Eero Tuovinen, Contemporary, Fantasy, Neutral, Finnish, Long

Capsule Monsters

Koko perheen teknotrilleri-crossover Pokemon/Jurassic Park/Gremlins.

Geeniteknologia on ihan ovella, ensimmäiset mullistukset lääketieteen ja agrologian parissa ovat jo olemassa. Muutaman vuoden päästä jännittävämmät mahdollisuudet alkavat rullata kuluttajien koteihin.

InGen - International Genetic Technologies Incorporated - esimerkiksi on amerikkalainen bioteknologiafirma, joka on istunut jo 90-luvulta saakka funktionaalisen retroviraalisen DNA-arkkitehtuurijärjestelmän päällä. InGenin menetelmät trivialisoivat sukusolujen geneettisen räätälöinnin, mutta kaupallisesti mielekäs ja laillinen sovellusala on antanut odottaa itseään kohta 30 vuotta; paljon on täytynyt tapahtua ennen kuin maailma on valmis bioteknologiselle vallankumoukselle.

Viime vuosikymmenellä InGen löysi viimein sopimuskumppanin, jonka rahkeet riittäisivät teknologisten mahdollisuuksien täysimääräiseen hyödyntämiseen: japanilainen monialakonserni Tomura Banco, joka oli jo vuosien ajan menettänyt asemiaan elektronisten lelujen markkinoilla, oli valmis lisäämään repertuaariinsa tyystin uudenlaisen tuotteen, biosuunnitellun lemmikkieläimen.

TBC:n “Capsule Monsters” oli ilmiselvä Pokemon-kopio, kuten monet muutkin japanilaiset viihde-brändit tuohon aikaan, mutta sillä ilmiselvällä erolla, että Capmonit olivat oikeita, eläviä ja hengittäviä lemmikkieläimiä: kuivahorrostavia Capmoneja voitiin myydä sekatavarakaupassa tai jopa gashapon-automaateissa; kun lapsi laittaisi kapselin veteen kotona, eläin “kuoriutuisi” vanhojen vedessä paisuvien muovilelujen tapaan. Eläimiä oli tietenkin useita erilaisia, ensi alkuun kolmenlaisia, ja on selvää että InGenin ja TBC:n tuotekehittäjät tekivät töitä antaakseen hamsterimaisille sammakko-kimairoilleen kaikki täydellisen lemmikkieläimen ominaisuudet.

Capmonit olivat viimein valmiita markkinoille vuonna 2008, mutta kuten lelubisneksessä joskus käy, hanke osoittautui kalliiksi virhearvioksi: lapset olivat tuotetesteissä innoissaan Capmoneista, mutta käytännön todellisuudessa vanhemmat osoittautuivat haluttomiksi, epäluuloisiksi edes kokeilemaan. Capmonit eivät tosiaankaan olleet hinnalla pilattuja, mutta ajatus pikalemmikistä oli vanhan vuosisadan vanhemmille liian fantastinen. Moni karsasti Capmonien kesäkissaluonnetta; ohjelmoitu solukuolema talven tullen oli tarkoitettu madaltamaan hankintakynnystä, mutta osoittautui että monet vanhemmat eivät ehkä kuitenkaan halunneet lastensa kohtelevan eläintä, vaikka kuinka keinotekoista sellaista, kulutustavarana.

TBC on suuri monialakonserni, joka lanseeraa joka vuosi monia floppaavia tuotteita, mutta nyt toimistodraamaa ei voitu välttää, Capmon-projekti oli siinä määrin räikeä epäonnistuminen. Suuri osa tuotekehityksen kustannuksista jäi käytännössä amerikkalaispartneri InGenin nieltäväksi, mutta TBC:n käteen jäi silti kasa paskaa kalliista markkinoilletuonnista. Se oli siinä ja siinä, etteikö hanketta voimakkaasti puskenut osastonjohtaja olisi päätynyt korvausvastuuseen puutteellisesta pohjatyöstä. Tänä päivänä TBC ei paljon huutele ensiyrityksestään bioteknologia-markkinoilla, eikä hankkeen avainhenkilöstö ole enää aikoihin ollut heidän palkoillaan.

Mutta tämä kaikki on asian vierestä, sillä tarinamme ei nyt kerro japanilaisesta lelufirmasta, vaan enemmänkin siitä, mitä tapahtui Capmoneille viimeisten kapselien saavutettua myyntipäiväyksensä vuoden 2009 mittaan. Data on tallessa, ja jos tuotantolinja eteläkiinalaisessa teollisuuskaupungissa

kerääkin pölyä, niin InGen on kyllä kaupitellut hankkeeseen liittyvää tietotaitoa eteenpäin varsin ahkeraan; tokihan joku on kiinnostunut kuluttaja-turvallisista kimairoista?

Se mitä ei kummassakaan yrityksessä tiedetä ja tajuta, ei TBC:llä eikä InGenillä, on että Capmonit - tai jotain niin samankaltaista että eroa on hankalaa tehdä - ovat eläneet viimeisen 10 vuotta villeinä läntisen Yunnanin ylänköseuduilla, Kiinan Burman-vastaisen rajan tuntumassa, uhmaten lyhytikäisyyttä, kylmänarkuutta ja suunniteltua steriiliyttä. Toki on niin, että tämä asiaintila on mahdollinen vain InGenin seudulla sijainneen tuotekehityslaboratorion käsittämättömän epäpätevyyden vuoksi, mutta on hyvä muistaa että mistä firmasta tässä on puhe: InGen perusti 90-luvulla kirjaimellisen dinosauruspuiston syrjäiselle saarelle Väli-Amerikassa, eikä lukuisista yrityksistä huolimatta koskaan onnistunut rakentamaan organisaatiota joka kykenisi hallinnoimaan eläintarhaa turvallisesti. Vierestä seuraten oli koko ajan täysin selvää, miten tässä tulisi käymään.

Grains

- Gotta catch 'em all!
- Life finds a way.
- The most important rule, the rule you can never forget.

Cai Hong, koulupoika

Hong on 12-vuotias, tavallinen poika joka elää Ruilin kaupungissa lähellä Myanmarin rajaa Yunnanin ylängöllä. Ruili on sadan tuhannen asukkaan kaupunki verraten harvaanasutulla seudulla, ei mitenkään erikoinen Kiinan sisämaassa muutoin kuin rajan läheisyyden puolesta: kaupungissa sijaitsee isohko teollisuuspuisto, rajan ylittävän kaupan erikoistalousalue. Huumekauppa ja prostituutio ovat aikuisten maailmassa leimallinen riesa.

Aikuiset eivät toisaalta ole vielä kiinnittäneet huomiota lastenkulttuurin viimeisimpään villitykseen, “maohamojen” pyydystämiseen ja tappeluttamiseen. Maohamoja eli karvasammakoita löytyy metsäisiltä vuorenrinteiltä keväisin, ja viimeisen kahden vuoden mittaan niiden kanssa leikkiminen on yleistynyt kaupungin lasten keskuudessa. Lapset eivät varsinaisesti tiedä tai välitä, että kyse on uudesta lajista seudun eläimistössä; oleellista on, että isokokoisen ja kirkasvärisen maohamon omistaminen on tänä kesänä Ruilissa hienompi asia kuin uusi pelikonsoli.

Hong on kevään mittaan kuljeskellut vuorilla etsimässä maohamoja muiden koulupoikien tavoin. Ei mitenkään isolla porukalla, vaan yksin. Hongilla ei ole paljon ystäviä, mutta itse hän sanoisi ettei halua säikyttää arkoja eläimiä meluamalla. Eikä Hong muutenkaan kulje tavallisia polkuja, vaan valitsee etsiä vesiputousten ja sumuisten järvien tiimoilta; tokko itsekään tietää, mitä tarkalleen ottaen hakee. Oikea salainen lauma kesyjä vesityyppejä olisi kiva, Hong voisi myydä niitä kavereilleen ja rikastua.

Kesäkuun alussa Hong on jo varsin turhautunut, kun etsiminen ei ole tuottanut lainkaan tulosta. Koulua jatkuu vielä kuukausi ennen kesälomaa, mutta Hong on jopa lintsannut välillä ehtiäkseen viettää enemmän aikaa metsässä. Jotkut luokkakaverit ovat jo löytäneet maohamansa, joukossa jopa kokonaan uudenlainen tyyppi. Tuntuu siltä, että sosiaalinen elämä on nyt tästä kiinni.

Hongin pari vuotta nuorempi pikkusisko Li tykkää myös kulkea veljensä perässä, vaikka onkin usein aika ymmärtämätön vanhemman pojan huolten suhteen. Eilen Li löysi kuitenkin maohaman, eikä edes syvältä metsästä - se oli ihan vaan eksynyt kaupunkiin ja kuivahtanut niin kuin ne joskus tekevät. Hongia tietysti ketuttaa kuin pientä oravaa.

Li hoivaili uutta maohamaa koko illan, liottaen sitä paljussa kunnes se virkosi ja alkoi sirkuttaa iloisesti. Nimesi sen Kultaliljaksi sen räikeän kellertävän karvan vuoksi. Hong toki painiskeli itsensä kanssa aikansa, mutta päätti sitten kuitenkin ottaa Kultaliljan pois Li'ltä - paitsi että eihän Li nyt edes ole niin kiinnostunut maohamoista, niin Kultalilja näyttää aika erikoiselta, harvinaiselta. Hong ei ole nähnyt sen kaltaista, kuka tietää mitä ihmeellisiä ominaisuuksia sillä voisi olla?

	Traits
3	**Eläinystävä** Tämä on Hongin lahja.
2	**Eränkävijä** Itsenäinen ja omatoiminen lapsi.
2	**Kultalilja** Se pitää Hongista.
1	**Li** Hongin sisko.
1	**Riitapukari** Osaa pitää puoliaan.

Burdens	
1	**Itsekäs** Elämä Ruilissa ei ole niin ruusuista.
1	**Köyhä** Vanhemmilta ei liikene irtorahaa lapsilleen.

From:
https://talesofentropy.com/scenarios/ - **Scenarios**

Permanent link:
https://talesofentropy.com/scenarios/doku.php?id=capsule_monsters

Last update: **2019/11/12 22:00**