

Romeinen winnen de slag bij het Teutoburgerwoud

IS *ROME, TOTAL WAR* HISTORISCH BETROUWBAAR?

Het Imperium Romanum heeft altijd tot de verbeelding gesproken. Door de eeuwen heen is het de inspiratiebron geweest voor romans, toneelstukken, gedichten, films. Aan dat rijtje kan de computergame worden toegevoegd, want inmiddels heeft ook de game-industrie de Romeinen ontdekt.

Net als bij romans of toneelstukken gaat het er bij games in eerste instantie niet om een historisch correct verhaal

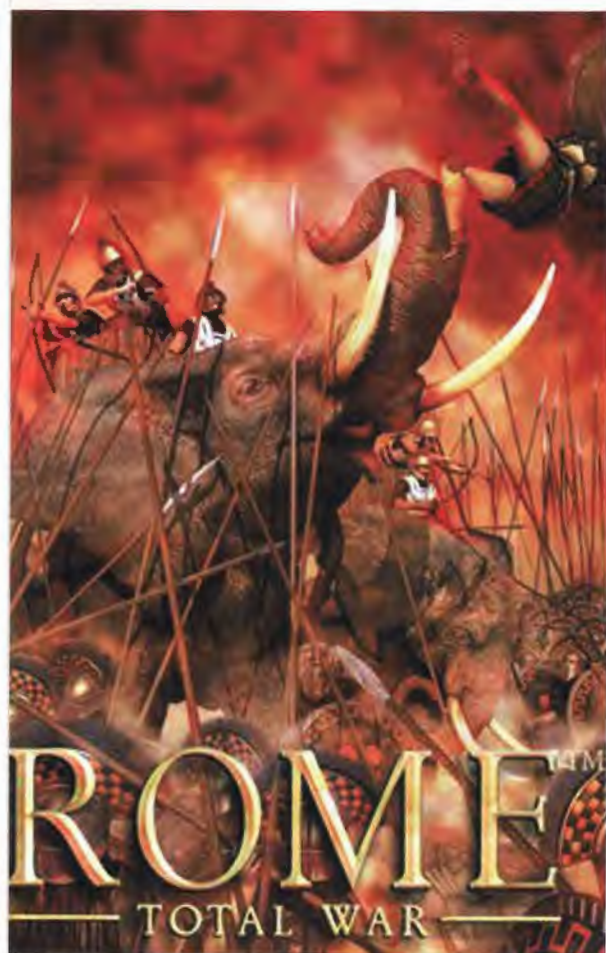
te vertellen. Met een gezonde dosis historische argwaan ben ik daarom begonnen aan het populaire spel 'Rome, total war'. De game speelt zich af ten tijde van de expansie van de Romeinse Republiek en het begin van het keizerrijk, tussen 270 v. Chr. en 14 na Chr. Voordat je met het echte spel begint, 'oefen' je als speler de uitbreiding van Rome vanuit Latium vanaf 329 v. Chr. Het doel is om de leider van een groot welvarend rijk te worden, waarvan Rome en tenminste vijftig provincies deel uitmaken. Dit doe je door gebiedsdelen die onder je gezag vallen welvarend te maken, sterke legers op te bouwen, carrière te maken in de senaat en nieuwe

gebieden te veroveren.

Het spel kent twee componenten: het strategisch gedeelte en de *real time* veldslagen. In de strategie-component beheer je een Romeinse familie: de Julii, de Scipii of de Brutii. Omdat het spel zich over een kleine driehonderd jaar uitstrekt, speel je met verschillende generaties en bepaal je welk van de familieleden de leider van de familie, de *pater familias*, wordt. Afhankelijk van de kwaliteiten en karaktereigenschappen kan een familielid carrière maken in de senaat.

Dagen spelen

In het strategische gedeelte van de game is het zaak om het management van je leger en je gebieden op orde te hebben. Je moet voldoende mannen rekruteren voor je leger, de samenstelling moet divers zijn en soldaten die te lang stil zitten moeten opnieuw getraind worden. Hetzelfde geldt voor de steden: de infrastructuur en de openbare voorzieningen moeten van goede kwaliteit zijn en om je onderdanen tevreden te houden, moeten de belastingen niet te hoog zijn. Ten slotte zijn er nog de diplomatieke betrekkingen met naburige volkeren. Er kunnen handelsverdragen worden gesloten en wapenstilstanden worden afgekondigd, om maar enkele voorbeelden te noemen. In dit gedeelte van het spel zijn veel overzichten en wordt veel uitgelegd. Van ieder legeronderdeel wordt een korte (historische) omschrijving gegeven, van de gebouwen idem dito. Per volk is vervolgens aangegeven wat de politiek van de senaat ten opzichte van dat volk is en van iedere stad onder je hoede worden uitgebreide statisti-



sche gegevens getoond. En dit is maar één gedeelte van het spel. 'Rome, total war' is dan ook een spel waar je dagen mee bezig bent.

Olifanten

Wil je een gebied of stad veroveren dan kun je ervoor kiezen dat in *real time strategy* te doen: ouderwets oorlogje spelen. Je krijgt een driedimensionaal landschap te zien met daarin jouw leger, dat uit verschillende controleerbare onderdelen bestaat en dat van de vijand. Door verschillende legeronderdelen, bijvoorbeeld je boogschutters of je cavalerie, naar de juiste plekken te sturen en op het juiste moment aan te laten vallen, moet je de slag kunnen winnen. Het spel geeft adviezen hoe aanval of verdediging het best zijn uit te voeren. In principe zijn deze veldslagen een onderdeel van je strategie om een uitgestrekt imperium op te bouwen, maar het is ook mogelijk om uitsluitend historische veldslagen na te spelen. Zo kan Vercingetorix bevochten worden bij Gergovia, of kan de slag bij het Teutoburgerwoud nog eens dunnetjes worden overgedaan. De veldslagen zijn hier niet beperkt tot die van de Romeinen, want je kunt als Antiochus III compleet met olifanten bij Rafia de strijd aangaan met Ptolemeus IV. Voor de fanatici is het tenslotte ook nog mogelijk niet bestaande veldslagen te leveren tussen volkeren naar keuze op plekken naar keuze. Het feit dat je niet bestaande veldslagen kunt leveren en de Romeinen kunt laten winnen bij het Teutoburgerwoud geeft al aan dat historische betrouwbaarheid geen absolute voorwaarde is geweest voor de makers van 'Rome, Total War'. En dat is ook te zien, want het wemelt van de fouten: anachronismen, spelfouten en onwaarheden. Soms zijn ze subtiel: een officier gebruikt in 329 v. Chr. de uitdrukking *carpe diem*, een zin die pas 300 jaar later voor het eerst werd gebruikt door Horatius en waarvan het überhaupt de vraag is of deze in Rome dezelfde status had als in onze huidige cultuur. Vaak is het ronduit slordig: namen van historische figuren worden op willekeurige plaatsen in de tijd gebruikt. Dumnorix, die tegen Caesar vocht, betreedt in deze game in de vierde eeuw voor Christus het strijdtoneel. De namen van de magistraten in de senaat zijn veelal van historische personages, die echter niet of nooit in de senaat hebben gezeten en hebben zij dat wel, dan in ieder geval niet op het moment waarop ze in de game voorkomen.

Scipii en Brutii

Ook de correcte weergave van de familienamen laat te wensen over. Scipii en Brutii zijn niet eens meervoudsvormen van Scipio en Brutus. Maar ook de juiste vormen Scipiones en Bruti zouden niet goed geweest zijn, omdat

de namen van het familiegeslacht, de *gens*, moeten worden gebruikt: in dit geval respectievelijk Corneli en Iunii. Een groep gamers ergerde zich zo aan deze, toch relatief makkelijk te verhelpen fouten, dat ze de game hebben aangepast - een zogenaamde 'mod' gemaakt zoals dat in gamersjargon heet - en deze nieuwe versie 'Rome, total realism' hebben gedoopt.

Tot zover de fouten in het strategische gedeelte. De Vereniging voor Geschiedenis en Informatica (VGI) heeft de game laten doorlichten op de historische juistheid van de veldslagen en ook daar valt heel wat op aan te merken. Allereerst de aantallen. Om weer het voorbeeld van het Teutoburgerwoud te gebruiken: Varus, die in één keer lid is van de 'Scipii', had destijds toch op zijn minst de beschikking over 18.000 manschappen, terwijl mijn computerscherm er niet veel meer dan 520 laat zien. Ook de legerkleding is incorrect. Egyptenaren strijden in Rafia in tenues van duizend jaar daarvoor, Romeinse borstplaten komen uit het laat-romeinse rijk en er worden helmen gebruikt, die niet eens bestaan hebben. En dan hebben we nog niet gehad over verkeerd wapentuig, rangen van officieren die door elkaar gehaald worden en verkeerde machtsverhoudingen. Zo kan nog wel even worden doorgegaan.

Vraag is natuurlijk of 'Rome total war', ondanks de vele onjuistheden, een educatieve waarde heeft. Voor gebruik in de les is het spel niet geschikt. Los van de technische problemen die het installeren van deze relatief zware game op een schoolnetwerk met zich meebrengt, duurt het uren voordat je echt met het spel vertrouwd bent en er überhaupt iets van hebt opgestoken. Wel zou je leerlingen als praktische opdracht mee kunnen geven alle foutjes eruit te halen. Toch moet het spel als kennismaking met het oude Rome niet meteen worden afgeschreven, zeker niet als de aanpassingen van 'Rome, total realism' worden gedownload. Doordat het spel zo vol informatie zit, is er ook heel veel wél waar. Bovendien is het spannend en leuk om te spelen. De historische interesse voor Rome komt deels voort uit de verbeelding die het nog steeds bij veel mensen oproept. 'Rome, total war' draagt daar een aardig steentje aan bij.



De realistische aanpassingen van 'Rome, total war' zijn te vinden via www.rometotalrealism.org