



Tero Karasjärvi

Kleio vs Bill Gates

Konflikteja ja kulttuureja bitteinä: Historian simulointi tietokonepeleissä

Miten kummassa yhden sotanorsun tuhoaminen voi kestää yhtä kauan kuin kokonaisen uuden maatilaa raivaaminen? Historiallisissa tietokonepeleissä kaikki on mahdollista!

Tietokonepelejä pidetään usein lasten ajanvietteenä, uusina leluina. Media tapaa esitellä pelejä ainoastaan silloin, kun joku niistä muodostuu uudeksi populaarikulttuurin idoliksi tai pelin oletettu väkivaltaisuus herättää laajempaa kohua. Median asenteen lisäksi tietokonepelien merkityksen käsittelyä on haitannut suomalaisen ”aikuisten” kulttuurin ylenpalttinen vakavuus; homo ludens ei ole sopinut suomalaiseen yhteiskuntaan, tiedeyhteisöstä puhumattakaan.

Historiaan viehtyneiden enemmistön mielissä on kuitenkin varmasti usein käynyt halu itse osallistua historian kulkuun. Myös mahdolliset vaihtoehtoiset kehityskulut ovat aina kiehtoneet analyttivistä mieltä. Tästä todistaa historiallisten romaanien ja eritoten viime aikoina vaihtoehtoiseen historiaan sijoittuvien tieteistarinoiden suosio. Pelkkä historiasta, vaihtoehtoisesta tai ”todellisesta”, lukeminen ei kuitenkaan ole kaikille riittänyt. Historiasta aiheensa ammentavat tietokonepelit antavat mahdollisuuden päästä itse asettumaan historiallisten päättäjien rooliin tapahtumien keskipisteeseen, ”elää” mukana menneisyyden tapahtumissa.

Historiallisten simulaatiopelien historia on itse asiassa yhtä pitkä kuin älypelien historia yleensä. Nykyaikaisten simulaatioiden varsinainen isoisa on kuitenkin 1800-luvun alkupuolella varhaisemmista ”sotashakeista” kehitetty Kriegsspiel, joka otettiin Preussin armeijan upseerien koulutusohjelmaan oppiaineeksi. Pitkään simulaatiopelien kehitys oli tiukasti kytköksissä esikuntiin ja niiden koulutusohjelmiin, kunnes 1960-luvulla Yhdysvalloissa alettiin valmistaa historiallisia aiheita hyödyntäviä kaupallisia simulaatiopelejä suurta yleisöä varten.

Lautapelien pelaamisen suurimpia ongelmia oli pelaamisen edellyttämä vaivalloinen kirjanpito. Pelit edellyttivät jatkuvaa taulukoiden tutkimista ja muuttujien laskemista, sekä saatujen tulosten muistiinmerkitsemistä. Harva peli oli myöskään suunniteltu yksin pelattavaksi, joten yhden tai useamman ihmisvastustajan läsnäolo oli käytännössä välttämätöntä tavoitellun pelikokemuksen saavuttamiseksi. Kolmas ongelma oli liiallinen informaatiomäärä. Useat pelit yrittivät simuloida ”sodan sumua” (engl. Fog of War) eli

rajoitettua informaatiota vastapuolen, ja joskus jopa omien voimienkin, sijainnista ja tilanteesta. Nämä yritykset johtivat kuitenkin usein vain yhä raskaampaan kirjanpitoon ilman haluttua vaikutusta pelin kulkuun.

Tietokoneiden huima kehitys 1980- ja 90-luvulla näytti tarjoavan ratkaisun kaikkiin näihin ongelmiin. Tietokone oli nimensä mukaisesti loistava taulukoiden laskija ja kirjanpitäjä, se kykeni simuloimaan vastapelaajaa ja pystyi myös säännöstelemään pelaajan saaman informaation määrää ja laatua. Aluksi tietokonepelit noudattivat pitkälti perinteisten lautapelien konventioita, mutta pian peliohjelmoijat sekä kehittivät eteenpäin vanhoja ratkaisumalleja että loivat uusia mullistavia tapoja simuloida menneisyyttä.

Historiasta innoituksensa ja aiheensa hakevat tietokonepelit voidaan jakaa taktisen ja strategisen tason sotapeleihin, rakentelupeleihin ja valtakunnanhallintapeleihin. On olemassa myös historiallisia seikkailu- ja roolipelejä, mutta niitä ei tässä käsitellä enempää.

”Let's do the time warp again” – RTS-pelit

Sotapelit ovat aikaisemmin mainitun Kriegsspielin jälkeläisiä suoraan alenevassa polvessa. Ne voidaan jakaa mittakaavan lisäksi myös sen perusteella, noudattavatko ne perinteistä lautapeleistä periytyvää vuorosysteemiä vai ovatko ne niin sanotusti ”reaaliaikaisia”. Parempi termi ehkä olisi ”jatkuva-aikainen” mutta selkeyden vuoksi käytän tämän tyyllisistä peleistä englannin kielestä suomeenkin vakiintunutta termiä ”reaaliaikastrategia”, lyhennettynä RTS (engl. Real Time Strategy). RTS-pelien ideana on, että peliaika kuluu koko ajan. Osapuolet antavat joukoilleen komentoja yhtäaikaaisesti, eikä pelimekaniikkaa ole sidottu tiettyihin vaiheisiin.

RTS-pelit hakevat pääasiassa aiheensa fantasiasta ja scifistä, mutta myös historia on silloin tällöin noussut esiin. Tunnetuimpia esimerkkejä historiapohjaisista peleistä lienee Age of Empires jatkosineen ja jäljittelijöineen.

Age of Empires sijoittuu antiikin maailmaan. Pelaajalla on valittavanaan useita tunnettuja muinaisia sivilisaatioita, esimerkiksi persialaiset, egyptiläiset, kreikkalaiset tai roomalaiset. Peli perustuu tavanomaiseen RTS-pelien kaavaan: kaiken pohjana on raaka-aineiden kerääminen ja jalostaminen. Raaka-aineita tarvitaan niin eri tyyppisten rakennusten pystyttämiseen, teknisten edistysaskeleiden ottamiseen kuin sotajoukkojen nostattamiseenkin. Historiankuva on siis puhtaan materialistinen ja tekninen. Jonkin verran peliin on saatu mukaan myös kaupankäyntiä ja propagandaa. Rakentamalla kauppapaikan voi muiden pelaajien kanssa vaihtaa raaka-aineita ja erilaiset pappishenkilöt ovat erikoistuneet omien sotureiden parantamiseen ja vihollisjoukkojen käännättämiseen omalle puolelle.

Puhtaasti peleinä arvioiden koko RTS-kategoriaa vaivaa kolme pahaa ongelmaa. Ensimmäinen liittyy koko genreä määrittävään jatkuva-aikaisuuteen. Samaan aikaan, kun yksiköt taistelevat keskenään, uusia yksiköitä ja tukikohtia rakennetaan. Kummallinen aikaväristymä syntyy, kun yksikön rakentaminen saattaa olla nopeampaa kuin sen tuhoaminen. Esimerkiksi Age of Empires pelissä karthagolaisen sotanorsun tuhoaminen saattaa kestää yhtä kauan kuin uuden maatilan raivaaminen. Pelitapahtumien ajallinen yhteismitattomuus johtaa

siihen, että todellisen maailman aikamääreet heittävät RTS-peleissä iloisesti kuperkeikkaa.

Tila ulottuvuutena saa myös tylyn kohtalon RTS-peleissä. Koska pelit sisältävät miltei täydellisen, vaikkakin yksinkertaistetun, sotilaallisen tuotantoketjun aina ruoantuotannosta valmiisiin taisteluyksiköihin, pelattavien karttojen koko on aivan liian pieni. Nopeat yllätyshyökkäykset vastustajan elintärkeisiin kohteisiin ratkaisevat pelin luvattoman aikaisessa vaiheessa. Useampien ihmispelaajien välisissä verkkopeleissä ongelmaa on yritetty ratkaista pelaajien keskinäisellä sopimuksella tietyn pituisesta rauhanajasta. Pelimekaniikka ei tue tällaista ratkaisua millään tavoin, joten konseptio tuo mukanaan liudan uusia ongelmia. Ongelmistaan huolimatta ilmiö on mielenkiintoinen ja kuvastaa hyvin sitä, kuinka yllättäviä ja itsenäisiä kehityskulkuja ihmispelaajien väliset tietokonepelit voivat saada.

Kolmas taktinen peruskäsite on sotilaallinen moraalii. Useimmissa RTS-peleissä sitä ei mallinneta lainkaan. Sotilasyksiköt ovat vain kimppu hyökkäys- ja puolustuspisteitä, jotka taistelevat kirjaimellisesti viimeiseen bittiin, elektroniseen veripisaraan, saakka ilman pelkoa tai väsymystä. Bis zum bitteren Ende ad absurdum.

Tosiaikataktiikkaa

Täysin oman lukunsa muodostavat RTS-pelejä suurempaa historiallista tarkkuutta hakevat usein yhteen taisteluun keskittyvät taktisen tason pelit. Tämän ryhmän merkittävimmät edustajat ovat viisiosainen Close Combat –sarja ja Gettysburg-engineä käyttävät pelit. Keskittyminen yhteen taisteluun ratkaisee monta RTS-pelejä vaivannutta ongelmaa. Tuotantoketjun simulointi voidaan jättää kokonaan pois, eikä tilakaan tuota ongelmia: joukot ovat valmiiksi olemassa, ja ne on jo marssitettu taistelukentälle. Oleellisin muutos historiallisten tapahtumien mallinnuksen kannalta on kuitenkin moraalisen elementin ja realistisen organisaation mukaan tuominen.

Close Combat-sarja keskittyy nimensä mukaisesti pienten ryhmien taktiikkaan. Ajoitukseltaan se sijoittuu toiseen maailmansotaan, sarjan pelit kattavat Normandian taistelut, Operaatio Market Gardenin, Ardennien hyökkäyksen ja lukuisia itärintaman ratkaisutaisteluita. Pelaaja asettuu pienen eri aselajeista koostuvan taisteluyksikön johtoon. Taisteluyksikkö koostuu erilaisista jalkaväkiryhmistä sekä yksittäisistä raskaammista aseista ja ajoneuvoista. Ennen taistelua pelaaja kokoaa itselleen saatavilla olevista joukoista haluamansa kokoonpanon. Tässä kohdin peli antaa hieman periksi historiallisesta realismistaan ja mahdollistaa hyvinkin omalaatuisten sekayksiköiden muodostamisen. Close Combatin suunnittelijoiden inspiraationa on selvästikin ollut Kampfgruppe-käsite vedettynä äärimmilleen. Pelillisesti ratkaisu on onnistunut, mutta historiallisesti vaikeasti perustettavissa.

Taistelun alettua pelaajan tehtävänä on kontrolloida omia joukkojaan siirtymis- ja tulikäskyjä antamalla. Tavoitteena on tiettyjen ennalta määrättyjen maastonkohtien hallinta ja vastustajan joukkojen lyöminen. Tässä peli seuraa perinteisiä lautapelien konventioita. Toiminta on kuitenkin yhtäjaksoista, aivan kuten aiemmin mainituissa RTS-peleissä. Varsinaisen valttinsa Close Combat lyö pöytään kuvatessaan toisen maailmansodan aikuista taistelukenttää: yksittäiset

sotilaat joutuvat eroon ryhmistään ja pakenevat taistelukentältä, liikuntakyvyttömäksi ammutun panssarin miehistö jättää vaunun ja jää kyyristelemän ojanpohjalle, raskas konekivääri leikkaa kiinni juuri kriittisellä hetkellä. Lukuisa määrä taistelukentän sattumuksia on otettu peliin mukaan.

Kaiken tämän mahdollistaa pelin keskittyminen pelkkien mekaanisten hyökkäys- ja puolustuspisteiden laskemisen sijaan taistelumoraalin mallintamiseen. Jokaisella yksiköllä on oma ajanjaksoon, kansallisuuteen ja joukko-osastoon liittyvä moraalitasonsa. Moraalia kuitenkin seurataan jatkuvasti yksilötasolla ja yksikön reaktiot taistelukentällä koostuvat siihen kuuluvien yksilöiden ratkaisuisista. Konseptio on erittäin toimiva ja sen historiallinen selitysvoima mahtava. Venäläisten ongelmat operaatio Barbarossan alkuvaiheissa tulevat pelaajalle kouriintuntuvalta tavalla tutuiksi, kun paperilla vahvat ja hyvin varustetut yksiköt liukenevat laumaksi päättömästi pakenevia musikoita. Sama turhautuminen iskee saksalaisten puolella jumalhämärän laskiessa Berliinin ylle, kun Volkssturm juoksee ja harvat Wehrmachtin veteraanit jäävät yksin kohtaamaan venäläisten hyökyaallon.

Kun taistelun sekasortoon lisätään huolella tehty, joskus jopa järkyttävän todentuntuinen huutojen, aseiden ja räjähdysten äänimaailma, pelin immersio on lähes täydellinen. Ainoa outo puute äänivalikoimassa on moottorien täydellinen poisjätö.

Gettysburg-engineä käyttävät pelit ovat tasoltaan taktisia, mutta täysin eri mittakaavassa kuin aiemmin käsitelty Close Combat. Pienimmät yksiköt ovat rykmenttejä, joiden vahvuus vaihtelee sadasta viiteensataan sotilasta, ja 4-6 tykin vahvuisia tykkipattereita. Nämä on ryhmitetty prikaateiksi, divisiooniksi ja armeijakunniksi, joita johtaa kolmas yksikkölaji: kenraalit.

Gettysburg etenee skenaarion kerrallaan ja käsittää koko taistelun. Edellisten skenaarioiden lopputulos vaikuttaa aina seuraavan alkuasetelmaan. Joukkojen ryhmittymiseen ei voi alussa vaikuttaa, mutta useimmiten vastustajan joukot ovat skenaarion alkaessa niin kaukana, että joukot voi edetessä ryhmitellä haluamallaan tavalla. Joukkojen siirtojen ja ryhmittelyn hallinta onkin koko pelin idea. Prikaatinkomentajat voivat antaa liikkumis- ja muodostelmakomentoja koko prikaatilleen. Myös divisioonankomentajat voivat liikuttaa kaikkia yksikkönsä kuuluvia joukkoja, mutta eivät anna taisteluryhmityskäskyjä. Tätä ylemmät komentajat toimivat lähinnä moraalinnostattajina, murtuneiden yksiköiden kokoontumispaikoina ja tiedustelijoina.

Tämä ensi vaikutelmalta outo työnjako kuvaa hyvin historiallista todellisuutta. Korkeampien komentajien työ Yhdysvaltain sisällissodan aikana oli lähinnä strategisten liikkeiden ja logistiikan hoito, kun taas varsinainen taistelun johto jäi prikaatin- ja rykmentinkomentajien harteille.

Pelaajan rooli on toimia lähinnä prikaatinkomentajana. Aivan skenaarion alussa voi joutua antamaan muutaman divisioonatason käskyn saadakseen nopeasti liikkeelle suuren määrän joukkoja, ja taistelun kuumimmassa tiimellyksessä voi olla tarpeen antaa käskyjä yksittäisille rykmenteille. Suurin osa ajasta kuluu kuitenkin prikaatien ja rykmenttien taisteluryhmitysten sommitteluun.

Myös Gettysburgissa pelisysteemin kantava voima on taistelumoraali. Rykmenttien aloitusmoraali määräytyy niiden kokemustason mukaan, arpisilla veteraaneilla on huomattavasti korkeampi taistelukyky kuin märkäkorvaisilla untuvikoilla. Mielenkiintoista kyllä peli ei ota huomioon Yhdysvaltain sisällissodassa yleistä ilmiötä: loppuun palaneita veteraaniyksiköitä.

Lisämoraalia joukot saavat maaston tarjoamasta suojasta, omista korkeamman tason komentajista ja omien joukkojen läheisyydestä. Viimeksi mainittu konsepti on erittäin tärkeä. Gettysburgin tärkein anti onkin siinä, että se pakottaa pelaajan omaksumaan historiallisesti realistisen taktiikan.

Gettysburg sai myöhemmin jatkoa Antietam-nimellä kulkevasta pelistä. Sama pelirunko on myös toiminut pohjana Napoleonin aikaan sijoitetulle Waterloo-nimiselle pelille. Waterloossa merkittäviä eroja edellä mainittuihin peleihin oli muutama. Ratsuväestä tuli nyt entistä aidommin oma aselajinsa: aiemmissa peleissä se oli lähinnä ratsastavaa jalkaväkeä, kun taas Waterloossa sillä on omat historialliset ryhmityksensä ja taistelutapansa. Myös jalkaväellä on käytössään aiempaa laajempi ryhmitysvalikoima, jota Napoleonin aikaisen taistelutaidon monimutkaisuuden ja -muotoisuuden simulointi ehdottomasti myös vaatii.

Strateginen taso

Vaikka Gettysburg-pelimoottori ja sen johdannaiset pystyvätkin kuvaamaan uskottavalla ja kiinnostavalla tavalla vanhempaa sodankäyntiä, niin strateginen taso on peleistä jätetty pois. Strateginen taso, tai mikä vielä parempaa, strateginen taso yhdistettynä taktiseen tasoon, onkin jo pitkään ollut pelaajien ja pelintekijöiden yhteinen haave. Valitettavasti näiden kahden yhdistäminen samaan toimivaan pelirunkoon on osoittautunut strategiapeliin Graalin maljaksi, lähes saavuttamattomaksi Khimairaksi.

Wargamer: Napoleon 1813 on tuoreimpia esimerkkejä konseptin vaikeudesta. Elementteiltään peli tuntuu lähes täydelliseltä. Ajankohta on vuoden 1813 kohtalokas kesä, Venäjällä tappion kärsinyt Napoleon kohtaa etenevät venäläiset, itävaltalaiset ja preussilaiset armeijat strategisella, Atlantilta Puolaan ja Itämereltä Alpeille ulottuvalla kartalla. Osapuolet luovat kuumeisesti joukkoja, ryhmittävät niitä armeijakunniksi ja armeijoiksi, nimittävät komentajia ja pyrkivät manöveroimaan itsensä mahdollisimman suotuisaan strategiseen asemaan. Mukana on myös poliittisia tavoitteita puhtaasti sotilaallisten päämäärien lisäksi.

Strategisella tasolla kaikki sujuu vielä hyvin. Joukot liikkuvat uskottavan tuntuisesti teitä myöten säädettävän ajan kulun mukaisesti. Komentajille lähetetyt viestit saattavat myöhästyä tai jäädä kokonaan saapumatta perille. Samoin komentajien persoonallisuus vaikuttaa heidän toimenpiteisiinsä. Heille voi antaa yleisluontoisia suosituksia taktisesta käyttäytymisestä, mutta esimerkiksi marsalkka Neyn, ”le Brave des Braves”, hillitseminen on usein riemastuttavan toivotonta. Valitettavasti koko huolellisen historiallisen taustatyön kruunaaman rakennelman romauttaa surkeasti toteutettu taktisen tason taistelu.

Lähimmäs strategiaa ja taktiikkaa yhdistävän pelin virvatulta on tähän mennessä päässyt Japaniin 1500-luvulle, ”Taistelevien

valtioiden” aikakaudelle sijoittuva Shogun. Pelaaja asettuu japanilaisen klanipäällikön, daimion, rooliin tarkoituksenaan nujertaa vastustajansa ja julistautua shoguniksi, koko Japanin sotilashallitsijaksi. Shogunin vuoropohjainen strategiaosuus tapahtuu historiallisiin maakuntiin jaetulla Japanin kartalla. Hallitsemistaan maakunnista daimio kerää veroja, joilla maksetaan niin armeijat, infrastruktuurin kehittäminen kuin erikoisyksikötkin. Nämä lisäävät pelin muutenkin tyylikästä historiallista eksotiikkaa.

Kun kaksi sotajalalla olevaa armeijaa päätyy vuoron loppuksi samaan maakuntaan, on edessä väistämätön yhteenotto. Ennen taistelun alkua vihollisesta ei ole muuta tietoa kuin summittainen tulosuunta. Joukot ryhmitetään aitojen japanilaisten taistelumuodostelmien mukaisesti, mutta niiden tärkeydestä huolimatta on muodostelman muuttaminen joukkojen saavutettua viholliskontaktin enemmän sääntö kuin poikkeus. Vanha totuus siitä, ettei yksikään taistelusuunnitelma kestä kosketusta vihollisen kanssa, pitää Shogunissa paikkansa.

Joukkojen taistelukykyyn vaikuttavat niiden moraali, kokemus ja väsymysaste. Nämä elementit yhdistettynä maaston ja taisteluryhmitelmien vaikutukseen taistelumenestykseen palkitsevat taitavan taktikon. Voitto on mahdollinen pahastikin alivoimaisilla joukoilla, jos komentaja on tehtäviensä tasalla.

Historian popularisoinnin kannalta Shogun on mielenkiintoinen. 1500-luvun Japani on maailmana kiehtovan eksoottinen, mutta samalla suomalaisillekin jo tarpeeksi tuttu, jotta pelimaailma imaisee sisäänsä. Tässä auttavat edellä mainitut erikoisyksiköt ja niiden edesottamuksiin liittyvät lyhyet välianimaatiot. Toinen tärkeä tekijä on pelin äänimaailma. Musiikista lähtien siihen on uhrattu paljon aikaa ja vaivaa. Taistelukentällä kaikki osastojen liikkeet kuitataan japaniksi karjutuilla komentoilla. Aivan oma lukunsa on valtaistuinsalissa Sun Tzuta lainaava vanha viisas neuvonantaja.

Make city not war

Tähän mennessä tietokonepelien ja historian ohdakkeista yhteistaivalta on käsitelty enemmän sotahistorian kannalta. On kuitenkin olemassa kaksi historiasta aiheensa ammentavaa tietokonepelien lajia, jotka käsittelevät muutakin kuin ihmiskunnan sotaista puolta. Toinen on niin sanottu kaupunkisimulaatioiden genre ja toinen taas valtakunnanrakentamispelit.

Kaupunkisimulaattoreiden merkittävin edustaja on Caesar I:stä alkanut sarja. Nimensä mukaisesti pelit keskittyivät aluksi antiikin Roomaan, mutta myöhemmin aihepiiriä laajennettiin eri pelien ja lisäosien myötä niin muinaiseen Kreikkaan kuin Egyptiinkin. Tätä kirjoitettaessa on alkanut tihkua tietoja keisarilliseen Kiinaan sijoittuvan uuden pelin kehittelystä.

Tarkoituksena Caesar-sarjan peleissä on luoda toimiva kaupunki. Peli alkaa kirjaimellisesti tyhjältä kartalta, keisari antaa untuvikkokuvernöörin käyttöön maaplantin ja ilmoittaa skenaarion tavoitteet. Se, miten tavoitteet täytetään, ei keisaria kiinnosta. Tietty määrä esimerkiksi oliiviöljyä on tuotettava, jotta pääsee etenemään seuraavaan tehtävään. Pelaaja kaavoittaa asuma-alueita, rakennuttaa kouluja, sairaaloita ja temppeleitä ja yrittää luoda toimivan tuotantoketjun eri raaka-aineiden muuttamiseksi kansalaisia

ilostuttaviksi hyödykkeiksi. Aina ei hallitseminen ole helppoa; tulipalot ja mellakat voivat hävittää kokonaisia kaupunginosia ja kateelliset barbaarit ovat aina valmiina käymään kukoistavan, mutta sotilaallisesti heikon kaupungin kimppuun.

Vaikka tekemistä kaupunkisimulaattoreissa on paljon, tiettyä kaavamaisuutta ja toistoa ne eivät kykene välttämään. Suurin osa ajasta kuluu erilaisia peitetaulukoita katsellessa ja ihmetellessä mikseivät pikku koululaiset osaa mennä nurkan takana olevaan kouluun. Sinänsä ihan toimiva logistinen harjoitus kärsii kovin mekaanisesta lähestymistavasta, esimerkiksi erilaisia sosiaalisia ryhmiä ei juurikaan käsitellä, mitä nyt oloihinsa tyytymätön köyhälistö saattaa ruveta mellakoimaan ja hyvin sijoitetun lähiön onnekkaat asukit pian elvistelevät ylellisissä villoissaan.

Ab Urbe Condita

Valtakunnanrakennuspelien tunnetuin edustaja on epäilemättä jo kolmanteen inkarnaationsa edennyt Civilization-sarja. Vuoropohjainen peli käsittää vaatimattomasti koko ihmiskunnan historian kivikaudesta hamaan tulevaisuuteen. Kaupunkien managerointiin perustuva pelirunko ei ole uusien osien ilmestymisen myötä muuttunut mihinkään. Edelleen kaupunkien perustaminen, valloittaminen ja puolustaminen on avain voittoon. Kaupungit tuottavat resurssit kaikkeen, niin sotajoukkojen luomiseen, väestön kasvattamiseen kuin aineellisen ja henkisen kehityksen edistämiseenkin.

Oman valtakunnan rakentamisen lisäksi pelaaja joutuu kohtaamaan muut maailmaa kansoittavat sivilisaatiot. Suhteet voivat vaihdella sydämellisistä verivihollisuuteen. Varsinkin pelin alkuvaiheissa kannattaa olla tarkkana, ettei joudu liian huonoihin väleihin liian monen naapurin kanssa. Seuraukset voivat olla orastavan kulttuurin kannalta kohtalokkaat. Loppupelissä sen sijaan nopein tie voittoon on teknologisen ylivoiman tukema häikäilemätön maailmanherruuden tavoittelu.

Civilization-sarja ja sen pelifirmojen välisten lakisotkujen synnyttämä velipuoli Civilization: Call to Power jatko-osineen on historioitsijalle oikea bongailun aarreaitta. Peleissä on käsitelty niinkin erilaisia aiheita kuin maailman ihmeiden rakentelua, orjuutta, lähetyssaarnaajia, erilaisten hallitusmuotojen vaikutusta yhteiskuntaan ja globaalia saastumista.

Pelien suurimpia heikkouksia on yksinkertaistetun positivistinen tapa käsittää uusien keksintöjen vaikutus. Historian ”opetusten” vastaisesti jokainen askel on todellakin edistysaskel kohti parempaa. Vaikka valtakuntien, eli käytännössä kaupunkien, asujaimisto reagoi olosuhteisiin mielialallaan, niin uusia hallitusmuotoja lukuun ottamatta keksinnöillä ei ole tähän mitään vaikutusta.

Toinen heikko kohta Civilization-peleissä on diplomatia. Vaikka sitä onkin paranneltu uusien pelien myötä, tekoäly ei vielääkään kykene luomaan illuusiota itsenäistä politiikkaa ajavista suurvalloista. Ihmispelaajan edustaman sivilisaation on liian helppo manipuloida muita kansakuntia ja maailmanvalloitus on lopulta kiinni vain tarpeellisen sotilaallisen muskelin rakentamisesta, muskelin, jonka

edessä muiden yhteistyöhön kykenemättöminä on väistämättä taivuttava.

Civilizationin mahdollistamia täydellisen anakronistisia lopputuloksia voi pitää joko pelin heikkoutena tai voimana näkökulmasta riippuen. Itse pidän sitä enemmän heikkoutena johtuen pelien rungon muodostavan historianäkemyksen vaillinaisuuksista.

L'état, c'est moi

Europa Universaliksien aiheena on Euroopan ja koko maailman historia 1400-luvun alusta 1800-luvun alkuun. Alun perin tarkoituksena oli ilmeisesti simuloida Euroopan tasolla maanosan sisäistä poliittista kehitystä ja globaalilla tasolla eurooppalaisten nousua maailman valtiaiksi. Kakkososan uudistusten myötä muu maailma kuitenkin pääsee irti konkistadorioopperan statistin roolistaan. Itse asiassa pelaajan pitää olla sekä taitava että onnekas kyetäkseen toistamaan esimerkiksi historiallisen esikuvan mukaisen Etelä-Amerikan valloituksen.

Europa Universaliksessa pelaaja ottaa kulissien takana valtion kohtaloita ohjailevan eräänlaisen harmaan eminenssin roolin. Kuninkaat ja hallitsijat tulevat ja menevät, mutta pelaaja pysyy, ainakin niin kauan kuin hänen luotsaamansa valtakunta on olemassa itsenäisenä poliittisena entiteettinä.

Menestyksellinen valtakunnan johtaminen edellyttää neljän osa-alueen: ulkopolitiikan, sisäisen kehityksen, teknisen kehityksen ja kaupan hallintaa.

Ulkopolitiikka on pelin pintarakenne, aivan kuten poliittinen historia on historian pintarakenne. Jotta tämä osuus pelistä toimisi täytyy pelin AI:n eli tekoälyn olla tarpeeksi pitkälle kehitetty. Muuten illuusiota omia tavoitteitaan ajavista muista valtioista ei synny. Usein juuri liian passiivinen tekoäly on kansainvälistä politiikkaa sisältävien pelien suuri ongelma. Europa Universaliksien tekoäly on varsin hyvä ottaen huomioon, että se joutuu simuloimaan pariasataa eri kokoista valtiollista yksikköä ympäri maailman.

Toimivan tekoälyn lisäksi Europa Universalis tarjoaa tähän mennessä ylittämättömän arsenaalin poliittisia työkaluja pelaajan käyttöön: muiden valtioiden kanssa voi solmia liittoja, vasallisuhteita ja poliittisia avioliittoja. Pieniä ja heikkoja voi anneksoida rauhanomaisesti tai sodalla. Epämieluisille naapureille voi lähettää varoituksia ja eritasoisia loukkauksia, mutta tulehtuneita välejä voi myös koettaa parantaa eri tasoilla lahjoilla.

Politiikan monimutkaisuuden takia maailmanvalloitus Civilizationin tyyliin ei ole mahdollista. Tämä johtuu nähdäkseni kahdesta seikasta. Europa Universaliksessa ei ole mahdollista julistaa sotaa toista valtiota vastaan ilman sodan syytä "Casus Belliä" heikentämättä oman maan vakautta ja riskeeraamatta kansainvälistä mainettaan. Toinen syy Napoleonin kompleksin toteuttamisen mahdottomuuteen on tietokoneen ohjaamien maiden tekoälyn taso. Monesti liian aggressiivinen sotapolitiikka johtaa naapurimaiden massiiviseen hyökkäykseen rauhanhäiritsijää vastaan.

Sodankäynti tapahtuu puhtaasti strategisella tasolla. Pelaaja johtaa sodankäyntiä rakennuttamalla laivoja ja linnoituksia ja nostattamalla

armeijoita. Armeijat koostuvat kolmesta aselajista: jalkaväestä, ratsuväestä ja tykistöstä heti kun maateknologian taso sen rakentamisen sallii. Armeijoita voi käskää siirtymään pelikartalla, mutta itse taisteluihin pelaajalla ei ole mitään keinoa vaikuttaa muuten kuin päättämällä armeijan kokoonpanosta ja komentavasta kenraalista.

Sodan ja politiikan lisäksi omien alueiden kehittäminen ja kaupankäynti vaativat oman osansa pelaajan ajasta. Tekninen kehitys ja maakuntien resurssien kehittäminen on helppoa ja yksinkertaista. Se toimiikin selvästi poliittisen valtapelin taustana. Kaupankäyntiä taas käsitellään varsin mielenkiintoisella tavalla. Markkinavetoisten länsimaisten demokratioiden monesti menneisyyteenkin projisoima näkemys kaupan rauhaa ja vaurautta rakentavasta roolista lentää Europa Universaliksessa suoraan romukoppaan. Lyhyesti sanottuna: uuden ajan alun Euroopassa merkantilismi jyllää. Maailma on jaettu kauppa-alueisiin, joita kutakin hallitsee kaupan keskus, esim. Venetsia, Shanghai tai Novgorod. Näissä keskuksissa eri maiden kauppiat ottavat rajusti yhteen kilpaillessaan markkinaosuuksista. Kaupankäynti on sodan jatkamista toisin keinoin.

Loppupäätelmä ja kaino toive

Käsittelemämme pelit antavat historiasta kieltämättä melko sotaisen kuvan. Tämä selittyy sillä, että pelien luonteeseen väistämättä kuuluva antagonismi tekee konfliktista ja sodasta niille helposti käsiteltävän aiheen. Sotaa ja rauhaa mielenkiintoisempi kysymyksenasettelu onkin, kuinka konfliktia peleissä oikein käsitellään. Onko se itse tarkoitus vai väline päämäärään pyrittäessä.

Valtakunnanrakentamispeleissä sota on selkeästi poliittinen väline. Sodankäynti jää näissä peleissä väistämättä abstraktimmalle tasolle kuin suuremmin itse taistelutoimintaan liittyvissä peleissä.

Peleissä, joissa sodankäynti on itse tarkoitus, merkittävää on toteutuksen taso; onko aseellinen yhteenotto vain mitään pelkäämättömien ”yksiköiden” mekaaninen laskentakilpailu vai onko vakavissaan pyritty simuloimaan jonkin tietyn historiallisen tilanteen sodankäynnin periaatteita ja realiteetteja. Hyvä historiallinen sotapeli asettaa pelaajan ratkaistaviksi samankaltaisia ongelmia kuin menneisyyden sotilasjohtajat kohtasivat. Nähdäkseni onnistunut simulaatio vaatii panostusta erityisesti seuraaviin osa-alueisiin: taistelun ”mekaniikan” ymmärtäminen, hyvä tekoäly, rajoitettu informaatio, taistelumoraalin mallintaminen ja sumea logiikka.

Taistelun ”mekaniikan” ymmärtäminen perustuu taisteluhistorian tutkimiseen. Tämän sotahistorian lajin aiheena on taistelu historiallisena tapahtumana. Pyrkimyksenä antaa looginen ja uskottava kuva siitä, mitä taisteluksi käsitetyssä historiallisessa tapahtumassa oikein on tapahtunut ja mitkä ovat olleet osallistujiin vaikuttaneet reunaehdot. Tällaisia reunaehdot ovat mm. psykologia, tekniikka, taustakulttuuri ja sotilaallinen doktriini. Taisteluhistoria on siis jotain enemmän kuin pelkkää taistelujärjestysten, lukumäärien ja suurten taktisten liikkeiden kronikointia.

Tekoällyn tasosta on keskusteltu niin kauan kuin tietokoneita on ollut olemassa. Alkuinnostuksen jälkeen tietokoneiden tekoällyn karu todellisuus paljastui. Pelkkään laskennalliseen muskeliin perustuva

logiikka häviää väistämättä ihmismielelle peleissä, joissa merkittävänä tekijänä on tulosten sattumanvaraisuus, tai joissa intuitio pelaa merkittävää roolia pelin kokonaislogiikassa.

Rajoitettu informaatio ja taistelumoraali ovat parhaissa peleissä varsin hyvin mallillaan. Tietyissä mielessä ne ovatkin helpoiten tietokoneiden nykYTEKNIKALLA toteutettavissa. Rajoitetun informaation lisäksi virheellisen informaation mukaan ottaminen olisi mielenkiintoinen lisä.

Toivoahan aina saa, eikä tietokoneiden kehitys ole vielä lähelläkään edes hidastumista. Tärkeää olisikin nyt panostaa teknologian lisäksi pelien sisältöön. Sisällön tuottamisen lisäksi on olemassa selvä tarve pelien tutkimiseen, samalla tavalla kuin tutkitaan esimerkiksi historiallisia elokuvia tai kirjallisuutta. Tietokonepeleillä on vaikutuksensa ihmisten, erityisesti nuorten, mielikuviin ja käsityksiin historiasta. Niiden ohittaminen lasten leikkeinä tai hedelmätön kauhisteluna ei enää riitä.

* * *

Kirjoittaja Tero Karasjärvi on yleisen historian jatko-opiskelija Helsingin yliopiston historian laitoksessa.

ENNEN JA NYT
Historian tietosanomat