



Feit versus fictie

Een onderzoek naar het belang van historische geloofwaardigheid in recensies van historische videogames

Master thesis
Hein Rietveld
Begeleider: prof. dr. C. R. Ribbens
Tweede lezer: P.J.B. Van den Heede
31-07-2018

woorden (exclusief tekstvakken, voorblad, koppen, inhoudsopgave en bibliografie): 29.344

*Bron illustratie voorblad: http://static.upcoming.nl/static/images/ea22731d42_1495117932_De-12-geschiedenislessen-die-Age-of-Empires-ons-leerde__main-main.jpg, laatst bezocht op 27 juli 2018, 15:51.

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1 Inleiding	1
<u>1.1 Introductie</u>	1
1.1.1 Introductie hoofdvraag en verantwoording	2
1.1.2 Introductie deelvragen en verantwoording	2
<u>1.2 Overzicht van literatuur</u>	5
1.2.1 Historische geloofwaardigheid en de subjectieve ervaring van game.....	5
1.2.2 Historische geloofwaardigheid en verwante concepten.....	7
1.2.3 Omgang met geschiedenis in populaire visuele media.....	11
1.2.4 (Game)recensies.....	12
<u>1.3 Bronnen en methodologie</u>	15
Hoofdstuk 2: Shooters	17
<u>2.1 Call of Duty WWII</u>	18
2.1.1 Professionele recensies.....	18
2.1.2 Gebruikersrecensies.....	23
2.1.3 Conclusie	25
<u>2.2 Battlefield 1</u>	27
2.2.1 Professionele recensies.....	27
2.2.2 Gebruikersrecensies.....	33
2.2.3 Conclusie	34
<u>2.3 Deelconclusie</u>	35
Hoofdstuk 3: Actie-rollenspelgames	37
<u>3.1 Assassins Creed Origins</u>	38
3.1.1 Professionele recensies.....	39
3.1.2 Gebruikersrecensies.....	43
3.1.3 Conclusie.....	45
<u>3.2 Kingdom Come Deliverance</u>	47
3.2.1 Professionele recensies.....	47
3.2.2 Gebruikersrecensies.....	51
3.2.3 Conclusie.....	53
<u>3.3 Deelconclusie</u>	53
Hoofdstuk 4: Strategiegames	54
<u>4.1 Age of Empires III</u>	55
4.1.1 Professionele recensies.....	56
4.1.2 Gebruikersrecensies.....	60
4.1.3 Conclusie.....	61
<u>4.2 Medieval II Total War</u>	62
4.2.1 Professionele recensies.....	62
4.2.2 Gebruikersrecensies.....	65
4.2.3 Conclusie.....	66
<u>4.3 Deelconclusie</u>	66
Hoofdstuk 5: Actie-avonturengames	68
<u>5.1 Valiant Hearts: The Great War</u>	69
5.1.1 Professionele recensies.....	70
5.1.2 Gebruikersrecensies.....	74
5.1.3 Conclusie	75
<u>5.2 Apotheon</u>	76
5.2.1 Professionele recensies.....	76
5.2.2 Gebruikersrecensies.....	80
5.2.3 Conclusie	81
<u>5.3 Deelconclusie</u>	81

Hoofdstuk 6: Conclusie	83
<u>6.1 Algemene conclusie</u>	83
<u>6.2 Beperkingen eigen onderzoek</u>	85
<u>6.3 Implicaties eigen onderzoek en suggesties voor verder onderzoek</u>	85
Bibliografie	87
Primaire bronnen.....	87
Secundaire bronnen.....	95

Hoofdstuk 1: Inleiding

1.1 Introductie

Games zijn een relatief nieuw medium (ze zijn er ongeveer dertig jaar). Kevin Kee vergelijkt de opkomst van games in zijn artikel ‘Computerized History Games: Narrative Options’ met die van boekdrukkunst en film. Bij die media duurde het ook langer voordat men beseftte wat de implicaties waren en hoe je het beste gebruik er van kan maken.¹ Sinds kort beseffen wetenschappers pas wat de implicaties van zo’n nieuw communicatiemiddel zijn. Onderzoek toont aan dat steeds meer mensen het spelen van een computerspel verkiezen boven het kijken van een televisieprogramma, het lezen van een roman of het luisteren naar muziek.² Waar vaak wordt gedacht dat het spelen van games iets voor kinderen is, blijkt dat de gemiddelde leeftijd van de gamer op 30 staat. Meer dan een derde van de gamers zou zelfs boven de 36 zijn.³ Ondanks het populaire idee dat gaming iets uitsluitend voor mannen zou zijn is de verhouding man/vrouw bijna gelijk al is dat verschillende per genre. De videogame industrie is een van de snelst groeiende markten en is nu al meer dan dubbel zo groot als de filmindustrie en het heeft de muziekindustrie ook al ruimschoots achter zich gelaten.⁴

Videogames zijn binnen historisch onderzoek geen onontgonnen terrein. ‘Historical Game Studies’ zoals Adam Chapman, historicus die zich vrijwel uitsluitend bezighoudt met historische videogames, het onderzoek naar games die op een of andere manier in relatie staan tot het verleden onlangs als naam meegaf, is een veld in wording.⁵ Het lijkt erop dat dergelijk onderzoek is ingegeven door het idee dat populaire cultuur zinvolle betrekking kan hebben tot het verleden en het potentieel heeft om te bepalen en te weerspiegelen hoe we zowel collectief als individueel denken, begrijpen, onderhandelen en praten over dat verleden in het heden. Bestaand historisch onderzoek naar videogames richt zich voornamelijk op de representatie van het verleden in bepaalde games of gamegenres of het zijn vormanalyses gericht op hoe games het narratief vorm geven en de formele mogelijkheden die het medium tot haar beschikking heeft. Ander, recentere, onderzoek dat zich richt op de ervaring van spelers gaat verder dan eerdergenoemde onderzoeken maar kan ook zeker onder de noemer Historical Game Studies vallen volgens Chapman.⁶ Chapman vindt het opmerkelijk dat er zo weinig onderzoek gedaan is binnen Historical Game Studies naar de doelgroep.⁷ Deze constatering was één van de aanleidingen om mijn onderzoek naar recensies van videogames te doen. De andere was mijn eigen ervaring, tijdens het spelen van historische games, dat ik het

¹ Kevin Kee, “Computerized History Games: Narrative Options”, *Simulation & Gaming* 42, nr. 4 (augustus 2011): 423, <https://doi.org/10.1177/1046878108325441>.

² Michalis Kokonis, “Intermediality between Games and Fiction: The ‘Ludology vs. Narratology’ Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca”, *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 9, nr. 1 (1 januari 2014), <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>.

³ Kokonis.

⁴ “Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music”, NASDAQ.com, 13 juni 2016, <http://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585>.

⁵ Adam Chapman, Anna Foka, en Jonathan Westin, “Introduction: What Is Historical Game Studies?”, *Rethinking History* 21, nr. 3 (3 juli 2017): 1, <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>.

⁶ Chapman, Foka, en Westin, 5.

⁷ Chapman, Foka, en Westin, 10.

historisch karakter van zo'n spel niet altijd op waarde schat. Dat wil zeggen dat ik het historisch karakter van zo'n spel niet altijd met extra aandacht bekeek, vandaar dat ik mij afvroeg hoe dat bij anderen zou zijn.

1.1.1 Introductie hoofdvraag en verantwoording

De volgende hoofdvraag is leidend binnen het onderzoek: *In hoeverre is historische geloofwaardigheid van belang voor de waardering van historische games door spelers en op welke wijze komt dit tot uiting in recensies van historische games?* De term 'historische geloofwaardigheid' is geen wijdverbreid concept binnen de historiografie. Mijn inziens dekt het de betekenis van mijn onderzoek.. Door voor deze formulering te kiezen betrek ik alle relevante onderzoeksterreinen, namelijk het spanningsveld van games en de verwachting van historische accuratesse in (quasi)historische games in relatie tot historische feiten en de representatie van het verleden en de beleving hiervan. Mijn doel is om te onderzoeken of het belang van historische geloofwaardigheid, zoals dat expliciet en impliciet wordt beschreven door meer of minder specifieke groepen recensenten tussen bepaalde gamegenres en tussen individuele games binnen de genres verschillend is. Ik zal dus kijken naar alles wat over het historisch karakter beschreven wordt in recensies (en in sommige gevallen wat er niet over is geschreven is). Het bronnenmateriaal voor mijn masterthesis bestaat uit gamerecensies, zowel van gebruikers als van professionele recensenten.

Met deze hoofdvraag hoop ik te onderzoeken op welke wijze gamers omgaan met de representatie van het verleden in historische videogames. Ik verwacht in mijn onderzoek vast te stellen, vanuit mijn eigen achtergrond als jarenlange speler van historische spellen van allerlei genres, dat gamers, alhoewel dat per genre zeker verschillend zal zijn, een historische setting omwille van *immersiveness*, een concept dat later in dit hoofdstuk uitgelegd zal worden, op prijs weten te stellen. Met andere woorden het vermogen van de gamer zich in te beelden in een (historische) setting zal voor een groot deel bepalend zijn voor de spelervaring en de beoordeling daarvan. In hoeverre de historische setting in het spel geloofwaardig wordt geacht is een belangrijke vraag voor historisch onderzoek aangezien deze vraag het belang voor gamers van het verschil tussen een fictieve fantasierijke (waar geen of veel minder sprake van (historische) geloofwaardigheid kan zijn) en een historische setting blootlegt. Tegelijkertijd hoop ik met mijn hoofdvraag beantwoord te krijgen in hoeverre het verleden daarbij kenbaar wordt voor de gamer. Ik verwacht dat niet het verleden (object) specifiek kenbaar wordt maar dat de manier waarop het verleden wordt gerepresenteerd (subject) wel tot inzichten wat betreft de beeldvorming omtrent de geschiedenis kan leiden bij gamers. In hoeverre daar cognitieve claims aan kunnen worden verbonden is voor deze scriptie niet direct van belang omdat kennisvergaring niet het doel van dit onderzoek is. Games, en het zal interessant zijn te ontdekken of en in hoeverre daar verschil in zit per genre en game zouden de gamer wel belangrijke inzichten over het verleden kunnen verschaffen.

1.1.2 Introductie deelvragen en verantwoording

Uit onderzoek van de Entertainment Software Group van 2016, die zijn cijfers baseren op verkoopcijfers van verschillende bronnen blijkt dat schietspellen het meest populair zijn in de VS, gevolgd door actie-,

roleplaying-, sport-, avontuur-, vecht-, strategie- en racegames.⁸ Uit mijn eigen onderzoek blijkt dat er weinig (populaire) historische vecht-, racing- en sportgames uitgegeven zijn dus zal het onderzoek zich tot shooters, actie/roleplaying, avontuur en strategiegames beperken. De deelvragen luiden daarom als volgt: 1. *In hoeverre is het historisch karakter in shooters van belang voor professionele en gebruikersrecensenten?* 2. *In hoeverre is het historisch karakter in historische strategiegames van belang voor professionele en gebruikersrecensenten?* 3. *In hoeverre is het historisch karakter in historische actie-avonturengames van belang voor professionele en gebruikersrecensenten?* 4. *In hoeverre is het historisch karakter in historische actie-rollenspel games van belang voor professionele en gebruikersrecensenten?* In elk van deze hoofdstukken zal geanalyseerd worden op welke wijze het historisch karakter van het spel wordt beoordeeld in termen van historische geloofwaardigheid.

Gamedesigners Ernest Adams en Adam Rollings hebben in hun boek *Fundamentals of Game Design*, geprobeerd de verschillende genres te definiëren. Actiegames bevatten puzzels en een verscheidenheid aan conflicten, meestal tussen een klein aantal personages. Actiegames bevatten vaak ook eenvoudige economische uitdagingen zoals het verzamelen van objecten. Bij actiegames worden de reflexen van de gamer vaak op de proef gesteld. Strategiegames omvatten strategische, tactische, economische en soms logistieke uitdagingen. Hier ligt de focus op gameplay waarbij de speler zorgvuldig en bekwaam moet denken en plannen om een overwinning te behalen. Vaak krijgt de speler een perspectief van boven op de spelwereld en heeft het (in)direct verschillende eenheden onder zijn commando. Avontuurspellen bieden vooral exploratie, puzzels en gevechten. Ze bevatten soms ook conceptuele uitdagingen. Avontuurspellen kunnen ook een fysieke uitdaging bevatten, maar slechts zelden. In rollenspel games staat de ontwikkeling van een of meerdere gamepersonages centraal tegelijk.

Ook gaan de auteurs in op hybride genres. Verreweg het meest geziene hybride genre is het actie-avonturen genre.⁹ Naast actie bevatten deze games veel puzzels en een goed verhaal. Een ander hybride genre dat tegenwoordig erg in zwang is, is het actie-rollenspel genre. In een recent artikel van game journalist Ryan Clement op IGN, een bekend gaming platform, wordt aangetoond dat RPG's hun intrede hebben gedaan in (vrijwel alle) andere genres. Clement verwoordt het als volgt: "het volgen van een visuele weergave van de vooruitgang voldoet aan onze meest fundamentele behoeften, en de geneugten van het volgen van een verhaal is menseigen"¹⁰ Dit is bijvoorbeeld het geval in actiegames waar spelers nieuwe wapens of talenten voor hun personage moeten vrijspelen. Door de speler te belonen met nieuwe voorwerpen is er naast het bevredigende gevoel van actie ook een secundair doel van groei en vooruitgang dat wordt vervuld. Maar ook in strategiegames zijn er tal van voorbeelden te vinden van RPG-elementen, denk aan de *Total War*-series waarbij historische legers ervaringspunten verdienen waardoor zij sterker worden. Een ander recenter voorbeeld is de *Call of Duty*-series. In het nieuwste deel, *Call of Duty: WWII*, worden wapens, uniformen en emblemen uitgespeeld door bepaalde (dagelijkse of wekelijkse) opdrachten te vervullen. Er is

⁸ * All products require an annual contract Prices do not include sales tax, "U.S. most popular video game genres 2016", Statista, geraadpleegd 23 december 2017, <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/>.

⁹ Ernest Adams en Andrew Rollings, *Fundamentals of game design*, 2nd ed, Voices that matter (Berkeley, CA: New Riders, 2010), 71.

¹⁰ Ryan Clements, "RPGs Took Over Every Video Game Genre", *IGN* (blog), 12 december 2012, <http://www.ign.com/articles/2012/12/12/rpgs-took-over-every-video-game-genre>.

dus overlap binnen de genres, desalniettemin zijn er binnen mijn selectie van spellen per genre meer (gameplay)gelijkenissen dan verschillen. In elk hoofdstuk zullen de genres nader toegelicht worden.

De games voor mijn onderzoek betreffen: *Kingdom Come: Deliverance* (2018), *Assassins Creed Origins* (2017) (beide actie/rollenspelgames), *Valiant Hearts: The Great War* (2015), *Apotheon* (2014) (beide actie/avontuur), *Call of Duty: WWII* (2017), *Battlefield 1* (2016) (beide schietspellen) en *Age of Empires III* (2005) en *Medieval II: Total War* (2006) (beide strategiegames). Tot deze selectie ben ik gekomen door allereerst te kijken of de games qua gameplay gelijkend aan elkaar zijn. Zo zijn *Battlefield 1* als *Call of Duty WWII* allebei shooters waarbij je een singleplayer campaign hebt waarin je verhalen over respectievelijk de Eerste en Tweede Wereldoorlog moet uitspelen en vergelijkbare multiplayer modi hebt. Ten tweede heb ik onderzocht of de games historische nauwkeurigheid nastreven. Er zijn tal van gamers en gamende historici die uit hobbymatige of professionele interesse hebben onderzocht of historische representatie in games strookt met het verleden zoals dat wordt gepresenteerd in historische studies. Bij alle games zijn daar artikelen over geschreven op gamewebsites of zijn daar discussies over op populaire gameforums. Ten derde heb ik geprobeerd games te vinden die binnen een jaar van elkaar zijn uitgekomen zodat dezelfde mate van ‘immersiveness’ kan plaatsvinden. De ‘graphics’ van een game, dus hoe mooi een game het verleden kan verbeelden, dragen bij aan de mate waarin de gamer zich kan verplaatsen in het verleden. Wanneer een game dat veel beter kan omdat hij veel later is uitgekomen en zo er veel meer mogelijk was op het gebied van techniek zou dit een scheve vergelijking zijn. Ook heb ik gekeken naar hoe een game wordt aangeboden door een ontwikkelaar. Wanneer de ontwikkelaars historische correctheid hoog in het vaandel hadden en de games ook op die manier in de markt hebben gezet spreekt dat voor hun. Als laatste heb ik gekozen voor zeer uiteenlopende periodes en regio’s omdat zo kan worden onderzocht hoe gamers omgaan met wat voor hun een bekend narratief kan zijn (denk aan *Call of Duty WWII*) respectievelijk met een verleden dat hen volledig onbekend zou kunnen zijn (denk aan de Eerste Wereldoorlog (*Battlefield 1*)). Chapman benadrukt in het artikel ‘What is Historical Game Studies’ de noodzaak van historici om andersoortige games te onderzoeken (dus niet de games met bijvoorbeeld de gebruikelijke Tweede Wereldoorlog-verhaallijnen): “[It is important to diversify] our focus to include games originating from beyond western cultures and to consider games that might be overlooked under more immediately obvious conservative definitions of historical game.”¹¹

¹¹ Chapman, Foka, en Westin, “Introduction”, 9.

1.2 Overzicht van literatuur

1.2.1 Historische geloofwaardigheid en de subjectieve ervaring van games

Geloofwaardigheid is de eigenschap dat iets of iemand betrouwbaar wordt verondersteld.¹² Van historische geloofwaardigheid in games is dus sprake wanneer de gamer het gepresenteerde beeld van het verleden betrouwbaar acht. Historische geloofwaardigheid staat dus niet gelijk aan historische authenticiteit. Een game, kan volgens bepaalde historische studies of historici, een grotendeels kloppend verhaal presenteren maar dat hoeft niet te betekenen dat het automatisch geloofwaardig wordt geacht door de gamers. Of andersom; een game kan een niet zo kloppend verhaal presenteren maar wel als historisch geloofwaardig beoordeeld worden door de gamer. Ook staat historische realisme niet gelijk aan realisme in een game; een game kan zo gemaakt zijn dat de wetten van natuurkunde (bijvoorbeeld zwaartekracht) perfect zijn toegepast of dat een menselijk lichaam perfect is nagemaakt waardoor gamepersonages op een realistische en voor gamers geloofwaardige wijze bewegen. Het concept heeft dus zijn haken en ogen maar ik geloof dat historische geloofwaardigheid een gepast concept is voor mijn onderzoek omdat het de subjectieve ervaring van gamers centraal stelt. Door te onderzoeken hoe het gerepresenteerde verleden wordt ervaren in games hoop ik te kunnen ontdekken wat de betekenis van een historische representatie is voor gamers en ik hoop zo een bijdrage te kunnen leveren aan toekomstig historisch onderzoek. De relatie tussen historische geloofwaardigheid en de subjectieve ervaring komt in het volgende citaat van Jerome de Groot toepasselijk naar voren: "History in gaming presents at once a complexity of historical experience and a tightly organised, inflexible model of history. This type of experience suggests an investment in dynamic models of history, an economy of historical desire drawn inexorably toward the tension between 'experience' and 'authenticity'."¹³

Om een beter besef te krijgen van hoe de ervaring van het gamen ons inzicht kan geven in hoe gamers zich tot het verleden verhouden is het van belang te kijken naar wat die subjectieve ervaring van het gamen dan omvat. Bestaande literatuur die zich richt op de subjectieve ervaring van de gamer is schaars en gedateerd en is voornamelijk door gamedesigners geschreven. Binnen 'Historical Game Studies', zoals aangeduid door Chapman, is hier nog weinig aandacht voor. Binnen de ludologie, het veld dat zich toelegt op het bestuderen van games, is er wel aandacht voor de subjectieve ervaring van games. Gonzalo Frasca was één van de eerste wetenschappers die pogingen ondernam om dit als onafhankelijk veld op te zetten.¹⁴ Steeds meer wetenschappers, waaronder psychologen, programmeurs en sociologen dragen bij aan de ontwikkeling van dit academisch veld.¹⁵ Wereldwijd zijn er steeds meer universiteiten die een leerstoel voor 'gamestudies' in het leven roepen of anderszins vakken over (historische) games aanbieden. Eerst zal een kort overzicht volgen van de onderzoekrichtingen binnen game studies.

¹² "Van Dale", geraadpleegd 25 juli 2018, <https://www.vandale.nl/zoeken/zoeken.do>.

¹³ Jerome De Groot, *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (London: Routledge, 2009), 139.

¹⁴ Gonzalo Frasca, "Simulation versus narrative", *The video game theory reader*, 2003, 221.

¹⁵ Frasca, 230.

Grofweg kan er gesproken worden van twee verschillende onderzoeksobjecten binnen game studies: dat naar representatie en dat naar simulatie. Bij representatie wordt het verleden gerepresenteerd in een narratief, simulatie gaat echter verder dan het narratief. Hoewel onderzoek naar representatie van het verleden in videogames interessante uitkomsten kan bieden, is onderzoek naar simulatie misschien nog wel belangrijker. Representatie versus simulatie is een centraal probleemveld binnen onderzoek naar games.¹⁶ Bij simulatie draait het om de spelmechanismes die kunnen leiden tot ontelbaar verschillende uitkomsten, vaak in de vorm van een narratief. Waar de (klassieke) ludologen zich verzetten tegen het idee dat games slechts een extensie van het narratief zijn, is dat binnen de narratologie en sommige historische onderzoeken een hele gangbare methode van onderzoek. Narrativisten zijn van mening dat het narratief een essentieel onderdeel is van het spel terwijl ludologen van mening zijn dat de gameplay een belangrijker onderdeel is voor de gamer en dat gamers zich niet zo bezighouden met het verhaal. Het verzet tegen de narrativistische methodologie is één van de redenen waarom wetenschappers zoals Espen Aarseth, hoogleraar in Humanistic Informatics te Bergen, in 2001 al hun best deden om gamestudies als nieuw veld, los van bestaande theorieën, van de grond probeerde te laten komen.¹⁷

In een artikel uit 2003 probeert Gonzalo Frasca echter een nuance aan te brengen in de tegenstelling tussen narrativisten en ludologen. In zijn artikel 'Ludologists love stories too' probeert hij de lezer te overtuigen van het feit dat de tegenstelling in het wetenschappelijke debat betreffende gamesonderzoek (narratief versus gameplay) niet zo zwart-wit moet worden gezien. Zijn belangrijkste bevindingen zijn dat de discussie veel meer een constructie is dan een werkelijkheid omdat de twee stromingen maar lastig zijn te identificeren en dat diegenen die zich als ludoloog bestempelen aan het verhaal van een game zeker wel waarde (moeten) hechten.¹⁸ Beide onderzoeksmethodes kunnen volgens hem vruchtbaar zijn en hij pleit daarom voor het vergeten van deze tegenstelling.¹⁹

Adam Chapman sluit zich aan bij de discussie aan over wat belangrijk onderzoek naar videogames is. In zijn artikel, 'Privileging Form Over Content', gaat hij in op de vraag of inhoud of vorm centraal moet staan in historisch onderzoek naar videogames. Zijn belangrijkste conclusie is dat er te veel historici onderzoek doen naar de representatie, historische accuratesse en het narratief van een game in plaats van zich te richten op de vorm wat veel betekenisvoller onderzoek kan opleveren.²⁰ Vorm kan echter niet los worden gezien van inhoud; onderzoek naar inhoud kan volgens Chapman basale informatie opleveren maar je weet dan nog altijd niet hoe die inhoud wordt ervaren.²¹ Onderzoek naar de ervaring van de doelgroep (gamers) is vernieuwend en kan nieuwe inzichten bieden in hoe wij het verleden in games ervaren. Chapman beschrijft de ervaring van een gamer als een wisselwerking tussen 'lezen' en 'spelen'.²²

¹⁶ Kokonis, "Intermediality between Games and Fiction".

¹⁷ Espen J. Aarseth, Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*. vol. 1, no. 1, p. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

¹⁸ Gonzalo Frasca, "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.", in *DiGRA conference*, 2003.

¹⁹ Frasca.

²⁰ Adam Chapman, "Privileging form over content: Analysing historical videogames", *Journal of Digital Humanities* 1, nr. 2 (2012): 1–2.

²¹ Chapman.

²² Chapman.

Richard Rouse, een bekende Amerikaanse gamedesigner, geeft in zijn boek *Game Design: Theory & Practice*, ook aan dat het verhaal slechts een bijzaak voor de gamer is. Wat gamers voornamelijk zoeken in hun game-ervaring is volgens hem actie, totale onderdompeling ('immersion') in een spelwereld en bovenal betekenisvolle interactie binnen het spel.²³ In het boek van gamedesigners Katie Salen en Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, worden een aantal belangrijke kenmerken van de game-ervaring uitgelicht. Centraal concept in het boek is 'meaningful play'. Regels zijn belangrijk maar uiteindelijk draait het om het ontwerpen van zo een onvoorspelbare game dat de gamer de ruimte krijgt om de actie en wereld naar zijn hand te zetten.²⁴ Salen en Zimmerman beschrijven de staat van het spelen als een soort dubbel bewustzijn: enerzijds ga je volledig op in een andere fictieve wereld (het concept van 'immersion') en anderzijds is de gamer zich bewust van het feit dat het niet de realiteit is.²⁵

1.2.2 Historische geloofwaardigheid en verwante concepten

Binnen de geschiedenisdidactiek is er het een ander geschreven over hoe er historisch besef gevormd of ontwikkeld kan worden. Deze literatuur kan van belang zijn om een beter beeld te krijgen hoe door gaming een beeld gevormd kan worden van het verleden. Kees Ribbens, formuleert in zijn dissertatie, *Een eigentijds verleden: alledaagse historische cultuur in Nederland 1945-2000*, een kort overzicht relevante opvattingen over historisch besef. Karl-Ernst Jeissman lijkt in dit kader een relevante bijdrage te leveren om te begrijpen hoe bijvoorbeeld via beelden een beeld van het verleden kan worden geschept; "Jeissmann benadrukt dat Geschichtsbewusstsein een samenhangend geheel omvat van interpretatie van het verleden, hedendaags inzicht en toekomstperspectief en dus meer is dan alleen maar kennis van of interesse voor de geschiedenis. Historisch besef vervult enkele belangrijke functies in het leven van individuen en groepen, namelijk het funderen van een identiteit, het legitimeren van situaties of aanspraken en een oriëntatiefunctie."²⁶ Een andere Duitse historicus, Hans-Jurgen Pandel, had als aanvulling hierop dat het bij Geschichtsbewusstsein om een individueel bewustzijnsniveau draait waarbij de narratieve vaardigheid om het verleden te vertellen en te begrijpen centraal staat. Het gaat hier dan zowel om een interpretatiefunctie en waarnemingsfunctie.²⁷

Het idee dat schoolboeken bepalen hoe de jongste generatie denkt over de geschiedenis is inmiddels lang achterhaald. Een basisschoolleerling vroeg ooit op een gameconferentie: 'Waarom zou ik ooit over het Oude Rome willen lezen als ik het in een game zelf kan bouwen?'²⁸ Ik denk dat deze vraag veelzeggend is voor hoe onderzoekers het medium games zouden moeten benaderen. Uit onderzoek blijkt dat de nieuwere generaties heel anders tegen het opdoen van kennis aankijken dan vroeger.²⁹ Kurt Squire, professor in informatica, schrijft over een nieuwe cultuur van simulatie, waarin de digitale media het mogelijk

²³ Richard Rouse, *Game design: theory & practice*, 2nd ed (Plano, Tex: Wordware Pub, 2005), 7.

²⁴ Katie Salen en Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (MIT Press, 2004).

²⁵ Caroline Pelletier, "Book Review: Rules of Play: Game Design Fundamentals", *Visual Communication* 4, nr. 1 (februari 2005): 122, <https://doi.org/10.1177/1470357205048940>.

²⁶ Kees Ribbens, *Een eigentijds verleden: alledaagse historische cultuur in Nederland, 1945-2000* (Hilversum: Verloren, 2002), 18.

²⁷ Ribbens, 19.

²⁸ Kurt Squire, "From content to context: Videogames as designed experience", *Educational researcher* 35, nr. 8 (2006): 19.

²⁹ Squire, "From content to context".

maken om werelden te construeren, mee te interacteren en onderzoeken.³⁰ Videogames zijn vaak het uitgewezen medium daarvoor, als voorbeeld noemt Squire de *Civilization* series; je kunt er een hele beschaving opbouwen, oorlogen voeren, economie bedrijven en opgaan in andere culturen en elke keer dat je het speelt kan de uitkomst weer veranderen.³¹ Wanneer videogames zo bepalend zijn voor hoe de huidige generatie de geschiedenis beschouwt is het een interessante vraag of historische geloofwaardigheid überhaupt nog van belang is in videogames (aangezien dat er dan in mindere mate sprake kan zijn van kennis waaraan gerefereerd wordt), waar het gros van de spelers toch nog redelijk jong is.

Het eerdergenoemde concept 'immersion' komt ook voor in andere literatuur over videogames. Historica en mediadeskundige Eva Kingsepp heeft het begrip 'immersiveness' verder uitgewerkt. In haar artikel 'Immersive Historicity in World War II Digital Games' laat ze aan de hand van drie populaire Tweede Wereldoorlog games zien hoe middels het opgaan in de ruimte, geluid en tijd van een spel een gamer de geschiedenis als het ware opnieuw kan beleven.³² Dit idee van tijdreizen maakt het opdoen van historische kennis mogelijk. De representatie van het verleden uit zich volgens haar vervolgens het beste wanneer het desbetreffende onderwerp vergeleken wordt met hoe het gerepresenteerd werd in films en boeken. In gamerecensies wordt immersion ook vaak gebruikt als een beoordeelpunt en alhoewel deze term dus zeker relevant is voor mijn onderzoek, is er ook verwarring omtrent de precieze invulling van het concept.³³ Er is literatuur over 'immersiveness' met betrekking tot schilderijen, films en andere media maar dit is slechts in beperkte mate te vergelijken met de beleving van games. Het idee van 'aanwezig zijn' in een virtuele realiteit is dus lastig te toetsen.

Kingsepp gebruikt termen vanuit mediastudies zoals 'immediacy', 'remediation' en 'hypermediacy' om het medium van games verder te verklaren. Volgens haar is het belangrijk om je bewust te zijn van de prefiguratie van het leven, dat wil zeggen, het narratieve aspect ligt al in de werkelijkheid besloten. Aan de hand van mythes, legendes en sprookjes duiden wij de wereld om ons heen en het idee van een tegenstelling tussen goed en kwaad is daar belangrijk in. Beelden zijn hierbij heel belangrijk, die kunnen een emotionele reactie teweeg brengen. Waar in de Renaissance schilderijen dat teweeg konden brengen, hebben digitale media die rol tegenwoordig overgenomen. Deze 'immediacy' dan wel onmiddellijkheid van de ervaring is ook een kenmerk van Ankersmit's historische ervaring.³⁴ Ankersmit beschrijft in zijn boek *De historische ervaring* (1993) hoe Johan Huizinga, de beroemde Groningse historicus, bij het zien van de Vlaamse Primitieven tot het inzicht kwam om zijn boek over de Middeleeuwen de metaforische titel *Herfsttij der Middeleeuwen* mee te geven. Het is een niet-cognitieve ervaring van waarheid, een gevoel. Toch hoeft deze ervaring volgens Ankersmit weinig te maken met historische kennis of inzicht. Die historische ervaring kan de interesse in geschiedenis wel prikkelen en dat kan weer tot historische kennis en nieuwe inzichten leiden.³⁵

³⁰ Squire.

³¹ Squire, 22.

³² Eva Kingsepp, "Immersive historicity in World War II digital games", *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science* 8, nr. 2 (2013), 61.

³³ Gordon Calleja, *In-game: from immersion to incorporation* (Cambridge, Mass: MIT Press, 2011), 18.

³⁴ Franklin Rudolf Ankersmit, *De historische ervaring* (Historische uitgeverij Groningen, 1993), 128.

³⁵ Ed Jonker, *Historie: over de blijvende behoefte aan geschiedenis* (Uitgeverij Van Gorcum, 2001), 92.

De historische ervaring wordt door Ankersmit beschreven als een reis in de tijd, opgewekt als het ware door een fossiel. De media die hij beschrijft die dit bijvoorbeeld kunnen oproepen zijn gedichten, liederen, artefacten en schilderijen. Ik verwacht dat games, door een zo geloofwaardige versie van het verleden te presenteren, ook een soortgelijke ervaring zouden kunnen opwekken.

Hypermediacy is volgens Kingsepp het idee dat nieuwe media de ontvanger weten te overprikken middels geluid, video, animaties en teksten. Door hypermediacy en immediacy kan de gebruiker in een soort virtuele realiteit, simulacrum, terecht komen waarbij het medium onzichtbaar is, deze hypermediacy toont Kingsepp aan in *Medal of Honor* en *Return to Castle Wolfenstein*.³⁶ Een ander belangrijk fenomeen vindt Kingsepp de remediation binnen games. Dit doet zich voor wanneer een game beelden gebruikt van een ander medium, zoals film. Het voorbeeld wat Kingsepp aanhaalt is *Medal of Honor*, waarin scènes uit *Saving Private Ryan* worden afgespeeld. Deze beelden kunnen op hun beurt weer andere voorstellingen van het verleden oproepen en onze perceptie van de geschiedenis weer veranderen. Ook Jerome de Groot gaat in zijn boek, *Consuming History*, dieper in op de filmbeelden die in *Medal of Honor* worden getoond. Deze beelden versterken het idee van historische geloofwaardigheid volgens hem.³⁷ Dezelfde tendens, het versterken van historische geloofwaardigheid door filmische beelden, ziet hij ook in andere WOII-shooters zoals *Call of Duty* en *Battlefield*. Ik verwacht dat hypermediacy een belangrijke term wordt in mijn onderzoek. Historische geloofwaardigheid zal voor veel gamers, en dan met name in games met verwijzingen naar vaak verfilmde episodes van de geschiedenis (bijvoorbeeld in *Call of Duty WWII*), gekoppeld zijn aan hoe het verleden in films verbeeld was en niet zozeer aan hoe dat in historische studies beschreven werd.

Gordon Calleja, hoofd van het centrum voor computergame onderzoek te Kopenhagen, probeert in zijn boek *In-Game From Immersion to Incorporation*, af te stappen van het gebruik van de term immersiveness binnen game-onderzoek.³⁸ De term is volgens hem gangbaar geworden binnen onderzoek naar games maar is lang niet altijd van toepassing, vergelijk bijvoorbeeld Tetris met Grand Theft Auto IV, dat is een wereld van verschil.³⁹ In Tetris (1984) speel je in een 8-bit wereld met blokken en in Grand Theft Auto IV speel je in een prachtig nageemaakte versie van New York (2008). De graphics en de gedateerdheid daarvan zijn dus van belang. Calleja reikt een nieuw model aan voor de betrokkenheid van spelers in een wereld en dit moet enige verwarring die er nog zou bestaan omtrent het concept van immersiveness uit de weg helpen.⁴⁰

Penelope Sweetser en Peta Wyeth, Amerikaanse professoren in computertechnologie, hebben gepoogd een allesomvattend systeem voor spelplezier te omschrijven.⁴¹ Het model, *GameFlow* genaamd, zou al het recente heuristische onderzoek verenigen en is gestoeld op de volgende termen: concentratie, uitdaging, vaardigheden, controle, duidelijke doelen, feedback, immersion en sociale interactie. Door zowel recensies van slecht beoordeelde als goed beoordeelde games te bestuderen hebben zij deze eigenschappen

³⁶ Kingsepp, "Immersive historicity in World War II digital games", 65.

³⁷ De Groot, *Consuming History*, 134.

³⁸ Gordon Calleja, *In-game: from immersion to incorporation* (Cambridge, Mass: MIT Press, 2011), 3.

³⁹ Calleja, 15.

⁴⁰ Calleja, 169.

⁴¹ Penelope Sweetser en Peta Wyeth, "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games", *Computers in Entertainment (CIE)* 3, nr. 3 (2005): 1.

van spelplezier bij videogames weten te ontwaren. Voor onderzoekers naar games is het volgens hen belangrijk altijd te onthouden dat games louter worden gespeeld voor plezier. Zonder plezier zal een game niet worden gespeeld. In bestaand onderzoek wordt daar te weinig rekening mee gehouden. Te vaak staat dan wel de representatie, mechanics of de gameplay centraal.⁴² Bovenal in historisch onderzoek lijkt me deze realisatie van belang. Games worden niet gespeeld om de geschiedenis te ‘testen’ maar in de eerste plaats gespeeld, zo mag men veronderstellen, voor eigen amusement.

Sociale interactie is een ander element in games dat kan bijdragen aan het idee van historische geloofwaardigheid. Jerome de Groot heeft in zijn studie naar Tweede Wereldoorlog-shooters ontdekt dat de online gemeenschappen in de vorm van ‘squads’ of ‘regimenten’ veel gelijkenissen tonen met de re-enactement gemeenschappen. Met namen als ‘The New World Order’, ‘Screaming Eagles’ of ‘The Honor Squad’ proberen onlinegemeenschappen zowel in-game als op fora de geschiedenis eer aan te doen. Ze zoeken daar ook de games bij die zij historisch geloofwaardig achten. Als voorbeeld noemt de Groot *Battlefield 1942*, waar de wapens, maps en uniforms met veel oog voor historische authenticiteit zijn nagemaakt. De Groot benadrukt dat bij historische games weinig historische kennis op wordt gedaan maar het vooral draait om de ervaring: “There is nothing to be learned from this kind of history, no information to be gleaned; yet there is still an ontological kick to be got out of it, an involvement in historical discourse.”⁴³

Gameontwikkelaars lijken wel te beseffen dat spelplezier het belangrijkste is wat ze een speler te bieden hebben. Het nastreven van historische nauwkeurigheid is niet voor iedereen gelijk een hoofdzaak zo stelt een ontwikkelaar van *Age of Empires*: “They do not have to learn a pseudo-scientific rationale for what is going on. History gave us a framework upon which we could hang our game. We could pick and choose which interesting parts of history to include or discard.”⁴⁴ Er wordt een zorgvuldige balans gecreëerd tussen historische authenticiteit en entertainment, zo vervolgt Bruce Shelley: “If you build in too much historic detail you run the risk of making the game obtuse. The players should have the fun, not the designers or researchers. We are trying to entertain people, not impress them with our scholarship.”⁴⁵ Dat wil niet zeggen dat er geen historisch onderzoek is gedaan. Nog altijd proberen ontwikkelaars hun werk op de historische studies te baseren, of nemen ze zelf historici in dienst.

1.2.3 Omgang met geschiedenis in populaire visuele media

Populaire (visuele) media zoals games en films zullen historici niet altijd kunnen bekoren. Vaak is de reden daarvoor dat deze geen correct beeld van het verleden zouden geven. Robert Rosenstone verwoordt de vooringenomen houding van meeste historici tegenover populaire media toepasselijk: “They fictionalize, trivialize, and romanticize important people, events, and movements. They falsify History.”⁴⁶ Historici

⁴² Sweetser en Wyeth, 2.

⁴³ De Groot, *Consuming History*, 138.

⁴⁴ Mark H. Walker, *Games That Sell!* (Wordware Publishing, Inc., 2003), 177.

⁴⁵ Walker, 179.

⁴⁶ Robert A. Rosenstone, “The historical film as real history”, *Filmhistoria online*, nr. 1 (1995): 5.

zouden volgens Rosenstone, Amerikaans historicus, moeten erkennen dat zij geen monopolie op het verleden hebben. Sterker nog, populaire media zijn sterk aanwezig in ons dagelijks leven. Het wordt voor historici tijd dat we een medium als gaming op waarde schatten. Rosenstone geeft een duidelijke scheiding aan tussen filmmakers en professionele historici, echter. “The best we historians can hope for is that individual filmmakers will continue to create meaningful historical films that contribute to our understanding of the past. For only from studying how these films work can we begin to learn how historical film adds to our experience and understanding of the past.”⁴⁷

Rosenstone wijst op het feit dat films nooit volledig realistisch proberen te zijn. Altijd zijn er fictieve personages aan toegevoegd, elementen aangedikt en zelfs zaken verzonnen om zo het geheel onder te brengen in een spannend narratief.⁴⁸ Van alle onderdelen van een film zou fictie het meest problematische voor een historicus zijn. Het bestaan van fictieve elementen in een film ondermijnt de empirische waarde van de geschiedenis. Door te accepteren dat de empirische manier van denken over geschiedenis slechts één manier van denken over de geschiedenis is, kun je populaire media op hun waarde schatten. Films die louter historisch accuraat zijn hebben wat hem betreft gefaald in zowel hun opzet om accuraat als opwindend te zijn.⁴⁹ Wil een regisseur vol gebruik maken van alles wat het medium te bieden heeft dan moet het bepaalde gebeurtenissen dramatiseren en fictionaliseren, zo is Rosenstone van mening.⁵⁰ We verhouden ons op meerdere manieren tot de geschiedenis dan alleen hoe het is beschreven in de boeken. Film vervangt noch vult geschreven geschiedenis aan. Het staat op zichzelf en moet op haar eigen merites beoordeeld worden. Dit geldt mijns inziens ook voor videogames.

Wil film (dit geldt in zekere mate ook voor gaming) serieus worden genomen als medium moet het niet te veel afwijken van wat we al weten van het verleden. Hoe dan ook kunnen dit soort representaties van het verleden ook waarde hebben, ook al weten wij als historici dat niet altijd te evalueren. Rosenstone vraagt daarom om een nieuwe opzichzelfstaande benadering, populaire media zijn een nieuw soort geschiedenis, net zoals academische en orale geschiedenis twee verschillende soorten geschiedenis zijn.⁵¹ Liel Leibovitz sluit zich hierbij aan. Door echt te kijken naar wat gaming onderscheid van tekst, film en televisie kunnen onderzoekers de implicaties die dit relatief nieuwe medium teweegbrengt achterhalen. Dit doe je volgens hem dus door te bestuderen wat voor ervaring een game teweegbrengt en niet zo zeer te kijken naar wat een game representeert qua tekst en informatie.⁵²

Ook Jerome de Groot heeft in zijn boek *Consuming History* geschreven over de wijze waarop historici omgaan met het verleden zoals gerepresenteerd in populaire cultuur en visuele media zoals televisie, re-enactments, videogames, film en meer. De positie van de historicus als bewaker van de waarheid van het verleden wordt ter discussie gesteld door de Groot. De historicus reageert vaak met argwaan en soms ook

⁴⁷ Rosenstone, 12.

⁴⁸ Rosenstone, 13.

⁴⁹ Rosenstone, 20.

⁵⁰ Rosenstone, 15.

⁵¹ Rosenstone, 14.

⁵² Gali Einav, red., *Transitioned Media*, The Economics of Information, Communication and Entertainment (New York, NY: Springer New York, 2010), 159, <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6099-3>.

minachting op populaire voorstellingen van het verleden. Het is aan de historicus om representaties, gebaseerd op foutieve kennis, aan de kaak te stellen zodat er geen verkeerde aannames worden gemaakt. Echter neemt de historicus te vaak een vooringenomen wantrouwende houding in tegen alles wat ‘populair’ is. In de conclusie van het boek gaat De Groot verder in op de noodzaak van historici ‘populaire’ geschiedenis anders te benaderen. In gaming maar ook in film en televisie staat de consument in verbinding met het verleden op een participatieve en vaak actieve manier.⁵³ Door krampachtig vast te houden aan het ‘monopolie op de geschiedenis’ schiet de historicus zich in zijn eigen voet en de Groot pleit daarom ook voor een andere aanpak. Geschiedenis wordt in de nieuwe media vooral ‘ervaren’, en die ervaring kan veelzijdig en voor iedereen anders zijn. “The past is fantasy, lifestyle choice, part of the cultural economy, something which confers cultural capital, something to win or to desire, a means of embodying difference and a way of reflecting on contemporary life.”⁵⁴ Het is aan de historicus om deze ervaring te duiden met alle bagage en expertise die hij in zijn professionele leven heeft opgedaan.

1.2.4 (game)recensies in de context van parateksten

Door mijn onderzoeksvraag te formuleren als een ‘in hoeverre’-vraag, veronderstel ik dat er ook andere criteria zijn waarop games worden beoordeeld. Voordat deze andere pijlers in kaart worden gebracht, is het van belang mijn keuze voor recensies als onderzoeksobject te verantwoorden. Valve, Amerikaans bedrijf en ontwikkelaar van Steam; het grootste gameplatform met meer dan 125 miljoen gebruikers, heeft onlangs in een blogpost het belang van recensies en hun gedachten over hun recensiesysteem geformuleerd.⁵⁵ In het volgende citaat van ontwikkelaar Valve wordt het belang van een (gebruikers)recensie onderschreven: “Reviews should help paint a picture of what it's like to play the game and how well the game has been enjoyed by the people who have already played it. A good review typically describes some of the factors that directly impact the experience of playing the game [...]. A helpful review then is one that includes enough information to aid in your understanding of whether you are likely to find the game fun, or whether you should avoid the game and explore more alternatives.”⁵⁶ Kanttekening die hierbij geplaatst hoort te worden is dat Valve een commercieel belang heeft bij het verschijnen van goede of positieve recensies. Desalniettemin is dit mijn inziens een heldere samenvatting van hoe een recensie op Steam er doorgaans uitziet.

Recensies zijn dus een bondig rapport van de game-ervaring bedoeld om potentiële kopers een goede richting op te sturen en daarom relevant als onderzoeksobject van de subjectieve ervaring van het gamen. Andere mogelijkheden om deze ervaring te achterhalen waren om enquêtes, vragenlijsten of interviews aan gamers voor te leggen. Valve heeft een systeem ontwikkeld waarin er onderscheid wordt gemaakt in de representativiteit van gebruikersrecensies. Op 21 november 2017, telde Steam meer dan 36 miljoen gebruikersrecensies over een totaal van 24551 games en om deze reden heeft Valve een systeem

⁵³ De Groot, *Consuming History*, 248.

⁵⁴ De Groot, 249.

⁵⁵ <http://store.steampowered.com/news/16000/>, laatst bezocht op 19-12-2017.

⁵⁶ <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/2666556941788470579>, laatst bezocht op 19-12-2017.

ontwikkeld waarin de ‘beste’ en ‘meest behulpzame’ recensies eerder zichtbaar zijn.⁵⁷ Dit systeem wordt gedreven door de gebruikers zelf. Een gamer kan aangeven, middels een ‘duimpje omhoog’ of ‘omlaag’, of hij een recensie nuttig vond. Een ‘behelpzame’ recensie in dit systeem kan trouwens zowel positief als negatief zijn. Aan de hand van een simpele mathematische afweging (het aantal positieve stemmers afgelegd tegen negatieve beoordelaars van een recensie), krijgt de gebruiker als hij op ‘Most helpful reviews’ drukt de best beoordeelde recensies te zien.⁵⁸

Het belang van de gebruikersrecensies van Steam valt niet te onderschatten. In de gaming-gemeenschap is er veel ophef geweest over professionele recensies. Game-journalisten liggen constant onder de loep sinds het belang van een goede score onmisbaar is geworden (vanaf de komst van metacritic).⁵⁹ Zo blijven er constant aantijgingen gemaakt worden dat de verschillende media-outlets geld krijgen van uitgevers om gunstige recensies te schrijven.⁶⁰ Binnen de filmindustrie was dit, het paaien van critici door uitgevers en ontwikkelaars, ook lange tijd algemene praktijk.⁶¹ Veel gamewebsites hebben om die reden besloten geen recensies meer uit te brengen. Dat wil niet zeggen dat professionele reviews geen nut hebben. Hoewel controversieel, kunnen professionele recensies alsnog een uitgebreide omschrijving van een spel bieden en daarmee een inzicht geven of een spel wel of niet zou voldoen aan de wensen van een gamer. Steam recensies worden echter steeds vaker geraadpleegd.⁶² Voor onafhankelijke ontwikkelaars die via crowdfunding een game ontwikkelen, zijn positieve gebruikersrecensies van levensbelang aangezien zij niet dezelfde ‘coverage’ krijgen van mainstreammedia.⁶³ Veel wetenschappelijke literatuur over het belang van gebruikersrecensies is er niet geschreven. Gali Einav, adjunct professor in Digitale Media aan de universiteit Herzliya, wijst op het feit dat de digitale media zich constant omvormen.⁶⁴ De beste marketing methodes veranderen bijna met de dag. Ondanks deze transformatie weet zij wel een aantal trends te ontwaren. Een daarvan is de devaluatie van traditionele beoordelingsmethodes. Waar vroeger professionele recensies bepaalden of een game of film kans van slagen had staat de consument sinds een jaar of tien centraal, voor zowel uitgever als gebruiker.⁶⁵

In het boek *Transitioned Media*, beschrijft Kristen M. Daly hoe filmmakers sinds eind jaren ’90 de traditionele verkoopkanalen gingen ontwijken door online gemeenschappen aan te spreken en hun eigen werk gingen toetsen aan dit online publiek. Door deze interactie wisten filmmakers hun producten beter aan te sluiten op de wensen van hun publiek. Tegelijkertijd werd het belang van online recensies steeds

⁵⁷ “Steam Search”, geraadpleegd 3 juni 2018, <https://store.steampowered.com/search/?category1=998>.

⁵⁸ “Steam Blog :: The Steam Store: Our Philosophy and Next Steps”, 8 mei 2017, <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1301948399257707760>.

⁵⁹ Jason Schreier, “Metacritic Matters: How Review Scores Hurt Video Games”, Kotaku, geraadpleegd 25 juli 2018, <https://kotaku.com/metacritic-matters-how-review-scores-hurt-video-games-472462218>.

⁶⁰ <http://igcritic.com/blog/2016/07/27/game-reviews-importance/>, laatst bezocht op 20-12-2017

⁶¹ Suman Basuroy, Subimal Chatterjee, en S. Abraham Ravid, “How Critical Are Critical Reviews? The Box Office Effects of Film Critics, Star Power, and Budgets”, *Journal of Marketing* 67, nr. 4 (oktober 2003): 109, <https://doi.org/10.1509/jmkg.67.4.103.18692>.

⁶² “What do PC developers really think of Steam user reviews?”, PCGamesN, geraadpleegd 23 december 2017, <https://www.pcgamesn.com/steam-user-reviews-developer-opinions>.

⁶³ Adam Smith, “We Spoke To Developers About Steam User Reviews”, *Rock, Paper, Shotgun* (blog), 15 september 2016, <https://www.rockpapershotgun.com/2016/09/15/steam-user-reviews/>.

⁶⁴ Einav, *Transitioned Media*, 17.

⁶⁵ Einav, 2.

aanzienlijker, nieuwe platforms en onlinegemeenschappen werden opgericht en bepaalden of een film kraakte of slaagde.⁶⁶ In zekere zin kan ik beredeneren dat dit ook opgaat voor games. Wanneer de geschiedenis van het platform Steam er op na wordt geslagen dan valt op dat vanuit eenzelfde behoefte, namelijk het sneller en directer bereiken van de consument door traditionele handelskanalen te omzeilen, Steam werd ontwikkeld.⁶⁷ De eerste bètaversie werd wereldwijd gelanceerd in januari 2003 en in 2004 was het wereldwijd functioneel. Tegenwoordig verloopt meer dan driekwart van de verkoop van PC-games via Steam.⁶⁸

Het belang van parateksten moet hier ook vermeld worden. De term ‘paratekst’ werd voor het eerst gepopulariseerd door Gérard Genette, een Franse literair criticus, in 1991. Paratekst duidt de ruimte en informatie aan, bij bijvoorbeeld een roman, die buiten een tekst wordt geleverd. In het geval van een novelle zijn dat bijvoorbeeld de kapttekst, de titel, de inhoudsopgave of illustraties.⁶⁹ In zekere zin is een recensie ook een paratekst van een videogame. Andere paratekst die je voor games kan verzinnen is fan-art, forumdiscussies, YouTube-uitingen en marketingcampagnes. Voor veel gamers bestaat een deel van het plezier van het gamen uit het lezen van recensies, strategiegidsen en andere artikelen over de toekomstige ontwikkelingen voor hun favoriete spellen. In zekere zin is het lezen van zulk soort artikelen, voor Jeroen Jansz onderzoeker aan de UvA, deel van een gamecultuur vergelijkbaar met wat Bourdieu beschrijft als het opdoen het sociale kapitaal.⁷⁰ Hoe meer thuis je bent in de gamecultuur door bijvoorbeeld alle jargon te snappen en op de hoogte te zijn van alle ontwikkelingen, hoe beter je reputatie in de gamecultuur zal zijn. Dit is een gegeven om rekening mee te houden bij het bestuderen van recensies. Gamers zullen er baat bij hebben zo geïnformeerd en geleerd over te komen en hun recensie zo goed mogelijk over te laten komen. Een voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld door sterk te ageren te cheaten (valsspelen). Het is populair in de gamegemeenschap om een anti-cheat standpunt in te nemen. Binnen een game zou je ook nog bepaalde paratextuele context op kunnen noemen. Dit zijn bijvoorbeeld de menu’s, de laadschermen waarin vaak, in het geval van historische games, historische context of gameplaytips worden aangeleverd of de optionele historische databases die in bijna elke van de onderzochte games aanwezig zijn.

Gamedesigners Matthew Bond en Russel Beale hebben geprobeerd via professionele recensies te ontdekken wat een game goed maakt. De eerste veronderstelling in het artikel is dat gamers hun aankoop meestal aan de hand van recensies bepalen. Deze veronderstelling weten zij hard te maken door een correlatie tussen het aantal verkochte Playstation 2 games en hoge gemiddelde recensiescores (aan de hand van volledig openbare gegevens) aan het licht te brengen. Ook meerdere gameontwikkelaars geven aan dat voor het succes van een game op Steam een goede gebruikersscore vitaal is voor het succes van een spel.⁷¹

⁶⁶ Einav, 140.

⁶⁷ <https://www.pcmag.com/article2/0,2817,41291,00.asp>, laatst bezocht op 20-12-2017.

⁶⁸ <https://www.bloomberg.com/news/articles/2013-11-04/valve-lines-up-console-partners-in-challenge-to-microsoft-sony>, laatst bezocht op 20-12-2017.

⁶⁹ Gerard Genette en Marie Maclean, “Introduction to the Paratext”, *New Literary History* 22, nr. 2 (1991): 261, <https://doi.org/10.2307/469037>.

⁷⁰ Jeroen Jansz, “Review Article: The Paratextual Pleasures of Reading about Playing Video Games”, *New Media & Society* 10, nr. 5 (oktober 2008): 798, <https://doi.org/10.1177/1461444808094357>.

⁷¹ “What do PC developers really think of Steam user reviews?”

Door professionele recensies te analyseren zijn de beide auteurs tot dertien categorieën gekomen waarop games worden afgerekend of geroemd (Gameplay, omgeving, verhaal, interactie, ‘customisation’, ‘social’, afwisseling, technische zaken, cohesie, onderhoud, prijs, franchise, kwantiteit).⁷² Op gameplay en omgeving werden games verreweg het vaakst beoordeeld.⁷³ Afwisseling, cohesie en het sociale aspect waren zaken die een mindere gameplay en omgeving nog enigszins konden verbloemen. Ik verwacht de bovengenoemde criteria in de te onderzoeken recensies terug te zien. Het zal interessant worden in hoeverre historische geloofwaardigheid zal meetellen tussen deze bestaande criteria.

1.3 Methodologie en bronnengebruik

Voor mijn scriptie zal ik twee verschillende soorten recensies kwalitatief analyseren. Dit zullen Engelstalige (en enkele professionele Nederlandstalige) professionele recensies en gebruikersrecensies zijn. De professionele recensies zijn verzameld op de website Metacritic (Metacritic, opgericht in 1999 in Amerika door drie vrienden, is een verzamelwebsite voor (professionele) recensies van games (en andere media)) en gebruikersrecensies op het platform Steam (via het systeem dat Valve daarvoor heeft ontwikkeld). Een argument voor het houden van een kwalitatief onderzoek in tegenstelling tot een kwantitatief onderzoek is dat de onderzoeksresultaten niet per woord definieerbaar zijn. Bij een kwantitatief onderzoek kan men denken aan het turven van bepaalde woorden middels data-analyse software. Het probleem is dat die historische geloofwaardigheid voor elke game anders te peilen is en ook niet altijd te vatten is in bepaalde herkenbare frases. Historische geloofwaardigheid is afhankelijk van de context binnen een game en kan op ontelbare manieren tot uiting kan worden gebracht. Valve heeft aangegeven dat er veel onechte en zelfs frauduleuze recensies (mensen die onder naam van een ontwikkelaar een hele goede recensie plaatsen op een game) in omloop zijn, dit staat een kwantitatieve analyse verder in de weg.⁷⁴ Met het recensiesysteem van Steam (de weergave van naar verluidt de meest behulpzame recensies) wordt er een bepaalde sample gemaakt van alle recensies. Binnen deze sample zal ik mijn onderzoek verrichten. Ik verwacht 10 gebruikersrecensies en professionele recensies te bestuderen per game. Dit aantal is tot stand gekomen door ‘trial-and-error’; aanvankelijk zou ik meer recensies bestuderen maar dit aantal is, qua tijdsbestek, scriptieomvang en onderzoeksresultaten, reëel gebleken.

Met de criteria van Bond en Beale in het achterhoofd zal ik ontwaren in hoeverre historische geloofwaardigheid meespeelt in de beoordeling van games. Ik hoop tot een vergelijk van ervaringen van zowel critici als consumenten te komen en een vergelijking van het belang van historische geloofwaardigheid tussen de populaire genres en games. Mijn hypothese is dat er tussen de genres (en ook tussen de afzonderlijke games) grote verschillen zullen zijn in hoe er door de consument wordt omgesprongen met het verleden omdat voor elk genre het zeer verschillend is hoe het verleden wordt weergegeven en er mee

⁷² Matthew Bond en Russell Beale, “What makes a good game?: using reviews to inform design”, in *Proceedings of the 23rd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Celebrating People and Technology* (British Computer Society, 2009), 420.

⁷³ Bond en Beale, 420.

⁷⁴ Mark Walton, “Valve tackles dodgy devs cheating Steam review scores”, *Ars Technica*, 13 september 2016, <https://arstechnica.com/gaming/2016/09/valve-steam-cheating-review-scores-devs/>.

geïnteracteed kan worden. Ik verwacht dat historische geloofwaardigheid binnen alle soorten historische games een aandachtspunt zal zijn.

Hoofdstuk 2 Shooters



Wolfenstein 3D (1992) wordt vaak beschouwd als één van de eerste first-person shooters. Het thema van het spel was een ontsnapping uit een Nazi-gevangenis. Bron foto: https://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D#/media/File:Wolf3d_pc.png, laatst bezocht op 25 juli 2018, 18:33.

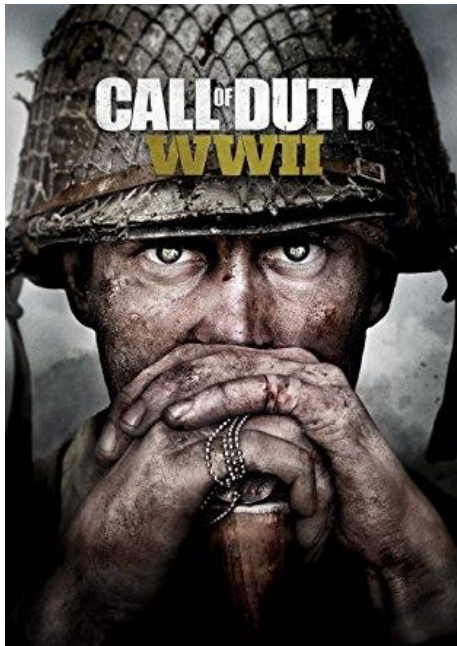
Shooters, ofwel schietspellen, zijn een sub-genre van actiegames. First-person shooters werden voor het eerst in midden jaren '90 populair. Tegenwoordig is dit genre het meest populaire genre. Vooral onder een jonger publiek worden dit soort spellen veel gespeeld.⁷⁵ Het speltonel is vaak een futuristische sciencefiction of een historische setting. De Tweede Wereldoorlog is vooral een populair thema. Verder is er vaak een tegenstelling van 'goede' protagonisten (zoals de geallieerden) en 'foute' antagonist in de vorm van terroristen, aliens of andere kwaadaardige soldaten. In deze spellen staat het reactievermogen van de speler centraal. Als speler bestuur

je een karakter in 'first-person' en soms 'third-person', wat zoveel inhoudt als dat je direct controle hebt over één personage met een geweer in de hand, de camera is daarbij gericht vanuit de eigen ogen van het gamepersonage ('first-person') of recht achter de protagonist gericht ('third-person'). Deze twee soorten (first-person en third-person) shooters zijn nauw en elkaar verbonden. Je doel is om andere computergestuurde spelers (in multiplayermodus) of computergestuurde slechteriken (in Tweede Wereldoorlog-games zijn dit bijna altijd de nazi's) in de singleplayer modus neer te schieten. De geselecteerde games (*Call of Duty WWII* en *Battlefield 1*) zijn beide delen in langlopende gamefranchises (*Call of Duty* en *Battlefield*). Deze twee franchises, met in elk deel een wisselende setting (soms futuristisch, soms historisch; de spellen zullen aan het begin van elk subhoofdstuk nader geïntroduceerd worden), zijn al jaren marktleiders op het gebied van shooters en worden vaak ook genoemd als elkaars tegenhanger en grootste concurrent.⁷⁶ Op gameplay gebied zijn de spellen erg gelijkend aan elkaar (vergelijkbare multiplayer modi en een singleplayer campaign waarin je een verhaal uitspeelt dat je langs historische scensrio's brengt). Qua setting verschillen ze wel: *Call of Duty* speelt zich af in de Tweede Wereldoorlog, *Battlefield* in de Eerste Wereldoorlog.

⁷⁵ tax, "U.S. most popular video game genres 2016".

⁷⁶ Arthur Gies & Brian Altano, "Battlefield VS. Call of Duty: By the Numbers", *IGN* (blog), 5 augustus 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/08/05/battlefield-vs-call-of-duty-by-the-numbers>.

2.1 Call of Duty: WW2



Cover van *Call of Duty WWII* Bron: Sledgehammer Games, *Call of Duty WWII*, Microsoft Windows, (Activision 2017)

Call of Duty is een langlopende gamefranchise. Het eerste deel kwam uit in 2003 en had als setting de Tweede Wereldoorlog. *Call of Duty WWII* is een afwijking van recentelijk uitgegeven delen in de serie waar een meer futuristisch/hedendaagse setting werd nagebootst. De campaign (het singleplayer gedeelte van het spel) speelt zich af aan de vooravond van D-Day waar je in de huid kruipt van een Amerikaanse soldaat die de Duitse troepen moet terugdringen. De ontwikkelaars hebben getracht de gamer ook in de multiplayermodus een historisch narratief voor te schotelen in de vorm van ‘War’-maps waarin bepaalde veldslagen worden nagespeeld aan de hand van een narratief. Daarnaast kan je ook in de gebruikelijke en meest gespeelde “Team Deathmatch” je lot beproeven. In deze klassieke multiplayermodus zit je als speler in een team en moet je spelers van het andere team neerschieten. Elke speler verdient een punt als hij een ander neerschiet (waarop diegene een aantal seconden moet wachten om weer ‘tot leven te komen’ en weer te kunnen spelen). Het eerste team tot 75 punten wint de wedstrijd. Tevens is de Nazi-Zombie modus aanwezig in het spel wat zoveel is als een sciencefiction vertelling van een mislukt Nazi-experiment te Mittelburg, Duitsland. De speler moet hier Nazi-Zombies doodschieten. Het spel krijgt een gemiddelde score van 7.9 op metacritic, gemeten over 83 professionele recensenten.⁷⁷ Op Steam krijg het van een aanbevelingsratio van 5.5, gemeten over 11210 gebruikersrecensies.⁷⁸

2.1.1 Professionele recensies

In de eerste professionele recensie, geschreven door Daniel George van Apptrigger.com, een populaire gaming en appwebsite, komt gelijk een interessant punt aan bod. Daniel geeft aan dat hij als kind de voorgangers in de serie heeft gespeeld, welke zich ook tijdens de Tweede Wereldoorlog afspeelden, maar destijds nooit echt had stilgestaan bij de waarde van een historische setting. Deze terugkomst naar de ‘wortels’ van het spel wordt dan ook toegejuicht. Het verhaal richt zich erg op de gevoelens die spelen bij de andere soldaten in je sectie waardoor er volgens deze recensent eer wordt gedaan aan de rauwe realiteit van zo’n oorlog.⁷⁹ De volgende woorden vatten goed samen hoe historisch geloofwaardig de recensent de game acht: “As a sum of its best and worst parts, Call of Duty WWII is a self-aware historical war game that

⁷⁷ “Call of Duty: WWII”, Metacritic, geraadpleegd 12 juni 2018, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-wwii>.

⁷⁸ “Call of Duty®: WWII op Steam”, geraadpleegd 12 juni 2018, https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/.

⁷⁹ “Call of Duty WWII Review – Crazy Ain’t the Half of It!”, *App Trigger* (blog), 9 november 2017, <https://apptrigger.com/2017/11/09/call-duty-wwii-review-crazy-aint-half/>.

knows the importance of its source material.”⁸⁰ Dit citaat wordt echter verder niet toegelicht waardoor je als lezer niet weet aan welke soort bronnen de recensent refereert. Het spel krijgt hier met een 8 beoordeeld.

Andere professionele recensenten schetsen een vergelijkbaar beeld. Terwijl de gameplay niet heel erg afwijkt van voorgaande delen in de serie, wordt het terugkeren naar de Tweede Wereldoorlog setting als positief punt uitgelegd. Silviu Stahie van de internationale nieuwssite Softpedia beschouwt dit zelfs als de beste beslissing die de ontwikkelaars ooit konden nemen. Ook hier komt het concept van ‘immersion’ weer bovendrijven: hoe je de oorlog in dit spel als gamer ervaart is ongekend. Mede door de goede graphics en het geloofwaardige singleplayer verhaal wordt de historische setting op waarde geschat.⁸¹ Het spel krijgt van deze recensent daarom ook een 10.

James Davenport van pcgamer.com vindt dat het verhaal de geschiedenis te kort doet, omdat het meer over persoonlijke verhalen gaat dan over belangrijke historische gebeurtenissen. Dit ongenoegen is in het volgende citaat toepasselijk verwoord: “This isn't the powerful history lesson for future generations it was first billed as. This is another Call of Duty campaign, replete with slow crawl concussion scenes, cornfed soldiers, and angry COs.”⁸² Telkens schiet de singleplayer verhaallijn tekort om een historisch geloofwaardig beeld te schetsen. Davenport ziet liever een futuristische setting in een game. Hij beoordeelt het spel daarom met een 7.

In de recensie van Alex Tudor op digitalchumps, een internationale gamingwebsite, wordt de game als het ‘herstel van de franchise’ geroemd. Vooral de singleplayer campaign weet de recensent te bekoren.

Tudor vergelijkt deze met de populaire HBO-serie ‘Band of Brothers’. Daarbij doet het verhaal hem stereotypisch aan, veel van de Tweede Wereldoorlog-clichés zoals die in films en tv voorkomen zijn ook hier aanwezig. In het verhaal zie je ook alleen de kant van de VS in de oorlog. De uitvoering van de campaign is echter goed en de clichés en stereotypes storen de recensent daarom ook niet.



Beeld uit de singleplayer campaign waarin je ziet hoe je samenwerkt met je ‘squad’, een nieuw ingevoerd systeem wat het spel volgens sommigen geloofwaardiger zou maken, Bron: Sledgehammer Games, *Call of Duty WWII*, Microsoft Windows, Activision

Ook op het gebied van gameplay is de campaign verbeterd. Zo kan je als speler niet meer geleidelijk van je

⁸⁰ “Call of Duty WWII Review – Crazy Ain’t the Half of It!”

⁸¹ Silviu Stahie, “Call of Duty: WWII PC Review - Probably One of the Best Call of Duty Games”, softpedia, geraadpleegd 3 april 2018, <http://www.softpedia.com/reviews/games/pc/call-of-duty-wwii-pc-review-518567.shtml>.

⁸² James Davenport November 04 en 2017Review, “Call of Duty: WWII Review”, pcgamer, geraadpleegd 3 april 2018, <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-wwii-review/>.

wonden herstellen maar is het nu noodzakelijk dat door een gezondheidspakket toe te (laten) passen. Dit komt de spelervaring en historische geloofwaardigheid ten goede omdat je voorzichtiger te werk moet gaan. Ook het nieuwe 'squad'-systeem weet de recensent te bekoren. Dit systeem laat je afhankelijk zijn van je strijdmakers voor bijvoorbeeld munitie, gezondheidspakketten en wapens. Het gevoel van realisme wat je hierdoor ervaart wordt als zeer positief uitgelegd. Niet alles is goed aan de campaign echter. Tudor ziet het als een gemiste kans voor Sledgehammer (de ontwikkelaar van de game) dat de donkere kant van de Tweede Wereldoorlog niet belicht wordt. Wat voor hem een goede singleplayer shooter maakt is een impactvol verhaal waarin de verschrikkingen van de Tweede Wereldoorlog goed worden verhaald. Bij de multiplayer wordt ook de 'back-to-basics'-benadering geroemd. In het vorige deel kon je van muren springen, met lasers schieten en zweefsprongen maken (de vorige game in de franchise had een futuristische setting). Dat is er niet langer waardoor de gameplay minder snel is maar dat is positief volgens Tudor.⁸³ Ook een nieuwe gamemodus genaamd 'War' wordt geroemd. In deze multiplayermodus speel je als speler in een team een waargebeurd oorlogsscenario na. De mappen (de spelwerelden voor de multiplayer) zijn extra groot, met zowel AI (computergestuurde personages) als menselijke (tegen)spelers waardoor je het epische gevoel van oorlog echt meekrijgt. Al met al kan dit spel de recensent uitermate bekoren en krijgt het een 9.5 mee als cijfer, met het enige minpunt de exclusie van de wat heftigere kanten van Tweede Wereldoorlog in de campaign.



Screenshot uit een filmpje uit de singleplayer campaign waarin je ziet hoe Amerikaanse soldaten in een bootje landen op Normandië, een scene die ook vaak precies zo in films voorkomt, Bron: Sledgehammer Games, *Call of Duty WWII*, Microsoft Windows, (Activision 2017)

Waar het spel voor de hiervoor besproken recensent nog iets clichématig aandoet, is dat voor Calvin Robinson van Godisageek.com, een videogamerecensie website, totaal geen zorg. Sterker nog, het spel is volgens hem een afwijking van de typische Hollywood weergaves van goed versus slecht. "It's not a comic book or a fairy tale: these are war stories."⁸⁴ Dit rauwe oorlogsgevoel wordt volgens hem vooral gecreëerd doordat je er als speler in singleplayer campaign niet alleen voor

staat en altijd met je kameraden op pad bent. Ook de eerder benoemde 'health packs' worden in dit kader genoemd. In tegenstelling tot de vorige recensent krijgt Robinson het idee dat de horrors van de oorlog goed in het verhaal zijn verwerkt omdat je onder meer als speler verschillende morele keuzes kan maken (bijvoorbeeld krijgsgevangen neerschieten of ze arresteren). De minimalistische uitvoering van de multiplayer (geen gekke wapens en rare sprongen zoals in vorige delen) is een positief punt en ook de

⁸³ "Call of Duty: WW2 Review", *Digitalchumps* (blog), geraadpleegd 2 mei 2018, <http://digitalchumps.com/call-duty-ww2-review/>.

⁸⁴ Calvin Robinson, "Call of Duty: WWII Review", *God Is a Geek: Video Game Reviews, Previews, Videos, Podcasts, and More.* (blog), 3 november 2017, <http://www.godisageek.com/reviews/call-of-duty-wwii-review/>.

‘customisation’ (mate waarin je je personage op uiterlijk gebied kan aanpassen) is volgens de recensent realistisch gebleven, trouw aan hoe soldaten in Tweede Wereldoorlog er uit zouden hebben gezien wat de spelervaring ten goede komt.⁸⁵ De recensent ziet dit spel dan ook echt als een hommage aan iedere man die zijn leven heeft gegeven in Tweede Wereldoorlog: “While this is essentially an entertainment package, it’s also a commemorative piece dedicated to our servicemen.”⁸⁶ Het spel ontvangt een 9.

Michael Keener is ook lovend over de singleplayer-campaign. Het hele singleplayer gedeelte doet volgens hem aan als een perfect geregisseerde film. Toch ziet Keener geen gelijkenissen met eerdere films maar doen sommige missies hem denken uit stukken uit andere games. Historische geloofwaardigheid lijkt deze recensent verder weinig te deren. De multiplayer-modus is volgens Keener nog altijd te heftisch, alhoewel de historisch geloofwaardige War-modus hem wel kan bekoren maar dan vooral om gameplayredenen.⁸⁷ Het spel krijgt in deze recensie een 8.5.



Screenshot uit de singleplayer van *Call of Duty*, waarin je een health pack ziet, Bron: Bron: Sledgehammer Games, *Call of Duty WWII*, Microsoft Windows, (Activision 2017)

Jon Sutton van Gamedebate.com, een gamecultuurwebsite, vindt het spel er prachtig uitzien maar het verloop van het verhaal komt hem te bekend over uit andere spellen zoals *Medal of Honor* en eerdere delen van de *Call of Duty*-serie. Ook de filmpjes in het spel lijken bijna rechtstreeks gejat uit films als *Saving Private Ryan*. Dat het verhaal begint met de Omaha Beach Landing doet ook enigszins aan afbreuk aan de realiteit van Tweede Wereldoorlog en Sutton noemt dit ongeïnspireerd en een gemiste kans.⁸⁸ Concluderend

⁸⁵ Robinson.

⁸⁶ Robinson.

⁸⁷ “PS4 Review - ‘Call of Duty: WWII’”, WorthPlaying, geraadpleegd 10 mei 2018, <http://worthplaying.com/article/2017/11/15/reviews/106083/>.

⁸⁸ Jon Sutton, “Call of Duty: WWII review - by Game-Debate”, 11 november 2017, <http://www.gamedebate.com/articles/3082/call-of-duty-wwii/fractured-offensive-call-of-duty-wwii-review>.

valt het spel hem tegen en beoordeelt hij het met een '6' waarbij de prijs voor de extra content de score verder maar de graphics het nog een voldoende maken ("WW2 has never looked better").⁸⁹

Voor Ben Thomas van Newgamernetwork voelt het ook alsof alle personages en gebeurtenissen veel te vaak eerder vertoond zijn. Waar het verhaal slecht is, is de gameplay ook veel te voorspelbaar en de matige AI maakt het geheel nog ongeloofwaardiger. Ook de 'multiplayer' nodigt niet heel erg uit tot een historische ervaring. De recensent betreurt het feit dat de verbeteringen in gameplay voor de singleplayer (zoals de invoering van 'health packs'), niet ingevoerd zijn in de multiplayer. De multiplayer lijkt daarom alleen de honger te stillen naar een snelle 'schietervering', ondanks pogingen van de ontwikkelaars om het geheel wat historisch geloofwaardiger te doen lijken. Voorbeelden hiervan zijn dat je geen raketwerper meer kan gebruiken als tweede wapen (omdat dit te zwaar zou zijn; dit kon in alle andere delen wel) of het ontbreken van 'perks' (dit waren voordelen, zoals het sneller herladen van je wapen, die je kon ontgrendelen door veel te spelen). Zoals in tot nu toe elke recensie krijgt de historische War-modus wel heel veel lof. Deze recensent geeft het spel een 6.8.

Jordan Forward van PCgamesN, een online videogame magazine, beschrijft hoe de campaign heel veel indruk op hem maakt. Vanaf het eerste moment wordt hij totaal in de game gezogen door de passende geluidseffecten en mooie graphics. Ook vindt de recensent de invasie van Normandië (de eerste missie) een van de meest iconische gevechten van de Tweede Wereldoorlog. Ook al doet het hem aan veel andere games denken, verveelt het naspelen van deze slag hem nooit omdat het ook goed is uitgevoerd.⁹⁰ Dat je afhankelijk bent van je kameraden voor 'health packs' en munitie was een deel van de reden waarom hij zo 'immersed' raakte in het spel. Andere verklaring was hoe mooi alles verbeeld werd, alle auditieve en visuele effecten maakten dat het spel bijna als 'echt' aanded voor de recensent. Een deel van dit gevoel is weer verloren in multiplayer, maar niet alles; met dank aan de Warmodus en Headquarters. Headquarters fungeert als



Beeld uit de Headquarter-modus uit *Call of Duty WWII*, Bron: *Call of Duty WWII*, Bron: Sledgehammer Games, *Call of Duty WWII*, Microsoft Windows, (Activision 2017)

'matchmakinglobby'. Waar je bij andere shooters in een wachtruimte terecht komt voordat je met andere spelers verbonden wordt, is er in dit spel een soort militair hoofdkwartier waar je als gamepersonage je kan voorbereiden op de map die komen gaat. Zo kun je schietoefeningen doen, je beloningen voor spelen uitpakken en in bunker met de generaal praten voor eventuele nieuwe missies. De recensent geeft het spel een 9 als cijfer mee.

⁸⁹ Sutton.

⁹⁰ Jordan Forward, "Call of Duty: WW2 PC review", PCGamesN, 6 november 2017, <https://www.pcgamesn.com/call-of-duty-wwii/cod-ww2-pc-review>.

De laatste professionele recensent die ik hier behandel, die van Bradley Ellis, formuleert eigenlijk wat in elke andere professionele recensie al eerder is gezegd. Het spel wordt door Ellis met een 8 beoordeeld en dat is tevens het gemiddelde cijfer (7.9) op de website waar de professionele recensies worden verzameld, metacritic.com.⁹¹ In deze recensies worden (bijna) alle voors en tegens opgesomd die al eerder de revue zijn gepasseerd. De meeste historische elementen van het spel weten de recensent wel te bekoren (bijv. de Warmodus, de setting, Headquarters, enz.).

2.1.2 Gebruikersrecensies



Gameplaybeeld uit de Warmodus uit *Call of Duty WWII*. In dit beeld wordt Operatie Cobra in Caen nagespeeld. Bron: *Call of Duty WWII*, Bron: Sledgehammer Games, *Call of Duty WWII*, Microsoft Windows, (Activision 2017)

Bij de gebruikersrecensies vallen de scores lager uit (een 5.5 gemiddeld, tegenover een 7.9 gemiddeld bij de professionele recensenten (zie laatste paragraaf 2.1.1)). Over het algemeen valt er niks te achterhalen over de achtergrond van gebruikers op Steam. De gebruikers laten hun (negatievere) mening graag gelden. In de recensie van Flacker9977 wordt op zeer uitgesproken wijze kenbaar gemaakt dat de ontwikkelaars zich schuldig hebben gemaakt aan bepaalde historische onjuistheden (met uitroeptekens en dikgedrukte letters). Een detail waar deze gebruiker zich voornamelijk aan stoort is dat swastika's op de uniforms gecensureerd zijn omdat ze vervangen zijn met ijzeren kruizen. Deze recensent beoordeelt het spel dan ook negatief ("historical inaccuracies, and sub-par performance is a BIG problem for me").⁹² Weer een andere gamer vond het spel, en dan met name het singleplayer narratief, te clichématig overkomen. Mede door het gebruik van cinematics komt het spel te veel over als een Tweede Wereldoorlog-verfilming waarin de Geallieerden

⁹¹ "Call of Duty: WWII for PC Reviews - Metacritic", geraadpleegd 3 april 2018, <http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-wwii>.

⁹² "Steam Community :: Flacker9977 :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 3 april 2018, <http://steamcommunity.com/profiles/76561198040693577/recommended/476600/>.

zegevieren, zoals dat al zo vaak laten zien is in games en films. Hij sluit met dit punt aan op de mening van de hiervoor genoemde recensent. Over historische geloofwaardigheid wordt er niet expliciet geschreven in deze recensie maar het spel wordt voornamelijk afgerekend op de gebrekkige hoeveelheid content (de singleplayer campaign duurt slechts zes uur en er waren slechts negen multiplayer maps beschikbaar toen het spel uitkwam).⁹³

In een andere negatieve recensie wordt het spel neergesabeld vanwege het aantal hackers dat zich in de multiplayermodus bevindt. Ook de prijs voor alle content bij elkaar (100 euro) is een grote afknapper voor deze recensent en vindt weerklank bij honderden anderen Steamgebruikers.⁹⁴ Onder de meest 'gelikete' recensies zijn er veel meer van dit soort berichten, ook in recentelijk geplaatste berichten is er hetzelfde te lezen: slechte servers, veel hackers en microtransacties waar gewaarschuwd voor wordt.⁹⁵⁹⁶ Weer een andere recensent geeft een negatieve recensie maar niet om eerdergenoemde redenen. Als trouwe fan van de series, met vele honderden uren in voorgaande delen geïnvesteerd, vindt hij of zij (een online pseudoniem kan een mannen of vrouwen naam zijn maar alsnog kun je dan niet met zekerheid zeggen of iemand vrouwelijk of mannelijk is) het een goed spel maar zou er niet het volle pond voor betalen. Reden hiervoor is het geringe aantal multiplayermaps dat beschikbaar is bij de release. Tevens valt hem op dat de geluidseffecten niet goed zijn geoptimaliseerd (zo hoor je niet waar de geluiden vandaan komen) en vindt hij dat de balans in het spel wordt verstoord door enkele geweren die veel sterker zijn dan anderen. Philly'sConfettiDrop kan het spel daarom niet aanraden.⁹⁸ In een korte doch veelzeggende recensie ("My history teacher didn't mention these quickscoping female soldiers in ww2") wordt pijnlijk blootgelegd hoe onrealistisch het spel volgens sommigen is. Deze recensie wordt door vele duizenden Steamgamers geliket. In de discussie onder de recensie zijn er mensen die beweren dat de Sovjet-Unie wel degelijk vrouwelijke soldaten inzette maar de algemene tendens lijkt dat men dit grappig vindt omdat de ontwikkelaars claimden het spel historisch geloofwaardig te maken en vervolgens onrealistische elementen implementeren zoals vrouwelijke en donkere soldaten.⁹⁹

⁹³ "Steam Community :: Number 1 XFL Fan :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 3 april 2018, <http://steamcommunity.com/profiles/76561198115428964/recommended/476600/>.

⁹⁴ "Steam Community :: The Punisher :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 11 mei 2018, https://steamcommunity.com/id/The_Punisher_1984/recommended/476600/.

⁹⁵ "Steam Community :: SgtStadank0 :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 11 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/SgtStadank0/recommended/476600/>.

⁹⁶ "Steam Community :: Masterbaiting", geraadpleegd 11 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/cakezeedoui>.

⁹⁷ "Steam Community :: PoGlock :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 11 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198041282157/recommended/476600/>.

⁹⁸ "Steam Community :: Philly's Confetti Drop :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 11 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198115428964/recommended/476600/>.

⁹⁹ "Steam Community :: Jon3z :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 11 mei 2018, https://steamcommunity.com/id/Sensei_Jon3z/recommended/476600/.



Beeld uit waar je een zwarte soldaat in *Call of Duty WWII*, Bron: Sledgehammer Games, *Call of Duty WWII*, Microsoft Windows, (Activision 2017)

De Steamgebruiker, 'SLOTT-STEK', wijdt zijn hele recensie aan de historische geloofwaardigheid van het spel. In deze boze recensie klaagt hij de ontwikkelaars aan voor het feit dat ze het spel historisch accuraat durfden te noemen.

Werkelijk niks deugt aan dit statement. In de singleplayer

ziet hij de verkeerde insignes op de Duitse uniformen, verkeerde wapens in de handen van Russische soldaten, verkeerde uitvoering van bepaalde wapens (geen realistische vuursnelheid). In de multiplayer ziet hij vrouwelijke en zwarte soldaten en wordt zijn historische ervaring compleet verpest door de snelle en chaotische gameplay. In niet mis te verstane bewoording maakt hij zijn ongenoegen kenbaar: "they have butchered ww2 in this entry no respect AT ALL has been shown! when you decide to make a game about historical events you also have a responsibility to make history justice! no adding! no removing! no censoring! no altering! history is sacred! this game is nothing but a blatant middlefinger to ww2 and those that fought in it". Bijna 8000 mensen hebben zijn recensie gelijkt wat tekenend is voor de onvrede hierover. Tevens vindt deze gamer het nodig om te vermelden dat hij heel veel kennis heeft over de Tweede Wereldoorlog en dat hij daardoor recht van spreken heeft.¹⁰⁰ Voor Demise4u zijn de historische onwaarheden het grootste minpunt aan het spel. "Historical and military accuracy were terrible. Russian sub-machine guns in Western Europe?" Verder worden de Duitse uniforms net zoals in de vorige recensie benoemd en ook is er een melding van donkere en vrouwelijke soldaten.¹⁰¹

2.1.3 Conclusie

Bij *Call of Duty WWII* zijn grote verschillen tussen de meningen van professionele recensenten en gamers op Steam te noteren. Ook de professionele recensenten komen niet tot een eenduidige mening over de representatie van de Tweede Wereldoorlog. Waar sommige professionals het spel prijzen voor de historische geloofwaardigheid (mede door de invoering van enkele gameplayelementen zoals het 'squad'-systeem en de gezondheidspakketten) is dat voor anderen niet het geval. In beide type recensies wordt de term redelijk vaak expliciet gebruikt. Vaker komt de geloofwaardigheid impliciet aan bod. Bijvoorbeeld in de gebruikersrecensies waar steen en been wordt geklaagd over dingen als gender en kleur van soldaten. Dan

¹⁰⁰ "Steam Community :: SLOTT-STEK :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 11 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198051670029/recommended/476600/>.

¹⁰¹ "Steam Community :: Demise4u :: Review for Call of Duty: WWII", geraadpleegd 3 april 2018, <http://steamcommunity.com/profiles/76561197970800490/recommended/476600/>.

wordt de term geloofwaardigheid niet letterlijk in de mond genomen maar is het duidelijk dat dit het struikelpunt dan is. Door de vele clichés (zoals alle scenes die aan bepaalde films en series doen denken) en de keuze om niet de betekenisvollere en donkerdere kanten van de Tweede Oorlog te laten zien voelt dit deel in de serie voor sommigen aan als een gemiste kans om de historische les over te brengen (wat de ontwikkelaars van te voren beloofd hadden). Voor gamers op Steam lijkt historische geloofwaardigheid heel erg belangrijk en juist op dat vlak slaan de ontwikkelaars de plank volledig mis. Bepaalde designkeuzes (denk aan de Duitse uniforms, de aanwezigheid van zwarte en vrouwelijke soldaten en wapens die niet overeenkomen met het land waar ze gebruikt werden), waarschijnlijk ingegeven door politieke correctheid, zijn een doorn in het oog voor vele gamers (waar dat geen enkele professionele recensent was opgevallen).

2.2 Battlefield 1



Cover van *Battlefield 1*, Bron: EA DICE, *Battlefield 1*, Microsoft Windows, (Electronic Arts, 2016).

Battlefield is net als *Call of Duty* een langlopende reeks first-person shooters. Net zoals *Call of Duty* is *Battlefield* ooit begonnen als een Tweede Wereldoorlog game (het eerste deel luidde *Battlefield 1942* en werd uitgegeven in 2002). Waarna er telkens een andere (historische) setting gekozen werd voor latere games (zoals Vietnam, de Golfoorlog en weer de Tweede Wereldoorlog). Net zoals *Call of Duty* stapten de ontwikkelaars al gauw over naar een moderne of zelfs futuristische setting (zo was er bijvoorbeeld een *Battlefield 2142* (2006)). Qua gameplay en andere kenmerken is het spel ook gelijkend aan *Call of Duty WWII*, zo is er een singleplayer campaign die ook 5 tot 6 uur duurt, en is er multiplayer op grote schaal met dezelfde soort modi. In *Battlefield 1* (uitgegeven 21 oktober 2016) is het strijddecor de Eerste Wereldoorlog. Dit deel betekende de terugkeer naar een historische setting voor de franchise. In de aanloop naar de release van het spel ontstond er een hype, niet eerder werd een trailer van een nieuw spel zo vaak bekeken en geliket op het internet. Commercieel gezien was dit deel een enorm succes, waarbij meerdere verkooprecords werden gebroken in de eerste maand van de release. Uiteindelijk zouden er tientallen miljoenen exemplaren verkocht worden. Ook kritisch gezien was het spel een enorm succes. Het gemiddelde cijfer op metacritic.com, berekend over 30 recensies, is een 8.9.¹⁰² Het gemiddelde cijfer van gebruikers is een 8.0 berekend over 1395 gebruikersrecensies (in beide gevallen op een schaal van 10).¹⁰³

2.2.1 Professionele recensenten

Dustin Chadwell van Gaming-age.com vreesde op voorhand dat de terugkeer naar een historische setting niet goed zou uitpakken omdat fans van het genre moe zouden zijn van de vele historische (Tweede Wereldoorlog) games en omdat er qua wapentechnologie niet veel mogelijk zou zijn, zijn angst werd echter geen werkelijkheid. Sterker nog de setting was een grote positieve verrassing voor hem. Hij herkende niet veel gebieden en scenario's, behalve die in de woestijn, vanwege een verwijzing aan Lawrence of Arabia, maar was wel onder de indruk van alle zorgvuldig nagebootste mappen. Het verhaal kon hem ook bekoren maar de hoofdmoot van het spel, de multiplayer, was ook perfect uitgevoerd. Van de vertrouwde gameplay, met de bekende modi, tot de nieuwe mappen en prachtige presentatie, graphics en geluid alles is zeer goed uitgevoerd en het spel krijgt daarom een perfecte score.¹⁰⁴

¹⁰² "Battlefield 1 for PlayStation 4 Reviews - Metacritic", geraadpleegd 12 juni 2018, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹⁰³ "Battlefield 1 for PlayStation 4 Reviews - Metacritic".

¹⁰⁴ Dustin Chadwell, "Battlefield 1 Review for PS4, Xbox One, PC", Gaming Age, 24 oktober 2016, <http://www.gaming-age.com/2016/10/battlefield-1-review-ps4-xbox-one-pc/>.

Ook de recensent van *The Guardian* (professionele recensies beperken zich niet tot websites) geeft het spel een perfecte score. Het spel wordt geprezen om het relatieve gebrek aan bugs (waar eerdere delen zo door geplaagd werden). Ook de originaliteit van de vijf verhalen in de singleplayer wordt geprezen. Op een niet eerder vertoonde wijze weet ontwikkelaar Dice de wanhoop, dood en vernietiging te vangen in een spel. De recensent geeft aan dat het onmogelijk is voor welk medium dan ook de horrors van oorlog over te brengen maar bij dit spel krijgt de recensent het ‘gevoel’ dat er goed naar de bronnen is gekeken. Het restant van de recensie (meer dan de helft van de recensie) is een beschrijving van de gameplay van de multiplayer.¹⁰⁵



Beeld uit een filmpje *Battlefield 1*, waar het grimmige beeld van de Eerste Wereldoorlog duidelijk is. Bron: EA DICE, *Battlefield 1*, Microsoft Windows, (Electronic Arts, 2016).

Ook in Tim McDonalds' recensie op *pcinvasion.com* wordt de niet-clichématige aanpak van de singleplayer campaign geprezen. De boodschap van eerbied voor de doden komt niet helemaal over als je tegelijkertijd in alle episodes constant mensen moet afschieten. Desalniettemin begrijpt de recensent dat een game een entertainment product is en kan hij toch de ontvullende momenten

van stilte en respect waarderen. Eindelijk zijn er realistische herlaadtijden, ouderwetse wapens en niet alleen maar automatische wapens. Ook de militaire doelen die je nastreeft in de multiplayer modi voelen aan alsof ze zo uit de Eerste Wereldoorlog komen. Ook de introductie van gasgranaten (welke veel te sterk zijn) en bepaalde voertuigen verpesten voor een groot deel zijn plezier in het spel. Het feit dat samenwerken niet echt een optie is omdat er te veel "toxic" spelers (brutale en vloekende spelers) zijn, waardoor communicatie onmogelijk wordt gemaakt, brengt zijn cijfer naar beneden tot een 7.¹⁰⁶

In een periode waarin men moe was geworden van de vele Tweede Wereldoorlog vertolkingen zowel in films (*Saving Private Ryan*, *Pearl Harbor*), series (*Band of Brothers*) als games (*Medal of Honor*, *Call of Duty* en *Battlefield*), viel de terugkeer naar een verrassende historische setting in goede aarde bij liefhebbers van het genre, aldus Jon Sutton van *GameDebate*. Het spel weet de recensent dan ook op een positieve doch onverwachte manier te verrassen. In de recensie is er voornamelijk aandacht voor de vergelijking met andere delen van het spel. En waar de campaign altijd het ondergeschoven kind in de serie was, is dat ditmaal het paradepaardje. Het verhaal komt op hem historisch geloofwaardig over. Verder is er weinig aandacht voor

¹⁰⁵ Sam White, "Battlefield 1 Review – Savage and Exciting, a Landmark Shooter", *The Guardian*, 25 oktober 2016, sec. Games, <http://www.theguardian.com/technology/2016/oct/25/battlefield-1-review-ea-dice-shooter>.

¹⁰⁶ Tim McDonald, "Battlefield 1 Review", *PC Invasion* (blog), 26 oktober 2016, <https://www.pcinvasion.com/battlefield-1-review/>.

de nieuwe setting. Jon beoordeelt het spel met een '8'; de score valt iets lager uit omdat het voor hem niet meer als een Battlefield game voelt.¹⁰⁷

Daniel Pearce van digitalfix.com geeft het spel het zelfde cijfer beoordeeld als in de vorige recensie maar ditmaal is het enige minpunt dat het spel te veel als een Battlefield game aanvoelt en te weinig innoveert. In deze recensie is er meer aandacht voor de historische setting: "Battlefield 1 manages to create the chaos and horror of World War 1 without ever hitting too close to the bone or becoming satirical, its respect for the source material is apparent throughout and the game strives to tell stories and create atmospheres that reflect the time, the people and the scenarios which resulted in so much death and destruction." Ook het feit dat de wapens perfect nagemaakt zijn draagt bij aan de "immersiveness" van het



Beeld uit de singleplayer campaign van *Battlefield 1*, Bron: EA DICE, *Battlefield 1*, Microsoft Windows, (Electronic Arts, 2016).

spel en daarmee het spelplezier. Het idee dat je je echt waant in de Eerste Wereldoorlog, ook bijvoorbeeld door de extreem realistische geluidseffecten, is voor deze recensent een van de grootste pluspunten en tevens een groot compliment aan de ontwikkelaar.¹⁰⁸

Stephen Riach van game-over, een gameblog, zegt dat dit spel weer een typische AAA-studio shooter is, niks bijzonders. Anders deze keer is de setting maar de recensent lijkt niet heel enthousiast daarover. Waar hij bij Tweede Wereldoorlogspellen nog bepaalde veldslagen en gebeurtenissen kan herkennen, kan hij bij dit spel, zelfs met behulp van Wikipedia, de gebeurtenissen niet echt plaatsen, laat staan herkennen. Hij kan de keuze voor deze historische setting dan ook niet helemaal begrijpen. Voor hem voegt de setting niks toe, je zou je ogen dichtkunnen doen en het gevoel hebben dat je een Starwars spel doet. Los van dat valt de beproefde *Battlefield* gameplay in de smaak.¹⁰⁹ Het spel krijgt met een 8 beoordeeld door deze recensent.

¹⁰⁷ Jon Sutton, "Battlefield 1 review - by Game-Debate", 26 oktober 2016, <http://www.game-debate.com/articles/2995/battlefield-1/the-great-divide-battlefield-1-review>.

¹⁰⁸ Daniel Pearce, "Battlefield 1 Review", 2 november 2016, <https://www.thedigitalfix.com/gaming/content/3814/battlefield-1/>.

¹⁰⁹ Stephen Riach, "Battlefield 1 : Game Over Online", 9 november 2016, <http://www.game-over.com/content/2016/11/battlefield-1/>.

Phil Savage van pcgamer.com, een internationaal bekend PC-gaming magazine, begint met een anekdote uit de nieuwe multiplayermodus *Warpigeons* waaruit zou moeten blijken hoe goed *Wereldoorlog 1* vertolkt wordt in dit spel. De realistische wapens slopen de gameplay af en dat is precies wat het spel nodig had volgens hem. Ook andere toevoegingen zoals het feit dat wanneer je als 'medic' speelt je een gewonde echt lang moet behandelen. Of het feit dat de (nieuwe) voertuigen schaars zijn maar wel meer impact op het spel voelen goed aan. Zo voelt het aan alsof het echt uit de Eerste Wereldoorlog is gegrepen; een infanterieoorlog met een beperkte rol voor voertuigen. De singleplayer stelt evenmin teleur. Concluderend, heeft de nieuwe setting het spel veel goed gedaan, maar dan vooral op het gebied van gameplay. Echter blijft het spel in grote lijnen gelijk aan eerdere delen in de serie, wat niet per se slecht is. Het spel krijgt daarom een 8.9 als cijfer.¹¹⁰

De recensie op Gamespot, één van de meest bezochte gamingwebsites, wordt met de volgende



Screenshot uit de multiplayer van het spel waar je als speler je spelpersoonage aan je eigen wensen kan laten aanpassen en uit een verscheidenheid aan wapens kan kiezen, Bron: EA DICE, *Battlefield 1*, Microsoft Windows, (Electronic Arts, 2016).

woorden geïntroduceerd: "DICE splendidly interprets the early 20th century as a world in technological transition while humanizing the war's participants through well crafted, albeit fictional, narrative vignettes. Combined with an enthralling multiplayer component, the overall result is the studio's best work since *Battlefield: Bad Company 2*." Door de singleplayer campaign leer je wat voor impact de oorlog had op vijf totaal verschillende type mensen van verschillende nationaliteiten. De recensent vindt het positief dat een spel zulke emoties kan overbrengen en daarmee je aan het denken zet. Ook in de multiplayer voelt het als een geloofwaardige ervaring, onder meer door de foutloze implementatie van de vele wapens, mappen en voertuigen. Ook is er voor sommige mappen een laadscherm met voice-overs waarin je veel over de historische context te weten komt. Hoe historische nauwkeurig dit spel precies is weet de recensent niet

¹¹⁰ Phil Savage, "Battlefield 1 Review", 21 oktober 2016, <https://www.pcgamer.com/battlefield-1-review/>.

maar hij acht het wel geloofwaardig, onder meer door de sublieme geluidseffecten en de prachtige graphics. Het spel ontvangt daarom een 9.¹¹¹

Ook op twinfinite.net wordt het overschot aan Tweede Wereldoorlog-shooters aangekaart. Over de Eerste Wereldoorlog zouden geen goede spellen gemaakt kunnen worden omdat het voornamelijk een patstelling in de loopgraven was, zonder geavanceerde technologie en met heel veel zinloze doden. *Battlefield 1* bewijst voor deze recensent het tegendeel. Het realisme wordt hier als een positief punt uitgelegd: de brute kracht van de soms lompe en lang herladende wapens zijn vernieuwend in het genre. “If there’s one thing the game really nails, it’s the setting. Barbed wire and decimated buildings dot every battlefield in the game, soldiers wear the proper uniforms of their country, and as battles progress, the field becomes ever more twisted and unrecognizable.” Het lijkt er daarom op dat de wanneer de setting vernieuwend en origineel is recensenten eerder geneigd zijn iets geloofwaardig te achten dan wanneer de setting bekend voorkomt (zoals dat het geval was bij de *Call of Duty WWII*).

Niet alleen in het verhaal maar ook in de mappen (bijvoorbeeld door grote kraters van granaatinslagen) wordt de grauwe realiteit van deze oorlog kenbaar. Het verhaal wordt gespeeld in vijf episodes die elk heel anders aanvoelen. Zo neem je in de een de rol van een piloot aan, de ander een van een tankbestuurder en leer je bij elke episode weer over een andere kant van het verhaal. “Battlefield 1 does a surprisingly consistent job of reminding you how the war changed people, and keeping things realistic and emotional, which by and large succeeds.” Ook in de multiplayer wordt geprobeerd de Eerste Wereldoorlog op correcte wijze te representeren via bepaalde kleine aanpassingen in de gameplay. Capture the Flag, een welbekende gamemodus van shooters waarin je de vlag van een ander team moet veroveren, laat je ditmaal de postduif van het andere team veroveren. In Rushmodus moet je seintoestellen verwoesten of beschermen. Ook de grootschaligheid van bijvoorbeeld een modus als Operations, waar je met 64 spelers in elk team verschillende strategische punten moet veroveren op het andere team, voelt aan alsof het op de schaal van een echt Eerste Wereldoorlog gevecht plaatsvond. Tel daarbij de geweldige graphics en geluidseffecten op en je hebt een bijna perfecte game. Het spel krijgt hier een 9 beoordeeld.¹¹²

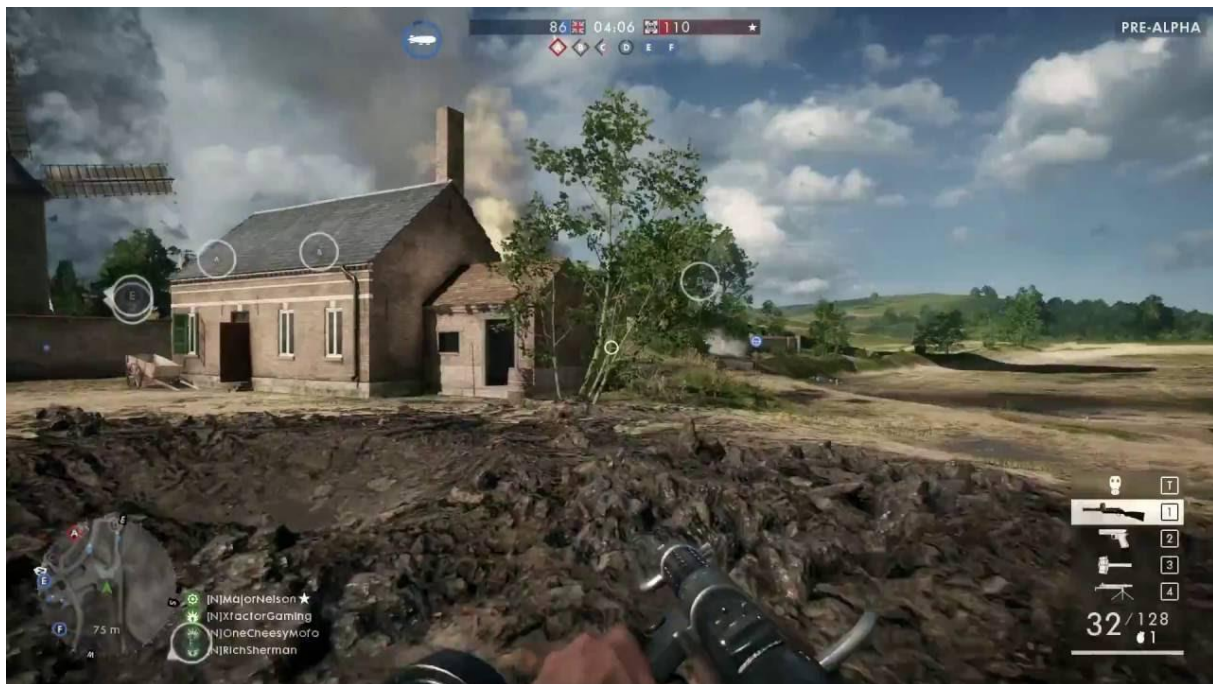
In de recensie van Alex Stinton op pushsquare.com (spel krijgt hier beoordeeld met een 8), een gamewebsite, wordt het spel vergeleken met *Valiant Hearts*. Waar *Valiant Hearts* een emotioneel verhaal probeert te vertellen, poogt *Battlefield 1* een nog betere vertolking van de Eerste Wereldoorlog te maken door een allesomvattend verhaal van de oorlog te vertellen. De recensent ziet dat ontwikkelaar Dice respectvol een ode probeert te brengen aan de doden maar vindt dat een shooter daar niet het beste genre altijd voor is (“At times, though, it can feel like a game at war with itself, swinging between the need to acknowledge the sacrifices of World War I and the desire to make an enjoyable shooter.”). In de noodzaak de speler te entertainen met geweld schiet het dit doel af en toe voorbij. De balans tussen eerbied en spelplezier is over het geheel genomen echter precies goed voor de recensent. In de multiplayer ziet de

¹¹¹ Miguel Concepcion, “Battlefield 1 Review”, *GameSpot* (blog), 17 oktober 2016, <https://www.gamespot.com/reviews/battlefield-1-review/1900-6416555/>.

¹¹² Hayes Madsen, “Battlefield 1 Review”, *Twinfinite* (blog), 21 oktober 2016, <https://twinfinite.net/2016/10/battlefield-1-review/>.

recensent dat er wel wat concessies gedaan zijn in de historische authenticiteit, zo zouden er te veel volautomatische wapens zijn, maar over het algemeen voelen de potjes wel aan alsof je een gevecht in de Eerste Wereldoorlog voert, omdat de gameplay gebalanceerd aanvoelt (geen over-the-top wapens en voertuigen).¹¹³

Michael Thomson van de *Washington Post* vindt het oneerbiedig hoe *Battlefield* de oorlog representeert. Met de online multiplayer potjes, waarin je met grote teams tegen elkaar vecht om zo punten te scoren voor elke “kill”, is ontwikkelaar DICE trendsetter geworden in hoe er van oorlog sport moet worden gemaakt in videogames. *Battlefield 1* wordt door hem beschouwd als een mislukte poging om deze trend te doorbreken. “*Battlefield 1*” is strangely uninterested in history despite its serious tone. Instead, the game



Screenshot uit de multiplayer van *Battlefield 1*, Bron: EA DICE, *Battlefield 1*, Microsoft Windows, (Electronic Arts, 2016).

uses its source material as a way to sentimentalize suffering, an approach that starts to feel like self-justification for the game’s increasingly inflexible design.” Met ‘inflexible design’ wordt dan met name gerefereerd aan het idee dat spelplezier voor de ontwikkelaars blijkbaar gelijk staat aan alles wat los en vast zit moet beschieten. In de singleplayer heeft de recensent een paar totaal ongeloofwaardige scenes gespeeld. In de multiplayer lijkt het spel alleen te draaien om hoeveel punten je verovert, hoeveel locaties je inneemt en wie de voertuigen in beslag neemt met gebrek aan ook meer enige tactiek. “all of it feels like it’s speeding further away from its source material. It’s a reminder that what we want most from history is the make-believe.” Het is een hopeloos gefaalde poging om eerbied te tonen aan de doden aldus deze Thomson en hij beëindigt zijn recensie door het spel een 5 als cijfer te geven.¹¹⁴

¹¹³ Alex Stinton, “Review: Battlefield 1 (PS4)”, Push Square, 23 oktober 2016, http://www.pushsquare.com/reviews/ps4/battlefield_1.

¹¹⁴ Michael Thomsen, “Analysis | ‘Battlefield 1’ Review: An Odd Way to Play with History”, *Washington Post*, 26 oktober 2016, sec. Comic Riffs Analysis Analysis Interpretation of the news based on evidence, including data, as well as anticipating how events might unfold based on past events, <https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/10/26/battlefield-review-an-odd-way-to-play-with-history/>.

2.2.2 Gebruikersrecensies

De gebruikersrecensies zijn ditmaal niet te vinden op Steam omdat het spel daar niet is uitgegeven. EA, de uitgever van het spel, heeft een eigen cliënt waar het spel is uitgebracht, genaamd Origin. Origin biedt niet de functie aan dat spelers hun spel kunnen recenseren waardoor er maar één mogelijkheid is om de gebruikersrecensies te bestuderen, namelijk die op metacritic.com. Het systeem werkt hetzelfde als bij Steam. Recensies kunnen onderling ook aanbevolen of niet aanbevolen worden door andere gebruikers op de website. De recensies met de meeste aanbevelingen (dus waar de meeste andere gebruikers zich in kunnen vinden) staan onder een kopje "most helpful reviews".

In de gebruikersrecensies komen veel van de punten naar voren die al in de professionele recensies aan bod komen. OutDorJustice80's recensie vat eigenlijk de mening van vele professionele recensenten samen met het volgende citaat: "We are taken back to The Great War in an immersive environment filled with jaw dropping gameplay."¹¹⁵ Corpsed, wil in zijn uitgebreide recensie het hoge gemiddelde cijfer van gebruikersrecensies (het spel krijgt gemiddeld een 8.1 van de gebruikers op metacritic) enigszins nuanceren (hij geeft het spel een 7). De singleplayer is voor hem perfect ("It's super fun, immersive and tells a great story"). De multiplayer ziet er ook prachtig uit maar is voor hem te chaotisch (maar wel historisch geloofwaardig). In zijn afsluitende woorden prijst hij het realisme (hij noemt het spel zelfs een oorlogssimulator) maar de gameplay kan hem niet lang genoeg boeien en dat is voor hem reden genoeg om het spel niet al te hoog te beoordelen.¹¹⁶ Precies hetzelfde verhaal vertellen DrBuckaroo en Gonoru in hun

¹¹⁵ OutDorJustice90, "Battlefield 1", Metacritic, 18 oktober 2016, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹¹⁶ corpsed, "Battlefield 1 review", Metacritic, 21 oktober 2016, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

recensies.^{117 118} Anderen zijn positiever en vertellen hetzelfde verhaal (mooie en geloofwaardige setting, goede campaign, prachtige graphics) maar zijn wel tevreden over de multiplayer.¹¹⁹



Screenshot uit *Battlefield 1* met de 'HUD' uit. De HUD (head-up display) is informatie op het scherm zoals je levenspunten en de map. Op deze manier lijkt het spel heel erg 'immersive'. Bron: EA DICE, *Battlefield 1*, Microsoft Windows, (Electronic Arts, 2016).

Voor anderen is de realistische inslag vervelend (het schieten gaat niet zoals ze gewend zijn).¹²⁰ En sommige missen zelfs de oude setting omdat je dan als speler meer opties had, zoals een grote afstand te overbruggen met een jetpack of een radar gebruiken om je tegenstanders te zien.¹²¹ Voor ItsJustJ was de setting van de Eerste Wereldoorlog de belangrijkste reden om het spel aan te schaffen. Wat hij aantrof in het spel overtrof al zijn verwachtingen ("If I'm not sleeping or working I'm sitting in front of my TV killing people in virtual 1918."). Het spel voelt super realistisch aan en hij hoopt dat dit spel een precedent is voor alle toekomstige shooters om een historische setting aan te nemen.¹²² Ook zijn er een redelijk aantal recensies waarin de historische setting geen aandacht krijgt en de game louter op gameplay wordt beoordeeld.^{123 124}

2.2.3 Conclusie

Waar bij *Call Of Duty WWII* veel was aan te merken op de historische geloofwaardigheid, zijn bijna alle recensenten van *Battlefield 1* het eens dat het spel fantastisch werk verricht in het representeren van de Eerste Wereldoorlog. Door de gamer in singleplayer zowel realistische als emotionele verhalen laten te

¹¹⁷ DrBuckaroo, "Battlefield 1", Metacritic, 28 oktober 2016, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹¹⁸ Gonoru, "Battlefield 1", Metacritic, 8 november 2016, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹¹⁹ Michael_Stars_5, "Battlefield 1", Metacritic, 11 augustus 2017, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹²⁰ criticool, "Battlefield 1", Metacritic, 8 januari 2017, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹²¹ Kamikazeshocki, "Battlefield 1", Metacritic, 24 mei 2017, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹²² ItsJustJ, "Battlefield 1", Metacritic, 4 november 2016, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹²³ jessda123, "Battlefield 1", Metacritic, 5 november 2016, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

¹²⁴ GiftofGab, "Battlefield 1", Metacritic, 21 oktober 2016, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

beleven krijgt hij of zij echt les in de Wereldoorlog, en niet alleen in feitenkennis ook over de menselijke kant en de gevolgen van een allesverwoestende oorlog. Wellicht dat door de onbekendheid van de Eerste Wereldoorlog er in vergelijking met *Call Of Duty WWII* weinig onmin is over de historische geloofwaardigheid van het spel. Al moet gezegd worden dat het spel op gameplaygebied meer in de smaak valt dan *Call Of Duty*, wat een positieve golf aan recensies misschien eerder aanwakkert, waardoor men wellicht minder snel over een historische onnauwkeurigheid zal beginnen.

2.3 Deelconclusie shooters

Voor recensenten van shooters lijkt historische geloofwaardigheid ontzettend belangrijk. Vooral als het om een bekende setting gaat, zoals bij *Call of Duty WWII*, kijken de gebruikers met extra kritische en oplettende blik naar de representatie van het verleden. Waarop die geloofwaardigheid al dan niet gestoeld is, is niet altijd duidelijk. Zo wordt er nooit geschreven met welke historische studie of boek de game dan wel tegenstrijdig of overeenstemmend zou zijn. Wel wordt er vaak een vergelijking gemaakt met beelden uit films en andere games. Hier is het concept van ‘remediation’ van Kingsepp van belang.¹²⁵ Professionele recensenten herkennen veel stukken uit andere games of films, dit is wederom het geval bij *Call of Duty WWII* omdat veel andere games en films (denk aan verwijzingen naar scènes uit films van de landingen op D-Day) met deze setting zijn gemaakt. Sommige professionele recensenten weet dit niet te deren, geprikkeld door de prachtige graphics en het mooie geluid (‘hypermediacy’ (Kingsepp)), worden zij van hun stoel geblazen. Waarom *Call of Duty WWII* bij professionele recensenten niet op dezelfde historische onnauwkeurigheden wordt aangepakt als bij gebruikersrecensenten is voer voor discussie. Ook het grote verschil in gemiddeld cijfer van professionele recensenten (7.9) tegenover die van gebruikers op Steam (5.5) is op zijn minst opvallend te noemen. Commerciële belangen tussen professionele recensenten en de uitgever van het spel kunnen niet worden aangetoond maar dit zou zeker een deel van dit verschil kunnen verklaren. Een andere verklaring zou kunnen zijn dat gebruikers op Steam niet gehinderd zijn om bepaalde politiek correcte keuzes aan te halen (denk aan de aanwezigheid van donkere en vrouwelijke soldaten), waar dat voor professionele recensenten imagoschade of negatieve publiciteit voor de website waarvoor ze publiceren zou op kunnen leveren. Het is heel opvallend dat in bijna alle gebruikersrecensies dit wordt aangehaald en in geen enkele professionele recensie wordt uitgelicht.

De eerder besproken criteria van Bond en Beale lijken toch enigszins gedateerd.¹²⁶ Bepaalde aspecten zoals de kwestie of de multiplayer goed werkt of dat de AI zijn bijna vanzelfsprekend in games van de afgelopen vier, vijf jaar, vooral als het games van zulke grote studio’s betreft. Desalniettemin komen veel van de criteria overeen met wat er in de recensies aan bod komt. Het historisch karakter blijkt echt een afzonderlijk criterium in shooters te zijn. Historische geloofwaardigheid blijkt voor de meesten echt een zwaarwegend criterium te zijn. Het historisch karakter is alles wat er over de geschiedenis wordt gezegd. Historische geloofwaardigheid is wanneer er bij dat gerepresenteerde verleden ook vraagtekens worden geplaatst bij de aannemelijkheid daarvan. Bij *Call of Duty WWII* pakt dit negatief uit, bij *Battlefield 1* positief.

¹²⁵ Kingsepp, “Immersive historicity in World War II digital games”, 65.

¹²⁶ Bond en Beale, “What makes a good game?”, 420.

Hoe zwaarwegend historische geloofwaardigheid is, is lastig in te schatten. Als ik toch een inschatting zou maken, zou ik gameplay als meest zwaarwegend meetellen, historische geloofwaardigheid volgt daarna, en ten derde een vergelijking met eerdere delen van de franchise. Gameplay is de reden voor het succes van deze langlopende series, beide zijn beproefd en goedgekeurd, getuige ook de gemiddelde voldoende beoordelingen van beide games. Kleine wijzigingen zijn er op dit doorgevoerd bij beide delen maar die worden wel zeer uitvoerig besproken en uitgelicht. De reden dat historische geloofwaardigheid zo zwaar weegt baseer ik voornamelijk op de gebruikerscores van *Call of Duty WWII*. Voor heel veel gamers op Steam is deze ongeloofwaardige voorstelling van het verleden echt een ‘dealbreaker’.

Het eerdergenoemde concept van GameFlow, waarbij de voorwaarden voor totale ‘immersion’, in een allesomvattend model werden gebundeld, gaat niet in zijn geheel op.¹²⁷ Met historische geloofwaardigheid is duidelijk geen rekening gehouden. Om totaal in een spel op te gaan, en daarmee al het plezier uit het spel te halen, is historische geloofwaardigheid bij recensenten van shooters ontzettend belangrijk. Wanneer het verleden wel geloofwaardig wordt gepresenteerd, zoals in *Battlefield 1*, is het de vraag of er cognitieve claims aan verbonden kunnen worden. Zoals Jerome De Groot eerder aangaf, games zullen in de eerste plaats niet het effect hebben de gamer kennis bij te brengen over de geschiedenis.¹²⁸ Wel is er sprake van een ontwikkeling van het historisch besef. Dit is vooral het geval geweest bij *Battlefield 1*, waar de meerderheid van de gamers onbekend was met de historische setting. *Battlefield 1* is voor veel gamers een inkijk in hoe de Eerste Wereldoorlog geweest kon zijn. De manier waarop deze tot stand komt lijkt enigszins op de manier waarop Jeissman het Geschichtsbewusstsein omschreef.¹²⁹ De narratieve capaciteit van de geschiedenis en de manier waarop het spel dat weet te vertolken maken het voor de gamer mogelijk dit, relatief onbekende deel van de geschiedenis, te begrijpen en na te vertellen. Op deze manier bewijzen games toch hun relevantie voor historisch onderzoek. Of deze voorstelling van het verleden al dan niet historisch accuraat is een irrelevante vraag, of dat geloofwaardig wordt geacht wel. Het verleden is niet een tastbaar gegeven, als een game een gamer een voorstelling kan geven van hoe het verleden geweest zou kunnen zijn (op welke bronnen dit al dan niet gebaseerd zijn en in hoeverre deze gezaghebbend zijn is een gamer totaal niet mee bezig), zou het effect van die voorstelling op de beeldvorming van het verleden een verder onderzoeksonderwerp moeten zijn.

¹²⁷ Sweetser en Wyeth, “GameFlow”, 2.

¹²⁸ De Groot, *Consuming History*, 138.

¹²⁹ Ribbens, *Een eigentijds verleden*, 19.

Hoofdstuk 3: Actie-rollenspel games

Action-rollenspel games (afgekort actie-RPG's), vrij vertaald van het Engelse action-toleplaying games, zijn een sub-genre van rollenspel games. In rollenspel games neemt de gamer de rol aan van vaak één en soms meerdere personen. Bijna altijd wordt het spel gespeeld vanuit een 'third-person' perspectief. Het verhaal is een belangrijk element en centraal gameplayelement is de progressie van je gamepersonage. Door progressie te boeken in het verhaal of een queeste (karakteristiek element in dit genre) te voltooien verdien je vaak ervaringspunten waardoor je personage sterker wordt en zo andere uitdagingen in de open wereld aan kan gaan. Open wereld rollenspelgames zijn het tweede of derde populairste videogamegenre (afhankelijk of je het als actie spellen or rollenspelgames rekent).¹³⁰ Het genre kent een groot gevolg van onder meer ook een wat ouder publiek. De spelwereld is een belangrijk onderdeel in dit genre. De setting van zulke spellen verschilt van puur fictieve fantasierijke (de meest geziene setting in dit soort spellen) tot aan futuristische



Beeld uit een van de eerste actierollenspel games met een open wereld: *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1998). De serie zou een van de meest populaire rollenspel series ooit worden met vele succesvolle delen ten gevolg. Dit (en andere delen in de serie) hadden een fictieve fantasierijke setting. Bron:

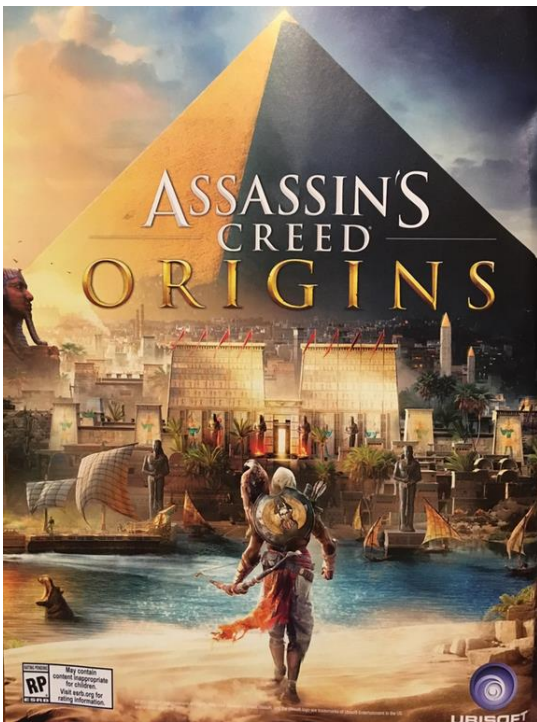
https://images.sftcdn.net/images/t_app-cover-m,f_auto/p/bc4ea152-9b37-11e6-9c3c-00163ec9f5fa/585456079/the-elder-scrolls-ii-daggerfall-screenshot.jpg, laatst bezocht op 26 juli 2018, 09:15.

actierollenspelgames anders maakt van reguliere rollenspelgames is dat de actie vloeiend verloopt. De eerste open wereld actieroleplaying games kwamen er eind jaren '90. In dit hoofdstuk zal ik twee actie-rollenspelgames met een historische setting onder handen nemen. *Assassin's Creed Origins* heeft het Oude Egypte als setting en *Kingdom Come: Deliverance* is gesitueerd in het 16^e eeuwse Boheemse Rijk.

sciencefiction. Historische omgevingen zijn eigenlijk een nieuwigheid in het genre (*Assassin's Creed Origins* (2017) was een van de eerste rollenspelgames die gemarket werd als een game waarbij historische accuratesse werd nagestreefd). Wel is er vaak een quasi historische setting aanwezig geweest in vroegere rollenspelgames waar de ontwikkelaars veel inspiratie hebben gehaald uit bijvoorbeeld een Middeleeuwse setting (bijvoorbeeld in de populaire *The Witcher* serie). Wat

¹³⁰ "U.S. Most Popular Video Game Genres 2017", Statista, geraadpleegd 25 juli 2018, <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/>.

3.1 Assassin's Creed Origins



Cover van *Assassins Creed: Origins*, Bron: Ubisoft Montreal, *Assassins Creed: Origins*, Microsoft Windows, (Ubisoft, 2017).

Assassins Creed is een langlopende gamefranchise waarvan het eerste deel tien jaar geleden uitkwam. De speler neemt het personage aan van een moordenaar aan, welke in een nagebootste historische setting strijdt voor vrede, vrijheid en gerechtigheid. In *Origins* wordt de rol aangenomen van de Medjay (een paramilitaire politiemacht die in dienst van de farao) Bayek. Het spel speelt zich rond 49-47 voor Christus af in het Ptolemeische Rijk (305-30 voor Christus) in het hedendaagse Egypte. Bayek is een fictief personage en het spel (er is alleen maar een singleplayermodus) neemt de speler mee langs waargebeurde historische gebeurtenissen. Zo is in deze periode Ptolemaeus XIII aan de macht, maar is zijn autoriteit en macht tanende terwijl zijn zuster Cleopatra een coup beraamt. Tegelijkertijd wordt het Rijk bedreigd met een inval van het Romeinse Rijk onder leiding van Julius Cesar. Deze personages zijn in het spel allemaal sleutelspelers met wie je veel in contact staat. Op deze manier probeert *Origins* een authentiek beeld

over te brengen van de historische gebeurtenissen. Dat de ontwikkelaars historisch realisme nastreven wordt onderstreept door de onlangs geïmplementeerde update genaamd *Discovery Tour*. *Discovery Tour* is een modus waarin je als speler een gids kan uitkiezen die je langs de historische plaatsen en trekpleisters van het Oude Egypte gidst. Het spel is hier bijna geen spel meer te noemen want in deze modus ontbeert elke vorm van gameplay (momenten dat je als speler het spel echt speelt). In deze modus ben je als het ware toeschouwer in een virtueel, interactief museum. Zo een update is tekenend voor de mogelijkheden van videogames maar is nog nooit eerder in deze vorm toegepast. *Discovery Tour* is bedacht als een soort educatief programma voor zowel studenten als leraren en kan eventueel als aparte game, los, worden gekocht.¹³¹ Het spel is 27 oktober 2017 uitgebracht op de PC en consoles, krijgt een gemiddelde van 8.1 van de professionele recensenten (gewogen over 63 recensies) en een score van 8.4 op Steam (gewogen over 25629 gebruikersrecensies).^{132 133}

¹³¹ "Discovery Tour Mode of Assassin's Creed: Origins", geraadpleegd 9 april 2018, <http://support.ubi.com/en-GB/Faqs/000031846/Discovery-Tour-Mode-of-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>.

¹³² "Assassin's Creed Origins", Metacritic, geraadpleegd 12 juni 2018, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-origins>.

¹³³ "Assassin's Creed® Origins op Steam", geraadpleegd 12 juni 2018, https://store.steampowered.com/app/582160/Assassins_Creed_Origins/.



Een gameplaybeeld uit *Assassins Creed: Origins*,
Bron: Ubisoft Montreal, *Assassins Creed: Origins*,
Microsoft Windows, (Ubisoft, 2017).

3.1.1 Professionele recensies

In de recensie geschreven door Matthew Sainsbury op digitallydownloaded.net, een populaire recensiesite voor literatuur, films en games, komt gelijk een interessant punt aan bod: "I like Assassin's Creed for much the same reason that I like Dynasty Warriors: I play these games for their historical setting and narrative, and the actual gameplay is almost a secondary concern."¹³⁴ Wat de recensent voornamelijk in de setting aanspreekt is dat het anders is dan de gebruikelijke Europese of Amerikaanse omgevingen: "I absolutely love the aesthetics of the

Middle East and North Africa. I love the beauty of the Sahara desert, and the exotic colours and shapes that you find when you come across the rare oasis in the desert. The architecture, clothing and people of these places fascinate me too, and it's difficult to look past ancient Egypt, as one of the mightiest and most intellectually advanced places in history."¹³⁵ Tevens vindt de recensent het verhaal zo goed dat het volgens hem vergelijkbaar is met andere klassieke historische eposen, enkele historische onnauwkeurigheden daargelaten. De aangedikte fictieve elementen kunnen het gevoel van historische authenticiteit voor de recensent niet drukken. Het gamepersonage bijvoorbeeld is fictief maar alles eromheen is geloofwaardig, in zoverre dat Sainsbury het spel als geschiedenisles beschouwt.

Een andere recensent merkt hetzelfde op, namelijk dat het ontwikkelaarsteam aanzienlijk meer tijd en geld hadden gekregen voor de ontwikkeling dan bij voorgaande *Assassins Creed* titels waardoor met extra aandacht de historische setting na kon worden gemaakt. Opvallend bij deze recensie is dat het spel met eenzelfde cijfer (9) wordt beoordeeld als de hiervoor behandelde recensent maar waar de vorige recensent af en toe kritisch was op de gameplay, wordt dit cijfer volledig toegeschreven aan de gameplayelementen en wordt er nauwelijks gerept over historische geloofwaardigheid.¹³⁶ In weer een andere recensie gaat de recensent niet heel diep in op historische details en feiten maar weer op de nagebootste wereld zelf en de grafische capaciteiten van het spel. Deze elementen maken het voor hem adembenemend en geloofwaardig spel. Ook in deze recensie lijken gameplayelementen belangrijker dan historische geloofwaardigheid.¹³⁷ Hoe anders is de beoordeling op www.rpgsite.net, de recensent vindt dat de game lijdt aan vele grafische mankementen en 'glitches' (fouten in de software). Ook het verhaal weet deze Kazuma Hashimoto totaal niet te overtuigen. De recensent looft wel de keuzevrijheid die je als speler hebt om het Oude Egypte te verkennen. In tegenstelling tot de eerder genoemde recensenten beoordeelt deze recensent het spel met een

¹³⁴ Matthew Sainsbury, "Review: Assassin's Creed Origins (Sony PlayStation 4)", geraadpleegd 12 maart 2018, <http://www.digitallydownloaded.net/2017/10/review-assassins-creed-origins-sony.html>.

¹³⁵ Sainsbury.

¹³⁶ "Assassin's Creed Origins Review", *We Got This Covered* (blog), 30 oktober 2017, <http://wegotthiscovered.com/gaming/assassins-creed-origins-review/>.

¹³⁷ "Assassin's Creed Origins Review", *VideoGamer.com*, geraadpleegd 12 maart 2018, <https://www.videogamer.com/reviews/assassins-creed-origins-review>.

krappe voldoende (6).¹³⁸ De recensent van *New York Daily News* is minder positief in zijn oordeel van het spel. Wel over de historische geloofwaardigheid van het gerepresenteerde Oude Egypte maar de gameplay weet deze recensent minder te bekoren. Ook vergelijkt hij de gameplay met die van andere delen van de franchise en daarin wijkt dit deel af, wat als een slecht punt wordt uitgelegd.¹³⁹



Een screenshot uit *Assassins Creed: Origins* waar de speler een wagenrenrace moet voltooien. Bron: Ubisoft Montreal, *Assassins Creed: Origins*, Microsoft Windows, (Ubisoft, 2017).

Alice Bell van videogamer.com prijst de ontwikkelaars voor hun zorgvuldige pogingen om de wereld van het Oude Egypte na te maken. Van de pyramides in Gizeh tot aan de kleine minder bekende dorpjes waar je ook langskomt, allemaal nodigen ze uit tot verdere verkenning. Spelenderwijs kom je ontzettend veel te weten over het oude Egypte. Het spel nodigt uit om als speler je eigen plan te trekken en de wereld te ontdekken. De spelwereld is ontzettend geloofwaardig en zo goed gemaakt dat de recensent nooit meer weg hoeft uit deze wereld. Het moge duidelijk zijn dat deze recensent het een geloofwaardige setting acht, ook al worden er verder geen vraagtekens gezet bij mogelijke historische onnauwkeurigheden. Het spel krijgt een 8 als cijfer.¹⁴⁰

In de recensie van GameSpot (7/10), qua bezoekersaantallen een van de meest toonaangevende gamewebsites, worden de ontmoeting met de verschillende historische actoren (bijvoorbeeld Caesar en Cleopatra) leuk gevonden. De recensent ziet het spel als een leerzame historische ervaring en het verhaal van het fictieve hoofdpersonage als een geschikte manier om het echte geschiedenisverhaal beter over te brengen. In het spel is er veel informatie te vinden over de relatief onbekende geschiedenis van het Egypte

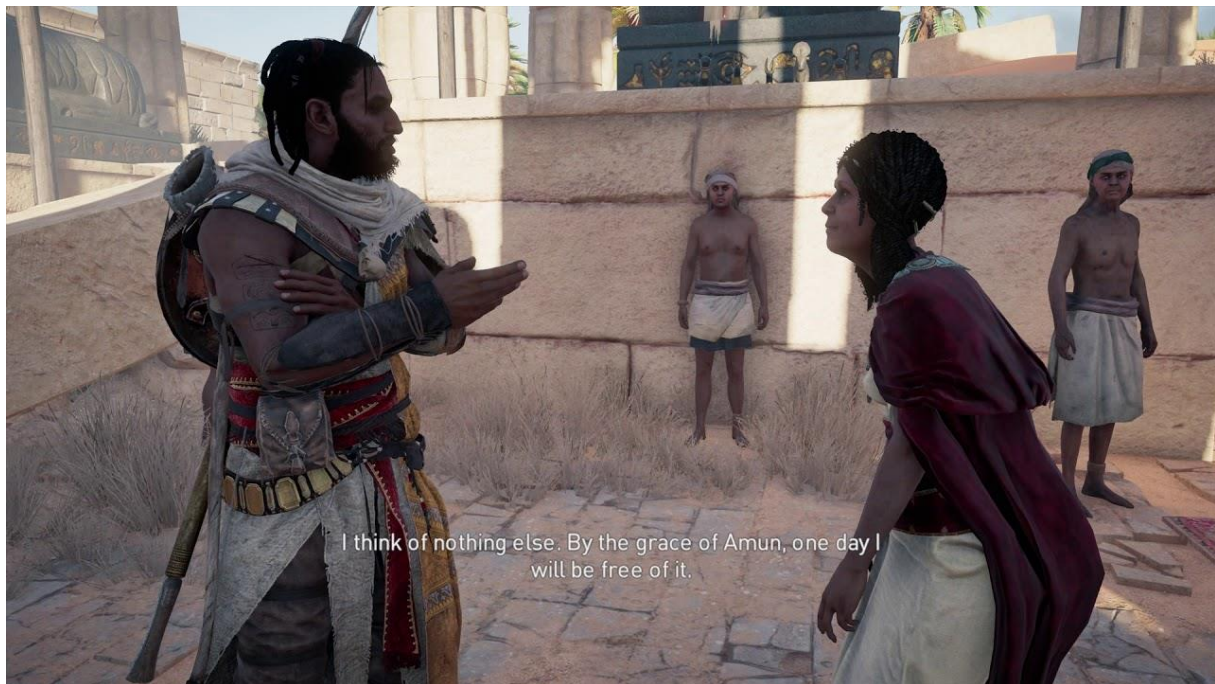
¹³⁸ "Assassin's Creed: Origins Review | RPG Site", geraadpleegd 12 maart 2018, <https://www.rpgsite.net/review/6259-assassin-s-creed-origins-review>.

¹³⁹ "Assassin's Creed Origins Is Flawed, but Fun: Review", NY Daily News, geraadpleegd 12 maart 2018, <http://www.nydailynews.com/entertainment/assassin-creed-origins-flawed-fun-review-article-1.3599060>.

¹⁴⁰ Alice Bell, "Assassin's Creed Origins Review", VideoGamer.com, 1 november 2017, <https://www.videogamer.com/reviews/assassins-creed-origins-review>.

ten tijde van het Ptolemeïsche Rijk en de recensent ziet de setting daarom als het grote pluspunt van deze game. Andere technische zaken halen de score naar beneden. Niet allen historische feiten maar ook bepaalde thema's worden volgens de recensent goed overgebracht: "The core narrative and side-stories are engaging and feel meaningful, tackling issues of racism, colonialism, and the systemic misogyny of the times."¹⁴¹

In een van de weinige Nederlandse recensies die in deze scriptie behandeld worden, namelijk die van Power Unlimited (74/100), gaat het vooral over gameplayzaken. Maar na gameplay wordt het verkennen van de historische omgeving als beste onderdeel van het spel gezien. Natuur en architectuur gelden daarbij als grootste pluspunt van het spel. Echter de uitvoering van dit alles zorgt bij de recensent ervoor dat het spel hem niet historisch geloofwaardig genoeg overkomt: "Onnatuurlijk overkomende, irritante accenten en vaak lelijke, krampachtige animaties die de geloofwaardigheid van de game niet ten goede komen."¹⁴²



Een gameplaybeeld uit *Assassins Creed: Origins*. Je ziet hier het fictieve hoofdpersonage Bayek in een dialoog. Bron: Ubisoft Montreal, *Assassins Creed: Origins*, Microsoft Windows, (Ubisoft, 2017).

Voor Alanah Pearce van IGN.com (beoordeeld met een 9), één van de meest bekende videogamewebsites, is de onbekendheid van de historische setting een van de grootste pluspunten van het spel. Het oude Egypte is volgens haar op voortreffelijke wijze nageemaakt van de architectuur tot aan de uitgestrekte landschappen. Pearce kan zien dat er veel werk in heeft gezeten. Zo heeft elke stad in deze grote map een eigen architectuur, unieke goden, politieke figuren en verschillende etniciteiten. In de laatste paragraaf wordt haar recensie als volgt samengevat: "Assassin's Creed Origins is a deep-dive into a truly

¹⁴¹ Alessandro Fillari, "Assassin's Creed Origins Review", *GameSpot* (blog), 26 oktober 2017, <https://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-origins-review/1900-6416794/>.

¹⁴² Wouter Brugge, "Assassin's Creed Origins - Review | Power Unlimited", 26 oktober 2017, <https://www.pu.nl/artikelen/review/assassins-creed-origins-review/>.

stunning realization of ancient Egypt, with a rich series of cultures, genuine characters, and more mission variety than any other game in the series.”¹⁴³

Het thema van het verhaal (corrupt Egypte bevrijden en de wereld een betere plek maken) spreekt de recensent van PCGamer.com, Christopher Livingston, aan. Egypte is een prachtige plek voor hem. De verscheidenheid aan flora en fauna en architectuur vallen in de smaak. Verder dan deze voorkeur voor de setting (“It’s a got a dazzling and beautiful setting”) wordt er niet veel geschreven over het historisch karakter. Het spel wordt in deze recensie met een 8.4 beoordeeld.¹⁴⁴

De recensent van Fandom merkt op dat de schaal van Egypte niet helemaal overeenkomt met de



Zo ziet Cleopatra er uit in *Assassins Creed: Origins*, Bron: Ubisoft Montreal, *Assassins Creed: Origins*, Microsoft Windows, (Ubisoft, 2017).

werkelijkheid maar dat maakt het spel er niet minder geloofwaardig op (“The dedication to historical accuracy is admirable”). Dat het spel trouw is aan de realiteit heeft wel bepaalde gevolgen voor de gameplay, eentje die de recensent uitlicht is dat je langzamer loopt en niet zoveel obstakels en objecten kan oversteken (in vorige delen kon je ‘free runnend’ bijna elke plek bereiken te voet). Ook voor deze recensent is het mysterie van Egypte een van de grootste aantrekkingskrachten, als speler kan je zoveel dingen doen die je nooit eerder hebt gedaan in een computerspel (zoals oude tombes ontdekken en raadsels in de woestijn oplossen). Verder lijkt historische geloofwaardigheid deze recensent niet zoveel te deren. Het spel krijgt een 9 maar dat ligt voornamelijk aan het verbeterde gevechtssysteem.¹⁴⁵

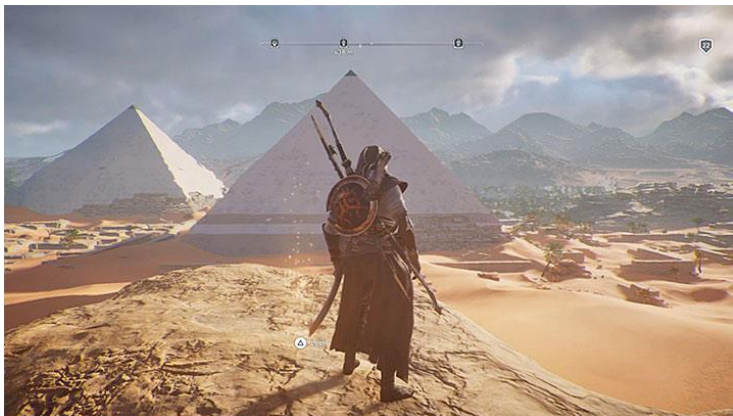
¹⁴³ Alanah Pearce, “Assassin’s Creed Origins Review”, *IGN* (blog), 26 oktober 2017, <http://www.ign.com/articles/2017/10/26/assassins-creed-origins-review>.

¹⁴⁴ Christopher Livingston Livingston, “Assassin’s Creed Origins Review”, <https://www.facebook.com/pcgamermagazine>, 1 november 2017, <https://www.pegamer.com/assassins-creed-origins-pc-review/>.

¹⁴⁵ Jeremy Ray, “Assassin’s Creed Origins’ Review: A Medjay Makeover with Big Improvements”, *FANDOM*, 27 oktober 2017, <http://fandom.wikia.com/articles/assassins-creed-origins-review>.

3.1.2 Gebruikersrecensies

JonathanWhiting13 is zeer uitgebreid over de gameplay van het spel. Met name het verbeterde gevechtssysteem en de manier waarop je personage voortgang boekt valt in de smaak. Waar Jonathan minder over is te spreken is het verhaal, dat is volgens hem erg slecht en doet afbreuk aan de historische ervaring. Tevens is het ontbreken van bepaalde historische actoren ook een minpunt (alleen Caesar, Ptolemaeus en Cleopatra zijn aanwezig).¹⁴⁶ Voor SONOCHINOSADAME is de setting een groot pluspunt: “I could just sit at the top of the Pyramid of Giza and stare at this fabulous world all day long.” Verder wordt in deze uitgebreide recensie vooral uitgeweid over het verschil met de vorige *Assassins Creed* games.¹⁴⁷ In Kosmozuikis’ recensie wordt er ook uitgebreid geschreven over het verschil met voorgaande spellen wat



Een gameplaybeeld uit *Assassins Creed: Origins*, Bayek staat hier voor de piramides van Giza Bron: Ubisoft Montreal, *Assassins Creed: Origins*, Microsoft Windows, (Ubisoft, 2017).

betreft gameplay. Historische geloofwaardigheid komt slechts kort aan bod. De ‘graphics’ (hoe het spel eruitziet) dragen bij aan een zeer realistisch beeld van het Oude Egypte, wat de ‘immersiveness’ ten goede komt.¹⁴⁸

Andere gebruikersrecensies lijken dezelfde trend te volgen. Voor de meeste recensenten lijkt gameplay, ‘performance’ (hoe goed een spel grafisch presteert) en een vergelijking met de vorige games van belang. Spliffi’s recensie is daar een toepasselijk

voorbeeld van. De verrassende setting van het Oude Egypte vindt deze gebruiker mooi, en optionele Egyptische of Latijnse voice-overs dragen volgens deze persoon bij aan de historische geloofwaardigheid van het spel.¹⁴⁹ In de laatste gebruikersrecensie is meer aandacht voor het historisch karakter van het spel. De *immersion* die het spel biedt, omdat Egypte heel mooi is nageemaakt, wordt belangrijk gevonden. Kleine historische details, zoals het feit dat je geen katten kan vermoorden omdat zij een heilige status hebben, worden door deze persoon leuk bevonden. Het spel wordt automatisch historisch geloofwaardig geacht

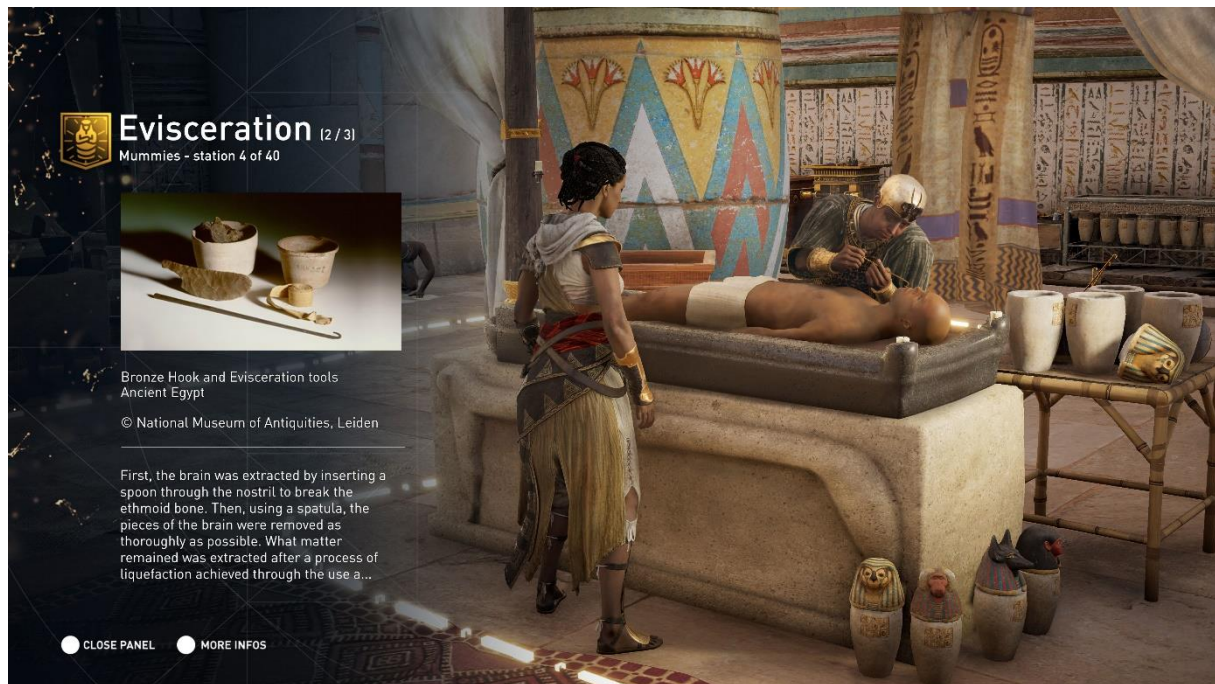
¹⁴⁶ “Steam Community :: JonathanWhiting13 :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 12 maart 2018, <http://steamcommunity.com/id/jonathanwhiting13/recommended/582160/>.

¹⁴⁷ “Steam Community :: SO NO CHI NO SA DA ME :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 12 maart 2018, http://steamcommunity.com/id/Strato_C/recommended/582160/.

¹⁴⁸ “Steam Community :: Kosmozuikis :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 12 maart 2018, <http://steamcommunity.com/id/kosmozuikis/recommended/582160/>.

¹⁴⁹ “Steam Community :: Spliffi :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 12 maart 2018, <http://steamcommunity.com/id/spliffi/recommended/582160/>.

omdat er een groot team van ontwikkelaars aan heeft gewerkt en het er prachtig uitziet. In hoeverre deze representatie kloppend zou zijn wordt niet over geschreven.¹⁵⁰



Een beeld uit de 'Discovery Tour'-modus van *Assassins Creed: Origins*, Bron: Ubisoft Montreal, *Assassins Creed: Origins*, Microsoft Windows, (Ubisoft, 2017).

WorriorC speelt dit spel alleen vanwege de geschiedenis die het te bieden had. Toch heeft de recensent problemen met enkele keuzes van de ontwikkelaars. Hij ziet dat om het spel meer 'immersive' te maken, door bijvoorbeeld het gamepersonage op realistische snelheid te laten rennen (in plaats van dat het personage sneller loopt zodat je als gamer sneller andere gebieden kan bereiken) ten koste gaat van het spelplezier. Los van deze (kleine) minpunten op het gebied van gameplay is het spel voor hem echt geweldig, en dat is vanwege de geschiedenis. "This is the most impressive display of Ptolemaic Era Egypt I've ever seen and, to the extent of my knowledge, one of the most accurate."¹⁵¹ Het moge duidelijk zijn dat de speler het spel aanraadt en als laatste geeft hij de lezer mee dat mocht je niet genoeg geld hebben, dat je het spel in 'Discovery Tour mode' (museum tour modus) los kan kopen voor 20 euro.

In Bernardcz's recensie komt de vergelijking met voorgaande delen vooral aan bod. De tanende staat van het Ptolemeische Rijk (met alle intriges aan het hof) is voor hem een zeer interessant historisch scenario. Het verhaal van Bayek is voor hem een creatieve en geslaagde manier om wat te leren over de turbulente periode van het Ptolemeische Rijk. De recensent geeft aan dat hij archeoloog is en met die achtergrond met heel veel plezier zich gestort heeft op de Discovery Tour-modus. Hij vindt het spel extreem

¹⁵⁰ "Steam Community :: Kodijack! :: Review for Assassin's Creed Origins", geraadpleegd 13 maart 2018, <http://steamcommunity.com/id/kodijack/recommended/582160/>.

¹⁵¹ "Steam Community :: Worriorc :: Review for Assassin's Creed Origins", geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198033057729/recommended/582160/>.

goed onderzocht en het komt heel geloofwaardig over. Bovendien is de Discovery Tour vermakelijk. Hij ziet het daarom als een verassend alternatief voor andere educatieve media zoals boeken en tv.¹⁵²

In weer een andere, zeer uitgebreide gebruikersrecensie worden alleen maar gameplayelementen uitgelicht. Zonder de historische setting of de historische geloofwaardigheid te bespreken komt de recensent tot een zeer positief oordeel (9/10).¹⁵³ Het enige dat de score naar beneden haalt zijn de hoge technische vereisten voor een PC. Deze benadering (alleen oog voor gameplay en geen woord over de historische setting) wordt bij meer recensies gehanteerd.^{154 155}

3.1.3 Conclusie

Als conclusie kan worden gesteld dat het grootste deel van de recensenten het historisch karakter van *Assassins Creed: Origins* op prijs stelt. Het relatieve onbekende Egypte valt bij bijna iedereen in de smaak. In hoeverre de ontwikkelaars trouw zijn gebleven aan wat er in de geschiedenisboeken is geschreven is een kwestie waarmee niet veel recensenten bezig zijn. Historische geloofwaardigheid wordt vrij snel aangenomen wanneer er een omgeving is gecreëerd waarin alles met oog voor detail is nageemaakt. Immersiveness lijkt in dit spel daarom een sleutelwoord. Wanneer de graphics goed zijn, er een verhaal is wat je langs bekende historische figuren zoals Caesar en Cleopatra meeneemt en de omgevingen er prachtig uitzien wordt het spel al gauw geloofwaardig geacht. Realisme, en dat hoeft niet eens historisch realisme te zijn, staat dus voor de recensenten al gauw gelijk aan (historische) geloofwaardigheid. Dit bleek bijvoorbeeld uit het feit dat het spel voor sommigen geloofwaardig overkomt omdat de ‘physics’ (de manier waarop je personage loopt en bijvoorbeeld of de wetten van de natuurkunde goed geïmplementeerd waren) goed waren. Wellicht omdat het zo een onbekende setting is dat er weinig mensen verder vraagtekens plaatsen bij de correctheid van de historische feiten. Zelfs mensen met een achtergrond in geschiedenis, zoals de persoon die zich archeoloog noemt bij de Steamrecensies, nemen niet de moeite om alle feiten na te trekken. Het komt op hem geloofwaardig over en dat is genoeg. Er is een tendens waar te nemen dat gameplay belangrijker wordt gevonden dan historische geloofwaardigheid van de setting en het verhaal. In bijna alle recensies zijn er meer paragrafen te vinden over gameplay en de verschillen daarin ten opzichte van vorige delen dan over historische geloofwaardigheid. In de scoreellingen (de conclusie van de recensie waarin de minpunten tegenover de pluspunten worden afgewogen) wordt het belang van de historische setting lang niet altijd benoemd. Ook zijn er enkelen voor wie de historische setting niet zoveel uitmaakt, zoals enkele Steamgamers die niks over de setting kwijt willen in hun recensie, om wat voor reden dat ook mag zijn. Daarbij moet worden vermeld dat gebruikersrecensies over het algemeen een stuk minder uitgebreid zijn

¹⁵² “Steam Community :: Bernardcz :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198025885773/recommended/582160/>.

¹⁵³ “Steam Community :: II-TheAssass1n-II :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/L0RDVAD3R/recommended/582160/>.

¹⁵⁴ “Steam Community :: พี่ Heart สายเปย์ ☺ :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/MyHeartisYours/recommended/582160/>.

¹⁵⁵ “Steam Community :: Whydothisome :: Review for Assassin’s Creed Origins”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198141097731/recommended/582160/>.

dan professionele recensies. Voor het grootste deel blijft het daarbij in de verschillen tussen professionele en gebruikersrecensies.

3.2 Kingdom Come: Deliverance



Cover van *Kingdom Come: Deliverance*,
Bron: Warhorse Studios, *Kingdom Come
Deliverance*, Microsoft Windows (Deep
Silver, Warhorse Studios, 2018).

Kingdom Come Deliverance is een actie-rollenspelgame die op 13 februari 2018 is uitgebracht door Warhorse Studios, een Tsjechisch game-ontwikkelingsbedrijf. De ontwikkelaars hebben meerdere historici op fulltime basis in dienst genomen om te zorgen dat elk historisch detail resonanceert met wat er in de boeken over het 16^e-eeuws Heilig Roomse Rijk is geschreven.¹⁵⁶ Bij andere games is dat ook zo maar bij deze game was dit één van de ‘selling points’ en werd deze game op deze wijze in de markt gezet. In het spel treedt je in de voetsporen van de zoon van een smid en werk je je weg langzaam omhoog in het leger van de lokale heerser en gaandeweg leer je als gamer dan over de grotere gebeurtenissen van de geschiedenis van de Bohemen. Waar bij veel andere (historische) RPG’s de spelwereld is gestoeld op een fantasy-elementen lijken de ontwikkelaars hier alles, van de queesten (een traditioneel RPG gameplay element) tot aan de omgeving, gebaseerd te hebben op een historische realiteit. Zo zijn de in-game mappen nagebootst aan de hand van onderzoek naar satellietfoto’s en

historische mappen. Historisch realisme was dus een speerpunt in de ontwikkeling van deze game. De game krijgt het gemiddelde cijfer ‘7.6’ van de professionele recensenten beoordeeld (over een totaal van 60 recensies).¹⁵⁷ 7.1 is de gemiddelde score van 18254 recensenten op Steam.¹⁵⁸

3.2.1 Professionele recensies

In de professionele recensies wordt dit historisch realisme veelal herkend en geprezen. Wilbert Meetsma van de gamewebsite *Gamer.nl* prijst het verhaal, de klassieke RPG-elementen en de keuzevrijheid die je als gamer binnen de prachtig nagebootste wereld van 15^e-eeuws Boheemse Rijk hebt. De aandacht voor het verleden, in de vorm van nagebootste personages en locaties, wordt als een pluspunt beoordeeld (“Kingdom Come: Deliverance is uniek in zijn streven om een geloofwaardige middeleeuwse maatschappij te representeren.”).¹⁵⁹ Het spel wordt met een ‘8’ beoordeeld waarbij de technische problemen (bugs) en ongepolijste indruk de score naar beneden halen. In een andere recensie, die van de Engelse krant *The Guardian*, snijdt de recensent een merkwaardig punt aan. Namelijk dat er niet zoiets als historisch realisme

¹⁵⁶ “The obsessive historical accuracy of Kingdom Come: Deliverance, and how it makes for a better RPG”, PCGamesN, geraadpleegd 20 februari 2018, <https://www.pcgamesn.com/kingdom-come-deliverance/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>.

¹⁵⁷ “Kingdom Come: Deliverance”, Metacritic, geraadpleegd 12 juni 2018, <http://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance>.

¹⁵⁸ “Kingdom Come: Deliverance op Steam”, geraadpleegd 12 juni 2018, https://store.steampowered.com/app/379430/Kingdom_Come_Deliverance/.

¹⁵⁹ “Kingdom Come: Deliverance | Review | Gamer.nl”, geraadpleegd 20 februari 2018, <https://gamer.nl/artikelen/review/kingdom-come-deliverance-2/>.

bestaat. Voor Rick Lane is geschiedenis iets wat aan de verbeelding moet worden over gelaten en dat is aan ieder om dat op zijn manier op prijs te stellen. De ervaring van de geschiedenis is dus subjectief en hoewel de recensent de pogingen tot historisch realisme kan waarderen (bijvoorbeeld in het zwaardvechten, wat erg authentiek doet overkomen) plaatst hij ook kanttekeningen bij de geëmancipeerde rol van vrouwen en de onderrepresentatie van bepaalde rassen en etnische groepen in het spel. In het spel wordt hier te weinig aandacht aan gegeven terwijl je deze zaken, als je als gamedesigner een realistisch spel maakt, niet kan negeren in zijn optiek. Voor een geschiedenisles kan je volgens de recensent beter ergens anders zijn omdat dat er te weinig achtergrondinformatie wordt geleverd in de game. Hij beoordeelt het spel met een 7.¹⁶⁰

In de recensie van een toonaangevend gamingplatform, IGN.com, is er veel aandacht voor het gevechtssysteem. Dit gevechtssysteem is zó realistisch dat het soms wat te sloom gaat. Vaak staat dat deze recensent tegen maar toch worden de ‘mechanics’ (hoe het in zijn werk gaat) van dit systeem geprezen. Het historische realisme wordt hier als een leuke toevoeging gezien, echter, zelfs met een van de beste videokaarten is de game nog ‘laggy’ (loopt niet soepel) waardoor je die historische setting niet echt optimaal kan waarderen. Ook ziet de recensent dat de game terugvalt op een wat ouderwetse historiografie. Zo worden Turken neergezet als wildebrassen en onbeschaafde mensen, dit is het beeld dat Tsjechische historici zouden vertellen. Over het geheel gezien vindt de recensent het echter een goed nagebootste historische setting waarbij je goed in het spel kan opgaan (‘immersion’ wordt letterlijk als positief punt genoemd).¹⁶¹

In de recensie van PCGamer.com wordt ook een nuance aangebracht bij het vermeende historische



Screenshot uit *Kingdom Come: Deliverance*. In dit beeld zie je het gevechtssysteem in actie. Bron: Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance*, Microsoft Windows (Deep Silver, Warhorse Studios, 2018).

realisme van het spel. De recensent merkt vele fictionele elementen op maar daar ontkom je volgens hem niet aan in een videogame. De game wordt door deze recensent meer ervaren als een soort simulatie van Middeleeuws leven dan als een RPG, wat overigens niet altijd negatief is. Gameplay maakt veel goed en het spel wordt beoordeeld met een 8.4.¹⁶² In een andere Nederlandstalige recensie, die van

Power Unlimited, een bekend gamingblad, wordt het historisch realisme als een drijvende kracht achter het spelplezier beschouwd. Anderzijds wordt het realisme, zoals verwerkt in de gameplay (het feit dat je je

¹⁶⁰ Rick Lane, “Kingdom Come: Deliverance Review – Impressively Detailed Medieval Life Sim”, the Guardian, 15 februari 2018, <http://www.theguardian.com/games/2018/feb/15/kingdom-come-deliverance-review-medieval-rpg>.

¹⁶¹ T. J. Hafer, “Kingdom Come: Deliverance Review”, IGN (blog), 16 februari 2018, <http://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>.

¹⁶² Andy Kelly Review, “Kingdom Come: Deliverance Review”, pcgamer, geraadpleegd 20 februari 2018, <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-review/>.

gamepersonage moet wassen, eten en onderhouden om te overleven), als een tijdverspilling beoordeeld. Het spel krijgt daarom slechts een 7.1 als cijfer.¹⁶³

Jonathan Irwin van de website hookedgamers.com geeft aan dat hij bovengemiddelde interesse heeft in geschiedenis en dan met name in de middeleeuwen. De recensent vindt dat de ontwikkelaars geslaagd zijn in hun opzet een zo realistisch mogelijke game te maken. Waar het bij andere roleplayinggames vaak gaat om een zo sterk mogelijk gamepersonage te ontwikkelen, is hier de reis door de geschiedenis het hoofddoel en deze verfrissende kijk op RPG's kan de recensent zeker wel bekoren. Al schieten de ontwikkelaars ook soms door met bijvoorbeeld de save functie (alleen het spel kunnen opslaan in een herberg, in plaats van simpelweg het spel met twee drukken op de knop opslaan). Nog nooit heeft de recensent zo een meeslepend en historisch realistisch spel gespeeld maar wat de immersie toch een beetje breekt zijn de slechte modellen voor de gezichten en de matige optimalisering voor de PC. De voice acting maakte dat weer voor een deel goed echter. Het spel is zo geloofwaardig dat de recensent het een mix tussen een spel en realiteit noemt. Hij geeft het daarom ook een 9.8 als cijfer mee.¹⁶⁴

In een andere recensie wordt de originaliteit van het verhaal geroemd. Niet langer speel je als hoofdpersonage een almachtige man die de wereld gaat redden (zoals dat gebruikelijk is bij andere RPG's) maar begin je bescheiden als zoon van een smid. Zo'n start maakt het ook geloofwaardiger en de vele dialogen en verhaallijnen steken goed in elkaar. Waar je in andere RPG's aan de hand van behendigheidssystemen en statistieken je personage kan verbeteren, is het hier door simpelweg te oefenen



of met oudere, getrainde computergestuurde personages te praten en te trainen. Ook dit draagt bij aan de geloofwaardigheid. Ook moet je je personage onderhouden door op tijd te eten, te slapen en je te kleden tegen het weer. Het enige minpunt is het, al eerder besproken, savesysteem. De recensent geeft het spel een cijfer 7.5 mee, waarbij de bugs en het savesysteem de voornaamste redenen voor een lager cijfer zijn.¹⁶⁵

of met oudere, getrainde computergestuurde personages te praten en te trainen. Ook dit draagt bij aan de geloofwaardigheid. Ook moet je je personage onderhouden door op tijd te eten, te slapen en je te kleden tegen het weer. Het enige minpunt is het, al eerder besproken, savesysteem. De recensent geeft het spel een cijfer 7.5 mee, waarbij de bugs en het savesysteem de voornaamste

¹⁶³ "Kingdom Come: Deliverance – Review", Power Unlimited, geraadpleegd 20 februari 2018, <http://www.pu.nl/artikelen/review/kingdom-come-deliverance-review/>.

¹⁶⁴ Jonathan Irwin, "Kingdom Come: Deliverance PC Review - 'RPG Becomes RRRPG' | Hooked Gamers", 13 februari 2018, https://www.hookedgamers.com/pc/kingdom_come_deliverance/review/article-1906.html.

¹⁶⁵ Tim Reid, "Kingdom Come: Deliverance Review | New Game Network", 25 februari 2018, <https://www.newgamenetwork.com/article/1863/kingdom-come-deliverance-review/>.

Historische geloofwaardigheid lijkt een beoordeelpunt in alle professionele recensies van dit spel te zijn. Zo ook bij de recensie op de website fandom.com. De ‘codex’-functie wordt hier uitgelicht. Bij elke plek en gebeurtenis die je hoofdpersonage meemaakt wordt deze codex bijgewerkt met als resultaat wordt er een geschiedenisboek geschreven van de dingen die je als speler maakt. De recensent heeft dan ook uren verloren aan het lezen hiervan. Ook leer je veel over de sociale verhoudingen van die tijd, over de sociale omgang tussen nobellieden en de minder bedeelden van de samenleving. Hoe je spreekt (als speler heb je daar zelf controle over) en hoe je je kleed beïnvloedt ook hoe mensen terug tegen je praten. Alles heeft een impact op de wereld en je kan als speler het avontuur beleven op heel veel verschillende manieren.¹⁶⁶ Het spel krijgt hier beoordeeld met een 7.

De recensent van cubed3.com onderzoekt hoeveel leuker het is om eens een ‘realistische’ RPG te spelen in plaats van een fantasierijke. Voorop gesteld vindt de recensent het spel heel geloofwaardig. Het realisme heeft zeker zijn charme maar het werkt de gameplay ook tegen op sommige momenten. Zo is de wereld niet dicht bevolkt genoeg waardoor het wel eens aan een doel ontbreekt. Tezamen met het (té realistische) vecht- en savesysteem zijn dat de grootste irritaties. Het concept is in theorie daarom geweldig, zo sluit de recensent af, maar in praktijk, valt het tegen. Met het volgende toepasselijke citaat wordt de recensie afgesloten (met een 7 als cijfer): “As realistic and historically accurate as RPG games go, Kingdom Come: Deliverance is probably the best on offer right now. It's only worthy of the bronze medal though.”¹⁶⁷

Chris Hubbard vat eerdergenoemde opvattingen eigenlijk passend samen door te stellen dat een historische geloofwaardige game waarschijnlijk niet voor iedereen is weggelegd. Wanneer je als gamer zin



Blijk van realisme in: *Kingdom Come: Deliverance* (rechts het spel) en de realiteit (links) gevonden op URL: <https://cdn.geekaygames.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/5/s/5scremax1.jpg>

¹⁶⁶ Doug Trein, “Kingdom Come: Deliverance’ Review: Bohemian Rhapsody”, FANDOM, 14 februari 2018, <http://fandom.wikia.com/articles/kingdom-come-deliverance-review>.

¹⁶⁷ Ofisi, “Kingdom Come: Deliverance (PC) Review - Page 1 - Cubed3”, 13 februari 2018, <http://www.cubed3.com/review/4613/1/kingdom-come-deliverance-pc.html>.

hebt in een realistische game-ervaring zal dit spel je zeker blij maken, voor de casual gamers zal dit waarschijnlijk een heel andersoortige ervaring zijn waarbij je genoeg moet nemen met de vele ongemakkelijkheden van het 'echte' leven.¹⁶⁸

3.2.2 Gebruikersrecensies

In een van de eerste gebruikersrecensies wordt dit probleemveld ook geadresseerd. 'Dom, Legal-Studies Info-Sec Guy' merkt op dat voor veel bekenden van hem een historisch realistische game automatisch gelijk staat aan 'niet plezierig'. Voor hem was het exact het tegenovergestelde. Zijn genoeg maakt hij kenbaar met de volgende uitspraak: "I haven't been so immersed, inspired, educated, and satisfied with an experience in a very, very, very long time."¹⁶⁹ Dit komt dan voor het grootste deel door de gameplay. Historische geloofwaardigheid wordt gelijk verondersteld. Zo zijn er verrassend veel gamers die de historische setting, in toch uitgebreide recensies, niet eens benoemen, maar toch de game prijzen om de gameplay en het verhaal van de (fictieve) protagonist.^{170 171} De negatieve recensenten lijken hun ongenoegen te richten op het feit dat het spel (nog altijd) zo vol met 'bugs' zit en dat de gameplay soms wat slecht is (wat niet afdoet aan de bewondering voor het oog voor realisme van de ontwikkelaars).^{172 173}

¹⁶⁸ Chris Hubbard, "Kingdom Come: Deliverance Review - OPN | The Overpowered Noobs", geraadpleegd 13 mei 2018, <https://www.opnoobs.com/reviews/adventure/kingdom-come-deliverance>.

¹⁶⁹ "Steam Community :: Dom, Legal-Studies Info-Sec Guy :: Review for Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/Dominator046/recommended/379430/>.

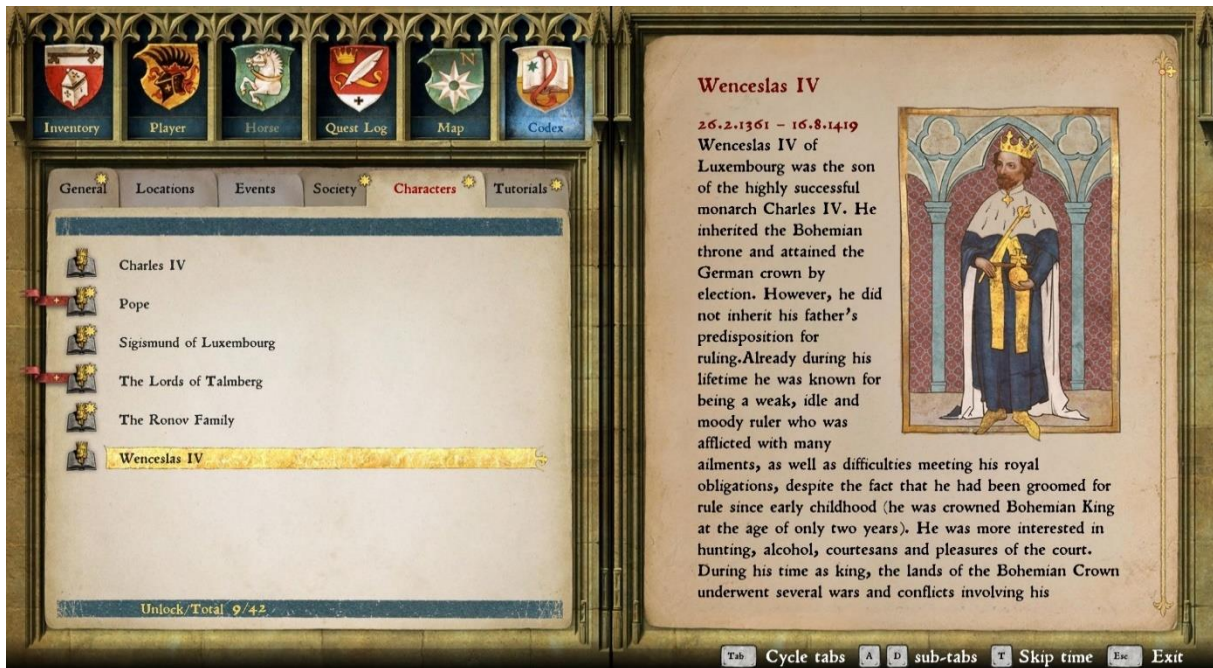
¹⁷⁰ "Steam Community :: Jeff l'chiteur :: Review for Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/r9jeff/recommended/379430/>.

¹⁷¹ "Steam Community :: ☺ :: Review for Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/mix7777/recommended/379430/>.

¹⁷² "Steam Community :: Roguezor :: Review for Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198067779644/recommended/379430/>.

¹⁷³ "Steam Community :: Dave Arnold :: Review for Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561197991845568/recommended/379430/>.

In [Snizza] EyesofWrath's uitgebreide recensie wordt de designkeuze van het zo historische accuraat mogelijk maken van de game geroemd. Verder wordt er ingegaan op gameplay elementen en de technische mankementen, die de recensent in tegenstelling tot anderen niet er van weerhouden het spel aan te raden.¹⁷⁴ In een andere recensie wordt een grappige anekdote van het spel naverteld, waaruit blijkt dat de speler het historisch realisme kan waarderen.¹⁷⁵ Nog een ander houdt het simpel door het als volgt te stellen: "Not much to say that this is the medieval game I've hoped for, for years. Thank you!"¹⁷⁶



Via een menu kan je veel te weten komen over de historische context van het spel. Bron: Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance*, Microsoft Windows (Deep Silver, Warhorse Studios, 2018).

'Ragnurakh' geeft mee dat je het spel alleen moet spelen als je een interesse hebt in de geschiedenis en diegenen die het spel niet waarderen hebben duidelijk daar geen interesse in moeten het daarom ook niet spelen.¹⁷⁷ Een andere recensent sluit zich erbij aan en maakt de vergelijking met een soortgelijk spel met een fantasierijke setting in plaats van een historische, Skyrim: "Here's what to expect from this game. It's all about realism, and immersion. If you're looking for sword play and gameplay like Skyrim, this isn't the game for you. But if you're looking to immerse yourself in the 1400's in a time where brutality and chivalry stood apart like two brothers in line for the throne. This is the game for you."¹⁷⁸

¹⁷⁴ "Steam Community :: [Snizza] EyesofWrath :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 20 februari 2018, <http://steamcommunity.com/profiles/76561197972258172/recommended/379430/>.

¹⁷⁵ "Steam Community :: junie b jones :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 20 februari 2018, <http://steamcommunity.com/id/copyandpasted/recommended/379430/>.

¹⁷⁶ "Steam Community :: Ragnurakh :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 20 februari 2018, <http://steamcommunity.com/profiles/76561198140010788/recommended/379430/>.

¹⁷⁷ "Steam Community :: averyn34 :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 20 februari 2018, <http://steamcommunity.com/id/aven1324/recommended/379430/>.

¹⁷⁸ "Steam Community :: Holy Athena :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance", geraadpleegd 20 februari 2018, <http://steamcommunity.com/profiles/76561198041924801/recommended/379430/>.

3.2.3 Conclusie

Concluderend kan worden gesteld dat *Kingdom Come: Deliverance* wordt ontvangen met gemengde gevoelens. De realistische insteek van de ontwikkelaars is een nieuwigheid in het genre en voor veel gamers is dit een verademing en precies hetgeen waar ze al lange tijd naar verlangden. De mogelijkheid om zó realistisch de middeleeuwen te beleven doet sommige recensenten zelfs twijfelen of dit nog wel een spel is. De ontwikkelaars hebben zichzelf echter in de vingers gesneden door het zo vroeg uit te brengen waardoor het spel vol zit met 'bugs' en andere grafische mankementen. Voor veel gamers is een ernstige belemmering voor de *immersion*, wat ook de historische geloofwaardigheid niet ten goede komt. De oplettende recensent heeft zijn twijfels bij de historiografie die is gebruikt voor het spel. Ja het spel is zeer historisch accuraat, maar op welke boeken zijn deze feiten gebaseerd? Opmerkelijk genoeg is er een groot aantal recensenten die deze mate van realisme niet kon waarderen. Het spel mag dan historisch gezien wel heel erg geloofwaardig zijn, maar als dat de gameplay weet te belemmeren (denk bijvoorbeeld aan het save-systeem en de trage en inefficiënte manier van zwaardvechten) dan speelt men deze game toch minder graag dan andere RPG's waar dat wel het geval is.

3.3 deelconclusie actie-rollenspelgames

Ten opzichte van de shooters is er een verschil te benoemen wat betreft het belang van het historisch karakter voor recensenten. Bij beide games wordt de historische setting minder onder de loep genomen dan bij de shooters. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat voor recensenten van beide games in dit genre dit totaal onbekende settingen zijn. In de recensies zie je daarom vooral dat de games in het keurslijf van RPG's worden beoordeeld. Gameplay, en of dat voldoet aan normen van andere RPG's, is verreweg het belangrijkste waarop de spellen worden beoordeeld. Bij *Origins* komt een vergelijking met vorige delen van de serie ook vaak aan bod in de recensies. Waar bij de recensies van shooters veel nadruk lag op de gameplay van de multiplayer, ontbreekt deze modus volledig bij deze spellen. Het historisch karakter lijkt toch minder uit te maken, de uitvoering of de implementatie daarvan is wel belangrijk. Dat wil zeggen dat als iets er goed uitziet of als iets de speler doet denken aan hoe het geweest zou kunnen zijn, en dat kan mede komen door een realistische grafische vormgeving, dan is dat (vaak) positief, behalve als dat ten koste van de gameplay zou gaan (denk bijvoorbeeld aan het save-systeem in *Kingdom Come: Deliverance*).. In recensies van beide spellen is er meer aandacht voor realisme dan bij de shooters. Historische geloofwaardigheid staat voor veel recensenten gelijk aan realisme. Naar wel of niet gerepresenteerde feiten kijkt men ook maar als een wereld 'echt' aanvoelt dan is dat gauw geloofwaardig. Dat zit hem dan vooral in goede graphics, realistische 'physics' en de esthetische waarde van een omgeving.

Hoofdstuk 4 Strategiegames

Strategiegames zijn games waar de speler verschillende uitdagingen moet volbrengen. Dit zijn vaak tactische, strategische of ervaringsgerichte uitdagingen. Strategiegames zijn een van de minder populaire genres onder



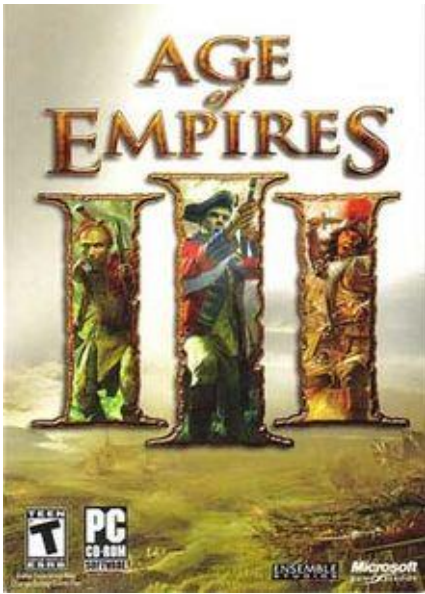
Beeld uit *Age of Empires 1* (1997), het spel wat voor mij als kind mijn grote liefde voor strategiegames had aangewakkerd. Het spel speelde zich af in het jager-verzamelaar tijdperk en zou de basis vormen van een succesvolle serie waar nog altijd delen voor uitkomen. Bron: https://www.myabandonware.com/media/screenshots/a/age-of-empires-fg1/age-of-empires_22.png, laatst bezocht op 26 juli 2018, 13:06

De twee geselecteerde games zijn *Age of Empires III* (2005) en *Medieval II: Total War* (2006). Dit zijn allebei delen in langlopende franchises. *Age of Empires III* heeft als setting de koloniale tijd in de Amerika's en *Medieval II: Total War* bestrijkt het grootste deel van de Middeleeuwen.

de videogames.¹⁷⁹ Ook dit genre won aan populariteit in midden jaren negentig van de vorige eeuw. Bijna altijd bekijk je het spel als speler in vogelvlucht perspectief en het genre heeft veel historische, maar ook een aantal fantasie games voortgebracht. Vaak ook wordt er een alternatieve geschiedenis gebruikt als setting. Bij dit soort spellen draait het er vaak om dat je een overwinning behaalt op een tegenstander door middel van het opbouwen van een economie (als speler bestuur je vaak een beschaving of volk) en daarmee een militair overwicht te creëren en je tegenstander middels diplomatie, militaire kracht of tactisch vernuft te overklassen.

¹⁷⁹ "U.S. Most Popular Video Game Genres 2017".

4.1 Age of Empires III



Cover van Age of Empires 3, Bron: Microsoft Game Studios, *Age Of Empires III*, Microsoft Windows (Microsoft Game Studios, 2005).

Age of Empires 3 is een typische RTS-game (Real-time strategy). In het spel neem je als speler de leiding over een beschaving in de tijd van de ontdekkingen (rond 1500) tot net voor de Amerikaanse Burgeroorlog (rond de tweede helft van de 19^e eeuw). De mappen waarop wordt gespeeld bevinden zich voornamelijk op Noord- en Zuid-Amerika. Elke ‘game’ of potje duurt zo’n 45 tot 120 minuten en kan tegen zowel computergestuurde spelers of andere spelers online gespeeld worden. In een interview met een van de hoofdontwerpers van het spel, Bruce Shelley, wordt er ingegaan op de noodzaak voor games om historisch accuraat te zijn: "People shouldn't get their history from Hollywood or video games". Desalniettemin legt Shelly later in het artikel uit dat bij het ontwikkelaarsteam het concept van “verisimilitude” leidend was in de ontwikkeling van dit spel. De ontwikkelaars streefden ernaar een zo waarschijnlijk mogelijke versie van het verleden te presenteren. Dit houdt in dat het spel niet volledig

in elke detail historisch accuraat moet zijn maar het gros van het spel moet dat wel zijn zodat de speler een goed gevoel van de tijd meekrijgt. Bovendien wordt het spel met kritische ogen bekeken in elk land. Het spel kent vele beschavingen dus wanneer een Duitser met zijn eigen volk speelt moeten de gebouwen bijvoorbeeld wel kloppend tot in de meeste details zijn. “Creating a truly accurate historical videogame would not only touch on areas we'd rather not deal with, in the end it just wouldn't be any fun”, met “areas we'd rather not touch” refereert Shelly aan de uitsluiting van bepaalde gevoelige onderwerpen zoals de slavenhandel en genocides. Volgens hem zit de gamer daar niet op te wachten en wil deze gewoon een plezierige ervaring. Verder legt hij uit dat hij met vele representanten van Indiagroepen om de tafel heeft gezeten om te bepalen hoe zij in het spel wilden uitgebeeld worden. Deze groep stond er op niet in het verkeerde daglicht gezet te worden. Omdat in deze periode veel zaken gevoelig liggen was het team er op gebrand om alsnog een zo historisch accurate weergave te geven van allerlei zaken. Daarom is er een groep ‘expert historians’ ingehuurd om samen met hen aan het spel te werken. Het eindresultaat is, volgens Shelley, alsnog een verbazend historische accuraat spel. Het spel bevat ook een historische database, waarin alle feiten en gebeurtenissen van het spel erop nageslagen kunnen worden.¹⁸⁰

¹⁸⁰ Allen Rausch, “GameSpy: Art & Design: The Alternate History of Age of Empires III - Page 1”, 14 oktober 2005, <http://pc.gamespy.com/pc/age-of-empires-iii/658725p1.html>.

'Skirmishes' of 'team deathmatches' zijn de modi waar je als speler het opneemt tegen een andere (computergestuurde) speler en zijn de meest gespeelde onderdelen van het spel maar er is ook nog een singleplayer campaign modus waarbij je historische scenario's naspeelt. Hierbij neem je de rol aan van meerdere generaties binnen een fictieve Schotse familie die emigreert naar Amerika. Hun verhaal neemt je mee langs de Franse en Indiaanse oorlogen van de 17^e en 18^e eeuw, de strijd van de Azteken tegen de Spanjaarden en bij verschillende revoluties in Zuid-Amerika. De missies die je hier moet voltooien zijn heel gevarieerd. Van het zoeken naar schatten tot aan het helpen van overlevenden van een orkaan op zee.



Beeld uit de campaign van Age of Empires 3, Bron: Microsoft Game Studios, *Age Of Empires III*, Microsoft Windows (Microsoft Game Studios, 2005).

4.1.1 Professionele recensies

De recensent van Gamespy.com vindt dat de campaign perfect is uitgevoerd. De tussenfilmpjes, het georkestreerde geluid en de mooie graphics zorgen ervoor dat je je volledig immersed kan voelen. Voor deze recensent zijn het geluid en de graphics echter de kers op de taart. Op gameplaygebied is waar het spel echt uitblinkt. Het spel krijgt een perfecte score. Over de historische setting en geloofwaardigheid verder geen woord.¹⁸¹

Dezelfde tendens valt ook in andere recensies waar te nemen. Het spel wordt veelal geprezen. Zo ook in de recensie op gamechronicles.com. De gameplay, het geluid en de graphics zijn in dit stuk de enige criteria waarop het spel wordt beoordeeld. Het spel wordt vooral afgezet tegen de eerdere delen van de franchise en er wordt melding van gemaakt dat er weinig innovaties zijn gedaan op het gebied van gameplay.

¹⁸¹ Dave Kosak, "GameSpy: Age of Empires III - Page 1", 18 oktober 2005, <http://pc.gamespy.com/pc/age-of-empires-iii/659812p1.html>.

Over de historische setting en historische geloofwaardigheid echter geen woord geschreven.¹⁸² In de zeer lovende recensie (9.3) op worthplaying.com wordt gelijk expliciet gemaakt dat de enige vraag die telt in een recensie van een *Age of Empires*-titel is of de gameplay deugt en in lijn is met voorgaande delen, de recensie beschrijft eigenlijk exclusief de gameplay (graphics en geluid komen nauwelijks aan bod) en baseert daarop haar cijfer.¹⁸³ Ook bij de recensie op gamerstemple.com is er geen enkele aandacht voor de historische geloofwaardigheid, de verandering van setting krijgt alleen aandacht omdat het de nodige gameplayveranderingen met zich meebrengt (introductie van buskruit en kanonnen).¹⁸⁴

De afwijking van eerdere delen op het gebied van het tijdperk (in deel 1 was de Oudheid het decor en deel 2 de Middeleeuwen) zal niet iedereen kunnen bekoren, zo geeft Greg Kasavin van Gamespot.com aan. Echter denkt hij dat dit spel gemaakt is voor mensen met een interesse in geschiedenis. Weinig is veranderd of toegevoegd aan de gameplay ten opzichte van *Age of Empires 2*, met uitzondering van de 'Home Cities'. Hoe meer gevechten je speelt met een beschaving, stel de Nederlanders, hoe meer punten je verzamelt om je thuisstad, in dit geval Amsterdam, van cosmetische upgrades te voorzien. Ook kan je voordelige in-game upgrades, in de vorm van zendingen van grondstoffen en troepen, ontgrendelen via dit systeem. Op deze wijze krijg je als speler echt het idee als een imperialist te werk te gaan, wat geloofwaardigheid aan het spel toevoegt.¹⁸⁵ Ook het feit dat elke beschaving spreekt (als je een troepenmacht of inwoner selecteert met je muis) in zijn eigen taal draagt bij aan de geloofwaardigheid. Wat de geloofwaardigheid dan weer enigszins naar beneden haalt voor hem is het feit dat, waarschijnlijk omwille

¹⁸² Matt Houghton, "Game Chronicles - Review", 14 november 2006, <http://www.gamechronicles.com/reviews/pc/aoe3/aoe3.htm>.

¹⁸³ RumDragon, "PC Review - 'Age of Empires III'", [WorthPlaying](http://worthplaying.com/article/2005/12/5/reviews/29451/), 5 december 2005, <http://worthplaying.com/article/2005/12/5/reviews/29451/>.

¹⁸⁴ "Age of Empires III Review - PC - Page 3", [The Gamers' Temple](http://www.gamerstemple.com), geraadpleegd 14 mei 2018, <https://www.gamerstemple.com>.

¹⁸⁵ Greg Kasavin, "Age of Empires III Review", *GameSpot* (blog), 14 oktober 2005, <https://www.gamespot.com/reviews/age-of-empires-iii-review/1900-6135842/>.

van politieke correctheid, gebouwen van Indianen niet afgebrand kunnen worden. Het spel krijgt beoordeeld met een 8.2.¹⁸⁶



Screenshot van de historische database van Age of Empires 3. Op deze manier leert de speler ook wat van de geschiedenis
Bron: Microsoft Game Studios, *Age Of Empires III*, Microsoft Windows (Microsoft Game Studios, 2005).

Steve Butts van IGN wordt altijd net iets meer enthousiast van een spel met een historische setting dan een fantasierijke. De eerste twee delen van *Age of Empires* waren volgens hem historisch geloofwaardig maar niet geheel accuraat. Dit derde deel wordt in dat opzicht gezien als een stap in de goede richting weer. De single-player missies vertellen volgens hem een historisch authentiek en variërend verhaal. Bepaalde keuzes in de multiplayer, zoals dat je met Russen kan vechten op een map als Colorado, doen weer af aan die historische authenticiteit. Ook het feit dat bijvoorbeeld indianen altijd vriendelijk tegenover je zijn (je kunt er verbonden mee sluiten maar ze niet aanvallen) vind Butts opmerkelijk en jammer. Met de keuze om bepaalde troepen en beschavingen niet op te nemen in het spel kan Butts leven. De echte waarde van het

¹⁸⁶ Kasavin.

spel zit hem in de gameplay (“the real appeal lies in the gameplay”), historische geloofwaardigheid is slechts een leuke bijkomstigheid.¹⁸⁷



Voorbeeld van de nagebootste Duitse Architectuur in Age of Empires 3, Bron: Microsoft Game Studios, *Age Of Empires III*, Microsoft Windows (Microsoft Game Studios, 2005).

De recensent van Eurogamer.com, Oliver Clare (die het spel beoordeeld met een cijfer 7), vindt dat dit spel niet mag worden beoordeeld op historische geloofwaardigheid (omdat het per slot van rekening een spel is en die per definitie niet worden gemaakt om de geschiedenis perfect na te bootsen). Desalniettemin vindt de recensent het jammer dat bepaalde tactieken die vroeger ‘in het echt’ gangbaar waren niet echt lonen in het spel. Ook het gebrek om bepaalde formaties te gebruiken, en het gemis van vriendelijk vuur vindt Clare een gemis. Onrealistische herlaadtijden van geweren vindt deze recensent ook jammer. Over schepen heeft de recensent het volgende te melden: “The new navy units are gorgeous but the way they move, attack and take damage would baffle Nelson.”¹⁸⁸ Het spel krijgt hier een 7.

Politieke correctheid komt ook aan bod in de recensie op gamerevolution.com. De recensent baalt dat gevoelige onderwerpen zoals slavernij, genocide en epidemieën niet aan bod komen in de game.¹⁸⁹

¹⁸⁷ Steve Butts, “Age of Empires III”, *IGN* (blog), 14 oktober 2005, <http://www.ign.com/articles/2005/10/14/age-of-empires-iii?page=4>.

¹⁸⁸ Oliver Clare, “Age of Empires III”, *Eurogamer* (blog), 24 oktober 2005, https://www.eurogamer.net/articles/r_aoe3_pc.

¹⁸⁹ Joe Dodson, “Age of Empires III Review”, *GameRevolution*, 1 november 2015, <http://www.gamerevolution.com/review/36011-age-of-empires-iii-review>.

Ergens vindt Joe Dodson het begrijpelijk dat er daarvoor is gekozen maar tegelijkertijd is het alternatief (het verhaal van een christelijke Schotse familie die emigreert) geen goede. De hiervoor besproken ‘Home Cities’ vallen wel in de smaak. De geluidseffecten en de graphics maken het spel een zeer historisch geloofwaardig spel voor de recensent. Het spel krijgt een 7 als cijfer en de recensie wordt met het volgende citaat afgesloten: “This game is as detailed as a history book and about as much fun”.¹⁹⁰

Ron Burke van gamingtrend.com geeft aan dat hij ontzettend onder de indruk is van de graphics en geluidseffecten. Ook ziet hij dat de mappen goed nagemaakt lijken en er wordt daarom aangenomen dat het historisch accuraat is. De game wordt vooral op deze elementen beoordeeld maar dit wordt niet gekoppeld aan het concept immersion.¹⁹¹ Dat de game louter wordt beoordeeld op de graphics en geluidseffecten zie ik ook terug in de recensie op gamesradar.com (8/10). De recensent vindt het jammer dat de gameplay zo hetzelfde is gebleven maar de prachtige graphics (en geluid) maken alles goed.¹⁹²

4.1.2 Gebruikersrecensies

Age of Empires 3 wordt door de gebruikers op Steam heel goed ontvangen met gemiddelde score van 8.8 (een gemiddelde van bijna 11.000 recensies). Bijna alle, serieus te nemen, recensies zijn dus positief. Zo ook de uitgebreide recensie van gebruiker ‘Raysh’. Raysh beschrijft het spel in de laatste alinea van zijn recensie als ‘a fun ride through some events through history’.¹⁹³ In de recensie wordt het spel vooral afgezet tegen eerdere delen in de franchise. Speciale aandacht is er met name dan voor gameplayelementen. Ook wordt gezegd dat dit spel zeker historischer is dan de voorganger *Age of Mythology*, wat vooral op mythes uit de Oudheid was gericht.

Captain Moo Moos sluit zich hierbij aan. Deze gamer vindt dat voor het eerst in de series dit een historisch realistische inslag heeft vanwege het economiesysteem. Niet langer ben je beperkt door een klein aantal grondstoffen dat je kan verzamelen voor je beschaving maar is er nu door de koloniale periode ook geld als ruilmiddel geïntroduceerd, met banken en investeringen die daar bij kunnen helpen.¹⁹⁴

Ook Isaacs recensie is zeer positief. Hij ziet het spel als een perfecte mix tussen fictie en historisch realisme. In de singleplayer campaign start je een fictief verhaal dat je toch langs de belangrijkste historische gebeurtenissen loodst. Door de muziek krijgt deze gamer echt het gevoel dat hij zich in een andere tijd waant en dat maakt het spel voor hem geloofwaardig. Verder is er eigenlijk uitsluitend aandacht voor gameplayelementen.¹⁹⁵ In weer een andere recensie (van gebruiker “ᄇᄇᄇᄇᄇ”) wordt er aangegeven dat dit het spel is voor geschiedenisliefhebbers. Maar over historische geloofwaardigheid geen woord; het

¹⁹⁰ Dodson.

¹⁹¹ Ron Burke, “Age of Empires III Review”, *GAMING TREND* (blog), 8 november 2005, <http://gamingtrend.com/feature/reviews/age-of-empires-iii-review/>.

¹⁹² William Harms, “Age of Empires III Review”, gamesradar, 10 maart 2016, <https://www.gamesradar.com/age-of-empires-iii-review/>.

¹⁹³ “Steam Community :: Raysh :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/shafatR/recommended/105450/>.

¹⁹⁴ “Steam Community :: Captain Moo Moos :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/CaptainMooMoos/recommended/105450/>.

¹⁹⁵ “Steam Community :: Isaac :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198050428328/recommended/105450/>.

historische gevoel dat dit spel overbrengt is voor de speler genoeg.¹⁹⁶ Het leeuwendeel van de gamers op Steam besteed geen enkele aandacht aan historische geloofwaardigheid van de game en schrijft alleen over gameplay.^{197 198 199 200} Voor anderen is de aantrekkingskracht van de historische setting het enige wat telt, van historische geloofwaardigheid wordt dan geen melding gemaakt.^{201 202}

4.1.3 Conclusie

Age of Empires III wordt dus voornamelijk op de gameplay afgerekend. In tegenstelling tot de Actie-rollenspel games en actie-avonturenspellen waar je het spel voornamelijk in ‘first-person’ of in ‘third-person’ perspectief speelt (jij bestuurt je gamepersonage en ziet de spelwereld door de ogen vanuit deze protagonist of, in third-person view, vanaf het perspectief vanuit de zijkant of bovenkant ‘gefilmd’), speel je in strategie spellen vanuit een vogelvlucht perspectief en ontbreekt er een protagonist en bestuur je een hele samenleving. Dit verschil kan er wel eens voor zorgen dat er in mindere mate sprake is van immersion in dit genre. Uit de recensies blijkt dat historische geloofwaardigheid en realisme echt een bijzaak is voor de gamers. Er worden wel opmerkingen hierover gemaakt links en rechts maar het gros van de gamers lijkt dit spel af te rekenen op zaken als gameplay en presentatie ondanks de aandacht van de ontwikkelaars om het tot een zo geloofwaardig mogelijk spel te maken.

¹⁹⁶ “Steam Community :: 5kr00l005e :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198048587276/recommended/105450/>.

¹⁹⁷ “Steam Community :: Angelova33 :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198287759401/recommended/105450/>.

¹⁹⁸ “Steam Community :: Elnor :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/Elnor709/recommended/105450/>.

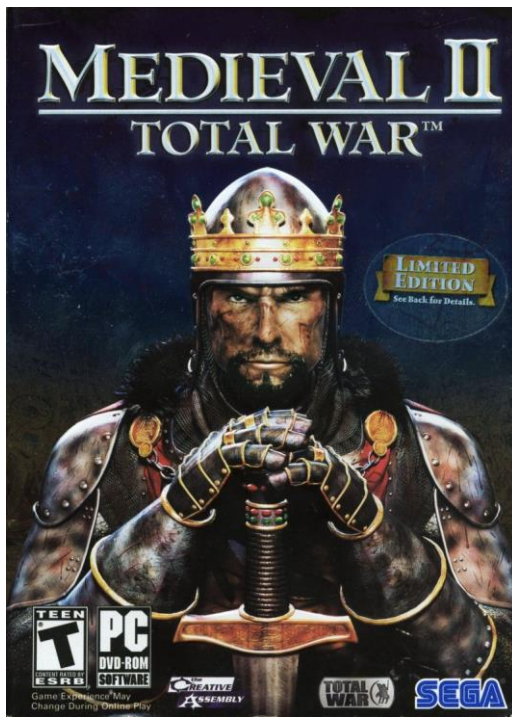
¹⁹⁹ “Steam Community :: Yea :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/beanybaby123/recommended/105450/>.

²⁰⁰ “Steam Community :: Jack :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198030502471/recommended/105450/>.

²⁰¹ “Steam Community :: G ガーリック B R E A D”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/garlickbread>.

²⁰² “Steam Community :: Bluewhale :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”, geraadpleegd 13 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198098328906/recommended/105450/>.

4.2 Medieval II Total War



Cover van Medieval II: Total War, Bron: Creative Assembly, *Medieval II: Total War* (Sega, 2006).

Het spel *Medieval II: Total War*, in hetzelfde jaar verschenen als *Age of Empires 3*, is technisch gezien ook een RTS. Echter verschilt dit spel van *Age of Empires 3* in de zin dat niet alles ‘real-time’ zich afspeelt. Waar je in *Age of Empires 3* constant snelle beslissingen moet maken om zowel je economie, je troepen en je diplomatie te regelen. Het spel voltrekt zich constant op eenzelfde snelheid, pauzeren om een beslissing te maken is niet mogelijk. Bij *Medieval II: Total War* kun je wel je tijd nemen om je economie en diplomatie te regelen. De gevechten voltrekken zich ‘real-time’ net zoals *Age of Empires 3*. De diplomatie en economie zijn ‘turn-based’ zoals dat heet; ofwel om beurten geregeld. Los van dat zijn de twee games op gameplay gebied aardig gelijkend. Ook hier neem je de leiding over een historische beschaving, ditmaal is de setting, zoals de titel doet vermoeden, de middeleeuwen, en is er een campaign en (offline of online) skirmish modus waar het doel is dat jij via verovering en

diplomatie de tegenstander verslaat. Net zoals *Age of Empires* is ook *Total War* een serie strategiegames. Evenals bij *Age of Empires 3* (het iets minder historische *Age of Mythology* meegerekend) is *Medieval II: Total War* het vierde deel in de serie. Eerdere delen waren *Shogun: Total War* (2000), *Medieval: Total War* (2002) en *Rome: Total War* (2004).

4.2.1 Professionele recensies

In de recensie op Gamesradar.com wordt dit spel hoofdzakelijk vergeleken met eerdere delen. De schaal van de gevechten is verder opgevoerd waardoor dit spel hem echt aandoet als een historische epos. In feite kan je alles doen wat een echte monarch ook kan doen: “Invade neighbors, call crusades and jihads, rig papal elections - it's all good.”²⁰³ Het spel valt erg goed in de smaak (9) en dat is in lijn met de andere recensies (het spel krijgt over 39 verzamelde recensies het gemiddelde cijfer van een 8.8 toebedeeld).²⁰⁴ Op Steam krijgt het spel van 6471 gebruikersrecensenten een 9.5, waarover later meer.²⁰⁵

In de recensie door Alec Meer van eurogamer.net (9/10) wordt de geloofwaardigheid van de representatie niet in twijfel getrokken. Eigenlijk wordt de geschiedenis alleen beschreven aan de hand van de impact op gameplay (bijvoorbeeld: wat voor impact heeft religie op de gameplay, hoe moet je met de

²⁰³ Brett Todd, “Medieval II: Total War Review”, 29 november 2006, <https://www.gamesradar.com/medieval-ii-total-war-review/2/>.

²⁰⁴ “Medieval II: Total War”, Metacritic, geraadpleegd 16 mei 2018, <http://www.metacritic.com/game/pc/medieval-ii-total-war>.

²⁰⁵ “Medieval II: Total War™ op Steam”, geraadpleegd 12 juni 2018, https://store.steampowered.com/app/4700/Medieval_II_Total_War/.

macht van de paus omgaan ('don't mess with the Pope'), enzovoorts). Verder beschrijft de recensent hoe de gameplay in elkaar steekt en wordt er terloops een verwijzing gemaakt naar de interessante kanten van



de geschiedenis.²⁰⁶

Simon Priest van gamewatcher.com schrijft met lof over het niveau van immersiveness dat de game toelaat. Een middeleeuwse koning zou jaloers zijn op hoe je de gevechten kan naspelen en iedereen die maar een beetje interesse heeft in geschiedenis zou dit spel moeten spelen. Verder lijkt alleen gameplay (en een klein beetje graphics en geluid) voor deze recensent een relevant beoordelingspunt.²⁰⁷

Typisch slagveld in Medieval II: Total War, Bron: Creative Assembly, *Medieval II: Total War* (Sega, 2006).

Stuart Andrews van trustedreviews.com prijst de wijze waarop

de ontwikkelaars de geschiedenis hebben verwerkt in de gameplay. Zo wordt er ingegaan op hoe huwelijkspolitiek, religie, handel en verbonden sluiten allemaal zeer realistisch en tot in detail zijn geïmplementeerd. Ook in deze recensie wordt het spel voornamelijk vergeleken met voorgaande delen en blijkt gameplay het enige noemenswaardige criterium.²⁰⁸



Waar bij een recensie van *Age of Empires 3* nog kritiek was op het gebrek van tactiek in de gevechten, wordt in de recensie op Gamespy.com de aanwezigheid van historisch realistische tactieken geroemd.²⁰⁹ Ook in deze recensie (beoordeeld met een '8') is er weer lof voor de verwerking van bepaalde historische elementen zoals de godsdienstoorlogen en de

aanwezigheid van een machtige paus op het wereldtoneel. In hoeverre bepaalde elementen historisch geloofwaardig zijn is niet relevant voor de recensent, de uitwerking op de gameplay is dat wel.²¹⁰

²⁰⁶ Alec Meer, "Medieval 2: Total War", *Eurogamer* (blog), 13 november 2006, https://www.eurogamer.net/articles/M2TW_rev_eg.

²⁰⁷ Simon Priest, "Medieval 2: Total War PC Review | GameWatcher", 1 november 2006, <https://www.gamewatcher.com/reviews/medieval-2-total-war-review/10133>.

²⁰⁸ Stuart Andrews, "Medieval 2: Total War Review", *Trusted Reviews*, 5 februari 2011, <http://www.trustedreviews.com/reviews/medieval-2-total-war>.

²⁰⁹ Dave Kosak, "GameSpy: Medieval II: Total War - Page 1", 17 november 2016, <http://pc.gamespy.com/pc/medieval-2-total-war/746647p1.html>.

²¹⁰ Kosak.

Voor Max Steele van *The Escapist Magazine* is historische geloofwaardigheid het belangrijkste criterium waarop hij dit spel beoordeelt. Positief verrast door de historische nauwkeurigheid van andere delen, hij noemt *Shogun Total War* zelfs de meest nauwkeurige simulatie van historische veldslagen die ooit gemaakt is, is hij teleurgesteld in dit spel. Voornamelijk de onrealistische beweegsnelheid van paarden en het gemak waarop zelfs een charge van de cavalerie kan worden ontweken door je formatie met een paar klikken aan te passen zijn een doorn in het oog voor Steele. Ook het gemak waarop je een provincie of stad kan belegeren (de afwezigheid van bevoorradingsroutes) is voor de recensent een reden om nooit meer een *Total War* game aan te schaffen. Zonder het spel met een cijfer te beoordelen is het evident dat de recensent niet positief is over het spel.²¹¹

Ook voor Duke Ferris van Gamerevolution.com is de historische setting de grootste aantrekkingskracht om dit spel te spelen. Vraagtekens zetten bij de historische authenticiteit doet de recensent echter niet. Het gevoel om een middeleeuws gevecht uit te spelen is voor hem genoeg (“the battles look legendary”). Het spel vervult tevens de behoefte om Middeleeuwse veldslagen te ‘re-enacten’. Het spel wordt wederom, echter, beoordeeld op de gameplay (spel wordt beoordeeld met een 8/10).²¹²

Bij de recensie op gamespot.com (8/10) is er vooral aandacht voor de campaign. De recensent vindt het leuk hoe de ontwikkelaars de geschiedenis hebben uitgespreid over deze singleplayer modus en dat je zoveel te weten komt over de verschillende historische gebeurtenissen en historische actoren van uiteenlopende beschavingen. Technische zaken zoals het lange installeerproces en de ruimte die het op je harde schijf inneemt halen de score naar beneden.²¹³

²¹¹ Max Steele, “Review: Medieval II: Total War | Reviews | The Escapist”, 19 december 2006, www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/reviews/1264-Review-Medieval-II-Total-War+%26amp;cd=11&hl=en&ct=clnk&gl=nl&client=firefox-b.

²¹² Duke Ferris, “Medieval II: Total War Review - GameRevolution”, 15 december 2006, <http://www.gamerevolution.com/review/37762-medieval-ii-total-war-review>.

²¹³ Jason Ocampo, “Medieval II: Total War Kingdoms Review”, *GameSpot* (blog), 7 september 2007, <https://www.gamespot.com/reviews/medieval-ii-total-war-kingdoms-review/1900-6178312/>.

Steve Butts van IGN.com en Phil Soletsky van Game Over Online beoordelen het spel louter op zaken als graphics, geluid en hoe gebruiksvriendelijke de menu's zijn, het historisch karakter komt hier niet aan bod.^{214 215}



Een screenshot van een ingezoomd slagveld in Medieval II: Total War, Bron: Creative Assembly, *Medieval II: Total War* (Sega, 2006).

4.2.2 Gebruikersrecensies

Veel van de gamers op Steam lijken maar met één vraag bezig te zijn: hoe bevalt de gameplay? Deze recensies lijken wat dat betreft op de professionele recensies; alleen een beschrijving van gamepleyementen.²¹⁶ Vaak gepaard met een vergelijking met eerdere delen uit de franchise.^{217 218 219}

Recensies worden vaak op een half grappige manier geschreven. Zo ook de recensie van Vilas. Deze recensie bestaat uit een grote opsomming aan zaken die hij geleerd heeft, sommige grappige zaken (zoals het feit dat hij de Italiaanse stadstaten niet vertrouwt) en sommige serieuze zaken (hoe je bepaalde verbonden moet aangaan).²²⁰ Precies dit format blijkt populair want Captain Ulizio's recensie is op dezelfde wijze geschreven.²²¹ Veers XIII beschrijft waar zijn potje hem allemaal langsbracht. In dit niet reële

²¹⁴ Phil Soletsky, "Game Over Online ~ Medieval II: Total War", 22 januari 2007, http://www.game-over.com/reviews/pc/Medieval_II:_Total_War.html.

²¹⁵ Steve Butts, "Medieval II: Total War Review", *IGN* (blog), 10 november 2006, <http://www.ign.com/articles/2006/11/10/medieval-ii-total-war-review?page=1>.

²¹⁶ "Steam Community :: LukeDIP :: Review for Medieval II: Total War", geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/L-DIP/recommended/4700/>.

²¹⁷ "Steam Community :: Nax_o :: Review for Medieval II: Total War", geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/heikkito/recommended/4700/>.

²¹⁸ "Steam Community :: Tactical Thot Deterrence :: Review for Medieval II: Total War", geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/Johnny117/recommended/4700/>.

²¹⁹ "Steam Community :: Cybot :: Review for Medieval II: Total War", geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198006572815/recommended/4700/>.

²²⁰ "Steam Community :: Vilas :: Review for Medieval II: Total War", geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198063695153/recommended/4700/>.

²²¹ "Steam Community :: Captain Ulizio :: Review for Medieval II: Total War", geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/TheFreelancerOfficial/recommended/4700/>.

historische scenario (zijn niet-christelijke vroegmiddeleeuwse rijk besloeg Nederland, Engeland en België en hij krijgt het letterlijk met elke factie en land aan de stok) leert de persoon in kwestie desondanks heel veel over de geschiedenis. Zijn verhaal is vermakelijk en grappig geschreven, veel van de andere gebruikers kunnen om het verhaal lachen zo blijkt uit de reacties op zijn recensie.²²²

Weer een andere recensent noemt het spel een ‘fantastische historische ervaring’. Waarbij hij aangeeft dat in zijn ogen 95% van de gepresenteerde historische feiten klopt, wat het tot een zeer leerzame reis langs de geschiedenis maakt. Verder kan de gameplay en de spelduur deze persoon ook bekoren waardoor hij het dan ook ten zeerste aan iedereen aanraadt te kopen.²²³

XDagger vindt de historische setting een leuke bijkomstigheid zo blijkt: “Still one of my favourite Total War games and a great look at this fascinating period of history.”²²⁴ en “If you love the time period and liked Rome Total War then this game is for you.”²²⁵

4.2.3 Conclusie

Total War: Medieval II verschilt van *Age of Empires III* in de manier waarop de gevechten worden gespeeld. En laat dat nu juist een heel realistisch onderdeel van het spel zijn. Al is er ook kritiek van een enkele recensent dat de tactieken minder realistisch aanvoelen als in vorige delen. Al met al wordt dit spel echter door de meesten gezien als historisch geloofwaardig. Toch lijkt hetzelfde waar te nemen als bij *Age of Empires III*, historische geloofwaardigheid lijkt een stuk minder belangrijk in strategiegames dan in de andere genres. Net zoals in *Age of Empires* kan je als gamer het een en ander leren over de geschiedenis maar de historische setting is vooral een leuke bijkomstigheid en deze spellen draait het boven alles om de spelervaring.

4.3 deelconclusie strategiegames

Het historisch karakter lijkt veel minder uit te maken voor de recensenten van strategiegames dan voor de eerder behandelde spellen. In heel veel recensies van beide spellen werd het niet eens benoemd. Gameplay en graphics waren veel belangrijker dan historische geloofwaardigheid. Strategiegames zijn wel vaak historisch van aard en wellicht wordt het daarom wel vaker als een gegeven, wat niet veel meer aandacht nodig heeft, beschouwd. ‘Immersiveness’ lijkt ook veel minder aan bod te komen in recensies van dit type spellen. Een verklaring daarvoor kan zijn dat het aanzienlijk oudere spellen dan eerder behandelde games (zo’n tien jaar verschil zit er tussen deze spellen en de shooters en actie-rollenspelgames). Zoals Gordon Calleja al aankaartte, de grafische kwaliteit van het spel en het jaar waarop het uitkomt heeft gevolgen voor het niveau van immersiveness.²²⁶ In de onderzochte strategiespellen lijkt gameplay een van de enige

²²² “Steam Community :: Veers XII :: Review for Medieval II: Total War”, geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/VeersXII/recommended/4700/>.

²²³ “Steam Community :: XDagger :: Review for Medieval II: Total War”, geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/783478/recommended/4700/>.

²²⁴ “Steam Community :: Vangomaextreme :: Review for Medieval II: Total War”, geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198014649631/recommended/4700/>.

²²⁵ “Steam Community :: EpicApotheosis :: Review for Medieval II: Total War”, geraadpleegd 16 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198026329509/recommended/4700/>.

²²⁶ Calleja, *In-game*, 169.

elementen waarmee de gamers zich bezig houden. In recensies van beide games komt ook veel een vergelijking met voorgaande spellen in de serie aan bod. Gamers zijn minder dan in eerder besproken genres bezig met de geschiedenis als ze een strategiegame spelen.

Hoofdstuk 5 Actie-avonturengames

Actie-avonturengames zijn spellen die elementen van actiegames en elementen van avonturengames combineren. Avonturengames bevatten geen actie maar veel puzzels en raadsels die je als speler moet oplossen. In actiegames draait het vaak om de reflexen van de speler. Actie-avonturengames worden daarom gekenmerkt door het feit dat ze bestaan uit zowel bedachtzame probleemoplossing als het ageren en reageren op verschillende uitdagingen. De actie van het spel kan bestaan uit gevechten of uit niet



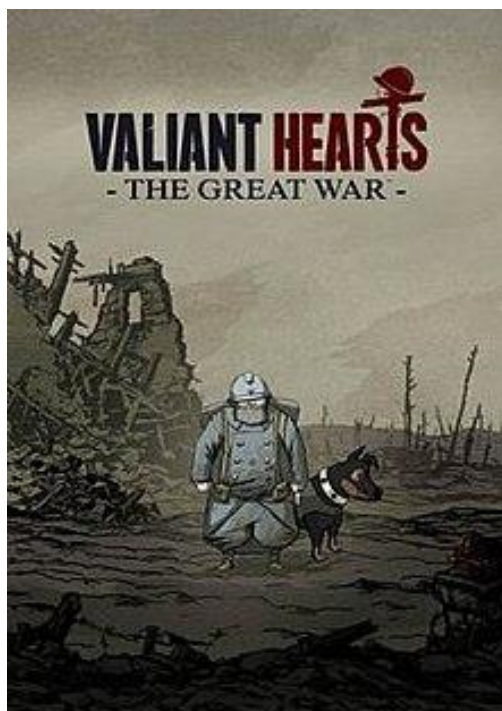
Beeld uit *Prince of Persia* (1989). *Prince of Persia* is een van de bekendere actie-avonturen series. De game speelt zich af in het oude Perzische Rijk maar daarmee is alles gezegd. Het spel maakt gebruik van veel stereotypische Oriëntalistische beelden zoals het gebruik van tulbanden, kromsabels, vliegende tapijten, enzovoorts. Bron: <https://playdos.games/wp-content/uploads/2017/08/Prince-of-Persia-02.jpg>, laatst bezocht op 27 juli 2018, 09:07

gewelddadige momenten. Ook zijn er vaak ‘mini-games’ aanwezig in dit genre. Dit zijn kleine uitdagingen die het puzzelend vermogen van de gamer op de proef stellen. Actie-avonturengames kennen een lange geschiedenis. Vanwege het twee dimensionale perspectief (grafisch gezien meer mogelijk dan bij de andere genres) zijn dit soort spellen al sinds de jaren tachtig van de vorige eeuw populair. Tegenwoordig zijn deze spellen niet meer het populairste genre, uit een onderzoek van 2017 bleek dat het op de vijfde plek staat van meest gespeelde games.²²⁷ Vaak hebben de spellen een fictieve, fantasierijke setting. Een game waarbij de ontwikkelaars historische

nauwkeurigheid nastreven is zeldzaam in dit genre. De geselecteerde games kennen veel gelijkenissen. Zo is het perspectief in beide games vanaf de zijkant. Dit perspectief wordt ‘side-scrolling’ genoemd. De spellen volgen een protagonist waarbij het spelbeeld in zijwaartse richting ‘meescrollt’. Het verhaal is in beide games ook van groot belang en in beide games hebben spelers daarom ook alleen toegang tot een singleplayermodus, en geen multiplayermodus. *Valiant Hearts: The Great War* gaat over de Eerste Wereldoorlog en *Apotheon* vertelt een verhaal over Griekse mythologie.

²²⁷ “U.S. Most Popular Video Game Genres 2017”.

5.1 Valiant Hearts: The Great War



Cover voor Valiant Hearts: The Great War
Bron: Ubisoft Montpellier, *Valiant Hearts: The Great War*,
Microsoft Windows (Ubisoft, 2014)

“Valiant Hearts: The Great War is one of the most human and sensitive games about war ever released. Set during World War I, the game is more about the personal struggles of its characters than it is about the larger historical details and political realities of the devastating conflict.”²²⁸ Het bovenstaande citaat geeft aan wat voor type spel *Valiant Hearts* (verschenen juni 2014) is. Het spel is, niet zoals bijvoorbeeld *Call of Duty WWII*, een typische kwaad versus goed verhaling van de Tweede Wereldoorlog. In dit spel neem je de rol aan van vier verschillende mensen met elk een andere nationaliteit. Karl, een Duitser die in Frankrijk woont en wordt teruggeroepen naar Duitsland om te vechten in de oorlog. Emile, zijn schoonvader die voor de Fransen vecht. Anna, een Belgische verpleegster en Freddie, een Amerikaan die voor de Fransen vecht. Het spel is 2D, dat wil zeggen dat je als personage niet de vrijheid hebt om te gaan en staan waar je wil, zoals dat wel het geval is in de shooters, actie-rollenspelgames en strategiespellen eerder beschreven in deze scriptie, maar verschillende puzzels, obstakels en andere acties moet voltooien waarbij het pad vooraf bepaald is. Er

is een verhaal welke niet te veel wordt afgeleid door deze verschillende puzzels. Ook leer je veel over de geschiedenis door “collectibles” te verzamelen en wanneer je als speler bij een nieuwe locatie of mijlpaal arriveert komt er een menu met beschikbare achtergrondinformatie. Dit zijn bonusvoorwerpen zoals dogtags, brieven, mappen, helmen, en meer die je kan verzamelen, elk met een eigen verhaal die het vertelt. Deze verhalen vertellen de harde en trieste omstandigheden van de oorlog bijvoorbeeld over de zware tijden in de loopgraven of hoe de oorlog een beroep deed op alle vrouwen op het gebied van arbeid. Schieten is er niet in het spel, het grootste deel van de missies bestaat uit het helpen van andere mensen. Op metacritic.com krijgt het spel met een gemiddeld cijfer van 7.7 beoordeeld (van een totaal aan 48 professionele recensenten).²²⁹ Op Steam een 9.5 gemiddeld van 12485 gebruikers.²³⁰

5.1.1 Professionele recensies

²²⁸ Carolyn Petit, “Valiant Hearts: The Great War Review”, *GameSpot* (blog), 24 juni 2014, <https://www.gamespot.com/reviews/valiant-hearts-the-great-war-review/1900-6415800/>.

²²⁹ “Valiant Hearts: The Great War”, Metacritic, geraadpleegd 12 juni 2018, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/valiant-hearts-the-great-war>.

²³⁰ “Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre™ op Steam”, geraadpleegd 12 juni 2018, https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant_Hearts_The_Great_War__Soldats_Inconnus__Mmoires_de_la_Grande_Guerre/.

Carolyn Petit van Gamespot.com vindt dat de gruwelijkheden van de oorlog op unieke wijze worden verbeeld. Zwaarmoedige momenten en herinneringen worden nagenoeg perfect afgewisseld met blije, lichtzinnige momenten waardoor je als speler nog meer stilstaat bij de donkere kanten van de oorlog. De grote verscheidenheid aan dingen die je kan doen gecombineerd met de tekenstijl zorgen ervoor dat je aan je beeldscherm gekluisterd blijft. Het verhaal is echter wel een klein beetje teleurstellend. Te vaak doet het de recensent denken aan het script van een (slechte) TV-serie of film. Desalniettemin hecht de recensent veel waarde aan de les, die deze game heeft opgeleverd, dat er niks "great" aan de "Great War" was. Het spel krijgt als cijfer daarom een 8.²³¹

In een andere recensie wordt het spel 'kunst' genoemd en vergeleken met het stripboek *Maus* van



De hond in *Valiant Hearts: The Great War*
Bron: Ubisoft Montpellier, *Valiant Hearts: The Great War*, Microsoft Windows (Ubisoft, 2014)

Art Spiegelman. De cartoonstijl van dit spel maakt het mede mogelijk de verschrikkingen van de Eerste Wereldoorlog zo goed te vertolken. Verder is er in deze recensie aandacht voor de gameplay; wat de recensent betreft is dit een perfecte uitvoering van een actie-avonturen game met goed uitgevoerde puzzels en veel actie. Er is speciaal aandacht voor de hond, welke als ideale compagnon wordt gezien. De recensent gaat in op het feit dat er zo weinig Eerste Wereldoorlog-games gemaakt zijn en dat komt volgens Jonathan Fortin omdat er niet een duidelijke

slechterik, zoals Hitler in de Tweede Wereldoorlog was, en het was zo'n afschuwelijke oorlog dat mensen hem liever vergeten dan nog eens afspelen in een game. Spellen als *Call of Duty* verheerlijken oorlog terwijl dit soort spellen de donkere kant van de oorlog zien waardoor het minder zou verkopen, aldus de recensent. Wat ook te prijzen is volgens Fortin is dat het spel beide kanten van de oorlog (Frans en Duits) probeert weer te geven als moreel hetzelfde, geen onderscheid in goed en kwaad. Het centrale thema vindt hij daarom ook 'anti-oorlog', wat hij nooit ziet in oorlogsgames. Hij vindt het daarom ook betreuenswaardig dat Ubisoft, de ontwikkelaar van het spel, ervoor heeft gekozen een slechterik te implementeren, Baron von Dorf. Dit personage wordt echter niet verder uitgediept, het is alleen de slechterik met de snor. Dit is tekenend voor het spel; het weet geen eenduidig bericht over te brengen op de speler. Een voorbeeld hiervan is wanneer Anna, een van de hoofdpersonages, iemands leven moet redden maar dat er dan halfollige minigame moet gespeeld worden. De inventiviteit van de puzzels, en daarmee de historische geloofwaardigheid, wordt ook geroemd. Als voorbeeld wordt een kreupele soldaat genoemd die een looprek nodig heeft maar dat je als speler moet improviseren en de puzzel kan oplossen door de soldaat een schop te geven. Dit laat de rauwe realiteit van de oorlog zien. Door de cartoonstijl wordt er ook een beetje ingeboet op de historische nauwkeurigheid, neem een tank die heel erg overdreven wordt afgebeeld. Ook hier vindt de recensent het jammer dat je enerzijds waardevolle en accurate informatie tot je krijgt in de vorm van

²³¹ Petit, "Valiant Hearts".

collectibles (verzamelobjecten) maar dat dit net zo goed weer wordt verstoord door de vrolijke sfeer die je soms mee krijgt door de cartoonstijl. Verder wordt de geloofwaardigheid verhinderd door de verteller, welke een te dramatische toon aanhoudt. Kortom, het is een zeer mooi spel met prachtige visuals en geluid maar de boodschap komt niet altijd aan bij deze recensent en daarom krijgt het met een cijfer 8 beoordeeld.²³²

Hetzelfde cijfer (8) krijgt het spel van de website DigitalSpy.com. Ook hier komen de collectibles aan bod. Leuk, volgens de Scott Nichols, dat je hier een basale geschiedenisles over de gebeurtenissen van de Eerste Wereldoorlog kan leren, maar de echte les zit hem in de emoties die het spel weet op te wekken. Ook hier komt de cartoonstijl aan bod, de grote over-the-top eindbaas gevechten doen wat afbreuk aan de geloofwaardigheid maar leiden de recensent niet af van de boodschap die het spel probeert af te geven: namelijk te laten zien hoe machtig moderne technologie was in de oorlog. Een puzzel om chloorgas (een van de grootste moordinstrumenten uit de oorlog) uit te zetten valt een beetje in het verkeerde keelgat. Ook de hiervoor genoemde minigame wordt in dit kader benoemd. Al met al vindt de recensent dat het spel een overtuigend verhaal verteld: “[Valiant Hearts is] telling a gripping story that is still respectful of its source”.²³³

Phillippa Warr van PCGamer.com beschrijft wel enkele problemen op het gebied van historische geloofwaardigheid. Bijvoorbeeld op de manier waarop het spel omgaat met de dood. Dood wordt op niet coherente manier met het verhaal en de realiteit getoond. Zo heeft doodgaan geen enkele consequentie en komen alle gestorven soldaten met het grootste gemak weer tot leven (‘respawnen’). Over de historische informatie tot je krijgt is de recensent ook niet tevreden. Relevante informatie wordt je als speler onthouden en moet je alsnog teruglezen, maar dat haalt je telkens als speler uit het verhaal. Voor Warr is het niet



Screenshot uit Valiant Hearts: The Great War, waarin de minigame van Anna wordt laten zien
Bron: Ubisoft Montpellier, *Valiant Hearts: The Great War*, Microsoft Windows (Ubisoft, 2014)

helemaal duidelijk dat dit een spel is, het voelt eerder aan als een film of een geschiedenisboek en dat komt doordat de tekenstijl niet overeenkomt met de zware stof die het probeert te vertellen. Door het spel zo te presenteren, om waarschijnlijk een zo groot mogelijk publiek te trekken, slaat het de plank mis en daarom krijgt het van haar een lager cijfer (6.5).²³⁴

Ludwig Kietzmann van engadget.com geeft het spel de perfecte score. Het spel wordt geprezen om haar originaliteit. Zo vindt de recensent het goed dat je in een van de weinige oorlogsgames niemand hoeft te vermoorden maar bijna alleen maar mensen moet helpen. De gameplay, het verhaal, het geluid en de

²³² Jonathan Forstin, “Valiant Hearts: The Great War PC Review - ‘Gorgeous Game’ | Hooked Gamers”, 1 juli 2014, http://www.hookedgamers.com/pc/valiant_hearts_the_great_war/review/article-1280-3.html.

²³³ Scott Nichols, “Valiant Hearts: The Great War Review”, Digital Spy, 25 juni 2014,

<http://www.digitalspy.com/gaming/review/a580481/valiant-hearts-the-great-war-review-pc-a-war-game-with-a-heart/>.

²³⁴ Philippa Warr, “Valiant Hearts Review”, 24 juni 2014, <https://www.pcgamer.com/valiant-hearts-review/>.

prachtige graphics ook pluspunten. Over de geschiedenis is er verrassend genoeg geen woord geschreven, waarbij wel wordt aangegeven dat het spel 'losjes geïnspireerd' op waargebeurde gebeurtenissen zou zijn.²³⁵



Een voorbeeld van de manier waarop historische 'feiten' (letterlijk zo aangeduid) worden gepresenteerd in Valiant Hearts: The Great War. Bron: Ubisoft Montpellier, *Valiant Hearts: The Great War*, Microsoft Windows (Ubisoft, 2014)

Over hoe historische gegevens geïmplementeerd zijn in de game is de recensent van VentureBeat wel te spreken. Stephani Carmichael geeft aan dat geschiedenis haar minst favoriete vak was op de middelbare school en dat ze aanvankelijk niks gaf om de geschiedenis in dit spel maar dat door het verhaal ze gelijk geïnteresseerd werd en alle historische trivia prompt begon te lezen. Het spel brengt, ook als je niet je verdiept in de historische feiten, een duidelijke boodschap over de gruwelijkheden van de oorlog over (uithongering, amputaties en ziektes). En dus had de extra informatie wat haar betreft net zo goed weggelaten kunnen worden. Het spel vertelt volgens haar de interessante kant van de geschiedenis, niet de politieke maar de menselijke kant. Het spel krijgt een 8.5 als cijfer en ze sluit haar recensie af met de volgende woorden: "I've never been much of a history buff, but maybe I would like it if more games like Valiant Hearts: The Great War existed."²³⁶

Emily Morganti van AdventureGamers.com vindt de originele historische setting als een van de grote pluspunten omdat er te weinig games over de Eerste Wereldoorlog worden gemaakt. Voor Morganti maakt de hond in het spel de Eerste Wereldoorlog iets toegankelijker en lichter. Het lichtzinnige verhaal maakt het mogelijk om de gruweldaden van de oorlog bespreekbaar te maken. Het spel krijgt van haar een 8 en de voornaamste reden voor haar is het feit dat ze meer te weten is gekomen over de 'grimmige realiteit' omtrent de Eerste Wereldoorlog en dan met name wat voor tol het neemt op de mensen die er in betrokken

²³⁵ Ludwig Kietzmann, "Valiant Hearts: The Great War Review: Friends in Low Places", Engadget, 24 juni 2014, <https://www.engadget.com/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review-friends-in-low-places/>.

²³⁶ Stephanie Carmichael, "Valiant Hearts: The Great War Reframes History's Brutal Moments in Cartoon Violence (Review)", VentureBeat (blog), 24 juni 2014, <https://venturebeat.com/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review/>.

raken. "Just from Valiant Hearts' premise, setting, and brief narrative interludes between levels, I know more about WWI now than I ever learned in school. I not only know more about the first World War now than I did before playing, I understand it better. More than just an entertaining game, Valiant Hearts: The Great War shows how interactive storytelling can be much more powerful than reading facts in a history book."²³⁷

Peter Parrish van Pcinvasion.com prijst de ontwikkelaar vanwege het feit dat ze het aandurfd en een spel te maken dat afweek van het standaard goed versus slecht narratief (ofwel geallieerden versus Duitsers) dat zo populair is in Tweede Wereldoorlog-spellen. De educatieve ondertoon is een prettige bijkomstigheid. Wellicht is de tekenstijl wel bij uitstek geschikt om de zwaarmoedige boodschap van de verwoestende kracht van de oorlog zo effectief over te brengen. Gameplay staat voor deze recensent op de tweede plek. De puzzels en actie vindt de recensent leuk uitgevoerd maar eigenlijk speelt hij deze zo snel mogelijk klaar om middels de tussenfilmpjes en achtergrondinformatie meer te weten te komen over de Eerste Wereldoorlog. Ook valt de eerdergenoemde mini-game van Anna hem op om dezelfde eerdergenoemde redenen. De representatie van de Eerste Wereldoorlog is daarom wat hem betreft niet perfect maar wel beter dan die in andere games. "It's refreshing to progress through a wartime game where the bulk of time is spent trying to help people rather than staring down the barrel of a gun."²³⁸

Voor Jim Sterling is de cartoonstijl per uitstek geschikt om dit drama te vertolken. De historische achtergrondinformatie vullen het verhaal perfect aan en maken het tot een educatieve ervaring. Als videogame, en dan met name de gameplay, weet het de recensent niet te overtuigen. Maar als middel om een krachtig verhaal vertellen over hoe oorlog alles weet te verwoesten en dat er toch voor iets valt te vechten (namelijk het leven) is het zeer overtuigend en hij beoordeelt het spel daarom met een cijfer 8.²³⁹

In de recensie van Lucas Sullivan, van de al eerder de revue gepasseerde gamewebsite gamesradar.com, is historische geloofwaardigheid ook belangrijk en voor hem is dat deze game zeker wel. Desalniettemin gaat het grootste deel van de recensie over gameplay. Voor hem zijn de collectibles niet heel belangrijk en leiden hem eerder af van het verhaal. Voor hem is dit een krachtige geschiedenisles maar is er op gameplaygebied nog wel wat aan te merken, het spel krijgt daarom een 7.²⁴⁰

²³⁷ Emily Morganti, "Valiant Hearts: The Great War Review - Page 2", Adventure Gamers, 22 augustus 2014, <https://adventuregamers.com/articles/view/26971/page2>.

²³⁸ Peter Parrish, "Valiant Hearts: The Great War Review", *PC Invasion* (blog), 27 juni 2014, <https://www.pcinvasion.com/valiant-hearts-pc-review/>.

²³⁹ Jim Sterling, "Valiant Hearts: The Great War Review - Hague Conventional", *The Escapist*, 24 juni 2014, <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/reviews/11776-Valiant-Hearts-The-Great-War-Review-Hague-Conventional>.

²⁴⁰ Lucas Sullivan, "Valiant Hearts: The Great War Review", <https://www.facebook.com/gamesradarplus/>, 24 juni 2014, <https://www.gamesradar.com/valiant-hearts-the-great-war-review/>.



Een typisch beeld uit *Valiant Hearts: The Great War*, waarin de grimmigheid van de Eerste Wereldoorlog duidelijk verbeeld wordt.

Bron: Ubisoft Montpellier, *Valiant Hearts: The Great War*, Microsoft Windows (Ubisoft, 2014)

5.1.2 Gebruikersrecensies

Op Steam krijgt het spel heel goed beoordeeld (een 9.5 gemiddeld van 13.000 mensen). Wat opvalt is dat voor veel gamers het verhaal belangrijker is dan de historische feiten. Niet eens het verhaal van de Eerste Wereldoorlog maar meer hoe de personages worden vertolkt en wat voor rol zij spelen in het

verhaal.²⁴¹ ²⁴² ²⁴³ Zo is er in de recensie van Tanshyadar geen melding van de historische setting, maar de gameplay, het verhaal en de tekenstijl zorgen ervoor dat hij het spel kan aanbevelen.²⁴⁴ Hetzelfde geldt voor Gwyn, bij wie er extra aandacht is voor de emoties die het spel oproept (het spel wist hem of haar tot tranen te roeren).²⁴⁵

In de recensie van genkicoll is er slechts kort melding van de historische setting. Het spel wordt in deze recensie volledig op de gameplay, de personages, het verhaal, het geluid en de graphics beoordeeld.²⁴⁶ Ook de zeer uitgebreide recensie van Hugstable laat eenzelfde beeld zien, voor hem of haar waren de graphics en het verhaal de belangrijkste pluspunten, en was het een perfect voorbeeld voor hoe de gameplay van een avonturen game zou moeten zijn.²⁴⁷

Dat het spel zo een krachtige boodschap kan overbrengen zonder dat het bloed, geweld of schieten laat zien, vindt DarkNinja13 het belangrijkste positieve punt. De balans tussen de historische kennis die het overdraagt en de boodschap over de harde realiteit het via het verhaal overbrengt is volgens deze gebruiker perfect. Tevens vindt hij het plezierig om eindelijk een oorlogsspel te spelen met als setting het minder bekende Eerste Wereldoorlog omdat de loopgravenoorlog volgens hem een lastig te verbeelden onderwerp

²⁴¹ "Steam Community :: =UPG= ๖๐๐Dalek :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™", geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/toadzilla97/recommended/260230/>.

²⁴² "Steam Community :: Matsimat :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™", geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198258994559/recommended/260230/>.

²⁴³ "Steam Community :: JJ :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™", geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198040066001/recommended/260230/>.

²⁴⁴ "Steam Community :: Tanshyadar :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™", geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/tanshyadar/recommended/260230/>.

²⁴⁵ "Steam Community :: Gwyn :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™", geraadpleegd 18 mei 2018, https://steamcommunity.com/id/iKiinG_/recommended/260230/.

²⁴⁶ "Steam Community :: Genkicoll :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™", geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/genkicoll/recommended/260230/>.

²⁴⁷ "Steam Community :: Hugstable :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™", geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/huggerbearr/recommended/260230/>.

is.²⁴⁸ Casino Cowboy is niet onder de indruk van de gameplay maar kan het spel alsnog ten zeerste aanraden vanwege de geschiedenisles die erin schuilt. Door het verhaal en de schattige tekenstijl komt de tragedie van de Eerste Wereldoorlog binnen en hij raadt iedereen aan dit spel een kans te geven.

In de recensie van *The_Monk* staat het concept “immersion” centraal. De persoon in kwestie ging op sommige momenten zo op in het spel dat het hem ongemakkelijk deed voelen, maar dat is goed want oorlog hoort volgens hem of haar ongemakkelijk te zijn. De onverbloemde realiteit, schitterend uitgebeeld middels de tekenstijl, kwam soms hard binnen en tegelijkertijd moest de persoon ook soms lachen om de spelpersonages. Via de historische feiten die het spel aanreikt krijg je nog meer te weten over de Eerste Wereldoorlog en wordt je echt opgeslokt door het spel en de setting. De belangrijkste boodschap die het spel weet over te brengen is volgens hem: “It’s not a fair story, there are no heroes, there is no right or wrong, only wrong because this game showed how pointless and destructive is the war.” Speciale aandacht is er verder nog voor de brieven die je als speler te zien krijgt, deze zijn gebaseerd op echte verhalen en komen daarom extra hard binnen.²⁴⁹

Bij de uitgebreide recensie van *PrinzEugen* komt eenzelfde beeld naar voren: “the true genius of the game lies in the way the story conveys all the emotions that can be linked to a catastrophic event such as the First World War. If there is one theme that stands out, it’s that of human compassion even in such horrible circumstances.” Die emoties worden perfect vertolkt door een mix van gameplay en tussenfilmpjes. De historische feiten die je tegelijkertijd tot je beschikking via de collectibles krijgt zijn mooi meegenomen en voelen niet aan als een soort geforceerde manier om de gamer te onderwijzen.²⁵⁰

5.1.3 Conclusie

Concluderend kan worden gesteld dat ondanks en wellicht toch mede dankzij de tekenstijl van *Valiant Hearts* het spel voor zowel professionele als gebruikersrecensenten uitnodigt tot immersie. Wellicht is het wel dankzij de tekenstijl dat het spel zo een geloofwaardig verhaal weet te vertellen over de Eerste Wereldoorlog. Zonder geweld te gebruiken wordt er een aandoenlijk en menselijk verhaal verteld over de gevolgen van deze verwoestende oorlog. Waar de historische feiten in de vorm van ‘collectibles’ voor velen een leuke bonus zijn zit voor de meeste gebruikers de kracht van het spel in het verhaal en de boodschap die het daarbij overbrengt. Op gameplaygebied weet het spel niet alle professionele recensenten te overtuigen. Gamers op Steam lijken hier niet mee te zitten en bij de meesten maakt het spel veel emotie los. Over historische geloofwaardigheid wordt door Steamgamers weinig tot niet over gesproken. Professionele recensenten nemen aan (sommige na zelf onderzoek gedaan te hebben) dat het spel trouw is aan de geschiedenisboeken.

²⁴⁸ “Steam Community :: DarkNinja13 :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/DarkNinja13/recommended/260230/>.

²⁴⁹ “Steam Community :: The_Monk :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198043835726/recommended/260230/>.

²⁵⁰ “Steam Community :: PrinzEugen :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198030080447/recommended/260230/>.

5.2 Apotheon



Cover voor Apotheon. Bron: Alientrap, *Apotheon*, Microsoft Windows (Alientrap, 2015).

In *Apotheon* (uitgegeven op 3 februari 2015) neem je de rol van de fictieve Nikandros aan. Het spel is een reis langs alle Olympische Goden die je allen, met behulp van godin Hera, vrouw van Zeus, moet verslaan. Qua gameplay is het spel grotendeels gelijk aan *Valiant Hearts*; je bestuurt de protagonist vanaf de zijkant (2D) en ‘scrollt’ over het beeld in zijwaartse richting, je lost daarbij puzzels op, moet acties voltooien (zogenaamde side-scrolling gameplay). In tegenstelling tot *Valiant Hearts* gebruik je in dit spel wel (direct) geweld. Met verschillende wapens moet je tegenstanders verslaan. Tegelijkertijd moet je ervoor zorgen dat Nikandros niet het loodje legt (je hebt dus ‘hitpoints’ ofwel levenspunten). Net zoals in *Valiant Hearts* is er veel aandacht gegaan naar de eindbaasgevechten. Het spel speel je, eveneens als *Valiant Hearts*,

uit in circa zeven uur. Het spel krijgt een gemiddeld cijfer van 7.8 op metacritic.com (berekend over 30 professionele recensies).²⁵¹ Op Steam krijgt het een gemiddeld een 9 van 1859 gebruikersrecensenten.²⁵²

5.2.1 Professionele recensies

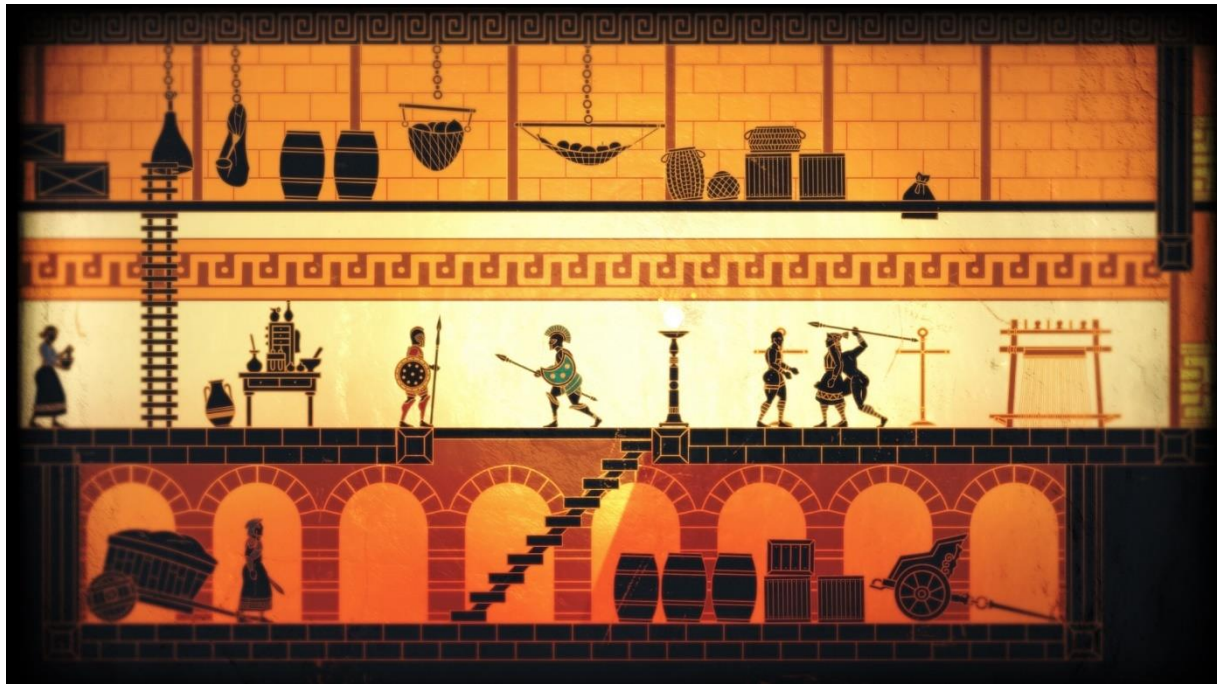
Voor Patrick Hancock van Destructoid.com is de tekenstijl de grootste aantrekkingskracht van het spel. Alle tekeningen, bijvoorbeeld die op de oude potten of op muren, zijn voor hem historisch accuraat. Tel daarbij de geweldige soundtrack en ontzettend belonende gameplay op voor een bijna perfecte score: 9.5.²⁵³ Voor Bryan Vore van gameinformer.com is er een soortgelijke conclusie. De tekenstijl is zo geloofwaardig dat hij geen verschillen kan zien met de objecten van een recentelijk bezocht museum van de Oudheid. Het verhaal doet hem sterk denken aan dat van een andere game, namelijk *God Of War*. Dat mag de pret niet drukken

²⁵¹ “Apotheon”, Metacritic, geraadpleegd 13 juni 2018, <http://www.metacritic.com/game/pc/apotheon>.

²⁵² “Bespaar 75% op Apotheon op Steam”, geraadpleegd 13 juni 2018, <https://store.steampowered.com/app/208750/Apotheon/>.

²⁵³ Patrick Hancock, “Review: Apotheon”, destructoid, 3 februari 2015, <https://www.destructoid.com/review-apotheon-287100.phtml>.

voor hem: "Not only is Apotheon a tireless devotion to ancient Greek art and culture, it's also a damn fun game."²⁵⁴

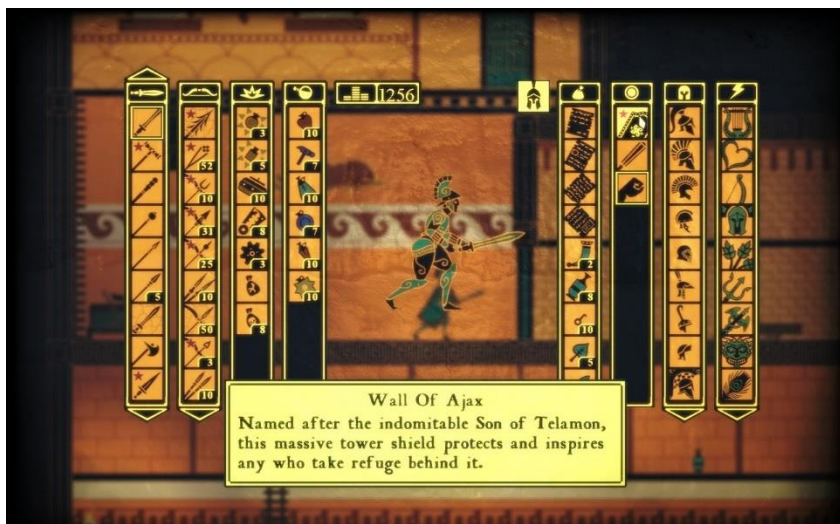


Typisch voorbeeld van de tekenstijl en gameplay uit Apotheon. Bron: Alientrap, *Apotheon*, Microsoft Windows (Alientrap, 2015).

De historische setting is voor de recensent van Gamespot ook het grootste pluspunt ("Playing Apotheon is like being an archaeologist exploring and unearthing the mysteries of an unknown world"). De onbekendheid van de setting zorgt ervoor dat Daniel Starkey alleen maar meer wil leren over deze periode. Ondanks dat de protagonist fictief is, vindt Starkey zijn verhaal zeer geloofwaardig omdat het perfect gemodelleerd is naar de conventies van een klassieke Griekse epos. Volgens hem is er veel onderzoek gedaan naar de Griekse Goden. Goddelijke voorzienigheid en vergelding waren voor de mensen van de Klassieke Oudheid een werkelijkheid en daarbij is goed op ingespeeld in deze game. "We forget the limits of their understanding, and that for these classic civilizations catastrophe was evidence of the wrath of the gods. From that perspective, Apotheon is hauntingly poignant."²⁵⁵ Voor Starkey is dit spel ontzettend meeslepend omdat er zo goed wordt ingespeeld op de emoties (van de Goden en mensen). "Apotheon masterfully recreates classic Greek tragedy in a modern form." De Goden zijn daarbij ontzettend geloofwaardig uitgebeeld en het laat zien dat er veel gedegen onderzoek aan vooraf is gegaan. Het spel ontvangt een 8 als cijfer, met het gevechtssysteem als enige minpunt.

²⁵⁴ Bryan Vore, "Apotheon Review – Ancient Greek Art Springs To Life", Game Informer, 3 februari 2015, <http://www.gameinformer.com/games/apotheon/b/pc/archive/2015/02/03/apotheon-review-game-informer.aspx>.

²⁵⁵ Daniel Starkey, "Apotheon Review", *GameSpot* (blog), 6 februari 2015, <https://www.gamespot.com/reviews/apotheon-review/1900-6416025/>.



Een greep uit de gameplay van Apotheon. Bron: Alientrap, *Apotheon*, Microsoft Windows (Alientrap, 2015).

Voor Meghan Sullivan van IGN is het grootste pluspunt ook de manier waarop het spel je de Oudheid laat ‘voelen’. De wapens die je gebruikt zijn goed onderzocht en werken zoals ze dat in de geschiedenis ook deden en de tekenstijl is een ware hommage aan de kunst en cultuur van de Oudheid. Maar hoe geloofwaardig en prachtig dit spel ook op haar overkomt, ze is teleurgesteld door het verhaal en de slechte controls (hoe je je personage bestuurt). Dit geeft voor haar de

doorslag om het cijfer 6.9 te geven.²⁵⁶

Katrina Hill, van arcadesushi.com, is de eerste recensent die minder onder de indruk is van de tekenstijl van het spel. Voor haar voelt het allemaal wat te donker aan. De soundtrack maakt echter veel goed. De spelwereld is voor haar historisch geloofwaardig en een plezier om te ontdekken: “The development team at Apotheon clearly knows their Greek mythology, as the many characters you encounter, or bits of reading you stumble across, do a great job of pulling you into that world.” Het spel wordt uiteindelijk met een 7: “It's beautiful to look at, but clumsy to play, and yet the setting is so vibrant and the level design is so smooth you may continue onward in spite of your frustrations.”²⁵⁷

Voor Marko Susimetsa van de website “Hooked Gamers” is het een leuke bonus dat het spel je probeert te onderwijzen over de Griekse mythologie. Als je alles zou lezen kom je ongeveer te weten wat je in twee boeken zou lezen. De gameplay en het verhaal is redelijk, de uitvoering ervan heel goed. De ‘controls’ (hoe het spel bestuurt) zijn wat minder en daarom krijgt het een 7.8 beoordeeld.²⁵⁸

Voor Peter Parrish van de gameblog PCInvasion is het epische en mythische verhaal het leukste van het spel. De perfect uitgevoerde tekenstijl helpen daar enorm bij. Het realisme valt hem doorgaans in het spel op, bijvoorbeeld bij de wapens en in passages van Homerus en citaten uit *Bibliotheca*. Het gevechtssysteem voelt ook realistisch aan, bijvoorbeeld dat je met je schild de hoek van elke slag of inslag

²⁵⁶ Meghan Sullivan, “Apotheon Review”, *IGN* (blog), 4 februari 2015, <http://www.ign.com/articles/2015/02/05/apotheon-review>.

²⁵⁷ Katrina Hill, “Apotheon Review”, *Arcade Sushi*, 11 februari 2015, <http://arcadesushi.com/apotheon-review-pc/>.

²⁵⁸ Marko Susimetsa, “Apotheon PC Review - ‘Inspiration from Greek Pottery’ | Hooked Gamers”, 25 februari 2015, <http://www.hookedgamers.com/pc/apotheon/review/article-1419.html>.

van pijlen goed moet inschatten. Ook het feit dat elk van je wapens kan breken bevalt Parrish. Zonder vervolgens enige minpunten te benoemen wordt dit spel beoordeeld met een 8.²⁵⁹



Een ander voorbeeld van de alom geprezen tekenstijl in Apotheon. Bron: Alientrap, *Apotheon*, Microsoft Windows (Alientrap, 2015).

In de recensie van Eurogamer.net is er geen aandacht voor de setting. De tekenstijl wordt stijlvol en aantrekkelijk genoemd en het verhaal wordt vergeleken met een andere game (*God of War*) maar los van dat wordt er alleen maar over de uitvoering van de gameplay geschreven (hoe de puzzels en het gevechtstelsel geïmplementeerd zijn). Het spel krijgt beoordeeld met een 8.²⁶⁰

Voor Paul King van Kill Screen is de historische geloofwaardigheid een

groot pluspunt: “Everything and everyone looks and acts just as though the figures of Grecian urns might, their limbs and movements more marionette than natural.” Later vervolgt hij zijn betoog door het volgende te stellen: “There is virtue in faithfulness to a source material. Apotheon appears at first a careful study as a big beautiful tribute to [Greek Mythology and] its art style.” Over gameplay geen woord in deze recensie en het is onduidelijk waaraan het spel uiteindelijk zijn lagere score verdient (6.5). De hoeveelheid geweld weet de recensent wat te ontstemmen omdat de kracht van het spel volgens hem in de niet-gewelddadige stukken zit.²⁶¹

In de recensie op de website van het Engelse dagblad *Metro* komt de verrassende setting als eerste aan bod. Nog nooit heeft de recensent zo’n soort spel in deze setting gespeeld en het werkt volgens hem verrassend goed. Het verhaal van Nikandros maakt op Roger Hargreaves grote indruk: “Aided by some excellent voiceovers, and the distinctive visuals, it commands a grand sense of authenticity, despite not being based on any one specific myth.” Ook de setting en de tekenstijl bevallen met als resultaat een beoordeling van een 8.²⁶²

²⁵⁹ Peter Parrish, “Apotheon Review”, *PC Invasion* (blog), 3 februari 2015, <https://www.pcinvasion.com/apotheon-review/>.

²⁶⁰ Dan Whitebread, “Apotheon Review”, *Eurogamer* (blog), 5 februari 2015, <https://www.eurogamer.net/articles/2015-02-05-apotheon-review>.

²⁶¹ Paul King, “Apotheon Makes Us All Barbarians”, Kill Screen, 10 februari 2015, <https://killscreen.com/articles/apotheon-makes-us-barbarians/>.

²⁶² Roger Hargreaves, “Game Review: Apotheon Is Guacamelee for Ancient Greece”, *Metro* (blog), 5 februari 2015, <https://metro.co.uk/2015/02/05/apotheon-review-ancient-greek-for-awesome-5050712/>.

5.2.2 Gebruikersrecensies

‘Not A Professor’ geeft aan dat hij archeologie studeert en groot fan is van Griekse mythologie. Voor hem was de historische geloofwaardigheid de belangrijkste reden voor de aankoop van het spel: “Media accurately depicting the Greek Gods is hard to find, and doubtly so for video games. But Apotheon completely nails



Map van Olympus, volgens sommigen is de Griekse mythologie historische geloofwaardig nagemaakt in Apotheon. Bron: Alientrap, *Apotheon*, Microsoft Windows (Alientrap, 2015).

everything. This game wasn't written by people who read through a couple wikipedia pages and called it day; literally everything about the Gods is correct, from their attitudes to their ironic demise, and even their allegences. Basically: the developers for this game researched the hell out of Ancient Greece, and I kind of want to kiss every one of them for it. 10/10.”²⁶³ Dit beeld komt eigenlijk in meerdere recensies naar boven, zo ook in die van ‘Psychedelic Adventurer:

“As a classicist and avid reader of mythology I consider this a hidden gem. A good story and decent combat, coupled with the most immersive and unique artstyle I have ever seen makes this a must buy for anyone who wants to put a toe into Greek mythology.”²⁶⁴

Voor anderen echter maakt de historische setting weinig uit (of wordt daar in ieder geval geen opmerking over gemaakt in de recensie). Voor ‘Shasli-Shazouk’ zijn dit de drie ‘selling points’ van het spel: “Wonderful art, beautiful music and an innovative combat system.”²⁶⁵ De iets uitgebreidere recensie van DivideBy0 komt op hetzelfde neer.²⁶⁶ Voor Reberk was het louter de gameplay dat hem overtuigde.²⁶⁷ De recensie van ‘Chilling Floor 2’ is het precies over dezelfde dingen eens maar voegt toe dat hij werkelijk genoot van de verwijzingen naar de Griekse mythologie.²⁶⁸ Bijna precies dezelfde teksten worden geuit in de recensie van Bender.²⁶⁹

²⁶³ “Steam Community :: Not a Professor :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198184374927/recommended/208750/>.

²⁶⁴ “Steam Community :: Psychedelic Adventurer :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/StarSide/recommended/208750/>.

²⁶⁵ “Steam Community :: Shashli-Shazouk :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198053722011/recommended/208750/>.

²⁶⁶ “Steam Community :: DivideBy0 :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/ocjunkie/recommended/208750/>.

²⁶⁷ “Steam Community :: Reberk :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/reberk/recommended/208750/>.

²⁶⁸ “Steam Community :: Chilling Floor 2 :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, https://steamcommunity.com/id/astral_cyborg/recommended/208750/.

²⁶⁹ “Steam Community :: Bender :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/WitcherPWNS/recommended/208750/>.

In de uitgebreide recensie van ‘Androklos’ wordt het verhaal en de immersiveness die het spel biedt geprezen. De prachtige tekenstijl, welke aanvoelt alsof het direct uit de tijd gegrepen is, tezamen met de geweldige soundtrack zorgen ervoor dat deze persoon de setting zeer geloofwaardig acht. Net zoals *Valiant Hearts* biedt dit spel je de mogelijkheid meer te weten te komen over de geschiedenis via bepaalde voorwerpen. Samenvattend: “Apotheon isn't just a game, it's artistic experience-from graphics and soundtrack to storytelling. If you're fan of greek mythology this game is just for you. My final verdict- 9/10 -a great game.”²⁷⁰

‘FlipperIsADolphin’ schrijft dat als je geïnteresseerd bent in die periode van de geschiedenis dat je dit spel zeker moet kopen. De uitdagende gameplay maken dit spel voor hem, terwijl hij het clichématige verhaal (is al in andere games gedaan) en het feit dat je met keyboard en muis per se moet spullen als minpunten beschouwt. Desalniettemin kan hij dit spel iedereen aanraden.²⁷¹

‘GuanYu’ vat zijn eigen recensie als volgt samen: “Apotheon is a 2D side scrolling masterpiece, a game where you can learn about Greek mythology while mooching around a variety of areas looting places, befriending people and taking on the gods themselves. Quality artwork, awesome soundtrack and decent gameplay keeps you engulfed in the game.”²⁷²

5.2.3 Conclusie

Voor spelers van *Apotheon* is een nauwkeurige representatie van de historische setting ook belangrijk. Zowel professionele recensenten als Steamgamers weiden veel uit over de geloofwaardigheid van de mythologische setting. En ook al staan mythen en geloofwaardigheid als concepten op gespannen voet met elkaar is er volgens velen wel sprake van historische geloofwaardigheid bij een representatie van de oudheid zoals dat het geval is in dit spel. Net zoals bij *Valiant Hearts* draagt de tekenstijl bij aan historische geloofwaardigheid. Het vermogen om tot immersie te komen is dus niet gekoppeld aan realistische graphics maar aan het gevoel dat bij een gamer wordt opgeroepen. Realistisch nagemaakte wapens en andere voorwerpen kunnen hier bij helpen maar vaker is het een combinatie van de soundtrack en de presentatie van een spel. Het is gebleken dat historische geloofwaardigheid een belangrijk beoordeelpunt is in beide actie-avonturenspeellen.

5.3 deelconclusie actie-avonturen games

Apotheon en *Valiant Hearts: The Great War* zijn twee spellen met verschillen. *Valiant Hearts* is meer georiënteerd op het verhaal en is niet gewelddadig terwijl *Apotheon* wel gewelddadig is en een compleet andere setting heeft. Op gameplay gebied zijn er echter veel gelijkenissen. Zo zijn het beide sidescrolling games en bestaat de gameplay uit een combinatie van actie en puzzels oplossen. Ook hebben ze beide een kenmerkende tekenstijl. Voor recensenten van dit type spellen lijkt het historisch karakter enorm belangrijk,

²⁷⁰ “Steam Community :: Androklos :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/Androklos/recommended/208750/>.

²⁷¹ “Steam Community :: Flipper Is A Dolphin :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/id/delfinofurioso/recommended/208750/>.

²⁷² “Steam Community :: Guan Yu :: Review for Apotheon”, geraadpleegd 18 mei 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198015691832/recommended/208750/>.

misschien wel het belangrijkste onderdeel van het spel. De manier waarop er met dat verleden om wordt te gaan lijkt ook te verschillen. Vooral bij het spelen van *Valiant Hearts* lijkt de gamer een belangrijke geschiedenisles te leren. Deze les zit hem niet in historische feiten maar in een emotioneel beladen verhaal over hoe wreed en menselijk een oorlog kan zijn. Hoewel dit historisch inzicht niet bij iedereen even duidelijk naar boven komt (onder meer door de over-the-top gameplay af en toe). Voor de meesten is juist deze luchtige tekenstijl, met daarbij de krachtige muziek, een geschikte manier om zo'n zwaarmoedig verhaal over te brengen. In mindere mate geldt dit ook voor *Apotheon*. Juist door deze emotie is het voor velen mogelijk een heugelijk inzicht over de geschiedenis te krijgen. Deze ervaring deed mij denken aan de eerder beschreven historische ervaring van Frank Ankersmit. De manier waarop Ankersmit beschrijft hoe de historische ervaring van Johan Huizinga plaatsvond, een gevoel dat je overvalt bij het bekijken of aanschouwen van een historisch beeld of artefact, wat op zijn beurt weer kan leiden tot een inzicht over de geschiedenis, deed mij erg veel denken aan de ervaringen beschreven in de recensies van met name *Valiant Hearts*.²⁷³

De tekenstijl van actie-avonturen spellen maakt het dus mogelijk, zonder dat er per sé sprake is van immersiveness, een gevoel over te brengen over de geschiedenis. Met zo een (niet-realistische) tekenstijl kan een spel dus alsnog historisch geloofwaardig voor gamers zijn. Historische geloofwaardigheid hoeft dus niet gelijk te staan aan realisme. Historische authenticiteit draagt zeker bij aan historische geloofwaardigheid maar de echte waarde (voor verder historisch onderzoek) in zo'n spel is het 'gevoel' dat een spel overbrengt. Dat gevoel brengt een inzicht over de geschiedenis voort en dat blijkt uit recensies van beide games.

²⁷³ Ankersmit, *De historische ervaring*, 34.

Hoofdstuk 6 Conclusie

6.1 Algemene conclusie

Voor acht onderzochte games, van vier verschillende genres zijn er verschillende uitkomsten te noteren. In elk van de recensies van alle verschillende games is het historische karakter van wisselend belang. Op de hoofdvraag (*In hoeverre is historische geloofwaardigheid van belang voor de waardering van historische games door spelers en op welke wijze komt dit tot uiting in recensies van historische games?*) valt dus geen eenduidig antwoord te geven. Per genre zijn wel enigszins generaliserende uitspraken te doen. Met elke deelvraag (*In hoeverre is het historisch karakter in [genre] van belang voor professionele en gebruikersrecensenten?*) heb ik gepoogd te analyseren in hoeverre en of er sprake kan zijn van een bepaalde omgang met het verleden voor de professionele en gebruikersrecensenten. Voor shooters hebben we gezien dat het heel belangrijk is dat er een geloofwaardig beeld van het verleden wordt gepresenteerd. Gameplay bleef belangrijker, maar wanneer het om een bekende setting gaat (bijvoorbeeld de Tweede Wereldoorlog in *Call of Duty WWII*) zijn vooral de gebruikersrecensenten extra kritisch op hoe iets wordt gerepresenteerd en dan met name in vergelijking tot andere films en games met hetzelfde historische setting als onderwerp. Voor strategiegames lijkt het historisch karakter weinig uit te maken. Ook wordt er weinig geschreven over ‘immersiveness’. Deze spellen lijken voor het grootste deel gespeeld te worden voor de gameplay. Jerome De Groot ziet bij strategiegames daarom een verschil met bepaalde shooters (zoals *Battlefield*) in het streven naar historische geloofwaardigheid.²⁷⁴ Mark Walker, schrijver en gamedesigner, beschrijft dat in strategiegames vaker op een soort van *Hollywood*-geschiedenis is gebaseerd. Dat wil zeggen dat de game op bepaalde algemeen bekende narratieve elementen binnen de geschiedenis voortborduurt. Dit om de herkenbaarheid met het verleden op te roepen.²⁷⁵ Voor recensenten van de bestudeerde actie-rollenspelgames lijkt het historisch karakter eerder een leuke bijkomstigheid waar verder niet heel veel verdere eisen wat betreft historische authenticiteit worden gesteld, wellicht omdat de setting ook voor de meesten onbekend is. Realisme wordt gewaardeerd in dit soort spellen tot op zekere hoogte (als het ten koste van gameplay gaat dan ziet men de toegevoegde waarde er vaak niet van in). Bij actie-avonturen spellen blijkt dat de tekenstijl een uitstekende manier is om een krachtige, emotionele boodschap over de geschiedenis te vertellen. Immersiveness hoeft dus niet altijd gekoppeld te zijn aan realistische graphics.

Een betere vraag, over het geheel van alle onderzoeksresultaten bezien, is wellicht of er een toegevoegde waarde van een historische nauwkeurige game voor een gamer blijkt te zijn. Belangrijk om hierbij in acht te nemen is het feit dat er niet zo iets bestaat als een absolute waarheid over de geschiedenis. Wat wij als onderzoekers weten over de geschiedenis zit vol met gaten, onnoemelijke gebeurtenissen en wanneer er wel bronnen zijn overgeleverd is het altijd de vraag in hoeverre deze aan bewerking onderhevig geweest zijn. Bronnen zijn verwoest, vergeten en gemanipuleerd naar alle waarschijnlijkheid. Dit is vooral het geval bij de games met een setting van een eeuw terug of nog langer. Bij een game over de middeleeuwen of het Oude Egypte (denk aan *Kingdom Come: Deliverance*) moeten de onderzoekers het doen met

²⁷⁴ De Groot, *Consuming History*, 144.

²⁷⁵ Walker, *Games That Sell*, 180.

‘puzzelstukjes’ van verschillende verslagen van hoe het leven in die tijd eruit gezien had kunnen zijn. Van een werkelijk historisch authentieke game kan dus in dat geval nooit sprake zijn. Dan is er ook nog de vraag in hoeverre de bronnen waarop het spel gebaseerd zijn andere bronnen tegenspreken. Een goede historicus kan allerlei bronnen tegen elkaar opwegen en dan tot weloverwogen en toegelicht besluit komt in wat wel en of niet een betrouwbare versie van het verleden kan zijn. Dit vergt een zelfbewuste aanpak, in hoeverre spelen, als historicus, je eigen vooroordelen en voorkennis een rol in die afweging? Als historicus is de tijd waarin geleefd wordt, met de nationaliteit die je draagt ook van invloed op de geschiedschrijving. Al deze implicaties worden niet toegelicht in videogames.

Er bestaat dus niet zoiets als een objectieve waarheid over de geschiedenis en een representatie daarvan in videogames. En stel dat er wel zoiets zou bestaan en alles perfect naar de waarheid zou zijn gemaakt in een game dan is er nog altijd de vraag wat er wel en vooral ook niet wordt getoond. Ook dit is een proces waarbij bepaalde aannames en voorkeuren van ontwikkelaars en historici een rol spelen. Zo wordt er veel niet in een game toegelaten omwille van politieke correctheid. Zo kun je geen kinderen vermoorden in alle bestudeerde games. Worden bepaalde gevoelige religieuze, sociale en etnische geschillen niet belicht in bijvoorbeeld *Assassins Creed: Origins* (racisme van Grieken tegenover Egyptenaren was aan de orde van de dag) of bij *Kingdom Come: Deliverance* (religieuze twists worden niet uitgelicht). Bij *Call of Duty WWII* hebben we gezien dat er ook dingen toegevoegd aan een spel worden omwille van politieke correctheid (bijvoorbeeld de aanwezigheid van donkere en vrouwelijke soldaten). Dan is er ook nog de vraag in hoeverre het besturen van een protagonist of een middeleeuwse beschaving echt historisch kan zijn. Hiermee wil ik zeggen dat games altijd in een bepaald keurslijf worden gemaakt. Strategiespellen moeten als strategiespellen gespeeld worden. Wanneer je als ontwikkelaar ervoor kiest een rollenspelgame te maken, dan zullen daar bepaalde manieren van het besturen en het vorderen van je personage bij horen. Dit is nooit hoe dat vroeger geweest kan zijn. Een historische game is op zijn best dus een pretpark met een historische vernislaagje. In de eerste en laatste plaats dient de gamer vermaakt te worden. Als gamer kijk je altijd naar het verleden met een blik van het heden (en ook iedereen is cultureel geprefigureerd). In die zin kan je je nooit volledig bewust zijn van hoe iets geweest is, ook al zou er iets bestaan als een objectieve waarheid, alsnog zul je een verwarrend beeld van de geschiedenis hebben. Een game kan op zijn best (ten dele) historisch geloofwaardig overkomen door bijvoorbeeld een accurate recreatie van wapens (zoals dat het geval is bij de shooters) uiteindelijk zullen het altijd fantasiecreaties blijven. Als gamer kun je niet verwachten van een game dat het dus volledig realistisch is, net zoals een ontwikkelaar nooit zou moeten uitspreken een volledig realistische game te maken. In mijn onderzoek heb ik gemerkt dat die verwachting er voor het grootste deel niet is. Historische geloofwaardigheid is belangrijk bij alle onderzochte spellen. Gameplay is in alle gevallen echter een belangrijker criterium. Wanneer de setting bekend is bij velen zoals dat bij *Call of Duty WWII* het geval is wordt het verleden extra kritisch onder de loep genomen en is historische geloofwaardigheid in een keer een doorslaggevend criterium voor met name de gebruikers.

6.2 Beperkingen en variabelen binnen het onderzoek

Een belangrijke beperking van mijn onderzoek is dat ik niet alle recensies heb kunnen bestuderen per game. 20 recensies per spel is nog altijd een (willekeurige) sample. De meeste aandachtspunten komen in beide types recensies wel aan bod. Maar het zou kunnen zijn dat ik bepaalde meningen niet heb kunnen meewegen in mijn analyse. De kans dat mijn deelconclusies er anders had uitgezien acht ik echter klein omdat ik het idee heb dat ik met deze sample wel het scala aan verschillende meningen heb behandeld. Telkens na het lezen van vijf of zes van elk soort recensies, kwam ik niet heel veel recensies tegen met andere of tegenstrijdige meningen. Ten tweede is er een grote verscheidenheid aan achtergronden van recensenten. Ik heb gekeken of eenzelfde recensent voor een ander spel van een ander genre uit mijn lijst ook een recensie had geschreven, dit bleek niet het geval. Op die manier had ik per persoon kunnen kijken of er verschillen waren in de waardering van de historische setting van een spel. Zo heb je dus te maken met verschillende achtergronden, mensen met verschillende interesses (de een met een achtergrond in de geschiedenis, de ander heeft geen interesse in geschiedenis maar alleen in gameplay). Ten derde is een recensie niet de enige manier om mijn hoofdvraag te beantwoorden. In een zelfde opzet had ik in plaats van recensies te bestuderen ook enquêtes kunnen houden onder gamers, wat wel andere beperkingen weer met zich mee zou brengen. Ten vierde blijft het lastig, ondanks het feit dat ik trots ben op mijn keuze voor de games van elk genre omdat ze binnen elke genre veel op elkaar lijken qua gameplay en alle ontwikkelaars ervan nastreefden een historisch geloofwaardig spel op de markt te brengen, om bepaalde uitspraken over een verschil in de beleving van historische geloofwaardigheid te doen per genre. Dit omdat elk spel, ondanks de gameplaygelijkenissen, toch verschilt van de ander.

6.3 implicatie onderzoek en suggestie verder onderzoek

Met het inzicht dat gamers in eerste instantie zich niet bekommeren om historische authenticiteit maar dat de representatie van het verleden wel tot zekere inzichten kan leiden (het beste voorbeeld daarvan is *Valiant Hearts*, waar bijna elke recensent tot de conclusie komt dat het iets heeft geleerd over hoe wreed de Eerste Wereldoorlog was en geraakt was door de menselijke kant van de oorlog) wordt mijn initiële verwachting bevestigd: namelijk dat het niet zo zeer gaat om *wat* er uit gebeeld wordt en hoe dat in elkaar steekt maar meer om de spelervaring; het opgaan in een spel, totaal ge-immersed zijn, waardoor je een glimp kan krijgen van hoe iets geweest kon zijn. Implicatie van mijn onderzoeksresultaat is daarom dat het medium van games zich niet echt leent om cognitieve claims over te maken, in de eerste plaats spelen gamers games om het plezier. Plezier is een gevoel en zo wordt de historische setting van een historische game en daarmee de ‘echtheid’ daarvan ook beleefd. In termen van historische geloofwaardigheid is de frase: ‘het voelt geloofwaardig’ toch wel het meest voorkomend in alle bestudeerde recensies. Het zou evengoed een combinatie van kennis en gevoel kunnen zijn. Vanuit de beperkte kennis die iemand ter beschikking heeft tezamen met bijvoorbeeld de mate van immersie kan iets geloofwaardig overkomen. Ook hier zijn de parateksten noemenswaardig. Het lijkt erop dat wanneer het een gangbare mening is dat iets geloofwaardig is (of niet: zoals dat het geval bij *Call of Duty WWII* was), met name bij de gebruikersrecensies, dat anderen daar vaak in mee gaan. Je reputatie op een platform als Steam kan op het spel staan als je als gamer een

tegenstrijdige mening verkondigd. Een suggestie voor verder onderzoek zou dan ook zijn om voort te borduren op dit inzicht. Historici die games onderzoeken zouden zich moeten richten op de ervaring die een game teweeg brengt. Wat brengt een spel over, over de geschiedenis? Wat is de waarde van die uitkomsten voor historici?

Bibliografie

Primaire bronnen

- “Age of Empires III”. Metacritic. Geraadpleegd 14 mei 2018. <http://www.metacritic.com/game/pc/age-of-empires-iii>.
- “Age of Empires III Review - PC - Page 3”. The Gamers’ Temple. Geraadpleegd 14 mei 2018. <https://www.gamerstemple.com>.
- Altano, Arthur Gies & Brian. “Battlefield VS. Call of Duty: By the Numbers”. *IGN* (blog), 5 augustus 2011. <http://www.ign.com/articles/2011/08/05/battlefield-vs-call-of-duty-by-the-numbers>.
- Andy Kelly Review. “Kingdom Come: Deliverance Review”. *pcgamer*. Geraadpleegd 20 februari 2018. <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-review/>.
- “Apotheon”. Metacritic. Geraadpleegd 13 juni 2018. <http://www.metacritic.com/game/pc/apotheon>.
- “Assassin’s Creed® Origins op Steam”. Geraadpleegd 12 juni 2018. https://store.steampowered.com/app/582160/Assassins_Creed_Origins/.
- “Assassin’s Creed Origins”. Metacritic. Geraadpleegd 12 juni 2018. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-origins>.
- “Assassin’s Creed Origins Is Flawed, but Fun: Review”. *NY Daily News*. Geraadpleegd 12 maart 2018. <http://www.nydailynews.com/entertainment/assassin-creed-origins-flawed-fun-review-article-1.3599060>.
- “Assassin’s Creed Origins Review”. *We Got This Covered* (blog), 30 oktober 2017. <http://wegotthiscovered.com/gaming/assassins-creed-origins-review/>.
- “Assassin’s Creed Origins Review”. *VideoGamer.com*. Geraadpleegd 12 maart 2018. <https://www.videogamer.com/reviews/assassins-creed-origins-review>.
- “Assassin’s Creed: Origins Review | RPG Site”. Geraadpleegd 12 maart 2018. <https://www.rpgsite.net/review/6259-assassin-s-creed-origins-review>.
- “Battlefield 1 for PlayStation 4 Reviews - Metacritic”. Geraadpleegd 12 juni 2018. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.
- Bell, Alice. “Assassin’s Creed Origins Review”. *VideoGamer.com*, 1 november 2017. <https://www.videogamer.com/reviews/assassins-creed-origins-review>.
- “Bespaar 75% op Apotheon op Steam”. Geraadpleegd 13 juni 2018. <https://store.steampowered.com/app/208750/Apotheon/>.
- Brugge, Wouter. “Assassin’s Creed Origins - Review | Power Unlimited”, 26 oktober 2017. <https://www.pu.nl/artikelen/review/assassins-creed-origins-review/>.
- Burke, Ron. “Age of Empires III Review”. *GAMING TREND* (blog), 8 november 2005. <http://gamingtrend.com/feature/reviews/age-of-empires-iii-review/>.
- Butts, Steve. “Age of Empires III”. *IGN* (blog), 14 oktober 2005. <http://www.ign.com/articles/2005/10/14/age-of-empires-iii?page=4>.
- . “Medieval II: Total War Review”. *IGN* (blog), 10 november 2006. <http://www.ign.com/articles/2006/11/10/medieval-ii-total-war-review?page=1>.
- “Call of Duty®: WWII op Steam”. Geraadpleegd 12 juni 2018. https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/.
- “Call of Duty: WW2 Review”. *Digitalchumps* (blog). Geraadpleegd 2 mei 2018. <http://digitalchumps.com/call-duty-ww2-review/>.
- “Call of Duty: WWII”. Metacritic. Geraadpleegd 12 juni 2018. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-wwii>.
- “Call of Duty: WWII for PC Reviews - Metacritic”. Geraadpleegd 3 april 2018. <http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-wwii>.
- “Call of Duty WWII Review – Crazy Ain’t the Half of It!” *App Trigger* (blog), 9 november 2017. <https://apptrigger.com/2017/11/09/call-duty-wwii-review-crazy-aint-half/>.
- Cartoon Violence (Review)”. *VentureBeat* (blog), 24 juni 2014. <https://venturebeat.com/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review/>.

Chadwell, Dustin. "Battlefield 1 Review for PS4, Xbox One, PC". *Gaming Age*, 24 oktober 2016. <http://www.gaming-age.com/2016/10/battlefield-1-review-ps4-xbox-one-pc/>.

Clare, Oliver. "Age of Empires III". *Eurogamer* (blog), 24 oktober 2005. https://www.eurogamer.net/articles/r_aoe3_pc.

Clements, Ryan. "RPGs Took Over Every Video Game Genre". *IGN* (blog), 12 december 2012. <http://www.ign.com/articles/2012/12/12/rpgs-took-over-every-video-game-genre>.

Concepcion, Miguel. "Battlefield 1 Review". *GameSpot* (blog), 17 oktober 2016. <https://www.gamespot.com/reviews/battlefield-1-review/1900-6416555/>.

corpsed. "Battlefield 1 review". *Metacritic*, 21 oktober 2016. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

criticool. "Battlefield 1". *Metacritic*, 8 januari 2017. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

"Discovery Tour Mode of Assassin's Creed: Origins". Geraadpleegd 9 april 2018. <http://support.ubi.com/en-GB/Faqs/000031846/Discovery-Tour-Mode-of-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>.

Dodson, Joe. "Age of Empires III Review". *GameRevolution*, 1 november 2015. <http://www.gamerevolution.com/review/36011-age-of-empires-iii-review>.

Doug Trein. "'Kingdom Come: Deliverance' Review: Bohemian Rhapsody". *FANDOM*, 14 februari 2018. <http://fandom.wikia.com/articles/kingdom-come-deliverance-review>.

DrBuckaroo. "Battlefield 1". *Metacritic*, 28 oktober 2016.

Ferris, Duke. "Medieval II: Total War Review - GameRevolution", 15 december 2006. <http://www.gamerevolution.com/review/37762-medieval-ii-total-war-review>.

Fillari, Alessandro. "Assassin's Creed Origins Review". *GameSpot* (blog), 26 oktober 2017. <https://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-origins-review/1900-6416794/>.

Forstin, Jonathan. "Valiant Hearts: The Great War PC Review - 'Gorgeous Game' | Hooked Gamers", 1 juli 2014. http://www.hookedgamers.com/pc/valiant_hearts_the_great_war/review/article-1280-3.html.

Forward, Jordan. "Call of Duty: WW2 PC review". *PCGamesN*, 6 november 2017. <https://www.pcgamesn.com/call-of-duty-wwii/cod-ww2-pc-review>.

GiftofGab. "Battlefield 1". *Metacritic*, 21 oktober 2016. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

Gonoru. "Battlefield 1". *Metacritic*, 8 november 2016. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

Hafer, T. J. "Kingdom Come: Deliverance Review". *IGN* (blog), 16 februari 2018. <http://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>.

Hancock, Patrick. "Review: Apotheon". *destructoid*, 3 februari 2015. <https://www.destructoid.com/review-apotheon-287100.phtml>.

Hargreaves, Roger. "Game Review: Apotheon Is Guacamelee for Ancient Greece". *Metro* (blog), 5 februari 2015. <https://metro.co.uk/2015/02/05/apotheon-review-ancient-greek-for-awesome-5050712/>.

Harms, William. "Age of Empires III Review". *gamesradar*, 10 maart 2016. <https://www.gamesradar.com/age-of-empires-iii-review/>.

Hiil, Katrina. "Apotheon Review". *Arcade Sushi*, 11 februari 2015. <http://arcadesushi.com/apotheon-review-pc/>.

Houghton, Matt. "Game Chronicles - Review", 14 november 2006. <http://www.gamechronicles.com/reviews/pc/aoe3/aoe3.htm>.

Hubbard, Chris. "Kingdom Come: Deliverance Review - OPN | The Overpowered Noobs". Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://www.opnoobs.com/reviews/adventure/kingdom-come-deliverance>.

"Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music". *NASDAQ.com*, 13 juni 2016. <http://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585>.

Irwin, Jonathan. "Kingdom Come: Deliverance PC Review - 'RPG Becomes RRPg' | Hooked Gamers", 13 februari 2018. https://www.hookedgamers.com/pc/kingdom_come_deliverance/review/article-1906.html.

ItsJustJ. "Battlefield 1". Metacritic, 4 november 2016. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

jessda123. "Battlefield 1". Metacritic, 5 november 2016. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

Kamikazeshocki. "Battlefield 1". Metacritic, 24 mei 2017. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

Kasavin, Greg. "Age of Empires III Review". *GameSpot* (blog), 14 oktober 2005. <https://www.gamespot.com/reviews/age-of-empires-iii-review/1900-6135842/>.

Kosak, Dave. "GameSpy: Age of Empires III - Page 1", 18 oktober 2005. <http://pc.gamespy.com/pc/age-of-empires-iii/659812p1.html>.

Kietzmann, Ludwig. "Valiant Hearts: The Great War Review: Friends in Low Places". Engadget, 24 juni 2014. <https://www.engadget.com/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review-friends-in-low-places/>.

King, Paul. "Apotheon Makes Us All Barbarians". Kill Screen, 10 februari 2015. <https://killscreen.com/articles/apotheon-makes-us-barbarians/>.

"Kingdom Come: Deliverance". Metacritic. Geraadpleegd 12 juni 2018. <http://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance>.

"Kingdom Come: Deliverance | Review | Gamer.nl". Geraadpleegd 20 februari 2018. <https://gamer.nl/artikelen/review/kingdom-come-deliverance-2/>.

"Kingdom Come: Deliverance – Review". Power Unlimited. Geraadpleegd 20 februari 2018. <http://www.pu.nl/artikelen/review/kingdom-come-deliverance-review/>.

"Kingdom Come: Deliverance op Steam". Geraadpleegd 12 juni 2018. https://store.steampowered.com/app/379430/Kingdom_Come_Deliverance/.

———. "GameSpy: Medieval II: Total War - Page 1", 17 november 2016. <http://pc.gamespy.com/pc/medieval-2-total-war/746647p1.html>.

Lane, Rick. "Kingdom Come: Deliverance Review – Impressively Detailed Medieval Life Sim". *the Guardian*, 15 februari 2018. <http://www.theguardian.com/games/2018/feb/15/kingdom-come-deliverance-review-medieval-rpg>.

Livingston, Christopher Livingston. "Assassin's Creed Origins Review". <https://www.facebook.com/pcgamer magazine>, 1 november 2017. <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-origins-pc-review/>.

Madsen, Hayes. "Battlefield 1 Review". *Twinfinite* (blog), 21 oktober 2016. <https://twinfinite.net/2016/10/battlefield-1-review/>.

McDonald, Tim. "Battlefield 1 Review". *PC Invasion* (blog), 26 oktober 2016. <https://www.pcinvasion.com/battlefield-1-review/>.

"Medieval II: Total War". Metacritic. Geraadpleegd 16 mei 2018. <http://www.metacritic.com/game/pc/medieval-ii-total-war>.

"Medieval II: Total War™ op Steam". Geraadpleegd 12 juni 2018. https://store.steampowered.com/app/4700/Medieval_II_Total_War/.

Meer, Alec. "Medieval 2: Total War". *Eurogamer* (blog), 13 november 2006. https://www.eurogamer.net/articles/M2TW_rev_eg.

Michael_Stars_5. "Battlefield 1". Metacritic, 11 augustus 2017. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

Morganti, Emily. "Valiant Hearts: The Great War Review - Page 2". *Adventure Gamers*, 22 augustus 2014. <https://adventuregamers.com/articles/view/26971/page2>.

Nichols, Scott. "Valiant Hearts: The Great War Review". *Digital Spy*, 25 juni 2014. <http://www.digitalspy.com/gaming/review/a580481/valiant-hearts-the-great-war-review-pc-a-war-game-with-a-heart/>.

November 04, James Davenport, en 2017Review. "Call of Duty: WWII Review". *pcgamer*. Geraadpleegd 3 april 2018. <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-wwii-review/>.

Ocampo, Jason. "Medieval II: Total War Kingdoms Review". *GameSpot* (blog), 7 september 2007. <https://www.gamespot.com/reviews/medieval-ii-total-war-kingdoms-review/1900-6178312/>.

Ofisi. "Kingdom Come: Deliverance (PC) Review - Page 1 - Cubed3", 13 februari 2018. <http://www.cubed3.com/review/4613/1/kingdom-come-deliverance-pc.html>.

OutDorJustice90. "Battlefield 1". Metacritic, 18 oktober 2016. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1>.

Parrish, Peter. "Apotheon Review". *PC Invasion* (blog), 3 februari 2015. <https://www.pcinvasion.com/apotheon-review/>.

———. "Valiant Hearts: The Great War Review". *PC Invasion* (blog), 27 juni 2014. <https://www.pcinvasion.com/valiant-hearts-pc-review/>.

Pearce, Alanah. "Assassin's Creed Origins Review". *IGN* (blog), 26 oktober 2017. <http://www.ign.com/articles/2017/10/26/assassins-creed-origins-review>.

Pearce, Daniel. "Battlefield 1 Review", 2 november 2016. <https://www.thedigitalfix.com/gaming/content/3814/battlefield-1/>.

Petit, Carolyn. "Valiant Hearts: The Great War Review". *GameSpot* (blog), 24 juni 2014. <https://www.gamespot.com/reviews/valiant-hearts-the-great-war-review/1900-6415800/>.

Priest, Simon. "Medieval 2: Total War PC Review | GameWatcher", 1 november 2006. <https://www.gamewatcher.com/reviews/medieval-2-total-war-review/10133>.

"PS4 Review - 'Call of Duty: WWII'". *WorthPlaying*. Geraadpleegd 10 mei 2018. <http://worthplaying.com/article/2017/11/15/reviews/106083/>.

Rausch, Allen. "GameSpy: Art & Design: The Alternate History of Age of Empires III - Page 1", 14 oktober 2005. <http://pc.gamespy.com/pc/age-of-empires-iii/658725p1.html>.

Ray, Jeremy. "'Assassin's Creed Origins' Review: A Medjay Makeover with Big Improvements". *FANDOM*, 27 oktober 2017. <http://fandom.wikia.com/articles/assassins-creed-origins-review>.

Reid, Tim. "Kingdom Come: Deliverance Review | New Game Network", 25 februari 2018. <https://www.newgamenetwork.com/article/1863/kingdom-come-deliverance-review/>.

Riach, Stephen. "Battlefield 1 : Game Over Online", 9 november 2016. <http://www.game-over.com/content/2016/11/battlefield-1/>.

Robinson, Calvin. "Call of Duty: WWII Review". *God Is a Geek: Video Game Reviews, Previews, Videos, Podcasts, and More*. (blog), 3 november 2017. <http://www.godisageek.com/reviews/call-of-duty-wwii-review/>.

Rouse, Richard. *Game design: theory & practice*. 2nd ed. Plano, Tex: Wordware Pub, 2005.

RumDragon. "PC Review - 'Age of Empires III'". *WorthPlaying*, 5 december 2005. <http://worthplaying.com/article/2005/12/5/reviews/29451/>.

Sainsbury, Matthew. "Review: Assassin's Creed Origins (Sony PlayStation 4)". Geraadpleegd 12 maart 2018. <http://www.digitallydownloaded.net/2017/10/review-assassins-creed-origins-sony.html>.

Savage, Phil. "Battlefield 1 Review", 21 oktober 2016. <https://www.pcgamer.com/battlefield-1-review/>.

Smith, Adam. "We Spoke To Developers About Steam User Reviews". *Rock, Paper, Shotgun* (blog), 15 september 2016. <https://www.rockpapershotgun.com/2016/09/15/steam-user-reviews/>.

Soletsky, Phil. "Game Over Online ~ Medieval II: Total War", 22 januari 2007. http://www.game-over.com/reviews/pc/Medieval_II:_Total_War.html.

Stahie, Silviu. "Call of Duty: WWII PC Review - Probably One of the Best Call of Duty Games". *softpedia*. Geraadpleegd 3 april 2018. <http://www.softpedia.com/reviews/games/pc/call-of-duty-wwii-pc-review-518567.shtml>.

Starkey, Daniel. "Apotheon Review". *GameSpot* (blog), 6 februari 2015. <https://www.gamespot.com/reviews/apotheon-review/1900-6416025/>.

"Steam Community :: =UPG= ๖๐๐ Dalek :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™". Geraadpleegd 18 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/toadzilla97/recommended/260230/>.

"Steam Community :: 🤖 :: Review for Kingdom Come: Deliverance". Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/mix7777/recommended/379430/>.

"Steam Community :: Androklos :: Review for Apotheon". Geraadpleegd 18 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/Androklos/recommended/208750/>.

“Steam Community :: Angelova33 :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198287759401/recommended/105450/>.

“Steam Community :: averyn34 :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 20 februari 2018. <http://steamcommunity.com/id/aven1324/recommended/379430/>.

“Steam Community :: Bender :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/WitcherPWNS/recommended/208750/>.

“Steam Community :: Bernardcz :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198025885773/recommended/582160/>.

“Steam Community :: Bluewhale :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/profiles/76561198098328906/recommended/105450/>.

“Steam Community :: Captain Moo Moos :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/CaptainMooMoos/recommended/105450/>.

“Steam Community :: Captain Ulizio :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/TheFreelancerOfficial/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Chilling Floor 2 :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
https://steamcommunity.com/id/astral_cyborg/recommended/208750/.

“Steam Community :: Cybot :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198006572815/recommended/4700/>.

“Steam Community :: DarkNinja13 :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/DarkNinja13/recommended/260230/>.

“Steam Community :: Dave Arnold :: Review for Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/profiles/76561197991845568/recommended/379430/>.

“Steam Community :: Demise4u :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 3 april 2018.
<http://steamcommunity.com/profiles/76561197970800490/recommended/476600/>.

“Steam Community :: DivideBy0 :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/ocjunkie/recommended/208750/>.

“Steam Community :: Dom, Legal-Studies Info-Sec Guy :: Review for Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/Dominator046/recommended/379430/>.

“Steam Community :: Elnor :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/Elnor709/recommended/105450/>.

“Steam Community :: EpicApotheosis :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198026329509/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Flacker9977 :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 3 april 2018.
<http://steamcommunity.com/profiles/76561198040693577/recommended/476600/>.

“Steam Community :: Flipper Is A Dolphin :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/delfinofurioso/recommended/208750/>.

“Steam Community :: G ガーリック B R E A D”. Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/garlickbread>.

“Steam Community :: Genkicoll :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/genkicoll/recommended/260230/>.

“Steam Community :: Guan Yu :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198015691832/recommended/208750/>.

“Steam Community :: Gwyn :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
https://steamcommunity.com/id/iKiinG_/recommended/260230/.

“Steam Community :: Holy Athena :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 20 februari 2018. <http://steamcommunity.com/profiles/76561198041924801/recommended/379430/>.

“Steam Community :: Hugstable :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/huggerbearr/recommended/260230/>.

“Steam Community :: II-TheAssass1n-II :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/L0RDVAD3R/recommended/582160/>.

“Steam Community :: Isaac :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/profiles/76561198050428328/recommended/105450/>.

“Steam Community :: Jack :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/profiles/76561198030502471/recommended/105450/>.

“Steam Community :: Jeff l’chiteur :: Review for Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/r9jeff/recommended/379430/>.

“Steam Community :: JJ :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198040066001/recommended/260230/>.

“Steam Community :: Jon3z :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 11 mei 2018.
https://steamcommunity.com/id/Sensei_Jon3z/recommended/476600/.

“Steam Community :: JonathanWhiting13 :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 12 maart 2018. <http://steamcommunity.com/id/jonathanwhiting13/recommended/582160/>.

“Steam Community :: junie b jones :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 20 februari 2018. <http://steamcommunity.com/id/copyandpasted/recommended/379430/>.

“Steam Community :: Kodijack! :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 13 maart 2018.
<http://steamcommunity.com/id/kodijack/recommended/582160/>.

“Steam Community :: Kosmozuikis :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 12 maart 2018.
<http://steamcommunity.com/id/kosmozuikis/recommended/582160/>.

“Steam Community :: LukeDIP :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/L-DIP/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Masterbaiting”. Geraadpleegd 11 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/keazeedoui>.

“Steam Community :: Matsimat :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198258994559/recommended/260230/>.

“Steam Community :: Nax_o :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/heikkito/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Not a Professor :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198184374927/recommended/208750/>.

“Steam Community :: Number 1 XFL Fan :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 3 april 2018.
<http://steamcommunity.com/profiles/76561198115428964/recommended/476600/>.

“Steam Community :: Philly’s Confetti Drop :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 11 mei 2018. <https://steamcommunity.com/profiles/76561198115428964/recommended/476600/>.

“Steam Community :: PoGlock :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 11 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198041282157/recommended/476600/>.

“Steam Community :: PrinzEugen :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198030080447/recommended/260230/>.

“Steam Community :: Psychedelic Adventurer :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/StarSide/recommended/208750/>.

“Steam Community :: Ragnurakh :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 20 februari 2018. <http://steamcommunity.com/profiles/76561198140010788/recommended/379430/>.

“Steam Community :: Raysh :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/shafatR/recommended/105450/>.

“Steam Community :: Reberk :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/reberk/recommended/208750/>.

“Steam Community :: Roguezor :: Review for Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198067779644/recommended/379430/>.

“Steam Community :: SgtStadank0 :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 11 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/SgtStadank0/recommended/476600/>.

“Steam Community :: Shashli-Shazouk :: Review for Apotheon”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198053722011/recommended/208750/>.

“Steam Community :: SLOTS-STEK :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 11 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198051670029/recommended/476600/>.

“Steam Community :: [Snizza] EyesofWrath :: Recensie voor Kingdom Come: Deliverance”. Geraadpleegd 20 februari 2018. <http://steamcommunity.com/profiles/76561197972258172/recommended/379430/>.

“Steam Community :: SO NO CHI NO SA DA ME :: Review for Assassin’s Creed Origins”.
 Geraadpleegd 12 maart 2018. http://steamcommunity.com/id/Strato_C/recommended/582160/.

“Steam Community :: Spliffi :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 12 maart 2018.
<http://steamcommunity.com/id/spliffi/recommended/582160/>.

“Steam Community :: Tactical Thot Deterrence :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/Johnny117/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Tanshaydar :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/tanshaydar/recommended/260230/>.

“Steam Community :: The Punisher :: Review for Call of Duty: WWII”. Geraadpleegd 11 mei 2018.
https://steamcommunity.com/id/The_Punisher_1984/recommended/476600/.

“Steam Community :: The_Monk :: Review for Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de La Grande Guerre™”. Geraadpleegd 18 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198043835726/recommended/260230/>.

“Steam Community :: Vangomaextreme :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198014649631/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Veers XII :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/VeersXII/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Vilas :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198063695153/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Whydothisstome :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198141097731/recommended/582160/>.

“Steam Community :: Worriorc :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198033057729/recommended/582160/>.

“Steam Community :: XDagger :: Review for Medieval II: Total War”. Geraadpleegd 16 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/id/783478/recommended/4700/>.

“Steam Community :: Yea :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/beanybaby123/recommended/105450/>.

“Steam Community :: พี่ Heart สายเปย์ ☺ :: Review for Assassin’s Creed Origins”. Geraadpleegd 13 mei 2018. <https://steamcommunity.com/id/MyHeartisYours/recommended/582160/>.

“Steam Community :: ๖๓๐๐๒๐๖๓ :: Review for Age of Empires® III: Complete Collection”.
 Geraadpleegd 13 mei 2018.
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198048587276/recommended/105450/>.

“Steam Search”. Geraadpleegd 3 juni 2018. <https://store.steampowered.com/search/?category1=998>.

Steele, Max. “Review: Medieval II: Total War | Reviews | The Escapist”, 19 december 2006.
www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/reviews/1264-Review-Medieval-II-Total-War+%&cd=11&hl=en&ct=clnk&gl=nl&client=firefox-b.

Sterling, Jim. "Valiant Hearts: The Great War Review - Hague Conventional". *The Escapist*, 24 juni 2014. <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/reviews/11776-Valiant-Hearts-The-Great-War-Review-Hague-Conventional>.

Stinton, Alex. "Review: Battlefield 1 (PS4)". *Push Square*, 23 oktober 2016. http://www.pushsquare.com/reviews/ps4/battlefield_1.

Stuart Andrews. "Medieval 2: Total War Review". *Trusted Reviews*, 5 februari 2011. <http://www.trustedreviews.com/reviews/medieval-2-total-war>.

Sullivan, Lucas. "Valiant Hearts: The Great War Review". <https://www.facebook.com/gamesradarplus/>, 24 juni 2014. <https://www.gamesradar.com/valiant-hearts-the-great-war-review/>.

Sullivan, Meghan. "Apotheon Review". *IGN (blog)*, 4 februari 2015. <http://www.ign.com/articles/2015/02/05/apotheon-review>.

Susimetsa, Marko. "Apotheon PC Review - 'Inspiration from Greek Pottery' | Hooked Gamers", 25 februari 2015. <http://www.hookedgamers.com/pc/apotheon/review/article-1419.html>.

Sutton, Jon. "Battlefield 1 review - by Game-Debate", 26 oktober 2016. <http://www.game-debate.com/articles/2995/battlefield-1/the-great-divide-battlefield-1-review>.

———. "Call of Duty: WWII review - by Game-Debate", 11 november 2017. <http://www.game-debate.com/articles/3082/call-of-duty-wwii/fractured-offensive-call-of-duty-wwii-review>.

"The obsessive historical accuracy of Kingdom Come: Deliverance, and how it makes for a better RPG". *PCGamesN*. Geraadpleegd 20 februari 2018. <https://www.pcgamesn.com/kingdom-come-deliverance/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>.

Thomsen, Michael. "Analysis | 'Battlefield 1' Review: An Odd Way to Play with History". *Washington Post*, 26 oktober 2016, sec. Comic Riffs Analysis Analysis Interpretation of the news based on evidence, including data, as well as anticipating how events might unfold based on past events. <https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/10/26/battlefield-review-an-odd-way-to-play-with-history/>.

Todd, Brett. "Medieval II: Total War Review", 29 november 2006. <https://www.gamesradar.com/medieval-ii-total-war-review/2/>.

"Valiant Hearts: The Great War". *Metacritic*. Geraadpleegd 12 juni 2018. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/valiant-hearts-the-great-war>.

"Valiant Hearts: The Great War™ / Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre™ op Steam". Geraadpleegd 12 juni 2018. https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant_Hearts_The_Great_War__Soldats_Inconnus__Mmoires_de_la_Grande_Guerre/.

Vore, Bryan. "Apotheon Review – Ancient Greek Art Springs To Life". *Game Informer*, 3 februari 2015. <http://www.gameinformer.com/games/apotheon/b/pc/archive/2015/02/03/apotheon-review-game-informer.aspx>.

Walton, Mark. "Valve tackles dodgy devs cheating Steam review scores". *Ars Technica*, 13 september 2016. <https://arstechnica.com/gaming/2016/09/valve-steam-cheating-review-scores-devs/>.

Warr, Philippa. "Valiant Hearts Review", 24 juni 2014. <https://www.pcgamer.com/valiant-hearts-review/>.

"What do PC developers really think of Steam user reviews?" *PCGamesN*. Geraadpleegd 23 december 2017. <https://www.pcgamesn.com/steam-user-reviews-developer-opinions>.

White, Sam. "Battlefield 1 Review – Savage and Exciting, a Landmark Shooter". *The Guardian*, 25 oktober 2016, sec. Games. <http://www.theguardian.com/technology/2016/oct/25/battlefield-1-review-ea-dice-shooter>.

Whitebread, Dan. "Apotheon Review". *Eurogamer (blog)*, 5 februari 2015. <https://www.eurogamer.net/articles/2015-02-05-apotheon-review>.

Seundaire bronnen

- Adams, Ernest, en Andrew Rollings. *Fundamentals of game design*. 2nd ed. Voices that matter. Berkeley, CA: New Riders, 2010.
- Ankersmit, Franklin Rudolf. *De historische ervaring*. Historische uitgeverij Groningen, 1993.
- Basuroy, Suman, Subimal Chatterjee, en S. Abraham Ravid. "How Critical Are Critical Reviews? The Box Office Effects of Film Critics, Star Power, and Budgets". *Journal of Marketing* 67, nr. 4 (oktober 2003): 103–17. <https://doi.org/10.1509/jmkg.67.4.103.18692>.
- Bond, Matthew, en Russell Beale. "What makes a good game?: using reviews to inform design". In *Proceedings of the 23rd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Celebrating People and Technology*, 418–422. British Computer Society, 2009.
- Calleja, Gordon. *In-game: from immersion to incorporation*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2011.
- Carmichael, Stephanie. "Valiant Hearts: The Great War Reframes History's Brutal Moments in Chapman, Adam. "Privileging form over content: Analysing historical videogames". *Journal of Digital Humanities* 1, nr. 2 (2012): 1–2.
- Chapman, Adam, Anna Foka, en Jonathan Westin. "Introduction: What Is Historical Game Studies?" *Rethinking History* 21, nr. 3 (3 juli 2017): 358–71. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>.
- De Groot, Jerome. *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. London: Routledge, 2009.
- Einav, Gali, red. *Transitioned Media. The Economics of Information, Communication and Entertainment*. New York, NY: Springer New York, 2010. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6099-3>.
- Frasca, Gonzalo. "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place." In *DiGRA conference*, 2003.
- . "Simulation versus narrative". *The video game theory reader*, 2003, 221–235.
- Genette, Gerard, en Marie Maclean. "Introduction to the Paratext". *New Literary History* 22, nr. 2 (1991): 261. <https://doi.org/10.2307/469037>.
- Jansz, Jeroen. "Review Article: The Paratextual Pleasures of Reading about Playing Video Games". *New Media & Society* 10, nr. 5 (oktober 2008): 793–801. <https://doi.org/10.1177/1461444808094357>.
- Jonker, Ed. *Historie: over de blijvende behoefte aan geschiedenis*. Uitgeverij Van Gorcum, 2001.
- Kee, Kevin. "Computerized History Games: Narrative Options". *Simulation & Gaming* 42, nr. 4 (augustus 2011): 423–40. <https://doi.org/10.1177/1046878108325441>.
- Kingsepp, Eva. "Immersive historicity in World War II digital games". *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science* 8, nr. 2 (2013).
- Kokonis, Michalis. "Intermediality between Games and Fiction: The 'Ludology vs. Narratology' Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca". *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 9, nr. 1 (1 januari 2014). <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>.
- Madsen, Hayes. "Battlefield 1 Review". *Twinfinitie* (blog), 21 oktober 2016. <https://twinfinitie.net/2016/10/battlefield-1-review/>.
- McDonald, Tim. "Battlefield 1 Review". *PC Invasion* (blog), 26 oktober 2016. <https://www.pcinvasion.com/battlefield-1-review/>.
- "Medieval II: Total War". Metacritic. Geraadpleegd 16 mei 2018. <http://www.metacritic.com/game/pc/medieval-ii-total-war>.
- "Medieval II: Total War™ op Steam". Geraadpleegd 12 juni 2018. https://store.steampowered.com/app/4700/Medieval_II_Total_War/.
- Meer, Alec. "Medieval 2: Total War". *Eurogamer* (blog), 13 november 2006. https://www.eurogamer.net/articles/M2TW_rev_eg.
- Pelletier, Caroline. "Book Review: Rules of Play: Game Design Fundamentals". *Visual Communication* 4, nr. 1 (februari 2005): 121–24. <https://doi.org/10.1177/1470357205048940>.
- Ribbens, Kees. *Een eigentijds verleden: alledaagse historische cultuur in Nederland, 1945-2000*. Hilversum: Verloren, 2002.
- Rosenstone, Robert A. "The historical film as real history". *Filmbistoria online*, nr. 1 (1995): 5–23.
- Rouse, Richard. *Game design: theory & practice*. 2nd ed. Plano, Tex: Wordware Pub, 2005.

Salen, Katie, en Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2004.

Savage, Phil. "Battlefield 1 Review", 21 oktober 2016. <https://www.pcgamer.com/battlefield-1-review/>.

Squire, Kurt. "From content to context: Videogames as designed experience". *Educational researcher* 35, nr. 8 (2006): 19–29.

Sweetser, Penelope, en Peta Wyeth. "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games". *Computers in Entertainment (CIE)* 3, nr. 3 (2005): 3–3.

Walker, Mark H. *Games That Sell!* Wordware Publishing, Inc., 2003.