kuolemanvaaralliset taudit, älykkyys ja geenit merkitsevät vähemmän yksilön selviytymisen kannalta, kun taas vastaavana esimerkkinä uusiguinealaisten yhteiskunnissa on ollut niin vähän ihmisiä, ettei tappavia epidemioita ole päässyt syntymään, mutta toisaalta kuolinsyyt ovat liittyneet useasti murhiin, sotiin, onnettomuuksiin tai ruoan puutteeseen.

Maailmassa on vahva vastakkainasettelu teollisen yhteiskunnan (The Vertex) ja sen ulkopuolella elävien metsästäjä-keräilijöiden (raunioiden ryhmät) välillä. Teknologisesti kehittynyt kaupunki on läpeensä korruptoitunut, mutta pitää itseään sivistyksen terävimpänä kärkenä, kohdellen kaupungin ulkopuolisia ihmisiä primitiivisinä barbaareina, joiden alistamiseen heillä on vahvemman oikeus. He uskovat tekevänsä palveluksen villeille, jotka ovat regressoituneet esiteollisiksi heimoyhteiskunniksi.

Elokuvassa Zardoz (1974) on kaksi maailmaa: mutanttien asuttama, sodanrunteloma ja väkivaltainen autioma sekä sivistyneiden, mutta elämänsä kyllästyneiden, ikuisesti elävien ihmisten yltäkylläinen paratiisi. Autiomaan brutaalit barbaarit ovat älykkäitä ja vahvoja, kun taas kuolemattomat kärsivät sivistyneisyydestään huolimatta jatkuvasta ruumiin ja hengen rappiosta. Kuolemattomien miehet ovat impotentteja ja barbaareiden viriiliys kiehtoo heitä.

Asetelmassa on läsnä ajatus jonkinlaisesta jalosta barbaarista, jota sivistys ei ole turmellut. The Vertexin tapauksessa implikoidaan myös vastaavaa asetelmaa, jossa kaupungin ulkopuoliset ryhmät ovat villejä, mutta täysin vapaita kaupungin tunkkaisuudesta ja sisäänpäinkääntyneisyydestä.

Tarinan loppu

Elokuvan *Pako tulevaisuudesta* (1976) futuristisessa, kupoleiden peittämässä yhteiskunnassa ihmiselämä päättyy 30-vuotiaana ”Karuselli”-nimisessä rituaalissa, jotta hedonismien ja yltäkylläisyyden täyteistä elämäntyyliä voitaisiin ylläpitää loputtomiin. Tarinan sankari rikkoo tämän kierteen, tuhoten koko kaupungin ja sitä ylläpitävän järjestelmän.

On helppo ajatella tarinan sankaria pelastajana, joka vapauttaa ihmiskunnan heidät alistavasta ikeestä, mutta herää kysymys, mitä mahdollisesti tapahtuu elokuvan lopun jälkeen? Ihmiskunta, joka on elänyt koko ikänsä yltäkylläisyydessä ja säännellyssä yhteisössä, onkin yhtäkkiä vapaana villissä maailmassa vailla minikäänlaisia selviytymistaitoja.

Pelin tarinan loppu sisältää samankaltaisen kysymyksen. Kun pelaaja lopulta kohtaa yhtiön toimitusjohtajan, ei mahdollisia hyviä ratkaisuja juuri ole. Mikäli pelaaja tappaa toimitusjohtajan, kaupunki samaan aikaan sekä vapautuu että kuolee. Pelaajasta tulee vihattu tuhoaja, joka on tuominnut kaikki kaupungin ihmiset murheelliseen tulevaisuuteen erämaassa.

Mikäli pelaaja säästää toimitusjohtajan hengen, hän voi elää rauhassa vanhaksi kaupungin suojissa. Vihamieliset ryhmät kaupungin välittömästä läheisyydestä on hävitetty ja kaupunki voi levittäytyä rauhassa, jolloin kaupunki vaurastuu ja elämänlaatu paranee. Vastakkain ovat vapaus ja pelaajan oma integriteetti. Onko vapaus sen arvoista, että koko yhteiskunnan voi tuomita ja tuhota sitä etsiessä? Entä pystyisikö pelaaja elämään valintojensa kanssa ja olla tyytyväinen lopputulokseen, mikäli hän säästäisi yhtiön toimitusjohtajan hengen? Mikään ei muuttuisi, vaan pelaaja olisi ollut koko ajan pelkkä suurempien voimien työkalu, vahvistaen entisiä asetelmia.

9 PELIPRODUKTIO

9.1 Esittely

Vaikka opinnäytetyön varsinainen pääpaino oli pelin maailmanrakennusprosessissa, produktiivinen osio koostui myös pelin ohjelmoinnista GameMaker: Studio -pelinteko-ohjelmassa. Peliproduktion tyyppi on kaksiulotteinen twin stick -räis-kintä⁷, joka on kuvattu ylhäältä 45 asteen kulmasta. Pelin ideointi ja konseptointi alkoivat vuoden 2016 keväällä ja varsinainen toteutus vuoden 2016 kesäkuussa.

Produktion ideana oli tuottaa nopeatempoinen ja voimakkaasti 80-luvun B-elokuvista visuaalisesti ja temaattisesti ammentava videopeli, joka ei rajoittuisi pelkkiin toimintakohtauksiin, vaan toimintaa rytmittäisivät dialogiosiot pelin hahmojen kanssa ja monitahoinen tarina, joka olisi suunniteltu herättämään filosofista pohdintaa pelaajassa. Filosofisen sisällön oli tarkoitus myös antaa konteksti pelissä esiintyvälle ultraväkivallalle, ettei peli jäisi pelkäksi substanssia vailla olevaksi verellä ja väkivallalla mässäilyksi.

Havainnollistaakseni peliproduktion visuaalisia ja tunnelmallisia аспекteja, tuotin opinnäytetyöprojektin päätteeksi lyhyen peliä esittelevän videotrailerin. (Liite 1.)

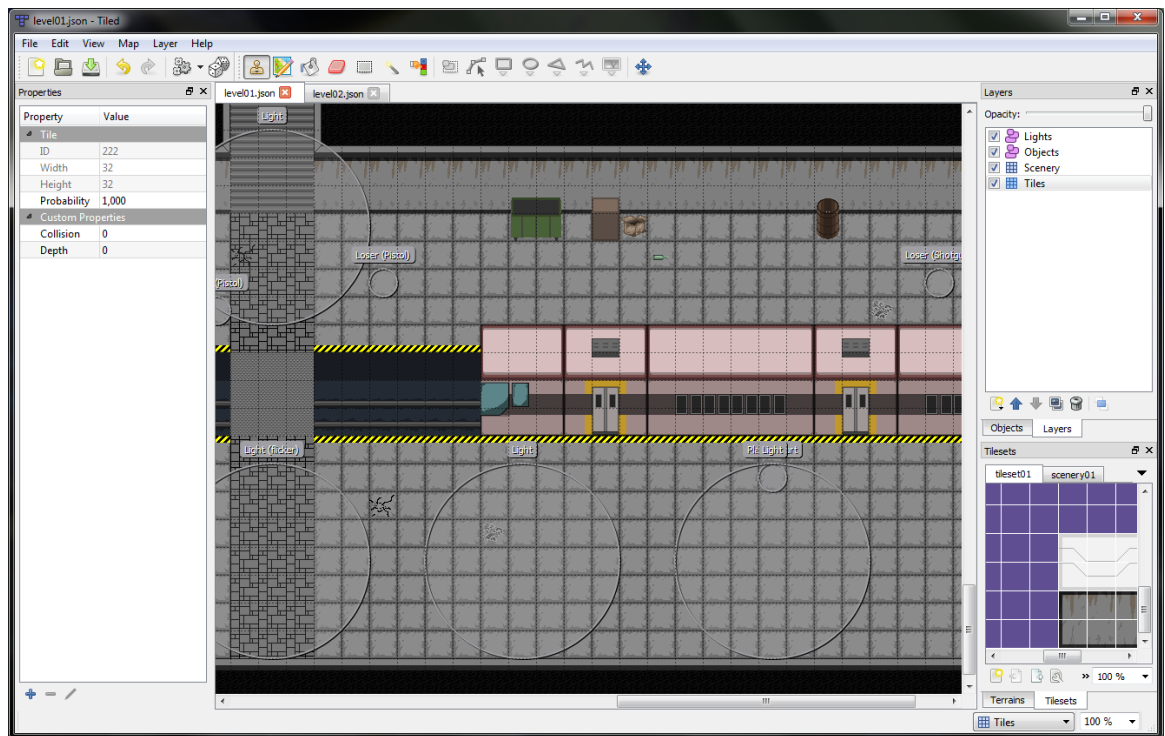
9.2 Tekninen toteutus

Pelinteko-ohjelma GameMaker: Studio päivittyi uuteen versioon pelin työstön aikana, jolloin pelin tekoälyn hyödyntämä polunetsintäkirjasto rikkoontui. Ongelman korjaaminen tässä kohtaa pelinkehitystä olisi ollut liian paljon aikaa vievä prosessi, joten päädyin pakottamaan ohjelmiston pysymään vanhemmassa, mutta tässä tapauksessa toimivammassa v.1.4.1757 (1.4 Stable #5) -versiossa.

Peli ohjelmoitiin kokonaan GameMaker Language -skriptauskielellä, käyttämättä lainkaan ohjelmiston drag and drop -toimintoja.

⁷ Pelityyppi, jossa pelaaja ohjaa hahmoaan ja tähtää aseellaan samanaikaisesti peliohjaimen kahta eri tattia käyttäen.

GameMaker: Studio oma kenttäeditori on melko puutteellinen, eikä siinä ole mahdollisuutta esimerkiksi leikata irti kokonaisia alueita kentästä ja liimata toiseen kohtaan. Työskentely sen kanssa on hidasta ja hankalaa, joten helppotin työtaakkaani toteuttamalla kentät ulkoisen, vapaasti käytettävissä olevan Tiled Map Editor (Lindeijer 2017) -työkalun avulla. Kenttien toteuttaminen Tiled Map Editorissa nopeutti työskentelyä merkittävästi, vaikka sen käyttöön ottaminen vaatiikin hieman ylimääräistä ohjelmointityötä.



Kuva 10. Kenttäeditori, ruutukaappaus Tiled Map Editor -ohjelmasta (Joutsu 2017)

Kenttäeditorissa voi asettaa erilaisia kenttäpalikoita, esineitä, hahmoja ja valoja pelin kenttiin. (Kuva 10.)

Tiled Map Editor tukee kenttien tallentamista .json-tiedostoformaattissa⁸, joka on yhteensopiva GameMaker: Studio -ohjelmiston kanssa. Yhteensopivuudesta huolimatta, kentät eivät toimi täysin suoraan ohjelmistossa, vaan kenttien lataamista varten on ohjelmoitava erillinen parseri⁹, joka kääntää kenttätiedoston tiedot varsinaisiksi objekteiksi peliin.

⁸ JavaScript Object Notation, nimestään huolimatta JavaScript-ohjelmointikielestä itsenäinen tiedonvälitysformaatti, joka pyrkii asettelemaan tiedot helposti luettavaan ja muokattavaan muotoon.

⁹ Ohjelmointifunktio, joka käy tietoja läpi merkki tai rivi kerrallaan.



Kuva 11. Kentänäkymä, ruutukaappaus pelistä (Joutsu 2017)

Kentät on toimitettu pelin mukana ainoastaan ulkoisina tiedostoina ja ne ladataan pelin muistiin lennosta aina uuden kentän alussa ja poistetaan muistista pelinäkömästä poistuttaessa. (Kuva 11.)

9.2.1 Hahmografiikat

Projektin alkuvaiheessa työstin hahmografiikoita käsin Adobe Photoshopissa, mutta se paljastui jo varhaisessa vaiheessa liian hitaaksi ratkaisuksi tarpeisiini. Pelituotannossa oli tärkeää pyrkiä vähentämään työmäärää kaikilla mahdollisilla keinoilla, sillä yhden osa-alueen työstäminen peliprojektiin vei aina ajalliset resurssit pois jostakin muusta.

Rory O'Sullivan (O'Sullivan) on tuottanut ihmistä esittävän UniHuman-3D-mallin, joka on vapaasti käytettävissä ehdolla, että UniHuman mainitaan eikä alkupe- räistä tiedostoa liitetä osaksi produktiota. Rakensin Blender 3D-mallinnusohjel- mistoon alustan, jonka avulla on helppo tuottaa animoituja 2D-hahmoja eri kuva- kulmista UniHuman-mallia käyttäen. UniHumanin ehdot täyttyvät, koska pelissä käytetään ainoastaan 3D-mallista johdettuja 2D-kuvia, jotka eivät tarvitse alkupe- räistä tiedostoa toimiakseen.

Hahmografiikka on pilkottu kahdeksaan eri osaan:

1. Ase
2. Hiukset/Päähineet
3. Pää
4. Paita
5. Yläruumis
6. Housut
7. Jalkineet
8. Alaruumis

Kokonaiset pelihahmot luodaan lennosta näitä palasia käyttäen. Kaikki palaset tuodaan 3D-ohjelmistosta kaksikulotteisina harmaasävykuvina, joka mahdollistaa palasten värjäämisen, jolloin peliin ei tarvita kuin yksi grafiikka esimerkiksi t-paitaa tai housuja varten.



Kuva 12. Esimerkki kerrostetusta sprite-grafiikasta (Joutsu 2017)

Palasista kasattujen, kerrostettujen sprite¹⁰-grafiikoiden (kuva 12) käyttö pelissä vähensi suunnattomasti työn määrää, jota tarvittiin useiden erilaisten hahmojen luomiseen. Alun perin tarkoituksena oli piirtää varjostukset grafiikoihin käsin, mutta totesin tämänkin olevan järkevämpää toteuttaa 3D-ohjelmistossa. Materiaaliasetuksia säätämällä on mahdollista valita esimerkiksi vain kolme käytettävää harmaan sävyä, jolloin grafiikka muistuttaa paljon perinteistä käsin tehtyä sprite-grafiikkaa. Aseet on piirretty käsin, jotta tunnelma käsin piirretyistä hahmoista säilyy.

¹⁰ Sprite, kaksikulotteinen ruudulle piirrettävä yksittäinen grafiikka, esim. pelihahmo.



Kuva 13. Osista luotuja hahmoja, ruutukaappaus pelistä (Joutsen 2017)

Kun järjestelmä oli paikallaan, siihen oli helppo lisätä uusia osia ja sallittuja väriyhdistelmiä, joka kasvatti variaatioiden määrää eksponentiaalisesti. (Kuva 13.) Kaikilla pelissä esiintyvillä hahmoryhmillä oli erilaiset luontisäännöt, joiden pohjalta pelimoottori poimi vaihtoehtoja ainoastaan tietyistä hyväksytyistä osa- ja väriyhdistelmästä.

9.2.2 Piirtopinnat

Pelissä on käytössä kahdenlaisia lisäpiirtopintoja, joista toinen käsittää kaikenlaiset pelinäkömänn päälle piirretyt valoeffektit. GameMaker: Studiossa ei ole vakiona minkäänlaista valaisujärjestelmää, joten se täytyi ohjelmoida itse pelin värisekoitusmoodeja käyttäen. Valopinta värjätään ensin täysin mustaksi, jonka jälkeen siihen lisätään additiivisesti valkoista valoa, jotta haluttu taustavalaisuus on saavutettu. Tämän jälkeen pinnalle lisätään erilaiset spotti- ja efektivalot. Esimerkiksi ampuessa hahmon aseesta tulee pieni oranssi efektivalo.

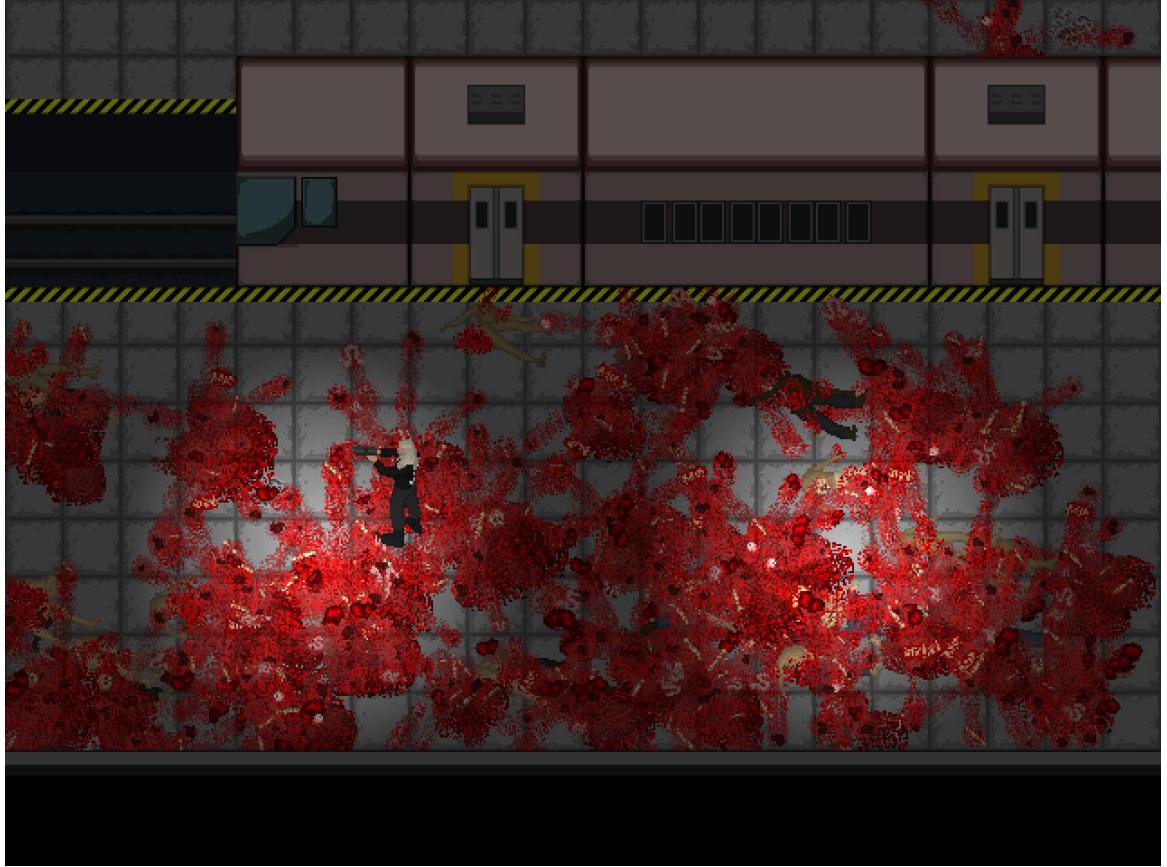
Toinen lisäpiirtopinta piirretään ennen hahmo- ja seinägrafiikkaa, jolloin se näkyy ainoastaan maan pinnalla. Veriroiskeet ja kuolleet hahmot piirretään tälle piirtopinnalle, jolloin alkuperäiset objektit voidaan poistaa pelin muistista, säilyttäen ainoastaan piirtopinta. Näin voidaan piirtää äärettömästi pelikenttään pelin aikana, ilman että suorituskyky kärsii. Koska pinta käsittää koko pelialueen, pakottaa se käyttämään pienempiä pelialueita, mutta sekään ei muodostunut ongelmaksi, koska pelikokonaisuus koostuu yksittäisistä pienemmistä tehtävistä. Yhden kenttäpalikan ollessa 32x32 pikseliä, esimerkiksi 64x128 palikan suuruinen kenttä vaatii 2048x4096 pikselin kokoisen piirtopinnan, jonka käyttäminen ei ainakaan testausvaiheessa luonut minkäänlaisia suorituskykyongelmia.

Alleiviivatakseni pelimaailman brutaaliutta ja ihmisarvon totaalista puuttumista, pelihahmot räjähtävät veriseksi mössöksi, mikäli näihin käytetään riittävästi väkivaltaa. Hahmojen kestävyyttä tarkkaillaan muuttujien avulla ja mikäli muuttuja menee riittävästi miinuksille, piirtyy piirtopinnalle hahmon ruumiin sijaan groteskeja veriroiskeita ja irronneita ruumiinosia.



Kuva 14. Veriroiskeita ja liekinheittimen jälkiä, ruutukaappaus pelistä (Joutsu 2017)

Pelissä piti olla alun perin myös mahdollisuus tuhota ympäristöjä ja esineitä, mutta tämä pelimekaniikka jäi suunnitteluasteelle. Kuitenkin esimerkiksi liekinheittimen käyttäminen jättää mustia polttojälkiä ympäristöön. (Kuva 14.)



Kuva 15. Esimerkki hahmojen räjähdysmekaniikasta, ruutukaappaus pelistä (Joutsu 2017)

Testausvaiheessa pelissä oli mukana toiminto, joka salli suurten vihollismäärien luomisen peliin yhdellä kertaa, joka yhdistettynä mahdollisuuteen piirtää äärettömästi materiaalia piirtopinnalle vei hurmeen määrän pelissä melko kohtuuttomalle tasolle. (Kuva 15.)

9.3 Tarinankerronta

Pelin tarinankerronta tapahtuu dialogin välityksellä pelin toimintaosuudesta irrallisissa välisosioissa. Peliin on ohjelmoitu yksinkertainen visual novel -moottori, joka mahdollistaa taustakuvan sekä kahden hahmon esiintymisen ruudulla samanaikaisesti. Samaan tapaan kuin pelin kentät, myös dialogi on tallennettu .json-tiedostomuodossa, jotta niitä olisi helppo työstää ja ladata pelimoottoriin.



Kuva 16. Esimerkki dialogijärjestelmästä, ruutukaappaus pelistä (Joutsu 2017)

Dialogi etenee aina yksi osakokonaisuus kerrallaan, yhdessä kokonaisuudessa voi samanaikaisesti vaihtaa tausta- tai hahmografiikkaa, liikutella hahmoja, tulos-
taa ruudulle tekstiä tai vaihtaa puhujan nimeä. Dialogijärjestelmä vie tarinaa eteenpäin lineaarisesti, eikä pelaaja itse pysty vaikuttamaan dialogiin. (Kuva 16.)

10 POHDINTA

10.1 Tavoitteet ja tulokset

Opinnäytetyön tutkimuksen premissinä oli selvittää kuinka rakentaa uskottava post-apokalyptinen ja dystopinen maailma, käyttäen apuna tutkittua tietoa ihmisen yhteiskuntien romahduksista sekä analyysiä genren pohjalta valitusta elokuva-aineistosta.

Elokuva-analyysi ja sen vertailu tutkittuun tietoon paljasti, etteivät genren elokuvat ole erityisen luotettavia lähteitä realismin tavoittelussa. Elokuvalähteet olivat kuitenkin korvaamaton apu maailmanrakennuksessa ja temaattisesti mielenkiintoisten asetelmien suunnittelussa. Yhteiskunnallinen tutkimus alleviivasi, ettei yksittäinen globaali kataklysmi olisi kovinkaan realistinen romahdusskenaario, vaan sivilisaation romahdus tapahtuisi pikkuhiljaa ja monista pienemmistä syistä.

10.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimuskysymykset ja viitekehys osoittautuivat aihepiirin hyvin kattavaksi, mutta tutkimusmenetelmiin ja niiden käytännön toteutukseen olisi pitänyt panostaa enemmän. Erityisesti tutkimuksen yhteiskunnalliseen osioon olisi voinut perehtyä laajemminkin, joskin lähdekirjallisuus käsitteli yhteiskuntien romahdusasetelmia niin kattavasti, että siitä olisi voinut koostaa täysin itsenäisenkin tutkimusaiheen.

Laadullinen sisällön analyysi tutkimusmenetelmänä tuki elokuva-aineistoon perehtymistä, mutta aineiston määrä paisui työn aikana liian suureksi. Vaikka laaja aineisto oli perinpohjainen, jäi elokuva-analyysi melko pintapuoliseksi, eivätkä monetkaan aineiston elokuvat tuoneet juuri mitään uutta arvoa tutkimukseen. Vaikka aineistoa alustavasti rajattiinkin hieman, vielä tarkempi rajausta olisi ollut tarpeellinen parempaan, tiiviimpään analyysiin.

Monet elokuva-aineiston italialaisista B-elokuvista paljastuivat analyysin myötä arvottomiksi lähteiksi. Useat niistä olivat pelkkiä pastisseja genren merkittävämistä teoksista, eivätkä tuoneet varsinaisesti mitään uutta aineistoon. Näissä

pastisseissa mielenkiintoista oli kuitenkin, että ne alleviivasivat hyvin mistä elokuvagenressä pohjimmiltaan on kyse.

10.3 Produktio

Pelin ohjelmoinnissa vastaan tuli niin sanottu enginitis-ongelma, eli liiallinen keskittyminen pelimoottorin toimintaan varsinaisen pelin kustannuksella. Sisällöntuotanto, eli grafiikka, pelin säännöt ja kenttäsuunnittelu jäivät vähemmälle huomiolle, kun tuotannon pääpaino ajautui monimutkaisten käyttöliittymä-, piirto- ja kentälatausjärjestelmien arkkitehtuurien suunnitteluun. Lopullinen produktio jäi valmiin pelin sijaan lähinnä pelimoottorin toimintaa esitteleväksi mallikappaleeksi.

Pelimoottoriin keskittyminen oli kuitenkin avaava kokemus, joka opetti kuinka rakentaa ja ylläpitää monimutkaisempia järjestelmiä GameMaker: Studio -ympäristössä. Erityisesti ulkoisten kenttätiedostojen lataamista varten ohjelmoitu järjestelmä avasi monia ovia tulevaisuutta ajatellen, koska samaa konseptia voi käyttää minkä tahansa tietojen ulkoistamiseen erillisiin tiedostoihin.

Produktion maailmanrakennusosioista tuli paljon moniulotteisempi kokonaisuus, kuin mitä sen alkuperäinen idea ikinä olisi mahdollistanut. Vaikka tutkimus jäi painoitellen pintapuoliseksi, maailmanrakennus hyötyi paljon uudesta tiedosta ja päätelmistä, joita syntyi analyysiä tehdessä. Pelimaailma muuttui paljon opinnäytetyön aikana, mutta pohjimmainen perusidea ja tarinan punainen lanka säilyvät koko ajan muutoksista huolimatta.

10.4 Jatkokehitys

Opinnäytetyön tuloksena syntynyt pelimoottori, maailma ja sen tarina ovat hyvä lähtökohta projektin jatkokehitykselle. Maailmanrakennusprosessi syvensi peli-idea, jonka pohjalta on helppo lähteä kehittämään pelimoottorin yksinkertaisesta twin stick -räiskintäpelimekaniikasta pelimaailmaa ja sen tarinaa paremmin hyödyntävää pelimekaniikkaa.

Pelin lopullisen graafisen ilmeen löytäminen vaatinee vielä paljon perehtymistä, mutta koska vaadittava ohjelmointipohjatyö on jo tehty esimerkiksi osista kasattujen hahmojen luomiseen lennosta, graafisen ilmeen päivittäminen on melko yksinkertainen prosessi, eikä vaadi merkittäviä muutoksia itse pelimoottoriin.

10.5 Yhteenveto

Vaikka tutkimus kärsikin hieman suunnan ja rajauksen puutteesta, vastasi se kuitenkin tutkimuskysymyksiin tyydyttävästi. Elokuvat ovat hyvä lähde maailmanrakennukseen, mutta niihin ei kannata luottaa ensisijaisena lähteenä, vaan enemmänkin yleisinä inspiraationlähteinä erilaisille ideoille, teemoille ja aihepiireille.

Maailmanrakennus yleensäkin paljastui mielenkiintoiseksi prosessiksi, joka elää paljon työstämisen aikana, eikä mikään aiemmin lukkoon lyöty ajatus välttämättä tule säilymään, kun taustatutkimus syvenee ja yksityiskohdat tarkentuvat. Makro- ja mikrotason maailmanrakennus tuntuivat molemmat tarpeellisilta työkaluilta maailmanrakennuksen eri vaiheissa.

Opinnäytetyöproduktio ei johtanut vielä lopulliseen tuotteeseen, mutta maailmanrakennusta ja pelin tarinaa varten tehtävä intensiivinen taustatutkimus oli tärkeä ja tarpeellinen välivaihe, joka oli käytävä läpi, jotta projekti voitaisiin viedä seuraavalle tasolle.

LÄHTEET

Akira. 1988. Ks: Otomo, K. & Hashimoto, I. O: Otomo, K. Japani: Tokyo Movie Shinsha. 124min.

Asfalttisoturi (Mad Max 2). 1981. Ks: Hayes, T., Miller, G. & Hannant, B. O: Miller, G. Australia: Kennedy Miller Productions. 96min.

Bronxin asfalttisoturit (1990: I guerrieri del Bronx). 1983. Ks: Briganti, E., Castellari, E. & Sacchetti, D. O: Castellari, E. Italia: De Angelis, F. 92min.

Campbell, J. 1990. Sankarin tuhannet kasvot. Alkuteoksesta The Hero with a Thousand Faces, suomentanut Hannes Virrankoski. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Diamond, J. 2003. Tykit, taudit ja teräs: Ihmisen yhteiskuntien kohtalot. Alkuteoksesta Guns, Germs and Steel: The Fates of Human Societies, suomentanut Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Terra Cognita Oy.

Diamond, J. 2005. Romahdus: Miten yhteiskunnat päättävät tuhoutua tai menestyä Alkuteoksesta Collapse: How Societies Choose to Fail or Succeed, suomentanut Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Terra Cognita Oy.

Heussner, T., Finley, T., Hepler, J. & Lemay, A. 2015. The Game Narrative Toolbox. Burlington: Focal Press.

Ihmisen pojat (Children of Men). 2006. Ks: Cuarón, A., Sexton, T., Arata, D., Ferguson, M. & Ostby, H. O: Cuarón, A. USA/Iso-Britannia: Strike Entertainment & Hit and Run Productions. 109min.

Judge Dredd – tuomari. (Judge Dredd). 1995. Ks: Wisner, W. & De Souza, S. O: Cannon, D. USA: Pressman, E. & Cinergi Pictures. 96min.

Kadonneen maailman soturi (Warrior of the Lost World). 1983. Ks: Worth, D. O: Worth, D. Italia: Sarlui, E. 92min.

Larkins, E. 2015. Post-Apocalyptic vs. Post-Societal vs. Dystopian: How To Describe Your Weird Future. Saatavissa <http://creativewritingguild.com/lesson/sa/post-apocalyptic-vs-post-societal-vs-dystopian/> [Viitattu 22.8.2017].

Lindeijer, T. 2017. Tiled Map Editor. Saatavissa <http://www.mapeditor.org/> [Viitattu 20.10.2017].

Lisboa, M. 2011. The End of the World: Apocalypse and its Aftermath in Western Culture. Cambridge: Open Book Publishers.

Maailma vuonna 2022 (Soylent Green). 1973. Ks: Greenberg, S. O: Fleischer, R. USA: Seltzer, W. & Thatcher, R. 97min.

New Yorkin tuhon jälkeen vuonna 2019 (2019 – Dopo la caduta di New York). 1983. Ks: Gastaldi, E., Rossini, G. & Martino, S. O: Martino, S. Italia/Ranska: Martino, L. 96min.

O'Sullivan, R. UniHuman. Saatavissa <http://unihuman.yolasite.com/faq.php> [Viitattu 20.10.2017].

Pako New Yorkista (Escape from New York). 1981. Ks: Carpenter, J. & Castle, N. O: Carpenter, J. USA: AVCO Embassy Pictures. 99min.

Postman – Tulevaisuuden sanansaattaja (The Postman). 1997. Ks: Brin, D. & Roth, E. O: Costner, K. USA: Warner Bros. 177min.

Seitamaa-Hakkarainen, P. 2014. Kvalitatiivinen sisällönanalyysi. Teksti Metodix-blogissa. Saatavissa <https://metodix.fi/2014/05/19/seitamaa-hakkarainen-kvalitatiivinen-sisallon-analyysi/> [Viitattu 14.9.2017].

Tie (The Road). 2009. Ks: Penhall, J. O: Hillcoat, J. USA: 2929 Productions. 111min.

Tuhon aika (The Ultimate Warrior). 1975. Ks: Clouse, R. O: Clouse, R. USA: Weintraub, F. & Heller, P. 94min.

Zardoz. 1974. Ks: Boorman, J. O: Boorman, J. Irlanti: John Boorman Productions. 105min.

KUVALUETTELO

Kuva 1. Tutkimuksen viitekehys. Joutsu, A. 2017.

Kuva 2. Miellekartta. Joutsu, A. 2017.

Kuva 3. Portti New Yorkin selviytyjäyhteisöön, ruutukaappaus elokuvasta Tuhon aika. Clouse, R. 1975.

Kuva 4. Manhattan, ruutukaappaus elokuvasta Pako New Yorkista. Carpenter, J. 1981.

Kuva 5. Yläluokan elämää, ruutukaappaus elokuvasta Maailma vuonna 2022. Fleischer, R. 1973.

Kuva 6. Kodittomia rappukäytävässä, ruutukaappaus elokuvasta Maailma vuonna 2022. Fleischer, R. 1973.

Kuva 7. Natsisymboleja jengin yllä, ruutukaappaus elokuvasta Bronxin asfalttisoturit. Castellari, E. 1983.

Kuva 8. Humungus neuvottelee, ruutukaappaus elokuvasta Asfalttisoturi. Miller, G. 1981.

Kuva 9. Protagonistin matka Joseph Campbellin esittelemää sankarimyyttiä mu-
kaillen. Joutsu, A. 2017.

Kuva 10. Kenttäeditori, ruutukaappaus Tiled Map Editor -ohjelmasta. Joutsu, A. 2017.

Kuva 11. Kenttänäkymä, ruutukaappaus pelistä. Joutsu, A. 2017.

Kuva 12. Esimerkki kerrostetusta sprite-grafiikasta. Joutsu, A. 2017.

Kuva 13. Osista luotuja hahmoja, ruutukaappaus pelistä. Joutsu, A. 2017.

Kuva 14. Veriroiskeita ja liekinheittimen jälkiä, ruutukaappaus pelistä. Joutsu, A. 2017.

Kuva 15. Esimerkki hahmojen räjähdysmekaniikasta, ruutukaappaus pelistä. Joutsu, A. 2017.

Kuva 16. Esimerkki dialogijärjestelmästä, ruutukaappaus pelistä. Joutsu, A. 2017.

PELIPRODUKTION TRAILERI

Peliproduktion esittelyä varten kasasin ruutukaapatusta pelimateriaalista lyhyehkön trailerin, joka demonstroi pelin kulkua, visuaalista ilmettä ja tunnelmaa. Musiikki on myös itse tuottamaani.

Linkki trailerin YouTube-osoitteeseen:

<https://www.youtube.com/watch?v=JOGxBA9FZL0>