



RIS
TAMMI

SENSORED *Reality*

BETA

Anders Vacklin
Aki Parhamaa



BETA

Anders Vacklin Aki Parhamaa

KUSTANNUSOSAKEYHTIÖ TAMMI
HELSINKI

Tämä teos on historiallisten tapahtumien ja henkilöiden inspiroimaa fiktiota. Useimmat nimet, henkilöt, paikat, tapahtumat ja videopelit ovat kirjoittajien mielikuvituksen tuotetta. Mahdolliset yhtäläisyydet oikeisiin ihmisiin, eläviin tai kuolleisiin, menneisyyden yhtiöihin, nykyisiin tai tuleviin videopeleihin, todellisiin tapahtumiin tai virtuaalisiin tapahtumapaikkoihin ovat sattumaa.

WSOY:n kirjallisuussäätiö on tukenut teoksen kirjoittamista.

Sivujen 17 ja 311 sitaatin Friedrich Nietzschen teoksesta *Hyvän ja pahan tuolla puolen* on suomentanut J. A. Hollo.

© Anders Vacklin, Aki Parhamaa ja Kustannusosakeyhtiö Tammi, 2018
Ulkoasu: Laura Lyytinen
Painettu EU:ssa
ISBN 978-951-31-9635-6

Sitten se ääni –

Se ääni ei voi olla ihmisen tuottama. Olen viime aikoina pohtinut paljon isän kuolemaa, mutta en ole koskaan ajatellut, että minäkin voisin kuolla. Kun ääni voimistuu entistään, kun eteenpäin syöksyvän hevosen jylinä kovenee korvissani, tajuan, etten minäkään ole turvassa.

Kätteni tärisevät. Tuijotan savuun sydän kurkussa. En erota vielä mitään. Kuulen vain lähestyvien kavioiden jyrinän. Isän kuolema oli minun syytäni. Tai oikeastaan se oli typerä vahinko. Onnettomuus. Ei kenenkään vika. Mutta varaelämiä ei ole. Ja nyt minä kuolen itse, jostakin syystä, jota en ehtinyt vielä edes saada selville.

Havaitsen vilahduksen kammottavasta sarvipäisestä figuurista. Hahmo istuu haarniskoidun hevosen selässä. Painajaismainen hirviö on ihka oikea samurai verenpunaaisessa haarniskassa.

Voi hyvä luoja!

Polveni notkahtavat.

Taas sama kiljaisu. Samurait huutavat oman nimensä ennen kuin syöksyvät taisteluun. *Katana* välähtää kuin hopeinen salama, kun samurai vetää sen tupesta ja kohottaa miekan tappaakseen minut.

*Riippumatta siitä, mitä elämässäsi on tapahtunut,
riippumatta siitä, kuinka nuori tai vanha koet olevasi,
siitä hetkestä lähtien kun astut Next Leveliin,
kaikki molekyylit sinussa,
kaikki valo ja voima sinussa,
suuremmat kuin tämä pieni universumi,
saavat syntyä,
saavat syttyä,
saavat ottaa elämäsi haltuun.*

Next Level ruokkii sinut.

Next Level pukee sinut.

*Ja jos vain annat, Next Level opastaa sinua, suojelee sinua ja ohjaa sinua
löytämään olemassaolosi ytimen.*

Rentoudu.

Pidä hauskaa.

Astu Next Leveliin.

LEVEL 1

Game Over

1

”Ei kannata lintsata heti ekana päivänä”, herättää ääni minut jostain kaukaa.

Hikinen selkäni on liimautunut lakanaan ja kauhu alkavasta päivästä jyskyttää rinnassani. Makaan lattialla, tai oikeastaan ohuella patjalla, pahvilaatikkopinojen piirittämänä.

Kun kohottaudun, näen oviaukossa pitkän varjon ja kuulen lähestyvät askeleet. Muutamaa sekuntia myöhemmin ovenraossa näkyy äidin hahmo. Kello on varmaankin paljon, koska hän tekee kolmea asiaa samanaikaisesti. Odotan, että hän sanoisi jotain – ”hyvin se menee” tai ”saat takuulla paljon uusia kavereita”. Sen sijaan hän vain hörppii maitokahviaan, kampa vastapestyjä hiuksiaan ja mallaa nahkasaappaitaan.

”Ei kannata lintsata tänään”, hän toistaa.

En saa vieläkään vastattua, joten äiti astuu huoneeseeni.

”Joo joo”, sanon ja saan hänet pysähtymään. ”Ei äiti, en aio lintsata.” Vastaukseeni tyytyväisenä hän menee jatkamaan aamutoimiaan.

Istun ja pyyhin hikistä otsaani kämmenselkään. Tämä on karmaa. Olen varmasti tehnyt jotain pahaä edellisessä elämässäni, ehkä verisen murhan tai epäonnisen ryöstön

– minun on täytynyt tehdä, päätellen siitä, missä jamassa elämäni on nyt. Olen kuin *Space Colony Wars III: Dark Talesin* Punarinta kylmässä ja hyisessä avaruusvankilassa. Yksin, pimeydessä. Ilman toivoa.

”Minako, kuulitko? Vauhtia! Älä haaveile”, äiti huutaa äänellä, joka on yhtä aikaa lempeä ja tiukka.

”Joo joo! Mä kuulin jo!”

Patjani on paitsi ohut myös kova ja saa minut kaipaamaan Meri-Tokioon jäänyttä pehmeää älyfutoniani. Se mittasi uneni laatua, mukautui öisiin asentoihini ja univaiheisiini, muodosti ympärilleni miellyttävän holokuplan ja herätti minut parhaalla mahdollisella hetkellä, parhaalla mahdollisella tavalla. Olin virittänyt sen täydelliseksi ja jopa ohjelmoinut herätysääneksi lehtien havinaa ja lintujen viserrystä scifi-peli *Forbidden Invasionista*.

Tottuneesti alan rullata patjaani päiväksi kaappiin, kunnes muistan, että asunomme on suuri eikä tilaa tarvita päiväkäyttöön. Täällä on aivan eri tavalla väljyyttä kuin Meri-Tokiossa. Kaipaan kipeästi entistä kotiani, mutta vielä enemmän kaipaan isääni.

Äiti häärää keittiössä kattilan ääressä. Puuronkeitto on hänelle yhtä harras ja tarkka rituaali kuin japanilainen teeseremonia. Äiti on solakka, sorjarakenteinen nainen, jonka porkkananpunaiset hiukset ulottuvat alaselkään. Hän siistii latvat, muttei koskaan lyhennä niitä liikaa. Tänä aamuna äiti ei ole vielä käärinyt hiuksiaan nutturalle, vaan ne aaltoilevat vapaana niin kuin hän itsekin.

Äidin nimi on Siiri, mutta muutamassa päivässä uudessa työpaikassaan hän on ehtinyt saada jo monta lempinimeä. Oma suosikkini on Täti Siiri. Se on suurimman kalapihvi-

pikaruokaketjun maskotti. Täti Siirillä on perinteiset kalastajan haalarit, punavalkoraitainen paita, punainen myssy ja pitkävartiset kumisaappaat.

Keittiössä on vain pöytä, yksi tuoli ja yksi lautanen. Kaikki muu on vielä laatikoissa, muovipusseissa ja kasseissa. Kun äiti on lopettanut aamiaisen, hän pesee lautasen, ja on minun vuoroni syödä. Parasta tässä asunnossa on, että se ei ole koti. Asunto ei sisällä vielä yhtään muistoa. Ovenkarmiin ei ole piirretty pituuksia eikä kirjattu ikiä, seinätahrat eivät kerro hassuista lapsuusleikeistä. Nämä ovat vain huoneita ilman historiaa.

”Monelta koulu alkaa?” äiti kysyy, kun hän on viimeistellyt itsensä lähtökuntoon. Katseemme kohtaavat. Hän väentää kasvoilleen maailman rohkaisevimman hymyn. Tulihan se sieltä. Minun on mahdotonta olla itsekin hymyilemättä. Pakotan kuitenkin virneen kasvoiltani ja kurtistan vähän kulmiani, ihan vain periaatteesta.

”Yhdeksältä”, sanon laiskasti, koska ajattelen sen kuulostavan niin ärsyttävämmältä.

”Jännittääkö?”

Tuijotan hetken äidin pisamanaamaa niin kuin hän olisi sekopää kun edes kysyy sellaista. Olen menossa uuteen kouluun – suomalaiseen kouluun, Helsingissä. Aloitan uuden elämän. Saan uudet kaverit, joiden kanssa kulkea tämän katalan elämän halki. Tapasin parhaan ystäväni Norikonkin ensimmäisenä koulupäivänä Meri-Tokion englantilaisessa koulussa. Se oli hyvä päivä, tästä en niinkään tiedä. Ja äiti kysyy, jännittääkö minua! Eikö hän ymmärrä, että jos tänään käy huonosti, jään loppuelämäkseni yksin ja kuolen hylkiönä?

”Ei”, minä vastaan. ”Se on vaan koulu.”

”Vaun koulu.” Äiti hymyilee.

”Joo, vaan koulu.”

Äiti on niin erilainen kuin minä. Hän on todellinen ihmisilötulitus. Raketti, kuu ja tähdet samalla kertaa. Aina iloinen, empaattinen ja aikaansaava kaikessa, mihin ryhtyy. Tarvittaessa hän osaa kyllä asettaa minulle rajat ja säännöt, mutta minä osaan yhtä hyvin olla noudattamatta niitä.

Tiedän, että äiti tuntee saman kuin minä. Meidän välillemme on kasvanut kuilu, jonka yli hän ei yrityksistä huolimatta saa rakennettua siltaa. Yhteiset puheenaiheet ovat vähissä, ja isän kuoltua minä tarvitsen kuiluja, välimatkoja ja muureja. Valtavia muureja, jotka pitävät kurjuuden ja ikävän loitolla.

Voisi tietenkin luulla, että meillä olisi loputtomiin puhuttavaa. Me nimittäin molemmat rakastamme pelejä, vaikkakin eri tavoin. Äiti nauttii uusien pelien suunnittelusta, minä niiden pelaamisesta. Tosin enää äiti ei varsinaisesti suunnittele pelejä. Nyt hän on johtaja.

Muutoksen näkee jo päältä. Äiti on siirtynyt homssuisesta hippigarderobistaan suoraan CEO-vaatekaupan hitman-killeri-osastolle. Merkkiliikkeiden saappaita ja tylsäntyylikkäitä bisnesjakkuja. Globaalin Realdream Interactive Studios-pelifirman johtaminen ei ole ilmeisesti mikään pikkujuttu.

Äiti on päästä jalkoihin korporaatiokelpoinen, mutta minä erotan hänen hippipuolensa yhä selvästi. Sen luonnonlapsen, joka kompastelee välillä omiin jalkoihinsa ja jonka kanssa saatamme yhtäkkiä ruveta ilmeilemään ja sitten nauraa toisillemme. Höpsön, joka innostuu haaveilemaan aivan hulluista asioista ja jakaa ne kanssani. Tosin niistä hetkistä

tuntuu olevan jo valovuosia. Äiti on mieleltään pelisuunnittelija mutta sydämeltyään pelaaja, ja siksi minä teen hänelle pieniä jekkuja. Kun hän on esimerkiksi purkanut tietyn määrän tavaroita, käyn tunkemassa yhden puretun esineen takaisin muuttolaatikoihin. Tällä kertaa sinne menee äidin Japanista hankkima kermanvärinen kimono.

”Äiti.”

”Mitä?”

”Next Level.”

Teen sen tahallani, koska aina kun sanon ”Next Level”, äiti hätkähtää. Voisin yhtä hyvin tönäistä häntä ja reaktio olisi tismalleen sama. En edes tiedä miksi niin on. Next Levelistä tiedän vain sen, että se on äidin salainen työprojekti. Olen yrittänyt hakkeroida tietoja hänen koneeltaan, mutta salaukset ovat liian monimutkaiset taidoilleni. Nytkin äiti sävähtää kun lausun nuo sanat. Hän punastuu ja mutristaa huuliaan mutta ei sano mitään. Minusta äiti on edelleen kaunis. Ei kalliiden merkkivaatteiden takia, vaan siksi, että hän on sydämeltyään hippi eikä pysty piilottamaan sitä.

”Peli, joka tulee väistämättä muuttamaan maailmaa”, äiti kerran sanoi ja hymyili salaperäisesti. Se tapahtui melko pian isän kuoleman jälkeen. Ehkä hän arveli, että saisi minuun siten jonkinlaisen yhteyden. Se oli hänen tapansa lohduttaa ja yrittää viedä ajatukseni muualle. ”On oudon kutkuttavaa olla tekemässä historiaa, olla osa jotakin, jonka vaikutuksia tullaan havainnoimaan vielä vuosisatojenkin kuluttua”, äiti jatkoi. Sen jälkeen hän ei ole puhunut pelistä, vaikka mitä ilmeisimmin työskenteleekin sen parissa.

Luultavasti koko keskustelun tarkoitus oli pehmittää minua ajatukseen, että muuttaisimme Helsingin kaupunki-

saareen. Äiti oli vihjannut minulle peliteollisuuden suurimmasta salaisuudesta, ja nyt ymmärsin etten tiennyt siitä juuri mitään. Ymmärsin, että oli ihmisiä, jotka tiesivät koko totuuden. Olin pitkään yrittänyt selvittää salaisuutta lähinnä verkon tummista vesistä, mutta en löytänyt mitään. Kukaan ei tuntunut tietävän, mikä ”Next Level” oli. Maailman silmissä sitä ei ollut olemassa.

”Next Level”, äiti tokaisee nyt muka huvittuneena. ”Näet sen sitten. Ota lisää ruisleipää, minun mielikseni. Se on täkäläistä herkkua.”

En ole järin innoissani näistä Japanista puuttuvista suomalaisista herkuista, näkkileivästä, mämmistä, savustetusta lohesta ja rasvasillistä.

Äiti haluaa minua kevyesti, vaikka istun vielä syömässä. Hän painaa raskaan suudelman hiuksiini. Toivottavasti päähäni ei jää huulipunaa jälkeä.

”Miten sun *ki* voi?” äiti kysyy ja käyttää suomen ’henki’-sanan sijaan japaninkielistä vastinetta.

”Mun *ki* on just fine”, sanon. En keskeytä syömistä edes suukon tai puheen ajaksi, lusikoin vain ruokaa autopilotilla.

”Ei sitten pelailua ensimmäisenä kouluaamuna”, hän huikkaa ja painaa sähkölukollisen ulko-oven kiinni peränsään. Äiti ymmärtää minua ja tietää, mitä aion tehdä, koska hänkin rakastaa videopelejä.



Kun olen aivan varma, että äiti ei palaa takaisin, menen huoneeseeni ja klikkaan pelikonsolin päälle. Sen hurina rauhoit-

taa minua. Se on kuin isän hyräily illalla vuoteen vieressä, kun olin lapsi enkä uskaltanut nukahtaa ennen puoltayötä, varmana siitä että lohikäärmeväpäänen olento halusi murhata minut.

Konsoli haukkaa videopelin nälkäisenä sisäänsä. Olen superpelinörtti siinä mielessä, että keräilen pelit levyinä niin kuin jotkut keräävät musiikkinsa vinyyleinä. Valitsen tarkoituksella Meri-Tokioon sijoittuvan zombipelin, jotta voin kuljeskella tutuissa paikoissa ja hakata kirveellä elävät kuolleet kuolleiksi. Se on kuin kauhupeliklassikko *Reaver Evilistä* tehty superversio.

Konsoli synnyttää kolmiulotteisen holoruudun – kuin nuotion joka syttyy loimuamaan pöytäni päälle. Jos huoneessa olisi toinenkin pelaaja, hän istuutuisi nyt holoruudun toiselle puolelle.

”Press Start” ilmestyy ruudulle, ja teen työtä käskettyä. Majesteettinen sinfoniaorkesteri räjähtää ilmoille, ja ruudulle lävähtää tekstisitaatti, joka on tällä kertaa Friedrich Nietzscheltä: *”Joka taistelee hirviöitä vastaan, katsokoon, ettei hän itse muutu siinä hirviöksi. Ja kun katsot kauan pimeyteen, katselee myös pimeys sinuun.”* Sitaattia seuraa ääni: ”Sinä olet tärkeä. Sinut on valittu. Tokio odottaa sinua. Olet pelastaja.”

Tokyo Zombie Killer on uusi ultratason peli. Sen grafiikka ja äänet ovat huikkeitä. Minun on vaikea kuvitella aikaa ennen ultrapelejä tai ennen *Pongia*. Atarin julkaisema *Pong* oli yksi ensimmäisistä kaupallisista videopeleistä. Pöytätennis. Verkko toimi katkoviiva ruudun keskellä, mailat olivat suorakulmion muotoisia palkkeja, ja pallo oli valkoinen neliö.

Vuonna 1975, kun *Pongin* kotiversio ilmestyi, ihmiset katselevat vielä mustavalkotelevisiota, kuuntelivat musiikkinsa

vinyylilevyiltä, lukivat painettuja sanomalehtiä, tilasivat tietokirjasarjoja, kirjoittivat kirjeitä ja soittivat lankapuhelimella ystävilleen ja sukulaisilleen. Sen täytyi olla kurjaa, köyhää aikaa. On vaikea kuvitella, millaista oli nähdä peli silloin ja tuntea aivojensa suorastaan räjähtävän. *Pongin* ajan lapset vatkasivat peliä tuntikaupalla. Se oli aikaa ennen internetiä, kaapelitelevisioita, kännyköitä, pelikonsoleita ja kotitietokoneita.

Kokeilin kerran *Pongia* holonetin retropelit-sivustolla – tylsimmät viisi sekuntia elämästäni.

Zombie Killer tempaa mukaansa. Kiirehdin eteenpäin ja katkon urakalla käsiä, jalkoja ja päitä kuin demoninen metsuri helvetissä. Aluksi taitoni tuntuvat olevan ruosteessa, mutta pikkuhiljaa alan rentoutua, päästä flow'hun. Kyse on enää vaistoista ja reflekseistä. Siinä on jotakin henkistä. Jotakin pyhää, akkuja lataavaa. Jotakin mikä tekee onnelliseksi. En ole enää täysin kotona vaan puoliksi pelissä. En ajattele enää alkavaa päivää, olen osa pelin dystopiaa.

Samoilien tutuilla kujilla ja kanaaleilla zombien perässä. Suoritan tason toisensa jälkeen. Minä kuulun peliin, zombien keskelle, en Helsingin kaupunkisaareen.

Yhtäkkiä yksi puolet päästään menettänyt pelätinzombi pääsee yllättämään minut. Se tulee täysin kuolleesta kulmasta. Ulvon kauhusta. Ojentaudun luotisuoraksi. Huitaisen pärisevän moottorisahan ilmalentoon, ja zombi katkeaa keskeltä verenpunaiseksi pikselimössöksi. Pisteitä ropisee plakkariin.

Linnunpelätin on vain ensimmäinen hyökkääjä. Nyt kimppuuni ryntää niin paljon zombeja, että ruutu on niitä sakeana. Ne päästävät vertahyytäviä karjahduksia. Liikku-

minen on miltei mahdotonta. Tämä on hyvä hetki tallentaa. Nimeän kohtauksen painelemalla sattumanvaraisesti sormia näppäimistöllä ja tallennan tilanteen.

Taistelun pelkillä kyynärpäillä ja polvilla. Teen viimeisen, epätoivoisen liikkeen väistääkseen purevaa zombia ja kyyristyn liian alas. Zombit hyppäävät päälleni kuin kaksi joukkueellista amerikkalaisen jalkapallon pelaajia. Minusta on tullut niiden pääruoka. Stereoista kuuluu vain ahmimisen ääniä.

Viimein järki palaa päähäni. Äiti on oikeassa, on parasta lopettaa.

Ensimmäisenä päivänä ei kannata myöhästyä koulusta eikä lintsata. Ensimmäisenä päivänä täytyy hoitaa homma näyttävästi kotiin, jotta kaikkina seuraavina päivinä voi ottaa rennommin. Kun katson kelloa, ajan kuluminen valkenee minulle. Nyt on keskipäivä. Koulu on alkanut yhdeksältä.

Klikkaan valikosta ”Lopeta”. Lopetusikkunan viesti päätää ruudulle: ”Kaikki, mitä ei ole tallennettu, menetetään.” Teksti kuulostaa siltä kuin se olisi filosofinen viesti juuri minulle. Parempi olla tallentamatta omaa kuolemaansa.

Peli häipyi bittiavaruuteen.

Valmistaudun kouluun.

Kunpa tämän lähtötilanteenkin voisi tallentaa.



Maleksin portaat alas ensimmäiseen kerrokseen, tai siis toiseen, joka on nykyään ensimmäinen kerros. Talojen ensimmäisistä kerroksista on luovuttu hallitusti kuluneen vuosi-

sadan aikana. Alimmat kerrokset on nyt vahvistettu kestävämmään merivettä ja aaltoja. Ne on suljettu ja kapseloitu uuden sukupolven muovilla. Myös kahdeksankerroksisen tornitalomme alin kerros on osaksi veden alla. Taloa ympäröi puulaituri ja hurja määrä värikkäitä veneitä ja vesiskoottereita.

Aistin suolaisenraikkaan merituulen, jota maustaa paisetetun kalan tuoksu. Tänään tuuli käy lännestä, keskustasta, joten ilmassa helkkyä myös vahva viherpolttoaineen lemahdus. Talomme laiturilla istuu kaksi vanhaa naista ongella. He hörppivät kaakaota ja juttelevat niitä näitä oopperasta ja uusimmista videopeleistä. Se on täällä arkipäivää. Onhan tämä kaupunki synnyttänyt useita vuosisadan merkittävimmistä säveltäjistä ja pelikirjoittajista.

Meillä kävi tuuri, kun äiti löysi tämän asunnon. Talon yhteyteen on nimittäin rakennettu myös pieni vesibussipysäkki. Koska se on näinkin lähellä, voimme nukkua aamuisin pidempään ja vain hypätä suoraan Helsingin seudun vesiliikenteen bussiin. Tai siis minä voin – äidin noutaa joka aamu yksi Realdream Interactive Studiosin monista venekuskeista.

Vesibussia odottaa jo sekalainen joukko helsinkiläisiä. Astelen joukon kärkeen.

”Sinä etuilet”, yksi pysäkillä odottavista ihmisistä huomauttaa.

”*Hai*”, vastaan miehelle välinpitämättömästi. Se on ’kyllä’ japaniksi. Automatisoitu vesibussi köröttelee hitaasti pysäkille. Matkustajat sujahtavat ohitseni ja ottavat heille kuuluvat paikat. Olen viimeinen, joka mahtuu kyytiin. Puosu pysäyttää etuilusta huomauttaneen miehen ja ilmoittaa vesibussin olevan täynnä. Mies mulkaisee minua vihaisesti. En

anna sen häiritä, vaan laitan kuulokkeet korvilleni ja musikin soimaan.

Vesibussissa haisee viherkaasu ja kanssamatkustajien deodoranttikimara. Meinaan yökätä, mutta saan hillittyä itseni. Yhteen tällaiseen venetsialaistyyppiseen vaporettoon mahtuu kerralla parisataa ihmistä, ja nyt tuntuu, että kyydissä on juuri tarkalleen se määrä.

Olen ollut niin kauan Japanissa, että suomi kuulostaa lähes vieraalta kieleltä. Aluksi en meinaa saada siitä selkoa. Yhtä hyvin minua päin voitaisiin ampua sarja siansaksaverbejä ja mongerrus-substantiiveja. Lauseet ovat nopeaa kilinää ja kolinaa. Puhe on myös eri tavoin visuaalista kuin Tokiossa. Kädet tekevät toisenlaisia muotoja ja sormet outoja väännöksiä. Nämä eleet ovat minulle yhtä vieraita kuin itse kieli.

Näinä muutamana päivänä, jotka olemme täällä olleet, olen huomannut ihmisten haluavan puhua kanssani japania. Huomasin heti paikallisten viljelevän mielellään tiettyjä japanilaisia sanoja puheensa seassa. Usein suomalaisten käyttämä japani on kuitenkin vain eräänlaista kielellistä snobismia, pientä näyttämisen halua, vaikka suomalaiset sanat olisivat yhtä päteviä. Ja nekin sanat olivat peräisin mangan ja animen väännöksistä, kuten kutsua isää ja äitiä sanoilla *tōchan* ja *kaachan*, vaikka japanilaiset nuoret eivät oikeasti niitä käytäkään.

V2-vesibussireitillä tuuli on navakka. Vaikka puristan kaikin voimin istuimesta, huojahdan reippaasti puolelta toiselle joka kerran kun keula osuu vaahtopäähän. Muiden matkustajien ilme pysyy peruslukemilla. He nappaavat tottuneesti kiinni kaiteista säilyttääkseen tasapainonsa.

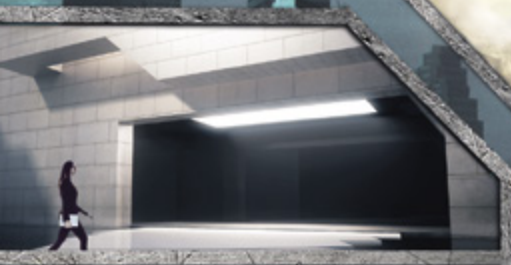
ARKITODELLISUUDEN RAJOJA RIKKOVA SCIFI-DYSTOPIA

Oletko koskaan lentänyt lohikäärmeen selässä, pomppinut parkouria katolta toiselle tai iskenyt nyrkin samuraihaarniskan läpi?



Tervetuloa vuoteen 2117. Mereen vajonneesta Helsingistä, Pohjolan Venetsiasta, on tullut peliteollisuuden mekka ja videopelaamisesta elämäntapa.

Valitse hahmosi.
Muokkaa kohtalosi.



★★★★★ Galaxy Gamer
★★★★★ Helsinki Globe

TEEN

T

Blood
Language
Violence

ESRB CONTENT RATING

Game Experience May Change During Online Play.



N84.2
ISBN 978-951-31-9635-6
WWW.TAMMI.FI

TEKNISET TIEDOT

Yksinpeli, monipelikosmos

KONSOLI: Sensored Reality

GENRE: YA, sci-fi, dystopia

SPECIAL COLLECTOR'S EDITION

RIS - REALDREAM INTERACTIVE STUDIOS

Kun 16-vuotiaan Bugin isä yllättäen menehtyy, hän joutuu muuttamaan Meri-Tokiosta äitinsä vanhaan kotikaupunkiin Helsingin kaupunkisaareen. Kapinallinen ja itsepäinen tyttö viettäisi päivät mieluummin pelikonsolillaan kuin uudessa koulussa, jossa kaikki menee pieleen ensi hetkestä alkaen. Bugin elämä muuttuu, kun animoitu videopelilohikäärme kutsuu hänet beetatestaajaksi keskiajan Japaniin sijoittuvaan ninjapeliin.