



**Tero Karasjärvi ja Risto Marjomaa**

## **Sotavaunujen herrat**

***Chariots of War*. CD ROM PC-tietokoneille.  
Paradox Entertainment 2003. Maahantuojat:  
Panvision.**

Ihmiskunnan varhaishistoria on tietokonepeleissä harvemmin käsitelty aihe. Toki moni varsinkin strategia- ja rakentelupeli sisältää osioita, jotka hakevat innoituksensa sivilisaation alkuhämäristä, mutta nimenomaisesti muinaiseen maailmaan sijoittuvia pelejä on vain kourallinen. Paradoxin *Chariots of War* on siten aiheensa puolesta tervetullut uutuus. Nimensä mukaisesti *Chariots of War* sijoittuu aikaan, jolloin sotavaunut ja pronssi olivat vallan ja väkivallan ensisijaisia välineitä ja teokraattisesti hallitut valtakunnat kilpailivat Lähi-idässä resursseista ja alamaista.



Pelin kalenteri alkaa vuodesta 2500 eaa ja jatkuu aina siihen saakka, kunnes pelaaja on ainoa jäljellä oleva suurvalta. Pelin aikarakenne on siitä erikoinen, että vaikka se toimii kuukausipohjaisilla siirroilla, sen kuvailema sosiaalinen, taloudellinen ja poliittinen kehitys kattavat käytännössä koko pronssikauden, eli runsaan vuosituhatosen ajan. Niinpä pelaaja kokee muutamassa vuosikymmenessä mullistuksia, joiden kehitys kesti todellisuudessa vuosisatoja. Samoin keksintöjen luonne ja tapa millä ne tapahtuvat hieman hymyilyttää: tuskinpa kirjoitustaidon kehittyminen voidaan ajoittaa tarkasti esimerkiksi marraskuuhun 2497 eaa.! Tämän kaltainen yksinkertaistaminen antaa kehityksestä erikoisen vaikutelman, mutta pelillisesti ratkaisu on toki toimiva.

Lähtökohdiltaan peli ei näytä edustavan historiantutkimuksen perinteistä näkemystä valtioiden "syklisestä" kehityksestä, jossa energinen nuoruus johtaa kasvavan vaurauden ja moraalisen rappion kautta kohti väistämätöntä ikääntymistä ja rappiota. Pelin kehitys tuntuu sen sijaan noudattavan pikemminkin evolutionistista mallia. Siinä yhteiskunnat kohtaavat jatkuvia kriisejä, jotka johtavat joko romahdukseen tai joista selvitään muuttamalla kuitenkin samalla yhteiskunnan muotoa jollakin tapaa. Valtakuntien näennäinen elinkaari syntymästä kuolemaan on tämän mallin mukaan vain näköharhaa ja seurausta siitä todennäköisyydestä, että ne ennemmin tai myöhemmin kohtaavat kriisin, josta eivät kykene selviytymään, ainakaan muuttumatta niin perusteellisesti, ettei voida puhua enää samasta yhteiskunnasta. *Chariots of*

*War*-pelin kuluessa pelaaja kohtaa jatkuvasti uusia ongelmia, jotka saattavat merkitä hänen valtakuntansa tuhoa, mutta joista selviytyminen merkitsee yleensä sen vahvistumista entisestään. Jos pelaaja vain hoitaa tehtävänsä hyvin, ei mitään sisäänrakennettua pakkoa väistämättömästi rappiosta näytä olevan. Korruptio ja moraalinen rappio eivät kasva valtakunnan mukana. *Chariots of War*issa on mahdollista luoda maailmanvalta, joka kestää.

Erityismaininnan ansaitsee myös pelin tekijöiden huolellinen taustatyö. Kansojen ja kaupunkien nimistö on historiallisesti tarkkaa, joskin välillä se heijastelee lähdeaineiston niukkuutta tai yksipuolisuutta. Lähtökohtana näyttää olleen kreikkalaisen historioitsija Herodotoksen aikakausi vuosisatoja pelin kattaman aikakauden päättymisen jälkeen. Niinpä esimerkiksi Egyptin kaupunkeja kutsutaan myöhemmillä kreikkalaisilla nimillä, vaikka alkuperäiset egyptiläisetkin nimet ovat kyllä tiedossa. Sama pätee tiettyjen kansojen nimien kohdalla, *Chariots of War*ista löytyvät niin ”kalansyöjät” (ichthyofagoi) kuin ”luola-asujatkin” (troglydytes).

Pelissä valtakunnan tärkeimmät elementit ovat kaupungit, jotka takamaiseen määrittelevät valtakuntien väliset rajat, sekä armeijat, joilla kaupunkeja puolustetaan ja vallataan. Tärkein tapa kommunikoida naapureiden kanssa on lähettää armeijansa heidän kimppuunsa eikä pelissä ole tarvetta löytää oikeutettua syytä sodan aloittamiselle. Itse asiassa siinä ei edes tehdä muodollisia sodanjulistuksia, vaan kaikki ovat tavallaan jatkuvassa sotatilassa toisiaan vastaan, ainakin nimellisesti. Pelintekijät perustelevat tätä väittämällä, ettei aikakauden kansainvälinen poliittinen järjestelmä ollut niin kehittynyt, että liitto- tai rauhansopimuksilla olisi ollut suurtakaan merkitystä. Osittain näkemys on aivan puolustettavissa. On totta, että myöhemmin käyttöön tulleet periaatteet oikeutetun sodan syistä eivät olleet vielä syntyneet. Suurkuninkaat olivat itse oman oikeutuksensa mitta eikä muuta tarvittu. Sotia käytiin kuninkaan ja hänen edustamansa jumaluuden kunniaksi ja nimissä. Muinaisissa sumerilaisissa kirjoituksissa esitetään itse asiassa usein kaupunkien väliset sodat niitä suojelevien jumalien välisinä henkilökohtaisina kiistoina. Siinäpä riittämiin perustetta sotimaan ryhtymiselle!

Käytännössä pelin edustama maailma on kuitenkin liiankin anarkistinen. Vaikka hallitsijoiden käyttäytymistä ei olisikaan ohjannut korkea moraalinen, siihen vaikuttivat järkisyyt. Hallitsija, joka ei pidä sanaansa, ei myöskään saa liittolaisia. Luottamus on tärkeä ominaisuus myös ulkopoliitikassa ja sen ottaminen paremmin huomioon olisi tehnyt pelin diplomatiasta hieman monipuolisempaa. Nyt pelaajan on vain luotettava lähtetiläidensä kaunopuheisuuteen, eli siis järkisyyden sijasta käytännössä sattumaan. Se tosin on *Chariots of War*in keinoälyn kunniaksi todettava, että tietokoneen ohjastamat valtakunnat usein liittoutuvat liian innokkasta laajentumispolitiikkaa harjoittavaa suurkuningasta vastaan.

Pelin yhteiskunnallinen ja taloudellinen rakenne tuo suhteellisen hyvin esiin aikakauden sodankäynnin ongelmat ja tavoitteet. Kuten jo aiemmin mainittiin, niin sotaa käydään nimenomaan kaupunkien hallinnasta. Ympäröivä maaseutu kuuluu sille, joka omistaa kunkin alueen keskeisen kaupungin. Näin asia näyttää usein olleenkin. Keskeisen linnoitetun kauppapaikan hallinta pakotti myös pienemmät kaupungit ja kylät hyväksymään uuden vallan. Periaate toimi kuitenkin yleensä vain tiuhaan asutuilla maanviljelysseuduilla, kuten suurissa jokilaaksoissa. Jotkin pelissä esiintyvät kansat olivat todellisuudessa paimentolaisia, joilla ei ollut merkittäviä kaupunkeja vihollisen vallattavaksi. *Chariots of War* ei kykene rekonstruoimaan paimentolaiskansoja vastaan käytyjä sotia, jotka

selkeän tavoitteen puuttuessa olivat usein erittäin haastavia jopa mahtavien suurvaltojen sotapäälliköille. Koska paimentolaiset eivät olleet sidottuja kiinteiden kohteiden puolustamiseen, he saattoivat helpommin paeta karjansa kanssa vihollisen sotajoukkojen ulottumattomiin.

Kaupunkien puolustuksesta puhuttaessa pelistä puuttuu kaksi keskeistä elementtiä. Kaupungeilla ei ole muureja, vaan niitä vastaavat vaihtelevan kokoiset varuskunnat. Muurien puuttuessa kaikki valloitusyritykset ratkaistaan välittömästi käytävillä taisteluilla eikä aikakaudelle niin ominaisia piirityksiä ole lainkaan. Todellisuudessa assyrialaiset kehittivät tehokkaita piirityskoneita vasta pronssikauden jo loputtua ja linnoitettujen kaupunkien valloittaminen oli jopa heille usein hyvin vaikeaa. Vahvojen muurien suojaamat keskukset saattoivat toivoa voivansa kestää pitkiäkin piirityksiä apujoukkoja odottaen. Tämän puolen puuttuminen pelistä tuntuu melko yllättävältä ja siihen lienevät ajaneet pelitekniset syyt. Harmittavaa kyllä, se murentaa samalla pelin antamaa kuvaa pronssikauden hallitsijoiden strategisesta ajattelusta.

Toinen valtakuntien puolustusta pelissä heikentävä tekijä on armeijoiden kyky marssia halutessaan rajakaupunkien ympäri valloittamatta niitä ensin. Linnoitetun tukikohdan jättämistä hyökkäävän armeijan selustaan on perinteisesti pidetty erittäin vaarallisena ja vain harvat sotapäälliköt uskalsivat siihen ryhtyä. Vahvan vihollisen jättäminen selustaan merkitsi turvaton peräytymisreitintä puuttumista ja uhkaa huoltoyhteyksille. Tästä ei pelissä kuitenkaan ole huolta, sillä huoltoa ei ole ja tappio tietää aina varmaa tuhoa. Tässä suhteessa myös pelin taistelujärjestelmä ansaitsee osakseen lievää kritiikkiä. Taistelun lopputuloksia on vain kaksi: voitto tai kuolema. Vaikka onkin totta, että esimodernissa sodankäynnissä suurimmat tappiot syntyivät vasta voittajien ajaessa hävinneitä takaa, niin näin ehdoton lopputulos on epähistoriallinen ellei sen tulkita esittävän taistelun lopputulosta, jossa tappion kärsinyt osapuoli on niin pahasti demoralisoitunut ettei se enää ole halukas uuteen taisteluun, vaan pakenee ja hajaantuu. Onkin totta, että tappion kärsinyt armeija pelin kuvaamana aikakautena harvoin taisteli uudestaan enää saman kampanjakauden aikana ja näin armeijan uudelleen kokoamista värväämällä voi pitää suhteellisen onnistuneena ratkaisuna. Toinen vaihtoehto olisi ollut pakottaa hävinnyt armeija vetäytymään kohti lähintä kaupunkiaan.

Pelin kiintoisimpia puolia on siinä syntyvien taisteluiden käyminen erikseen taistelulentän mittakaavaan tehdyillä taktisilla kartoilla. Näissä taisteluissa pelaaja pääsee varsin hyvin tutustumaan kaikkien sotailaitosten yleiseen ongelmaan, miten soveltaa erilaisiin olosuhteisiin soveltuvat yksiköt parhaiten toistensa kanssa. Samalla tulee myös kokeiltua onko pelaaja kyennyt luomaan toimintakykyisen armeijan, sillä Yhdenkin tärkeän osatekijän puuttumisesta saattaa seurata odottamaton katastrofi. Oivaa sotahistoriantajua osoittaa myös ratkaisu, jonka mukaan pelaaja ei taistelussa voi joukkojen asettelun ja käskyttämisen jälkeen enää mitenkään vaikuttaa lopputulokseen, vaan ainoastaan katsoa sivusta ja toivoa parasta. Tämähän on usein ylempien komentajien rooli vielä nykyäänkin huolimatta siitä, kuinka paljon informaatio­sodankäyntiä jaksetaan mainostaa.

Samoin pelissä tulee kiitettävästi esille ongelma, joka osaltaan johti monen pronssikautisen suurvallan tuhoon. Voidakseen rakentaa tehokkaan armeijan pelaajan on kehitettävä yhä monimutkaisempia asejärjestelmiä, joiden rakentaminen ja ylläpitäminen maksavat yhä enemmän. Pelin nimen mukaisesti sotavaunut ovat taistelulentillä keskeisessä asemassa, mutta niiden rakentaminen vaatii ruokavarojen ohella myös kuparia, puuta ja hevosia. Koska tarvittavia resursseja on

usein vaikeaa koota suuria määriä, on myös suurten sotavaunuarmeijoiden kokoaminen vaikeaa. Jos valtakunnan talous sitten joutuu syystä tai toisesta vaikeuksiin, voi myös sen sotalaitos päätyä umpikujan, ja tällöin barbaarikansojen huonosti aseistetut, mutta halpojen kustannusten vuoksi lukumääräisesti ylivoimaiset sotajoukot voivat rumentaa edistyneemmät valtakunnat jalkoihinsa. Jotakin tämän tapaista näyttää todellisuudessakin tapahtuneen sen suuren romahduksen aikana, joka merkitsi lopulta Lähi-idän pronssikauden loppua vuoden 1200 eaa. tienoilla.

Sotaisesta painotuksestaan, diplomatian vähäisyydestä ja yksinkertaistetusta kehitysideoistaan huolimatta *Chariots of War* on varsin mielenkiintoinen tuttavuus historiallisten pelien ystäväille. Omintakeinen aihe ja pelin rakenteellinen helppous tekevät siitä helposti lähestyttävän satunnaisellekin pelaajalle, jolla on kiinnostusta aikakautta kohtaan. Pelin jokseenkin rento vauhti jättää aikaa tehtyjen valintojen pitkäaikaisten vaikutusten pohtimiselle ja sitä myös tarvitaan, jos pelissä aikoo menestyä. Kerran tehtyä väärää päätöstä ei välttämättä kykene enää korjaamaan. Vaihtoehtojen näennäinen yksinkertaisuus auttaa myös kaikkien tietokonepelien helmasynnissä, konevastustajan kyvyttömyydessä järjelliseen vastarintaan. *Chariots of War* -pelin koneelliset suurkuninkaat suoriutuvat suhteellisen mukavasti hallitsijan tehtävistään eikä pelissä näytä pääsevän helposti niskan päälle, ainakaan vaikeammilla tasoilla. Erilaisia kehitysmalleja, varsinkin sotateknologisia, on myös niin monta, että pelissä riittää mielenkiintoa pitempäänkin kamppanjaan.

**Pelin arvostelivat FT Risto Marjomaa ja FM Tero Karasjärvi**

ENNEN JÄNYT  
Historian tietosanomat