

HILL 60

een “serious” game



HILL 60 – panoramische foto

Inleidend

Elevator pitch: **HILL 60** is een online virtueel 3D “serious game” dat een herbeleving van de strijd in de loopgraven wil brengen en de speler een inzicht wil geven in het leven van de WO1 soldaat en de gruwel van de oorlog. Baseline: “HILL 60, een spel dat je niet kan winnen”

Intentie: Vlaanderen heeft een speciale band met WO1: het is hier gebeurd, op onze grond. “Nooit meer oorlog” was de leuze na de oorlog. Wij willen de verhalen van wat hier gebeurd is, blijven vertellen om nieuwe generaties de gruwel van de oorlog te laten beseffen. Met HILL 60 zetten we deze traditie verder.

Nieuw is de manier waarop we dit willen doen. Van een klein lapje virtuele grond maken we het (oorlogs)universum van de speler. De speler wordt ondergedompeld in het soldatenleven. Hij wordt de frontsoldaat die probeert te overleven. De uitdaging van dit project is het maken van een “serious game”, een game dat je niet kan winnen (maar zeker wil spelen).

1.1 HILL 60

De 60 van HILL 60 slaat op het aantal meter boven de zeespiegel. Door zijn hoogte was deze heuvel, strategisch gezien, erg belangrijk. Omdat hij een uitstekend zicht biedt op Ieper en de wijde omgeving, was het bezetten ervan strategisch erg belangrijk. Gedurende de oorlog veranderde HILL 60 zo'n 7 keer van “eigenaar”.

Aan de hand van de unieke geschiedenis van deze kleine lap grond bouwen we een fictieve wereld die zowel het grote verhaal van de oorlog brengt (tunneling, gasaanval, enz.), als het kleine verhaal van de soldaat in de loopgraven. Het verhaal is gebaseerd op de geschiedenis van HILL 60. Het wil geen historische recreatie van de feiten zijn, maar een fictief verhaal gebaseerd op historische gegevens.

1.2 Waarom een game?

Met een “online virtual 3D serious game” wordt een interactief spel bedoeld waarbij de speler, in een gesimuleerde drie dimensionale omgeving, het verhaal zelf actief beleefd. De speler zelf wordt de soldaat in de loopgracht die probeert te overleven. Deze eerstegraads beleving is uniek. Bij film en televisie kijken we naar onze helden, bij games is de speler zelf de held.

Deze specifieke vertelwijze maakt het medium uitermate geschikt om de speler via een actieve beleving inzicht te geven in het leven van de soldaat in de loopgracht en de gruwel van de oorlog. Dit uitgangspunt maakt het verschil met commerciële “first person shooter”¹ games zoals Call of Duty², Halo³ of Half Life⁴. HILL 60 overstijgt het simpele “schietspel” door zijn streven naar authentieke beleving en inzicht. Daarom noemen we het een “serious” game. Om HILL 60 te “winnen” moet je niet zoveel mogelijk vijanden verslaan maar samen met je lotgenoten proberen te overleven. Op deze manier is HILL 60 is een spel dat je niet kan “winnen”.

1.3 “serious game”

Er bestaan weinig succesvolle voorbeelden van “serious games”. De meeste voorbeelden (Darfur is dying⁵, Global conflict Palestine⁶, Wolf Quest⁷) zijn te eng educatief opgezet en missen interessante “gameplay”. Ze worden vaak als vervelend en te educatief gepercipieerd.

HILL 60 wil de uitdaging aangaan door te vertrekken van goed uitgewerkte, intuïtieve en verdiepende “gameplay” om zo de speler onder te dompelen in de wereld van de loopgracht. De “gameplay” is gericht op het emotionele engagement van de speler en teamwerk met zijn online meespelers (soldaten). Zo worden voorspelbaarheid en verveling voorkomen.

HILL 60 wil een breed en zo ruim mogelijk publiek bereiken. Het spel kan door iedereen die over een breedband internet verbinding beschikt “online” worden gespeeld. Het formaat van het spel is

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter

² <http://www.callofduty.com/>

³ <http://www.bungie.net/>

⁴ <http://www.mobygames.com/game-group/half-life-series>

⁵ <http://www.darfurisdying.com/>

⁶ <http://www.globalconflicts.eu/>

⁷ <http://www.wolfquest.org/>

dat van een MMORPG⁸. De ontwikkelde 3D wereld zal open zijn. Nieuwe verhalen en specifieke museale toepassingen zijn mogelijk.

1.4 Het scenario

In een eerste scenariofase wordt het “serious game” concept en de gameplay verder uitgewerkt tot een volwaardig scenario dat getoetst kan worden aan de uitgangspunten van actieve beleving en inzicht. De “beperkte” wereld van HILL 60 is het beste geschikt om dit te realiseren.

Dit zal geen scenario zijn zoals we dit kennen van film en televisie, maar een gedetailleerde beschrijving van de verschillende spelmodules en hoe ze aan elkaar hangen (gameflow), aangevuld met een ontwerp van concept art.

Het scenario wordt ontwikkeld vanuit de gameflow die hieronder in detail wordt beschreven. Elke spelmodule krijgt een naam, een beschrijving van wat de speler in de module doet en de functie van de module in het spel. Om een duidelijker beeld te geven wat voor soort beleving en inzicht het spel beoogt, wordt de ruwe schets van de gameflow telkens gestoffeerd met getuigenissen en foto's.

In een tweede fase zal het scenario in een speelbare demoversie gezet worden en geëvalueerd door verdere ontwikkeling.

1.5 1914 – 2014

HILL 60 is de eerste aflevering van een breder concept. De uiteindelijke bedoeling is om naast HILL 60 ook andere verhalen uit WO1 aan bod te laten komen. In het kader van de 1914 – 2014 herdenkingen willen we een specifiek platform maken met episodische inhoud onder de vorm van nieuwe afleveringen. Aflevering 2 is het verhaal van de wacht aan de IJzer.

Het “online” element beperkt zich niet tot het samen spelen met andere spelers/soldaten. Ook het dagelijkse oorlogsnieuws van 4 jaar oorlog worden in het spel geïntegreerd. Elke nieuwe dag brengt de oorlogsfeiten van exact 100 jaar geleden, inclusief het aantal doden van die dag. Ook een “online” gepersonaliseerd oorlogsdagboek, dat van dag tot dag aangevuld wordt, zal de speler begeleiden.

Voor het creëren en ontwikkelen van dit specifiek platform (merk/brand) worden mediapartners gezocht.

1.6 Artistieke creatie

De artistieke inbreng situeert zich op verschillende niveaus en is, net zoals in film, multidisciplinair. De vertelling die impliciet deel uitmaakt van de wereld die ontwikkeld wordt, het verhaal dat zin geeft aan de spelmodules, de concept art, de set design, de muziek, de soundscapes, enz. maken allemaal deel uit van de simulatie waarmee de makers de speler verleiden.

Het thema van dit “serious game” is: oorlog is een spel zonder winnaars. Door in de abstractie van het spel de virtuele acteurs gaandeweg te vervangen door “echte” spelers en er lotgenoten van te maken, wil dit spel het inzicht bereiken dat er enkel verliezers zijn.

Het uitwerken van een scenario/gameflow lijkt een erg technisch werkproces met weinig artistieke inbreng. Omdat de budgetten om een game te ontwikkelen vaak nog groter zijn dan die we kennen van speelfilm, is een sterke artistieke discipline in de ontwikkeling van een game noodzakelijk.

1.7 Partners

Het HILL 60 scenario wordt uitgewerkt met een aantal project partners. **VZW Playing the Past**^{5.1} samen met **HOWEST**^{5.2} namen het initiatief voor dit project en zorgen voor de ontwikkeling van een prototype demo. Het **In Flanders Fields**^{5.3} museum is de inhoudelijke partner van het project. Zij begeleiden de research en waken mee over de uitgangspunten beleving en inzicht.

1.8 Planning

In de eerste fase wordt een gedetailleerd scenario uitgewerkt. Dit scenario omvat de verschillende grote spelmodules uitgewerkt tot in detail (steeds kleinere spelmodules), de gameflow (hoe de verschillende modules aan elkaar hangen), het grote verhaal en de belangrijkste concept art beslissingen.

⁸ MMORPG: Massive Multiplayer Online Role Playing Game

Om het scenario uit te werken is meer research nodig. We moeten concrete fysieke gegevens opzoeken om een wereld te bouwen (vb. loopgrachten, bunkers, uniformen, enz...) en inhoudelijke getuigenissen selecteren die interessante gameplay elementen bevatten (vb. dagelijkse leven van de soldaat in de loopgracht).

Met de research worden de spelmodules ontwikkeld. Om interessante spelmodules te ontwikkelen wordt vroeg in de ontwikkeling een game designer geconsulteerd. Het selecteren en testen van de spelmodules gebeurt in een eerste fase op papier.

Het uitwerken van de samenhang van de verschillende spelmodules en het uitschrijven van het verhaal gebeurt in wisselwerking met de andere processen. Het eindpunt is een scenario dat getoetst kan worden aan de uitgangspunten. De belangrijkste modules en componenten van de wereld worden gevisualiseerd met concept art.

In een tweede fase wordt het uitgewerkte scenario getoetst aan de uitgangspunten. Een ruwe demo-wereld wordt gebouwd aan de hand van het scenario. Deze wereld is functioneel en alle spelmodules kunnen gespeeld en getest worden. Deze demowereld is het uitgangspunt voor de verdere ontwikkeling van het project. Aan de hand hiervan gebeurt de verdere ontwikkeling, uitwerking en bijsturing.

Scenario planning					
	Maand 1	Maand 2	Maand 3	Maand 4	totaal
research	100%	100%	50%	50%	3
concept art			50%	50%	1
game design	50%	50%	100%	100%	3
scenario	50%	50%	100%	100%	3

Voor het ontwikkelen van het scenario rekenen we 10 FTE (Full Time Eenheden) en overhead (budget in bijlage⁴).

2 HILL 60, een “serious” game

Hieronder volgt een ruwe schets van de gameflow van het spel. De grote spelmodules zijn de hoofdstukken van het spel. Elke spelmodule bestaat op zijn beurt uit een aantal kleinere modules die elk 1 specifiek spelonderdeel vertegenwoordigen. De grote spelmodule kan je best omschrijven als een ketting van kleinere modules. De complexiteit van de modules en de lengte en samenhang van de kettingen bepaalt de moeilijkheid van het spel. Elke grote spelmodule moet verder uitgewerkt en verfijnd worden naar kleinere modules met interessante gameplay die beleving en inzicht maximaliseert. Als voorbeeld is 1 module (2.1.9 Game overleven in de loopgrachten) iets verder uitgewerkt om de mogelijkheden van de gameplay te schetsen.

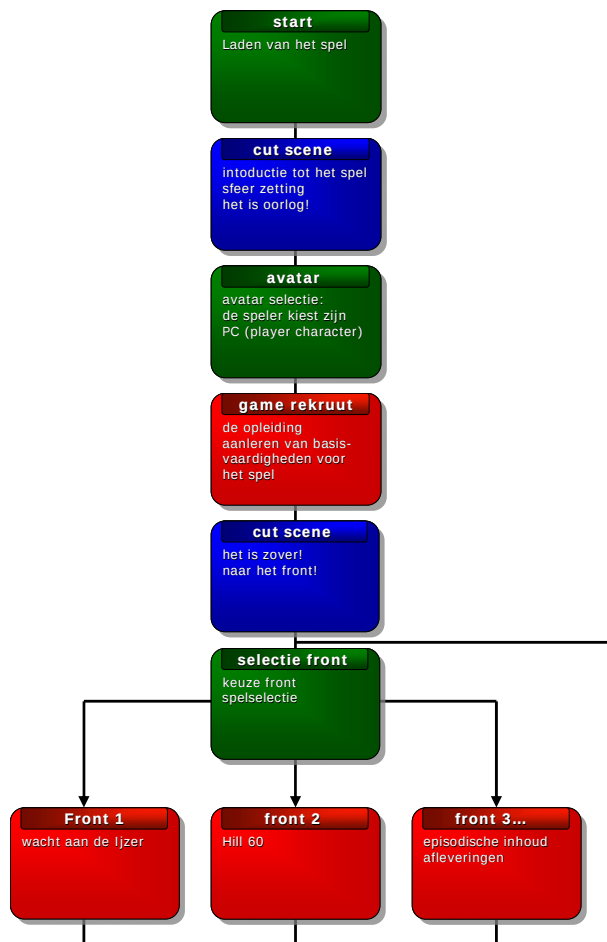
Background van HILL 60:

De Duitsers veroverden deze heuvel in december 1914 op de Fransen. Vanaf 1915 namen de Britten het van hen over. Op 9 april 1915 lag de eerste lijn van de Britten vlak aan de weg. Die van de Duitsers lag op wat toen de top van de heuvel was, en nu de kuil er net voor. Die kuil is het resultaat van 5 kleine mijnen, die werden gegraven en aangebracht door een compagnie mijnwerkers uit Monmouthshire (Wales) en die tot ontploffing werden gebracht om 7u 's avonds op 17 april 1915. Na de ontploffing klom de infanterie uit de loopgraaf en bestormde de Duitse stellingen. De heuvel werd meteen ingenomen. De verliezen waren groot aan beide zijden, en werden nog groter in de daaropvolgende tegenaanvallen, maar de Britten hielden stand.

Tot de Duitsers de heuvel met gas bestookten. Op 1 mei 1915, ruim een week na de eerste massale gasaanval in de geschiedenis (22 april Steenstrate-Langemark), werden hier 65 gascilinders opgedraaid. Door het draaien van de wind rolde het gas terug naar de Duitse lijn en mislukte de aanval compleet. Op 5 mei 1915 vond een nieuwe gasaanval front, die wel succesvol was: de hele heuvel kon worden heroverd.

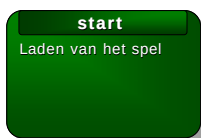
2.1 Scenario – gameflow

Hieronder wordt meer in detail geschetst hoe de speler het spel het doorloopt. Het spel bestaat uit een aantal “levels”. Dit zijn op zichzelf staande spelonderdelen of “minigames”. Door het doorlopen van de verschillende “levels” geeft de speler op een interactieve manier vorm aan het verhaal en groeit het inzicht. Elk “level” wordt zo uitgewerkt dat de speler een maximale actieve beleving van het verhaal maakt. Het eerste diagram geeft het start-level of leer-level van het spel weer. Deze introductie leidt tot de feitelijke keuze van het echte spel dat in afleveringen gespeeld wordt.



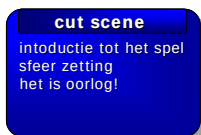
Figuur 1: start level van het game

2.1.1 Start van het spel



Opstarten en laden van het spel in de computer.
Dit is het scherm dat de speler ziet terwijl het spel opgestart wordt.
De “cover art” – het logo van het spel.
Het spel samengevat in 1 beeld. Kort!

2.1.2 Introductie



Na het startbeeld volgt een “cut scène” die de sfeer van deze aflevering zet.

“Cut scène” is een vakterm waarmee een traditionele filmscène bedoeld wordt. Een cut scène kan een fictie scène met acteurs zijn, een scène met geanimeerde 3D karakters (machinima⁹), een documentaire scène met archiefmateriaal, enz.

Een cut scène is niet interactief. De speler heeft geen invloed op de scène. De speler bekijkt ze en ondergaat ze zoals een traditionele filmscène.

Voor de introductie scène van HILL 60 spreken we de speler op dezelfde manier aan als de propaganda van die tijd. Deze scène moet de speler onderdompelen in de sfeer van vlak voor de oorlog. De speler wordt op een propagandistische en patriotistische manier aangesproken. Spelers die zich niet vrijwillig melden voor dienst aan het vaderland worden opgeroepen.

⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Machinima>



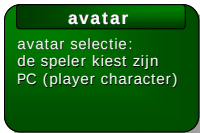
Duitsland, Augustus 1914, Sebastian Königer, 19 jaar

“Sta op, Duitse jongelingen, Duitse mannen. Ditmaal gaat het om de redding van de Duitse volksaard en de redding van het Duitse volk tegen de verpletterende overmacht...”

Thoma Mcindoe, 12th Battalion, Middlesex Regiment

Ik zag toevallig die afbeelding van Kitchener waarop hij je aanwijst – waar je ook ging staan, die vinger wees altijd naar jou – het was een prachtige affiche. Toen ik tegenover de officier stond die zich bezighield met de rekrutering, zei hij dat ik nog te jong was. Ik ging naar huis, pakte mijn bolhoed en zette die op. Ik meldde me opnieuw aan en ditmaal werden geen vragen gesteld, ik was aangenomen. Ik was net zestien .

2.1.3 avatar selectie



Het is oorlog! De speler kan zijn PC¹⁰ kiezen. Met deze keuze bepaald de speler aan welke kant van het front hij terecht komt: de Duitse of de Geallieerde kant.

Deze keuze duwt de speler in de rol van de gewone frontsoldaat soldaat. Verdere research moet nog uitwijzen of een derde keuze (vrouw, burger) voldoende gameplay mogelijkheden biedt.

Bij de keuze van de avatar ligt de nadruk op echte gezichten en foto's en niet op de stereotype stoere macho die kenmerkend is voor veel “first person shooter” games. Ook de vele andere nationaliteiten die aan het front ingezet werden zijn keuzemogelijkheden.

De speler kiest niet alleen zijn avatar maar ook een naam voor zijn spel karakter en krijgt familiefoto's en een korte familiegeschiedenis mee. Deze gegevens vormen de basis van zijn “online” oorlogsdagboek. Tijdens “dode” momenten in het spel (vb. laden van een spel) worden fragmenten uit het dagboek getoond en/of gelezen. Deze dagboekfragmenten worden afgewisseld met het dagelijkse oorlogsnieuws in de frontgazet. Deze krant volgt het oorlogsnieuws van dag tot dag.



2.1.4 Game opleiding van de rekrut



Alle rekruten krijgt een opleiding. De gewone soldaat leert bevelen op te volgen. Een bevel (een opdracht in game termen) is een bevel en de soldaat moet gehoorzamen. Op het weigeren van bevelen staan zware sancties (tot en met het vuurpeleton). Hiërarchie en beslissingen die van hogerhand doorgegeven worden zijn de motor van het eerste deel van het spel. Zij bepalen de loop van de gebeurtenissen.

¹⁰ Player Character is het personage waarmee de speler het spel speelt, zijn avatar.

Onder de vorm van opdrachten (bevelen) van oversten leren de spelers de basisvaardigheden die nodig zijn om het spel te kunnen spelen (stappen, lopen, bukken, liggen, kruipen, schieten, graven, communicatie, enz...). Deze basisvaardigheden worden gevat in kleinere spelmodules. Het aanleren van deze vaardigheden wordt begeleid door een aantal NPC's (serganten, oversten, lotgenoten, enz.) die de speler op een specifieke manier aanspreken. Doorheen deze opdrachten ervaart de speler ook zijn plaats in deze wereld. Standen-, klasse- en rangenverschillen worden impliciet verteld. De opleiding verloopt gelijkaardig aan beide kanten van het front. Enkel de uniformen en de propagandataal verschillen. Ervaren spelers kunnen deze module snel doorlopen.

Voor het verder uitwerken van deze spelmodules wordt gezocht naar interessante opdrachten. De speler wordt beloond met verhaalprogressie en verrijking van zijn wereld. Ondertussen wordt de propagandasfeer voortdurend aangewakkerd tot een hoogtepunt: de soldaten zijn klaar voor het front.

In deze spelfase is er nog geen risico. De speler kan niet "doodgaan". Er wordt geoefend met losse flodders.



Raoul Snoeck, 3 augustus 1914

De oorlog is verklaard! (...)

Ik heb mijn vader teruggezien, hij was deze middag terug naar de kazerne gekomen om mij een laatste vaarwel te zeggen. Van overal komen er moeders, broers, zusters, verloofden toegelopen bij het horen van het treurig nieuws: de oorlog. Dit woord ligt op ieders lippen; ouders wenen en drukken hun kinderen aan het hart, in hun ogen lees je de schrikbeelden van afschuw en ontsteltenis.

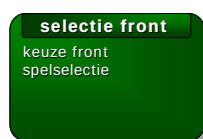
De bedreiging van Duitsland is een onmiskenbaar overtreden van het openbaar recht. Wij zijn zonder blaam, wij zijn zonder vrees. België zal vechten voor z'n vrijheid en z'n recht, het zal heldhaftig verdedigd worden door haar soldaten en tegenover de vijand zal niets hun onschendbare eenheid breken. Hoog de harten en leve België!

Om 10 uur worden de lichten in de kazerne gedoofd en kruipt iedereen in bed. Om 11 uur worden we terug gewekt en om 11u30 vertrekken we naar het St-

Pietersstation, vooraf gegaan door de muziek. Uit volle borst wordt de Brabançonne en de Vlaamse Leeuw gezongen. Dit gebeurt met zo'n overtuiging dat een rilling van ontroering doorheen m'n lichaam voel. (...)

We worden gevolgd door een stroom mensen. Aan het station is het een gedrum. Iedereen omhelst een laatste maal z'n geliefde en belooft snel terug te keren en zoveel mogelijk te schrijven. Sommigen wenen, anderen zingen, iedereen volgt met de ogen zijn soldaat tot wanneer hij uit het zicht is verdwenen. We zitten met veertig in een beestenwagon, iedereen roept: "Leve de Koning, leve België, weg met de Duitsers!" Een kwartier lang weerklinken die kregen in het station. De stoomfluit kondigt het vertrek aan; de trein stelt zich in beweging; het schouwspel is aangrijpend. We zijn allen ontroerd, maar niemand durft het te tonen. (...) Al wat we liefhebben, moeten we verlaten. Waar gaan we heen? We weten het niet, we laten ons leiden. Iedereen is vastbesloten om zijn plicht te doen. (...) Niemand twijfelt aan de overwinning. De Fransen, die zich sedert lang aan de oorlog verwacht hadden, moeten klaar zijn. En wat ons betreft..., wij hopen terug te zijn vóór Kerstdag...

2.1.5 Front selectie – episodische inhoud



Dit is de "centrale", het knooppunt van het spel. Hier kan de speler kiezen tussen de verschillende episodes. Hier pikt hij terug in voor een nieuwe spelsessie. Het spel onthoudt zijn spelgeschiedenis, zijn avatar, zijn oorlogsdagboek, enz. In een eerste fase wordt de HILL 60 episode van het spel uitgewerkt en geëvalueerd. De uiteindelijke

bedoeling is om het spel in een aantal episodes uit te werken. Aflevering twee zal over het Belgische leger gaan en krijgt als titel "de wacht aan de IJzer".

Na de eerste oorlogsmoederen is de rol van het Belgische leger grotendeels gespeeld. Koning Albert I ziet voor zijn leger na de onderwaterzetting van de IJzervlakte maar één taak meer weggelegd: de volgehouden verdediging van het kleine stukje onbezett België, wat vier jaar lang neerkomt op de Wacht aan de IJzer.

Het *niemandswater* dat de vijanden uit elkaars buurt houdt, is lang niet overal even breed. Bij Diksmuide bijvoorbeeld hebben de vooroorlogse dijken de rivier binnen zijn oevers gehouden en zitten de tegenstanders dus wel op elkaars lip. Aan de Hoge Brug, waar nu de IJzertoren staat, is het aartsgevaarlijk omdat er nauwelijks dertig meter *niemandswater* tussen beide frontlijnen staat, en even noordelijker aan de zogenaamde Dodengang, hebben de Duitsers zelfs één voet aan wal op de Belgische kant. Waar het meer wel breed is, worden smalle loopbruggetjes aangelegd. Ze voeren over de watervlakte naar droger liggende eilandjes die ingericht zijn als voorposten en vaak het voorwerp worden van plaatselijke, maar daarom niet minder dodelijke gevechten, van man tot man.

Maar de oorlogsjaren aan de IJzer zijn vooral jaren van ergernis. In de winter brengt de



onbeschutte vlakke snijdende vrieskou en gure regen, in de zomer stinkend zeewater, vliegen en muggen. Die laatste houden trouwens bij het steken helemaal geen rekening met de onderhuidse wrevel tussen Franssprekende officieren en Vlaamsvoelende soldaten...

2.1.6 Cut scene naar het front



"leper, aankomst met trein. Van uit het station trekt men te voet door de al deels vernietigde stad..."

Als "beloning" voor het beëindigen van de opleiding krijgt de speler een scène die de toon en de sfeer van het front zet. Emotioneel wordt de speler in een ambigue positie gezet. De eerste confrontatie met de realiteit van de oorlog (doden, slachtoffers) zet de toon. Vanaf nu wordt het menens. De speler kan "doodgaan". Het spel om te overleven begint.

Daniel Vandenbroecke, 6 jaar toen de oorlog begon

Vlamertinge werd overrompeld door soldaten, onder meer door een regiment van de Franse cavalerie. Mooi om te zien. Ze droegen een rode broek, en blauwe jas en een blinkende helm met paardenstaart. Ze waren fier om naar de oorlog te trekken en hun helm blonk zo fel als om te zeggen: "Hier zijn we, schiet maar!" Anderen droegen een blinkend, metalen harnas op borst en rug. Dat waren de kurassiers. Ze hadden lansen mee. En allemaal op prachtige paarden. Het voetvolk wist toen al dat de oorlog er anders uitzag. Zij lachten niet meer. Ze moesten de gaten in de lijn gaan opvullen. Er was toen al veel geschoten en gedood.



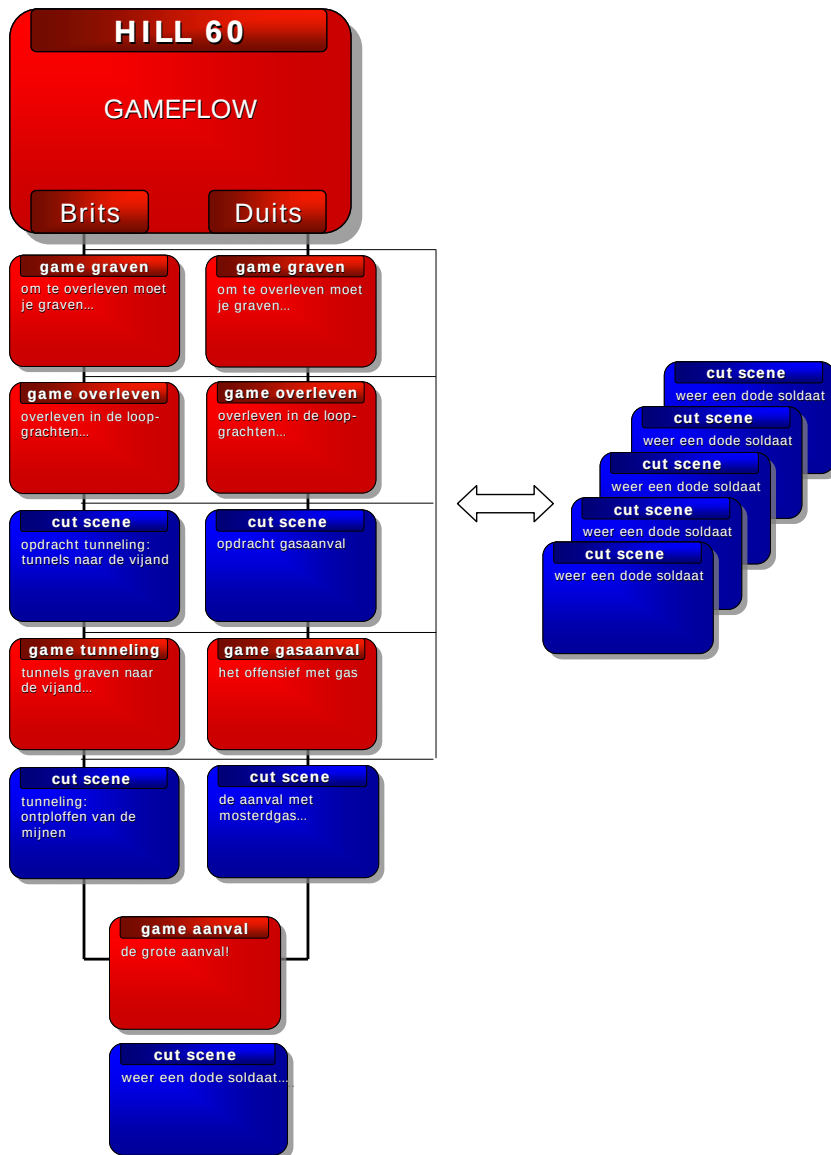
2.1.7 HILL 60 episode

HILL 60 is de eerste episode uit het spel. De gameflow van deze aflevering wordt hieronder in detail beschreven.

Kenmerkend voor deze fase van het spel is dat de speler kan "doodgaan". Dit symboliseert de ernst van het spel, de inzet. De uitdaging voor de speler is proberen te overleven. Dit is de moeilijkheidsgraad van het spel. Wanneer de PC/speler sneuvelt is een "sterfscène" voorzien (weer een dode soldaat). In deze sterfscène ziet de speler het eindpunt van zijn avatar (vb. de naam van zijn avatar op de grafsteen van een soldaat tussen duizenden andere grafstenen). Van deze sterfscène zijn een groot aantal verschillende versies voorzien. Telkens als de speler sneuvelt krijgt hij een andere sterfscène te zien. De uitwerking en de hoeveelheid van deze scènes vertegenwoordigen het inzicht dat de speler verwerft: hoe, hoe snel, hoeveel en hoe gemakkelijk soldaten sneuvelen in deze oorlog.

Een tweede aspect van deze fase van het spel is dat de speler leert samen te werken met andere spelers. Om te overleven is het belangrijk samen te werken. Het begint met eenvoudige opdrachten die samen met een andere speler uitgevoerd moeten worden. Later worden het opdrachten die enkel door een grotere groep spelers samen kunnen uitgevoerd worden zoals het graven van tunnels of het installeren van gascilinders. Door samen te werken wordt een band met de andere spelers/lotgenoten opgebouwd. In de laatste fase sneuvelen de opdrachtgevers (bevelvoerende NPC's) en krijgt de speler zelf de leiding. Hij krijgt de beslissing over leven en dood van zijn lotgenoten in handen.

De avatar selectie bepaalt aan welke kant van het front de speler ingezet wordt. Het verloop van het spel is aan beide kanten van het front gelijkaardig, enkel de uniformen en het taalgebruik verschillen. Naarmate het spel vordert, wordt de inhoud verschillend. De Engelsen proberen een doorbraak te forceren met het graven van tunnels (tunneling game) terwijl de Duitsers hetzelfde doen met de gasaanval. Beide spelersgroepen ontmoeten elkaar in het spel "de grote aanval". In deze fase van het spel staan spelers de eerste keer oog in oog met de tegenstanders/spelers. De speler beseft dat er achter de avatar van de tegenstander een andere "echte" speler schuilt. Op deze manier (het "echt" maken van de tegenstander, de echte speler achter de avatar) proberen we de abstractie van de vijand te doorbreken en inzicht te geven in het "spel" van de oorlog.



Figuur 2: gameflow HILL 60

2.1.8 Game: graven om te overleven



De speler wordt naar de frontlinie gestuurd. Het ene moment stapt hij met zijn lotgenoten langs een berm en dat breekt plots een artillerie bombardement los. Dit spel begint als een schok, een keiharde confrontatie met het oorlogsgeweld. Zijn enige opdracht: probeer te overleven. De enige manier om te ontsnappen aan het bombardement en de kogels van de vijand is je bajonet nemen en graven, een put graven om jezelf te beschermen, om te overleven (graven is een van

de vaardigheden uit de opleiding). In het vervolg van deze spelfase wordt het graven georganiseerd in het graven van loopgrachten en schuilplaatsen (spelopdrachten gegeven door NPC's). De uitgegraven schuilplaatsen vormen de enige relatief veilige plekken. In de loopgraven blijft de speler blootgesteld aan het voortdurende artilleriebombardement, scherpshutters en raids van de vijand. Met de duisternis als 'steun' wordt de gracht langs de weg verder uitgegraven tot een beter verdedigbare loopgracht. Hout, prikkeldraad, enz. worden aangevoerd en doden en overvloedige aarde weggebracht...

2.1.9 Game overleven in de loopgrachten

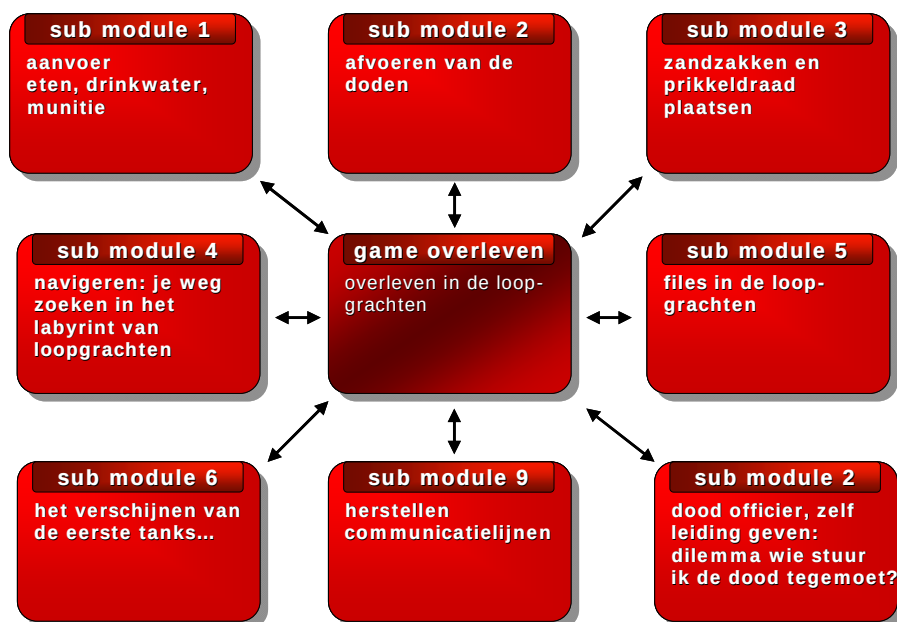


De speler die het "graven om te overleven" spel overleeft komt terecht in de "routine" van het leven in de loopgrachten. Naast het dagelijkse overleven van de bombardementen en de scherpshutters komen er steeds nieuwe spelopdrachten (sub modules). Deze opdrachten worden

steeds moeilijker en vertegenwoordigen de beleving van het leven in de loopgrachten. De opdrachten worden gegeven door NPC officieren en onderofficieren. In deze fase van het spel wordt het samenwerken met andere spelers geïntroduceerd. Van individueel overleven (vorige spelfase) gaan we naar samen overleven. De opdrachten in deze spelfase zijn gericht op teamwerk: het leren kennen en samen spelen met andere spelers/lotgenoten. De spelopdrachten stimuleren de emoties van social play en valoriseren goed functionerende groepen. Lotgenoten/spelers die in deze fase sneuvelen zullen door de andere spelers van de groep als een gemis ervaren worden...

De spelopdrachten worden uitgewerkt en geselecteerd aan de hand van getuignissen om een maximale beleving te verkrijgen. Ze vormen een constante confrontatie met de dood.

De opdrachten (spelmodules) starten met het aanvoeren van eten, drinkwater en munitie voor de geweren, mitrailleurs en loopgraafmortieren. Ook enorme pakken zandzakken, balken, planken, vooraf klaargemaakte loopplanken en – het ergst van alles – spoelen met prikkeldraad moeten aangevoerd worden. De spoelen wogen zo'n 30 kg en werden op een stok gedragen. Per twee droeg je zo'n stok op je schouders. Verbindingsloopgraven en loopplanken ontbraken meestal, en als ze er al waren, was de kans zeer groot dat de vijand ze met granaten bestookte. Langs een loopgraaf gaan betekende door een donkere, natte greppel strompelen met een onregelmatige bodem en om de paar meter een rechthoekige afslag, zodat je niet kon zien waar je heen ging. Die vervloekte dingen rond een hoek manoeuvreren was een ware marteling. Het ergst van al was de drukte, want er konden verschillende van die werkgroepen tegelijk in de doolhof van loopgraven aan de slag zijn met file tot gevolg. Hoe manoeuvreer je in zo'n nauw loopgravenstelsel? Hoe vind je in het duister je weg? Nacht, de maan zorgt voor het weinige licht, nu en dan bijgestaan door vijandelijke vuurpijlen die de hele hemel verlichten. Die momenten worden gevolgd door zwaar geweervuur en de daaropvolgende artilleriebeschieting.



Figuur 3: subgames game overleven

Andere spelmodules zijn het navigeren in het labrynt van de loopgrachten, het afvoeren van de doden, het uitgraven van een schuilplaats, het herstellen van de communicatielijnen (telefoondraden) in niemandsland, enz. Alle spelmodules samen, gecombineerd met de variabelen van dag/nacht, vuurpijlen, bombardementen, enz... vormen deze spelmodule die vooral gericht is op beleving van de schuilplaats voor de dood.

Henry Williamson, een Engelse soldaat

Op een nacht tijdens de tweede week van november 1914 woedde er een vreselijke storm met felle bliksemschichten en hevig dondergerommel. Er vielen bakken regen uit de hemel. De We-putten liepen over, lijken lagen voor onze loopgraaf. Het bleef regenen en we stonden met onze voeten in gele klei en wel een halve meter water. Het was erg moeilijk om vooruit te komen in het gele slijm. Toen we na vier nachten werden afgelost, duurde het een uur voor we uit onze loopgraaf raakten. Enkele soldaten gleden in het water, raakten vast en verdronken. Je kon ze niet meer zien. Later ontdekten we ze omdat we erop traptten...



Philip Gibbs, een Engelse journalist

Lijken en stukken van lijken, klodders bloed, groen metaalachtig slijm, gemaakt door gifgas, dreeven op het water onder de loopplanken. Onze mannen leefden en stierven er op enkele meter van de vijand. Ze nestelden zich onder de zandzakken of groeven zich in in de zijanten van de loopgraaf. Hele legers luizen kropen over hen heen. Mensenvlees, rottend en stinkend, nauwelijks nog pap, kleeftde in de modderpoelen. Wanneer ze een spade in de grond staken, ging die doorheen een zachte brei van dode lijken die ooit hun kameraden waren. Lappen vlees, benen met nog de laarzen om, zwartgeblakerde handen, ogenloze hoofden kregen ze over zich heen wanneer de vijand hun loopgraaf met bommen bestookte.

Eric Hiscock, een Engelse soldaat

Het was verschrikkelijk om naar de eerste lijn te lopen, nacht na nacht doorheen die met modder gevulde oceaan van de dood. Het ging heel traag. De hele tijd moest je berichten doorgeven aan wie achter je liep: "gebroken loopplank hier", "er komt een granaat aan"... Af en toe ook het hopeloos geschreeuw van verdrinkende mannen. Met hun zware rugzak slipten ze van de loopplank en spartelden naar hun einde in bodemloze putten, gevuld met zwarte smurrie. Niets kon je doen voor zulke hulpeloze jongens. Als je had willen helpen, maakte je veel kans om zelf ook je evenwicht te verliezen en in de modderzee terecht te komen. We liepen voorbij en probeerden niet te luisteren naar hun meelijwekkende gehuil dat versmoorde terwijl ze verdrinken in de vloeibare modder...

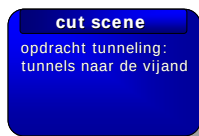


Soldaat Ernest Todd

En dan was er aan de overkant, in de Duitse frontlinie, een man die we Jo Kornet noemden. Hij blies altijd op zijn kornet en speelde Britse liedjes voor ons. Wanneer hij stond te spelen, moedigden we hem aan met kreten als 'Verdomd goed, mo!' en 'Doe d'r nog maar een, Jo!' Omdat de linies vrij dichtbij waren, vroeg hij ons altijd wat we wilden horen en dan schreeuwden we terug: 'Doe maar Down at the old Bull and Bush' Terwijl hij die melodie speelde, stonden wij te zingen en soms ging dat wel een halfuurtje zo door. We hadden uiteraard mondharmonica's en eigenlijk was er niets anders te doen dan wat kletsen, herinneringen ophalen en zingen.

Ja inderdaad, gedurende die zomermaanden van 1915 zou je bijna vergeten dat er een oorlog aan de gang was, echt waar. Dat gebeurde soms ook: mensen begonnen de oorlog uit hun hoofd te zetten en werden onvoorzichtig. En voordat je het beseftte waar eigenlijk was, kreeg je een kogel door je hoofd terwijl je op de latrine zat of iets dergelijks.

2.1.10 Cut scène: tunneling



Na het uitspelen van de spelmodule: overleven in de loopgrachten is de speler een doorwintert frontsoldaat geworden. Hij werkt nu samen met andere spelers en een goed functionerende groep spelers wordt beloond met een grote opdracht.

Voor de Britse soldaten is deze opdracht het bouwen van tunnels onder de stellingen van de vijand om hen te ondermijnen...

2.1.11 game: tunneling



In deze spelmodule moet de speler samen met zijn groep een tunnel graven onder de stellingen van de vijand. De tunnel kan enkel gegraven worden door een team. De spelers verdelen het werk. Elke speler krijgt een taak toegewezen (uitgraven met de bajonet, luisteren naar de vijand en verwittigen voor inbraak in de tunnel, stutten van de tunnel en instortingen voorkomen, met blaasbalgen

voor ventilatie zorgen zodat je lotgenoten niet stikken, afvoeren van aarde met windassen, enz...

Deze spelmodule vertelt het leven onder de grond: de angst voor instorting, gas, mogelijke tegentunnels, claustrofobie, enz.



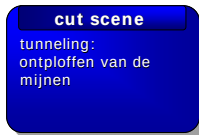
Als je door de loopgraaf loopt, zie je niets anders van dan een met hout omlijste doorgang die ongeveer een meter hoog en een halve meter breed is. Daarachter bevindt zich een trap die tien meter onder de grond afdaalt naar een ruimte van 2,5 meter in het vierkant. In het midden van die ruimte bevindt zich een schacht van ruim een meter in het vierkant en daarop een houten windas en een touw. De schacht gaat een zestal meter naar beneden. Onder aan de schacht is er een deuropening: de ingang tot de tunnel. De tunnels lopen recht onder de Duitse linies...

Het graven gebeurt met de bajonet. Met de bajonet worden grote klompen klei losgemaakt. Die worden in zandzakken gestopt en door de tunnel tot onder een windas gebracht. Die haalt de klei op en een eindeloze keten van mannen draagt de klei de trap op.

De galerijen worden gestut met houten frames als een vorm van bescherming tegen het gedaver van inslaand granaatvuur. Ventilatie is een probleem. Met reusachtige blaasbalgen en rubberen slangen worden de gangen van lucht voorzien. Kaarsen bieden de enige verlichting, het water sijpelt binnen. De gangen zijn slechts 1,2 meter hoog waren en er wordt gebukt gewerkt.

Eén man luistert met een stethoscoop, die hij tegen de wand gedrukt houdt, of de Duitsers aan het werk zijn. Als hij ze hoort dat ben je veilig, als hij niets meer hoort, weet je dat ze de boel gaan opblazen... De bedoeling is niet alleen de Duitse gangen op te blazen, maar ook om te voorkomen dat zij ons opblazen. Soms breken de Duitsers binnen in onze gangen en gieten ze er gas in om iedereen te doden.

2.1.12 cut scène: de ontploffing van de mijnen



Als de tunnel gegraven is en de mijnen geplaatst, brengen de spelers de mijnen synchroon tot ontploffing. De speler duwt op de juiste moment op de knop en ziet het resultaat in deze cut scène. De ontploffing van de mijnen is de directe aanleiding tot de volgende spelmodule: de grote aanval.

Lieutenant B C Hall, van de 3rd Canadian Tunneling Compagny.

We hadden een horloge dat we gebruikten om de mijn op te blazen. Alle 19 mijnen hadden horloges; ze waren gelijkgezet en we hadden correcties doorgekregen. De mijne was 3u10 en 13 seconden – wat betekende dat ik om 3u10 in de morgen nog 13 seconden moest wachten voordat onze mijn mocht opblazen worden. Ik stond rechtop met de ontsteker tussen mijn benen en mijn horloge aan een bandje in mijn hand. De sergeant stond achter me, een stuk uit de buurt, voor de veiligheid. Ik gaf hem een waarschuwing toen het bijna tijd was: “We hebben nog maar een minuut te gaan!” Ik hield mijn ogen op het grote wijzertje van het horloge. Ik moest die 13 seconden na 3:10 tellen. Ik was te ingespannen bezig om bang te zijn maar ik was me bewust dat dit een groots moment was. Geen ratten in de dugout – het gas had ze allemaal te pakken gekregen. Het kostte me veel moeite de oogglazjes van mijn gasmasker schoon te houden om het horloge te kunnen zien. Toen die de juiste tijd aangaf riep ik: ‘DEKKING’ en we vlogen beiden vrij door de lucht, bijna 7 meter verder door de loopgraaf, waarna we in een communicatie-loopgraaf terecht kwamen.



2.1.13 Game: De grote aanval!



In deze spelmodule komt het spel tot een climax. De grote aanval staat voor “het grote offensief” dat een einde moet maken aan de oorlog. De groep spelers die de mijnen tot ontploffing gebracht heeft, wordt nu als groep de grote aanval ingestuurd. Vroeg in de aanval sneuvelt de bevelhebber/officier (NPC) en krijgt de speler de leiding. Hij beslist nu over leven en dood en het lot van zijn kameraden, hij

moet ervoor zorgen dat ze overleven en het onvermijdelijke verlies van kameraden valt onder zijn verantwoordelijkheid. Wat moet je kiezen als een gewonde kameraad/ medespeler in een bomkrater ligt te roepen? Stuur je andere kameraden in de vuurlinie? Zet je hun leven op het spel om een makker te redden? Moet je wel doorgaan met de aanval? Wat is de zin ervan? Maar... spelers die niet gehoorzamen zijn verantwoordelijk voor het decimeren van hun groep.

In de tweede fase van deze spelmodule staat de speler voor de eerste keer rechtstreeks tegenover de vijand. Tot op dit punt in het spel was de vijand een abstract begrip maar nu ziet de speler voor de eerste keer de avatar van de vijand van dichtbij. De speler ontdekt ook dat de avatar van de vijand niet enkel een virtueel acteur is (NPC) maar dat het een PC is van een andere speler. Als de speler “ontdekt” dat er achter de avatar van de vijand een andere “echte” speler schuilgaat werken we naar een nieuw moment van inzicht: de abstractie van de verschrikkelijke vijand wordt doorbroken, het worden lotgenoten, medemensen...

Het “de grote aanval” spel kan je niet winnen. In deze veldslag wordt de speler zwaar gewond en uiteindelijk gered (door je lotgenoten of de vijand). De gewonde speler wordt in de volgende cut scène afgevoerd...



Sergeant Stefan Westmann, 29^{ste} divisie, Duitse leger

We kregen bevel de Franse stellingen te bestormen. We rukten op en ik zag dat links en rechts van me mijn kameraden, de één na de ander, begonnen te sneuvelen. Maar toen stond ik plotseling tegenover een Franse korporaal met zijn bajonet in de aanslag, net zoals ik. In die fractie van een seconde voelde ik de doodsangst toen ik besepte dat hij uit was op mijn leven, precies zoals ik dat was op het zijne. Maar ik was sneller dan hij, ik duwde zijn geweer opzij en stak mijn bajonet in zijn borst. Hij viel neer terwijl hij zijn hand op de plek legde waar ik hem had getroffen en vervolgens stak ik hem nog een keer. Er kwam bloed uit zijn mond en hij stierf. Ik moest bijna overgeven. Mijn knieën trilden en ze vroegen me: ‘Wat is er met jou aan de hand?’ Ik herinner me dat ze ons toen zeiden dat een goede soldaat doodt zonder zijn tegenstander te beschouwen als een mens; zodra hij hem als een medemens ziet, is hij geen goede soldaat meer.

Wat was de reden dat wij soldaten elkaar doodstaken, elkaar wurgden, elkaar te lijf gingen als dolle honden? Wat was de reden dat wij, die niets tegen elkaar persoonlijk hadden, doorvochten tot het bittere einde? We waren immers beschaafde mensen, maar ik beseftte dat de dunne laklaag van de beschaving, waarvan beide kanten zoveel hadden, onmiddellijk afbrokkelde. Vanaf een afstand elkaar beschieten, elkaar met granaten bestoken, dat is iets onpersoonlijks, maar iemands oogwit zien en vervolgens een bajonet in hem steken, dat was geheel in strijd met mijn bevattingsvermogen.

Tijdens de aanval op sint-Juliaan op 26 april viel een granaat precies tussen ons in en toen ik weer enigszins bij mijn positieven was gekomen, zag ik dat ik in een granaattrechter lag. Er was nog een andere soldaat die, net als ik, ongedeerd was. Twee anderen waren echter zwaargewond, dus we schreeuwden om brancardiers.

Vervolgens zegt die andere, ongedeerde vent tegen me: 'We zijn hier niet alleen, Jack!' Dus ik klauterde uit die krater en vond nog twee van onze kameraden, die slechts een paar meter van de krater lagen.

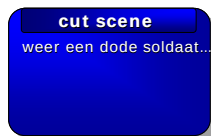
Bij beiden waren de benen afgerukt. Het enige wat ik zag toen ik naar hen toeliep, waren hun dijben. Ik zal me altijd hun witte dijben blijven herinneren, de rest van hun benen was weg. Soldaat Jackie Oliver was een van hen en hij was bewusteloos. Ik schreeuwde naar de kerels achter me: 'Zeg tegen Reedy Oliver dat zijn broer gewond is.' En Reedy kwam naar ons toe en stond te kijken naar zijn broer die daar lag zonder benen, en een paar minuten later zag hij hem sterven. (...)

Sergeant Charles Lippett, 1/8th battalion, Queen's Royal West Surrey Regiment

(...) Onze vuurdoop was onze aanval op Hill 70 in het Béthune-gebied. We rukten op in korte, hevige aanvallen en overall om me heen zag ik mannen sneuvelen. Terwijl ik verder omhoogliep, werd ik steeds ongeruster omdat ik mannen zag vallen en niet helemaal begreep wat er met hen gebeurde, omdat je de kogels niet kon zien. Maar mijn grootste schok, tijdens het beklimmen van die heuvel, kreeg ik toen ik mijn eigen pelotonsofficier, luitenant Cressy, zag liggen die dood of zeer zwaargewond was. Ik herinner me nog dat ik hem wakker probeerde te schudden en dat ik hem maande om op te schieten, maar uiteraard was hij dood, dus hij kon helemaal niet opschieten. Vervolgens realiseerde ik me dat we door moesten lopen en iets moesten doen, maar er was helemaal niemand meer om ons bevelen te geven: ze waren allemaal gedood of gewond. Ik zou Hill 70 nooit meer vergeten.



2.1.14 eindpunt van het spel : weer een dode soldaat



Een zeer belangrijk onderdeel van het spel zijn de "weer een dode soldaat" cut scènes. In dit "serious game" sneuvelen spelers even snel en soms even gruwelijk als in de realiteit. Alleen de speler krijgt een nieuwe kans... Omdat overleven moeilijk is, zal de speler in de loop van het spel een aantal keer sneuvelen. Telkens de speler sneuvelt ziet hij een "weer een dode soldaat" cut scène. Van deze scènes zijn

er een groot aantal voorzien. Het spel houdt rekening met de context en het aantal keer dat de speler gesneuveld is en selecteert de passende scène. De speler kan eindigen in een massagraf of een begraafplaats, op de bodem van een loopgracht vertrappeld door zijn lotgenoten, in de modderpoel van een artilleriekrater, enz. De variatie aan "weer een dode soldaat" cut scènes visualiseren het inzicht dat de speler krijgt.

De laatste en ultieme versie van deze scène komt op het einde van het "de grote aanval" game. Dit wordt het eindpunt van deze aflevering. In deze scène is de speler niet dood maar zwaargewond. Hij kan niet meer handelen en wordt door afgevoerd van het front. Achter de linies ziet hij nieuwe rekruten, gewonden, vernieling en de eindeloze begraafplaatsen. Deze scène start in de virtuele wereld en gaat over naar een documentaire realiteit. Het is het eindpunt van "de grote aanval" en HILL 60.

Robert McKay, brancardier bij het Britse leger

We brengen de gewonden van de frontlijn naar achter. Verschrikkelijke omstandigheden. Er zijn zes mensen nodig om een gewonde op een berrie te dragen. We zakken soms tot aan de lenden in de modder. Bovendien worden we voortdurend beschoten... sommige gewonden moeten we gewoon naar de begraafplaats brengen en wachten tot ze sterven. Soms kunnen we ze niet eens water geven.

Elsie Knocker, vrijwillige Engelse verpleegster voor Belgische soldaten in Pervijze

Plots liep een kleine soldaat onze kelder binnen, tranen in de ogen, met het nieuws dat een kameraad vreselijk gewond was geraakt. Ik rolde de draagberrie naar buiten en hij haastte zich de straat op. Ondertussen maakten wij alles klaar in de kelder. Ik liep opnieuw naar buiten om de gewonde te ontvangen maar, helaas, ik zag meteen dat de jongen geen hulp meer zou nodig hebben. Ik zei: "Il est mort", "hij is dood". Ze keken me ongelovig aan, alsof ik geen ervaring in die zaken had. Maar, ik had er zoveel gezien, duizenden. Ik kon me niet vergissen. Arme vrienden! Ze keken zo droevig. Hij was duidelijk een geliefde soldaat. Een kwartier geleden was hij nog een lachende, gezonde, vrolijke man en nu zo stil en voorbij alle pijn. Zijn makkers bleven maar vragen of ik zeker was dat hij dood was. Een scherf van een bom had de helft van zijn hoofd afgeslagen!

Dan volgden de gebruikelijke rituelen. Mairi en ik doorzochten zijn zakken. Wat een ontroerende taak, het brengt je zo dicht bij het leven en zijn betekenis voor de dode. Een paar krabbeltjes op papier met woorden van geluk van vrienden of familieleden, een tabakdoos, een pijp, zijn identiteitsplaatje en een gouden ring om zijn vinger. Zijn vrienden vertellen dat zijn broer in Avekapelle ligt en dat ze 't naar hem willen brengen. We stoppen alles samen in één pakje, zo'n ontroerend klein pakje... Dan kruisen we zijn armen over zijn borst en dekken hem met een laken. Hoezeer haat ik deze bewegingsloze, stille draagberries. Eén gedachte jaagt door mijn hoofd en ik zie aan Mairi's blik dat ze hetzelfde denkt: "Waarom?" en plots verlang je om mijlen ver van deze oorlog te zijn.

Harold Chapin, een Amerikaan in medische dienst bij het Engels leger

We kregen een bericht binnen van twee soldaten per fiets: "Man gek geworden – ze houden hem in een kleine kamer – nabij spoorwegstation" We troffen hem niet in volle geweld maar half slapend. Een twaalfstal brancardiers stonden rond hem. Eén van zijn makkers raakte hem aan. Ik kan echt niet beschrijven wat er toen gebeurde. Hij begon onverstaanbaar te schreeuwen, te bijten, te slaan met zijn vuisten en te schoppen met zijn voeten en te snauwen als een hond, echt als een hond. We legden hem op een draagberrie en ik gaf hem een rake klap. Ik boog me over hem, raakte zijn hoofd aan. Meteen had hij mijn mouw tussen zijn tanden. Met zijn allen slaagden we erin hem te kalmeren. Op vijftig meter van ons marcheerde een groep soldaten, zingend op weg naar het front. Het was vreemd om dat te zien en te horen, terwijl wij met man en macht deze jongen in dekens wikkelden en afvoerden naar ons hospitaal.



2.1.15 game: gasaanval



Terwijl aan de Britse kant van het front de soldaten tunnels bouwen krijgen de Duitse soldaten de opdracht het "grote offensief" voor te bereiden met een gasaanval.

Net zoals bij de tunneling spelmodule gaat het om teamwork. Ook dit spel kan enkel door een groep spelers uitgespeeld worden. Ook in dit spel krijgt elke speler een specifieke taak: het aanvoeren en plaatsen van de gascilinders, het leggen van leidingen, enz. Het plaatsen van de gascilinders is een gevaarlijk werk. Een cilinder die lek geschoten wordt, verspreidt dodelijk gas. Gasmaskers bieden bescherming maar hinderen het werk...

Frank Cocker

"Ik was half wakker, half in slaap toen ik onze wacht hoorde roepen: 'Gas!' We sprongen bliksemsnel recht. Ik greep mijn masker en riep: 'Snel eruit jongens, maak iedereen wakker en zet jullie maskers op.' Ik kroop zo snel ik kon naar buiten. Er hing een dikke mist, een gaswolk. Iedereen raakte te been, maar wat een verwarring! Sommigen vonden hun masker niet meteen omdat ze het buiten hadden laten slingeren. Ze moesten de tol ervoor betalen! Het gas was sterk en bijtend. We moesten stil blijven, voor even toch, want bewegen maakte het ademen nog moeilijker. Ik bleef kalm, maar het was vreselijk om die jongens die te laat waren geweest met hun masker te zien hoesten en happen naar adem.



2.1.16 cut scène: aanval met chloorgas



Als alle cilinders geplaatst zijn kan de speler de gaskranen opendraaien. In deze cut scène zien we het verwoestende resultaat van de gasaanval. Met deze scène zetten de Duitse spelers (met gasmaskers) hun "de grote aanval" spel in. In de loop van dit spel komen ze samen met de Britse spelers (vgl. "de grote aanval"

module) en volgen ze een gelijkaardig traject naar het einde van deze aflevering. Ook de Duitse speler wordt zwaargewond afgevoerd in de ultieme "weer een dode soldaat" scène die het eindpunt van het HILL 60 spel vormt.

3 Besluit

Centraal in het "serious game" HILL 60 staan beleving en inzicht. Dit document bevat het verhaalskelet dat tot deze beleving en inzicht moeten leiden. De getuigenissen geven een hint van

de gewenste gameplay en beleving. Het verder analyseren van getuigenissen en het uitwerken van het verhaal tot in de kleinste spelmodules is de volgende fase in de ontwikkeling van dit spel.

Eric Taelman, 07/05/2008

eric.taelman@gmail.com

4 Bijlage: budget Hill 60

Het ontwikkelen van het scenario wordt begroot op 10 FTE^{1.8} en overhead. Om het scenario verder te ontwikkelen zijn een aantal verschillende competenties (research, concept art, game design en scenario uitschrijven) vereist. Het verlonen van deze competenties gebeurt op gelijkwaardige basis. Aanbesteding van 10 FTE a rato € 2500/FTE inclusief overhead.

5 Bijlage: de partners

De partners over HILL 60:

5.1 *playing the past* - <http://www.playingthepast.com/>

Bas Bogaerts: v.z.w. Playing the Past bestaat uit een klein team dat zich bezig houdt met het onderzoek en gebruik van video game technologie voor de presentatie en beleving van Erfgoed. Ze doen dit door bestaande technologieën aan te wenden en om te buigen tot bruikbare tools voor de erfgoedsector ter versterking van beleving, interactie, immersie en exploratie.

Oprichter en voorzitter Bas Bogaerts werkte als archeoloog voor de Stad Antwerpen en was mede verantwoordelijk voor de opgravingen op de Antwerpse Leien. Naast zijn archeologische activiteiten houdt hij zich al verschillende jaren bezig met erfgoedbeleving en jongerencultuur.

De “lead design” van de projecten wordt op de schouders van Steven Delrue geladen die zijn sporen verdiende bij het Amsterdamse game bedrijf Guerrilla Games.. Steven houdt zich voornamelijk bezig met de 3D architectuur van de projecten en stuurt de ganse technische kant van de organisatie. Met dit project wil Playing the Past zijn expertise verder uitbouwen en inzetten in samenwerking met Howest.

5.2 *DAE - HOWEST* - <http://www.howest.be/>

Rik Leenknecht: DAE (Digital Arts & Entertainment – Howest) is een curriculum, opgestart in september 2006, dat zich integraal focust rond het aanleren van de nodige competenties om interactieve 3D applicaties te maken. Het curriculum is het resultaat geweest van bijna 2 jaar nationaal en internationaal marktonderzoek. Met dit curriculum proberen we een antwoord te geven op de noodroep van o.a. de game industrie naar voldoende goed geschoold personeel. Het curriculum is afgestemd op de noden van de internationale markt en zou er moeten voor zorgen dat Vlaanderen als regio een extra stimulans krijgt. Dit laatste is één van de grote doelstellingen van het DAE curriculum : het inhalen van de achterstand tegenover onze buurlanden op gebied van game development.

Het profiel van de studenten die zullen afstuderen in DAE is samen te vatten als een “Technical Artist”. Door een mix van ver doorgedreven artistieke “drawing” en “modelling” vaardigheden gecombineerd met de technische vaardigheden zoals programmeren bekomen we een uniek profiel op de markt. Deze mix van technische en artistieke vaardigheden opent zeer veel mogelijkheden zoals het reconstrueren van Erfgoed. In deze context werkt DAE reeds geruime tijd samen met Playing the Past. Deze samenwerking is tot nu toe zeer vruchtbaar geweest, zowel voor DAE en Howest als voor de studenten die op deze manier hun focus verruimen en leren beseffen dat het toepassingsdomein van de game technologie niet beperkt is tot enkel games.

5.3 *In Flanders Fields* - <http://www.inflandersfields.be/>

Als In Flanders Fields museum zien we dit project als een mogelijkheid om het ware verhaal van die oorlog aan een doelgroep te brengen die we op dit moment nog minder bereiken. Een doelgroep die het oorlogsverhaal nog al te vaak als een verhaal van helden en afknallen van de vijand gaat aanschouwen. Een beeld en visie die door tal van “shooting games” wordt versterkt. We zijn er dan ook van overtuigd dat net door het gebruik van dit medium we in staat moeten zijn deze illusie te doorprikken. Dat ‘al spelend’ het besef groeit dat (om een citaat te gebruiken) “Er weinig glorieus is aan een oorlog, je enkel probeert in leven te blijven” (Willi Siebert). Naast het aanleveren van het materiaal willen we als IFFM erop toezien dat het beeld historisch klopt en pedagogisch te verantwoorden is.