

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 18.06.19

Dette dokumentets nettadresse (URL) er:

<https://www.litteraturogmedieleksikon.no/cm4all/uproc.php/0/strategispill.pdf>

Strategispill

(_dataspill, _sjanger) Dataspill der oppgaven er å bygge opp et samfunn, organisere ulike institusjoner (sykehus, skoler, politi, det militære osv.) og/eller utvide kontrollen over et territorium. Sentralt i spillene er bygging og ressursanking, å erobre landområder, øke sine ressurser og få mest mulig herredømme. Dette krever strategiske overveielser. Spilleren må styre mange faktorer samtidig, f.eks. både bygge opp trafikknettet i en storby og sørge for underholdning for borgerne i byen.

“While stategy games all involve elements of simulation, and usually some adventure and role playing as well, the focus is on individual battles, moving units around, and gaining control of precious resources. Almost all strategy games have multiplayer modes” (Neiburger 2007 s. 60).

“There is a clear distinction between strategy in games and strategy games: only the latter refers to a genre.” (Simon Dor i http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor; lesedato 08.02.19) Mange strategispill består av en blanding av konstruksjons- og kampspill (Rauscher 2012 s. 67).

“World building is the deep and intricate design of a fictional world, often beginning with maps and histories, but potentially including complete cultural studies of inhabitants, languages, governments, politics, economies, etc.” (Tracy Fullerton sitert fra Rauscher 2012 s. 230). Spilleren opererer i topografier med komplekse sammenhenger.

Den amerikanske bibliotekaren og dataspillentusiasten Eli Neiburger skiller mellom blant annet “real-time strategy”, “turn-based strategy”, “RPG (Role Playing Game) strategy”, “handheld strategy” og “console strategy” (Neiburger 2007 s. 60). I spill som er “real-time strategy” (RTS) er det ikke turtaking (slik det er turtaking f.eks. i sjakk og i “turn-based strategy”-spill, forkortet TBS). Forkortelsen MMORTS står for “Massively multiplayer online real-time strategy games”; et eksempel er *DarkSpace* (2001; av Palestar og Got Game Entertainment) der romskip kjemper mot hverandre om kontroll av planeter.

“For the players of a strategy game set in a war context, the battle is usually their main objective, since peace time is often less interesting in terms of gameplay. Indeed, no player would have any desire to negotiate peace nor to surrender, considering no real lives are threatened and no risks are associated with warfare. As Mark H. Walker puts it, “in strategy gaming there is nothing at stake but your pride” (2002, p. 1). [...] war is clearly predominant in strategy games [...] Rethinking the history of strategy gameplay would allow the inclusion of other histories where war is not prominent.” (Simon Dor i http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor; lesedato 08.02.19)

“[M]ost “RTS” games are actually tactical-level games; they’re not strategic in any sense. [...] Several concerns distinguish the strategic level from the tactical (or operational) level: international relations (the formation and maintenance of useful alliances); domestic politics (e.g., democracy versus socialism); economic/production model (e.g., capitalism versus communism); asserting control over key resources (e.g., dilithium mines, refineries, transportation hubs, population centers); logistics (insuring that materiel is available when and where it’s needed); synchrony (multiple simultaneous battles) versus linearity (one battle leads to the next); scope in complexity (e.g., army/corps versus platoon/squad); scope in space (theatre versus battlefield); scope in time (years in the gameworld versus hours)” (Bart Stewart i http://www.gamasutra.com/view/feature/3515/the_future_of_the_realtime_.php; lesedato 12.12.18).

“[T]he model of turn based strategy and realtime tactics is the best approach for the genre as a whole. By dividing the flow of the game in two, you give the player control of the pace which goes a long way towards making the game accessible to a wide range of playing styles. Having the diplomatic, managerial, trade and grand military strategy in turn based format makes perfect sense too. Battles are fought in hours and days, wars are fought in months and years. So why force these two timescales into one realtime experience?” (Joe Robins i http://www.gamasutra.com/view/feature/3515/the_future_of_the_realtime_.php; lesedato 12.12.18)

“The first *Worldcraft* computer game, published in 1994, was called *Warcraft: Orcs and Humans*. Blizzard Entertainment, founded as Silicon and Synapse in 1990, was the developer, as it has been for every subsequent title in this series. The *Warcraft* series played a significant role in defining a new game form or genre that became known as real-time strategy.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 410)
“Writing about the first game in the *Warcraft* series, the editor of *Computer Gaming World* described a “panicked pace,” “split-second decisions,” and a “mad-dash juggling of resources and demands.” ” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009s. 411)

“With fewer units to control and more emphasis placed on managing abilities, Blizzard moved away from Strategy and towards Tactics. The industry followed suit. Not all Real-Time games have moved toward the tactical however. Do not

forget Rise of Nations. RoN shines as an example that tried to move towards strategy, and succeeded both critically and financially. The Kohan titles as well, while not as strategic as RoN, definitely de-emphasized tactics and tried to emphasize strategic positioning. [...] We're now in the state where many RTS titles have eliminated all vestiges of strategy altogether. The elimination of base construction and resource management from many recent RTS titles showcases this." (http://www.gamasutra.com/view/feature/3515/the_future_of_the_realtime_.php; lesedato 12.12.18)

“I would like to suggest that the evolution of an RTS is going to require the following elements to be considered: Speed of game. To succeed at evolution, the game must be real time but combat is not a single shot killing spree of rock-paper-scissors as has been seen with tech trees. In fact, battles in order to be strategic, must involve the same mechanics as a good story: Introduction, followed by build-up, then the problem, the rise of a hero, and then an outcome. The RTS we have all seen to date moves way too fast for any of these things to occur. The battles must be prolonged, must be thought provoking, and must create a balance that must be broken to find victory. Next, wars and politics involve one simple thing: SCARCITY. Without scarcity, there is no need for anything else. Scarcity has often been achieved through a finite set of resources. Once those resources are gone, then conflict will occur. I propose that scarcity must flow from those resources and into the very ideas of the game. By having scarcity in resources combined with the scarcity of ideas, true conflict occurs. Within that conflict, you bring forth intense strategy matching your resources and your ideas against others. While the raw resources are capable of leveling a playing field, it is the combination of these resources that expose the greatness of a player's intellect and strategic prowess. [...] In real strategy, its never really a super weapon that does it, but comprise and strategic planning. Games in an RTS must consider more than the battlefield. It must consider espionage, information, diplomacy, intrigue, and ingenuity to be a great game.” (James Campbell i http://www.gamasutra.com/view/feature/3515/the_future_of_the_realtime_.php; lesedato 12.12.18)

Strategispill kan være uavsluttbare, dvs. ikke ha en klar avslutning. Det er altså tilsynelatende ikke noen markert avslutning eller noe entydig mål som skal nås (Atkins 2003 s. 111). Det generelle målet er “resource management” (Atkins 2003 s. 115). Men det finnes regler som spilleren kan velge å følge: “In the welcoming opening gambit of the *SimCity2000* manual we are offered an illusion of the ‘unlimited cities’ we might construct, but we are then presented with a further one hundred and thirty eight printed pages of text largely concerned with telling us what the rules that condition and limit that possibility are. [...] radical departures from the American model of consumer capitalism are simply not allowed for – the car remains king, you must go through a period of heavy industrial production which inevitably pollutes before you can concentrate on service industry or high-tech [...] [noen spillere vil føle] regret that one cannot, for example, put in cycle lanes on *SimCity*'s roads, or put differential tax rates in place that sting the rich far

harder than the poor. [...] Capitalism has not only won, it is the only possible model that might inform our playing of the game.” (Atkins 2003 s. 129-130) Produsentene har derfor summa summarum “deceived us in the false promise of a truly open-ended experience” (Atkins 2003 s. 134). I Maxis’ *The Sims* (2000) har personene i en familie en startkapital, men det er ikke noe klart mål for hva som skal utføres i spillet.

Den første versjonen av strategispillet *SimCity* ble programmert av amerikaneren Will Wright i 1987. Et av kjennetegnene ved dette spillet var at det ikke hadde noe spesifikt mål som avsluttet “handlingen”. Faktorer som samfunnsplanlegging (spillerstyrt), klima, økologi m.m. avgjorde hvordan byen utviklet seg. Denne bysimuleringen ble etterfulgt av mange andre, lignende dataspill: bedriftsimuleringer, militære simuleringer, maurtue-simuleringer osv. I *SimCity* “one must balance the budget, invest wisely in infrastructures that degrades over time, pay close attention to the demands of the citizens. The player can pass city ordinances and change tax rates, build roads and lay down railway tracks, allocate sites for garbage landfill and build schools. A ‘news ticker’ (a line of text with important ‘headlines’ detailed) informs the player of the citizens’ desires, and petitioners ask for changes in policy.” (Atkins 2003 s. 119)

Creative Assemblys *Medieval: Total War* (2002) “vil appellere til strategi-entusiaster, uansett om man fokuserer på styringen av enorme hærer – opp til 10.000 soldater samtidig – i angrep på andre hærer eller om man liker diplomatiske intriger og forholdene mellom adelsslekter og kongefamilier. Dessuten er *Medieval: Total War* diskret krydret med rollespill-elementer i utvikling av ledere, rådgivere og befal. [...] Du beveger deg som spiller på hundrevis av slagmarker, fra grønne sletter i Vesteuropa, over tundraen i Ungarn til Nord-Afrikas varme ørkensand. Dessuten kan du velge mellom 12 forskjellige spillbare allianser, som hver især er utstyrt med unike enhetstyper. Dessuten har allianser særskilte sterke og svake sider, deres styrke og forutsetninger under kamp kan være vidt forskjellige. Til slutt er det mulighet for å spille som en rekke av periodens fremtredende historiske personligheter som Richard Løvehjerte, Jeanne d’Arc, Frederick Barbarossa. Akkurat som Hundreårskrigen, Korstogene og den mongolske invasjonen kan spilles som avgrensede historiske perioder. [...] Heldigvis finner du også en grundig instruksjonsbok, som guider deg gjennom de grunnleggende kontrollene og strategiske overveielser. [...] Først og fremst gjelder det å ha overblikk og utvise besluttosomhet. Hvis de delene svikter, så er du ikke lenger i stand til å inngyte dine tropper med den nødvendige moralen som trengs for å stå i mot den ofte overveldende motstanderen. Hvis du på den annen side massakrerer dine motstandere, vil det påvirke dine undersåtters initiativ, ettersom de kun er lojale mot deg fordi de frykter deg. Valget er ditt – og dine undersåtter reagerer deretter. *Medieval: Total War* spilles på to kart: slagmarken, hvor man styrer sine tusenvis av tropper – og bevarer overblikket fra en fritt flytende kameravinkel og ikke minst det strategiske kartet, hvor man dels styrer det diplomatiske intrigespill og dels bygger slott, byer samt utvikler enheter og flytter

dem over større avstander. [...] Dataen gir deg heldigvis mulighet til å velge hvor mye du selv vil styre. Liker du ikke diplomatiet eller andre ting, kan dette settes på automatpilot, mens du tar deg av krigen. [...] Det er også på oversiktskartet at de politiske intrigene utspiller seg. Du kan sende spioner ut for enten å forberede et overfall eller for å oppnå en gunstig forhandlingsposisjon. Dessuten spiller religion en sentral rolle i Medieval: Total War. Oppdelingen mellom katolske og protestantiske land kan være avgjørende for spillets utvikling innenfor Europas grenser og selvfølgelig spiller motsetningen til islam en avgjørende rolle omkring forberedelsen og gjennomførelsen av korstogene i det hellige land. [...] Områder preget av islam vil således med stor sannsynlighet ende med å gjøre opprør mot kristne herskere og okkupanter.” (Carsten Skov Teisen i tidsskriftet *Gamereactor* i september 2002, nr. 3)

Mange strategispill foregår i tidligere historiske perioder, f.eks. Creative Assembly og Activisions *Rome: Total War* (2004): “Året er 270 før Kristus og verden står ovenfor de puniske krigene og Romerrikets kontinentomspennende ekspansjon. På den italienske halvøya regjerer tre allierte familier og senatet i Rom. Utgangspunktet i *Rome: Total War* er å føre en av familiene til keisertronen, ved å først utvide Romerriket og vinne tillit, for så å beseire de øvrige familiene. Macchiavelisk list er naturligvis uhyre viktig. [...] spillets strategidel, som nå utspilles på ett kart i full 3D. Borte er rutesystemene og valget av terreng blir enda mer avgjørende når hvert slag genereres nøyaktig ut i fra hvor du befinner deg på kartet. [...] Familien og dens voksne menn spiller en viktig rolle i *Rome: Total War*. Et stort familietre er nøkkelen til å lykkes med sitt imperium. Familiens menn er nemlig både viktige som generaler i kamp og som ledere i byene dine. Døtre kan brukes til å gifte inn friskt blod i familien og det dukker også opp sterke unge menn som kan adopteres inn i familien. Dette gjør det til et delikat valg når man skal sende ett familiemedlem ut i felten, men disse generalene er meget verdifulle i kampene og gir øvrige menn høyere moral. De gigantiske slagene der hele hærer med tusenvis av menn ryker sammen er naturligvis fortsatt med. Her kan griser, hunder, kameler og elefanter avgjøre kampen om Rom. Men selv om det finnes noen eksotiske innslag blant enhetene, handler det mest om infanteri, kavaleri, bueskyttere og spydkastere. [...] Flerspillerkampene er allikevel veldig underholdende og her kan man til og med spille noen historiske slag. Utvilsomt et kjærkomment tiltak både for historiefanatikere og oss andre, ignoranter som da samtidig får en og annen gratis historietime.” (Bengt Lemne i *Gamereactor* i september 2004, nr. 23)

Empire Earth II (2005, produsert av MadDoc) “kan skilte med over 500 forskjellige enheter og tidsperspektivet som strekker seg helt fra 10000 før Kristus og til år 2230, dvs. over 12000 år, så dette burde være noe for enhver skrivebordsgeneral med krigslyst. [...] Man kan legge hus og bygninger inntil hverandre slik at man kan bygge i fine rekker og få utnyttet plassen optimalt, og i tillegg kan man lage veier der det er ønskelig. På veier kan enheter bevege seg hurtigere og dette åpner for mer effektiv handel og hurtigere beredskap. Dette er

dog et toegget sverd da dine veier også kan fungere som din fiendes akse til din base.” (Johannes Hobæk i *Gamereactor* i mai 2005, nr. 30)

Digital Eclipse og Majesco Entertainments *Age of Empire: The Age of Kings* (2006) “starter med en tutorial hvor vi følger Jeanne d’Arcs kamp for å befri Frankrike fra engelskmennene. Dette er ingen enkel sak og krever taktiske valg helt i fra begynnelsen. Allerede nå er listen lagt til et spill med stor utfordring hvor hjernebarken i aller høyeste grad blir satt på prøve. Mens du spiller får du en rekke opplysninger om hvordan spillet gjennomføres og hva man bør satse på. Dette gir deg et fint overblikk, men du kan selv bestemme om du vil høre på de gode rådene eller ikke. Krigen er turbasert og du kan bare forflytte deg en gang om dagen. Så må du ta en pause, og det er motstanderens tur til å finne på noen vanskelige trekk. På lik linje som i de andre spillene i serien har du muligheten til å bygge deg opp med et lite samfunn av borger, gårder, våpensmeder med mer. Sett sammen styrker for så å angripe fienden. Etter hvert som du kommer lengre ut i spillet, øker kraften til styrkene. Jo lengre mot nåtid du kommer, jo heftigere blir våpnene. Midt i kampens hete er det viktig å puste ut og ikke glemme å bruke innsiden av hodet, for god AI [artificial intelligence] gjør at du må tenke taktisk lurt og bruke kartet på best mulig måte. I spillet har du tilgang på over 45 forskjellige enheter fra bueskyttere til kanoner. I tillegg kan du meske deg med over 50 unike oppfinnelser eller teknologier om du vil. Alt dette gjør at spillet får en fin balanse og gir deg en stor variasjon mellom krig og bygging.” (Børge Fjeld i *Gamereactor* i oktober 2006, nr. 46)

Star Wars: Empire at War (2006), utviklet av Petroglyph Games og utgitt av Lucas Arts, er et strategispill basert på det kjente filmuniverset. “Som kommende enehersker, enten på den gode eller onde siden, må du derfor ha kontroll på galaksen og krigens fremskritt. [...] noen navn virker herlig velkjente, slik som Alderaan, Kashyyyk og Tatooine. Kort sagt, slaget skal stå mellom rebellalliansen og imperiet i hele Star Wars-universet som huser alle de fabelaktige skapningene, kjøretøyene og romskipene [...] bygge opp nye baser på erobrede planeter, sende ut spioner, stjele teknologi fra fienden, leie inn dusørjegere, landsette invasjonstyrker og mye, mye mer. Fra å sitte med det store overblikket i Galactic-modusen som enhver annen strateg, kan jeg alltid hoppe direkte ned på planetenes slagmarker og de tilhørende romslagene, og trekke opp de taktiske ermene. Og så starter det med ekte realtime strategi (RTS) der de fleste forhåpentligvis kjenner til det å boltre rundt med enheter, bygge opp baser” (Steen Marquard i *Gamereactor* i februar 2006, nr. 37).

Civilization Revolution (2008, produsert av Firaxis Games) “gir deg valget mellom 16 forskjellige nasjoner med ekte historiske ledere. Eksempelvis Mao Zedong i Kina og Abraham Lincoln i Amerika. Spillet er klassisk Civilization med turbasert gameplay, og målet er å overta motstanderen med hjelp av forskjellige midler. Det kan være militære styrker, økonomiske pressmidler eller kulturell innflytelse. Handel, krig og kombinasjoner av disse er nøkkelord. Hver fraksjon har unike

individuelle egenskaper. Vil du spille aggressivt kan Russland være et godt valg. De er sterke helt fra begynnelsen, og legger til rette for en miltærpreget spillstrategi. Ønsker du å satse mer på kulturell dominans, kan India være nasjonen for deg. De byr på jevn vekst og har en matbonus. Det er viktig å velge en nasjon som passer din spillestil, og selvsagt spille på en måte som passer nasjonens egenskaper, ellers kan det gå riktig ille. [...] Det er heller ingen forurensning, anarki eller korrupsjon [...] spillopplevelsen, som føles både lettere og mer engasjerende enn de mange tunge regnearkene som preger mange strategispill. [...] En sjarmerende del av *Civilization Revolution* er de mange rådgiverne som forsøker å hjelpe deg på veien til verdensdominans. Der man tidligere tok avgjørelser basert på statistikk, får man nå hyppige råd fra sine mange eksperter. [...] Den økonomiske rådgiveren kommer opp til skjermen for å fortelle deg om viktige ting som foregår, men kan plutselig bli dyttet ut av bildet når den militære rådgiveren desperat må fortelle deg at du trenger en større mur eller en ny katapult.” (Trym Haugerud i *Gamereactor* i april 2008, nr. 59)

Civilization: Revolution er “basert på administrering. Spilleren leder sivilisasjonen sin fra steinalder til moderne tid og videre inn i fremtiden. Revolution gir deg valget mellom seksten historiske figurer, for eksempel Genghis Khan, Mao Zedong og Montezuma. Dine valg og satsinger er avgjørende for spillets utfall. Du kan dominere dine motstandere med kulturell innflytelse, krig eller teknologi. Spillet er såkalt turbasert, noe som gir hver spiller mulighet til å organisere trekk i sin runde. I tillegg til hovedkampanjen er det flettet inn flere hurtigspill, her begynner man med forskjellige utgangspunkt. For eksempel rett inn i en krigsherjet verden, med alle teknologier oppfunnet eller førstemann til verdensrommet. [...] Spillet er fullt av historiske figurer, og man må også velge en av disse når spillet starter. I tillegg har du rådgivere, disse er innført for å lette statistikken i spillet. I PC-versjonene har man måttet fordype seg i tall og grafer for å finne best mulig strategi, dette er forenklet i konsoll-versjonen, nå får man tydeligere signaler på hva man bør gjøre.” (Trym Haugerud i *Gamereactor* i august 2008, nr. 62)

“*Gods & Kings* er den første utvidelsespakken til *Civilization V*, der en ny poengvaluta, *tro*, generert av *religion*, settes ved siden av *lykke* og *penger*, men underordnet de tradisjonelle valutaene *kultur*, *militærmakt* og *vitenskap*. [...] *Civilization* er altså et strategispill der nasjoner konkurrerer gjennom tidene om progresjon i kultur, vitenskap og militærmakt. Genererer nasjonen nok forskningspoeng og kulturpoeng, kan man åpne henholdsvis ny teknologi og ny sosialpolitikk. Teknologien åpner nye muligheter, mens sosialpolitikken kan skreddersy strategier for økonomisk vekst. Det må tas hensyn til pengeøkonomi, matforsyning, og dessuten folkets lykke (også målt i tallverdier), for at ikke veksten skal stagnere. Forskjellige nasjoner har ulike forutsetninger før spillets start; India, ledet av Gandhi, vil for eksempel generere mindre ulykke dersom landet har få, tettbefolkede byer enn omvendt, danske vikinger er gode til å seile, og Montezuma får kulturpoeng for hvert menneskeliv som går tapt i krig. [...] Dersom Napoleon i ett scenario følger jødedommen, som dronning Elisabeth har grunnlagt, vil han

være hakket mildere stemt mot henne, og det er mer tenkelig at de to vil forme en allianse mot muslimske Bismarck. [...] *Civilization* er et enormt nettverk av muligheter og mulige systemer som spilleren selv må konstruere.” (Sindre Renny Wigre i *Morgenbladet* 31. august – 6. september 2012 s. 35)

The Creative Assembly og Segas rundebasererte strategispill *Total War: Shogun 2* ble utgitt i 2011 “For å bli Shogun må du både administrere landsbyer, vedlikeholde politiske relasjoner, inngå handelsavtaler og naturligvis drive krigføring over en lav sko. [...] Et svært godt grensesnitt, egne rådgivere og et komplett in-game leksikon gjør at du raskt kan håndtere både kriger på forskjellige fronter og samtidig sørge for at gullmyntene klirrer inn i statskassa. Selv om administrasjonen av klanen din og tilhørende territorium selvsagt er viktig, er det fortsatt på slagmarka du virkelig må bevise at du er Shogun-materiale. Og det krever absolutt sitt å holde rede på hærstyrker som teller opp mot flere tusen mann. Desto mer så når krigføringen foregår i en tidsalder hvor piler og sverd dominerte slagmarken.” (*Dagbladet* 16. mars 2011 s. 55)

“The recently released online first-person shooter/real-time strategy game, *America’s Army: Operations* (U.S. Army/Department of Defence, 2002), a game designed and hosted by the U.S. Department of Defense, eloquently illustrates this merger. Conceived as both a recruitment aid and as a propaganda work for these new, interactive media, the game is marketed on the basis of its superiority to commercial combat-based games because of the firsthand expertise of its game design consultants.” (Wolf og Perron 2003 s. 280)

Spillet *History Canada* (2007; produsert av det kanadiske selskapet Bitcasters Inc.) er “a modification of *Civilization III*. Bitcasters got the source code from Firaxis and so retained all of the game mechanics, but changed the maps, the characters, etc. Instead of taking over the world from the Stone Age to the Space Age, you try to recolonize Canada in the 1700s – imagine *Civ III* with a map of the Eastern seaboard of Canada and the United States, and French, English, and aboriginal people sprites. [...] You can choose to play as one of the three so-called “founding peoples” of Canada. Your goal is to achieve dominance on the new continent. You take your turn, moving your sprites to different parts of the map, allocating resources, building your civilization. You watch your computerized opponent take its turn, as it moves the other founding peoples to different parts of the map, allocates their resources, and builds their civilizations, in an attempt to beat you. It’s a classic resource management simulation/game. [...] Playing this game, you come to realize that not all civilizations are created equal. Choosing to play as aboriginal peoples has some advantages: they are highly mobile, for instance. But it also carries disadvantages: the weapons technology that they can access is not as effective as those of the Europeans. Where’s the education? Through game-play, you realize the inherent advantages and disadvantages that the three groups – English, French and aboriginal – brought to their contact with one another. [...] “History Canada” is meant to be used by teenagers in a high school classroom who

are studying eighteenth-century North American history.” (Kevin Kee i http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey_rockwell_kevin_kee; lesedato 08.02.19)

“History Game Canada: An History Learning Experience [...] enhances the history learning experience of 12-18 year olds by putting them in control of early Canadian civilizations – from the French and English to the Huron and Ojibwe. Players are invited to imagine historical events from different perspectives or to fantasize alternative outcomes to consider not only the “what was” of history, but also to envision what might have been. History Game Canada fosters critical thinking, creative problem-solving, and what it means to make or remake national history. The History Game Canada is a game based on Canadian history that lets anyone play the past. Based on the award-winning, best-seller Sid Meier’s Civilization III, The History Game Canada is the “What If” game of Canada ... and you’re the author. Will you replay our history or rewrite it? [...] Play as the English to expand your empire. Play as the Huron to defend your homeland. Wage wars, make peace and explore new lands ... the future of Canadian history is in your hand. [...] Bitcasters secured the rights to the Civilization game engine, one of the most successful computer games ever invented. Civilization involves a player making decisions about resource allocation, strategy, and diplomatic tactics. The resources differ depending on whether one chooses to be the Romans, or the ancient Chinese. [...] The commitment and expertise of the Bitcasters team has created a Canadian experience powered by the famous Civilization platform, which opens this foreign land to all those willing to use their wits to guide the destiny of the Five Nation Iroquois Confederacy, the first French settlers, the great English merchants, or the large Huron nation.” (Thomas S. Axworthy i <http://www.historicanada.com/>; lesedato 08.02.19)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>