

Tarusjärvellä taisteltiin



Helsinkiläisen Jori Mäkelän porukasta löytyi pelaajia ympäri Suomea. Osan kanssa tutustuminen oli tapahtunut videopelimaailmassa. Kuvassa kaveriporukan ajoneuvo Mercedes Benz.

Tarusjärven metsissä pelattiin viikonloppuna live-roolipeli Taisteluosasto 2020. Tapahtuma järjestettiin toista kertaa Padasjoella, aikaisemmin se on järjestetty Panssariprikaatin Iveskallion harjoitusalueella Parolassa. Ehasa ry:n järjestämään, Suomen suurimpaan ja pitkäkestoisimpaan airsoft-tapahtumasarjaan otti tänä vuonna osaa noin 500 pelaajaa. Taistelut alkoivat perjantai- aamuna yhdeksältä ja jatkuivat sunnuntai-iltpäivään kolmeen asti.

Alue koostui Padasjoen kunnan, puolustusvoimien ja yksityisten maanomistajien alueista.

– Olemme kiitollisia padasjoekalaisille, jotka ovat antaneet omistamiaan metsiä meidän käyttöömme, kiitteli Olli Mustolahti, yksi pelin tarinaa käsikirjoittavista "game mastereista".

Hän kertoi, ettei alueiden käytöstä pitäisi aiheutua häitää.

– Ammuttavat kuulat ovat biohajoavia, ja pyrimme keräämään kaikki roskat tosi tarkasti pois. Kyllähän tietenkin kun metsässä kuljetaan, niin jotain jälkiä voi jäädä. Esimerkiksi viime vuonna kävimme korjailemassa jonkin verran tuhojämme panssarivanujen jäljiltä. Yritetään kuitenkin aina jättää se maasto siihen kuntoon, missä se on ollutkin, että saadaan vastaisuudessaakin tulla.

Tapahtuman ikäraja on 18 vuotta ja ainoa pakollinen varuste on suojalasit. Jokainen pelaaja ostaa it-

se välineensä ja mahdollisesti tuo oman ajoneuvonsa. Välineisiin on mahdollista laittaa paljonkin rahaa, mutta ylivoimaista asemaa on niiden avulla kuitenkin vaikea saavuttaa.

Alue oli hieman pienempi kuin viime vuonna, jolloin viime vuonna alue oli noin 20 neliökilometriä. Pelialuetta muutetaan joka vuosi enemmän tai vähemmän. Aikaisemmin ongelmaksi on ollut se, että kun pelejä on järjestetty vain muutamilla pelialueilla, niin pelaajat ovat tunteet sen ihan täysin.

– Kun tiedät jokaisen kannon ja kiven sieltä, niin ei se enää ole niin mielenkiintoista, kertoo Mustolahti.

Myös osapuolien aloituspaikkoja pelissä vaihdellaan samasta syystä. Tällöin se on mielenkiintoisempaa pelaajille.

Pelin pääjuonena oli entiseen tapaan sisällissota Suomessa Pirkanmaan ja Uudenmaan välillä. TSTOS 20 oli jatkoa edelliselle tapahtumalle. Osapuolten pelaajat pyrkivät valtaamaan ja pitämään hallussa alueella olevia noin kahtakymmentä sähköistä lippupistettä. Tapahtuman aikana "game masterit" ohjailevat pelin kulkua esimerkiksi jakamalla osapuolille erilaisia tehtäviä. Voittajaksi selviytyvät ne, jotka ovat hallinneet tapahtuman aikana alueita enemmän. Pelillä on tehtävä, joka on joka vuonna jokin uusi juttu.

– Se saattaa esimerkiksi olla joku objektiivinen mikä pitää haakea. Joskus sil-

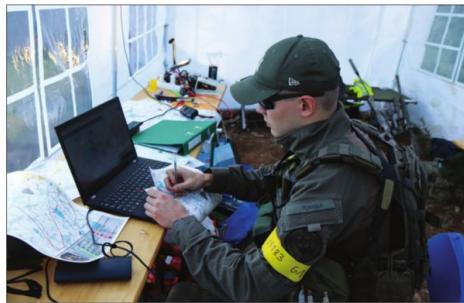
lä on syvempikin tarina, joskus se on vain asia mikä hyödyttää osapuolta jollakin tavalla.

Tekniikkaa apuna

Pelaamisen teknisyys nykyään saattaa tulla monille yllätyksenä.

– Usein ajatellaan, että airsoft on sitä, että juostaan ja rymytään metsässä asien kanssa, mutta nykyään se on paljon muutakin. Laji menee koko ajan eteenpäin, selitti Mustolahti.

Peleissä käytetään kart-



Hämeenlinnalainen Panu Ternola oli keltaisen puolen, eli Pirkanmaan johtotehtävissä.

tajärjestelmää, mistä jokainen pelaajan on mahdollista seurata tilannetta omasta puhelimestaan. Kartalta näkee lippupisteet, jotka näkyvät joko keltaisena tai punaisena, riippuen siitä, kenen hallussa lippupiste on. Lippupisteiden vilkkuva valo taas kertoo siitä, että sitä vallataan parhaillaan. Lippubokseissa on 4 painiketta ja pisteen valtaaminen tapahtuu painamalla oman puolen nappia lippuboksisissa ja pitämällä aluetta hallussa puoli tuntia. Tämän jälkeen valtaus vahvistetaan vielä painamalla nappia uudestaan. Jos toinen osapuoli ehtii tähän väliin painamaan omaa nappiansa, valtaus loppuu ja alue palautuu heille. Kentän taistelut keskittyvät hyvin paljon lippupisteiden kohdalle tai matkalla niille.

Ehasa ry on itse rakentanut karttajärjestelmän, jota hyödynnetään käytännössä kaikissa heidän järjestämissään tapahtumissa. Järjestelmän on tehnyt Elias Tahvanainen.

– Järjestelmää on kehitetty tapahtumien ohella vuodesta 2012 asti palautteen ja omien tarpeiden innoittamana. Statusjärjestelmään on mahdollista piirtää erilaisia karttopohjia ja muotoja sekä esittää paikkadataa joko kiinteistä gps-laitteista tai matkapuhelmista.

Lippuboksin kehityksestä on vastannut Eero Silfverberg. Yksinkertaisuudessaan lippuboksit ovat gsm-puhelimia, joissa on tavanomainen sim-kortti. Ne muodostavat yhteyden palvelimeen. Pelaajilla itsellään voi myös olla kikkonäköisiä muita laitteita mukana.

– Varsinkin öisin on oma muuttuva tekijänsä, koska on jengiä, kenellä on pimeänäkölaitteita. He käyvät öisin hipparoimassa pitkin alueita ottamassa omalle osapuolelle lippupisteitä haltuun. Illalla kun menee nukkumaan, niin tilanne voi olla täysin eri mitä aamulla. Se tuo aina semmoisen oman kivan twistin tähän hommaan, kertoi toisen osapuolen, Pirkanmaan, johtotehtävissä ollut Panu Ternola. Hän on harrastanut lajia jo 12 vuotta, ja kertoi sen menevän koko ajan eteenpäin.

Johtajien tehtävänä on esimerkiksi koota joukko-

pahtumassa jo neljä kertaa. Hän kertoi sään antavan aina vähän oman vivahteensa tapahtumaan:

– Ekana vuonna satoi vetäti niin paljon, että parillakymmenellä ihmisellä hajosi kaikki varusteet, ja noin sata ihmistä lähti pois kesken tapahtuman.

Hän suositteli ottamaan aina useamman päivän tapahtumaan tarpeeksi aseita mukaan, jotta tapahtumaa olisi helpompi jatkaa jonkin aseen rikkoutuessa.

– Airsoft lajina on sillä tavalla hauska, että varusteet eivät kestä ihan älyttömiä. Itselläni on joka vuosi hajoanut vähintään yksi ase, viime vuonna hajosi molemmat. Ja sitten toki kun metsässä liikutaan ja juostaan, niin siinä teloo helposti itseään.

Hän kertoi taitaneensa viime vuoden tapahtumassa nilkan, jolloin ei ollut pystynyt kävelemään kunnolla.

– Onneksi löytyi muuta aktiviteettia. On kuitenkin sen verran iso tapahtuma, jossa on tosi paljon eri rooleja. Siirryin perusrivitaistelija esikuntaan papereita pyörittämään ja johtajien tehtäviä auttamaan.

Yhteisiä ajoneuvoja

Mäkelä kertoi lähtevänsä tapahtumaan aina jonkinlaisella kaveriporukalla, johon kuuluu tuntuja, puoliuttuja ja kavereita. Osaan porukasta hän on tutustunut videopelimaailmassa ja osan kanssa on niin sanottu tavattu baarissa. Mäkelän porukkaan kuului ululainen Tatu Laapotti, jonka kanssa hän kertoi tutustuneensa nettiyhteisössä ARMA Finland.

– Pelaamme netissä sotilasimulaatiopeliä Arma 3, osa porukasta on siitä, kertoi Laapotti. Ajoneuvona porukalla oli Mercedes Benz, joka oli ajettu Oulusta Tarukselle.

– Marsuusi sitä kutsutaan, naurui Tiia Viitanen, joka oli tullut tapahtumaan poikaystävänsä Laapotin mukana.

Tämä oli Viitanen ensimmäinen suurempi airsoft-tapahtuma noin vuoden harrastamisen jälkeen. Pakun omisti Oscar Nikander, joka kertoi sen olevan kasat-

tu tätä tapahtumaa varten ryhmän käyttöön.

Usein ajoneuvo on jonkun ryhmän yhteiskäyttöä.

– Jos ei haluta liikkua jalkan, niin sitten lähdetään ihan polkupyörillä mönkijöihin ja sitä kautta ajoneuvoihin, kertoi Ternola.

Aikaisempina vuosina olleita, Parolasta lainattuja ja panssarivaunuja ei tänä vuonna Taruksella kuitenkaan nähty. Kaikkien omatekeleitä ajoneuvoista löytyi. Esimerkiksi eräänkin auton kontin päälle oli rakennettu keikolla oleva tykkitorni, joka kääntyi kokonaan ympäri.

– Siellä on sitten konekivääriä, millä simuloidaan aidon taistelua ajoneuvojen käyttöä.

Ternola kertoi, että tämänvuotinen tieverkosto toi oman luonteensa peliin, kun osat pelialueesta olivat hyvin lahjakkaasti eristetyissä toisistaan. Koska tieverkosto ei ollut tänä vuonna kovin yhtenäinen, toiselle puolelle pelialuetta täytyi ajoneuvoilla mennä ison tien kautta pelialueen ulkopuolelta kiertämällä.

– Tilanne siellä päässä saattaa olla ihan erilainen kun täällä.

Oman haasteensa loi myös se, että osa ajoneuvoista, mm. monet mönkijät olivat vain maasto- liikennekäytössä, eli niillä tämmöistä lenkkiä ei päästy tekemään.

Tänä vuonna tapahtumassa oli vain muutamia ulkomaalaisia, jotka olivat koronarajoitusten puitteissa päässeet paikalle. Jonkin verran oli myös ulkomaalaisia, jotka työskentelevät Suomessa ja olivat siitä kautta päässeet paikalle. Normaalisti porukkaa on tullut Ruotsista, Norjasta, Virosta, Latviasta ja Lietuasta. Yksittäisiä porukoita ja pelaajia on tullut myös muualta, pisimmät Brasiliasta ja Australiasta. Tapahtumasta haetaan jännitystä, ja monelle se on vuoden kohokohta, jossa päästään ottamaan kunnan irtiotto-arjesta.

– Monet ovat ihan innoissaan siitä, että pääsevät ulkojen kanssa metsään. Majoitukseksi otetaan telta ja kamiina, jolloin on kunnan taistelusimulaatiomeininki, selosti Ternola.



Airsoft on nykyään paljon muutakin kuin aseensa kanssa metsässä juoksemista.

