

KATSAUS

Tähtien sota savuisissa sokkeloissa

Kilpalaserpelaaminen harrastuksena

JANNE PAAVILAINEN

janne.paavilainen@uta.fi

Tiivistelmä

Zone-laserpelin ensimmäiset viralliset maailmanmestaruuskisat pelattiin Tampereella touko-kesäkuussa 2009. Paikalle saapui 12 joukkuetta ja yli 80 pelaajaa neljästä eri maasta: Yhdysvalloista, Australiasta, Ruotsista sekä tietenkin Suomesta. Kuuden päivän ajan kilpailtiin sekä yksilö että joukkuelajeissa pelien kestäessä usein aamusta iltaan. Kisojen aikana tein osallistuvaa havainnointia ja haastattelin 20 kokenutta pelaajaa seitsemästä joukkueesta. Haastattelujen tarkoituksena oli selvittää kilpapelaaajien näkemyksiä harrastuksestaan sekä kartoittaa kilpalaserpelaamista ilmiönä. Tässä katsauksessa käydään läpi kilpalaserpelaamisen perusteita sekä valittuja havaintoja haastatteluista. Kokonaisuudessaan haastattelujen tulokset tullaan myöhemmin julkaisemaan englanniksi joko konferenssi- tai aikakauslehtiartikkelina pelitutkimuksen kentällä.

Asiasanat: *laserpeli, Zone-laserpelijärjestelmä, urheilu, kilpailu, turnaus, osallistuva havainnointi, etnografia, haastattelu*

Abstract

The first official Zone laser tag world championships were played in Tampere, Finland, in May-June 2009. 12 teams and over 80 players were present from four different countries: USA, Australia, Sweden and Finland. The competition ran for six days in both team and individual events as the games went on from early mornings to late night hours. During the event I did participatory observation and interviewed 20 experienced players from seven teams. The purpose of the interviews was to reveal the thoughts of experienced players on the game and to study competitive laser tag as phenomenon. This article will present the basics of competitive laser tag and selected findings from the interviews. The complete analysis and discussion from the interviews will be published later in English in a conference or journal publication in the field of game studies.

Keywords: *laser tag, Zone laser tag system, sports, competition, tournaments, participatory observation, ethnography, interview*

Johdanto

Suomalaisille laserpelaaminen on tullut tutuksi 90-luvulta lähtien Megazone laserpelihallien aloittettua toimintansa suurimmissa kaupungeissa. Nykyään Suomessa on useita Megazone-pelihalleja ja aktiivisille pelaajille on perustettu

oma yhdistys, Suomen laserpelaajat ry (www.laserpelaajat.fi). Vajaan 20 vuoden aikana Suomessa ja muualla maailmalla on järjestetty useita kilpailuja laserpelaamisessa. Vuonna 2009 Tampereen Megazone-pelihalli sai kunnian järjestää yhteistyössä australialaisten ja amerikkalaisten kanssa ensimmäiset viralliset

Zone-laserpelin maailmanmestaruuskilpailut.

Tässä katsauksessa tarkastellaan kilpalaserpelaamista Tampereella järjestetyn Zone Worlds Championships Tournament (ZWCT) 2009 -MM-turnauksen kautta. Turnaus pelattiin australialaisen P&C Microsin Zone-järjestelmällä, jonka eri versioita käytetään kaikissa Suomen Megazone-brändin alaisissa pelihalleissa (Helsinki, Turku, Tampere, Jyväskylä ja Lahti). Zone-järjestelmä on kansainvälisesti menestynyt, ja pelihalleja löytyy ympäri maailmaa eri brändinimillä, muun muassa Ruotsista (Laserdome), Yhdysvalloista (Ultrazone), Kanadasta (Zone3) sekä emämaasta Australiasta (Darkzone). Tampereella 2009 touko-kesäkuun vaihteessa järjestetty ZWCT-turnaus oli ensimmäinen virallinen MM-turnaus Zone-pelijärjestelmällä. Turnaukseen osallistui 12 joukkuetta ja yli 80 kilpailijaa Yhdysvalloista, Australiasta, Ruotsista ja Suomesta. Kuusipäiväisten kisojen aikana pelattiin useita eri pelimuotoja sekä yksilö- että joukkuelajeissa. Osallistuin itse turnaukseen sekä harrastajana että pelitutkijana. Turnauksen aikana tein osallistuvaa havainnointia ja etnografista tutkimusta haastatteleamalla 20 pelaajaa neljästä eri maasta, seitsemästä eri joukkueesta. Haastattelujen tavoitteena oli kartoittaa pelaajien näkemyksiä lajista sekä tuottaa tietoa laserpelaamisesta pelitutkimuksen näkökulmasta. Tietääkseni laserpelaamista ei ole juuri tutkittu pelitutkimuksen piirissä eikä aiheesta tunnu löytyvän kansainvälisiä teollisia julkaisuja.

Tässä katsauksessa esittelen kilpalaserpelaamisen perusteita painottuen Zone-laserpelijärjestelmään. Katsauksen tavoitteena on tutustuttaa lukija aiheeseen sekä sukeltaa hieman pintaa syvemmällä lajin syövereihin pelaajien haastattelujen kautta.

Laserpelien historiaa

Laserpelien historia alkoi 70-luvulla Yhdysvaltojen armeijan MILES-taistelusi-mulaattorijärjestelmän kehittämisestä ja käyttöönotosta. MILES-järjestelmä koostuu taistelijan aseeseen liitetystä laser-lähetimestä sekä kypäaraan ja taisteluliiviin liitettävistä laser-vastaanottimista. Järjestelmän avulla voitiin simuloida jalkaväen sodankäyntiä, ja myöhemmin järjestelmään lisättiin ajoneuvojen

laser-lähettimet ja -vastaanottimet. Alkuperäinen järjestelmä oli fyysisesti kömpelö, teknisesti yksinkertainen ja huijaaminen oli helppoa. Mikäli sotilas sai osuman, hän pystyi "virkoamaan" sammuttamalla ja uudelleenkäynnistämällä järjestelmän kytkintä painamalla. Järjestelmässä ei ollut muistia, joten varsinaista dataa oli taistelusta vaikea kerätä. Nykyisin käytössä oleva versio on huomattavasti alkuperäistä edistyneempi sisältäen muun muassa kattavan datan keruun ja GPS:ään perustuvan aluevaikutusaseiden, kuten kranaattien simuloinnin.

Viihdekäyttöön soveltuvat kaupalliset laserpelijärjestelmät ilmestyivät myöskin 70-luvun lopussa. Ensimmäinen kotikäyttöön tarkoitettu järjestelmä lienee Star Trek Phasers, jota valmisti amerikkalainen South Bend Toys. Järjestelmässä infrapunalähetin ja -vastaanotin oli sijoitettu aseeseen, joka muistutti



KUVA 1. MILES-taistelusi-mulaattori. (Kuvallähde: Wikipedia)

Star Trek -elokuvista tuttua sädepistoolia. Ensimmäiset areenapohjaiset järjestelmät olivat Photon ja Star Laser Force, jotka lanseerattiin vuonna 1984 Yhdysvalloissa. Molempien järjestelmien kehittäjät olivat saaneet inspiraation laserpelijärjestelmän luomiseen Tähtien Sota -elokuvasta. Järjestelmät koostuivat infrapunälähtetimen sisältävästä aseesta sekä liivistä, joka sisälsi infrapuna-vastaanottimen. Taistelukenttänä toimi erityinen pelihalli, areena, joka oli labyrinttimainen sokkelo sisältäen erilaisia käytäviä, tasoja ja rampeja. Areenalle sijoitetut kaiuttimet pauhasivat teemaan sopivaa toiminnallista musiikkia ja savukoneet täyttivät käytävät savulla. Omiin kokemuksiini nojaten tämä peruskonsepti peliympäristön suhteen on säilynyt lähes ennallaan nykypäivään asti.



KUVA 2. Star Trek Phasers. (Kuvälähde: <http://memory-alpha.org/>)

Photonin jälkeen erilaisia viihteellisiä laserpelijärjestelmiä on ollut kymmeniä ja useat niistä ovat poistuneet markkinoilta vähin äänin. Järjestelmiä on pääasiallisesti suunniteltu ja tuotettu Pohjois-Amerikassa sekä Australiassa. Viime aikoina järjestelmiä on tuotettu myös muualla, esim. Venäjällä. Vaikka pelistä käytetään yleisesti termiä laserpeli (*laser tag*), lähes kaikki pelijärjestelmät perustuvat laserin sijasta infrapunaan.

Järjestelmällinen kilpapelaminen on ollut mukana jo Photonin ajoista. Yksittäiset pelihallit ovat järjestäneet paikallisia kisoja ja turnauksia eri järjestelmillä, joiden kautta kilpailutoimintaa on laajennettu kansalliseen ja nykyään kansainväliseen mittakaavaan asti. Harrastajien piirissä eräs tunnettu tapahtuma on Yhdysvalloissa vuosittain järjestettävä Armageddon, jonka tarkoituksena on selvittää, kuka on paras pelaaja järjestelmästä riippumatta. Armageddon turnauksessa pelataan useita pelejä käyttäen erilaisia järjestelmiä, kuten Zone, Laser-Quest, DarkLight ja Q-Zar. Nykyisin Armageddon turnauksia on järjestetty myös Ruotsissa.

Australialainen P&C Micros lanseerasi 90-luvulla Zone-järjestelmän, ja se on tarkoitettu ensisijaisesti sisäkäyttöön. Suomessa on useita Megazone-pelihal- leja, joissa on käytössä järjestelmän eri versioita. Pelaajan varusteet nykyaikai- ssa Zone-järjestelmässä ovat liivi (*pack*) ja siihen kiinnitetty ase (*phaser*), jotka molemmat sisältävät useita infrapunavastaanottimia. Vastaanottimien lisäksi ase sisältää infrapuna- ja laser -lähtetimet. Vastaanottimia eli osumapaikkoja kutsu- taan yleisesti sensoreiksi. Liivi sisältää useita sensoreita rintapanssarissa, selässä sekä olkapäissä. Aseessa on useita sensoreita molemmin puolin aseensa sivuilla. Laserpelaaminen on Zone-järjestelmänkin kannalta harhaanjohtava termi, sillä osuminen perustuu infrapunaan, ja näkyvä laser-valojuova on vain apuväline tähtäämiseen sekä visuaalinen efekti savuisessa, ultraviolettivalolla valaistulla areenalla. ZWCT-turnauksessa oli käytössä sen hetken uusin Zone-järjestelmä nimeltään Nexus Pro.

Zone-järjestelmää on päivitetty useita kertoja vuosien saatossa, ja vaikka ulkoisesti eri järjestelmäsukupolvet muistuttavat toisiaan, teknisesti ne eroa- vat toiminnaltaan toisistaan huomattavasti. Menemättä liikaa tekniisiin yksityis- kohtiin, kuten infrapunasensorien määrään, palvelinratkaisuihin, pistelaskuun tai

radioaaltojen hyväksikäyttöön, pelaajalle ilmeisin asia järjestelmässä on sen toiminta käytännössä. Suurin merkittävä käytännön ero kilpapelaaamisen kannalta on järjestelmän toiminta, kun deaktivoitunut pelaaja palautuu (eli herää) takaisin aktiiviseksi. Tätä tapahtumaa voidaan kutsua aktivointisekvenssiksi, joka koostuu neljästä eri vaiheesta:

1. Liivin kaiuttimet toistavat merkkiäänän heräämisestä.
2. Liivin ja aseiden värivalot syttyvät heräämisen seurauksena.
3. Liivin ja aseiden sensorit pystyvät vastaanottamaan uusia osumia.
4. Aseella pystyy ampumaan muita.



KUVA 3. Zone-järjestelmä Nexus Pro. (Kuvälähde: <http://www.nexuslazertag.com/>)

Nämä neljä asiaa tapahtuvat hieman eri järjestyksessä riippuen Zone-järjestelmäsukupolveista. Esimerkiksi Z-versiossa kohta kolme tapahtuu muita ennen, kun taas eräessä T-versiossa heräämisen merkkiäänäni ("Prepare to activate!" huudahdus liivin kaiuttimesta) tapahtuu noin puolitoista sekuntia ennen muita vaiheita. Nämä satunnaiselle pelaajalle mahdollisesti merkityksettömät erot muokkaavat kilpapelajien taktiikkaa huomattavasti, erityisesti kaksintais-telutilanteisiin liittyen. Näiden erojen lisäksi sukupolvissa on omia erikoisominaisuuksia, kuten eräessä varhaisemmassa Z-versiossa, jossa sensorit eivät rekisteröi osumaa, mikäli pelaajat ampuvat toisiaan yhtäaikaaisesti (ns. shot cancellation -bugi). T-version ominaisuutena on taas "kostolaukaus", jolloin juuri deaktivoitu pelaaja voi vielä ampua takaisin noin puolen sekunnin sisällä. Nämä pienet tekniset vivahteet vaikuttavat siihen, millä tavalla kilpapelajat pelaavat. Yleisesti ottaen kilpapelajat suosivat Z-versiota, ja ZWCT-turnauksessa käytettyä Nexus Pro-järjestelmää modattiin koodaamalla amerikkalaisten operaattoreiden toimesta muistuttamaan Z-version toimintaa mahdollisimman tarkasti.

Pelaamisen perusteet

Zone-järjestelmä mahdollistaa useita erilaisia pelimuotoja, joukkueilla tai ilman. Yleistyksenä voidaan todeta, että kaikissa pelimuodoissa on tarkoitus osua muihin pelaajiin ja välttää itse osumia.

Peli alkaa pelaajien kokoontuessa varustehuoneeseen, jossa liivit ja aseet ovat järjestyksessä telineissään. Pelaajat pukevat liivit ylleen ja kirjautuvat sisään erityisellä, pientä paristoa muistuttavalla jäsennapilla, jolloin liivin oletusnimi muuttuu pelaajan jäsennimeksi, eli aliakseksi. Mikäli pelaaja ei ole jäsen, pelaaja käyttää liivin oletusnimeä. Mikäli kyseessä on joukkuepeli, samassa joukkueessa pelaavat valitsevat saman väriset liivit. Yleisesti väri vaihtoehdot ovat nykyään sininen, punainen ja vihreä. Yksittäisen liivin väritystä voidaan helposti vaihtaa, sillä uusimmissa Zone-järjestelmissä LED-valot ovat ohjelmoitavissa. Tällä tavalla saadaan useampia joukkueita ja värejä, mikäli tarpeen. Kun kaikki pelaajat ovat valmiina, peli käynnistetään ja pelaajilla on asetuksista riippuen esimerkiksi 30 sekuntia aikaa siirtyä aseisiin areenalle. Joukkuepelit aloitetaan usein oman tuki-

kohdan alueelta mutta yksilölajeissa pelaaja voi valita aloituspaikkansa areenalta vapaasti. Kun 30 sekunnin varo aika on kulunut umpeen, varsinainen peli alkaa.

Kilpapelipisteityksen (*competition scoring*) mukaisesti pelaaja saa miinuspisteitä, mikäli häneen osutaan. Joukkupelimuodoissa, kuten Team ja Team Eliminator, on pelaajan mahdollista osua myös oman joukkueensa pelaajiin, josta aiheutuu miinuspisteitä molemmille pelaajille. Pisteytysjärjestelmät vaihtelevat, mutta eniten pisteitä saa rintaosumasta. Osuma selkään on toiseksi arvokkain ja osumista olkapäihin tai aseeseen saa vähiten pisteitä. Nykyaikaisessa Zone-järjestelmässä pisteet päivittyvät reaaliajassa radioaaltojen avulla pelipalvelimelle, joka päivittää pelihallin aulassa olevaa pistemonitoria. Pelin päätyttyä areenalla pelanneet tulevat varustehuoneen kautta pelihallin aulaan, josta he näkevät pelin lopputuloksen. Pelin aikana muut pelaajat istuvat usein aulassa, seuraten pelin pistekehitystä monitorista. Joissain pelihalleissa on myös erillisiä katsomoalueita, joiden kautta peliä voi seurata myös itse areenan puolelta.

Eri pelimuodoista joukkuepeli (*team*) lienee suosituin kilpailuissa. Toisin kuin tavanomaisissa joukkuelajeissa (esim. palloilulajit), Zone-järjestelmällä pelataan usein yhtäaikaan kolmen joukkueen voimin epäsymmetrisellä areenalla. Kolmen joukkueen yhtäaikainen peluuttaminen tuo peliin strategista ulottuvuutta. Esimerkiksi pudotuspelivaiheessa voittaminen ei ole aina välttämätöntä, vaan kaksovoittajien yksittäisessä pelissä saattaa riittää jatkoon pääsyyn. Joukkueet saattavat tehdä myös epävirallisia, ja säännöissä kiellettyjä, liittoutumisia keskenään, ja usein peleissä nähdään yllättäviä lopputuloksia, kun ennakkosuosikki jääkin viimeiseksi. ZWCT-turnauksessa pelattuja pelimuotoja esitellään tässä katsauksessa tarkemmin myöhemmin.

Zone-järjestelmässä osumat johtavat kahdenlaiseen lopputulokseen, joko deaktivointiin (*deac*) tai haavoittumiseen (*stun*). Aktiivisen pelaajan liivi ja ase deaktivoituvat välittömästi, mikäli hän saa osuman rintaan tai selkään. Asetuksista riippuen pelaaja on poissa pelistä esimerkiksi kahdeksan sekuntia, eikä hän voi ampua eikä vastaanottaa osumia tänä aikana. Mikäli pelaaja saa osuman aseeseen tai olkapäähän, seurauksena on haavoittuminen. Haavoittuminen kestää vähemmän aikaa kuin deaktivaatio, esimerkiksi neljä sekuntia, mutta pelaaja on edelleen altis lisäosumille. Mikäli pelaaja saa kolme peräkkäistä haa-

voittumista lyhyen ajan sisällä (ilman että liivi ja ase ehtivät aktivoitua normaalitilaan) tai mikäli haavoittunut pelaaja saa rinta- tai selkäosuman, niin seurauksena on myöskin deaktivaatio. Liiveissä olevat värivalot toimivat eri tavoin riippuen siitä onko pelaaja aktiivinen, deaktivoitu taikka haavoittunut.

Tyypillisesti kilpapelipelaajat yrittävät osua rintapanssariin, josta saa yleensä eniten pisteitä. Toisinaan pelaajat ”kalastavat” pisteitä haavoittamalla ensin olkapäähän tai aseeseen, ja viimeistelemällä osumalla rintaan. Pelissä tapahtuu usein pattitilanteita, joissa kaksi pelaajaa koettaa suojien takaa osua toisiinsa. Näissä tilanteissa pyritään haavoittamaan vastustajaa esimerkiksi aseeseen, ja neljän sekunnin turvin edetä parempaan asemaan ja viimeistelemään haavoittunut pelaaja deaktivoituu. Haavoittuneet pelaajat pyrkivät kääntämään selkensä, mikäli eivät voi paeta tilanteesta, jotta hyökkäävä pelaaja saisi mahdollisimman vähän pisteitä (ja itse menettäisi mahdollisimman vähän, riippuen asetuksista). Kilpapeleissä lopputulokset ovat usein pienestä kiinni, joten kaikki sallitut temput pisteiden maksimoimiseksi ovat pelaajien käytössä.

Kilpapeleissä sensoreiden tahallinen peittäminen esimerkiksi käsivarsilla on ankarasti kielletty. Pelialueella on yleensä useita tuomareita, jotka valvovat pelin sääntöjen noudattamista. Sensoreiden tahallisen peittämisen lisäksi esimerkiksi vaarallinen liikehdintä (esim. hallitsematon eteneminen kuten kova juoksu, kaatuminen, kova törmäys toiseen pelaajaan) tai kiipeäminen kenttärakenteiden päälle on kielletty. Sääntörikkeistä seurauksena on usein terminaatio eli varoitus, jonka johdosta pelaaja on pois pelistä 30 sekuntia ja saa esimerkiksi 1000 miinuspistettä. Mikäli pelaaja saa useamman terminaation, hänet poistetaan pelistä ja hänen pistesaldonsa mitätöidään. Tasaväkisessä joukkupelissä yhden pelaajan ulosajo todennäköisesti sinetöi joukkueelle ottelusta kolmannen, eli viimeisen sijan.

Kansallista ja kansainvälistä kilpailua

Zone-järjestelmällä on käyty kansallisia kilpailuja 90-luvulta asti niin Suomessa, Ruotsissa, Yhdysvalloissa kuin Australiassakin, jota pidetään lajin emämaana. Tietävästi paikallisia kilpailuja järjestetään myös muualla, esimerkiksi

Ranskassa ja Englannissa. Ensimmäiset SM-kilpailut järjestettiin Tampereella vuonna 1994, jonka jälkeen SM-kisat on järjestetty vuosittain eri Megazone-kaupungeissa. Myös muissa maissa on kilpailtu kansallisesti 90-luvulta asti. Pelihallit ovat järjestäneet myös omia kilpailujaan joilla voidaan sanoa olevan perinne harrastajien piirissä, esimerkkinä Turussa joulun alla pelattavat Tonttukisat tai Göteborgin Laserdomissa pelattava Masters Meeting -turnaus.

Kansainvälisellä tasolla Yhdysvallat on pelannut Australiaa vastaan jo ennen ZWCT-turnausta, ja Australialla ja Uudella-Seelannilla on tiettävästi keskinäisiä kisoja. Suomalaiset ja ruotsalaiset pelaavat ahkerasti molempien maiden pelihallien järjestämissä turnauksissa osallistuen sekä Suomen- että Ruotsin mestaruuskilpailuihin. Varsinaisia virallisia maajoukkueita ei sinällään ole olemassa, vaan kyseessä on pikemminkin "seurajoukkueiden" välisestä kilpailusta jalkapaloterminä käyttäen.

Vaikka ZWCT-turnaus oli ensimmäinen virallinen Zone-järjestelmällä pelattava maailmanmestaruuskilpailu, niin ensimmäinen epävirallinen maailmanmestaruuskilpailu järjestettiin jo vuonna 2003 San Diegossa paikallisessa Ultrazone-pelihallissa. Tähän epäviralliseen turnaukseen osallistui 13 joukkuetta ja yli 100 pelaajaa Yhdysvalloista, Kanadasta, Ruotsista ja Suomesta. Suomen Zone-pelaamisen kannalta turnaus oli tärkeä, sillä silloinen Suomea edustanut joukkue, joka ei turnauksessa juuri menestynyt, toi maahamme samat sääntö- ja kilpailuformaattit, jotka olivat vakiintuneet käyttöön sekä Pohjois-Amerikassa että Ruotsissa. San Diegon turnauksen myötä luotiin vahvat yhteydet Ruotsiin, jonka seurauksena molempien maiden pelaajat ja joukkueet aloittivat pelaamisen lahden molemmin puolin.

Zone World Championship Tournament

ZWCT-maailmanmestaruusturnaukseen osallistui 12 joukkuetta: viisi Suomesta, kolme Australiasta, kaksi Yhdysvalloista ja kaksi Ruotsista. Kisat pelattiin Tampereella paikallisessa Megazone-pelihallissa. Tässä kappaleessa käyn lyhyesti läpi eri pelimuodot sekä niiden erityispiirteet ja kilpailun lopputulokset kussakin pelimuodossa.

Zone-järjestelmä mahdollistaa useita erilaisia pelimuotoja, joita voidaan ohjelmoida ja muokata pelipalvelimen kautta. Pelimuodot vaihtelevat yksinkertaisesta kaikki vastaan kaikki soolopelimuodosta tehtäväpohjaisiin joukkuepeleihin, joissa pelaajilla on erilaisia rooleja. ZWCT-turnauksessa pelatut pelimuodot olivat Solo, Doubles, Team, Team Eliminator sekä Lord of the Ring. Pelimuotojen perussääntöihin on olemassa tietty standardi, mutta osa säännöistä päätetään yleensä joukkueiden kapteenien palaverissa ennen kilpailujen alkamista. Päätökset koskevat esimerkiksi latausasemia (päällä vai pois) tai pelikentän rakenteita (peilien tai heijastavien seinien peittäminen, vaaralliset paikat, kielletyt alueet jne.).

Yleisesti ottaen asetukset ZWCT-turnauksessa pelimuodosta riippumatta olivat seuraavanlaiset. Yhden ottelun kesto on 12 minuuttia ja ase- tulinopeus yksi laukaus sekunnissa. Deaktivoinnista pelaaja on pois pelistä kahdeksan sekuntia ja haavoittuminen kestää neljä sekuntia. Latausasemat olivat käytössä sekä Doubles- ja Team-pelimuodoissa. Latausasemien ollessa käytössä pelaajilla on rajoitettu määrä ammuksia ja "elämiä" joiden loputtua pelaajan tulee hakea täydennystä joltain kolmesta latausasemasta. Osumasta rintaan sai 200 pistettä, selästä 100 pistettä, olkapäästä ja aseesta 50 pistettä. Mikäli joukkupelissä ampui vahingossa joukkueoveriaan, sai vastaavat pistemäärät miinusmerkkisinä. Osumia vastaanot- tava osapuoli, oli ampujana kuka tahansa, sai vastaavasti 40 miinuspistettä rinta- ja selkäosumasta, sekä 15 miinuspistettä osumasta olkapäähän tai aseeseen.

Solo

Solo on pelimuoto, jossa kaikki pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Solossa tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä aikarajan puitteissa. ZWCT- turnauksen Solo-kisaan osallistui 68 pelaajaa, ja alkuerät pelattiin neljässä erässä, 17 pelaajaa kentällä per 12 minuutin erä. Alkueristä osa pääsi jatkokon suoraan, toisten päädyttyä niin sanottuihin keräilyeriin (*repechage*). Kolmen keräilyeräpe- lin jälkeen pelattiin välierät, jossa menestyneet pääsivät suoraan finaaliin ja muut jälleen keräilyeriin. Toisen vaiheen keräilyerien jälkeen kaikki finalistit olivat sel- villä ja finaalissa pelattiin neljä erää 16 pelaajalla voittajan selvittämiseksi. Voit- tajaksi selviytyi amerikkalainen "Assassin" (29990 pistettä), toiseksi suomalainen "Plaag" (29030 pistettä) ja kolmanneksi australialainen "Sinclair" (28910 pistettä).

Kilpailu oli erittäinen tiukka, sillä neljän finaali-erän jälkeen kolmen parhaimman piste-ero oli vain reilut 1000 pistettä, eli reilut viisi 200 pisteen rintaosumaa.

DOUBLES

Doubles-pelimuodossa pelaajat muodostavat kahden hengen taistelupareja kilpailien muita pareja vastaan. ZWCT-turnauksessa pareja oli kentällä kuudesta kahdeksaan riippuen kilpailun vaiheesta. Kuten Solossa, myös Doubles-kilpailussa pelattiin useita alkueriä, kahdet välierät sekä myös keräilyeriä. Finaalissa pelattiin kolme erää kahdeksalla parilla ja voittajiksi selviytyivät tamperelaiset "Plaag" ja "j0r" (39725 pistettä). Toiseksi tulivat amerikkalaiset "Cyber" ja "Slick" (36220 pistettä) ja kolmanneksi amerikkalaiset "Homicide" ja "Punisher" (35870 pistettä).

Team-pelimuodossa pelaajat muodostavat joukkueita, joihin kuuluu turnauksesta riippuen neljästä seitsemään pelaajaa. Riippuen pelikentän koosta pelaajia saattaa olla joukkueissa enemmänkin, mutta ZWCT-turnaus pelattiin viiden hengen joukkueilla. Team on pelimuodoista yleisesti ottaen kaikkein arvostetuin, muiden pelimuotojen ollessa niin sanottuja sivulajeja. Zone-järjestelmän kilpailuissa Team pelataan usein kolmella joukkueella, mikä korostaa strategian merkitystä ja hyvää yhteistyökykyä joukkueen sisällä. Joukkueet erotetaan usein väreillä sininen, punainen ja vihreä.

Toisin kuin muissa pelimuodoissa jokaisella joukkueella on tukikohta jota on tarkoitus puolustaa samalla, kun pyritään hyökkäämään kahden muun joukkueen tukikohtiin. Jokainen pelaaja kentällä voi tuhota molempien vastustajien tukikohdan yhden kerran. Tukikohdat ovat usein selkeästi erotettuja alueita areenalla, esimerkiksi torneja joihin on pääsy ramppien kautta. Tukikohdan tuhoaminen tapahtuu ampumalla aktiivista tukikohtasensoria kolme kertaa, jonka jälkeen tukikohta on deaktivoitu 30 sekunniksi. Tukikohtien tuhoaminen on kannattavaa, sillä yhdestä onnistuneesta tuhoamisesta saa 3001 pistettä nettona, mikä vastaa yli viittatoista rintaosumaa. Kilpapelisäännöt kannustavat myös tukikohdan puolustamiseen, sillä hyökkääjä saa jokaisesta tukikohtasensoriin ammutusta laukauksesta 500 miinuspistettä, kunnes kolmannen, tukikohdan tuhoavan laukauksen jälkeen tilille kilahtaa 4501 pistettä (eli nettosaalis em.

3001 pistettä). Mikäli hyökkäävä pelaaja ampuu kahdesti tukikohtaan, minkä jälkeen hänet keskeytetään (*denial shot*), saa hän palkinnoksi epäonnistuneesta yrityksestä 1000 miinuspistettä ja keskeytyksen tehnyt pelaaja saa 200 pisteen bonuksen riippumatta osumapaikasta. Yhden pelin aikana pelaaja saatetaan keskeyttää tuhoamispuuhiissa useamman kerran, jonka seurauksena pelaajan keräämät osumapisteeet muista pelaajista valuvat hukkaan. Kuriositeettina todetakaan, että yksi "ylimääräinen" piste tukikohdan tuhoamisesta toimii helppona tarkistuksena siihen, että tuhosiko pelaaja yhden vaiko molempien vastustajien tukikohdat. Mikäli pelaajan pistesaalis päättyi lukuihin nolla tai viisi (esim. 3200 tai 5525) niin pelaaja ei onnistunut tuhoamaan kumpaakaan vastustajan tukikohtaa. Vastaavasti loppunumerot yksi tai kuusi kertovat yhdestä onnistuneesta tuhoamisesta, kun taas kaksi tai seitsemän kertovat, että pelaaja on tuhonnut molemmat tukikohdat. Tämä pisteformaatti helpottaa myös pistemonitorista peliä seuraavia, sillä näin he pystyvät helposti päättelemään, ketkä ovat tuhonnut tukikohtia (käytettävyyden kannalta sanottakoon, että helpompiakin ratkaisuja toivoisi olevan).

Toisin kuin muita pelimuotoja, ZWCT-turnauksen Team-kilpailua pelattiin useamman päivän ajan. Koska turnauksessa oli mukana 12 joukkuetta ja kolme joukkuetta pelaa kerrallaan yhdessä erässä, kattavan ja edes jokseenkin tasa-puolisen pelikaavion läpipelaamisessa kuluu aikaa. Pelkkiä alkueriä pelattiin neljä päivää, minkä jälkeen pelattiin kaksinkertaiset sijoitusottelut, joiden perusteella joukkueet sijoitettiin järjestykseen. Näiden pelien jälkeen kolme parasta joukkuetta pelasivat finaalin, jossa pelattiin kolme erää. Koska areena on epäsymmetrinen, jokainen joukkue pelasi vuorollaan kullakin värillä ja tukikohdalla. Team-kilpailun voittajaksi selviytyi yhdysvaltalainen "The Legends" hopeatilan jäädessä suomalaiselle "Finland 1" joukkueelle. Pronssin nappasi niin ikään suomalainen "Finland 4" joukkue.

TEAM ELIMINATOR

Team Eliminator -pelimuoto eroaa tavallisesta Team-pelimuodosta siten, että jokaisella pelaajalla on tietty määrä elämiä. Mikäli pelaaja saa deaktivoivan osu-man, hän menettää yhden elämän. Mikäli pelaaja menettää kaikki elämänsä,

hänet on eliminoitu ja hän joutuu poistumaan areenalta. Team Eliminator -peliä pelataan aikarajaan tai mikäli yksi joukkue eliminoi kaikki muut kentältä pois aikarajan puitteissa. Tukikohdat ja latausasemat eivät ole käytössä tässä pelimuodossa, ja osa areenasta saatetaan sulkea käytöstä pelitasapainon parantamiseksi. Team-pelissä joukkueet aloittavat yleensä tukikohdistaan, mutta Team Eliminator -pelissä joukkueet saavat yleensä valita aloituspaikan kentältä vapaasti.

Yleisesti Team Eliminator -peliä pidetään strategisesti haastavampana kuin Team-peliä, sillä pelaaminen on varovaisempaa ja aloituspaikan valitseminen on erittäin tärkeää. Liian hyökkäävä peli kostonautuu, erityisesti mikäli yksi joukkue on päättänyt odotella taustalla kahden muun keskittyessä toisiinsa. Toisaalta liian puolustava peli ei myöskään ole aina toimiva ratkaisu, sillä puolustamalla ei useinkaan saa pisteitä, ja mikäli aika loppuu kesken, jompi kumpi keskenään taistelleista joukkueista voittaa kerättyjen pisteiden ansiosta. Paras lopputulos joukkueen kannalta on, mikäli pystytään eliminoimaan kaikki muut pelaajat kentältä, sillä tällöin saa yleensä turnauksesta riippuen bonuspisteitä ykkössijan lisäksi.

ZWCT-turnauksessa Team Eliminator pelattiin niin ikään viiden hengen joukkueilla ja 12 minuutin aikarajalla. Toisin kuin muissa pelimuodoissa, Team Eliminatorissa pelattiin vain alkusarjat, joiden jälkeen finaali neljän parhaan kesken. Finaalissa kentällä oli yhtä aikaa neljä joukkuetta, ja finaali pelattiin kolme kappaletta. Voittajaksi selviytyi amerikkalainen "The Legends" ja kaksoseksi "Finland 1" Suomesta. Kolmanneksi sijoittui suomalainen "Tapsa" ja neljäs tila meni australialaiselle "AUS Boom" joukkueelle. Viimeisessä finaaliässä nähtiin niin sanottu "sweep" kun amerikkalaiset eliminoivat kaikki muut joukkueet kentältä ulos.

LORD OF THE RING

Lord of the Ring (LOR) -pelimuotoa pidetään eräänlaisena näytöslajina, sillä LOR pelataan tyypillisesti valaistussa tilassa varsinaisen pelikentän ulkopuolella, esimerkiksi pelihallin aulassa. LOR:ssa kolme pelaajaa kisaa keskenään 3x3 metriä kokoisella alueella pelaajan ollessa kolme minuuttia. Pelin voittaa se, joka

on saanut vähiten osumia sensoreihinsa eli pelaajan tavoitteena on siis muiden pelimuotojen tavoin deaktivoida muut pelaajat mahdollisimman monta kertaa kolmen minuutin aikana. LOR-pelimuotoon kuuluvat erilaiset nopeat väistöliikkeet, hämäykset sekä erilaiset aseotteet, joiden avulla pyritään välttämään osumia samalla kuin pyritään osumaan toisiin pelaajiin. Mikäli pelaaja tekee rikkeen, esimerkiksi suojaa käsivarrellaan sensoreita tai astuu pelialueen ulkopuolelle, hän saa "tikin" joka vastaa kolmea osumaa. Pelimuoto on alunperin keksitty Yhdysvalloissa ja se simuloi periaatteessa areenalla tapahtuvaa lähitaistelutilannetta.

ZWCT-turnauksessa LOR-pelimuodolle pyhitettiin kokonaan oma päivänsä, jonka aikana ei pelattu Team-pelejä lainkaan. Lähes kaikki paikalla olleet pelaajat osallistuivat LOR:iin, ja jokainen pääsi pelaamaan useamman pelin. Alkukierrosten jälkeen parhaimmat pelaajat saatiin järjestykseen, jonka jälkeen pelattiin pudotuspelejä siten, että yhdestä pelistä kaksi parasta pääsivät jatkoon ja viimeiseksi jäänyt putosi pois. Kolmanneksi pelaajaksi seuraavaan peliin tuli alkusijoi-



KUVA 4. Lord of the Ring on kolmen pelaajan lähitaistelua.
(Kuvalinkki: <http://www.laserdome.tk>)

tuksissa pykälän korkeammalla oleva pelaaja. Tätä formaattia jatkettiin, kunnes päästiin alkusijoituksissa parhaimpaan pelaajaan asti, joka oli lunastanut itselleen paikan finaaliin jo alkukarsinnassa. Finaalissa pelattiin kolme erää kaikkien finalistien ollessa amerikkalaisia. Voittajaksi kruunattiin ”Snoopy”, kakkoseksi ”DoT” ja kolmanneksi ”Sevron”.

Osallistuva havainnointi ja pelaajien haastattelut

Olen itse kilpaillut Zone-järjestelmällä vuodesta 2000 lähtien ja osallistunut useisiin turnauksiin sekä Suomessa että ulkomailla. Koin ZWCT-turnauksen olevan hyvä tilaisuus haastatella pelaajia eri puolilta maailmaa ja kerätä aineistoa laserpelaamisesta pelitutkimusartikkelia varten.

Kilpailujen aikana haastattelin 20 pelaajaa strukturoidun haastattelumenetelmän mukaisesti. Haastateltavia pelaajia oli seitsemästä eri joukkueesta ja neljästi eri maasta siten, että jokaisesta maasta haastattelin viittä kokenutta pelaajaa. Haastattelut suoritettiin kisapäivien aikana pelihallin tuntumassa, kun pelaajilla oli taukoa peleistä. Pelaajasta riippuen haastattelut kestivät noin 13–50 minuuttia. Osa pelaajista vastasi kysymyksiin hyvin lyhyesti ja täsmällisesti, kun taas osa avasi vastauksiin huomattavasti enemmän, jolloin saatoin kysellä tarkentavia kysymyksiä strukturoidun haastattelurungon ulkopuolelta.

Olen pyrkinyt pitämään osallistuvan havainnoinnin osuuden tässä katsauksessa pienenä, keskittyen haastateltavien pelaajien kokemuksiin. Olen kuitenkin muutamaa havaintoihin lisännyt omia kommentteja kokemusteni pohjalta, mikäli olen kokenut sen tarpeelliseksi.

AKTIIVIPELAAJIEN PROFIILEITA

Kaikki haastateltavat olivat miehiä, iältään 19–32 vuotiaita, keski-ikä ollessa noin 27 vuotta. Pelaajien pelikokemus oli varsin kattava spektri, sillä muutama pelaaja oli kilpaillut turnauksen aikana vasta pari vuotta aktiivisesti, kun taas suuri osa oli ollut mukana kilpapelaamisessa jo 90-luvulta asti. Turnauspelaajille oli kertynyt vajaasta kymmenestä useisiin kymmeneen, ja kaikista haastateltavista amerikkalaiset olivat kilpailleet pisimpään sekä määrällisesti että ajallisesti.

Pelaaminen koettiin ennen kaikkea hauskaksi toiminnaksi, jossa pääsee tapaamaan muita ihmisiä ja kilpailemaan taitoa vaativassa pelissä. Sosiaalinen kanssakäynti ja kilpailu olivatkin tärkeimpiä asioita pelaajille laserpelissä. Mielenkiintoisena seikkana amerikkalaiset pelaajat nostivat useimmin kilpailun sosiaalisuuden edelle, toisin kuin muiden maiden edustajat. Laserpeli oli yhdelle haastateltavalle eritoten kuntoiluun, mutta muut eivät varsinaisesti pelanneet kuntoillakseen, vaan sosiaaliset tai kilpailullisuus syyt olivat tärkeämpiä. Näyttämisen halu tai oman egon esille tuonti oli harvalla pelaajalla prioriteettina, tosin muutamat amerikkalaiset nostivat sen kuntoiluun edelle.

Pelin asetusten suhteen nähtiin mielenkiintoisia eroja lähinnä australialaisten ja muun maalaisten pelaajien kanssa. Australiassa pelataan yleisesti tulinopeudella kaksi laukausta sekunnissa kun taas muissa maissa suositaan hitaampaa yksi laukaus sekunnissa tulinopeutta. Tämä pieneltä yksityiskohdalta näyttävä seikka muuttaa peliä erityisesti lähitaistelun kannalta, sillä väistäminen ja koko lähitaistelutaktiikka muuttuvat olennaisesti. Tulinopeus yksi laukaus sekunnissa mahdollistaa taktiikan, jossa pelaaja väistää ensin vastustajan laukauksen, minkä jälkeen ampuu omansa. Väistämien tapahtuu käytännössä siten, että pelaaja esimerkiksi taivuttaa vartaloaan niin, että vastustajan kohteena ollut sensori kääntyy tarpeeksi, jolloin asean lähettämä infrapunakeila ei osu siihen. Nopeammalla tulinopeudella pelattaessa tämä ei käytännössä ole mahdollista, sillä vastustaja voi miltein välittömästi ampuu uuden laukauksen tehden väistämisestä hyvin hankalaa.

Tulinopeuden luoma pelikulttuurinen ero on kaikkein räikein amerikkalaisten ja australialaisten välillä. Amerikkalaiset suosivat paljon lähitaistelua, väistelyä, näyttäviä pyörähdyksiä, erilaisia aseotteita, tarkkaa ajoitusta ja erityisesti järjestelmän aktivointisekvenssin tuntemista. Esimerkkinä eräs amerikkalainen haastateltava työskentelee Ultrazone-pelihallissa ja hiljaisina aikoina ammuskelee yksikseen liivejä opetellen mahdollisimman tarkkaa ajoitusta. Australialaiset taas suosivat nopeatempoista joukkuepeliä, jossa joukkueen koordinointi ja strategia korostuvat yksilöllisten taitojen yläpuolelle. Suomi ja Ruotsi sijoittuvat tällä kartalla välimaastoon sillä tavoin, että ruotsalaiset ovat hieman lähempänä amerikkalaisia, koska he ovat pelanneet suomalaisia kauemmin amerikkalaisten

luomilla säännöillä. Australialaisten tapa pelata muistuttaa etäisesti suomalais-ten pelitapaa ennen San Diego 2003 -turnausta.

Laserpelaaminen saatetaan nähdä tietynlaisena väkivallan ilmentymänä aseineen ja ampumisineen. Kysyttäessä väkivallan ja laserpelaamisen välistä suhdetta yksikään haastateltava ei nähnyt näiden kahden välillä mitään yhteistä. Kilpapelaaajille laserpelaamisessa kysymys ei ole varsinaisesti "ampumisesta", "kuolemisesta" tai muusta väkivaltaan liitettävästä asiasta vaan puhtaasti urheilu- tai kilpailumuodosta, jossa kerätään pisteitä. Osa pelaajista käsittää englanninkielisen sanan "laser tag" eräänlaisena "laserhippana" tai leikkinä, jossa ei varsinaisesti käytetä asetta vaan "merkkainta" jolla pisteitä kerätään. Englanninkieliset pelaajat käyttävät aseesta Star Trek -ajan mukaista ilmaisua "phaser" eli vaiheinen tai yksinkertaisesti "laser" Zone-järjestelmän mukaisen teknisen terminologian mukaisesti. Eräs amerikkalainen piti laserpelaamista sosiaalisesti rakentavana aktiviteettina, joka on varsin hyvä vaihtoehto maailmassa, jossa on paljon huonompiakin vaihtoehtoja olemassa, esimerkiksi nuorisorikollisuuden ja huumeiden parissa.

ERILAISIA PELAAJATYYPPEJÄ

Erilaisia pelaajatyyppejä on varmasti yhtä monta kuin pelaajiakin, mutta omien kokemuksieni mukaan laserpelissä voidaan luokitella pelaajia neljään eri tyyppiin heidän pelityylinsä mukaisesti. Kutsun itse näitä tyyppejä vaeltajaksi (*roamer*), lähitaistelijaksi (*brawler*), vartijaksi (*sentinel*) ja tarkka-ampujaksi (*sniper*). Kysyin haastateltavilla miten he itse luokittelisivat itsensä näiden neljän, tai mahdollisesti jonkun muun tyyppin mukaisesti. Seuraavissa kappaleissa käsitte- len eri tyyppien erityispiirteitä ja haastateltavien pelaajien omia käsityksiä.

Vaeltaja on pelaaja, joka käyttää koko areenaa hyödykseen ja liikkuu paljon kentällä. Amerikkalaiset käyttävät tästä tyyppistä nimitystä "point hustler" tarkoittaen pelaajaa joka liikkuu paljon paikasta toiseen ja "kerää" pisteitä matkan varrelta yrittäen ampua mahdollisimman monta pelaajaa ennen kuin saaitse osuman. Vaeltajat eivät välttämättä jää kiinni kaksintaisteluihin, vaan suuntaavat aina sinne, missä on aktiivisia pelaajia, joita voidaan ampua.

Lähitaistelijat ovat vaeltajien vastakohtia. Lähitaistelijat pysyvät pääasiassa

paikoillaan tietyillä alueilla ja haastavat muita pelaajia kaksintaisteluihin. Lähitaistelijat liikkuvat vain paikasta toiseen löytääkseen pelaajia, joiden kanssa he voivat lähitaistella. Lähitaistelijan tavoitteena on löytää alueita, joissa on useampia lähitaistelijoita haastamassa toisiaan. Lähitaistelussa, kuten muissakin pelityyleissä, on tarkoituksena saavuttaa mahdollisimman paljon pisteitä mahdollisimman lyhyessä ajassa.

Vartijat ovat vaeltajien ja lähitaistelijoiden välimaastoa. Vartijat nimityksensä mukaisesti "vartioivat" jotain aluetta jonka sisällä he liikkuvat kuten vaeltajat mutta saattavat jäädä myös lähitaisteluun tarvittaessa. Tyypillinen paikka vartijalle on oman tukikohdan läheisyydessä oleva alue, jota vartija puolustaa. Vartija saattaa pelin aikana "sahata" useita kertoja useamman paikan välillä omalla alueellaan, etsien pisteitä ja välillä jääden lähitaisteluun, mikäli olosuhteet, eli saavutettavien pisteiden määrä, ovat suotuisat.

Tarkka-ampuja pyrkii löytämään hyviä paikkoja, joista näkee mahdollisimman ison osan areenaa. Tarkka-ampujat häiritsevät usein lähitaistelijoita, jotka joutuvat siirtymään muualle joutuessaan tarkka-ampujen ristituleen. Vastaavasti vaeltajat käyvät usein siivoamassa tarkka-ampujia pois rampeilta suojaten joukkueen lähitaistelijoita. Lähitaistelijat saattavat taasen puolustaa tarkka-ampujiaan haastamalla vaeltajia lähitaisteluun.

Useimmat pelaajat luokittelivat itsensä useampaan kuin yhteen tyyppiin. Suosittuja yhdistelmiä olivat vaeltaja ja vartija, taikka vartija ja lähitaistelija. Kukaan ei pitänyt itseään varsinaisesti tarkka-ampujana, mutta muutama pelaaja näki itsessään tämän tyyppin piirteitä toisinaan. Australialaiset pelaajat sijoittivat useimmin itsensä vaeltajan tyyppiin eli pelaajaan joka liikkuu areenalla paljon. Amerikkalaiset taasen painottuivat lähitaistelijoihin yhtä pelaajaa lukuunottamatta. Ruotsalaisista kukaan ei kokenut olevansa vaeltaja, vaan kaikki pelaajat sijoittuivat vartioiden ja lähitaistelijoiden joukkoon. Suomalaiset kokivat vaeltajan ja vartijan arkkityypin olevan lähimpänä itseään.

Pelaajilla oli myös omia näkemyksiään tyypeistä, tai pikemminkin rooleista koskien joukkuepelejä. Eräs australialainen pelaaja käytti kolmijakoa hyökkääjät (*attackers*), puolustajat (*defenders*) ja keskikenttä (*floaters*). Hyökkääjät yrittävät aktiivisesti saada tuhottua vastustajien tukikohtia puolustajien puolus-

taessa omaa tukikohtaa. Keskikenttäpelaajat taasen auttavat tilanteen mukaan joko hyökkäjiä tai puolustajia. Omien kokemuksieni mukaan erityisesti Suomessa ja Ruotsissa pelaajien roolit saattavat vaihtua pelin aikana useaan otteeseen riippuen siitä, ketkä ovat tuhonneet jo vastustajan tukikohdan ja ovat siten vapaita siirtymään puolustukseen. Eräs amerikkalainen pelaaja kertoi aiemmin olleensa erityisesti lähitaistelija, jonka tehtävänä oli suojella joukkueensa tarkka-ampujia. Myöhemmin hänen pelityylinsä hioutui kohti tukikohdan puolustuspelaajaa, jollaisena hän nykyään itsensä näkee. Toinen amerikkalaispelaaja koki itsensä taasen liikkuvaksi hyökkääjäksi, jonka tehtävä on tyhjentää ja pitää hallussa vastustajien tukikohtaa haastamalla puolustajat kaksintaisteluihin, joka on hänen erikoisalansa.

STRATEGIAA JA TAKTIIKKAA

Haastatteluissa käytiin kattavasti läpi pelaajien näkökulmia pelin strategiaan ja taktiikkaan. Strategialla tarkoitetaan joko yksittäisen pelaajan tai kokonaisen joukkueen suunnitelmaa pelin voittamiseksi, kun taasen taktiikalla tarkoitetaan yksittäisen pelaajan yksittäisissä pelitapahtumissa tekemiä ratkaisuja.

Eri pelimuotojen strategioista keskusteltiin lyhyesti. Suurin osa pelaajista koki, että heillä on valmis strategia päässään ennen pelin alkua. Solo-pelimuodossa suosittuja strategioita olivat aktiivinen vaeltaminen areenalla toiminnan keskellä. Tälläin pelaajalla täytyy olla luotto tuntemukseensa areenasta, ja siihen, että hän pystyy ennakoimaan ja reagoimaan yllättäviin tilanteisiin muita nopeammin. Toinen suosittu strategia oli pysyä niissä paikoissa, joissa oli paljon toimintaa ja keskittyä lähitaisteluun. Lähitaistelussa on mukana yleensä kaksi tai useampi pelaajaa, joista yleensä yksi on aktiivinen ja muut deaktivoituja. Deaktivoituidut pelaajat eivät poistu tilanteesta, vaan yrittävät herätesään kääntää tilanteen edukseen. Lähitaistelussa tärkeimmäksi taidoksi koettiin käytettävän järjestelmän tuntemus erityisesti aktivointisekvenssin, eli käytännössä ajoituksen osalta. Hyvät pelaajat pystyvät pitämään deaktiivisia pelaajia alhaalla niin, etteivät he pääse juuri koskaan koettamaan ampumaan takaisin. Mielenkiintoisesti Solo-pelimuodon kaksi parasta pelaajaa edustivat juuri näitä kahta strategiaa, sillä pelimuodon voittaja "Assassin" keskittyi

ainoastaan yhdessä paikassa pysyttelyyn ja lähitaisteluun, kun taasen toiseksi tullut "Plaag" haki pisteitä aktiivisesti liikkumalla areenalla jatkuvasti. Yleisesti tärkeäksi koettiin, että pelaajalla on koko ajan pisteitä, eli muita pelaajia, saatavilla eikä hän joudu missään vaiheessa kokemaan ns. hiljaista hetkeä (*downtime*), jolloin hän joutuu aktiivisena pelaajana etsimään muita aktiivisia pelaajia.

Team-pelimuodossa erilaisia strategioita oli useita. Yleisin strategia oli ns. kierrätys, eli osa pelaajista puolustaa tukikohtaa jatkuvasti ja osa hyökkää. Kun hyökkääjät ovat saaneet kaikki tukikohdat tuhottua, he tulevat puolustajiksi ja puolustajat siirtyvät hyökkäämään. Tämän lisäksi erityisesti suomalaiset käyttävät myös hyvin aggressiivista strategiaa, jossa kaikki joukkueen pelaajat hyökkäävät heti alusta lähtien ja oman tukikohdan puolustaminen "ulkoistetaan" vastustajille, jotka kamppailevat keskenään tukikohdan hallussapidosta. Valittuun strategiaan vaikuttavat luonnollisesti myös pelissä olevat joukkueet, ja tilanteesta riippuen keskittyminen oletetusti vahvemman tai heikomman joukkueen kiusaamiseen koettiin hyödylliseksi. Erityisesti australialaiset pelaajat korostivat erilaisten puolustuslinjojen ja ohjatun toiminnan merkitystä. Muiden maiden pelaajat eivät korostaneet ennalta sovittuja pelikuvioita niinkään, mutta käytössä oli muun muassa koodisanoja, joita huudetaan kesken pelin ja joiden ansiosta kaikki joukkueen pelaajat tietävät, että kumman vastustajan tukikohdaan on tarvetta luoda painetta. Kommunikaatio sekä pelissä että pelin ulkopuolella ennen tai jälkeen pelin koettiin erittäin tärkeäksi, sillä ilman toimivaa kommunikaatiota taidollisesti hyvä joukkue ei tule pärjäämään.

Team Eliminator -pelimuodossa strategian merkitystä korostettiin, mutta mitään selkeitä nyrkkisääntöjä pelin voittamiseen ei ollut, sillä kaikki riippuu sillä tavalla joukkueet kentälle sijoittuvat. Toisinaan joukkueet sijoittuvat erilleen toisistaan, jolloin peli pysähtyy helposti junnaavaksi suojien takaa ammuskeluksi ja toiveeksi siitä, että oma joukkue saa ase- ja olkapääosumista enemmän pisteitä kuin muut joukkueet. Joskus käy myös niin, että kaksi joukkuetta syystä tai toisesta päätyy samalle alueelle aloituksessa, jolloin alkaa raivoisa lähitaistelu, jota yleensä säestää kolmannen joukkueen tulitus suojien takaa kauempaa. Pelaajien taitotasot ratkaisevat myös paljon, ja mikäli joukkue kokee olevansa kokonaisuudessaan huomattavasti parempi lähitaistelussa kuin muut joukkueet, saattavat

he pyrkiä jo aloituksessa lähitaisteluun toisten kanssa luottaen siihen, että pystyvät eliminoimaan muut pelaajat, ennen kuin omat elämät tai aika loppuvat kesken.

Pelaajat eivät kokeneet kolmen joukkueen pelin muodostavan ns. *kingmaker*-ongelmaa, jossa selvästi häviöllä oleva joukkue pystyisi päättämään pelin lopputuloksen auttamalla toista joukkuetta kolmatta vastaan. Pelaajat kertoivat esimerkkejä, joissa pelin heikoin joukkue on päättänyt yrittää auttaa toista joukkuetta ja tilanne on päättynyt kolmannen murskavoittoon, koska heille on ollut enemmän ammuttavaa, koska kaksi liittoutunutta joukkuetta eivät ole ampuneet toisiaan. Epävirallisista liittoutumisista oli jokainen kuullut, mutta niiden merkitystä pidettiin vähäisenä, ja virallisesti liittoutuminen on säännöissä kielletty.

Yksittäisissä pelitapahtumissa käytettyjä pelaajan taktiikoita käytiin läpi kahden esimerkiskenaarion avulla. Ensimmäisessä skenaariossa kysyttiin pelaajan toimia, kun hän aktiivisena pelaajana kohtaa deaktivoitun pelaajan. Vaihtoehtoisia toimintamalleja olivat 1) lähitaisteluun jääminen, 2) siirtyminen muualle tai 3) joukkueoverin apuun kutsuminen. Toisessa skenaariossa kysyttiin pelaajan taktiikkaa hänen ollessaan deaktivoitunut mutta kiinni lähitaistelussa. Tässä tapauksessa vaihtoehtoisia toimintamalleja heräämisen jälkeen olivat 1) väistäminen, jonka jälkeen ampuminen, 2) yhtäaikainen väistö ja ampuminen tai 3) luottaminen tarkkaan ajoitukseen ampumisessa eikä niinkään väistämiseen.

Ensimmäisen skenaarion suhteen suurin osa pelaajista valitsi joko lähitaisteluun jäämisen tai liikkumisen paikkaan, esimerkiksi suojan taakse, josta heräävän pelaajan saisi mahdollisimman helposti uudelleen deaktivoitua. Lähitaisteluun jäämistä perusteltiin yleisesti sillä, että kaksintaistelussa deaktivoitu, eli heräävä pelaaja, on aina altavastaaajana ja aktiivisella pelaajalla on etulyöntiasema ajoituksen suhteen. Osa pelaajista, erityisesti he jotka kokivat pelityylinsä vaeltajaksi, kertoivat mielummin liikkuvansa tilanteesta eteenpäin etsimään uusia pisteitä. Juuri kukaan ei kokenut ensisijaisesti tarvitsevansa joukkueoverin apua, ellei vastustajana ollut erityisen taitava lähitaistelija.

Toisessa skenaariossa suosituimpia vaihtoehtoja olivat kaksi ensimmäistä. Erityisesti amerikkalaiset pelaajat korostivat sekä väistämisen että ajoittamisen

tärkeyttä, mutta kertoivat myös, että pelaajan taktiikka näissä tilanteissa riippuu paljolti siitä, millä Zone-järjestelmän versiolla pelataan. Muutamat pelaajat kokivat itsensä kankeiksi, eivätkä välittäneet väistämisestä niinkään vaan panostivat erityisesti oman laukauksen ajoittamiseen. Herätessään jotkut pelaajat yrittävät myös "houkutella" aktiivista pelaajaa ampumaan laukauksensa ennen aikaisesti, esimerkiksi hämäysväistöllä ennen heräämistään. Tilanteessa saatetaan käyttää myös psykologisen sodankäynnin keinoja, esimerkiksi luomalla stressiä kutsuamalla muita pelaajia paikalle tai painostamalla pelaajaa muuten verbaalisesti. Liivien merkkiänten tahallinen peittäminen huutamalla on kuitenkin kielletty. Myös 30 sekunnin terminaation saaneet pelaajat saattavat yrittää huijata vastustajia lähitaisteluun, joka ei välttämättä koskaan ala, koska aktiivinen vastustaja jossain vaiheessa tajuakaan pelaajan olevan terminoitu eikä deaktivoitu, jolloin aktiivinen vastustaja menettää vain arvokasta aikaa odottaessaan turhaan lähitaistelun aloittamista.

HENKINEN TAISTO

Psykologinen sodankäynti jakoi pelaajien mielipiteitä, mutta erityisesti amerikkalaiset pelaajat korostivat sen tärkeyttä ja merkitystä pelissä. Muiden maiden pelaajat kokivat sen joko positiiviseksi ilmiöksi, neutraaliksi tai toivoivat sen kielletmistä kokonaan sääntöjen puitteissa. Esimerkki psykologisessa sodankäynnistä on vastustajalle kuittailu (*smack talk*) huonoista suorituksista, esimerkiksi tapiosta kaksintaistelussa tarkoituksenaan murentaa vastustajan henkinen kantti. Kuittailu jatkuu yleensä areenan ulkopuolelle, jossa alkaa omanlainen pelinsä siinä, kuka osaa verbaalisesti naruttaa toistaan paremmin. Pelaajat myönsivät, että toisinaan hyvän maun rajoja koetellaan ja ketään ei saisi solvata niin, että pelaaja kokisi itsensä loukatuksi. Näin kuitenkin joskus tapahtuu, ja toisinaan peleissä tunteet kuumenevat. Pelaajat jotka suhtautuvat asiaan neutraalisti, kertoivat että heidän mielestään verbaalista taistoa on hauska seurata areenalla ja sen ulkopuolella, mutta he eivät itse halua ottaa siihen osaa syystä tai toisesta. Erityisesti osa australialaisista pelaajista kokivat psykologisen sodankäynnin negatiiviseksi ilmiöksi ja korostivat mielummin rehtiä ilmapiiriä, jossa ketään ei solvattaisi tai pilkattaisi millään tasolla. Heidän mukaansa toisille pelaajille jatkuva kuittailu

ei kuulu pelin henkeen ja se pitäisi kieltää kokonaan. Omiin kokemuksiini nojaten kaikissa pelaamissani turnauksissa toistein pelaajien suoranaisten riensuun tai esimerkiksi areenalla kiroilu on ollut kielletty terminaation tai ulosajon uhalla.

Psykologista sodankäyntiä likaisemmaksi tempuksi pelaajat nostivat tarkoituksellisen suojaamisen, jonka tarkoituksena on peittää mahdollisimman kattavasti omia sensoreita esimerkiksi käsivarsilla, jotta muut pelaajat eivät pysty deaktivoimaan suojaavaa pelaajaa. Kaikki haastateltavat paheksuivat syvästi tätä toimintaa, eikä kukaan myöntänyt harjoittavansa sitä, ainakaan tahallaan. Monet pelaajat totesivat kuitenkin, että toisinaan pelaajat saattavat vahingossa suojata nopeissa ja vaihtuvissa pelitilanteissa. Joitain pelaajia pidettiin epäilyttävinä, koska heidän peliasentonsa vuoksi kädet ovat usein rintasensorien edessä ja tämä aiheuttaa usein turhautumista muissa pelaajissa.

Koska pelaajayhteisöt ovat yleensä pieniä, jossa vastustajat tunnetaan hyvin, jotkut pelaajat käyttävät tätä tuntemusta häikäilemättä hyväkseen. Esimerkiksi pelaaja saattaa tarkoituksella ärsyttää helposti kanttinsa menettävää vastustajaa saadakseen yllötteen. Tällainen ärsyke voi olla verbaalinen tai esimerkiksi selkeä sääntöriike areenalla (yleensä suojaaminen) mikäli tuomari ei ole juuri paikalla näkemässä tilannetta. Tällainen toiminta on kuitenkin harvinaisempaa, ja pienissä piireissä huono maine leviää nopeasti.

Yleisesti ottaen hyvää henkistä kanttia pidettiin tärkeänä ominaisuutena, jota ei liitetty vain laserpelaamiseen vaan mihin tahansa kilpaurheilumuotoon. Erityisesti amerikkalaiset pelaajat korostivat psykologisen sodankäynnin merkitystä jopa niin pitkälle, että kokivat sen vaikuttavan omaan suoritusasteeseen selkeästi. Eräs pelaaja kertoi, että hän on voittanut turnauksia vain siksi, että on pystynyt psyykkaamaan itsensä ja puhumaan itsensä voittoon paremmin kuin muut. Hän koki, ettei ollut teknisesti kehittynyt pelaajana lainkaan, mutta henkisen kanttinsa ansiosta pystyi voittamaan useamman turnauksen peräkkäin.

Yhteenvetoa

Tässä katsauksessa on esitelty Zone-laserpelaamista erityisesti kilpapelipelaamisen näkökulmasta. Laserpelaamisen historiaosuuden jälkeen esiteltiin pelaamisen perusteita ja paneuduttiin ZWCT 2009 -MM-turnaukseen ja sen pelimuotoihin, jotka ovat varsin yleisiä muissakin turnauksissa. Turnauksessa tehtyjen pelaaja-haastatteluissa esiteltiin pelaajien profiileita lyhyesti sekä heidän mielipiteitään pelistä. Haastatteluaineiston pohjalta käsiteltiin pelaajatyyppejä, strategiaa, taktiikkaa ja psykologista sodankäyntiä sekä henkistä puolta. Osallistuvan havainnoinnin ja omien kokemuksien pohjalta olen kommentoinut muutamia haastatteluista saatuja havaintoja.

Haastatteluissa keskusteltiin tarkemmin pelin strategiasta ja taktiikasta, pelikulttuurien välisistä eroista, hyvien pelaajien ominaisuuksista ja esimerkiksi katsojakokemuksen parantamisesta, mutta kaikkia näitä asioita ei tässä katsauksessa ollut mahdollista käydä läpi. Tulevaisuudessa näitä asioita tullaan käsittelemään tarkemmin toisella foorumilla, mahdollisesti pelitutkimukseen keskittyvässä konferenssiartikkelissa tai tieteellisessä kausijulkaisussa. Kilpalaserpelaamisen ominaispiirteeksi voidaan mieltää monipuolisuus, sillä pelimuotoja on useita erilaisia yksilö- ja parikilpailuista joukkuekilpailuihin. Näiden lisäksi LOR-pelimuoto toimii näytöslajina yleisölle, jossa pelaajat pääsevät esittelemään pelitaitojaan kolmen pelaajan lähitaistelussa. Myös joukkuepelin erikoisuutena voidaan pitää kolmen joukkueen yhtäaikaista pelaamista epäsymmetrisellä areenalla, joka eroaa konseptiltään perinteisestä kahden joukkueen kamppailusta, joka on tyypillinen asetelma esimerkiksi palloilulajeissa. Pelimuotojen monimuotoisuuden lisäksi pelaajilla on hyvin erilaisia pelityylejä. Toiset suosivat erittäin liikkuvaa, vauhdikasta peliä, kun taas toiset liikkuvat vähemmän ja keskittyvät haastamaan muita pelaajia lähitaisteluun. Tämän vuoksi kilpalaserpelaaminen sopii hyvin monenlaisille ihmisille, sillä pelaaminen ei välttämättä vaadi hyvää fyysistä kuntoa, vaikka siitä on tuki hyötyä. Hyvällä pelijärjestelmän tuntemuksella on mahdollista päästä pitkälle, sillä lähitaistelu perustuu hyvin pitkälti ajoittamiseen, eli peliliivien aktiiviseen seuraukseen.

Haastatteluissa keskusteltiin tarkemmin pelin strategiasta ja taktiikasta,

pelikulttuurien välisistä eroista, Zone-pelijärjestelmien eroista, hyvien pelaajien ominaisuuksista ja esimerkiksi katsojakokemuksen parantamisesta, mutta kaikkia näitä asioita ei tässä katsauksessa ollut mahdollista käydä läpi. Tulevaisuudessa näitä asioita tullaan käsittelemään tarkemmin toisella foorumilla, mahdollisesti pelitutkimukseen keskittyvässä konferenssiartikkelissa tai journalistisissa julkaisuissa.

Lähteet

LINKIT

<http://zoneelite.com/>

Kansainvälinen laserpeliforum

www.megazone.fi

Suomen Megazonen kotisivut

<http://www.megazone.fi/forum/>

Suomalainen laserpeliforum

LIITE: HAASTATTELUKYSYMYKSET

Haastattelut nauhoitettiin matkapuhelimen nauhurilla. Materiaali on allekirjoittaneen hallussa.

1. What is your name, alias, age and where are you from and what is your home site?
2. How much you play video games in week (hours approximately)?
3. Do you have other hobbies and how much time you spend on them during a week?
4. How long have you played competitive laser tag? In how many tournaments have you participated in (approximately)?
5. Why do you play laser tag? What makes laser tag fun?
6. What type of a laser tag player are you?
 - a. Roamer, moving a lot in the maze, not staying in one place
 - b. Brawler, brawling against opponents in a certain place
 - c. Sentinel, occupying a certain location, operating at that space
 - d. Sniper, sniping at vantage points at longer range
7. What attributes make a good roamer/brawler/sentinel/sniper?
8. What is the role of in-game communication? What kind of things you say during game play?
9. What is the role of off-game communication? What do speak with others while not playing in the arena?
10. How do you relate to smack talk?

11. What would you consider foul or grief-play in laser tag? Give typical examples.
12. How often do you cheat in laser tag? (i.e. break the rules for your advantage)
13. What is your favorite game mode? Solo, doubles, team, team eliminator or LOR? What game mode is the most appreciated and what is the least?
14. What is your favorite laser tag system? What makes it your favorite?
15. Are there usually significant differences with the pack performances in laser tag tournaments? What kind of differences?
16. What kind of game play do you prefer?
 - a. 1 shot or 2 shots per second?
 - b. Covering allowed or not?
 - c. Reloads on or off?
 - d. Hectic, fast or temperate game play pace in overall?
17. Do you see game play culture differences between the countries (USA, Sweden , Finland and Australia) What kind of differences are apparent?
18. You end up in a stand-off situation with a deactivated player. Sort the different strategies based on your preference.
 - a. Fight, and take the duel (solo, team)
 - b. Flight, leave the area (solo, team)
 - c. Call for a friend to assist you (team)
19. When you are deactivated, what is your strategy in a duel?
 - a. I dodge first, shoot then
 - b. I try to dodge and shoot simultaneously with proper timing
 - c. I just try to time my shot, not dodge or move as much
20. Do you have a strategy or tactic in mind when you enter the arena to play?
21. Can you give typical examples of strategies and tactics for...
 - a. Solo play
 - b. Team play
 - c. Team eliminator
22. Do you think that kingmaker problem is apparent in laser tag when playing with three teams? (kingmaker problem means that one team, usually the worst or the losing party, is able to pick and assist one of the two competing parties) Is this more apparent in one game mode than in the other?
23. What are the attributes for a good laser tag maze?
24. What do you usually do when you are on downtime and not playing?
25. How is spectating handled? Could it be improved? How?
26. Sort the following in order from most important to least important...
 - a. Laser tag is social and I like to have fun with friends
 - b. Laser tag is competitive sport and I like to be the best
 - c. Laser tag is performative and I like to show-off and brag
 - d. Laser tag is exercise and I like to sweat it out
27. Do you see any correlation with laser tag and violence?