

Nimi: Diplomacy
Tyyppi: Lautapeli
Hinta: 160 FIM
Kriitikko: Pirkka Hartikainen



Diplomacy on lauta- ja strategiapelien saralla klassikko, joka ensimmäisen kerran julkaistiin jo vuonna 1958. Pelissä pääpaino on - kuten nimikin jo paljastaa - diplomatialla. Vaikka strategialla ja taktiikalla on tärkeä osansa pelissä, on taito neuvotella pelaajan ehdottomasti tärkein ominaisuus; seitsemän tasaväkisen valtion joukosta on nerokkaimmankin taktikon mahdotonta nousta huijulle ilman muiden apua.

Yleistä

Peli sijoittuu 1900-luvun alun Eurooppaan ja pelaajien käytettävissä ovat Englanti, Italia, Itävalta-Unkari, Ranska, Saksa, Turkki ja Venäjä. Peli ei missään nimessä pyri realistisesti simuloimaan tilannetta vuonna 1901, vaan pikemminkin luomaan jännittävän pelin, jossa kaikkien pelaajien on mahdollisuudet voittoon ovat mahdollisimman tasaiset. Pelisysteemin yksinkertaisuuden ja käyttökelpoisuuden takia peli on poikinnut monia variaatioita (yli tuhat virallista listattu), kuten alan liikkeistä löytyvä Machiavelli sekä Internetin World Diplomacy.

Systeemi

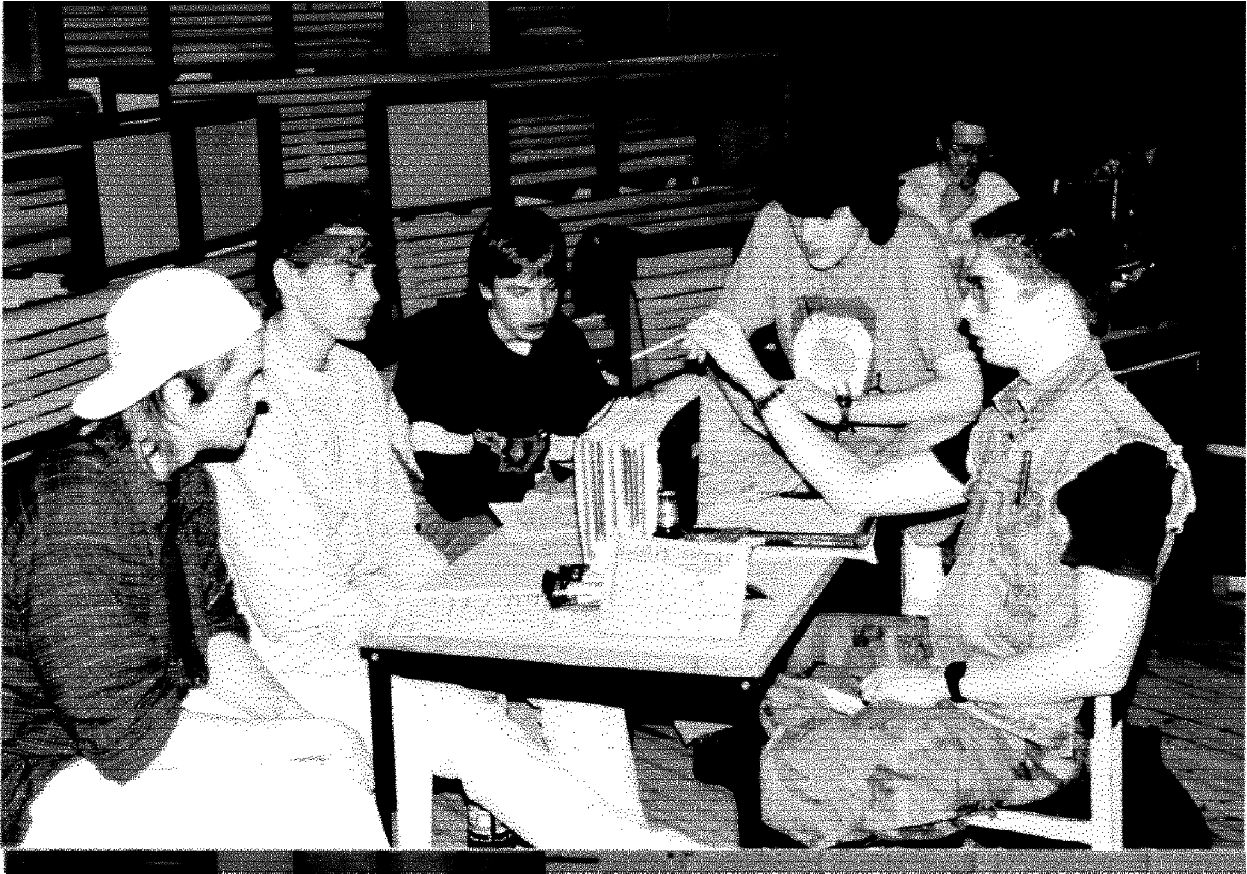
Peli on päällisin puolin yksinkertainen. Yksikköjä on vain kahta eri tyyppiä, armeijoita ja laivastoja. Laudalla olevat yksiköt ovat ominaisuuksiltaan identti-

siä, armeijat vain eivät voi kävellä vetten päällä eivätkä laivastot tunkeutua sisämaahan. Yhteensä yksikköjä on kentällä maksimissaan 34, provinssija ja merialueita kartalta löytyy yhteensä 75 - strategiapelien nappulavuoria ja heksaerämaita kammoavan ei tarvitse huolestua.

Peli kulkee käytännössä niin, että jokaisen vuoron aluksi pelaajilla on varttitunti aikaa neuvotella muiden pelaajien kanssa vuoron siirroista. Diplomatiavaihe voi sujua varttia nopeamminkin, mutta normaalisti aika menee tiukalle - varsinkin jos pelitilanne on kiinnostava eikä ole degeneroitunut esimerkiksi kolmen vahvan allianssin väliseksi puhtaaksi taktiseksi koitokseksi. Tietysti loppupelissä, kun osa pelaajista on jo eliminoitu, voi neuvottelujen tarve olla vähäisempi. Tarkkaan käytetty diplomatiavaihe on kuitenkin hyvän ja kiinnostavan pelin merkki. Mainittakoon vielä, että diplomatiavaiheen aikana voi sanoa ihan mitä tahansa ilman että se varsinaisesti sitoo pelaajaa mihinkään.

Kun pelaajat ovat aikansa rupertelleet, kirjoittaa jokainen pelaaja siirtonsa paperille, paperit kerätään ja sen jälkeen yksikköjä liikutetaan ohjeiden mukaisesti.

Kaikki yksiköt voivat liikkua vuoron aikana vain johonkin viereisistä provinssista (ainoa poikkeus: armeijoiden merikuljetukset laivastojen avulla). Mikäli kaksi yksikköä komennetaan samaan provinssiin, syntyy konflikti eikä kumpi-



kaan liiku, ellei toisen yksikön siirtoa tue jokin kolmas yksikkö. Parhaiten tuettu yksikkö siis voittaa konfliktin, kun taas tuen ollessa yhtä suuri molemmilla puolilla jäävät joukot paikoilleen.

Koska joukkojen laadussa ei ole eroja, lukumäärältään vahvempi puoli yleensä voittaa sodan (heikko taktikko onnistuu toki pilaamaan hyvänkin aseman ja toisinpäin). Vaikka sääntövihkonen väittääkin ettei sattuma vaikuta pelin kulkuun, tuovat pelaajat sattuman peliin; monet yksittäiset taktiset tilanteet ovat oikeastaan "sakset-kivi-paperi"-tyyppisiä arvaustilanteita, joissa on vaikeaa - ellei mahdotonta - päätellä minkä siirron kokenut vastapelaaja valitsee.

Pelin voittaa se, joka pystyy valtaamaan enemmistön laudan kaupungeista (englanninkielisen version termi "supply center" on kyllä kuvaavampi). Pelaaja pystyy ylläpitämään tasan yhtä monta armeijaa kuin hänellä on kaupungeja hallinnassaan, ja tämä tarkistetaan aina kahden vuoron välein, jolloin kaupungeja

menettäneet joutuvat hajottamaan yksikköjään ja kaupungeja vallanneet voivat rakentaa uusia. Jos voittajaa ei tunnu löytyvän, voivat pelaajat yksimielisesti päättää tasapelistä.

Ongelmia

Diplomacy on systeemiltään toimivimpia mitä on, mutta siinäkin on omat ongelmansa.

Ensinnäkin, seitsemän pelaajaa on suuri määrä. Olen todella usein saanut todeta, että voi olla todella vaikeaa saada kuusi tai seitsemän Diplomacyn pelaajaa neljän seinän sisään samanaikaisesti. Viidellä pelaajalla pelaaminen onnistuu, mutta pelin tasapaino ja monipuolisuus kärsivät paljon. Yksi ratkaisu pelaajien puutteeseen on postipeli, mutta siinäkin on ongelmansa.

Toisekseen peli kestää kauan. Kun peliä kohden saisi mielellään olla ainakin kymmenen tuntia aikaa, pelitjäävät usein

kesken. Ja varsinkin alakynnessä olevien pelaajien saaminen jatkamaan peliä jonnain toisena päivänä on vaikeaa. Jos joku epäurheilijamaisesti jättää pelin kesken, se pilaa helposti koko pelin.

Kolmanneksi, peli ei sovi kaikille. Jotkut eivät luonteeltaan sovellu tällaiseen ilkeään toisten manipulointiin tai muuten vain eivät nauti pelistä vaikka siinä pärjäisivätkin. Kuitenkin suosittelun pelin kokeilemistä kaikille, myös heille jotka eivät (hardcore-)strategiapeleistä pidä.

Rahat pois?

Diplomacyn omistajaksi pääsee 160 markan uhrauksella, mutta kannattaa kuitenkin vielä harkita. Vaikka olisit kuinka innostunut pelin ideasta, ei pelillä ole paljoa käyttöä jos et tunne neljää asiasta kiinnostunutta (ehdoton minimi; käytännössä potentiaalisia pelaajia on hyvä olla toistakymmentä).

Peli on pakattu karun näköiseen lootaan, sisältä löytyvät pelikomponentit ovat asialliset ja yksinkertaiset. Värillinen kartta on asennettu taustapahvin päälle ja nappulat minun kappaleessani ovat eri värisiä muovitähtiä ja -ankkureita. Mukana tulee myös muutama pikkukartta neuvotteluja varten ja pieni sääntövihkonen. Hintalapun perusteella voisi odottaa komeampiakin komponentteja, mutta tällaisessa pelissä selkeys ja toimivuus riittävät. Pieni miinus on se, että loppupelissä isommat valtiot joutuvat käyttämään eliminoitujen valtioiden nappuloita, koska jokaiselle valtiolle on vain 16 nappulaa.

Pelin lisäksi on saatavilla opus *The Gamer's Guide to Diplomacy*, joka on mielestäni hyvä ostos kiinnostuneelle pelaajalle. Siinä on alussa yleisluontoisia pelivinkkejä, sitten jokainen valtio käydään yksitellen läpi ja kerrotaan kunkin maan käytetyimmistä strategioista

avaussiirtoja myöten. Sokerina pohjalla on tilastotietoja eri maiden menestymisestä, variaatioita, juttua postipelaaamisesta ja muuta.

Jos Guiden jälkeen halajaa lisää materiaalia, kannattaa selailla alan liikkeiden lehtipinkkoja. Ainakin *The General* ja *Strategy&Tactics* ovat julkaisseet artikkeleja aiheesta. Tietysti jos lehdessä ei ole muuta kiinnostavaa, on hinta/laatusuhde heikko. Fanzineja julkaistaan Amerikassa paljonkin (suurinienee *Diplomacy World*), jonkin verran Euroopassakin (t.ex. *Lepanto 4-ever*).

Koska Machiavelli löytyy hyllystä, pari sanaa siitäkin. Se on *Diplomacy* siirrettynä renesanssiajan Italiaan ja emopeliä jonkin verran monimutkaisempi. Machiavelli on halvempi ja siinä on itsessään enemmän optioita. *Diplomacy* puolestaan on selkeämpi, sillä on suurempi harrastajakunta ja sitä koskevaa materiaalia on enemmän saatavilla. Perus-DIP on kuitenkin pelitilanteiltaan niin monipuolinen, että mielestäni mielekiinto pysyy hyvin yllä ilman variaatioitakin (vrt. shakki). Itse siis kallistun standardi-*Diplomacy*n puolelle.

Lopuksi

Diplomacy on ehdottomasti hieman vakavampien seurapelien eliittiä ja luultavasti roolipelien jälkeen eniten ihmisten sosiaaliseen vuorovaikutukseen perustuva systeemi. Kiitos yksinkertaisen ja toimivan mekaniikan peliin pääsee kunnolla sisään jo ensimmäisellä kerralla ja silti mielenkiinto pysyy pitkään yllä.

