

Jenny Aunola

LARA CROFTIN EVOLUUTIO

Lara Croftin designin kehittyminen Tomb Raider -peleissä

LARA CROFTIN EVOLUUTIO

Lara Croftin designin kehittyminen Tomb Raider -peleissä

Jenny Aunola
Opinnäytetyö
Kevät 2020
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalinen suunnittelu

Tekijä: Jenny Aunola

Opinnäytetyön nimi: Lara Croftin evoluutio – Lara Croftin designin kehittyminen Tomb Raider -peleissä

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2020

Sivumäärä: 40 + 1

Tämän opinnäytetyön aiheena on Lara Croftin hahmon visuaalinen kehittyminen Tomb Raider -peleissä. Tutkielmassa tarkastellaan, millä tavoin Lara Croftin ulkonäkö on muuttunut ja mitkä elementit ovat pysyneet samankaltaisina vuosien yli.

Tietoperustana käytetään pääasiassa artikkeleita Tomb Raiderin historiasta sekä videopelien yleisestä historiasta, ja aineistona on käytetty Tomb Raider -pelejä vuosilta 1996–2018. Lara Croftin erilaisia versioita arvioidaan laadullisessa tutkimuksessa, joka keskittyy visuaalisten muutosten lisäksi myös hahmon seksuaalisoinnin tasoon, koska sillä on ollut iso rooli hahmon historiassa.

Tutkimuksen tulosten perusteella seksuaalisointi on ollut osana Lara Croftin hahmosuunnittelua lähes jokaisessa pelissä, mutta moderneimmissa peleissä tästä on luovuttu. Laran hahmosta on tullut teknologian kehittyessä koko ajan realistisempi, mutta muutoksista huolimatta hahmo on pysynyt tunnistettavana, koska tietyt elementit kuten hiustyylit ja vaateet ei ole muutettu dramaattisesti.

Asiasanat: videopelit, hahmosuunnittelu, naishahmot, seksuaalisointi, Tomb Raider

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Bachelor of Culture and Arts, Visual Design

Author: Jenny Aunola

Title of thesis: The Evolution of Lara Croft – The development of Lara Croft's design in Tomb Raider games

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2020 Number of pages: 40 + 1

The topic of this thesis is the visual evolution of the character Lara Croft in Tomb Raider games. The goal was to compare and contrast how Lara's character design has changed over the years and which elements have stayed the same.

The source materials used are mainly articles about the history of Tomb Raider and the general history of video games, and Tomb Raider games from the years 1996–2018. Different versions of Lara Croft are qualitatively appraised with the focus on visual changes and the level of sexualization in the character design as it has had a big role in the character's history.

Based on the results of this research sexualization has been a part of Lara Croft's character design in almost every game, the most modern games being the exceptions. As technology has advanced, Lara has become more and more realistic, but despite the changes the character design has stayed recognizable because certain elements like hair style and clothing hasn't been changed dramatically.

Keywords: video games, character design, female characters, sexualization, Tomb Raider

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	TOMB RAIDER -VIDEOPELIT	7
2.1	Pelien genre	7
2.2	Tomb Raiderin historia	7
2.2.1	Core Design	8
2.2.2	Crystal Dynamics	9
2.2.3	Uusi alku	10
3	LARA CROFT HAHMONA	12
3.1	Laran tarina	12
3.2	Laran ulkonäön evoluutio	13
4	PELIHAHMOJEN KEHITTYMINEN	15
4.1	Teknologian kehittyminen	15
4.2	Tarinan tärkeys	16
5	LARAN TUTKIMINEN	19
5.1	Tutkimusmenetelmät	19
5.2	Aineisto	20
6	LARAT VERTAILUSSA	22
6.1	Core Design (1996–2003)	22
6.2	Crystal Dynamics (2006–2008)	26
6.3	Square Enix (2013–2018)	28
7	ANALYYSI	31
8	POHDINTA	34
	LÄHTEET	36
	LIITTEET	41

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aihe keskittyy pelihahmo Lara Croftin visuaaliseen evoluutioon Tomb Raider -peleissä. Tomb Raider on yli 20 vuotta vanha pelisarja, joten on kiinnostavaa nähdä, kuinka sen grafiikat ja hahmosuunnittelu ovat kehittyneet, koska teknologia on kehittynyt siinä ajassa erittäin paljon. Keskityn erityisesti Laraan, koska olen kiinnostunut hahmosuunnittelusta ja Lara on ollut useista versioistaan huolimatta aina hyvin tunnistettava hahmo.

Tarkastelen Tomb Raider -pelejä vuosilta 1996–2018, joten tulen käymään läpi Laran evoluution 90-luvun kulmikkaasta vähäpolygonisesta mallista 2010-luvun lopun hyperrealistiseksi seikkailijaksi. Perehdyn myös hieman peliteknologian kehittymiseen yleisesti, koska tämä on mahdollistanut sen, että modernien pelien hahmot voivat näyttää lähes oikeilta ihmisiltä. Koska Lara on ollut hyvin mielipiteitä jakava hahmo ulkonäkönsä takia, hänen seksuaalisointinsa on myös oleellinen aihe hahmon muutoksia tarkastellessa.

Valitsin tämän aiheen, koska olen kiinnostunut pelialan historiasta ja oma produktioni oli myös pelidemo, jonka päähahmo on nainen. Päädyin Lara Croftiin, koska hän on yksinään jo hyvä esimerkki siitä, miten paljon pelit ja myös pelien naishahmot ovat kehittyneet. En myöskään tiennyt Tomb Raider -pelien historiasta kovin paljoa ennen opinnäytetyön aloittamista, joten tämä oli mahdollisuus oppia uutta pelisarjasta, joka on ollut hyvin merkittävä osa pelien historiaa.

2 TOMB RAIDER -VIDEOPELIT

Tomb Raider on toiminta-seikkailupelisarja, jonka päähahmo on arkeologi Lara Croftilla. Lara seikkailee pelin nimen mukaisesti muun muassa hautakammioissa, selvittää ongelmia ja taistelee erilaisia vihollisia vastaan. Ensimmäinen Tomb Raider julkaistiin vuonna 1996, eli sarja on jo yli 20 vuotta vanha ja edelleen yksi tunnetuimmista toiminta-seikkailupeleistä. (Nick930 2018, viitattu 27.11.2019.)

2.1 Pelien genre

Tomb Raider -pelit kuuluvat toiminta-seikkailugenreen, eli ne yhdistelevät sekä seikkailu- että toimintapelien ominaisuuksia. Seikkailupeleille on tyypillistä, että pelaajan täytyy tutkia ympäristöään ja löytää vihjeitä ratkaistakseen ongelmia ja edetäkseen pelissä. (Luban 2002, viitattu 27.11.2019.) Toimintapelit puolestaan testaavat pelaajan refleksejä ja reaktioaikaa, ja genren perusmekaniikat keskittyvät liikkumiseen, esimerkiksi juoksemiseen, hyppimiseen ja taisteluun (Oxford 2018, viitattu 27.11.2019). Koska toiminta-seikkailugenre sijoittuu näiden kahden välimaastoon, sen määrittelyminen voi olla haastavaa, mutta jos peli vaatii sekä refleksejä että ongelmanratkaisutaitoja, se todennäköisesti kuuluu tähän kategoriaan. Tomb Raider on yksi tunnetuimpia esimerkkejä genrestään, ja sitä pidettiin aluksi myös seikkailupeleistä haarautuneen uuden genren edustajana. (Just Adventure 2005, viitattu 27.11.2019.)

2.2 Tomb Raiderin historia

Tomb Raider -pelisarjalla on pitkä historia 90-luvulta nykypäivään, ja pelejä on tehty viimeisen 20 vuoden aikana yhteensä kaksitoista. Ensimmäiset kuusi peliä (Tomb Raider I – Tomb Raider: Angel of Darkness) toteutti Core Desing-studio Englannissa, minkä jälkeen pelien julkaisija Eidos siirsi vastuun amerikkalaiselle Crystal Dynamicsille. Crystal Dynamics teki kolme Tomb Raider -peliä Eidosin alaisena. Square Enixin ostettua Eidosin Crystal Dynamics teki vielä pelit Tomb Raider (2013) ja Rise of the Tomb Raider. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 22.5.2020.) Uusimman pelin, Shadow of the Tomb Raiderin, kehitti Eidos Montreal (Phipps 2018, viitattu 22.5.2020). Crystal Dynamics on tehnyt pelejä myös Lara Croft-nimellä, mutta tämä tutkimus keskittyy Tomb Raider -nimen alla julkaistuihin peleihin.

2.2.1 Core Design

Tomb Raiderin kehittäjä, Core Design, oli alussa vain kuuden hengen englantilainen pelistudio. He olivat työstäneet ensimmäistä peliä vuodesta 1993 saakka tavoitteenaan tehdä seikkailupeli täysin 3D-grafiikoilla. (Nick930 2018, viitattu 27.11.2019.) Peli vahvalla naispäähahmolla oli erityisesti pelisuunnittelija Toby Gardin visio, ja vaikka naishahmot peleissä eivät olleet uutta, se oli silti rohkea ratkaisu, joka vaikutti pelin menestykseen paljon. Myös 3D-ympäristössä seikkaileminen teki pelistä erityisen, koska vastaavia pelejä ei ollut vielä juurikaan olemassa. Ensimmäinen Tomb Raider julkaistiin vuonna 1996 Sega Saturnille, Playstationille ja PC:lle ja sitä myytiin yli 7 miljoonaa kappaletta. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 27.11.2019.)

Ensimmäisen pelin menestys toi paljon julkisuutta, ja Lara Croft pääsi muun muassa The Face -lehden kanteen vuonna 1997. Toby Gard ei ollut tyytyväinen Laran seksualisoivaan markkinointiin ja päätyi jättämään Core Designin ennen pelin jatko-osan valmistumista. (Idleric 2015, viitattu 27.11.2019.) Tomb Raider II julkaistiin vuonna 1997 ja menestyi edeltäjänsäkin paremmin 8 miljoonan kappaleen myyntiluvuilla, ja tavoitteeksi muodostui julkaista uusi Tomb Raider joka vuosi. Tomb Raider III julkaistiin siis jo 1998. Teknologian kehittymisen ansiosta Core Design pystyi tekemään suuria parannuksia molempiin peleihin, kuten suurempia kenttiä, ajoneuvoja, yksityiskohtaisempia animaatioita sekä Laran letin, joka oli jouduttu jättämään pois ensimmäisestä pelistä. (McLaughlin 2012, viitattu 27.11.2019.) Tomb Raider III ei menestynyt yhtä hyvin kuin edeltäjänsä, mutta sitä myytiin silti yli 6 miljoonaa kappaletta (Thorpe & Jones 2018, viitattu 19.4.2020).

Tomb Raider: Last Revelation (1999) ei myöskään myynyt yhtä hyvin kuin edeltäjänsä (5 miljoonaa kappaletta), koska se oli neljäs julkaisu neljän vuoden sisällä ja yleisön kiinnostus peleihin oli hiipumassa. Pelin tekijät olivat uupumassa, ja he päättivät lopettaa pelin tappamalla Laran. Core Designin johto ei ollut tyytyväinen tähän ratkaisuun, ja pelin kehittäjät päätyivät tekemään seuraavaksi Tomb Raider: Chroniclesin (2000). Chronicles poikkesi aiemmista peleistä tarinankerronnallaan, koska se sijoittui Lara Croftin hautajaisiin, missä vieraat kertoivat tarinoita Laran seikkailuista, jotka oli jouduttu jättämään pois aiemmista peleistä. Koska Tomb Raiderin pelimoottoria ei ehditty päivittää vuosien aikana tiukan julkaisutahdin vuoksi ja pelin kehittäjät olivat jo palamassa loppuun, vanhentuneet grafiikat ja innottomuus näkyivät pelissä ja Chronicles menestyi huomattavasti huonommin kuin Last Revelation. Tomb Raider: Chroniclesia myytiin vain 1,5 miljoonaa kappaletta. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 27.11.2019.)

Seuraava Tomb Raider tehtiin Playstation 2 -konsolille, mikä toi mukanaan uuden pelimoottorin ja myös uuden työryhmän. Tomb Raider: Angel of Darknessille (2003) oli suuret suunnitelmat ja tarkoituksena oli muun muassa lisätä uusi pelattava hahmo, mutta siirtyminen uudelle konsolille ei onnistunut niin sujuvasti kuin odotettiin, ja peli viivästyi paljon. Tämä johti siihen, että paljon ominaisuuksia ja kokonaisia kenttiä jouduttiin jättämään pois. Angel of Darknessin kehityksen aikana Hollywood oli myös julkaissut Tomb Raider -elokuvan (pääosassa Angelina Jolie), ja pelien julkaisija Eidos vaati, että peli oli julkaistava ennen toista elokuvaa 2003. (McLaughlin 2012, viitattu 27.11.2019.) Angel of Darknessia myytiin 2,5 miljoonaa kappaletta, mutta se sai paljon kritiikkiä ja sitä pidettiin sarjan heikoimpana pelinä. Tämä johti Eidosin päätökseen siirtää Tomb Raider Core Designilta amerikkalaiselle Crystal Dynamics-studiolle. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 27.11.2019.)

2.2.2 Crystal Dynamics

Crystal Dynamicsin haasteena uuden Tomb Raider -pelin kehittämisessä oli päättää, mitä ominaisuuksia vanhoista peleistä oli tärkeää säilyttää ja mitä puolestaan olisi sopivaa muuttaa. He palkkasivat Toby Gardin auttamaan tässä, koska hän oli ollut tärkeässä roolissa ensimmäisen Tomb Raiderin suunnittelussa. Gard avusti Laran ulkonäön uudelleen suunnittelemisessa sekä uuden pelin käsikirjoittamisessa. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 28.11.2019.) Tomb Raider: Legend (2006) oli edeltäjiään toimintapainotteisempi ja grafiikat ja pelattavuus olivat saaneet suuria parannuksia. Peli oli kuitenkin tarinankerronnaltaan aiempaa lineaarisempi, mikä rajoitti pelaajien mahdollisuutta tutkia alueita vapaasti. Legend menestyi edeltäjiään paremmin (4,5 miljoonaa myytyä kappaletta) ja pelin tarinaa jatkettiin trilogiaksi. (Nick930 2018, viitattu 28.11.2019.)

Legendin valmistumisen jälkeen pelin kehittäjät jaettiin kahteen työryhmään suunnittelemaan Tomb Raider: Anniversary ja Tomb Raider: Underworldiä. Lisäksi kahden hengen ryhmä, Jason Botta ja Tim Longo, ryhtyi suunnittelemaan Tomb Raiderin tulevaisuutta trilogian jälkeen. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 28.11.2019.)

Tomb Raider: Anniversary (2007) tehtiin pelisarjan 10. juhlavuoden kunniaksi. Anniversary oli moderni versio ensimmäisestä Tomb Raider -pelistä Legendin grafiikoilla, pelattavuudella ja myös hienon päivitetyllä tarinalla. Koska Toby Gardilla oli ollut suuri rooli alkuperäisen pelin suunnittelussa, hän osallistui Anniversaryn tekemiseen pelisuunnittelijana. (McLaughlin 2012, viitattu

28.11.2019.) Anniversary sai hyvät arvostelut, mutta myyntiluvut olivat sarjan tähän mennessä heikoimmat, vain 1,3 miljoonaa kappaletta (Thorpe & Jones 2018, viitattu 28.11.2019).

Tomb Raider: Underworld oli sarjan ensimmäinen peli Xbox 360- ja Playstation 3 -konsoleille vuonna 2008. Pelin tekemisessä pyrittiin hyödyntämään uutta teknologiaa, ja Crystal Dynamics muun muassa käytti hahmojen animointiin motion capture -näyttelijöitä perinteisen animaation sijaan. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 28.11.2019.) Underworldin grafiikat olivat jälleen edeltäjiään paremmat ja taistelumekaniikkoja oli myös paranneltu, mutta positiivisista arvosteluista huolimatta muut toiminta-seikkailupelit, kuten Uncharted, olivat viemässä huomiota Tomb Raiderilta. (Nick930 2018, viitattu 28.11.2019.) Tomb Raider: Underworld menestyi paremmin kuin kaksi edellistä peliä (2,6 miljoonaa kappaletta), mutta ei kuitenkaan niin hyvin kuin oli suunniteltu (Elliott 2009, viitattu 19.4.2020).

2.2.3 Uusi alku

Square Enix osti vuonna 2009 Tomb Raiderin julkaisija Eidosin, joka sai uudeksi nimekseen Square Enix Europe (Plunkett 2009, viitattu 19.4.2020). Square Enix ilmoitti 2010, että he olivat tekemässä uutta Tomb Raider -peliä, joka tulisi olemaan hyvin erilainen edeltäjiinsä verrattuna. Tomb Raider (2013) kertoo nuoren Lara Croftin ensimmäisestä seikkailusta ja keskittyi tällä kertaa selviytymiseen. Se oli tyyliltään realistisempi ja verisempi ja ensimmäinen Tomb Raider -peli, joka sai K18-ikärajan. (Idleric 2015, viitattu 28.11.2019.) Peliä myytiin 8,5 miljoonaa kappaletta, mikä oli eniten koko pelisarjasta tähän mennessä (McWhertor 2015, viitattu 19.4.2020).

Rise of the Tomb Raider jatkaa Laran tarinaa edellisestä pelistä edelleen selviytymisteemalla. Peli julkaistiin 2015 Xbox Onelle, Xbox 360:lle, PC:lle ja hieman myöhemmin myös Playstation 4:lle. Crystal Dynamics pyrki lisäämään peliin tällä kertaa enemmän raunioita pelaajien tutkittavaksi, koska aiempaa Tomb Raideria oli moitittu niiden vähäisyydestä ja siitä, etteivät tutkittavat sijainnit olleet tarpeeksi vanhoja. (Thorpe & Jones 2018, viitattu 28.11.2019.) Rise of the Tomb Raider sai lähes yhtä positiivisen vastaanoton kuin vuoden 2013 Tomb Raider ja sitä myytiin 7 miljoonaa kappaletta (Mäki 2017, viitattu 19.4.2020).

Uusin Tomb Raider peli, Shadow of the Tomb Raider (2018), on viimeinen osa trilogialle. Vastuu pelin kehittämisestä siirtyi Crystal Dynamicsilta Eidos Montrealille, joka on myös Square Enixin

omistama studio. Pelin kehittäjät tekivät kuitenkin edelleen yhteistyötä Crystal Dynamicsin kanssa varmistaakseen tarinalle parhaan mahdollisen lopetuksen. Koska tämä Tomb Raider -trilogia on ollut uusi alkuperätarina Lara Croftille, Shadow of the Tomb Raiderin tavoitteena oli näyttää, kuinka Lara kasvoi 90-luvulla tunnetuksi seikkailijaksi. (Phipps 2018, viitattu 28.11.2019.) Peliä oli myyty helmikuuhun 2019 mennessä yli 4 miljoonaa kappaletta, ja Eidos Montreal ei usko sen jäävän viimeiseksi Tomb Raider -peliksi (Bailey 2019, viitattu 28.11.2019).

3 LARA CROFT HAHMONA

Lara Croft hahmona on käynyt läpi yhtä paljon muutoksia kuin itse pelit, sekä tarinallisesti että ulkonäöllisesti. Lara sai alkunsa epärealistisena, rikkaana seikkailijana, josta kehittyi vuosien aikana perhetragediaan liittyvää mysteeriä selvittävä hahmo ja myöhemmin käytännöllinen selviytyjä.

3.1 Laran tarina

Lara Croft suunniteltiin aluksi miespuoliseksi seikkailijaksi, mutta Core Design tuli siihen tulokseen, että se tekisi hänestä liian samankaltaisen Indiana Jonesin kanssa ja päätyivätkin muuttamaan hahmon naispuoliseksi. Ennen Laraa hahmon nimi oli Laura Cruz, ja hän oli latinonainen, joka yritti pelastaa ympäristöä keräilemällä artefakteja, mutta tämäkin muuttui, koska englantilainen pelifirma toivoi, että päähahmo olisi myös englantilaisempi. Laurasta tuli aatelissukuinen englantilainen arkeologi, Lara Croft. (Idleric 2015, viitattu 5.12.2019.)

Laran alkuperäisen taustatarinan mukaan hän oli lordi Henshingly Croftin tytär. Turvallisesta aatelistelmäntyulistä huolimatta Lara oli aina kiinnostunut vaarallisemmista harrastuksista, kuten vuorikiipeilystä Skotlannin vuorilla ja laskettelusta Sveitsissä. Hän matkusti uusien haasteiden perässä Himalajalle, missä hän joutui lento-onnettomuuteen, joka johti hänen päätökseensä luopua roolistaan rikkaan perheen tyttärenä ja lähteä seikkailemaan itsenäisemmin. Laran vanhemmat katkaisivat yhteydet rahallisesti ja Lara tienasi rahaa kirjoittamalla matkapäiväkirjoja seikkailuistaan. (Cohen 2000, 82.)

Laran taustatarina on käynyt läpi useita muutoksia, etenkin sen jälkeen, kun pelien kehitys siirtyi Crystal Dynamicsille. He pyrkivät tuomaan Laran hahmoon lisää tarinallista syvyyttä pitääkseen tämän mielenkiintoisempana. Myös Tomb Raider -elokuva toi mukanaan tärkeän muutoksen peleihin: Laran motivaatioksi tuli uusien seikkailujen etsimisen sijaan perhetragediaan liittyvän mysteerin ratkaiseminen. (Idleric 2015, viitattu 5.12.2019.)

Suurin muutos tapahtui kuitenkin, kun sarja aloitettiin uudelleen vuoden 2013 Tomb Raiderilla. Laran ongelmana oli, että varakkaaseen hahmoon, joka ei koskaan hävinnyt, oli vaikea samaistua, joten hänet laitettiin uuteen tilanteeseen, jossa hänen täytyikin selviytyä. (Thorpe & Jones 2018,

viitattu 5.12.2019.) Peli kertoo Laran uran ensivaiheista, joten hän on itsevarman seikkailijan sijaan nuori ja kokematon. Hänen päätavoitteenaan on todistaa, etteivät myytit ole todellisia, koska pakomielle myytteihin oli ajanut hänen isänsä itsemurhaan. Käy kuitenkin ilmi, että Lara oli väärässä, ja Rise of the Tomb Raiderissa hän pyrkiikin vahvistamaan isänsä teorioita. Hän joutuu myös vastakkain Trinity-organisaation kanssa, joka etsii myyttisiä esineitä omiin tarkoituksiinsa. Lara jatkaa Trinityn metsästämistä myös trilogian viimeiseen peliin, Shadow of the Tomb Raideriin. (Davies & Dubeau 2018, 6–11.)

3.2 Laran ulkonäön evoluutio

Laran ulkonäkö pysyi graafisia päivityksiä lukuun ottamatta suhteellisen muuttumattomana ensimmäisten viiden pelin ajan (kuvio 1). Hänen tyypilliseen asuunsa kuului sininen toppi, ruskeat shortsit ja retkeilyvarusteet, ja hänen hiuksensa oli letitetty. Ainoat poikkeukset tähän olivat Laran lyhyempi hiustyyli ensimmäisessä pelissä teknisistä syistä ja talvitakki myöhemmissä peleissä Laran seikkaillessa kylmemmissä ympäristöissä. (Schedeen 2012, viitattu 5.12.2019.) Alkuperäinen Lara oli hyvin seksualisoitu ja hänen ulkonäköään kritisoitiin tämän takia jo 90-luvulla. Häntä pidettiin epärealististen mittasuhteidensa vuoksi huonona roolimallina naisille ja tyypillisenä esimerkkinä miehille suunnatusta fantasiahahmosta. Toisaalta Laran ulkonäkö mahdollisti hänen suuren suosionsa Tomb Raiderin päähahmona, kun naispäähahmot olivat vielä harvinaisia. (Romano 2018, viitattu 11.1.2020.)



KUVIO 1. Vasemmalta oikealle, Lara Croft Tomb Raider 1996:sta Tomb Raider: Underworldiin (Fanpop.org 2016, viitattu 2.5.2020)

Angel of Darkness -pelissä Laran perinteinen asu vaihtui väliaikaisesti tummempaan, hiiviskelyyn sopivaan vaatetukseen ja letti vaihtui poninhäntään, mutta Crystal Dynamicsin kehittämät pelit palasivat takaisin alkuperäiseen tyyliin. Erona oli kuitenkin se, että Larasta pyrittiin tekemään pienillä

muutoksilla, kuten maanläheisen sävyisillä vaatteilla ja hieman realistisemmilla mittasuhteilla, vähemmän seksualisoitu. Uudemmat pelit toivat Laralle myös enemmän vaihtoehtoisia asuja, jotka vaihtuivat tilanteen mukaan. (Schedeen 2012, viitattu 5.12.2019.) Vaikka Crystal Dynamics pyrki parantelemaan Laraa hahmona, Tomb Raider: Legend oli myös ensimmäinen peli, jossa Laralle oli mahdollista saada bikinit palkintona pelin läpäisystä tietyllä vaikeustasolla (Idleric 2015, viitattu 11.1.2020).

Vuoden 2013 Tomb Raiderin tyyli oli realistinen ja synkkä, joten myös Larasta tehtiin huomattavasti realistisemmän näköinen eikä hänen vaatetuksensa ollut enää yhtä paljastavaa kuin ennen (kuvio 2). Aiemmin tärkeät elementit kuten lyhyet shortsit ja kaksi pistoolia jäivät pois, ja Laran persoona oli myös huomattavasti vakavampi kuin ennen. Koska Laran seksualisoitua ulkonäköä oli kritisoitu jo pitkään, yksi Crystal Dynamicsin tavoitteista oli päästä eroon tästä huonosta maineesta. (Idleric 2015, viitattu 5.12.2019.) Uuden trilogian tavoitteena oli myös pitää Laran design mahdollisimman käytännöllisenä. Selviytyjä-Lara pystyi tekemään itselleen uusia vaatteita ja varusteita materiaaleista, joita hän löysi matkallaan, joten pelin tekijöiden piti ottaa huomioon myös se, mitä materiaaleja Laralla oli saatavilla esimerkiksi viidakossa. (Davies & Dubeau 2018, 15.)



KUVIO 2. Uudistettu Lara Croft, Tomb Raider 2013 (Steam 2013, viitattu 2.5.2020)

4 PELIHAHMOJEN KEHITTYMINEN

Pelihahmojen suunnitteluun ovat vaikuttaneet monet tekijät, kuten teknologian rajoitteet ja sen nopea kehittyminen etenkin 2000-luvulla. Pelien grafiikat ovat kehittyneet yksinkertaisista vähäpolygonisista hahmoista hyperrealismiin ja uusimmat pelit näyttävät jo lähes elokuvilta. Odotukset pelien sisällöstä ovat myös muuttuneet vuosien aikana huomattavasti: ennen pelien päähahmoista ei tiedetty välttämättä edes nimeä, kun taas nykyään peleiltä odotetaan moniulotteisia, kiinnostavia hahmoja ja tarinoista on tullut tärkeä osa pelejä.

4.1 Teknologian kehittyminen

Videopelien grafiikka on rajoittunut käytettävissä olevan teknologian mukaan. Ensimmäiset pelit koostuivat vain mustavalkoisista pikseleistä, mutta peligrafiikat saivat teknologian kehittyessä lisää värejä ja yksityiskohtia. Laitteiden asettamien rajoitusten vuoksi tärkeintä oli kuitenkin aina kommunikoida mahdollisimman paljon mahdollisimman yksinkertaisesti. (Erika's Uni Blog 2015, viitattu 16.1.2020.)

Pelit siirtyivät 90-luvun aikana käyttämään myös 3D-grafiikoita, mutta koska tietokoneet eivät olleet vielä tarpeeksi tehokkaita, ensimmäiset 3D-pelit olivat vielä hyvin yksinkertaisia verrattuna 2D-peleihin (Cobbett 2009, viitattu 16.1.2020). Täysin 3D:nä toteutettujen grafiikoiden haasteena oli, että niiden täytyi näyttää hyvältä kaikista suunnista mahdollisimman pienellä polygonimäärällä (Erika 2015, viitattu 16.1.2020). Myös animoinnissa oli haasteensa, ja esimerkiksi ensimmäisessä Tomb Raiderissa Laran letti jouduttiin jättämään pois, koska se ei toiminut oikealla tavalla Laran liikkeiden kanssa ja se pystyttiin lisäämään vasta seuraavaan peliin (Thorpe & Jones 2018, viitattu 16.1.2020).

Playstation 2:n myötä 3D-grafiikoista tuli 2000-luvulla entistä suosituimpia, ja ne myös kehittyivät vuosikymmenen aikana yksinkertaisista grafiikoista todella realistisiksi (Academy of Art University 2020, viitattu 20.4.2020). Esimerkiksi Half-Life 2:n (Valve 2004) hahmojen kasvojen animaatiot olivat jo hyvin eläväisiä. Realismin lisäksi 3D-grafiikoille alkoi muodostua myös erilaisia tyylejä, kuten Team Fortress 2 (Valve 2007) sarjakuvamaisen liioitelluilla hahmodesigneillaan. (Gameranx 2019, viitattu 20.4.2020.)

Koska tietokoneet ja konsolit ovat koko ajan tehokkaampia, nykyään peleissä on hyvin suosittua käyttää hyperrealistisia grafiikoita. Tämä on haastavaa sekä näytönohjaimien että pelimoottorien kehittäjille, koska pelit vaativat fysiikan laskelmien toteuttamista ja valojen ja varjojen luomista reaaliajassa. Hahmoissa haastavimpia osioita ovat iho, hiukset ja silmät. Ihon haasteena on se, miten valo käyttäytyy sen kanssa: jos hahmo esimerkiksi pitää kättään valoa vasten, sen ympärillä täytyy olla punertava hehku. Silmät ovat myös monimutkaisten heijastusten takia haastava valaista. Realistiset hiukset ovat olleet ongelma jo pitkään, koska ne vaativat tuhansien yksittäisten hiussuortuvien renderöintiä näyttääkseen uskottavalta. Näytönohjaimien tekijät ovat yrittäneet kehittää tälle ongelmalle ratkaisuja, kuten esimerkiksi AMD:n TressFX-teknologia, jota käytettiin Laran poninhännän toteuttamiseen uusimmissa Tomb Raider -peleissä. (Stuart 2015, viitattu 16.1.2020.)

Realistisia hahmoja mallinnettaessa ja animoitaessa turvaudutaan usein motion capture -teknologiaan, jotta lopputulokset olisivat mahdollisimman uskottavia (Erika's Uni Blog 2015, viitattu 16.1.2020). On pelejä, jotka on toteutettu täysin motion capturella, kuten Detroit: Become Human (Quantic Dream 2018), jonka tekemisessä oli mukana yli 250 näyttelijää (Blye 2019, viitattu 20.4.2020).

Kun hahmo rakennetaan tällä tekniikalla näyttelijän pohjalta, on kuitenkin riskinä, että hahmon design jää realismin varjoon. Uusimmat Tomb Raider -pelit käyttivät Lara Croftin 3D-mallin pohjana näyttelijä Camilla Luddingtonia ja ongelmaksi muodostui se, että hahmo näytti aluksi enemmän Camillalta kuin Laralta ja hahmon kasvot jouduttiin suunnittelemaan uudestaan. (Campbell 2015, viitattu 18.1.2020.)

4.2 Tarinan tärkeys

Helposti tunnistettavat päähahmot eivät olleet yleisiä 90-luvun PC-peleissä, ja tyypillinen päähahmo oli hyvin maskuliininen lihaksikas mies. Pelien päähahmoa ei usein laitettu pelin kanteen tai muihin markkinointimateriaaleihin lainkaan. Tämä teki Tomb Raider -peleistä poikkeuksen, koska pelejä markkinoitiin nimenomaan päähahmolla, joka oli vielä nainen. Odotukset pelien päähahmoista ovat muuttuneet paljon viimeisen 20 vuoden aikana, ja koska Larasta on tehty tässä ajassa useita versioita, hän on hyvä esimerkki siitä, kuinka pelien hahmosuunnittelu on muuttunut. (Iwaniuk 2017a, viitattu 18.1.2020.)

Pelit painottavat koko ajan enemmän tarinankerrontaa, joten hahmojen odotetaan olevan samaistuttavia ja usein myös monimutkaisempia kuin ennen. Pelin genre vaikuttaa tietysti siihen, kuinka paljon syvyyttä hahmoille tarvitsee antaa: esimerkiksi Doom-pelien (id Software) päähahmo ei puhu lainkaan, eikä hänestä tiedetä mitään, mutta koska kyseessä on ensimmäisen persoonan ammuskelupeli, tämä ratkaisu toimii hyvin. Toisaalta Life is Strangessa (Dontnod Entertainment 2015), joka on erittäin tarinapainotteinen, päähahmo Maxille on annettu hyvin moniulotteinen persoona, jotta pelaaja voi samaistua häneen paremmin. On myös tarinallisia pelejä, kuten Half-Life, joiden päähahmo on täysin hiljainen eikä häntä nähdä juuri lainkaan, ja pelin persoonallisuus tulee täysin sivuhahmoilta. (Cocking 2017, viitattu 21.4.2020.)

Tarinankerronnan on tärkeää näkyä myös hahmojen ulkonäössä. Jo hahmon siluetista voi kertoa jossain määrin, millainen hahmo on kyseessä. Isokokoisen hahmon voi olettaa olevan vahva ja selviytyvän pitkään taisteluissa, kun taas pienikokoisempi hahmo todennäköisesti liikkuu nopeammin. (Sabbagh 2015, viitattu 21.4.2020.) Hahmodesigneista on tullut teknologian kehittymisen myötä entistä yksityiskohtaisempia, mutta tunnistettavat siluetit ja värit ovat edelleen tärkeitä. Vaikka Life is Strangen toisen päähahmon Chloen tunnistettavin piirre on siniseksi värjäytyt hiukset, hänet tunnistaa helposti jo siluetistaan Life is Strange: Before the Stormissa (Deck Nine 2017), jossa siniset hiukset on korvattu luonnollisella hiusvärillä (kuvio 3). (Iwaniuk 2017b, viitattu 21.4.2020.)



KUVIO 3. Vasemmalla Chloe ensimmäisessä Life is Strange-pelissä, oikealla Chloe Life is Strange: Before the Stormissa (Top Celeb Jackets 2020 & Game Preorders 2017, viitattu 2.5.2020)

Hahmojen yksityiskohdat ovat myös hyödyllisiä tarinankerronnan kannalta. Persona 5:n (Atlus 2016) Futaban designiin on sisällytetty paljon pieniä yksityiskohtia, jotka kertovat paljon hahmon persoonasta hakkerina. Silmälasiensa lisäksi hänen paidassaan on salasanatyylisiä asteriskeja ja hänen takkinsa selässä lukee AFK (away from keyboard). Lisäksi hänellä on aina kuulokkeet mukanaan. (Prima Games 2017, 176.) Uusimmissa Tomb Raider -peleissä yksityiskohdat kulkeutuvat pelistä toiseen kertomassa visuaalisesti edellisten pelien tapahtumista: Rise of the Tomb Raiderissa Laralle on jätetty arpia Tomb Raiderin (2013) haavoista (Simon 2015, viitattu 18.1.2020).

5 LARAN TUTKIMINEN

Lara Croft on jakanut mielipiteitä ulkonäkönsä takia ensimmäisen pelin julkaisusta saakka. Hän on merkittävä hahmo pelihistoriassa, koska hän on edelleen yksi harvoja naispäähahmoja toimintapeleissä, mutta hänen ulkonäköään on kritisoitu hyperseksualisoituna. (Romano 2018, viitattu 23.4.2020.) Larasta on tehty vuosien aikana useita versioita, ja aion tässä tutkimuksessa selvittää, millaisia muutoksia Laran design on käynyt läpi.

5.1 Tutkimusmenetelmät

Tomb Raider -pelejä on 12, ja jokaisella on oma versionsa Larasta, joten tarkoitukseni on laadullisesti vertailla näitä erilaisia versioita ja selvittää, miten Lara on muuttunut sekä mitkä asiat ovat pysyneet samanlaisina. Tarkastelen kuvankaappauksia peleistä, koska varsinkin vanhempien pelien markkinointimateriaalit ja peligrafiikat ovat tyyliltään hyvin erilaisia.

Keskityn erityisesti seuraaviin kategorioihin:

1. Yleinen visuaalinen tyyli
2. Hiukset
3. Ruumiinrakenne
4. Vaatetus.

Visuaalinen tyyli tarkoittaa, että tarkastelen, onko Lara toteutettu sarjakuvamaisella, semirealistisella vai realistisella tyylillä. Lasken tyylin sarjakuvamaiseksi, jos Laran ulkonäössä ei ole mitään realistisia elementtejä hänen kasvonpiirteissään tai mittasuhteissaan. Jos esimerkiksi hänen kasvonsa ovat hyvin lähellä realismia, mutta hänellä on isohko pää tai normaalia pidemmät jalat, lasken tämän semirealistiseksi. Realistinen Lara on sekä kasvonpiirteiltään että mittasuhteiltaan normaalien ihmisten näköinen.

Hiustyylin muutoksissa tarkastelen lähinnä sitä, onko Laran eri versioilla letti vai poninhäntä, koska tämä vaihtelee jonkin verran. Jätän tässä kategoriassa ensimmäisen pelin huomiotta, koska Laralla ei ole teknisistä syistä kumpaakaan.

Ruumiinrakenne- ja vaatetuskategorioiden otan huomioon, että nämä ovat yleensä kritisoiduimpia elementtejä naishahmojen ulkonäössä. Epärealistiset ja seksuaalisoidut mittasuhteet, kuten suuret rinnat ja hyvin kapea vyötärö, ovat suhteellisen yleinen ongelma naishahmoilla, kuten myös tiukka ja paljastava vaatetus (Apple 2003, 19, viitattu 26.4.2020). Aion siis kiinnittää huomiota siihen, kuinka liioiteltu Laran vartalo on, tai vaihtoehtoisesti kuinka realistinen se on. Lasken Laran ruumiinrakenteen liioitelluksi, jos se olisi täysin mahdoton oikealle ihmiselle, ja hieman liioitelluksi, jos Lara on suhteellisen sopusuhtainen, mutta hänellä on esimerkiksi hieman normaalia pidemmät jalat tai hieman korostetut kurvit.

Vaatetuksesta tarkastelen sitä, kuinka paljastavaa se on. Jos Laralla on yllään esimerkiksi hyvin lyhyet shortsit ja toppi, jossa on hyvin avara kaula-aukko ja lisäksi keskivartalo paljaana, lasken sen paljastavaksi. Jos Laralla on paita, jossa on hyvin avara kaula-aukko, mutta pitkät housut, tai vaihtoehtoisesti lyhyet shortsit mutta peittävä paita, lasken asun hieman paljastavaksi. Pitkät housut ja paita, jonka kaula-aukko ei ole avara, lasketaan luonnollisesti peittäväksi asuksi.

TAULUKKO 1. Tarkasteltavat kategoriat ja mahdolliset tulokset

Kategoria	Vaihtoehdot		
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen	Semirealistinen	Realistinen
Hiukset	Letti	Poninhäntä	Muu
Ruumiinrakenne	Liioiteltu	Hieman liioiteltu	Realistinen
Vaatetus	Paljastava	Hieman paljastava	Peittävä

5.2 Aineisto

Käytän aineistonani Tomb Raider -pelejä vuosilta 1996–2018 (liite 1). Otan jokaisesta pelistä kuvankaappauksia Larasta, ja mikäli tämä ei ole mahdollista esimerkiksi sen takia, että peli ei anna kääntää kameraa Laran etupuolelle, käytän internetistä haettuja kuvia.

Koska osassa peleistä Laralla on useampia erilaisia asuja tai paljon kustomointimahdollisuuksia, pyrin valitsemaan vertailtavaksi jokaisesta pelistä niin sanotun perusversion, jotta muutoksien vertailu on mahdollisimman suoraviivaista. Mikäli en ollut varma, minkä asun on tarkoitus olla perus-Lara (tämä oli ongelma etenkin Rise of the Tomb Raiderin kanssa), valitsin asun, joka Laralla on myös pelin kanssa.

Halusin vertailla nimenomaan pelinsisäistä Laraa enkä pelien kansissa tai markkinointimateriaaleissa esiintyvää Laraa, koska näin voin tarkastella myös peligrafiikkojen kehittymistä versiosta toiseen. Esimerkiksi ensimmäisen Tomb Raiderin kanssa esiintyvä Lara on huomattavasti yksityiskohtaisempi 3D-malli kuin pelissä esiintyvä Lara, koska se oli mahdollista paikoillaan pysyvälle kuvalle (kuvio 4). Tämä ei siis antaisi selkeää kuvaa ensimmäisen Tomb Raiderin aikaisista peligrafiikoista.



KUVIO 4. Tomb Raider (1996), vasemmalla kansi, oikealla Lara pelissä (Tomb Raider Forums 2008, viitattu 2.5.2020)

6 LARAT VERTAILUSSA

Vertailen Lara Croftin kahtatoista versiota käyttäen taulukossa 1 esitettyjä kategorioita. Olen myös jakanut Larat luvun 2 tapaan Core Design-, Crystal Dynamics- ja Square Enix -osioihin, koska nämä voi laskea omiksi aikakausikseen Tomb Raiderin historiassa.

6.1 Core Design (1996–2003)

Core Design teki Tomb Raider -pelejä ensimmäisestä pelistä Angel of Darknessiin saakka. Arvioin tässä osiossa Lara Croftin ulkonäön kyseisissä peleissä (kuviot 5–10 ja taulukot 2–7).



KUVIO 5. Tomb Raider, Core Design 1996 (Fenlon 2014, viitattu 2.5.2020)

TAULUKKO 2. Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider (1996)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen
Hiukset	Muu
Ruumiinrakenne	Liioiteltu
Vaatetus	Hieman paljastava



KUVIO 6. Tomb Raider II (Core Design 1997, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 3. Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider II (1997)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen
Hiukset	Letti
Ruumiinrakenne	Liioiteltu
Vaatetus	Paljastava



KUVIO 7. Tomb Raider III (Core Design 1998, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 4. Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider III (1998)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen
Hiukset	Letti
Ruumiinrakenne	Liioiteltu
Vaatetus	Paljastava



KUVIO 8. Tomb Raider: Last Revelation (Core Design 1999, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 5. Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider: Last Revelation (1999)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen
Hiukset	Letti
Ruumiinrakenne	Liioiteltu
Vaatetus	Paljastava



KUVIO 9. *Tomb Raider: Chronicles* (Core Design 2000, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 6. *Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider: Chronicles (2000)*

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen
Hiukset	Letti
Ruumiinrakenne	Liioiteltu
Vaatetus	Paljastava



KUVIO 10. *Tomb Raider: Angel of Darkness*, Core Design 2003 (Jeanne 2004, viitattu 2.5.2020.)

TAULUKKO 7. Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider: Angel of Darkness (2003)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen
Hiukset	Letti
Ruumiinrakenne	Hieman liioiteltu
Vaatetus	Hieman paljastava

6.2 Crystal Dynamics (2006–2008)

Arvioin tässä osiossa Laran Tomb Raider: Legendistä, Anniversarystä ja Underworldistä (kuvat 11–13 ja taulukot 8–10). Crystal Dynamics teki nämä pelit, kun Eidos oli vielä Tomb Raiderin julkaisija.



KUVIO 11. Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamics 2006, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 8. Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider: Legend (2006)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Semirealistinen
Hiukset	Poninhäntä
Ruumiinrakenne	Hieman liioiteltu
Vaatetus	Paljastava



KUVIO 12. Tomb Raider: Anniversary (Crystal Dynamics 2007, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 9. Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider: Anniversary (2007)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Semirealistinen
Hiukset	Letti
Ruumiinrakenne	Liioiteltu
Vaatetus	Hieman paljastava



KUVIO 13. *Tomb Raider: Underworld* (Crystal Dynamics 2008, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 10. Laran ulkonäön arviointi, *Tomb Raider: Underworld* (2008)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Semirealistinen
Hiukset	Poninhäntä
Ruumiinrakenne	Hieman liioiteltu
Vaatetus	Paljastava

6.3 Square Enix (2013–2018)

Square Enixin julkaisemista *Tomb Raider* -peleistä *Tomb Raider* (2013) ja *Rise of the Tomb Raider* olivat vielä Crystal Dynamicsin tekemiä, mutta *Shadow of the Tomb Raider*in kehitti Eidos Montreal. Arvioin tässä osiossa Laran ulkonäön muutokset tämän trilogian aikana (kuviot 14–16 ja taulukot 11–13).



KUVIO 14. *Tomb Raider* (Crystal Dynamics 2013, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 11. *Laran ulkonäön arviointi, Tomb Raider (2013)*

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Realistinen
Hiukset	Poninhäntä
Ruumiinrakenne	Realistinen
Vaatetus	Hieman paljastava



KUVIO 15. *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics 2015, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 12. Laran ulkonäön arviointi, *Rise of the Tomb Raider* (2015)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Realistinen
Hiukset	Poninhäntä
Ruumiinrakenne	Realistinen
Vaatetus	Peittävä



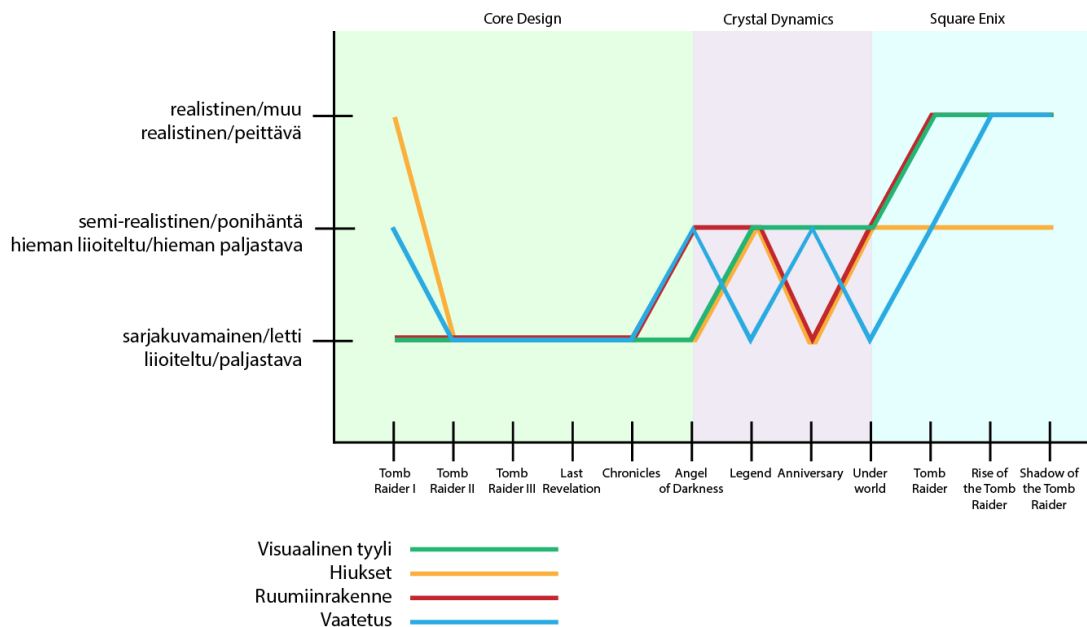
KUVIO 16. *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal 2018, kuvankaappaus pelistä)

TAULUKKO 13. Laran ulkonäön arviointi, *Shadow of the Tomb Raider* (2018)

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Realistinen
Hiukset	Poninhäntä
Ruumiinrakenne	Realistinen
Vaatetus	Peittävä

7 ANALYYSI

Laran evoluutio osoittautui tämän tutkimuksen perusteella suhteellisen suoraviivaiseksi. Laran 3D-malli on muuttunut pelistä toiseen sen mukaan, miten teknologia on sen mahdollistanut, ja tämän lopputuloksena hyvin yksinkertaisena ja epärealistisena 90-luvulla alkanut hahmo näyttää vuonna 2018 erittäin realistiselta. Hahmon seksualisoinnissa ei kuitenkaan tapahtunut muutoksia yhtä tasaisesti, vaan positiivisia muutoksia oli nähtävissä vasta uusimmissa peleissä. Kuviosta 17 voi nähdä, että Laran hahmo alkoi hyvin tasaisesti ja kävi pelisarjan puolivälin aikana läpi useampia muutoksia, kunnes hänelle löydettiin taas yhtenäisempi tyyli.



KUVIO 17. Kaavio tutkimuksen tuloksista

Core Designin ollessa pelien kehittäjänä Lara ei muuttunut juuri lainkaan ennen Angel of Darknessia. Laran designit Tomb Raider II:sta Tomb Raider: Chroniclesiin saivat täsmälleen saman arvion (taulukko 14) ja ensimmäinen Lara eroaa näistä todennäköisesti lähinnä teknisistä syistä ainakin hiustyyliltään. Pelien hyvin nopea julkaisutahti on mahdollisesti vaikuttanut Laran vähäisiin muutoksiin, koska Core Design julkaisi uuden pelin joka vuosi eikä heillä todennäköisesti ole ollut aikaa tehdä suuria visuaalisia muutoksia.

TAULUKKO 14. Laran designin arviointi Tomb Raider II – Tomb Raider: Chronicles

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Sarjakuvamainen
Hiukset	Letti
Ruumiinrakenne	Liioiteltu
Vaatetus	Paljastava

Tomb Raider: Angel of Darkness on visuaalisesti täysin erilainen kuin edeltäjänsä, koska se tehtiin ensinnäkin uudelle konsolisukupolvelle (Playstation 2) ja pelin työryhmä Core Designilla ei ollut enää sama. Laran ruumiinrakenne ja vaatetus saivat arvioikseen vain hieman liioiteltu ja hieman paljastava, mikä on muutos positiiviseen suuntaan Laran seksualisoinnin osalta.

Crystal Dynamicsin aikana Lara kävi läpi paljon muutoksia kolmen vuoden sisällä. Pelien visuaalinen tyyli muuttui myös hieman realistisempaan suuntaan. Vaikka Lara näyttää enemmän ihmiseltä, hänen siluettinsa on kaikissa peleissä kuitenkin selvästi kurvikas, joten Legend ja Underworld saivat arvioikseen ruumiinrakenteesta hieman liioitellun. Anniversaryn Laran arvioin liioitelluksi, koska Laran rinnat uhmaavat painovoimaa ja hänen jalkansa ovat 2/3 hänen koko pituudestaan. Vaate-tuksen arviointi osoittautui päinvastaiseksi ja Anniversaryn Laran vaatetus oli vain hieman paljastava, mutta Legendissä ja Underworldissä puolestaan paljastava. Näiden kolmen Laran eroavaisuudet antavat sen vaikutelman, että Crystal Dynamics ei ole ehkä ollut täysin varma, mihin suuntaan he haluavat viedä Laran, mutta hänet haluttiin kuitenkin pitää viehättävänä. Eroavaisuudet voivat johtua myös osittain siitä, että Anniversaryn ja Underworldin toteuttivat kaksi eri työryhmää. Hiustyylinä Crystal Dynamics on suosinut poninhäntää, ja Anniversaryssa Laralla on letti todennäköisesti siksi, että peli on päivitetty versio ensimmäisestä Tomb Raiderista.

Lara kävi läpi suurimman muodonmuutoksen, kun Square Enixistä tuli Tomb Raiderin julkaisija. Tämän takia 2013 jälkeen julkaistut pelit saivat oman kategoriansa, vaikka kehittäjä oli edelleen Crystal Dynamics. Modernit pelit pyrkivät olemaan niin realistisia kuin mahdollista, koska teknologian nopea kehittyminen on mahdollistanut sen, ja Tomb Raider ei ole poikkeus. Shadow of the Tomb Raiderin Lara on visuaalisesti ensimmäisten Tomb Raiderien Laran vastakohta (taulukko 15).

TAULUKKO 15. Laran designin arviointi Rise of the Tomb Raiderille ja Shadow of the Tomb Raiderille.

Kategoria	Arviointi
Visuaalinen tyyli	Realistinen
Hiukset	Poninhäntä
Ruumiinrakenne	Realistinen
Vaatetus	Peittävä

Realistisen tyylin lisäksi Laran designia ei voi enää sanoa seksualisoiduksi, koska hänen ruumiinrakenteensa näyttää luonnolliselta, ja hänen vaatetuksensa ei ole paljastavaa vain sen takia, että se näyttäisi hyvältä. Vain Tomb Raider 2013 sai vaatetuksen osalta arviokseen hieman paljastavan Laran topin takia. Muutos on siis ollut kaiken kaikkiaan positiivista.

Suurista muutoksista huolimatta Lara on pysynyt hyvin tunnistettavana versiosta toiseen. Esimerkiksi hänen hiustyyliensä muutokset ovat olleet suhteellisen minimaalisia, joten se on elementti, josta Laran tunnistaa heti. Hänen vaatetuksensa on myös seurannut tiettyä kaavaa, vaikka muutokset ovat olleet näkyvämpiä. Laralla on lähes aina hihatonta paita ja shortsit tai myöhemmin pidempilahkeiset seikkailuun sopivat housut. Ainoat poikkeukset tähän ovat olleet Tomb Raider: Legend, jossa Laralla on t-paita, ja Rise of the Tomb Raider, jossa Lara tarvitsi lämmintä vaatetusta pelin sijainnin vuoksi. Kaksi pistoolia oli myös Laran tuntomerkki hyvin pitkään, ja tämä muuttui vasta Tomb Raider 2013:n myötä, kun peleihin lisättiin selviytymiselementtejä. Persoonana on myös elementti, joka on pitänyt Laran tunnistettavana, koska tarina on tärkeä osa hahmoa, mutta sitä on haastavampaa arvioida pelkän hahmosuunnittelun kautta.

8 POHDINTA

Tutkin tässä opinnäytetyössä muutoksia Tomb Raider -pelien päähahmo Lara Croftin ulkonäössä viimeisen 20 vuoden aikana. Keräsin kuvia Larasta kahdestatoista Tomb Raider -pelistä ja vertailin niitä keskittyen tiettyihin valitsemiini ominaisuuksiin, kuten vaatetukseen ja ruumiinrakenteeseen. Kiinnitin paljon huomiota myös hahmon seksuaalisointiin, koska pelien historiaa tutkiessa kävi ilmi, että tämä on ollut tärkeä osa Laran hahmosuunnittelua etenkin pelisarjan alkuaikoina.

En ollut perehtynyt Tomb Raider -pelien historiaan ennen tämän tutkielman aloittamista ja olin pelannut vain Square Enixin julkaisemia pelejä, joten aiheeseen perehtyminen oli mielenkiintoista. Minulla oli jonkinlainen käsitys siitä, kuinka seksualisoitu hahmo Lara Croft oli ennen ollut, mutta yllätyin siitä, kuinka paljon sitä oli oikeasti hyödynnetty muun muassa pelin markkinoinnissa. On vaikeaa kuvitella tällaista markkinointistrategiaa nykypäivänä, kun pelaajakunta on niin laaja. Osa lukemistani artikkeleista antoi ymmärtää, että Laran seksuaalisointi olisi vähentynyt tasaisesti pelien aikana, mutta se oli vahvasti läsnä koko ajan Tomb Raider: Underworldiin saakka. Pelien grafiikat vain paranivat. En tiedä, yllättikö tämä minua vai ei, mutta olen tyytyväinen, että Tomb Raider 2013 oli muutos huomattavasti parempaan suuntaan.

Oli myös mielenkiintoista perehtyä pelien grafiikoiden kehittymiseen, koska se on ollut huomattavaa viimeisten 20 vuoden aikana. Pääsin näkemään tämän myös käytännössä pelatessani vanhempia Tomb Raider -pelejä tätä tutkielmaa varten. Vuoden 1996 parhaissa 3D-grafiikoissa on suuri ero moderneihin peleihin ja osasin hädän tuskin ohjata Laraa. Tomb Raider -pelit demonstroivat peliteknologian kehittymistä erittäin hyvin.

Yksi asia Tomb Raiderin historiassa kiinnitti huomioni negatiivisella tavalla. Tämä ei liity suoraan Laraan, mutta sillä oli varmasti suuri vaikutus siihen, miksi Core Designin tekemät pelit kehittivät visuaalisesti niin vähän. Pelien julkaisutahti vuosina 1996–2000 oli todella tiukka, ja monissa artikkeleissa puhuttiin, että pelien tekijät olivat palamassa loppuun tämän takia eivätkä ehtineet päivittää käyttämäänsä pelimootoria tai tekemään suuria parannuksia grafiikoihin. Tämän takia en ollut kovin yllättynyt, että heidän tekemänsä pelit näyttivät lähes identtisiltä. ”Crunch-kulttuuri”, mahdoton työtahti ja työntekijöiden loppuun palaminen on ongelma pelialalla vielä nykyäänkin, joten oli pettymys huomata, että sama ongelma oli olemassa jo 20 vuotta sitten.

Pelkästään Tomb Raideria tarkastellen sanoisin, että pelialalla on tapahtunut muutoksia positiiviseen suuntaan niin teknologian kuin hahmosuunnittelun kehittymisessä, mutta kaikessa on aina myös parantamisen varaa.

LÄHTEET

Academy of Art University 2020. A Decade of Game Development and Innovation: Major Milestones from 2000 to 2010. Viitattu 20.4.2020, <https://blog.academyart.edu/a-decade-of-game-development-major-milestones-from-2000-to-2010/>.

Apple, Carl 2003. A Study of Female Characteristics and Images in Home Video Games. Grand Valley State University. Masters Theses. Viitattu 26.4.2020, <https://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1608&context=theses>.

Bailey, Kat 2019. Shadow of the Tomb Raider Devs "Super Happy" With Sales and Reviews as DLC Wraps Up. USGamer. Viitattu 28.11.2019, <https://www.usgamer.net/articles/shadow-of-the-tomb-raider-dlc-news>.

Blye, Ericka 2019. 10 Of The Best Motion Capture Characters Ever. TheGamer. Viitattu 20.4.2020, <https://www.thegamer.com/best-motion-capture-characters-ever/>.

Campbell, Colin 2015. The Reconstruction of Lara Croft. Polygon. Viitattu 18.1.2020, <https://www.polygon.com/features/2015/7/10/8925285/the-reconstruction-of-lara-croft-rise-of-the-tomb-raider>.

Cobbett, Richard 2009. The evolution of gaming graphics. TechRadar. Viitattu 16.1.2020, <https://www.techradar.com/au/news/gaming/the-evolution-of-gaming-graphics-609050/2>.

Cocking, Tony 2017. The Importance of a Good Video Game Protagonist. Twinfinite. Viitattu 21.4.2020, <https://twinfinite.net/2017/12/importance-good-protagonist/>.

Cohen, Mark 2000. Lara Croft: The Art of Virtual Seduction. Shreveport: Prima Games.

Davies, Paul & Dubeau, Martin 2018. Shadow of the Tomb Raider – The Official Art Book. Lontoo: Titan Books.

Elliott, Phil 2009. Eidos posts 6-month revenue hike. Gamesindustry.biz. Viitattu 19.4.2020, <https://www.gamesindustry.biz/articles/eidos-posts-6-month-revenue-hike>.

Erika's Uni Blog 2015. How Limitations of the Medium Influenced Video Game Art. Viitattu 16.1.2020, <https://111426studio.wordpress.com/2015/12/01/how-limitations-of-the-medium-influenced-video-game-art/>.

Gameranx 2019. 10 Video Game Graphics From The 2000s That STILL Hold Up. Viitattu 20.4.2020, <https://youtu.be/j70Nb6cRv3E>.

Idleric 2015. The Metamorphoses of Lara Croft. The Artifice. Viitattu 11.1.2020, <https://the-artifice.com/the-metamorphoses-of-lara-croft/>.

Iwaniuk, Phil 2017a. 1997 vs 2007 vs 2017: how is videogame character design evolving? Part one. PCGamesN. Viitattu 18.1.2020, <https://www.pcgamesn.com/videogame-character-design-part-one>.

Iwaniuk, Phil 2017b. 1997 vs 2007 vs 2017: how is videogame character design evolving? Part three. PCGamesN. Viitattu 21.4.2020, <https://www.pcgamesn.com/videogame-character-design-part-three>.

Just Adventure 2005. A Brief - But Comprehensive - History of the Action/Adventure Genre. Viitattu 27.11.2019, <https://web.archive.org/web/20090129103800/http://justadventure.com/articles/ActionAdventures/AA.shtm>.

Luban, Pascal 2002. Designing and Integrating Puzzles in Action-Adventure Games. Gamasutra. Viitattu 27.11.2019, https://www.gamasutra.com/view/feature/131326/designing_and_integrating_puzzles_.php?page=2.

McLaughlin, Rus 2012. IGN Presents: The History of Tomb Raider. IGN. Viitattu 28.11.2019, <https://ca.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider>.

McWhertor, Michael 2015. The Tomb Raider reboot is now the franchise's biggest seller. Polygon. Viitattu 19.4.2020, <https://www.polygon.com/2015/4/6/8354029/tomb-raider-2013-reboot-sales-square-enix>.

Mäki, Jonas 2017. Rise of the Tomb Raider has sold almost 7 million copies. Gamereactor. Viitattu 19.4.2020, <https://www.gamereactor.eu/rise-of-the-tomb-raider-has-sold-almost-7-million-copies/>.

Nick930 2018. History of Tomb Raider (1996–2018). Viitattu 28.11.2019, <https://youtu.be/K09niWRULuM>.

Oxford, Nadia 2018. What's the Definition of an Action Game? Lifewire. Viitattu 27.11.2019, <https://www.lifewire.com/nintendo-action-game-1126179>.

Phipps, Brett 2018. How Shadow of the Tomb Raider's developers are making a better Lara Croft. Trusted Reviews. Viitattu 28.11.2019, <https://www.trustedreviews.com/opinion/eidos-montreal-interview-tomb-raider-new-lara-croft-3470992>.

Plunkett, Luke 2009. Goodbye Eidos, Hello Square Enix Europe. Kotaku. Viitattu 19.4.2020, <https://kotaku.com/goodbye-eidos-hello-square-enix-europe-5309613>.

Prima Games 2017. The Art of Persona 5. Shreveport: Prima Games.

Romano, Aja 2018. Why we've been arguing about Lara Croft for two decades. Vox. Viitattu 23.4.2020, <https://www.vox.com/culture/2018/3/17/17128344/lara-croft-tomb-raider-history-controversy-breasts>.

Sabbagh, Michel 2015. Out of Character: how to design good game characters. Gamasutra. Viitattu 21.4.2020, https://www.gamasutra.com/blogs/MichelSabbagh/20150825/252065/Out_of_Character_how_to_design_good_game_characters.php.

Schedeen, Jesse 2012. The Many Looks of Lara Croft: Videogames. IGN. Viitattu 5.12.2019, <https://www.ign.com/articles/2008/11/17/the-many-looks-of-lara-croft-videogames>.

Simon, Pip 2015. Rise of the Tomb Raider: Devs focus on character design and growth at E3. Game Skinny. Viitattu 18.1.2020, <https://www.gameskinny.com/dq8of/rise-of-the-tomb-raider-devs-focus-on-character-design-and-growth-at-e3>.

Stuart, Keith 2015. Photorealism - the future of video game visuals. The Guardian. Viitattu 16.1.2020, <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/12/future-of-video-gaming-visuals-vidia-rendering>.

Thorpe, Nick & Jones, Darran 2018. The history of Tomb Raider. PC Gamer. Viitattu 19.4.2020, <https://www.pcgamer.com/the-history-of-tomb-raider/>.

Kuvat

KUVIO 1. Fanpop.org 2016. The Many Changes of Lara Croft (Tomb Raider 1996- Tomb Raider Underworld). Viitattu 2.5.2020, <http://nl.fanpop.com/clubs/lara-croft/images/31810586/title/many-changes-lara-croft-tomb-raider-1996-tomb-raider-underworld-photo>.

KUVIO 2. Steam 2013. Tomb Raider. Viitattu 2.5.2020, https://store.steampowered.com/app/203160/Tomb_Raider/.

KUVIO 3. Top Celeb Jackets 2020. Life Is Strange Chloe Price. Viitattu 2.5.2020, <https://www.topcelebsjackets.com/product/video-game-life-is-strange-chloe-price-jacket/>.

KUVIO 3. Game Preorders 2017. Life Is Strage: Before the Storm. Viitattu 2.5.2020, <https://gamepreorders.com/life-is-strange-before-the-storm>.

KUVIO 4. Tomb Raider Forums 2008. Classic HD Cover Art. Viitattu 2.5.2020, <https://www.tombraiderforums.com/showthread.php?t=221989>.

KUVIO 5. Fenlon 2014. How to run the original Tomb Raider on Windows 7/8. PC Gamer. Viitattu 2.5.2020, <https://www.pcgamer.com/how-to-run-the-original-tomb-raider-on-windows-78/>.

KUVIO 6. Core Design 1997. Tomb Raider II. Kuvankaappaus.

KUVIO 7. Core Design 1998. Tomb Raider III. Kuvankaappaus.

KUVIO 8. Core Design 1999. Tomb Raider: Last Revelation. Kuvankaappaus.

KUVIO 9. Core Design 2000. Tomb Raider: Chronicles. Kuvankaappaus.

KUVIO 10. Jeanne 2004. Lara Croft: Tomb Raider – The Angel of Darkness Screenshots. Moby Games. Viitattu 2.5.2020, <https://www.mobygames.com/game/windows/lara-croft-tomb-raider-the-angel-of-darkness/screenshots/gameShotId,79679/>.

KUVIO 11. Crystal Dynamics 2006. Tomb Raider: Legend. Kuvankaappaus.

KUVIO 12. Crystal Dynamics 2007. Tomb Raider: Anniversary. Kuvankaappaus.

KUVIO 13. Crystal Dynamics 2008. Tomb Raider: Underworld. Kuvankaappaus.

KUVIO 14. Crystal Dynamics 2013. Tomb Raider. Kuvankaappaus.

KUVIO 15. Crystal Dynamics 2015. Rise of the Tomb Raider. Kuvankaappaus.

KUVIO 16. Eidos Montreal 2018. Shadow of the Tomb Raider. Kuvankaappaus.

Core Design 1996. Tomb Raider. Eidos Interactive.

Core Design 1997. Tomb Raider II. Eidos Interactive.

Core Design 1998. Tomb Raider III. Eidos Interactive.

Core Design 1999. Tomb Raider: The Last Revelation. Eidos Interactive.

Core Design 2000. Tomb Raider: Chronicles. Eidos Interactive.

Core Design 2003. Tomb Raider: The Angel of Darkness. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics 2006. Tomb Raider: Legend. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics 2007. Tomb Raider: Anniversary. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics 2008. Tomb Raider: Underworld. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics 2013. Tomb Raider. Square Enix.

Crystal Dynamics 2015. Rise of the Tomb Raider. Square Enix.

Eidos Montreal 2018. Shadow of the Tomb Raider. Square Enix.