



## PC-lamerit Taru lajinsa viimeisistä

*Yksi lukuisista ikuisuusprojekteistani on tietokonekulttuuriaiheinen jatkokertomus nimeltä PC-lamerit.*

Teksti ja kuvat: Ville-Matias Heikkilä

**PC**-lamerien tarina sijoittuu pieneen savolaiskylään, jossa joukko yläasteikäisiä poikia on 1990-luvun keskivaiheilla perustanut piraattigrupin nimeltä C00LeS WaReZ UNiON. Vuosien varrella pojille tulevat tutuksi paitsi purkit ja modeemit, myös Internet, ohjelmointi, demoskene ja monet muut tietokonekulttuurin ilmiöt. Näiden sivussa tehdään tuttavuutta niin erilaisiin päättymystiloihin kuin okkultismiin, henkimaailman olentoihin ja vieraan sukupuolen edustajiinkin.

1990-luvun puoliväli oli tietokonekulttuurin murrosaikaa. PC:t ja modeemit yleistyivät kodeissa kovaa vauhtia jättäen vanhan kotimikrokulttuurin varjoonsa. Yleistyiltä BBS-purkeilta alkoi vallata alaa Internet, joka nousi vähitellen koko kansan tietoisuuteen ja syrjäytti purkit. PC-lamerit huomauttavatkin ennen pitkää rakentaneensa kuolevalle maalle: mitä merkitystä on purkkimaailman saavutuksilla, kun alempien luokkien oppilaat eivät enää välitä purkeista tai edes tiedä mitä ne ovat?

Myös aikuiset ovat keskellä murrosta. Kylässä on aina vain vähemmän työtä, ja yhä useampi talo autioituu. Jopa kylän viimeinen muinaistietäjä veteele viimeisiään. CWU:laitenkin pitäisi muuttaa pois peruskoulun jälkeen, koska siellä ei ole edes lukiota. Mutta voisiko CWU:sta olla vielä kylän pelastajaksi – sen omaksi Nokiaksi – vai päättääkö se unohtaa juurensa ja kadota lopullisesti kaupunkeihin?

CWU:n historia alkoi vuonna 1994 – myös tässä todellisuudessa. Tällöin BBS-maailman kulkijoilla oli kova tarve selvittää keskinäisiä nokkimisjärjestyksiään, ja purkkien tiedostoalueille tulvi asiaan liittyviä tekstitiedostoja. Nämä inspiroivat tehtailemaan parodioita, joita julkaisin valegruppini nimellä C00LeS WaReZ UNiON. Samalla vakiintuivat myös grupin jäsenten nimet. Skrollin numerosta 2015.1 voi lukea aiheesta lisää.

Purkkimaailma katosi liki olemattomiin vuosituhannen vaihteeseen mennessä, eikä CWU-julkaisuille ollut enää kanavaa. Valeryhmä jäi kuitenkin mieleeni kytemään: voisiko sitä vielä

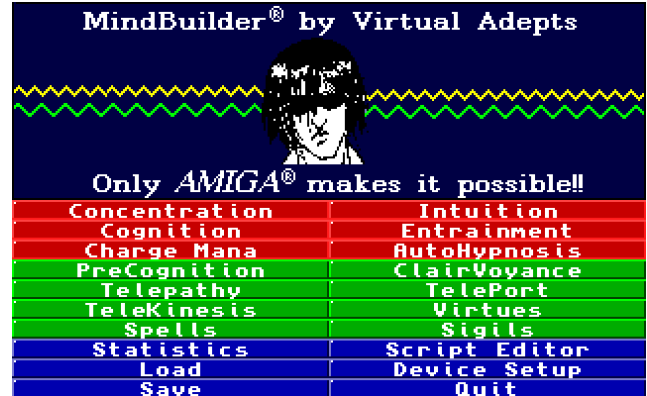
käyttää johonkin? Kun netissä alkoi olla yhä enemmän muisteluja 90-luvun skenestä, alkoi tilanne tosissaan vaatia CWU:n paluuta. Ryhmä voisi omilla muistelmillaan näyttää niin omalleen kuin nuoremmillekin sukupolville, missä kaappi seisoo! Tarina on näin myös tribuutti omille kulttuuritaustoilteni: vaikkei yhdelläkään hahmolalla suoraa esikuvaa olekaan, suuri osa tapahtumista perustuu todellisuuteen tai ainakin totena kerrottuihin skenelendoihin.

Vuorosanamuotoon kirjoitetut tekstitiedostot olivat tarinalle varsin oikeanhenkinen formaatti, mutta etenkin monille purkkimaailmaa tuntemattomille lukijoille jäivät monet asiat hämäräksi. Lisäksi hahmot menivät nimimerkkiensä suojista helposti sekaisin, joten heistä olisi hyvä piirtää kuvat. Pikselöityäni CWU:laisista ryhmäkuvan sain kuulla sen tuovan mieleen Maniac Mansion -seikkailupelin. Ehkä tarina olisikin paras kertoa animaationa?

Syksyllä 2015 kirjoitin pienen koeohjelman nähdäkseni, miltä CWU-



mR.mEgAsTuFf, CWU:n autoritäärinen johtohahmo.



Mikä on tämä tarunhohtoinen Amiga-ohjelma, joka näkyy välillä unisakin?



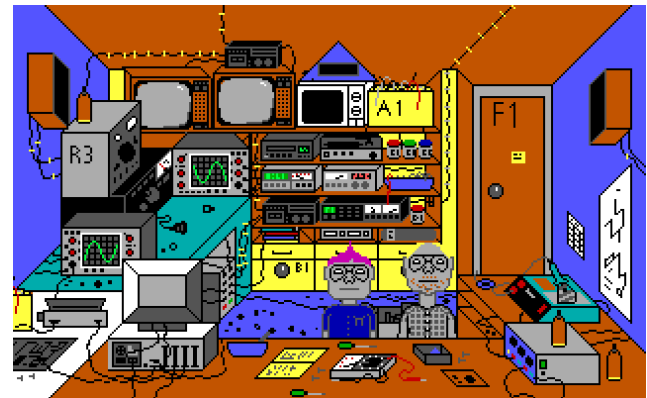
Grupin yhtenäisyys sinetöidään aina kiljukänneillä.



Jotkut suosivat yhteydenotossa perinteistä seremoniallisuutta.



CULT of POWER -ryhmä tietää todellisuuden luonteesta enemmän kuin muut.



mR.mEgAsTuFfin radioamatöörieno Osmo edustaa kylän varhaisempaa hakkerisukupolvea.

tarinan ensimmäinen tiedosto näyttäisi animoituina. Tulos oli sen verran menestyksenkäs, että aloin jatkaa tarinan julkaisemista videomuodossa kehittämällä moottoria samalla eteenpäin. Yksityiskohtaisen nysväyksen päatin rajoittaa tietokoneruutujen näkymiin, ja niihin on välillä mennyt turhankin paljon aikaa. Tarina pyrkii kuvaamaan ajan tietotekniikan ja sen alakulttuurilmiöt muutenkin varsin realistisesti, joten ehkä ansigrafiikkoihin ja media-arkologiaan on aivan mielekästäkin panostaa.

Lihamaailma esitetään puolestaan melko viitteellisesti. Tärkeimpänä

tyylillisenä esikuvana on edellämainittu Maniac Mansion, mikä näkyy esimerkiksi 8x8-pikselisten palikoiden käyttönä. Puhe- ja kävelyanimaatioille riittää kahden kuvan vaihtelu, ja lähinäkymissä yksinkertaisesti vain suurennetaan pikselit. Käytössä on kuitenkin myös yksinkertainen valaistusalgoritmi, ja autolla ajettaessa saatetaan hetkeksi esittää näkymää jopa minäperspektiivistä. Väripaletina on PC:n 16-väripaletti, joka tosin vaihtuu esimerkiksi Amigaan liittyvissä tilanteissa amigamaisemmaksi. Musiikki-taustat ovat 90-lukulaisia trækkerimodeja, enimmäkseen chiptune-osastoa.

Tätä kirjoitettaessa PC-lamerien tarinan teksti etenee noin puolivälissä – loppusyksyissä 1995 – ja animoituina sitä on vuoden 1994 loppuun asti. Julkaisen uusia animaatiojaksosia YouTubeen toistaiseksi noin kerran viikossa, joten koko tarina olisi tällä tahdilla animoitu vuonna 2018. Jos kiinnostusta riittää, niin saatan julkaista koko saagan myös ajettavana ohjelmana ja ehkä jopa MS-DOS-käännöksenä – ei hän sitä ikinä tiedä! 🐛

<http://www.pelulamu.net/cwu/>  
<http://www.facebook.com/pclamerit>