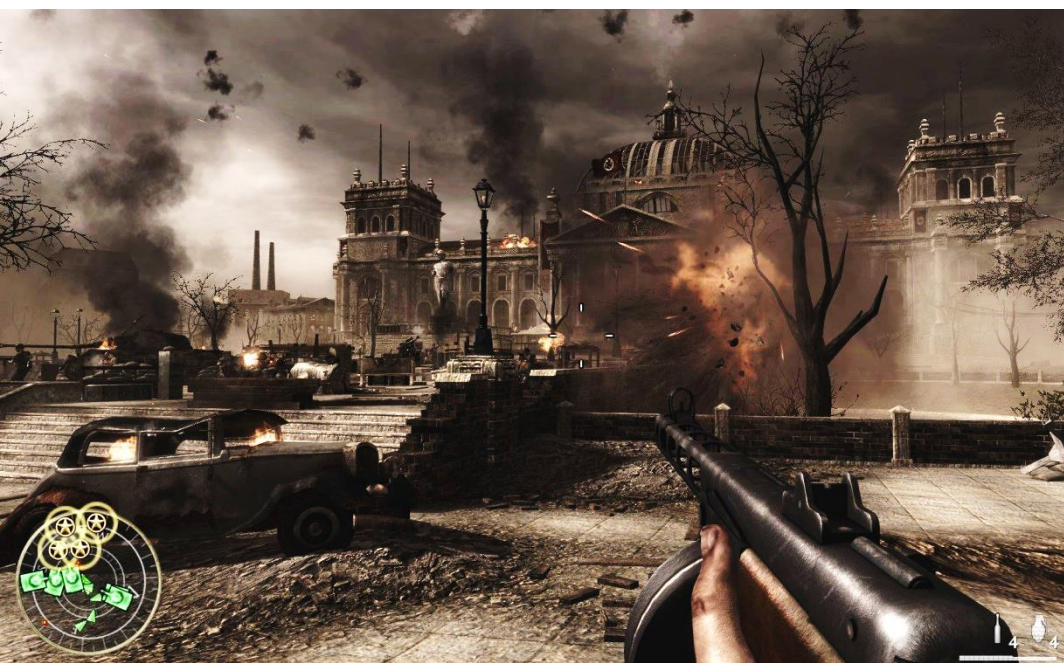




Een speelbare oorlog

Authenticiteit en stereotypering in de representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames



Master thesis

Tim Koopmans

360062

30 juli 2015

Begeleider: Prof. dr.

K. Ribbens

Ik verklaar hierbij dat dit een origineel werkstuk is en niet het werk van een ander.

Voorwoord

Ik wil graag mijn vriendin Kirsten bedanken voor alle steun, hulp en liefde tijdens de afgelopen jaren en het schrijven van deze scriptie. Daarnaast wil ik ook Mariska, Lidy en mijn moeder Marianne bedanken voor het nakijken van mijn scriptie. Natuurlijk wil ik ook mijn meneer Ribbens bedanken voor de begeleiding bij het schrijven van deze thesis. Tevens wil ik alle producenten van games bedanken voor het tot leven brengen van de geschiedenis en andere verhalen. Door hun heb ik vele avonturen kunnen beleven die niet tot hun recht waren gekomen in boeken of films.¹

¹ Illustratie 1: <http://mms.businesswire.com/bwapps/mediaserver/ViewMedia?mgid=322916&vid=5> (11-06-2015).

Illustratie 2: http://www.nedgame.nl/afbeeldingen/brothers-in-arms-hells-highway/screenshots/3_6202031300.jpg (11-06-2015).

Illustratie 3: <http://i.imgur.com/PdQHD.jpg> (11-06-2015).

Inhoudsopgave

Voorwoord	2
Inhoudsopgave	3
1. Inleiding	5
1.1. Bronnenkeuze en vraagstelling	7
1.2. Methodologie en complicaties	9
1.3. Historiografie	13
1.2.1. De geschiedenis van Tweede Wereldoorloggames	13
1.2.2. Populaire Historische Cultuur	16
1.2.3. Gamestudies	18
1.2.4. De representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames	20
1.3. Relevantie van dit onderzoek en de bijdrage van de thesis aan de historiografie	25
2. Amerikaanse helden, Duitse slechteriken en Russische antihelden in Tweede Wereldoorlog <i>First Person Shooter</i> games	27
2.1. <i>Brothers in Arms: Hell's Highway</i>	27
2.1.1. Perspectief	28
2.1.2. Locatie	28
2.1.3. Tijd	29
2.1.4. Geluid	29
2.1.5. Authenticiteit	30
2.2. <i>Call of Duty: World at War</i>	31
2.2.1. Perspectief	32
2.2.2. Locatie	33
2.2.3. Tijd	34
2.2.4. Geluid	34
2.2.5. Authenticiteit	35
2.2. <i>Medal of Honor: Airborne</i>	36
2.2.1. Perspectief	37
2.2.2. Locatie	37
2.2.3. Tijd	38
2.2.4. Geluid	38
2.2.5. Authenticiteit	38
2.3. Conclusie	40
3. Een neutrale Tweede Wereldoorlog in <i>Strategy</i> games	43
3.1. <i>Men of War</i>	43
3.1.1. Perspectief	43
3.1.2. Locatie	44

3.1.3. Tijd	45
3.1.4. Geluid	45
3.1.5. Authenticiteit.....	46
3.2. <i>Order of War</i>	48
3.2.1. Perspectief.....	48
3.2.2. Locatie	49
3.2.3. Tijd	50
3.2.4. Geluid	50
3.2.5 Authenticiteit.....	50
3.2. <i>R.U.S.E.</i>	53
3.2.1. Perspectief.....	53
3.2.2. Locatie	54
3.2.3. Tijd	54
3.2.4. Geluid	55
3.2.5. Authenticiteit.....	55
3.3. <i>Company of Heroes 2</i>	57
3.3.1 Perspectief.....	57
3.3.2. Locatie	58
3.3.3. Tijd	59
3.3.4. Geluid	59
3.3.5. Authenticiteit.....	60
3.5. Conclusie	61
4. Conclusie	64
Bibliografie	68
Primaire Bronnen	68
Secundaire literatuur.....	68
Game websites	70
Game interviews en andere media	70
Illustraties.....	71
Bijlage 1: Analyseschema	73

1. Inleiding



Afbeelding 1: Het opgehangen meisje.

een 'Nederlands' landschap compleet met molen, weiden en natuurlijk schapen in beeld gebracht wordt. Dit vreedzame landschap wordt alleen verstoord door de vele 'slechte' Duitsers die overal en nergens verstopt zitten. Dat de Duitsers slecht zijn, wordt benadrukt doordat zij een onschuldige vrouw ophangen in een schuur. Het is duidelijk, deze 'Nazi's' moeten uit de weg geruimd worden.

De bovenstaande scène is afkomstig uit de video game: *Brothers in Arms: Hell's Highway*.² Het is de derde game uit de succesvolle *Brothers in Arms* serie, vernoemd naar *Hell's Highway*, zoals de zwaarbevochte weg tussen Son en Arnhem door de geallieerde soldaten werd genoemd. In de serie wordt een groep Amerikaanse luchtlandingstroepen gevolgd vanaf de landing in Normandië tijdens D-Day (6 juni 1944). De makers hebben hierin



Afbeelding 2: Een 'typisch' Nederlands landschap.

duidelijk inspiratie opgedaan bij de eveneens Amerikaanse televisieserie *Band of Brothers*.³ *Brothers in Arms: Hell's Highway* is uitgegeven in 2008 en speelt zich, zoals eerder is beschreven, af tijdens de geallieerde luchtlandingsoperatie Market Garden (september 1944). De game is gemaakt door de Amerikaanse gameontwikkelaar *Gearbox Software*. *Brothers in Arms: Hell's Highway* is, omdat het zich in Nederland afspeelt, voor mij extra interessant. Als Nederlander vallen er direct dingen op bij deze representatie. In de scène na de landing vlakbij Son, komen gelijk vijf molens in beeld. Ook op de cover ontbreekt de Nederlandse molen niet. Kennelijk is alleen het gebruik van tekst om duidelijk te maken dat het verhaal zich in Nederland afspeelt niet genoeg en wordt de molen als een symbool voor Nederland gebruikt. Groene

² Gearbox Software, *Brothers in Arms: Hell's Highway* (2008).

³ David Frankel (regisseur), *Band of Brothers* (2001).

De meeste afbeeldingen zijn uit de game gehaald. Als dit niet het geval was, dan is de bron bij de voetnoten vermeld

weides, kleine dorpjes, schapen, koeien en molens doen dan ook om de haverklap hun intrede. Deze stereotypen worden gebruikt om een landschap te creëren dat doet denken aan Nederland.

Aan het begin van het eerste level van *Brothers in Arms: Hell's Highway*, ontmoet de speler een Nederlandse verzetsstrijder met de naam Nicolaas.⁴ Als Nicolaas begint te praten, lijkt het alsof hij Engels met een Slavisch accent spreekt. De speler komt Nicolaas daarna nog twee keer tegen. De eerst volgende keer heeft hij een Duits accent en de derde keer is het de makers gelukt om hem een Nederlands accent te geven. Als Nederlander weet ik wat een Nederlands accent is. Het maakt voor spelers uit andere landen echter niet uit wat voor accent het is, als het stereotype van een 'Nederlander' maar behouden blijft. In dit geval is dat een Nederlander met een Slavisch accent. De makers zijn er uiteindelijk toch achter gekomen hoe Nederlands klinkt, want later in de game is het accent aangepast.



Afbeelding 3: Baker ontmoet Nicolaas.



Afbeelding 4: Op de cover van de game staat ook een molen. Het lijkt dan ook een icoon voor Nederland.

Stereotypen in historische games zijn dan ook belangrijk om een representatie van de Tweede Wereldoorlog te geven. Het is het doel van deze masterthesis om te onderzoeken hoe de Tweede Wereldoorlog in videogames wordt gerepresenteerd. Hoewel games onderdeel zijn van de populaire cultuur (en het onderzoek naar populaire historische cultuur niet door elke wetenschapper wordt gewaardeerd), is dit onderzoek toch wetenschappelijk relevant. Door onderzoek te doen naar de populaire historische cultuur, kan er achter gekomen worden hoe er wordt omgegaan met geschiedenis in het heden en welke betekenis dergelijke representaties hebben. Games zijn de laatste jaren zeer populair geworden en deze industrie overtreft tegenwoordig zelfs de filmindustrie. In 2013 is er door de gameindustrie 76 miljard dollar verdiend en dit getal blijft elk jaar stijgen.⁵ Games krijgen dan ook steeds meer invloed op het beeld dat mensen hebben van de geschiedenis en dit is alleszins relevant om te onderzoeken.⁶

⁴ De speler is degene die de game speelt. Hij zal in deze thesis in een mannelijke vorm worden aangesproken.

⁵ Harry Wallop, 'Videogames sell more than DVDs and albums': <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8421458/Video-games-sell-more-than-DVDs-and-albums.html> (11-06-2015).

Video Game Sales Wiki, 'Video game industry': http://vg-sales.wikia.com/wiki/Video_game_industry#cite_note-bigfish-52 (11-06-2015).

1.1. Bronnenkeuze en vraagstelling

Omdat er zoveel Tweede Wereldoorloggames zijn, is het moeilijk een selectie te maken.⁷ Dit komt ook omdat er veel variabelen zijn die onderzocht kunnen worden. Voor dit onderzoek zijn aan de hand van enkele kenmerken verschillende games gekozen. Er zijn twee dominante genres binnen de Tweede Wereldoorloggames. Aan de ene kant zijn dit de *First Person Shooters* (FPS), speelbaar op een console en op een computer en aan de andere kant zijn dit de *Real Time Strategy games* (RTS) die alleen speelbaar zijn op een computer. Bij een zogeheten FPS is de speler als het ware de hoofdpersoon in het spel. De speler kijkt vanuit een eerstepersoonsperspectief de gamewereld in. Het wapen dat de speler draagt is rechts in beeld te zien en soms zijn ook de benen te zien. De speler kan springen, rennen en met zijn wapen op de vijand schieten. Door het perspectief van een FPS lijkt het alsof de speler zich in de game bevindt. Meestal zijn deze games op actie gericht; een speler wordt op een slagveld uit de Tweede Wereldoorlog gezet en hij moet hier de vijand doodschieten om zijn doel te bereiken. Een RTS zit anders in elkaar. De speler neemt hier meestal de rol van een generaal aan. De 'camera' hangt als een helikopter boven het slagveld en de speler kijkt vanaf dit perspectief op het slagveld. Hij moet hier verschillende troepen tactisch inzetten, zodat de slag gewonnen kan worden. Vaak kan de speler ook, door middel van het verzamelen van materialen, soldaten creëren. Bij een RTS ligt de nadruk op de strategie van een oorlog en niet zozeer op de ervaring of op actie. De speler moet goed nadenken over zijn acties, anders verliest hij de oorlog in het spel.⁸ De onderzoeksvraag van deze thesis is: **hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *Strategy- en first person shooter games* gerepresenteerd, in de periode 2007 tot en met 2014? En hoe kunnen de verschillen in de representatie van de Tweede Wereldoorlog verklaard worden vanuit de verschillen in gameplay?** Er zijn daarnaast drie deelvragen die samen een antwoord geven op de hoofdvraag, deze zijn:

- Hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *First person shooter games* gerepresenteerd? En in hoeverre wordt er bij deze representatie gebruik gemaakt van stereotypen en authenticiteit?
- Hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *Strategy games* gerepresenteerd? En in hoeverre wordt er bij deze representatie gebruik gemaakt van stereotypen en authenticiteit?

⁶ Jerome de Groot, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture* (New York and Abingdon 2009) 1-12.

Afbeelding 4: https://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_in_Arms:_Hell's_Highway (15-06-2015).

⁷ Een lijst met Tweede Wereldoorloggames is hier te vinden:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_World_War_II_video_games (19-01-2015).

⁸ Mark J.P. Wolf (ed.), *Encyclopedia of Videogames. The Culture, Technology, and Art of Gaming. Volume 1* (Santa Barbara 2012) 570-571, 627-630.

- In hoeverre zijn er verschillen en overeenkomsten tussen *First Person Shooter* games en *Strategy* games?

Om een antwoord te geven op de hoofdvraag en deelvragen zijn er een aantal games geselecteerd. Om tot een generaliserend beeld van de representatie van de Tweede Wereldoorlog te komen, is ervoor gekozen om games te analyseren die Europa als slagveld gebruiken. Er zijn namelijk relatief weinig games (zeker RTS-games) waar het front in de *Pacific* een hoofdrol in speelt. Ook Noord-Afrika valt buiten beschouwing, omdat ook deze locatie minder in games wordt vertegenwoordigd. Bij de games die zich in Europa afspelen, is er voor gekozen om te kijken naar hoe het Russische, het Amerikaanse en het Duitse perspectief van de oorlog wordt gerepresenteerd. De Amerikanen en daarna de Russen of althans de Sovjets, worden het meest gerepresenteerd in games. De Duitsers zijn in deze games bijna altijd de vijand. De landen die een 'kleinere' rol hebben gespeeld in de Tweede Wereldoorlog na de invasie van Normandië in juni 1944, worden minder frequent gerepresenteerd (de landmacht en luchtmacht van landen zoals Frankrijk, Italië en Groot-Brittannië). Omdat deze 'kleine' landen weinig worden gerepresenteerd, is het ook lastig om games te vinden om te analyseren. Daarnaast zou deze thesis ook te groot en chaotisch worden als er teveel perspectieven geanalyseerd zouden worden. Verder is er ook voor gekozen om games te kiezen die in verschillende landen zijn geproduceerd. Zo kunnen er verschillende representaties van de Tweede Wereldoorlog in het onderzoek mee worden genomen. Het valt daarbij op dat vooral de FPS-games in Noord-Amerika worden gemaakt en de RTS-games juist op andere continenten. Tevens zijn de populaire Tweede Wereldoorloggameseries zoals *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Brothers in Arms* en *Company of Heroes* in de bronnenselectie opgenomen. De games zijn uitgegeven tussen 2007 en 2014, zodat er een moderne representatie van de Tweede Wereldoorlog in games beschreven kan worden. De games die tussen 2007 en 2014 zijn ook de laatste Tweede Wereldoorlog die zijn uitgekomen. Dit betekent dat deze waarschijnlijk nog gespeeld worden. Deze games hebben nu nog het meeste invloed op hoe het publiek naar de Tweede Wereldoorlog kijkt. Zodoende zijn er drie FPS-en vier RTS-games geselecteerd voor het onderzoek. Om een goed, generaliserend antwoord op de vragen te geven, is het belangrijk om de games met de meest frequente elementen te kiezen. Door deze elementen zijn deze games ook het meest het populair en zijn deze games nodig om antwoord op de vragen te geven. Het was de bedoeling om vier FPS-games te analyseren. Deze vierde game heette *Iron Front: Liberation 1943*. De game had echter al bij het uitbrengen zoveel technische fouten dat het onspeelbaar werd.⁹ Er is dan ook van afgezien om *Iron Front* te analyseren. Tevens is er niet gekozen voor een vervangende game, omdat er geen game was die aan de gestelde

⁹ Deep Silver, *Iron Front: Liberation 1944* (2012).

eisen voldeed. Op bladzijde tien en elf zijn datamatrixen geplaatst met de games die zijn gekozen en de kenmerken waaraan zij voldoen. Deze games zullen uiteindelijk in hoofdstuk drie en vier geanalyseerd worden.

1.2. Methodologie en complicaties

Bij dit onderzoek is er gebruik gemaakt van een kwalitatieve methode en niet van een kwantitatieve methode. Een kwalitatieve methode zorgt er namelijk voor dat de analyse 'dieper' kan worden. Vaak waren de geanalyseerde elementen ook visueel en deze kunnen beter uitgelegd worden als er gebruik gemaakt wordt van een kwalitatieve methode. Er is dan ook voor gekozen om zeven games te analyseren die allemaal uitgebreid beschreven en geanalyseerd kunnen worden. Dit zijn precies voldoende games voor een kwalitatief onderzoek dat een goed beeld moet geven van de representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames. Hoewel er verschillende sociaalwetenschappelijke- en game studies zijn. Waren er maar weinig methoden die ook geschikt waren voor dit onderzoek. Zo probeert de Britse historicus Jerome De Groot games te koppelen aan *re-enactment*. Bij re-enactment moet de persoon de geschiedenis beleven door het zelf na te spelen. Bij games lijkt dit toch echter anders. Bij videogames beleeft het publiek de geschiedenis door middel van een medium.¹⁰ De methoden die echter wel goed toepasbaar zijn op de dit onderzoek, zijn de methoden van de Zweedse historicus Eva Kingsepp en de Amerikaanse mediawetenschapper Brian Rejack. Kingsepp introduceert in haar artikel het begrip *Immersive historicity*. Dit is de historische ervaring die een gamer ondergaat als hij een Tweede Wereldoorlog videogame speelt. Door deze ervaring vergeet hij tijdelijk zijn omgeving en wordt hij de games als het ware 'ingezogen'. Niet alleen dit begrip zal in deze thesis uitgebreid behandeld worden, maar ook de structuur die zij in haar artikel *Immersive Historicity in World War II Digital Games* aanhoudt, is van belang voor deze thesis. Zij analyseert de Tweede Wereldoorloggames in haar artikel aan de hand van de categorieën locatie, tijd en geluid.¹¹ Door haar structuur is het gemakkelijk om deze thesis in te delen. Zo weet het publiek precies over welk onderdeel er geschreven is. Deze structuur is ook terug te zien in het bijgevoegde Analyseschema (bijlage 1). Dit analyseschema is gebruikt bij het onderzoek. Er zijn echter ook nog twee categorieën aan de ideeën van Kingsepp toegevoegd. Dit zijn de categorieën perspectief en authenticiteit. De perspectief waaruit de speler de game speelt, kleurt de manier waarop de speler de Tweede Wereldoorlog ziet. Dit ontbreekt in het artikel van Kingsepp. De categorie authenticiteit is daarnaast gebaseerd op de ideeën van Brian Rejack. In zijn artikel *Toward a Virtual Reenactment of*

¹⁰ Jerome de Groot, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture* (New York and Abingdon) 103-104, 133-145.

¹¹ Eva Kingsepp, 'Immersive Historicity in World War II Digital Games', *HumanIT 8* (2006) 60-65.

History: Videogames and the Recreation of the Past kijkt Rejack naar de informatie die 'buiten' de game te vinden is. Hij betoogt dat het ook belangrijk is om naar de cutscenes, websites, boekjes, covers en interviews te kijken omdat deze invloed hebben *immersiveness* van de game.¹² Hoe meer context de speler heeft, hoe meer hij 'ondergedompeld' wordt in de representatie van de Tweede Wereldoorlog.

Terugkijkend op dit onderzoek zijn er weinig problemen geweest. Het enige probleem was dat *Iron Front: Liberation 1944* onspeelbaar bleek. Op sommige momenten in de game liep het spel der mate vast dat voortgang onmogelijk was. Het is dan ook een raadsel hoe deze game op de markt terecht is gekomen. Aan de cijfers te zien die *Iron Front* van recensenten kreeg, was ik niet de enige die problemen ondervond. Bij de andere zeven games zijn er geen problemen ondervonden. Ze waren allemaal goed speelbaar. Echter de *Strategy* games waren moeilijker om te spelen. De games worden gezien als een meer '*hardcore*' gamegenre waarbij de speler meer vaardigheden nodig heeft om de game uit te spelen. Waar nodig bood *youtube* met verschillende *walktroughs* hulp. Hierin werd uitgelegd wat de beste manier was om de verschillende levels uit te spelen. Het is dan ook gelukt om een goed beeld van elke game te krijgen en deze uitgebreid te analyseren.

¹² Brian Rejack, 'Toward a virtual reenactment of history: Videogames and the recreation of the past', *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice* (2007) 411-425.

Tabel 1: FPS-games

Naam game	*Verenigde Staten speelbaar?	** Sovjet-Unie speelbaar?	*** Duitsland speelbaar?	Game locatie	Naam en locatie ontwikkelaar	Jaar van uitgave
Brother's in Arms: Hell's Highway	ja	nee	nee	Nederland (1944)	Gearbox Software, Verenigde Staten	2008
Call of Duty: World at War	nee	ja	nee	Sovjet-Unie (1943-1945)	Treyarch, Verenigde Staten	2008
Medal of Honor: Airborne	ja	nee	nee	Italië, Frankrijk en Duitsland (1943-1945)	EA Los Angeles, Verenigde Staten	2007

* Is het mogelijk om als een Amerikaanse soldaat te spelen?

** Is het mogelijk om als een soldaat uit de Sovjet-Unie te spelen?

*** Is het mogelijk om als een Duitse soldaat te spelen?

Tabel 2: RTS-games

Naam game	* Verenigde Staten speelbaar?	** Sovjet-Unie speelbaar?	*** Duitsland speelbaar?	Game locatie	naam en Locatie ontwikkelaar	Jaar van uitgave
Company of Heroes 2	ja (in uitbreidingspakket)	ja	ja	De Sovjet-Unie en België (1943-1945)	Relic Entertainment, Canada	2013 (uitbreidingspakket in 2014)
Men of War	ja	ja	ja	Frankrijk en de Sovjet-Unie (1944-1945)	Digitalmindsoft, Duitsland	2009
Order of War	ja	nee	ja	Frankrijk en de Sovjet-Unie (1944-1945)	Nicosia, Cyprus	2009
R.U.S.E	ja	nee	nee	Frankrijk (1944)	Eugen Systems, Fankrijk	2010

* Is het mogelijk om als een Amerikaanse soldaat te spelen?

** Is het mogelijk om als een soldaat uit de Sovjet-Unie te spelen?

*** Is het mogelijk om als een Duitse soldaat te spelen?

Het is in tabel 1 en 2 niet mogelijk om, behalve de aangegeven partijen, een andere partij te spelen

1.3. Historiografie

Het plaatsen van dit onderzoek in een historiografisch kader is ingewikkeld. Hoewel het onderzoek naar games sinds het begin van dit millennium explosief is gestegen, hebben historici nog maar weinig onderzoek gedaan naar videogames. In deze historiografie zullen daarom enkele gameonderzoeken behandeld worden. Vooral het debat tussen de benaderingen vanuit de ludologie en de narratologie speelt hierin een belangrijke rol. Daarnaast zullen er ook enkele *popular history* researches, oftewel studies die zich bezig houden met de populaire historische cultuur, behandeld worden. Historische games zijn hier namelijk onderdeel van. Populaire historische cultuur gaat over alle representaties van de geschiedenis die geen wetenschappelijke intentie hebben. Dit zijn bijvoorbeeld films, romans, muziek en games. Aan het eind van de historiografie zullen er nog enkele artikelen besproken worden die specifiek over het analyseren van Tweede Wereldoorloggames gaan. Voordat er in dit historiografisch overzicht ingegaan wordt op deze wetenschappelijke artikelen, zal een korte geschiedenis van Tweede Wereldoorloggames beschreven worden. Het onderzoek naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog in games kan hiermee in een context geplaatst worden.

1.2.1. De geschiedenis van Tweede Wereldoorloggames

Na het lezen van veel gameliteratuur kan er gezegd worden dat er geen chronologische geschiedenis van Tweede Wereldoorloggames bestaat die is opgeschreven door een historicus. Deze thesis zal daarom op basis van videogameartikelen en websites, een kort overzicht van de geschiedenis van Tweede Wereldoorloggames geven. Deze chronologische geschiedenis richt zich op de FPS- en RTS-genres die in de thesis geanalyseerd zullen worden. Er zijn door de jaren heen veel historische games uitgebracht. De Tweede Wereldoorlog is daarbinnen een populair subgenre. In de afgelopen 40 jaar zijn er namelijk meer dan 500 van uitgekomen.¹³ In de jaren zeventig en tachtig verschenen de eerste Tweede Wereldoorloggames al op een bandje. Deze konden worden gespeeld op een computer en werden vaak vormgegeven in tekst. Daarnaast bestonden er voor de elektronische spellen ook bordspellen waarin de Tweede Wereldoorlog als uitgangspunt werd genomen. Er is dus een lange traditie van spellen waarin de Tweede Wereldoorlog een thema is.

De eerste populaire Tweede Wereldoorloggame was een *First Person Shooter* die uitkwam in het jaar 1992. Dit is namelijk het jaar waarin *Wolfenstein 3D* op de markt werd gebracht. De game, die uitkwam op een diskette, is in 1993 honderdduizendmaal over de toonbank gegaan. Voor die tijd was dat een groot succes. De game maakte gebruik van een nieuw soort grafische *3D engine*. Deze nieuwe *engine* en het eerstpersoonsperspectief zorgden ervoor dat de game als revolutionair werd

¹³ Blijkt uit het onderzoek dat tijdens mijn stage is uitgevoerd.

gezien. De levels (een game wordt veelal in secties opgedeeld waarin de moeilijkheidsgraad, omgeving en personages anders kunnen zijn, deze secties noemt men levels) waar de speler doorheen liep, zagen eruit als een doolhof. Het doolhof werd opgebouwd uit blokken waardoor de levels er grafisch enigszins 3D uitzagen. *Wolfenstein 3D* baarde niet alleen opzien door het gebruik van deze nieuwe engine, maar ook door het gebruik van expliciet geweld en representaties van nazi's.¹⁴ De speler van *Wolfenstein* kroop in de huid van een geallieerde soldaat die uit het Duitse kasteel Wolfenstein moest ontsnappen. Hoewel er in de game geen jaartallen worden genoemd, wordt er wel gebruik gemaakt van representaties van nazi's, hakenkruizen, Duitse herdershonden en zelfs Hitler (in een robot pak). De speler moet hierdoor aannemen dat de game in Tweede Wereldoorlog plaats vindt. In Duitsland werd de game door de verwijzingen naar hakenkruizen en nazi's verbannen en zelfs nu is de gratis browserversie niet speelbaar in Duitsland.¹⁵

Hoewel er in de jaren daarna veel Tweede Wereldoorlog FPS-games zijn uitgekomen, zijn drie series veruit het meest populair. Dit zijn de *Medal of Honor*, *Call of Duty* en *Brothers in Arms* series. De eerste 'moderne' 3D Tweede Wereldoorloggame werd in 2002 door *EA Games* uitgegeven. De game die *Medal of Honor: Allied Assault* werd genoemd, was geheel in 3D gemaakt. Hoewel er bij *Wolfenstein* nog veel gebruik werd gemaakt van *sprites* (2D figuren), was de virtuele werkelijkheid in *Medal of Honor* geheel in 3D gemaakt. Het was ook de eerste game waarin veldslagen uit de Tweede Wereldoorlog gerepresenteerd werden. In *Wolfenstein* was de locatie nog fictief, maar in *Medal of Honor: Allied Assault* kon de speler bijvoorbeeld de invasie van de stranden van Normandië naspelen. *Medal of Honor: Allied Assault* werd hierdoor een groot succes en *EA Games* bracht hierna nog veel vervolgen uit. In 2007 bracht *EA Games* zijn laatste Tweede Wereldoorlog FPS uit, getiteld *Medal of Honor: Airborne*. Tegenwoordig brengt het bedrijf nog steeds *Medal of Honor* games uit, maar deze zijn echter veelal gesitueerd in Afghanistan en Irak, dus in hedendaagse oorlogen.¹⁶

In 2004 werd de Tweede Wereldoorlog FPS *Call of Duty* door *Activision* uitgebracht. Hoewel dit ook een 3D *First Person Shooter* was, probeerde de game zich op verschillende manieren van de *Medal of Honor* serie te onderscheiden. In *Medal of Honor* was het alleen mogelijk om als een Amerikaanse soldaat te spelen, terwijl de speler in *Call of Duty* als een Britse, Amerikaanse en Russische soldaat kon spelen. De makers probeerden de game meer actie en realisme mee te geven. Elk level was gebaseerd op een veldslag die echt in de Tweede Wereldoorlog had plaatsgevonden. Ook *Call of Duty* maakte later de overstap naar 'moderne' oorlogsvoering. De laatste Tweede

¹⁴ Tristan Donovan, *Replay. The history of videogames* (East Sussex 2010) 253-282.

¹⁵ Tim Worstall, 'Internet Censorship: You Can't Play Wolfenstein 3D in Germany':

<http://www.forbes.com/sites/timworstall/2012/05/11/internet-censorship-you-cant-play-wolfenstein-3d-in-germany/> (30-12-2014).

¹⁶ Allison Tanine, 'The World war II Video Game, Adaptation, and Postmodern History', *Literature Film Quarterly* 38 (2010) 183-185.

<http://www.ea.com/nl/moh> (30-12-2014).

Wereldoorlog *Call of Duty* werd uitgegeven in 2008. Deze game heette: *Call of Duty: World at War*. Dit jaar bracht Activision *Call of Duty: Advanced Warfighter* uit. Deze game speelt zich af in de nabije toekomst. De *Call of Duty* serie is inmiddels één van de meest populaire gameseries ooit. Bij elke nieuwe game worden er miljoenen verkocht.¹⁷

In 2005 bracht Ubisoft de FPS *Brothers in Arms: Road to Hill 30* uit. Het was de eerste game uit de *Brothers in Arms* serie. In deze serie wordt een groep Amerikaanse parachutisten gevolgd vanaf de dropping in Normandië in juni 1943. *Brothers in Arms: Road to Hill 30* probeerde zich te onderscheiden van *Call of Duty* en *Medal of Honor* door te focussen op tactiek en op het verhaal. In de game wordt het verhaal verteld aan de hand van filmpjes die in een vaste volgorde tussen de levels door worden afgespeeld. Deze videos worden cutscènes genoemd. De cutscènes laten zien hoe de soldaten omgaan met moeilijke momenten, zoals het verlies van een kameraad. Er is daarnaast veel aandacht voor tactiek. Als Sergeant kan de speler bevelen geven aan verschillende *squads*. Elke *squad* heeft zijn eigen specialiteit, zo is er een *squad* met zware wapens. Theoretisch kan de speler door het gebruik van zijn *squads* de game uitspelen zonder zelf een schot te lossen. De laatste game in de *Brothers in Arms* serie was: *Brothers in Arms: Hells Highway* (2008). Sindsdien is er niets meer van deze serie uitgebracht.¹⁸

De geschiedenis van Tweede Wereldoorlog RTS-games is moeilijker vast te stellen. Tweede Wereldoorlog RTS-games worden minder gespeeld dan FPS-games en er zijn daardoor minder series. Dit is bijvoorbeeld terug te zien in de verkoopcijfers. *Company of Heroes 2*, één van de populairste Tweede Wereldoorlog RTS-games, verkocht 300.000 stuks, terwijl *Call of Duty: World at War* twaalf miljoen stuks verkocht.¹⁹ Ook is er minder over RTS-games geschreven, zowel op het internet als in wetenschappelijke artikelen. Desalniettemin worden RTS-games na FPS-games het meest gespeeld.

De meest populaire Tweede Wereldoorlog RTS-serie is de *Company of heroes* serie.²⁰ De eerste *Company of heroes* werd in 2006 uitgegeven door het Amerikaanse bedrijf THQ. Het was een RTS waarin het verhaal en de actie een belangrijke rol speelden. Dit is waarschijnlijk ook de reden dat deze game, vergeleken met andere RTS-series, populairder werd. In de campagnes kan de speler als Amerikaan en door middel van uitbreidingspakketten, ook als Duitser of Brit spelen. Dit is een verschil met de FPS-games waarin het vaak niet mogelijk is om als een Duitser te spelen. De focus in

¹⁷ Allison Tanine, 'The World war II Video Game, Adaptation, and Postmodern History', *Literature Film Quarterly* 38 (2010) 183-185.

<http://www.callofduty.com/> (30-12-2014).

¹⁸ Brian Rejack, 'Toward a virtual reenactment of history: Videogames and the recreation of the past', *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice* (2007) 411-415.

<http://brothersinarms.wikia.com/> (30-12-2014).

¹⁹ 'Company of Heroes 2', <http://www.vgchartz.com/game/71198/company-of-heroes-2/> (15-06-2015).

'Call of Duty: World at War', <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=call+of+duty%3A+world+at+war> (15-06-2015).

²⁰ <http://www.companyofheroes.com/> (30-12-2014).

de game ligt op tactiek, maar ook actie speelt hierin een grote rol. Explosies en gevechten worden op een bombastische manier in beeld gebracht. waardoor het lijkt alsof de speler naar een 'echt' slagveld zit te kijken. In 2013 werd *Company of heroes 2* uitgegeven. Dit jaar kwam hiervoor een uitbreidingspakket uit dat zich afspeelt tijdens het Ardennenoffensief.

Er zijn ook Tweede Wereldoorlog RTS-games waarin tactiek een nog grotere rol speelt. In de game *R.U.S.E.*, uitgegeven in 2010 door het Franse bedrijf *Ubisoft*, is misleiding een belangrijk thema.²¹ In de game kan de speler de vijand afleiden door gebruik te maken van verschillende tactieken. De speler kan bijvoorbeeld een basis van karton maken. Deze kartonnen basis is een afleidingsmanoeuvre die er voor moet zorgen dat de vijand de 'echte' basis niet aanvalt. De speler kan de vijand door deze afleiding verslaan. Daarnaast is het belangrijk dat de speler zijn economie onderhoudt. Hij kan bijvoorbeeld fabrieken bouwen die ervoor zorgen dat de speler meer geld verdient. Als hij meer troepen kan kopen is de kans ook groter dat hij wint.

1.2.2. Populaire Historische Cultuur

Games worden net zoals films en musicals onderzocht door verschillende historici. Ze maken namelijk onderdeel uit van de populaire historische cultuur. Kees Ribbens wijst er op dat sommige historici vinden dat er geen waarde moet worden gehecht aan deze populaire historische cultuur. Zo zou deze cultuur vanwege commercie weinig tot geen betekenis hebben. Het is namelijk altijd de vraag of de geschiedenis door deze populaire cultuur correct wordt weergegeven. Het feit is dat veel vertolkingen van het verleden bij een breed publiek terecht komen. Deze populaire historische cultuur maakt vaak gebruik van visuele elementen. Door deze elementen kan de geschiedenis opnieuw ervaren worden. Professionals vrezen dat de fragmentering van het geschiedbeeld ervoor zorgt dat er minder zicht op het verleden is. Ribbens is hier echter niet bang voor:

Het kan evenzeer gezien worden als een gevarieerd aanbod dat mogelijkheid in zich draagt meer recht te doen aan de diversiteit van het verleden.²²

Hij geeft ook enkele redenen waarom nou juist de Tweede Wereldoorlog zo populair in onze cultuur werd. Verwijzingen naar de Tweede Wereldoorlog zijn altijd aanwezig. Door de vele verbeeldingen van deze oorlog, komt deze zowel vreemd als vertrouwd over. Daarnaast worden grootschalige conflicten steeds schaarser in een groot deel van de Westerse wereld. De Tweede Wereldoorlog heeft hierdoor een bepaalde aantrekkingskracht. De oorlog heeft tevens minder dan een eeuw

²¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/R.U.S.E.> (20-01-2015).

²² Kees Ribbens, *Strijdtoneel. De Tweede Wereldoorlog in de Populaire Historische Cultuur* (Rotterdam 2013) 6.

geleden plaats gevonden. Er zijn nog overlevenden van de Tweede Wereldoorlog die met hun persoonlijke verhalen tot de verbeelding van het individu spreken.²³

De Britse historicus Jerome de Groot schreef met *Consuming History* een boek over de manier waarop historici omgaan met de populaire historische cultuur. Het boek behandelt verschillende media die bijdragen aan de representatie van het verleden. De Groot onderzoekt hoe deze media het verleden representeren en hoe dit wordt geconsumeerd. Volgens hem wordt dit te weinig door historici onderzocht. Hij concentreert zich voornamelijk op 'nieuwe' media, zodoende wijdt hij een paragraaf aan het fenomeen games. De Groot plaatst games in dezelfde categorie als *re-enactment*. Het zijn namelijk allebei manieren om het verleden te ervaren. *Re-enactment* is het herbeleven van het verleden door het na te spelen, dus door het gebruik van het 'lichaam'. Zo zijn er verschillende genootschappen die historische veldslagen naspelen met het doel om het publiek te onderwijzen. Games kunnen volgens de Groot ook worden gezien als een soort *re-enactment*. De speler probeert het verleden te ervaren door deze na te spelen, alleen gebeurt dit wel via een medium. De Groot bespreekt Tweede Wereldoorlog FPS-games die hij 'shoot' em ups' noemt. Hij geeft daarin specifiek aandacht aan de *Medal of Honor* serie. Volgens hem zijn deze games een simulatie van een ander historisch narratief. Er wordt in de games veel ontleend aan films en documentaires zoals *Saving Private Ryan*. In *Medal of Honor* is er echter weinig ruimte om als speler echt invloed te hebben op het narratief. Omdat de speler geen invloed kan hebben op het narratief, vindt de Groot dat het een simulatie is. Er zijn enkele doelen die de speler moet halen om progressie te boeken. De game is volgens de Groot dan ook niet echt interactief. De speler heeft hierin de illusie dat hij enige vorm van controle heeft. De Groot neemt in het boek al een voorschot op het narratologie versus ludologie debat dat verderop in de historiografie besproken zal worden. Verder behandelt de Groot ook de *Call of Duty* en *Brothers in Arms* serie. De *Call of Duty* serie is hevig beïnvloed door films. De oorlog in deze gameserie is als het ware veranderd in een film. Er wordt namelijk veel gebruik gemaakt van een 'cinematic intensity' waardoor de game als het ware een film wordt. De *Brothers in Arms* serie maakt gebruik van een narratief op basis van een 'waargebeurd' verhaal. Daarnaast is de game ook gebaseerd op foto's, militaire documenten en ooggetuigenverslagen. De game krijgt hierdoor een 'authentiek' gevoel dan de andere Tweede Wereldoorlog FPS-series. *Brothers in Arms* werd ontwikkeld als een tactische shooter. De speler moet hierdoor meer nadenken dan bij een 'destructieve' shooter, zoals de *Call of Duty* en *Medal of Honor* serie. De Groot vindt echter dat men weinig kennis kan opdoen door middel van games. De geschiedenis wordt als achtergrond gebruikt en de game geeft hier verder weinig informatie over.

²³ Ribbens, *De Tweede Wereldoorlog in de Populaire Historische Cultuur*, 3-21.

Ondanks het ontbreken van informatie, kan de geschiedenis door middel van games wel ervaren worden. De speler wordt door de ervaring onderdeel van een klein stukje geschiedenis.²⁴

De Nederlandse historicus Frank van Vree brengt de populaire historische cultuur in verband met het ervaren van de geschiedenis. Hij heeft het hierbij over de historische sensatie die ervoor zorgt dat veel mensen zich voelen aangetrokken tot tentoonstellingen, musea en ander erfgoed. Musea gebruiken verschillende audio- en visuele technieken om mensen de geschiedenis te laten ervaren. Op deze manier kunnen zij het verleden 'belevén'. Van Vree heeft het over de populaire historische cultuur die intentioneel gestructureerd zou zijn. Hiermee bedoelt hij dat ze met een beroep op zintuigen, de associaties en gevoelens van de toeschouwers kunnen sturen. Alle historische voorstellingen proberen de toeschouwers te raken, mee te voeren en te emotioneren. Deze voorstellingen doen een beroep op authenticiteit. Hij beoogt hiermee niet empirische authenticiteit, maar een dwingend gevoelde echtheid waardoor het publiek overrompeld wordt en het tijdsverschil lijkt te worden opgeheven.²⁵ Hoewel Van Vree het over televisieprogramma's, boeken en tentoonstellingen heeft en niet zozeer over games, vallen deze media ook onder zijn beschrijving van de populaire historische cultuur. Zij proberen de speler als het ware ook te raken, mee te voeren en te emotioneren. Dit doen zij door de Tweede Wereldoorlog te representeren in beeld en geluid. Zij laten de speler de oorlog ervaren door authenticiteit te creëren. De beelden in games zijn tegenwoordig zo 'echt' dat het tijdsverschil als het ware verdwijnt.

1.2.3. Gamestudies

Het onderzoek naar videogames is een vrij nieuw studiegebied. Dit studiedomein bouwt voort op het onderzoek naar elektronische spellen dat vooral in de jaren zeventig is gedaan. De eerste boeken die werden geschreven over elektrische spellen, waren vooral bedoeld voor hobbyisten. Het waren instructieboekjes waarmee iemand elektronische spellen, zoals boter, kaas en eieren, thuis kon maken. Met de opkomst van arcadehallen en de eerste *consoles* waarmee thuis videogames gespeeld konden worden, kwamen ook de eerste recensiebladen van videogames uit. Deze populariteit zorgde ervoor dat er boeken uitkwamen die ingingen op de theorie achter videogames. Deze theorie was vooral gericht op de vraag hoe je een game moest maken. Het was de bedoeling om deze boeken te gebruiken en de gameïndustrie zo naar een hoger niveau te tillen. In 1982 kwam het eerste boek uit dat meer inging op de video game als medium. Het boek heette *The Art of Computer Game Design* en ging in op vragen als: wat zijn videogames? Wie spelen videogames? En waarom zijn games kunst? Sindsdien maakte het onderzoek naar videogames als medium verschillende stappen door. De overstap van games op cassette naar games op CD-ROM in de jaren

²⁴ De Groot, *Consuming History*, 1-13, 103-104, 133-145.

²⁵ Frank van Vree, 'Beleef het verleden! De encensering van de historische ervaring in de populaire cultuur', *Groniek 180* (2008) 269-278.

negentig had als effect dat videogames nog populairder werden. Games werden zelfs verfilmd. Het werd voor wetenschappers dan ook steeds interessanter om videogames te bestuderen. De onderzoeken (deze onderzoekers waren meestal gespecialiseerd in media studies) die hier naar werden gedaan, gingen meer over de impact die games hebben op de maatschappij. Tegen het eind van de twintigste eeuw werden games door academici beschouwd als een cultureel en historisch onderzoeksobject. Dit leidde tot het eerste academische gamestudietijdschrift in 2001, *Gamestudies* genaamd.²⁶

Hoewel er verschillende studies invloed hebben gehad op het onderzoek naar games, zijn er binnen de gamestudies twee stromingen die van belang zijn. Aan de ene kant zijn er de ludologen en aan de andere kant de narratologen. Deze twee stromingen proberen op verschillende manieren met games om te gaan en staan hierin tegenover elkaar. De ludologen vormen echter de boventoon in de discussie en spreken de narratologen aan. Ludologie focust op een game als spel. Dit betekent dat de werking van het spel van groot belang is. Hierbij worden de structuur en regels van een game onderzocht. De ludologen zetten zich hierbij af tegen het idee dat een game als narratief moet worden onderzocht. Er moeten hierbij modellen gemaakt worden die games kunnen verklaren. In ludologisch onderzoek speelt simulatie een belangrijke rol. Bij een simulatie wordt een model van een systeem, door middel van een ander systeem, nagebootst. De uitkomst kan hierbij veranderen, terwijl bij een waarheidsgetrouwe representatie de uitkomst zo goed als vaststaat. Volgens ludologen is het belangrijk om games als simulatie te onderzoeken. Geesteswetenschappers zijn echter vooral gewend om de wereld als een narratief te zien. Het zorgt ervoor dat games vaak vergeleken worden met literatuur. Er zijn ook enkele game onderzoekers die zichzelf als ludologen bestempelen. Op het internet bestaat bijvoorbeeld de website www.ludology.org, een blog opgezet door de Urugyaan Gonzola Frasca, die veel heeft geschreven over ludologen. Daarnaast zijn ook de Deense Jesper Juul en de Amerikaanse Micheal Mateas vooraanstaande ludologen.²⁷

Narratologen behandelen games, zoals bij films vaak wordt gedaan, als een narratief. De ludologen zetten zich hier, zoals eerder is beschreven, tegen af. Er zijn echter niet echt narratologen aan te wijzen. De ludologen houden hierdoor een debat met mensen die er eigenlijk niet zijn. Toch hebben zij een idee van wat narratologie nou eigenlijk is. Het is dus een stroming die zich bezighoudt

²⁶ Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 1* (New York and Abingdon 2003) 1-21.

²⁷ Micheal Mateas and Andrew Stern, 'Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space', *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play* (2005) 1-2.

Gonzola Frasca, 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place', *Digital Games Research Conference 2003 Proceedings* (2003) 1-2.

Jesper Juul, 'Games Telling stories? -A brief note on games and narratives', *The international journal of computer 1* (2001).

Gonzola Frasca, 'Simulation versus Narrative Introduction to Ludology', in Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 1* (New York and Abingdon 2003) 221-228.

met het narratief van een game. Het gaat hierom wat een game representeert, dus de symbolische betekenis.²⁸ De ludologen vinden echter dat het narratief niet belangrijk is om te onderzoeken omdat met dit onderzoek niks gedaan kan worden. Als de structuur en *gameplay* onderzocht worden dan kan deze informatie gebruikt worden bij het ontwikkelen van games en kan er achter gekomen worden hoe de mens reageert op verschillende situaties.

Hoewel ludologie een 'echte' gamestudiestroming is geworden, is narratologie dat in mindere mate. De narratologen lijkt namelijk een niet bestaande groep. Deze groep wordt vaak aangesproken als groep, maar daarbij wordt amper onderscheid gemaakt tussen de verschillende leden die onderdeel zijn van deze groep. Er zijn binnen de gamestudies ook geen wetenschappers die zichzelf een narratoloog noemen, terwijl er wel onderzoekers zijn die zichzelf een ludoloog noemen. De ludologen zijn dan ook in discussie met een groep die niet bestaat en waarvan ze geen weerwoord kunnen krijgen. Omdat dit dan ook een verwarrende discussie is, probeerde Frasca hier enige uitleg over te geven. Hij probeert de narratologen op te sporen, maar komt hierbij tot de conclusie dat er eigenlijk geen één bestaat en hij denkt dat ze ook nooit bestaan hebben.²⁹ Omdat deze stroming niet bestaat pleit hij voor een hybride vorm van beide stromingen waarbij het één de ander niet uitsluit, wat wel het geval was binnen het debat.³⁰

Uiteindelijk blijft er toch een verwarrende situatie over. Als narratologie binnen de gamestudies niet bestaat, waarom is er dan überhaupt een debat? Dit is een vraag waar de artikelen geen antwoord op kunnen geven. Het lijkt er dan ook op dat de ludologen een tegenstrooming hebben ontwikkeld om zichzelf vorm te geven. Als de definitie van een narratoloog ruim genomen wordt dan zijn er ook zeker narratologen te vinden, maar deze bevinden zich niet in het onderzoeksveld van gamestudies. Een voorbeeld hiervan is Eva Kingsepp die in het volgende paragraaf uitgebreid besproken wordt. Zij doet namelijk onderzoek naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames en ook in deze scriptie wordt hier onderzoek naar gedaan. Een representatie is een uitbeelding van het narratief en deze onderzoeken kunnen hierdoor als narratologisch bestempeld worden.

1.2.4. De representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames

Tenslotte worden er nog een viertal artikelen besproken die samen een inspiratiebron zijn geweest voor de ideeën voor de masterthesis. Twee van deze artikelen vormen samen de 'ruggengraat' van de thesis.

Misschien wel de meest belangrijke tekst voor iedereen die onderzoek wil gaan doen naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog in games, is het artikel: *Immersive Historicity in World*

²⁸ Gonzola, 'Ludologists love stories, too', 1-2.

²⁹ Gonzola, 'Ludologists love stories, too', 1-2.

³⁰ Gonzola, 'Ludologists love stories, too', 1-8.

War II Digital Games, geschreven door Eva Kingsepp. In het artikel analyseert Kingsepp de representatie van Tweede Wereldoorloggames in vier FPS-games op basis van tijd, ruimte en geluid. Kingsepp betoogt dat het mogelijk is om stereotypen, symbolen en mythes op te sporen door middel van het analyseren van games. Ze analyseert de game op basis van wat zij *immersive historicity* noemt. Dit is een atmosfeer waarin het mogelijk is om persoonlijk invloed te hebben op de *re-enactment* van de geschiedenis. In deze representatie van het verleden wordt dan een gevoel van realisme opgewekt. Dit ‘gevoel van realisme’ is waar zij naar op zoek gaat. Volgens haar bestaat dit realisme uit *immediacy* en *hypermediacy*. Bij videogames kunnen de grenzen tussen lichaam en geest, realiteit en virtuele realiteit vervagen. De speler gaat als het ware op in de ervaring van de game waardoor zijn omgeving even vergeten kan worden. Dit noemt Kingsepp *immediacy*. Het gaat daarbij om het streven van de media naar het herscheppen van de werkelijkheid.³¹ *Hypermediacy* zijn de verschillende ‘technologische’ manieren waarop games een realistische ervaring proberen neer te zetten. Videogames maken namelijk gebruik van afbeeldingen, tekst, animatie, film en geluid om een realistische ervaring voor de speler te creëren.³² Ze noemt verder nog het begrip hyperrealiteit. Dit concept houdt in dat de media van tegenwoordig vooral verwijst naar andere media en niet zozeer meer naar de werkelijkheid.³³ Dit ziet zij veel terugkomen in de games die zij analyseert.

Kingsepp analyseert een oudere game zoals *Wolfenstein 3D* (1992), maar ook modernere games zoals *Medal of Honor* (2002). Oudere games proberen namelijk op een andere manier *immersive historicity* te creëren. Oudere games kunnen geen gebruik maken van een grafisch overtuigende virtuele werkelijkheid. Kingsepp analyseert deze games op locatie, tijd en geluid. Ze heeft het hierbij over de intertekstualiteit tussen films en games. In *Medal of Honor* wordt geprobeerd een realistische ervaring te creëren door te verwijzen naar de film *Saving Private Ryan*.³⁴ In *Saving Private Ryan* zit namelijk een scène die de invasie van Normandië representeert. In *Medal of Honor Frontline* en *Allied Assault* is deze scène ook nageemaakt. Op deze manier wordt er authenticiteit gecreëerd. Het is een soort verantwoording dat hun game op iets ‘legitiems’ gebaseerd is. Er wordt namelijk een atmosfeer gecreëerd waardoor het lijkt alsof de speler in een film zit. Tevens proberen games de speler te laten ‘tijdreizen’. Dit gebeurt vaak door aan het begin van een level in de game op een duidelijke manier jaartallen op het scherm te laten verschijnen. Ook proberen de makers van games authentieke elementen, zoals historische personages, gebouwen en gebeurtenissen in de game na te maken. De speler moet door deze elementen het gevoel krijgen dat hij door de tijd is gereisd. Games maken daarnaast ook gebruik van geluid om een speler in een

³¹ Pieter van den Heede, ‘Historisch geweld in *real-time*. De voorstelling van de Tweede Wereldoorlog in first person shooter-games’, *Tijdschrift voor Geschiedenis* 1 (2015) 93-99.

³² Kingsepp, ‘Immersive Historicity in World War II Digital Games’, 60-65.

³³ Van den Heede, ‘Historisch geweld in *real-time*’, 97-99.

³⁴ Steven Spielberg (regisseur), *Saving Private Ryan* (1998).

atmosfeer onder te dompelen. Kingsepp heeft deze in de twee categorieën *soundtrack* en *soundscape* verdeeld. Met de *soundtrack* bedoelt zij de achtergrondmuziek die tijdens het spelen van de levels wordt afgespeeld. Dit is volgens haar overgenomen van films waarin ook gebruik wordt gemaakt van achtergrondmuziek om een bepaalde sfeer neer te zetten. Daarnaast is het geluid van gewerschoten en van bijvoorbeeld het geluid van het openen van een deur, ook onderdeel van de *soundtrack*. De *soundtrack* verwijst dan ook nergens naar, terwijl de *soundscape* dit wel doet. Deze omvat geluiden die naar iets verwijzen. In *Wolfenstein 3D* zeggen de Duitse soldaten bijvoorbeeld “Achtung” of “Halt” en zelfs “Die, allied Schweinhund”. Volgens Kingsepp is dit een soort ‘nazi-achtig’ taalgebruik, bekend uit andere media-representaties, dat de indruk moet wekken dat de speler echt tegen nazi’s aan het vechten is.³⁵

De Amerikaanse Mediawetenschapper Brian Rejack gaat in het artikel *Toward a Virtual Reenactment of History: Videogames and the Recreation of the Past* in op verschillende manieren waarop Tweede Wereldoorlog FPS-games authenticiteit creëren. Het gaat er hierbij niet om of games realistisch zijn of niet, maar meer om de manier waarop videogames de speler willen laten weten dat ze authentiek zijn. Het zijn een soort ‘voetnoten’ die verantwoording afleggen. Rejack gaat bij deze analyse specifiek in op de game *Brothers in Arms: Road to Hill 30*. Bij zijn analyse maakt Rejack vooral gebruik van de website, commercials en de informatie die op de verpakking van *Brothers in Arms: Road to Hill 30* staat. Het gaat hem om de context die buiten de game te vinden is en niet zozeer in de game zelf. Door het spelen van *Brothers in Arms* is het mogelijk om ‘extra’s’ vrij te spelen. Deze ‘extra’s’ bevatten plaatjes die voor de ene helft een scène uit de game zijn en voor de andere helft een zwart-wit foto uit de Tweede Wereldoorlog zijn (zie afbeelding vijf en zes). Op deze manier willen de makers laten zien dat de game representeert wat er ‘echt’ is gebeurd. Ze maken namelijk gebruik van echte beelden. Daarnaast zijn de makers ook daadwerkelijk naar Frankrijk gereisd om deze beelden en ook plattegronden te verzamelen. Deze konden ze dan in de game namaken. Rejack betoogt daarmee dat het gebruik van echte foto’s en plattegronden ervoor zorgt dat de *immersiveness* die de speler meemaakt sterker wordt. Hij spreekt ook over problemen die er zijn met games die het verleden representeren. Zo moeten games altijd recreatief zijn en dus leuk om te spelen. De speler kan daarom altijd weer verder spelen als hij in de game overlijdt. Ook zijn er limieten aan wat de speler kan doen. De speler kan in *Brothers in Arms* geen menselijk contact hebben met zijn medesoldaten, behalve door te vechten met de vijand. De interactie met zijn medesoldaten en zijn omgeving is hierdoor beperkt.³⁶

³⁵ Kingsepp, ‘Immersive Historicity in World War II Digital Games’, 65-82.

³⁶ Rejack, ‘Toward a virtual reenactment of history: Videogames and the recreation of the past’, *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice* (2007) 411-425.



Afbeelding 5: Een afbeelding van Dead Man's corner in Carentan. Deze kapotte tank is geheel in de game verwerkt.



Afbeelding 6: Een huis in Carentan die geheel in de game is verwerkt.

Ook de Amerikaanse Mediawetenschapster Jamie Baron heeft het in *Digital Historicism: Archival Footage, Digital interface, and Historiographic Effects in Call of Duty: World at War* over de manieren waarop Tweede Wereldoorlog FPS-games authenticiteit creëren. Baron gaat in dit artikel specifiek in op het gebruik van archief beelden in games. Als onderzoeksobject neemt hij de game *Call of Duty: World at War*. Volgens Baron zijn er problemen met het gebruik van archiefbeelden tijdens het spelen van *Call of Duty*. De game gebruikt namelijk archiefbeelden om tussen de levels door meer context te geven over de Tweede Wereldoorlog. De beelden en geluiden volgen elkaar echter in snel tempo op waardoor er weinig tijd is om informatie op te nemen. Dit zorgt er volgens Baron voor dat men een zeer gelimiteerd beeld van de Tweede Wereldoorlog krijgt. Er is namelijk weinig ruimte om de motieven van de Duitsers, Japanners, Amerikanen en Russen in de snelle filmpjes te verwerken. Deze gelimiteerde interactie met de archiefbeelden zorgt ervoor dat het lijkt alsof de Tweede Wereldoorlog alleen op deze manier had kunnen verlopen.³⁷

De Amerikaanse Mediawetenschapper Harrison Gish is in 'Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History' positiever over *Call of Duty*. Hij ziet namelijk dat games een belangrijke rol spelen in het vertellen van het verhaal van de Tweede Wereldoorlog aan het publiek. De *Call of Duty serie* vertelt een historisch narratief op drie verschillende manieren of 'lagen' zoals Gish ze noemt. De buitenste laag is de laag van de Tweede Wereldoorlog in zijn totaliteit. Deze narratieve laag wordt vooral verteld in de cutscènes (narratieve filmpjes) tussen de levels door. Het is een gebeurtenis waar de speler geen invloed op heeft, omdat deze alleen in cutscènes wordt verteld. De tweede laag is individueler. Deze narratieve laag vertelt namelijk de persoonlijke verhalen van de soldaten die de speler speelt. Dit narratief wordt verteld door het gebruik van brieven of andere

³⁷ Jamie Baron, 'Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface, and Historiographic Effects in Call of Duty: World at War', *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 4 (2010) 303-308.

persoonlijke gebeurtenissen en objecten. Het derde historische narratief komt voort uit het spelen van de game zelf. Tijdens het spelen van de levels kan de speler de omgeving exploreren waarbij hij participeert in verschillende veldslagen. Het narratief van deze veldslagen wordt op een interactieve manier aan de speler verteld. Het probleem hiermee is dat de levels in *Call of Duty* lineair zijn, iets dat ook is terug te vinden in *Brothers in Arms: Hell's Highway*. Dit zorgt ervoor dat er een deterministische geschiedenis verteld wordt. Het maakt niet uit wat de speler doet, het grotere narratief van de Tweede Wereldoorlog zal altijd hetzelfde blijven. Volgens Gish speelt geweld een belangrijke rol in *Call of Duty*. Geweld is namelijk de katalysator die ervoor zorgt dat de geschiedenis vooruit gaat. De speler moet in *Call of Duty* de vijand doodschieten om progressie te boeken. *Call of Duty* kan echter ook anders geïnterpreteerd worden. Gish betoogt dat de game ook kan worden gezien als een *digital screen memory*. Dit is een herinnering die digitaal is opgeslagen. De manier waarop een herinnering digitaal is opgeslagen, heeft invloed op de manier waarop het verleden 'echt' herinnerd wordt. Digitale herinneringen zoals games en films zorgen ervoor dat geschiedenis op een bepaalde manier aan de kijker of speler overgedragen wordt. Dit kan ervoor zorgen dat men op een andere manier naar de geschiedenis gaat kijken. In *Call of Duty* wordt de Tweede Wereldoorlog als een heroïsche veldslag gezien. De speler kan hierdoor op deze manier naar de oorlog kijken.³⁸

Het gamepubliek is zich echter niet erg bewust van de representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames. Het lijkt er op dat het per persoon verschilt hoe hij zich in de geschiedenis achter de representatie verdiept. De verschillende recensies op het internet gaan per schrijver anders in op de Tweede Wereldoorlog. Gamerecensenten vinden het echter meestal belangrijker om het over de *gameplay* te hebben. In de periode 2002-2010 werden er in overvloed Tweede Wereldoorloggames uitgebracht en om de games onderling uit elkaar te houden gaan de schrijvers meestal in op de verschillen per game die vaak te vinden zijn in de *gameplay*.³⁹ Toch zijn er schrijvers die zich er bewust van zijn dat er geschiedenis in de game gerepresenteerd wordt:

The story of Hell's Highway revolves around Operation Market Garden, a plan designed by Field Marshal Montgomery to end the war before Christmas of 1944 by capturing a highway through Holland and punching through enemy lines into the heart of Germany.⁴⁰

³⁸ Harrison Gish, 'Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History', *Journal for Computer Game Culture* 4 (2010) 167-180.

³⁹ Chris Watters, 'Brothers in Arms: Hell's Highway Review': <http://www.gamespot.com/reviews/brothers-in-arms-hells-highway-review/1900-6199475/> (15-10-2008).

Michiel Brunsveld, 'Brothers in Arms: Hell's Highway review': http://www.gamersnet.nl/reviews/brothers_in_arms_hell_s_highway/ (2008).

⁴⁰ Jeff Hayness, 'Brothers in Arms: Hell's Highway. Every soldier goes through hell': <http://www.ign.com/articles/2008/10/07/brothers-in-arms-hells-highway-review> (29-06-2015).

Verder als een feitelijke vertelling van de gebeurtenissen rond operatie Market Garden gaat het niet. Het lijkt er dan ook op dat de schrijver van dit artikel en de andere recensenten zich er niet bewust van zijn dat de games worden 'gekleurd' door stereotypen en films.

1.3. Relevantie van dit onderzoek en de bijdrage van de thesis aan de historiografie

Nu de historiografie van de Tweede Wereldoorlog game is beschreven, is het tijd om uit te leggen waar het onderzoek van deze thesis in de historiografie past, maar ook wat de lacunes zijn in het onderzoek naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog. Daarnaast moet deze thesis ook een bijdrage leveren aan het onderzoek naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog in games.

Deze thesis past grotendeels bij zowel de populaire historische cultuurstudies als bij de gamestudies. De populaire historische cultuurstudies onderzoeken hoe er wordt omgegaan met geschiedenis in populaire cultuur. Dit kan namelijk iets zeggen over het herinneren en het willen ervaren van de geschiedenis. Historische games vormen onderdeel van deze populaire cultuur en kunnen iets zeggen over de interactie van mensen met geschiedenis. Een specifiek onderzoek naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog in games kan bijdragen aan het onderzoek naar de populaire historische cultuur. Daarnaast past deze thesis ook bij de gamestudies. Volgens de ludologen zijn er bepaalde academici (narratologen) die onderzoek doen naar games als een narratief. Een thesis over de representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames kan worden gezien als een onderzoek waarin het narratief een belangrijke rol speelt. Een representatie van het verleden in een game is namelijk altijd een narratief.

Voor dit onderzoek wordt het artikel van Eva Kingsepp als uitgangspunt genomen. Zowel het begrip *immersive historicity* als de manier waarop zij haar artikel heeft gestructureerd, dienen als uitgangspunt voor deze thesis. *Immersive historicity* moet worden gezien als het gevoel van realisme dat wordt opgewekt en ervoor zorgt dat de speler de game wordt 'ingezogen'. De stereotypen en andere symbolen dragen bij aan deze ervaring. Deze zijn daarom belangrijk om ook in andere (en in meer dan Kingsepp heeft gedaan) Tweede Wereldoorloggames te onderzoeken. Kingsepp heeft in haar artikel, zoals eerder is beschreven, de games op drie kenmerken onderzocht namelijk locatie, tijd en geluid. Ook het artikel van Rejack is belangrijk voor dit onderzoek. Zijn artikel over de verschillende manieren van authentiseren, is belangrijk voor de representatie van de Tweede Wereldoorlog. Het is namelijk een extra bijdrage aan het ervaringsgevoel dat Kingsepp beschrijft. Rejack analyseert echter maar één game (*Brothers in Arms: Road to Hill 30*) in zijn artikel. In deze thesis zal daarom bij meer games onderzocht worden hoe zij zichzelf tegenover de speler

authentiseren. De twee andere artikelen over de representatie van de Tweede Wereldoorlog in videogames die zijn besproken in de historiografie, zijn minder relevant voor deze thesis. Ze zijn echter wel van belang om over na te denken en mee te nemen in dit onderzoek. Het is belangrijk om te weten dat games een deterministisch en eenzijdig beeld van de geschiedenis kunnen geven. Het gebruik van enkele korte archieffilmpjes zorgt ervoor dat er maar kleine stukjes context aan de speler worden gegeven. Tevens geeft Gish aan dat het door FPS-games lijkt alsof geweld de katalysator van geschiedenis is. Geweld zorgt er namelijk voor dat de speler vooruit gaat in de game. Het is duidelijk dat historische games ook binnen hun beperkingen moeten werken. Ze moeten namelijk wel verkocht worden en dus leuk blijven om te spelen. Daarnaast is de gamewereld nog steeds in ontwikkeling, technische beperkingen bestaan nog (en blijven misschien altijd bestaan). Het zal daarom moeilijk blijven voor de makers van games om een realistische en historische representatie te geven die wel genoeg antwoorden en informatie bevat om de speler iets te leren. Daarmee lijken Tweede Wereldoorloggames ethische vraagstukken niet te behandelen of zelfs te ontwijken. Onderwerpen zoals de Holocaust lijken niet behandeld te worden. 'Onschuldige' burgerslachtoffers worden niet gemaakt. Het lijkt dan ook alsof de Tweede Wereldoorlog zich soms in een 'aparte' historische realiteit afspeelt. Wat echter zeker is, is dat de Tweede Wereldoorloggames ongekend populair zijn. Van alleen de *Medal of Honor* serie zijn al 31 miljoen stuks verkocht.⁴¹ Dit betekent dat mensen mogelijk door deze games beïnvloed worden.

Er is binnen de studies naar games weinig onderzoek gedaan naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog en andere geschiedenis in videogames. Het onderzoek kan daarom allerlei kanten op gaan. In de bestudeerde artikelen is er alleen aandacht voor de FPS Tweede Wereldoorloggames. Er zijn echter nog meer genres waar de Tweede Wereldoorlog in voorkomt. Zo is het RTS-genre onderbelicht in wetenschappelijk onderzoek.⁴² Het ontbreken van dit genre in historisch onderzoek wordt nergens uitgelegd. Deze thesis zal daarom proberen deze lacune in het onderzoek naar de representatie van de Tweede Wereldoorlog in games op te vullen. Er zal dan ook in de analyses een vergelijking worden gemaakt tussen het FPS- en het RTS-genre. De verschillen en overeenkomsten tussen de twee genres zullen tegenover elkaar gezet worden. Zo kan er een completer beeld worden gegeven van deze representatie.

⁴¹ Een lijst met best verkochte gameseries: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_game_franchises (20-01-2015).

⁴² RTS en FPS zijn niet de enige genres binnen de Tweede Wereldoorlog games. Er bestaan namelijk ook simulatiegames waar bijvoorbeeld met een Tweede Wereldoorlog vliegtuig gevlogen kan worden. Ook zijn er verschillende combinaties van deze genres.

2. Amerikaanse helden, Duitse slechteriken en Russische antihelden in Tweede Wereldoorlog *First Person Shooter* games

In de voorgaande hoofdstukken van deze thesis zijn de probleemstellingen, historiografie en theorie besproken. Hierin is het concept van *Immersive historicity* naar voren gekomen. Daarnaast zijn ook de ideeën van Rejack aan dit concept toegevoegd. De volgende twee hoofdstukken zullen analytisch van aard zijn.

Dit hoofdstuk zal de drie FPS-games, *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Call of Duty: World at War* en *Medal of Honor: Airborne* analyseren. De analyse zal per game uitleggen waar deze over gaat en waarom dit spel verschilt van de andere *First Person Shooters*. Daarnaast zal deze aan de hand van locatie, tijd en geluid, perspectief en authenticiteit besproken worden. Tevens zal dit hoofdstuk ingaan op de analyse 'buiten' de game. Hierin wordt gekeken hoe de makers hun representatie van de Tweede Wereldoorlog verantwoorden. Authenticiteit zal daarin behandeld worden als extra categorie. Er worden namelijk elementen besproken die te vinden zijn op de website, in interviews, trailers en covers. Natuurlijk hebben ook de andere categorieën invloed op de authenticiteit en dit zal ook kort besproken worden. Aan het eind van dit hoofdstuk zal een conclusie gegeven worden. Deze zal ingaan op de onderlinge overeenkomsten en verschillen tussen de games. De conclusie zal dan ook antwoord geven op de deelvragen: 'Hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *First Person Shooter* games gerepresenteerd? En in hoeverre wordt er bij deze representatie gebruik gemaakt van stereotypen en authenticiteit? Tevens zal de analyse gekoppeld worden aan de theorie van *immersive historicity*.

2.1. *Brothers in Arms: Hell's Highway*

Brothers in Arms: Hell's Highway is een *First Person Shooter* game. Dit betekent dat de speler de game speelt vanuit een eerstpersoonsperspectief. Het verhaal volgt een groep Amerikaanse parachutisten tijdens operatie Market Garden. Deze operatie vond plaats in 1944 en was de grootste luchtlandingsoperatie uit de geschiedenis. Het was de bedoeling om Nederland te bevrijden en zo de oorlog snel te beëindigen. Uiteindelijk is de operatie mislukt. De game is daarnaast het derde deel uit de *Brothers in Arms* serie. De voorgaande delen uit de serie speelde zich af in Frankrijk tijdens de

invasie van Normandië. Het verhaal in *Brothers in Arms: Hell's Highway* sluit aan op de verhalen uit de voorgaande twee delen.

2.1.1. Perspectief

De speler speelt tijdens operatie Market Garden de rol van Sergeant Matthew Baker, de fictieve leider van een groep Amerikaanse parachutisten van de 101^{ste} Luchtlandingsdivisie. Spelend als Baker is het mogelijk om de andere soldaten opdrachten te geven. Op deze manier kan de speler de gevechten tactisch beïnvloeden. In *Brothers in Arms: Hell's Highway* kan de speler niet als Duitser spelen. Het is dan ook alleen mogelijk om te spelen vanuit een Amerikaans perspectief. De speler kan hierdoor een eenduidig beeld van de Tweede Wereldoorlog krijgen, waarin de Duitsers allemaal slecht zijn en waarin de Amerikanen allemaal goed zijn.



Afbeelding 7: Sergeant Matt Baker.

2.1.2. Locatie

In het artikel beschrijft Kingsepp dat niet het 'virtuele toerisme' belangrijk is in Tweede Wereldoorloggames, maar meer het gevoel dat de speler onderdeel is van een militaire operatie. In *Medal of Honor: Frontline* (2002), die Kingsepp behandelt, komt de speler maar weinig borden of molens tegen die er op wijzen dat de speler zich in Frankrijk of Holland bevindt.⁴³ In *Brothers in Arms: Hell's Highway* lijkt dit toch anders. De speler wordt vanaf het begin in een gestereotypeerd



Afbeelding 8: Duitsers in een 'Nederlands' landschap

Nederlands landschap neergezet. In de inleiding van de thesis wordt dit al enigszins beschreven. De lucht is blauw, de omgeving bestaat voornamelijk uit weides, er zijn overal schapen en in bijna elk level zit wel een molen verstopt. Daarnaast komt de speler ook een Nederlandse verzetsstrijder tegen. Deze verzetsstrijder, Nicolaas geheten, draagt een Oranje band om zijn

arm (als teken dat hij een verzetsstrijder is), terwijl er nog overal Duitsers met machinegeweren lopen. Het slechte weer is daarnaast één van de redenen waarom Market Garden is vastgelopen. In de game speelt maar één level zich af in de regen. Het lijkt er dan ook op dat het belangrijker is om een stereotype neer te zetten die overeenkomt met beelden in andere media dan historisch

⁴³ EA LA, *Medal of Honor: Frontline* (2002).

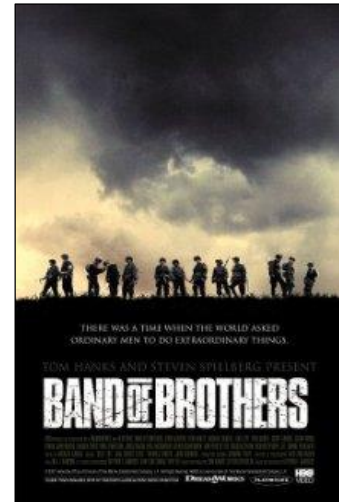
Afbeelding 7: http://vignette2.wikia.nocookie.net/brotherinarms/images/9/95/698898-584507_930063_20080417_screen006_super_large.jpg/revision/latest?cb=20100407150241 (15-06-2015).

Afbeelding 8: http://blog.al.com/techcetera/2008/10/german_maneuver_hd.jpg (15-06-2015).

realisme. Het verschil in het belang van locatie tussen *Medal of Honor: Frontline* en *Brothers in Arms: Hell's Highway* lijkt te zitten in de technologie achter de game. *Medal of Honor* kwam namelijk uit in 2002, terwijl *Brothers in Arms* uit 2008 komt. *Brothers in Arms* is grafisch dan ook veel verder dan *Medal of Honor*.

2.1.3. Tijd

Om de speler het gevoel te geven dat hij terug de tijd in is gereisd, wordt er gebruik gemaakt van verschillende technieken. Zo worden er bij *Brothers in Arms: Hell's Highway* expliciet een datum op het scherm neergezet. Voorafgaand aan de levels is er altijd te zien op welke specifieke dag in 1944 het gevecht plaatsvond. Deze techniek moet er voor zorgen dat het lijkt alsof de game echt gebeurd is. Volgens Kingsepp proberen games ook zoveel mogelijk te refereren aan andere populaire cultuur. De speler moet onderwerpen kunnen herkennen. Zo lijkt *Brothers in Arms: Hell's Highway* veel geleend te hebben van de serie *Band of Brothers*. Deze televisieserie volgt namelijk ook een groep Amerikaanse paratroepers vanaf de landing in Normandië, net zoals dat gebeurt in de *Brothers in Arms* serie. Daarnaast is ook de titel ongeveer hetzelfde, zijn de parachutisten onderdeel van de 101^{ste} Luchtlandingsdivisie en worden zowel Normandië als Nederland aangedaan in zowel de televisieserie als de gameserie.



Afbeelding 9: De cover van *Band of Brothers*

2.1.4. Geluid

Geluid is de derde categorie die Kingsepp in haar artikel onderzoekt. Zij verdeelt het geluid van een game in de categorieën *soundscape* en *soundtrack* (deze twee begrippen zijn in de historiografie uitgelegd).⁴⁴ In *Brothers in Arms* zijn er de standaard oorlogsgeluiden zoals het schieten van een wapen en explosies. Er wordt echter ook gebruik gemaakt van muziek om de speler het gevoel te geven dat hij in de game zit. Het is een soort klassieke muziek die wordt afgespeeld tijdens *cutscènes* en dramatische momenten in de game. De muziek lijkt op de muziek die ook in Tweede Wereldoorlog films wordt gebruikt (*soundtrack*). Dit moet het gevoel oproepen dat de speler in een film zit en hier als het ware een hoofdrol in speelt. Kingsepp heeft het verder nog over het taalgebruik van de Duitsers. Het taalgebruik moet namelijk 'nazi-achtig' aanvoelen. Dit betekent dat er vaak simpele, maar krachtige, herkenbare Duitse woorden worden gebruikt. Dit zijn woorden zoals "Achtung", "Schweinhund" en "Halt". In *Brothers in Arms* worden deze woorden ook meermaals gebruikt. De Amerikanen schreeuwen echter vaak ook dingen terug. Deze *oneliners* zijn vaak erg

⁴⁴ Kingsepp, 'Immersive Historicity', 75-80.

Afbeelding 9: <http://www.imdb.com/title/tt0185906/> (29-06-2015).

'stoer', zoals: "Don't be sad, I've got more" (pratend over kogels). Vaak hebben de Amerikanen ook stoere zware stemmen, terwijl de Duitsers vaak hogere schrille stemmen hebben. Op deze manier proberen de makers stereotypen neer te zetten. De Amerikanen zijn hierin stoere helden, terwijl de Duitsers als lafaards worden neergezet. Ook bij het geluid is de invloed van *Band of Brothers* terug te zien. De gamemakers hebben namelijk de acteurs uit de serie ingehuurd om de stemmen van de personages uit de game in te spreken.

2.1.5. Authenticiteit

Brian Rejack behandelt in zijn artikel de eerste *Brothers in Arms* game, namelijk *Brothers in Arms: Road to Hill 30*. Hij analyseert hierin verschillende manieren die de makers hebben gebruikt om de representatie van de Tweede Wereldoorlog legitiem te maken. Hij bespreekt voornamelijk twee foto's uit de extra sectie van de game (deze extra's bestaan meestal uit meer informatie over de game, dit zie je vaak ook terug bij dvd uitgaves van films). Volgens hem verhoogt de context van deze foto's de historische ervaring die de speler krijgt. Het zijn een soort 'voetnoten' die de makers gebruiken om de game te verantwoorden.

Ook *Brothers in Arms: Hell's Highway* probeert authenticiteit te creëren door middel van websites, documentaires, reclames en extra's. De website van de game heeft verschillende secties waar meer informatie wordt gegeven over het verloop van operatie *Market Garden*. Zo is er speciaal voor de game een tijdlijn gemaakt die per dag aangeeft wat er tijdens *Market Garden* is gebeurd. Deze informatie wordt gegeven door kaarten van gebieden in Nederland, archief- foto's en filmpjes, ondersteund door een Amerikaanse-Engelse stem. Opvallend is dat ook hier niet wordt gesproken over de mislukking van *Market Garden*, maar dat de operatie op 26 september 'officieel' eindigt. Verder is er nog informatie te vinden over de vele wapens en plaatsen die er in de game worden gebruikt. Deze pagina's behandelen verschillende Amerikaanse en Duitse wapens, maar ook alle Nederlandse plaatsen die in de game worden aan gedaan. Op de achtergrond van de website speelt de *soundtrack* van de game. De muziek zorgt ervoor dat de website een verlengstuk van de game wordt. Het lijkt namelijk alsof de bezoeker al in de game of in een Tweede Wereldoorlog film zit.⁴⁵

De makers hebben daarnaast geprobeerd de geschiedenis in de game te verantwoorden door veel *making-of video's* te maken. Dit zijn video's waarin wordt verteld hoe de game is geproduceerd. Vooral in deze filmpjes is er veel gedaan om te laten zien dat de game is gebaseerd op een historische realiteit. De nadruk wordt gelegd op de geschiedenis, dus operatie *Market Garden*, in plaats van het maken van de game. In de filmpjes komt zelfs een militair historicus (de Amerikaanse

⁴⁵ 'Website *Brothers in Arms: Hell's Highway*': <http://brothersinarmsgame.nl.ubi.com/> (21-05-2015).

kolonel John Antal) aan het woord.⁴⁶ Er wordt daarnaast gezegd dat er juist voor gekozen is om operatie *Market Garden* in een game te verwerken, omdat de Amerikanen deze slag hadden verloren. Dit wordt echter in de game of op de website niet duidelijk gemaakt. In de filmpjes wordt ook de nadruk gelegd op de juistheid van de historische details in *Brothers in Arms*. Zo zijn er verschillende spionagefoto's van de Britten in de game verwerkt en zijn er ook verschillende archieffoto's letterlijk in het spel nageemaakt. Er is dan ook veel werk in gestoken om de game zo authentiek mogelijk te laten lijken. De hele mediacampagne om de game heen speelt hierin ook een belangrijke rol. De makers van de game willen zoveel mogelijk exemplaren verkopen door de game grotendeels te baseren op 'echte' geschiedenis.

De makers hebben niet alleen een historicus en foto's gebruikt om de Tweede Wereldoorlog 'levend' te maken. In samenwerking met John Antal is er ook een boek uitgebracht. Dit boek heet *Brothers in Arms: Hell's Highway: A Brothers in Arms Novel*.⁴⁷ Net zoals de game vertelt het boek ook het verhaal van sergeant Matt Baker. Het wordt echter niet duidelijk waar het boek precies op gebaseerd is (fictie of ooggetuigenverslagen). De makers van de game geven namelijk niet meer informatie, behalve dat er een boek door de game geïnspireerd is. Het lijkt echter alsof de makers hebben geprobeerd een historische bron te creëren voor hun game. Volgens Randy Pitchford (Directeur van Gearbox Software) is *Brothers in Arms: Hell's Highway* dan ook niet zomaar een game, maar een 'authentic war experience', oftewel een authentieke oorlogservaring.⁴⁸

In de game zijn niet zoals in de eerste *Brothers in Arms* extra's verwerkt. Er zijn echter wel 'feiten' in de game vindbaar. Deze 'feiten' worden *Reconnaissance Reports* genoemd en bevatten informatie over de dag waarin het level zich afspeelt. De speler moet deze *reports* wel eerst zelf in de game vinden. Het kan dan ook zijn dat hij veel context over operatie *Market Garden* mist. Tevens kan de speler de moeilijkheidsgraad 'authenticiteit' vrijspelen. Dit betekent dat de game dan net iets moeilijker wordt. De speler heeft net zo weinig hulpmiddelen als een soldaat uit de Tweede Wereldoorlog. Informatie die de speler normaal heeft zoals het aantal kogels, waar hij op mikt en welke wapens hij heeft verdwijnen dan van het scherm.

2.2. *Call of Duty: World at War*

Call of Duty: World at War (2008) is een FPS-game waarin twee verhalen worden verteld. Één van de verhalen speelt zich af aan het front in Azië. De speler speelt in de game de fictieve Amerikaanse

⁴⁶ 'Brothers in Arms : Hells Highway documentary': <https://www.youtube.com/watch?v=fMUmTF8orwE> (21-05-2015).

⁴⁷ John Antal, *Brothers in Arms: Hell's Highway: A Brothers in Arms Novel* (2008).

⁴⁸ Ellie Gibson, 'Brothers in Arms Hell's Highway': <http://www.eurogamer.net/articles/brothers-in-arms-hells-highway-interview> (21-05-2010).

soldaat C. Miller. Hij vecht mee in de slagen om Makin (1943), Peleliu (1944) en Okinawa (1945), eilanden gelegen in de Stille oceaan. Het andere verhaal speelt zich af in de Sovjet-Unie en Nazi-Duitsland (1943-1945). De speler treedt hierbij in de voetsporen van de soldaat Dimitri Petrenko (dit is ook een fictief personage). Omdat het verhaal van Miller niet in Europa gelokaliseerd is, zal deze analyse alleen uitgevoerd worden op het narratief van Petrenko. *Call of Duty: World at War* probeert de chaos van een oorlog over te brengen op de speler. Tijdens de levels van de game vliegen de kogels de speler om de oren en komen er tientallen vijanden op hem af. De game leunt daarom erg op actie en is hierdoor anders dan *Brothers in Arms: Hell's Highway* waarin tactiek belangrijker is. Daarnaast probeert *Call of Duty* over te brengen dat oorlog niet 'leuk' is. De game probeert de speler te schokken door het gebruik van expliciet geweld. Zo is er aan het begin van de game een martelscène waarin een medesoldaat gemarteld wordt met een brandende sigaret. Tevens is er de keuze om een Duitse soldaten te executeren.. Als de speler hier niet voor kiest, dan zal een andere soldaat de gevangenen executeren. Vergeleken met de andere Tweede Wereldoorloggames is dit dan ook de enige game die de speler kennis laat maken met ethische vraagstukken. De speler heeft echter geen invloed op deze aspecten. De uitkomst is namelijk altijd de executie van de gevangenen.

2.2.1. Perspectief

Zoals eerder is aangegeven speelt de speler vanuit een Russisch perspectief. De Russen in *Call of Duty* spreken Engels met een gestereotypeerd Russisch accent. Zij worden bovendien neergezet als een soort antihelden. Dit betekent dat zij wel de 'goede' factie zijn, maar dat zij niet terugdeinzen om grof geweld te gebruiken. De Amerikanen gebruiken daarentegen in *Brothers in Arms: Hell's Highway* 'schoon' geweld. Dit betekent dat zij in tegenstelling tot de Sovjetsoldaten geen gevangenen executeren en bijvoorbeeld ook geen



Afbeelding 10: Een typische Russische soldaat.

gebruik maken van grove wapens zoals *Molotov Cocktails*. De Duitsers worden in de game tot vijand gemaakt die ten koste van alles verslagen moet worden. Ook executeren zij gevangenen en gewonde soldaten. Dit gebeurt aan het begin van de game zodat het stereotype slechte beeld van de Duitsers gelijk uitvergroot wordt. Het is daarnaast niet mogelijk om als Duitser te spelen. De speler kan hierdoor, net zoals bij *Brothers in Arms*, een eenzijdig beeld van de oorlog krijgen.

2.2.2. Locatie

Het verhaal van Petrenko begint in Stalingrad. Dit was een stad in de Sovjet-Unie (tegenwoordig heet de stad Wolgograd, gelegen in Rusland) waar tijdens de Tweede Wereldoorlog om gevochten is. Stalingrad werd vele maanden door de Duitsers belegerd en de stad werd hierdoor grotendeels verwoest. De speler neemt in dit level de rol van een scherpschutter op zich. Dit lijkt een directe verwijzing naar de enige populaire Hollywood vertolking van de slag om Stalingrad, namelijk *Enemy at the Gates*. Een film waarin de hoofdrol ook wordt gespeeld door een scherpschutter. Het is voor Tweede Wereldoorlog FPS-games dan ook belangrijk dat de speler een filmische ervaring meemaakt. Dit komt overeen met *Brothers in Arms: Hell's Highway* waarin veel wordt geleend van de *Band of Brothers* serie.



Afbeelding 11: Boven een scène uit *Enemy at the Gates*. Onder een scène uit *Call of Duty: World at War* vanuit dezelfde fontein. Links rijdt ook een tank langs. Tevens wordt er gebruik gemaakt van dezelfde grijze filter.

2.2.3. Tijd

Call of Duty: World at War maakt niet alleen gebruik van stereotypen en een filmische ervaring om de Tweede Wereldoorlog te representeren. Net zoals *Brothers in Arms: Hell's Highway* maakt deze game ook gebruik van data. Vlak voordat een level begint verschijnt de datum van de dag in beeld. Daarnaast verschijnt ook de locatie waar het level zich afspeelt. De speler kan hierdoor het gevoel krijgen dat hij letterlijk door de tijd reist. In tegenstelling tot *Brothers in Arms* maakt *Call of Duty* ook gebruik van archiefbeelden. Deze beelden geven kort, enige informatie over de ontwikkelingen van de Tweede Wereldoorlog. Ook verschijnen er statistieken in beeld en worden er feiten gegeven over de slag waarin de speler meevecht. Veel informatie over de Tweede Wereldoorlog krijgt de speler verder niet. Het is echter wel een verantwoording naar de speler toe dat de game gebruik heeft gemaakt van 'echte' geschiedenis. Behalve het geweld, worden veel onderwerpen vermeden. Gevoelige thema's zoals de Holocaust en de ideologische achtergronden van de verschillende facties spelen geen rol in de game. De burgerbevolking is ook uit de game weggelaten. De representatie van de Tweede Wereldoorlog in *Call of Duty* en de andere FPS-games lijkt een oorlog tussen soldaten. De oorlog lijkt hierdoor een stuk onschuldiger omdat de soldaten bewapend zijn en zich daardoor kunnen verdedigen. In *Brothers in Arms* is dit net iets anders. In de game komen namelijk ook verzetsstrijders voor. Tevens wordt er een vrouw door Duitsers opgehangen. Behalve deze kleine verwijzingen naar burgers is ook de Tweede Wereldoorlog in *Brothers in Arms* grotendeels 'leeg'.

2.2.4. Geluid

Ook bij *Call of Duty: World at War* wordt er gebruik gemaakt van een *soundtrack* en een *soundscape*. De game heeft net zoals bij *Brothers in Arms: Hell's Highway* een bepaald soort muziek. Deze muziek is meestal klassiek en bombastisch en lijkt veel op de muziek die in Tweede Wereldoorlog films wordt gebruikt. Er moet hierbij gedacht worden aan de soundtracks van *Saving Private Ryan* en *Band of Brothers*.⁴⁹ De Russen spreken voornamelijk op een stoere manier Engels met een dik Oost-Europees accent, ook schelden ze de Duitsers uit met een aantal Russische scheldwoorden. De Duitsers hebben zoals bij *Brothers in Arms* hoge schrille stemmen waardoor zij enigszins laf overkomen. Ze praten altijd Duits en schreeuwen voornamelijk naar de speler. Één van hun zinnen is: "Hier hast eine Granate, du Kommunisten Schwein!". Deze uitspraak is één van de weinige verwijzingen naar de communistische ideologie van de Sovjets. In de *soundscape* is dan ook het Russische stereotype als antiheld terug te vinden. De Amerikanen in *Brothers in Arms: Hell's Highway* schelden de Duitsers nooit uit. De daaraan toegevoegde Russische scheldwoorden en een aantal verwijzingen naar het

⁴⁹ 'Saving Private Ryan Omaha Beach':

<https://www.youtube.com/watch?v=tcky8knIPOo&index=3&list=PL3D9A9A56BDBC01F2> (17-06-2015).

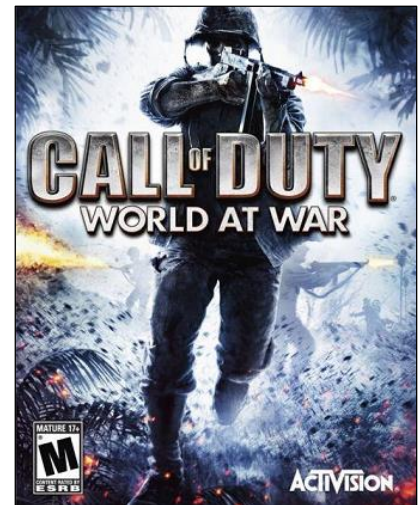
'Band of Brothers Theme': https://www.youtube.com/watch?v=6ZOJ0_sRznM (17-07-2015).

communisme, ook door het gebruik van woorden als “comrade” en “motherland” zorgen ervoor dat de Russen ‘anders’ worden getypeerd dan de Westerse soldaten.

2.2.5. Authenticiteit

Call of Duty: World at War heeft geen officiële website meer. Er zijn sinds 2008 zoveel *Call of Duty* games uitgekomen die ook allemaal hun eigen website nodig hadden, dat de makers het niet nodig vonden om nog een website van de game te hebben. Omdat de game geen website heeft, is er ook niet zoveel informatie meer te vinden. Er zijn echter nog wel trailers en reclames op Youtube te vinden. Deze trailers en reclames gaan echter niet in op de Tweede Wereldoorlog. Ook zijn er geen documentairefilmpjes door de makers van de game uitgegeven.

Het is dan ook moeilijk om er achter te komen welke bronnen er voor de game zijn gebruikt. Wat echter zeker is, is dat de trailers ook bijdragen aan de stereotypen die in de game worden gebruikt. Zo gaat één van de trailers over de oorlog vanuit het perspectief van de Japanners. De Japanse soldaat vertelt dat hij zijn leven zal geven voor zijn land. Dit is een verwijzing naar de kamikazeanvallen van de Japanners tijdens de Tweede Wereldoorlog. Andere trailers proberen in te gaan op de actie in de game. Deze zijn dan ook vergelijkbaar met filmtrailers. Ze proberen in te spelen op emotie met op de achtergrond ‘spannende’ muziek en actiescènes die snel in elkaar overlopen.⁵⁰



Afbeelding 12: De cover van *Call of Duty: World at War*.

In de game zijn verder ook geen extra's te vinden die meer kunnen vertellen over de Tweede Wereldoorlog. De meeste informatie over wat de makers hebben gebruikt om de Tweede Wereldoorlog te representeren, is te vinden in interviews en andere filmpjes. In de interviews met verschillende hoofdontwikkelaars van *Call of Duty: World at War*, valt op dat ze zeggen dat authenticiteit belangrijk was bij de ontwikkeling van de game:

‘For us – at the end of the day – we really do pay a lot of attention to being as authentic as possible.’ (Rich Farrelly, Creative Director).⁵¹

⁵⁰ ‘Call of Duty: World at War Trailer (HD)’: https://www.youtube.com/watch?v=Y_lp_SaJqpg (16-06-2015).

⁵¹ Jason Lauritzen, ‘Call of Duty: World at War Interview’:

<http://www.cheatcc.com/extra/interviewcallofdutyworldatwar.html> (16-06-2015).

Afbeelding 12: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/19/Call_of_Duty_World_at_War_cover.png (16-06-2015).

De invloed van een militair of militaire historicus wordt als voornaamste verantwoording gebruikt voor authenticiteit in de game. Kennelijk is de hulp van een professionele historicus erg belangrijk. Bij *Brothers in Arms* werd er namelijk ook een historicus ingezet om te helpen bij het maken van de game. Voor de rest ligt de nadruk voornamelijk op de actie en de intensiteit die volgens de makers lijkt op de 'echte' ervaringen van soldaten uit de Tweede Wereldoorlog. Hoe ze dit weten, wordt niet verklaard.

Toch is er in de game ook een bepaalde verantwoording verwerkt. Zoals eerder is aangegeven heeft de game speciale cutscènes die afgespeeld worden tijdens het laden van de levels. In deze filmpjes maakt de game gebruik van archieffilmpjes, feitjes, statistieken en kaarten waarop te zien is hoeveel territorium een mogendheid had veroverd. Deze video's lijken sterk op een simpele versie van een documentaire. De statistieken laten bijvoorbeeld zien hoeveel soldaten er omgekomen zijn en hoeveel tanks er tijdens een bepaalde slag zijn gebruikt. De archiefbeelden laten daarnaast weer zien hoe de Tweede Wereldoorlog er op film uitzag en hoe goed de game er op lijkt. De speler krijgt zo kleine beetje informatie over de Tweede Wereldoorlog. Hoewel hij hier niet veel kennis opdoet, laat de game wel zien dat het gebaseerd is op geschiedenis.

2.2. *Medal of Honor: Airborne*

Medal of Honor: Airborne is een FPS-game die is uitgekomen in 2007. De levels uit de game zijn allen gebaseerd op missies die in de Tweede Wereldoorlog hebben plaatsgevonden. Zo vecht de speler tijdens operatie Husky en Avalanche in Italië, tijdens operatie Neptune in Normandië, tijdens operatie Market Garden in Nederland en tijdens operatie Varsity in Duitsland. De game heeft een andere insteek dan de andere Tweede Wereldoorloggames. Elk level begint namelijk met een parachutesprong uit een vliegtuig.



Afbeelding 13: Parachute sprong

Tijdens de sprong moet de speler veilig landen (vaak wordt het vliegtuig vlak voor de sprong geraakt door explosies) en kiezen waar hij wilt landen. De speler heeft ook meer vrijheid in de levels dan in *Call of Duty* en *Brothers in Arms*. Hij kan namelijk zelf bepalen welk pad hij door het level volgt. De speler mag daarbij zelf kiezen welke missiedoelen hij als eerste aanvalt totdat het level is uitgespeeld. Of dit ook consequenties heeft voor de ervaring is maar de vraag. Aan de ene kant heeft hij net als in het 'echt' meer keuzes om te maken. De games die echter minder vrijheid hebben, zoals *Call of Duty*, lijken wel meer gedetailleerd en dit zou eventueel juist voor meer *Immersion* kunnen zorgen.

2.2.1. Perspectief

Het spel wordt gespeeld vanuit een Amerikaans perspectief. De speler kruipt in de huid van Boyd Travers, een soldaat die deel uitmaakt van de Amerikaanse luchtlandingstroepen. Er zit daarnaast een moeilijkheidsgraad in de vijanden die de speler tegenkomt. Zo zijn de Italiaanse soldaten het gemakkelijkst te verslaan en zijn de elite ss-soldaten het moeilijkste te overmeesteren. Deze elite soldaten zijn zo ontworpen dat ze er zo eng en 'nazi-achtig' mogelijk uitzien. Ze dragen gasmakers, een nazi-armband en een raketwerper of machinegeweer (een MG-42 die normaal neergezet moet worden, omdat deze te zwaar is om uit stand te schieten). Hoewel de Duitsers in *Call of Duty* en *Brothers in Arms* ook als slecht worden gestereotypeerd, is dit anders. In *Medal of Honor* worden de

Duitsers als een soort monsters neergezet. De speler kan namelijk niet onder de gasmaskers kijken en daarnaast hebben ze bovenmenselijke krachten. De elite soldaten zijn namelijk veel groter en veel sterker dan een



'normale' soldaat. Kingsepp heeft

Afbeelding 14: De 'monsterachtige' nazi.

het hier ook al enigszins over. De Nazi's worden namelijk vaak in verband gebracht met mythes en andere bovennatuurlijke onderwerpen. In *Medal of Honor* hebben ze hier een voorbeeld aan genomen.

2.2.2. Locatie

Zoals eerder is beschreven speelt *Medal of Honor* zich af tijdens verschillende missies in Europa. Voorafgaand aan de missie moet de speler een interactieve *briefing* bijwonen. Een officier legt uit wat de missie inhoudt en welke doelen behaald moeten worden. Daarnaast krijgt de speler ook een kaart van het gebied te zien. De makers van *Medal of Honor* hebben er alles aan gedaan om de speler echt in de huid van een parachutist te laten kruipen. Dit begint met een trainingsmissie, de *briefings* en de keuzevrijheid die de speler heeft om zelf te bepalen welke doelen hij eerst wil uitschakelen. Ook *Medal of Honor: Airborne* heeft inspiratie opgedaan bij de serie *Band of Brothers*. In die serie speelt een groep parachutisten ook de hoofdrol. De makers hebben het parachutespringen ook in de game verwerkt. De dorpen die in de game verwerkt zijn, zijn gebaseerd op stereotypen. Het eerste level speelt zich af in het Italiaanse dorpje Adanti. Dit is een fictief dorp gelegen op het eiland Sicilië. De game maakt echter niet alleen gebruik van fictieve locaties. In Arnhem wordt er namelijk ook gevochten. Het blijft echter gissen waarom er fictieve en 'echte' locaties gebruikt worden. Er wordt hier namelijk geen uitleg over gegeven.

2.2.3. Tijd

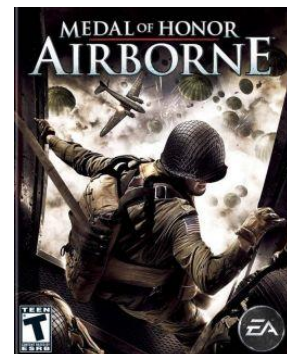
Medal of Honor: Airborne maakt net zoals *Call of Duty* en *Brothers in Arms* gebruik van data. De datum verschijnt aan het begin van een level, maar is in tegenstelling tot de andere games niet in een zwart scherm voorafgaand aan een level verwerkt. De datum is namelijk op een filmische manier in het level verwerkt. Deze verschijnt op een muur of is ergens in de lucht verwerkt. Er wordt in de game dan ook weinig gebruik gemaakt van menu's. In de meeste games is de briefing in een menu verwerkt. Hier is het echter interactief, waardoor het tijdreisgevoel versterkt wordt. *Medal of Honor* is ook minder gewelddadig dan *Call of Duty* en *Brothers in Arms*. In deze games vliegt het bloed en de ledematen de speler om de oren, terwijl dit bij *Medal of Honor* veel minder vanzelfsprekend is. De representatie van de Tweede Wereldoorlog in de game lijkt hierdoor veel minder 'erg' en daardoor ook minder realistisch. Hoewel *Medal of Honor* zich voornamelijk in steden en fabrieken afspeelt, ontbreken ook hier burgers net zoals deze in *Call of Duty* en grotendeels in *Brothers in Arms* ontbreken.

2.2.4. Geluid

Medal of Honor maakt ook gebruik van een *soundscape* en een *soundtrack*. Om de filmische ervaring in deze game te vergroten, maakt deze game gebruik van de muziek die in de andere Tweede Wereldoorloggames en in Tweede Wereldoorlog films wordt gebruikt. Voor de *Soundscape* geldt hetzelfde als voor *Brothers in Arms* en *Call of Duty*. De Italianen praten echt Italiaans en ook de Duitsers schreeuwen van alles naar de Amerikanen. De Amerikanen hebben echter 'stoere' stemmen en schreeuwen daarbij ook 'stoere' taal. De Duitsers en Italianen hebben echter hoge, schrille stemmen en ze praten meestal gehaast en op een 'laffe' manier. Dit geldt echter niet voor de sterkste vijand. De *Nazi Storm Elite* praat namelijk door zijn gasmasker en heeft hierdoor een hijgerige, monsterlijke stem die bij zijn uiterlijk past. Deze vijand representeert het 'ultieme' kwaad, geheel gekleed in het zwart met alleen een rode Nazi-armband. Hij doet sterk denken aan andere representaties van het kwaad zoals *Darth Vader* in de *Star Wars* films.

2.2.5. Authenticiteit

Medal of Honor: Airborne heeft een website, maar deze is niet zo uitgebreid als die van *Brothers in Arms: Hell's Highway*. Op de website wordt niet zozeer geschreven over de Tweede Wereldoorlog of over geschiedenis. Onderaan de pagina staat een lijst met de speciale *features* van de game. Hierin wordt de nadruk gelegd op de 'open' slagvelden (de speler mag zelf kiezen hoe hij zijn missies uitvoert) en het parachutespringen. De website bevat wel een aantal trailers en filmpjes



Afbeelding 15: De cover van *Medal of Honor: Airborne*.

die iets meer kunnen zeggen over het gebruik van authenticiteit in games. Één van de filmpjes lijkt op het filmpje van de Japanner die besproken werd bij *Call of Duty: World at war*. Een Amerikaanse parachutist vraagt zich af hoe het is om met een parachute een slagveld binnen te vallen. Dit filmpje probeert in te spelen op emotie om mensen op een persoonlijke manier de Tweede Wereldoorlog in te trekken. Ook de andere trailers spelen meer in op emoties en een filmische ervaring. De Tweede Wereldoorlogsetting speelt echter een rol waar nauwelijks aandacht voor is.⁵²

Er zijn echter wel interviews met de makers van *Medal of Honor* te vinden. Hoewel de Tweede Wereldoorlog in de interviews wordt besproken, geven deze niet zoveel informatie over hoe deze geschiedenis in de game is geïmplementeerd. In tegenstelling tot *Brothers in Arms* en *Call of Duty* ontbreekt een historische professional bij de interviews en filmpjes.⁵³

De game heeft daarnaast ook extra's. Deze kunnen worden vrijgespeeld door medailles te verdienen tijdens het spelen. De speler moet verschillende moeilijke opdrachten, zoals het niet doodgaan tijdens een missie. Een voorbeeld is door zonder dood te gaan, het einde van de missie te halen. Deze extra's geven niet zoveel informatie over de authenticiteit in de game. Ze geven vooral een kijkje in hoe de game is gemaakt, maar niet wat voor rol de Tweede Wereldoorlog speelde bij het produceren van de game. Alleen bij het geluid dat in de game wordt gebruikt is enige verantwoording te vinden. De makers hebben namelijk de geluiden van de wapens in een studio opgenomen om in de game te gebruiken. Tevens is het geluid van een echte C-47 transportvliegtuig opgenomen. Het geluid in de game is dan ook levensecht en dit kan het gevoel van *immersive historicity* vergroten.

Ook tijdens het spelen zelf, zijn er aanwijzingen te vinden over hoe de makers met authenticiteit omgaan. Zo leert de speler over de missie door 'echte' interactieve missiebriefings. Tijdens deze briefing krijgt de speler een kaart van het slagveld te zien. Hoewel deze slagvelden gebaseerd zijn op echte missies of steden, zijn de kaarten en de steden of slagvelden in de game fictief. Ze zijn gemaakt om de speler een zo spannend en leuk mogelijke ervaring te geven. Het lijkt door deze briefing echter wel alsof de missie op iets 'echts' is gebaseerd en de speler kan dit dan ook voor waar aannemen. Hij krijgt daarnaast te zien waar de missie zich in Europa afspeelt. Ook dit kan de speler overtuigen dat het slagveld authentiek en realistisch is.

⁵² 'Medal of Honor: Airborne': <http://www.ea.com/medal-of-honor-airborne> (25-05-2015).

'All MOH Airborne videos': <http://www.ea.com/medal-of-honor-airborne/videos> (25-05-2015).

⁵³ Duncan Harris, 'Interview with Medal of Honor: Airborne's Executive Producer': <http://www.gamesradar.com/interview-with-medal-of-honor-airbornes-executive-producer/> (25-05-2015).

Afbeelding 14: http://medalofhonor.wikia.com/wiki/Nazi_Storm_Elite (16-06-2015).

Afbeelding 15: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/fa/MoH_Airborne_cover_PC_DVD.jpg (16-06-2015).

2.3. Conclusie

Alle FPS Tweede Wereldoorloggames zijn verschillend. De games hebben verschillende locaties, verschillende hoofdpersonen en verschillende spelelementen. Zo speelt *Brothers in Arms* zich af in Nederland, *Call of Duty* in Rusland en wordt er in *Medal of Honor* in heel West-Europa gevochten. *Brothers in Arms* is tactisch ingesteld, terwijl *Call of Duty* vooral leunt op actie. *Medal of Honor* heeft daarbij het parachutespringen als extra spelelement. Door de games verschillend te maken, proberen de makers zoveel mogelijk games te verkopen. Ondanks deze verschillen is de representatie van de Tweede Wereldoorlog in deze games grotendeels hetzelfde. De representatie bestaat uit een aantal elementen, namelijk een filmische ervaring, stereotypen en herkenning. Dit betekent echter niet dat deze elementen elkaar uitsluiten. Ze vloeien in elkaar over en overlappen elkaar.

De stereotypen zijn te vinden in de locaties en de verschillende mogelijkheden die in de games gerepresenteerd worden. Zo is in *Brothers in Arms: Hell's Highway* een stereotype 'Nederlands' landschap verbeeld, compleet met overal molens, weides en een mooie blauwe lucht. De Duitsers worden in de games als door en door slecht gepresenteerd. Dit gebeurt door in de games scènes te gebruiken waarin wordt weergegeven hoe slecht de Duitsers eigenlijk zijn. In *Brothers in Arms* wordt een onschuldig meisje in een schuur opgehangen. In *Call of Duty* worden gewonde soldaten van dichtbij geëxecuteerd en in *Medal of Honor* worden Amerikanen van dichtbij door een monsterachtige Duitser met een gasmasker doodgeschoten. Op deze wijze wordt er alles aangedaan om te verantwoorden dat de Duitsers doodgeschoten mogen worden. Dit stereotype beeld wordt ook versterkt door het gebruik van een *soundscape*. De Duitsers hebben in de games een stereotype stem gekregen. Ze praten of schreeuwen altijd op een laffe, geniepige manier met een hoge stem. Op deze manier komen ze altijd over alsof ze iets in hun schild voeren. Ze schreeuwen altijd een standaard zin die iedereen herkent, zelfs als men de taal niet machtig is, meestal eindigt deze zin op *Schwein*. Voor de Amerikanen is ook een stereotype beeld gecreëerd, alleen dan in positieve zin. De Amerikanen worden in de games als helden neergezet. Zij nemen eigenlijk altijd de goede beslissing en lossen problemen op een heldhaftige manier op. Zelfs aan het einde van *Brothers in Arms* wordt op geen enkele manier uitgelegd dat operatie Market Garden een mislukking was. Daarnaast maken ze geen gebruik van 'laffe' tactieken of grof geweld. Ze zouden bijvoorbeeld nooit een scherpschutter ergens in een toren verstoppen, want dit wordt gezien als een 'laffe' tactiek, ook executeren ze geen gevangenen of gewonden. Daarbij zijn ook de stemmen van de Amerikanen zo gemaakt dat ze 'stoer' overkomen. De Russen bevinden zich tussen het goede beeld van de Amerikanen en het slechte beeld van de Duitsers in. Zij worden in *Call of Duty* gestereotypeerd als antihelden. Helden die grof geweld gebruiken en er alles aan doen om hun 'goede' doel te bereiken. In de game zie je dit terug

door het executeren van gevangenen terwijl ze later in de game ernstig gewond en op een heldhaftige manier de Reichstag veroveren. Zij hebben daarnaast een grove, zware stem die klinkt alsof zij hun hele leven hebben gerookt.

Film heeft een grote invloed gehad op FPS-games. De makers van de games hebben dan ook geprobeerd een filmische ervaring in de games te verwerken. Voor elke game is namelijk een inspiratiebron aan te wijzen. De makers van *Brothers in Arms* en *Medal of Honor* hebben hun inspiratie opgedaan bij de serie *Band of Brothers*. Beide games gaan namelijk over luchtlandingstroepen. In *Brothers in Arms* worden de acteurs uit de serie gebruikt om de stemmen van de game in te spreken. Terwijl het in *Medal of Honor* mogelijk is om een parachutesprong te maken. *Call of Duty: World at War* is daarentegen geïnspireerd door de film *Enemy at the Gates*. In deze film wordt de hoofdrol gespeeld door een sluipschutter in Stalingrad. In *Call of Duty* begint de speler ook als een sluipschutter. Tevens gebruiken de games *soundtracks*. Dit is meestal klassieke, bombastische muziek die ook in Tweede Wereldoorlog films worden gebruikt.

Deze filmische ervaring sluit aan bij de herkenning die eerder in de conclusie werd benoemd. Het gaat er bij de FPS-games niet zozeer om of ze gebaseerd zijn op historische realiteit, maar of het erop lijkt dat iets echt gebeurt. Dit is waarom games veel lenen van films. Mensen herkennen de situaties en nemen deze voor waar aan. Om nog meer te benadrukken dat iets echt gebeurd is, gebruiken de makers archiefbeelden, kaarten, statistieken en data. Daarnaast kan dit het gevoel geven, zoals Kingsepp beweert, dat de speler door de tijd reist. De drie games maken allemaal gebruik van één van de elementen. *Call of Duty* maakt gebruik van archiefbeelden, kaarten, statistieken en data om de ontwikkelingen van de oorlog te laten zien. *Medal of Honor* en *Brothers in Arms* doen dit op kleinere schaal. *Brothers in Arms* laat alleen de locatie en de datum zien, terwijl *Medal of Honor* het houdt bij de kaarten, de locatie en een de datum.

Alle punten die in de conclusie besproken zijn, dragen bij aan wat Kingsepp *immersive historicity* noemt. Zij bespreekt namelijk het gevoel van realisme dat ervoor zorgt dat de speler de game in wordt 'getrokken' en zijn omgeving hierbij vergeet. Kingsepp ziet in haar analyse ook verwijzingen naar films. De stereotypen, herkenning en filmische ervaringen zijn onderdelen van deze *immersive historicity*. De drie games die in dit hoofdstuk geanalyseerd worden, hebben allemaal methoden om de Tweede Wereldoorlog te representeren en deze versterken het gevoel van realisme. Dit doen zij niet door historische realiteit, maar door gebruik te maken van de elementen die in de conclusie zijn besproken.

Ook de informatie buiten de game heeft invloed op de *Immersive historicity*. De FPS-games hadden voor de release van de games verschillende websites en reclamecampagnes opgezet. Op de websites, in trailers en andere filmpjes wordt meestal de nadruk gelegd op emoties en actie. Hier is de invloed van film dan ook weer in terug te zien. De makers hebben deze informatie zo opgezet dat

het lijkt op een film. Hierbij wordt gebruik gemaakt van dezelfde technieken als *slow-motion*, verschillende cameraperspectieven en een *narrator* die iets over de game vertelt. Dit is bijvoorbeeld goed terug te zien in de trailer met een Japanse soldaat die op de achtergrond van het filmpje praat over de Tweede Wereldoorlog. De authenticiteit van een game speelt een mindere belangrijke rol dan Rejack in zijn artikel doet vermoeden. Het is maar net of er in de interviews of filmpjes aandacht wordt besteed aan dit onderwerp. Als dit toch gebeurt dan hebben de makers van FPS-games het vooral over de invloed van een historicus of militair bij het maken van de game. Omdat een professional verstand heeft van de Tweede Wereldoorlog, is de representatie van de game tegenover de speler verantwoord. *Brothers in Arms* en *Call of Duty* maken gebruik van een professional, terwijl *Medal of Honor* dit niet doet. Voor de rest zijn er maar een beperkt aantal aanwijzingen die iets zeggen over de authenticiteit van de game. Het lijkt er dan ook op dat dit minder invloed heeft op de *Immersive historicity* dan Rejack betoogt.

3. Een neutrale Tweede Wereldoorlog in *Strategy* games

In het voorgaande hoofdstuk zijn de drie FPS-games *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Call of Duty: World at War* en *Medal of Honor: Airborne* geanalyseerd. Hierbij kwam naar voren dat deze games zeer sterk leunen op stereotypen en een filmische ervaring.

Dit hoofdstuk zal echter ingaan op het analyseren van vier RTS-games *Men of War*, *Order of War*, *R.U.S.E.* en *Company of Heroes 2*. De analyse zal ingaan op de verschillen en overeenkomsten per game, maar ook hoe deze verschillen van de FPS-games. De videogames zullen besproken worden aan de hand van de indeling in locatie, tijd en geluid zoals Kingsepp die in haar artikel aanhoudt en de daar aan toegevoegde elementen perspectief en authenticiteit. De conclusie aan het eind van het hoofdstuk zal verder ingaan op de vergelijking met de FPS-games die in het vorige hoofdstuk zijn behandeld. Daarnaast zal de conclusie verder antwoord geven op de vraag: 'Hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *Strategy* games gerepresenteerd? En in hoeverre wordt er bij deze representatie gebruik gemaakt van stereotypen en authenticiteit?' En de deelvraag: 'In hoeverre zijn er verschillen en overeenkomsten tussen *First Person Shooter* games en *Strategy* games?'

Tevens zal er in de conclusie een verband worden getrokken tussen de analyse en *immersive history*.

3.1. *Men of War*

Men of War is een Rts-game die uitkwam in het jaar 2009. Binnen het RTS genre wordt *Men of War* een *Real Time Tactics* game genoemd. Dit betekent dat het niet mogelijk is om nieuwe troepen te produceren. De speler krijgt een bepaald aantal troepen en daarmee moet hij het level uitspelen. Hij moet hierdoor goed nadenken over het gebruik van zijn troepen. *Men of War* is daarom een moeilijke game om te spelen.

3.1.1. Perspectief

Het spel heeft drie verschillende campagnes waarin drie partijen gespeeld kunnen worden. De eerste campagne gaat over de Sovjet-Unie. Het speelt zich af in 1941 als de Duitsers de Sovjet-Unie binnenvallen. De speler moet via verschillende missies voorkomen dat de Duitsers verder de Sovjet-Unie intrekken. De speler moet hier onder andere Moskou en Sebastopol verdedigen en uiteindelijk Berlijn belegeren. De Duitse campagne speelt zich af tijdens de invasie van Kreta (Griekenland) in 1941 dat toen onder Britse controle was. Daarnaast zijn er nog een aantal Duitse missies die zich in Noord-Afrika afspelen. De derde campagne wordt de geallieerde campagne genoemd, maar eigenlijk zijn hierin alleen de Amerikanen speelbaar. Tijdens deze campagne worden er verschillende missies

in Noord-Afrika (1942-1943) uitgevoerd. Hoewel er voor deze scriptie is besloten alleen de oorlog in Europa te behandelen, kunnen deze missies wel iets zeggen over de representatie van de Amerikanen. Dat de geallieerden alleen bestaat uit de Amerikaanse factie, zegt al iets over de representatie. Het lijkt er dan ook op dat deze alliantie niet bestond uit een verzameling van verschillende landen die samen de Duitsers versloegen, maar alleen bestond uit de Amerikanen.

Daarnaast is het ook mogelijk om in de Duitse campagne als de Duitsers te spelen, terwijl deze niet speelbaar zijn in de FPS-games. De meest waarschijnlijke reden hiervoor, is de afstand tot het geweld. In een FPS-game drukt de speler op de knoppen die leiden tot het doodschieten van de vijand. Een RTS-game wordt gespeeld vanuit een helikopteroverzicht. Dit betekent dat de afstand tot het slagveld groter is. Daarnaast voert de speler niet het geweld uit, maar geeft hij de troepen opdracht de vijand aan te vallen. De stap naar het spelen van de 'vijand' uit de Tweede Wereldoorlog, namelijk de Duitsers, is hierdoor bij een RTS kleiner. *Men of War* is ook in mindere mate een filmische ervaring. Tactiek speelt de belangrijkste rol in de game, terwijl in de FPS-games een filmische ervaring juist een belangrijke rol speelt. Het publiek speelt in die games liever als een Amerikaanse held zoals dit in films vaak het geval is.

3.1.2. Locatie

Zoals eerder is beschreven speelt de game zich af in de voormalige Sovjet-Unie en op Kreta (Griekenland). De plaatsen en landen die de speler tegenkomt lijken, behalve de namen, niet op hoe het er toen uitzag. De levels zijn namelijk zo opgebouwd dat de speler verplicht is tactisch na te denken



Afbeelding 16: Een dorp uit de Sovjet-Unie

over zijn acties. Dit gaat ten koste van het realisme van de locaties. De omgevingen zijn echter wel zo als stereotype gemaakt, dat ze lijken op een stad uit de Sovjet-Unie of een dorpje op Kreta. Dorpen, steden en fabrieken in bijvoorbeeld de Sovjet-Unie zijn grijs, grauw en meestal kapot.

Men of War heeft ondanks het ontbreken van ethische vraagstukken, een neutrale



Afbeelding 17: Een dorp op het eiland Kreta

representatie van de verschillende mogendheden die meevochten in de Tweede Wereldoorlog. Geen van de landen worden neergezet als de 'pure' vijand. De Duitsers die meestal in FPS-games in een kwaad daglicht worden gezet, zijn in *Men of War*

ook 'gewone' soldaten. Ze hebben geen hakenkruizen om hun armen en executeren ook geen gevangen Sovjetsoldaten. De Russen worden ook niet gerepresenteerd als antihelden, zoals dat in *Call of Duty: World at War* wel gebeurt.

Men of War verwijst niet naar bekende films zoals de FPS-games dat vaak wel doen. In *Brothers in Arms*, *Call of Duty* en *Medal of Honor* zijn er duidelijke verwijzingen naar populaire films en series, zoals *Band of Brothers* en *Enemy at the Gates*. Deze verwijzingen ontbreken in *Men of War*.

3.1.3. Tijd

Men of War geeft tussen de levels door informatie over het verloop van de Tweede Wereldoorlog. Dit doen zij op een manier die vaak in documentaires wordt gebruikt. Er verschijnt een kaart in beeld waarin troepenbewegingen door middel van pijlen worden beschreven. Op de achtergrond geeft een stem commentaar over de ontwikkeling van de oorlog. Dit komt overeen met de filmpjes van *Call of Duty: World at War* waarin ook kaarten en archiefbeelden worden gebruikt om informatie te geven over de Tweede Wereldoorlog. Het tijdreisgevoel is echter niet echt aanwezig. Er wordt verder weinig informatie over de Tweede Wereldoorlog gegeven waardoor de speler niks leert over de context. Aan deze elementen valt te zien dat de game door een kleine ontwikkelaar is gemaakt en er dus een minder groot budget beschikbaar was. De beschikbare tijd die er was, is opgegaan aan de ontwikkeling van de *gameplay*, maar dit lijkt wel ten koste te gaan van het tijdreis gevoel zoals Kingsepp dat omschrijft.

3.1.4. Geluid

Net als bij de FPS-games maakt *Men of War* ook gebruik van een *soundscape* en een *soundtrack*. De soundtrack is in deze game minder uitgebreid. Er is wel muziek op de achtergrond, maar deze doet in geenszins denken aan de bombastische, klassieke muziek die in *Call of Duty of Brothers in Arms* wordt gebruikt. Het lijkt erop dat de makers er vooral voor hebben gekozen om een muzikje op de achtergrond te hebben, zodat de game niet saai wordt. Ook over de *soundscape* valt niet veel te zeggen. Het acteerwerk van de stemacteurs is erg slecht (waarschijnlijk omdat deze game door een kleiner bedrijf is gemaakt en er dus minder geld is uitgegeven aan *voice acting*), waardoor er niet over te oordelen valt. Wat zeker is, dat er geen voorkeur is geweest voor stemmen. De Duitsers hebben geen hogere of schrillere stem dan de Sovjets of de Amerikanen. De representatie van de Tweede Wereldoorlog in *Men of War* lijkt hierdoor neutraler dan in de FPS-games.

Er is in *Men of War* veel aandacht besteed aan het zo realistisch mogelijk maken van het geluid. Zo is te lezen op de website:

What's more, the sounds of war have been given a new lease of life, with more than 1,000 sounds effects of weapons and combat gear; all recorded under real operating conditions.⁵⁴

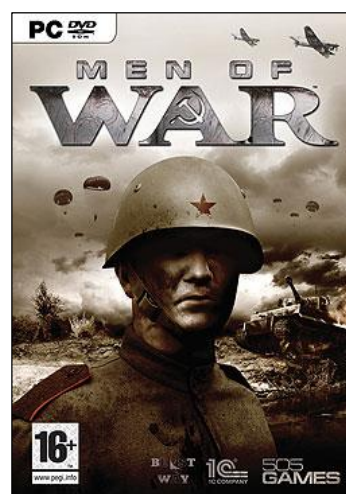
Het geluid in de game klinkt echter niet veel beter dan de andere Tweede Wereldoorlog videogames, behalve de verhoogde authenticiteit lijkt het niet veel toegevoegde waarde te hebben

3.1.5. Authenticiteit

Volgens de website van *Men of War* hebben de makers van de game er veel werk in gestoken om deze zo authentiek mogelijk te maken:

The game features hundreds of accurately modelled historical tanks and vehicles — including new designs of tanks, APCs and heavy gun.⁵⁵

Hoewel het niet echt duidelijk wordt hoe ze deze dingen (uit het bovenstaande citaat) tot stand zijn gekomen, vinden de makers het wel belangrijk om dit te vertellen. Het hoeft echter ook niet waar te zijn, maar het lijkt wel alsof ze veel onderzoek hebben gedaan voordat ze de game hebben gemaakt. De website bevat verder nog verschillende artikelen die laten zien hoe de makers de game zo realistisch mogelijk hebben gemaakt. Er is bijvoorbeeld een pagina waar de verschillende campagnes worden uitgelegd. Deze pagina geeft kort weer wanneer de campagne zich afspeelde en wat er tijdens deze tijd precies gebeurde. Verder is er nog een pagina die per land uitlegt wat hun beste tanks zijn. Tevens staan erop de website zogenaamde *developers diaries*. Deze artikelen werden om de zoveel tijd uitgebracht en vertellen meer over de nieuwe functies. Ze gaan er niet op in hoe ze de Tweede Wereldoorlog in hun game hebben gerepresenteerd. Ook de trailers die er over de game te vinden zijn, zeggen niet zoveel over de Tweede Wereldoorlog. Ze zijn namelijk net zoals bij de FPS-games vooral als een filmtrailer opgezet. Dit betekent dat ze vooral gericht zijn op sensatie en op actie, terwijl dit in de game eigenlijk niet terug te zien is. Verder zijn er nog filmpjes uitgebracht die meer zeggen over de nieuwe functies en de technologie waarmee de game is gemaakt.⁵⁶



Afbeelding 18: De cover van *Men of War*

⁵⁴ 'Men of War': <http://www.menofwargame.com/games/original> (25-05-2015).

⁵⁵ 'Men of War': <http://www.menofwargame.com/games/original> (25-05-2015).

⁵⁶ 'Men of War': <http://www.menofwargame.com/games/original> (25-05-2015).

'Developers Update 1': <http://www.menofwargame.com/games/original/articles/1> (25-05-2015).

'Men of War Media': <http://www.menofwargame.com/media> (25-05-2015).

In de interviews en in de game *manual* (boekje met uitleg over de game) is ook niet veel te vinden over de Tweede Wereldoorlog.⁵⁷ Wat wel naar voren komt is dat de game zich focust op slagvelden die niet veel in andere games naar voren komen, zoals de invasie van Kreta:

WW2 offers so much more than the Invasion of Normandy – there are many untold stories, interesting ones, far away from the mainstream.⁵⁸

Wellicht is het ontbreken van informatie over de Tweede Wereldoorlog te verklaren omdat de game in tegenstelling tot de FPS-games, zoals eerder is beschreven, door een kleiner team is gemaakt en uitgegeven. Dit betekent dat er in ieder geval minder geld was om een grote reclame campagne te maken, een *making-of* filmpje te maken en om interviews te houden. Toch is het opmerkelijk dat de game op de website veel authenticiteit claimt, maar dat dit verder nergens terug te vinden is.

Ook de game zelf geeft weinig informatie. De makers vonden het kennelijk niet nodig om de geschiedenis in hun game ter verantwoorden tegenover de speler. De game bevat dan ook geen extra's of informatie die iets vertellen over de Tweede wereldoorlog. Het blijft bij de informatie dat wordt gegeven voordat een level begint. Er wordt voor een level kort beschreven om welke slag het gaat en wat er tijdens deze slag gebeurde. Daarnaast krijgt de speler een kaart met troepenbewegingen en steden te zien. Op deze manier kan hij zien waar de slag zich afspeelde. Deze steden bestaan namelijk allemaal echt, maar zijn niet rechtstreeks overgenomen in de game. *Men of War* is kleinschalig opgezet en de technologie achter de game is niet gemaakt om hele steden te creëren. Het blijft dan ook raden wat voor bronnen de makers van de game hebben gebruikt.

⁵⁷ 'Men of War Manual':

<http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/7830/manuals/MenofWarManual.pdf?t=1427147071> (25-05-2015).

⁵⁸ Alec Meer, 'RPS Interview: Men of War': <http://www.rockpapershotgun.com/2008/02/29/interview-men-of-war/> (25-05-2015).

Afbeelding 18: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/56/Men_of_War.jpg (16-06-2015).

Afbeelding 19: <http://www.gamingnexus.com/Images/Article/vsblk12386/3.jpg> (16-06-2015).

3.2. Order of War

Order of War kwam net zoals *Men of War* uit in 2009. In tegenstelling tot *Men of War* is de game geen *Real Time Tactics* game. In *Order of War* kan de speler door het veroveren van strategische punten meer troepen oproepen. Het spel draait dan ook om het veroveren van deze doelen. De game is daarnaast ook grootser van opzet. In *Men of War* heeft de speler meestal de controle over een kleine groep legereenheden. Dit betekent dat het belangrijk is om de troepen in leven te houden, want elke verkeerde keuze kan fataal zijn. In *Order of War* zijn er soms wel



Afbeelding 19: Een afbeelding vanuit de cinematische camera stand.

honderden verschillende eenheden in beeld. Dit resulteert vaak in chaotische, maar spannende veldslagen waar het aantal eenheden de doorslag kan geven. Tactiek speelt dan ook een minder belangrijke rol. Het maakt niet uit of de speler een aantal troepen verliest. Deze kunnen namelijk gemakkelijk vervangen worden. De makers van *Order of War* hebben wel geprobeerd de game een filmisch element mee te geven. Het spel heeft namelijk een zogenaamde cinematische camera. Deze camera zoomt in op het slagveld en volgt de actie. Dit resulteert bijvoorbeeld in scènes waarin soldaten aan het schieten zijn en tanks worden opgeblazen. Film speelt dan ook een rol in deze Rts-game ondanks dat er geen duidelijke beïnvloeding van een specifieke film is.

3.2.1. Perspectief

Order of War heeft twee verschillende campagnes die gespeeld kunnen worden, een Duitse en een Amerikaanse. De gevechten in de Amerikaanse campagne spelen zich af in het Frankrijk van 1943. Het begint met de invasie van Utah Beach (juni 1944) en eindigt met het doorbreken van de Duitse linie bij de grens met Duitsland. De Duitse campagne speelt zich ook af in 1944, maar dan aan de andere kant van Europa. Bij deze missies moet de speler in Polen, aan het Oostfront, tegen de Sovjet-Unie vechten. Deze campagne eindigt op een 'rare' manier. Als Duitse generaal vertraagt de speler het Rode Leger enigszins. De game laat echter niet zien of de Duitsers uiteindelijk alsnog verslagen worden, terwijl dit volgens de geschiedenis wel het geval was. Als de speler helemaal niets zou weten van de Tweede Wereldoorlog dan zou hij hierdoor een vervormd beeld van de geschiedenis krijgen. De speler speelt in beide campagnes een generaal zonder naam. Hij heeft de belangrijkste functie in het spel en moet verschillende missies uitvoeren. Meestal slaat dit op het veroveren van

verschillende posities of juist het verdedigen hiervan. De speler heeft hierbij de beschikking over tanks, soldaten en vliegtuigen die opgeroepen kunnen worden voor een luchtaanval.

3.2.2. Locatie

In *Order of War* vecht men voornamelijk in een stereotype Frans landschap. De dorpjes zien er 'Frans' uit met architectuur die in Normandië vaak voorkomt. Hoewel elke dorp of stad vernoemd is naar een dorp dat ook in het echt bestaat, zien ze er allemaal hetzelfde uit. De rest van het gebied bestaat alleen uit akkergrond en bomen. Dit is in zowel het Normandische gebied, als het gebied ten oosten van Parijs. Alleen de koeien en schapen ontbreken nog in dit plaatje. Ook de



Afbeelding 20: Een dorp in Normandië.

Duitse campagne, hoewel deze in Polen plaats vindt, speelt zich af in hetzelfde typische Franse landschap. Daarnaast worden er een aantal Duitse steden en dorpen genoemd terwijl deze nooit in beeld komen. Dit kan betekenen dat de makers van *Order of War* niet weten hoe stereotype Poolse landschappen en dorpen eruit zien.



Afbeelding 21: Een Pools slagveld. Bijna het zelfde als het Franse, maar dan met een donkere filter er overheen.

3.2.3. Tijd

Ook *Order of War* probeert spelers door de tijd te laten reizen. Net zoals bij *Men of War* en *Call of Duty* doet *Order of War* dit door een beperkte hoeveelheid informatie te verstrekken. Voorafgaand aan het level wordt er een kaart met de troepenbewegingen en de verschillende te veroveren steren in beeld gebracht. Daarnaast wordt er gebruik gemaakt van zwart-wit beelden. Dit zijn echter geen archiefbeelden zoals bij *Call of Duty: World at War*, maar beelden uit de game die daarna zwart-wit zijn gemaakt. De makers hebben dan ook geprobeerd om de game gedeeltelijk op een documentaire te laten lijken, net zoals dit gebeurt bij *Men of War*. De game probeert hiermee een sfeer te creëren waarbij de speler het gevoel krijgt alsof hij echt een slagveld uit de Tweede Wereldoorlog voor zich heeft. Daarnaast begint elk level met een introductie die een overzicht geeft van het slagveld. Troepenbewegingen worden bij deze slagvelden aangegeven met grote pijlen. Hier hebben de makers ook geprobeerd het gevoel van een documentaire aan de game mee te geven. Deze pijlen zijn te zien op Afbeelding 21. Op deze afbeelding wordt aangegeven waar de Sovjetsoldaten zich precies naar bevinden en wat daarbij de beste plekken zijn om ze tegen te houden.

3.2.4. Geluid

Bij de introducties van de levels hebben de makers een stem ingesproken die uitleg geeft over het slagveld. Deze stemmen zijn zoals bij de FPS-games een stereotype van Duits en Amerikaans. In *Order of War* zijn de stemmen nog het best te vergelijken met de stemmen van de Duitse hoofdpersonages uit *'Allo 'Allo!* Dit betekent dat de stemmen eerder komisch dan serieus klinken. Bij de Amerikaanse stemmen is dit echter anders. De Amerikaanse stem klinkt stoer en heldhaftig, zoals ook bij de andere Tweede Wereldoorloggames te zien is. De Duitse stem is daarentegen altijd boos en commandeert de speler met een kwaadaardige stem. De soldaten op het slagveld spreken daarnaast ook een zin uit als ze een actie moeten uitvoeren. De Amerikanen zeggen dan altijd iets stoers. De Tweede Wereldoorlog wordt hierdoor gerepresenteerd alsof het geen nare situatie was. De soldaten roepen dingen zoals: "Enemy Spotted" en "Ready for Action". De Duitsers spreken een aparte combinatie van Duits en Engels zodat het voor iedere speler te verstaan is. Een voorbeeld hiervan is: "Wir sind die elite sir". Sir is hier overduidelijk een Engels woord en deze wordt niet gebruikt in de Duitse taal. *Order of War* maakt ook gebruik van een *soundtrack*. De game heeft bombastische muziek die net zoals in de FPS-games lijkt op de muziek die ook in Tweede Wereldoorlog films wordt gebruikt.

3.2.5 Authenticiteit

Order of War heeft geen website, sterker nog, deze is er nooit geweest. Op het game download platform *Steam* wordt de game als volgt omschreven:

Experience WWII warfare on an epic, cinematic stage; that truly captures the intensity and scale of the battlefield.⁵⁹

De filmische ervaring in de game die door middel van een cinematografische camera naar voren komt, zorgt volgens deze beschrijving voor een verhoogde intensiteit van het slagveld. De filmische ervaring wordt dan ook als iets goeds omschreven. Dit komt doordat deze de *Immersive historicity* als het ware verhoogt. Daarnaast wordt de nadruk gelegd op het idee dat er duizend troepen tegelijk bestuurd kunnen worden.

In een interview met Victor Kislyi (CEO van Wargaming.net) komt de manier waarop authenticiteit in de game is verwerkt naar voren:

We used tons of archive data (books, photos, engineering drawings, historical magazines etc.) to make sure that the models of military hardware look authentic and historically accurate and have their real combat characteristics. Each faction has strengths and weaknesses based on their real world counterparts. Our battles are set in and designed based on real world battles from the 1944 campaign. The same goes about the game locations and storyline. Actually, we have an entire department responsible for research and documentation study.⁶⁰

In dit stukje komen verschillende elementen naar voren. De makers vinden het namelijk belangrijk om zoveel mogelijk authenticiteit in de game te verwerken. Ze hebben onderzoek gedaan in archieven om boeken, foto's, plannen en historische magazines te verzamelen. Zo konden ze de technologie uit de Tweede Wereldoorlog zo goed mogelijk nabouwen. Daarnaast zijn de slagvelden, locaties en verhalen zoveel mogelijk gebaseerd op hoe het echt gebeurd is. Tevens wordt er aangegeven dat de sterke en zwakke punten van de mogendheden in de game zoveel mogelijk lijken op die uit de geschiedenis. Er wordt echter niet aangegeven hoe ze dit gedaan hebben.

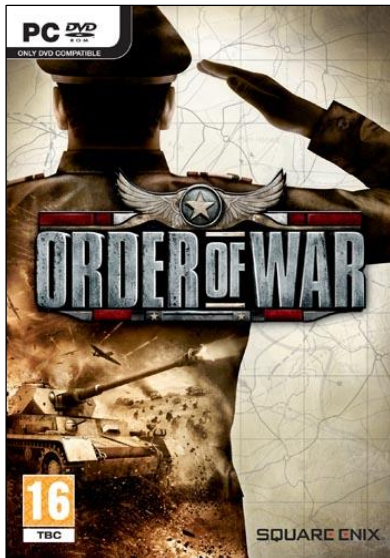
De makers van de trailers hebben duidelijk hun inspiratie gehaald uit *Call of Duty: World at War*. Ze laten in een vogelvlucht zien wat er gebeurde tijdens de periode van de Tweede Wereldoorlog waarin de game zich afspeelt (1944 en later). De trailers laten snel statistieken zien met bijvoorbeeld het aantal manschappen die aan de slag hebben meegevochten. Deze statistieken zijn gecombineerd met flitsen van archieffilmpjes en kaarten waar troepenbewegingen op te zien zijn. Andere trailers focussen zich vooral op de oorlogsmachines die tijdens de Tweede Wereldoorlog zijn gebruikt. Ze laten bijvoorbeeld snel een aantal vliegtuigen zien van zowel de Amerikanen als de

⁵⁹ 'Order of War': <http://store.steampowered.com/app/34600/?l=dutch> (25-05-2015).

⁶⁰ Charles Husemann, 'Order of War Interview': <http://www.gamingnexus.com/Article/Order-of-War-Interview/Item2343.aspx> (25-05-2015).

Duitsers. Deze gaan gepaard met specifieke eigenschappen van het vliegtuig. Zo is het vliegtuigtype Focke Wulf 3,34 meter lang, 3,96 meter breed, vliegt het 685 kilometer per uur en draagt het zes raketten. De makers laten door de informatie in deze trailers zien dat er uitgebreid onderzoek is gedaan naar het materiaal dat tijdens de Tweede Wereldoorlog is gebruikt. De authenticiteit in de game wordt hierdoor versterkt. Verder zijn er geen documentaire- of *making-of* filmpjes te vinden. In de game wordt er daarnaast geen gebruik gemaakt van extra's om meer informatie over de authenticiteit te geven.⁶¹

De makers van de game probeerden wel om de game een gevoel van authenticiteit mee te geven. Zo wordt er gebruik gemaakt van zwart-wit archiefbeelden, meestal met het geluid van een



Afbeelding 22: De cover van Order of War

beroemde toespraak op de achtergrond. Zo wordt voor het level waarin de invasie van Normandië gespeeld kan worden, de toespraak van Churchill uit 1944 die vlak voor D-Day werd gehouden afgespeeld. Tevens worden deze archiefbeelden gecombineerd met een kaart waarop troepenbewegingen te zien zijn. De makers vonden het daarnaast ook belangrijk om zich te focussen op technologie net als in de trailers. In de game wordt er dan ook vooral uitleg gegeven over de unieke wapens, die tijdens de Tweede Wereldoorlog werden gebruikt, met de specificaties erbij. Door de combinatie van deze elementen zijn de filmpjes nogal chaotisch en krijgt de speler versnipperde informatie tot zich. Het laat echter wel zien dat er geprobeerd is om de speler

het beeld te geven dat de makers goed onderzoek hebben gedaan tijdens het maken van de game. Ondanks dat er vooral feitjes en archiefbeelden worden gebruikt. Het zorgt ervoor dat het gevoel van authenticiteit versterkt wordt. Tijdens het spelen van de game, wordt echter weinig informatie gegeven. De troepen en technologie hebben hoogstens een naam, maar er wordt geen informatie gegeven over de rol van technologie tijdens de Tweede Wereldoorlog. Als men dan ook de filmpjes overslaat (wat kan) dan krijgt de speler helemaal niets mee van de geschiedenis van de Tweede Wereldoorlog.

⁶¹ 'Order of War': <http://store.steampowered.com/app/34600/?l=dutch> (25-05-2015).

Afbeelding 22: <http://static.giantbomb.com/uploads/original/1/14741/1110757-oow.jpg> (16-06-2015).

3.2. R.U.S.E.

R.U.S.E. (de afkorting staat nergens voor) is een RTS-game die uitkwam in 2010. Het is een grootschalige oorlogsgame waarvan de naam letterlijk vertaald kan worden naar 'list' (als men de puntjes uit de zogenaamde afkorting wegneemt). Dit is ook gelijk het punt waarop *R.U.S.E.* qua spel verschilt van de andere RTS-games. In de game is het namelijk mogelijk een *ruse* of list te gebruiken. Deze wordt gebruikt als de speler de tegenstander wil misleiden of informatie wil verzamelen. De speler kan een list gebruiken als hij een aantal punten heeft verzameld. Er zijn drie verschillende soorten listen: listen die informatie van de vijand onthullen, listen die informatie van de speler juist achterhouden en listen die lokeenheden aanmaken. De game draait dan ook om het winnen van informatie in plaats van alleen het vechten. Het is daarnaast mogelijk om eenheden aan te maken. Het spel is daarom, qua moeilijkheidsgraad, een middenweg tussen *Men of War* en *Order of War*. De speler moet tactisch omgaan met de listen, maar hoeft zich geen zorgen te maken als hij een aantal troepen verliest. Hij kan namelijk gemakkelijk nieuwe troepen maken. *R.U.S.E.* wordt op een groot slagveld gespeeld. Het gevolg hiervan is dat er soms veel eenheden op het scherm zijn en dat deze ook verschillende posities op het slagveld kunnen aanvallen. De slagvelden waar op gevochten wordt, zijn gemaakt naar gebieden die in het echt ook bestaan. Zo is er bijvoorbeeld een Normandisch, Noord-Afrikaans en Duits slagveld in de game.

3.2.1. Perspectief

In *R.U.S.E.* is het mogelijk om één campagne te spelen. Dit is een Amerikaanse campagne waarin het de opdracht is om een Duitse spion te vangen. Het verhaal wordt verteld vanuit het fictieve personage Joseph Sheridan, de commandant van de *First Armored Division*. Hij is aanwezig bij de slag om Kassarine (Tunesië, februari 1943), de slag om Monte Casino (Italië, januari 1944), de invasie van Utah Beach (Frankrijk, juni 1944) en de slag om Bastogne (België, januari 1945). Tevens is het mogelijk om een aantal missies te spelen die niet in het verleden hebben plaatsgevonden. Er moet hierbij gedacht worden aan scenario's waarin de koude oorlog wel echt tot gevechten kwam. Een voorbeeld hiervan is een fictief gevecht om Berlijn tussen de Verenigde Staten en de Sovjet-Unie in 1948. Bij andere fictieve missies is het ook mogelijk om als andere landen te spelen zoals Duitsland, Italië, de Sovjet-Unie en Groot-Brittannië. Ook Japan is hierbij speelbaar, zij moeten bijvoorbeeld doelen op het Amerikaanse vasteland aanvallen. In tegenstelling tot de campagne worden deze missies niet vanuit een specifiek fictief personage verteld.

3.2.2. Locatie

Het slagveld in *R.U.S.E.* is eigenlijk één groot speelbord. Als de speler met de camera uitzoomt, kan hij de contouren van een commandocentrum zien. Het slagveld verandert in een tafel met daarop het landschap waarop gevochten wordt. De troepen die erop staan veranderen in fiches. Dit moet de speler het gevoel geven dat hij echt een commandant is die op een



Afbeelding 23: Een afbeelding van de tafel.

speelbord plannen maakt voor een gevecht. Deze extra laag in het spel kan de speler echt het spel 'intrekken' en een gevoel geven zoals deze bij *immersive historicity* wordt omschreven.

De landschappen lijken veel op de welke in *Order of War* worden gebruikt. Europa is gestereotypeerd als een lappendeken van landbouwgrond, maar ze hebben echter wel geprobeerd meer variatie in de landschappen te krijgen. Zo zijn er slagvelden die in de bergen plaats vinden. Het Nederlandse landschap staat net als bij *Brothers in Arms* vol met molens. Daarnaast ziet men ook tulpenvelden in deze levels staan. De Duitse dorpen lijken op typische wintersportdorpen en de Italiaanse steden zien eruit alsof ze uit de middeleeuwen komen. Deze landschappen zijn dan ook gebaseerd op stereotypen.

R.U.S.E. heeft net als bij *Men of War* een neutrale representatie van de verschillende facties. Hoewel er alleen een Amerikaanse campagne is, worden de Amerikanen niet als 'beter' dan de Duitsers gerepresenteerd. Beide facties hebben verschillende uiteenlopende redenen om tegen elkaar te vechten.

3.2.3. Tijd

R.U.S.E. leunt meer op een filmische ervaring dan de andere RTS-games. Er zijn namelijk cutscènes in de game verwerkt. In deze scènes wordt het verhaal van de campagne verteld. Het zijn voornamelijk personages die praten over de gang van zaken. Hierin worden net als in een film beide kanten van het verhaal besproken, zowel de Amerikaanse als de Duitse kant krijgen enige speeltijd. De game probeert de speler zo te betrekken bij



Afbeelding 24: De interface van *R.U.S.E.*

het verhaal. Er wordt echter niet gerefereerd aan historische realiteit. Er zijn namelijk geen archiefbeelden, geen kaarten en geen informatie of statistieken die verwijzen naar de Tweede

Wereldoorlog. Eigenlijk kan de speler alleen aan de voertuigen zien dat het zich in de Tweede Wereldoorlog afspeelt. De rest van de game ziet er namelijk ‘modern’ uit. De Interface (het ‘menu’ van de game) van *R.U.S.E.*, lijkt alsof het voor een futuristische game is gemaakt. Er is dan ook amper sprake van het tijdreisgevoel zoals Kingsepp dit omschrijft.

3.2.4. Geluid

Ook de *soundscape* wordt op een neutrale manier gebruikt. De verschillende troepen geven vooral informatie door die belangrijk is om tactische wijzigingen door te voeren. De soldaten roepen dingen als ‘proceeding to destination’ en ‘unit reports damage’ en ze schreeuwen dan ook geen ‘stoere’ dingen, zoals in de FPS-games. De Duitsers hebben geen stemmen met bijvoorbeeld een laffe ondertoon. Tijdens het spelen roepen ze amper iets. Alleen in de cutscènes praten ze met elkaar. Ze hebben hierin een typisch Duits accent, maar geen schrille of kwaadaardige ondertoon zoals in de meeste andere Tweede Wereldoorloggames.

Tijdens de gevechten wordt er geen *soundtrack* gebruikt. Er wordt namelijk alleen achtergrondmuziek gebruikt bij de cutscènes. Deze muziek is hetzelfde als in de andere Tweede Wereldoorloggames die in deze scriptie besproken worden, namelijk klassiek en ‘spannend’. De filmische ervaring in deze game is dan ook apart van het speelbare gedeelte. Die cutscènes vertellen namelijk een verhaal door middel van film en deze hebben geen invloed op het speelbare gedeelte van de game zoals dat bij de FPS-games vaak wel het geval was. Het ontbreken van muziek lijkt ook geen invloed te hebben op de *immersiveness* omdat er nog genoeg andere geluiden in de game zijn verwerkt. Er zijn constant explosies, beschietingen en pratende mensen in beeld waardoor het ontbreken van muziek geen invloed lijkt te hebben.

3.2.5. Authenticiteit



Afbeelding 25: De cover van *R.U.S.E.*

De website van *R.U.S.E.* bestaat nog wel, maar wordt niet meer onderhouden. De pagina bestaat alleen nog uit een achtergrond en de plekken waar tekst had moeten staan. Voor dit onderzoek is het jammer dat de gamebedrijven op het internet weinig tot geen aandacht meer besteden aan hun oudere games. Wat echter nog wel op het internet staat, is *the experience*. Deze *experience* is een ervaring die hoort bij de reclamecampagne rond *R.U.S.E.* *The Experience* laat zien hoe een list in het echt gebruikt werd. Het is een interactief plaatje waarin, vanuit een eerstpersoonsperspectief, op zoek moet worden gegaan naar de list. Deze *experience* bestaat uit verschillende hoofdstukken, waarin een aantal listen worden gebruikt. Een voorbeeld hiervan is radiostilte. De vijand gebruikt een list die

radiostilte heet. Dit betekent dat de vijand een hele divisie aan soldaten verstoopt, omdat deze niet meer via de radio gevolgd kunnen worden. De interactieve plaatjes zijn in het 'echt' opgenomen. Dit betekent dat de soldaten door mensen worden gespeeld en dat deze niet door de computer zijn gemaakt. Door de *experience* kunnen spelers kennis maken met de listen die in *R.U.S.E.* gebruikt worden. Omdat deze interactieve plaatjes vanuit het eerstpersoonsperspectief te zien zijn, wordt de ervaring ook groter. Ook de authenticiteit lijkt hierdoor sterker te worden, omdat het gaat om interactieve foto's en niet om door de computer gemaakte plaatjes.⁶²

Hoewel er verschillende *making-of* filmpjes zijn gemaakt, zijn deze vooral gericht op de listen en het verhaal van de game. De geschiedenis speelt hierin een achtergestelde rol. Hetzelfde geldt voor de trailers. In één van de trailers zitten twee mannen in een futuristische kamer troepen te besturen op een soort tablet. De Tweede Wereldoorlog zou hierin plaats kunnen maken voor elke andere oorlog die ooit heeft plaats gevonden.⁶³

In één van de interviews met Mathieu Girard (hoofdproducer van *R.U.S.E.*) wordt de vraag gesteld waarom er gekozen is voor de Tweede Wereldoorlog. Hij antwoordde hierop dat dit de gemakkelijkste oorlog was om te representeren. De verschillende facties waren toen gewaagd aan elkaar. Niet zoals in hedendaagse oorlogen, bijvoorbeeld in Irak. Daarnaast is de oorlog vooral herkenbaar voor iedereen. De spelers weten wat de verschillende voertuigen en troepen kunnen doen en hoe je ze moet gebruiken. Als laatste reden geeft hij aan dat er tijdens deze oorlog veel gebruik werd gemaakt van deceptie. Echt veel over de authenticiteit wordt er in het interview niet gezegd. Er wordt bijvoorbeeld niet aangegeven of de game zo realistisch mogelijk gemaakt is of dat er professionele historici geraadpleegd zijn bij het maken van de game. Terwijl dit een belangrijk punt was bij veel van de andere Tweede Wereldoorloggames die zijn besproken in deze scriptie.⁶⁴

In de extra's van de game zit een zogenaamde Ruseopedia. De Ruseopedia is een encyclopedie met alle eenheden en voertuigen die in de game verkrijgbaar zijn. Deze zijn allemaal gebaseerd op legereenheden en technologie die ook in het echt bestaan. In de Ruseopedia staat aangegeven hoe deze eenheden heten, meestal met hun bijnaam en hun sterke en zwakke punten. Door deze informatie krijgt de speler net even wat meer informatie over de technologie uit de Tweede Wereldoorlog mee, dan in de andere Tweede Wereldoorloggames. Dit heeft zeker invloed op de authenticiteit van de game en de ervaring wordt hierdoor versterkt.

⁶² 'The Experience': <http://ruse.uk.ubi.com/experience/> (25-05-2015).

⁶³ 'R.U.S.E. Exclusive Trailer': <https://www.youtube.com/watch?v=5ohNzHwL7FI> (25-05-2015).

Afbeelding 20: http://terminalgamer.com/wp-content/uploads/2010/09/RUSE_ALL_Preview_High_STrategy_View_Battle_Ardennes.png (16-06-2015).

⁶⁴ Tom Bramwell, 'Editor's blog: R.U.S.E. Interview': <http://www.eurogamer.net/articles/editors-blog-ruse-interview-blog-entry> (25-05-2015).

Afbeelding 25: <http://cdn0.spong.com/pack/r/u/ruse354395/-R-U-S-E-PC-.jpg> (29-06-2015).

In de game is verder niet zoveel te vinden over de verantwoording van de geschiedenis tegenover de speler. Zo zijn er geen 'echte' kaarten of archiefbeelden gebruikt. Het enige wat de game authentiek laat lijken is de manier waarop het slagveld wordt weergegeven. Dit is namelijk in een soort commandocentrum met daarin een tafel waarop de generaal met stukken kan schuiven om tactische zetten te doen. De legereenheden worden letterlijk een soort schaakstukken in de vorm van fiches als de speler ver uitzoomt. Het lijkt er daarom op alsof de speler in het 'echt' orders geeft aan legereenheden.

3.3. *Company of Heroes 2*

Company of Heroes 2 kwam uit in het jaar 2013 en is het vervolg op de populaire game *Company of Heroes* dat uitkwam in 2006. De uitbreiding voor *Company of Heroes 2*, *Ardennes Assault* kwam een jaar later uit. De game is net zoals *Order of War* en *R.U.S.E.* een *Real Time Strategy* game. Het spel is echter wel net als *Men of War* tactisch opgezet. De speler krijgt slechts weinig soldaten om een missie te voltooien. Het is echter wel mogelijk deze soldaten te vervangen, maar dit gaat niet zo snel als het tempo waarin ze omkomen.

3.3.1 *Perspectief*

Het is mogelijk om in *Company of Heroes 2* en *Ardennes Assault* twee verschillende campagnes te spelen. De originele game speelt zich af in de Sovjet-Unie. In deze campagne wordt een Russische luitenant in 1952 door de overheid ondervraagd. Hij vertelt hierin wat hij heeft meegemaakt tijdens de Tweede Wereldoorlog. De speler speelt dan deze herinneringen. De luitenant vecht mee in de slag om Stalingrad, in gevechten bij Moskou en in de slag om Berlijn. *Ardennes Assault* speelt zich af, zoals de naam al zegt, in het Ardennengebied in België, ook wel *the battle of the Bulge* genoemd. Deze campagne heeft geen verhaallijn, maar draait erom om de Duitsers tegen te houden in België.

De game kreeg in 2013 veel kritiek uit Rusland en de voormalige Sovjetstaten vanwege het gebruik van 'slechte' Russische stereotypen. De game zou zich teveel focussen op de gruwelijke tactieken die het Rode Leger tijdens de Tweede Wereldoorlog gebruikte. In de game worden bijvoorbeeld soldaten zonder wapens op de vijand afgestuurd. Tevens worden soldaten die zich terugtrekken uit het gevecht, doodgeschoten. De game zou teveel zijn gebaseerd op Hollywood films, zoals *Enemy at the Gates*. De makers van de game (Relic Entertainment) ontkennen dit. Zij zeggen dat ze *Company of Heroes 2* hebben gemaakt aan de hand van boeken, ooggetuigenverslagen en

andere archiefstukken. De kritiek op de game leidde uiteindelijk tot een stop van de verkoop van *Company of Heroes 2* in Rusland.⁶⁵

3.3.2. Locatie

Company of Heroes 2 speelt zich af in Rusland, Polen, Duitsland en België. De game is zo ontworpen dat een groot deel van de gevechten in de sneeuw plaatsvinden. De hele game is hierdoor grijs getint, waardoor het er ‘depressief’ uit ziet. De meeste levels van de Sovjetcampagne spelen zich af in en rond Stalingrad. Van de FPS- en RTS-games die besproken zijn, is dit toch wel het meest gebruikte slagveld aan het Oostfront. Het lijkt er dan ook op alsof de oorlog aan het Oostfront zich voornamelijk daar afgespeeld heeft, terwijl het front over de gehele breedte van Rusland en Oost-Europa liep.



Afbeelding 26: Gevechten tussen de ruïnes van Stalingrad

De Amerikaanse campagne is anders opgezet. Deze campagne is namelijk niet verhalend. De speler mag zelf kiezen welk gedeelte van de Ardennen hij wil bevrijden en of hij deze vervolgens wil aanvallen. De gebieden zien er allemaal hetzelfde uit, de dorpen lijken op elkaar en het sneeuwt er altijd. Het doel is om de gehele Ardennen te bevrijden en de Duitsers terug naar Duitsland te sturen. De campagne eindigt ook nadat de het gehele gebied is bevrijd.

⁶⁵ Colin Campbell, 'Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians':

<http://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian> (16-04-2015).

Vsevolod Pulya, "Company of Heroes 2' war game offends Russians':

http://rbth.co.uk/opinion/2013/08/13/company_of_heroes_2_war_game_offends_russians_28887.html (16-04-2015).

3.3.3. Tijd

Company of Heroes 2 maakt bij de Russische campagne net zoals bij de FPS-games, gebruik van een filmische ervaring om de speler het gevoel te geven dat hij zich in de game bevindt. Zoals uit de kritiek is gebleken, maakt de game daarbij gebruik van



stereotypen. De Sovjetsoldaten **Afbeelding 27: Sovjetsoldaten executeren een Duitse krijgsgevangene.**

worden net zoals in *Call of Duty: World at War* neergezet als antihelden. Zij winnen de oorlog echter wel op een barbaarse wijze. In de cutscènes voordat een level begint, spelen thema's als desertie en verraad een belangrijke rol. Veel Russische stereotypen komen hierin naar voren. Zo wordt er veel wodka gedronken, komt de communistische vlag op verschillende momenten in beeld en wordt er 'altijd' gevochten voor het 'moederland'. Ook *order 227* komt in de game naar voren. Dit was de opdracht die werd gegeven om Russische soldaten die zich terugtrokken dood te schieten. Opgeven werd gezien als desertie en daar stond de doodstraf op. De game focust zich op deze slechte elementen van het Russisch stereotype. Vaak komen ze terug in de cutscènes waardoor er extra veel aandacht aan deze elementen wordt besteed. De game maakt verder ook gebruik van kaarten om de speler terug in de tijd te laten reizen. Op de kaarten zijn vijandelijke troepen en troepenbewegingen aangegeven met een rode stift alsof deze er echt op getekend is.

De Amerikaanse campagne is duidelijk minder gebaseerd op een filmische ervaring. Dit resulteert erin dat de verschillende mogelijkheden neutraler weergegeven worden. De makers van de game hebben hier waarschijnlijk op gelet, vanwege de kritiek op de originele game. Er is geen verhaallijn en er zijn dus ook geen cutscènes waarin stereotypen naar voren kunnen komen. De Amerikanen en Duitsers zijn soldaten die tegen elkaar vechten en meer niet.

3.3.4. Geluid

Company of Heroes 2 maakt gebruik van een *soundtrack* en een *soundscape*. Beide campagnes hebben een soundtrack die overeenkomt met de klassieke en bombastische muziek die in andere Tweede Wereldoorloggames en ook in films wordt gebruikt. De Russische campagne heeft echter ook vaak marsmuziek op de achtergrond. Deze muziek zorgt ervoor dat het Russische stereotype in de game extra versterkt wordt. Ook de *soundscape* probeert het Russische stereotype te versterken. Er wordt namelijk vaak gekozen voor woorden die zij in films vaak gebruiken, zoals 'comrade' en 'the motherland'. Deze verwijzingen naar de communistische ideologie, worden in de game nooit

gebruikt door de Amerikanen of de Duitsers. De soldaten spreken tevens met een sterk Russisch accent net zoals in *Call of Duty: World at War*. Dit doen zij met een zware stem alsof zij hun hele leven zware shag of tabak hebben gerookt.

De Amerikanen spreken daarentegen net zoals in bijna alle andere Tweede Wereldoorloggames die in deze scriptie zijn besproken, met een 'stoere', maar heldere stem. De Duitsers spreken niet veel tijdens de game. Bij het minimale spreekwoord die ze krijgen, hebben ze geen hoge, schrille of kwaadaardige stemmen. Ze worden dan ook niet echt als 'slecht' gerepresenteerd.

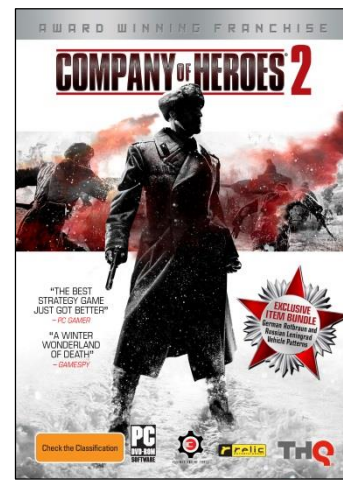
3.3.5. Authenticiteit

Op de website van *Company of Heroes 2* wordt er niet echt ingegaan op de authenticiteit. De website gaat vooral in op het verhaal van de game en de elementen die de game anders maken dan andere RTS-games. Hier noemen ze bijvoorbeeld het bloed en de sneeuw die in de game veelvuldig worden gebruikt. Als men verder de archieven van de website in duikt zijn er wel degelijk een aantal blogs die over geschiedenis gaan. Deze gaan vooral over herinneringen aan de oorlog. Tevens gaat er een blog over vrouwelijke Russische soldaten tijdens de Tweede Wereldoorlog, terwijl deze nauwelijks een rol in de game spelen.

Op de website zijn verder nog verschillende trailers gezet.

De makers laten in de trailers vooral actie zien, terwijl de insteek van de game toch echt tactiek is. Verder is er nog een *making-of* video. In deze video wordt uitgelegd hoe de game gemaakt is. Er is zeker een halve minuut (het filmpje duurt maar ongeveer 3 minuten) ingeruimd om te vertellen hoe gruwelijk de gevechten aan het Oostfront waren, ondersteund door verschillende beelden uit het archief. De rest van de video gaat verder in op elementen die ook op de website beschreven zijn.⁶⁶

Tijdens het maken van de game zijn er verschillende interviews gegeven. Deze interviews gaan over uiteenlopende onderwerpen zoals de muziek en andere elementen uit de game. In sommige interviews is er ook aandacht voor de Tweede Wereldoorlog. Er wordt hier vaak uitgelegd dat de oorlog in het Oosten, dus in de Sovjet-Unie, 'anders' was dan de oorlog in het Westen. Volgens de makers van de game was de oorlog in het oosten gruwelijker en dramatischer dan de oorlog in het Westen. Er wordt daarnaast uitgelegd dat het geluid van de wapens in een studio is



Afbeelding 28: De cover van *Company of Heroes 2*.

⁶⁶ 'Company of Heroes 2': http://www.companyofheroes.com/en_gb/ (25-05-2015).

'Media': http://www.companyofheroes.com/en_gb/media (25-05-2015).

Afbeelding 28:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/companyofheroes/images/4/4f/CoH2_initial_box_art.jpg/revision/latest?cb=20121004004201&path-prefix=en (29-06-2015).

opgenomen. Dit is iets wat andere bij een aantal andere Tweede Wereldoorloggames ook is gedaan. Tevens waren boeken ook een belangrijke inspiratiebron voor de game:

None of us have experienced war, so we also rely on the experiences of others and their stories. I still go back to books because I think they deliver a more emotional connection to the subject matter – reading someone like Vasily Grossman can really bring you the frontline.⁶⁷

Het gebrek aan het ‘zelf’ beleven van de oorlog wordt opgelost door het lezen van oorlogsboeken, wat volgens de geïnterviewde game director Quinn Duffy, voor een extra emotionele lading zorgde. Dit wordt dan weer gebruikt als een extra verantwoording tegenover de speler.

In de game zelf wordt helaas weinig informatie gegeven over de authenticiteit van het spel. Er zijn bijvoorbeeld geen extra's te vinden, ook was er geen ruimte voor een encyclopedie die meer uitleg geeft over de verschillende troepen die de speler kan gebruiken. Behalve een enkele wereldkaart die de speler tijdens het spelen tegenkomt, is er geen informatie meer te vinden. De cutscènes zijn vooral verhalend bedoeld en geven nauwelijks informatie over de Tweede Wereldoorlog.

3.5. Conclusie

Net zoals bij de FPS-games, verschillen de RTS-games van elkaar. De makers van de RTS-games kozen voor verschillende locaties en probeerden ieder hun game een andere insteek te geven. *Men of War* speelt zich af in de Sovjet-Unie en Griekenland. Het spel is daarnaast qua tactiek het meest ingewikkeld. De makers van *Order of War* kozen voor Frankrijk en de Sovjet-Unie. *R.U.S.E.* is daarentegen gesitueerd in Normandië en Duitsland. Deze game probeert grote gevechten op het scherm te krijgen. *Company of Heroes 2* is gelokaliseerd in de Sovjet-Unie en België. De representatie van de Tweede Wereldoorlog in RTS-games bestaat net zoals bij de FPS-game uit een combinatie van een filmische ervaring, stereotypen en herkenning, alleen in mindere mate.

Stereotypen zijn voornamelijk gebruikt in *Company of Heroes 2*. Deze game leunt op de Russische stereotype van een grove, Wodka drinkende, altijd communistische, antiheld. De Russische officier schiet dissidenten en krijgsgevangenen dood. Dit stereotype wordt versterkt door het gebruik van Russisch klinkende marsmuziek. De andere RTS-games maken minder gebruik van stereotypen. De locaties, zoals Frankrijk in *Order of War*, lijken vaak erg op elkaar, bestaand uit akkerland en ‘Franse’ architectuur. Daarnaast wordt er in *Order of War* een stereotype neergezet door het gebruik

⁶⁷ David Reid, ‘Company of Heroes 2 interview with game director Quinn Duffy’: <http://www.incgamers.com/2013/07/company-of-heroes-with-game-director-quinn-duffy> (25-05-2015).

van ingesproken tekst en verschillende stemmen. De Amerikanen klinken hierbij erg stoer en heldhaftig, terwijl de Duitsers altijd boos en laf klinken. Er zijn naast deze elementen weinig aanwijzingen voor stereotypen te vinden, waardoor de representatie van de oorlog in RTS-games ook neutraler lijkt. In *Men of War* en *Order of War* is het bijvoorbeeld ook mogelijk om een Duitse campagne te spelen. Dit was bij de FPS-games helemaal niet mogelijk. Dit kan komen omdat de afstand tot de oorlog door middel van de camerapositie en de invloed op het slagveld groter lijkt. In FPS-games is het namelijk de speler uit een eerstepersoonsperspectief die persoonlijk soldaten doodschiet, terwijl de speler bij RTS-games alleen opdrachten geeft om iets aan te vallen. De FPS-games proberen dit te verantwoorden door de Duitsers als kwaadaardig neer te zetten. In RTS-games gebeurt dit vaak niet.

Ook film heeft betrekkelijk minder invloed gehad op RTS-games. Bij FPS-games werd de speler vaak bij interactieve cutscènes betrokken. Dit is bij RTS-games niet het geval en de games met meer budget proberen dit op te lossen door het maken van cutscènes die niet interactief zijn, maar meer lijken op korte animatiefilms. Dit is terug te zien bij *R.U.S.E* en *Company of Heroes 2*. De stereotypen komen in deze filmpjes het meest naar voren. In *R.U.S.E* zijn ook de Amerikanen de helden. Hun heldendaden worden in deze filmpjes uitgebreid besproken, terwijl in *Company of Heroes 2* juist de slechte daden van het Rode Leger naar voren komen

De RTS-games maken ook gebruik van herkenning, al is dit net als bij de filmische ervaring en de stereotypen, in mindere mate. De games proberen bijvoorbeeld wel herkenbare scènes in het spel te plaatsen. Zo zit er in *R.U.S.E* en *Order of War* een landing op de stranden van Normandië in 1943. Dit is een gebeurtenis uit de Tweede Wereldoorlog die veel terug komt in films, zoals *Saving Private Ryan*. Daarnaast proberen de games ook elementen uit documentaires over te nemen. Zo zit er in elke RTS-game een bespreking van het slagveld. Er wordt dan een zwart-witte kaart op het scherm gezet, waarop met rode markeringen vijandelijke posities en troepenbewegingen worden aangegeven. *R.U.S.E* doet dit echter tijdens het spelen van de game. Als de speler met de camera uitzoomt dan krijgt hij een tafel met het slagveld erop te zien. Deze elementen dragen bij aan het tijdreis gevoel waar Kingsepp het over heeft.

Kingsepp geeft aan welke games er een bepaalde *immersive historicity* oproepen. Zij bespreekt echter alleen FPS-games. In deze scriptie is dat in het vorige hoofdstuk gedaan. Bij RTS-games is het lastiger te zeggen of deze een historisch gevoel oproepen die de omgeving laat verdwijnen. RTS-games zijn namelijk een heel ander soort games. De locaties, het gevoel van tijdreizen en het geluid zijn op een andere manier geïmplementeerd en volgens de analyse van Kingsepp zouden deze games dus weinig *immersive historicity* hebben.

Ook het authentiek zijn van een game, speelt een minder belangrijke rol bij RTS-games. Er zijn bijvoorbeeld geen extra's te vinden in de games. Tevens hebben de makers van de games het

niet over de invloed van een professionele historicus of militair. In de interviews van de games wordt hier en daar de Tweede Wereldoorlog besproken. Hierin wordt bijvoorbeeld verteld dat zij de informatie in de games hebben gebaseerd op boeken of archiefmaterialen. Op het internet proberen de makers op verschillende manieren te laten zien dat zij een authentieke Tweede Wereldoorlog representeren. In *Men of War* bestaat dit uit verschillende *Developers Diaries*, terwijl *R.U.S.E.* dit doet door middel van *The Experience*. Ook in de game zelf wordt dit op verschillende manieren gedaan. *R.U.S.E.* heeft dit gedaan door een hele encyclopedie in de game te verwerken. *Order of War* deed dit juist weer door in te zoomen op de verschillende machines die tijdens de Tweede Wereldoorlog werden gebruikt.

4. Conclusie

In de voorgaande hoofdstukken zijn verschillende onderwerpen besproken die een antwoord geven op de deelvragen en op de hoofdvraag. De deelvragen die werden gesteld zijn:

- Hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *First person shooter games* gerepresenteerd? En in hoeverre wordt er bij deze representatie gebruik gemaakt van stereotypen en authenticiteit?
- Hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *Strategy games* gerepresenteerd? En in hoeverre wordt er bij deze representatie gebruik gemaakt van stereotypen en authenticiteit?
- In hoeverre zijn er verschillen en overeenkomsten tussen *First Person Shooter games* en *Strategy games*?

De antwoorden op deze vragen moeten een antwoord geven op de hoofdvraag: **hoe wordt de Tweede Wereldoorlog in *Strategy-* en *first persoon shooter games* gerepresenteerd, in de periode 2007 tot en met 2014? En hoe kunnen de verschillen in de representatie van de Tweede Wereldoorlog verklaard worden vanuit de verschillen in gameplay?** Omdat het niet mogelijk was om alle Tweede Wereldoorlog videogames te analyseren, is er een selectie van zeven games gemaakt. De conclusie is dan ook van toepassing op deze selectie.

Hoofdstuk drie ging in op de analyse van FPS-games. Hierin werden de games *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Call of Duty: World at War* en *Medal of Honor: Airborne* geanalyseerd op de categorieën van Kingsepp, namelijk op locatie, tijd, geluid en de daaraan toegevoegde elementen perspectief en authenticiteit. In dit hoofdstuk kwam naar voren dat dit gamegenre leunt op stereotypen en een filmische ervaring. Hierin worden de Amerikanen als helden omschreven met daarbij passende heldhaftige momenten en uitspraken. De Duitsers en Sovjets worden anders gerepresenteerd. De Sovjetsoldaten worden namelijk afgebeeld als antihelden. Helden, maar wel helden die alle mogelijke middelen gebruiken om hun doel te bereiken. Hierbij moeten worden gedacht aan het gebruik van grof geweld, zoals het doodschieten van krijgsgevangenen. De Duitsers worden altijd gerepresenteerd als het 'slechte volk'. Ze hangen bijvoorbeeld een meisje op in *Brothers in Arms: Hell's Highway* en in *Medal of Honor* nemen ze zelfs monsterlijke vormen aan. De filmische ervaring is terug te zien in het gebruik van elementen uit een film en het gebruik van technieken uit een film. Zo is *Brothers in Arms* voor een groot deel gebaseerd op *Band of Brothers* en *Call of Duty* weer op *Enemy at the Gates*. Deze conclusie geeft het vermoeden dat de filmische ervaring en de stereotypen die automatisch voor een herkenning zorgen, belangrijker zijn dan een

'echte' historische bron (bijvoorbeeld historische literatuur en ooggetuigenverslagen). Dit is ook terug te lezen in de analyse van authenticiteit. Door het analyseren van websites, trailers, filmpjes en extra's, is goed te zien hoe de makers van deze games zijn omgegaan met de Tweede Wereldoorlog. Hierin komt naar voren dat ze het belangrijk vinden om de game zo authentiek mogelijk te maken. Hierbij is vooral gedacht aan het gebruik van bijvoorbeeld wapens en tanks die ook echt tijdens de Tweede Wereldoorlog zijn gebruikt, maar er is niet zozeer gedacht aan de verbeelding van de verschillende partijen. De games moeten leuk blijven, stereotypen en films helpen erbij om de game te ervaren. Door het gebruik van deze elementen kan de Tweede Wereldoorlog op een gemakkelijke en informele wijze aan de speler overgebracht worden. Een ingewikkelde politieke en ideologische geschiedenis van de Tweede Wereldoorlog is moeilijk te verklaren en daar zitten veel mensen ook niet op te wachten. Het is echter wel zeker dat de *Immersive History* (oftewel het gevoel dat de speler tijdelijk zijn omgeving vergeet en de game in wordt 'gezogen') door deze elementen wordt beïnvloed. Zoals eerder is aangegeven hebben stereotypen en film veel invloed op de herkenning van de Tweede Wereldoorlog in de game. Hoe meer de speler herkent, hoe meer hij zich verbonden met de game voelt en hoe meer hij zijn omgeving vergeet.

In hoofdstuk vier zijn vier *Strategy* games geanalyseerd en vergeleken met de drie FPS-games uit hoofdstuk drie. De vier games die in dat hoofdstuk behandeld zijn, heten: *Men of War*, *Order of War*, *R.U.S.E.* en *Company of Heroes 2*. Uit de verschillende analyses bleek dat strategie games gebruiken maken van veel verschillende elementen die ook in de FPS-games worden gebruikt. Zo worden er bij dit genre ook stereotypen en filmische elementen gebruikt. Dit gebeurt echter minder dan bij de FPS-games. De RTS-games lijken dan ook een neutralere versie van de Tweede Wereldoorlog. Bij deze games is het bijvoorbeeld vaak mogelijk om de Duitse factie te spelen terwijl dit bij de FPS-games niet mogelijk is. De speler krijgt hierdoor een kijk in de Tweede Wereldoorlog vanuit verschillende perspectieven. Als er dan toch stereotypen te vinden zijn, dan zijn deze meestal te zien in de verschillende cutscènes of andere filmpjes die in de games zijn verwerkt. Ook film heeft minder invloed gehad op de RTS-games. Het verhaal speelt vaak een minder prominente rol en er is dan ook minder ruimte om filmische elementen in de game te verwerken. Sommige games proberen het wel. Echter De manier waarop dit gedaan is, lijkt vaak kunstmatig. De games proberen de vele veldslagen die gevochten zijn aan elkaar te verbinden door cutscènes. Dit is bijvoorbeeld terug te zien in *Company of Heroes 2* en *R.U.S.E.* Tevens proberen zij dit door een zogenaamde cinematografische camera in de game te verwerken. Dit is een manier van filmen die in *Order of War* gebruikt wordt. De game zoomt dan in op de vechtende soldaten, eigenlijk waar de actie op dat moment plaats vindt. Qua authenticiteit zijn er niet veel verschillen tussen de FPS en RTS-games. Zo proberen de makers van de games in interviews duidelijk te maken dat de games zo authentiek mogelijk zijn. Er wordt echter minder over historici gepraat in de interviews, maar dit kan simpelweg ook komen doordat

deze games meestal een minder groot budget hadden dan de FPS-games. Deze historici of militairen kunnen hierdoor een minder prominente rol innemen. De RTS-games proberen echter wel op een andere manier hun representatie tegenover de speler te verantwoorden. Zo heeft *R.U.S.E.* een speciale encyclopedie (Ruseopedia) die uitleg geeft over de verschillende troepen en voertuigen die er in zijn verwerkt. De Ruseopedia geeft daarbij aan wat de zwakke en sterke punten van deze eenheden zijn. *Immersive history* is bij het analyseren van RTS-games een wat problematisch begrip. Het lijkt erop dat Eva Kingsepp niet over andere genres nadacht toen zij Tweede Wereldoorloggames ging analyseren. De *immersiveness* van deze games lijkt namelijk minder te zijn.

Er zijn ook elementen die terug zijn te vinden in beide gamegenres. Zo worden de Sovjetsoldaten en Amerikanen in beide genres op dezelfde manier gestereotypeerd. De Amerikanen zijn hierbij stoere heldhaftige soldaten, terwijl de Sovjets worden afgeschilderd als antihelden. Hoewel de cameraperspectieven in beide genres anders zijn, lijken de locaties in de RTS en FPS-games veel op elkaar. Dit is het best terug te vinden in de locaties van de voormalige Sovjet-Unie. De verschillende locaties in de Sovjet-Unie worden getypeerd als grijs, grijs en kapot. Er hangt een grijze filter over deze locaties terwijl deze filter niet is te zien bij andere locaties in Europa. De games blijven daarnaast oppervlakkig. Dit betekent dat ethische vraagstukken vermeden worden. Het is hoogstens een strijd tussen het goede en het kwade. Het is een oorlog tussen soldaten waarin geen burgerslachtoffers worden gemaakt en waarin de Holocaust als het ware niet is gebeurd. Alleen het gebruik van expliciet geweld is in sommige games verwerkt.

Nu de verschillen en overeenkomsten tussen *Strategy* en *First Person Shooter* games achter elkaar zijn gezet, is er nog de vraag of dit ook echt een antwoord op de hoofdvraag geeft. De Tweede Wereldoorloggames die zijn uitgekomen in de periode 2007 tot en met 2014 representeren een oorlog die grotendeels leunt op stereotypen en een filmische ervaring die dan weer zorgt voor een herkenning waar het publiek zich in kan vinden. Deze worden ondersteund door een authenticiteit die te vinden is in de game zelf, maar ook in extra's, websites, interviews, films en geluid. Het is echter wel zo dat dit per game verschilt en dat deze stereotypen en een filmische ervaring minder invloed hadden op de RTS-games. Het is daarnaast ingewikkeld om de verschillen tussen beide genres te verklaren uit de *gameplay*, maar het is wel duidelijk dat de *gameplay* invloed heeft op de representatie van de Tweede Wereldoorlog. Zoals eerder is beschreven, maken FPS-games meer gebruik van stereotypen en is het gebruik van een filmische ervaring groter. Dit komt omdat het eerstepersoonsperspectief zich hier ook gemakkelijker voor leent. De speler krijgt het gevoel dat hij een soldaat is die meevecht in de Tweede Wereldoorlog. Hij verplaatst zich door middel van de camerapositie in de rol van een soldaat. De Tweede Wereldoorlog wordt hierdoor meer 'ervaren'. Bij RTS-games wordt de oorlog, door de camerapositie, meer van een afstand beleefd en wordt er minder gebruik gemaakt van stereotypen en een filmische ervaring. Het lijkt er dan ook op dat de

Tweede Wereldoorlog hier minder 'ervaren' kan worden en het genre daardoor minder *immersive* is. Daarnaast lijkt het alsof de *immersiveness* van een game invloed heeft op de populariteit, maar ook weer niet. FPS-games zijn namelijk veruit de meest populaire games, maar ook RTS-games worden graag gespeeld. Ook hier lijkt de *gameplay* van beide genres invloed te hebben. Het publiek vindt het leuk om ondergedompeld te worden in de Twee Wereldoorlog, maar andere mensen vinden juist het leuk om strategisch ' bezig' te zijn. *Strategy* games is daardoor ook een populair genre.

Deze conclusie is een toevoeging aan de historiografie, omdat in de historiografie een analyse van RTS-games ontbreekt. RTS-games blijken ook anders in elkaar te steken dan FPS-games. RTS-games lijken namelijk minder *immersive*, maar zijn wel populair bij het publiek. Het gevolg hiervan is dat het begrip *Immersive Historicity* kan worden aangepast. Er moet worden uitgezocht waarom deze games met minder stereotypen en minder filmische ervaring toch mensen de game 'intrekken'. Dit heeft waarschijnlijk meer te maken met de *gameplay* die zeer verslavend is. Er is daarnaast een genre dat nog niet onderzocht is in deze thesis, namelijk de simulatiegames. In simulatiegames is het mogelijk om tanks, vliegtuigen of boten te besturen. Ook deze games moeten nog geanalyseerd worden. Tevens is er in toekomstig onderzoek meer ruimte om het publiek te onderzoeken. In deze scriptie is er voornamelijk gekeken naar het bericht en de verstuurder, om de termen van Stewart Hall te gebruiken.⁶⁸ Het is interessant om te kijken hoe geschiedenis in videogames ontvangen wordt en hoe het publiek hier mee omgaat. Daarnaast kunnen ook nog andere Tweede Wereldoorloggames onderzocht worden. In het verleden zijn er namelijk nog veel meer Tweede Wereldoorlog videogames uitgekomen en ook in de toekomst zullen er nog veel meer uitkomen. Tevens is het mogelijk om te kijken hoe andere momenten uit de geschiedenis in games worden gerepresenteerd. Het is net zo goed mogelijk dat Islamitische extremisten ook gestereotypeerd worden.

⁶⁸ Stuart Hall, 'Encoding, Decoding', *The Cultural Studies Reader* (1999) 90-102.

Bibliografie

Primaire Bronnen

- Best Way en Digitalmindsoft, *Men of War* (2009).
- Electronic Arts Los Angeles, *Medal of Honor: Airborne* (2007).
- Gearbox Software, *Brothers in Arms: Hell's Highway* (2008).
- Eugen Systems, *R.U.S.E.* (2010).
- Relic Entertainment, *Company of Heroes 2* (2013).
- Relic Entertainment, *Company of Heroes 2: Ardennes Assault* (2014).
- Treyarch, *Call of Duty: World at War* (2008).
- Wargaming.net, *Order of War* (2009).

Secundaire literatuur

- Baron, Jamie, 'Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface, and Historiographic Effects in Call of Duty: World at War', *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 4 (2010) 303-313.
- Brunsveld, Michiel, 'Brothers in Arms: Hell's Highway review':
http://www.gamersnet.nl/reviews/brothers_in_arms_hell_s_highway/ (2008).
- Campbell, Colin, 'Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians':
<http://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian> (16-04-2015).
- Donovan, Tristan, *Replay. The history of videogames* (East Sussex 2010).
- Frasca, Gonzola, 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place', *Digital Games Research Conference 2003 Proceedings* (2003).
Het artikel is hier te vinden: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2002.pdf (12-06-2015).
- Frasca, Gonzola, 'Simulation versus Narrative Introduction to Ludology', in Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 1* (New York and Abingdon 2003) 221-235.
- Gish, Harrison, 'Playing the Second World War: *Call of Duty* and the Telling of History', *Journal for Computer Game Culture* 4 (2010) 167-180.
- Groot, Jerome de, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture* (New York and Abingdon 2009).
- Hall, Stuart, 'Encoding, Decoding', *The Cultural Studies Reader* (1999) 90-102.

- Hayness, Jeff, 'Brothers in Arms: Hell's Highway. Every soldier goes through hell': <http://www.ign.com/articles/2008/10/07/brothers-in-arms-hells-highway-review> (29-06-2015).
- Heede, Pieter Van den, 'Historisch geweld in *real-time*. De voorstelling van de Tweede Wereldoorlog in first person *shooter-games*', *Tijdschrift voor Geschiedenis* 1 (2015) 93-108.
- Juul, Jesper, 'Games Telling stories? -A brief note on games and narratives', *The international journal of computer 1* (2001).
Het artikel is hier te vinden: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (12-06-2015).
- Kingsepp, Eva, 'Immersive Historicity in World War II Digital Games', *HumanIT* 8 (2006) 60-89.
- Mateas, Micheal, Andrew Stern, 'Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space', *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play* (2005).
Het artikel is hier te vinden: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.41489.pdf> (12-06-2015).
- Rejack, Brian, 'Toward a virtual reenactment of history: Videogames and the recreation of the past', *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice* (2007) 411-425.
- Ribbens, Kees, *Strijdtoneelen. De Tweede Wereldoorlog in de Populaire Historische Cultuur* (Rotterdam 2013).
- Perron, Bernard and Mark J.P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 1* (New York and Abingdon 2003).
- Pulya, Vsevolod, 'Company of Heroes 2' war game offends Russians': http://rbth.co.uk/opinion/2013/08/13/company_of_heroes_2_war_game_offends_russians_28887.html (16-04-2015).
- Tanine, Allison, 'The World war II Video Game, Adaptation, and Postmodern History', *Literature Film Quarterly* 38 (2010) 183-192.
- Vree, Frank van, 'Beleef het verleden! De encensering van de historische ervaring in de populaire cultuur' *Groniek* 180 (2008) 269-278.
- Watters, Chris, 'Brothers in Arms: Hell's Highway Review': <http://www.gamespot.com/reviews/brothers-in-arms-hells-highway-review/1900-6199475/> (15-10-2008).
- Wallop, Harry, 'Videogames sell more than DVDs and albums': <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8421458/Video-games-sell-more-than-DVDs-and-albums.html> (11-06-2015).
- Wolf, Mark J.P. (ed.), *Encyclopedia of Videogames. The Culture, Technology, and Art of Gaming. Volume 1* (Santa Barbara 2012).
- Worstell, Tim, 'Internet Censorship: You Can't Play Wolfenstein 3D in Germany': <http://www.forbes.com/sites/timworstell/2012/05/11/internet-censorship-you-cant-play-wolfenstein-3d-in-germany/> (30-12-2014).

Video Game Sales Wiki, 'Video game industry':
http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry#cite_note-bigfish-52 (11-06-2015).

Game websites

Brothers in Arms: <http://brothersinarms.wikia.com/> (30-12-2014).

'Website *Brothers in Arms: Hell's Highway*': <http://brothersinarmsgame.nl.ubi.com/> (21-05-2015).

Call of Duty: <http://www.callofduty.com/> (30-12-2014).

Company of Heroes: <http://www.companyofheroes.com/> (30-12-2014).

'Company of Heroes 2': http://www.companyofheroes.com/en_gb/ (25-05-2015).

Medal of Honor: <http://www.ea.com/nl/moh> (30-12-2014).

Medal of Honor: Airborne': <http://www.ea.com/medal-of-honor-airborne> (25-05-2015).

Men of War: <http://www.menofwargame.com/> (20-01-2015).

'Men of War': <http://www.menofwargame.com/games/original> (25-05-2015).

Order of War: http://en.wikipedia.org/wiki/Order_of_War (20-01-2015).

'Order of War', <http://store.steampowered.com/app/34600/?l=dutch> (25-05-2015).

R.U.S.E.: <http://en.wikipedia.org/wiki/R.U.S.E.> (20-01-2015).

Een lijst met Tweede Wereldoorloggames is hier te vinden:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_World_War_II_video_games (15-01-2015).

op deze website zijn alle game verkoopcijfers te vinden: <http://www.vgchartz.com/gamedb/> (15-01-2015).

Game interviews en andere media

Bramwell, Tom, 'Editor's blog: *R.U.S.E.* Interview': <http://www.eurogamer.net/articles/editors-blog-ruse-interview-blog-entry> (25-05-2015).

Gibson, Ellie, 'Brothers in Arms Hell's Highway': <http://www.eurogamer.net/articles/brothers-in-arms-hells-highway-interview> (21-05-2010).

Harris, Duncan, 'Interview with Medal of Honor: Airborne's Executive Producer':

<http://www.gamesradar.com/interview-with-medal-of-honor-airbornes-executive-producer/> (25-05-2015).

Husemann, Charles, 'Order of War Interview': <http://www.gamingnexus.com/Article/Order-of-War-Interview/Item2343.aspx> (25-05-2015).

Lauritzen, Jason, 'Call of Duty: World at War Interview':

<http://www.cheatcc.com/extra/interviewcallofdutyworldatwar.html>

Meer, Alec, 'RPS Interview: Men of War': <http://www.rockpapershotgun.com/2008/02/29/interview-men-of-war/> (25-05-2015).

Reid, David, 'Company of Heroes 2 interview with game director Quinn Duffy': <http://www.incgamers.com/2013/07/company-of-heroes-with-game-director-quinn-duffy> (25-05-2015).

'All MOH Airborne videos': <http://www.ea.com/medal-of-honor-airborne/videos> (25-05-2015).

'Brothers in Arms: Hells Highway documentary': <https://www.youtube.com/watch?v=fMUmTF8orwE> (21-05-2015).

'Call of Duty: World at War Trailer (HD)': https://www.youtube.com/watch?v=Y_Ip_SaJqpg

'Developers Update 1': <http://www.menofwargame.com/games/original/articles/1> (25-05-2015).

'The Experience': <http://ruse.uk.ubi.com/experience/> (25-05-2015).

'Media': http://www.companyofheroes.com/en_gb/media (25-05-2015).

'Men of War Manual': <http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/7830/manuals/MenofWarManual.pdf?t=1427147071> (25-05-2015).

'Men of War Media': <http://www.menofwargame.com/media> (25-05-2015).

'R.U.S.E. Exclusive Trailer': <https://www.youtube.com/watch?v=5ohNzHwL7FI> (25-05-2015).

Illustraties

Illustratie 1: <http://mms.businesswire.com/bwapps/mediaserver/ViewMedia?mgid=322916&vid=5> (11-06-2015).

Illustratie 2: http://www.nedgame.nl/afbeeldingen/brothers-in-arms-hells-highway/screenshots/3_6202031300.jpg (11-06-2015).

Illustratie 3: <http://i.imgur.com/PdQHD.jpg> (11-06-2015).

Afbeelding 4: https://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_in_Arms:_Hell's_Highway (15-06-2015).

Afbeeldingen 5 & 6: Rejack, Brian, 'Toward a virtual reenactment of history: Videogames and the recreation of the past', *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice* (2007) 417-418.

Afbeelding 7: http://vignette2.wikia.nocookie.net/brotherinarms/images/9/95/698898-584507_930063_20080417_screen006_super_large.jpg/revision/latest?cb=20100407150241 (15-06-2015).

Afbeelding 8: http://blog.al.com/techcetera/2008/10/german_maneuver_hd.jpg (15-06-2015).

Afbeelding 9: <http://www.imdb.com/title/tt0185906/> (29-06-2015).

Afbeelding 12:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/19/Call_of_Duty_World_at_War_cover.png (16-06-2015).

Afbeelding 14: http://medalofhonor.wikia.com/wiki/Nazi_Storm_Elite (16-06-2015).

Afbeelding 15: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/fa/MoH_Airborne_cover_PC_DVD.jpg (16-06-2015).

Afbeelding 18: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/56/Men_of_War.jpg (16-06-2015).

Afbeelding 19: <http://www.gamingnexus.com/Images/Article/vsblk12386/3.jpg> (16-06-2015).

Afbeelding 22: <http://static.giantbomb.com/uploads/original/1/14741/1110757-oow.jpg> (16-06-2015).

Afbeelding 25: <http://cdn0.spong.com/pack/r/u/ruse354395I/-R-U-S-E-PC-.jpg> (29-06-2015).

Afbeelding 28:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/companyofheroes/images/4/4f/CoH2_initial_box_art.jpg/revision/latest?cb=20121004004201&path-prefix=en (29-06-2015).

Bijlage 1: Analyzeschema

1. Algemene informatie	
Titel	
Jaar waarin de game werd uitgegeven	
Maker	
Uitgever	
Populariteit van de game	
<i>Strategy of first person shooter?</i>	
Gericht op actie of tactiek? combinatie?	
Historische context die in de game wordt gebruikt?	
2. Perspectief	
Vanuit welke mogelijkheid/personage kan er gespeeld worden?	
Welke campagnes kunnen er gespeeld worden?	
Hoe worden deze mogelijkheden/personages gestereotypeerd?	
Door wie wordt de vijand gespeeld?	
Hoe worden deze gestereotypeerd?	
Is er een duidelijke goed/kwaad tegenstelling?	
Verwijst de game hierin naar andere media?	
Welke perspectieven worden juist verborgen?	
Conclusie	
3. Locatie	
Waar speelt de game zich af? -welke steden? welke landen?	
Wat zijn stereotyperende elementen hierin?	
Verwijst de game hierin naar andere media?	
Welke locaties worden juist niet in games gebruikt?	
Conclusie	
4. Tijd	
Welke gebeurtenissen worden er nagebootst?	
Welke manieren gebruikt de game om de speler door de te tijd te laten reizen? -archiefbeelden, kaarten enz.	
Verwijst de game hierin naar andere media?	
Conclusie	
5. Geluid	
Is er spraken van een <i>Soundtrack</i> ?	
Is er spraken van <i>Soundscape</i> ?	
Zo ja, waar verwijzen deze geluiden naar?	
Conclusie	
6. Authenticiteit	
Maakt de game gebruik van archiefbeelden?	
Maakt de game gebruik van kaarten?	
Zijn er extra's?	

Zijn er 'feitjes'?	
Wat staat er op de website?	
Zijn er documentaire filmpjes?	
Wat wordt er in interviews over de games gezegd?	
Wordt er gebruik gemaakt van historische literatuur?	
Conclusie	
Welke scènes uit de games kan ik gebruik om de mijn tekst te verduidelijken?	
Hoe verhoudt dit alles tot <i>immersive historicity</i>?	
7. Conclusie	