

Wydział Neofilologii UAM
Instytut Lingwistyki Stosowanej
Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Numer 1(17)/2024



Wydział Neofilologii UAM
Instytut Lingwistyki Stosowanej
Zakład Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych

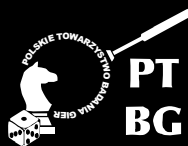
Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne

Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej
Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 1(17)/2024



Polskie Towarzystwo Badania Gier

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Homo Ludens

Homo Ludens (ISSN 2080-4555) is the official journal of the Games Research Association of Poland (Polskie Towarzystwo Badań Gier). The journal carries original articles on various aspects of ludology as broadly perceived games research in the humanities, social and other sciences. It presents a representative survey of empirical and theoretical research conducted in this area in Poland and abroad as well as reflections on issues in the area of game studies. It also publishes selected book reviews in this area. The language of the journal is basically Polish but articles in English and German are also accepted. The journal is issued on line in a form of a continuous publication - before publishing of the final versions of the texts on its website early citation versions are available. The articles are also available in a print version of the journal issued usually after the publication of the final digital version. The original version of the journal is the digital one.

Kolegium Redakcyjne / Editorial Board

Redaktor założyciel / Founding Editor: Augustyn Surdyk
Redaktor naczelny / Editor-in-Chief: Augustyn Surdyk
Zastępca redaktora naczelnego / Associate Editor: Jerzy Zygmunt Szeja
Asystenci redaktora naczelnego / Assistants to the Editor: Stanisław Krawczyk, Jakub Marszałkowski
Sekretarz czasopisma / Editorial Secretary: Dorota Cwiklińska-Surdyk
Redaktorzy językowi / Language Editors: Graham Knox-Crawford (English), Dorota Ucherek, Fryderyk Nguyen (polski), Britta Stöckmann (Deutsch)

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki

Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka

Projekt typograficzny i skład: Pilcrow Studio | pilcrowstudio.pl

Pierwotną wersją pisma jest wersja elektroniczna: <http://ptbg.org.pl/HomoLudens> | <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/hl>

Rada Naukowa / Academic Advisory Board

Przewodniczący / Chair: Prof. zw. dr hab. Waldemar Pfeiffer (Poznań)

Członkowie / Members:

Prof. Dr. Espen Aarseth (Kopenhaga)	Prof. zw. dr hab. Bolesław Andrzejewski (Poznań)
Dr. Ahlam Ali Elkouz (Málaga)	Dr Maria B. Garda (Turku)
Prof. Dr. María Victoria Guadamillas Gómez (Toledo)	Prof. Dr. Catalina Jiménez Hurtado (Granada)
Prof. Dr. Aki Järvinen (Sheffield)	Prof. Dr. Linus Jung (Granada)
Dr. Yaroslau I. Kot (Tallinn)	Prof. Tanya Krzywinska (Falmouth)
Prof. Dr. Frans Mäyra (Tampere)	Prof. Dr. Rosa Maria Muñoz Luna (Málaga)
Prof. Dr. Silvia Montero Martínez (Granada)	Prof. zw. dr hab. Henryk Noga (Kraków)
Prof. zw. dr hab. Izabela Prokop (Poznań)	Prof. zw. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (Poznań)
Prof. UE dr hab. Piotr Sitarski (Łódź)	Prof. Dr. Olli Sotamaa (Tampere)
Prof. Dr. Lidia Taillefer de Haya (Málaga)	Dr Vit Šisler (Praga)

Rada Redakcyjna / Editorial Advisory Board

Przewodnicząca / Chair: Prof. UW r dr hab. Anna Gemra (Wrocław)

Członkowie / Members:

Prof. dr hab. Arkadiusz Jabłoński (Poznań)	Prof. UAM dr hab. Andrzej Bełkot (Poznań)
Prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak (Warszawa)	Prof. UKW dr hab. Michał Mochocki (Bydgoszcz)
Prof. UAM dr hab. Agata Skórzyńska (Poznań)	Prof. DSW dr hab. Jan Stasięko (Wrocław)
Prof. UAM dr hab. Michał Wendland (Poznań)	Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych (Kielce)
Prof. UMCS dr Radosław Bomba (Lublin)	Dr hab. Joanna Kic-Drgas (Poznań)
Dr hab. Tomasz Z. Majkowski (Kraków)	Dr hab. Agata Zarzycka (Wrocław)
Dr Dorota Chmielewska-Łuczak (Wrocław)	Dr Agnieszka Dytman-Stasięko (Wrocław)
Dr Dariusz Grzybek (Poznań)	Dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka (Wrocław)
Dr Agata Hofman (Gdańsk)	Dr Paweł Hostyński (Poznań)
Dr Piotr Kubiński (Warszawa)	Dr Aleksandra Mochocka (Bydgoszcz)
Dr Marcin Pięgulak (Poznań)	Dr Piotr Ratajczyk (Poznań)
Dr hab. Joanna Schulz-Andrzejewska (Poznań)	Dr Tomasz Smejls (Wrocław)
Dr Michał Sołtyśiak (Poznań)	Dr Britta Stöckmann (Kiel)
Dr Dominika Urbańska-Galanciak (Warszawa)	Dr Zbigniew Wałaszewski (Warszawa)

Adres redakcji:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, „Homo Ludens”, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

e-mail: HomoLudens@ptbg.org.pl

Wydawca:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

Druk:

Zakład Poligraficzny Moś i Łuczak, ul. Pivna 1, 61-065 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER

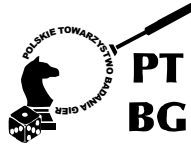
GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej
Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 1(17)/2024



Poznań 2024

INFORMACJE O PUBLIKACJACH PTBG

Dotychczas wśród publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier dzięki dofinansowaniu Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Rektora UAM ukazały się:

1. Surdyk, A. (red.) (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. I). Seria „Język Kultura – Komunikacja” nr 1. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
2. Surdyk, A., Szeja, J.Z. (red.) (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. II). Seria „Język Kultura – Komunikacja” nr 2. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Jako numery specjalne czasopisma „Homo Communicativus” wydawanego przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM ukazały się:

1. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.) (2008). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym. Homo Communicativus*, nr 2(4).
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.) (2008). *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności. Homo Communicativus*, nr 3(5).

Table of contents

I. EDITORIAL

MICHAŁ MOCHOCKI

Researching Historical Consultancy in the CEE Region and
in Global Context 7

II. ARTICLES

MICHAŁ MOCHOCKI, YARASLAU I. KOT

Historical consulting for digital games: from general reflections
to CEE game industries 15

MICHAŁ MOCHOCKI, YARASLAU I. KOT

Historical consultants in the CEE video game industry.
Part 1: good and bad practices 39

MICHAŁ MOCHOCKI, YARASLAU I. KOT

Historical consultants in the CEE video game industry.
Part 2: competence building 69

JERZY SZEJA, MICHAŁ MOCHOCKI

Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście 93

MARCIN FIGULAŁ, EWELINA GDANIEC, PATRYK WASIAK

Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży
gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna 117

**EWELINA GDANIEC, PATRYK WASIAK, ARKADIUSZ JANICKI, BEATA
MOŻEJKO, WITOLD ŚWIĘTOSŁAWSKI, BARTOSZ ODOROWICZ**

Historyczny konsulting gier – sylabus modułowy 141

**EWELINA GDANIEC, PATRYK WASIAK, ARKADIUSZ JANICKI, BEATA
MOŻEJKO, WITOLD ŚWIĘTOSŁAWSKI, BARTOSZ ODOROWICZ**

Historical Game Consulting: A Modular Syllabus 189

I.
EDITORIAL
RESEARCHING HISTORICAL
CONSULTANCY IN THE CEE
REGION AND IN GLOBAL CONTEXT

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 5 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 5 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

Michał Mochocki

Editorial: Researching Historical Consultancy in the CEE Region and in Global Context

It is my utmost pleasure to welcome the reader to the special issue of *Homo Ludens*, the official journal of the Games Research Association of Poland. This issue is the output of research project 937/24 in the programme titled *Development of Creative Sectors*, carried out by GRAP with grant funding from the Center for the Development of Creative Industries. The aim of the project was two-fold. Firstly, to examine the formats and practices of historical consultancy in games, with primary focus on Central and Eastern European video game industries. Secondly, to identify the key professional competences of histgameconsultants and to offer solutions for the inclusion of relevant training in formal education at faculties of history in Poland. Overall, the research was divided into four tasks, which informed the six (plus one) papers in this collection.

The first paper (Mochocki, Kot, 2024a) provides a general overview of historical game consultancy, starting with a review of available research (surprisingly scarce, as it appears), supported with popular online sources such as interviews and blog posts. This contextual research leads us to a preliminary survey conducted as part of this project (Task 1.1), in which we ask national gamedev organisations in Poland, Czechia, Slovakia, Belarus, Lithuania, Estonia, and Serbia for general information on the state of histgameconsultancy in their countries.

The second and third papers (Mochocki, Kot, 2024b, 2024c) are based on the core survey (Task 1.2) in the form of an online questionnaire addressed to professionals who worked on games either 'as' or 'with' historical consultants. The first of those two papers examines the good and bad practices in histgameconsulting, as reported by our interviewees, who have worked on video games in Poland, Czechia, Slovakia, Ukraine, Belarus, and Serbia. The latter focuses on the professional skill set of game consultants: what competences are needed and how they could be trained.

The fourth paper (Szeja, Mochocki, 2024), written in Polish, examines information on historical consulting in analog games developed in Poland, collected in interviews with game developers (Task 2). Dominated by respondents from the board games industry, it also includes comments from

authors of tabletop RPG and larp. The results of the Poland-centred survey are contextualised in the global English-speaking tabletop game market.

The fifth paper (Pigulak, Gdaniec, Wasiak, 2024), also in Polish, draws conclusions from the above-mentioned research and offers a detailed list of learning outcomes for a prospective higher-ed curriculum for historians-consultants (Task 3), combining the traditional skills of a historian with industry-specific competences in game development.

The last paper (Janicki, Gdaniec, Możejko, Odorowicz, Świątosławski, Wasiak, 2024), available in Polish and English versions (effectively, papers sixth and seventh), builds directly on those curricular guidelines, proposing a syllabus for a semester-long course in game consultancy for historians (Task 4). It is a modular syllabus, composed of multiple autonomous blocks of about five weeks each, which may be assembled in different configurations. The syllabus is followed by a set of teaching guidelines and institutional considerations. Approached from the Polish perspective, it is likely to be relevant to some degree also to other higher-ed environments.

The project was capped with a conference held in Poznań, Poland, on 18–19 October 2024, and with the publication of this special thematic issue of *Homo Ludens*. The dissemination of research outputs constituted Task 5.

Summing up the completed project, I have no doubt we have made a substantial contribution to a surprisingly underresearched area. While the field of historical game studies is thriving (Mochocki, 2022), rarely has it focused specifically on historical consulting. The only large-scale study on histgameconsultancy we have found is Collewyn's (2015) Master's thesis from the University of Amsterdam, available in English translation. We can also point to two book-length French studies on *Assassin's Creed*, which include discussion of the involvement of academic historians (Bazile, 2021; Éthier, Lefrançois, 2020). The *Assassin's Creed* series — it must be noted — is an absolute exception in the popular and academic attention it has attracted to its historical consulting, as can be seen in the bibliographies of sources we cite in this collection (Mochocki, Kot, 2024a, 2024b, 2024c). In general, whether it is *Assassin's Creed* or other games — historical consultancy seldom receives more than a marginal comment in historical game studies.

Nonetheless, we can see a rising interest in this topic in the agendas of conferences that specialise in history and games, examples being ‘Archaeology, history, and the videogame industry’ in November 2022 (Birmingham Research Institute for History and Cultures, UK) or ‘Digital games through muddled pasts and modded history’ in April 2024. Whenever historical consultancy is discussed among career options for researchers, consultancy for games is likely to be included, as in the case of ‘The Consulting Historian’ seminar for early-career scholars in March 2024 (Institute of Historical Research at the University of London, UK), which featured Chris Kempshall among the speakers. Kempshall is an academic and public historian specialising in World War I and World War II video games (see e.g. Kempshall, 2019). When we take into account recent higher-ed initiatives to launch degree programmes on historical consultancy (‘History and Heritage Consultancy’ at University of Groningen, Netherlands) or historical games (‘Wargaming and Resilience Planning’ at Brunel University, UK; ‘Historical Game Design’ at University of Gdańsk, Poland), we can conclude that this publication comes at a timely moment. It is bound to make an impact.

References

- Bazile, J. (2021). *Opération historiographique et game design de jeu vidéo: Les sources historiques dans la conception de ‘Assassin’s Creed IV Black Flag’ et ‘Assassin’s Creed Freedom Cry’* [PhD dissertation, Université de Lorraine; Université de Sherbrooke]. Online: <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03288743>. Access date: 1.10.2024.
- Collewijn, M. (2015). *Wargames. History in and of (computer) wargames* [MA dissertation, University of Amsterdam]. Online: <http://historyingames.com/wp-content/uploads/2017/04/Thesis-Maarten-Collewijn-EN.pdf>. Access date: 1.10.2024.
- Éthier, M.-A., Lefrançois, D. (2020). *Le jeu et l’histoire: Assassin’s Creed vu par les historiens*. Del Busso éditeur.
- Janicki, A., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Konsulting historyczny gier – Syllabus modułowy. *Homo Ludens*, 17(1/2024).

- Kempshall, C. (2019). War collaborators: Documentary and historical sources in First World War computer games. *First World War Studies*, 10(2-3), 225-244. Online: <https://doi.org/10.1080/19475020.2020.1774914>
- Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 17(6), 839-842. Online: <https://doi.org/10.1177/15554120221119268>
- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024a). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. *Homo Ludens*, 17(1/2024).
- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024b). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. *Homo Ludens*, 17(1/2024).
- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024c). Historical Consulting for Digital Games: From General Reflections to CEE Game Industries. *Homo Ludens*, 17(1/2024).
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – Perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 17(1/2024).
- Szeja, J.Z., Mochocki, M. (2024). Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście. *Homo Ludens*, 17(1/2024).

II. ARTICLES

Historical consulting for digital games: from general reflections to CEE game industries

Konsulting historyczny gier cyfrowych – od ogólnej refleksji do rynków Europy Środkowo-Wschodniej

Michał Mochocki, Yaraslau I. Kot

University of Gdańsk, Tallinn University
michal.mochocki@gmail.com | ORCID: 0000-0001-5679-9219
yaraslauikot@gmail.com | ORCID: 0000-0002-1787-3268

Abstract: This is the first paper from the *Historical Consultancy for Games* project run by Games Research Association of Poland with grant funding from Centre for the Development of Creative Industries in Poland. In the first section, the paper conducts an overview of historical game consulting and relevant research from the early stage – up to 2015. Then, it comments on the current state of affairs in the 2020s, as can be assessed on the basis of (sparse) research published within HGS (historical game studies). The final section is a brief report from a preliminary survey carried out in GRAP's project among people representing national gamedev associations or organisations in eight countries in Central and Eastern Europe: Poland, Czechia, Slovakia, Ukraine, Belarus, Lithuania, Estonia, and Serbia. Respondents from these countries name the most successful history-themed games and publishing companies known in their homeland, and comment on the status of historical consultancy in their local-national video game industries.

Keywords: historical games, game studies, game production, history, heritage, consulting

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2024.17.1 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 1.1 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 1.1 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

1. Early research and state of histgameconsulting

In a way, academic interest in histgameconsulting is as old as historical game studies (HGS). If we assume, as many others before (see Chapman, Foka, Westin, 2017, pp. 358–359 for a discussion of the significance of Uricchio’s paper), that HGS dates back at least to Uricchio, then we can notice that the involvement of professional historians in game-making is already postulated there (2005, p. 336). The 2010s brought an “emerging HGS wave” (Mochocki, 2022), and it is right in the mid-2010s that we find three important publications on histgameconsulting. Spring’s paper in *Rethinking History*, 19(2) makes a passionate case for large-scale involvement of historians in ‘scholarly games’, i.e. games that “engage research questions, incorporate primary and secondary source evidence, explore historical themes, present a thesis and make historical arguments” (2015, p. 2). Actually, she claims historical research is “inherently game-like”, as the iterative process of game development “shares similarities” with developing a research argument (ibid., p. 12). Chapman’s book *Digital Games as History* establishes the concept of “historian-developer”, and specifically mentions the value of having an expert consultant on the team: historians-researchers for factual knowledge and understanding of historical systems (2016, p. 191) or historiographic epistemologies (ibid., p. 280), or historians-reenactors equipped with “practical, physical and somatic insights into the experience” of period-specific activities (ibid., p. 181). Most importantly, the year 2015 brings Collewijn’s Master’s thesis on wargames, which remains the most comprehensive study of histgameconsulting to this day.

Originally written in Dutch and also available in English translation, Collewijn’s (2015) work is absolutely unique for two reasons. Firstly, no other publication (that we have found) has such a strong focus on historical games consultancy – most papers mention histgameconsulting only marginally. Secondly, it includes a plethora of interviews with historical game consultants and historian-developers. Interestingly, the author himself now runs a historical consulting company: Collewijn History in Games (2017) – historyingames.com. Although ten years old, the thesis probably remains the largest single collection of qualitative data obtained directly from histgameconsulting practitioners.

The state of histgameconsulting, as it emerges from publications from the mid-2010s, seems to have been in transition from an early amateur-ish stage towards a more established and professionalised form. On the one hand, historical educators and game scholars were acutely aware of the potentials of historical games in teaching school history (Schrier, 2014; McCall, 2016), heritage promotion (Champion, 2011, 2015; Webster, 2012), and advanced historiographic education (Howanitz, 2013; Wainwright, 2014; Elliott, 2017) – and the involvement of academic historians, archaeologists, and museum experts was an obvious move to ensure the required quality (Metzger, Paxton, 2016, p. 5). On the other hand, many entertainment-oriented games used historian-consultants merely or mainly for marketing purposes: not so much to make actual use of their expert advice, just to impress the audience with the very fact of having an expert historian on the payroll. As Schwarz states, “the label ‘historian’ [...] carries some weight with gamers and the general public” even if s/he specialises in a different area of history (2020, pp. 128–129). It is possible that some instances of such unproductive consulting had not been planned this way – they might have resulted from unforeseen difficulties in bringing the academic and the gamedev worlds together. After all, communication between academics and game developers may be, notoriously, difficult (see Coppleson, 2017a, p. 13; and our further discussion continues in other papers in this collection).

As of 2015, as Collewijn reports, of all companies researched by him, only Ubisoft and Blackmill had permanently hired historians (p. 46), and only Ubisoft had named functions for history experts on their permanent staff: Historical Researcher and Historical Content Coordinator (p. 37). Ubisoft’s decision to employ “Maxime Durand, a historian with academic training, as an in-house specialist and historical consultant for the entire *Assassin’s Creed* series in 2010” was “a big step forward”, according to Schwarz (2020, p. 129). Five years later Collewijn sees gamedev as an emerging “possible labour market for historians” (p. 46). Chapman, in 2016, notices that hiring external experts “to help, for example, with period details” (p. 280) is frequent, but more advanced involvement of historians in embedding historiographical and epistemological nuances into games may “perhaps” be expected of “the indie scene

and related developments” (ibid.). The game *Apotheon*, released in 2015, with an extensive involvement of Maciej Paprocki as an expert in Greek mythology, could be a good example (see Paprocki, 2020).

Two other problems recurring in the publications may indicate the underappreciation of academic historical consulting around the mid-2010s. One is the tendency to ignore consultants in game credits. This may come as a surprise, given the above-mentioned marketing value of consulting experts as guarantors of authenticity (Schwarz, 2020, p. 128). It appears that crediting historians or military experts for their consulting work was only practised by some of the companies, such as Ubisoft, as both Kempshall (2019, pp. 9–10) and Metzger with Paxton (2016, p. 21) note that it was not usually the case. Another notable erasure of historical credibility was the absence of historical references, such as citations or links to primary sources (ibid., p. 21). “No computer wargame in the game itself or on its website provides an overview of the used sources”, says Collewijn, and appeals to game developers to start doing so (2015, p. 38). Spring (2015), however, appreciates in-game encyclopaedias in *Total War* as an equivalent of academic bibliographies.

2. Research on and state of histgameconsulting after 2020

How has the situation developed since around 2015? A job market for consulting historians is definitely here – albeit not large. Beside Collewijn’s own consulting company in the Netherlands, we find ones based in Germany (Niggemeier, n.d.), Austria (Hemmer, n.d.), UK (Patrick, n.d.), and USA (Perez, 2024). None of these, however, except Collewijn, specialises strictly in games – all others offer consulting on games alongside other media. It is much more frequent for expert consultants to be hired as individuals, not via a histconsulting company. Most of these jobs are temporary hires (Brandis, 2020, p. 109): only the largest companies like Ubisoft or Wargaming employ historical experts on permanent or long-term positions. On the more positive side: the demand for historical and cultural experts is higher, and seems to be on the rise.

One proof of this is the decisive course towards “more history” in Ubisoft, as exemplified by the launch of the Discovery Tour mode in 2018, “described as ‘purely educational’ on the official support website” (ibid.), and subsequently revamped and redesigned from a museum-like mode to narrative-driven quests in Valhalla Discovery Tour in 2021 (see Hiriart, 2024, pp. 133–134). Another is the global success of *Kingdom Come: Deliverance* (2018), with its developers putting a lot of emphasis on expert consulting and historical authenticity (Bostal, 2019, p. 386, 388; Hartman, Tulloch, Young, 2021). This coincides with a much smaller but still notable success of titles made by Charles Games, such as *Attentat 1942* and *Svoboda 1945*, in which university staff and expert historians were the major creative force on the development team: “four historians and two educationalists who were ultimately not in the position of consultants but regular game designers and dialogue writers” (Šisler, 2020, p. 214). Yet another aspect is the rising expectation for accuracy, sensitivity and respect in representation of minority cultures and oppressed minorities, which translates to a demand for cultural (e.g. indigenous) consultants, but also for a thoroughness in researching cultural heritage (Hughes, 2017, p. 34; Loban, 2024, pp. 12–13, 106). All this increases the demand for history and heritage consultancy in the game industry.

The Academy side of this partnership is also increasingly willing to collaborate with game developers. More than willing: it is better prepared than it was in 2015. There is a substantial body of research and research-based design models that support the development of historical – and historiographic – games: the revised Historical Problem-Space model (McCall 2023 and forthcoming 2026); the History-Game Relation framework (Cassone, Thibault, 2016); and the principles of historiographic game design (Bazile, 2022), not to mention the vast amount of Historical Game Studies. The understanding of games, both from the scholarly and the player/designer’s perspective, has grown among research staff. Simultaneously, games have now been commonly accepted and appreciated in Western academic institutions as vehicles for historical education, heritage promotion, critical expression, and social change. On the other hand, as appreciation of historical expertise has apparently grown in the industry, so has its visibility,

including the much-more-frequent presence of historian-consultants in game credits (Kempshall, 2019, p. 10; Schwarz, 2020, p. 129; Horsewell, 2023, p. 58) and the oft-postulated (Collewyn, 2015; Spring, 2015; Bazile, 2022) appearance of bibliographical references and links to sources either inside the games or in supporting paratexts (Reid, 2024, pp. 92–93), e.g. in the credits for *Pentiment* (2022), as emphasised by Loroff, 2024). On the academic side, researchers include game projects in their CVs and portfolios: e.g. Jiri Hoppe, one of the consultants for *Attentat 1942* and *Svoboda 1945*, lists both games below academic publications in his public CV on the website of Institute of Contemporary History (2024), Czech Academy of Sciences. Coming full circle, they convert their histgameconsulting experience from game development back into research outputs when they write peer-reviewed papers on their consulting/designing work (e.g. Coppleson, 2017b; Friedrich, 2020; Paprocki, 2020; Šisler et al., 2023; Reid, 2024).

On the institutional level, it is not unusual for academic institutions to officially partner with game studios. Historical games developed in R&D projects count as examples of highly desirable academia-industry collaboration, and often qualify for external funding. The recent Horizon project “Mementoes” (Dimitriou, n.d.), uniting museums, computer labs, and game studios in the production of three digital games, is just one of many examples of public funding for expert-consulted history/heritage-themed games. History/heritage/culture-themed games are a natural choice. The European Game Developers Federation, which unites multiple national game industry associations from the EU, collects and announces grant funding opportunities on an annual basis. For the year 2024, they list as many as seven funding schemes: Creative Europe, Horizon Europe, Digital Europe, Erasmus+, InvestEU Equity, CERV, and EIC & SMP (Developer, 2024). Moreover, beside EU programmes, there are multiple governmental funding schemes on the national level, as well as grants and sponsorships by national and international foundations. In the face of current difficulties in getting commercial investor funding, the opportunity to reach for public funding may be an additional attractor for game studios to partner with researchers.

3. Success stories and hiring practices of histgameconsulting

The number of game titles in which histgameconsulting has received international recognition is relatively small. The *Assassin's Creed* series reigns supreme in this regard, which might be seen as a tad paradoxical due to its sci-fi time-travelling frame. Nonetheless, historical game scholars, game reviewers, and players universally acknowledge the effort put by Ubisoft in building a veneer of historical accuracy and authenticity (albeit selectively, as always with video games; see Salvati, Bullinger, 2013) – even more so since the release of the Discovery Tour mode (as mentioned above). The role of Maxine Durand, the lead historian for the entire *Assassin's Creed* series, is heavily promoted by Ubisoft. Durand often speaks publicly about his work, both in Ubisoft's official materials (e.g. Reparaz, 2018), interviewed by games, media, and technology-oriented platforms such as *Polygon* (Plante, 2012), *Wired* (Kamen, 2014) or *That Shelf* (That Shelf Staff, 2012), or lecturing at game events, e.g. as a keynote speaker at Games for Change (Durand, Éthier, Lefrançois, 2018). Not just Durand – other Ubisoft's historians, employed part or full time for particular games in the series, are also interviewed as histgameconsulting celebrities. Examples include María Elisa Navarro, architectural consultant for *AC II*, interviewed for *Archdaily* (Saga, 2015); Jean-Vincent Roy, authenticity consultant on Victorian London for *AC Syndicate* interviewed for *Financial Post* (Special to National Post, 2015); Laurent Turcot, the historian behind *AC Unity* for *Vice.com* (Kotzer, 2014); Ryan Lavelle, labelled in his interview for *The Sixth Axis* as “historian and inspirational content advisor on the Editorial Research Unit” on *AC Valhalla* (Burrows, 2021).

Kingdom Come: Deliverance is a narrative-driven historical RPG, whose developers decided to put a lot of effort into researching the historical background. Unlike *Assassin's Creed*, this is a “proper” historical game, not cloaked in science-fiction time-travel motifs (although its claims to authenticity have been challenged, e.g. by Heinemann, 2021). Yet, as noticed by Hartman, Tulloch, Young (2021), just like *Assassin's Creed*, it makes historical accuracy a strong selling point, with the role of historical consultants highlighted in conference talks and published interviews.

Joanna Nowak, a historical consultant for Warhorse Studios since 2014, is featured among other team members in Warhorse's "Weekly Torch" blog post series (DrFusselpulli, 2017a), in which she subsequently responds to questions from the player community (DrFusselpulli, 2017b). Her employment story is a bit different: when she was encouraged to apply for the job, she was working in business not in Academia. Nonetheless, it was still her academic competences – namely, university education in art history and conservation – that were instrumental. Beside her, multiple Czech expert-historians from universities and museums were asked for external consultancy (Vávra, 2018). Moreover, the team consulted with the practitioners of historical fencing and other martial arts in order to achieve a high-level of realism in the representation of medieval combat (Peppiatt, 2016).

Another huge franchise known for hiring historical consultants is Wargaming, founded in Belarus and now relocated to Cyprus. Theirs is the *World of War* series with the hit titles *World of Tanks*, *World of Warships*, *World of Warplanes*, and more. We can still find their 4-year-old job offer for a Historical Consultant online on GameJobs.co. It shows how different are the specifics of histgameconsulting for wargames: while the title of the announcement says "Historical", the job description immediately clarifies it as "Technical/Historical Consultant", competent not only in the knowledge of historical warfare and vehicles, but also in military and motor technology (Historical Consultant – Wargaming, 2020). This means that the best kind of historical consultant in wargaming is not necessarily an academic historian but a military engineer or army combatant with first-hand experience in operating said technology. A similar thing may be said about consulting for military shooters, whose developers hire actual military operators, including ones with first-hand combat experience: *Medal of Honor* (Caldwell, Lenoir, 2016, p. 267) or *Call of Duty* (Venables, 2012) Weapons technology and battlefield tactics, even when downscaled from armoured war machines to boots-on-the-ground light infantry, retains the general characteristics of wargaming.

Grand strategy games that feature warfare alongside the economic and diplomatic aspects of empire-building, such as *Total War*, call for yet another field of historical expertise: history of economy, historical

geography, political history of nations – not only the history of war and military technology. This kind of consulting, again, is best suited for academic historians, such as Rafe de Crespigny, expert in Chinese history, invited by Creative Assembly to consult *Total War: The Three Kingdoms* (Gordon, 2019). Webb notes that Creative Assembly declared a dualistic ambition: not only to historical accuracy but also cultural authenticity (2022, p. 139). For this purpose games need experts in cultural history, and/or cultural consultants representing the culture in question (Loban, 2024).

Valiant Hearts: The Great War tells a different story. Gerard Barnaud, interviewed for Collewijn's (2015) thesis, recalls that their small team at Ubisoft Montpellier did not have an in-house full time historian. Instead, every team member did extensive historical research on their own. Their consultancy with expert historians was all done by external collaborators. Interestingly, their game project attracted the attention of two important external partners specialising in the history of the Great War: the historical documentary TV brand *Apocalypse*, and the French governmental organisation La Mission du Centenaire (see also Kempshall, 2019). In this peculiar case, the input of external consultants in the validation of the results of the team's own research was arranged primarily via institutional partnerships, not by the standard contracting process between the game studio and individually recruited experts.

The story of Josh Sawyer, the main visionary behind the award-winning game *Pentiment* (2022), falls somewhat in-between the case of *Valiant Hearts* and the case of Charles Games, when it comes to the relation between historians and developers. As we know from the article by Loroff (2024), Sawyer was a graduate of history who went into the game industry. By the time he came up with the idea for *Pentiment*, he had worked on non-historical video games. When he finally pushed forward with *Pentiment*, he could rely on his own academic training as a historian, and he also reached out to another alumnus and to his former professor at Lawrence University. This is an interesting case of a historical game whose concept emerges from within the game industry, but at the same time its team heavily utilises university expertise and connections.

Attentat 1942 and subsequent historical games made by the Charles Games team are a unique case of academia-industry partnership, in which

it is the Academia that takes the lead. *Attentat 1942* was made by university staff and students from Charles University, and the impressive critical acclaim of that first game inspired the university-based developers to found their own game studio. As a university project, *Attentat 1942* and the subsequent games *Svoboda 1945* and *Train to Sachsenhausen* took the matter of historical accuracy very seriously, with expert consultancy provided by academic historians (as well as school teachers, in line with its educational agenda), often under institutional partnerships (Šisler 2020, p. 214). Currently, Charles Games is one of the partners in the above-mentioned Horizon project “Mementoes”. Their games exemplify the emerging genre of historiographic games (theorised e.g. by Howanitz, 2013; Bazile, 2022): based on thorough historical research, making direct use of archival materials, and adopting a professional approach to history as a disciplined effort to construct research-based interpretations of the past (Šisler et al., 2023, p.72).

4. A quick survey of historical game consultancy in CEE

A number of these titles were made – and some keep being made (e.g. *Kingdom Come: Deliverance 2*) – by studios from Central and Eastern Europe: the regional focus of our histgameconsulting research project. In the long run, our main research task was to collect experiences, opinions and recommendations from two categories of professionals: historians who had worked as game consultants, and game developers who had worked *with* historical consultants (or who had worked in both roles) in game studios based in CEE countries. First and foremost, however, we did a small preliminary survey, whose results would help us select candidates for those interviews. For this purpose, we reached out to national game developers associations or collective initiatives, asking them for a more comprehensive view of their national game industry – including the names of companies, games, and people relevant to our study. In particular, we collected responses from:

- Poland: a member of programme committee at Indie Games Poland Foundation, who prefers to stay anonymous;
- Czechia: Pavel Barák, head of Czech Game Developers Association;

- SKSlovakia: Maroš Brojo, Slovak Game Developers Association;
- UAUkraine: Oleksandr Khrutskyi, Games Gathering Conference;
- BYBelarus: Lizaveta Klimovich, BelGameDev (Belarus Game Developers Association in Exile);
- LTLithuania: Rytis Jadzevičius, Lithuanian Game Developers Association;
- Estonia: two members of GameDev Estonia: Martin Palu, and one who prefers to stay anonymous;
- RSSerbia: Kristina Jankovic Obucina, Serbian Games Association;
- Latvia: we were unsuccessful in getting intel from the Latvian gamedev association.

We asked these persons to write answers to the following questions in a Google Form:

1. Q1. What are the best game studios making historical games in your country?
2. Q2. What are notable cases of historical/heritage games produced in your country?
3. Q3. Is historical consultancy (HC) an established practice in the game industry in your country?
 - Yes.
 - No.
 - I haven't heard of HC before.
 - Other [open text box].
4. Q4. Who is invited to do historical consulting (HC) for games in your country? (you can choose multiple options):
 - We do not have persons or companies who do HC.
 - We have companies or agencies for HC.
 - Academic experts from universities or museums.
 - School teachers of history.
 - Self-educated experts-enthusiasts, e.g. reenactors.
 - Living witnesses of history.
 - Other [open text box].
5. Q5. Do you know any people who worked with historical consultants or worked as historical consultants? Can you name them?

The results of this preliminary survey are shown in Table 1.

Table 1. Responses from CEE-based national gamedev organisations

Country	Q1 Companies	Q2 Games	Q3 Estab- lished?	Q4 Who does HC?	Q5 Names
Poland	11 bit studios	<i>This War of Mine, Enemy Front, Warsaw, Hellish Quart</i>	no	academic experts; self-educated experts-enthusiasts	1
Czechia	Warhorse Studios, Ashborne Games, Charles Games, Kube Games	<i>Kingdom Come: Deliverance, Last Train Home, Attentat 1942, Svoboda 1945: Liberation, Train to Sachsenhausen, Imperiums: Greek Wars</i>	no	academic experts; self-educated experts-enthusiasts; living witnesses	3
Slovakia	3DIVISION, Cypronia, Black Deer Games, Team Vivat, Impact Games, Blind Octopus Studios, Centurion Developments, Rembrosoft	<i>Workers and Resources: Soviet Republic, Vivat Slovakia, Forgotten but Unbroken</i>	no	we do not have persons or companies who do hc	0
Ukraine	Starni Games	[none mentioned]	yes	academic experts; self-educated experts-enthusiasts	1
Belarus	Aterdux Entertainment, Wargaming, Payara Games	<i>World of Tanks, Legends of Eisenwald, World of Warplanes, World of Warships, 1917, Order of War, Operation "Bagration"</i>	old practice but only in one company	academic experts; self-educated experts-enthusiasts; school teachers	4
Lithuania	Tag of Joy, FLUXO GAMES, Gluk Media, SneakyBox	<i>Book Smugglers, Klaipėda. 1923, The New Hanseatic Way, Žandarai už durų</i>	yes	academic experts; living witnesses	LHI

Estonia	Maru VR, Mister Morris, Mike Klubnika, CM games, Gamecan, Placeholder	XR experience-games, usually on VR platforms; <i>Buckshot Roulette</i> , <i>Disco Elysium</i> , <i>Rustys Retirement</i> , <i>Haiko the Robot</i> , <i>Death and Taxes</i>	no	academic experts; self-educated experts-enthusiasts; school teachers; living witnesses	1
Serbia	Foxy Voxel	Going Medieval	yes	academic experts; self-educated experts-enthusiasts	1

The results of the main follow-up survey, in which we interviewed individual historians-consultants and developers who worked with ones, are revealed and discussed in subsequent two papers in this journal issue.

5. Conclusions

In terms of hiring practices, the CEE companies have been found to use the full range of options also known on the global market:

- full-time employment of in-house historians or technical/historical consultants: Warhorse Studios (Czechia) and Wargaming (Belarus);
- Temporary temporary hires of external specialists for the needs of a particular projects (many projects);
- Institutional institutional partnerships with research centres (Lithuania, Czechia);
- no external consultants, with historical research carried out by the dev team.

The last option does not emerge from our survey, as we only asked about games and companies which had used histgameconsulting. Those that had not were not on our radar. Nonetheless, based on prior research (Collewijn, 2015, p. 46), we may assume that many, if not the majority, of history/heritage-themed games do not use historical consultants from outside the dev team. One Polish example comes from the personal

experience of one of us, Michał Mochocki, who combined the roles of lead writer and historical consultant on *BEAST: False Prophet*.

As might have been expected, our survey of national gamedev association confirms that academic experts are the default go-to for historical consultancy:

- except for Slovakia, which does not mention anyone doing HC, every other country mentions academic experts;
- Self-educated expert-enthusiasts (e.g. reenactors) are mentioned in every country except Slovakia and Lithuania;
- Living witnesses of history appear in Czechia, Estonia and Lithuania;
- school teachers of history are mentioned for Belarus and Estonia.

Interestingly, only Ukrainian, Lithuanian and Serbian respondents state that HC is an established practice in their country, and Belarus limits this to only one company (we assume this would be Wargaming). When it comes to naming historical consultants or devs who worked with ones, we received 3 names from our Czech interviewee, 4 names from Belarus, zero from Slovakia, and 1 name each from all others. The Lithuanian interviewee gave us an institutional name: the Lithuanian History Institute, known for consultancy for Fluxo Games.

Assassin's Creed, *Kingdom Come*, *World of War*, *Total War*, *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Valiant Hearts*, and *Attentat 1942* have all been on the market for quite some time: from 6 years (*Kingdom Come*, 2018) to over twenty (*Medal of Honor*, 1999; *Shogun: Total War*, 2000). As they are often showcased as good (or bad, or lacking) examples of historical accuracy/authenticity, they have been extensively discussed not only in the gamer community, but also by scholars, especially in the field of historical game studies – and this is where (though usually as mere marginal notes) we find comments on historical consultancy.

More recently made games have had less time to get scholarly attention in the form of published research, but it is encouraging to notice that the role of consultants keeps being mentioned, with historically-consulted titles receiving critical discussion within 2–3 years. Such is the case of the 2021 game *Hellish Quart* (2021) with Majkowski, Prokopek and Kozyra (2024) and Mochocki and Nowicki (2024), or the 2022 game *Pentiment* with Wright (2024). Not to mention the fact that the involvement of expert consultants

tends to get spotlight in popular press (e.g. Contreras, 2023), and sometimes even is discussed as career outlets for people with history majors (RBATRA, 2019; Loroff, 2024). Other papers in this collection look at these and other aspects of this topic: the specificity of the histgameconsultancy work, its value and its pitfalls (Mochocki, Kot, 2024a), and its key required competences (Mochocki, Kot, 2024b), all the way to recommendations for competence-building in formal education of would-be game consultants in departments of history (Pigulak, Gdaniec, Wasiak, 2024).

Literature

- Bazile, J. A. (2022). An “Alternative to the Pen”? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames. *Games and Culture*, 17(6), 855–870. Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120221115393>>.
- Bostal, M. (2019). Medieval Video Games as Reenactment of the Past: A Look at “Kingdom Come”: Deliverance and Its Historical Claim. In: R. Fernández Sirvent, R. A. Gutiérrez Lloret (eds.), *Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante, 2022 de septiembre de 2018* (pp. 380–394). Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Brandis, R. (2020). Tracing the Past with Digital Games: Historical Procedural Rhetorics. In: M. Lorber, F. Zimmermann (eds.), *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (pp. 93–114). Bielefeld: Transcript.
- Caldwell, L., Lenoir, T. (2016). Wargaming Futures: Naturalizing the New American Way of War. In: P. Harrigan, M. G. Kirschenbaum (eds.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming* (pp. 253–279). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Cassone, V. I., Thibault, M. (2016). The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games. *Gamevironments*, 5(2), 156–204. Online: <<https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/article/view/68/54>>.
- Champion, E. (2011). *Playing with the Past*. London: Springer.
- Champion, E. (2015). *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Farnham, Surrey: Ashgate.

- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Abingdon: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: What Is Historical Game Studies? *Rethinking History*, 21(3), 358–371. Online: <<https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>>.
- Collewijn, M. (2015). *Wargames: History in and of (Computer) Wargames*. University of Amsterdam: unpublished MA thesis. Online: <<http://historyingames.com/wp-content/uploads/2017/04/Thesis-Maarten-Collewijn-EN.pdf>>.
- Copplestone, T. J. (2017a). But That’s Not Accurate: The Differing Perceptions of Accuracy in Cultural-heritage Videogames between Creators, Consumers and Critics. *Rethinking History*, 21(3), 415–438. Online: <<https://doi.org/10.1080/13642529.2017.1256615>>.
- Copplestone, T. J. (2017b). Designing and Developing a Playful Past in Video Games. In: A.A.A. Mol, C. E. Ariese-Vandemeulebroucke, K.H. J. Boom, A. Politopoulos (eds.), *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games* (pp. 85–98). Leiden: Sidestone Press.
- Elliott, A.B.R. (2017). Simulations and Simulacra: History in Video Games. *Práticas da História*, 5(2), 11–41. Online: <<https://praticasdahistoria.pt/article/view/22580/16658>>.
- Friedrich, J. (2020). You Do Have Responsibility! How Games Trivialize Fascism, Why This Should Concern Us and How We Could Change It. In: M. Lorber, F. Zimmermann (eds.), *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (pp. 259–276). Bielefeld: Transcript.
- Hartman, A., Tulloch, R., Young, H. (2021). Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity. *Game Studies*, 21(4). Online: <https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young>.
- Heinemann, J. (2021). “Kingdom Come”: Deliverance and the Problematic Claim of Authenticity in Digital Games. *Bohemia Band*, 61(1), 66–77. Online: <<https://doi.org/10.18447/BoZ-2021-8543>>.
- Hiriart, J. (2024). Empathy and Historical Learning in “Assassin’s Creed: Valhalla” Discovery Tour. In: E. Champion, J. Hiriart (eds.), “Assassin’s Creed” in the Classroom: History’s Playground or a Stab in the Dark? (pp. 133–149). Berlin–Boston: De Gruyter Oldenbourg. Online: <<https://doi.org/10.1515/9783111253275-007>>.

- Horsewell, M. (2023). Historicising “Assassin’s Creed” (2007): Crusader Medievalism, Historiography, and Digital Games for the Classroom. In: R. Houghton (ed.), *Teaching the Middle Ages through Modern Games: Using, Modding and Creating Games for Education and Impact* (pp. 47–68). Berlin–Boston: De Gruyter Oldenbourg. Online: <<https://doi.org/10.1515/9783110712032-003>>.
- Howanitz, G. (2013). Repeating History? The Computer Game as Historiographic Device. In: E. Rutten, J. Fedor, V. V. Zvereva (eds.), *Memory, Conflict and New Media: Web Wars in Post-socialist States* (pp. 182–196). New York: Routledge.
- Kempshall, C. (2019). War Collaborators: Documentary and Historical Sources in First World War Computer Games. *First World War Studies*, 10(2/3), 225–244. Online: <<https://doi.org/10.1080/19475020.2020.1774914>>.
- Loban, R. (2024). *Embedding Culture into Video Games and Game Design: The Palm, the Dogai and the Tombstone*. Boca Raton, Florida: CRC Press.
- Majkowski, T., Prokopek, A., Kozyra, M. (2024). Finish – Spare the Shame: Realism of Hellish Quart and Neosarmatian Ideology. *Games and Culture* (in print). Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120231210599>>.
- McCall, J. (2016). Teaching History with Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices. *Simulation & Gaming*, 47(4), 517–542. Online: <<https://doi.org/10.1177/1046878116646693>>.
- McCall, J. (2023). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. 2nd ed. New York: Routledge.
- McCall, J. (2026). *Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators* (in print). New York: Routledge.
- Metzger, S. A., Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for what Video Games Teach about the Past. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 532–564. Online: <<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>>.
- Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 17(6), 839–842. Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120221119268>>.
- Mochocki, M., Nowicki, I. (2024). Correlations of Immersion and Authenticity in the Experience of Fencing in “Hellish Quart” and “For Honor”. In: P. Bédard, A. Thain, C. Therrien (eds.), *States of Immersion: Bodies, Medias, Technologies* (in print). Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Mochocki, M., Kot, Y. I. (2024a). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. *Homo Ludens*, 17(1), 39–68.
- Mochocki, M., Kot, Y. I. (2024b). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. *Homo Ludens*, 17(1), 69–92.
- Paprocki, M. (2020). Mortal Immortals: Deicide of Greek Gods in “Apotheon” and Its Role in the Greek Mythic Storyworld. In: C. Rollinger (ed.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (pp. 193–204). London: Bloomsbury Academic. Online: <<https://doi.org/10.5040/9781350066663.ch-011>>.
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 17(1), 117–140.
- Reid, D. (2024). Video Game Development as Public History: Practical Reflections on Making a Video Game for Historical Public Engagement. *The Public Historian*, 46(1), 74–107. Online: <<https://doi.org/10.1525/tp.h.2024.46.1.74>>
- Salvati, A. J., Bullinger, J. M. (2013). Selective Authenticity and the Playable Past. In: M. Kapell, A. B. R. Elliott (eds.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (pp. 153–168). New York: Bloomsbury Academic.
- Schrier, K. (2014). Using Digital Games to Teach History and Historical Thinking. In: K. Schrier (ed.), *Learning, Education and Games* (vol. 1, pp. 73–91). Pittsburgh, Pennsylvania: ETC Press.
- Schwarz, A. (2020). History in Video Games and the Craze for the Authentic. In: M. Lorber F. Zimmermann (eds.), *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (pp. 117–136). Bielefeld: Transcript. Online: <<https://doi.org/10.1515/9783839454206-007>>.
- Šisler, V. (2020). Critical War Game Development: Lessons Learned from “Attentat 1942”. In: P. Hammond, H. Pötzsch, *War Games: Memory, Militarism, and the Subject of Play* (pp. 201–222). New York: Bloomsbury Academic. Online: <<https://doi.org/10.5040/9781501351181.ch-011>>.
- Šisler, V., Švelch, J., Clybor, S., Trhoň, O. (2023). Adapting Contested National History for Global Audiences in “Attentat 1942” and “Svoboda 1945: Liberation”. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 69–84. Online: <<https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071522>>.

- Spring, D. (2015). Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207–221. Online: <<https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>>.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, History, and Computer Games. In: J. Raessens, J. H. Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 327–338). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Online: <<https://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf>>.
- Wainwright, A. M. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, 47(4), 579–612. Online: <https://society-forhistoryeducation.org/pdfs/A14_Wainwright.pdf>.
- Webb, J. (2022). Warriors and Waifus: Community Responses to Historical Accuracy and the Representation of Women in “Total War: Three Kingdoms”. In: J. Draycott (ed.), *Women in Historical and Archaeological Video Games* (pp. 101–138). Berlin–Boston: De Gruyter Oldenbourg. Online: <<https://doi.org/10.1515/9783110724257-005>>.
- Webster, D. J. (2012). *Experiencing the World of Franklin: The Making of an Immersive and Interactive Historical Exhibit*. University of Central Florida: unpublished MA thesis. Online: <<https://stars.library.ucf.edu/etd/2169>>.
- Wright, E. (2024). “Layers of History”: History as Construction/Constructing History in “Pentiment”. *ROMchip*, 6(1). Online: <<https://www.romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/191>>.

Popular Internet sources

- Burrows, A. (23 January 2021). Interview: Historian Ryan Lavelle on the Historical Research That Helped Build “Assassin’s Creed: Valhalla”. *The Sixth Axis*. Online: <<https://www.thesixthaxis.com/2021/01/23/assassins-creed-valhalla-history-interview-ps4-ps5-xbox-series-x>>.
- Collewijn History in Games (2017). History in Games. Online: <<https://historyingames.com>>.
- Contreras, R. (19 January 2023). The History Behind “Pentiment” According to Its Consulting Historians. *Vice*. Online: <<https://www.vice.com/en/article/dy7bky/the-history-behind-pentiment-according-to-its-consulting-historians>>.

- Developer (13 August 2024). Summary of EU Video Games Industry Funding Calls for 2024. *European Game Developers Federation*. Online: <<https://www.egdf.eu/summary-of-eu-video-games-industry-funding-calls-for-2024>>.
- Dimitriou, N. (n.d.). Gamifying the Past to Understand the Present. *Mementoes*. Online: <<https://mementoes.eu>>.
- DrFussellpulli (27 January 2017). Historical Consultant Joanna “Asia” Nowak. *Weekly Torch*. Online: <<https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52>>.
- DrFussellpulli (1 February 2017). Weekly Torch – the Barrel of Questions. *Weekly Torch*. Online: <<https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/53>>.
- Durand, M., Éthier, M.-A., Lefrançois, D. (2018). Beyond Gaming: How “Assassin’s Creed” Expanded for Learning. *Games for Change*. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=OdROuGMNHXg>>.
- Gordon, J. (20 May 2019). History Made Playable: The Accuracy in “Total War: Three Kingdoms”. *History Answers*. Online: <<https://www.historyanswers.co.uk/history-of-war/history-made-playable-the-accuracy-in-total-war-three-kingdoms>>.
- Hemmer, R. (n.d.). About Me. *Hemmer.co*. Online: <<https://hemmer.co/about>>.
- Institute of Contemporary History (2024). PhDr. Jiří Hoppe, Ph.D. *Czech Academy of Sciences*. Online: <<https://www.usd.cas.cz/vyzkumni-pracovnici/hoppe-jiri/?l=en>>.
- Kamen, M. (23 October 2014). “Assassin’s Creed” Historian on Merging the Past with Fiction. *Wired*. Online: <<https://www.wired.com/story/assassins-creed-unity-interview-maxime-durand>>.
- Kotzer, Z. (12 November 2014). Meet the Historian behind “Assassin’s Creed: Unity”. *Vice*. Online: <<https://www.vice.com/en/article/8qxdq5/meet-the-historian-behind-assassins-creed-unity>>.
- Loroff, R. (2024). Award-winning Video Game from Lawrence Grad, “Fallout” Director, Has Roots in the School. *Post Crescent*. Online: <<https://eu.postcrescent.com/story/news/education/2024/05/28/pentiment-video-game-made-with-help-of-lawrence-faculty-alum/73686659007>>.
- Niggemeier, F. (n.d.). Services. *Florian Niggemeier*. Online: <<https://florian-niggemeier.de/services>>.

- Patrick, J. (n.d.). Ready to Take Your Project to the Next Level? *JP Historical Consulting*. Online: <<https://jphistoricalconsulting.co.uk>>.
- Peppiatt, D. (1 December 2016). Kingdom Come: Deliverance Is So Historically Accurate Historians Are Consulting The Dev Team. *XBOX Achievements*. Online: <<https://www.xboxachievements.com/news/news-25767-kingdom-come-deliverance-is-so-historically-accurate-historians-are-consulting-the-dev-team.html>>.
- Perez, F. (2024). Historical Consulting. *French Quarter Frank*. Online: <<https://frenchquarterfrank.com/historical-consulting>>.
- Plante, C. (24 September 2012). “Assassin’s Creed 3” Team Historian Talks Inspirations. *Polygon*. Online: <<https://www.polygon.com/gaming/2012/9/24/3367434/assassins-creed-3s-team-historian-talks-inspirations>>.
- RBARTRA (1 May 2019). What Do You Actually Do?! Episode 11: Nicholas Gliserman, Historical Advice for Video Games. *University of York Careers and Placements*. Online: <<https://uoycareers.blog/2019/05/01/what-do-you-actually-do-episode-11-nicholas-gliserman-historical-advise-for-video-games>>.
- Reparaz, M. (13 February 2018). “Assassin’s Creed: Origins” – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand. *Ubisoft.com*. Online: <<https://news.ubisoft.com/en-us/article/46PLC3yAeikjDI652TayLm/assassins-creed-origins-discovery-tour-qa-with-historian-maxime-durand>>.
- Saga, M. (7 October 2015). What It’s Like to Be an Architectural Consultant for “Assassin’s Creed II” (transl. M. Valletta). *ArchDaily*. Online: <<https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii>>.
- Special to National Post (20 October 2015). How Historians and Artists Crafted a “Highly Authentic Impression” of Victorian London for “Assassin’s Creed: Syndicate”. *Financial Post*. Online: <<https://financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/how-historians-and-artists-crafted-a-highly-authentic-impression-of-london-for-assassins-creed-syndicate>>.
- That Shelf Staff (27 November 2012). Interview: “Assassin’s Creed 3” Historian Maxime Durand. *That Shelf*. Online: <<https://thatshelf.com/interview-assassins-creed-3-historian-maxime-durand>>.

- Vávra, D. (25 May 2018). Designing Historical Open World RPG. *Digital Dragons*. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=puXwyIDCQCg>>.
- Venables, M. (11 November 2012). "Black Ops II" Military Policy Guru: Peter Singer. *Forbes*. Online: <<https://www.forbes.com/sites/michael-venables/2012/11/11/peter-singer-black-ops-ii>>.
- Wargaming (2020). Historical Consultant. *Game Jobs*. Online: <<https://gamejobs.co/Historical-Consultant-at-Wargaming>>.

Date of access to the internet sources used in the text: 23 September 2024.

Dr. habil. Michał Mochocki – culture and literature scholar, associate professor at the Faculty of History, University of Gdańsk. Writer and historical consultant at the False Prophet game studio, author and researcher of historical role-playing games.

Yaraslau I. Kot, PhD – games, law and ethics scholar, lecturer at the School of Digital Technologies, Tallinn University. Game designer and narrative designer, Head of Business Development at Playcus game publisher. Cofounder of EduHaven and BelGameDev.

Konsulting historyczny gier cyfrowych – od ogólnej refleksji do rynków Europy Środkowo-Wschodniej

Abstrakt: Jest to pierwsza praca z projektu *Konsulting historyczny gier* prowadzonego przez Polskie Towarzystwo Badania Gier, dofinansowanego ze środków Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych. W pierwszej części omawia konsulting historyczny gier w kontekście wczesnego etapu refleksji naukowej nad tym zjawiskiem – do roku 2015. Następnie charakteryzuje sytuację w latach 20. XXI wieku, widzianą przez pryzmat (nielicznych) badań opublikowanych w ramach HGS (studiów nad grami historycznymi). Ostatnia część to podsumowanie wyników wstępnej ankiety przeprowadzonej w projekcie PTBG wśród osób reprezentujących krajowe stowarzyszenia lub organizacje gamedev z ośmiu krajów Europy Środkowej i Wschodniej: Polski, Czech, Słowacji, Ukrainy, Białorusi, Litwy, Estonii i Serbii. Respondenci wskazują najbardziej udane gry o tematyce historycznej oraz ich wydawców na terenie ich krajów i określają status doradztwa historycznego w lokalnych branżach gier wideo.

Słowa kluczowe: gry historyczne, groznawstwo, produkcja gier, historia, dziedzictwo, konsulting

Historical consultants in the CEE video game industry. Part 1: good and bad practices

Konsultanci historyczni w branży gier wideo w Europie Środkowo-Wschodniej. Część 1: dobre i złe praktyki

Michał Mochocki, Yaraslau I. Kot

University of Gdańsk, Tallinn University
michal.mochocki@gmail.com | ORCID: 0000-0001-5679-9219
yaraslauikot@gmail.com | ORCID: 0000-0002-1787-3268

Abstract: This is the second paper from the *Historical Consultancy for Games* project run by Games Research Association of Poland with grant funding from Centre for the Development of Creative Industries in Poland. It is based on an online survey among 16 professionals, who worked on video games either as historical consultants, or as developers who collaborated with historical consultants. Due to the regional focus on Central and Eastern Europe, the survey includes respondents who worked for game studios in Poland, Czechia, Slovakia, Ukraine, Belarus, and Serbia. This paper collects and comments on opinions on the strong and weak points of historical game consulting, as well as on examples of good and bad practices reported from the interviewees' own experiences or noticed on the market.

Keywords: historical games, game studies, game production, history, heritage, consulting

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2024.17.2 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 1.2 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 1.2 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

1. Introduction

As we established in our preliminary research (see our previous paper in this collection: *Historical Consulting for Digital Games: From General Reflections to CEE Game Industries*), historical consultancy for video games in the CEE region is first and foremost conducted by academic experts: historians, archaeologists, art/architecture historians, etc. Almost as popular as academics are self-educated expert enthusiasts, such as historical reenactors. In the special case of wargaming, the historical expert is usually understood as a technical-historical specialist in military technology. Less frequently, game studios rely on consulting with living witnesses of history (the low frequency is not surprising, as living witnesses may cover only the most recent history, whereas games reach centuries back into the past). Finally, another infrequent category of historical consultant are school teachers of history.

When it comes to hiring practices, full-time jobs for in-house historians are very rare occurrences. Most of the time, consultants are hired temporarily for a particular project. The collaboration may be based on a contract between the game studio and the individual expert, but it may also happen via an institutional partnership with a university, museum, research center, etc. Another popular model of securing historical consultancy is hiring staff with dual skill sets: ones who can do historical research and act as consultants for the team, but at the same time do other productive work as a game designer, writer, narrative designer, artist, or other.

In this paper, we wish to focus on the details of doing histgameconsultancy: its aims and generated value, its weaknesses and oft-reported problems, and its good and bad practices – in particular, as they are reported by our respondents from the CEE region. Besides introduction and conclusion, this text has four sections. Firstly, we present basic information on the method of data collection and on the respondents. Then, each section follows one of the core questions from the survey: the benefits, the weaknesses, and the good and bad examples of histgameconsulting.

2. Methods and respondents

This research was preceded by a preliminary survey with national game developers organisations in eight CEE countries, in which we asked for the names of most important historical games and game companies from that nation. We also asked for the names of individual historical consultants – or developers who worked with consultants – whom we could invite to the next stage of the survey. About 50% of the respondents, whose views inform the hereby presented paper, have been invited to those recommendations. Others were recruited from our personal networks of contacts. They are:

- Ihor Timoshenko (Starni Games), a Ukrainian game developer, who worked with historical consultants in various roles (designer, producer, programmer, company owner); games he worked on include the *Strategic Mind* series, *Headquarters: World War II*, and *Ukraine War Stories*;
- Joanna Nowak (Warhorse Studios), a Polish historical consultant, who worked on the Czech game *Kingdom Come: Deliverance* and is working on *Kingdom Come 2*;
- Peter Adamčík (3DIVISION), a Slovak game developer, who does historical research in conjunction with his game design responsibilities; he worked on the *Air Conflicts* series and *Workers & Resources: Soviet Republic*;
- Branislav Guláš (Centurion Developments), a Slovak game developer, who worked with historical consultants on *World War 2*;
- Jacek Komuda (OddInn, Chronospace), a Polish historian, writer and game designer, who worked as consultant and/or designer on various Poland-made games set (mostly) in medieval Europe or the Polish-Lithuanian Commonwealth, including *Hellish Quart*, *Gloria Victis* MMORPG, and *Lotnicy*;
- Michał Gembicki (Klabater SA, Chimera Entertainment GmbH), a Polish game producer, who worked at various marketing, publishing and production positions for Polish and international publishers; he worked with historical consultants on *We: The Revolution*, *Help Will Come Tomorrow*, *Apocalipsis: Harry at the End of the World*, *Mount & Blade: With Fire and Sword*, and *Inspector Schmidt: A Bavarian Tale*;

- Jiří Hoppe (Institute of Contemporary History of the Czech Academy of Sciences, Prague), a Czech historian, who worked as a consultant and designer for the Czech-made games *Attentat 1942* and *Svoboda 1945*;
- Helen Carmichael (Grey Alien Games), a UK-based historical consultant, who worked for the Serbia-based company Foxy Voxel on *Going Medieval* (and also in the UK on: *Regency Solitaire*, *Regency Solitaire II*, and *Shadowhand*);
- William Stanowski (formerly: Symulacje Historyczne), a Polish game developer, who worked with historical consultants on the unfinished Poland-made project *Duma szlachecka* MMO.
- Beata Krzywdzińska (Slavic Magic), a Polish artist working with historical consultants on the highly successful Polish game *Manor Lords*;
- Jo Hedwig Teeuwisse (Historical Consultancy 30-45), a Netherlands-based historian-consultant, who worked on the Poland-made game *Manor Lords*, and on *Anne Frank House VR* for a Dutch museum (after decades of experience in consulting for film and TV).

Five respondents asked for their identity to remain hidden from the public:

- ANON-1 (male), an anonymous Polish indie game developer, who worked with a historical consultant on two Poland-made historical/archaeological games;
- ANON-2 (male), an anonymous Ukrainian specialist in localisation and narrative design, who worked as a historical consultant on one game made in Ukraine;
- ANON-3 (male), an anonymous Belarusian 3D game artist with an experience in historical reenactment, who worked as a historical consultant on one game made in Belarus;
- ANON-4 (female), an anonymous Polish game designer and developer, who worked with historical consultants on a WW2-themed game and on a prehistory-themed one;
- ANON-5 (male), an anonymous Polish historian and nondigital game designer, who worked as a historical consultant on one strategic video game and one mobile app (not counting several nondigital narrative projects).

They all received an online questionnaire via Google Forms, which they filled in in June or July 2024. In addition to questions about their name, company, and prior experience, we posed 6 open questions, which constitute the core of the survey. Of those 3 questions are discussed in this paper:

1. What are the benefits of having a historical consultant for the game?
2. What part of historical consultancy work can be a waste of time?
3. Could you write a few examples of best and worst cases of/in historical consultancy that others could learn from?

Due to limited word count, we deal with the next 3 questions in a separate paper – *Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building*. Those questions are:

4. What would you advise to yourself in the past at the start of your historical consultancy career (if relevant)?
5. What specific tools (templates, software, creative techniques, etc.), methods, skills should expert historians learn in order to be efficient and productive partners to game developers?
6. If a university curriculum for a degree in history were to include courses in historical game consultancy, what should it focus on?

Even though we originally planned to cover all 6 in one paper, this division is easily defensible on the merits of different content. The first 3 are evaluative in nature: they ask about benefits and losses, or good and bad practices in making historical games. The other 3 focus on skills, competences, learned experience, and prospects for formal education of historical consultants. They naturally break down into two parts with different foci: 1-3 are about the impact of historical consultancy on game development, and 4-6 are about competence-building in histgameconsultancy.

3. Why historical consultants are useful

In a way, the question about the benefits of histgameconsulting may simply be answered with the list of tasks and responsibilities typically assigned to them. Whatever they are tasked with is supposed to bring benefits to the project. Collewijn (2015) lists three main tasks: collecting historical information for the team; teaching the dev team how to conduct

their own research; and writing content for the web (p. 46). Today, thanks to GRAP's research project, we can extend the list and elaborate on these points.

Needless to say, providing the dev team with reliable historical information is the primary task of the consultant. The delivery of this information takes various forms, and is often directly dependent on the stage of the game's development process:

- a. In the early stage, consultants are often brought in to provide a general introduction for the dev team to the historical period; this may be done in the form of lectures (see ANON-4 in Table 1) or guided tours to historical sites (e.g. Lavelle, as cit. in: Burrows, 2021; Wald, 2022).
- b. in the early and middle stage, consultants provide the team with specific reference materials: factual and biographical information, technical data, charts and models with figures, and visual references; this is commonly reported as one of the main duties of the consultant (e.g. Kotzer, 2014; Saga, 2015; RBARTRA, 2019; Nowak in DrFusselpulli, 2017; as well as the same Nowak and many of our interviewees quoted in Table 1 (below).
- c. also in the early and middle stage - if the consultant is a weapons expert, or historical martial arts practitioner, or reenactor, or experimental archaeologist, the consultancy typically includes practical demonstrations, workshops and practice for the dev team (Vávra, 2018; Ruatta, as cit. in: Reinhard, 2019);
- d. throughout the process, consultants respond to the team's questions about specific details; this often involves lengthy exchanges of emails.

Interestingly, alongside primary sources and academic knowledge, consultants may use popular media and historical fiction as illustration and inspiration. For instance, Maxine Durand used "a mix of dry documentaries and blockbuster action flicks" working as Team Historian for Ubisoft (Plante, 2012).

Historical research and adaptation of historical sources is commonly done by many members of the dev team. The artist will search for visual references, the writer will search for diaries and documents from the period, etc. Therefore, a historical consultant, being an expert researcher,

may be asked to instruct the dev team how to do efficient research (e.g. Durand, as quoted in Collewijn, 2015, p. 29; Navarro, as cit. in: Saga, 2015). For instance, (s)he may teach:

- a. how to find, evaluate, and select reliable information in published sources;
- b. how to find and use resources available in archives, museums, collections, heritage sites, and other venues;

In addition, the consultant may help in establishing partnerships between the game studio and academic or heritage institutions, in which further historical consultancy provided by the institution may be part of the deal. Such was the case of *Valiant Hearts* (see Collewijn, 2015, p. 27; Kempshall, 2019, p. 11). Šisler speculates that without university experts on the team it might have been difficult to get high-profile academic institutions on board for a video game project (2020, p. 214).

Another key task of the consultant is validation and feedback to materials created by the dev team in order to check for errors and inaccuracies. Typically, this involves:

- a. proofreading and correcting the script: dialogues, character behaviour, scenarios;
- b. reviewing the visual details of costumes, architecture, vehicles, landscapes, etc.;
- c. playtesting and analysis of gameplay and mechanics to assess its accuracy as simulation of the past.

This duty is reported by nearly all who write about the nature of hist-gameconsulting, including our informants (see Table 1 and Table 3).

Oftentimes, consultants take a more productive role in game development: as story writers, narrative designers, game designers, artists, etc.. This may happen in two ways. Apparently, it much more commonly begins with a role in game development: a designer, writer, creative director etc., who is knowledgeable or interested in history (or sometimes happens to be a historian, as Josh Sawyer on the *Pentiment's* team; see Loroff, 2024), adopts the extra role as historical consultant for the team. Other times, an academic expert hired primarily for his/her expertise in history, archaeology, or ancient mythology is offered an active role in game development, an example being Maciej Paprocki, a consultant and story writer for *Apotheon* (see Paprocki, 2020). Bazile (2022) formulated

design principles for historians making historiographic games, and other scholars are known to follow them (e.g. Reid, 2024).

An increasingly important responsibility of the consultant is alerting the team to risks and controversies around difficult (e.g. traumatic, or politically contested) historical topics, as well as pointing out biases and stereotypes in representations of minority cultures, etc. For *Assassin's Creed III*, in which consultants took effort to respectfully represent Native Americans (see e.g. Bazile, 2021, p. 154), the consulting team included both “professors and Kanien’kéha consultants” (Durand, as cit. in: That Shelf Staff, 2012). Gembicki and Nowak mention this issue in Table 1.

Finally, historical consultants are often tasked with writing educational materials for in-game encyclopaedias and/or other web content published on the game’s website and/or social media. In addition to classic educational texts or presentations retelling pieces of history, sometimes the consultants create ‘behind-the-scenes’ content revealing the process of historical research and consultancy that informed the project, and discussing design decisions taken with regard to historical accuracy and authenticity (as is the case with the Discovery Tour mode in *Assassin's Creed*; see Durand, Éthier, Lefrançois, 2018; Hiriart, 2024, p. 145).

Table 1. Benefits of histgameconsulting

Q: What are the benefits of having a historical consultant for the game?

If the game does require a lot of historical authenticity there are hundreds of details most people on dev team have no idea about, unless they happened to research the topic as a hobby before, and do extensive research during the development process. And even then, often there is no spare time for very detailed research (Timoshenko).

People [...] often pay attention to such nuances as the plausibility of architecture, clothing, weapons and armour, and so on. This is a separate category of players for whom it is important [...] The artists and graphic designers who work on such projects are often not as involved in the history as specialists and may substitute objects that seem similar to them but have no connection to the actual history (ANON-3).

Game is more consistent, believable, logical in its scenario and environment. Moreover, historians select information and at least give a warning about information coming from a source that is not backed with facts. Hopefully, it also inspires others to understand some of our cultural stereotypes and makes some myths vanish (Nowak).

Benefit would be to save time, and to have better accuracy (Adamčík).

Google offers a lot of answers these days. But some of them are just incorrect. And that's where the consultant steps in. He tells us if this information is correct or not (Guláš).

I have learned how to improve game scenarios to ensure they are historically accurate. And at the same time that they are not too difficult for the player (Komuda).

Historical consultants foremost can provide research, listing sources both written and visual necessary for recreation of historical background. Some other benefits listed below:

- ensure that the game's depiction of historical events, settings, and characters is accurate and authentic, enhancing the player's immersion and increasing credibility of the game in the eyes of the audience;
- provide historical context and details that can be woven into the game's narrative, making the story more compelling and engaging on all layers – visual, text, gameplay mechanics;
- add an educational dimension to the game, allowing players to learn about historical periods, cultures, and events in an entertaining way, often by inspiring the dev team to explore the period's details;
- help to prevent the inclusion of elements that do not fit the chosen historical period, such as inappropriate technology, language, or clothing, maintaining the integrity of the game's world;
- ensures respectful and accurate representation of different cultures and historical figures, reducing the risk of offending players from various cultures (Gembicki).

Cooperation in a relatively large team and getting to know interesting people, collaboration with IT specialists, didacticians and professors from the university, thinking about a topic from different perspectives, study of unusual literature and sources (Hoppe).

In the case of games by my own studio (*Regency Solitaire*, *Regency Solitaire II*, *Shadowhand*) we were setting stories in two real historical time periods in the UK. Historical research into fashion, language use, customs, politics, food, etc. helped us to create believable and coherent game worlds and stories for our games.

In the case of *Going Medieval*, I was working as a writer and sometimes design consultant for a team based in Serbia (Foxy Voxel), which wanted to make a game set in an alternate UK medieval history. They had strong ideas, but needed the additional culturally-rich information from a person who was familiar with UK medieval history and language, in addition to writing and editing support (Carmichael).

We organized a set of lectures, conducted by an academic specialist in this time period. Those lectures were a big source of inspiration for the team, both in terms of understanding the life of those early humans (and translating it to game play), and for building a visual library for the art team, with actual photos of artifacts for the period.

- We also show elements of the game to the consultants to get their opinions and for them to spot missed interesting opportunities coming from that setting.
- We asked them to prepare documents for us with facts, pictures etc. that we could check while developing. We also sent them a set of questions about the period that they answered for us.

I think those 3 things benefited the development process and the team (ANON-4).

1) Some of players appreciate historical details. 2) The game was noticed by several institutions, which hadn't focused on gaming before (Stanowski).

First and foremost, it's historical accuracy, which can drive immersion and deepen the connection between the player and the world the player is presented with.

[...] What a HC can bring to the table is credibility. Without a HC, the developer might make a mistake of following some misconception or commonly believed myth. Some simplifications are understandable but sometimes the final product will lose on perceived value if it turns out it contains glaring historical mistakes [...]

added educational value – players can learn historical facts without even realizing it, for example by completing in-game objectives, or by actively choosing to learn more.

[...] simply having a Historical Consultant in your game's credits can make a difference in how the game is perceived – no matter how big the developer team is, knowing that someone took time to make sure the setting is more historically accurate can make a huge impact on the audience (ANON-1).

he or she helps ensure that the historical elements in the game are consistent with the facts and realities of the era. This makes the game world more authentic and believable to players. [...]

Deepening the storyline – a consultant can provide details and historical context that will enrich the game's plot and make it more complex and interesting. [...]

Educational value – games with accurate historical elements can perform an educational function, teaching players about the history, geography or culture of the period in an attractive way. This increases the affordability of the game for fans of the period, and provides an alibi for purchasing the game for some potential players. In some cases, it makes it possible to apply for grant support for the project.

Support in creating a coherent world [...], taking into account the social, economic and political realities of the era (ANON-5).

The main benefit is that you don't have to worry about whether something is historically accurate or not. You can focus on your work, which in my case is creating illustrations or concepts. A historical consultant greatly facilitates and speeds up the work process by verifying the authenticity of your research (unfortunately, finding accurate information or images on the internet can be misleading). A historical consultant allows for quick corrections to the work to avoid making historical errors blindly. They help prevent significant mistakes during the game's production stage. Thanks to a historical consultant, we have the guarantee of player satisfaction and no disappointment in the game's reception (Krzywdzińska).

It makes the game more historically accurate or at least gives the developer the facts and knowledge about the past that they can then either implement or ignore, whatever is best for the game, but at least they have the information to do it accurately if they want to. Gamers are smart, they know how to do research, they are demanding and want historical games to make sense and be authentic, getting consultants involved can help developers avoid silly mistakes and it can help them make the game better (Teeuwisse).

To faithfully recreate a historical setting, flesh it out with details that players can appreciate, and ultimately create a stronger player fantasy. Simply put, well-grounded and well-informed fiction sells better because, like any consumers, players appreciate quality.

The disadvantages of NOT hiring a historical consultant for a game are even more important. Poorly researched or tone-deaf material can lead to negative reviews, public outcry and bad PR, or sometimes ruin a team's reputation. (ANON-2)

4. Weaknesses and issues with histgameconsulting

The most commonly reported problem is “going too deep” or “overdoing” historical consultancy, i.e. trying to put too much detailed knowledge into the game (ANON-3, ANON-4, Adamčík, Guláš in Table 2). On the other hand, Carmichael states that the fact that some researched material does not make it into the final version of the game is a normal part of game development (Table 2). Gembicki, Teeuwisse and Krzywdzińska (also in Table 2) go as far as to claim that no time spent on historical consultancy is wasted.

One of recurring problems is not listening to historical consultants. It happens when the company hires a consultant only to use his/her name and authority for marketing value (Metzger, Paxton, 2016, p. 21; Schwarz, 2020, p. 129), without the intention of actually using his/her advice (see ANON-5 in Table 2). The underappreciation of expert consultants might perhaps been a factor in the case of broken contract and unpaid work reported by ANON-5 in Table 4 (see below).

Two issues reported by our interviewees can be classified as general concerns of the historian's trade, which can be raised in any kind of historiography. ANON-2 warns against relying entirely on an academic historian without a cultural (indigenous) consultant in matters concerning a minority culture and heritage (see Table 2). Nowak, in turn, warns against the ill-advised ambition to try and arrive at 100% truth, or find the one right answer (Table 2).

It is worth noting that the latter issue – how to use video games to convey the contested and interpretative nature of history/historiography as opposed to a simple transmission of seemingly objective historical narratives – has been of particular interest to academic historians for many years, from Uricchio (2005, p. 336) to Spring (2015, p. 2) and Chapman (2016, p. 280) to Bazile (2022), Šisler et al. (2023, p. 72) and Reid (2024). At least two PhD theses were devoted to the exploration of this question: *The Potential of Video Games for Exploring Deconstructionist History* (Martínez, 2019) and *Opération historiographique et game design de jeu vidéo* (Bazile, 2021).

What truly is game-specific, and emerges as the greatest difficulty in collaboration between academic experts and game developers, is incompatibility in the way of exchanging ideas. Scholarly experts are used to linear transmission of knowledge via lectures and detailed text-based

publications. As a result, game developers often complain that materials delivered by consulting experts are unusable. A perfect and witty summary of this problem can be found in Copplestone in a passage quoted directly from an anonymous interviewee:

We consulted an archaeologist as part of our development process [...]. We would ask what we thought was a simple question and get an essay for an answer, or an answer that simply would not work in a game. I guess the problem was that we didn't speak "history" and she didn't speak "game" so we kind of just talked past each other and missed out on what the other was wanting and saying (2017a, p. 13).

Among our interviewees, we see the problem of experts "not speaking game" reported by Timoshenko and ANON-1 (in Table 2) and Komuda (in Table 4), whereas Nowak and Komuda (in Table 2) mention issues with developers "not speaking history".

Can this problem be prevented? In her other paper, Copplestone (2017b) reflects on her own experience in the context of such interviews, revealing how she – an archaeologist – struggled with this challenge. We continue this thread in our next publication in this collection.

Table 2. Problems of/in histgameconsulting

Q: What part of historical consultancy work can be a waste of time?

The main problems with external consultant are:

1. Most historians with relevant knowledge have little to non-existent understanding of computer games and game development processes. So, in a situation, where historical facts or other data needs to be presented in the game in a specific way they have no idea how to present it and may provide ideas/suggestions that would not work in the development process for a variety of reasons, and will end up discarded.
2. They are usually consultations in early stages of development or review the almost ready game to avoid obvious blunders, but usually, you would not expect them to be available on a daily basis. Yet, usually, there are hundreds of minor details or potential mistakes that the team can run into on a daily basis. So, it is very important to have someone well-versed in the historical period on the main team – so they can keep an eye on what is going on and fix any inaccuracies. It is hard or costly to expect that level of involvement from an external expert.

A couple of examples:

A. During the marketing campaign for *Strategic Mind: The Pacific* – we post a USA carrier vessel image, that the artist mirrored in Photoshop "to look better" before posting. We immediately were hit with a lot of people saying that the "isle" is on the wrong side of the ship, despite it being a correct model in game.

B. In *Headquarters: World War II* we were researching historical awards for the game and had a German award for being wounded in the game. However, the mistake that we noticed a few months before release and fixed, was that instead of a common award we had a special limited edition version that was awarded only to the people wounded in the explosion of the Hitler assassination attempt. So, we corrected that and changed it to the regular version.

There are lots of situations like that which could happen any time any day. So, it is important to not only rely on external experts, but also have some level of expertise internally, even if it's not as comprehensive.

Alternatively, a bigger team could go for a full-time consultant – that would have been ideal, if they have the resources for that (Timoshenko).

An in-depth study of those nuances that ultimately will not be visible or understandable to the end consumer without special education, even if this consumer is interested in history. The task of the developers, in collaboration with a historical consultant, is to create a plausible picture, and not a scientific study (ANON-3).

Looking for one, straight answer. Or 100% truth (Nowak).

When too detailed [...], from my point of view it is more important to maintain playability over historic accuracy [...], however it may depend on the game, when unique selling point is historic accuracy, then this is a different story, but for regular game, is important game have just some basic accuracy, however some in some details it may be inaccurate as normal 99.9% of players not know the exact history (Adamčík).

If it goes too deep too much. There must be a balance kept in videogames. You must decide what is useful and what is not. Because you want to make the game historically correct, but it must be fun at the same time. So going deep too much is always a waste of time, because it can't be used in a game anyway (Guláš).

Improving poorly written computer game scripts. If the script of a historical game was written by a person who has no idea about historical realities and is not a good designer/scriptwriter, there is no point in correcting such a script. It is better to throw it in the trash right away (Komuda).

The more work is spent on historical consultancy the better, I would have issues in identifying any of that time as wasted. A lot is dependent on how deeply the game needs to be "historical" accurate, if the chosen theme is just "light" then definitely there shouldn't be too much time spent on research and source analysis, and consultant should just focus on a proper implementation and perhaps provide audience with a context of placing game setting or characters in a proper historical background. If history is a main feature of a game and its audience is defined as history geeks, then every hour spent on work with a history consultant is precious and shouldn't be a subject of economisation (Gembicki).

We tried to figure out the story of the game throughout the whole team. This proved impossible because everyone approached the solution from a different direction. It paid off to divide the team into specialized groups that passed the work around (Hoppe).

Some researched detail will not find its way into the final game. However, this is a normal part of design/pre-production, so I would not call it a waste of time (Carmichael).

Not setting the role of the consultancy clear. Sometimes people can get stuck on trying to have everything right in a game that is not a historical game, but a game inspired by given times. Also not stating clearly if something is an educational historic game, or an entertainment historic game, those understatements may be a source of conflict and wasted time.

I think it boils down to clearly stating if the Consultant is a source of inspiration or a fact checking person (ANON-4).

- 1) Some graphic details, which are historically important, but may damage gameplay.
- 2) Relationships between historical figures – players usually do not care about historical issues.
- 3) Historical language (Stanowski).

Anything that comes from miscommunication and it works in both ways: a HC not knowing exactly what they are expected to do will probably waste time trying their best to pass on as much information as they think is necessary. On the other hand, not knowing about certain aspects of the game the HC will be unable to correct the developer, which might lead to a lacklustre product or a waste of time to fix any mistakes after it has been implemented – and possibly deeply rooted – in the game.

Overdoing historical accuracy could also be harmful. Too much information presented to the player with little to no context/relevance to the gameplay can lead to undesired effects: it will not only “stand out” from the experience, but also most likely be ignored by the player. A good HC needs to remember that they are helping out with a video game, not a thesis – there are and will be aspects that are inaccurate or just ignored. The important thing is to achieve a certain balance between historical accuracy and interesting gameplay (ANON-1).

Some game developers don't want the help of a historical consultant. They want an alibi for his existence. Realistically implementing his comments requires too much effort or would require too many changes to their project. Or, delegated to a particular project by their bosses, they feel that they know better and the consultant is ballast on their heads. And at the same time, they expect the consultant to be their alibi and a fig leaf for what they create. It's not worth pushing into it, because it's all too easy to get splashed with mud.

Some clients know better, in their opinion anyway. Unless they are pressured by Social Security contributions and rent, it's better to leave them to their own devices (ANON-5).

It depends on the game designer(s), mainly on how much they want to meet players' expectations regarding the historical aspects of the game. I think nothing is a waste of time, if the game designer is highly committed to the authenticity of all elements in the game. In my case, it was literally about accurately portraying characters (portraits) in the game *Manor Lords*. Selecting appropriate clothing for 14th century European. Everything mattered, from types of hairstyles to race and of course armour. Even though it can be frustrating, the precise selection of a gorget, the materials used for each clothing element, and even the visible strings on the shoulder pads, all contribute to the overall reception of a historical game. Therefore, everyone working with a historical consultant should arm themselves with patience and respect the decisions involved. After all, the goal is to present historical accuracy in the game as accurately as possible (Krzywdzińska).

No part, it's always useful, even if you can't answer a question the developer asked, at least they know they have the freedom to be creative because the historians don't know something either (Teeuwisse).

Researching historical, linguistic, or any nuanced cultural aspects without a native can be detrimental. Despite the best intentions, a person lacking the cultural context can be misled by conflicting and often erroneous material available online. While not necessarily a waste of time, it is always best to double-check your research with a person who has first-hand knowledge of the subject (ANON-2).

5. Examples of good practices

In the online form we asked a single question about examples of the best and worst cases. In this paper we separate the good from the bad, dealing with them in different sections. Hence, Table 3 and Table 4 intentionally refer to the same question in their headings.

Some of our interviewees pointed to well-known and globally successful examples, which they did not personally work on. Gembicki mentions *Assassin's Creed: Odyssey* and *Assassin's Creed: Origins* (noting the Discovery Mode, specifically), *Kingdom Come: Deliverance*, and *Total War*. Carmichael mentions the *Assassin's Creed* series collectively, as well as *Red Dead Redemption*, *Ken Follet's Pillars of the Earth*, and *Pentiment*. Stanowski, in turn, is very specific in praising not the entire games but their particular aspects in *Hearts of Iron*, *Europa Universalis*, *World of Warships* and *World of Tanks*.

Most of the respondents (see Table 3) refer to their own game-making experiences. Timoshenko recalls how a consultant saved the game from an erroneous visual representation. ANON-2 is grateful to a Turkish consultant for proofreading and editing a badly-written NPC dialogue. Stanowski shares his appreciation of the thoroughness and attention to detail with which his consultants worked on maps and game art. Komuda's best example of good practice is consultancy on *Lotnicy (Aviators)*, with the consultant efficiently delivering requested information and not interfering with game design decisions. ANON-1, by contrast, reports an active involvement of the historical consultant in every stage of game development, but praises the consultant for an acute understanding of the nature of games as an entertainment medium. Hoppe, in turn, emphasises the role of project manager in *Attentat 1942*, who was able to coordinate and inspire the team even in the face of the initial distrust from the academic consultants.

Table 3. Histgameconsulting – good examples

Q: Could you write a few examples of best and worst cases of/in historical consultancy that others could learn from?

When we were making cinematics for *Strategic Mind: The Pacific*, for the Japanese campaign, that has around 40 mins of historical cinematic scenes, we were making scene of Admiral Chūichi Nagumo suicide after the Battle of Saipan. It went like this – he draws a katana, then decides he is not worthy to die as a samurai of the era long gone, and shoots himself with a pistol (as was historically) saying he would die as a soldier of the Emperor. However, when we reviewed the scene, the person on the team who has been to Japan before and studied Aikido and also filled the role of our internal historical consultant and scriptwriter, noticed that the katana sword was placed incorrectly, so it cannot be drawn with the right hand correctly. So, we fixed the katana sword position. (We know the katana sword was not usually used for suicide, we just used the army/ceremonial sword that the Admiral could wear and have at hand. And he shot himself anyway) (Timoshenko).

One educational anecdote I can share is about writing NPC dialogue. This particular NPC was a Turk (or rather an Ottoman), and I wanted to make their speech more colourful using idiomatic language and other linguistic markers. I found plenty of examples online, on websites that seemed perfectly legit. After finding the NPC voice and writing the first draft – luckily! – I decided to show the dialogue to an actual Turkish person. Turned out, half of the things, which I had so carefully curated, actually sounded unnatural, off-key, and some even made the consultant laugh. By rewriting the dialogue based on their feedback, I dodged the bullet of evoking the same negative reaction from Turkish players (ANON-2).

Best cases are when I meet with passionate people, experts, who understand that we are just helping other people to make visual projects in a short time with limited budget of time and money. And people. I cannot start an archaeological site to check some things and bring an answer in 15 years.

Also it is great when the scientists, experts are open to discuss possibilities and admit things they do not know. This is helpful (Nowak).

The best thing you can do is always to consult things beforehand. Because you may think you have correct information from the internet, but after you finished the job and asked your consultant after, you find out the information was not correct. Always discuss everything beforehand (Guláš).

The best example of cooperation was a game about pilots, where the historical (technical) consultant was knowledgeable about game simulators, so he limited himself to comments on the equipment of World War II planes, their painting, creating biographies of the characters, and corrections of historical errors in the texts. At the same time, he understood that the game was not a manual for operating the Halifax bomber, but an arcade simulation of the actions of this machine, designed to interest players in the subject of supply drops for Warsaw insurgents in 1944 (Komuda).

Best cases:

- *Kingdom Come: Deliverance*
Immersive level of accuracy, Warhorse team worked with various cultural and educational institutions in Czech Republic to achieve a high level of realism in depiction of medieval combat (armour, weapons, tools), realistic depiction of places (castles and villages in Bohemia).
- *Assassin's Creed: Odyssey and Origins*
Recreation of localisations from Egypt and Greece, including the great Discovery Mode proved that close collaboration with historians and institutions such as Cairo Museum made this part of the Assassin's Creed series one of the best-sellers!
- *Total War series*
Though a very lightly historically accurate series, it is still a great example of a very balanced level of "complex history content" and entertainment, accurate enough to raise the interest of the audience, but not too scientific to kill the fun coming out of gameplay. By far one of the best combinations available on the market. (Gembicki).

The best thing was the awards we received both in the Czech Republic and abroad. In my experience, it is very much up to the project manager to maintain initiative and collaboration across the team (Hoppe).

There are many excellent games that draw on historical themes. When games fail, it is more likely to be through a failure in game design to "find the fun", rather than the history itself being the issue. Good examples:

- *Assassin's Creed series of games* (however, in my opinion, the part where the player jumps to the future occasionally is not helpful; the historical segments of gameplay are excellent);
- *Red Dead Redemption*;
- Ken Follett's *The Pillars of the Earth*;
- *Pentiment* (Carmichael).

About my game (*Duma szlachecka*): Paweł Przeździecki, his historical works on *Duma szlachecka* – he was so accurate making maps, focused on details but still watching on the overall view; Weronika Chrósny, who spent hours and days in Central Military Library, looking for ancient images and descriptions of old Polish cities, towns, churches and castles to make separate icon for all of them.

About Paradox games: tech tree in *Hearts of Iron* series; also, maps in each game, also in *Europa Universalis* series.

About Wargaming games: detailed silhouettes of each warship in *World of Warships* (by Wargaming). Even fictional warships are tricky modified designs of really existing warships in a particular country. I really appreciate that. And silhouettes of tanks in *World of Tanks* are very detailed and historically accurate (Stanowski).

The game I had the pleasure of working on tackles the problem of an educational game from a different angle – aiming to be a fun and entertaining game first, and a source of information second. The reasoning behind it is pretty straightforward – the player will learn anything only if they decide to stick around and keep playing the game. The title was created in a strict cooperation with a historical consultant from start to finish, so all the aspects of it were supervised – from technological advancements and side quests to pixelated architecture of the

[TOWN NAME – removed for anonymity]. We decided to simplify some elements, like omit the exact dates and instead measure the flow of time simply using in-game turns, however when a specific historical event occurs, the date is brought up if it's relevant enough. The historical aspect of the game never stands in the way of fun, but rather extends it in a form that we believe is as non-invasive as possible (ANON-1).

6. Examples of bad practices

Our consultants rarely decide to name specific titles as bad examples. The titles that did get mentioned are *Call of Duty: WWII* and *Battlefield V* (see Gembicki in Table 4), and *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II (Cultural Heritage of John Paul II)* (ANON-2 in Table 4). Instead, they recall situations from their own practice.

Timoshenko (see Table 3 below) takes a light-hearted approach to what he now considers as a mistake: a deliberate decision, taken for the sake of visual aesthetics, to deviate from historical accuracy in the choice of military vehicles to be represented as participating in an actual historic battle in *Strategic Mind: The Pacific*. Technical-historical inaccuracy in promo materials for a strategy war game is likely to draw criticism from players.

Komuda (in Table 3) recalls an example of a historical consultant – assigned to a project by the funding institution – who lacked any understanding of games, and approached the game more like an instructional e-learning material. Input from the consultant was detrimental to the game's quality. This illustrates the key problem identified by Coplestone (2017a): incompatibility between a playability-oriented dev team and knowledge-focused academic experts who have no understanding of game design and development. ANON-1 (Table 3) talks about the same problem.

ANON-5, by contrast, complains about a company that did not take the contributions of the historical consultant seriously. Once the work delivered by the consultant went into the pipeline, it got outside the consultant's control, with the final outcome of the seemingly-historical maps falling far from actual geography (see Table 3). Another variant of this problem, as mentioned by Nowak (still in Table 4), is partners who

do have some knowledge of the history and want to impose their vision of the past on the consultant rather than follow the consultant's advice.

Some bad practices are not illustrated by particular examples or experiences, but mentioned as potential mistakes or mismanagement that companies should be wary of. In this vein, we can learn that it may be very costly and cumbersome to bring in consultants too late, when a significant part of work is already done (see Guláš and Krzywdzińska in Table 4). Speaking from the side of the consultant, it may be hard to work with partners who are too ignorant about the historical realities (see Nowak and Komuda in Table 4). Another identified problem is sloppy and superficial research that does not take into account differences between local regions and time periods. This results in game settings mixing up incompatible historical elements that would not really go together (Teeuwisse and ANON-3 in Table 4).

Table 4. Histgameconsulting – bad examples

Q: Could you write a few examples of best and worst cases of/in historical consultancy that others could learn from?

I do not really have a case of really bad consultancy as such. But there are a lot of things that could go wrong during development. Here is one example. When making a promo video for *Strategic Mind: The Pacific*, the lead artist somehow managed to convinced the team to use Japanese Dive bombers model for the torpedo attack on the US ships in the video, instead of torpedo bombers, because they “looked better”, despite everyone on the team realizing it was incorrect. So, after releasing the video, the audience immediately spotted that and there was a bunch of comments on the improper model usage. Even though in the actual game everything was correct. So, do not make mistakes, especially in the promo materials – as people would judge the entire game by that video or screenshot. Even if it “looks better”, in a historical game the details like that are more important than “looks” (Timoshenko).

One of the difficult things that you sometimes have to do is mixing different places and historical times. It happens that the game requires that there be many options for some kind of armour, for example. And during the period described, very little or no historical evidence was found. In such cases, you often have to make compromises and create something that will visually fit into the game's narrative. And then some users write that this is not true, and such things never existed in reality (ANON-3).

Worst case of consultancy is when members of a team come with one information, a theory found on the internet and they want me to find something to support this. So it is like reversed

logic – I am supposed to find a shield for something I do not agree with, or is not actually proven. Also when I am supposed to provide a fact, that something DID NOT EXIST. Like was impossible. This is a waste of time and immediately I know somebody wants to force his idea, no matter if it is logical. I have learnt it is pointless.

Very difficult are also consultations when people do not understand or know general things about culture, history. Like explaining Christian religious aspects to someone from regions in the world, where it is not the main religion. It is important to build the whole background and context (Nowak).

The worst thing you can do in game dev is: Do the job first and consult the matter after. Due to this we had to rework some stuff and it cost us more time. A very big mistake is to rely on Open AI. It provides false information quite a lot (Guláš).

The worst example of historical consultation was my involvement as a consultant for a tactical game set in the 17th century during the Polish-Turkish wars. When I sat down to work, it turned out that the script for this game almost didn't exist; it was a mishmash of characters and events (partly copied from Sienkiewicz's *Trilogy*) that didn't adhere to any realities. The producer, likely to save costs, thought that as a consultant, I would not only correct historical inaccuracies but also write the script for him, which was necessary for the gameplay to make any sense, have atmosphere, and a cause-and-effect sequence. So, besides being a consultant, I was also supposed to be a narrative designer and writer. Of course, all for the same compensation.

Another bad example of cooperation was an action-adventure game set during World War II, funded by the European Union and co-financed by state-owned institutions. Unfortunately, within the bureaucratic system, the co-publisher tried to impose a historical consultant on us – a well-known scholar who had no idea about the nature of computer games and that historical knowledge needs to be creatively translated into gameplay mechanics. His comments, although substantive, disrupted the entire gameplay and completely destroyed the narrative of the game's events. An example was his proposal to implement – in a game reminiscent of the cult classic *Wolfenstein* but with a TPP view... – historical quizzes that interrupted the gameplay (Komuda).

Call of Duty: WWII/Battlefield V. Great examples of how lack of any accuracy can cause a community backlash that has a negative impact on game rating and sales. Inclusion of weapons, and characters not existing in this time period are the lightest of mistakes made when producing this title. Often historical accuracy fell a victim to political correctness in both of these titles. E.g. lack of naming Germans as a nation in game, replaced by gauge "Nazis", usage of iron cross instead of swastika, inclusion of weapons not available during the period, the list of abominations is heavy on these two titles (Gembicki).

The worst part was the very beginning, because we didn't believe in the project (Hoppe).

While I lack information on how the historical consultancy looked in this example, the infamously bad take on an educational game overall would be the *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II (Cultural Heritage of John Paul II)*, published as a part of *Godność. Wolność. Niepodległość (Dignity. Freedom. Independence)*. Its many flaws have been pointed out by publications in the press at the time, so it's not just my personal opinion when I say the way the historical facts were handled – while not judging the accuracy of the facts themselves – was uninspired and dull.

The information thrown into the game – in the form of quizzes and mostly not very captivating gameplay mechanics – was not sifted through in any way, as if the creators were not sure what kind of knowledge was important enough to be included, resulting in a game that was quickly jumping between trivial and impossible difficulty levels (ANON-1).

I think the worst case of historical consulting is the lack of communication skills with others. Therefore, the best approach includes being flexible and staying in constant contact, for example, when collaborating with graphic designers. Avoid arrogantly pointing out mistakes; instead, approach your colleagues with respect and the ability to explain or show what needs to be corrected. Providing valuable historical sources on time is also important. The worst approach is neglect and tardiness, especially when many things have already been done and errors are only pointed out after a long time. Staying up-to-date with feedback and preparing a clear brief will save time and money for those workers (Krzywdzińska).

Researchers sometimes just research a theme, such as “the Middle Ages”, they create a mood-board, just lots that’s medieval, instead of being more specific, making sure they get the exact era and location, which part of the middle ages, etc. People often hire random researchers, not experts, so you get people who can look up stuff for you but who don’t have that general level of knowledge about a certain era that you really need. Not having basic knowledge can make an entire film or game look silly, gamers know how to look things up online and can find out that things aren’t correct (Teeuwisse).

[FOUNDATION’s NAME REMOVED for anonymity] commissioned to develop an application game [DETAILS REMOVED]. After receiving three rounds of proposals and revisions to their changing expectations, they broke the contract with the retention of the work done and a long struggle to pay, at least part of the compensation [...] from the accounts of other associates, such situations regularly occur.

Classic problems with companies implementing games through multiple subcontractors. An example: for a computer game, I was preparing graphic and illustration materials intended to be an indicator of how to draw a campaign map for a strategy game. At the client’s request, I made them at the level of marking the mountains in Europe and the main rivers, I also included administrative divisions to be plotted. The external graphics each time went into a strong... fantasy. Of which the loss of Crete and Sardinia are fairly minor details (ANON-5).

Summary

All or nearly all of the work can be shared among members of the dev team, who could be tasked with historical research and fact-checking without a hired consultant. As Collewijn reports, this was the default situation at the time of his research (2015, p. 38). Why then do some game studios and publishers decide to pay for external consultancy from experts, or even hire resident historians as full-time positions? One of the obvious benefits is saving the work time of productive-creative

staff. The amount of time spent solely on historical research is estimated at one-third of the total work time – whether it is Jos Hoebe working on *Verdun* in a three-person team where everyone does research on their own (as reported in *ibid.*, p. 26) or Ubisoft's resident historian Maxine Durand (*ibid.*, p. 29). Another advantage, which can only be provided by an expert historian, is in-depth knowledge and understanding of the historical period setting and the mentality of its inhabitants. Even though everyone can research facts and visuals, only in-depth specialist expertise can guarantee top quality of accuracy and believability that would be appreciated by other knowledgeable stakeholders. Moreover, an expert is better at judging the credibility of available sources, being far less likely to fall for popular myths and stereotypes than a non-expert researcher could be misled by. Finally – the sole fact of having a historian in game credits has some marketing value as a signpost of credibility for the indiscriminating audience.

On the negative side, academic experts brought in from outside the game industry frequently lack an understanding of the needs and processes of game development. Scholars used to top-down linear transmission of knowledge in the form of lectures, research papers, and monographs are known to be notoriously difficult in communication with the dev team. Only a part of this problem is lack of experience with game design documents and technology on the side of academics. As Coppleson reports from her own experience in approaching game designers as an academic, the key observation was that:

the material academics tend to produce in books or journal articles tells a story about the past which is directly *told* to the reader. By contrast, [narrative designers] were writing many possible stories about the past where the player is taking an active role in choosing how this unfolds (2017b, p. 86).

This reveals a more insidious factor behind this academia-gamedev miscommunication: different and potentially incompatible conceptualisations of historical settings and narratives.

As we are well on our way into the mid-2020s, it appears that mutual understanding and appreciation have developed on both sides of this uneasy partnership. This is not to be understood that the majority of game developers started caring about research-validated historical accuracy,

or that the majority of academic historians have learned to respect video games as historiographic engines. Nonetheless, the video game market is large enough that even if as little as 15% of history/heritage-themed game developers want to rely on expert consulting, it still provides a remarkable number of games we can study – and, as Collewijn noticed already in 2015 (p. 46), a small job market for academic historians/archaeologists/classicists/etc. About 10 years ago, as we learn from Sabin’s experience in British academia, it was an uphill battle to introduce historical wargaming into the academic environment due to the still-present stigma and suspicion of the inherent triviality of games (2016, pp. 433–437). Today, London-based Brunel University has opened a Master degree in Wargaming and Resilience Planning, Falmouth University in Cornwall is leading a high-profile “Peace-gaming” research project, and University of Gdansk in Poland launches a Bachelor programme in Historical Game Design. On the research and R&D side, we can point to multiple examples of academia-industry collaboration on historical games which have not only secured respect and critical acclaim in academic environments, but also translated to oft-cited research publications in top-tier academic venues. The *Assassin’s Creed* series alone has sparked at least two book-length publications (Éthier, Lefrançois, 2020; Champion, Hiriart, 2024), and the success of historiographical games from Charles Games studio is now followed by their participation in a grant-funded Horizon project, in which six institutions from multiple countries are developing heritage-themed games inspired by museum collections (Dimitriou, n.d.).

Taking it all into account, we think that the field of histgameconsulting is well-established and mature enough to become recognised as a creative specialisation or subspecialisation of its own. If it is to be recognised as such, we should be able to identify its professional characteristics, range of responsibilities (job description), standard practices, and a typical skill set – perhaps with a prospect of dedicated training. We have discussed the characteristics and examples of good and bad practices in this and the previous paper. The questions of skills, professional standards, and competence building are addressed in our next article, *Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building*.

Literature

- Bazile, J. (2021). *Opération historiographique et game design de jeu vidéo. Les sources historiques dans la conception de “Assassin’s Creed IV: Black Flag” et “Assassin’s Creed: Freedom Cry”*. Université de Lorraine – Université de Sherbrooke: unpublished PhD thesis. Online: <<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03288743>>.
- Bazile, J. A. (2022). An “Alternative to the Pen”? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames. *Games and Culture*, 17(6), 855–870. Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120221115393>>.
- Champion, E., Hiriart, J. (eds.) (2024). *Assassin’s Creed in the Classroom: History’s Playground or a Stab in the Dark?* Berlin–Boston: De Gruyter Oldenbourg. Online: <<https://doi.org/10.1515/9783111253275>>.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Abingdon: Routledge.
- Collewijn, M. (2015). *Wargames: History in and of (Computer) Wargames*. University of Amsterdam: unpublished MA thesis. Online: <<http://historyingames.com/wp-content/uploads/2017/04/Thesis-Maarten-Collewijn-EN.pdf>>.
- Copplestone, T.J. (2017a). But That’s Not Accurate: The Differing Perceptions of Accuracy in Cultural-heritage Videogames between Creators, Consumers and Critics. *Rethinking History*, 21(3), 415–438. Online: <<https://doi.org/10.1080/13642529.2017.1256615>>.
- Copplestone, T. J. (2017b). Designing and Developing a Playful Past in Video Games. In: A.A.A. Mol, C. E. Ariese-Vandemeulebroucke, K.H.J. Boom, A. Politopoulos (eds.), *The Interactive Past: Archaeology, Heritage& Video Games* (pp. 85–98). Leiden: Sidestone Press.
- Éthier, M.-A., Lefrançois, D. (ed.) (2020). *Le jeu et l’histoire: “Assassin’s Creed” vu par les historiens*. Montréal: Del Busso éditeur.
- Hiriart, J. (2024). Empathy and Historical Learning in “Assassin’s Creed: Valhalla” Discovery Tour. In: E. Champion, J. Hiriart (eds.), “Assassin’s Creed” in the Classroom: History’s Playground or a Stab in the Dark? (pp. 133–150). Berlin–Boston: De Gruyter Oldenbourg. Online: <<https://doi.org/10.1515/9783111253275-007>>.
- Kempshall, C. (2019). War Collaborators: Documentary and Historical Sources in First World War Computer Games. *First World War Studies*,

- 10(2/3), 225–244. Online: <<https://doi.org/10.1080/19475020.2020.1774914>>
- Martínez, M. A. C. (2019). *The Potential of Video Games for Exploring Deconstructionist History*. University of Sussex: unpublished PhD thesis. Online: <<https://sussex.figshare.com/ndownloader/files/41185097>>.
- Metzger, S. A., Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 532–564. Online: <<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>>.
- Mochocki, M., Kot, Y. I. (2024a). Historical Consulting for Digital Games: From General Reflections to CEE Game Industries. *Homo Ludens*, 17(1), 39–68.
- Mochocki, M., Kot, Y. I. (2024b). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. *Homo Ludens*, 17(1), 61–84.
- Paprocki, M. (2020). Mortal Immortals: Deicide of Greek Gods in “Apotheon” and Its Role in the Greek Mythic Storyworld. In: C. Rollinger (ed.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (pp. 193–204). London: Bloomsbury Academic. Online: <<https://doi.org/10.5040/9781350066663.ch-011>>.
- Reid, D. (2024). Video Game Development as Public History: Practical Reflections on Making a Video Game for Historical Public Engagement. *The Public Historian*, 46(1), 74–107. Online: <<https://doi.org/10.1525/tph.2024.46.1.74>>.
- Sabin, P. (2016). Wargames as an Academic Instrument. In: P. Harrigan, M. G. Kirschenbaum (eds.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming* (pp. 421–437). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Online: <<https://doi.org/10.7551/mitpress/10329.003.0044>>.
- Schwarz, A. (2020). History in Video Games and the Craze for the Authentic. In: M. Lorber, F. Zimmermann (eds.), *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (pp. 117–136). Bielefeld: Transcript. Online: <<https://doi.org/10.1515/9783839454206-007>>.
- Šisler, V. (2020). Critical War Game Development: Lessons Learned from “Attentat 1942”. In P. Hammond, H. Pötzsch (eds.), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play* (pp. 201–221). New York: Bloomsbury Academic. Online: <<https://doi.org/10.5040/9781501351181.ch-011>>.

- Šisler, V., Švelch, J., Clybor, S., Trhoň, O. (2023). Adapting Contested National History for Global Audiences in “Attentat 1942” and “Svoboda 1945: Liberation”. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 69–84. <<https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071522>>.
- Spring, D. (2015). Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207–221. Online: <<https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>>.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, History, and Computer Games. In: J. Raessens, J. H. Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 327–338). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Online: <<https://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf>>.

Popular Internet sources

- Burrows, A. (23 January 2021). Interview: Historian Ryan Lavelle on the Historical Research That Helped Build “Assassin’s Creed: Valhalla”. *The Sixth Axis*. Online: <<https://www.thesixthaxis.com/2021/01/23/assassins-creed-valhalla-history-interview-ps4-ps5-xbox-series-x>>.
- Dimitriou, N. (n.d.). Gamifying the Past to Understand the Present. *Mementoes*. Online: <<https://mementoes.eu>>.
- DrFussellpulli (27 January 2017). Historical Consultant Joanna “Asia” Nowak. *Weekly Torch*. Online: <<https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52>>.
- Durand, M., Éthier, M.-A., Lefrançois, D. (2018). Beyond Gaming: How “Assassin’s Creed” Expanded for Learning. *Games for Change*. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=OdROuGMNHXg>>.
- Kotzer, Z. (12 November 2014). Meet the Historian Behind “Assassin’s Creed: Unity”. *Vice*. Online: <<https://www.vice.com/en/article/8qxdq5/meet-the-historian-behind-assassins-creed-unity>>.
- Loroff, R. (2024). Award-winning Video Game from Lawrence Grad, “Fallout” Director, Has Roots in the School. *Post Crescent*. Online: <<https://eu.postcrescent.com/story/news/education/2024/05/28/pentiment-video-game-made-with-help-of-lawrence-faculty-alum/73686659007>>.

- Plante, C. (24 September 2012). "Assassin's Creed 3" Team Historian Talks Inspirations. *Polygon*. Online: <<https://www.polygon.com/gaming/2012/9/24/3367434/assassins-creed-3s-team-historian-talks-inspirations>>.
- RBARTRA (1 May 2019). What Do You Actually Do?! Episode 11: Nicholas Gliserman, Historical Advice for Video Games. *University of York Careers and Placements*. Online: <<https://uoycareers.blog/2019/05/01/what-do-you-actually-do-episode-11-nicholas-gliserman-historical-advice-for-video-games>>.
- Reinhard, A. (19 April 2019). Consulting for Ubisoft on "Assassin's Creed: Odyssey". *Archaeogaming*. Online: <<https://archaeogaming.com/2019/04/19/consulting-for-ubisoft-on-assassins-creed-odyssey>>.
- Saga, M. (7 October 2015). What It's Like to Be an Architectural Consultant for "Assassin's Creed II" (transl. M. Valletta). *ArchDaily*. Online: <<https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii>>.
- That Shelf Staff (27 November 2012). Interview: "Assassin's Creed 3" Historian Maxime Durand. *That Shelf*. Online: <<https://thatshelf.com/interview-assassins-creed-3-historian-maxime-durand>>.
- Vávra, D. (25 May 2018). Designing Historical Open World RPG. *Digital Dragons*. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=puXwyIDCQCg>>.
- Wald, H. (23 August 2022). Discovery Tour: Viking Age is a Fantastic Way to Immerse Yourself in the History of "Assassin's Creed: Valhalla". *Games Radar*. Online: <<https://www.gamesradar.com/assassins-creed-valhalla-discovery-tour-viking-age>>.

Date of access to the internet sources used in the text: 24 September 2024.

Dr. habil. Michał Mochocki – culture and literature scholar, associate professor at the Faculty of History, University of Gdańsk. Writer and historical consultant at the False Prophet game studio, author and researcher of historical role-playing games.

Yaraslau I. Kot, PhD – games, law and ethics scholar, lecturer at the School of Digital Technologies, Tallinn University. Game designer and narrative designer, Head of Business Development at Playcus game publisher. Cofounder of EduHaven and BelGameDev.

Konsultanci historyczni w branży gier wideo w Europie Środkowo-Wschodniej. Część 1: dobre i złe praktyki

Abstrakt: Jest to drugi artykuł z projektu *Konsulting historyczny gier*, prowadzonego przez Polskie Towarzystwo Badania Gier z finansowaniem z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych. Bazuje na ankiecie online przeprowadzonej wśród 16 profesjonalistów, którzy pracowali nad grami wideo jako konsultanci historyczni lub jako deweloperzy współpracujący z takimi konsultantami. Ze względu na ukierunkowanie na Europę Środkową i Wschodnią ankieta obejmuje respondentów, którzy pracowali dla studiów gier w Polsce, Czechach, Słowacji, Ukrainie, Białorusi i Serbii. Artykuł zbiera i komentuje opinie na temat mocnych i słabych stron konsultacji historycznych dla gier, a także przykłady dobrych i złych praktyk z własnych doświadczeń respondentów lub zaobserwowanych na rynku.

Słowa kluczowe: gry historyczne, groznawstwo, produkcja gier, historia, dziedzictwo, konsulting

Historical consultants in the CEE video game industry. Part 2: competence building

Konsultanci historyczni w branży gier wideo w Europie Środkowo-Wschodniej. Część 2: budowanie kompetencji

Michał Mochocki, Yaraslau I. Kot

University of Gdańsk, Tallinn University
michal.mochocki@gmail.com | ORCID: 0000-0001-5679-9219
yaraslauikot@gmail.com | ORCID: 0000-0002-1787-3268

Abstract: This is the third paper from the *Historical Consultancy for Games* project run by Games Research Association of Poland with grant funding from Centre for the Development of Creative Industries in Poland. It is based on an online survey among 16 professionals, who worked on video games either as historical consultants, or as developers who collaborated with such consultants. Due to the regional focus on Central and Eastern Europe, the survey includes respondents who worked for game studios in Poland, Czechia, Slovakia, Ukraine, Belarus, and Serbia. This paper collects expectations and recommendations for competence building in historical game consultancy. This includes recommended tools, methods, and skills, as well as hindsight advice based on professional experience. Finally, the paper discusses curricular suggestions for a formal course in histgameconsultancy for students of history.

Keywords: historical games, game studies, game production, history, heritage, consulting

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)
DOI: 10.14746/HL.2024.17.3 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 1.2 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 1.2 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

Introduction

Previously, in part 1: *Good and Bad Practices*, we focused on the details of doing histgameconsultancy: its aims and generated value, its weaknesses and oft-reported problems, and its good and bad practices – as reported by our respondents from the CEE region. Here, in part 2, we continue the discussion on the basis of the same survey and respondents. This time, we wish to examine the histgameconsulting profession through the lens of required competences, experience, and education. Section 1: *Methods and Respondents* presents the questionnaire and respondents that took part in our survey, and concentrates on their professional backgrounds prior to their involvement with historical game development. Section 2: *Tools, Methods, and Skills*, as its title reveals, is a detailed overview of technical, creative, interpersonal, and academic competences reported as essential or useful by our interviewees. Section 3: *Hindsight Advice* collects responses to a question about professional advice the respondents would give to their younger selves. Finally, section 4: *Towards Formal Academic Training in Historical Game Consulting* reflects on curricular ideas provided by the respondents for a prospective college-level course in game consulting for historians.

Back in 2015, when Collewijn published his thesis based on many interviews with historical consultants and wargame developers, he noted the absence of any kind of education dedicated to this craft. Frank Knack, coordinator of game studies programmes, claimed that not a single game studies curriculum in the Netherlands included the topic of history in games (in: Collewijn, 2015, p. 35). Sabin (2016) complains about the bias and stigma against the introduction of wargames into British academia. Has the situation changed since then?

On the one hand, historical game studies as a field of research has developed immensely (see e.g. Mochocki, 2022). The involvement of expert consultants tends to get spotlight in the popular press (e.g. Contreras, 2023), and sometimes is even discussed as career outlets for people with history majors (RBATRA, 2019; Loroff, 2024). On the other hand, among hundreds of degree programmes in game development, game studies, or game design in the Anglophone world, we found only one with history-themed games as its main theme: *Wargaming and Resilience Planning*

(Brunel University, UK). Other than that, we only found historical game studies or design as single course modules, e.g. at the University of Sherbrooke in Quebec, Canada (see in-depth interviews with the course creators, Robert and Bazile, in: Roy, 2019a, 2019b). None of these, needless to say, covers historical consultancy for games.

We did find one example of an entire curriculum titled history and heritage consultancy (University of Groningen, Netherlands) – but this one does not include consulting for games. It is possible that historical game design, launched in 2024 at the University of Gdańsk, Poland (and co-developed by us), will become the first university to offer formal training in histgameconsulting.

1. Methods and respondents

This research was preceded by a preliminary survey with national game developers organisations in eight CEE countries, in which we asked for the names of most important historical games and game companies from that nation. We also asked for the names of individual historical consultants – or developers who worked with consultants – whom we could invite to the next stage of the survey. About 50% of the respondents, whose views inform the hereby presented paper, have been invited to those recommendations. Others were recruited from our personal networks of contacts. They are:

- Ihor Timoshenko (Starni Games), a Ukrainian game developer, who worked with historical consultants in various roles (designer, producer, programmer, company owner); games he worked on include the *Strategic Mind* series, *Headquarters: World War II*, and *Ukraine War Stories*;
- Joanna Nowak (Warhorse Studios), a Polish historical consultant, who worked on the Czech game *Kingdom Come: Deliverance* and is working on *Kingdom Come 2*;
- Peter Adamčík (3DIVISION), a Slovak game developer, who does historical research in conjunction with his game design responsibilities; he worked on the *Air Conflicts* series and *Workers & Resources: Soviet Republic*;

- Branislav Guláš (Centurion Developments), a Slovak game developer, who worked with historical consultants on *World War 2*;
 - Jacek Komuda (OddInn, Chronospace), a Polish historian, writer and game designer, who worked as consultant and/or designer on various Poland-made games set (mostly) in medieval Europe or the Polish-Lithuanian Commonwealth, including *Hellish Quart*, *Gloria Victis* MMORPG, and *Lotnicy*;
 - Michał Gembicki (Klabater SA, Chimera Entertainment GmbH), a Polish game producer, who worked at various marketing, publishing and production positions for Polish and international publishers; he worked with historical consultants on *We: The Revolution*, *Help Will Come Tomorrow*, *Apocalipsis: Harry at the End of the World*, *Mount & Blade: With Fire and Sword*, and *Inspector Schmidt: A Bavarian Tale*;
 - Jiří Hoppe (Institute of Contemporary History of the Czech Academy of Sciences, Prague), a Czech historian, who worked as a consultant and designer for the Czech-made games *Attentat 1942* and *Svoboda 1945*;
 - Helen Carmichael (Grey Alien Games), a UK-based historical consultant, who worked for the Serbia-based company Foxy Voxel on *Going Medieval* (and also in the UK on: *Regency Solitaire*, *Regency Solitaire II*, and *Shadowhand*);
 - William Stanowski (formerly: Symulacje Historyczne), a Polish game developer, who worked with historical consultants on the unfinished Poland-made project *Duma szlachecka* MMO;
 - Beata Krzywdzińska (Slavic Magic), a Polish artist working with historical consultants on the highly successful Polish game *Manor Lords*;
 - Jo Hedwig Teeuwisse (Historical Consultancy 30-45), a Netherlands-based historian-consultant, who worked on the Poland-made game *Manor Lords*, and on *Anne Frank House VR* for a Dutch museum.
- Five respondents asked for their identity to remain hidden from the public:
- ANON-1 (male): An anonymous Polish indie game developer, who worked with a historical consultant on two Poland-made historical/archaeological games;

- ANON-2 (male): An anonymous Ukrainian specialist in localisation and narrative design, who worked as a historical consultant on one game made in Ukraine;
- ANON-3 (male): An anonymous Belarusian 3D game artist with an experience in historical reenactment, who worked as a historical consultant on one game made in Belarus;
- ANON-4 (female): An anonymous Polish game designer and developer, who worked with historical consultants on a WW2-themed game and on a prehistory-themed one;
- ANON-5 (male): An anonymous Polish historian and nondigital game designer, who worked as a historical consultant on one strategic video game and one mobile app in Poland (not counting several nondigital narrative projects).

They all received an online questionnaire via Google Forms, which they filled in in June or July 2024. In addition to questions about their name, company, and prior experience, we posed 6 open questions, which constitute the core of the survey. Of those 3 questions have been discussed in our previous article, *Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices*:

1. What are the benefits of having a Historical Consultant for the game?
2. What part of Historical Consultancy work can be a waste of time?
3. Could you write a few examples of Best and Worst cases of/in historical consultancy that others could learn from?

Here, in Part 2, we continue the debate by addressing the following 3 questions:

4. What would you advise to yourself in the past at the start of your historical consultancy career (if relevant)?
5. What specific tools (templates, software, creative techniques, etc.), methods, skills should expert historians learn in order to be efficient and productive partners to game developers?
6. If a university curriculum for a degree in history were to include courses in historical game consultancy, what should it focus on?

This division in two papers is easily defensible: they naturally break down into parts with different foci. Questions 1-3 are about the impact

of historical consultancy on game development, and 4-6 are about competence-building in histgameconsultancy.

In Table 1 we place our interviewees in three groups, in accordance with how they reported their experience with historical game development. They chose between three options: A) they worked as historical consultants (HCs); or B) they worked in a different role but collaborated with a HC; or C) they had experience both as a HC and as someone collaborating with a HC. In our group of 16, we have 6 consultants, 7 game developers, and 3 people who have worked on both sides.

Table 1. Professional background prior to historical game-making

Q: What was your professional background before you started to work on historical games?
GROUP A – CONSULTANTS
Hoppe, worked as a HC – research fellow
Carmichael, worked as a HC – science journalist and editor
Teeuwisse, worked as a HC – been a historical consultant for film and tv for decades
Nowak, worked as a HC – MA in art history; BA in heritage preservation, specialisation: preservation of architecture
ANON-2, worked as a HC – localization and narrative design
ANON-3, worked as a HC – I had about 10 years of experience in developing computer games as a 3D modeler and animator. I also spent a long time involved in historical reconstruction.
GROUP B – GAME DEVELOPERS
Timoshenko, worked with a HC in a different role – programming, team management, company owner, game designer, producer
Guláš, worked with a HC in a different role – history fan (as hobby) and game developer
Stanowski, worked with a HC in a different role – Digital Frontier: the course of creating games
Krzywdzińska, worked with a HC in a different role I work as a concept artist and illustrator for games and films. Before collaborating with Manor Lords, I had no experience with strictly historical games. However, I have been interested in 20th-century world history for several years.

Gembicki, worked with a HC in a different role

I have worked in the video games industry, at various marketing, publishing and production positions since 2006 [...]. with major international publishers such as: Sega, The Walt Disney Company, Paradox, Blizzard, Activision to independent development studios.

ANON-1, worked with a HC in a different role – Indie game developer**ANON-4, worked with a HC in a different role**

I have a masters degree in [TITLE REMOVED for anonymity] and engineering degree in computer science. I work as a game designer, and have more than 10 years of experience in that field (and game development in general).

GROUP C – CONSULTANTS AND DEVELOPERS**Komuda, worked both as a HC and in a different role with a HC**

I graduated in history [...] I started doctoral studies but did not complete them. My specialization is the history of the Polish-Lithuanian Commonwealth and Ukraine, and also warfare of the Zaporozhian Cossacks.

Adamčík, worked both as a HC and in a different role with a HC

I do work mainly as game developer, but as I game designer I'm responsible for historical accuracy, too.

ANON-5, worked both as a HC and in a different role with a HC

I have a PhD in history [...]. I taught educational classes, as well as produced events: international exhibitions, marketing events, team building trips [...]. I have been dealing with historical games: board games, role-playing games, text games since 2009 [non professional work].

2. Tools, methods, and skills

Answers to the question about tools, methods and skills are a diverse array. Examining different skill sets that emerge from the descriptions in Table 2, we can see a wide variety of tasks expected of historical consultants. Clearly, some of our interviewees envision the role of the consultant as an external advisor, researcher and fact-checker who only needs research and communications skills. Others assume that the consultant should effectively be an active member of the team throughout the development process, working with the game engine and other professional software. Extracting a summary from such disparate opinions is no easy task. We decided to group the tools and skills around the types of consulting services or tasks.

Research: The researching and fact-checking responsibilities need highly efficient researching skills: knowledge of state-of-the-art publications, the ability to find information and evaluate its credibility, the ability to find useful resources in archives, museums, etc. With regard to software, the key tools are search engines and bibliography managers. Gembicki mentions: Google Scholar, JSTOR, EndNote, Zotero.

Information: Communicating historical information to the team requires presentation skills and the use of presentation software. The standard way is textual information as well as facts and figures, thus the consultant is expected to be proficient in the use of standard office software (Google Office, Microsoft Office), including text editors and data spreadsheets (Excel, Google Spreadsheet). Excel spreadsheets are perfect for data tables with statistics and system parameters, which are useful for systems modeling: essential for wargames. Additionally, ANON-2 mentions online wikis.

Visuals: Another obvious category are tools for visual and audiovisual presentation: our respondents mention Miro, Photoshop, Canva, PowerPoint, and KeyNote. Nowak, Krzywdzińska and ANON-5 emphasise the value of skills in visual design: drawing, storyboarding, use of 2D and 3D graphic design software. Obviously, the visual form of communication will be a priority for art, fashion, and architecture consultants.

Communication: Another aspect of communication is the ability to use synchronous and asynchronous communicators and file-sharing software. Our respondents mention Teams, Discord, Slack for team communication, and Dropbox, OneDrive, SharePoint, Google Drive, and Notion for file-sharing. On top of that, for consultants whose tasks are integrated with the team's workflow, Gembicki adds software for task management: JIRA, Confluence, Trello, Asana. Speaking of communication skills, Adamčík underscores the need for fluency in English.

Feedback: An inherent part of histgameconsulting is reviewing work created by the team and providing feedback, either validating or pointing out inaccuracies. Therefore, the consultant must be able to preview all types of in-game content: read the script, watch cutscenes, examine 3D models and playable builds. While this can be performed entirely within the above-mentioned skills and tools, there are two extra types of useful software. The first is game engines, such as Unity or Unreal, in which the consultant could play game builds and correct errors (e.g. in in-game

texts) directly in the engine. The second type (see ANON-4) are tools for recording gameplay and adding voiceover (example: OBS).

Games: Komuda highlights the importance of familiarity with games, game genres, and the basics of game development. Steam and YouTube are his recommended tools for historians to familiarise themselves with the game market.

Table 2. Tools, methods, and skills

Q: What specific tools (templates, software, creative techniques, etc.), methods, skills should expert historians learn in order to be efficient and productive partners to game developers?

We didn't need any special skills. We fully relied on the leader of the whole team who had these skills (Hoppe).

Excel spreadsheets. Play a lot of games. Understand how the narrative and setting support gameplay, rather than being the sole focus of the project. Yes, the setting is important, and may contain some of the game's driving elements. But that alone does not make a player enjoy the game (Carmichael).

You need to be an expert at using search engines, just googling something isn't enough, you need to know how to play google. But you should also make sure you're always up to date on the latest developments, history never changes but what historians know about the era changes all the time, they learn new things. You need to read the most recent books, something published a few decades ago can already be outdated (Teeuwisse).

Historians must learn foreign languages, usage of all kinds of software, and have a wide spectrum of knowledge. Especially for reconstructions, it is an advantage to have drawing skills, so understanding 2D and 3D software is a must. I have been always developing my art skills, also in digi art, to explain some things also in pictures. This also helped me to understand many game development processes and tools. It is important to work fast and efficiently, to know the internet well and possibilities to get source materials and visual references for others. And of course you must always be ready to learn more, read more and process this knowledge (Nowak).

Since game development practices are largely non-standardized, there are no templates that are followed across the industry. When consultants are hired in advance, to inform the upcoming work, they are usually either interviewed or expected to give a presentation on the subject, so presentation skills are important. When consultants are hired to review and feedback the existing work, it is usually textual (Word documents, online wikis), visual (Miro boards), or interactive (playable game builds), so being able to access this material in the corresponding software is important. The most important skill of all is reference gathering (ANON-2).

In my case, no specific tools were required. The main task was to find a suitable reference, preferably in good quality, and write a short description for it for an artist who does sketches. After that, check its work for compliance, as well as the work of the modeler after that. It happens that the materials that can be found on the Internet are sufficient, but sometimes you have to turn to specialized scientific works. I think that any convenient database can be useful for systematizing the material (ANON-3).

Skills:

1. I would say that number one is being open to new information and being able to do a quality search for information – know where to look and what to look for, not be too condescending to Wikipedia (do not disregard it, but also, do not rely exclusively on it. Remember – it is the first place where players would go to check your facts after the game is out), use some more advanced resources as well. Do not cling too much to what you already know on the subject – be open to new data.

2. My number two is being able to filter the information – the ability to discern and avoid: myths, made-up stories, false information, propaganda and so on. In some cases, it is okay to use myths, if the project allows that – it depends on how serious the game is positioned and such, and also how exactly you use it – it could be vague. So, if you want to use some mythology, you could discuss that with the team and agree on whether it is acceptable and to what extent – how well it would fit the project overall.

Software: We used Google Docs mostly for the text review – easier to collaborate than usual MS Office. All other methods are optional and would depend on the particular project. Photoshop for designing and reviewing game levels (before implementing in Editor) – optional, and may be unnecessary. Unreal Engine 4/5 – to review the actual project, launch game, etc. (This depends on the project, but Unreal Engine is now one of the most used game development tools. Although, it may not be necessary for the HC – it depends on the level of involvement and integration of the HC into the project) (Timoshenko).

The most important thing is to learn the English language. Most of the materials you gather are in English, and if your consultant can't speak English, the whole process is much slower. You must translate the materials for him and you can discuss the matter after. So the most important "tool" is the language (Guláš).

About strategy games: Excel is the most important (in my opinion) (Stanowski).

Tools:

- Miro – for creating visual and text boards that could be shared with dev team members;
- Discord/Slack – for efficient communication with the remote teams;
- Jira/Confluence – for proper documentation creation and task management;
- Trello/Asana – similar to Jira task management tools;
- Dropbox/SharePoint/OneDrive – for efficient file sharing;
- PowerPoint/Keynote – for preparing presentations of collected data;
- Google Scholar, JSTOR for resource lookup;
- EndNote – reference manager;
- Zotero – research.

Basic knowledge:

- Unity/Unreal;
- Photoshop/Canva.

Best practices:

- schedule regular updates and feedback sessions to ensure that the historical content is being implemented accurately and to address any questions or issues that arise;
- conduct workshops or training sessions for the development team to provide deeper insights into the historical context and significance of various elements (Gembicki).

First and foremost – communication tools. Before people get to work, they need to have a common vision that is aligned with what the HC has to say about the project. So, whatever is the messaging platform of choice (Slack, Teams, Discord), the HC has to be present there. I don't think anyone expects a HC to have high-level technical knowledge; probably a set of basic computer

skills is enough, in my opinion no real editing software is required. What is helpful instead is everything that is used to PREVIEW aspects of the game: text, audio, pictures, 3D models, animations – a HC has to be able to see the work of others and approve/correct it. So for instance, there is no point of a HC learning how to use Blender if all they need to do is to preview the design of finished 3D models, which often can be viewed directly in the web browser (ANON-1).

First of all, I recommend all online tools that make it easy to familiarize yourself with the latest types of games and the specifics of creating scripts and designs. A historical consultant, as I emphasize once again, MUST have at least basic knowledge of the mechanisms of game creation, the most important genres, and their divisions. Paradoxically, an interesting tool for getting acquainted with various game genres is Steam – although it is an online store, you can track the latest trends in game production and sales – which genres are currently on top and which are losing popularity. Another tool is YouTube – the consultant can watch gameplay of games similar to the project they are supporting, especially if they do not have time to play them themselves (Komuda).

In addition to the focus on getting familiar with the practice of game planning and production [...], it is worthwhile [...] become familiar with tools to facilitate simple communication of materials, including the creation of clear and uncluttered presentations and handouts [...]. Useful tools for visualization and communication: Storyboarding – for presenting sequences of historical events in visual form. Canva – for creating simple graphics and infographics depicting historical facts. Notion, Google Drive – for managing documents and information (ANON-5).

- basic computer literacy, with the ability to use tools like Google Word, Google Forms, Google spreadsheets, Miro, Task Tracking Software etc.;
- ability to take part in brainstorming sessions and present lectures on given topics;
- ability to record their gameplay and add a voiceover to it (commenting on the game), so i.e. OBS (ANON-4).

I think when studying history, it is a good idea for historians to find some interesting and unusual stories/themes and discuss with the game designers how they could be applied to the game. Also I would for sure consider using AI tools such as ChatGPT to work on it with ideas, or making summaries from longer texts, etc. (Adamčík).

The first thing that comes to mind is the mentioned communication skill – specifically, conveying precise historical information and explaining it with the help of examples (photographs, archival materials, images, book quotes, etc.) while being understanding and empathetic towards employees who are trying to understand and implement the knowledge provided by the historical expert. Another important skill is research techniques, including analysing archival sources, finding accurate information online, sharing collected historical data with colleagues, and clearly presenting the research done. An additional skill that would facilitate providing feedback is drawing. With basic drawing ability, a historical consultant could clearly explain certain mechanisms, for example by showing how historical tools worked, and also point out stitching, material joins in clothing, and even illustrate the layering of historical garments with sketches for colleagues. The choice of tools can be either any preferred ones or those commonly used in the particular game company (Krzywdzińska).

Concluding, it should be remembered that the wide range of skills as outlined in this section is not expected in full from any single consultant. Gliserman, who consults educational historical games, says that 90%

of his work is writing text (as cit. in: RBARTRA, 2019). Navarro, architectural consultant for *Assassin's Creed II*, recalls: "the primary part of my job wasn't anything sexy; looking for documents, compiling them, scanning them... They were all sent in really plain Word documents" (as cit. in: Saga, 2015). When she was asked to review the accuracy of 3D models, she would come to the office and watch the game as demonstrated by developers – she never even played the game herself. The ability to use professional gamedev software, such as Unity or Unreal, is not required from consultants.

3. Hindsight advice

Collected in Table 3, imaginary professional advice to one's own younger self is surprisingly monothematic. Quite unlike the highly diverse responses from Table 2 (above), here the answers have one strong leading theme: the need to understand games as a medium and to learn the specificity of game development. Without this competence consultants face the risk of permanent miscommunication with the team. One Coplestone's (2017a) interviewee compares this to speaking different languages: consultants do not speak "game" and game developers do not speak "history" (p. 13). The need to learn how to "speak game", i.e. to adapt to the requirements of video game making, reappears as key advice in Carmichael, Nowak, Komuda, Stanowski, and Gembicki – and we suspect the same is hidden behind Hoppe's vague remark about the need for open mind and patience with people from other disciplines.

Timoshenko and ANON-2 complete the picture of two incompatible languages by pointing to the limitations of historical expertise that could be achieved by game developers doing historical research on their own. The need to be aware of the limits of one's historical knowledge (Timoshenko) and of the value of hired expert consultants (ANON-2) seems to confirm the assumption that game developers may not "speak History" well enough. Apparently, ANON-2 addresses the same problem from the consultant's perspective: his hindsight advice to himself would be to realise that non-expert partners who lack historical knowledge may be extremely difficult to communicate with.

Short and career-oriented practical advice from Teeuwisse – “get more active on social media sooner” – is the odd one out among the ten answers: the only one not to address the problem of notorious mismatch between historians and developers in their expectations, work practices, and visions of history.

Table 3. Hindsight advice to younger self

Q: What would you advise to yourself in the past at the start of your historical consultancy career (if relevant)?

An open mind, patience, trying to understand people from other disciplines (Hoppe).

To focus from the start on the mechanics and practicalities of the game, to focus research more on aspects that will definitely add fun and flavour to players (Carmichael).

Get more active on social media sooner, it really helped my career (Teeuwisse).

That I am a consultant. I can share some information, explain, get deeper, select, but I am just one member of a big team. The decision to use or refuse my advice is in the hands of the creative director. I am glad I became a member of the Concept Team that focused on visuals and I have learnt quickly to use my artistic skills to understand artists and their doubts, rather than represent only one side (Nowak).

I'm a narrative designer, not a historical consultant, so I would advise myself and any other storytellers to not be afraid and insist to the upper management on hiring a historical consultant. This may seem like an unnecessary waste of money for a seemingly minor benefit, which in fact could not be further from the truth (ANON-2).

A historical consultant in the gaming industry MUST play games or at least have an idea of which titles are currently popular and what the main game genres are. A game is meant for playing (and if it happens to teach history in the process, that is another plus), but it is primarily meant to provide entertainment, so certain simplifications must be included. Therefore, the consultant must make certain compromises so that the historical facts presented in the game do not disrupt the flow of gameplay (Komuda).

Not to assume that what I understand from the customer's demand is the same for him.

In a surprising majority of cases, clients have no knowledge or historical background. Rarely are they historians-amateurs, which does not make things any easier, because such people very often love a subject and feel competent, even confident, in it. However, they do not have the methodology of history or often the criticism of sources.

Clients without historical background often do not fully understand what a consultant can give them and what exactly a historian does. They expect him or her to know everything and fit the facts into the framework they have outlined.

And very often their proposed terms of cooperation turn out to strongly exaggerate the level of independence or decision-making of such a consultant. It's easy to get burned or get caught between scientific integrity and the client's expectations (ANON-5).

We did not have adequate external HC at hand, so a couple of people on the team had to dive deep into the historical period and become sort of internal consultants for the team. Maybe, if we were a larger team and the HC were more widespread/available – we could have invited them as well.

Best advice: do not rely too much on your past knowledge – there always many finer details, so even a well-versed person has to do a lot of reading and research to get all the relevant information – do not overrate your past knowledge of the subject, even if you know it fairly well, there is always more to learn (Timoshenko).

First, make a good game, then make it historically accurate as much as possible, without losing good gameplay. At the beginning, history should be just a framework of your game (Stanowski).

I would advise playing lots of other games both video and board that have a history component built into them, each history consultant should be not only an expert in his historical specialisation but also should be at least at the medium advanced level of game design, understand basic elements of video game production and specifics of game development. Only by blending these elements can HC become a valuable asset for the studio in the video game producing effort (Gembicki).

The roots of the problem of miscommunication between academics and developers run deep. In her next paper, Coplestone (reflects on her own experience, revealing how she – an archaeologist – struggled with this challenge. As she progressed through her interviews and collaborations, she noted that “game developers tended to describe the past as systems, interactions, agency, and multilinear narratives; whilst archaeologists and heritage professionals tended to describe the past as physical things, linear narratives, and the known outcomes of a process” (2017b, p. 85). Some of the game developers seem to be acutely aware of this difference, as they “believed that the narratives traditionally produced by archaeologists – for example, through books, journal articles, or monographs – were not able to be translated into the video game format directly” (ibid.).

Coplestone’s own self-reflection deserves a substantial quotation:

What I found was that even though many of the tools I was leveraging were digital and interactive I was using them to capture and communicate static elements and linear narratives or to speed up a process. In one respect I was physically coding and scripting like the game developers were, yet the way I was thinking and creating still seemed to be substantially different to the developers I had observed in the studios. I was using these elements as a tool to produce a result that described the archaeological processes, as opposed to being the system or process itself (ibid., p. 87).

Following her own observations, Coplestone adjusted her consulting/design work in order to embrace the multimodal and emergent nature

of digital narratives. Two of her projects are discussed in: Copplestone, Dunne (2017).

Coming back to our own respondents, we note that the hindsight advice collected in Table 3 makes a very strong case for practical experience in game-making as a required component of the consultant's skill set. Indeed, many of our respondents explicitly make this recommendation when asked to envision curricular content (see Table 4, below).

4. Towards formal academic training in historical game consulting

What naturally follows from the identification of “not speaking Game” as the historian-consultant's most fundamental problem, our respondents (see Table 4) emphasise the need to teach a practical understanding of game design and development (Carmichael, Teeuwisse, ANON-3, Timoshenko, Stanowski, Gembicki, ANON-2, ANON-4, Komuda, Adamčík, ANON-5). In particular, this should include practice with game documentation: visual reference docs, game design docs, pitch docs, screenplay etc. (Komuda, Krzywdzińska, Adamčík). In a nutshell, the strongest collective recommendation is practical hands-on project-based classes in game design and prototyping. This should be supported with history of games and case studies of historical games (Hoppe, Krzywdzińska, Komuda, ANON-1).

An understanding of the game development process should apparently lead to a pro-playability attitude. The consultant must be ready to compromise accuracy for the sake of gameplay (Carmichael, Teeuwisse, Komuda, Gembicki). Moreover, the consultant should accept a degree of “wastefulness” of his/her work, i.e. the fact that not all collected material will be used in the game (Timoshenko; see also Carmichael in Table 2 in our part 1 paper – Mochocki, Kot, 2024, p. 51). Attitude-forming is another thing that is best learned through practice. However, in the case of historical consultancy, the practice in consulting for a team should ideally entail working as an external consultant, who is not actively involved in any other productive role.

With regard to expertise in historical content, only Krzywdzińska and ANON-2 make specific recommendations, mainly in the area of material

culture: fashion, architecture, ornaments, tools and weapons, ornaments. They also mention folklore (ANON-2) and regional culture, such as music, cuisine and language (Krzywdzińska).

The standard skill set of a historian is foregrounded by Nowak: researching, writing, critical evaluation of sources, presentations, software use. This corresponds with points 1–3 in Timoshenko, and partially appears also in Krzywdzińska and Guláš. Additionally, Hoppe mentions “didactics of history”, which we may link to lecturing for the dev team and to preparing presentations and reference materials for the game. In a way, this is similar to instructional design of educational resources.

The response from ANON-5 stands out in its business-orientation: market analysis, contract negotiation, publishing, etc.

Table 4. Histgameconsulting in university curricula

Q: If a university curriculum for a degree in history were to include courses in historical game consultancy, what should it focus on?

History of computer games, didactics of history (Hoppe).

Sessions taught by game developers about how games are actually made would be valuable. Any historical contributor would be a cog in the larger machinery of the game development team, and the game studio – it would be good for potential historical contributors to learn how that works. Making a game is a long-term project, like making a movie. There will be parallels between these disciplines (Carmichael).

Both research and game development and storytelling basics. A consultant has to be able to understand the developers position and understand why sometimes accuracy has to take a step aside for the playability of the game. As a consultant you have to be a gamer yourself as well, so you can help the developer think about solutions to problems that are as historically accurate as possible but still make the game fun and playable. A good consultant doesn't just say; that's not historically accurate, a good consultant will say; that's not historically accurate but here's a solution that still makes the game playable and fun, but with a few minor changes we can make it a bit more historically accurate. Compromise, think ahead (Teeuwisse).

I think it is not necessary to have such courses.

Students should just learn on Uni good writing, how to communicate – how to do presentations, usage of software for some projects, how to get to knowledge sources and select some information, which has been taught in many studies for years. I hope:) Studies should be a stage in education, where people widen horizons, extend their knowledge and learn how to be independent and creatively use their best skills (Nowak).

The first two things that come to mind are folklore and material culture. Studying folklore can allow historians to consult better on verbal storytelling and types of stories specific to a certain culture/setting. Studying material culture (artefacts, tools, ornaments, architecture, clothing, etc.) can allow historians to consult better on worldbuilding and environmental storytelling (ANON-2).

I think that here it is very important to understand the specifics of a game designer's work, since computer games impose their own requirements and limitations. Understanding the process of creating a computer game in general will be a good addition (ANON-3).

1. Continuous research – you search for new data all the time while you work on the project and look for any extra details that may be needed. You have to know where to look and what to look for.
2. Information resistance – the ability to discern and avoid: myths, made-up stories, false information, propaganda and so on. The ability to judge the information as to how true or improbable it is. Do not just trust blindly anything you find on the web.
3. Data reliability – to make sure your data is well-supported by historical evidence and can withstand scrutiny. Make sure you have reliable sources and no one could reasonably put your facts in question.
4. Tailored data – the game development process requires not just everything you know about the period, but some very specific things, some of which you do not even know yet. You have to be able to understand the project needs and find the relevant information that will support and enrich the project, without bloating it with unnecessary or irrelevant slew of details.
5. Working as a team – be a good team player and learn to cooperate with others and take into account project limitations. Maybe some models or features cannot be implemented or would be too costly to implement, so you need to find a workaround – that is fine. You need to listen and hear what other experts on the team have to say.
6. Rinse and repeat – do not be afraid to cut something that does not fit and replace it with something different if the team is fine with that or requests that. Your goal is the final project that comes out. Do not mourn some details that could not be “squeezed” into the game, be happy about the ones that made it in.
7. Real practice – you would not know how well you do, until you do it (Timoshenko).

As I have mentioned above, the most important is the language. And learn to recognize trustworthy sources. There is a new phenomenon of attempting to falsify history. No historian should succumb to pressure to falsify history or to any modern trends to do so. Every historian should learn his knowledge is not “for sale” and with his knowledge comes honour and responsibility (Guláš).

It should focus on creating games. Really:) (Stanowski)

Certainly, familiarity with historical games and their case studies is important. Showing examples of historical games that accurately defend their historical authenticity, meaning the accuracy of the elements present in the game. Such as: architecture and construction, knowledge of the culture from a specific region of the world (music, language, food), weapons and tools, and the clothing worn by characters in the game. Similarly, showing examples of games that contain glaring errors but are considered historical games, such as incorrectly matched costumes for the period. Besides such knowledge, communication skills are important, meaning giving feedback as a historical advisor. Depending on who the collaboration would be with, whether a graphic designer or a game designer, a well-prepared brief with visual or textual examples

(which involves the ability to research on the internet) is, in my opinion, crucial. Successful communication, understanding, and supporting your historical knowledge with evidence (images, literature, etc.) greatly facilitate collaboration. Nothing verifies this better than practice (Krzywdzińska).

It should focus on equipping students with the skills necessary to effectively collaborate with game developers such as:

- – understand the role of historical consultants in the video game industry;
- – develop skills in historical research and its application to game design;
- – learn communication and collaboration techniques with game developers;
- – explore the balance between historical accuracy and creative storytelling;
- – gain practical experience through project-based learning and case studies;
- – basics of video game production (with focus on game design);
- – consumer insights (consumer research) (Gembicki).

Basics of game design theory, the usual or most typical workflows of gamedev studios to better understand how the games are made, when it's a particularly good or bad time for any input related to historical consultancy.

Study of successful games to showcase how good gameplay coexists with proper historical information (ANON-1).

1. Understanding the difference between historical games, and games based on/inspired by a given time. What are the benefits and educational chances in both of those types
2. A basic timeline of game production, and understanding of what can be changed at a given moment, what kind of information is relevant etc.
3. A basic ability to play different kinds of games, so the consultant can explore the game on their own and provide feedback
4. Ability to write short guidelines documents that underline crucial elements, interesting elements and possible inspiring elements for a given setting, period (ANON-4).

The curriculum should focus on two topics:

1. Knowledge of games, their main genres, and premises, so that the future consultant realizes they are assisting in an entertainment not an educational project, and should be able to recognize the type of gameplay they are dealing with.
2. Understanding the process of game creation and its specifics, so they know what will be required of them. And most importantly: to be able to make historical corrections without disrupting the game development process; to help rather than hinder by imposing ideas that do not fit the given type of gameplay. For example, the consultant should be familiarized with documentation types such as: Game Pitch, Design Doc, Art Book, Script, so they are not surprised by what they receive to read/correct (Komuda).

I think for historic consultants if something there could be some basics from game design, so they would understand how the cores of the games are working, maybe some training to bring some historic events into the screenplay for the computer game, or simplify some historical setup into setup for the video game (Adamčík).

Above all, it should include a rich practical segment 1. from the field of planning, implementation and production of the game: allowing you to learn about the real, not idealized behind-the-scenes of the creation of the game.

It should show market conditions: equally different types of game production, subcontracting and implementation of services from side scopes: implementation of prototypes, multi-stage testing of games, inter-scope consultations, negotiations with publishers, principals. It should include classes on client-customer, subcontractor-principal communication. Such a course should allow the participant to enter the market without being unaware of the realities of the field to be dealt with (ANON-5).

A curriculum uniting all these recommendations would:

1. Retain the standard learning outcomes of a historian: researching, critical evaluation, proper citing and documentation, knowledge of both material and intangible culture, etc.
2. For gamedev-related competences, the programme should have a strong practical component, in which student teams design and develop historical game projects, getting hands-on experience in various creative roles. In terms of knowledge, they should learn about game genres, game market, and multiple case studies.
3. Specifically for histgameconsulting competences, students should practice working solely in the role of historical consultants for another team. The key tasks should include: converting historical materials (textual, visual, numerical) to useful documents and resources; reviewing and giving feedback to game content created by the team; quick-searching and fact-checking details as requested by team members.

Conclusion

It is deceptively simple to divide the competences of histgameconsultants in two areas: the historian's and the game developer's. However, the contact zone between them may be seen as a third specialised area. In the three-fold model:

1. the historian's classic competences include knowledge and understanding of historical periods, as well as skill related to research, criticism of sources, writing, citing, publishing, as well as teaching history (see *Research* and *Information* in section 2);
2. the game-focused competences include knowledge of the game development process, game genres and game market, familiarity

with many cases of games (not only historical), and hands-on experience with game projects and use of related software as well as project management tools (see *Games and Communication* in section 2);

3. the histgameconsulting competences include the conversion of historical information to multiple types of reference resources and game design documentation; quick and efficient feedback and corrections to created game content; and the willingness to balance and compromise historical accuracy for the sake of gameplay (see *Visuals and Feedback* in section 2).

The most common problem in histgameconsulting is miscommunication between historians ignorant of game-making and game developers ignorant of history. A university curriculum for historians that includes practical classes in game development should eliminate this problem. In our research project, the examination of survey results, carried out across three papers by Mochocki and Kot, has directly informed a proposal for such a curriculum envisioned in the Polish academic environment (Pigulak, Gdaniec, Wasiak, 2024), which in turn is followed with a more detailed syllabus and teaching guidelines in: Gdaniec et al., 2024. All these publications are collected in this special issue.

Literature

Collewijn, M. (2015). *Wargames: History in and of (Computer) Wargames*. University of Amsterdam: unpublished MA Thesis. Online: <<http://historyingames.com/wp-content/uploads/2017/04/Thesis-Maarten-Collewijn-EN.pdf>>.

Copplestone, T.J. (2017a). But That's Not Accurate: The Differing Perceptions of Accuracy in Cultural-heritage Videogames between Creators, Consumers and Critics. *Rethinking History*, 21(3), 415–438. Online: <<https://doi.org/10.1080/13642529.2017.1256615>>.

Copplestone, T. J. (2017b). Designing and Developing a Playful Past in Video Games. In: A.A.A. Mol, C. E. Ariese-Vandemeulebroucke, K.H.J. Boom, A. Politopoulos (eds.), *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games* (pp. 85–98). Leiden: Sidestone Press.

- Copplestone, T., Dunne, D. (2017). Digital Media, Creativity, Narrative Structure and Heritage. *Internet Archaeology*, 44(2). Online: <<https://doi.org/10.1141/ia.44.2>>.
- Gdaniec, E., Wasiak, P., Janicki, A., Możejko, B., Świętosławski, W., Odorowicz, B. (2024). Historical Game Consulting: A Modular Syllabus. *Homo Ludens*, 17(1/2024), 181–226.
- Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 17(6), 839–842. Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120221119268>>.
- Mochocki, M., Kot, Y. I. (2024). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. *Homo Ludens*, 17(1), 31–60.
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych. Perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 17(1), 109–132.
- Sabin, P. (2016). Wargames as an Academic Instrument. In: P. Harrigan, M. G. Kirschenbaum (eds.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming* (pp. 421–437). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Online: <<https://doi.org/10.7551/mitpress/10329.003.0044>>.
- University of Groningen (2024). History and Heritage Consultancy. *University of Groningen*. Online: <<https://www.rug.nl/masters/history-and-heritage-consultancy>>.

Popular Internet sources

- Contreras, R. (19 January 2023). The History Behind “Pentiment” According to Its Consulting Historians. *Vice*. Online: <<https://www.vice.com/en/article/dy7bky/the-history-behind-pentiment-according-to-its-consulting-historians>>.
- Loroff, R. (2024). Award-winning Video Game from Lawrence Grad, “Fallout” Director, Has Roots in the School. *Post Crescent*. Online: <<https://eu.postcrescent.com/story/news/education/2024/05/28/pentiment-video-game-made-with-help-of-lawrence-faculty-alum/73686659007>>.
- RBARTRA (1 May 2019). What Do You Actually Do?! Episode 11: Nicholas Gliserman, Historical Advice for Video Games. *University of York*

Careers and Placements. Online: <<https://uoycareers.blog/2019/05/01/what-do-you-actually-do-episode-11-nicholas-gliserman-historical-advise-for-video-games>>.

Roy, G. (10 December 2019). Designing an Undergraduate Course in Historical Game Studies: Interview with Thierry Robert. *Play The Past*. Online: <<http://www.playthepast.org/?p=6604>>.

Roy, G. (12 December 2019). Designing an Undergraduate Course in Historical Game Studies: Interview with Julien Bazile. *Play The Past*. Online: <<http://www.playthepast.org/?p=6633>>.

Saga, M. (7 October 2015). What It's Like to Be an Architectural Consultant for "Assassin's Creed II" (transl. M. Valletta). *ArchDaily*. Online: <<https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii>>.

Date of access to the internet sources used in the text: 24 September 2024.

Dr. habil. Michał Mochocki – culture and literature scholar, associate professor at the Faculty of History, University of Gdańsk. Writer and historical consultant at the False Prophet game studio, author and researcher of historical role-playing games.

Yaraslau I. Kot, PhD – games, law and ethics scholar, lecturer at the School of Digital Technologies, Tallinn University. Game designer and narrative designer, Head of Business Development at Playcus game publisher. Cofounder of EduHaven and BelGameDev.

Konsultanci historyczni w branży gier wideo w Europie Środkowo-Wschodniej. Część 2: budowanie kompetencji

Abstrakt: Jest to trzeci artykuł z projektu *Konsulting historyczny gier*, prowadzonego przez Polskie Towarzystwo Badania Gier z dofinansowaniem z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych. Bazuje na ankiecie online przeprowadzonej wśród 16 profesjonalistów, którzy pracowali nad grami wideo jako konsultanci historyczni lub jako deweloperzy współpracujący z takimi konsultantami. Ze względu na ukierunkowanie na Europę Środkową i Wschodnią ankieta obejmuje respondentów, którzy pracowali dla studiów gier w Polsce, Czechach, Słowacji, Ukrainie, Białorusi i Serbii. Artykuł zbiera oczekiwania i rekomendacje dotyczące budowania kompetencji istotnych w pracy historyka – konsultanta gier. Obejmuje to polecane narzędzia, metody i umiejętności, a także ogólniejsze refleksje z perspektywy wielo-

letniego doświadczenia. W końcowej części artykuł omawia propozycje programowe dla formalnego kursu z konsultingu gier dla studentów historii.

Słowa kluczowe: gry historyczne, groznawstwo, produkcja gier, historia, dziedzictwo, konsulting

.....

Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście

Historical Consulting for Analog Games in Poland and in Context

Jerzy Szeja, Michał Mochocki

University of Gdańsk
jszeja@pro.onet.pl | ORCID 0000-0002-6614-0466
michal.mochocki@gmail.com | ORCID: 0000-0001-5679-9219

Abstract: This is the fourth paper from the *Historical Consultancy for Games* project run by GRAP with grant funding from CRPK in Poland. It studies the practices and typical skill sets of historical consultants working on analogue games — most notably, board games. One half of the paper is an overview of state-of-the-art knowledge on historical consulting in non-digital games on the international market, as it can be traced from the (relatively sparse) information in academic papers and in official materials released by game publishers and developers. The second half of our text is a summary of in-depth interviews conducted by us with seven professionals working as historical consultants and/or with historical consultants on the production of history-themed games in Poland.

Keywords: historical consulting, analog games, board games, history, historical, tabletop games

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2024.17.4 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 2 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 2 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

1. Wstęp

W tematycznych (tj. nieabstrakcyjnych) grach planszowych historia i dziedzictwo są ważnym tematem od – nomen omen – wieków. Zanim zaistniał komercyjny rynek rozrywkowy, gry o tematyce historycznej były publikowane w celach edukacyjnych i wychowawczych, co dziś nazwalibyśmy edukacją patriotyczną albo propagandą polityczną. Przykłady takich produkcji – na tle polityczno-historycznego kontekstu ich powstania – znakomicie omawiają Flanagan i Jakobson w *Playing Oppression* (2023). Według autorów przełomem był tu schyłek XVIII wieku, gdy rozwój uprzemysłowionego rynku na produkty rozrywkowe i adresowane do dzieci otworzył w Europie Zachodniej drogę planszówkom edukacyjnym, jak brytyjska *The New Game of Human Life* z 1790, będąca kolejną z licznych wersji znanej od XVI stulecia *Gry w gęś* (Flanagan, Jakobsson, 2023, s. 29–30). Już rok później nadeszła historyczno-polityczna *Jeu de la révolution française* [*Gra Rewolucji Francuskiej*] z 1791 roku, zamówiona przez rewolucyjne władze dla zohydzenia historii przedrewolucyjnej i promocji nowego porządku (tamże, s. 33–34). *Los Insurgentes* z 1891 z Meksyku ukazuje narodowych bohaterów walki o niepodległość (tamże, s. 34–36). Do tej kategorii należą też pierwsze polskie edu-planszówki, tworzone dla edukacji historyczno-patriotycznej dzieci w okresie porozbiorowym. Kabacińska-Łuczak wymienia tu m.in. loteryjne gry *Zabawa Polki z synami* Konstancji Biernackiej z 1821 i *Z dziejów polskich* Józefa Gackiego z 1827 oraz wersję *Gry w gęś – Assarmot* z 1830, stworzoną przez Klementynę z Tańskich Hoffmanową (tamże, s. 105–112).

Popularność historii jako tematu planszówek nie zmalała przez następne 200 lat, o czym świadczy statystyka z 2012 roku, według której aż 65 procent planszówek z kategorii eurogier jest o historii (Woods, 2012, s. 107–108). Nader często o historii kolonialnej, jak podkreślają Flanagan i Jakobsson (2023, s. 89). A mowa tu tylko o grach typu euro czy – jak wolą ci autorzy – o „współczesnych planszówkach” („*modern board games*”), charakteryzujących się skomplikowanym zarządzaniem zasobami i potencjałem myślenia strategicznego, a które adresowane są do osób grających w gry regularnie (tamże, s. 4). Można z powodzeniem założyć, że gry bitewne (wargaming), polegające na rozgrywaniu

walk między oddziałami i armiami, mają jeszcze wyższy procent settingów historycznych niż wspomniane 65 procent gier typu euro.

W niniejszym artykule zajmujemy się jednym wycinkiem tworzenia analogowych gier historycznych: rolą historyków-konsultantów. W pierwszej części przyglądamy się funkcjonowaniu takich konsultantów na zagranicznym rynku planszówkowym. W drugiej części przedstawiamy sytuację na rynku polskim widzianą przez pryzmat naszych wywiadów z twórcami takich gier. W końcowej sekcji formułujemy wnioski i podsumowania, m.in. prezentujemy listę typowych zadań realizowanych przez historyków-konsultantów gier.

2. Konsulting historycznych gier planszowych za granicą

Skoro historia w planszówkach jest codziennością, można się spodziewać, że zatrudnianie historyków-konsultantów nie należy do rzadkości. I rzeczywiście – przeglądając materiały promocyjne i wywiady z twórcami losowo wybranych gier historycznych z ostatniej dekady, regularnie znajdujemy informacje o konsultantach merytorycznych. Nie tylko informacje – także wyrazy uznania i podkreślenie projakościowej roli ich pracy.

Na przykład na stronie wydawców *Battle for Byzantium* widzimy nazwiska i stylizowane grafiki przedstawiające sylwetki członków zespołu (Byzantine Time Traveller, n.d.). Jest tam CEO/Creative Director, trójka artystów-grafików oraz konsultantka historyczna Nilay Tokaoglu (aczkolwiek zauważamy, że konsultantki brakuje na liście twórców gry w dziale „Full Credits” na portalu BoardGameGeek). Z kolei Green Feet Games, producent *The Pirate Republic: Africa Gambit*, większość tekstu promocyjnego w „Game Overview” poświęca roli Helen Hollick – pisarce powieści historycznych, na której prozie ma się opierać część fabuły gry i która pełni funkcję *lead historical consultant* (The Green Feet Games, 2024). Firelock Games, ogłaszając nowy poradnik malowania modeli okrętów w *Oak & Iron*, gwarantuje graczom maksymalną wierność historyczną wyglądu okrętów dzięki konsultantowi historycznemu nazwiskiem Benerson Little. Znaczenie konsultingu dla jakości produktu podkreśla także opis gry *Ice Age* (2016) na portalu BoardGameGeek (n.d.). Poświęcono temu aż trzy z dziesięciu wierszy tekstu: „Oprócz dokładnego researchu

na temat folkloru, mieliśmy bardzo dobrego nieoficjalnego konsultanta historycznego, bogatego w wiedzę teoretyczną na temat sztuki wojennej i znającego praktykę wojowania w tamtym okresie – i naprawdę słuchaliśmy jego rad. Dzięki temu system walki jest sensownie realistyczny i grywalny” (tłum. M. Mochocki). Z bliższego nam rynku białoruskiego przykładem historyka-konsultanta jest Alaksiej Kajrys od gry *Powstańcy* o powstaniu styczniowym (Belsat, 2023).

Konsulting może także spotkać się z uznaniem recenzentów. Np. Table for ONE, recenzując *Nights of Fire: Battle for Budapest*, wymienia z nazwiska konsultanta historycznego (Zsombor Zeöld). Co więcej, recenzent wyraża pochwałę pod adresem wydawcy (Mighty Boards) i wszystkich zaangażowanych za odpowiednio solidne i rzetelne podejście do trudnego tematu, m.in. za przypisy historyczne i włączenie w grę materiałów źródłowych, takich jak archiwalne fotografie. Widać, że dla tego recenzenta rzetelność w odwzorowaniu realiów historycznych jest ważnym kryterium w ocenie jakości.

W przypadku gier ukazujących inne kraje i obce kultury często zatrudnia się konsultantów właśnie stamtąd. Konsultantką dla amerykańskich twórców *Vijayanagara: the Deccan Empires of Medieval India* była prof. Aparna Kapadia (Spagnolie, 2024) – historyczka z Williams College w USA, ale pochodząca z Indii i częściowo tam wykształcona (<https://history.williams.edu/profile/ak16/>). Włoscy twórcy gry *Cangaceiros* oprócz konsultanta historycznego z Włoch (Marco Vassallo) pracowali z konsultantką kulturową (Marta de Carvalho) z Brazylii, a także z brazylijską ambasadą w Rzymie. W wywiadzie dla *Off Shelf* autorzy gry wspominają, że brazylijscy ambasador i attache kulturalny odnieśli się do gry z wielkim entuzjazmem. W ambasadzie odbyło się specjalne wydanie z okazji wydania gry, a następnie przez miesiąc eksponowano galerię grafik z gry, która stała się najczęściej odwiedzaną wystawą w tej ambasadzie (Obenour, 2024).

Rola Marty de Carvalho i brazylijskich dyplomatów stanowi przykład konsultacji kulturowej, którą można także nazwać inkluzywnościową. Coraz częściej występuje ona obok – albo zamiast – konsultacji z historykiem akademickim. Jest to element polityki DEI (Diversity, Equity, Inclusion), coraz powszechniej wdrażanej w firmach w krajach anglosaskich i nordyckich – w tym w wydawnictwach gier planszowych (mówią

o tym np. Leah, 2019; Wehmeyer, 2022). Zakres DEI jest znacznie szerszy niż tematyka historyczna, niemniej jednak gry historyczne znajdują się w jej obszarze. Inkluzywnościowe postulaty DEI wymagają zaangażowania osób reprezentujących daną kulturę/społeczność przynajmniej jako konsultantów, a najlepiej jako współtwórców produktów medialnych (LaPensée, 2016), w których historia tej społeczności ma być przedstawiona. W przypadku gier (w tym gier planszowych) jednym z najsilniejszych oczekiwań ostatnich lat jest dekolonialne/antykolonialne podejście do projektowania, którego naukową podstawę daje nurt *postcolonial game studies* (np. Mukherjee, Hammar, 2018; Loban, 2024; Mochocki, 2024). Jednak znakomita większość tego nurtu zajmuje się krytyką elementów kolonializmu w grach uznawanych za przykłady negatywne. Znacznie mniej prac prezentuje konstruktywne i praktyczne rozwiązania oraz studia przypadku (jak np. LaPensée, 2016). Dlatego bezcennym źródłem wiedzy o teoretycznych i praktycznych rozwiązaniach antykolonialnych w grach planszowych jest rozdział ósmy w Flanagan i Jakobsson (2023), dla którego dobrym uzupełnieniem w zakresie *wargames* będą Suckling (2024; 2025, rozdział dwudziesty trzeci) oraz Gonzalo-Iglesia (2024).

Zaskoczenie przynosi nieobecność *histgameconsultingu* (termin zapożyczony z anglojęzycznych publikacji z naszego projektu) w kluczowych publikacjach książkowych, które analizują bądź przedstawiają proces tworzenia gier analogowych. Można by sądzić, że skoro większość gier planszowych ma związek z tematyką historyczną, to sporo miejsca poświęcą temu podręczniki tworzenia gier oraz naukowe studia nad tworzeniem gier. Jest jednak inaczej. Przeszukaliśmy następujące pozycje: Shipp (2024) *Thematic Integration in Board Game Design*, Slack (2023) *The Board Game Designer's Guide to Getting Published*, Germaine i Wake (2023) *Material Game Studies: A Philosophy of Analogue Play*, Calleja (2022) *Unboxed: Board Game Experience and Design*; Booth (2021) *Board Games as Media*, Engelstein (2021) *Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game*; Selinker (2018) w polskiej edycji: *Poradnik projektowania gier planszowych*, Arnaudo (2018) *Storytelling in the Modern Board Game*; Booth (2015) *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. We wszystkich gry historyczne są wspomniane tylko marginalnie, próżno w nich szukać rozdziału czy choćby dłuższej sekcji, w której poświęcono by dłuższą refleksję zagadnieniu gier historycznych. Refleksję taką znajdziemy

dopiero w książkach, które grom historycznym są poświęcone w całości – ale te są zdominowane przez gry cyfrowe. Jak dotąd pogłębione analizy historycznych planszówek znaleźliśmy w czterech książkach: *Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games* (Suckling, 2025), *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games* (Mochocki, 2024), wyżej wspomnianej Flanagan & Jakobsson (2023) i niepublikowanej pracy doktorskiej *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games* (Sterczewski, 2023); parę artykułów z postkolonialną krytyką planszówek zawiera też seria *Analog Game Studies*. Jednak i tam nie znajdziemy wiedzy o pracy historyków-konsultantów – oprócz konsultantów kulturowych/inkluzywnościowych w rozdziale ósmym pracy Flanagan i Jakobssona. Być może zmianę przyniesie nadchodząca pozycja *Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators* (McCall, 2026).

Inaczej wygląda to w projektowaniu gier edukacyjnych, czy też szerzej patrząc – gier poważnych/stosowanych. Tu rola eksperta merytorycznego jest oczekiwanym standardem (Morgan, 2023, s. 32; Kalmpourtzis, 2019, s. 237). Warto jednak zaznaczyć, że w przypadku gier historycznych tworzonych w celu edukacyjnym często takim ekspertem nie jest historyk-badacz, lecz nauczyciel historii, od którego nie oczekuje się specjalistycznej wiedzy o danej epoce, ale znajomości szkolnej podstawy programowej i określonych efektów uczenia się. Podobne zastrzeżenie należy się poważnym grom stosowanym do szkolenia personelu wojskowego czy zarządzania kryzysowego. Nawet jeśli są osadzone w scenerii historycznej, kluczowym ekspertem-konsultantem będzie nie historyk, lecz szkoleniowiec od strategii, taktyki, logistyki, dowodzenia lub ekspert od technologii. Takich właśnie ekspertów – wojskowych – wspominają publikacje groźnawcze na temat planszowego (np. Lowood, 2016, s. 89) oraz cyfrowego (Caldwell, Lenoir, 2016, s. 267) wargamingu. Z punktu widzenia naszego projektu w centrum uwagi jest konsulting realizowany przez ekspertów z wykształceniem historycznym, którego podstawą są kompetencje humanistyczne. Zakładamy, że konsulting edukacyjny oparty o kompetencje pedagogiczne, jak i konsulting militarny oparty o kompetencje techniczne i dowódcze mają inną specyfikę, stąd też zajmują mniej miejsca w naszych badaniach.

Jeśli chodzi o konsulting kulturowy/inkluzywnościowy, sprawa jest bardziej złożona. Z jednej strony znajomość kultur, dziedzictwa, mitologii

itd. mieści się jak najbardziej w kompetencjach humanistycznych absolwenta historii. Konsultację historyczną i inkluzywnościową może realizować ta sama osoba, czego przykładem jest Jade R. Rogers – konsultantka *World's Fair 1893* (Renegade Game Studios, n.d.). Z drugiej strony postulaty inkluzywności i dekolonizacji sięgają także dekolonizacji akademii i wiedzy akademickiej, w której uniwersyteckie archiwa jawią się jako narzędzia opresji, hegemonii, imperializmu i kolonializmu. W tym ujęciu wykształcenie historyczne staje się wręcz antykwalfikacją do roli konsultanta kulturowego, gdzie zamiast naukowego dystansu oczekuje się zaangażowanej perspektywy pochodzącej od autentycznego przedstawiciela danej kultury, a zamiast oficjalnie wyprodukowanej wiedzy historycznej – żywej pamięci o przeszłości przekazywanej sobie wewnątrz społeczności (Loban, 2024). Historyk powinien więc być konsultantem inkluzywnościowym tylko w imieniu grup, do których się osobiście zalicza.

3. Konsulting historycznych gier planszowych w Polsce

Autorem tej części artykułu jest Jerzy Szeja, który podsumowuje swoje rozmowy z twórcami i konsultantami analogowych gier historycznych w Polsce. Oto ich nazwiska i sylwetki zawodowe, a także informacje o przeprowadzonych rozmowach i ankietach:

3.1. Ankieta poprzedzona rozmową na czacie:

- Wojciech Rzadek.
- Autor i współautor kilkudziesięciu gier. Wielokrotny zdobywca Pucharu Mistrza Mistrzów (konkurs mistrzów gry – RPG). Pracownik, właściciel i współwłaściciel kilku firm produkujących m.in. gry planszowe. Animator środowiska growego.
- Przykładowe tytuły, których był autorem: *Kod Krakowa*, *W pustyni i puszczy*, *Świtez, Robak*, *Kangurek Kao*, scenariusz *Dziedzictwo Tatr* (do systemu RPG *Zew Chtulhu*), który znalazł się w dodatku *Horror w Tatrach*.

3.2. Ankieta poprzedzona rozmową na czacie:

- Tomasz Łomnicki.

- Współtwórca larpów historycznych w ramach prac Pospolitego Ruszenia (m.in. *Projekt Demokracja* i larpy osadzone w czasach Rokoszu Zebrzydowskiego, a także *Gra o Tron* – larpy dla Muzeum w Kutnie). Rekonstruktor historyczny, specjalista z zakresu ubioru XVII-wiecznego.

3.3. Długa rozmowa telefoniczna, z której sporządziłem wyciąg (poprzedzona rozmową na czacie):

- Konrad Sosiński.
- Właściciel Wargamera. Rekonstruktor historyczny.
- Autor i współautor kilkudziesięciu tytułów i dodatków pozostających do dziś w ofercie Wargamera, współautor innych tytułów (w większości bitewniaków).

3.4. Wideorozmowa, z której sporządziłem wyciąg (poprzedzona rozmową na czacie):

- Filip Miłtuński.
- Dyrektor kreatywny w Lucky Duck Games, poprzednio w Grannie, tworzył gry własne i na zamówienie (m.in. dla Muzeum Powstania Warszawskiego, IPN, wydawnictwa Egmont). Założyciel warszawskiej grupy autorów i testerów gier Monsoon Group.
- Wybrane tytuły: *Mali Powstańcy: Warszawa 1944*, *Magnum Sal*, *Mare Balticum*, *Kurierzy*, *Łazienki Królewskie*, *Capital*.

3.5. Ankieta oraz dłuższa rozmowa telefoniczna, z której sporządziłem wyciąg:

- Adam Kwapiński.
- Jeden z najbardziej znanych i cenionych polskich twórców gier planszowych (i innych). Był doktorantem w Zakładzie Metodologii Historii UMCS. Współautor koncepcji zajęć o grach dla studentów historii.
- Autor światowego sukcesu komercyjnego – gry *Nemesis*. Inne gry: *W Zakładzie*, *Lubelski Lipiec '80*, *Teomachia*, *Sigismundus Augustus*, *Veto*, *Dark Ages*, *Lords of Hellas*, *Terakotowa Armia*, *Literaci Lubelszczyzny*, *Lords of Ragnarok*, *First to Fight*, *Odbudowa Warszawy 1945–1980*, *Bohaterowie Wyklęci*, *Lublin 1317–2017*, *Legendy Lubelskie*.

3.6. Ankieta poprzedzona rozmową na czacie:

- Łukasz Wrona.
- Własna firma tworząca gry historyczne Projekt Rekreitor, współinicjator stowarzyszenia Pospolite Ruszenie. Autor i współautor kilkudziesięciu gier różnego typu. Przykładowe tytuły:
 - *Obwiąż się!*, Armenian Foundation, 2022 – gra edukacyjna o tkaniu i sprzedaży pasów kontuszowych w realiach drugiej połowy XVIII wieku;
 - *Sekrety uczonego*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2022 – gra karciana o życiu i twórczości Macieja Miechowity;
 - *Na czambuły!*, Muzeum Kresów w Lubaczowie, 2022 – gra wielkoformatowa o wyprawie Jana Sobieskiego w 1672 roku;
 - *Chocim. Potęga husarii*, Pospolite Ruszenie, 2020 – duża gra planszowa odtwarzająca walkę militarną i polityczną podczas oblężenia obozu chocimskiego w 1621 roku. W 2021 roku została wydana ukraińska wersja gry (Instytut Polski w Kijowie);
 - *Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019*, Pospolite Ruszenie, 2021 – wieloosobowa symulacyjna gra planszowa o geopolityce i polityce zagranicznej państw europejskich;
 - *Intermarium*, Fundacja Jagiellońska, 2018 – wieloosobowa symulacyjna gra planszowa o dwudziestoleciu międzywojennym;
 - *Wiarusi*, Muzeum Zamek Opalińskich w Sierakowie, 2022 – gra RPG osadzona w realiach napoleońskich;
 - *Jaxa RPG*, Muzeum Ziemi Miechowskiej, 2023 – gra fabularna o polskich krzyżowcach i pielgrzymach epoki średniowiecza;
 - Projekt larpowy *Barska: Zawiąż Konfederację*, Pospolite Ruszenie, 2018;
 - *Semper Fidelis. Bitwa o Lwów 1918-1919*, Wydawnictwo Wysoki Zamek i Instytut Pamięci Narodowej, 2017 – strategiczna gra planszowa o walkach miejskich we Lwowie;
 - *Germania Magna: Border in Flames*, Phalanx (UK), 2017 – gra karciana o najazdach barbarzyńców na Imperium Rzymskie (gra w wersji angielskiej);
 - *Kacper Ryx i Król Żebraków*, Wydawnictwo Jama, 2015;
 - *Gas Age. Epoka Gazu*, Muzeum Gazownictwa w Paczkowie, 2021 – wieloosobowa gra planszowa o zarządzaniu miejskimi gazowniami w XIX wieku;

- *Wspólny Front*, Fundacja Wolność i Demokracja, 2020 – gra wielkoformatowa o wojnie polsko-bolszewickiej;
- *Piekło okopów*, Wydawnictwo ALTER, 2015 – taktyczna gra planszowa o walkach okopowych na froncie zachodnim I wojny światowej;
- *Cesarski agent i Żywią i bronią* – gry terenowe dla Muzeum Zamek Opalińskich w Sierakowie, kolejno o mobilizacji wojsk koronnych pod Chocim w 1621 roku i tworzeniu wojska polskiego w 1806 roku w Wielkopolsce;
- *Zjazd Alchemików* – larp dla Muzeum Zamek w Oświęcimiu w 2017 roku.

Mimo że wśród przepytanych twórców gier planszowych nie brakuje absolwentów studiów historycznych, z których część ma na koncie nie tylko prace naukowe, ale też teoretyczne z zakresu dydaktyki oraz pracę ze studentami, żaden z rozmówców nie uznaje prymatu historii (tj. wdrażania aktualnej wiedzy historycznej) nad medium (czyli nad grami wszelkiego typu). Aspekt odwzorowania historii zawsze jest drugorzędny: by grać, trzeba chcieć grać. Dzieje się tak nawet w grach zamawianych przez instytucje profesjonalne, w tym agendy państwowe mające w swoich celach statutowych szerzenie rzetelnej wiedzy historycznej (muzea, uczelnie, IPN). Respondenci uznają, że podstawową wartością gry jest zabawa. Dana gra nienastawiona na cele ludyczne nie wytrzyma konkurencji, choćby była istotnie tańsza od produktów typowo komercyjnych: czas graczy i ich przyjemność są najistotniejsze. Jeśli kogoś interesuje sama historia, sięga po profesjonalne opracowania – zwłaszcza, że do korzystania z nich nie trzeba odpowiedniej liczby uczestników (graczy). Gra może czegoś nauczyć, ale najpierw musi zainteresować jako zabawa. Składniki historyczne mogą – a w niektórych tytułach nawet muszą – być na wysokim poziomie, ale najpierw liczy się sama przyjemność z uczestnictwa. Od pewnego poziomu kompetencji twórcy zaczyna się możliwość przekładania danych historycznych na mechanikę, ale i z tego aspektu wynika, że to jedna i ta sama osoba musi posiadać odpowiednią wiedzę oraz kompetencje w tworzeniu gier. Zewnętrzny konsultant tu niewiele pomoże. Równie ważna co mechanika jest też sama opowieść – dużo łatwiejsza do implementacji.

Powyższe wnioskowanie oraz szczegółowa analiza wywiadów z uznanymi twórcami nakazuje postawić tezę, że na aktualnym etapie rozwoju rynku gier planszowych w Polsce zapotrzebowanie na konsulting ze strony absolwentów studiów historycznych jest minimalne. Nie zwiększy tego zapotrzebowania wiedza o grach ze strony absolwentów odpowiedniej specjalizacji na studiach, ponieważ to profesjonalni twórcy gier taką wiedzą dysponują w stopniu zbyt przekraczającym poziom możliwy do osiągnięcia samym kursem uniwersyteckim. Istnieje pewna potrzeba konsultingu konkretnych treści szczegółowych przez wysokiej klasy specjalistów/naukowców zajmujących się tym konkretnym zagadnieniem historycznym.

Innymi powodami niskiego zapotrzebowania na konsulting historyczny gier planszowych są:

- stosunkowo niewielki rynek, co wymusza istotne ograniczenia budżetowe, ale też powoduje, że brak potentatów ciągle produkujących nowe gry, którzy potrzebowaliby profesjonalnych i częstych konsultacji; gry są tworzone głównie przez stosunkowo wąskie grono pasjonatów, którzy (jeśli idą w tematykę historyczną) sami mają odpowiednio wysoką wiedzę oraz kompetencje w doborze odpowiednich źródeł;
- wiele z gier to zamówienia ze strony instytucji państwowych związanych z propagowaniem wiedzy historycznej (jak muzea czy IPN), które oferują grono ekspertów; jeśli profesjonalny twórca gier tworzy dla nich jakiś tytuł, to od razu dysponuje odpowiednim zapleczem i częściej musi ograniczać eksponowanie wiedzy historycznej niż jej więcej potrzebować (szerzej o tych powodach – wyżej, w akapicie o prymacie medium gry nad aspektem historycznym);
- skoro mowa o instytucjach państwowych, odnotowujemy, że jeden z naszych rozmówców (którego nazwiska nie ujawniamy) raportuje negatywny przypadek zewnętrznego konsultingu historycznego do gry planszowej dla państwowej instytucji, który zakończył się zerwaniem umowy przez tę placówkę i niewypłaceniem 94 procent umówionego wynagrodzenia – mimo pełnej realizacji ze strony konsultanta.

Sądzę, że z przeprowadzonych badań wyłania się też istotny wniosek ogólny wiele mówiący o naszej kulturze jako całości. Dla mnie jako

dla kulturoznawcy oraz humanisty specjalizującego się oprócz wiedzy o grach w teorii i krytyce literackiej kwestia ta żywo przypomina sytuację literatury. Beletrystyka historyczna podobnie rzadko potrzebuje konsultacji ze strony zawodowych historyków. Częściej z niej korzystają renomowani i samoświadomi twórcy (w Polsce takimi przykładami są Olga Tokarczuk i Szczepan Twardoch) oraz ambitne wydawnictwa. Niemniej jednak i w tym zakresie chodzi o kwestie szczegółowe – wychodzące poza poziom kursu uniwersyteckiego.

Literaci początkujący lub nastawieni na komercję mało dbają o szczególną wierność historii. Czasem zdarza się profesjonalista – autor i to on zwykle najlepiej się zna na przedstawianych w dziele czasach i tylko sporadycznie potrzebuje w tym konsultacji, ponieważ – mając już szeroką wiedzę specjalistyczną – potrafi znaleźć odpowiednie źródła lub opracowania. Dobrym przykładem jest dr Anna Brzezińska, autorka bestsellerowych cyklów fantasy oraz dobrze przyjmowanych powieści historycznych.

Również w aspekcie odbiegania od wiedzy historycznej widzę sporo podobieństw między literaturą a grami planszowymi. Twórca gier z góry odrzuca wszystko, co nie polepsza zabawy, a autor – co nie zgadza się z zakładaną wymową ideową lub celem, jakim jest popularność dzieła (zwykle tożsama z celem komercyjnym). W naszej literaturze chyba najbardziej wymownym przykładem są powieści historyczne Henryka Sienkiewicza, ale w literaturze innych krajów nie brakuje odpowiedników naszego noblisty, choć może nie zawsze tak utalentowanych i kontrowersyjnych.

Pewnym wyjątkiem od powyższej zasady prymatu gry nad odwzorowaniem historii są niektóre z tzw. bitewniaków, zwykle przyjmujących postać rozbudowanych gier wojennych, w których stosuje się figurki reprezentujące oddziały lub pojedynczych wojowników. W części takich zabaw (można pokusić się o twierdzenie „z obserwacji naocznej” – nieoparte stosownymi badaniami – że jest to istotna mniejszość dostępnych na rynku tytułów) wierność historii jest równie ważna co zabawa. Dzieje się tak, ponieważ istotą tej części bitewniaków jest ukazanie konkretnych oddziałów historycznych wraz z zasadami ich użycia na polu walki. Jednak również tutaj są pewne różnice spowodowane koniecznością zbilansowania stron konfliktu: gra dąży do wyrównania szans graczy, co

przecież w rzeczywistych konfliktach wojennych zdarzało się rzadko. Niemniej jednak tego typu zabawy nie muszą zbytnio odchodzić od wierności aktualnej wiedzy: to same konflikty zbrojne (a zatem historia) miały wbudowane mechanizmy wyrównywania szans – oddziały o obniżonej wartości (np. z powodu zmian technologicznych) były w historycznych armiach zastępowane tymi lepszymi (w dowolnym sensie – czasem tylko finansowym) lub strony konfliktu, które było na to stać, wynajmowały wojska zaciężne. A słabsi lub mniej majątni próbowali zastąpić mankamenty motywacją. Nb. w bardzo wielu bitewniakach istotnym parametrem oddziałów jest ich morale. Tylko sporadycznie strona istotnie słabsza porywała się na konflikt z mocniejszą – jak polscy powstańcy styczniowi.

W tym typie bitewniaków wiedza, jaką trzeba zgromadzić, musi być na tak wysokim poziomie merytorycznym, że wyprodukowane teksty (i zamieszczone np. w *rulebooks*) stoją na poziomie porównywalnym z opracowaniami specjalistów–naukowców. Zdarza się, że w swojej kategorii (np. w historii wojskowości) w wypadku niektórych typów oddziałów w danej epoce publikowane treści są najlepszymi materiałami, z których może skorzystać nawet profesjonalny historyk akademicki. Oznacza to, że autorzy książek z zasadami gry i projektanci ilustracji czy figurek muszą już na wstępie dysponować bardzo dobrą wiedzą historyczną. Są też z reguły pasjonatami danego problemu/zakresu/epoki oraz przed rozpoczęciem tworzenia gry starają się zdobyć wszystkie najważniejsze źródła na dany temat, by uwzględnić je w swojej pracy. W tego typu grach osoby zaproszone do konsultacji bardzo często stawały się pracownikami – współautorami poszczególnych pozycji.

Niemniej jednak różne serie czy wydania różnią się od siebie pod względem dokładności oddania problemu czy epoki. Poszczególne produkty dążą do maksimum w tym względzie, by zadowolić specyficznych klientów (graczy). Inne poprzestają na pewnym poziomie dokładności: to gry dla tych, którzy nie potrzebują aż tak głębokiej i rozległej wiedzy o wojskach oraz epoce, by się dobrze bawić. Osobną kategorią są gry bitewne w uniwersach fantasy.

Mimo powyższych rozbudowanych zastrzeżeń dotyczących specyficznego typu bitewniaków należy zaznaczyć, że znakomita większość twórców gier planszowych uznaje, iż to medium gry jest nadrzędne,

a warstwa historyczna co najwyżej służebna. Większość z nich to uznani na rynku twórcy gier, a ich wiedza historyczna stoi na poziomie profesjonalnym. Dopóki konkretne tytuły to dzieła głównie pojedynczych twórców, zewnątrzni konsultanci historyczni nie są tak potrzebni, jak w wielkich studiach produkujących gry komputerowe osadzone w przeszłości czy filmy historyczne.

Na zakończenie tej części projektu, już po sformułowaniu powyższych wniosków, Michał Mochocki przeprowadził rozmowę online z Jarosławem Andruszkiewiczem, CEO w firmie PHALANX, który łączy znajomość rynku polskiego z wieloletnim doświadczeniem funkcjonowania jako wydawca na rynku globalnym. Była to swoista meta-konsultacja, ponieważ odnieśliśmy się m.in. do wyników wcześniejszych rozmów z innymi praktykami. Andruszkiewicz był zaskoczony powszechnym – jak się wydaje w podsumowaniu – niedocenieniem roli zewnętrznego konsultanta-historyka. Zdaniem Andruszkiewicza wkład merytoryczny historyków-ekspertów jest bardzo ważny, stąd Phalanx rutynowo z nich korzysta. Wśród nich jest prof. Eric Pinzelli, specjalista od historii wojskowości i geopolityki, a zarazem były żołnierz francuskiej piechoty morskiej, który pisze dla PHALANX dołączane do gier notki historyczne. Andruszkiewicz wskazał też kluczowe obszary wiedzy historycznej, które najczęściej przydają się przy tworzeniu gier (nie tylko planszowych – PHALANX jest wydawcą *U-boat*, jednej z nielicznych historycznych gier hybrydowych): kostiumologia, historia wojskowości, historia gospodarcza, heraldyka, biografie, bronioznawstwo (najlepiej połączone z praktycznym doświadczeniem, np. treningów fechtunku). Wspomniał też cztery istotne umiejętności czy obszary pracy z materiałem historycznym:

1. opracowywanie wizualnych (graficznych) materiałów referencyjnych,
2. weryfikację detali wizualnych np. w kostiumach,
3. dostarczanie zestawów danych liczbowych na potrzeby mechaniki gry (np. danych z historii gospodarczej do symulacji systemów ekonomicznych lub parametrów technicznych pojazdów z historii wojskowości),
4. zdolność do spekulowania o możliwych scenariuszach historii alternatywnej i kontrfaktualnej, a w tym: oceny prawdopodobieństwa historycznego czyli „czy byłoby możliwe X”.

Dla uzupełnienia badań nad historycznymi grami analogowymi wspomniemy także o narracyjnych grach fabularnych (*tabletop RPG*). Historyczni konsultanci mieliby potencjalnie rację bytu przy tworzeniu opisów świata, które znajdują się albo w podręczniku głównym (np. w średniowiecznej *Ars Magica* i drugowojennych *Grey Ranks*) albo w oddzielnych książkach-settingach czy spin-offach, takich jak średniowieczna seria *Dark Ages* do uniwersum *World of Darkness*, czy liczne settingi do *Zewu Cthulhu* (np. *Cthulhu Regency* w Anglii czasów Jane Austen czy *Harlem Unbound* w amerykańskim Harlemie dwudziestolecia międzywojennego). Jednak nie każdy setting historyczny dba o historyczność. Mochocki (2021) wyróżnia cztery główne podejścia do konstrukcji takich światów: dominantą może być historia, ale też historyczna fikcja fabularna (*fabulation*). Mogą nią być też mity i legendy lub fantastyka literacka. W tym ostatnim przypadku sceneria bywa tylko quasi-historycznym tłem o roli dekoracyjnej, bez intencji rekonstruowania jakiegokolwiek wizji momentu historycznego. Jednak nawet w grach z dominantą historyczną lub fabularną trudno znaleźć konsultantów na liście płac. Wyjątkowa jest pod tym względem westernowa gra *Aces & Eights*, która umieszcza konsultantów-ekspertów na trzeciej pozycji – za autorami i redaktorami, a przed testerami i ilustratorami. Na listach „credits” w *Grey Ranks*, *Harlem Unbound*, *Cthulhu Regency* czy *Ars Magica* figurują co najwyżej podziękowania za recenzowanie, wskazanie błędów czy konsultacje – jednak nie ma pewności, czy dotyczy to konsultacji historycznej czy innej. Rzadko podręcznik informuje też o historycznych kompetencjach głównych twórców gry – tu wyjątkiem jest *Cthulhu Dark Ages* osadzony w anglosaskiej Brytanii. Chad Bowser we wstępie do drugiej edycji podkreśla, że jest historykiem specjalizującym się w dziesiątym stuleciu.

Jak to wygląda na polskim rynku? Trudno wyciągać ogólne wnioski z powodu znikomej liczby rodzimych RPG o tematyce historycznej (zob. Mochocki, Krawczyk, Mochocka, 2024). Więcej można powiedzieć, gdy uwzględnimy nie tylko podręczniki i settingi, ale również scenariusze pisane przez polskich autorów do gier zagranicznych. Tu na prowadzenie wysuwa się popularny *Zew Cthulhu*, do którego liczne publikacje wydaje w Polsce Black Monk Games. W sierpniu 2024 Michał Mochocki rozmawiał z dwójką autorów scenariuszy, Pawłem Jurgielem i Airis Kamińską,

na temat ich własnych doświadczeń oraz ogólnej sytuacji na rynku RPG-ów. Jurgiel publikował m.in. w zbiorze *Cienie Tatr*, którego scenerią są polskie Tatry w dwudziestoleciu międzywojennym i w czasach PRL, oraz w tomie *Warszawa: stracone miasto* osadzonym w stolicy w roku 1926. Kamińska także pisała do zbioru warszawskiego oraz do pozycji zatytułowanej *Miłość ci wszystko wybaczy?*, w której umieściła scenariusz w Gdyni roku 1932. Z wypowiedzi Jurgieła i Kamińskiej wyłania się podobny obraz. W polskiej produkcji RPG nie zatrudnia się zewnętrznych konsultantów historycznych, natomiast okazjonalnie twórcy materiałów zasięgają koleżeńskich porad u znajomych specjalistów. Bezwzględnie jednak dominuje samodzielne zdobywanie wiedzy o settingach historycznych, przy czym jest to przede wszystkim praca z materiałami źródłowymi z epoki (pamiętnikami, archiwami prasowymi, fotografiami) oraz korzystanie z materiałów popularnonaukowych. Znacznie rzadziej scenarzyści sięgają do naukowych opracowań. Inaczej wyglądała praca nad obszernym opisem świata do podręcznika *Dzikich Pól*, nad którym pracowali Jacek Komuda (historyk z wykształcenia) i Michał Mochocki (wówczas doktorant literaturoznawstwa). Dla nich naukowa historiografia była głównym źródłem wiedzy, zaś źródła z epoki – uzupełniającym.

Jurgiel i Kamińska zauważają, że za pisanie historycznych RPG z reguły biorą się osoby, które już mają pewną znajomość tamtej epoki, a często czują się osobiście związane z daną epoką czy regionem. Jurgiel z sentymentem pisał o historycznej Warszawie jako warszawiak. Kamińska sięgała po elementy historycznej kultury japońskiej jako japonistka; wspomina też o swoim scenariuszu syberyjskim, osadzonym wprawdzie w roku 2019, ale opartym na historii polskich zesłańców i o historyczną kulturę Jakutów. Sybiraczką była jej babcia, zaś w zakresie konsultacji kulturowej i językowej Kamińska korzystała z pomocy znajomej z Rosji. Z dobrą znajomością historycznych realiów mamy oczywiście do czynienia, gdy autorami są zawodowi historycy. Oprócz wspomnianego Jacka Komudy możemy wspomnieć Huberta Jankowskiego zaangażowanego w projekt grantowy „R.P.G. – Radość Patriotycznej Gry”, w ramach którego w roku 2020 powstał zbiór scenariuszy. Część fabuł była osadzona w Polsce wczesnopiastowskiej, część zaś w PRL. Dyplomowanych historyków znajdujemy także wśród twórców historycznych larpów – tu przykładami są Łukasz Wrona i Andrzej Pierzchała.

Brak profesjonalnych (tj. innych niż bezpłatne porady koleżeńskie) konsultacji historycznych w polskich RPG z pewnością ma również aspekt finansowy. Budżety narracyjnych gier fabularnych – zapewne nie tylko w Polsce – są zbyt małe, by zatrudniać ekspertów zewnętrznych wyłącznie do konsultacji merytorycznej. Jedynym sensownym rozwiązaniem jest zatrudnienie eksperta jako twórcy materiału: pisarza lub projektanta. Nawet w sytuacji hipotetycznej, gdyby cudownym zrzędzeniem losu był budżet na konsultantów zewnętrznych, Jurgiel i Kamińska nie rekomendowałyby tego rozwiązania. Pieniądze te woleliby przeznaczyć na działania produkcyjne – więcej materiału bądź lepszą grafikę.

4. Podsumowania i wnioski

Naszym głównym spostrzeżeniem jest rozbieżność między rynkiem polskim, który widzimy przede wszystkim oczami naszych rozmówców, a rynkiem międzynarodowym – widzianym głównie poprzez publikacje. Wygląda na to, że planszowe gry historyczne tworzone w Polsce i na polski rynek rzadko powstają przy wsparciu konsultantów. W przypadku gier zamawianych przez instytucje takie jak Instytut Pamięci Narodowej decyzja o zaangażowaniu oddzielnego historyka-konsultanta zapewne jest narzucona właśnie przez tę instytucję. Projektanci gier historycznych, nawet jeśli nie są historykami dyplomowanymi, czują się swobodnie w samodzielnym zdobywaniu materiałów i wiedzy historycznej. Nie jest to nic szczególnego – również w branży gier wideo w różnych krajach jest to często stosowany model (Collewyn, 2015; patrz także sąsiednie artykuły w niniejszym numerze): albo zadania firmowego historyka-researchera bierze na siebie jedna osoba (zwykle: game designer, narrative designer, writer albo creative director), albo historię zgłębia cały zespół kreatywny – każdy na swoim odcinku pracy. Szczególnie jest to, że w polskich realiach zdaje się to być model dominujący: projektant gry jest swoim własnym „konsultantem” czyli poszukuje wiedzy historycznej na własny użytek. Ciekawym wynikiem jest również to, że projektanci nie widzą potrzeby zmiany tego stanu rzeczy i nie widzą perspektyw dla szkolenia historyków do roli konsultantów przy planszówkach.

Z kolei na rynku anglojęzycznym praca konsultantów merytorycznych przy grach historycznych jest zjawiskiem powszechnym. Niemniej jednak raczej nie wypracowano powszechnie znanych praktyk, standardów czy procedur, z których można by wyłonić jakąś charakterystykę tej pracy jako profesji. 11 marca 2024 na forum BoardGameGeek padło następujące pytanie: „Cześć, będę pewnie potrzebować konsultanta historycznego do oceny paru koncepcji, ale niezbyt wiem, czego oczekiwać, jaki rodzaj umowy podpisać, jak określić oczekiwania. Zastanawiam się, czy mogę gdzieś znaleźć jakieś standardy dobrych praktyk, wzory umów, dokumentację oczekiwanych efektów, tego typu rzeczy?” (Amo; tłum. M. Mochocki) – i do dziś (a piszemy w sierpniu 2024) pozostaje bez odpowiedzi. My także skazani jesteśmy na ryzyko samodzielnych podsumowań. Z szeregu krótkich wzmianek rozproszonych po pracach badawczych, z naszych własnych rozmów z praktykami, jak i z opublikowanych wywiadów, recenzji i blogów branżowych wyłania się następujący obraz zadań historyka-konsultanta:

1. Objasnia realia i kontekst historyczny członkom zespołu.
2. Dostarcza konkretnych materiałów referencyjnych lub danych potrzebnych grafikom, pisarzom i projektantom mechaniki.
3. Wskazuje i koryguje błędy w powstającym materiale gry (np. językowe).
4. Ułatwia członkom zespołu samodzielne poszukiwanie źródeł, np. w archiwach czy bibliotekach.
5. Pisze popularnonaukową „wkładkę” informacyjną do gry przedstawiającą kontekst historyczny graczom¹. Taki tekst jest dołączony jako oddzielna ulotka czy broszurka albo wydrukowany w książeczce z instrukcją (parę przykładów z polskiego rynku omawia Sterczewski, 2023).
6. Zbliżając się do roli konsultanta kulturowego/inkluzywnościowego, zwraca uwagę zespołu na ryzyka i oczekiwania związane

.....

¹ Co do ostatniego punktu – warto wspomnieć, że autor tekstu edukacyjnego nie musi mieć czegokolwiek wspólnego z projektowaniem gry. Może po prostu pisać zwykły esej czy wręcz ulotkę propagandową dołączaną do gry wyłącznie na zasadzie kontekstowej. Sterczewski (2023, s. 126-127) zauważa, że w przypadku gry *7 dni Westerplatte* hurraoptymistyczno-pompatyczna narracja notki edukacyjnej, pisanej przez historyka z Muzeum Westerplatte, jest wręcz sprzeczna z wizją zaprojektowaną w grze.

z wykorzystywaniem określonego dziedzictwa kulturowego, reprezentacją grup mniejszościowych, jak i kontrowersjami wynikającymi z trwających sporów o historię i dziedzictwo.

7. Łącząc rolę konsultanta z rolą współtwórcy (*historian-developer* w terminologii Chapmana, 2016), może brać udział w projektowaniu mechaniki i fabuły gry, koordynować playtesty, a także pisać teksty będące komponentami gry – a nawet autonomiczne dodatki do gier, jak np. książkowe kampanie wargamingowe (np. Mark Barber; patrz: Hill, 2022).

Okazuje się – co raczej nie powinno być zaskoczeniem – że jeśli pominąć kwestie techniczne (jak drukowane broszurki w pudełku zamiast cyfrowych na ekranie), to zestaw działań konsultanta-historyka planszowego nie różni się od *histgameconsultingu* gier wideo, który omawiają Mochocki i Kot w sąsiednich artykułach w niniejszym numerze (aczkolwiek Sabin, 2016, s. 426 wyraża się krytycznie o jakości konsultingu planszowych gier bitewnych w porównaniu z cyfrowym wargamingiem). Dalsze spostrzeżenia, a także propozycje uwzględnienia kompetencji konsultingu gier w kształceniu historyków na polskich uczelniach, formułują Pigulak, Gdaniec i Wasiak (2024) na kolejnych stronach.

Literatura

- Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Booth, P. (2015). *Game play: Paratextuality in contemporary board games*. New York – London – New Delhi – Sydney: Bloomsbury Academic.
- Booth, P. (2021). *Board games as media*. New York – London – New Delhi – Sydney: Bloomsbury Academic.
- Calleja, G. (2022). *Unboxed: Board game experience and design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York – London: Routledge.
- Collewijn, M. (2015). *Wargames. History in and of (computer) wargames* [MA diss., University of Amsterdam]. Online: <<http://historyingames.com/>

- wp-content/uploads/2017/04/Thesis-Maarten-Collewijn-EN.pdf>.
Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Engelstein, G. (2021). *Game production: Prototyping and producing your board game*. Boca Raton: CRC Press.
- Flanagan, M., & Jakobsson, M. (2023). *Playing oppression: The legacy of conquest and empire in colonialist board games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Germaine, C., & Wake, P. (Eds.). (2023). *Material game studies: A philosophy of analogue play*. New York - London - New Delhi - Sydney: Bloomsbury Academic.
- Gonzalo-Iglesia, J. (2024). Analog Simulation and the Indian Wars: Encountering the Other Through Board Wargames. *Games and Culture*, 0(0). Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120241261513>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Kabacińska-Łuczak, K. (2018). Gry patriotyczne w II połowie XIX i na początku XX wieku na przykładzie gry 'Piaś'. *Studia Edukacyjne*, 51, 99-126.
- Kalmpourtzis, G. (2018). *Educational game design fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences*. Boca Raton: CRC Press.
- LaPensée, E. (2016). Indigenous Board Game Design in The Gift of Food. *Analog Game Studies*, III(II). Online: <<https://analoggamestudies.org/2016/03/indigenous-board-game-design-in-the-gift-of-food/>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Loban, R. (2024). *Embedding culture into video games and game design: The palm, the Dogai and the tombstone*. Boca Raton: CRC Press.
- McCall, J. (2026). *Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators*. New York - London: Routledge.
- Mochocki, M. (Ed.). (2024). *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games*. New York - London: Routledge.
- Mochocki, M. (2021). *Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. New York - London: Routledge.
- Mochocki, M., Krawczyk, S., & Mochocka, A. (2024). Polish History up to 1795 in Polish Games and Game Studies. *Games and Culture*, 0(0). Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120241228490>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.

- Morgan, H.L.F. (2023). *Not By Chance: Developing Tabletop Games to Increase Awareness of Data Science* [Praca magisterska]. Queensland University of Technology.
- Mukherjee, S., & Lundedal Hammar, E. (2018). Introduction to the Special Issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies. *Open Library of Humanitie*, 4(2), 33. Online: <<https://doi.org/10.16995/olh.309>>. Data dostępu: 20.08.2024.
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 14(1).
- Sabin, P. (2016). Wargames as an Academic Instrument. W: P. Harrigan, M. G. Kirschenbaum (red.), *Zones of control: Perspectives on wargaming* (s. 421-437). Cambridge, Massachusetts: The MIT press.
- Selinker, M. (2018). *Poradnik projektowania gier planszowych* (tłum. B. Wyrwał). Pomysk Wielki: Bomba Games.
- Shipp, S. (2024). *Thematic integration in board game design*. CRC Press.
- Slack, J. (2023). *The board game designer's guide to getting published: How to find the right publisher, know what to look for in a contract, and get your board game signed*. Boca Raton: CRC Press.
- Sterczewski, P. (2023). *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games* [Praca doktorska]. Jagiellonian University.
- Suckling, M. (2024). Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In M. Mochocki (Ed.), *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games* (pp. 26-44). New York - London: Routledge.
- Suckling, M. (2025). *Paper time machines: Critical game design and historical board games*. New York - London: Routledge.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The design, culture and play of modern European board games*. Jefferson, North Carolina - London: McFarland & Co.

Źródła internetowe

- Amo (11 marca 2024). Is there a best practice for working with historic themes in games? *BoardGameGeek forum*. Online: <<https://>

- boardgamegeek.com/thread/3263776/is-there-a-best-practice-for-working-with-historic>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Axe Age (n.d.). BoardGameGeek.com. Online: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/300989/axe-age>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Battle for Byzantium. Full credits. (n.d.). BoardGameGeek.com. Online: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/391844/battle-for-byzantium/credits>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Belsat (2024). Prawdziwi bohaterowie powstania styczniowego znaleźli się w białoruskiej grze planszowej. Online: <<https://belsat.eu/pl/news/prawdziwi-bohaterowie-powstania-styczniowego-znalezli-sie-w-bialoruskiej-grze-planszowej>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Byzantine Time Traveller (n.d.). Battle for Byzantium: The Board Game. Online: <<https://www.byzantinetime traveller.com/about-1-1>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Green Feet Games. (2024). Game overview. Online: <<http://www.greenfeetgames.org/game-overview>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Hill, T. (2022, April 27). Writing the Game: An interview with Mark Barber. *No Dice No Glory*. Online: <<https://nodicenoglory.com/2022/04/27/writing-the-game-an-interview-with-mark-barber/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Leah. (2019, January 09). Diversity and inclusivity in board game design. *BoardGames.ca*. Online: <<https://www.boardgames.ca/blogs/blog/diversity-and-inclusivity-in-board-game-design/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Obenour, D.C. (2024, April 1). Cangaceiros' Alessandro Lanzuisi & Emiliano Mammucari. *OffShelf.net*. Online: <<https://offshelf.net/2024/04/01/cangaceiros-alessandro-lanzuisi-emiliano-mammucari/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Renegade Game Studios. (n.d.). Worlds Fair 1893. Online: <<https://renegade gamestudios.com/worlds-fair-1893/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Spagnolie, S.E. (2024, February 25). Why a maths professor in the US created a board game about the medieval Deccan empires. *Scroll.in*. Online: <<https://scroll.in/article/1064040/why-a-maths-professor-in-the-us-created-a-board-game-about-the-medieval-deccan-empires>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.

Table for One. (2024, April 30). Review: Nights of Fire: Battle for Budapest.

Table for One. Online: <<https://www.tableforone.me/reviews/review-nights-of-fire-battle-for-budapest>> Data dostępu: 28 sierpnia 2024.

Wehmeyer, L. (2022, January 17). Diversity, equity, and inclusion in the game industry. *Stonemaier Games*. Online: <<https://stonemaiergames.com/diversity-equity-and-inclusion-in-the-game-industry/>> Data dostępu: 28 sierpnia 2024.

Jerzy Zygmunt Szeja – Doktor nauk humanistycznych, polonista i kulturoznawca; nauczyciel, metodyk, pomiarowiec; juror Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego; przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

Michał Mochocki – Dr hab. nauk o kulturze i religii, dr literaturoznawstwa, prof. na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Gdańskiego; pisarz i konsultant historyczny gier w warszawskim studiu False Prophet; członek Rady Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście

Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście

Abstrakt: Jest to czwarty z serii artykułów powstałych w projekcie *Konsulting historyczny gier* Polskiego Towarzystwa Badania Gier, realizowanego w ramach grantu z CRPK. Traktuje o praktykach i typowych umiejętnościach konsultantów historycznych przy grach analogowych, szczególnie planszowych. Pierwsza połowa tekstu to przegląd stanu wiedzy o historycznym konsultingu gier niecyfrowych na rynku międzynarodowym według informacji dostępnych w (raczej nielicznych) publikacjach naukowych oraz w oficjalnych materiałach publikowanych przez wydawców i twórców. Druga połowa tekstu to podsumowanie pogłębionych wywiadów, jakie przeprowadziliśmy z profesjonalistami, którzy pracowali jako konsultanci historyczni lub we współpracy z konsultantami przy tworzeniu gier o tematyce historycznej na rynku polskim.

Słowa kluczowe: konsulting historyczny, gry analogowe, gry planszowe, historia, historyczne

Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych — perspektywa praktyczna

The Role and Place of Educating a Historical Consultant for the Gaming Industry in Higher Education — A Practical Perspective

Marcin Pigulak, Ewelina Gdaniec, Patryk Wasiak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy | Instytut Historii PAN
marcin.pigulak@amu.edu.pl | ORCID 0000-0001-8950-6937
ewelina.gdaniec@byd.pl | ORCID: 0000-0003-2377-7878
patrykwasiak@gmail.com | ORCID: 0000-0002-2152-6023

Abstract: The article was created as a part of the Games Research Association of Poland's project „Historical Game Consulting — Recognizing Needs and Creating Solutions for the Development of a New Creative Specialization”. The aim of this study is to discuss the assumptions regarding the role of a historical consultant in the process of creating games with historical themes. Based on surveys conducted among digital and non-digital game creators from Central, Eastern, and Southern Europe, an interdisciplinary team identified and characterized the key competencies and skills required for consultants in the game development sector. The developed guidelines aim to support the creation of university curricula that will prepare historians to serve as consultants in the gaming industry.

Keywords: historical consultant, game development, historical games, digital games, non-computer games, university education

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)
DOI: 10.14746/HL.2024.17.5 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 2 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 2 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

1. Wstęp

Celem naszego tekstu jest pokazanie od strony teoretycznej i praktycznej możliwości uwzględnienia konsultanta historycznego w procesie *game development* w obszarze gier, które w pewnym stopniu uwzględniają tematykę historyczną. Odnosząc się do głosów środowiska twórców gier, a także osób, które w swojej praktyce zawodowej mają doświadczenie jako tego typu konsultanci, chcemy wskazać potencjalne obszary, które warto uwzględnić, przygotowując profil kształcenia takiej osoby. Medium gier – w szczególności cyfrowych – podlega nieustannej ewolucji technologicznej i treściowej. Ewolucja ta obejmuje wypracowanie zróżnicowanych modeli deweloperskich, rozwój silników gier i rozwój platform cyfrowej dystrybucji ułatwiających dostęp do konsumentów. Trendy te wzmagają konkurencję na rynku, a tym samym wymuszają na deweloperach coraz większą kreatywność.

Przedstawiony stan rzeczy odnosi się szczególnie do gier cyfrowych o tematyce historycznej. Jeszcze na przełomie tysiącleci do dominujących gatunków z fabułami ukierunkowanymi na przeszłość należały gry strategiczne (m.in. serie *Civilization*, *Age of Empires*, *Europa Universalis*) oraz pierwszoosobowe *shootery* (m.in. serie *Medal of Honor* i *Call of Duty*). Jednak z dzisiejszego punktu widzenia należy mówić o całym spektrum tematycznym i problemowym związanym z uwzględnieniem tematyki historycznej w grach. W przeciągu ostatnich kilkunastu lat na rynku gier ukazały się tytuły, które z uwagi na swoją złożoność gatunkową (m.in. gry przygodowe, platformowe, strategiczne, ekonomiczne, *visual novel*, FPS, cRPG) oraz przeznaczenie (m.in. funkcja rozrywkowa i ideologiczno-perswazyjna) skutecznie poszerzają zarówno samo pojęcie „gry historycznej”, jak i praktyki wykorzystania w grach treści o znaczeniu historycznym. Zmiany te stawiają nowe wyzwania przed wszystkimi podmiotami branży *game development*.

Podstawą merytoryczną niniejszego artykułu są badania ankietowe przeprowadzone w ramach grantu Polskiego Towarzystwa Badania Gier „Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej” (Centrum Przemysłów Kreatywnych, Program „Rozwój Sektorów Kreatywnych 2024”, nr SOP 937/23, kier. M. Mochocki). Ankiety zrealizowane zostały wśród

osób zaangażowanych w tworzenie cyfrowych i analogowych gier o tematyce historycznej na terenie Europy Środkowo-Wschodniej i Południowej (w tym Polski, Czech, Słowacji, Ukrainy, Białorusi, Litwy, Estonii i Serbii). Uzyskane odpowiedzi (zebrane przez Yaraslaua I. Kota i Jerzego Szeję) składają się na wielość czołowych przedstawicieli branży biorących udział w projektowaniu zróżnicowanych fabuł oraz mechanik dla tego typu gier.

Celem artykułu jest przedstawienie w oparciu o wyżej wymienione ankiety założeń dotyczących roli konsultanta historycznego jako osoby uczestniczącej w procesie tworzenia gier analogowych i cyfrowych o tematyce historycznej. Opracowany przez nas zestaw wytycznych powstał w ramach interdyscyplinarnego zespołu, na który składają się osoby reprezentujące nauki historyczne, medioznawstwo oraz groznawstwo, a także osoba będąca praktykiem w przemyśle tworzenia gier. Chcemy w ten sposób dostarczyć materiały, które będą mogły być wykorzystane przy tworzeniu szczegółowych założeń programowych i sylabusów zajęć na specjalizacji uniwersyteckiej dotyczącej konsultacji historycznej w branży gier. Analizując wyniki ankiet, wskazujemy również na uwarunkowania tworzenia gier historycznych oraz roli konsultantów w odniesieniu do specyfiki *game development* w Europie Środkowo-Wschodniej i Południowej.

Przywołanie w powyższych akapitach kontekstu geograficznego wymaga dodatkowego, ale niezbędnego uściślenia. Jakkolwiek potencjał branży *game development* rozpatrywany jest najczęściej w kontekście globalnym, uwarunkowania lokalne, a także specyfika lokalnego rynku gier i zainteresowań potencjalnych odbiorców stanowią ważny czynnik wpływający na charakter i formę pracy historyka-konsultanta. Na tej podstawie zakładamy, że:

- gry historyczne, uwzględniające specyfikę regionalną (np. odnoszące się ściśle do obszaru Europy Środkowo-Wschodniej bądź konkretnych wydarzeń lub procesów kulturowych z nim związanych), wymagają obecności ekspertów wyspecjalizowanych w niuansach danego zagadnienia;
- potencjalny konsultant historyczny, zdobywający wykształcenie akademickie, w pierwszej kolejności będzie nabywał wiedzę i umiejętności poprzez współpracę z krajowymi twórcami gier;

- struktura poszczególnych studiów deweloperskich (odzwierciedlająca ich osobowość prawną oraz politykę zatrudnienia) wpływa na różnicowany zakres pracy konsultanta¹.

Szczegółowe omówienie specyfiki pracy konsultanta historycznego w kontekście warunków zatrudnienia (obejmujących zakres współpracy pomiędzy mikrozespołami a kilkusetosobowymi oddziałami) wymagałoby rozpatrywania czynników wykraczających poza założenia ankiet. Biorąc to pod uwagę, z punktu widzenia celów przyświecających niniejszemu tekstowi zasadne staje się ograniczenie do zasygnalizowania świadomości ich istnienia.

Co istotne, podczas gdy aspekty organizacyjne i ekonomiczne podlegają fluktuacji ściśle uwarunkowanej dynamiką przemian rynkowych, znaczna większość przedstawionych w ankietach spostrzeżeń odnosi się do kwestii uniwersalnych, związanych m.in. ze specyfiką treści gier historycznych oraz przygotowaniem merytorycznym konsultanta. Uprawnia nas to do stwierdzenia, że w ramach niniejszego artykułu zaprezentowany zostanie swoisty rdzeń kompetencji historyka-konsultanta wraz z zestawem umiejętności, których wykorzystanie uzależnione jest od specyfiki danego rodzaju gry, wielkości zespołu i podziału pracy w nim panujących.

2. Teoretyczne i praktyczne uwarunkowania projektu

Gry historyczne są specyficznym gatunkiem gier, które starają się odtworzyć lub zinterpretować wydarzenia i epoki historyczne. Z perspektywy

.....

¹ Przykładem tego stanu rzeczy jest polski sektor gier cyfrowych oraz związana z nim struktura zatrudnienia. Według *The Game Industry of Poland – Report 2023* na 494 firmy kształtujące branżę *game development* aż 316 tworzyły zespoły liczące poniżej 25 osób (z czego 32% to zespoły liczące od jednego do pięciu deweloperów). Jedynie 16 studiów zatrudniało powyżej 200 pracowników, a 56 – powyżej 50. Stanowi to podstawę do stwierdzenia, że ogólny krajobraz polskiego sektora *game development* tworzyły w 2023 roku studia produkujące gry przynależne do segmentu *Double-A* oraz *Indie*. W praktyce przekłada się to nie tylko na treść i formę produkowanych gier o tematyce historycznej, ale również zakres obowiązków przypisanych konsultantowi: od ściśle skoncentrowanych na określonym zadaniu (np. precyzyjnej weryfikacji źródeł historycznych) do opartej na łączeniu kilku funkcji (np. scenopisarz, projektant rozgrywki, projektant narracji); źródło danych statystycznych: Marszałkowski, Biedermann, Rutkowski, 2023, s. 13–16.

akademickiej czyni to je obiektem zainteresowania zarówno ze strony groźnawstwa (ludologii), jak i nauk historycznych. Przykładem postrzegania tego typu produkcji w kategoriach zgodności faktograficznej są badania Ester MacCallum-Stewart i Justina Parslera (2004, s. 204), wedle których rozpoczynają się one w wyraźnie określonym punkcie historii świata rzeczywistego, zaś sama historia posiada wyraźny wpływ na charakter rozgrywki. Z kolei Jeremiah McCall (2012; 2020; 2022) zdefiniował je jako odzwierciedlające historyczne wydarzenia, procesy lub realia i wprowadzające gracza w historyczny kontekst, często poprzez symulację i narrację. Również Adam Chapman (2016; 2017, s. 358–371) podkreśla emfazę symulacji historycznej jako jeden z wyróżniających elementów gier historycznych, które definiuje jako przedstawiające historię w interaktywny sposób, tym samym umożliwiające graczom eksplorację i uczestnictwo w wydarzeniach historycznych. Można wyróżnić kilka kluczowych elementów, które odróżniają gry historyczne od innych gier: fabuła oparta na wydarzeniach historycznych, interaktywność i symulacja przeszłości, kontekst faktograficzny oraz aspekt edukacyjny. W praktyce badawczej przekładają się one na zróżnicowane ujęcia teoretyczne, kształtujące w obrębie *historical game studies* podgrupy postrzegające gry m.in. przez pryzmat edukacji historycznej, symulacji/reprezentacji przeszłości, fikcji historycznej, a także badań nad pamięcią, postkolonializmem czy związkami treści gier i ideologii.

Genologiczne horyzonty gier historycznych, z pozoru istotne głównie dla badaczy zajmujących się teoretyczną stroną *historical game studies*, w praktyce sygnalizują szereg wyzwań towarzyszących projektowaniu rozgrywki opartej na treściach o charakterze historycznym. Dotyczy to chociażby bardzo istotnej kategorii realizmu, a także powiązanego z nią aspektu wizualnego. Jednym z kryteriów ocen gier historycznych jest to, jak wiernie twórcy gry przedstawiają daną epokę. Wierność realistycznego przedstawienia epoki odnosi się do wielu aspektów tworzenia świata gry, postaci uczestniczących w grze, mechanizmów gry oraz oprawy wizualno-dźwiękowej². Ta wierność przedstawienia świata gry

.....
² Problem „wiarygodności” treści historycznych w grach cyfrowych znajduje szeroki wydzźwięk w badaniach usytuowanych na pograniczu *game studies* i nauk historycznych – także w kontekście praktycznych wyzwań z tym związanych. Por. Lorber, Zimmermann, 2020.

jest jednym z kluczowych obszarów, dzięki którym gra historyczna może odnieść sukces rynkowy³.

Przykładowo – gry z serii *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–2024) oraz *Crusader Kings* (Paradox Interactive, 2004–2020) zyskały bardzo dużą popularność i wysokie oceny zarówno w recenzjach jak i opiniach użytkowników dzięki deklaratywnemu przywiązaniu do przedstawienia epoki historycznej, w której toczy się gra. Stworzenie przedstawienia epoki historycznej, które będzie atrakcyjne dla graczy, wymaga dużej specjalistycznej wiedzy oraz nakładu pracy. W wielu typach gier zespół tworzący grę angażuje dodatkowych zewnętrznych specjalistów dysponujących wiedzą potrzebną do stworzenia świata gry⁴. Duży nakład pracy oraz wiedza potrzebna do stworzenia elementów historycznych świata gry są istotnymi przesłankami wskazującymi na potrzebę zaangażowania zewnętrznych konsultantów, którzy będą przygotowani merytorycznie do wykonania takiej pracy i którzy jednocześnie będą dysponowali kompetencjami do pracy w ramach zespołu tworzącego grę.

Pasjonaci historii pełnią kluczową rolę w tworzeniu gier historycznych. Mogą oni dostarczać wiedzy i kontekstu, który pozwala na wierne odwzorowanie wydarzeń i realiów historycznych. Ich zadaniem jest nie tylko konsultowanie fabuły i scenariuszy, ale także współpraca przy tworzeniu zasobów gry, takich jak modele postaci, architektura, kostiumy czy broń. Gry historyczne mają coraz większy wpływ na percepcję historii w społeczeństwie⁵. Dlatego obiektywizm, świadomość faktów oraz naukowo ugruntowany charakter przekazu będą odgrywać coraz

.....
³ Niejednokrotnie wpisuje się ona w zakres kampanii marketingowej, mającej na celu podkreślenie wykorzystania treści historycznych w celu nadania fabule głębszej problematyki (tak jak w przypadku gry *Mafia III*, gdzie świat przedstawiony obrazowano przez pryzmat amerykańskiej dyskryminacji rasowej końca lat 60. XX wieku) (Wright, 2018, s. 600).

⁴ W przypadku dużych korporacji zakres współpracy przyjmuje formę całych zespołów. Świadczy o tym praktyka Ubisoftu, który w celu projektowania rozbudowanych przestrzeni historycznych zatrudnia nie tylko stałych pracowników (np. Maxima Duranda jako „historyka in-house” opiekującego się serią *Assassin's Creed* od 2010 roku), ale również szereg konsultantów zewnętrznych (tzw. *authenticity consultants*). W kontekście projektowania trybu *Discovery Tour* w *AC: Origins* współpraca obejmowała m.in. historyków, archeologów, historyków sztuki i architektury oraz egiptologów (Schwarz, 2020 s. 128–129).

⁵ Kontekst wpływu gier historycznych na zainteresowanie historią przez uczniów i studentów szkół wyższych akcentują m.in. Draycott (2022, s. 12); Metzger, Paxton (2016, s. 532–564).

większą rolę. Pojawia się jednak pytanie, czy specyfika tematyki oraz złożoność produkcji gier historycznych wymaga specjalistycznej wiedzy, którą można zdobyć podczas studiów na VI lub VII poziomie PRK (Polskiej Ramy Kwalifikacji), innych niż studia na kierunku „historia”? Jeśli tak, to jak definiowany jest profil takich studiów, przyporządkowanie do odpowiednich dyscyplin i jakie są zakładane efekty uczenia się?

Gry historyczne jako medium przekazujące wiedzę historyczną wymagają specyficznych metod analizy. W odróżnieniu od tekstów pisanych gry integrują elementy narracyjne, interaktywne i wizualne, tworząc kompleksowe doświadczenie użytkownika. Wprowadzone przez McCalla (2020) pojęcie *historical problem space* odnosi się do przestrzeni, w której gracze mogą eksplorować i rozwiązywać problemy historyczne. McCall, cytując Kapella i Elliotta (2013, s. 1-28), zauważa, że ograniczenie definicji gier historycznych jedynie do tych, które zostały opracowane przy udziale historyków, może bagatelizować wartość gier zawierających poprawne elementy historiograficzne, nawet jeśli ich głównym celem jest rozrywka. Odnosząc się do tych opinii, chcemy zastanowić się, w jaki sposób w strukturze gamedevu osadzić konsultanta treści historycznych i czy taka osoba jest niezbędna.

Badanie ankietowe przeprowadzone w ramach grantu „Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej” dotyczyło zasadności tworzenia kierunku studiów, którego absolwenci mogliby pełnić rolę konsultantów do spraw tworzenia gier historycznych. Wzięła w nim udział grupa ekspertów, składająca się z deweloperów, producentów, projektantów, historyków i konsultantów historycznych pracujących w różnych państwach Europy Środkowo-Wschodniej i Południowej. Łączy ich bogate doświadczenie w tworzeniu gier o tematyce historycznej oraz wieloletnia współpraca z konsultantami historycznymi. Wielu z nich pełniło wieloaspektowe role w procesie produkcji gier – od badań historycznych i konsultacji po projektowanie narracji i elementów wizualnych. Ich doświadczenia dostarczają cennych wniosków na temat wyzwań i korzyści związanych z rolą konsultanta historycznego. Perspektywy przedstawione w odpowiedziach pomagają zrozumieć, jak ważne jest utrzymanie równowagi między historyczną autentycznością a potrzebami rynku gier.

3. Analiza badania ankietowego: środowisko twórców gier wobec wyzwań projektowania gier historycznych

Zagadnienie konsultacji historycznych jest szczególnie kluczowe z perspektywy środowiska twórców gier. To właśnie ta grupa odpowiada za wybór określonych treści historycznych (epok, wydarzeń, motywów, postaci itp.), ich interpretację przez pryzmat określonego rodzaju gier (analogowych lub cyfrowych), a następnie przetworzenie w oparciu o immanentne cechy gry (m.in. system reguł i zasad). Oparcie się na punkcie widzenia deweloperów stanowi oczywisty punkt wyjścia dla zrozumienia wyzwań związanych z projektowaniem gier historycznych, a co za tym idzie: praktyki angażowania historyków w charakterze ekspertów-konsultantów.

Opierając się na treści ankiet, proponujemy uwzględnienie czterech kluczowych kwestii: zakresu zainteresowania deweloperów tworzeniem gier o tematyce historycznej, zakładanego przeznaczenia gry, skali integracji warstwy historycznej z rozgrywką oraz uwzględnienia perspektywy gracza w kształtowaniu gier o tematyce historycznej.

Pierwszym wyróżniającym się aspektem związanym z projektowaniem gier o tematyce historycznej jest według ankietowanych uwzględnienie powodu ich stworzenia oraz zakładanego przeznaczenia. Kwestie te objawiają się różnorodnym stosunkiem do relacji pomiędzy funkcją kognitywną (popularyzatorską, dydaktyczną, naukową) a ludyczną (szeroko pojętą przyjemnością wynikającą z rozgrywki).

Propozycję typologii gier planszowych w odniesieniu do skali uwzględnienia treści historycznych oraz zakresu ich przeznaczenia zaproponował Łukasz Wrona (właściciel Projekt Reaktor – firmy tworzącej gry historyczne – oraz prezes stowarzyszenia Pospolite Ruszenie). Obejmują one (według samego ankietowanego):

- „produkty komercyjne intencjonalnie historyczne (starsze pozycje wydawnictwa Phalanx);
- produkty komercyjne posiadające temat historyczny, ale niemodelujące żadnych zjawisk zbyt dokładnie (gry typu «Euro-»);
- gry historyczno-edukacyjne (produkty IPN czy gry, które staram się tworzyć);

- gry-gadżety, których historyczność często ogranicza się do ilustracji okładowej lub quizu (wiele samorządowych produkcji)”.

Uwzględniając częściowo wyżej zaprezentowany podział, możliwe jest zgrupowanie odpowiedzi twórców gier w ramach trzech wiodących tendencji deweloperskich: ukierunkowania na sferę faktów, utrzymania balansu pomiędzy adekwatnością w obrazowaniu historii a kształtowaniem poczucia rozrywki oraz podporządkowaniu treści historycznych funkcjom ludycznym.

Skupieniem na faktografii oraz nadrzędnym traktowaniu realiów epoki przy projektowaniu rozgrywki charakteryzuje się część figurkowych gier bitewnych. Biorąc pod uwagę precyzyjnie wyselekcjonowaną grupę odbiorców takich gier (obejmującą m.in. rekonstruktorów oraz pasjonatów wybranych okresów historycznych), zasady rozgrywki (odzwierciedlające np. możliwe manewry oddziałów) oraz warstwę wizualną (wygląd figurek), gry powinny cechować się poziomem merytorycznym równorzędnym historiografii (Sosiński, Wargamer). Typowa gra bitewna za nadrzędny cel stawia wyrównanie szans wszystkich stron, ale odtwarzanie bitew lub kampanii w niektórych pozycjach wiąże się z realizacją określonego przebiegu i finału.

Podczas gdy powyżej scharakteryzowaną strategię można określić jako odpowiednik „symulacji historii”, drugą postawę cechuje zachowanie balansu pomiędzy poszczególnymi tendencjami wpływającymi na kształt prezentowanych w grze treści historycznych. Filip Miłunski (dyrektor kreatywny w Lucky Duck Games, autor szeregu gier zaprojektowanych dla instytucji edukacyjnych – m.in. Muzeum Powstania Warszawskiego oraz Instytutu Pamięci Narodowej) oraz Łukasz Wrona (posiadający doświadczenie współpracy m.in. z Armenian Foundation, Ośrodkiem Rozwoju Edukacji, Muzeum Kresów w Lubaczowie i Fundacją Jagiellońską) wskazywali na wyzwanie, jakim są oczekiwania ze strony zleceniodawców. Uwzględniają one przedkładanie walorów edukacyjnych i wartości faktograficznej (rozumianej jako odwzorowanie określonego momentu historycznego) nad aspekt zabawowy. Prowadzi to do ryzyka przeciążenia warstwy fabularnej gry zbyt dużą liczbą szczegółów historycznych lub mnożeniem osobnych, niepotrzebnych mechanik (Wrona). Rolą dewelopera jest wówczas przekierowywanie oczekiwań zleceniodawców z mimetycznego podejścia do historii (rozumianego jako

odzwierciedlenie aktualnego stanu badań w naukach historycznych) na rzecz wywołania zainteresowania gracza za pośrednictwem zrozumiałych reguł lub atrakcyjnej rozgrywki (Miłunski). W tym znaczeniu gry, również te nastawione na aspekt historyczny, pełnią rolę edukacyjną, zachęcając odbiorców do sięgnięcia po opracowania akademickie bądź pozycje popularnonaukowe.

Uzupełnieniem dwóch powyższych modeli jest postawa postrzegania gier historycznych przez pryzmat rozrywki nadrzędnej wobec zgodności faktograficznej bądź źródłowej. Jak zauważył Adam Kwapiński (projektant gier analogowych o tematyce historycznej, m.in. *W Zakładzie Lubelski Lipiec '80, Dark Ages, Lords of Hellas, Terakotowa Armia i Literaci Lubelszczyzny*), „aspekt odwzorowania historii zawsze jest w tym drugorzędny: by grać, trzeba chcieć grać”. W tym kontekście kluczowym zadaniem projektanta jest zapewnienie graczom przyjemności z uczestnictwa, które uwarunkowane jest ludycznym charakterem rozrywki. Podobną opinię przedstawił Tomasz Łomnicki (członek Pospolitego Ruszenia i współtwórca larpów historycznych, m.in. *Projekt demokracja*), uznając za poważny problem designerski przedkładanie „super poprawności [historycznej] nad zabawę i zainteresowanie gracza”. W wypadku konieczności zachowania poprawności historycznej i warstwy rozrywkowej „zbyt głębokie” zanurzenie w warstwę historyczną skutkuje zakłóceniem balansu (Guláš, Centurion Developments). Aspekt ten, jak zauważali deweloperzy, staje się szczególnie istotny w kontekście oczekiwań tzw. graczy środka: niekoniecznie zainteresowanych odtwarzaniem historii bądź zestawianiem faktografii z regułami rozrywki i przypisaną do niej warstwą fikcjonalną, a ukierunkowanych głównie na rozrywkę. W przypadku takich gier, jak stwierdza Peter Adamcik (3DVISION), „ważne jest, aby miała tylko podstawową dokładność; natomiast w niektórych szczegółach może być niedokładna, ponieważ 99,9% graczy nie zna właściwej historii”.

Jednocześnie należy zaznaczyć, że przy priorytetowym traktowaniu rozrywki wiedza historyczna projektanta nadal odgrywa istotną rolę. Wśród odpowiedzi respondentów umiejętność przekładania danych historycznych na mechanikę została uznana za kompetencję wyższego rzędu, uwarunkowaną świadomością wzajemnych relacji, a także wiedzą i doświadczeniem w tworzeniu odpowiednich mechanik (Kwapiński). W praktycznym wymiarze wiedza o przeszłej rzeczywistości, umiejętnie

wpisana w warstwę zasad i reguł staje się elementem grywalizacji. W kompleksowo zbalansowanej rozgrywce przyswajanie przez gracza informacji z zakresu nauk historycznych może wpłynąć na wzrost poczucia bycia nagradzonym, a nawet: wzbogaconym o dodatkową przewagę (ANON-1). Nadal jednak esencją rozgrywki pozostaje balans gameplayowy, gdyż „zbyt wiele informacji prezentowanych graczowi z niewielkim lub jakimkolwiek kontekstem/związkiem z rozgrywką może prowadzić do niepożądanych efektów: nie tylko nie «wyróżnią» się one z doświadczenia, ale najprawdopodobniej zostaną przez gracza zignorowane” (ANON-1).

Trzecim zagadnieniem obecnym w odpowiedziach była skala integracji warstwy historycznej z szeroko pojętym gamepleyem. Wśród najważniejszych aspektów, odpowiadających za postrzeganie gry jako historycznej, ankietowani najczęściej wskazywali na szczególne uwzględnienie **historycznego kontekstu jako kluczowego dla tworzenia wiarygodnego i realistycznego świata gry**. Wśród istotnych korzyści związanych z kategorią „wiarygodności historycznej” respondenci wskazują zachowanie spójności na poziomie scenariusza i kreacji świata przedstawionego (Nowak, Warhorse Studios), „pogłębianie więzi pomiędzy graczem a światem przedstawionym w grze” (ANON-1) oraz „zwiększenie immersji gracza” i uczynienie opowieści „bardziej angażującej i porywającej we wszystkich warstwach – wizualnej, tekstowej, mechanice rozgrywki” (Gembicki, Klabater SA i Chimera Entertainment GmbH).

O ile samo pojęcie „gry historycznej” jest ściśle uzależnione od rodzaju projektowanej gry i przypisanych do niej mechanik, zasadniczo ankietowani zgodzali się, że proces nasycania gry treściami o charakterze historycznym wymaga uwzględnienia różnorodnych obszarów wiedzy historycznej i dorobku powiązanej z nią specjalizacji badawczych (m.in. rozpiętego pomiędzy meta – a mikrohistorią). Jak wskazywała Helen Carmichael (Grey Alien Games), „badania historyczne nad modą, użyciem języka, zwyczajami, polityką, jedzeniem itp. pomogły nam stworzyć wiarygodne i spójne światy gry oraz historie dla naszych gier”. Niejednokrotnie nabywają wówczas funkcji edukacyjnej, pozwalającej „uczyć graczy o historii, geografii czy kulturze danej epoki w atrakcyjny sposób” (ANON-5).

W tym kontekście należy podkreślić, że poprawne osadzenie treści historycznych w obrębie gry o charakterze historycznym postrzegane

jest nie tyle jako opcja, ale raczej jako jeden z kluczowych aspektów świadczących o rynkowym powodzeniu produkcji. Podczas gdy „dobrze ugruntowana i dobrze podbudowana informacjami fikcja sprzedaje się lepiej, ponieważ jak wszyscy konsumenci, gracze cenią jakość”, to „słabo zbadany lub «głuchy na niuanse» materiał [oryg. *tone-deaf material*] może prowadzić do negatywnych recenzji, publicznego oburzenia i złego PR, a czasami zrujnować reputację zespołu” (ANON-2).

Szczególnym punktem odniesienia staje się również **uwzględnienie potencjalnych oczekiwań** gracza: wymagającego konsumenta dokonującego wyboru konkretnej produkcji ze względu na zawarty w niej rys historyczny (oddający wiarygodność architektury, ubioru, broni itp.) oraz wypracowującego swoją ocenę na podstawie prezentowanego przez grę obrazu danej epoki (ANON-3). Ważna w tym kontekście jest świadomość, że punktem odniesienia stają się dla graczy również inne produkcje obrazujące dany okres bądź temat (ANON-5). Jednocześnie deweloperzy nie wykluczają konieczności uwzględnienia współczesnej wrażliwości kulturowej i światopoglądowej. Wskazują, że „zapewnienie dokładnej reprezentacji różnych kultur i postaci historycznych” zmniejsza ryzyko obrażenia graczy z różnych kultur (Gembicki). Kwestia ta jest istotna, ponieważ gry cyfrowe z reguły adresowane są do globalnej społeczności graczy poprzez np. różnorodne platformy dystrybucji i wersje językowe (a tym samym powinny uwzględniać reakcję przedstawicieli różnorodnych kręgów kultury narodowej lub cyfrowej).

Kreatywne wykorzystanie kontekstów historycznych (także uwzględniających aspekty poboczne, np. kwestie kulturowe i społeczne) odnosi się również do strategii adaptacyjnych, w których treści historyczne zostają wykorzystane na zasadzie luźnej inspiracji, analogii lub nawiązania. Adam Kwapiński wskazywał, że znajomość szerszych kontekstów kulturowo-historycznych, uwiarygadniających świat przedstawiony, przekłada się również na rozwój fabuł czerpiących z historii motywy jako źródła inspiracji.

Podsumowując opinie respondentów, niezależnie od posiadanego doświadczenia, wykazywanej postawy twórczej oraz zakładanej grupy odbiorców, komponent historyczny stanowi dla deweloperów charakterystyczny i konstytuujący gatunek aspekt rozgrywki. Przytoczone opinie zostały przez nas wybrane jako głosy przedstawiające kwestie, które

pojawiały się częściej w odpowiedziach na pytania ankietowe. Cytując powyższe głosy respondentów, staraliśmy się uchwycić w miarę możliwości reprezentatywny obraz opinii środowiska na temat procesu tworzenia gier o charakterze historycznym oraz roli konsultantów.

4. Analiza badania ankietowego: rola i kompetencje konsultanta

Analiza odpowiedzi ekspertów na pytanie dotyczące korzyści z posiadania konsultanta historycznego w procesie tworzenia gry wskazuje na potrzebę uwzględnienia takiej roli i pozytywny wpływ takiej osoby na jakość i odbiór ostatecznego produktu. Respondenci zgodnie podkreślają, że konsultant historyczny zapewnia autentyczność i wiarygodność przedstawionych w grze elementów historycznych, co zwiększa immersję i satysfakcję graczy oraz podnosi ogólną wiarygodność i autentyczność gry (ANON-2, ANON-5, Nowak). Wysoka jakość historyczna przyciąga szczególnie graczy zainteresowanych tematyką historyczną, dla których detale takie jak architektura, broń czy stroje są niezwykle istotne (ANON-3). Inną korzyścią jest także oszczędność czasu i zasobów deweloperskich. Konsultant dostarcza precyzyjnych informacji, co redukuje potrzebę prowadzenia czasochłonnych badań przez innych członków zespołu deweloperskiego (Adamcik). Dzięki temu zespół może skupić się na pozostałych aspektach produkcji gry, co przekłada się na bardziej efektywne zarządzanie projektem (Guláš). Niedokładne przedstawienie faktów historycznych może prowadzić do negatywnych recenzji, kontrowersji oraz spadku reputacji firmy deweloperskiej (ANON-2). Konsultanci pomagają w identyfikacji i korekcie takich błędów na wczesnym etapie produkcji, co minimalizuje ryzyko wprowadzenia do gry nieprawdziwych lub niewłaściwie zinterpretowanych informacji (Komuda, ANON-5). Obecność konsultanta pomaga również w budowaniu spójnego świata gry, uwzględniając realia społeczne, ekonomiczne i polityczne epoki (ANON-5). Respondenci wskazują również, że obecność konsultanta historycznego w zespole może dodawać wartość edukacyjną do gry. Wzbogaca ona bowiem doświadczenie graczy i poszerza potencjalne grono odbiorców gry, przyciągając osoby zainteresowane historią (Gembicki, Hoppe).

Drugie pytanie w ankietach miało na celu rozpoznanie aspektów pracy konsultanta, które mogą ograniczać efektywność tej roli. Jednym z głównych problemów jest niewystarczająca znajomość specyfiki procesu tworzenia gier przez historyków. Często nie rozumieją oni ograniczeń i potrzeb deweloperów, co prowadzi do sugerowania rozwiązań, które są trudne lub niemożliwe do wdrożenia w praktyce (Timoshenko, ANON-2). Ankietowani eksperci podkreślali również, że zbyt szczegółowe zgłębianie tematów, które nie będą miały znaczącego wpływu na rozgrywkę, może być nieproduktywne (Adamcik, Guláš, ANON-3). Brak jasno określonej roli konsultanta historycznego oraz oczekiwań wobec jego pracy może prowadzić do sytuacji, w której skupia się on na zadaniach, które nie są priorytetowe dla projektu (ANON-4, Nowak, ANON-5).

Kolejne pytanie dotyczyło rad, które osoby pracujące wcześniej w roli konsultanta mogłyby wskazać jako istotne dla osób chcących specjalizować się w roli konsultantów. W odpowiedziach wskazywana była otwartość na nowe informacje i potrzeba ciągłego uczenia się. Konsultanci historyczni powinni być gotowi do nieustannego poszukiwania nowych danych i nie polegać wyłącznie na swojej dotychczasowej wiedzy (Timoshenko). Kolejną istotną radą jest poznanie i zrozumienie roli konsultanta jako części większego zespołu (Nowak) oraz posiadanie podstawowej wiedzy o procesie tworzenia gier oraz ich mechanice. Konsultant historyczny powinien być graczem i rozumieć specyfikę gier, aby móc efektywnie integrować elementy historyczne z rozgrywką. Kompromisy między dokładnością historyczną a wymaganiami gry są nieuniknione, dlatego ważne jest, aby konsultant potrafił dostosować swoje rekomendacje do realiów produkcji gier (Komuda, Gembicki). Istotne jest również, aby konsultant jasno określił swoją rolę na początku współpracy w celu uniknięcia nieporozumień co do zakresu obowiązków i oczekiwań (ANON-5). Innym ważnym aspektem jest rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i prezentacyjnych. Konsultanci powinni być w stanie jasno i efektywnie przekazywać swoje sugestie, zarówno w formie pisemnej, jak i ustnej oraz umieć bronić swoich racji w kontekście projektowym (ANON-2). W tym celu konieczna jest znajomość narzędzi cyfrowych i oprogramowania używanego w procesie tworzenia gier, takich jak edytory tekstu i grafiki, np. Google Docs, Photoshop, a także znajomość silnika gry, np. Unreal Engine (Timoshenko, Gembicki).

Respondenci zostali poproszeni o wskazanie przypadków najlepszej i najmniej owocnej współpracy z konsultantami. Te wskazane przez nich jako wzorcowe charakteryzują się ścisłą i dobrze zorganizowaną współpracą, jasnym zrozumieniem roli konsultanta, odpowiednim wykorzystaniem wiedzy, a także skuteczną komunikacją i klarownym ustaleniem zakresu obowiązków. Jako przykłady dobrej współpracy eksperci wskazali m.in. grę *Kingdom Come: Deliverance* (2018), przy tworzeniu której zespół Warhorse Studios współpracował z wieloma instytucjami kulturalnymi i edukacyjnymi, aby osiągnąć wysoki poziom realizmu w przedstawieniu średniowiecznych realiów (Gembicki). Dobre przykłady współpracy wykazują również, że konsultanci są zaangażowani w projekt na wszystkich etapach produkcji, co pozwala na bieżące konsultacje i korekty (ANON-5). Podobnie seria *Assassin's Creed* od Ubisoftu, zwłaszcza części *Origins* (Ubisoft Montréal, 2018) i *Odyssey* (Ubisoft Québec, 2018), została wyróżniona za ścisłą współpracę z historykami, co zaowocowało dokładnym odwzorowaniem starożytnego Egiptu oraz Grecji (Gembicki). Najmniej efektywne przypadki wynikają z braku komunikacji, niewłaściwego zrozumienia roli konsultanta oraz nadmiernych oczekiwań wobec ich kompetencji. Przykładem może być projekt gry, w którym scenariusz nie istniał lub był bardzo ogólnikowy, a producent oczekiwał, że konsultant historyczny nie tylko poprawi błędy historyczne, ale również rozbuduje i uszczegółowi scenariusz, co znacznie wykraczało poza jego rolę jako konsultanta historycznego (Komuda). Ten sam ekspert wskazuje na inny przykład gry o II wojnie światowej, w której konsultant historyczny został narzucony przez instytucję zewnętrzną i nie znał specyfiki gier komputerowych, co prowadziło do konfliktów i rozbijania narracji gry przez nieodpowiednie propozycje, takie jak wprowadzenie quizów historycznych przerywających rozgrywkę.

Konsultanci powinni być również wyposażeni w specyficzną wiedzę, kompetencje i umiejętności wykorzystania odpowiedniego oprogramowania. Eksperci wskazują na m.in.:

- narzędzia do współpracy online umożliwiające dzielenie się dokumentami i edytowanie ich w czasie rzeczywistym, np. Google Drive, Confluence (Timoshenko),
- programy graficzne, jak Adobe Photoshop (ANON-3),

- znajomość silników gier, takich jak Unreal Engine lub Unity (Timoshenko),
- programy do zarządzania zadaniami projektowymi takie jak Jira, Trello czy Asana (Gembicki).

W kontekście metod pracy oraz umiejętności, respondenci wskazali: efektywną komunikację i współpracę,

- korzystanie z platform komunikacyjnych, takich jak Slack czy Discord, które umożliwiają szybki i efektywny przepływ informacji pomiędzy członkami zespołu,
- ciągłe rozwijanie umiejętności poszukiwania i oceny informacji (Timoshenko),
- znajomość języków obcych, szczególnie języka angielskiego (Guláš),
- umiejętności prezentacyjne i komunikacyjne (ANON-2),
- ciągłą gotowość do poznawania nowych technologii (ANON-5),
- posiadanie podstawowej wiedzy na temat mechanik gier oraz procesu ich tworzenia (Komuda).

Ostatnie pytanie w kwestionariuszu dotyczyło programu studiów historycznych, który mogłyby przygotować studentów do roli konsultantów. Eksperti wskazali na sześć kluczowych obszarów, na których powinien on się koncentrować. Respondenci zgodnie podkreślają, że studenci powinni zdobyć podstawową wiedzę na temat projektowania gier, która obejmuje zrozumienie mechanik gry, procesu produkcji oraz etapów tworzenia gier komputerowych (Komuda, ANON-1). Kursy te powinny również uwzględniać specyfikę różnych gatunków gier, aby studenci mogli lepiej dostosować swoje rekomendacje historyczne do potrzeb konkretnego projektu (Komuda). Kolejnym ważnym elementem programu powinno być rozwijanie umiejętności badawczych i krytycznej analizy źródeł historycznych (Timoshenko, ANON-2). Następnie eksperci wskazali umiejętności komunikacyjne i zdolność do efektywnej współpracy z zespołem deweloperskim. Przedmioty w ramach studiów powinny koncentrować się na rozwijaniu umiejętności prezentacyjnych, pisania raportów i dokumentacji, a także prowadzenia efektywnych dyskusji z różnymi członkami zespołu (ANON-2, ANON-4). Jako czwartą wskazano znajomość narzędzi cyfrowych używanych w branży gier komputerowych. Respondenci sugerują również, że ważnym elementem programu powinno być praktyczne doświadczenie w pracy nad projektami gier

komputerowych. Praktyki zawodowe i współpraca z firmami deweloper-skimi mogą dostarczyć w tym zakresie niezwykle cennych doświadczeń i umiejętności. Program powinien także uwzględniać naukę o różnorodności kulturowej i historycznej. Studenci powinni poznawać różne okresy historyczne i kultury, aby móc dostarczać autentycznych i dokładnych rekomendacji w kontekście różnych gier (ANON-2).

5. Propozycje profilu kształcenia konsultanta

Analiza przeprowadzonego badania ankietowego oraz obecnych wymogów w szkolnictwie wyższym⁶ pozwala wskazać, że kierunek kształcący studentów-konsultantów gier historycznych, wymaga wcześniejszej wiedzy na poziomie IV lub V PRK, więc prowadzony może być na studiach I stopnia. Jego specyfika oraz oczekiwania rynku wskazują, że powinien to być kierunek o profilu praktycznym. Zatem w celu skutecznego przygotowania studentów do roli konsultantów historycznych w branży gier program studiów powinien koncentrować się na następujących efektach uczenia się:

Tab. 1. Proponowane kierunkowe efekty uczenia się na studiach I stopnia⁷

Wiedza		
KP_W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu historii, a także rozumie związki z dyscyplinami uzupełniającymi (nauka o komunikacji społecznej i mediach, nauki o kulturze i religii).	P6S_WG
KP_W02	W stopniu zaawansowanym posiada wiedzę na temat faktów, obiektów i zjawisk historycznych i stosuje ją w praktyce. Ma solidną wiedzę na temat metodologii badań historycznych, w tym krytycznej analizy źródeł, interpretacji dokumentów lub artefaktów oraz metod zbierania i weryfikowania informacji historycznych.	P6S_WG

⁶ Podstawą prawną zaproponowanych rozwiązań jest: Ustawa Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 18 lipca 2018 roku (Dz.U. 2018 poz. 1668) oraz Rozporządzenie Ministra nauki i szkolnictwa wyższego w sprawie studiów z dnia 27 września 2018 r. (Dz.U.2023.2787) ze zmianami obowiązującymi na dzień 11 lipca 2024 roku.

⁷ Legenda: K – kierunkowe efekty uczenia się (studia pierwszego stopnia); P – profil praktyczny. Symbol po podkreślniku: oznacza: W – kategorię wiedzy; U – kategorię umiejętności; K – kategorię kompetencji społecznych; o1, o2, o3 i kolejne – numer efektu uczenia się. W tabeli po prawej stronie odniesienie do efektów PRK.

KP_W03	W pogłębionym stopniu zna wszystkie fazy opracowywania projektów w branży gier, od koncepcji i preprodukcji, przez produkcję, aż po testowanie i wydanie gry.	P6S_WK
KP_W04	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu technik obrazowania cyfrowego elementów historycznych	P6S_WG
KP_W05	Zna i rozumie ogólne wiadomości w zakresie obszaru wiedzy historycznej.	P6S_WG
KP_W06	W stopniu zaawansowanym rozumie zagadnienia dotyczące społecznych i prawnych aspektów konsultingu historycznego w branży gier.	P6S_WG
KP_W07	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie działania profesjonalnego oprogramowania wykorzystywanego w branży gier, w tym silników gier, oprogramowania do modelowania 3D oraz narzędzi do zarządzania projektami.	P6S_WG
KP_W08	W pogłębionym stopniu rozumie język komunikacji w branży gier, zna zasady komunikacji z wykorzystaniem nowoczesnych mediów i komunikacji wizualnej.	P6S_WG
Umiejętności		
KP_U01	Potrafi, poprzez pogłębioną analizę faktów historycznych, dokonywać ich selekcji w celu wykorzystania do tworzenia produktów kreatywnych. Umie efektywnie poszukiwać, selekcjonować i oceniać informacje historyczne, wykorzystując różnorodne źródła oraz techniki krytycznej analizy, aby zapewnić ich wiarygodność i przydatność w kontekście gry.	P6S_UW
KP_U02	W sposób zaawansowany umie formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych w branży gier. Planuje ich organizację i realizację, uwzględniając warunki finansowe, materiałowe oraz ludzkie, w korelacji do elementów historycznych, które dany projekt powinien zawierać.	P6S_UO
KP_U03	Potrafi skutecznie wkomponować elementy zgodne z aktualną wiedzą o historii w mechanikę i narrację gier, dbając o równowagę między wiernością historyczną a grywalnością. Potrafi projektować gry, które edukują poprzez podawanie treści historycznych w sposób angażujący i przystępny, wspierając proces uczenia się poprzez interaktywność.	P6S_UW
KP_U04	Biegłe korzysta z narzędzi do zarządzania projektami, narzędzi komunikacyjnych oraz programów graficznych.	P6S_UO
KP_U05	Potrafi skutecznie komunikować się i współpracować z członkami zespołu deweloperskiego, w tym z projektantami, programistami i artystami, przekazując swoje sugestie i wyniki badań w sposób zrozumiały i konstruktywny.	P6S_UK
KP_U06	W sposób pogłębiony jest zdolny do prowadzenia badań terenowych, takich jak wizyty w muzeach, archiwach i miejscach historycznych oraz do wykorzystywania artefaktów i innych źródeł historycznych w celu wzbogacenia treści gry.	P6S_UW
KP_U07	Posługuje się językiem obcym na poziomie C1 ESOKJ.	P6S_UK
KP_U08	Jest zdolny do jasnego i precyzyjnego formułowania myśli oraz argumentów w formie pisemnej.	P6S_UK

Kompetencje społeczne		
KP_K01	Jest gotowy do pełnienia roli twórcy z poszanowaniem faktów historycznych oraz świadomością oddziaływania gier na społeczeństwo.	P6S_KK
KP_K02	Działa przedsiębiorczo i zarządza wynikami własnej pracy w sposób zgodny z zasadami współżycia społecznego.	P6S_KO
KP_K03	Efektywnie współpracuje z członkami zespołu pochodzącymi z różnych dziedzin, takich jak programowanie, grafika, projektowanie dźwięku czy zarządzanie projektem, aby wspólnie osiągnąć cele zawodowe.	P6S_KO
KP_K04	Jasno i przekonująco prezentuje swoje pomysły, wyniki badań oraz rekomendacje zarówno w formie pisemnej, jak i ustnej, do różnych grup odbiorców, w tym zespołom deweloperskim, inwestorom oraz społeczności akademickiej. Szanuje decyzje zespołu deweloperskiego i w swojej pracy próbuje do nich się dostosować.	P6S_KO
KP_K05	W sposób zaawansowany potrafi dostosować się do szybko zmieniających się warunków pracy i wymagań zawodowych w branży gier, wykazując elastyczność oraz umiejętność efektywnego zarządzania czasem i priorytetami.	P6S_KD
KP_K06	Jest świadomy różnorodności kulturowej i potrafi efektywnie pracować w międzynarodowym zespole, szanując i uwzględniając różnice kulturowe oraz przyczyniając się do stworzenia inkluzywnego środowiska pracy.	P6S_KK
KP_K07	W relacjach społecznych wykazuje się empatią oraz stosuje wysokie standardy etyczne w swojej pracy, uwzględniając potrzeby i uczucia innych osób. Działa zgodnie z zasadami uczciwości i odpowiedzialności zawodowej.	P6S_KR
KP_K08	Krytycznie ocenia własną wiedzę oraz dąży do ciągłego samorozwoju.	P6S_KK

Zaproponowany w powyższej tabeli profil kształcenia jest wynikiem analizy oczekiwań środowiska deweloperów gier w zakresie przygotowania merytorycznego konsultanta oraz praktycznej współpracy w ramach zespołu deweloperskiego. Mamy nadzieję, że będzie mógł być wykorzystany podczas procesu tworzenia programu studiów dla osób zainteresowanych zdobyciem kompetencji umożliwiających zostanie konsultantem historycznym.

6. Podsumowanie

Naszym celem było przybliżenie perspektywy środowiska *game development*, które jest zainteresowane projektowaniem gier cyfrowych i analogowych o charakterystyce historycznej. Analizując ankiety, staraliśmy

się stworzyć w miarę możliwości reprezentatywny obraz tego, jak środowisko wyobraża sobie przygotowanie historyków, którzy będą dostarczali zespołowi deweloperskiemu wiedzy historycznej jako konsultanci. Obraz ten uwzględnia także to, jak od strony praktycznej zespół deweloperski wyobraża sobie współpracę z takimi osobami. Co ważne, przedstawione głosy opisują doświadczenia we wcześniejszej współpracy z konsultantami, którzy pomagali w tworzeniu gier zawierających aspekty historyczne.

Tworząc niniejsze opracowanie, chcieliśmy, żeby zostało ono wykorzystane jako podstawa do dyskusji na temat roli konsultanta historycznego w *game development*. Odnosi się to również do regularnie wypracowywanych na gruncie teoretycznym i praktycznym różnorodnych modeli produkcji gier, takich jak MDA (*mechanics-dynamic-aesthetics*), ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), VAP (*Value at Play* Mary Flanagan i Helen Nissenbaum) czy – wywodzącej się z niej – heurystycznej koncepcji projektowania gier historycznych autorstwa Chih-Chieh Yanga (Reid, 2024, s. 84-86). Jako zespół stoimy na stanowisku, że wnikliwa i pogłębiona analiza głosu twórców gier stanowi niezbędny klucz do zrozumienia istotnych potrzeb branży i poszczególnych zespołów deweloperskich.

Liczymy również, że w perspektywie rozwoju interdyscyplinarnych kierunków studiów nasze opracowanie będzie mogło być wykorzystane jako materiał omawiany na zajęciach ze studentami w trakcie procesu kształcenia. Branża tworzenia gier jest relatywnie młoda i ciągle się zmienia i rozwija. W związku z tym chcemy też wskazać na potrzebę dalszych badań naukowych w zakresie tego, jak w praktyce wyglądają przemiany w procesie tworzenia gier o charakterze historycznym.

Literatura

- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History, How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: What Is Historical Game Studies. *Rethinking History*, 3, 358–371.
- Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia*. London – New York – Dublin: Bloomsbury.

- Draycott, J. (2022). A short introduction to women in historical and archaeological video games. W: J. Draycott (red.), *Women in Historical and Archaeological Video Games* (s. 1–23). Berlin – Boston: De Gruyter.
- Kapell, M.W., Elliot A.R.B. (2013). Introduction: To Build a Past That Will “Stand the Test of Time” – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. W: M. W. Kapell, A.R. B. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital games and the Simulation of History* (s. 1–28). London: Bloomsbury.
- Lorber, M., Zimmermann, F. (red.) (2020). *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Köln: Transcript.
- MacCallum-Stewart, E., Parsler, J. (2007). Controversies: Historicising the Computer Game. [w:] D. Thomas, R. Apeleman (red.), *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play* (s. 203–210). Tokyo.
- Marszałkowski, J., Biedermann, S., Rutkowski, E. (2023). *The Game Industry of Poland – Report 2023*. Warszawa: Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych.
- McCall, J. (2022). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. New York: Routledge.
- McCall, J. (2012). *Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History*. *The History Teacher*, 1, 9–28.
- McCall, J. (2020). The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium. *Game Studies*, 3. Online: <<http://gamestudies.org/2003/articles/mccall>>. Dostęp: 2 lipca 2024.
- Metzger, S.A., Paxton, R.J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory & Research in Social Education*, 2016, 44(4), 532–564.
- Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 17(6), 839–842.
- Reid, D. (2024). Video Game Development as Public History: Practical Reflections on Making a Video Game for Historical Public Engagement. *The Public Historian*, 46(1), 598–608.
- Schwarz, A. (2020). History in Video Games and the Craze for the Authentic. W: M. Lorber, F. Zimmermann (red.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (s. 115–135). Köln: Transcript.
- Wright, E. (2018). On the promotional context of historical video games. *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice*, 22(4), 598–608.

dr Marcin Pigulak – Historyk, filmoznawca, badacz gier cyfrowych. Adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Do jego zainteresowań badawczych należą: historia filmu i gier cyfrowych, audiowizualne oraz cyfrowe przejawy kultury historycznej, historiozofia w kinematografii, tematyka historyczna w grach wideo, a także sposoby konstruowania dyskursu dotyczącego pamięci zbiorowej.

dr Ewelina Gdaniec – humanistka 2.0. i historyczka czasów najnowszych. Z pasją tworzy i bada gry historyczne oraz potencjał wykorzystania ich w dydaktyce szkoły wyższej, łącząc *historical game studies* ze swoją wiedzą dotyczącą zimnej wojny i relacji międzynarodowych po 1945 roku. Zestawia metody hermeneutyczne, narzędzia empiryczne i wymiary epistemologiczne w wizualizacji faktów historycznych. Realizowała liczne badania B+R w ramach grantów NCBiR i Inkubatora Innowacyjności. Obecnie pełni funkcję Prorektorki ds. Kształcenia w WSG w Bydgoszczy.

dr Patryk Wasiak – adiunkt, Instytut Historii PAN. Z wykształcenia socjolog i historyk sztuki (Uniwersytet Warszawski). Pracę naukową realizował w ramach stypendiów Volkswagen Stiftung, Zentrum für Zeithistorische Forschung w Poczdamie i Netherlands Institute of Advanced Study/Andrew W. Mellon Foundation oraz grantu ESF Inventing Europe/Software for Europe (Soft-EU). Kierownik grantów NCN w programach FUGA, SONATA i OPUS. Jego zainteresowania badawcze obejmują kulturową historię komputerów. Obecnie w ramach programu OPUS realizuje badania dotyczące kultury amatorskiego programowania i kapitalizmu kognitywnego. Publikował w *IEEE Annals of the History of Computing*, *International Journal of Communication, History and Technology*, *Journal of Design History* i *Slavic Review*.

Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna

Abstrakt: Artykuł przygotowano w ramach projektu Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. „Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej”. Celem tekstu jest omówienie założeń dotyczących roli konsultanta historycznego w procesie tworzenia gier o tematyce historycznej. Interdyscyplinarny zespół na podstawie badań ankietowych przeprowadzonych wśród twórców gier cyfrowych i niekomputerowych z Europy Środkowo-Wschodniej i Południowej wyselekcjonował, a następnie scharakteryzował kluczowe kompetencje oraz umiejętności wymagane od konsultantów w sektorze *game development*. Opracowane wytyczne mają na celu wsparcie tworzenia programów nauczania na uczelniach, które przygotowują historyków do pełnienia roli konsultantów w branży gier.

Słowa kluczowe: konsultant historyczny, *game development*, gry historyczne, gry cyfrowe, gry niekomputerowe, edukacja uniwersytecka

Historyczny konsulting gier – sylabus modułowy

Historical Game Consulting: A Modular Syllabus

**Ewelina Gdaniec, Patryk Wasiak, Arkadiusz Janicki,
Beata Mozejko, Witold Świętosławski,
Bartosz Odorowicz**

Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy | Instytut Historii PAN | Uniwersytet Gdański
ewelina.gdaniec@byd.pl | ORCID: 0000-0003-2377-7878
patrykwasiak@gmail.com | ORCID: 0000-0002-2152-6023
arkadiusz.janicki@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-9349-9837
beata.mozejko@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0085-8686
witold.swietoslowski@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0236-0646
bartek.odorowicz@gmail.com | ORCID: 0009-0002-9708-1929

Abstract: This is the sixth in a series of articles created as part of the project titled “Historical Consultancy for Games” by the Games Research Association of Poland, funded by a grant from CRPK. Building on previous articles, it presents a modular course syllabus for history students, designed to develop competencies useful in game consulting. The modular approach means that, rather than a single unified program, there is a collection of autonomous several-week blocks from which various configurations of topics and tools can be selected. These modules cover working with visual, textual, and numerical materials, gathering information through fieldwork, as well as working with project documentation.

Keywords: historical consultant, game development, historical games, digital games, non-computer games, university education

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2024.17.6 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 4 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 4 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

Wstęp

W obliczu dynamicznego rozwoju branży gier konstituuje się potrzeba utrwalenia w środowisku roli konsultantów historycznych. Współczesne gry często dążą do osiągnięcia wysokiego poziomu autentyczności i historycznej precyzji, co nie tylko wzbogaca doświadczenie graczy, ale również stanowi o unikalnej wartości edukacyjnej tych produktów. W związku z tym konieczność kształcenia specjalistów zdolnych do pełnienia funkcji konsultantów może stać się nieodzownym elementem oferty edukacyjnej wydziałów historii – tym bardziej, że coraz większym zainteresowaniem cieszą się programy grantowe, oferujące środki na tworzenie gier o walorach kulturowych, dziedzictwowych i edukacyjnych. Niniejszy artykuł ma na celu przedstawienie modułowego sylabusu kursu poświęconego konsultingowi historycznemu w grach, zaprojektowanego w odpowiedzi na rosnące zapotrzebowanie na tego rodzaju specjalistów.

W odróżnieniu od kursów z zakresu game designu proponowany sylabus skupia się na kompetencjach, które mogą być rozwijane dzięki zapleczu akademickiemu i zasobom wydziałów historii. Kluczową ideą jest przygotowanie studentów do roli mediatorów między realnym światem historycznym a światem gry – zdolnych do przekształcania złożonej wiedzy w zasoby przydatne dla game developmentu. Proponowany sylabus został podzielony na moduły, z których każdy koncentruje się na innym aspekcie historycznym i badawczym. Moduły te, rozłożone na cztero- i pięciodniowe cykle, łączą zajęcia teoretyczne z ćwiczeniami praktycznymi. Każdy moduł zawiera szczegółowy opis oczekiwanych efektów uczenia się, metod weryfikacji postępów studentów oraz listę polecanej literatury. Celem jest zapewnienie elastyczności w nauczaniu, która pozwala dostosować kurs do indywidualnych potrzeb studentów, jednocześnie rozwijając ich umiejętności krytyczne i analityczne, niezbędne w pracy konsultanta historycznego.

Z całego projektu (zob. Mochocki, Kot, 2024a, 2024b), jak i z konsultacji tego artykułu ze specjalistami z branży gier (Piotr Pacynko, Bartosz Odorowicz) wynika jasno, że kluczową kompetencją historyka-konsultanta gier jest obeznanie z grami: znajomość rynku, rozumienie gier jako medium, zorientowanie w procesie projektowania i produkcji. Brak

modułów poświęconych tej tematyce nie oznacza, że nie doceniamy jej wagi. Omijamy ją dlatego, że w ostatnich latach już napisano tysiące stron sylabusów (zob. Ferdig i in., 2021; Çatak i in., 2022) i podręczników (np. Fullerton, 2024) do tworzenia gier. Brakuje za to materiału do szkolenia tego unikalnego wycinka histgameconsultingu, który znajduje się na styku klasycznych kompetencji historyka oraz dokumentacji i narzędzi komunikacji z zespołem developerskim. Nieumiejętność przekazywania wiedzy historycznej w sposób łatwy do przyjęcia i wykorzystania w procesie produkcji gier należy do najpoważniejszych problemów we współpracy z konsultantem, dlatego skupiamy się na tym właśnie obszarze.

Moduł: Architektura (5 tygodni)

Celem modułu jest zaznajomienie studentów z elementami historii architektury oraz przygotowanie ich do prowadzenia samodzielnych kwerend mających na celu zgromadzenie materiału na potrzeby tworzenia elementów architektury w świecie gry przez zespół deweloperski. Podczas zajęć studenci zapoznają się z wiedzą teoretyczną z zakresu historii architektury, która potrzebna jest do realizacji zleconych kwerend. Następnie studenci zdobędą wiedzę o praktycznych możliwościach realizacji kwerend i gromadzenia źródeł: rysunków architektonicznych oraz materiałów ikonograficznych.

Tabela 1. Efekty uczenia się dla modułu:

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł architektonicznych oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.

KP_U05	<p>Student jest w stanie w kompetentny sposób przedstawić zestaw źródeł w zakresie kwerendy obejmującej historię architektury. Student potrafi w oparciu o wiedzę z zajęć zidentyfikować miejsca, w których można szukać źródeł do kwerendy i zgromadzić wystarczającą ich liczbę. Student potrafi w zorganizowany sposób dostarczyć wyniki kwerendy dla zespołu deweloperskiego.</p>	<p>Udział w seminarium, samodzielne przygotowanie planu kwerend.</p>	<p>Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend. Ocena zaproponowanego zestawu źródeł dla zespołu deweloperskiego i sposobu ich prezentacji.</p>
--------	---	--	---

Tydzień 1

Wprowadzenie do historii architektury na potrzeby tworzenia gier.

- Podczas zajęć studenci zapoznają się z podstawami historii architektury z uwzględnieniem potencjalnej roli architektury i przedstawienia przestrzeni miejskiej i wiejskiej jako elementu świata gry. Zajęcia w ramach modułu skupiają się na historii architektury w Polsce. W przypadku prowadzenia badań w zakresie architektury z innego kraju lub obszaru geograficznego będzie potrzebne samodzielne dostosowanie części elementów zajęć do konkretnego obszaru.
- Studenci poznają ogólną charakterystyką tworzenia dokumentacji dotyczącej historii architektury na potrzeby przemysłu gier. Specyfika ta obejmuje oczekiwania gamedewu dotyczące formy dostarczenia im materiałów wykorzystanych w procesie tworzenia gry. Przewidziany moduł skupia się na prezentacji historii architektury polskiej. W przypadku wykorzystania modułu w zakresie historii innego obszaru moduł może zostać zmodyfikowany np. o dodanie historii architektury starożytnej w przypadku projektu gry osadzonej w takich realiach.
- Studenci zostaną zapoznani z potrzebami gamedewu dotyczącymi zarówno dostarczenia materiałów do odtworzenia określonej budowli historycznej oraz stworzenia charakterystycznej dla danej epoki przestrzeni zabudowy obejmującej rozkład budynków w przestrzeni miasta, wygląd ulic oraz ewentualnie mapę miasta w danej epoce historycznej.

Tydzień 2

- Podczas zajęć studenci zapoznają się z ogólną specyfiką poszczególnych stylów architektonicznych oraz typami budowli i przestrzeni urbanistycznej, które mogą być potem wykorzystane w trakcie badań.
- Podczas zajęć zostaną omówione najważniejsze elementy stylów architektonicznych: architektura romańska, gotycka, renesansowa, barokowa, klasycystyczna, secesyjna oraz architektura XX wieku.
- Podczas zajęć studenci poznają elementy historii architektury na ziemiach polskich, typową architekturę danej epoki oraz regionu geograficznego, w tym wygląd zabudowy miejskiej i wiejskiej charakterystyczny dla danych epok historycznych.
- Studenci zapoznają się z rolą przedstawienia architektury i wyglądu miast w tworzeniu świata gry o tematyce historycznej na wybranych przykładach.
- Jako podstawowe narzędzia pracy przewidziane są wirtualne tablice, np. Miro, Mural itp. Narzędzia te umożliwiają wspólną pracę w ramach zespołu.

Tydzień 3

- Omówienie najważniejszych typów materiałów, z jakimi zetkną się studenci podczas realizacji kwerend.
- Opracowania na temat danego stylu architektonicznego, historii architektury w Polsce, w określonym mieście i na danym obszarze geograficznym. Monografie określonych budowli, w szczególności zamków, pałaców, kościołów i budynków użyteczności publicznej.
- Omówienie dostępności i możliwości wykorzystania rysunków architektonicznych oraz źródeł ikonograficznych jako materiałów na potrzeby tworzenia gier. Podczas zajęć studenci poznają podstawowe typy źródeł z zakresu historii architektury, z jakimi będą obcować w trakcie pracy. Źródła te obejmują:
 - Rysunki architektoniczne przedstawiające rzuty budowli w publikacjach naukowych oraz katalogach zabytków. Rysunki te są kluczowym źródłem do stworzenia modelu 3D określonej budowli lub stworzenia w świecie gry fikcyjnej budowli reprezentującej dany typ obiektu, np. kościół gotycki, zamek

średniowieczny, pałac barokowy, dworek szlachecki, kamienica czynszowa.

- Dokumentacja fotograficzna stanu obecnego budowli z uwzględnieniem detali architektonicznych, zdobień oraz zachowanego wystroju wnętrz w monografiach naukowych. Dokumentacja ta może służyć do tworzenia detali w modelach 3D.
- Historyczne źródła ikonograficzne: malarstwo i ryciny. W szczególności ważnym źródłem są pejzaże miejskie (weduty) przedstawiające daną budowlę, ulicę lub przestrzeń miejską z przedstawieniem życia codziennego. Najbardziej rozpoznawalnym przykładem tego typu źródła są obrazy Bernarda Bellotto (Canaletta) przedstawiające przestrzeń miejską Warszawy XVIII w. Podobne źródła są dostępne dla większości polskich miast. Źródła tego typu pozwalają zrozumieć, w jaki sposób dany obiekt czy ulica istniała w świecie życia codziennego i pozwala zespołowi tworzącemu grę umieścić dodatkowe elementy w tej przestrzeni, takie jak: przechodnie, pojazdy, stragany, nawierzchnia ulicy, oświetlenie miejskie.

Tydzień 4

Zajęcia obejmują praktyczne elementy prowadzenia badań. Studenci zyskują wiedzę na temat praktyki prowadzenia kwerend i gromadzenia dokumentacji.

Podstawowe miejsca kwerend bibliotecznych:

- Biblioteki instytutów historii sztuki na uniwersytetach oraz architektury na politechnikach.
- Muzea historyczne, np. Muzeum Warszawy, Muzeum Narodowe w Warszawie, Muzea Narodowe w innych miastach, zbiory źródeł ikonograficznych, np. Gabinet Rycin Biblioteki Uniwersyteckiej w Warszawie.
- Samodzielne sporządzenie dokumentacji fotograficznej budowli w przypadku jej zachowania.

Tydzień 5

Zajęcia kończące moduł i weryfikujące wiedzę studentów. Celem jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystania jej w praktyce. Studenci będą mogli zastosować

wiedzę zgromadzoną podczas poprzednich zajęć modułu. Zadaniem studentów będzie zaplanowanie samodzielnej kwerendy dotyczącej np. wybranej budowli lub wybranego miasta.

Literatura:

- Janiak, T. (red.). (2009). *Architektura romańska w Polsce, Nowe odkrycia i interpretacje..* Gniezno: Muzeum Początków Państwa Polskiego.
- Katalog Zabytków Sztuki w Polsce* (seria wydawana od 1951 r.). Warszawa: Instytut Sztuki PAN.
- Krassowski, W. (1989). *Dzieje budownictwa i architektury na ziemiach Polski*, t. 1-4. Warszawa: Arkady.
- Miłobędzki, A. (1978). *Zarys dziejów architektury w Polsce*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Miłobędzki, A. (1980). *Architektura polska XVII wieku*. Warszawa: PWN.
- Mroczko, T., Arszyński, M. (red.). (1995). *Architektura gotycka w Polsce. Katalog Zabytków*. Warszawa: Instytut Sztuki PAN.
- Proksa, M. (2023). *Dzieje architektury i budownictwa w Polsce do połowy XVIII w.* Rzeszów: Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej.
- Walicki, M. (red.). (1971). *Sztuka polska przedromańska i romańska do schyłku XIII w.* Warszawa: PWN.
- Świechowski, Z. (2009). *Katalog architektury romańskiej w Polsce*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Świechowski, Z. (2000). *Architektura romańska w Polsce*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Wallis, M. (1984). *Secesja*. Warszawa: Arkady.
- Szymanowska, B. (red.) (1983). *Zabytkowa architektura polska w tekach ikonograficznych Działu Dokumentacji Naukowej Muzeum Narodowego w Warszawie: katalog*. Wrocław: Ossolineum.

Moduł: Wojskowość XX w. (4 tygodnie)

Celem modułu jest zapoznanie studentów ze specyfiką prowadzenia kwerend na potrzeby dostarczenia zespołowi deweloperskiemu materiałów dotyczących pojazdów oraz innego wyposażenia militarnego z XX w. Pojazdy i wyposażenie wojskowe są elementem wielu popularnych

gier – w szczególności symulatorów oraz FPS. Wśród odbiorców tego typu gier znajduje się duża rzesza miłośników militariów, którzy przywiązują bardzo dużą wagę do sposobu przedstawienia i wykorzystania technologii wojskowych w grach. Dlatego też precyzyjne odtworzenia zastosowania danych pojazdów i ich wyposażenia przykładowo w grze umiejscowionej w realiach II wojny światowej może być istotnym atutem takiego tytułu. Moduł przygotowuje studentów do przeprowadzenia stosownych kwerend i stworzenia zestawu materiałów na potrzeby zespołu deweloperskiego.

Tabela 2. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł z zakresu historii techniki militarnej XX w. oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.
KP_U05	Student jest w stanie w kompetentny sposób przedstawić zestaw źródeł w zakresie kwerendy obejmującej historię techniki militarnej XX w. Student potrafi w oparciu o wiedzę z zajęć zidentyfikować miejsca, w których można szukać źródeł do kwerendy i zgromadzić wystarczającą ich liczbę. Student potrafi w zorganizowany sposób dostarczyć wyniki kwerendy dla zespołu deweloperskiego.	Udział w seminarium, samodzielne przygotowanie planu kwerend.	Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend. Ocena zaproponowanego zestawu źródeł dla zespołu deweloperskiego i sposobu ich prezentacji.

Tydzień 1

Wprowadzenie do historii i specyfiki historii pojazdów i wyposażenia militarnego XX wieku.

Podczas pierwszych zajęć studenci zapoznają się ze specyfiką gromadzenia dokumentacji historycznej dotyczącej poszczególnych pojazdów

i wyposażenia oraz z możliwościami zgromadzenia takiej dokumentacji podczas kwerend. Studenci zapoznają się z kluczowymi kwestiami, jakie powinny być uwzględnione podczas kwerend.

Zgromadzenie informacji na temat danego pojazdu (np. określonego modelu samolotu z okresu II wojny światowej) obejmuje:

- Dane techniczne i parametry sprzętu potrzebne do odzwierciedlenia danego pojazdu w silniku gry.
- Historia użytkowania danego modelu sprzętu oraz jego wersje. Dane te pozwalają przedstawić dany model sprzętu w odpowiednim kontekście historycznym.
- Rysunki techniczne, rzuty przedstawiające detale techniczne na potrzeby tworzenia modelu 3D.
- Schematy malowań sprzętu na potrzeby tworzenia modelu 3D.
- Dokumentacja fotograficzna przedstawiająca detale sprzętu na potrzeby tworzenia modelu 3D.

Tydzień 2 i 3

Wprowadzenie do źródeł dotyczącej techniki militarnej XX w.

- Podstawowymi materiałami są monografie dotyczące określonego modelu pojazdu wojskowego. Monografie te zawierają opis historii użytkowania danego pojazdu, dane techniczne, opis poszczególnych wariantów, rysunki techniczne umożliwiające stworzenie modelu 3D, schematy malowania oraz zestaw fotografii historycznych przedstawiających dany pojazd i zdjęcia egzemplarzy sprzętu znajdujących się w kolekcjach muzealnych.
- Przykładowa literatura przedstawiona poniżej obejmuje źródła dotyczące polskich pojazdów i wyposażenia wojskowego XX w. W zależności od potrzeb zajęć prowadzący może dostosować literaturę do specyfiki zajęć.
- Obszerne kolekcje literatury poświęconej technice wojskowej można znaleźć w Centralnej Bibliotece Wojskowej w Warszawie oraz w Bibliotece Głównej Akademii Sztuki Wojennej w Rembertowie.
- Informacje w monografiach mogą zostać uzupełnione o dokumentację fotograficzną w kolekcjach internetowych. Można tu wykorzystać kolekcje zdjęć historycznych oraz materiały gromadzone na potrzeby

modelarstwa militarnego, np. szczegółową dokumentację fotograficzną egzemplarzy sprzętu zachowanych w muzeach, tzw. *Walk Around*. W przypadku polskiego sprzętu możliwe są też kwerendy w Narodowym Archiwum Cyfrowym: <https://www.nac.gov.pl/>.

Przykłady kolekcji fotografii samolotów wojskowych w internecie:

- Airplane Pictures:; <https://www.airplane-pictures.net/>
- Jet Photos: <https://www.jetphotos.com/>.

Poszukiwanie zachowanego modelu pojazdu jako eksponatu w muzeach poświęconych militariom, np. Muzeum Wojska Polskiego czy Muzeum Sił Powietrznych w Dęblinie.

- W szczególnych przypadkach dotyczących historii produkcji i użytkowania sprzętu wojskowego polskiej produkcji oraz sprzętu używanego przez wojsko polskie możliwe są też specjalistyczne kwerendy archiwalne, np. w Centralnym Archiwum Wojskowym w Rembertowie.
- Studenci zdobędą wiedzę na temat sposobu przedstawiania materiałów zgromadzonych podczas kwerend na potrzeby zespołu deweloperskiego. Przykładowo, dane techniczne sprzętu powinny być wprowadzone w plikach programu Excel, które mogą być potem wykorzystane bezpośrednio przez silnik gry. W przypadku rysunków technicznych, fotografii oraz danych opisowych student powinien dysponować kompetencjami w zakresie przedstawienia tej dokumentacji w różnych formatach zależnych od zespołu deweloperskiego.
- Dodatkowo studenci zapoznają się z potrzebą ewentualnych kwerend mających na celu gromadzenie informacji o prototypach broni eksperymentalnej. Najważniejszym źródłem będą w tym przypadku monografie poświęcone tej tematyce. Tego typu broń pojawia się w grach opartych o historię alternatywną i w światach wyobrażonych uwzględniających elementy techniki wykorzystywanej w konfliktach XX wieku.

Tydzień 4

Zajęcia kończące moduł i weryfikujące wiedzę studentów. Celem jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystania jej w praktyce. Studenci będą mogli w praktyce

zastosować wiedzę zgromadzoną podczas poprzednich zajęć modułu. Zadaniem studentów będzie zaplanowanie i przedstawienie rezultatów samodzielnej kwerendy dotyczącej np. wybranego modelu pojazdu.

Literatura

Serie publikacji: *Typy Broni i Uzbrojenia*, *Wielki Leksykon Uzbrojenia Wrzesień 1939*, *Okręty Polskiej Marynarki Wojennej*.

Czasopisma „Militaria” i „Nowa Technika Wojskowa” zawierające artykuły poświęcone danemu modelowi sprzętu.

Monografie sprzętu wojskowego wydawnictw:

Wydawnictwo AJ Press (np. seria Monografie Lotnicze);

Wydawnictwo Militaria: <http://militaria.net.pl/en/>;

Kagero Publishing: <https://sklep.kagero.pl/>;

Osprey Publishing: <https://www.ospreypublishing.com/UK/>.

Moduł: Wojskowość średniowieczna (5 tygodni)

Celem modułu jest zaznajomienie studentów ze stanem wiedzy o wojskowości średniowiecznej ze szczególnym uwzględnieniem broniostwa oraz przygotowanie ich do prowadzenia samodzielnych kwerend, mających na celu zgromadzenie materiałów na potrzeby tworzenia elementów militarnych w świecie gier. Akcentowane będzie przekonanie o potrzebie działań interdyscyplinarnych – wykorzystywanie źródeł opracowanych przez przedstawicieli różnych dyscyplin naukowych, głównie archeologii, historii, historii sztuki i muzealnictwa. Studenci będą uczeni konieczności krytycznych ocen różnych źródeł z uwzględnieniem specyfik i wymogów zajmujących się nimi dyscyplin. Zwrócona będzie szczególna uwaga na zobrazowanie znacznej zmienności formalno-funkcjonalnej średniowiecznych militariów w czasie i przestrzeni, ich zróżnicowania w zależności od celów użycia oraz wykorzystywania przez różne warstwy społeczne ówczesnego świata.

Studenci będą zapoznawani z potrzebami gamedevu dotyczącymi zarówno dostarczenia materiałów do odtworzenia określonych militariów oraz stworzenia charakterystycznego dla nich otoczenia kulturowego epoki.

Tabela 3. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu historii, a także rozumie związki z dyscyplinami uzupełniającymi (nauka o komunikacji społecznej i mediach, nauki o kulturze i religii).	Udział w wykładach, ćwiczeniach.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji.
KP_U01	Potrafi, poprzez pogłębioną analizę faktów historycznych, dokonywać selekcji wykorzystania ich do celów tworzenia produktów kreatywnych. Umie efektywnie poszukiwać, selekcjonować i oceniać informacje historyczne, wykorzystując różnorodne źródła oraz techniki krytycznej analizy, aby zapewnić ich wiarygodność i przydatność w kontekście gry.	Udział w wykładach, ćwiczeniach.	Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend.
KP_U06	W sposób pogłębiony jest zdolny do prowadzenia badań terenowych, takich jak wizyty w muzeach, archiwach i miejscach historycznych oraz do wykorzystywania artefaktów i innych źródeł historycznych w celu wzbogacenia treści gry.	Udział w wykładach, ćwiczeniach.	Ocena zaproponowanego zestawu źródeł i sposobu ich prezentacji.

Tydzień 1

W części wstępnej przedstawione zostaną podstawowe kwestie dotyczące metod badawczych współczesnego bronioznawstwa.

Studenci zostaną zapoznani z podstawami wiedzy o aspektach formalno-chronologicznych zaczepnego uzbrojenia średniowiecznej zachodniej i środkowej Europy w kategoriach: broń biała długa, broń biała krótka, broń drzewcowa, broń obuchowa, broń miotająca, broń palna oraz maszyny bojowe. Przedstawione zostaną podstawowe typologie, powszechnie stosowane przez bronioznawców.

Choć uwaga będzie skupiona na systematykach zaszeregowujących typologicznie poszczególne formy broni, pokazane będą także przykłady poświadczające wpływ zmieniających się militariów na kulturę materialną średniowiecznego świata – np. przekształcanie europejskich idei architektonicznych w wyniku wprowadzenia broni palnej.

Studenci poznają sposoby identyfikacji i tworzenia dokumentacji dawnych militariów na potrzeby przemysłu gier. Specyfika ta obejmuje oczekiwania gamedevu dotyczące formy dostarczenia im materiałów wykorzystanych w procesie tworzenia gry.

Tydzień 2

Przekazane zostaną studentom podstawy ocen formalno-chronologicznych ochronnego uzbrojenia średniowiecznej zachodniej i środkowej Europy w kategoriach: pancerze, zbroje, hełmy i tarcze.

Inicjowana będzie dyskusja o możliwości wnioskowania w kwestiach urazów powstających w trakcie działań militarnych, udokumentowanych w wyniku analiz specjalistycznych (antropologicznych) znalezisk archeologicznych szczątków ludzkich w miejscach pobitewnych i o wynikających z tych badań ocenach skuteczności ochronnej konkretnych form osłon ciał wojowników.

Podobnie jak w poprzednim tygodniu studenci zapoznawani będą z systematykami ułatwiającymi zaszeregowanie okazów militariów do poszczególnych typów i kategorii.

Tydzień 3

Omówiona zostanie wiedza o oporządzeniu militarnym średniowiecznej zachodniej i środkowej Europy ze skoncentrowaniem uwagi na elementach rzędów końskich, oporządzeniu jeździeckim i transportowym (tabory), sprzęcie obozowym i obozach, sprzęcie przeprawowym, sprzęcie sygnalizacyjnym i znakach wojennych.

Przedstawione zostaną kategorie źródeł, które pozwalają na poszerzanie wiedzy o kulturze materialnej średniowiecza (poza bronią), tworzonej na potrzeby działań bojowych.

Studenci nakłanianiani będą do włączania się do dyskusji o znaczeniu niemilitarnych elementów średniowiecznej kultury materialnej dla realizacji zadań wojskowych oraz poznają sposoby identyfikacji i tworzenia

dokumentacji dawnych militariów na potrzeby wykorzystania w procesie tworzenia gry.

Tydzień 4

Studenci zapoznani zostaną z wiedzą o odmiennościach formalno-funkcjonalnych militariów średniowiecznych na przykładach dwóch tematyk.

Temat pierwszy dotyczyć będzie elementów uzbrojenia używanych w innych niż wcześniej omówione regionach Starego Świata. Jako przykłady przywołane zostaną okazy broni z terenów Bizancjum, Rusi, Persji, Wielkiego Stepu i Chin.

Przedstawienie zróżnicowania regionalnego średniowiecznych militariów zostanie wykorzystane do omówienia wpływów odmienności formalnych używanych broni na wyniki konfrontacji bitewnych, w trakcie których doszło do walk pomiędzy wojownikami reprezentującymi różne kręgi kulturowe o różnych tradycjach wykonywania militariów. Jako przykłady posłużą walki-konfrontacje w trakcie wypraw krzyżowych, krzyżacko-pruskie, krzyżacko-ruskie, polsko-mongolskie, wojny husyckie czy węgiersko-tureckie.

Temat drugi to zaprezentowanie zróżnicowania celów wykorzystywania militariów w średniowieczu. Przedstawione zostaną odmienności formalne związane z użyciem: bojowym, turniejowym, ceremonialnym, myśliwskim i ludystycznym.

Tydzień 5

Zajęcia kończące moduł zrealizowane zostaną dwuetapowo. W etapie pierwszym w trakcie ćwiczeń studenci będą przedstawiać swą wiedzę w zakresie wykorzystania omawianych wcześniej systematyk średniowiecznego uzbrojenia i oceniać formalno-chronologicznie prezentowane im przykłady zabytków.

W etapie drugim będą oceniane efekty realizacji kwerend doprowadzających do przedstawienia udokumentowanych, wytypowanych przez studentów zabytków (autentycznych) konkretnych militariów i sposobów ich zaprezentowania. Istotnymi w ocenie będą aspekty poprawności identyfikacyjnej, uwzględnienie szerszego, militarnego tła używania danego oręża w świecie średniowiecza oraz atrakcyjność i możliwość wykorzystania w grach.

Literatura

- Carey, B.T. (2008). *Wojny średniowiecznego świata*. Warszawa: Bellona.
- Conatmine, Ph. (1999). *Wojna w średniowieczu*. Warszawa: Marabut, Volumen.
- Głosek, M. (1984). *Miecze środkowoeuropejskie z X-XV w.* Warszawa: Wydawnictwa Geologiczne.
- Górewicz, I.D. (2020). *O broni Słowian. Na wojnie i w kulturze*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Grotowski, P.Ł. (2011). *Święci wojownicy w sztuce bizantyńskiej (843-1261)*. Kraków: WAM.
- Jurga, R.M. (1995). *Machiny wojenne*, Kraków-Warszawa: Vesper.
- Kotowicz, P.N. (2014). *Topory wczesnośredniowieczne z ziem polskich*. Rzeszów: Instytut Archeologii Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Kwiatkowski, K. (2016). *Wojska zakonu niemieckiego w Prusach 1230-1525*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.
- Marek, L. (2008). *Broń biała na Śląsku XIV-XVI wiek*. Wrocław: Uniwersytet Wrocławski.
- Michalak, A. (2019). *Arma confini. Przemiany późnośredniowiecznej broni na rubieżach Śląska, Wielkopolski, Brandenburgii i Łużyc*. Zielona Góra: Muzeum Archeologiczne Środkowego Nadodrza w Zielonej Górze z/s w Świdnicy.
- Nadolski, A. (1954). *Studia nad uzbrojeniem polskim w X, XI i XII wieku*. Łódź: Ossolineum.
- Nadolski, A. (1979). *Broń i strój rycerstwa polskiego w średniowieczu*. Wrocław: Ossolineum.
- Nadolski, A. (red.) (1990). *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1350-1450*. Łódź: PAN.
- Nowakowski, A. (1980). *Uzbrojenie wojsk krzyżackich w Prusach w XIV i na początku XV w.* Łódź: : ŁTN.
- Nowakowski, A. (2005). *Wojskowość w średniowiecznej Polsce*. Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku.
- Nowakowski, A. (red.) (1998). *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1450-1500*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

- Szymczak, J. (1989). *Produkcja i koszty uzbrojenia rycerskiego w Polsce XIII-XV w.* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Szymczak, J. (2004). *Początki broni palnej w Polsce (1383-1533).* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Szymczak, J. (2016). *Rycerz w hełmie, w zbroi i z tarczą.* Warszawa: DiG.
- Szymczak, J. (2017). *Rycerz z bronią zaczepną.* Warszawa: DiG.
- Szymczak, J. (2018). *Rycerz i jego konie.* Warszawa: DiG.
- Strzyż, P. (2014). *Broń palna w Europie Środkowej w XIV i XV w..* Łódź: Instytut Archeologii i Etnologii PAN, Ośrodek Badań nad Dawnymi Technologiami.
- Świętosławski, W. (1996). *Uzbrojenie koczowników Wielkiego Stepu w czasach ekspansji Mongołów XII-XIV w..* Łódź: ŁTN.
- Żygulski Z. jun. (1983). *Broń wschodnia.* Warszawa: KAW.

Moduł: Heraldyka (5 tygodni)

Celem modułu jest zapoznanie studentów z podstawami heraldyki oraz przygotowanie ich do prowadzenia samodzielnych kwerend w celu pozyskania materiału na potrzeby tworzenia i interpretacji przekazów heraldycznych w świecie gry przez zespół deweloperski. Zajęcia teoretyczne będą poświęcone podstawom historii heraldyki zachodnioeuropejskiej i polskiej, w tym przede wszystkim rycerskiej, miejskiej i samorządowej. W trakcie zajęć studenci zapoznają się z językiem blazonowania czyli sposobami opisu herbu przyjętym we współczesnym języku heraldycznym oraz z dawnymi i współczesnymi zasadami tworzenia herbu. Część praktyczna będzie koncentrowała się na zapoznaniu studentów z podstawami kwerend, gromadzenia materiału ikonograficznego, zwłaszcza w przestrzeni współczesnej oraz na interpretacji – ocenie zgromadzonego materiału w odniesieniu do zasad heraldycznych. W części praktycznej zostanie zwrócona uwaga na samodzielne kształtowanie opisu herbu i przygotowanie odpowiedniego materiału na potrzeby gier zgodnie z najnowszymi zasadami heraldyki.

Tabela 4. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł i materiałów heraldycznych oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.
KP_U03	Potrafi skutecznie wkomponować autentyczne elementy historyczne w mechanikę i narrację gier, dbając o równowagę między wiernością historyczną a grywalnością. Potrafi projektować gry, które edukują poprzez podawanie treści historycznych w sposób angażujący i przystępny, wspierając proces uczenia się poprzez interaktywność.	Ćwiczenia w grupie – dyskusja, case study.	Obserwacja w trakcie dyskusji i ocena zadania.
KP_U05	Student na zaawansowanym poziomie przekształca zebrane informacje i dane w formy dokumentów przydatne dla zespołów deweloperskich, takie jak: raporty, prezentacje wizualne czy karty informacyjne. Umiejętność ta obejmuje organizację, strukturyzację i prezentację danych w sposób zrozumiały i użyteczny dla twórców gier.	Ćwiczenie terenowe, case study.	Ocena raportu z zajęć terenowych; poprawne wykonanie wizualizacji i interpretacji źródła/herbów w ramach zadania zaliczeniowego.

Tydzień 1

Wprowadzenie do heraldyki – teoria i praktyka. Podczas zajęć studenci zostaną zaznajomieni z teorią heraldyki, a więc takimi podstawowymi zagadnieniami jak: rola herolda i turniejów rycerskich dla genezy herbów;

pojęcie i budowa herbów (tarcza i godło), znajomość elementów dodatkowych jak labry, klejnot, dewiza; historyczne i współczesne zasady tworzenia i opisu (blazonowania) herbów, spełnianie zasad alternacji w heraldyce współczesnej, rozróżnianie barw i metali w heraldyce, pojęcie tynktury heraldycznej i posługiwanie się w opisie stronami heraldycznymi; rodzaje herbów, różnica między pieczęcią a herbem. Studenci zostaną również zapoznani z symboliczną rolą przekazu herbów (semiotyka heraldyczna).

W grupach ćwiczenie opisu – blazonowania wybranych herbów (case study).

Tydzień 2

Historyczny rozwój i źródła do heraldyki rycerskiej i szlacheckiej. W czasie zajęć studenci poznają najważniejsze etapy heraldyki rycerskiej: wyjaśnione zostaną uwarunkowania społeczne i ekonomiczne, różnice między heraldyką zachodniego i polskiego rycerstwa wynikające z innych zasad dziedziczenia; wskazane zostanie przejście od heraldyki rycerskiej do szlacheckiej, objaśnione zasady prezentowania heraldyki – na przykład w herbarzach rodzinnych czy na osobistych artefaktach. Na wybranych przykładach wyjaśniona zostanie ewolucja języka blazonowania herbów – model zaproponowany w latach 90. XX w. przez Józefa Szymańskiego a praktyka współczesna.

Zapoznanie studentów ze źródłami do heraldyki rycerskiej i szlacheckiej. Studenci zostaną zapoznani z takimi źródłami jak: materiał sfragistyczny, herbarze, zabytki kultury sepulkralnej (nagrobki i epitafia); elementy architektury, artefakty kultury dnia codziennego czy przedmioty z wyobrażeniem herbów.

W części praktycznej na potrzeb zajęć wykorzystana zostanie wirtualna wędrowką po świecie dawnych herbarzy (linki – zob. bibliografia).

Tydzień 3

Teoria i praktyka heraldyki samorządowej. Czy logo jest konkurencją dla herbów? W trakcie zajęć omówione zostaną początki herbu miejskiego, zwrócona zostanie uwaga na różnice między heraldyką rycerską a samorządową. Scharakteryzowane zostaną etapy rozwoju heraldyki samorządowej, zmiany wizerunków w zależności od warunków ekonomicznych, społecznych i politycznych. Wskazane zostaną zmiany w polskiej heraldyce

samorządowej po 1990 r., najważniejsze przeobrażenia w gminach, powiatach i województwach. Omówione zostaną także podstawowe źródła, jak materiał sfragistyczny, herby na budynkach użyteczności publicznej, w budynkach sakralnych czy na tzw. witaczach. Scharakteryzowana zostanie nowa rola herbu w dobie logo, które coraz częściej jest używane w samorządzie jako znak rozpoznawalności graficznej.

W części praktycznej – praca w grupie i ocena poprawności kilku przykładowych herbów samorządowych.

Tydzień 4

Zajęcia terenowe – herby w przestrzeni miejskiej. Przykład Gdańska. Studenci będą wykonywać dokumentację fotograficzną i rysunkową oraz wypełniać karty zadaniowe z określonym kwestionariuszem pytań. Zadania będą wykonywane w grupach.

- Wędrówka szlakiem obiektów użyteczności publicznej i administracyjnych jak ratusze miejskie: ratusz Starego Miasta – fryzy heraldyczne na budynku i w jego wnętrzu, ratusz Głównego Miasta, Dwór Artusa, bramy: herby na Bramie Wyżynnej i Zielonej. Dokumentacja fotograficzna i dyskusja o podobieństwach i różnicach. Herby w przestrzeni Głównego Miasta Gdańska.
- Herb w przestrzeni sakralnej – kościół mariacki, dokumentacja fotograficzna herbów patrycjuszki gdańskich.
- Zajęcia będą też obejmować case study (praca w grupach) – stworzenie opisów wskazanych herbów i wspólna ocena prawidłowości blazonowania. Przygotowanie przykładowych kart opisu herbu na potrzeby projektu gry.

Tydzień 5

Zajęcia podsumowujące – weryfikacja wiedzy i wykonanie zadania. Celem zajęć jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystania jej w praktyce. Studenci będą pracować metodą case study. Ich zadaniem będzie zaprojektowanie herbów rycerskich i samorządowych zgodnie z teorią heraldyczną. Będą też w oparciu o przyswojoną wiedzę i z wykorzystaniem baz internetowych (zob. bibliografia) prowadzić kwerendę ikonograficzną dla wybranego (wskazanego) herbu.

Bibliografia podstawowa

- Adamczewski, M. (2000). *Heraldyka miast wielkopolskich do końca XVIII wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Bojaruniec, E. (2014). *Herby mieszczan gdańskich od XV do XVIII wieku*. Gdańsk: Materiały Towarzystwa „Dom Uphagena” I.
- Drelicharz, W., Piech, Z. (2004). *Dawne i nowe herby Małopolski*. Opracowanie graficzne B. Widłak. Kraków: Towarzystwo Naukowe Societas Vistulana.
- Drelicharz, W., Piech, Z. (red.) (2000). *Współczesna heraldyka samorządowa i jej problemy. I Krakowskie Kolokwium Heraldyczne*. Kraków: PTHeraldyczne, 2000.
- Gut, A. (2005). *Herby powiatów i gmin w prowincji Pomorze w okresie międzywojennym*. Szczecin: „Dokument” Oficyna Archiwum Państwowego w Szczecinie.
- Jaworska, A. (2003). *Orzeł Biały. Herb państwa polskiego*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Kuczyński, S.K. (1993). *Polskie herby ziemskie*. Warszawa: PWN.
- Kuczyński, S.K. (red.) (2002). *Heraldyka samorządowa II Rzeczypospolitej (1918-1939)*. Włocławek: Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego.
- Kuczyński, S.K. (red.) (2005). *Heraldyka polska w okresie II wojny światowej (1939-1945)*. Włocławek: Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego.
- Kuczyński, S.K. (red.) (1999). *Herby miast polskich w okresie zaborów (1772-1918)*. Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego: Wrocław.
- Możejko, B., Śliwiński, B. (2000). *Herby miast i powiatów województwa pomorskiego*, t. I. Gdańsk: Oficyna Pomorska.
- Mrozowski, P. (1994). *Polskie nagrobki gotyckie*. Warszawa: Zamek Królewski w Warszawie.
- Panfil, T. (2002). *Lingua symbolica. O pochodzeniu i znaczeniu najstarszych symboli heraldycznych w Polsce*. Lublin: KUL.
- Pastoureau, M. (2013). *Niebieski. Historia koloru*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Pastoureau, M. (2006). *Średniowieczna gra symboli*. Warszawa: Oficyna Naukowa.

- Seroka, H. (2002). *Herby miast małopolskich do końca XVIII wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Skupiński, K., Weiss, A. (2004). *Polska heraldyka kościelna*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Strzyżewski, W. (1999). *Treści symboliczne herbów miejskich na Śląsku, Ziemi Lubuskiej i Pomorzu Zachodnim do końca XVIII wieku*. Zielona Góra: WSP.
- Szymański, J. (1993). *Herbarz średniowiecznego rycerstwa polskiego*. Warszawa: PWN.
- Szymański, J. (2001). *Herbarz rycerstwa polskiego z XVI wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Szymański, J. (2001). *Nauki pomocnicze historii*. Warszawa: PWN. (Rozdział: *Heraldyka*).

Źródła internetowe

- Insignia seu Clenodia Regis et Regni Poloniae. Z kodeksu kórnickiego wydał dr Z. Celichowski – Wielkopolska Biblioteka Cyfrowa (wbc.poznan.pl)
- L'armorial Bellenville [archive] dans la bibliothèque numérique Gallica (BnF)
- ARMORIAL de GELRE: www.heraldique-europeenne.org
- Armorial de l'Europe et de la Toison d'or | Gallica (bnf.fr)
- Bergshammar armorial online! – Heraldica Nova (hypotheses.org)
- Polska – linki ([archive.org: https://web.archive.org/web/20120310215031/http://akromer.republika.pl/polska.html](http://archive.org:https://web.archive.org/web/20120310215031/http://akromer.republika.pl/polska.html))

Moduł: Historia wojskowości: sztuka wojenna, bitwy i kampanie (5 tygodni)

Celem modułu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami z zakresu wojskowości od starożytności aż po wiek XXI, ze szczególnym uwzględnieniem zasad sztuki wojennej, charakterystyk poszczególnych rodzajów broni, formacji, liderów i uwarunkowań pola walki w każdej z epok historycznych.

Gry – zarówno planszowe jak i cyfrowe – bardzo często poruszają problematykę prowadzenia konfliktu militarnego, umożliwiając graczom

wcielanie się w uczestników konfliktu na różnych poziomach: od cywila lub zwykłego szeregowca (poziom taktyczny) aż po naczelnego dowódcę wszystkich sił i przywódcę kraju toczącego wojnę (poziom strategiczny).

Zarówno odbiorcy gier strategicznych, jak i tych opowiadających o wojnie z innej perspektywy, oczekują szeroko pojętego realizmu w odtwarzaniu konkretnego konfliktu lub po prostu wiarygodnego przedstawienia sytuacji militarnej, jeśli konflikt toczy się w świecie wyobrażonym. Dotyczy to zarówno sprzętu znajdującego się na wyposażeniu stron walczących (jego wyglądu, funkcji, osiągnięć i wyposażenia), poszczególnych formacji zbrojnych (ich wyglądu, wyposażenia, zadań, taktyki), postaci liderów (stylu dowodzenia, uwzględnienia najważniejszych stoczonych bitew), jak i problematyki prowadzenia konfliktu zbrojnego w oparciu o zasoby całego państwa (zasoby ludzkie, surowce strategiczne, przemysł, geopolityka). Realistyczne i możliwie dokładne odtworzenie sytuacji konfliktu militarne może pozytywnie wpłynąć na jej odbiór w grupie docelowej, a jednocześnie mieć wartość edukacyjną i popularyzatorską.

Moduł przygotowuje studentów do przeprowadzenia wymaganych kwerend, stworzenia zestawu materiałów na potrzeby zespołu deweloperskiego, a finalnie do opisania językiem gry sytuacji konfliktu militarne.

Tabela 5. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł historycznych poświęconych wojskowości wybranego okresu oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.

KP_ U05	<p>Student jest w stanie w kompetentny sposób przedstawić zestaw źródeł w zakresie kwerendy obejmującej historię wojskowości. Student potrafi w oparciu o wiedzę z zajęć zidentyfikować miejsca, gdzie można szukać źródeł do kwerendy i zgromadzić wystarczającą ilość źródeł. Student potrafi w zorganizowany sposób dostarczyć wyniki kwerendy dla zespołu deweloperskiego.</p>	<p>Udział w seminarium, samodzielne przygotowanie planu kwerend.</p>	<p>Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend. Ocena zaproponowanego zestawu źródeł dla zespołu deweloperskiego i sposobu ich prezentacji.</p>
------------	--	--	---

Tydzień 1-2

Wprowadzenie do historii wojskowości. Podczas pierwszych zajęć studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami z zakresu wojskowości na przestrzeni różnych epok historycznych, ze szczególnym uwzględnieniem zasad sztuki wojennej, rodzajów broni oraz ich funkcji na polu bitwy, organizacji i struktury jednostek, a także systemu dowodzenia.

- Wojny symetryczne i asymetryczne; omówienie dwóch głównych typów wojen i charakterystycznych dla nich form walki;
- Sztuka wojenna: skala taktyczna, operacyjna, strategiczna; zasady sztuki wojennej według Clausea von Clausewitza (zmasowanie, cel, ekonomia sił, prostota, zaskoczenie, jedność dowodzenia, ubezpieczenie, agresywność, manewr); uwarunkowania geograficzne prowadzenia kampanii;
- Rodzaje broni: charakterystyka poszczególnych rodzajów broni (piechota, kawaleria, artyleria, broń pancerna, marynarka wojenna i lotnictwo), ewolucja ich zastosowania na przestrzeni dziejów;
- Dowodzenie, logistyka i zasoby niezbędne do prowadzenia wojny.
- Taki dobór zagadnień pozwoli na wyposażenie studentów w odpowiedni aparat pojęciowy niezbędny do prowadzenia kwerendy, systematyzacji wiedzy i analizy zebranych danych. Efektem powinno być zrozumienie uwarunkowań pola walki i sposobów wykorzystania sił zbrojnych w konflikcie, niezbędne do przyszłej analizy konkretnych konfliktów zbrojnych.

Tydzień 3

Wprowadzenie do źródeł dotyczących wojskowości – cz. I. Praca z tekstami źródłowymi i opracowaniami pozwoli zapoznać się ze specyfiką gromadzenia dokumentacji historycznej dotyczącej działań militarnych. Podstawowymi materiałami w tym zakresie są monografie opisujące pojedyncze bitwy, kampanie lub całe wojny. Monografie te zawierają opis celów planowanych działań militarnych, przygotowanie do ich prowadzenia, *ordre de bataille* stron walczących, przebieg samych działań i ich rezultaty, decyzje dowódców.

Teksty źródłowe, ze szczególnym uwzględnieniem wspomnień i listów dowódców, pozwalają rozpoznać narzędzia będące w dyspozycji ówczesnych liderów, ich świadomość sytuacyjną oraz dylematy, które musieli rozstrzygać.

Proponowaną formą zajęć są warsztaty lub ćwiczenia, realizowane w grupach warsztatowych pracujących z tematem wybranym spośród przedstawionych poniżej i skupiających się na:

- poznaniu tła konfliktu/bitwy, jego uwarunkowań i przebiegu (praca z monografią i tekstem źródłowym);
- zidentyfikowaniu, opisaniu i analizie kluczowych momentów konfliktu/bitwy (np. decyzji liderów stron walczących); (potencjalne narzędzia do wykorzystania w tworzeniu map: Map.Army, HistoricalMapChart.net);
- przedstawieniu alternatywnych wariantów rozwoju sytuacji w kluczowych momentach (np. na skutek odmiennych decyzji, odmiennych rezultatów starć na poszczególnych kierunkach itp.) – w postaci drzewa decyzyjnego. (potencjalne narzędzia do wykorzystania: Miro, Mural).

Warto podkreślić, że gra historyczna, podobnie jak każda inna, zakłada umożliwienie graczowi decydowania i ponoszenia konsekwencji swoich decyzji. Oznacza to, że nawet mimo oddania dokładnego uwarunkowań danej sytuacji historycznej (np. kampanii militarnej) i możliwie wiernego opisanie tej sytuacji mechanikami gry, gracz wciąż będzie mógł podjąć decyzję inną niż miało to miejsce w rzeczywistości. Z punktu widzenia atrakcyjności produktu dla odbiorcy gracz wręcz powinien móc podejmować różnorodne decyzje, a silnik gry powinien umożliwiać sprawdzenie

ich rezultatów. Dlatego umiejętność kreowania alternatywnych – w stosunku do historycznych wydarzeń – wariantów rozwoju sytuacji jest dla konsultantów historycznych w branży gamedev bardzo cenna.

Poniższe zagadnienia wybrano, kierując się popularnością poszczególnych tematów w branży gier:

- Starożytność:
 - Organizacja armii: falanga grecka i macedońska, rzymski legion, słonie bojowe;
 - Kampanie i bitwy: II wojna punicka, Cheronea 338 p.n.e., Gaugamela 331 p.n.e., Kanny 216 p.n.e., Alezja 52 p.n.e., Farsalos 48 p.n.e., Las Teutoburski 9 n.e.;
- Wojskowość średniowiecza:
 - Organizacja armii: rycerstwo, zamki, piechota, początki broni palnej, wojskowość muzułmańskich Ajjubidów (Saracenów);
 - Kampanie i bitwy: Agincourt 1415, Grunwald 1410, Chojnice 1454, Hattin 1187,;
- Wojskowość I Rzeczypospolitej i jej przeciwników:
 - Organizacja armii: husaria, dragonia, kozacy, armia szwedzka po reformach Gustawa Adolfa;
 - Kampanie i bitwy: Kirchholm 1605, Beresteczko 1651, Warszawa 1656, Wiedeń 1683,;
- Rewolucja napoleońska:
 - Organizacja armii: system korpuśny i dywizyjny, rozkwit artylerii, rozwój logistyki, powstanie stałych sztabów;
 - Kampanie i bitwy: Marengo 1800, Austerlitz 1805, Iława Pruska 1807, Borodino 1812,;
- Wojskowość Azji Wschodniej:
 - Organizacja armii: samuraje, ashigaru, chińscy kusznicy, rydwany, mongolski sposób wojowania i organizacja armii mongolskiej;
 - Kampanie i bitwy: okres Sengoku Jidai, Sekigahara 1600, epoka Trzech Królestw w Chinach, Legnica 1241.

Tydzień 4

Wprowadzenie do źródeł dotyczących wojskowości – cz. II: XX w. Kontynuacja pracy z monografiami i tekstami źródłowymi oraz opracowaniami

w jednym z wybranych zagadnień (warsztaty lub ćwiczenia analogiczne jak w Tygodniu 3).

Poniższe zagadnienia wybrano, kierując się popularnością poszczególnych tematów w branży gier:

- I wojna światowa:
 - Organizacja armii: armie masowe, potęga artylerii, wojna przemysłowa, rola kolei, użycie gazów bojowych, nowe bronie: gazy bojowe, lotnictwo, okręty podwodne;
 - Kampanie i bitwy: realizacja planu Schlieffena 1914, Gallipoli 1915, Somma 1916, Verdun 1916, Cambrai 1917, Bitwa Jutlandzka 1916;
- II wojna światowa:
 - Organizacja armii: doktryna blitzkriegu, potęga lotnictwa, rozwój broni podwodnej, wielkie operacje desantowe;
 - Kampanie i bitwy: kampania polska 1939 roku, kampania francuska 1940, Barbarossa 1941, wojna w Afryce Północnej 1940–1942, Stalingrad 1942–1943, Kursk 1943, bitwa o Atlantyk 1939–1945, Midway 1942, lądowanie w Normandii 1944, Market-Garden 1945;
- Wojna wietnamska:
 - śmigłowce i rewolucja mobilności, walki sił specjalnych, wojna powietrzna;
- Wojna w Zatoce Perskiej:
 - przewaga technologiczna i informacyjna państw Zachodu (systemy C4I), potęga lotnictwa i broni kierowanej;
- Wojna z terroryzmem:
 - działania w Iraku i Afganistanie; działania asymetryczne.

Tydzień 5

Zajęcia kończące moduł i weryfikujące wiedzę studentów. Celem zajęć jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystanie jej w praktyce. Podczas zajęć studenci w praktyce będą mogli zastosować wiedzę zgromadzoną podczas poprzednich zajęć modułu.

Zadaniem studentów, podzielonych na grupy, będzie samodzielne:

- zaplanowanie i zrealizowanie samodzielnej kwerendy, dotyczącej nieomawianej dotąd kampanii lub bitwy (np. wojna secesyjna 1861–1865, bitwa warszawska 1920, ofensywa niemiecka w Ardenach 1944);

- zidentyfikowanie charakterystycznych elementów każdej z kampanii, które powinny zostać uwzględnione w grze (tzn. zaimplementowane do mechaniki / silnika gry), np. uwarunkowań terenowych, kluczowych formacji i oddziałów bojowych, wykorzystanych zasad sztuki wojennej;
- przedstawieniu drzewa decyzyjnego zawierającego historyczny przebieg wydarzeń oraz alternatywne warianty rozwoju sytuacji.

Całość powinna zostać przedstawiona w formie prezentacji i przygotowanej dokumentacji dedykowanej do prac nad grą historyczną. Wykorzystane powinny tutaj zostać takie narzędzia, jak Excel/Google Spreadsheet (przygotowanie tabel siły, odporności i specjalnych właściwości poszczególnych jednostek stron walczących), Miro/Mural (przydatne do przedstawienia drzewa decyzyjnego, wraz z ewentualnymi inspiracjami w postaci grafik lub filmów) oraz Map.Army, Historicalmapchart.net lub nawet Canva (stworzenie map terenowych kampanii lub wybranej bitwy, ich przebiegu, usytuowania wojsk, wskazania charakterystycznych punktów terenowych).

Literatura

Seria: HB „Historyczne Bitwy”, wydawnictwo Bellona;

Seria: „Największe bitwy XX wieku”, wydawnictwo Altair;

Seria: „Bitwy i kampanie”, wydawnictwo AJ-Press;

Seria: „Men-at-Arms”, wydawnictwo Osprey;

von Clausewitz, C. (2022). *O wojnie*. Warszawa: Bellona.

Jomini, A.H. (2022). *Zarys sztuki wojennej*. Warszawa: Bellona.

Przybyło, Ł. (2018). *Doktryny wojenne. Historia i ocena*. Warszawa: Tetragon.

van Creveld, M. (2020). *Żywiąc wojnę. Logistyka od Wallensteina do Pattona*. Warszawa: Tetragon 2020.

Juliusz Cezar (20023). *Wojna galijska*. Warszawa: Bellona.

Budacz, D. (2012). *Antyczne formacje wojskowe. Ich metody walki i rola na polu bitwy w wiekach IV p.n.e. – I n.e.*. Oświęcim: Napoleon V.

Lazenby, J.F. (2015). *Wojna Hannibala. Historia militarna drugiej wojny punickiej*. Oświęcim: Napoleon V.

Sikora, R. (2017). *Niezwykłe bitwy i szarże husarii*. Kraków: Znak Horyzont.

Zamoyski, A. (2017). *1812. Wojna z Rosją*. Kraków: Znak.

Guderian, H. (2024). *Wspomnienia żołnierza*. Warszawa: Bellona.

Maczek, S. (1990). *Od podwody do czołga*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

Moduł: Praca w terenie (5 tygodni)

Niniejszy moduł jest odpowiedzią na wyrażone potrzeby środowiska deweloperów gier, które zostały omówione w badaniach dotyczących roli konsultantów historycznych (Mochocki, Kot, 2024a, 2024b). Badania terenowe umożliwiają pozyskanie materiałów, które są kluczowe dla tworzenia autentycznych i immersyjnych światów gier. Ankietowani eksperci wskazali, że istotną rolą konsultanta historycznego jest nie tylko dostarczanie wiedzy faktograficznej, ale także zdobywanie unikalnych informacji z różnych, często trudno dostępnych źródeł (ANON-2, Nowak, Odorowicz). Tego rodzaju wiedza jest nieoceniona dla procesu game developmentu, gdyż pozwala na lepsze odwzorowanie historycznych realiów w grze, co z kolei wpływa na jej odbiór przez graczy. Proponowany moduł ma na celu rozwijanie u studentów umiejętności prowadzenia badań terenowych oraz efektywnej współpracy z ekspertami w celu pozyskiwania wartościowych informacji. Studenci nabędą podstawową wiedzę dotyczącą efektywnego poruszania się po muzeach, archiwach oraz sposobach pozyskiwania dostępu do prywatnych kolekcji. Kurs obejmie także zasady prowadzenia badań w terenie oraz podstawy archeologii eksperymentalnej, które umożliwią studentom lepsze zrozumienie materialnej kultury historycznej i procesów jej rekonstrukcji. Uczestnicy kursu nauczą się, jak identyfikować kluczowe artefakty, jak analizować ich znaczenie w kontekście historycznym oraz jak skutecznie korzystać z różnych źródeł wiedzy dostępnych w instytucjach kultury.

Dzięki ćwiczeniom praktycznym i terenowym studenci nabędą umiejętności skutecznego dokumentowania i prezentowania wyników badań terenowych, która jest kluczowa, ponieważ w opinii ekspertów zbyt powierzchowne przedstawienie danych historycznych może prowadzić do nieporozumień i negatywnych reakcji wśród graczy (ANON-3). Moduł ten, wykorzystując narzędzia do dokumentacji oraz programy do prezentacji wizualnej, pomoże studentom rozwijać te kompetencje, przygotowując ich do roli konsultanta, który nie tylko rozumie, ale i potrafi przekazać złożoność historycznych narracji w kontekście gry (Pacynko). Studenci

wykształcą także umiejętności związane z dokumentowaniem i wizualizowaniem pozyskanych informacji terenowych. Będą ćwiczyć techniki tworzenia fiszek badawczych, które pomogą im w organizacji i szybkim odwoływaniu się do zebranych danych, oraz nauczą się, jak prezentować wyniki badań w sposób przystępny i atrakcyjny dla zespołów game developmentu. W ten sposób studenci zdobędą umiejętności potrzebne do przekształcania danych historycznych w materiały, które mogą być efektywnie wykorzystane w procesie tworzenia gier. Dodatkowo, moduł rozwija kluczowe kompetencje społeczne, takie jak umiejętność komunikacji i współpracy z ekspertami z różnych dziedzin, w tym kuratorami, archeologami, historykami i rekonstruktorami. Studenci nauczą się, jak prowadzić profesjonalne rozmowy i wywiady, jak nawiązywać i utrzymywać relacje z przedstawicielami instytucji kultury oraz jak pracować w interdyscyplinarnym zespole.

Tabela 6. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi skutecznie identyfikować, wyszukiwać i oceniać źródła materialne, takie jak eksponaty muzealne, archiwalia, materiały pozyskane z prywatnych kolekcji, od rekonstruktorów i archeologów. Jest zdolny do selekcjonowania najbardziej wartościowych i relevantnych materiałów, które najlepiej wspierają cele projektu gry.	ćwiczenie terenowe, burza mózgów, dyskusja	Aktywny udział w ćwiczeniach terenowych i prowadzenie dyskusji w grupie; ocena raportu z badań terenowych zawierającego dokumentację wybranych źródeł i ich uzasadnioną selekcję; poprawne wykonanie interpretacji źródła w ramach zadania zaliczeniowego.
KP_U05	Student na zaawansowanym poziomie przekształca zebrane informacje i dane w formy dokumentów przydatne dla zespołów deweloperskich, takie jak: raporty, prezentacje wizualne czy karty informacyjne. Umiejętność ta obejmuje organizację, strukturyzację i prezentację danych w sposób zrozumiały i użyteczny dla twórców gier.	ćwiczenie terenowe, case study	Ocena raportu z zajęć terenowych; poprawne wykonanie wizualizacji i interpretacji źródeł w ramach zadania zaliczeniowego.

KP_K05	<p>Student potrafi elastycznie reagować na zmieniające się warunki pracy i wymagania zawodowe w trakcie prowadzenia badań terenowych, takie jak: nieoczekiwane zmiany w dostępności zasobów, konieczność współpracy z różnorodnymi interesariuszami oraz dynamiczne harmonogramy. Jest w stanie priorytetyzować zadania i zarządzać swoim czasem w sposób efektywny, aby maksymalizować produktywność i osiągać cele badawcze mimo pojawiających się wyzwań.</p>	<p>symulacja, ćwiczenie terenowe</p> <p>Ocena dynamicznego projektu terenowego (symulacji badań terenowych); aktywna komunikacja w zespole w trakcie wykonywania zadań terenowych.</p>
--------	--	--

Tydzień 1

Wprowadzenie do badań terenowych i ich znaczenia w konsultingu historycznym.

- zajęcia obejmują omówienie roli i znaczenia badań terenowych w kontekście historycznym i ich wpływu na tworzenie immersyjnych światów gier,
- przegląd przykładów (case study) skutecznego wykorzystania badań terenowych w projektach gier, wpływającego na autentyczność odwzorowania świata przedstawionego.

Metody wyszukiwania i pozyskiwania źródeł w terenie.

- omówione zostaną metody identyfikacji źródeł informacji, w tym konsultacji z ekspertami oraz prowadzenie analiz baz danych źródłowych dostępnych w formule otwartego dostępu (m.in. Europeana, Polona, Archive.org, DPLA, DigitaltMuseum);
- studenci nauczą się formalnych procedur uzyskiwania zgód i zezwoleń, a także etycznych aspektów pracy z materiałami historycznymi i interakcji z właścicielami zbiorów;
- zajęcia obejmują omówienie metod wykorzystywanych przy badaniach terenowych:
 - obserwacja (student uczy się, jak planować i przeprowadzać obserwacje, notując istotne szczegóły oraz tworząc dokładne opisy, które mogą być później wykorzystane w raportach);

- wywiady i konsultacje (jak formułować pytania, prowadzić rozmowy oraz jak analizować i interpretować uzyskane informacje, aby były one wartościowe dla zespołów deweloperskich);
- analiza materiałów wizualnych (analiza zdjęć, rysunków, map, artefaktów i innych materiałów wizualnych jest istotna dla zrozumienia kontekstu historycznego i kulturowego badanego obiektu lub zjawiska);
- badania na źródłach materialnych (student musi znać procedury związane z dostępem do archiwów i zbiorów muzealnych oraz metody efektywnego przeszukiwania i katalogowania materiałów);
- rekonstrukcja narzędzi i artefaktów (student uczy się, jak wykorzystywać repliki narzędzi oraz w podstawowym zakresie poznaje techniki produkcji takie jak: wytwarzanie broni z krzemienia, ceramika lub tkactwo).

Tydzień 2 i 3

Metody przetwarzania i dokumentowania informacji.

- Organizacja i strukturyzacja – techniki kategoryzacji, tworzenia baz danych oraz strukturyzowania informacji zgodnie z wymaganiami raportu:
 - Arkusz kalkulacyjny (MS Excel lub Google Sheet; ćwiczenie praktyczne z tworzeniem tabel, w których dane są uporządkowane według kryteriów takich jak: lokalizacja, typ źródła, data i inne istotne kategorie. Student poznaje zasady tworzenia tabel i tabel przestawnych oraz formuł w podstawowym zakresie);
 - Tropy (narzędzie open source stworzone z myślą o zarządzaniu dużymi zbiorami dokumentów, dodawaniu notatek, zdjęć i innych materiałów badawczych; ćwiczenie praktyczne z tworzeniem i przypisywaniem tagów oraz kategorii do każdego elementu w bazie danych, kategoryzowanie według tematów, dat, miejsc i typów źródeł);
 - Zotero (zapoznanie studentów z działaniem programu do zarządzania bibliografią – jeśli nie występowała w innym module kształcenia).

- Tworzenie notatek i fiszek – strukturyzacja, hierarchizacja informacji, personalizacja, wykonywanie regularnych przeglądów informacji:
 - Notion lub Evernote (popularne narzędzia umożliwiające tworzenie notatek, baz danych, list oraz fiszek; omówienie wykorzystania wbudowanych modeli sztucznej inteligencji);
 - Anki (specjalistyczny program do tworzenia cyfrowych fiszek) lub MS OneNote (wykorzystanie programu w integracji z pakietem Office; wstawianie tabel, rysunków oraz linków do innych dokumentów);
 - w ramach ćwiczenia studenci w parach, po burzy mózgów, korzystając z wybranego programu do tworzenia notatek oraz aplikacji do tworzenia fiszek, organizują informacje podane przez osobę prowadzącą zajęcia w sposób ułatwiający ich późniejsze wykorzystanie.
- Tworzenie raportów i prezentacji – strukturyzowanie treści, logiczne argumentowanie oraz prezentowanie wyników w sposób atrakcyjny dla odbiorców:
 - z wykorzystaniem narzędzi pakietu Office (MS Word oraz MS PowerPoint) lub Prezi w wersji otwartej lub Canva. Zadanie obejmuje stworzenie wzorcowego raportu na podstawie wcześniej opracowanych danych w formie notatek. Raport musi zawierać wstęp z opisem celu badań, metodologię, wyniki w formie opisu zebranych danych oraz rekomendacje dla zespołu deweloperskiego. W raporcie powinny być zawarte także odpowiednie cytowania i bibliografia, wygenerowane przy pomocy Zotero. Na podstawie raportu student tworzy wizualizację w formie krótkiej prezentacji z wykorzystaniem poznanych programów.
- Wykorzystanie narzędzi cyfrowych do wizualizacji danych – podstawowa praca na mapach internetowych oraz wizualizacja za pomocą modeli 3D:
 - Nodegoat oraz QGIS (omówienie zasad działania w otwartych programach do pracy na mapach – podstawowy zakres);
 - LIDAR (technologia skanowania laserowego, która umożliwia tworzenie precyzyjnych odwzorowań modeli w 3D; w ramach

ćwiczenia studenci mogą skanować obiekt skanerem 3D lub telefonem z funkcją Lidar, następnie uczyć się, jak zeskanowany obiekt zvirtualizować w raporcie z badań).

Omówienie zasobów głównych archiwów oraz muzeów w Polsce:

- Archiwum Główne Akt Dawnych w Warszawie – zbiory dokumentów dotyczących historii Polski i Litwy od średniowiecza do XIX w.; dostęp do materiałów takich jak akta sądowe, księgi grodzkie i ziemskie, dokumenty królewskie oraz materiały dotyczące życia codziennego, ekonomii i wojskowości;
- Archiwum Narodowe w Krakowie – w kontekście architektury, urbanistyki oraz społecznych i ekonomicznych aspektów życia miejskiego; dokumenty od średniowiecza do czasów współczesnych, w tym akta miast, akta cechów, księgi sądowe oraz bogate kolekcje map i planów architektonicznych;
- Archiwum Państwowe we Wrocławiu – dokumenty dotyczące Śląska z uwzględnieniem wpływów czeskich, niemieckich i polskich, co może być cennym źródłem informacji dla gier osadzonych w wielokulturowych settingach;
- Archiwum Państwowe w Gdańsku – w kontekście handlu, gospodarki morskiej oraz życia codziennego w dużych portach; materiały dotyczące historii Gdańska, w tym akta kupców, dokumenty dotyczące handlu morskiego oraz księgi miejskie;
- Muzeum Narodowe w Warszawie – zbiory malarstwa, rzeźby, rzemiosła artystycznego oraz kolekcje archeologiczne;
- Muzeum Wojska Polskiego w Warszawie – zbiory związane z historią wojskowości polskiej, w tym uzbrojenie, mundury, dokumenty i ikonografię wojskową;
- Muzeum Narodowe w Krakowie – malarstwo, rzeźba, sztuka użytkowa i grafiki;
- Muzeum Archeologiczne w Poznaniu – znaleziska archeologiczne z terenu Wielkopolski, w tym artefakty z okresu prehistorii, starożytności i średniowiecza;
- Muzeum Zamkowe w Malborku – średniowieczna broń, zbroje, a także zabytki architektoniczne.

Tydzień 4 i 5

Studenci stosują zdobytą wiedzę i umiejętności w praktyce, realizując projekt obejmujący wszystkie etapy pracy badawczej: od badań terenowych, przez dokumentację i analizę, po prezentację wyników.

Proponowane zadanie:

- Grupa studentów wraz z osobą prowadzącą zajęcia wybierają jedno z następujących miejsc do przeprowadzenia badań terenowych:
 - muzeum – w celu stworzenia dokumentacja eksponatu, np. zbioru rycerskiej, wraz z kontekstem historycznym;
 - archiwum – analiza dokumentów, np. rękopisów z epoki średniowiecza;
 - kolekcja prywatna – inwentaryzacja i opis zabytkowego przedmiotu, np. mebla, broni lub dzieła sztuki.
- Zaleca się (Odorowicz), by zadanie projektowe było prowadzone w regionie zamieszkania studentów (np. w województwie pomorskim Muzeum Pancerne w Kłaninie i Muzeum „Gryf” w celu wykonania dokumentacji ciężkiego sprzętu wojskowego z okresu XX w.; Muzeum Rybołówstwa w Helu w celu udokumentowania możliwości odtworzenia wsi rybackiej).
- Studenci prowadzą badania, dokumentując wybrany obiekt lub dokumenty przy użyciu technik: fotografii, notatek terenowych (z opisem stanu zachowania, szczegółów technicznych i kontekstu historycznego), technologii LIDAR (jeśli dostępne – tworzenie trójwymiarowego modelu obiektu lub wybranej struktury), konsultacji z ekspertami (np. wywiad z kuratorami, archiwistami lub właścicielami kolekcji prywatnych).
- W trakcie prac terenowych korzystają z poznanych wcześniej programów np. OneNote do organizacji notatek i zdjęć w logiczne sekcje tematyczne, Zotero do tworzenia bibliografii, Tropy do kategoryzacji i analizy pozyskanych danych.
- Studenci strukturyzują dane, tworząc fiszki, tabele i diagramy, aby ułatwić późniejszą analizę i prezentację.
- Na kolejnym etapie organizują zebrane materiały w arkuszach kalkulacyjnych (MS Excel, Google Sheets), tworząc tabele według wybranych kryteriów. Dokonują analizy jakościowej i ilościowej

zebranych informacji, identyfikując kluczowe elementy, które będą przydatne w procesie tworzenia gry.

- Studenci tworzą raport, który zawiera krótkie wprowadzenie, opis zastosowanych technik badawczych, przedstawienie głównych ustaleń wspartych dokumentacją fotograficzną i (jeśli dostępne) modelami 3D oraz wnioski z rekomendacjami dla zespołu developerskiego dotyczące implementacji zebranych danych w procesie tworzenia gry. Jako aneks do raportu studenci przygotowują wizualną prezentację swoich wyników, korzystając z wybranego programu.

Proponowany zakres literatury podstawowej:

Belyaev, D.A., Belyaeva, U.P. (2022). Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History. *Journal of Media Studies*, 1, 51-70.

Clyde, J., Hopkins, H., Wilkinson, G. (2012). Beyond the 'Historical' Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 9, 3-16.

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

Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies. *Rethinking History*, 3, 358-371.

de Groot, J. (2010). Empathy and Enfranchisement: Popular Histories. *Rethinking History*, 10(3), 391-413.

Marszałkowski, J., Biedermann, S., Rutkowski, E. (2023). *The Game Industry of Poland - Report 2023*. Warszawa: Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnychwa.

Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 17(6), 839-842.

McCall, J. (2022). *Gaming the Past Using Video Games to Teach Secondary History*. New York: Taylor Francis.

McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. *The History Teacher*, 1, 9-28.

McCall, J. (2022). The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium. *Game Studies*, 3. Online: <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall>. Data dostępu: 24 września 2022.

- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. New York: Oxford University Press,
- Shaw, T. (2001). Review: The Politics of Cold War Culture. *Journal of Cold War Studies*, 3(3), 59–76.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, History and Computer Games. W: J. Raesens, J. Goldstein (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (s. 327–338). Cambridge: MIT Press, .

Moduł: *Historical Problem-Space* (5 tygodni)

Szkic koncepcji gry na podstawie settingu – *Historical Problem-Space* (narzędzie: dokument z szablonem HPS) (E. Gdaniec)

Moduł dotyczący tworzenia szkiców koncepcji gry na podstawie settingu opiera się na nowoczesnym podejściu do analizy i projektowania gier historycznych, które zostało zaproponowane przez Jeremiaha McCalla w jego pracy nad ramą analityczną znaną jako *Historical Problem Space* (HPS). HPS to narzędzie umożliwiające kompleksową analizę gier historycznych jako systemów dynamicznych, które nie tylko przedstawiają przeszłość, ale także aktywnie angażują gracza w podejmowanie decyzji w kontekście historycznym. Zakłada, że aby zrozumieć historyczną zawartość gier, należy je postrzegać jako zamknięte systemy, w których gracz podejmuje decyzje i działania w kontekście określonych przez twórców ograniczeń i celów. Niniejszy moduł kształcenia eksploruje tę koncepcję, umożliwiając studentom praktyczne zastosowanie HPS zarówno w analizie istniejących gier, jak i w projektowaniu nowych.

Dla konsultanta historycznego HPS oferuje narzędzie, które pozwala na krytyczną ocenę tego, jak gry historyczne komunikują treści historyczne, oraz na efektywne doradzanie w zakresie zgodności historycznej i prezentacji wydarzeń historycznych w kontekście interaktywnego medium, jakim są gry. Stosowanie HPS pozwala konsultantom na lepsze zrozumienie mechanizmów gier historycznych i wpływu decyzji projektowych na sposób, w jaki historia jest przedstawiana graczom. Mogą oni bardziej precyzyjnie ocenić, jakie elementy gry mogą być modyfikowane w celu lepszego oddania realiów historycznych, a jednocześnie – jak zachować atrakcyjność gry dla odbiorców.

Tabela 6. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W01	Student rozumie, w jaki sposób gry komunikują treści historyczne w ramach interaktywnych systemów, jakimi są gry. Potrafi analizować i projektować historyczną przestrzeń problemową w grach, wykorzystując do tego interdyscyplinarne podejście, łączące historię z naukami o komunikacji społecznej, mediach oraz kulturze. Student rozumie wpływ decyzji projektowych na przedstawienie wydarzeń historycznych w grach oraz potrafi skutecznie doradzać w kwestiach zgodności historycznej w kontekście tworzenia gier.	praca w grupie, case study, portfolio studenckie	Ocena pracy grupowej na podstawie studium przypadku – studenci stworzą szkic koncepcji gry historycznej, uwzględniając wszystkie komponenty HPS. Oceniana będzie zarówno aktywność w pracy zespołowej, jak i innowacyjność podejścia oraz zgodność historyczna projektu; ocena zbioru wszystkich prac wykonanych przez studenta podczas modułu (m.in. raporty z analizy gier, szkice koncepcyjne, notatki).
KP_U01	Student w pogłębiony sposób dokonuje analizy gier historycznych z wykorzystaniem HPS, selekcjonuje odpowiednie fakty historyczne oraz krytycznie ocenia ich zastosowanie w projektach kreatywnych, w tym w tworzeniu gier. Umie efektywnie wyszukiwać, wybierać i oceniać informacje historyczne z różnorodnych źródeł, aby zapewnić ich wiarygodność i przydatność w kontekście tworzenia historycznych narracji w grach.	burza mózgów, analiza SWOT, portfolio studenckie	Ocena umiejętności dokonywania selekcji faktów w trakcie burzy mózgów i tworzenia analizy SWOT na podstawie wybranej gry historycznej; ocena zbioru wszystkich prac wykonanych przez studenta podczas modułu (m.in. raporty z analizy gier, szkice koncepcyjne, notatki).
KP_K04	Student jasno i przekonująco prezentuje swoje pomysły, wyniki badań oraz rekomendacje w settingu HPS i potrafi kierować je do różnych grup odbiorców, w tym zespołów deweloperskich, inwestorów oraz społeczności akademickiej.	prezentacja portfolio	Ocena prezentacji przed grupą portfolio studenckiego.

Tydzień 1

Wprowadzenie do *Historical Problem Space* (HPS) – zapoznanie studentów z podstawowymi założeniami i komponentami ramy HPS:

- definicja i znaczenie *Historical Problem Space* w analizie gier historycznych;
- przegląd kluczowych elementów HPS: *player agent, gameworld, goals, resources, obstacles, tools* i *genre conventions*;
- omówienie roli projektanta gier jako *developer-historian* i wpływu jego decyzji na prezentację historii w grach;
- dyskusja na temat różnicy między tradycyjnym podejściem historycznym a podejściem HPS.

Zadanie w grupie – przygotowanie krótkiego raportu na temat wybranej gry historycznej, analizującego ją w kontekście elementów HPS.

Analiza i interpretacja źródeł historycznych za pomocą HPS:

- jak interpretować historyczne źródła pod kątem elementów HPS;
- analiza przykładów z istniejących gier historycznych – jak źródła zostały przekształcone w elementy HPS;
- zasady tworzenia dokumentacji historycznej w kontekście HPS.
- Zadanie w grupie na podstawie analizy przypadku – przegląd analizy źródła historycznego z wykorzystaniem szkicu HPS i przedstawienie propozycji, jak mógłby on zostać wykorzystany w projekcie gry.

Tydzień 2–4

Projektowanie gry z wykorzystaniem szablonu HPS:

- tworzenie konceptu gry na podstawie wybranego wydarzenia historycznego, z uwzględnieniem komponentów HPS;
- określenie, w jaki sposób *genre conventions* wpływają na kształtowanie przestrzeni problemowej w koncepcji nowej gry;
- rola gracza jako historycznego agenta w grze – definiowanie celów i narzędzi.
- Zadanie – stworzenie analizy SWOT oraz opracowanie szkicu konceptu gry historycznej opartego na HPS.

Implementacja HPS w projekcie gry – student uczy się w praktyce, jak wygląda proces integracji HPS z narzędziami do tworzenia gier i wizualizacji danych:

- jak w podstawowym zakresie wykorzystać narzędzia do tworzenia gier (np. Unity, Unreal Engine) w połączeniu z HPS;

- narzędzia do wizualizacji danych i modelowania 3D w kontekście HPS (np. LIDAR, QGIS, otwarte narzędzia do tworzenia map);
- praktyczne warsztaty z implementacji wybranych elementów HPS w prototypie gry.

Zadanie dla studenta – stworzenie skróconego prototypu gry na podstawie szkicu z poprzedniego zadania z uwzględnieniem narzędzi do wizualizacji danych.

Tydzień 5

Prezentacja i ewaluacja projektów – grupowe przedstawienie projektów studenckich oraz refleksja nad zastosowaniem HPS w praktyce:

- prezentacja prototypów gier z wykorzystaniem HPS (każdy student prezentuje swoje portfolio);
- dyskusja na temat wyzwań i korzyści związanych z użyciem HPS w projektowaniu gier historycznych;
- ewaluacja projektów przez rówieśników oraz osobę prowadzącą zajęcia;
- podsumowanie modułu – jak HPS może wpływać na przyszłe projekty branżowe.

Proponowany zakres literatury podstawowej

Belov, S.I. (2018). Computer Games as a Tool for Implementation of Memory Policy (on the Example of Displaying Events of The Great Patriotic War in Video Games). *RUDN Journal of Political Science*, 1, 96–104.

Belov, S.I. (2020). Prospects for using video games with a historical plot as a memory policy instrument of the Russian Federation. *Political Science Issues*, 4, 1089–1091.

Belov, S.I., Kretova, A.A. (2020). Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). *MSRU History and Political Science*, 1, 54–63.

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Taylor Francis.

Chapman, A. (2012). Privileging Form over Content. *The Journal of Digital Humanities*. Online: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/>

- privileging-form-over-content-by-adam-chapman/. Data dostępu: 30 sierpnia 2024.
- Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies. *Rethinking History*, 3(21), 358–371.
- Hiriart, J. (2018). *The Game of Making an Archaeology Game – Proposing a Design Framework for Historical Game Design*. Online: https://salford-repository.worktribe.com/preview/1490763/CAATubingen2018_JHiriart.pdf. Data dostępu: 30 sierpnia 2024.
- Kappell, M., Elliott, A.A. (2013). Introduction: To Build a Past That Will ‘Stand the Test of Time’ – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. W: M. Kappell, A.A. Elliott (red.), *Playing with the Past: Digital games and the Simulation of History* (s. 1-28). London-New York: Bloomsbury.
- McCall, J. (2018). *Civilization VI, Problem Spaces, and the Representation of the Cree: A Few Thoughts*. *Gaming the Past*. Online: <https://gamingthepast.net/2018/02/19/civilization-vi-problem-spaces-and-the-representation-of-the-cree-a-few-thoughts/>. Data dostępu: 1 września 2024.
- McCall, J. (2019). *Digital Legionaries: Video Game Simulations of the Face of Battle in the Republic*. W: C. Rollinger (red.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (s. 107–123). Bloomsbury, : London-New York.
- McCall, J. (2011). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. London: Routledge.
- McCall, J. (2012). Historical Simulations as problem spaces: Criticisms and classroom use. *The Journal of Digital Humanities*. Online: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/>. Data dostępu: 4 września 2024.
- McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. *The History Teacher*, 46(1), 9–28.
- McCall, J. (2020). *The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium*. *Game Studies the International Journal of Computer Game Research*, 20(3). Online: [https://gamestudies.org/2003/articles/mccall#:~:text=The%20historical%20problem%20space%20\(HPS\)%20framework%2C%20then%2C%20is,the%20dynamic%20relationships%20between%20their](https://gamestudies.org/2003/articles/mccall#:~:text=The%20historical%20problem%20space%20(HPS)%20framework%2C%20then%2C%20is,the%20dynamic%20relationships%20between%20their). Data dostępu: 1 września 2024.

Wright, E. (2018). On the promotional context of historical video games. *Rethinking History*, 22(4), 598–608.

Instrukcja dla nauczyciela / Uwagi metodyczne

Na podstawie powyższych rozważań, uwzględniając efekty uczenia się oraz treści modułów, autorzy artykułu zalecają stosowanie się przez osoby kształcące konsultantów do następujących wskazówek metodycznych:

- Podkreślaj znaczenie interdyscyplinarności, łącząc historię m.in. z naukami o komunikacji społecznej i mediach oraz naukami o kulturze i religii. Studenci powinni zrozumieć, że praca konsultanta gier historycznych wymaga nie tylko solidnej wiedzy historycznej, ale także umiejętności komunikowania treści historycznych w sposób atrakcyjny i przystępny dla szerokiej publiczności;
- Wprowadź różnorodne przykłady z historii powszechnej i studia przypadków, które ukazują, jak rozbieżne dyscypliny współdziałają w procesie tworzenia gier (Odorowicz);
- Zaproś specjalistów z innych dziedzin (np. z nauk o mediach, socjologii, antropologii) jako gości na zajęcia;
- Stosuj aktywizujące metody kształcenia, takie jak: praca w grupie, warsztaty projektowe, analiza studiów przypadków i symulacje (Odorowicz);
- Rozwijaj umiejętność tworzenia, analizowania i krytycznej oceny alternatywnych wariantów przebiegu wydarzeń i procesów historycznych. Studenci powinni rozumieć, że wielowariantowość przebiegu rozgrywki jest zaletą projektowanej gry, ale musi ona pozostać w ramach historycznego prawdopodobieństwa;
- Zachęcaj studentów do krytycznego myślenia i samodzielnego rozwiązywania problemów;
- Wykorzystuj nowoczesne narzędzia cyfrowe do wizualizacji danych historycznych, modelowania 3D oraz analizy danych. Organizuj praktyczne warsztaty, na których studenci będą mieli okazję pracować z tymi narzędziami i wykażą, że rozumieją, jak te technologie mogą być używane do tworzenia bardziej autentycznych i immersyjnych doświadczeń w grach;

- Kształtuj w studentach umiejętność krytycznej analizy i oceny różnorodnych źródeł historycznych pod kątem ich przydatności w kontekście gry. Jak podkreśla ekspert konsultujący niniejszy artykuł: „Profesjonalny historyk-konsultant nie posiłkuje się wikipedią, ale umie taką wikipedię przygotować samemu na zadany temat” (Pacynko);
- Pracuj ze studentami nad projektami, w których będą musieli porównać różne źródła, ocenić ich wiarygodność i decydować, które z nich najlepiej nadają się do wykorzystania przy tworzeniu świata gry;
- Rozwijaj u studentów umiejętności komunikacji i prezentacji, zarówno ustnej, jak i pisemnej. Konsultanci historyczni muszą umieć jasno i przekonująco przekazywać swoje pomysły oraz wyniki badań zespołom deweloperskim i innym interesariuszom. Zorganizuj sesje prezentacyjne, podczas których studenci będą mogli ćwiczyć przedstawianie swoich projektów, zarówno w formie raportów, jak i prezentacji multimedialnych;
- Regularnie ewaluuj postępy studentów – nie tylko poprzez oceny końcowe, ale także poprzez ciągłe feedbacki i refleksje nad ich pracą. Zwracaj uwagę na proces twórczy, a nie tylko na końcowy efekt. W tym celu możesz wykorzystać formę portfolio, do którego studenci będą zbierać wszystkie swoje prace, notatki, szkice koncepcyjne i raporty z całego modułu;
- Motywuj studentów do aktywnego włączania się w badania podstawowe i aplikacyjne dotyczące tematyki studiów.

Uwarunkowania instytucjonalne

Wydziały historyczne z opóźnieniem reagują na rosnące zapotrzebowanie branży gier na konsultantów historycznych. Wskazać można kilka przyczyn takiego stanu rzeczy. Należą do nich m.in.:

- brak stałej współpracy historyków z branżą gier;
- obowiązujący model kariery akademickiej (brak motywacji do wprowadzania innowacji);
- niechęć przed wprowadzaniem znaczących zmian w dotychczasowym modelu kształcenia studentów;

- „nienaukowy” charakter branży gier;
- przeszkody natury instytucjonalnej.

Wydziały historyczne nastawione są na współpracę z placówkami oświatowymi (szkoły) i instytucjami kulturalnymi (muzea), instytucjami zaufania publicznego (archiwa, urzędy) itp., gdyż tam znajduje zatrudnienie większość absolwentów tradycyjnych kierunków historycznych. Wydziały te nie są natomiast skoncentrowane na rozwijaniu współpracy z biznesem, gdyż o pozycji pracowników akademickich w świecie nauki decyduje jakość publikacji naukowych pracowników, a nie kryterium osiąganego zysku. Niewielki zakres współpracy z otoczeniem gospodarczym przekłada się na znikomą wiedzę o aktualnych potrzebach i tendencjach występujących w gospodarce.

Wydziały historyczne w Polsce zatrudniają naukowców, dla których najważniejszym aspektem ich pracy akademickiej jest prowadzenie badań naukowych, a dydaktyka jest koniecznym i pochłaniającym dużo czasu drugorzędnym zadaniem. Dzieje się tak dlatego, że o pokonywaniu kolejnych szczebli kariery akademickiej, zdobywaniu stopnia doktora, doktora habilitowanego czy tytułu profesora decydują wybitne osiągnięcia naukowe, a nie liczba i jakość wykształconych studentów czy wypromowanych prac licencjackich, magisterskich, a nawet doktorskich. To dlatego nauczyciele akademicy troszczą się przede wszystkim o rozbudowanie swojego dorobku naukowego, a nie o prowadzenie jak największej liczby zajęć w jak najatrakcyjniejszej formie.

Zawodowi historycy nastawieni są na prowadzenie badań, a popularyzacja wiedzy odgrywa drugorzędną rolę. W badaniach naukowych chodzi o odkrywanie prawdy i rozwijanie wiedzy, a nie edukację przez rozrywkę i myślenie o zysku. Stąd tradycyjnie postrzegający swoją rolę historycy piszą publikacje naukowe po to, aby zyskać uznanie w danej dziedzinie głównie w oczach innych specjalistów-historyków i z tego względu mniejszą wagę przykładają do komercyjnego sukcesu swojej twórczości naukowej.

Zwróćmy uwagę na to, że bardzo niewielu profesjonalnych historyków oprócz prac naukowych tworzy publikacje popularnonaukowe lub popularne. Oczywiście zdarza się, że to robią, ale traktują taką działalność jako mało ważne zajęcie uboczne lub dodatkowe źródło zarobku. Podobnie jest w przypadku zaangażowania historyka przez twórcę gier w charakterze

konsultanta. Ma to wówczas dla takiego historyka charakter zazwyczaj incydentalny i nieistotny z punktu widzenia jego rozwoju naukowego.

Typowym dla wydziałów historycznych profilem kształcenia jest profil ogólnoakademicki dający absolwentom wstępne przygotowanie do rozwijania kariery naukowej (ponad połowa programu studiów obejmuje zajęcia służące zdobywaniu przez studenta pogłębionej wiedzy), a nie praktyczny, ściśle powiązany z rzeczywistym wykorzystaniem umiejętności i wiedzy zdobytych podczas studiów w określonym zawodzie lub grupie zawodów (ponad połowa programu takich studiów obejmowałaby zajęcia praktyczne kształcące umiejętności praktyczne i kompetencje społeczne). Na wydziałach historycznych dominuje przekonanie o wyższości kształcenia teoretycznego prowadzącego do kariery naukowej nad praktycznym, dającym wykształcenie w konkretnym zawodzie.

Często spotykany wśród historyków protekcyjny i lekceważący stosunek do gier historycznych jako sposobu przekazywania wiedzy naukowej wynika z przekonania, że nie da się pogodzić prawdy z rozrywką, a rzetelna wiedza w grach może być tylko strywalizowana. Wynika to również z często podnoszonego w ankietach faktu, że profesjonalni historycy incydentalnie pełniący rolę konsultantów gier sami w gry nie grają. Nie rozumieją więc często specyfiki tego medium, a przez to nie umieją dojść do porozumienia z zespołem gamedevu, jak zaprezentować wiedzę historyczną w sposób rzetelny i atrakcyjny, a zarazem nieobciążający nadmiernie mechaniki gry.

Konkluzja

Przełamywanie dotychczasowych schematów myślenia i działania kadry akademickiej jest zadaniem trudnym. Znalezienie złotego środka między Humboldtowskim modelem uczelni wyższej (uniwersytet badawczy) a kładącym nacisk na współdziałanie z otoczeniem społeczno-gospodarczym uniwersytetem współczesnym (uniwersytet przedsiębiorczy) wskazuje wydziałom historycznym kierunek zmian instytucjonalnych, prowadzących do nawiązania ścisłej współpracy z podmiotami gospodarczymi wszędzie tam, gdzie jest to możliwe i gdzie istnieje zapotrzebowanie na rzetelną wiedzę historyczną. Wydziały historyczne mają

odpowiedni kapitał ludzki (cechy i kompetencje pracowników naukowych), aby nawiązać ścisłą współpracę z branżą gier i zaproponować taki program kształcenia, który będzie odpowiadał potrzebom rynku pracy.

W tym artykule proponujemy moduły z architektury, heraldyki, różnych aspektów wojskowości, z pracy w terenie, oraz warsztat pracy ze schematem *Historical Problem-Space*. To oczywiście nie wyczerpuje obszarów tematycznych przydatnych konsultantom. Obok heraldyki i architektury, które są naszymi przykładami szkolenia do pracy z wizualnym materiałem historycznym, warto byłoby dołożyć moduł o kostiumach i moduł o wyglądzie i wyposażeniu wnętrza. Z historii widzianej przez liczby i parametry, którą u nas reprezentują dane techniczne pojazdów w module o wojskowości XX w., łatwo wyobrazić sobie moduły o historii gospodarczej, uczące przetwarzania historii-w-liczbach na arkusze kalkulacyjne. Obok – albo zamiast – kursu z rozpisywania historycznego settingu na schemat *Historical Problem-Space* mógłby się pojawić moduł oparty o inny szablon używany do projektowania światów gier (zob. *worldbuilding template* – Kot, Mochocki, 2023) albo do projektowania gier w ujęciu całościowym (jak GDD – game design document).

Bibliografia

- Çatak, G., Majewski, J., Mochocki, M., Barák, P., Jehličková, L., Välisalo, T., Koskimaa, R., Kolek, L., Gemrot, J., Černý, V., Guman, J. (2022). *GAME-HIGHED Companion Book*. Bydgoszcz: GAMEHIGHED.
- Ferdig, R. E., Baumgartner, E., Gandolfi, E. (red.), (2021). *Teaching the Game: A Collection of Syllabi for Game Design, Development, and Implementation* (Vol. 1). Pittsburgh: ETC Press.
- Fullerton, T. (2024). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (fifth edition). New York: CRC Press.
- Kot, Y.I., Mochocki, M. (2023). Methods and Tools for Game Writing and Narrative Design in Professional Books from 2019 to 2022. *Homo Ludens*, 16 (1/2023), 13–48.
- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024a). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 39–68.

- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024b). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 69–92.
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 117–140.
- Szeja, J. Z., Mochocki, M. (2024). Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 93–116.

dr Ewelina Gdaniec – humanistka 2.0. i historyczka czasów najnowszych. Z pasją tworzy i bada gry historyczne oraz potencjał wykorzystania ich w dydaktyce szkoły wyższej. Obecnie pełni funkcję Prorektorki ds. Kształcenia w WSG w Bydgoszczy.

dr Patryk Wasiak – adiunkt, Instytut Historii PAN. Z wykształcenia socjolog i historyk sztuki (Uniwersytet Warszawski).

dr hab. Arkadiusz Janicki – historyk, doktor habilitowany, profesor Uniwersytetu Gdańskiego, magister prawa, Dziekan Wydziału Historycznego Uniwersytetu Gdańskiego od 2020 roku.

Prof. dr hab. Beata Możejko – historyczka, mediewistka, główne tematy badawcze Polska w XV wieku, Gdańsk i Hanza, nauki pomocnicze historii; od 2022 dyrektorka Centrum Badań Memlingowskich, Uniwersytet Gdański.

Prof. dr hab. Witold Świątostawski – archeolog, bronzoznawca. Główne zainteresowania: archeologia średniowiecznej Europy i Wielkiego Stepu. Pracuje w Instytucie Archeologii Uniwersytetu Gdańskiego.

dr Bartosz Odorowicz – pracownik Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, posiada wieloletnie doświadczenie w branży tabletop jako designer, producent i project manager, z wykształcenia politolog i specjalista w dziedzinie bezpieczeństwa państwa.

Historyczny konsulting gier – sylabus modułowy

Abstract: Jest to szósty z serii artykułów powstałych w projekcie pt. *Konsulting historyczny gier* Polskiego Towarzystwa Badania Gier, realizowanego w ramach grantu z CRPK. Na podstawie poprzednich tekstów przedstawia propozycję modułowego sylabusu kursu dla studentów historii nastawionego na szkolenie kompetencji przydatnych w konsultingu gier. Modułowość oznacza, że zamiast pojedynczego programu jest zbiór autonomicznych, parotygodniowych bloków, z których można stworzyć różne konfiguracje tematyki i narzędzi. Obejmują pracę z materiałem wizualnym, tekstowym, liczbowym, zbieranie informacji w terenie, a także pracę z dokumentacją projektową.

Słowa kluczowe: gry historyczne, groznawstwo, produkcja gier, historia, dziedzictwo, konsulting

Historical Game Consulting: A Modular Syllabus

Historyczny konsulting gier – sylabus modułowy

**Ewelina Gdaniec, Patryk Wasiak, Arkadiusz Janicki,
Beata Możejko, Witold Świętosławski,
Bartosz Odorowicz**

Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy | Instytut Historii PAN | Uniwersytet Gdański
ewelina.gdaniec@byd.pl | ORCID: 0000-0003-2377-7878
patrykwasiak@gmail.com | ORCID: 0000-0002-2152-6023
arkadiusz.janicki@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-9349-9837
beata.mozejko@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0085-8686
witold.swietoslowski@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0236-0646
bartek.odorowicz@gmail.com | ORCID: 0009-0002-9708-1929

Abstract: This is the sixth in a series of articles created as part of the project titled *Historical Consultancy for Games* by the Games Research Association of Poland, funded by a grant from CRPK. Building on previous articles, it presents a modular course syllabus for history students, designed to develop competencies useful in game consulting. The modular approach means that, rather than a single unified program, there is a collection of autonomous several-week blocks from which various configurations of topics and tools can be selected. These modules cover working with visual, textual, and numerical materials, gathering information through fieldwork, as well as working with project documentation.

Keywords: historical consultant, game development, historical games, digital games, non-computer games, university education

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2024.17.7 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 4 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 4 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

Introduction

In the face of the dynamic development of the gaming industry, there appeared a need to build a stronger foundation for the role of historical consultants. Contemporary games often strive to achieve a high level of authenticity and historical accuracy, which not only enriches the players' experience, but also constitutes the unique educational value of these products. Therefore, the necessity to educate specialists capable of acting as consultants may become an indispensable element of the educational offer of history departments. Especially because grant programs offering funds for making games with cultural, heritage and educational values are becoming increasingly popular. This article aims to present a modular syllabus for a course on historical game consulting, designed in response to the growing demand for this type of specialists.

Unlike game design courses, the proposed syllabus focuses on competences that can be developed on the basis of the academic expertise and resources of history departments. The key idea is to prepare students to be mediators between the historical world and the game world, capable of transforming complex knowledge into resources useful for game development. The proposed syllabus has been divided into modules, each of which focuses on a different historical and research aspect. These modules, divided into five-week cycles, combine theoretical classes with practical exercises. Each module contains a detailed description of the expected learning outcomes, methods of verifying students' progress, and a list of recommended literature. The aim is to provide flexibility in teaching that allows the course to be tailored to particular needs, while developing critical and analytical skills necessary in the work of a historical consultant.

As we know from the entire project (see Mochocki & Kot, 2024a, 2024b), as well as from consultations of this paper with game industry specialists (Piotr Pacynko, Bartosz Odorowicz), it is clear that the key competence of a game historian-consultant is familiarity with games: knowledge of the market, understanding games as a medium, orientation in the design and production process. The absence of modules devoted to this topic does not mean that we do not appreciate its importance. We

decided to skip this topic, because thousands of pages of syllabuses (see Ferdig et al., 2021; Çatak et al., 2022) and manuals (e.g. Fullerton, 2024) for game development have already been written in recent years. By contrast, there is a lack of edu-material for this unique section of hist-game consulting, which lies at the intersection of the classic competences of a historian, and the documentation and tools for communication with the development team. The inability to convey historical knowledge in a way that is easy to accept and use in game production is one of the most serious problems in cooperation with a consultant, which is why we focus on this particular area.

Module: Architecture (5 weeks)

The aim of the module is to familiarize students with elements of the history of architecture and prepare them to conduct independent research aimed at collecting material for the development team to create architectural elements in the game world. During the classes, students become familiar with theoretical knowledge in the field of the history of architecture, which is needed to carry out the assigned research. Then, students will gain knowledge about practical possibilities of conducting research and collecting sources: architectural drawings and iconographic materials.

Table 1. Learning outcomes for the module

Effect symbol	Description of the effect	Education method	Verification method
KP_W02	The student is able to independently plan a research plan regarding architectural sources and to competently conduct the search and identify the sources needed for the development team.	Participation in the seminar, exercises	Active participation in classes, including participation in discussions. Presentation of a plan for an independent inquiry on a specific task.

KP_U05	<p>The student is able to competently present a set of sources for research on the history of architecture. Based on the knowledge acquired during classes, the student is able to identify places where one can look for sources for research and collect a sufficient number of sources. The student is able to provide research results to the development team in an organized manner.</p>	<p>Participation in the seminar, independent preparation of a research plan</p>	<p>Assessment of a self-prepared research plan. Evaluation of the proposed set of sources for the development team and the way they are presented.</p>
--------	--	---	--

Week 1

Introduction to the History of Architecture for Game Development.

- In this module, students will learn the fundamentals of architectural history, with a focus on how architecture can shape the representation of urban and rural spaces within game worlds. The course primarily focuses on the history of Polish architecture, but if students are researching architecture from another country or region, certain elements of the course will need to be adapted to fit the specific context.
- Students will also explore how to create documentation on architectural history tailored to the needs of the gaming industry. This includes understanding the expectations of game developers regarding the format and delivery of materials used in game production. While the module focuses on Polish architecture, it can be modified to cover other areas, such as ancient architecture, depending on the setting of a specific game project.
- Additionally, students will be introduced to the requirements of game development teams when it comes to both reconstructing historical buildings and designing development spaces that reflect the architectural style of a particular era. This includes the layout of buildings, the appearance of streets, and even the creation of historical city maps.

Week 2

In the course, students will become familiar with the unique characteristics of various architectural styles and types of buildings, as well as urban spaces, which they can apply in their research.

- Key elements of architectural styles will be covered, including Romanesque, Gothic, Renaissance, Baroque, Classicist, Art Nouveau, and 20th-century architecture.
- Students will explore the history of architecture in Poland, examining the typical styles of different eras and regions, as well as the appearance of urban and rural buildings characteristic of these periods.
- The course will also focus on the role of architecture and cityscapes in the creation of historically themed game worlds, using selected examples to demonstrate how these elements contribute to immersive design.
- Virtual whiteboards, such as Miro or Mural, will be used as primary tools for team collaboration, allowing students to work together effectively.

Week 3

Discussion of the most important types of materials that students will encounter during research.

Studies on architectural styles: These include research on specific architectural styles, the history of architecture in Poland, or a particular city or geographical region. Monographs of specific buildings, especially castles, palaces, churches, and public buildings, will also be covered.

Architectural drawings and iconographic sources: The course will discuss the availability and potential use of these materials in game creation. Students will learn about the key types of architectural history sources they will encounter in their work, including:

- **Architectural drawings:** These include building projections found in scientific publications and monument catalogs. Such drawings are essential for creating 3D models of real buildings or designing fictional structures that represent specific architectural styles, such as a Gothic church, a medieval castle, a baroque palace, a nobleman's manor, or a tenement house.

- Photographic documentation: Photos capturing the current condition of a building, including architectural details, decorations, and interior designs, as found in scientific monographs. This material can be used to add fine details to 3D models, ensuring historical accuracy.
- Historical iconographic sources: Paintings and engravings, especially cityscapes (vedutes) that depict buildings, streets, and urban spaces within everyday life contexts, are important resources. Notable examples include the works of Bernardo Bellotto (Canaletto), which illustrate 18th-century Warsaw. Similar sources are available for most Polish cities. These materials help teams understand how buildings and streets were integrated into daily life, providing the opportunity to include additional elements such as pedestrians, vehicles, market stalls, street surfaces, and city lighting in the game world.

Week 4

The focus of this week's classes is on the practical aspects of researching. Students will gain hands-on experience in carrying out research and collecting relevant documentation. Key places for library searches include:

- Libraries in faculties of art history at universities and architecture faculties at technical academies.
- Historical museums, such as the Museum of Warsaw, the National Museum in Warsaw, and National Museums in other cities; as well as collections of iconographic sources, like the Room of Engravings at the University Library in Warsaw.
- Independent preparation of photographic documentation, if the building of interest is still preserved.

Week 5

This final week will focus on assessing and applying the knowledge gained throughout the module. The objective of these classes is to verify the students' understanding and ability to apply the skills learned in previous sessions. Students will demonstrate their practical research abilities by planning an independent research project. For example, they will conduct a search on a selected building or city, applying their knowledge of architectural history and documentation techniques.

Literature

- Janiak, T. (ed.). (2009). *Architektura romańska w Polsce, Nowe odkrycia i interpretacje*. Gniezno: Muzeum Początków Państwa Polskiego.
- Katalog Zabytków Sztuki w Polsce* (series published since 1951). Warszawa: Instytut Sztuki PAN.
- Krassowski, W. (1989). *Dzieje budownictwa i architektury na ziemiach Polski*, vols. 1-4. Warszawa: Arkady.
- Miłobędzki, A. (1978). *Zarys dziejów architektury w Polsce*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Miłobędzki, A. (1980). *Architektura polska XVII wieku*. Warszawa: PWN.
- Mroczo, T., Arszyński, M. (eds.). (1995). *Architektura gotycka w Polsce. Katalog Zabytków*. Warszawa: Instytut Sztuki PAN.
- Proksa, M. (2023). *Dzieje architektury i budownictwa w Polsce do połowy XVIII w.* Rzeszów: Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej.
- Walicki, M. (ed.). (1971). *Sztuka polska przedromańska i romańska do schyłku XIII w.* Warszawa: PWN.
- Świechowski, Z. (2009). *Katalog architektury romańskiej w Polsce*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Świechowski, Z. (2000). *Architektura romańska w Polsce*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Wallis, M. (1984). *Secesja*. Warszawa: Arkady.
- Szymanowska, B. (ed.) (1983). *Zabytkowa architektura polska w tekach ikonograficznych Działu Dokumentacji Naukowej Muzeum Narodowego w Warszawie: katalog*. Wrocław: Ossolineum.

Module: Military History of the 20th century (4 weeks)

The aim of this module is to familiarize students with the specifics of conducting research to provide development teams with accurate materials on vehicles and other military equipment from the 20th century. Military vehicles and equipment are integral elements of many popular games, particularly simulators and FPS games. The audience for such games often includes a large group of military enthusiasts who place significant value on the accurate representation and use of military technologies in gameplay. As a result, the precise depiction of vehicles and equipment, such

as those from World War II, can be a crucial advantage for game developers. This module prepares students to design effective research plans and compile a comprehensive set of materials for development teams, ensuring the authenticity and historical accuracy of military content in games.

Table 2. Learning outcomes for the module

Effect symbol	Description of the effect	Education method	Verification method
KP_W02	The student is able to independently prepare a research plan focused on the history of 20th-century military technology and to competently conduct the search, identifying the sources needed by the development team.	Participation in the seminar, exercises	Active participation in classes, including participation in discussions. Present a plan for independent research for a specific task.
KP_U05	The student can present a well-organized set of sources related to 20th-century military technology. Drawing on acquired knowledge, the student can identify relevant locations for source collection and gather sufficient materials. The student can present research findings to the development team in a structured manner.	Participation in the seminar, independent preparation of a research plan	Assessment of a self-prepared research plan. Evaluation of the proposed set of sources for the development team and the way they are presented.

Week 1

An Introduction to the History and Specifics of 20th-Century Vehicles and Military Equipment. In the first classes, students will learn about the specifics of gathering historical documentation related to various vehicles and military equipment, as well as the methods and resources available for collecting such documentation. When researching a specific vehicle, such as a particular model of a World War II aircraft, students will focus on the following elements:

- Technical data and hardware specifications: These are essential for accurately reflecting the vehicle’s performance and characteristics in the game engine;

- History of usage and utility versions: This information provides context for how the equipment was employed during its service, allowing for a more historically accurate contextualisation;
- Technical drawings and projections: These documents illustrate technical details necessary for creating accurate 3D models of the vehicle;
- Painting schemes: as above;
- Photographic documentation showing specific details of the vehicle: as above.

Week 2 and 3

Introduction to Sources on 20th-Century Military Technology

- Monographs: The primary materials for research are monographs on specific military vehicle models. These monographs provide detailed histories of the vehicle's use, technical specifications, descriptions of different variants, technical drawings for creating 3D models, painting schemes, and historical photographs, often including images of equipment preserved in museum collections.
- Adaptation of Literature: The sample literature presented focuses on Polish vehicles and military equipment of the 20th century. Depending on the course's focus and language, the instructor may adapt the literature to suit the needs of the class.
- Literature Collections: Extensive collections on military technology are available at the Central Military Library in Warsaw and the Main Library of the Academy of Military Arts in Rembertów.
- Photographic documentation: Information from monographs can be enriched with photographic documentation from online collections. These include historical photos and detailed images used in military modeling, such as „Walk Around” photo series showing preserved equipment in museums. For Polish equipment, students can also research in the National Digital Archives: <https://www.nac.gov.pl/>. Examples of online collections of military aircraft photographs:
 - Airplane Pictures: <https://www.airplane-pictures.net/>;
 - Jet Photos: <https://www.jetphotos.com/>.

- **Museum Exhibits:** Students can search for preserved military vehicles in museums, such as the Polish Army Museum or the Air Force Museum in Dęblin.
- **Archival Research:** In special cases related to the production and use of Polish military equipment, students may conduct specialized archival research at institutions like the Central Military Archives in Rembertów.
- **Presenting Research for Development Teams:** Students will learn how to organize and present the materials collected during research for use by game development teams. For example:
 - Technical data should be entered into Excel files, which can be directly integrated into the game engine.
 - Technical drawings, photographs, and descriptive data must be presented in various formats depending on the needs of the development team.
- **Prototypes and Experimental Weapons:** Students will also explore the research needed to gather information about prototypes of experimental weapons. Monographs focused on these topics will be the primary sources. Such weaponry often appears in games based on alternate history or fictional worlds featuring 20th-century technology.

Week 4

The objective of the final class is to assess students' understanding of the material covered in previous lessons and their ability to apply it in practice. For the final task, students will plan and present the results of their independent research on a specific topic, such as a selected military vehicle model. This task will require them to showcase their skills in gathering, organizing, and presenting information, reflecting their ability to conduct research effectively in a game development context.

Literature

Nooks series: *Typy Broni i Uzbrojenia*, *Wielki Leksykon Uzbrojenia Wrzesień 1939*, *Okręty Polskiej Marynarki Wojennej*

Magazines *Militaria* and *Nowa Technika Wojskowa* containing articles devoted to a given equipment model.

Monographs of military equipment published by:

- AJ Press Publishing House (e.g. Aviation Monographs series);
- Militaria Publishing House: <http://militaria.net.pl/en/>;
- Kagero Publishing, <https://sklep.kagero.pl/>;
- Osprey Publishing: <https://www.ospreypublishing.com/UK/>.

Module: Medieval Military (5 weeks)

The aim of this module is to familiarize students with the knowledge of medieval military history, with a particular focus on weaponry, and to prepare them to conduct independent research for creating military components in games. The course emphasizes the importance of interdisciplinary approaches, utilizing sources from various scientific disciplines such as archaeology, history, art history, and museology. Students will be taught to critically evaluate these diverse sources while considering the specific requirements and methodologies of each discipline. Special attention will be given to the formal and functional variability of medieval militaria over time and across regions, examining how weapons differed based on their intended use and their association with various social classes of the medieval period. In addition, the module will introduce students to the needs of the game industry (gamedev), focusing on providing materials for accurate reproductions of medieval weaponry and for creating a cultural environment that reflects the era in question.

Table 3. Learning outcomes for the module

Effect symbol	Description of the effect	Education method	Verification method
KP_W01	The student has advanced knowledge of history and understands its connections with complementary disciplines such as social communication and media studies, and cultural and religious studies.	Participation in lectures and exercises	Active participation in classes, including participation in discussions.

KP_U01	Through in-depth analysis of historical facts, the student can identify and select relevant information for the creation of creative products. Students can effectively search for, select, and evaluate historical information from various sources, ensuring its credibility and usefulness for game development.	Participation in lectures and exercises	Assessment of a self-prepared research plan.
KP_U06	The student is skilled in conducting thorough field research, including visits to museums, archives, and historical sites. S/he can utilize artifacts and other historical sources to enhance and enrich game content.	Participation in lectures and exercises	Assessment of the proposed set of sources and the method of their presentation.

Week 1

The introductory class will cover basic research methods in contemporary weaponology. Students will explore the formal and chronological aspects of offensive weapons used in medieval Western-Central Europe, including categories such as long melee weapons, short melee weapons, pole weapons, blunt weapons, projectile weapons, firearms, and war machines. Basic typologies commonly used by weapons experts will be introduced.

While the focus will be on typologies that classify weapons, examples will also illustrate how advancements in military technology impacted the material culture of the medieval world, such as how the introduction of firearms influenced European architecture.

Students will also learn how to identify and create documentation of historical military items for the gaming industry, with attention to gamedev expectations regarding reference materials used in game development.

Week 2

This class will provide students with an understanding of the formal and chronological aspects of protective gear from medieval Western-Central Europe, covering categories such as armor, helmets, and shields.

A discussion will focus on the possibility of injuries during medieval military operations, documented through anthropological analyses of human remains from old battlegrounds. These studies provide insight into the effectiveness of various forms of body protection gear.

Similar to Week 1, students will become familiar with taxonomies for classifying military items. They will also learn to evaluate and document these items for potential use in game development.

Week 3

The focus will shift to the broader scope of military equipment in medieval West-Central Europe, with an emphasis on horse harnesses, equestrian and transport gear (e.g., wagon trains), camp equipment, bridging equipment, signaling devices, and war banners.

Students will be introduced to various sources that expand our understanding of the material culture developed for medieval military operations beyond just weapons. Discussions will explore the significance of non-military elements of medieval material culture in military tasks.

Students will also learn to identify and document these military artifacts for potential use in game development.

Week 4

Students will explore the formal and functional differences in medieval military equipment through two key topics:

- **Weapons from Other Regions:** This topic will cover weaponry from Byzantium, Russia, Persia, the Great Steppe, and China. By examining regional diversity in weapon design, students will gain insight into how these differences influenced battle outcomes. Key historical examples will include battles from the Crusades, the Teutonic-Prussian and Teutonic-Rus wars, the Polish-Mongolian wars, the Hussite wars, and the Hungarian-Turkish wars.
- **Varied Purposes of Military Equipment:** The second topic is how military equipment was used for different purposes, including combat, tournaments, ceremonial events, hunting, and entertainment.

Week 5

The final class will be divided into two stages:

- Stage 1: Students will participate in exercises demonstrating their understanding of medieval weapon taxonomies. They will evaluate formal and chronological examples of artifacts.
- Stage 2: Students will present the results of their research, showcasing specific documented military artifacts they have selected. The presentation will be a key part of the evaluation, with an emphasis on the accuracy of identification, the broader military context, and the artifact's potential use in game design.

Literature

- Carey, B.T. (2008). *Wojny średniowiecznego świata*. Warszawa: Bellona.
- Conatmine, Ph. (1999). *Wojna w średniowieczu*. Warszawa: Marabut, Volumen.
- Głosek, M. (1984). *Miecze środkowoeuropejskie z X-XV w.*. Warszawa: Wydawnictwa Geologiczne.
- Górewicz, I.D. (2020). *O broni Słowian. Na wojnie i w kulturze*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Grotowski, P.Ł. (2011). *Święci wojownicy w sztuce bizantyńskiej (843-1261)*. Kraków: WAM.
- Jurga, R.M. (1995). *Machiny wojenne*, Kraków-Warszawa: Vesper.
- Kotowicz, P.N. (2014). *Topory wczesnośredniowieczne z ziem polskich*. Rzeszów: Instytut Archeologii Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Kwiatkowski, K. (2016). *Wojska zakonu niemieckiego w Prusach 1230-1525*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.
- Marek, L. (2008). *Broń biała na Śląsku XIV-XVI wiek*. Wrocław: Uniwersytet Wrocławski.
- Michalak, A. (2019). *Arma confini. Przemiany późnośredniowiecznej broni na rubieżach Śląska, Wielkopolski, Brandenburgii i Łużyc*. Zielona Góra: Muzeum Archeologiczne Środkowego Nadodrza w Zielonej Górze z/s w Świdnicy.
- Nadolski, A. (1954). *Studia nad uzbrojeniem polskim w X, XI i XII wieku*. Łódź: Ossolineum.
- Nadolski, A. (1979). *Broń i strój rycerstwa polskiego w średniowieczu*. Wrocław: Ossolineum.
- Nadolski, A. (ed.) (1990). *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1350-1450*. Łódź: PAN.

- Nowakowski, A. (1980). *Uzbrojenie wojsk krzyżackich w Prusach w XIV i na początku XV w.* Łódź: ŁTN.
- Nowakowski, A. (2005). *Wojskowość w średniowiecznej Polsce*. Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku.
- Nowakowski, A. (ed.) (1998). *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1450–1500*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Szymczak, J. (1989). *Produkcja i koszty uzbrojenia rycerskiego w Polsce XIII–XV w.* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Szymczak, J. (2004). *Początki broni palnej w Polsce (1383–1533)*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Szymczak, J. (2016). *Rycerz w hełmie, w zbroi i z tarczą*. Warszawa: DiG.
- Szymczak, J. (2017). *Rycerz z bronią zaczepną*. Warszawa: .
- Szymczak, J. (2018). *Rycerz i jego konie*. Warszawa: DiG.
- Strzyż, P. (2014). *Broń palna w Europie Środkowej w XIV i XV w.* Łódź: Instytut Archeologii i Etnologii PAN, Ośrodek Badań nad Dawnymi Technologiemi.
- Świętosławski, W. (1996). *Uzbrojenie koczowników Wielkiego Stepu w czasach ekspansji Mongołów XII–XIV w.* Łódź: ŁTN.
- Żygulski Z. jun. (1983). *Broń wschodnia*. Warszawa: KAW.

Module: Heraldry (5 weeks)

The aim of this module is to introduce students to the fundamentals of heraldry and prepare them to conduct independent research in order to provide material for development teams to create and interpret heraldic elements in game worlds. Theoretical sessions will cover the basics of the history of heraldry, with a focus on Western European and Polish traditions, particularly those related to knights, municipalities, and local governments. Students will learn the language of blazoning – the methods used in modern heraldic language to describe coats of arms – as well as ancient and contemporary rules for designing a coat of arms. The practical component will focus on teaching students the basics of research and the collection of iconographic materials, especially from contemporary sources. Students will also learn how to assess these materials in relation to heraldic principles. Additionally, the practical sessions will emphasize

how to create coat of arms descriptions independently and prepare materials suitable for games, adhering to the latest heraldic standards.

Table 4. Learning outcomes for the module

Effect symbol	Description of the effect	Education method	Verification method
KP_W02	The student is able to independently prepare a research plan involving heraldic sources and materials, and to competently conduct the research and identify the sources needed for the development team.	Participation in the seminar, exercises	Active participation in classes, including participation in discussions. Present a plan for independent research on a specific task.
KP_U03	The student is able to effectively incorporate authentic historical elements into the mechanics and narrative of games, ensuring a balance between historical fidelity and playability. S/he can design games that educate by presenting historical content in an engaging and accessible way, supporting the learning process through interactivity.	Group exercises, case study discussion	Assessment of contributions to the discussion; assessment of the delivered task.
KP_U05	At an advanced level, the student transforms the collected data into document forms useful for development teams, such as reports, visual presentations or data sheets. This skill includes organizing, structuring and presenting data in a way that is understandable and useful to game developers.	Field exercise, case study	Evaluation of the field activities report; correct visualization and interpretation of the source/coats of arms as part of the final task.

Week 1

Introduction to Heraldry – Theory and Practice. Students will be introduced to the theory of heraldry, covering fundamental topics such as the role of heralds and knights’ tournaments in the development of coats of arms. Key concepts will include the structure of a coat of arms (shield

and emblem), as well as additional elements like mantling (lambrequins), crests, and mottos. Students will learn both historical and contemporary principles for creating and describing (blazoning) coats of arms, with particular focus on adhering to the rules of alternation, distinguishing between heraldic colors and metals, and understanding the concept of tinctures and the use of heraldic ordinaries in descriptions. They will also explore different types of coats of arms and understand the distinction between seals and coats of arms. Additionally, the course will cover the symbolic role of coats of arms (heraldic semiotics).

As part of group exercises, students will practice blazoning selected coats of arms (case studies).

Week 2

Heraldry of knights and nobles: historical development and available sources. Students will explore the key stages in the development of heraldry, with explanations of the social and economic factors influencing its evolution. The course will highlight the differences between the heraldry of Western and Polish knights, which stem from distinct inheritance rules, and will trace the transition from knightly to noble heraldry. The guidelines for presenting heraldry – such as in family armorials or on personal artifacts – will also be explained. Selected examples will illustrate the evolution of blazoning language, with reference to the model proposed by Józef Szymański in the 1990s, compared to contemporary practices.

Familiarizing students with sources for knights' and nobility's heraldry. Students will be introduced to various sources of knights' and nobility heraldry, such as sphragistic material (seals), armorials, and sepulchral monuments (gravestones and epitaphs). They will also examine heraldic elements in architecture, everyday artifacts, and objects featuring coats of arms.

In the practical part of the course, students will participate in a virtual tour of old armorials (links in the bibliography).

Week 3

During these classes, the origins of municipal coats of arms will be discussed, with a focus on the differences between knightly heraldry and local

government heraldry. The stages of development in local government heraldry will be examined, highlighting how economic, social, and political factors have influenced changes in heraldic imagery. Particular attention will be given to the changes in Polish local government heraldry after 1990, and the major transformations within communes, counties, and voivodeships.

The course will also cover basic sources, such as sphragistic materials (seals), coats of arms on public buildings, religious institutions, and structures such as „welcome signs” or greeters. An important discussion will cover the evolving role of coats of arms in the modern era, where logos are increasingly used by local governments as a form of visual identification.

In the practical part of the course, students will work in groups to assess the accuracy and appropriateness of several sample local government coats of arms.

Week 4

Field activities – coats of arms in urban space – the example of Gdańsk. Students will prepare photographic and drawing documentation and complete task cards with a specific questionnaire. The tasks will be performed in groups.

A walk along the trail of public and administrative buildings such as town halls: the Old Town’s Town Hall – heraldic friezes on the building and inside, the Main Town Hall, the Artus Court, city gates: coats of arms on the Upland and Green Gates. Photographic documentation and discussion about similarities and differences. Coats of arms in the space of the Main City of Gdańsk.

Coat of arms in the sacred space – St. Mary’s Church, photographic documentation of the coats of arms of Gdańsk patricians.

The classes will also include a case study (team work) – creating descriptions of the indicated coats of arms and joint assessment of the correctness of this blazoning. Preparing sample coat of arms description cards for a game project.

Week 5

Summary classes – verification of knowledge and task completion. The aim of the class is to verify knowledge acquired in previous classes and

its use in practice. Students will work on a case study, their task being to design knights' and local government's coats of arms in accordance with heraldic theory. They will also, based on the acquired knowledge, use Internet databases (see Bibliography) to conduct an iconographic research for the selected (indicated) coat of arms.

Literature

- Adamczewski, M. (2000). *Heraldyka miast wielkopolskich do końca XVIII wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Bojaruniec, E. (2014). *Herby mieszczan gdańskich od XV do XVIII wieku*. Gdańsk: Materiały Towarzystwa „Dom Uphagena” I.
- Drelicharz, W., Piech, Z. (2004). *Dawne i nowe herby Małopolski*. Opracowanie graficzne B. Widłak. Kraków: Towarzystwo Naukowe Societas Vistulana.
- Drelicharz, W., Piech, Z. (eds.) (2000). *Współczesna heraldyka samorządowa i jej problemy. I Krakowskie Kolokwium Heraldyczne*. Kraków: PTHeraldyczne, 2000.
- Gut, A. (2005). *Herby powiatów i gmin w prowincji Pomorze w okresie międzywojennym*. Szczecin: „Dokument” Oficyna Archiwum Państwowego w Szczecinie.
- Jaworska, A. (2003). *Orzeł Biały. Herb państwa polskiego*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Kuczyński, S.K. (1993). *Polskie herby ziemskie*. Warszawa: PWN.
- Kuczyński, S.K. (ed.) (2002). *Heraldyka samorządowa II Rzeczypospolitej (1918-1939)*. Włocławek: Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego.
- Kuczyński, S.K. (ed.) (2005). *Heraldyka polska w okresie II wojny światowej (1939-1945)*. Włocławek: Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego.
- Kuczyński, S.K. (ed.) (1999). *Herby miast polskich w okresie zaborów (1772-1918)*. Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego: Wrocław.
- Możejko, B., Śliwiński, B. (2000). *Herby miast i powiatów województwa pomorskiego*, t. I. Gdańsk: Oficyna Pomorska.
- Mrozowski, P. (1994). *Polskie nagrobki gotyckie*. Warszawa: Zamek Królewski w Warszawie.

- Panfil, T. (2002). *Lingua symbolica. O pochodzeniu i znaczeniu najstarszych symboli heraldycznych w Polsce*. Lublin: KUL.
- Pastoureau, M. (2013). *Niebieski. Historia koloru*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Pastoureau, M. (2006). *Średniowieczna gra symboli*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Seroka, H. (2002). *Herby miast małopolskich do końca XVIII wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Skupiński, K., Weiss, A. (2004). *Polska heraldyka kościelna*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Strzyżewski, W. (1999). *Treści symboliczne herbów miejskich na Śląsku, Ziemi Lubuskiej i Pomorzu Zachodnim do końca XVIII wieku*. Zielona Góra: WSP.
- Szymański, J. (1993). *Herbarz średniowiecznego rycerstwa polskiego*. Warszawa: PWN.
- Szymański, J. (2001). *Herbarz rycerstwa polskiego z XVI wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Szymański, J. (2001). *Nauki pomocnicze historii*. Warszawa: PWN. (Rozdział: *Heraldyka*).

Internet:

- Insignia seu Clenodia Regis et Regni Poloniae. Z kodeksu kórnickiego wydał dr. Z. Celichowski – Wielkopolska Biblioteka Cyfrowa (wbc.poznan.pl)
- L'armorial Bellenville [archive] dans la bibliothèque numérique Gallica (BnF)
- ARMORIAL de GELRE: www.heraldique-europeenne.org
- Armorial de l'Europe et de la Toison d'or | Gallica (bnf.fr)
- Bergshammar armorial online! – Heraldica Nova (hypotheses.org)
- Polska – linki (archive.org)

Module: Military History: The Art of War, Battles, and Campaigns (5 weeks)

The goal of this module is to introduce students to military history from antiquity to the 21st century, focusing on the principles of warfare, the

characteristics of various types of weapons, military formations, leaders, and battlefield conditions in each historical era.

Both board games and digital games frequently explore the theme of military conflict, allowing players to take on roles at different levels of involvement. This ranges from the perspective of a civilian or ordinary soldier (tactical level) to that of a commander-in-chief overseeing all forces or a national leader at war (strategic level).

Players of strategy games and war-themed games often expect a high degree of realism in how conflicts are represented, whether in historical recreations or fictional settings. This includes: weapons and equipment (their appearance, functions, performance, and features); military formations (the look, equipment, tasks, and tactics of different units); leaders (the command styles of prominent figures, with attention to their most significant battles); warfare strategy (the overall management of conflict using state resources, including human capital, strategic materials, industrial capacity, and geopolitics). Accurately and realistically recreating the dynamics of military conflict can enhance the player's experience, foster a more engaging game, and potentially provide educational or popularizing value.

This module prepares students to conduct the necessary research, compile a comprehensive set of materials for a game development team, and to translate the complexity of a military conflict into game language.

Table 5. Learning outcomes for the module

Effect symbol	Description of the effect	Education method	Verification method
---------------	---------------------------	------------------	---------------------

KP_W02	The student can independently plan a research strategy for historical sources related to the military of a selected period and can competently conduct the research, identifying the sources needed by the development team.	Participation in a seminar, exercises	Active participation in classes, including participation in discussions. Present an independent research plan for a specific task.
--------	--	---------------------------------------	--

KP_U05	<p>The student can effectively present a comprehensive set of sources for military history research. Drawing on the knowledge gained in class, s/he can identify where to find historical materials, gathering a sufficient number of relevant sources. S/he can organize and present the research findings in a clear and structured manner to the development team.</p>	<p>Participation in the seminar, independent preparation of a research plan</p>	<p>Assessment of a self-prepared research plan. Evaluation of the proposed set of sources for the development team and the way they are presented.</p>
--------	---	---	--

Week 1-2

Introduction to Military History. In these sessions, students will explore key military issues across various historical periods. The focus will be on understanding the principles of warfare, the types of weapons and their battlefield functions, the organization and structure of military units, and the command systems employed in different eras.

- **Symmetric and Asymmetric Wars:** Understanding the two main types of warfare and their distinctive combat strategies;
- **The Art of War:** Exploration of warfare at tactical, operational, and strategic levels. Key principles of war as outlined by Claus von Clausewitz, including massing, purpose, economy of forces, simplicity, surprise, unity of command, aggressivity, and maneuver;
- **Weapons and Technology:** Overview of the evolution and characteristics of various weapons (infantry, cavalry, artillery, armor, navy, and aviation) and how their use has changed over time;
- **Analysis of the systems required to conduct war effectively,** focusing on command structures, logistics, and resource management.

By the end of these sessions, students will have a solid conceptual foundation for analyzing battlefield conditions and how armed forces are deployed in conflict. This knowledge is crucial for their future analysis of specific armed conflicts.

Week 3

Introduction to Military Sources – Part 1. This week focuses on working with source texts and research studies to understand the specifics

of gathering historical documentation on military activities. The key materials are monographs: detailed studies of specific battles, campaigns, or wars. These provide an overview of military objectives, preparations, orders of battle, the course of actions, and the decisions of commanders.

Primary sources, in particular letters and memoirs of commanders, offer insight into their decision-making tools, situational awareness, and challenges.

Workshops or exercises are the recommended teaching method. Students will work in teams on selected historical conflicts or battles, focusing on:

- Understanding the background, conditions, and course of the conflict/battle using monographs and primary sources,
- Identifying, describing, and analyzing key moments of the conflict, e.g. leadership decisions. (possible tools: Map.Army, HistoricalMap-Chart.net for creating battle – and campaign maps),
- Presenting alternative outcomes through a decision tree model, exploring what might have occurred if different decisions had been made in key moments (possible tools: Miro/Mural).

A historical game, like any other game, allows the player to make decisions and experience the consequences. Even with accurate historical settings and mechanics, players should have the freedom to make different choices than those known from history. The ability to create alternate outcomes for historical events is valuable for historical consultants working in game development, as it enhances player engagement and replayability.

Selected topics by historical era (based on popularity in games):

- Antiquity:
 - Army Organization: Greek and Macedonian phalanx, Roman legion, war elephants.
 - Campaigns and Battles: Second Punic War, Chaeronea 338 BC, Gaugamela 331 BC, Cannae 216 BC, Alesia 52 BC, Pharsalus 48 BC, Teutoburg Forest 9 AD.
- Military History of the Middle Ages:
 - Army Organization: Knights, castles, infantry, early firearms, Ayyubid Muslim military (Saracens).

- Campaigns and Battles: Agincourt 1415, Grunwald 1410, Chojnice 1454, Hattin 1187.
- Military of the First Polish Republic and its Opponents:
 - Army Organization: Hussars, dragoons, Cossacks, Swedish army post-Gustav Adolf reforms.
 - Campaigns and Battles: Kirchholm 1605, Beresteczko 1651, Warsaw 1656, Vienna 1683.
- Napoleonic Revolution:
 - Army Organization: Corps and division systems, artillery development, logistics, establishment of permanent headquarters.
 - Campaigns and Battles: Marengo 1800, Austerlitz 1805, Iława Pruska 1807, Borodino 1812.
- Military of East Asia:
 - Army Organization: Samurai, ashigaru, Chinese crossbowmen, chariots, Mongol military strategy and organization.
 - Campaigns and Battles: Sengoku Jidai period, Sekigahara 1600, Three Kingdoms era in China, Legnica 1241.

Week 4

Introduction to military sources – part 2: 20th century. Continuation of work with monographs and source texts and studies on one of the selected issues (workshops or exercises analogous to Week 3).

The following topics were selected based on the popularity of individual topics in the gaming industry.

- World War I:
 - Army organization: mass armies, artillery power, industrial war, role of railways, use of war gasses, new weapons: war gasses, aviation, submarines;
 - Campaigns and battles: implementation of the Schlieffen Plan 1914, Gallipoli 1915, Somme 1916, Verdun 1916, Cambrai 1917, Battle of Jutland 1916.
- World War II:
 - Army organization: blitzkrieg doctrine, aviation power, development of underwater weapons, major landing operations;

- Campaigns and battles: Polish campaign of 1939, French campaign of 1940, Barbarossa 1941, war in North Africa 1940-1942, Stalingrad 1942-1943, Kursk 1943, Battle of the Atlantic 1939-1945, Midway 1942, landing in Normandy 1944, Market-Garden 1945.
- Vietnam War:
 - helicopters and the mobility revolution, special forces combat, air war.
- Persian Gulf War:
 - technological and information advantage of Western countries (C4I systems), the power of aviation and guided weapons.
- War on Terror:
 - operations in Iraq and Afghanistan; asymmetric actions.

Week 5

Final Classes and Knowledge Verification. The goal of this final session is to assess the students' ability to apply the knowledge they have gained throughout the module. They will put their learning into practice by completing a comprehensive group task. Each group will independently complete the following tasks:

- Planning and conducting a self-designed research on a campaign or battle that has not yet been covered in class (e.g., the American Civil War 1861-1865, the Battle of Warsaw 1920, the German Offensive in the Ardennes 1944).
- Identifying the most characteristic elements of the chosen campaign that should be incorporated into the game (implemented in the mechanics or engine), e.g. terrain conditions, key formations and combat units, and employed principles of warfare that defined the conflict.
- Presenting a decision tree that maps out the historical course of events during the campaign or battle, as well as alternative courses based on different strategic or tactical decisions.

Everything should be delivered in the form of a presentation and accompanying documentation specifically tailored for use in the making of a historical game. Tools such as Excel or Google Sheets (for preparing tables detailing the strength, morale and special abilities of individual

units), Miro or Mural (useful for presenting decision trees, with optional inspiration from graphics or videos), and Map.Army, HistoricalMapChart.net, or even Canva (for creating campaign field maps or maps of selected battles, depicting their progress, troop locations, and key terrain features) should be helpful in these tasks.

Literature

Series: HB „Historyczne Bitwy”, Bellona.

Series: „Największe bitwy XX wieku”, Altair.

Series: „Bitwy i kampanie”, AJ-Press.

Series: „Men-at-Arms”, Osprey.

von Clausewitz, C. (2022). *O wojnie*. Warszawa: Bellona.

Jomini, A.H. (2022). *Zarys sztuki wojennej*. Warszawa: Bellona.

Przybyło, Ł. (2018). *Doktryny wojenne. Historia i ocena*. Warszawa: Tetragon.

van Creveld, M. (2020). *Żywiąc wojnę. Logistyka od Wallensteina do Pattona*. Warszawa: Tetragon 2020.

Juliusz Cezar (20023). *Wojna galijska*. Warszawa: Bellona.

Budacz, D. (2012). *Antyczne formacje wojskowe. Ich metody walki i rola na polu bitwy w wiekach IV p.n.e. – I n.e.*. Oświęcim: Napoleon V.

Lazenby, J.F. (2015). *Wojna Hannibala. Historia militarna drugiej wojny punickiej*. Oświęcim: Napoleon V.

Sikora, R. (2017). *Niezwykłe bitwy i szarże husarii*. Kraków: Znak Horyzont.

Zamoyski, A. (2017). *1812. Wojna z Rosją*. Kraków: Znak.

Guderian, H. (2024). *Wspomnienia żołnierza*. Warszawa: Bellona.

Maczek, S. (1990). *Od podwoły do czołga*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

Module: Field research (5 weeks)

Field research can be done to obtain materials that are key to creating authentic and immersive game worlds. The surveyed experts indicated that the importance in the role of a historical consultant is not only in providing factual knowledge, but also in obtaining unique information from various sources – often difficult to access (ANON-2,

Nowak, Odorowicz; see Mochocki & Kot, 2024b). This type of knowledge is invaluable for the game development process, as it allows for a better representation of the historical realities, which in turn affects the game's reception by players. The proposed module aims to develop students' skills in conducting field research and effective cooperation with experts. Students will acquire basic knowledge on how to effectively navigate museums, archives and how to gain access to private collections. The course will also cover the principles of field research and the basics of experimental archeology, which will enable students to better understand historical material culture and the processes of its reconstruction. Course participants will learn how to identify key artifacts, how to analyze their significance in historical context and how to effectively use various sources of knowledge available in cultural institutions.

Thanks to practical and field exercises, students acquire the ability to effectively document and present the results of their field research, which is crucial because, according to experts, superficial presentation of historical data may lead to misunderstandings and negative reactions among players (ANON-3, in Mochocki & Kot, 2024b). This module, using documentation tools and visual presentation programs, will help students develop these competencies, preparing them for the role of a consultant who not only understands but is also able to convey the complexity of historical narratives in the context of the game (Pacynko, game industry consultant for this paper). Students will also develop skills related to documenting and visualizing acquired field information. They will practice techniques for creating research flashcards that will help them organize and quickly refer to collected data, and they will learn how to present research results in an accessible and attractive way for game development teams. Additionally, the module develops key social competences, such as the ability to communicate and cooperate with experts from various fields, including curators, archaeologists, historians and reenactors. Students will learn how to conduct professional conversations and interviews, how to establish and maintain relationships with representatives of cultural institutions, and how to work in an interdisciplinary team.

Table 6. Learning outcomes for the module

Effect symbol	Description of the effect	Education method	Verification method
KP_W02	The student is able to effectively identify, search and evaluate material sources, such as museum exhibits, archives, items found in private collections, or via reenactors and archaeologists. S/he is able to select the most valuable and relevant sources that best support the goals of game design.	Field exercise, brainstorming, discussion	Active participation in field exercises and group discussions; evaluation of the field research report, containing documentation of selected sources and their justified selection; correct interpretation of the source as part of the final task.
KP_U05	At an advanced level, the student transforms the collected data into document forms useful for development teams, such as reports, visual presentations or data sheets. This skill includes organizing, structuring and presenting data in a way that is understandable and useful to game developers.	Field exercise, case study	Evaluation of the field activities report; correct visualization and interpretation of the source as part of the final task.
KP_K05	The student is able to respond flexibly to changing work conditions and professional requirements while conducting field research, such as unexpected changes in the availability of resources, the need to cooperate with various stakeholders, and dynamic schedules. S/he is able to prioritize tasks and manage time effectively to maximize productivity and achieve research goals despite emerging challenges.	Simulation, field practice	Assessment of a dynamic fieldwork project (simulation of field research); active communication within the team during fieldwork.

Week 1

Introduction to field research and its importance in historical consulting.

- This course will discuss the role and significance of field research within a historical context and its impact on creating immersive game worlds.

- Through a review of case studies, students will examine examples of how field research has been effectively used in game designs to enhance the authenticity of the presented world.

Methods of finding and obtaining sources in the field:

- Students will explore various methods for identifying information sources, including expert consultations and analyzing open-access databases such as Europeana, Polona, Archive.org, DPLA, and DigitalMuseum.
- They will learn formal procedures for obtaining necessary consents and permits, along with ethical considerations involved in working with historical materials and engaging with collection owners.

The class also covers various methods of field research:

- **Observation:** Students learn how to plan and conduct observations, noting key details and creating accurate descriptions that can later be used in reports.
- **Interviews and Consultations:** How to formulate effective questions, conduct interviews, and analyze the gathered information to ensure it is valuable for game development teams.
- **Analysis of Visual Materials:** How to analyze photos, drawings, maps, artifacts, and other visual materials to understand the historical and cultural context of the object or phenomenon under study.
- **Research on Material Sources:** Procedures for accessing archives and museum collections, as well as effective methods for searching and cataloging historical materials.
- **Reconstruction of Tools and Artifacts:** Students will learn how to use replicas of historical tools and practice basic production techniques, such as ceramics, weaving, or making weapons from flint, to gain a hands-on understanding of historical practices and their potential applications in game design.

Week 2 and 3

Methods of processing and documenting information, including:

- **Organization and structuring** – techniques for categorizing information, creating databases, and organizing data according to the requirements of research reports:

- Spreadsheets (MS Excel or Google Sheets): Practical exercises will involve creating tables to organize data based on criteria such as location, source type, and date. Students will learn to use basic spreadsheet functions, pivot tables, and formulas.
- Tropy: An open-source tool for managing large collections of documents, including notes, photos, and other research materials. Students will practice creating and assigning tags and categories to each item in the database, categorizing by topics, dates, places, and source types.
- Zotero: Introduction to bibliography management using Zotero, allowing students to organize and cite their sources efficiently (if not covered in another module).
- Creating notes and index cards – techniques for structuring, hierarchizing, and reviewing information regularly:
 - Notion or Evernote: Popular tools for creating notes, databases, lists, and index cards. Discussion will include the use of built-in artificial intelligence models to organize information.
 - Anki or MS OneNote: Anki for creating digital flashcards and MS OneNote for integrating with the Office suite, inserting tables, drawings, and links to other documents.
 - Practical Exercise: In pairs, students will brainstorm and use a selected note-taking program and flashcard application to organize information provided by the teacher, facilitating its future use.
- Creating reports and presentations – how to structure content, present logical arguments, and communicate findings effectively:
 - Office Tools (MS Word, MS PowerPoint) or Prezi/Canva: Creating a sample report based on previously organized data. The report will include an introduction, methodology, data analysis, and recommendations for a development team. Citations and bibliography will be generated in Zotero. Students will then create a short visualization of their report in the form of a presentation.
- Digital tools for data visualization – basic techniques for using digital tools for data visualization, particularly in historical research:
 - Nodegoat and QGIS: Introduction to open-source map programs, with students learning basic mapping techniques.

- LIDAR: Students will learn about laser scanning technology to create accurate 3D models. They will scan an object using a 3D scanner or a phone with LIDAR capabilities and virtualize the scanned object for use in research reports.
- Discussion of key archives and museums in Poland – the resources of major Polish archives and museums:
 - Central Archives of Historical Records, Warsaw: Collections of documents on the history of Poland and Lithuania from the Middle Ages to the 19th century, including court records, royal documents, and sources on everyday life, economy, and military.
 - National Archives, Krakow: Documents related to architecture, urban planning, and social and economic aspects of urban life, spanning from the Middle Ages to modern times.
 - State Archives, Wrocław: Valuable sources on Silesian history, reflecting Czech, German, and Polish influences, ideal for games set in multicultural settings.
 - State Archives, Gdańsk: Focused on trade, maritime economy, and daily life in large ports, including merchant files and documents related to maritime trade.
 - National Museum, Warsaw: Collections of paintings, sculptures, artistic crafts, and archaeological artifacts.
 - Polish Army Museum, Warsaw: Extensive military history collections, including weapons, uniforms, documents, and military iconography.
 - National Museum, Krakow: Collections of painting, sculpture, applied arts, and graphics.
 - Archaeological Museum, Poznań: Artifacts from prehistory, antiquity, and the Middle Ages, particularly from Greater Poland.
 - Malbork Castle Museum: Specializing in medieval weapons, armor, and architectural monuments.

Week 4 and 5

Students will apply the acquired knowledge and skills in a comprehensive research project that covers all stages of the research process, from fieldwork to documentation, analysis, and presentation of the results.

Task: A group of students, guided by their instructor, will choose one of the following locations for conducting field research:

- Museum: To create documentation of an exhibit, such as knight's armor, along with its historical context.
- Archive: To analyze historical documents, such as medieval manuscripts.
- Private Collection: To inventory and describe a historic item, such as a piece of furniture, weapon, or artwork.

It is recommended, following the suggestion of Odorowicz, that the research task be conducted in the students' own region (e.g., in the Pomeranian Voivodeship, at the Armored Museum in Kłanin and the „Gryf” Museum, to document 20th-century military equipment; or at the Fisheries Museum in Hel, to document the possibilities of reconstructing a fishing village).

Students will document a selected object or historical documents using various techniques: Photography and field notes (to describe the state of preservation, technical details, and historical context); LIDAR technology (if available) to create a three-dimensional model of the object or selected structure; consultations with experts, such as interviews with curators, archivists, or private collection owners.

During fieldwork, students will use previously learned tools, e.g. OneNote to structure notes and photos into logical thematic sections; Zotero for managing bibliographies; Tropy to categorize and analyze the collected data. Students will further organize the data into flashcards, tables, and charts to facilitate analysis and prepare for presentation.

At the next stage, students will organize the collected materials into spreadsheets (MS Excel, Google Sheets), creating tables based on selected criteria. They will conduct both qualitative and quantitative analysis of the data, identifying key elements that could be useful in the game development process.

Finally, students will create a comprehensive report that includes: A short introduction outlining the purpose of the research; a description of the research techniques used; a presentation of the main findings, supported by photographic documentation and, if available, 3D models; conclusions and recommendations for the game development team on how to incorporate the collected data into the game. As an annex to the report, students will prepare a visual presentation of their results using a selected digital tool.

Literature

- Belyaev, D.A., Belyaeva, U.P. (2022). Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History. *Journal of Media Studies*, 1, 51-70.
- Clyde, J., Hopkins, H., Wilkinson, G. (2012). Beyond the 'Historical' Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 9, 3-16.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History, How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies. *Rethinking History*, 3, 358-371.
- de Groot, J. (2010). Empathy and Enfranchisement: Popular Histories. *Rethinking History*, 10(3), 391-413.
- Marszałkowski, J., Biedermann, S., Rutkowski, E. (2023). *The Game Industry of Poland - Report 2023*. Warszawa: CRPK
- Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 17(6), 839-842.
- McCall, J. (2022). *Gaming the Past Using Video Games to Teach Secondary History*. New York: Taylor Francis.
- McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. *The History Teacher*, 1, 9-28.
- McCall, J. (2022). The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium. *Game Studies*, 3. Online: <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall>. Access date: 24 września 2022.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. New York: Oxford University Press,
- Shaw, T. (2001). Review: The Politics of Cold War Culture. *Journal of Cold War Studies*, 3(3), 59-76.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, History and Computer Games. In: J. Raessens, J. Goldstein (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 327-338). Cambridge: MIT Press.

Module: Historical Problem-Space (5 weeks)

The module on drafting game concepts based on historical settings is grounded in a modern approach to analyzing and designing historical

games, as proposed by Jeremiah McCall in his work on the analytical framework known as the Historical Problem Space (HPS). HPS is a tool designed for comprehensive analysis of historical games, viewing them as dynamic systems that not only represent historical events but also actively engage players in decision-making within a historical context. It operates on the premise that, to fully understand the historical content of a game, it must be seen as a closed system where players make decisions and take actions within the constraints and objectives set by the game’s designers.

This learning module explores the HPS concept, providing students with the opportunity to apply it both in analyzing existing games and in designing new ones. For historical consultants, HPS serves as a valuable tool for critically evaluating how historical games convey historical content. It helps consultants advise on the historical accuracy of the game’s presentation of events within the interactive medium. By using HPS, consultants can gain a deeper understanding of the mechanics behind historical games and the impact of design choices on the player’s perception of history. This enables them to assess which elements of a game can be adjusted to better reflect historical realities while maintaining the game’s appeal and engagement for its audience.

Table 7. Learning outcomes for the module

Effect symbol	Description of the effect	Education method	Verification method
KP_W01	The student understands how historical games communicate historical content within interactive systems such as games. S/he is able to analyze and design historical problem-spaces in games, using an interdisciplinary approach combining history with social communication, media and culture studies. The student understands the impact of design decisions on the presentation of historical events in games and is able to effectively advise on issues of historical accuracy.	team work, case study, student portfolio	Assessment of team work based on a case study – students create an early concept for a historical game, taking into account all HPS components. Assessment covers teamwork, the innovativeness of the approach, and historical accuracy.

KP_U01	The student conducts an in-depth analysis of historical games using HPS, selects appropriate historical facts and critically evaluates their application in creative projects, including game development. S/he is able to effectively search, select and evaluate historical information from various sources to ensure its credibility and usefulness for historical narratives in games.	brainstorming, SWOT analysis, student portfolio	Assessment of the ability to select facts in brainstorming and create a SWOT analysis based on a selected historical game; assessment of the collection of all work done by the student in the module (including game analysis reports, concept documents, notes).
KP_K04	The student clearly and convincingly presents his or her ideas, research results and recommendations in the HPS setting and is able to address them to various audiences, including development teams, investors and the academic community.	portfolio presentation	Assessment of the student's presentation of his/her portfolio to the student group.

Week 1

Introduction to Historical Problem-Space (HPS) – the basic concepts and components of the HPS framework:

- Definition and importance of HPS: Understanding what the Historical Problem Space is and why it is crucial for analyzing historical games.
- Key HPS elements: Exploring essential components of HPS, such as player agent, gameworld, goals, resources, obstacles, tools, and genre conventions.
- Role of the game designer as a developer-historian: Discussing how a game designer's decisions shape the presentation of history in games and their impact on historical representation.
- Comparing traditional historical approaches and HPS: Highlighting the differences between the conventional historical approach and the HPS model.

Group Task: Students prepare a short report analyzing a selected historical game through the lens of HPS.

Analysis and interpretation of historical sources using HPS – how to apply the HPS framework to the interpretation of historical sources:

- Interpreting historical sources in terms of HPS components: How to break down historical sources and map them to the elements of HPS.
- Analyzing examples from historical games: Examining how historical sources were transformed into HPS elements in existing games.
- Creating historical documentation for HPS: Learning the principles of documenting historical content within the framework of HPS for use in game design.

Group Task: Based on a case study, students analyse a historical source using the HPS framework and provide suggestions for how it could be integrated into game design. This will include recommendations on how to transform the source into game mechanics, goals, and player interactions.

Week 2–4

Designing a game using the HPS template:

- creating a game concept based on a selected historical event, incorporating HPS components;
- determining how genre conventions influence the shaping of the problem-space in the concept of the new game;
- defining the role of the player as a historical agent in the game, including setting goals and defining tools.

Task – conducting a SWOT analysis and developing an early concept for a historical game based on HPS.

Implementation of HPS in a game project – students will gain practical experience in integrating HPS with tools for game creation and data visualization:

- how to use game development tools (e.g., Unity, Unreal Engine) in conjunction with HPS;
- employing data visualization and 3D modeling tools (e.g., LIDAR, QGIS, open-source mapping tools) in the context of HPS;
- practical workshops on implementing selected HPS elements in a game prototype.

Task – creating a simplified game prototype based on the early concept from the previous task, incorporating data visualization tools.

Week 5

Presentation and evaluation of projects – group presentation of student projects and reflection on the application of HPS in practice.

- presentation of game prototypes using HPS (each student presents their portfolio),
- discussion on the challenges and benefits of using HPS in designing historical games,
- evaluation of projects by peers and the person conducting the classes,
- module summary – how HPS can influence future industry projects.

Literature

Belov, S. I. (2018). Computer Games as a Tool for Implementation of Memory Policy (on the Example of Displaying Events of The Great Patriotic War in Video Games). *RUDN Journal of Political Science*, 1, 96–104.

Belov, S. I. (2020). Prospects for using video games with a historical plot as a memory policy instrument of the Russian Federation. *Political Science Issues*, 4, 1089–1091.

Belov, S. I., Kretova, A. A. (2020). Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). *MSRU History and Political Science*, 1, 54–63.

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Taylor Francis.

Chapman, A. (2012). Privileging Form over Content. *The Journal of Digital Humanities*. Online: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>. Access date: 30 August 2024.

Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies. *Rethinking History*, 3(21), 358–371.

Hiriart, J. (2018). *The Game of Making an Archaeology Game – Proposing a Design Framework for Historical Game Design*. Online: https://salford-repository.worktribe.com/preview/1490763/CAATubingen2018_JHiriart.pdf. Access date: 30 August 2024.

Kappell, M., Elliott, A. A. (2013). *Introduction: To Build a Past That Will ‘Stand the Test of Time’ – Discovering Historical Facts, Assembling Historical*

- Narratives. W: M. Kappell, A. A. Elliott (red.), *Playing with the Past: Digital games and the Simulation of History* (pp. 1-28). London-New York: Bloomsbury.
- McCall, J. (2018). *Civilization VI, Problem Spaces, and the Representation of the Cree: A Few Thoughts*. *Gaming the Past*. Online: <https://gamingthepast.net/2018/02/19/civilization-vi-problem-spaces-and-the-representation-of-the-cree-a-few-thoughts/>. Access: 1 August 2024.
- McCall, J. (2019). *Digital Legionaries: Video Game Simulations of the Face of Battle in the Republic*. W: C. Rollinger (eds.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (pp. 107-123). Bloomsbury: London-New York.
- McCall, J. (2011). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. London: Routledge.
- McCall, J. (2012). Historical Simulations as problem spaces: Criticisms and classroom use. *The Journal of Digital Humanities*. Online: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/>. Access date: 4 September 2024.
- McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. *The History Teacher*, 46(1), 9-28.
- McCall, J. (2020). *The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium*. *Game Studies the International Journal of Computer Game Research*, 20(3). Online: [https://gamestudies.org/2003/articles/mccall#:~:text=The%20historical%20problem%20space%20\(HPS\)%20framework%2C%20then%2C%20is,the%20dynamic%20relationships%20between%20their](https://gamestudies.org/2003/articles/mccall#:~:text=The%20historical%20problem%20space%20(HPS)%20framework%2C%20then%2C%20is,the%20dynamic%20relationships%20between%20their). Access date: 1 September 2024.
- Wright, E. (2018). On the promotional context of historical video games. *Rethinking History*, 22(4), 598-608.

Methodological guidelines for instructors

Based on the above considerations, and taking into account the learning outcomes and module content, the authors recommend that educators of consultants follow these methodological guidelines:

- Emphasize interdisciplinarity: combine history with fields such as social communication, media studies, culture, and religion

studies. Students should understand that being a historical games consultant requires not only solid historical knowledge but also the ability to communicate historical content in a way that is attractive and accessible to a broad audience.

- Introduce diverse examples and case studies: use general history examples and case studies to demonstrate how different disciplines collaborate in the game development process (Odorowicz).
- Invite guest specialists: bring in experts from other fields (e.g., media studies, sociology, anthropology).
- Use student-activating teaching methods: group work, design workshops, case study analysis, and simulations (Odorowicz).
- Develop the ability to create, analyze, and critically evaluate alternative scenarios for historical events and processes. Students should understand that a multi-variant course of gameplay is a positive trait of the designed game, but it must remain within the bounds of historical plausibility.
- Foster critical thinking and independent problem-solving: encourage students to think critically and solve problems independently.
- Use modern digital tools: integrate digital tools for visualizing historical data, 3D modeling, and data analysis. Organize hands-on workshops where students can use these tools and gain practical experience in applying them to create immersive and authentic gaming experiences.
- Train students to critically analyze historical sources: help students develop the ability to evaluate various historical sources for their reliability and usefulness in game development. As one of our expert consultants states: “a professional historian-consultant does not use wikipedia, but is able to create such a wikipedia on a given topic” (Pacynko).
- Involve students in work on projects, in which they practice comparing different sources and deciding which are most relevant for constructing the game world.
- Develop their communication and presentation skills: focus on both oral and written communication. Historical consultants need to present their ideas and research results clearly and persuasively to development teams and other stakeholders. Organize

presentation sessions where students can practice showcasing their projects through reports and multimedia presentations.

- Provide ongoing feedback and reflection: regularly evaluate student progress through continuous feedback, not just final grades. Pay attention to the creative process as well as the final outcome. Using a portfolio format, where students collect their works, notes, concept docs, and reports throughout the module, can facilitate this ongoing evaluation.
- Encourage active engagement in research: motivate students to actively pursue both basic and applied research in their field of study.

Institutional Factors

History departments are slow to respond to the gaming industry's growing demand for historical consultants for several reasons:

- lack of permanent cooperation between historians and the gaming industry;
- current academic career model: the current system does not motivate academics to introduce innovations;
- reluctance to change the student education model;
- the perceived “unscientific” nature of the game industry;
- institutional obstacles.

History faculties typically focus on partnerships with educational and cultural institutions (e.g., schools, museums, archives) because these are the primary employers of history graduates. Cooperation with the gaming industry or other business sectors is often neglected, as profit-driven endeavors are not seen as central to the academic mission. In academia, career progression depends on publishing research in scholarly journals rather than contributing to commercial projects. As a result, there is little incentive for historians to engage with the gaming industry or stay current with its trends.

Polish history faculties, like many others, prioritize research over teaching. The primary goal for many historians is to advance their academic careers by achieving notable research results, which are required

for doctoral and professorial promotions. Teaching, though important, is often seen as a secondary task, and there is less emphasis on innovating teaching methods or engaging with new audiences, such as those in the gaming community.

Many professional historians are primarily focused on scientific research, with the popularization of knowledge playing a secondary role. For them, research is about discovering truth, not about creating engaging or profitable content. Historians typically write for other specialists, rather than for a general audience, and the commercial success of their work is of little concern. When a game creator hires a historian as a consultant, the historian often treats it as an incidental activity rather than a significant part of their career.

The educational profile of history faculties is largely theoretical, designed to prepare students for academic careers. Most programs prioritize deep knowledge of historical subjects over practical skills that could be applied in the job market, such as consulting for games. There is a prevailing belief that theoretical education is superior to practical, job-oriented training, which contributes to the disconnect between academia and industries like gamedev.

Many historians hold a dismissive view of historical games, seeing them as a form of entertainment that trivializes historical knowledge. They believe that truth and entertainment are incompatible, and that games cannot convey history accurately. This perception is often exacerbated by the fact that historians who occasionally act as game consultants typically do not play games themselves. As a result, they often lack an understanding of the medium's unique requirements and cannot effectively communicate with game developers about how to present historical knowledge in a way that balances accuracy with engaging gameplay.

Conclusion

Breaking the current patterns of thinking and acting among academic staff is a challenging task. Striking a balance between the Humboldtian model of the university (focused on research) and the modern university

that emphasizes cooperation with the socio-economic environment (the entrepreneurial university) offers history faculties a path toward institutional changes that could lead to closer collaboration with economic entities, wherever possible and where reliable historical knowledge is needed. History faculties have the necessary human capital (the skills and competencies of researchers) to establish meaningful partnerships with the gaming industry and propose education programs that align with the labor market's demands.

In this article, we propose modules on architecture, heraldry, various aspects of military history, fieldwork, and workshops on the Historical Problem-Space (HPS) scheme. These suggestions, of course, do not cover all thematic areas that could be useful to consultants. In addition to heraldry and architecture, which serve as examples of working with visual historical material, it would be valuable to add a module on historical costumes, and another one on interior design and furnishings. From the perspective of „history through numbers and parameters,” such as technical data of vehicles in the module on 20th-century military history, one could easily imagine modules on economic history that teach the processing of historical data into spreadsheets. In parallel with – or even instead of – a course on adapting historical settings into the HPS framework, instructors could introduce another module based on other templates used for designing game worlds (e.g. the „worldbuilding template,” see Kot and Mochocki, 2023) or for designing games as a whole (such as the GDD – game design document).

Bibliography

(Note: due to the modular structure of this paper, there are multiple module-specific bibliographies in particular sections)

Çatak, G., Majewski, J., Mochocki, M., Barák, P., Jehličková, L., Välisalo, T., Koskimaa, R., Kolek, L., Gemrot, J., Černý, V., Guman, J. (2022). *GAME-HIGHED Companion Book*. Bydgoszcz: GAMEHIGHED.

Ferdig, R. E., Baumgartner, E., Gandolfi, E. (red.), (2021). *Teaching the Game: A Collection of Syllabi for Game Design, Development, and Implementation* (Vol. 1). Pittsburgh: ETC Press.

- Fullerton, T. (2024). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (fifth edition). New York: CRC Press.
- Kot, Y.I., Mochocki, M. (2023). Methods and Tools for Game Writing and Narrative Design in Professional Books from 2019 to 2022. *Homo Ludens*, 16 (1/2023), 13–48.
- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024a). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 39–68.
- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024b). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 69–92.
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 117–140.
- Szeja, J. Z., Mochocki, M. (2024). Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 93–116.

Ewelina Gdaniec, PhD – Humanist 2.0 and Contemporary Historian, she passionately creates and researches historical games and the potential of using them in higher education. Currently, she serves as Vice-Rector for Education at the WSG University in Bydgoszcz.

dr Patryk Wasiak – Associate Professor at the Institute of History of the Polish Academy of Sciences. He is a sociologist and art historian by education (University of Warsaw).

Dr. habil. Arkadiusz Janicki – Historian and Master of Laws, Associate Professor at the University of Gdansk, Dean of the Faculty of History since 2020.

Prof. Dr. Habil. Beata Możejko – Historian, Medievalist, Main topics: History of Poland XV century, Gdańsk and Hansa Auxiliary sciences of history; She is Director of the Memling Research Center, University of Gdańsk since 2022.

Prof. dr hab. Witold Świątostawski – archaeologist, weapons expert. Main interests: archaeology of medieval Europe and the Great Steppe. Works at the Institute of Archaeology, University of Gdańsk.

Bartosz Odorowicz, PhD – an employee of the Second World War Museum in Gdańsk, with many years of experience in the tabletop industry as a designer, producer and project manager, with a degree in political science and specialization in state security.

Historyczny konsulting gier – sylabus modułowy

Abstrakt: Jest to szósty z serii artykułów powstałych w projekcie pt. *Konsulting historyczny gier* Polskiego Towarzystwa Badania Gier, realizowanego w ramach grantu z CRPK. Na podstawie poprzednich tekstów przedstawia propozycję modułowego sylabusu kursu dla studentów historii nastawionego na szkolenie kompetencji przydatnych w konsultingu gier. Modułowość oznacza, że zamiast pojedynczego programu jest zbiór autonomicznych, paratygodniowych bloków, z których można stworzyć różne konfiguracje tematyki i narzędzi. Obejmują pracę z materiałem wizualnym, tekstowym, liczbowym, zbieranie informacji w terenie, a także pracę z dokumentacją projektową.

Słowa kluczowe: gry historyczne, groźnawstwo, produkcja gier, historia, dziedzictwo, konsulting

Homo Ludens

„**Homo Ludens**” – pierwszy ludologiczny periodyk naukowy w Polsce i zarazem oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Tytuł pisma nawiązuje do klasycznej już pozycji holenderskiego historyka i antropologa kultury Johana Huizingi *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (1938). Czasopismo publikuje artykuły przeglądowe, ogólne i przyczynkowe, polemiczne, wspomnieniowe, a także wybrane recenzje i sprawozdania. Ukazuje się z częstotliwością jednego numeru na rok.

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce zarejestrowane w 2005 roku w Poznaniu. Skupia naukowców, doktorantów i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko rozumianą problematyką gier. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (inter-/transdyscyplinarnie i od strony poszczególnych nauk), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; zastosowania dydaktyczne).

Ludologia

Złożoność ludologii (inter-, transdyscyplinarność) jako wciąż tworzącej się nauki zajmującej się badaniem gier znajduje swoje odbicie w mnogości dyscyplin naukowych reprezentowanych przez członków Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Ta obfitość wynika z zaszeregowania się obszarów zainteresowań badawczych nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych i ścisłych. W związku z tym nasuwają się pytania stawiane podczas cyklicznych konferencji PTBG: „Czy możliwe i potrzebne jest stworzenie odrębnej metodologii badań nad grami?” oraz „Czy ludologia może wyrastać wyłącznie na gruncie teorii wypracowanych przez nauki humanistyczne i społeczne?”. Celem pisma jest m.in. próba znalezienia odpowiedzi i zachęta do dalszej dyskusji.

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Homo Ludens
ul. Kossaka 9/7
60-759 Poznań
e-mail: homoludens@ptbg.org.pl
www.ptbg.org.pl/homoludens