

Hämeen Sanomat pääsi mukaan suurtaisteluun Padasjoelle – "Muita tämän tason airsoft-tapahtumia ei Suomessa juurikaan ole"



Oranssi kangas ilmoittaa, että pelaajaan on osuttu. Lääkintähenkilöstö yrittää pelastaa haavoittunutta pelaajaa taistelun keskellä. ESKO TUOVINEN

Neljä päivää kestävässä TSTOS 2023 -pelitapahtumassa on mukana raskaita panssariajoneuvoja, lennokkeja ja sinkoja

Koiranulkoiluttaja pysähtyy ja katsoo suu auki ohi ajavaa autoa torstaiamuna (3.8.) Iso-Tauruksen rannalla Padasjoella.

Ohittavan lava-auton katolle on rakennettu konekivääritorni, ja auton runko on naamioitu maalein ja tekstiilein. Lava-auto pysähtyy järven vieressä olevalle aukealle, joka on täynnä muitakin naamioituja autoja.



On TSTOS 2023 -tapahtuman toinen pelipäivä. TSTOS (taisteluosasto eli lempinimeltään Tessi) on perinteisen airsoftin, milsimin (sotasimulaation) ja larppauksen yhdistelmä, missä pelataan kuula-asein sotaskenaariota sovitulla alueella.

[Tänä vuonna Tessin simulaatiotaistelussa on mukana yli 500 pelaajaa → raskaita ajoneuvoja, lennokkeja, sinkoja sekä muita taktisia varusteita ja välineitä.](#)

Neljän pelipäivän aikana kaksi komppaniaa, Pirkanmaa ja Uusimaa, pelaavat toisiaan vastaan.

Komppaniat suorittavat erilaisia tehtäviä ja tavoitteita ”siviilien” eli aseettomien näyttelijöiden keskellä.

Uudenmaan joukkueteltojen luona on muutama taistelija jo aamupalalla, ja joukkueenjohtaja astuu ulos teltasta.

Joukkueenjohtaja **Charlie 10** ei halua esiintyä jutussa omalla nimellään. Hän toivottaa meidät tervetulleeksi alueelle ja selvittää päivän aikataulun.

Meidän ajoneuvomme sai singosta!

”Huuto radiossa

Pasi Suontausta tervehtii meitä iloisesti ja kävelee raskaan kuusipyöräisen ajoneuvon, Protolab oy:n 6x6 PMPV ”Misun” luokse. Suontausta avaa takaovet ja siirtää tarvikkeita ajoneuvon sisällä.

Panssaroidun ”Misun” lempinimi tulee sanoista ”miinasuojattu” ja se kuuluu koko pelitapahtuman suurimpiin ajoneuvoihin yhdessä Patrian uusimman 6x6 panssariajoneuvon kanssa.

Protolabsin joukkue kerääntyy vähitellen kokoon käskynantoa varten ja pelaajat esittelevät aseitaan ja muuta välineistöään.

Huomio kiinnittyy erityisesti väripanokseen, joka voidaan ampua singolla tai kivääriin ampumalaitteella.

Kun väripanos osuu vihollisen autoon, siitä pöllähtää ilmaan vaaleanpunainen pilvi.. Se kuvastaa pelissä vahingoittavaa osumaa.



Kuulien lisäksi pelissä käytetään isompia ammuksia, joilla voi tuhota pelin ajoneuvoja. Panoksesta pöllähtää vaaleanpunainen pilvi, joka ilmoittaa pelaajille vahingoittavasta osumasta. ESKO TUOVINEN

Joukkueeseen kuuluu noin kolmekymmentä henkilöä, joista yksi on Patrik Eriksson. Hän toimii joukkueessa pääosin kuljettajana ja tämä on hänen neljäs osallistumiskertansa TSTOS-pelitapahtumaan.

– Muita tämän tason airsoft-tapahtumia ei Suomessa juurikaan ole. Tämä on myös hyvin järjestetty, Eriksson kertoo.

Moni vertaa Suomen TSTOS-peliä Ruotsin Berget-tapahtumaan, johon Erikssonin mukaan osallistuu jopa tuhansia airsoft-pelaajia. Silti järjestelyissä Suomi voittaa Ruotsin.

– Suomessa pelaajia kuunnellaan paljon enemmän, ja järjestelyt ovat ylipäättänsä ruotsia paremmat, Eriksson sanoo.



Patrik Eriksson osallistuu neljättä kertaa TSTOS-pelitapahtumaan. ESKO TUOVINEN

Kun keskustelu siirtyy Parolan TSTOS-peliaikoihin, Juha-Matti Klinga muistelee Parolan maastoja lämpimästi.

– Parolassa oli paras maasto. Uudet pelipaikat eivät ole sille pärjänneet. Harmi, että alueella on niin kova käyttöaste, että siellä ei enää pelata, Klinga harmittelee.



Juha-Matti Klingan mielestä Parolassa oli paras TSTOS-pelimaasto. ESKO TUOVINEN

Charlie 10 teippaa kartan Misun etupeltiin ja aloittaa käskynjaon.

Joukkueen taistelijat katsovat ja kuuntelevat tarkkavaisesti päivän tehtävää ja joukkueenjohtajan käskyä.

– Olemme saaneet tehtävän. Siirrymme kovapohjaiselle hiekkatielle, mistä puskeamme kapeata ränniä pitkin eteenpäin. Muistakaa ottaa vettä, evästä ja kuulaa mukaan. Käydään vielä parit askelmerkit läpi, joukkueenjohtaja ohjeistaa.

Lopuksi Charlie 10 esittää toimintamallin, miten joukkue ja ajoneuvot toimivat viholliskontaktin sattuessa.

Kellon lähestyessä aamuyhdeksää pelaajat nousevat ajoneuvoihinsa ja odottavat käskyä siirtyä pelialueelle.

– Tässä Charlie 10. Liikkeelle, liikkeelle, kaikuu pian radiopuhelimesta.



Protolabsin joukkue kokoontuu käskynantoon. ESKO TUOVINEN

Uudenmaan ajoneuvosaattue ajaa kävelyvauhtia eteenpäin kapealla hiekkatiellä. Saattueeseen kuuluu Misun lisäksi pari maastoautoa ja yksi joukkojen kuljetusajoneuvo. Maasto on vaihteleva, eikä mutkien taakse tai tiheään metsän läpi juurikaan näe.

Pelaajat etsivät silmät tarkkoina vastustajia ja odottavat ensimmäistä vihollishavaintoa.

Sää antaa myös oman lisäyksensä hyökkäyksen makuun, kun Misun kylkeen alkaa ropista sadetta.

Tai hetkinen..

– Kontakti, vasemmalla, → jalkauta!, kajahtaa metsässä.

Ropina ei ollutkaan sadetta vaan kuulien iskuja.



Vihollisen kuulasade tulee vasemmalta. Protolabsin joukkue hakee suojaa ja vastaa tulitukseen. ESKO TUOVINEN

Ajoneuvot pysähtyvät ja kääntävät asekalustonsa kohti kuulasadetta. Aseiden tukiessa jalkautumista punaisissa hihanauhoissa liikkuvat Uudenmaan komppanian pelaajat etsivät suojaavia maastonkohtia ja pyrkivät vastaamaan vihollisen hyökkäykseen tuliylläköllä.

Huutoa. Lippaiden vaihtoa. Ja sitten onkin aivan hiljaista.

Charlie 10 ohjeistaa radiopuhelimessa pelaajia levittäytymään ja tiedustelemaan vihollisen liikkeistä.

– Saattoi olla tiedustelupartio. Katsotaan, mitkä ovat muiden havainnot vihollisesta, Klinga sanoo.

Havainnot vihollisesta ovat vähäiset, joten pelaajilla on aikaa huoltaa itseään. He juovat vettä ja parantelevat varustusta uuteen iskuun.



Nyt kävi näin. "Kuollut" Pirkanmaan komppanian taistelija palaa pyörällä takaisin lähtöalueelle. ESKO TUOVINEN

– Saimme puskettua vihollista taaksepäin. Nyt odotamme, että saamme tämän lippupisteen vallattua, jonka jälkeen tuemme viereisen joukkueen etenemistä, Charlie 10 ilmoittaa.

Yhtäkkiä kaksi pelaajaa juoksee joukkueenjohtajan luo. Lyhyen neuvottelun jälkeen ympärillä olevat pelaajat siirtyvät kohti autojaan.

– Pirkanmaa on meidän ja karkijoukkueemme välissä. Mennään tulppaamaan ne, Charlie 10 ilmoittaa pelaajille



Lennot palaa tiedustelureissultaan. Lennokki lähettää reaaliaikaista videokuvaa, jonka perusteella joukkue näkee vihollisen liikkeitä. ESKO TUOVINEN

Saattue etenee jalkautuneena hiekkatietä eteenpäin.

Kaukana näkyvät peltoaukeat avartavat maastoa, joten pelaajat siirtyvät metsään, joka tarjoaa paremmin suojaa vihollisen tähtäykseksi.



Joukkue jatkaa ensimmäisen viholliskosketuksen jälkeen eteenpäin. ESKO TUOVINE

Misun edessä ajavassa maasturissa pöllähtää vaaleanpunainen pilvi.

– Kontakti vasen! Meidän ajoneuvomme sai äsken singosta, kuuluu huuto radiosta.

Jos joku luuli, että hetki sitten käyty kuulasota oli tulikaste, niin hän oli väärässä.



Nyt tarkkana! Edessä näkyi liikettä. ESKO TUOVINEN

Aseet syöttävät sarjana panoksia vihollista kohti. Vastapuoli Pirkanmaa on asettunut pienen mäen päälle, ja käskenjassa kerrottu kapea ränni toimii pullonkaulana molemmille joukkueille.

Tilaa on vaikea löytää, ja etäisyys joukkueiden välillä on vain kymmeniä metrejä.

Pelaajat syöksyvät eteenpäin ja pyrkivät kiertoliikkeellä koukkaamaan vihollisen selustaan.

Joukkueen jäsenet viittovat toisilleen vihollisen sijainnista, ja lääkintämiehet pyrkivät pääsemään haavottuneiden pelaajien luo. Kun lääkintämies sitoo haavoittuneen pelaajan raajan ensiapusiteellä, hän voi palata takaisin peliin.



Vihollista havaittu vasemmalla! ESKO TUOVINEN

Pian toinen vaaleanpunainen pilvi pamahtaa ajoneuvon kylkeen, ja auton töötti ilmoittaa ajoneuvon tuhoutuneen.

Pirkanmaan saavuttama maasto on liian hallitseva, ja yhä useampi Uudenmaan pelaaja joutuu nostamaan kätensä ylös osuman merkiksi.

Klinga kääntää katseensa tielle: mutkan takaa tulee Pirkanmaan ajoneuvoja.

Taistelijoiden syke kiihtyy. Riskienotto vähenee, sillä palkkio yhdestä ylimääräisestä sivuaskeleesta on vastustajan kuula kehoon.



Jalkautuneet taistelijat tähyilevät vihollista. Etäisyyttä on vain kymmeniä metrejä. ESKO TUOVINEN

Panssariajoneuvo Misu peruuttaa taaksepäin, kun Pirkanmaa tuhoaa lisää Uudenmaan ajoneuvoja.

Sota on alkanut, ja joudumme Hämeen Sanomien puolesta lähtemään tietämättä taistelun lopputulosta. Saiko Uusimaa tulpattua Pirkanmaan joukon vai oli vastarinta liian tehokasta?



Protolabin "Misu" peruuttaa parempaan taisteluasemaan, ja ajoneuvon ampuja tukee jalkautuneita taistelijoita. ESKO TUOVINEN