

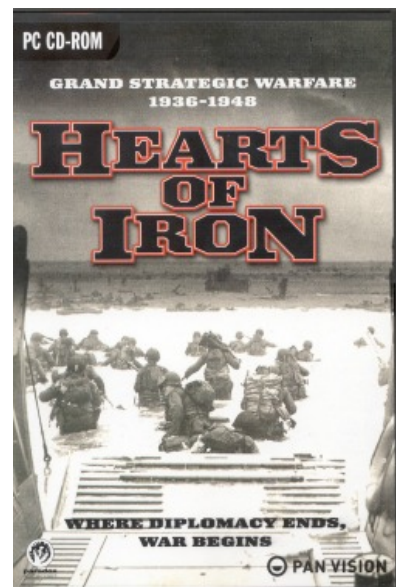


**Tero Karasjärvi & Risto Marjomaa**

## **Toinen maailmanpalo kotona**

***Hearts of Iron: Grand Strategic Warfare 1936–1948.* CD-ROM PC-tietokoneille, Paradox Entertainment 2002. Maahantuoja: Panvision.**

Vuonna 2001 ruotsalainen pelinvalmistaja Paradox Entertainment julkaisi tietokonepeliversioiden ranskalaisesta monen pelaajan historiallisesta lautapelistä *Europa Universalis*. Kaupallisesti rohkea teko osoittautui menestykseksi ja alle vuodessa tietokonepelille julkaistiin jatko-osa *Europa Universalis II*. Jatko-osa myi myös hyvin ja voidaan väittää, että se on muodostanut oman genrensä historiallisten tietokonepelien sarjassa.



*Europa Universalis* -sarjan menestyksen rohkaisemana Paradox Entertainment päätti tehdä samalla pelimoottorilla toiseen maailmansotaan sijoittuvan strategiapelin. Syntyi *Hearts of Iron*. Toinen maailmansota on ollut strategisten ja taktisten tietokonepelien tekijöiden lempiaihe. Erityisesti Yhdysvaltain osuus sodassa on saanut osakseen paljon huomiota. Tämä selittyy sillä, että varsinkin alussa tietokonepelienkin esikuvina toimineet historialliset lautapelit ja myös itse tietokoneet ovat pääasiassa angloamerikkalaisen kulttuurin luomuksia.

### **Koska soditaan?**

Alaotsikkonsa mukaisesti *Hearts of Iron* aloittaa jo vuodesta 1936 ja päättyy vuoteen 1948. Ratkaisu ei ole mitenkään ainutkertainen toista maailmansotaa käsittelevissä peleissä, mutta tietokonepeleissä ehkä

harvemmin nähty. Historiallisesti pelin aloittaminen jo vuodesta 1936 puolustaa hyvin paikkaansa. Näin on mahdollista ottaa mukaan niin Espanjan sisällissota, Japanin ja Kiinan sota kuin myös italialaisten hyökkäys Etiopiaan. Myös toiseen maailmansotaan johtava poliittinen kehitys Euroopassa tulee hyvin esille. Höllempi aikarajaus antaa lisäksi pelaajalle enemmän mahdollisuuksia pitkän tähtäimen strategian suunnitteluun. Peliajan katkaiseminen vuoteen 1948 herättää kieltämättä muutamia kysymyksiä. Ehkä ajatuksena on ollut jättää antikolonialistiset kriisit pelistä pois, mutta myös esimerkiksi Kiinan sisällissodan ratkeaminen vuonna 1949 jää pelin aikarajauksen ulkopuolelle.

### **Minä ja muut**

Pelaaja ei omaksu minkään tietyn historiallisen henkilön roolia, vaan toimii eräänlaisena harmaana eminenssinä, joka ohjailee maansa kohtaloita niin talouden, ulko- ja sisäpolitiikan kuin sodankäynninkin osalta. Peliin on myös rakennettu valtion sisäpolitiikkaa kuvaileva "hallitus", jonka ministerit ovat oikeita historiallisia henkilöitä. Ministereille on määritelty erilaisia taipumuksia, joilla on vaikutusta pelin kulkuun. Esimerkiksi Heinrich Himmleriä kuvaillaan nimityksellä "Efficient sociopath". Sopimattoman ministerin voi vaihtaa, jos tarjolla on toinen samaan virkaan asetettava historian hahmo, mutta muutokset hallituksen kokoonpanossa lisäävät yleistä tyytymättömyyttä. Yllättävää kyllä, valtion ylimmän päätöksentekijän, kuten esimerkiksi Hitlerin, Stalinin tai Churchillin henkilökohtaisilla taipumuksilla ei ole pelin kannalta merkitystä.

### **Auschwitz, nein danke!**

Hieman yllättävä, mutta varmasti tietoisesti poliittisesti korrekti ratkaisu on valloitetujen alueiden ja maan sisäisen sortopolitiikan pois jättäminen. *Hearts of Ironissa* ei tunneta keskitysleirejä, kokonaisten kansojen pakkosiirtoja tai työ- ja vankileirejä. Ratkaisua voi puolustella sillä, että kyseessä on strategiapeli, jossa sodankäynti on keskeisellä sijalla. Sitä paitsi 1930-luvun lopun poliittinen tilanne on tietyssä mielessä sisäänrakennettu pelimekanismiin, esimerkiksi Neuvostoliittoa pelattaessa täytyy ottaa kantaa puna-armeijan puhdistukseen vuodesta 1937 eteenpäin. Saksan harjoittamasta rotupolitiikasta ei kuitenkaan ole mitään merkkejä. Tällä on ilmeisesti haluttu olla ärsyttämättä pelin ostajien hienotunteisuutta, mutta samalla toisesta maailmansodasta tulee annetuksi hämmentävän siloiteltu kuva, jossa juutalaisvainoilla ei ole osuutta.

## Guns and Butter

Taloudenpito on *Hearts of Ironissa* puhdasta sotataloutta. Muutamalla liukusäätimellä haetaan tasapainoa kulutushyödykkeiden, tieteellisen tutkimuksen, asevoimien huollon ja uusien sotilasyksiköiden rakentamisen välillä. Myös teollisuutta ja infrastruktuuria on mahdollista kehittää. Talouden suhdanteilla tai markkinoilla ei ole merkitystä edes Yhdysvalloissa, vaan pelin talousmalli sopii parhaiten mallintamaan keskitettyä suunnitelmataloutta. Kondratjevin syklit eivät sotaan valmistautuvassa maailmassa paljoa näytä painavan. Taloudenpidon päärooliin nousevatkin strategiset raaka-aineet. Ilman hiiltä, terästä, kumia ja öljyä mahtavakin teollisuuskoneisto on hyödytön koneiden seistessä toimeettomina. *Hearts of Iron* siis hyväksyy taistelun raaka-aineista kansainvälisten kriisien syyksi, mutta ei taistelua markkina-alueista. Tällainen tulkinta aikakauden maailmantaloudesta on kiistämättä varsin yksipuolinen ja rajoittunut. Kaiken kaikkiaan pelin talousmalli tuntuu hieman yllättäen sopivan parhaiten Neuvostoliiton oloihin.

Strategisia raaka-aineita saa joko omilta alueiltaan ja alusmaistaan tai käymällä kauppaa maailmanmarkkinoilla. Siirtomaavalloille raaka-ainehuolto on turvattu niin kauan kuin laivareitit alusmaista emämaahan on turvattu. Ratkaisu on näppärä myönnytys reaalihistorialle ja tekee sukellusvenesodasta oikeasti merkittävän strategisen aseiden. Sen sijaan kaupankäynti maailmanmarkkinoilla on erittäin yksinkertaistettua eikä heijastele sen koommin poliittisia suhteita kuin kaupankäynnin merkitystä politiikan välineenä. Esimerkiksi Yhdysvaltain Japanille julistama kauppasaarto ei ole *Hearts of Ironissa* mahdollinen poliittinen siirto.

## Tehniki i vooruzhenie

Toista maailmansotaa on kutsuttu insinöörien ja tiedemiesten sodaksi. Tässä usein liioitellussa väitteessä on toki perää, eikä uusien aseiden ja tekniikan merkitystä sodan kululle voi kieltää. Myös *Hearts of Iron* ottaa tämän huomioon ja antaa pelaajalle aluksi hämmentävän suuren määrän erilaisia vaihtoehtoja harrastaa tieteellisteknistä kehitystä. Teknologiarakenne on niin kattava ja monipuolinen, että se toimii jopa jonkinlaisena johdatuksena 1930- ja 40-luvun luonnontieteiden kehitykseen. Pelin tekijöiden kunnianhimoisuudesta kertoo myös se, että uuden ase- tai muun järjestelmän kehittäminen vaatii usean eri osa-alueen kehitystyötä. Jos otamme esimerkiksi panssarivaunujen kehittämisen, niin uuden vaunun saaminen sarjatuotantoon vaatii uudistuksia ilmeiseltä kuulostavien panssaroinnin ja

aseistuksen lisäksi muun muassa jousituksessa, optiikassa ja radioissa.

Erityisen mielenkiintoinen ratkaisu on toisensa poissulkevien vaihtoehtojen käyttö. Tästä lienee syytä antaa lyhyt esimerkki. Kehittämällä 30 mm tykillä varustetun panssarivaunun pelaaja tulee samalla estäneeksi saman vaunun 40 mm tykillä varustetun version valmistamisen. Ratkaisua on historiallisesti mahdollista puolustella teollisen tuotantolinjan jähmeydellä. Aloitettuaan yhden panssarivaunumallin valmistamisen tehtaat eivät välttämättä pystyneet tekemään valmistusprosessiin muutoksia ilman suuria kustannuksia tai epätoivottuja viivytyksiä. Toisaalta taas yksi toisen maailmansodan leimaa antavia piirteitä on jatkuvien muutosten tekeminen olemassa oleviin malleihin ja erilaisten hybridien rakentaminen ad hoc - pohjalta. Sympaattisesti tulkiten voidaan tietenkin ajatella, että kysymys on jatkokehittelystä, jolloin esimerkiksi uudet paremmat panssarivaunumallit edustavat sekä uudelleenvarustamista että täysin uusia malleja.

Erityisen kiitettävää on teknologia-käsitteen laajentaminen koskemaan myös sotilasdoktriineja. Tavallisesti teknologian käsittely jää aikakautta käsittelevissä strategiapeleissä uusien teknisten apuvälineiden kehittelyksi. *Hearts of Iron* kuitenkin tunnustaa sen tosiseikan, että kehittyneimmätkin aseet ja tekniset apuvälineet ovat hyödyttömiä, jollei niiden ominaisuuksia hyödyntävää doktriinia ole olemassa. Doktriinien käyttö on myös oiva tapa luoda eroja eri maiden asevoimien välille ilman, että niille on tarvinnut asettaa keinotekoisia ja usein kyseenalaisia kansallisia suoritusarvoja.

### **Aatteet on mun vaatteet**

*Hearts of Iron* -pelin myyntipakkauksen iskulause on "Where Diplomacy Ends, War Begins". Tämä kuvaa itse asiassa varsin hyvin pelin luonnetta ja samalla sen eroa edeltäjiinsä. *Europa Universalis* -sarjan peleissä sodankäynti on Clausewitzin oppeja mukaillen vain keino poliittisten päämäärien saavuttamiseen. Toisin on kovalla 1930-luvulla. Pelin maailma on jakaantunut kolmeen ideologiseen blokkiin: demokratioiden, fasistien ja kommunistien. Pelintekijät ovat omaksuneet näkemyksen toisesta maailmansodasta ideologioiden välisenä taisteluna. Pienillä valtioilla ei ole juuri muuta mahdollisuutta kuin yrittää hakeutua oikealla hetkellä oikean ideologisen liittoutuman suojiin tai sitten pysyttäytyä koko sodan ulkopuolella ja toivoa, ettei kukaan käännä ahnasta katsettaan niitä kohden.

Ajatusta ideologioiden sodasta tuetaan kytkemällä pelin pisteytys liittoutumiin. Yksittäiset valtiot eivät kerää pisteitä, vaan liittoutumat. Niinpä vaikka Paraguay valloittaisi koko Etelä-Amerikan tai Suomi Itä-Karjalan, niin niiden pistesaalis olisi pyöreä nolla, elleivät ne tekisi sitä jonkin liittokunnan nimissä. Pelintekijöiden historianfilosofista näkemystä toisesta maailmansodasta voi siten pitää puhtaan ideologisena. Heille maailmansota ei johtunut suurvaltojen valtataistelusta tai markkinavoimien kamppailusta raaka-aineiden hallinnasta, vaan sen syyt olivat pelkästään aatteelliset.

Tällainen näkemys ei ole historiankirjoituksessakaan ollut mitenkään harvinainen, vaikka sen perustelut ovatkin varsin kyseenalaiset. Niin sanotut läntiset demokratiat Iso-Britannia ja Ranska olivat siirtomaaimperiumeja, jotka hallitsivat yli puolta maailman väestöstä vahvemman oikeudella ilman mitään demokraattisia menetelmiä. Aatteellisesta pintarakenteestaan huolimatta Neuvostoliitto oli pikemminkin totalitaarinen kuin kommunistinen valtio. Saksan, Italian ja Japanin välillä ei myöskään ole löydettävissä niinkään yhteistä ideologiaa kuin opportunistista oman kansallisvaltion edun ajamista.

Myös pelin pitkälle kehitetty diplomatiajärjestelmä kärsii lamauttavasta ideologioiden ja ennalta määrättyjen liittokuntien pakkopaidasta. Periaatteessa pelaajan käytössä on varsin vaikuttava valikoima diplomaattisia keinoja. Muiden valtioiden kanssa voi tehdä liittoja, niiltä voi pyytää kauttakulkuoikeutta, niiden hallituksen voi yrittää vaihtaa mieleisekseen jne. Käytännössä tämä on kuitenkin mahdollista ainoastaan suurvalloille ja kaikkia diplomaattisia keinoja pääsee käyttämään vasta liittokunnan johtajana. Pienvaltojen vaikutusvalta on minimaalinen eivätkä ne saa muodostaa omia liittokuntiaan. Esimerkiksi Suomen sotien välisenä aikana harjoittama reunavaltiopolitiikka on siten peliteknisestikin mahdotonta. Samoin yritys muodostaa puolustusliitto Ruotsin kanssa. Tässä mielessä *Hearts of Iron* on ajopuuteorian puolestapuhuja.

Demokraattisesti hallitut maat eivät pelissä voi julistaa sotia ennen kuin niiden kansat ovat saavuttaneet tietyn sotainnostuksen asteen. Tätä voi perustellusti pitää hyvänä yksinkertaistuksena poliittisesta prosessista. Sen sijaan on kiinnostavaa, että fasisteille ja kommunisteille ei kansan tahdolla ole mitään merkitystä. Tämä on historian yksinkertaistamista, sillä todellisuudessa esimerkiksi Hitlerillä oli suuria vaikeuksia saada saksalaisia sotapolitiikkansa taakse. Pelissä diktaattorit ovat kaikkivoipia, mitä ei voi pitää kovin syvällisenä totalitaaristen poliittisten järjestelmien tulkintana.

**Kenraalien salamasotaa**

Itse sodankäynti on *Hearts of Ironissa* melkoisen perinteistä. Pelaajan käytössä on maavoimien divisioonia sekä laivasto- ja ilmavoimien yksiköitä, joita pelaaja voi siirrellä parhaaksi katsomallaan tavalla. Tiettyä realismia yksiköihin ja niiden siirtelyyn on haettu muun muassa sillä, että yksiköillä on lukumääräisen voiman lisäksi myös moraali- ja organisaatioarvo, jonka pudottua tarpeeksi alhaiseksi osasto pyrkii vetäytymään. Näin vältetään eräille muille peleille tyypillinen pelotta viimeiseen patruunaan ja veripisaraan saakka taistelemisen. Toinen toimiva idea on polttoaineen kulutus, joka voi pahimmillaan lamauttaa niin armeijan, laivaston kuin ilmavoimatkin.

Sodankäynnin tavoitteena on vallata vihollisvaltion tärkeimmät keskuksat. Koko maan valtaaminen ei ole tarpeen, vaan tiettyjen "avainkaupunkien" kaaduttua hyökkäyksen kohde antautuu. Nopeita valloituksia suosivalla pelimekaniikalla lienee pyritty simuloimaan yleistä mielikuvaa toisesta maailmansodasta nopeiden ratkaisujen ja uskaliaiden operaatioiden sotana. Varsinkin Saksan sotaretket sodan ensimmäisinä vuosina näyttävät todella noudattaneen tällaista kaavaa. Vastustajat antautuivat nopeasti, usein vain muutamia viikkoja kestäneiden suurhyökkäysten jälkeen. Pääkaupunkien, kuten Pariisin, Varsovan ja Belgradin, menetyksellä oli suuri strateginen ja symbolinen merkitys vastarinnan luhistumisessa. Kiinnostava uutuuksia pelissä on sotatoimien ajoituksen yhteensovittaminen. Useampien yksiköiden yhteisoperaatiot voi aloittaa päivän ja tunnin tarkkuudella, mikä kieltämättä kuvaa hyvin toisen maailmansodan aikaisten operaatioiden luonnetta. Tai ainakin sitä kuvaa, minkä myöhempi sotahistoria on niistä halunnut antaa.

Historiallisten sotilaskomentajien merkitys pelissä on suuri. Taitava komentaja pystyy lyömään huomattavankin ylivoimaisen vihollisen ja komentajilla on edellä mainittujen ministerien tapaan erikoisominaisuuksia. Tämäkin tukee pelintekijöiden käsitystä komentajien suuresta merkityksestä sotatoimien kulun suhteen. Näkemys on suosittu varsinkin sotahistorian harrastajien keskuudessa, sillä se antaa sodasta ylevämmän kuvan sotapäälliköiden taitojen ja tahtojen kamppailuna. Todellisuudessa komentajien osuutta toisen maailmansodan kulussa on vaikea osoittaa puoleen jos toiseenkaan.

## **Historian tuomio**

Kokonaisuutena arvioiden *Hearts of Iron* jättää historiallisen tulkinnan kannalta hieman ristiriitaisen vaikutelman. Sen antama kuva toisesta maailmansodasta ei ole mitenkään yllätyksellinen ja on myös suurelta osin puolusteltavissa. Peli ottaa myös huomioon monia



seikkoja, jotka ovat tähän asti jääneet muilta pelintekijöiltä käsittelemättä. Esimerkiksi kehitettävien teknologioiden runsaus saavuttaa lähes pedagogisen tason. Samoin itse sodankäynnissä on muutamia hyvin perusteltuja oivalluksia. Mutta diplomatian ja ideologioiden rajoittuneisuus taas pakottaa ihmettelemään, ovatko pelintekijät todella ruotsalaisia, sillä niin synkkä kuva pienten valtioiden mahdollisuuksista annetaan.

*Hearts of Iron* on myös korostetusti sotilaallispoliittinen "peli". Siinä toinen maailmansota on ideologisten liittoutumien taistelua maailmanherruudesta pääasiassa sotilaallisin keinoin. Kiinnostavaa onkin, että sotaa ei käydä ihmisten sieluista. Sellaiset menetelmät kuten propaganda ja valtioterrori miehityillä alueilla jäävät tyystin pois samoin kuin vastarintaliikkeet ja kansan vastarinta. Samoin kansanryhmiin kohdistuva ideologinen sota rotuoppeineen ja keskitysleireineen on jätetty kokonaan pois. *Hearts of Ironissa* ei esiinny juutalaisvainoja eikä länsiliittoutuneiden suorittamia terroripommituksia.

Puutteistaan huolimatta pelissä on paljon hyvää. Useimpiin muihin tietokonepeleihin verrattuna Paradox on tehnyt varsin huolellista työtä myös historiallisesta näkökulmasta arvioituna. Hauska nähdä, että pelit kehittyvät myös sisällöllisesti pelkän teknisen näyttävyyden lisäksi.

**Pelin esittelivät FM Tero Karasjärvi ja FT Risto Marjomaa.**

ENNEN JANYT  
Historian tietosanommat