

Compass Point: West – Kotimaisten lännenpelien tiennäyttäjä

28.4.2015

[Compass Point: West](#) [Villi länsi](#) [videopelit](#)

Jaakko Kemppainen

[jakemppa\[a\]gmail.com](mailto:jakemppa@gmail.com)

Riippumaton pelisuunnittelija

Keskellä erämaata, tasalakisten pöytävuorten ja vuolaasti virtaavan joen syleilyssä, suuren maantien varrella lepää pieni kylä. Kaupungintalo, ei juuri muuta. Kuin sattumalta osuu valkohattu-cowboy paikalle juuri kun nousukasmainen, tummahattuinen öljypohatta joukkoineen yrittää vallata paikan. Tätä satunnainen sankarimme ei voi suvaita. Lyhyen taistelun jälkeen lännenmiehemme päättää jäädä avustamaan kylän puolustajaksi paljastunutta kiväärineitosta.



Kuva 1. McLaaman kaupungissa on jo puolustustorneja ja linnake.

Suomessa tehty *Compass Point: West* (Next Games, 2015) on western-genren elementtejä hyvin vapaasti sekoittava kaupunginrakennus- ja lännenvallotuspeli. Ansaintamalliltaan se on muodikas mikromaksupeli, eli pelaaminen on ilmaista, mutta oikealla rahalla saa

nopeutettua esimerkiksi rakennusten päivittymistä ja omien joukkojen parantumista taistelun jälkeen. Peliä ei voi varsinaisesti koskaan pelata läpi, vaan tavoitteena on kehittää omaa kaupunkia aina vain suuremmaksi ja suuremmaksi. Pikaisen alun jälkeen nämä tarinat jäävät pyörimään ikuista ympyrää draaman keskikohtaan, pääsemättä koskaan loppuun.

Peli muistuttaa hyvin paljon mobiilimaailman rahakoneiksi muodostuneita strategiapelejä, joissa oman kaupungin rakentelun ja puolustamisen lisäksi tehdään ryöstöretkiä muiden pelaajien kaupunkeihin. Massasta *Compass Point: West* erottuu yksinkertaisen keräilykorttimekanisminsa ansiosta. Sen sijaan, että pelaajan rakennukset tuottaisivat uusia armeijoita taistelujen tykinruoaksi, pelaaja vierailee saluunassa availemassa korttipakkoja. Villin lännen teemoihin kohtalaisesti sopiva korttien vetäminen ei kuitenkaan ole mitään pokeria, vaan parin tunnin välein mahdollistuvaa arvontaa. Erilaisia kortteja on kirjoitushetkellä vain toistakymmentä, joskin jokaista voi päivittää paremmaksi yhdistämällä neljä alemman tason korttia.



Kuva 2. Taistelussa käytettävän hahmokaartin kortisto.

Lännen miehet – ja naiset

Pelin hahmokaarti on pirteästi pelillistettyä lännenelokuvien vakiokalustoa. Pistoolisankari on perushahmo, mutta oman kaupungin ulkopuolella käytettäviin joukkoihin kuuluvat myös muun muassa dynamiitteja heittelevä kaheli mainari, hitaasti liikkuva Gatling-konekivääri ja peltimies, joka muistuttaa enemmän Ozin ihmemaan peltimiestä kuin uuninluukulla suojautunutta Clint Eastwoodia. Myöhemmin peliin avautuu vielä ainakin

alkuperäisasukkaiden hevostmiehiä, shamaani ja Annie Oakleytä tuuraava tarkka-ampuja Natalie.

Omaa kaupunkia puolustamaan voi palkata esimerkiksi vartiotorneissaan seisoskelevia apulaisseriffejä tai ritsalla dynamiittia ampuvan T.N.T. Sallyn sekä muita perinteisiä länkkärihahmoja. Taistelussa loukkaantuneista sankareista (kukaan ei kuole tai katoa) huolehtii kaupunkiin pysyvästi pesiytynyt käärmeöljykauppias vankkureineen. Uusia alueita saa tutkittua Pony Expressin ratsukoita käskemällä. Intiaaneista ei ensimmäisen peliviikon aikana näkynyt kuin kaupungin läheisellä pöytävuorella huojunut asumaton leiripaikka, joskin pelin kotisivu kertoo pelistä löytyvän taisteluyksikköinä myös intiaanien shamaani ja ratsumies.

Suuri osa pelin hahmoista istuu varsin hyvin perinteiseen lännenkaanoniin. Niiden pelilliset merkitykset on myös toteutettu oivaltavasti. Jokainen hahmo tuntuu omanlaiseltaan ja kaikilla on tehtävänsä pelissä. Vapautussodassa käytettäviä hahmoja ei voi hankkia rahalla, vaan ne voitetaan saluunasta ja aluevalloituksista – siis tilojen vapauttamisesta – saatavista korteista. Lisää kortteja voi myös tienata pari kertaa päivässä ohitustien varteen pysähtyvässä ihmevaunussa, joka näyttää liikkuvia kuvia kaukaisista maista (siis mainoksia).

Taistelut ovat omassa genressään jopa yllättävän antoisia. Pelaaja voi vaikuttaa siihen, millaisia joukkoja hän taistelukentälle lähettää ja missä vaiheessa. Peltimies juoskoon kirveensä kanssa edellä, kimmotellen vihollisen luodit taivaalle. Perään pistoolisankari ja Gatling. Hännänhuippuna tulkoot mainarit pitkälle lentävine dynamiitteineen. Kun pelaaja onnistuu tuhoamaan vihollisen rakennuksia, hän voi lähettää taistelukentälle lisää joukkoja. Muutaman kerran taistelussa pelaaja voi ohjata joukkojaan heittämällä kartalle lipun, jonka lähistöllä olevia kohteita vastaan joukot pyrkivät hyökkäämään hetken. Kun hahmoilta loppuu elinvoima, ne jäävät istuskelemaan paikalleen odottaen kotiinpaluuta.



Kuva 3. Tiedustelutoimintaa toisen pelaajan tontilla. Hyökkäys aloitetaan aina tieltä.

Epätavallista elämää

Lännenteemansa puolesta *Compass Point: West* on jonkinasteista sukua *Seitsemälle rohkealle miehelle* (Magnificent Seven, 1960), *Suurelle lännen tielle* (The Big Trail, 1930) ja lukemattomille ratsuväkielokuville. Uudisraivaajien tutkimusmatkat pala palalta avattavalla kartalla, öljynetsijöiden ja paikallisten ristiriidat, ulkopuolisen tahon halu puolustaa altavastaajia ja hyökkäykset naapurikansoja (siis muita pelaajia, ei intiaaneja) vastaan ovat temaattisesti läsnä. Peli on kuitenkin rakennettu pelimekaniikkojen ja ansaintamallin ehdoilla, joten lännenteema on läsnä enemmän audiovisuaalisena kuin narratiivisena ulottuvuutena.

Tämä käy ilmi varsinkin kaupunkien ja tilojen rakennetta tarkasteltaessa. Leveään tien rajoittuvan kaupungin aitojen sisään rakennetaan vieri viereen paitsi pankki tai kaksi, saluuna ja Pony Expressin toimisto, myös maatilat, mainareiden mökit ja paaluvarustettu linnake. Kaupunkeihin kohdistuvat hyökkäykset alkavat aina tieltä, joten satunnainen matkailija näkee kylästä ensimmäisenä puolustusrakennelmat, ja vasta mautilojen ja kaivosmökkien ohi kävelyään pääsee perinteiselle kylänraitille. Ainakaan julkaisuviikolla kaupungissa ei vielä nähty seppää eikä haudankaivajaa. Nykyaikaisen ”pelit palveluina” -ajattelumallin mukaan peliin on luultavasti tulossa laajennuksia säännöllisin väliajoin, joten ajat saattavat muuttua ja sisältö kehittyä.



Kuva 4. Kartalla näkyvissä sekä vapautettuja, että edelleen öljypohatta Orville Drillerin hallussa olevia tiloja ja mainarimökkejä.

Elinkaarensa alkuvaiheessa pelissä ei myöskään ole sen kummempaa juonta. Lyhyen intron aikana pelaajalle esitellään kaupunkia puolustanut neiti sekä jyrkäväleukainen öljypohattavastustaja. Alun tarina kerrataan myös pelin kotisivulta löytyvässä sarjakuvassa. Tästä eteenpäin pelissä nähdään muita hahmoja hyvin harvoin, eikä juoni varsinaisesti etene rakentelua ja taistelua pidemmälle. Tämä ei ole tavatonta pelimekaniikkaan vahvasti nojaavissa strategiapeleissä, mutta elokuvien ja muun median luomaan western-genreen pelin paperinohut narratiivi sopii heikosti. Ehkä tulevaisuudessa näemme myös postivaunujen takaa-ajoa, kaksintaisteluita kylänraitilla ja kunnon kapakkatappeluita.

Pelin pelaaminen muistuttaa tahdiltaan ja toiminnaltaan todennäköisesti enemmän oikeaa uudisraivaajien elämää kuin elokuvien meille kertomaa fantasiaa. Muutaman kerran päivässä pelaaja voi käydä keräämässä maatilojen tuottamat tarvikkeet ja mainareiden kaivamat kullat. Kaupungin rakentelu etenee verkkaisesti, koska puuseppiä on vain yksi eikä pyssysankari saahan koske. Toisinaan ilkeät rosvojoukot käyvät ryöstämässä kaupungin rahat ja tarvikkeet, mutta pelaajan palatessa peliin kaupunki on jälleen ehjä. Testijakson aikana vapautettavien tilojen ja toisten pelaajien kimppuun pystyi hyökkäämään noin 10–15 minuutin välein, koska käärmeöljy ei ole mikään minuutissa tehoava ihmerohto.

Suomi-länkkärit

Jostain syystä lännenteema ei ole ollut erityisen suosittu suomalaisessa pelituotannossa. *Sinivalkoisesta pelikirjasta* (Kuorikoski, 2014) löytyy vain muutama maininta erityisesti villin lännen elämää käsittelevistä peleistä. *Kultakuume* (1986, Triosoftware, Marko Aho & Kari Aaltonen) on tekstiseikkailu, jossa pelaaja lähtee suuren kultaryntäyksen houkuttelemana Kaliforniaan onneaan kokeilemaan. *Fester Mudd: Curse of the Gold* (2013, Prank Ltd) vaikuttaisi olevan toistaiseksi uskottavin suomalainen villiin länteen sijoittuva interaktiivinen tarina. 1990-luvun peliestetiikkaa ja vielä vanhempia ”osoita-ja-klikkaa” -seikkailupelimekaniikkoja hyödyntävä peli on ilmeisen hyvin onnistunut villin lännen keskeisten elementtien vangitsemisessa pelilliseen muotoon.

Audiovisuaalisia vaikutteita läänkkärit ovat lisäksi antaneet ainakin *Trials Frontieriin* (Red Lynx, 2013), jonka maailma on eksoottinen sekoitus villin lännen rakennuksia ja huimapäistä moottoripyöräilyä. Pelin audiovisuaalinen puoli on – nimeä myöten – hyvin läänkkärivetoista, mutta pelaajan toiminta taitomoottoripyöräilijänä, vastassaan esimerkiksi televisiopäinen robotti, ei istu perinteiseen läänkkärimuottiin. Yhtä löyhästi ja hyvin samankaltaisesti villiin länteen sitoutuu *Wild West 3D Rollercoaster Rush* (Digital Chocolate, 2010), jossa pelaaja kaahaa tyypillisiin lännenmaisemiin rakennetuilla vuoristoradoilla. Perinteisessä pelimuodossa ohjattava juna on teemaan sopivasti höyryveturivetoinen, mutta pelaaja voi myös valita pelaavansa turvakaarin varustetulla huippunopealla kaivoskärryllä.

Dogs of Bone Valley (2005, Eitbit) antaa pelaajan ”lassota” koiranluita piirtämällä niiden ympäri kehä. Yksinkertaiseen mekaniikkaan perustuvassa pelissä lännenteema on lähinnä viitteellinen. Vielä löyhemmin villiin länteen sijoittuu *Johnny Crash Does Texas* (Digital Chocolate, 2005), jossa pelaaja lentää stetson päässään tykinsuusta yli Texasilaisten maisemien. Moderniin aikaan sijoittuvasta pelistä löytyy lännenelokuvista tuttua kuvastoa korppikotkista öljynporaustorneihin.

Tässä harvalukuisessa kotimaisten lännenpelien joukossa *Compass Point: West* paitsi erottuu edukseen, on myös yksi ensimmäisiä tiennäyttäjiä. Ehkä nykyinen pelintekijäsukupolvi on imenyt kulttuurilliset vaikutteensa muista genreistä lännenelokuvien 1990-luvun laman aikana, kun pinnalla oli post-apokalyptiset visiot, hirviökauhu ja futuristiset robottifantasiat. Niitä sisältäviä pelejä kun löytyy suomituotannosta paljon lännenpelejä enemmän.

Lähteet

Kuorikoski, Juho. 2014. *Sinivalkoinen pelikirja*. Helsinki: Fobos.