

Antti Lehmusjärvi

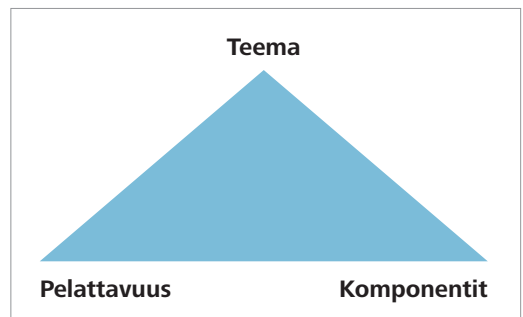
Talvisota kortein

Historiallisen lautapelin suunnittelusta

Lautapeli on yksi historiallisen tiedon välittämisen muoto. Kuten kirjallisuudella, elokuvilla tai näytelmillä, myös lautapeleillä on omat lainalaisuutensa, ja ne jakaantuvat useisiin alalajeihin. Monille lautapeleistä tulee edelleen mielleyhtymä lapsuuden Afrikan tähteen tai opiskeluajan illanvieton Trivial Pursuutiin. Ne ovatkin edelleen myydyimpiä ja suosituimpia lautapelejä. Mauri Kunnaksen jokajouluinen lastenkirja ja uusin Ilkka Remes ovat oman genrensä myydyimpiä kirjoja, mutta harva silti tyypistää kirjallisuutta näihin esimerkkeihin. Moderni lautapeli on monitasoinen artefakti, joka parhaimmillaan välittää tietoa, tunne-elämyksiä ja sosiaalista vuorovaikutusta pelaajilleen. Kuten kirjallisuus, myös eri lautapelit painottavat eri aspekteja.

Olen pelannut niin sanottuja moderneja lautapelejä vajaat kolme vuosikymmentä. Historiasta kiinnostuneena olen huomannut, että minulle kiinnostavimmat pelit ovat niitä, jotka simuloivat mielekkäällä tavalla jotakin historiallista tapahtumasarjaa. Kun viimein otin askeleen pelaajasta pelisuunnittelijaksi, minulle oli tärkeää, että pelit sijoittuvat ajankohtiin, joista ei Suomessa ole vielä juuri laadittu pelejä. Samoin niiden kuvaamien konfliktien on oltava siinä määrin yleisesti merkittäviä, että ne herättävät kiinnostusta myös muissa kuin aktiivisissa lautapeliharrastajissa. Tähän mennessä suunnittelemani pelit sijoittuvat vuoden 1918 sisällissotaan ja talvisotaan. Vaikka molemmat aiheet ovat olleet laajastikin esillä muissa medioissa, ei niitä ole pelillistetty suomeksi. Osin tähän varmasti vaikuttaa lautapeleillä vielä oleva maine lasten ajanvietteenä; tätä käsitystä haluan tietoisesti olla rikkomassa.

Sotapelin suunnittelussa on paljolti samoja olennaisia piirteitä kuin muidenkin pelien suunnittelussa. Pelin pyhä kolminaisuus voidaan kuvata kaaviona. Peli on teeman, pelattavuuden ja komponenttien muodostama kokonaisuus, jossa kaikki osatekijät vaikuttavat pelikokemuk-



seen. Pelisuunnittelussa voi lähteä liikkeelle mistä tahansa näistä lähtökohdista, kunhan muut kolmion kuvaamat perusasiat ovat riittävällä tasolla.

Teema kertoo, mistä pelissä on kyse: Monopolin teema on kiinteistökauppa ultrakapitalistisessa ympäristössä, Afrikan tähden teema puolestaan on seikkailu vieraalla mantereella. Joissakin peleissä teema on lähes päälle liimattu: Afrikan tähdestä tehtiin Etelä-Amerikkaan sijoitettava versio ilman, että peli muuttui visuaalista ulkoasua lukuun ottamatta mitenkään. Pelattavuus kuvaa pelin kulkua ja sen mekaniikkoja. Heitetään pelissä noppaa, jonka avulla liikutaan laudalla. Kerätäänkö armeija, joka hyökkää, sijoitetaanko laudalle työläisiä kuvaavia nappuloita, jotka keräävät sieltä resursseja? Kuuluisan peli-



suunnittelija Reiner Knizian kerrotaan sanoneen, että peli on sarja mielekkäitä päätöksiä. Pelaajan täytyy voida vaikuttaa pelin tapahtumiin. Peli onkin jo määritelmän mukaan aina interaktiivinen. Komponentit kertovat, miltä peli tuntuu ja näyttää ja millainen on pelin taide; miltä sen kortit tuntuvat ja onko pelinappulana geneerinen muovinpala vai taidokas figuuri. Moni visuaalisesti orientoitunut ihminen valitsee pelinsä ensisijaisesti sen mukaan, millaisia komponentit ovat.

Sotapeliä suunnitellessani itselleni tärkein lähtökohta oli selvästi pelin teema. Pelin tuli olla historiallisesti todellisuutta vastaava ja kertoa juuri siitä konfliktista, jota se käsittelee. Tämä vaikutti muun muassa pelimekaniikan valintaan. Vuonna 2019 julkaistu Jäinen kuolema kuvaa talvisotaa, joten siinä ei voi olla kahta tasavahvaa vastustajaa. Neuvostoliiton tulee olla materiaalisesti ylivoimainen. Peli on kuitenkin balanssissa: kumpikin pelaaja voi voittaa pelin. Siksi oli tärkeää rakentaa voittoehdot epäsymmetrisesti. Neuvostoliiton voitto edellyttää Suomen pää-

rintaman murtamista Kannaksella ennen kuin ulkovaltojen paine kasvaa liiaksi. Suomen tehtävänä on puolustaa yhä harvemmiksi käyville resursseillaan, mutta toisaalta suomalaiset ovat paremmin valmistautuneet toimimaan hyytävän kylmissä korpimaissa.

Korttivetoinen sotapeli, jossa molemmilla pelaajilla on omia toimintakorttejaan, antoi tähän parhaat mahdollisuudet. Neuvostoliitolla on niin tykistöylioimaa kuin joukkoja eteenpäin piiskaa- via poliittisia komissaareja, jotka usein antavat Neuvostoliiton pelaajalle etua taistelussa, mutta aiheuttavat kovia omia tappioita. Suomi taas luottaa mottitaktiikkaan, tilapäisaseistukseen ja yhä epätoivoisempiin avunpyyntöihin maailmalle. En halunnut tehdä pelkkää taisteluihin keskittyvää peliä, joten laajemmän poliittisen kontekstin kytkeminen tapahtumiin oli alusta lähtien selviö. Osin juuri siksi peli alkaa jo rauhan aikana, kun molemmat osapuolet voivat vielä kehittää joukkojaan ja parantaa poliittisia asemiaan. Toisaalta peli on suunniteltu pelattavaksi 60–90 minu-

tissa, joten sillä on selkeä päätöskohtansa maaliskuussa vuonna 1940. Tämä edellytti loppuehtojen miettimistä ja ratkaisuna oli useampiportainen loppuratkaisu, joka mahdollisti erilaiset lopputulokset pelitilanteen mukaan, aina Suomen puolustuksen murtumisesta länsivaltojen interventioon asti. Historiallinen lopputulos eli Neuvostoliiton osittainen voitto on siis mahdollinen, mutta ei välttämätön lopputulema.

Teeman lisäksi komponenttien oli tuettava valittua tarinaa. Tärkeää oli, että jokainen pelin tapahtumakortti sisältäisi paitsi pelillisen kuvauksen myös tapahtumaa kuvaavan valokuvan ja lyhyen historiallisen tekstin. Näiden avulla sellainenkin pelaaja, jolla ei juuri ole tietoa talvisodasta, saa siitä varmasti paremman kokonaiskuvan.

Peli on tehty suomeksi ja englanniksi. Tähän vaikutti julkaisukanavan valinta: pelille hankittiin joukkorahoitus Kickstarter-palvelussa. Sieltä saatujen ennakkotilausten avulla oli mahdollista tuottaa peli, kun tieto alustavasta kysynnästä ja rahoituksesta oli saatu. Kiinnostavaa oli havaita, että yli kaksi kolmasosaa ennakkotilajista oli muualta kuin Suomesta, lähinnä Yhdysvalloista.

Pelisuunnittelijan on tärkeää tuntee rajoitteensa ja osattava käyttää muita apuna. Ammatigraafikko osasi sommitella pelilaudan kartan ja pelinappuloiden joukkosymbolit ja kortit niin, että ne sopivat tyylikkäästi ajan henkeen. Kansasuunnittelijani historioitsija Olli Kleemola puolestaan tarjosi paitsi mittavan valokuvakoelman, josta saatiin runsaasti kuvitusta, myös suuren osan pelin tapahtumien historiallisista kuvauksista, jotka sitoivat pelin juuri talvisotaan.



Samoin hänen laatimansa lyhyt historiallinen katsaus antaa hyvää taustatietoa konfliktista.

Peli on media. Lopullisesti sen käyttäjä eli pelaaja ratkaisee sen, mitä peli hänelle kertoo. Sotapelin suunnittelijan tehtävänä on kertoa tarinansa tavalla, joka saa pelaajan paitsi viihtymään myös kokemaan, että hän on mukana juuri tästä sodasta kertovassa tarinassa.

Antti Lehmusjärvi on lautapelisuunnittelija.