

Stuk handiger dan een boek

'Geschiedenisgame' *Assassin's Creed 3* is een succes. Historici zien potentie: games die uitleggen hoe geschiedenis werkt.

NIELS 'T HOOFT
Medewerker Games

Na de Kruistochten en de Renaissance is in *Assassin's Creed 3* de Amerikaanse Revolutie aan de beurt. In deze vorige week gelanceerde game reis je via het DNA van je voorouders terug in de tijd. Tot nu toe draaide de serie om klimmen, sluipen en vechten in historische steden, maar in het nieuwe deel voer je ook zeeslagen uit. „Zonder de interventie van de Franse marine hadden de kolonisten waarschijnlijk niet van Groot-Brittannië gewonnen”, zegt *lead game designer* Steve Masters. „Dus moest het in het spel.”

Assassin's Creed 3 is een peperdure productie, er werkte een team aan van zeshonderd man verdeeld over vier studio's. En het is een hit: volgens uitgever Ubisoft werden er in de eerste week 3,5 miljoen exemplaren van verkocht. Versies voor Windows en Wii U moeten eind deze maand

Het zijn digitale schiettenten die zich toevallig in Normandië afspelen

verschijnen.

Dat zijn minstens 3,5 miljoen spelers die straks een stuk meer weten over de Amerikaanse Revolutie (1775-1783). Dat was dus tachtig jaar vóór de Amerikaanse burgeroorlog (1861-1865). Want hoewel de serie draait om de fictieve strijd tussen christelijke Tempeliers en islamitische Assasijnen, is het verhaal zorgvuldig vervlochten met de echte geschiedenis. Je ontmoet historische figuren als Benjamin Franklin en Thomas Jefferson en begeeft je in een realistische versie van het gebied rond New York, Boston en Philadelphia.

Assassin's Creed is niet de enige game die zich begeeft in goed gedocumenteerde vervlogen tijdperken. Neem *LA Noire* (2011), de detectivegame in het Los Angeles van 1947, of de vele Tweede Wereldoorlog-spellen, waarin ieder strijdveld tot in detail is nage-

maakt. Dat werkt aanstekelijker dan een statisch geschiedenisboek, zegt Masters. „In *Call of Duty* (2003) sprong je met een parachute uit het vliegtuig en vocht je mee in Operation Market Garden. Als je leraar vervolgens zegt: nu gaan we het hebben over Market Garden, dan denk je: daar ben ik geweest!” Dat realisme in die game ver te zoeken is, doet niet ter zake.

Historici zien zelfs meer mogelijkheden. Games kunnen niet alleen oude tijden laten herleven, zeggen zij, maar ook een gereedschap zijn om beter te snappen hoe de geschiedenis werkt. Want hoe netjes en logisch het allemaal ook lijkt, de geschiedenis is eigenlijk enorm rommelig.

„De geschiedenis ontstaat uit tal van bewuste en onbewuste keuzes, die na afloop lastig terug te halen zijn”, zegt historicus Kees Ribbens. „Dat is gemakkelijk uit het oog te verliezen. Je bent geneigd te denken dat alle gebeurtenissen onvermijdelijk leiden naar die ene bekende uitkomst. Dat noemen we 'finalisme'.”

Kunnen games het finalistische denkpatroon doorbreken? Eén game die er al in slaagt is de klassieker *Civilization* (1991). In dat strategiespel verandert het lot van de wereld afhankelijk van de keuzes die je maakt, en van toeval. Loopt de beschaving uit op wereldvrede of een atoomoorlog?

Maar *Civilization* draait om de grote mechanismen van de wereldgeschiedenis en heeft weinig te maken met gewone mensenlevens. Bovendien begint de game duizenden jaren voor Christus, dus als het 2012 is kan er van alles zijn gebeurd.

Om je echt bij de geschiedenis te betrekken, moet een game daarom inzoomen op specifieke tijdperken en op menselijk niveau. *Assassin's Creed* doet dat, maar laat je de geschiedenis niet dynamisch beïnvloeden. Tweede Wereldoorlog-*shooters* hebben hetzelfde euvel, en laten ook maar één aspect van de geschiedenis zien. „Het zijn digitale schiettenten die zich toevallig in Normandië afspelen”, zegt onderzoeker Rutger van Krieken.

Van Krieken schetst een aanlokkelijk beeld van een goede geschiedenisgame: een *adventure game* tijdens de Tweede Wereldoorlog, waarin je kunt kiezen uit verschillende perspectieven en je keuzes daadwerkelijk effect hebben. „Zo'n game zou van grote educatieve waarde zijn.”

Voorlopig moeten we het nog doen met *Assassin's Creed 3*. „Als je een game speelt, doe je dat actief”, zegt game designer Steve Masters. „Het activeert je brein meer. Zo kun je zelf ervaren hoe het was. Winter in New England! Eenderde van George Washingtons leger stierf in Valley Forge! Het was verschrikkelijk.”