



Universiteit
Leiden
The Netherlands

Je eigen middeleeuwen fabriceren? spelervrijheid in Kingdom come: Deliverance

Comte, Simone le

Citation

Comte, S. le. (2020). Je eigen middeleeuwen fabriceren?: spelervrijheid in Kingdom come: Deliverance. *Leidschrift*, 35(januari: Moderne middeleeuwen. New Medievalism in hedendaagse populaire cultuur), 37-57. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/3180786>

Version: Publisher's Version
License: [Leiden University Non-exclusive license](#)
Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/3180786>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Je eigen middeleeuwen fabriceren? Spelervrijheid in *Kingdom come: Deliverance*

Simone le Comte (student)

Videogames zijn big business. In 2017 bedroeg de wereldwijde omzet van Steam, één van de grote online software platforms ruim 4 miljard dollar, waarvoor 7600 games werden uitgebracht.¹ Van die 7600 games hadden er volgens de catalogus 1549 een historisch thema, en daarvan waren er weer ruim 600 (bijna 40%) die in een middeleeuwse of pseudo-middeleeuwse wereld zijn gesitueerd. Dit onderstreept de enorme populariteit van de middeleeuwen (of wat daarvoor moet doorgaan) onder gamers, zeker als men in aanmerking neemt dat ook veel games die geassocieerd staan als *fantasy* (ruim 2500 in de Steam-catalogus) duidelijk appelleren aan de middeleeuwen. Feitelijk gaat het daarbij dus om neomediëvistische creaties, en die constatering leidt naar de vraag, hoe en in welke mate game-ontwikkelaars (zowel grote maatschappijen als *indie-developers*) spelers in staat stellen om het game-narratief zelf te manipuleren en desnoods door de makers geclaimde authenticiteit om zeep te helpen.² Met andere woorden, hoe kan een videogame-narratief historiciteit waarborgen als de speler invloed heeft op het verloop van wat zich daarin afspeelt? Om dit dilemma te doorgronden moeten we wat meer afweten van de theorie van historische simulatie, die de laatste jaren vooral is ontwikkeld door een select gezelschap Scandinavische literatuurwetenschappers gespecialiseerd in ludologie (de wetenschappelijke studie van videogames). Ik zal steeds demonstreren hoe het een en ander in concreto werkt aan de hand van een ‘middeleeuwse’ game waarvan ik zelf een bedreven speler ben: *Kingdom come: deliverance* (in het vervolg KCD).³ Omdat KCD een *role-playing game* is en een gemiddelde speelduur heeft van negentig uur, heb ik ervoor gekozen om alleen de verhaallijn van de zogenaamde *main*

¹ <https://pcgamesn.com/steam-revenue-2017> Geraadpleegd 10-10-2019.

² *Indie-developers*: videogameontwikkelaars die niet gebonden zijn aan een uitgeverij. Onder [het] narratief wordt in dit artikel een ‘narrative text’ verstaan, te definiëren als ‘a text in which an agent or subject conveys to an addressee (“tells” the reader, viewer, or listener) a story in a medium, such as language, imagery, sound, buildings, or a combination thereof.’ Mieke Bal, *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative* (Toronto etc. 2017⁴) 5. In zogeheten *quest games*, zoals *Kingdom come: Deliverance*, staat ‘narratief’ feitelijk gelijk aan ‘quest’.

³ K.M.W. Kapell. & A.B.R. Elliott, *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* (Londen 2013) 17.

quest te volgen en mij daarbinnen te beperken tot de keuzes die de speler kan maken. Ik begin echter met een korte geschiedenis van ‘middeleeuwse’ videogames.

‘Middeleeuwse’ videogames

Al bij de allereerste vormen van interactieve fictie spraken de middeleeuwen tot de verbeelding – denk aan de eerste *text-based adventures* en interactieve *fictions* van de jaren 70 zoals *Hunt the Wumpus* (1975) en *Dungeon* (1975), tot de MUDs van de jaren 80 zoals *British Legend* (1987) en *Genesis* (1989).⁴ De hoogtijdagen voor games met een middeleeuwse setting begonnen echter vlak na de eeuwwisseling. *Age of Empires II*, het vervolg op het populaire *Age of Empires*, kwam eind 1999 uit en werd een enorm succes. Het is een *real-time strategy game*, met de focus op het bouwen van vestigingen, het beheren van goederen en manschappen om uiteindelijk één of meerdere vijanden te kunnen verslaan die zich op dezelfde kaart bevinden. De speler heeft aan het begin van een partij de keuze uit een enorm aanbod van ‘beschavingen’ uit een periode van duizend jaar, verdeeld over West-Europa, Oost-Europa, het Midden-Oosten en Oost-Azië.⁵ Dit element maakte het mogelijk om als Jeanne d’Arc met ridders van de Duitse Orde te vechten tegen Dzjengis Khan en zijn Mangudai, of als Saladin (ingedeeld bij de Saracenen) met Mamlukse strijders op kamelen geconfronteerd te worden met William Wallace en de *Wood Raiders*.

De anachronismen van *Age of Empires II* wekken in eerste instantie de indruk dat de makers weinig aandacht hadden voor historische accuratesse, maar het tegendeel is waar.⁶ Aan de architectuur van historische gebouwen is veel aandacht besteed en alle figuren die sprekend worden opgevoerd, zijn voorzien van een *sound bite* in hun eigen, inheemse taal. Dit droeg allemaal bij aan een gevoel van authenticiteit en dat maakte het voor de enigszins historisch onderlegde speler gemakkelijk om allerlei historische slordigheden te accepteren.

⁴ MUD: Multi-User Dungeon, volledig in tekst gebaseerde, real-time interactieve narratieven.

⁵ Deze periode wordt in de game opgedeeld in vier periodes: de ‘dark age’, ‘feudal age’, ‘castle age’ en ‘imperial age’.

⁶ D. W. Marshall ed., *Mass Market Medieval. Essays on the Middle Ages in Popular Culture* (North Carolina 2007) 157.

Deze combinatie van gesuggereerde authenticiteit en een volstrekt gebrek aan historische accuratesse, regelmatig grenzend aan *fantasy*, bleek een gouden greep. *Medieval: Total War* (2001) en *Crusader Kings* (2004), volgden in het voetspoor van *Age of Empires II* en gelden inmiddels als klassiekers in het *strategy* genre, met verschillende succesvolle vervolgen.

Buiten het *strategy* genre kwam het mainstreamsucces van de videogame met middeleeuwse setting pas later op gang, en wel met de *action-adventure* en *action-roleplaying* games *Assassin's Creed* (2007) en *Mount & Blade* (2008). Vooral *Assassin's Creed* kwam als een verrassing, omdat het zich voor het grootste gedeelte afspeelt ten tijde van de Derde Kruistocht in het Heilige Land. De kruistochten op zichzelf waren niet nieuw als decor in historische videogames, maar het door de gamer bestuurbare hoofdpersonage, Altaïr Ibn-La'Ahad, was voor de verandering niet eens een westerse kruisvaarder, maar een sjiitische meesterhuurmoordenaar die vecht tegen de tempeliers. In plaats van door een West-Europese middeleeuwse stad te lopen, klautert en klimt Altaïr over de daken van Jeruzalem en Akko. De spelmechanieken van *Assassin's Creed* grenzen met regelmaat aan fantasie, maar de historisch-geografische setting en sublieme verbeelding van het laatmiddeleeuwse Midden-Oosten maken veel goed.

De meeste in de middeleeuwen gesitueerde videogames zijn *strategy games* met veel (oorlogs)geweld omdat nu eenmaal de gedachte bestaat dat de middeleeuwen buitengewoon gewelddadig waren. Ook de laatste jaren zijn er weer enkele grote titels uitgekomen met als hoofdthema's dood en verderf: *Chivalry: Medieval Warfare* (2012), *For Honor* (2017) en *Mordhau* (2019) vallen allemaal onder het genre *multiplayer back-and-slash*, met de focus op historisch realisme. Vanuit een *first-person* perspectief is het de bedoeling om de tegenstander, een andere speler, met allerhande middeleeuws wapentuig te lijf te gaan in een middeleeuwse omgeving - steevast groene heuvelpartijen, kasteelgronden of –muren, afgewisseld met bloederige slagvelden, en dat alles steeds gedetailleerder en realistischer dankzij steeds geavanceerdere grafische technieken.

Een direct gevolg van dit nieuwe hyperrealisme is dat de verwachtingen van consumenten almaar stijgen en spelontwikkelaars de lat steeds hoger (moeten) leggen. Maar nu de roep om grafisch realisme voorlopig bevredigd lijkt te zijn, wordt de vraag van historische accuratesse en authenticiteit steeds vaker gesteld,⁷ zo ook in de in februari 2018 door het

⁷ <https://www.theodysseyonline.com/realism-video-games>. Geraadpleegd 28-06-2019.

Praagse WarHorse Studios uitgebrachte *action role-playing game Kingdom Come: Deliverance*.⁸

***Kingdom Come: Deliverance*: wat en waar?**

Het verhaal van KCD speelt in 1409 in Bohemen, een koninkrijk binnen het Heilige Roomse Rijk, en wel in het gebied tussen het huidige Sázava en Rataje nad Sázavou (Sasau en Rattay in de game). Deze streek was rijk aan zilver en stond onder beheer van de Boheemse elite. Na de dood van de succesvolle en geliefde keizer Karel IV in 1378 en de opvolging door zijn ongemotiveerde zoon Wenceslaus, begint de eenheid van het koninkrijk barsten te vertonen. De adel is onrustig en komt met regelmaat in opstand. Aanhangers van de koning moeten hun uiterste best doen om de zoon van Karel IV op zijn troon te houden. De halfbroer van Wenceslaus en koning van Hongarije, Sigismund, besluit het heft in eigen handen te nemen als zijn broer weigert zich tot keizer te laten kronen door de paus. Hij reist af naar Bohemen en ontvoert Wenceslaus, waarna hij, bijgestaan door een leger van Kumaanse huurlingen, plunderend door Bohemen trekt om de orde te herstellen.

Een van de onfortuinlijke doelwitten van deze plundertocht is Skalitz, een mijnwerkersplaats met een kasteel ten noorden van Sasau. Skalitz wordt bestuurd door een *betman* en persoonlijke vriend van Wenceslaus, heer Radzig Kobyla. Hij ziet toe op de winsten uit zilvermijnen en zilverhandel in het gebied als Sigismund onverwacht zijn horde loslaat op Skalitz. Hier woont Henry, de zoon van de lokale smid, met zijn vrouw.

De speler neemt voor het eerst de controle over Henry als zijn moeder hem wakker maakt nadat hij een avond met zijn vrienden in de taveerne heeft doorgebracht. Henry werkt vervolgens samen met zijn vader aan een nieuw zwaard voor heer Radzig, en dan verschijnen plots de banieren van Sigismund boven de heuvels in de verte. Nadat Henry hulpeloos heeft moeten toezien hoe zijn beide ouders door Kumanen worden vermoord treedt hij in dienst van heer Radzig Kobyla. Gedurende de ruim negentig uur die de game duurt, raakt Henry betrokken bij een bloedige burgeroorlog, een geheimzinnig

⁸ Action Role-Playing game: een genre van videogame waarbij de speler een karakter speelt wat zich gedurende de game ontwikkelt, met een systeem waarbij de speler keuzes moet maken gaandeweg over de ontwikkeling van het karakter. Het actie-element houdt in dat de speler een actieve rol heeft in het verhaal en dat het narratief avontuurlijk en vol actie zit.

complot van valsemunters, politieke moorden, stroperij, het optreden van heerloze ridders en heuse vluchtelingenproblematiek.

Het narratief van KCD ontvouwt zich langs een aantal lijnen. De ontwikkelaars van de game hebben rekening gehouden met het feit dat kennis van de middeleeuwse geschiedenis van Bohemen onder spelers afwezig of anders zeer beperkt is, want iedere keer als men het spel start wordt de hele historische setting uitgelegd. Deze uitleg functioneert ook als laadscherm en kan uiteindelijk overgeslagen worden.

Daarnaast wordt de speler direct bij het starten van een nieuw spel overspoeld met een enorme hoeveelheid visuele informatie. We zien via een vogelvluchtperspectief een groep mannen te paard richting een dorp rijden, tussen groene heuvels door. Rook kringelt omhoog uit de schoorstenen, er staan schapen in de wei, en op de achtergrond speelt een middeleeuws klinkend instrument. De eerste minuut in de game doet clichématig aan, maar verschaft de speler de benodigde basisinformatie. Het is vredig in Skalitz, de gewapende mannen te paard hebben geen reden tot haast, de mensen van het dorp groeten elkaar.

Naast deze visuele-en auditieve informatie krijgt de speler al snel te maken met andere, niet-bestaubare personages in het spel, zogenaamde *non-playable characters* (NPCs). Dezen maken iets over zichzelf bekend zonder meteen alle ins-and-outs prijs te geven. Ook het wél bestuubare personage, Henry, voorziet de speler van informatie. Hij mompelt regelmatig tegen zichzelf, meestal met de functie om de speler extra inzicht te bieden of aan te geven waar zij naartoe moeten.

Videogames, interactie en de invloed van de gamer op het spel

Wat maakt videogames als medium anders dan andere vormen van vermaak zoals films, tv-series, romans of stripboeken? Het belangrijkste verschil zit in het niveau van interactie. In zekere zin heeft de consument van een medium altijd de optie om wel, niet of slechts gedeeltelijk in de verbeelding mee te gaan. Maar de meeste media hebben een vooraf bepaald, vastgelegd narratief.⁹ Bij verreweg de meeste videogames daarentegen komt het narratief niet op gang zonder input van de speler. Zelfs in de meest elementaire games zijn weliswaar de omtrekken van het narratief in hoge mate bepaald, maar is het

⁹ Daargelaten experimenten met interactieve films, waarbij kijkers plotwending-keuzes kunnen maken.

vervolgens aan de speler om het daarbinnen voort te zetten. Het moeten maken van keuzes om een narratief verder te voeren brengt een gevoel van betrokkenheid met zich mee, zeker in het geval van een *fail-state* scenario.¹⁰ In het geval van KCD komt het met regelmaat voor dat een keuze gemaakt door de speler de dood van anderen tot gevolg heeft. Bijvoorbeeld als een speler van KCD ervoor kiest om de vergiftigde slachtoffers in Merhojed niet te helpen, zal de helft van de inwoners van het dorp binnen een week sterven. Als direct gevolg hiervan is het niet langer mogelijk voor de speler om paarden aan te schaffen bij de paardenhandelaar in Merhojed, die het beste paard verkoopt dat in de game verkrijgbaar is. De speler staat hier dus voor een dilemma. Narratief gezien is het laten sterven van de inwoners van Merhojed slechts een zijspoor en zal het later geen impact hebben op het overkoepelende verhaal van Henry. De essentie van het dilemma is echter moreel. Want wie is Henry in de handen van de speler? Is hij een man die een half dorp redt van de dood of gaat het hem alleen om zijn missie en vindt hij het leven van de dorpelingen een verspilling van zijn (speel)tijd?

De Noorse literatuurwetenschapper Espen Aarseth beschrijft videogame-narratieven om die reden niet als gewone, traditionele ‘teksten’ maar als ‘cyberteksten’. Een gamer is volgens Aarseth niet primair ‘lezer’, maar eerder ‘coauteur’ van deze cybertekst.¹¹ Eén van Aarseths leerlingen, A. S. Løvli, heeft hier nog een onderscheid tussen ‘spelerinvloed’ en ‘spelerkeuze’ aan toegevoegd, met het argument dat een speler zich tijdens het gamen altijd in het heden bevindt zodat de uitkomst van het narratief theoretisch gesproken altijd onbekend is. Tijdens het spelen wordt het narratief aan de speler gepresenteerd via een reeks spelelementen, gekoppeld aan een semiotisch systeem.¹² Door middel van deze elementen kan de speler bepaalde keuzes maken. Gaat Henry bijvoorbeeld te paard of te voet? Welk wapen gebruikt hij in gevechten? Zal hij zich beleefd en nobel opstellen in gesprekken met de adel of is hij juist onbeschoft? Al deze kleine, onafhankelijke keuzes bij elkaar dragen bij aan het narratief van KCD tijdens het spelen van de game. Samen zorgen zij voor een vermakelijke, maar ook

¹⁰ Fail-state: in een fail-state scenario hebben verkeerde keuzes of handelingen van de speler game-over als gevolg.

¹¹ C. Robinson, ‘An Introduction to Medievalist Video Games’, *Studies in Medievalism* 16, (2008) 123.

¹² Dit houdt, eenvoudig gezegd, in dat spelelementen zijn gekoppeld aan ‘tekens’ met een vaste symbolische waarde.

betekenisvolle gameplay.¹³ Echter, al deze interacties tussen game en gamer hoeven uiteindelijk geen invloed te hebben op de afloop van het narratief. Daarom kunnen we niet van echte spelerinvloed spreken, welke keuzes de speler ook maakt. Hiermee relateert Løvli dus de door Aarseth opgeëiste vrijheid van gamers. Løvli ziet de speler eerder als ‘enactor’ dan als coauteur, als iemand die het narratief beleeft in plaats van herschrijft.¹⁴ De analogie die Løvli hier gebruikt is die van een acteur die een script ontvangt en in plaats van dat woord voor woord van buiten te leren, gaat improviseren waardoor het script een onvoorspelbaar verloop krijgt zonder dat dat per se het narratief hoeft aan te tasten.

Hetzelfde gebeurt in een spel als KCD. De keuzes die het personage Henry maakt met betrekking tot wie hij is in het verloop van de game - zijn script - hebben achteraf gezien geen invloed op het narratief.¹⁵ Løvli’s perspectief van de speler als *enactor*, die binnen de regels van de game reageert op het gegeven narratief, is dus van toepassing op KCD. Aarseth’s alternatieve benadering van de speler als coauteur gaat uit van een zekere invloed op het narratief, maar daarvan is geen sprake bij KCD.

We kunnen hieruit opmaken dat er een verschil is tussen ‘keuzes’ die spelers maken en de ‘invloed’ die ze (daardoor) hebben op het narratief. Bij KCD moeten we ons beperken tot het verband tussen spelerkeuze en het narratief. Het narratief van een zo uitgebreide en diepvertakte game als KCD wordt op heel verschillende manieren aan de speler gecommuniceerd, namelijk in de vorm van symbolische tekens, muziek, kleding, taalgebruik, in-game teksten, enzovoort.

Quests en narratieven

KCD als *action-role playing game* heeft als belangrijkste narratieve leidraad een *quest*-systeem, dat wil zeggen, een systeem van specifieke verhaallijnen die met elkaar gemeen hebben dat iets ‘gezocht’ of ‘bereikt’ moet worden. Binnen dat

¹³ Gameplay: de speelervaring van de speler wat betreft alle aspecten van een videogame.

¹⁴ A.S. Løvlie, ‘End of story? Quest, narrative and enactment in computer games.’ *DiGRA: Changing views - Worlds in Play*, vol. III, (2005) p3.

¹⁵ In de narratologische theorie zou een film- of gamescript worden gedefinieerd als ‘story’, d.w.z. de specifieke wijze waarop een narratief/narrative text wordt afgewikkeld. Bal, *Narratology*, 5

systeem kan men onderscheiden tussen *main quests*, die het overkoepelende ‘zoek’narratief vertellen, *side quests*, die secundaire en tevens optionele verhaallijnen afwickelen, en overige *activities* die herhaalbaar zijn en geen verhaallijn bevatten. Zoals gezegd, zal ik mij in dit artikel uitsluitend richten op de *main quests*.

Maar wat is nu precies het intrinsieke belang van *quests*? Daarover zijn narratologen (literatuurwetenschappers) en ludologen (gamedeskundigen) het nog niet met elkaar eens. De Amerikaanse ludoloog en zelfverkleerde ‘ludomancer, technomage and occult game designer’ Jeff Howard probeert in zijn boek *Quests* een brug te slaan tussen beide partijen en op die manier verschillende aspecten van quest-games met elkaar in verband te brengen.¹⁶ Hij spreekt hiermee niet alleen academische specialisten aan, maar ook game-ontwikkelaars. Want, zo zegt Howard, het programmeren van het ruimtelijke aspect van een quest verliest zijn waarde als de achterliggende ‘actietheorie’ niet goed wordt begrepen. Veel quest-games hebben namelijk het verloop van een literaire queeste of *hero’s journey*. Hij verwijst hiervoor naar literaire tradities zoals heldendichten en middeleeuwse ridderromans, maar ook naar allerlei allegorische verhalen uit de Renaissance. Howard wil hiermee benadrukken dat quest-games uniek zijn binnen de videogames-industrie, omdat zij dichterbij een gevestigde literaire traditie liggen dan andere gamegenres. Aan die literaire traditie ontleen quest-games dus ook een (groot) deel van hun betekenis. Quests zijn niet slechts een middel om een doel te bereiken, maar een reis waarbij de normen en waarden, ambities en moreel van de speler ter discussie worden gesteld.¹⁷ Dit maakt het voltooiën van een quest, zeker als er een element van keuze aan te pas komt, een belangrijke en bevredigende beleving.

Howard was niet de eerste die schreef over de relatie tussen quests en (literaire) narratieven. Eerder behandelde Espen Aarseth hetzelfde thema, al benaderde hij het vanuit een ander perspectief.¹⁸ Hij benadrukte vooral dat een narratologisch keurslijf ontoereikend genoeg is om videogames goed te kunnen analyseren. Het fundamentele verschil tussen, bijvoorbeeld, de lezer van een literaire roman en de speler van een videogame is dat de laatste keuzes ten aanzien van het narratief kan maken. Voor Aarseth is dit ook hét bepalende element in de definitie van een videogame; als de spelerkeuzes

¹⁶ J. Howard, *Quests. Theory, and History in Games and Narratives* (Wellesley 2008).

¹⁷ J. Howard, *Quests*, xiii.

¹⁸ E. Aarseth, ‘Quest Games as Post-Narrative Discourse’, *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, M. Ryan ed. (Lincoln 2004) 361-376.

feitelijk geen keuzes zijn, dan kan men volgens hem niet spreken van een game, maar van een narratief dat zich voordoet als een game.¹⁹ Deze conclusie wordt in de gamingwereld breed gedeeld; games zonder keuzelement worden daarin veelal ‘*walking simulators*’ genoemd.

Ondanks het pleidooi van Aarseth om voor de narratologische analyse van videogames een eigen methode te ontwikkelen, is dat nog altijd niet gebeurd. Daarom zullen we om de quests in KCD te kunnen analyseren eerst een goed begrip moeten zien te krijgen van hoe een queststelsel werkt, zowel in ludologisch als in narratologisch opzicht. Voor het eerste kunnen we te rade gaan bij Aarseth, voor het tweede bij Adam Chapmans boek *Digital Games As History*.²⁰ Deze twee benaderingen vormen de basis voor mijn spelanalyse van KCD.

Aarseths ludologische quest-theorie

In een artikel uit 2005 beschrijft Aarseth een *quest game* als ‘een game met een duidelijk aangegeven en haalbaar doel, onafhankelijk van de prestatie of het behalen van punten.’²¹ Daarnaast is voor Aarseth spelervrijheid, zoals al werd opgemerkt, inherent verbonden aan het concept videogames. De spelerkeuze moet dus een merkbare impact hebben op één of meer ludonarratieve elementen.

Het skelet van een quest bestaat volgens Aarseth uit drie fundamentele bouwstenen, die elk de nadruk leggen op een ander element, te weten plaats, tijd of doel.²² Een quest kan bestaan uit een van deze elementen, of uit een combinatie van de drie waardoor er een grote variëteit aan verhaallijnen mogelijk is. Het element ‘plaats’ is het minst ingewikkeld: de speler krijgt de opdracht om van punt A naar punt B te reizen. Meestal is deze reis slechts een onderdeel van een groter narratief en zelden het hoogtepunt van het verhaal. Ludologisch gezien is het simpelweg van belang dat de speler zich naar een specifiek gebied in de game begeeft om het narratief voort te zetten. Om die reden is ‘plaats’ zonder uitzondering een verplicht element. In KDC

¹⁹ E. Aarseth, ‘Quest Games’, 366.

²⁰ A. Chapman, *Digital Games As History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (New York/Abingdon 2016).

²¹ E. Aarseth, ‘From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to quest theory’, *Entertainment Computing - Iccc* (2005) 497.

²² E. Aarseth, ‘Hunt the Wumpus’, 498.

wordt een enkele keer gebruikt gemaakt van de relatief simpele opdracht om het verhaal voort te stuwen door middel van dialoog tussen Henry en een van de NPCs of een innerlijke monoloog van de hoofdpersoon zelf.

Het element ‘tijd’ geeft de speler een tijdslimiet om een bepaalde taak uit te voeren. Dit element is niet exclusief voor quest games; meer een veelgebruikte *tool* om gamers van een uitdaging te voorzien en opdrachten duidelijk af te kaderen. In het geval van quest games, en zeker games met een historische setting, draagt het tijdslelement ook bij aan een gevoel van authenticiteit. Om een narratief een gevoel van urgentie te geven of het belang van een bepaalde keuze te benadrukken, biedt een tijdslimiet een extra stressfactor. Het verhaal van KCD speelt zich af in een tijd van burgeroorlog en Henry wordt regelmatig met haastige spoed ergens heen gestuurd om een boodschap van de ene heer naar de ander te brengen. KCD gebruikt tijdslimieten ook om een gevoel van realisme en authenticiteit te verbeelden. Zo moet de speler de in-game tijd goed in de gaten houden in verband met bepaalde questdoelen, maar ook het dag- en nachtritme van de wereld waarin Henry zich bevindt. In de meest extreme gevallen wordt dit ritme namelijk verwerkt in de questnarratieven en bepaalt het element tijd wisselingen binnen het ludologische systeem. In de main quest ‘*Needle In A Haystack*’ gaat Henry undercover als novice in een klooster. Binnen dit klooster wordt de speler geacht zich aan het benedictijnse leef-en werkschema te houden, zoals dat bij binnenkomst van een speler in een boek wordt gepresenteerd. De hele quest is geconstrueerd als een detectiveverhaal, maar heeft als setting een benedictijns klooster. Als Henry zich niet aan de regels houdt, wordt hij gestraft en in het ergste geval uit het klooster gezet, waardoor het narratief verandert.

Het laatste element, ‘doel’, komt overeen met de opdracht aan de speler om te voldoen aan een vooraf gestelde voorwaarde. In KCD kunnen dergelijke doelopdrachten variëren van heel simpel, zoals ‘volg het bloedspoor’, tot bijzonder diepgaand en gecompliceerd, zoals ‘zorg dat de vermiste priester van Rovna gevonden wordt’.

Plaats, tijd en doel kunnen op verschillende manieren worden gecombineerd om complexe verhaalstructuren te creëren in quest-gedreven games. Dit gebeurt ook in KCD, al is het opvallend dat de ontwikkelaars van de game ervoor hebben gekozen om de quests hoofdzakelijk op te delen in een groot aantal ‘*objectives*’ waarvan de meeste bovendien maar één van de drie typen quest-elementen bevatten en dus vrij simpel van aard zijn. Wat hiervan de reden is, blijft onduidelijk, maar het doet vermoeden dat het te maken

heeft met doelbewuste beperking van de spelervrijheid. Hoe groter het aantal vakjes is dat in één doel moet worden afgeviukt, des te moeilijker wordt het voor een speler om af te wijken van een questdoel. Daarnaast heeft een ontwikkelaar meer mogelijkheden om te schuiven met het narratief als een quest bestaat uit twintig losse elementen dan wanneer dat er maar vijf zijn. De relatie tussen speler-keuze en de controle van de ontwikkelaar op het narratief is dus al zichtbaar in het skelet van de quest.

Quest-structuren en ruimtelijke invulling

Behalve de drie vaste elementen waaruit elke quest is opgebouwd, benadrukt Aarseth het belang van de relatie tussen quests en de ruimte waarin die zich bevinden. Een ruimte in een game, zo redeneert Aarseth, is in principe ‘leeg’. Een quest, dat wil zeggen, een narratief, geeft de speler een reden om zich door deze lege ruimte te begeven. De ruimte kan niet zonder het narratief, net zoals, omgekeerd, het narratief in de gamewereld ‘ruimte’ nodig heeft om effectief te kunnen verbeelden.²³ Daarnaast is de quest een middel voor de spelontwikkelaar om de speler te beperken in zowel bewegingsruimte als spelkeuzes.

Aarseth beschrijft drie verschillende structuren die de voortgang of afwikkeling van een game-narratief bepalen. Games met een lineaire voortgang-structuur hebben altijd een strak narratief, met geen mogelijkheid voor spelerkeuze. De verhouding tussen narratief en de ruimte waarin de speler zich bevindt moet echter voldoende in balans zijn om genoeg stimulans te bieden om voortgang te maken. De nadruk in games met een lineaire voortgang ligt hoofdzakelijk op het design van de ruimte en de levels waaruit het narratief bestaat. Feitelijk gebeurt dat om te verhullen dat de speler weinig te kiezen heeft. De ontwikkelaar heeft volledige controle over zowel de ruimte, het narratief en de spelregels als de reikwijdte van keuzes die ontstaat als de speler manieren vindt om met regels te breken en buiten het narratief om te gaan.²⁴ Ludologische ruimte krijgt dan prioriteit boven het narratief.

Games met een *hub-based*-structuur bieden al meer vrijheid aan de speler vanaf het begin van de game, ondersteund door een specifiek geschreven narratief. De speler begint op een vast ‘spilpunt’ (‘hub’) en van

²³ E. Aarseth, ‘Hunt the Wumpus’, 503.

²⁴ Dit is een fenomeen genaamd ‘*game-breaking*’, waarbij een speler bewust op zoek gaat naar fouten of slordigheden in de code van een game om deze uit te buiten.

daar af opent het narratief nieuwe hubs al naargelang de speler voortgang maakt. Elke hub bevat een cluster aan quests, meestal oplopend in moeilijkheid, elk met een eigen narratief. De overkoepelende verhaallijn bepaalt nog steeds in grote mate wanneer de speler in aanmerking komt voor een hub, maar binnen een hub is er ruimte voor speler-keuze.

Als laatste beschrijft Aarseth de *open-wereld*-structuur. De speler wordt door het narratief geïntroduceerd in de ‘wereld’ van de game en vanaf dat punt is hij of zij vrij om te gaan en te staan waar zij of hij wil. Iedere aparte locatie binnen de wereld komt met een eigen, kleinschalig narratief. Eenmaal daarbinnen, kan de speler het overkoepelende hoofdnarratief tijdelijk volledig negeren zonder dat dit consequenties heeft. De spelontwikkelaar heeft ook minimale controle over de sub-narratieven. Deze subnarratieven zijn echter nooit groot of bindend genoeg om de speler voor een langere periode op één plek in de game vast te houden.

In KCD is een hub-based queststructuur verweven met enkele aspecten van zowel de lineaire voortgang- als de open-wereld structuur. Voor het overgrote gedeelte van het spel volgt de game echter de hubstructuur. De speler begint in een kleine hub, geleid door een relatief strak narratief. Vanaf een bepaald punt in het verhaal kan de speler er dan voor kiezen om het hoofdnarratief naast zich neer te leggen en zich te verplaatsen naar een andere hub, alsof het een open-wereld is. Het overkoepelende narratief komt dan echter stil te liggen en uiteindelijk zal het verblijf in de hub de speler hinderen in haar/zijn voortgang. Als de speler ervoor kiest om het hoofdlijn-narratief te volgen, komt hij/zij via plaatsen op de landkaart toch in nieuwe hubs terecht, die ieder eigen quests en activiteiten bevatten. Opvallend is dat laat in de verhaallijn, het hoofdnarratief aanzienlijk strakker wordt en er steeds minder ruimte is voor spelerskeuze. Op dit punt begint de game enkele aspecten van de lineaire-voortgangstructuur aan te nemen, zeker als quests zich afspelen in ‘gebieden’ met beperkte ruimte, zoals kastelen.

Chapmans narratologische elementen

Aarseths onderscheid in drie gamestructuren is niet de enige methode om quests en narratieven te analyseren. Anders dan Aarseth pleit zijn in Zweden werkzame Britse collega Adam Chapman voor een benadering van videogame-narratieven vanuit de narratologie, zeker als het gaat om games met een historische setting. Geschiedenis is volgens Chapman immers

intrinsiek verweven met narratieven, waardoor juist een goed begrip van narratologie belangrijk is bij het analyseren van historische videogames.²⁵ In zijn boek *Digital Games as History* heeft hij een classificatie van de formele elementen van een videogame-narratief ontwikkeld die grotendeels haar wortels heeft in de narratologie, al heeft Chapman zelf een paar items toegevoegd die exclusief voor videogame-narratieven gelden en die dus te maken hebben met de keuzevrijheid van spelers. Volgens Chapman construeert elke speler tijdens het spelen van een game namelijk, bewust of onbewust, een eigen narratief. Lang niet elke gamer neemt genoeg met het aangeboden verhaal. In plaats van ‘wat zegt het narratief in deze game?’ stelt Chapman daarom de vragen ‘hoe zegt het narratief dit?’ en ‘wat kunnen wij daar als speler mee doen?’²⁶

Chapman deelt een historisch videogame-narratief op in het *framing narrative* en het *ludo-narrative*. Het framing narrative omvat alle delen van narratieven in een game die niet te veranderen zijn door middel van spelerkeuze of speler-interactie. Hij baseert zich hierbij op het literatuurwetenschappelijke concept van het *framed narrative* waarin een eerste laag van een verhaal aan de lezer wordt aangeboden als contextueel kader voor een tweede, diepere laag. In videogames wordt het framing narrative gepresenteerd met behulp van *cut scenes*, *cinematics*, *pre-scripted events*, *in-game* teksten en dialogen met NPCs.²⁷ Tijdens dergelijke momenten wordt de speler de controle over het spel tijdelijk ontnomen ten gunste van het contextaanreikende narratief.

Ook in KCD wordt regelmatig gebruikt gemaakt van dergelijke hulpmiddelen om het framing narratief in stand te houden of te accentueren. Het begin en het einde van een quest bevatten bijvoorbeeld altijd een cut scene, en een groot aantal tussendoelen zijn voorzien van een dialoog, monoloog of een stuk tekst. Het framing narratief in KCD is de algemene historische setting (de situatie in Bohemen anno 1409). Hoe de hoofdpersoon Henry ook handelt, die setting zal niet veranderen. Verder wordt het framing narratief van KCD medebepaald door een aantal langere *cinematics* en een *in-game database* met geschiedkundige informatie over alles waarmee de speler in contact komt.

²⁵ A. Chapman, *Digital Games As History*, 119.

²⁶ A. Chapman, *Digital Games As History*, 120.

²⁷ Idem, 122; Cut scene: korte scène, geproduceerd met de in-game engine, tussen speelmomenten door; Cinematic: een korte tot lange scène, geproduceerd in een aparte 2D of 3D stijl, tussen speelmomenten door.

Het tweede element in Chapmans classificatie, het ludo-narrative ('spelnarratief') ontstaat als gevolg van de handelingen van de speler in de game. Terwijl het framing narrative als overkoepelend narratief bestaat uit volledig door de spelontwikkelaar bepaalde fragmenten, vult het 'voortschrijdende' spelnarratief de gaten tussen deze vaste fragmenten. Bij sommige games is het voor de gamer mogelijk om invloed te hebben op delen van het framing narrative door deze van volgorde te laten veranderen of door ze eenvoudigweg te negeren. Een en ander is volledig afhankelijk van het niveau van controle dat de ontwikkelaar de speler toestaat. In KCD kan de speler geen invloed op het framing narrative uitoefenen.

Het ludo narrative is verder onder te verdelen in wat Chapman 'lexia, framing controls en spelerkeuze' noemt. Onder lexia verstaat hij alle elementen die samen een narratief vormen. Dit zijn ludische en semiotische representaties van onder andere objecten, omgevingen, NPCs, gebouwen, geluid, muziek, de handelingen van spelers via hun *avatars* (hun alter-ego als *game character*), en sociale mechanismen in het spel.²⁸ Een voorbeeld hiervan in KCD is de simpele handeling van de speler die op een regenachtige middag te paard de stad Rattay in rijdt. Allereerst zien we hier hoe het paard van de speler zich via het ludologische bewegingssysteem van de game voortbeweegt. De speler-input en dit bewegingssysteem zijn beide voorbeelden van lexia, net als het tijds- en weersysteem en de topografische en esthetische verbeelding van laatmiddeleeuws Bohemen en het stadje Rattay. Dit is slechts een klein, simpel voorbeeld van de diepgang van het systeem van lexia in een game met de omvang van KCD. Ieder lexion is apart bedacht maar tegelijk zó ontworpen dat het in iedere combinatie kan functioneren, afhankelijk van de keuzes van de speler. Een belangrijk aspect van lexia is dat zij altijd door de speler beïnvloedbaar zijn. De architectuur van de gevel van de slager lijkt in eerste instantie statisch, tot Henry er met hoorbaar gekletter met zijn zwaard tegenaan slaat. Zowel het zwaard als de muur hebben een deuk opgelopen.

²⁸ Chapman, A. *Digital Games As History*, 123.

Doeltype	Uitleg
C	Dit doel eindigt bij voltooiing in een <i>cut scene</i> en is altijd noodzakelijk voor de voortgang voor het narratief. Kan in sommige gevallen overgeslagen worden, als deze middenin een quest voorkomt. De meeste quests beginnen en eindigen met een <i>cut scene</i> .
V	Dit doel is verplicht. De speler kan dit doel niet overslaan en alleen uitvoeren op de aangegeven manier. Zonder dit objectief gaan het narratief niet vooruit.
V(t)	Dit doel is verplicht en tijdgevoelig. De speler kan dit onderdeel niet uitstellen zodra het zich aandient. Als de speler het 'doel' niet voor een bepaalde tijd (niet altijd precies aangegeven) haalt, is het doel mislukt, en in het verlengde daarvan ook vaak de quest. In sommige extreme gevallen is het dan <i>game over</i> .
O(g)	Dit doel is optioneel en wordt door de game zelf als optie aangeboden aan de speler. De speler doet iets volgens de aangegeven methode, of niet.
O(s)	Dit doel is optioneel en kan ook volledig naar het inzicht van de speler zelf worden gekozen. Doorgaans zijn er meerdere opties aanwezig, soms verschijnen ze na een suggestie, soms na een ontdekking door de speler.

Vanwege dit uitgebreide aanbod aan lexia is het noodzakelijk om vast te stellen welke lexia samen kunnen gaan. Omdat met de beperking van het aantal combinaties ook de spelervrijheid wordt begrensd, bedacht Chapman de term *framing controls*. Spelontwikkelaars moeten steeds een set met regels maken die vastleggen welke lexia met elkaar in relatie kunnen staan en hoe die relatie zich verhoudt tot de speler en haar of zijn handelingen. Die framing controls vormen samen de syntactische codeset die bepaalt hoe binnen een spel lexia gebruikt en weergegeven worden. De framing controls zorgen

ervoor dat een game zoals KCD, die historische accuratesse nastreeft zo authentiek mogelijk overkomt en naast het narratief ludologisch functioneert. In KCD wordt bijvoorbeeld de manier waarop de speler aan een wapen kan komen beheerst door een framing control. Tijdens het *fast-travelen* kan het zijn dat de speler (Henry) zichzelf moet verdedigen tegen een struikrover.²⁹ Als Henry te paard is, kun je hem laten afstappen of je kunt hem te paard laten vechten, met het risico dat hij (jij in feite) uit het zadel wordt geworpen. Als de vijand eenmaal verslagen is, heeft de speler een kort keuzemoment om via een dialoog het leven van de struikrover te sparen. Als Henry de struikrover niet spaart en hem alsnog doodt, dan is er de keuze om het lichaam te verplaatsen en te beroven. Selecteert de speler het dode lichaam, dan verschijnen diens afgenomen wapens in het inventaris- of attributenschermb van de NPC, semiotisch vergelijkbaar met dat van Henry. Hier kan een wapen worden geselecteerd en vervolgens verplaatst naar het inventarisschermb van Henry. Dit hele proces, met verschillende ludologische keuzemomenten en ontelbare *lexia*, omvat een hele set aan *framing controls*, namelijk het *fast-travelen*, het overvallen worden, het van het paard afstijgen, de vijand verslaan in een gevecht en het lichaam plunderen via een inventarisschermb.

Kortom, Aarseths ludologische methode en Chapmans narratologische benadering tezamen maken een kritische analyse van de main questlijn in KCD mogelijk. Door Aarseths quest-typen en Chapmans onderscheid tussen *framing narrative* en *ludo narrative* te gebruiken bij het verzamelen en ordenen van data is het mogelijk om in te schatten, in hoeverre een speler daadwerkelijk keuzevrijheid in de game heeft.

De proef op de som: data-analyse van KCDs main quest-lijn

De main questlijn van KCD bestaat uit dertig quests, alle met verschillende doelen. Deze doelen kunnen worden beschouwd als de te behalen 'objectives' in Aarseths terminologie. Elk doel is tijdens het spelen in een quest-log bijgehouden. Een 'doel' kan in theorie vijf verschillende vormen aannemen:

²⁹ Fast-travel: een systeem in KCD waarmee de speler naar eerder ontdekte punten op de kaart kan reizen in versneld tempo, waardoor een reis in ware tijd vermeden kan worden.

Om een consistente verzameling van data over ‘doelen’ te garanderen heb ik van tevoren voor mijzelf als onderzoeker-gamer een set van regels vastgelegd (bijvoorbeeld er worden geen *bugs* gebruikt om via handigheidjes doelen te ontwijken of de voortgang te stagneren). Aan de hand van die regels is vervolgens het hoofdnarratief afgespeeld. Dit leverde een zeer uitgebreide set van data opgeleverd, waarvan de uitkomsten zijn samengevat in de tabellen 1 en 2. In tabel 1 zijn de datascores uitgesplitst over de vijf doeltypen, in tabel 2 zijn de doeltypen V/V(t)/C en O(g)/Os samengevoegd en de datascores per cluster opgeteld. De linker kolom (V/V(t)/C) kan worden gezien als een samenvatting van de verplichte onderdelen van questdoelen (spelonderdelen waarbij de speler geen keuze kan maken), terwijl de rechterkolom (O(g)/O) de keuzevrijheid van de speler reflecteert.

Quest #	V	V(t)	O(g)	O(s)	C	Totaal
1	4	0	3	5	3	15
2	7	0	6	2	4	19
3	1	0	0	0	2	3
4	0	0	1	0	2	3
5	7	0	1	0	0	8
6	2	2	1	1	1	7
7	6	1	4	3	1	15
8	5	1	6	4	0	16
9	3	0	3	1	0	7
10	6	1	7	2	2	18
11	1	0	14	3	0	18
12	4	1	2	1	0	8
13	4	0	9	3	0	16
14	4	0	3	0	1	8
15a	1	0	4	1	2	8
15b	2	0	3	2	0	7
16	20	0	10	7	1	38
17	1	0	4	4	0	9
18	4	0	2	1	1	8
19	0	0	11	3	0	14
20	5	0	4	0	3	12
21	5	1	4	0	2	12
22	0	0	0	0	2	2
23	4	0	0	0	2	6
24	4	0	8	4	2	18
25	4	0	7	4	1	16
26	3	0	2	0	0	5
27	1	1	0	0	0	2
28	6	0	0	2	2	10
29	2	0	2	0	2	6
Totaal	116	8	121	53	36	334

Quest #	V+V(t)+C	O(s)+O(g)	Totaal
1	7	8	15
2	11	8	19
3	3	0	3
4	2	1	3
5	7	1	8
6	5	2	7
7	8	7	15
8	6	10	16
9	3	4	7
10	9	9	18
11	1	17	18
12	5	3	8
13	4	12	16
14	5	3	8
15a	3	5	8
15b	2	5	7
16	21	17	38
17	1	8	9
18	5	3	8
19	0	14	14
20	8	4	12
21	8	4	12
22	2	0	2
23	6	0	6
24	6	12	28
25	5	11	16
26	3	2	5
27	2	0	2
28	8	2	10
29	4	2	6
Totaal	160	174	334

Tabel 1 en Tabel 2

Als we de data omzetten in staafdiagrammen (zie afbeelding 1 en 2) krijgen we een goed beeld van de verhouding tussen de verschillende soorten uitkomsten van de doelen tijdens de main quest-lijn in KCD. Op het eerste gezicht lijkt er geen consistentie zichtbaar in de verdeling van de data. Dit heeft met een aantal zaken te maken. Allereerst zijn het aantal doelen en het aantal ingezette lexis per quest verschillend. Main quest 16 is in dat opzicht de langste en qua narratief de meest ingewikkelde van het spel. Het tegenovergestelde is main quest 22. Deze bestaat uit slechts twee doelen, die elkaar *in-game* zo snel opvolgen dat de speler nauwelijks door heeft dat zij/hij in een nieuwe quest zit. Allebei deze doelen zijn verplicht en eigenlijk niet meer dan een routebeschrijving in de chaos van de veldslag. Dat is waarschijnlijk ook precies de reden van het verschil tussen quest 16 en 22. De eerste wikkelt zich af in het midden van het ludonarratief en speelt als een echte zoektocht. De speler heeft nog veel bewegingsruimte, puur omdat het narratief die ruimte toestaat, zowel fysiek als figuratief. Quest 22 speelt zich af aan het einde van de game, wanneer de climax van het hoofdnarratief al in zicht is. De hele quest vindt plaats voor de ophaalbrug van kasteel Talmberg, waar geen ruimte is en de focus ligt op één doel: het kasteel in zien te komen.

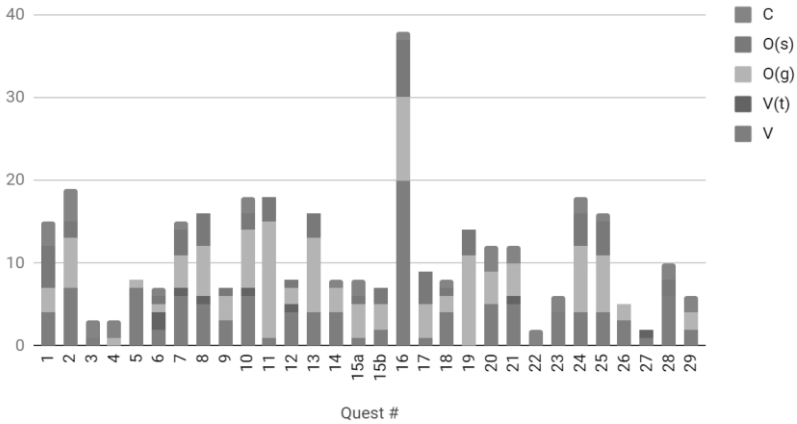
Ook de ongewone data van main quest 19 is te verklaren. Deze hele quest speelt zich af in een benedictijnenklooster, waarin voor het eerst in de game volledig nieuwe framing controls worden geïntroduceerd. De quest is rommelig geschreven en heeft meerdere bugs, waardoor het doorspelen van deze quest een frustrerend geheel is. Kennelijk hebben de spelontwikkelaars op dit punt in het narratief door tijdsdruk-of ambitie eens iets heel anders uitgeprobeerd, waarmee ze de plank helaas volledig mislaan.

Datzelfde geldt eigenlijk ook voor main quests 24 en 25. Om alles zo realistisch mogelijk te laten lijken duurt de opbouw van de belegering van Talmberg bovenmatig lang. Om de aandacht van de speler in de tussentijd vast te houden zijn er nog enkele korte opdrachten bedacht die Henry moet zien op te lossen. Daarin komt het element speler-keuze dan weer naar voren. Dit is echter misplaatst omdat Henry op dit punt, narratief gezien, een legercommandant is en niet meer een loopjongen.

Het lijkt er dus op dat naar het einde van de game toe, wanneer de questdoelen minder goed worden opgetuigd met ruimte- en framing controls, de hoeveelheid keuzes voor de speler afneemt. Dit mag niet verbazen. Het overkoepelende framing narrative blijft immers onveranderd, ongeacht speler-keuzes, dus hebben de gameontwikkelaars tegen het einde van de game steeds meer spelcontrole ingebouwd om het narratief naar zijn einde te

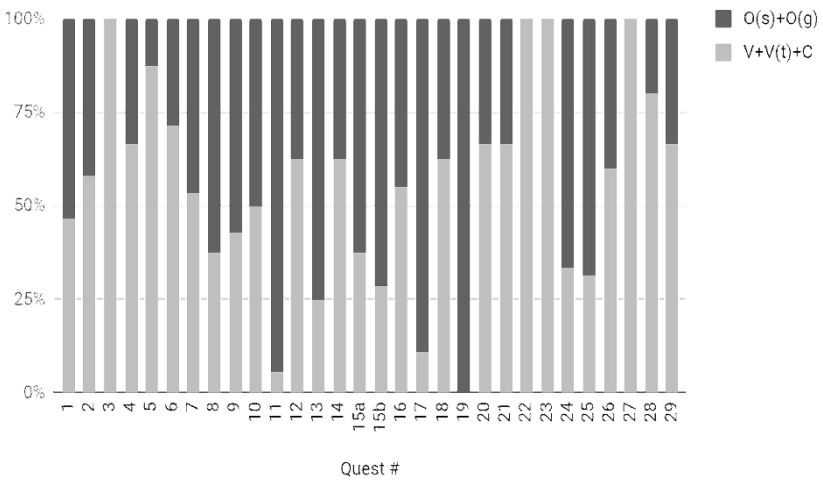
voeren. Dit betekent dat spelers van KCD aan het begin van de game algemeen gesproken meer vrijheid hebben dan in de slotfase.

Dataverdeling main questlijn



Afb. 1: Dataverdeling main questlijn, volledige dataset

Dataverdeling main questlijn - verplicht vs. optioneel



Afb. 2: Dataverdeling main questlijn, verplicht vs. optioneel

Conclusie

Het hoge tempo waarin de game-industrie zich de laatste jaren heeft ontwikkeld, heeft met zich meegebracht dat een algemeen geaccepteerde methode voor het analyseren van videogames en videogame-narratieven nog niet bestaat. Toch heeft dat wel degelijk nut, zeker waar het gaat om historische videogames, dat wil zeggen videogames die in een specifieke historische periode zijn gesitueerd en daarvan een ‘authentiek’ beeld pretenderen te geven. Game-narratieven en de interventiemogelijkheden voor spelers brengen immers niet alleen een heel nieuwe ervaring van het verleden met zich mee maar ook heel nieuwe mogelijkheden om het verleden te ‘fabriceren’.

Voor dit artikel onderzocht ik een recente videogame met een narratief dat in de middeleeuwen is gesitueerd, namelijk *Kingdom come: Deliverance* (KCD). We kunnen hier spreken van een vorm van (neo)mediëvisme omdat de combinatie van commercie (‘u vraagt, wij draaien’) en de verwachtingen van historisch niet of slecht geïnformeerde lekenconsumenten ten aanzien van de middeleeuwen fantasie in de hand werken, hoewel de maker van de game in de speltoelichting aangeven authenticiteit te hebben nagestreefd.

Met de inzichtelijke theorieën van twee specialisten op het gebied van de (literatuur)wetenschappelijke analyse van videogames (Espen Aarseth en Adam Chapman) als uitgangspunt zijn data verzameld uit KCD met als doel een eigen methode voor de analyse van historische videogames te ontwikkelen. De belangrijkste vraag was daarbij die naar de ludologische vrijheid die gamers van game-ontwikkelaars krijgen. In welke mate mogen zij hun eigen geschiedenis fabriceren? Uit mijn analyse van KCD bleek dat het framing narrative dermate belangrijk was dat het, ongeacht het handelen van de speler, niet wezenlijk veranderd kon worden. Ook is aangetoond dat de spelontwikkelaars bij het gebruik van ruimte in ludologische en narratieve zin meerdere framing controls hebben ingebouwd om de keuzevrijheid van de speler aan banden te leggen. Ten slotte legde mijn analyse van de main questlijn (opgebouwd uit 30 quests) een patroon bloot, namelijk dat, naarmate de gamer verder komt in het spel, het narratief steeds strakker wordt en spelerkeuze steeds verder afneemt. Het vermoeden is dat dit komt door de wens van de spelontwikkelaars om het framing narrative in de richting van de climax van het verhaal te leiden, zonder al te veel afbreuk te doen aan de gewenste authenticiteit.

Uiteraard heeft deze conclusie maar beperkte geldigheid omdat ik slechts naar de doelen van de main quest-lijn heb gekeken. Het zou interessant zijn om een volledige lijst te maken van alle *lexia* en semiotica in KCD of, een heel ander onderwerp, het onderzoek uit te breiden naar de marketing achter de game. Dit zou een completer beeld geven van de neo-mediëvistische beeldvorming in videogames als KCD. Onderzoeken zoals het mijne zouden ook toegepast kunnen worden in de game-industrie zelf, bijvoorbeeld, voor het vinden van een juiste balans tussen ludologische vrijheid in dienst van het narratief, spelervrijheid en een streven naar historische authenticiteit.