

Bespreking Bekina Werkgroep Didactiek: Paradox Interactive - Crusader Kings II

Naam: Crusader Kings II
Uitgever: Paradox Interactive (Paradox Development Studio)
Richtprijs: €39,99 (via Steam) (zonder uitbreidingen)

Materiaal

Crusader Kings II is als basisversie op DVD-ROM te krijgen, maar de volledige versie is enkel via Steam te verkrijgen. Het spel is gebonden aan een Steam-account. Er bestaat een gratis demo en het spel werkt op Linux, Windows en Mac OSX.

Inhoud

Crusader Kings II (of CKII) is een computergame waarbij de speler in de huid kruipt van een personage op het Euraziatische (Europa, Noord-Afrika en Azië tot in India) continent tijdens de Middeleeuwen (vanaf 769 (laatste uitbreiding) of 1066 (basisspel) tot 1453). Het doel van deze game is niet zozeer om een gigantisch territoriaal rijk uit te bouwen (wat meestal de bedoeling is bij dit soort strategiespellen), maar wel om de familie van het startpersonage te laten overleven vanaf de start tot in 1453. De verschillende families worden geordend op basis van prestige, en het is natuurlijk ieders doel om daar zo hoog mogelijk in te eindigen, al is dit zeker geen eis. Voor sommige families is overleven tot 1453 al een wonder op zich.

De speler speelt als één personage, telkens de erfgenaam van de vorige. Personages hebben bepaalde eigenschappen en meestal één of andere Middeleeuwse grondgebonden titel (bijvoorbeeld graaf, hertog, koning, keizer, kalief, emir enz.). Om de familie tot meerdere eer en glorie te brengen is het nodig om de vaardigheden van het speelpersonage en diens opvolger zo goed mogelijk te ontwikkelen, te zorgen dat ze een stabiele machtsbasis hebben en dat ze niet voortijdig aan hun einde komen. Kortom, je wordt in de heksenketel van de Middeleeuwen geworpen en je moet maar zien te overleven.

CKII is een wat in het wereldje een “grand strategy game” heet, waarbij de speler de strategie en tactiek van laag (samenstelling en beweging legers) tot hoog (huwelijkspolitiek, allianties, diplomatie, moord) controleert. Hoewel het primaire doel natuurlijk overleven is, zijn er geen echte vastgelegde doelen of “win conditions”. Iedere speler kan zijn eigen doelen stellen (bijvoorbeeld de herstelling van het Romeinse Rijk) en ze al dan niet bereiken. Op die manier kunnen begeleiders hun invloed laten gelden, al zijn niet alle doelen even realistisch of bereikbaar.

De AI (computerspelers) redeneert op een relatief menselijke manier en gedraagt zich in iedere sessie anders. Hierdoor zullen in twee gamesessies enkel de startcondities gelijk zijn, maar de rest van het spelverloop niet. Hierdoor moeten de spelers zich telkenmale aanpassen aan nieuwe, veranderende, omstandigheden.

Bespreking Bekina Werkgroep Didactiek: Paradox Interactive - Crusader Kings II

Bespreking

Meerwaarde tegenover de reguliere stof

CKII moet worden gezien als een uitbreiding op de lessen geschiedenis. Het geeft spelers de mogelijkheid om zowel belangrijke episodes uit de geschiedenis zelf te beleven als een mogelijkheid om een alternatieve geschiedenis neer te zetten (vanuit een bestaande situatie). Omdat het een bredere geografische focus heeft dan de traditionele geschiedenislessen kan het als een verbreding ervan gezien worden (bijvoorbeeld India of Afrika). Het kan ook gebruikt worden om dieper in te gaan op bepaalde aspecten van de Middeleeuwse geschiedenis (bijvoorbeeld de feodaliteit, het belang van familie) vanuit het perspectief van een middeleeuwer.

Open opdrachten

CKII is een "sand-box" game, waarbij de programmeur eigenlijk enkel de algemene regels bepaalt, waar de spelers aan de ene kant zelf bepalen wat hun doelen zijn en aan de andere kant ook zelf hoe ze die doelen bereiken. Omdat de AI (computerspelers) ook op deze manier denken en ageren, zijn twee gamesessies nooit hetzelfde. Er wordt altijd begonnen vanuit een identieke beginsituatie, maar vanaf dag één wordt een andere weg gevolgd. Spelers hebben ook bijzonder veel mogelijkheden om acties uit te voeren, waardoor vrijwel alle opdrachten "open opdrachten" zijn.

Zelfstandig werk

Hoewel er een (beperkte) multiplayer is, is CKII een spel om zelfstandig te spelen. Samenwerken kan, maar beter om in groep als één speler te spelen dan in multiplayer.

Minimale begeleiding

Het spel is relatief ingewikkeld, dus het is nodig dat de begeleider zich zelf eerst erin verdiept. Er is een handleiding en een tutorial, dus het is mogelijk om de leerlingen als zelf te laten ontdekken. Om er evenwel voor te zorgen dat het niet misloopt is het beter dat de begeleider op eventuele problemen kan inspelen door haar kennis van het spel. Daarna kan volstaan worden met minimale begeleiding en het geven van opdrachten.

Samenhang en voldoende tijdsinvestering

CKII is een spel dat, wanneer het van begin tot einde gespeeld wordt, uren kan duren. Mits het stellen van de juiste doelen kan de begeleider deze speeltijd wel inkorten (bijvoorbeeld kleine doelen stellen die op een aantal uren kunnen bereikt worden). Hiervoor moet die wel op de hoogte zijn van de werking van CKII, wat van de begeleider een tijdsinvestering vraagt.

Voldoende variatie

Variatie is in voldoende mate aanwezig door de opbouw van het spel. Algemene strategieën kunnen wel herbruikt worden, maar de specifieke invulling zal, door de steeds wisselende omstandigheden, altijd anders zijn.

Eindoordeel

CKII is een spel dat zeker geschikt is voor hoogbegaafden. Het vormt door zijn complexiteit en zijn steeds wisselende omstandigheden een uitdaging waarbij

Bespreking Bekina Werkgroep Didactiek: Paradox Interactive - Crusader Kings II

een groot deel van hun vaardigheden nodig zal zijn. Niet alle hoogbegaafden zullen hier enthousiast over zijn (een zekere affiniteit met geschiedenis is noodzakelijk), maar het zal hen zeker aanspreken. Een ander voordeel is dat het geen materiaal is voor liefhebbers van exacte wetenschappen, maar van de humane (geschiedenis). Deze groep komt anders weinig aan bod. Nadeel van CKII is de steile leercurve, de lange tijdsduur en de investering die het vraagt van begeleiders (binnen een educatieve setting). Om het spel educatief te kunnen gebruiken zullen ze immers zelf goed op de hoogte moeten zijn van de werking ervan. Desalniettemin is het zeker een aanrader om de lessen middeleeuwse geschiedenis meer diepgang te geven.