

CHRISTIAN ROLLINGER, Brot, Spiele ... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel, in: Christine Walde/Christian Stoffel (Hrsgg.), *Caesar's Salad: Antikerezeption im 20. und 21. Jahrhundert* = *thersites* 1 (2015) 1–45.

KEYWORDS

Classical Reception Studies, Game Studies, Video Games, Computer Games, *Caesar* (Game Series), *SimCity* (Game Series), Roman City, City-Building, Urban Studies, Simulation

ABSTRACT (German)

Der Beitrag konzentriert sich auf das Phänomen der Antikerezeption in einem Medium, welches bislang von der ‚seriösen‘ Altertumswissenschaft so gut wie keine Beachtung erfahren hat: das Computer- oder Videospiel. Anhand einer engen thematischen Beschränkung auf die Rezeption und Wiedergabe antiker urbaner Räume und der Mechanik antiken Stadtlebens im Computerspiel wird aufgezeigt, dass die Rezeption der antiken ‚Wirklichkeit‘ zumindest bei der beispielhaft angeführten Videospiel-Reihe *Caesar* (Sierra Entertainment, 1992–2006), die zu den erfolgreichsten Vertretern des Genres der sog. Städtebausimulation gehört, weniger den historischen Hintergründen, als vielmehr den Bedingungen der Spielmechanik und des Genrekontextes verhaftet bleibt. Es geht hierbei aber ausdrücklich nicht (nur) um Fragen nach historischer und antiquarischer Genauigkeit bei der Darstellung antiker Stadtbilder. Stattdessen wird, inspiriert von dem sich immer weiter etablierenden Forschungsfeld der *Game Studies*, auch dem Entstehungskontext, Spielaufbau und Gamedesign eine kritische Untersuchung zuteil. Dabei zeigt sich, dass in der *Caesar*-Reihe, wie auch bei anderen namhaften Vertretern dieses Genres (allen voran die von Will Wright entwickelte *SimCity*-Reihe [Maxis, 1989–2013]), zum großen Teil Vorstellungen und Theoreme aus der Entstehungszeit der Computerspiele tradiert werden, die ein antikoider Überbau nur auf den ersten Blick verdeckt und die aus der vermeintlichen ‚Simulation‘ einer antiken Stadt das Spiegelbild städtebaulicher, sozialwissenschaftlicher und politischer Debatten macht, die in den Vereinigten Staaten der Reagan-/Bush-Ära, den späten

80er und frühen 90er Jahren, um die Gestalt und Zukunft US-amerikanischer Städte geführt wurden.

ABSTRACT (English)

This paper focuses on the reception of antiquity within a medium previously not held worthy of a detailed scientific analysis in classical scholarship, i.e. computer and video games. After narrowing the field of investigation to the relatively small genre of ‘city simulations’ (and, of course, particularly those proclaiming to simulate an ancient city, namely the *Caesar* game series [Sierra Entertainment, 1992–2006]), it becomes evident that questions of game mechanics and game design were of critical importance in developing these games and, when in conflict with questions of historical accuracy, were invariably given priority. But rather than focusing exclusively on whether or not the depiction of, e.g., Roman buildings are archaeologically accurate, this paper, taking its inspiration from the emerging field of *Game Studies*, uncovers the underlying principles of play. It becomes evident that much of the game dynamics of *Caesar* are the result not of historical research, but of public policy debates held in the late 80s and early 90s on the nature and future of US cities. The same debates had previously informed the development of the *SimCity* game series developed by Will Wright (Maxis, 1989–2013), which was a primary inspiration for *Caesar*. Thus, political notions and sociological theorems of Reagan-/Bush-era Northern America inform the design and playability of video games ostensibly portraying – even ‘simulating’ – city life in ancient Rome.

Brot, Spiele ... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel

Christian Rollinger (Trier)

I. Einleitung*

Hat sich die wissenschaftliche Beschäftigung mit der Rezeption historischer Elemente in modernen Medien wie Spielfilm und Fernsehen mittlerweile auch in den Altertumswissenschaften weitgehend durchgesetzt, fristen die so genannten (digitalen) ‚Neuen Medien‘ dagegen immer noch ein recht stiefmütterliches Dasein. Es ist vielleicht kein Zufall, dass die im Zweifelsfall doch recht konservativen Altertumswissenschaften hier gegenüber den anderen historischen Disziplinen ins Hintertreffen zu geraten drohen: Zu groß scheinen die Vorbehalte, mit denen digitale Medien wie das Computerspiel auch heute noch behaftet sind, angefeuert von polemischen öffentlichen Debatten über vermeintliche ‚Killerspiele‘.¹ Zu weit auch entfernt von der wissenschaftlichen Lebenswelt der meisten Althistoriker mag dieses Untersuchungsobjekt sein, das die persönliche Beschäftigung mit digitalen Spielen als unerlässlich für die Untersuchung voraussetzt.² Im Vergleich zu mediä-

* Die vorliegenden Überlegungen gehen zurück auf einen Vortrag, den ich 2011 in entspannter und anregender Atmosphäre bei einem von Christine Walde und Christian Stoffel in Mainz organisierten Workshop für Nachwuchswissenschaftler halten durfte. Für ihre nützlichen Hinweise und Ergänzungen, die freundliche Begleitung bei der Verschriftlichung und die kritische Lektüre des Manuskripts danke ich dem Herausgeberkollegium.

1 Dazu auch Schwarz (2009) 316–318; aktuelle Zahlen zur Verbreitung von Computerspielen finden sich bei Bevc (2008).

2 Über diesen Punkt herrschte überraschenderweise lange Unklarheit: Erst Aarseth (2003) 3–7 unternahm einen ersten, noch recht rudimentären Versuch, ein methodologisches Instrumentarium zur Analyse von Videospielen zu schaffen, das auch das persönliche Spielen mit einschloss. Vgl. dazu Consalvo/Dutton (2006) Anm. 2: “Although that conclusion may seem self-evident, many early studies of games were conducted by people that had either not played them, had only watched their children play them, played them in a very cursory fashion [...]. Many contemporary game studies scholars argue that to truly understand games, a researcher must play them, just as a television scholar must actually watch television.”

vistischen oder neuzeitlichen Untersuchungen digitaler Spiele mit historischen Inhalten, die teilweise bereits in den neunziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts begannen und seitdem einen steten, wenn auch langsamen Aufschwung erleben, steckt die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Rezeption spezifisch antiker Inhalte noch in den Kinderschuhen – erst seit wenigen Jahren erfreut sich das Thema zunehmender Beliebtheit.³ Dies steht sicherlich nicht zuletzt auch in einem Zusammenhang mit der steigenden Verbreitung und Popularität digitaler Spiele mit historischen Inhalten: Angela Schwarz hat in einer Erhebung für den Zeitraum von 1981 (Einführung des ersten IBM Home-PCs) bis 2009 eine Gesamtzahl von 1605 Spielen mit historischem Inhalt festgestellt.⁴ Wiederum rund 10% dieser Spiele sind zeitlich in der Antike angesiedelt, zumeist als Strategie- oder Aufbau-spiele.⁵

Die inhaltliche Auseinandersetzung mit diesen Spielen ist dabei lange Zeit allerdings recht oberflächlich verlaufen: Im Fokus standen Fragen nach ‚richtiger‘, beziehungsweise ‚authentischer‘ Darstellung historischer Verhältnisse oder nach dem Potenzial einzelner Spiele als Instrument des schulischen Unterrichts.⁶ Ein ernsthafter Versuch, sich mit Computerspielen als

3 Einer der ersten Historiker, die sich überhaupt mit dieser Thematik auseinandersetzte, war Peter Wolf, der bereits 1998 feststellte, dass „das Phänomen des Computerspiels mit historischer Thematik“ nicht neu sei, es nur „meist unter der Wahrnehmungschwelle [sic] ‚zünftiger‘ Historiker“ liege (Wolf [1998] 68). Weitere frühe Arbeiten sind u.a. Wolf (1993); Pöhlmann/Walter (1998); Baur (1999); Grosch (2002). In jüngerer Zeit sind vor allem die Arbeiten von Wesener (2007) und Schwarz (2009) sowie der Tagungsband von Schwarz (2010) zu nennen. Soweit ich sehe, beschäftigen sich nur eine Handvoll Arbeiten ausschließlich mit antiken Themen: Gardner (2007) und (2012), Ghita/Andrikopoulos (2009), Lowe (2009), Christesen/Machado (2010) sowie Wotge (2011). Erwähnenswert ist auch ein privater Blog (antiquityinvideogames.blogspot.de [letzter Zugriff auf alle Internetseiten am 04. August 2014]), der sich antiker Thematik in vornehmlich älteren Spielen widmet.

4 Schwarz (2010b) 11; vgl. aber Schwarz (2009) 319.

5 Am häufigsten (28,5%) sind Videospiele mit historischen Inhalten freilich in der Zeit des Zweiten Weltkrieges angesiedelt, bei weitem am häufigsten als 3D-Action-Spiele, die den Spieler in die Rolle eines Soldaten transportieren (‚Weltkriegsshooter‘). Strategiespiele stellen insgesamt fast die Hälfte aller verfügbaren Titel (44,9%). Die Daten sind Schwarz (2010b) 13 entnommen.

6 Etwa Wolf (1993); Wunderer (1996); Grosch (2002); Fritz/Fehr (2003); Christesen/Machado (2010); sowie die umfangreichen Arbeiten von Squire (2002) und (2004).

Medium der Antikerezeption *sui generis* zu beschäftigen, steht noch aus.⁷ Dass ein solcher Versuch, etwa am Beispiel der *Caesar*-Reihe, aber zu aussagekräftigen Resultaten kommen kann und Rückschlüsse auf die Antikerezeption eines zunehmend größer werdenden Adressatenkreises zulässt, soll aus dem Folgenden ersichtlich werden.⁸ Da sich bislang nur sehr wenige Studien zu Computerspielen mit historisierenden Inhalten explizit mit historischen Transferprozessen und der Frage nach dem vermittelten Geschichtsbild, noch weniger mit spieltheoretischen Problemen beschäftigt haben, sollen dabei zunächst die Grundlagen der Auseinandersetzung mit dem Medium ‚Spiel‘ dargelegt werden.⁹

II. Theoretische Grundlagen

In der angelsächsischen und nordeuropäischen Kultur- und Medienwissenschaft hat sich in jüngerer Zeit mit den *Game Studies* längst eine interdisziplinäre Forschungsrichtung etabliert, die sich der Untersuchung des (nicht nur digitalen) Spiels durch eine methodisch breit angelegte Betrachtungsweise verschrieben hat. Dabei werden zum einen Begriffe aus der Sprach- und Literaturwissenschaft übernommen und angepasst (Rezeptionsästhetik, Hermeneutik, Intertextualität), zum anderen aber auch Methoden der Medienwissenschaft (formale Filmanalyse, Mise-en-scène, Ikonographie, Soundtrack, Interaktivität). Wie in vielen neuen Wissenschaftsdisziplinen, gab und gibt es unterschiedliche Herangehensweisen bei den *Game Studies*, die aus zwei Kerncharakteristika des Spiels entstanden sind: Zum einen hat man in Spielen eine besondere Art von ‚ergodischem‘¹⁰ Text erkannt, der sich von

7 Auch die Arbeiten von Lowe (2009) und Christesen/Machado (2010) haben eher überblicksartigen Charakter.

8 Vgl. Lowe (2009) 64: “[...] in the last twenty years video games have become a major means of public access to the classical world. [...] Such a medium should not be overlooked as part of our understanding of how the ancient world is perceived in the modern world.”

9 Vgl. aber Baur (1999); Wesener (2004) und (2007).

10 Vgl. Aarseth (1997) 1: “In ergodic literature, nontrivial effort is required to traverse the text.” Kücklich (2006) 100–101; Mäyrä (2008) 8. Ein digitales Spiel ist demzufolge ein ergodischer Text, weil das Spiel durch sich steigernde Schwierigkeitsstufen dem Lesen der gesamten Handlung Widerstand leistet (also einen *nontrivial effort* voraussetzt), wohingegen das bloße Lesen etwa eines Zeitungsartikels lediglich Augenbewegung (*trivial effort*) benötigt. Dagegen aber Newman (2002).

anderen Textarten dadurch unterscheidet, dass er seinem ‚Leser‘ einen merklichen Aufwand (*nontrivial effort*) abverlangt, aber im Kern dennoch eine lineare Rezeptionserfahrung bietet, die sich nicht wesentlich von anderen textuellen und visuellen Medien unterscheidet. Die Spielerfahrung selbst ist dabei letztlich nur der Widerstand, der sich dem Leser/Spieler¹¹ präsentiert; im Gegensatz zwischen Aporie (Widerstand) und Epiphanie (Überkommen des Widerstandes) gestaltet sich das ‚Lesen‘ des Textes.¹² Diese Definition des Spieles leitet sich erkennbar aus der Narratologie her und betont naturgemäß den erzählenden Charakter vor allem auch der weitaus meisten Computer- und Videospiele, die in der Regel über eine erkennbare Erzählstruktur verfügen. Die Ludologie (Spielforschung) betont dagegen die unablässliche Interaktion des Spielers – das Spielen – mit dem Spiel als zentrales Element.¹³ Hierin liegt, um im Sprachgebrauch der Antike zu bleiben, der Wert der Autopsie und des Selbst-Erfahrens: Weil der partizipative Aspekt ausschlaggebend für das Phänomen ‚Spiel‘ ist, ist das eigene Spielen unerlässliche Voraussetzung für jede Spielerfahrung und wissenschaftliche Untersuchung. Gerade Computer- und Videospiele kann man, trotz ihres stark ausgeprägten visuellen Charakters, nicht wie etwa einen Spielfilm ‚anschauen‘ – um sie zu verstehen, muss man selbst spielerisch tätig werden. Es ist dieser partizipative Aspekt, der verstärkt dazu führt, Computerspiele mit historischen Inhalten, ähnlich wie das *historical reenactment* als eine Form von *affective history*

-
- 11 Um den Lesefluss nicht unnötig zu erschweren ist im Folgenden durchgängig vom „Spieler“ die Rede, wodurch aber keineswegs der Eindruck erweckt werden soll, es gebe keine weiblichen Spieler. Im Gegenteil hat eine im Auftrag der Gesellschaft für Konsumforschung durchgeführte Studie des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. 2011 festgestellt, dass rund 44% der deutschen Spieler (oder „Gamer“) Frauen sind (BIU [2011]). Allerdings lässt die Definition des „Gamer“-Begriffs Raum für Interpretationen: Als „Gamer“ werden hier alle Deutschen ab 10 Jahren kategorisiert, die mindestens ein bis zweimal im Monat Computerspiele nutzen. Dagegen hat die JIM-Studie 2010 (Jugend, Information, [Multi-]Media-Studie) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest gezeigt, dass die Geschlechterdiskrepanz bei täglicher oder mehrmals pro Woche stattfindender Nutzung 12- bis 19-jähriger Jugendlicher (was dem gängigen Verständnis des „Gamer“-Begriffs sehr viel eher entspricht) weiter ausfällt: 55% der spielenden Jungen gegenüber knapp 14% der spielenden Mädchen nutzen demnach in der angegebenen Frequenz Computerspiele (JIM [2010] 36).
- 12 Vgl. Aarseth (1999) 38: “In ergodic works [...], the aporias are formal figures, localizable 'roadblocks' that must be overcome by some unknown combination of actions. When an aporia is overcome, it is replaced by an epiphany: a sudden, often unexpected solution to the impasse in the event space.”
- 13 Mäyrä (2008) 14.

und darin “potentially [...] a kind of historical knowledge distinct from the knowledge gained through traditional historical research” zu sehen.¹⁴ Ludologen kennen dabei verschiedene Stufen (*layers*) des Spielens, vom oberflächlichen, nebensächlichen Spiel (*superficial play*), bis hin zum immersiven innovativen Spiel, bei dem der Spieler anfängt, die Grenzen der vom Spieldesign auferlegten Regeln zu durchbrechen und neue Erfolgsstrategien zu erarbeiten, die nicht von den Entwicklern vorgesehen wurden.¹⁵ Dabei wird, in Anlehnung an Baudrillard, der simulative Aspekt jedes Spiels – vor allem aber der digitalen Spiele – betont:

“Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker.”¹⁶

“[Simulation] is modelling the behaviour of a system - but not necessarily its detailed looks - with another interactive system. [...] In practice, simulation generally means simplification in which (the sometimes) messy reality is translated into something which is easier to understand and which perfectly follows pre-programmed rules.”¹⁷

14 Rejack (2007) 412 mit Verweis auf Agnew (2004); vgl. auch dies. (2007). Rejack (2007) 413f. betont, wie der zunehmende graphische Fotorealismus moderner Computerspiele dazu führt, dass das Spielen zu einer “experience akin to that of reenactment” wird. Das Konzept der *affective history* ist als Ausprägung des jüngsten *turns* der Kultur- und Sozialgeschichte zu werten, nämlich des *affective turn*, der der persönlichen Erfahrung, mithin der Eigenschaft des Rezipienten, von der Beschäftigung mit Geschichte affiziert zu werden, Rechnung trägt und ihn zu einem wichtigen Element der Rezeption macht. In dieser Hinsicht ist die Charakterisierung von Spielen mit historischen Inhalten als Teil einer *affective history* treffend. Vgl. Agnew (2007) 299–301. Zum *affective turn* s. auch Athanasiou et al. (2008) sowie konkret zum Reenactment McCalman/Pickering (2010).

15 Mäyrä (2008) 165–167 mit Verweis auf Aarseth (2003). Eine in der letzten Dekade angeblich erbittert geführte Grundsatzdebatte über Untersuchungsparadigmen der *Game Studies*, bei der sich Narratologen und Ludologen unversöhnlich gegenüber standen, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als leicht polemische Überzeichnung. Ludologie und *Game Studies* werden mittlerweile als Begriffe fast synonymisch gebraucht und die Feststellung, dass Computerspiele sowohl eine Geschichte erzählen als auch Spiele sind, muss nicht weiter erstaunen. Vgl. Frasca (2003b) 92–100.

16 Aarseth (2004).

17 Mäyrä (2008) 100.

Nach der ludologischen Theorie lässt sich jedes Spiel als Simulation begreifen und in seine Bestandteile aufbrechen: Den sogenannten *core*, der das Regelwerk des Spieles umfasst und die *shell*, die graphische Repräsentation der Spielumgebung.¹⁸ Im *gameplay* kommen beide Aspekte zusammen: Es ist dies der Bereich, in dem der Spieler innerhalb des Regelwerkes mit der Spielwelt interagieren kann und die eigentliche Immersion stattfindet.¹⁹ Von einem rezeptionsästhetischen Standpunkt aus betrachtet, ist es erst das *gameplay* – die Interaktion – das die eigentliche Sinnentwicklung (*meaning-making*) ermöglicht: Ludose (*ludosis*), die ludologisch definierte Sinnentwicklung durch spielerische Handlung, entscheidend unterstützt von visuellen und akustischen Impulsen (Spielgraphik und Soundtrack), im Gegensatz oder als Ergänzung²⁰ zur narratologischen Semiose, der Sinnentwicklung durch Erkennen und Interpretation von Zeichen oder, in diesem Fall, einer medialen Repräsentation.²¹

Diese Differenzierung zwischen zwei verschieden hergeleiteten Formen von *meaning-making* zeigt sich auch in einer Typologie der Spieler: Wenn einigen Spielern der *core* das wichtigste an einem Spiel ist, bevorzugen andere jeweils Spiele, die über eine gleiche oder ähnliche *shell* verfügen. Ein Beispiel: Innerhalb des Genres des Echtzeitstrategiespiels, in dem der Spieler individuelle Militäreinheiten in Echtzeit rekrutieren und gegen den Computer oder gegen andere Spiele einsetzen muss, gibt es neben anderen zwei maßgebliche konkurrierende Spielereihen. Die *Command & Conquer*-Serie (Westwood Studios/Electronic Arts, 1995–2012) ist in einer zukünftigen Science Fiction-Welt beheimatet, die *Warcraft*-Reihe (Blizzard Ent./Activision, 1994–2010) dagegen in einem Fantasy-Universum, das von Menschen, Elfen und anderen Fantasiewesen bewohnt ist. Je nachdem ob nun der Spieler eher *shell* oder *core* prioritär bewertet, wird er entweder beide Spielereihen spielen, da sie beide im Kern den gleichen Regelwerken unterliegen, oder aber er wird sich tendenziell eher zwischen Science Fiction- und Fantasy-Setting entscheiden, da ihm die Spielwelt, in der das Spiel situiert ist, ihre Hinter-

18 Mäyrä (2008) 17. Vgl. Aarseth (2004): “Any game consists of three aspects: (1) rules, (2) a material/semiotic system (a gameworld), and (3) gameplay.”

19 Aarseth (2004) definiert *gameplay* als “the events resulting from application of the rules to the gameworld”. Vgl. Miller (2004) 76: “Gameplay is what you do. It's not the interface [...], it's not the graphics and it's not the story. It's the part of the game that absolutely requires the player's participation. Gameplay embodies the rules of the game.”

20 Vgl. Newman/Simons (2004) 67.

21 Mäyrä (2008) 19.

grundhandlung, Mythologie und graphische Darstellung ebenso wichtig sind wie die reine Spielmechanik. Mit anderen Worten: Er würde nicht nur die klassische *Warcraft*-Reihe spielen, die im Feld der Echtzeitstrategiespiele angesiedelt ist, sondern auch spätere Spiele wie *World of Warcraft*, die zwar einem gänzlich anderen Spielgenre zugehören, aber in der gleichen fiktiven Welt spielen. In dieser Dichotomie spiegeln sich die gegensätzlichen Forschungszweige: Bei *shell*-Spielern überwiegt ein narratives/narratologisches Element, bei *core*-Spielern tritt dieses dagegen gegenüber rein *gameplay*-bedingten Erwägungen in den Hintergrund.²² Im ‚Idealfall‘ finden sich freilich beide Aspekte gleichzeitig nebeneinander, kommt es zu einem Zusammenspiel von Ludose und Semiose und damit zu einer totalen Immersion des Spielers in das Spiel.²³ Mit der zunehmenden Vertiefung in das Spieluniversum (also in *shell* und *core*), kommt es zu einer Wahrnehmungsumgewichtung: Die natürlichen Regeln der physischen Welt verlieren an Bedeutung, während das Regelwerk des Spieles bestimmend wird. Steht am Anfang des Spieles die graphische Darstellung noch als Symbol für reale, physische Objekte, ändert sich dies, je tiefer der Spieler in *shell* und *core* eindringt und je mehr er mit diesen beiden Ebenen interagiert. Dieses Phänomen wird als *aesthetics of play* bezeichnet und ist grundsätzlich semiotischer Natur:

“[...] the game itself starts to impose its own rules, making the actual rules of nature governing real physical objects effectively less important [...] where the elements of game derive their significance from

-
- 22 Derselbe Kernunterschied wurde von Juul (2001) noch einfacher beschrieben: Schach lässt sich sowohl rudimentär mit unterschiedlichen Steinen auf einer Erdoberfläche spielen, als auch mit kostenintensiven Merchandising-Artikeln wie einem *Simpsons*-Schachbrett – das Spiel bleibt gleich.
- 23 Dazu Mäyrä (2008) 14–21. Gerade bei in der Antike angesiedelten Spielen ist dieses Zusammenspiel häufig zu beobachten, wenn etwa semiotische ‚Zeichen‘ der Antike (etwa das Kolosseum) benutzt werden, um den Spieler in der simulierten Welt zu verankern. Dabei bedienen sich Spiele gerne filmischer oder künstlerischer Vorbilder, die sich zum Teil über Jahrzehnte entwickelt haben. Vgl. Lowe (2009) 67 und 72–82. Die zunehmend fotorealistische Darstellung computergenerierter Welten trägt selbstverständlich dazu bei, den Immersionseffekt zu verstärken, ebenso wie auch die, ähnlich wie im modernen Kino, in Mehrfachkanalton wiedergegebenen Umweltgeräusche und übrigen Soundeffekte. Für unsere Belange sind diese Aspekte allerdings weniger wichtig, da *Caesar* einem Genre angehört, bei dem fotografischer Realismus häufig zugunsten eines höheren Abstraktionsgrades vernachlässigt wird.

Christian Rollinger

the performance of gameplay; [...] game elements attain their value within the contexts players themselves construct during play.”²⁴

Die *aesthetics of play* sind grundlegend für das Spielerlebnis.²⁵ Auch wenn sich der anfängliche Richtungsstreit zwischen Narratologen und Ludologen in jüngster Zeit zugunsten einer ludologischen Sichtweise entschieden zu haben scheint, ist es wichtig festzuhalten, dass die Instrumentarien und Sichtweisen der Literaturwissenschaft weiterhin eine große Rolle in den *Game Studies* spielen und narratologische Aspekte als solche auch erkannt und in die Untersuchung einbezogen werden. Ein von Jesper Juul, einem der Vorreiter der Ludologie, vertretenes Definitionsgerüst von Spielen schließt auch ein, dass Spieler einen emotionalen Zugang zu Spielen haben müssen,²⁶ denen attestiert wird, *half-real* zu sein.²⁷ Denn Computerspiele sind *real* in dem Sinne, als dass sie ein festgelegtes Regelsystem haben, das vom Spieler rezipiert und akzeptiert wird – und dass das Spiel verloren gehen kann. Wenn das Ziel des Spieles aber im Finden eines magischen Artefakts besteht, ist dieses Ziel nicht *real*, sondern *fiktiv* und rückt damit auch in das Interesse der Narratologen.

24 Mäyrä (2008) 16. Vgl. Myers (2009).

25 Rezeption und Interaktion mit dem Spiel führen auch dazu, dass im Spieler Emotionen und Affekte ausgelöst werden können. Zu den Designprinzipien von Spielen allgemein, die im Idealfall im *meaningful play* münden, das sich eben durch eine solche Emotionalisierung auszeichnet, vgl. die grundlegende Arbeit von Salen/Zimmerman (2004) sowie die Rezension von Järvinen (2004): “[Meaningful play] refers to actions and outcomes within a magic circle that add to the emotional and psychological experience of playing the game [...]” Der hier angesprochene *magic circle* (die Bezeichnung stammt von Johan Huizinga) ist nichts anderes als der Wirkungsbereich der *aesthetics of play*; vgl. Järvinen (2004): “Once the magic circle is enacted, plastic pieces or digital media products start to represent something very specific, as they fall under the spell of rules.”

26 Juul (2005) 6–7: “A game is 1) a rule-based formal system; 2) with variable and quantifiable outcomes; 3) where different outcomes are assigned different values; 4) where the player exerts efforts in order to influence the outcome; 5) the player feels emotionally attached to the outcome; 6) and the consequences of the activity are optional and negotiable.”

27 Juul (2005) 1.

III. Spielmechanik und Spielverlauf der *Caesar*-Reihe

„Ave Gouverneur, Ihre Stadt erwartet Sie!“

Klappentext, *Caesar III* (1998)

Stefan Wesener hat in einem 2007 erschienenen Aufsatz Computerspiele²⁸ mit historischem Inhalt in drei verschiedene, sich gegenseitig aber nicht ausschließende Kategorien eingeteilt:

- (1) Solche, die nur historische Anleihen umfassen.
- (2) Solche, die vor einer historischen Kulisse spielen.
- (3) Solche, in denen historische Ereignisse oder an sie angelehnte Ereignisse nachgespielt werden sollen.²⁹

Die in den Jahren 1992–2006 von Sierra Entertainment herausgegebene, insgesamt vier Titel umfassende Spiele-Reihe *Caesar* fällt in die mittlere Kategorie. Wenn im Folgenden von *Caesar* die Rede ist, so ist damit, falls nicht anders vermerkt, die letzte Iteration gemeint, nämlich das Spiel *Caesar IV* (Sierra Entertainment, 2006). Die verschiedenen Fassungen des Spiels unterscheiden sich letztlich aber hauptsächlich graphisch voneinander. Elementare Aspekte des *gameplay* wurden nicht verändert, so dass die zu *Caesar IV* angestellten Betrachtungen auch für frühere Versionen gültig sind.³⁰ Das Ziel des Spieles ist denkbar einfach und komplex zugleich: Eingebettet in eine zutiefst rudimentäre, pseudo-narrative Rahmenhandlung wird der Spieler in jeder Mission als Statthalter des Kaisers in eine bestimmte Provinz

28 Bei ihm „Bildschirmspiele“, um einen Oberbegriff für PC-basierte „Computerspiele“ und Konsolen-basierte „Videospiele“ zu schaffen.

29 Wesener (2007) 150–157.

30 Die früheren Versionen sind: *Caesar* (Sierra Entertainment, 1992), *Caesar II* (Sierra Entertainment, 1995), *Caesar III* (Sierra Entertainment, 1998). Daneben gibt es eine Anzahl von individuellen Titeln, die den gleichen Ansatz verfolgen und ebenfalls in der Antike angesiedelt sind: *Pharao* (Sierra Entertainment, 1999, basiert auf der Spielplattform von *Caesar III*); *Zeus: Master of Olympus* (Sierra Entertainment, 2000); *Poseidon: Master of Atlantis* (Sierra Entertainment, 2001); *CivCity: Rome* (2K Games, 2006), *Glory of the Roman Empire* (in Deutschland als *Die Römer*, CDV, 2006), *Imperium Romanum* (Kalypso Media, 2008) und zuletzt *Grand Ages: Rome (Imperium Romanum II)*, Kalypso Media, 2009). Unterschiede gibt es allenfalls im Detail: Alle genannten Spiele folgen den gleichen Prinzipien und weisen eine auffällig hohe Ähnlichkeit auf, bis hin zu Gebäudetypen und sozialen Schichten. Die im Folgenden unternommenen Überlegungen zu *Caesar IV* können also mit nur sehr wenig Transferleistung auch für andere Titel gelten.

geschickt, in der er jeweils eine römische Stadt gründen und aufbauen soll.³¹ Eine inhaltlich nicht kohärent durchgehaltene Einteilung in „Königreich“, „Republik“ und „Kaiserreich“ sorgt für eine quasi-chronologische Entwicklung, die allerdings für den Spielverlauf an sich keine Konsequenzen hat – und sich auch mit der Entsendung in die jeweiligen Provinzen nicht deckt.³² Überhaupt ist die politische und chronologische Rahmenhandlung von sehr sekundärer Bedeutung: Für den Spieler macht es keinen Unterschied, ob er als Statthalter des Königs, der Konsuln oder des Kaisers in die Provinzen geschickt wird. Seine Mission ist ohnehin immer die gleiche: eine möglichst wohlhabende und florierende römische Siedlung zu errichten und zu verwalten. König, Senat oder Kaiser treten allenfalls als gelegentliche Auftraggeber in Erscheinung, deren Wünsche man als Statthalter zu erfüllen hat.³³

Auch der eigentliche Spielverlauf gestaltet sich nach den ersten Missionen recht repetitiv. Nach einer anfänglichen Orientierung über die jeweiligen Verhältnisse – die einzelnen Karten unterscheiden sich je nach ihrer geographischen Lage in Aussehen (Wüste/Waldland) und Ressourcen (Ton/Marmor/Edelmetalle) – steckt man das Gebiet der späteren Siedlung ab, indem man Straßenverläufe zieht und in die so entstandenen Stadtviertel Wohnungen (*insulae*) für die nun zureisende Bevölkerung baut. Anschließend muss die Versorgung mit Grundnahrungsmitteln sichergestellt werden. Getreide- und Gemüsefarmen, Rinder- und Schweinehaltungen sowie Olivenhaine und Weinberge können nun angelegt werden, dies allerdings nicht planlos: Nur

31 Klappentext *Caesar III*, 1998: „Als Stadthalter [sic] dieser Provinz im Auftrage Roms ist Ihre Mission eindeutig: Städte erbauen, Handel und Wirtschaft fördern, Geld eintreiben.“

32 So ist etwa die letzte Mission in der „Republik“-Kampagne die Stadt „Londinium“ [!]. De facto dienen die unterschiedlichen Epochen eher als Schwierigkeitsgrade denn als chronologische Etappen: Je weiter man auf dieser ‚Leiter‘ emporsteigt, desto größer wird die Anzahl der Gebäudetypen, die der Spieler errichten kann. Einige an der Historie angelehnte erzählerische Details wie etwa die Tatsache, dass man als Statthalter auf den physisch präsenten Ruinen Karthagos eine römische Kolonie errichten soll, fallen dabei kaum ins Gewicht.

33 In *Grand Ages: Rome* (Kalypso Media, 2009) wird die in der Zeit der Späten Republik angesiedelte Handlung etwas stringenter gehandhabt: Der Spieler muss sich hier einer von vier (zum Teil historischen, zum Teil historisierenden) republikanischen *gentes* anschließen, die er dann nach Sullas Tod zur vorherrschenden ‚Dynastie‘ Roms machen soll. Dabei fallen immer wieder Missionen mit historischem Hintergrund auf: So muss der Spieler etwa eine Stadt in Süditalien aufbauen und gegen die aufständischen Sklaven unter Spartacus verteidigen oder auch eine römische Kolonie auf gallischem Gebiet gründen. Die einzelnen Missionen folgen dabei aber immer dem vertrauten Muster.

ein kleiner Teil des zur Verfügung stehenden Geländes eignet sich für die agrarische Nutzung und wird in der Graphik entsprechend gekennzeichnet.³⁴ Auch ergiebige Lagen für Tongruben, Steinbrüche und Erzbergwerke sind mit einem Blick gleichsam an der Landschaft ‚abzulesen‘. Zur weiteren Verarbeitung dieser Rohstoffe müssen anschließend Werkstätten (im Spiel *fabri- cae*) errichtet werden.³⁵ Die Enderzeugnisse werden anschließend über Lagerstätten und Getreidesilos an verschiedene Märkte verteilt: Erklären sich Nahrungsmittelmärkte noch von alleine, so ist die Aufteilung in „Standardwaren-Märkte“ für Töpferwaren, Olivenöl, Kleidung einerseits und Glas und „Luxuswaren-Märkte“ für Schmuck, Möbel, Besteck [!] und Wein andererseits weniger einfach zu verstehen. In den „Exotenwaren-Märkten“ finden sich schließlich Artikel, die der Spieler selbst nicht produzieren kann, sondern über Handelskontore und eigens zu erschließende Handelsrouten importieren muss (etwa Weihrauch, Parfüm, Elfenbein, Seide, Papyrus, Gewürze u.a.). Ein weiteres Grundbedürfnis der Einwohner ist die Wasserversorgung: Um diese sicherzustellen, müssen „Pumphäuser“ in der Nähe von Wasservorräten (Flüssen) gebaut werden, das dort geförderte Wasser wird über Aquädukte in „Reservoirs“ geleitet, aus denen sich schließlich unterschiedliche Arten von Brunnen und öffentlichen Einrichtungen (etwa Thermen) bedienen. Zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung müssen schließlich noch „Ingenieurbüros“ und „Präfektenwachen“ gebaut werden, die für die Instandhaltung der Gebäude zuständig, beziehungsweise als Polizei- und Feuerwache tätig sind. Daneben gibt es noch andere Gebäude mit ‚öffentlicher‘ Funktion, etwa die „Basiliken“ als Justizeinrichtung, das „Forum“ als Gebäude der Finanzverwaltung (ebenso „Steuerbüros“, deren Zweck deutlich erkennbar ist) oder die Residenz des Statthalters (in unterschiedlichen Ausbaustufen), in der die höheren Magistrate der Stadt ausgebildet werden.

In diesem kurz skizzierten Anfangsszenario findet sich der Kern der gesamten Spielmechanik wieder: Als Statthalter stellt man Land und Wohnfläche zur Verfügung, was wiederum Siedler anzieht. Die Einwohner bezahlen Steuern, aus denen weitere Bauprojekte finanziert werden, und stellen gleichzeitig die Arbeitskräfte für die Herstellung von Lebensmitteln und

34 Auch hier orientiert sich die Verfügbarkeit einzelner Lebensmittelarten an der geographischen Lage der Siedlung: Weintrauben und Oliven gedeihen so etwa vornehmlich in südlichen Gebieten.

35 Dazu zählen Schreinereien, Töpfereien, Schmieden, Oliven- und Weinpressen usw.

anderen Waren, mit denen der Spieler die Grundbedürfnisse der Kolonisten zu befriedigen hat.³⁶ Diese sind aber nicht für alle Einwohner gleich: Die Bevölkerung der Stadt ist vielmehr nach erkennbar antikisierenden (wenn auch irreführenden) Gesichtspunkten in „Plebejer“, „Ritter“ und „Patrizier“ unterteilt. Jede Bevölkerungsschicht hat spezifische Charakteristika, die den Statthalter vor neue Herausforderungen stellt. Das beginnt schon bei der Wohnfläche: Begnügen sich Plebejer noch mit *insulae* und Ritter mit *domus*, so müssen den Patriziern großzügige Villen zur Verfügung gestellt werden, die überdies noch einen eigenen Wasseranschluss benötigen. Daneben haben die sozialen Schichten aber auch andere Ansprüche: Plebejer geben sich mit der Grundversorgung an Wasser und Nahrungsmitteln zufrieden, Ritter greifen gerne zusätzlich auf die Waren des Luxuswaren-Marktes zurück und Patrizier siedeln sich gar nicht erst an, wenn nicht auch exotischere Produkte wie Kosmetika und Papyrus zur Verfügung stehen. Auch die Arbeitsbereiche unterscheiden sich merklich. Jedes Gebäude, das der Spieler errichtet, benötigt eine gewisse Anzahl Angestellter, die sozial segregiert werden: Patrizier bekleiden öffentliche Ämter und stellen Arbeitskräfte für Basiliken und Foren, den Rittern obliegen die Wasserversorgung und die Einrichtungen der öffentlichen Hand (Ingenieure, Präfekten, Schulen, Krankenhäuser, Bibliotheken) und des Unterhaltungssektors (Theater, Amphitheater, Circus). Plebejer arbeiten in den unteren Berufen, als Bauern oder Handwerker.³⁷ Um eine funktionierende Stadt zu errichten, muss der Spieler darauf achten, dass die Ansprüche der jeweiligen Bevölkerungsgruppen gedeckt sind, und eine größtmögliche Balance zwischen den einzelnen Schichten herstellen:³⁸ Die Patrizier, als höchste Schicht, verdeutlichen die Problematik. Sie dienen als Arbeitskräfte in den hohen Verwaltungsposten und werden überdies noch individuell mit einer ‚Reichensteuer‘ taxiert, die den Großteil der Steu-

36 Waren werden dabei in eher abstrakten Quantitäten gemessen: So stellt eine Töpferei z.B. fünf ‚Einheiten‘ Topfwaren pro Monat her, die gelagert werden und im Spiel graphisch erkennbar sind. Über die Märkte verbraucht nun jeder Haushalt pro Monat x ‚Einheiten‘ Topfwaren. Sind die Bestände erschöpft, stagniert die Entwicklung.

37 Dass die jeweilige Zuordnung von Berufen jenseits von Allgemeinplätzen (Patrizier als Magistrate, Plebejer als Arbeiter) zum größten Teil vollkommen ahistorisch ist (Ritter als ‚Angestellte‘ eines Krankenhauses?), muss fast nicht weiter betont werden.

38 Zu viele Plebejer führen etwa zu einer hohen ‚Arbeitslosigkeit‘ und damit zu sozialen Unruhen. Mangelt es hingegen an Arbeitskräften, kommt der Betrieb in den meisten Einrichtungen zum Erliegen – die Folge ist oft ein Massenexodus, an dessen Ende eine verwaiste und finanziell ruinierte Siedlung steht.

ereinnahmen der Stadt ausmacht. Gleichzeitig sind sie aber besonders anspruchsvoll, und die Erfüllung ihrer Bedürfnisse erfordert eine funktionierende Infrastruktur: Auch innerhalb des Stadtgebietes wohnen sie in Villen, benötigen Luxusartikel, verlangen nach Bibliotheken und öffentlichen Schulen und wollen dann auch noch in Odeen, Theatern und Arenen unterhalten werden, während sie in großen Prachttempeln ihren religiösen Empfindungen nachgehen.

IV. Eine römische Stadt? – Kritik und Probleme

Auf den ersten Blick bietet *Caesar* also einen durchaus komplexen und mehrschichtigen Simulationsversuch einer antiken Stadt:³⁹ Zu drei Grundnahrungsmitteln kommen neun natürlich vorkommende Ressourcen, die abgebaut und weiterverarbeitet werden müssen. Um sie schließlich über vier differenzierte Arten von Konsummärkten der Bevölkerung zugänglich machen zu können, müssen teilweise recht diffizile Lösungen für Fragen des Produktionsablaufes und Warenflusses gefunden werden. Hinzu kommen die Finanzierung und Aufrechterhaltung öffentlicher Einrichtungen wie Krankenhäuser, Schulen oder Tempel, die Versorgung mit Trink- und Nutzwasser (für Barbierläden und Thermen) sowie eine überraschend differenzierte Verwaltungs- und Unterhaltungsinfrastruktur. Bei näherer Betrachtung erweist sich das hier vermittelte Bild aber in vielerlei Hinsicht als problematisch und dies nicht nur im Sinne einer falschen Darstellung von Fakten, sondern auch durch Auslassungen genuin antiker Aspekte. *Grosso modo* finden sich zwei spezifische Kategorien von Problemen: Zum einen gibt es Fehler, beziehungsweise irreführende Darstellungen der römischen Stadtwirklichkeit, die zu einem verfälschten Gesamteindruck führen und die im Folgenden als ‚antiquarische‘ Probleme bezeichnet werden sollen. Solche Verzerrungen sind freilich nicht überraschend, finden sie sich doch bei allen Versuchen, die antike Welt medial umzusetzen. Zum anderen trifft man aber auch auf systeminhärente Probleme, die den Eigenarten der dem Spiel zugrunde liegenden Simulation geschuldet sind. Beide Problemgattungen müssen im Folgenden kurz angesprochen werden.

³⁹ Vgl. [Abb. 1](#) für eine Übersicht über alle zur Verfügung stehenden Gebäudetypen.

(1) Antiquarische Probleme

Der Unterhaltungsbetrieb in *Caesar* ist weitverzweigt und fein abgestuft auf die Bedürfnisse der einzelnen Bevölkerungsschichten. Insgesamt neun Gebäudetypen stehen hier zur Auswahl, darunter fünf Austragungsstätten (Odeon, Theater, Arena, „Kolosseum“, „Circus“) und vier Ausbildungsstätten, die die unterschiedlichen Unterhaltungssektoren mit Angestellten versorgen („Schauspielgilde“, „Gladiatorengilde“, „Wagenlenkergilde“ und „Ausbildergilde“).⁴⁰ Zwar ist es richtig, zwischen Odeon und Theater zu unterscheiden. Aus der Sicht des Althistorikers heraus ist allerdings die fiktive Trennung zwischen „Arena“ und „Kolosseum“ und die unterschiedliche Bedeutung innerhalb des *gameplay*, die beide Gebäudetypen einnehmen, fragwürdig: In „Arenen“ finden nur Gladiatorenkämpfe statt, in „Kolosseum“ (die man übrigens in beliebiger, nur durch verfügbare Ressourcen limitierter Anzahl errichten kann⁴¹) dagegen auch Tierhatzen und sogar Naumachien.⁴² Vollkommen ausgelassen werden (noch) weniger familienfreundliche Programmpunkte, die bei antiken *ludi* an der Tagesordnung standen, etwa öffentliche Hinrichtungen.⁴³ Die künstliche Differenzierung

40 Schon die Bezeichnung als „Gilden“ ist irreführend, weckt sie doch Assoziationen an mittelalterliche und frühneuzeitliche Institutionen, die so in der Antike nie existiert haben. Auch der soziale Aspekt der einzelnen ‚Berufsgruppen‘ wird vernachlässigt, etwa die Frage nach dem Status der Gladiatoren, Schauspieler und Wagenlenker. Die irreführende Bezeichnung ist vielleicht spielhistorischen Konventionen geschuldet: Andere Wirtschaftssimulationen und Städtebauspiele wie etwa die erfolgreiche *Anno*-Reihe sind in historischen Kontexten angesiedelt, die Gilden zumindest kannten. Es ist denkbar, dass man auch bei *Caesar* auf bekannte Vorbilder zurückgreifen wollte, um die historisch weniger versierten Spieler nicht mit Begriffen wie *ludi* unnötig zu verwirren.

41 Im Gegensatz zum „Circus“, der nur einmalig errichtet werden kann.

42 Es ist nicht ganz abschließend zu klären, inwieweit Amphitheater wirklich regulär für Naumachien genutzt wurden, und es ist auch nach den Vorstellungen der Spieleentwickler zu fragen: Im Spiel sind Naumachien als Einzelkämpfe zwischen Gladiatoren dargestellt, die auf kleinen Flößen balancieren müssen. Auf einem dritten Floß befindet sich ein Löwe. Bei den Tierhatzen wird ein ebenso verzerrtes Bild der Realität dargeboten: Die für Aufführungen notwendige „Ausbildergilde“ evoziert eher Bilder einer Dompteursschule, als dass sie die blutige Realität der *venationes* abbildet, so dass im Kopf der Spieler allzu leicht aus dem massenhaften Sterben exotischer Tiere harmlose Zirkusshows werden können.

43 Auch hier wird man wohl vor allem pragmatische Gründe vermuten dürfen, die zum Ausschluss solcher Ereignisse geführt haben: Immerhin richten sich Computerspiele des *Caesar*-Typus vornehmlich an eine recht junge Zielgruppe. Allzu drastische Spielin-

zwischen „Arena“ und „Kolosseum“ ist in der Spielmechanik ein Behelfsmittel: Sie markiert einen zivilisatorischen und kulturellen Umbruch in der Entwicklung der Stadt. In dem Moment, da der Spieler erstmals ein „Kolosseum“ errichten kann, ist deutlich, dass die eigene Siedlung sich auf einem guten Weg befindet, nicht zuletzt, weil beide Gebäudetypen im *gameplay* unterschiedliche Adressaten haben: „Arenen“ werden von Rittern frequentiert, „Kolosseen“ dagegen hauptsächlich von „Patriziern“. Hinzu kommt, dass es kaum ein anderes Gebäude gibt, welches so aussagekräftig als Ikone der römischen Welt dienen kann.

Ebenso verzerrt wie im Unterhaltungssektor gestaltet sich die Situation bei den Einrichtungen der öffentlichen Hand. Dem hohen Stellenwert öffentlichen Badens für die römische Urbanität wird im Spiel durchaus Rechnung getragen, in dem von Aquädukten mit Frischwasser versorgte Thermen („Badehäuser“) und „Barbiere“ einen großen Einfluss auf die Zufriedenheit der Stadtbewohner haben. Ohne solche Einrichtungen treten nach kurzer Zeit katastrophale Seuchen auf, die unter Umständen die Stadtbevölkerung drastisch dezimieren können. Viel zu modern gedacht sind dagegen „Krankenhäuser“, die es in der römischen Welt so nicht gegeben hat – zumindest, wenn man darunter Institutionen versteht, „in denen die Patienten primär längere Zeit stationär von einem Arzt behandelt werden“.⁴⁴ Zwar gab es durchaus medizinische Einrichtungen, von Asklepios-Tempeln für Heilungssuchende bis hin zu Arztpraxen der Antike, den *latreia* oder *tabernae medicae* beziehungsweise *medicinae*, welche aber nicht immer in gutem Ruf standen.⁴⁵ Auch gab es mit den *valetudinaria* seit dem 1. Jh. v. Chr. medizinische Anstalten, die vor allem als Militärlazarette archäologisch gut belegt sind,⁴⁶ sowie ebensolche Einrichtungen privater Natur, die aber keineswegs der allgemeinen Bevölkerung offenstanden, sondern als private Pflegeanstalten von Sklavenbesitzern zu verstehen sind.⁴⁷

halte hätten die Jugendfreigabe des Spieles gefährden können (*Caesar IV* wurde 2006 ohne Altersbeschränkung freigegeben).

44 Harig (1971) 180.

45 Harig (1971) 185–186; vgl. Hieron. ep. 50,5,1; 52,5,4.

46 Vgl. Harig (1971) 188 mit Anm. 51 zur archäologischen Literatur; s. auch [Hyg.] mun. castr. 4; 35; Veg. 2,10; 3,2.

47 Column. 11,1,18; 12,3,7–8 Eine solche Einrichtung war wohl auch dem Asklepios-Heiligtum auf der römischen Tiberinsel angeschlossen; vgl. Suet. Claud. 25,2. Dazu Harig (1971) 189–194.

Aus einer römischen Stadt nicht wegzudenken waren dagegen öffentliche Bedürfnisanstalten, deren Existenz vielfach bezeugt ist und die auch für das öffentliche Leben der Stadtbewohner eine große Rolle spielten.⁴⁸ So zählte etwa ein spätantikes Stadtregister, das *curiosum urbis Romae regionum XIV*, für das Rom des 4. Jahrhunderts insgesamt 253 *necessariae*, worunter wohl vor allem kleinere Anlagen und auch die so genannten *dolia*, Bottiche und halbe Amphoren, die unter Treppenverschlagen und in Seitenstraßen vor allem den männlichen Einwohnern zur Verfügung standen, zu verstehen sind.⁴⁹ Hinzu kamen noch 144 größere öffentliche Toiletten (*latrinae/foricae*), die komfortabler, geräumiger und nicht zuletzt auch geselliger waren, überdachte Räume, bisweilen sogar mit Mosaikfußböden und Hypokaustheizungen ausgestattet.

Ein letzter Bereich soll das entstandene Bild eines nur fragmentarisch zutreffenden Stadtbildes vervollständigen und gleichzeitig auf einen anderen, faszinierenden Aspekt hinweisen: Als Spieler hat man die Möglichkeit, nicht nur öffentliche „Bibliotheken“, sondern auch öffentliche „Schulen“ zu errichten, die für die Weiterentwicklung der Stadt unerlässlich sind. Zwar gab es Bildungsinstitutionen in der römischen Welt, aber zumindest die graphische Darstellung von Schulen ist modernen Vorstellungen von Schulen als freistehenden Gebäuden verhaftet, obwohl die antiken Verhältnisse radikal differierten. Meist mieteten sich Privatlehrer in Ladenlokalen, Hinterhöfen oder an einer *porticus* ein und unterrichteten dort.⁵⁰ Bemerkenswert ist auch die graphische Darstellung des Gebäudetypus „Bibliothek“ in *Caesar*: Hier zeigt sich an prominenter Stelle deutlich, dass die Spielentwickler sich zumindest stellenweise mit antiken Vorbildern bewusst auseinander gesetzt haben – wenn auch nur in der graphischen Repräsentation. Die Bibliothek ist augenscheinlich an ein konkretes antikes Vorbild, nämlich die berühmte

48 Vgl. etwa Mart. 2,19; 5,44; 11,77 u.a.

49 Vgl. Robinson (1992) 119–122. *Dolia* wurden vor allem von Gerbern und Walkern aufgestellt, die sie auch periodisch entleerten und sich beruflich des Inhalts erfreuten – zumindest bis sie unter Vespasian zur berühmten Urin-Steuer verpflichtet wurden. Man hat es dem Kaiser offensichtlich wenig gedankt, lebt sein Andenken doch vor allem in Frankreich in öffentlichen Pissoirs fort, die man bis heute geradezu liebevoll als *vespasiennes* bezeichnet. Durch ihre Bedeutung für Gerber und Walker und aufgrund ihrer Ubiquität im antiken Stadtbild hätte man öffentliche Latrinen durchaus in das Spiel aufnehmen können – sowohl als Einkommensquelle für den Statthalter als auch als zweite ‚Ressource‘ für die im Spiel vorhandenen Textil-*fabricae*, die die in der Schafzucht gewonnene Wolle weiterverarbeiten.

50 Vgl. Harris (1989) 233–248; bes. 236–237 zur Abwesenheit von Schulgebäuden.

Celsus-Bibliothek in Ephesus, angelehnt. Deutlich an einem stadtrömischen Original orientiert sich der „Exotenwaren-Markt“, der seine Grundform offensichtlich den Trajansmärkten in Rom verdankt ([Abb. 2](#)).⁵¹ Gleiches gilt im Übrigen auch für die Gebäudetypen „Kolosseum“ und „Circus“, die in teils erstaunlicher Detailverliebtheit konkrete historische Vorbilder wiedergeben. Eine Besonderheit stellt freilich die „Basilika“ dar, der dem Justizwesen gewidmete Gebäudetyp ([Abb. 3](#)). Zwar ist auch hier die Ähnlichkeit mit einem stadtrömischen Vorbild frappierend – aber leider nur die mit dem aus dem 16. und frühen 17. Jahrhundert stammenden Neubau des Petersdomes.

So ergibt sich ein zwiespältiges Bild: Neben große antiquarische Detailverliebtheit treten Entscheidungen und Darstellungen, die von der Warte der Altertumswissenschaften an Fragwürdigkeit schwer zu überbieten sind. Im Gesamtbild fügen sie sich allerdings überraschend gut zusammen – nicht jeder wird in der Basilika das michelangeleske Vorbild erkennen, und überdies fügt sich diese Erscheinung gut in das städtische Panorama. ‚Unauthentische‘ Elemente können sich im Spielkontext durchaus ‚authentisch‘ anfühlen, solange sie das Erkennen des Gesamtzusammenhangs erleichtern oder die ‚Aura‘ des Authentischen in sich tragen.⁵² Anders gesprochen ist Authentizität „context-dependent and negotiated – even decided upon – in and by particular contexts.“⁵³ So lässt sich auch die Benutzung der Peterskirche als architektonisches Vorbild erklären, denn deren fast universale Bekanntheit und hoher Wiedererkennungswert prädestinieren sie geradezu dazu, zum Piktogramm einer generalisierten *romanitas* zu werden. Die Bereitschaft des Spielers, ihre graphische Wiedergabe als Chiffre zu akzeptieren, lässt sie historische Epochengrenzen transzendieren. Die Integration ahistorischer Momente, wie etwa des Petersdomes oder der mittelalterlichen Trajansmärkte, ist im Grunde als eine Erweiterung dessen zu verstehen, was Duncan Lowe „a box-ticking approach“ genannt hat, „whereby certain highlights of the classical world (those firmly anchored in the popular imagination) must be present, regardless of chronological, geographical and other pragmatic constraints.“⁵⁴ Im modernen Videospiegel ist diese Herangehensweise viel-

51 Etwas unvorsichtig hat man hier aber die mittelalterlichen Überformungen gleich mitübernommen.

52 Zur ‚Aura‘, einem von Walter Benjamin geprägten Begriff für eine schwer greifbare Qualität, die einem Original im Gegensatz zu einer Reproduktion innewohnt vgl. Benjamin (1989 [1936]) sowie Holtorf/Schadla-Hall (1999) 231.

53 Holtorf/Schadla-Hall (1999) 243.

54 Lowe (2009) 76.

leicht ausgeprägter als in allen anderen Medien, besonders was das römische Stereotyp *par excellence* angeht: das Kolosseum. Zwar kommen die wenigsten Werbespots, Fernsehserien oder Filme, die auch nur teilweise in Rom spielen, ohne eine Ansicht des Kolosseums aus,⁵⁵ und auch Ridley Scotts Darstellung der Arena in *Gladiator* (DreamWorks/Universal, 2001) verdankt viel den historisierenden Darstellungen des 19. Jahrhunderts.⁵⁶ Gerade Computerspiele haben jedoch den „box-ticking approach“ zum Programm erhoben: Antike Personen, Orte und Gebäude dienen als Zeichen, anhand derer der Spieler sich innerhalb von Sekunden in der Spielumgebung verorten kann.⁵⁷ Da diese Zeichen zum größten Teil wiederum aus anderen medialen Repräsentationen übernommen wurden und nicht zwangsläufig aus einer Beschäftigung mit antiken Quellen resultieren, erlangen sie immer mehr und deutlicher einen ausgeprägt selbstreferentiellen Charakter: Stereotypen nehmen durch Wiederholung normative Kraft an und werden so zu Archetypen.⁵⁸ Dieser an sich nicht neue und durchaus auch in ‚älteren‘ Medien wie Film und Fernsehen anzutreffende Prozess wird von Computerspielen bisweilen in geradezu absurder Weise auf die Spitze getrieben, weil das Medium sich nur wenigen Konventionen ‚klassischer‘ Antikerezeption verpflichtet sieht. Mit anderen Worten: Inhaltlich sinnvolle Zusammenhänge sind nicht immer zwingend. Das von Lowe besprochene Spiel *Spartan: Total Warrior* (Creative Assembly, 2005) ist in dieser Hinsicht besonders beeindruckend: Das bislang von Rom nicht bezwungene Sparta leistet dem Kaiser Tiberius Widerstand. Unter Anführung des Königs Leonidas und des Kriegsgottes Ares bekämpft der eponyme spartanische Krieger römische Soldaten und Untote, rekrutiert in Athen das Universalgenie Archimedes und reist schließlich nach Rom, wo er einen in der *cloaca maxima* lebenden

55 Meistens handelt es sich hier übrigens um ein schon geradezu klassisches kinematographisches Motiv: Die Protagonisten fahren in einem Auto oder auf einem Motorroller die *Via dei Fori Imperiali* entlang, das Kolosseum im Rücken, in Richtung *Piazza Venezia*. Bei dieser Einstellung ist die ‚Showansicht‘ des Kolosseum besonders gut zu erkennen.

56 Allen voran den Bildwerken *Pollice verso* von Jean-Léon Gérôme (1872) und *The Roses of Heliogabalus* von Lawrence Alma-Tadema (1888).

57 Das Kolosseum ist dabei das beste, weil am häufigsten benutzte Beispiel; vgl. Winkler (2005a).

58 Ein solches Beispiel, der so genannte „römische Gruß“, wurde jüngst in einer eigenen Monographie behandelt: Winkler (2009).

Minotaurus tötet und Kaiser Tiberius im Kolosseum in den Selbstmord treibt.⁵⁹

Caesar selbst ist – nicht zuletzt durch das Fehlen einer wirklichen narrativen Konstruktion – vor solchen Unstimmigkeiten zumindest teilweise gefeit. Dennoch bedienen sich die Entwickler auch hier eines *cultural shorthand*, indem sie in graphischer Abbreviation Stereotypen römischer Stadtbilder einsetzen, um den Eindruck einer imaginierten *romanitas* zu verstärken. Mit dem Mauszeiger kann der Spieler aus geradezu göttlicher Perspektive über den von ihm geschaffenen Spiel- und Stadtraum den Blick schweifen lassen und registriert dabei die Chiffren römischer Urbanität: Kolosseum, Circus Maximus, Tempel, Aquädukte.⁶⁰ Wo anders als in Rom könnte er sich befinden?

(2) Systeminhärente Probleme: Eine simulierte Stadt?

Antike und antikisierende Chiffren und *icons* erfüllen aber nicht nur einen rein situativen Zweck, dienen also nicht nur dazu, den Spieler geistig zu verorten. Sie sind auch ein wichtiger Bestandteil der Simulation an sich und damit unerlässlich, um ein Gefühl der Immersion zu erzeugen. Rezeptionsästhetische und ludologische Theoreme besagen, dass eine wirkliche Sinnentwicklung (*meaning-making*) nur durch Interaktion, im Fall von Computerspielen also nur durch den Prozess des Spielens (Ludose) entstehen kann. Der Spieler selbst ist unabdingbarer Partner bei der Rezeption antiker Inhalte, im Computerspiel mehr noch als in anderen, traditionelleren Medien, da er sich hier aktiv in die Gestaltung der dargestellten Welt einschalten muss. Zwangsläufig findet die Rezeption dann auch auf eine intensivere Art statt als bei der rein passiven Aufnahme von (visuellen oder textuellen) Bildern und Erzählung. Hierin besteht die Eigenart und auch die spezielle Problema-

59 Vgl. Lowe (2009) 77–78.

60 Die pseudo-göttliche Perspektive ist im Übrigen wichtiger Bestandteil der meisten Strategie- und Aufbausimulationsspiele und mehr als eine rein praktische Designentscheidung: Sie verdeutlicht perspektivisch die Allmacht des Spielers. Vgl. Schwingeler (2008) 120–124, bes. 124: “God Games [...] setzen die Kontrolle des Spielers über die gesamte Diegese, über die ganze repräsentierte fiktive Welt als grundlegendes Spielprinzip ein. Dem Spieler kommt im Spiel eine allwissende, allmächtige Position zu, die sich im Blick auf die Welt im Spiel spiegelt. Aus der erhöhten Distanz mit metaphorischem göttlichen Blick sieht der allmächtige Spieler auf die Welt, die er nach seinen Wünschen manipulieren kann.”

tik von interaktiven Medien wie dem Computerspiel: Die Rezeption findet eben nicht nur über graphische oder textuelle Repräsentation statt. Dementsprechend ist es, spieltheoretisch gesprochen, auch nicht nur die *shell*, beziehungsweise die antiquarisch korrekte graphische Darstellung der Spielwelt, die von Bedeutung ist, sondern auch der *core*, die Spielmechanik und –regeln. Und gerade hier stoßen alle Städtebausimulationen, die sich mit antiker Thematik beschäftigen, schnell an ihre Grenzen.

Das Genre der Wirtschafts- und Städtebausimulationen an sich nahm seinen Ursprung von einem der größten Klassiker in der Geschichte des Videospiele: *SimCity*, entwickelt von Will Wright, vertrieben vom Publisher Maxis im Jahr 1989.⁶¹ Das Spiel ist seit dieser Zeit in vielen Iterationen immer wieder überarbeitet und graphisch angepasst worden, doch hat sich das Spielprinzip an sich nie verändert.⁶² Als Bürgermeister einer aufstrebenden, jungen Stadt lenkt man die Geschicke seiner Einwohner, legt Straßenführung und öffentlichen Personennahverkehr fest, kümmert sich um Stromversorgung, öffentliche Sicherheit, den medizinischen und schulischen Sektor, hebt und senkt Steuersätze. Bereits 1991 erschien indes als Ergänzung zum Original-*SimCity* die Erweiterung *SimCity – Ancient Cities*, die mit mäßigem Erfolg versuchte, das Spielprinzip der Stadtsimulation auf vergangene Kulturen zu übertragen, wobei aber die europäische Antike überraschenderweise ausgeblendet wurde. Stattdessen wurden rein graphische, das Spielprinzip nicht beeinflussende Veränderungen vorgenommen, die aus modernen westlichen Gebäuden altchinesische oder mittelalterliche machten. Beeinflusst von diesem Vorgänger entwickelte dann Sierra Entertainment ab 1992 die *Caesar*-Reihe. Die überwiegende Mehrzahl systeminhärenter Schwächen hat *Caesar* dann auch von seinen berühmteren Vorbildern geerbt.

SimCity entstand vor dem Hintergrund einer Ende der 1980er Jahre geführten Debatte unter Städteplanern und Regionalpolitikern Kaliforniens, die den Erfinder und Entwickler von *SimCity*, Will Wright, der in Piedmont, einem Vorort der kalifornischen Stadt Oakland lebte, entscheidend mitprägte. Vor allem die größte Metropole Kaliforniens, Los Angeles, stand vor enormen Herausforderungen: Gewalt- und Drogenkriminalität erreichten

61 Auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit *SimCity* hat mittlerweile Tradition: vgl. Friedman (1999); Lobo (2004) und (2007); Lauwaert (2007).

62 *SimCity* (später *SimCity Classic*, Maxis, 1989); *SimCity 2000* (Maxis, 1993); *SimCity 3000* (Maxis, 1999); *SimCity 4* (Maxis, 2003). Die aktuellste Version ist das nach dem Original benannte *SimCity* (Maxis), das im März 2013 erschienen ist.

einen neuen Höhepunkt, ganze Stadtteile verödeten und verwahrlosten. Gleichzeitig führte ein nur sehr rudimentär vorhandener öffentlicher Personennahverkehr zu ökologischen Problemen: Millionen von Angelinos waren auf private Kraftfahrzeuge angewiesen, um ihren Arbeitsplatz zu erreichen. Die Stadt selbst verschwand immer weiter unter einem dichten Schleier aus Abgasen, Staub und Feinpartikeln. Die öffentliche Debatte konzentrierte sich auf so genannte *middle-class concerns*, in denen man den Schlüssel zur allmählichen Genesung des Stadtwesens erkannt zu haben dachte. Niedrige Kriminalitätsraten, niedrige Steuerbelastung, weniger Umweltverschmutzung und zunehmende Entwicklung und Gentrifizierung betroffener Stadtteile sollten Lebensqualität und Zufriedenheit der Stadtbewohner verbessern.⁶³ Die Probleme und Lösungsansätze dieser Zeit finden sich in Wrights *SimCity* wieder: “The core of the *SimCity* geography, the design of the game and the discourse surrounding it, bears witness to the *Realpolitik* of the 1980s.”⁶⁴ Überhaupt orientiert sich die gesamte Spielmechanik von *SimCity* auf augenfällige Art und Weise an einer spezifisch amerikanischen Auslegung des Stadtbegriffes, der vor allem von einer Faszination von Raum geprägt ist. Es handelt sich hier um kulturelle Atavismen, “early colonial assumptions about cities”⁶⁵, die auf die Erfahrungen der ersten europäischen Siedler in der Neuen Welt zurückgehen: Im Vergleich zu den beengten und bedrückenden europäischen Metropolen dieser Zeit mussten Siedler in den nordamerikanischen Kolonien von der Dimension des vorhandenen, unbebauten und unkultivierten Landes geradezu erschlagen worden sein, und aus dieser Erfahrung heraus entwickelte sich eine ‚amerikanische‘ Stadt, die sich von der europäischen Stadt unterscheidet.⁶⁶ Auch in *SimCity* – und, in geringeren Maßen, bei *Caesar* – beginnt jedes Spiel mit einem leeren, unkultivierten Landstrich, den der Spieler gefügig zu machen sich anschickt. Der erste Schritt zu dieser Urbarmachung ist stets, bei *SimCity* wie *Caesar*, die Anlage von Straßen, die zumeist einem streng orthogonalen Raster (*grid*) folgen.⁶⁷

63 Beckett (1996); Kerstens (1997).

64 Lauwaert (2009) 79.

65 Lobo (2007) 207.

66 Rybczynski (1996) 51–83; Lobo (2007) 207: “[...] the American city is different from the European city because early planners were met with the sense of abundant open space and planned accordingly.”

67 Dies hat zum einen zwar sicherlich historische Vorbilder: Bereits in der Antike entwickelte Hippodamos von Milet einen streng orthogonalen Stadtplan. Gerade hier aber sind auch die Kommentare moderner Historiker bezeichnend, etwa Wycherley (1962)

Ein weiteres Spezifikum der amerikanischen Stadt ist die Neigung zum unbeschränkten Wachstum, welches als Motor der Entwicklung und Prosperität einer Gemeinde verstanden wird. Gerade in der kolonialen Frühzeit war Wachstum dabei ohne größere Probleme möglich: Raum bot sich genug, und gerade die Ausrichtung an einem linearen Raster ermöglichte einen vergleichsweise unproblematischen Wachstumsprozess.⁶⁸ Das Resultat dieser Eigenarten wurde im ausgehenden 20. Jahrhundert ersichtlich, nämlich die fast schon typisch amerikanische Stadtform des (*urban*) *sprawl*, gekennzeichnet durch die rücksichts- und grenzenlose Ausdehnung einer Großstadt durch immer neue Vororte und Eingemeindungen.⁶⁹ Entscheidende Charakteristiken des *sprawl* sind dabei allen voran die strenge Unterteilung des Stadtgebietes in residenzielle, kommerzielle und industrielle Zonen (*zoning*), die räumlich und ideell voneinander getrennt sind und zu einer starken Differenzierung des Stadtlebens führen: Die Bereiche, in denen Einwohner leben, einkaufen und arbeiten, sind voneinander abgeschottet. Die Distanzen zwischen den Zonen sind häufig sehr groß, die Einwohnerzahl gemessen an der Landfläche dagegen sehr niedrig (*low-density zoning*), sodass die

35, der etwas später von einer “mass-production of new Hellenistic cities in Asia” unter Alexander dem Großen und seinen Nachfolgern redet, oder aber Green (1990) 160, der diese hellenistischen Neugründungen explizit mit dem repetitiven Muster amerikanischer Städte vergleicht, “their axial-grid plans as monotonously repetitive as those of the American Midwest.” Auch bei der Besiedelung des nordamerikanischen Gebietes ging man nach solchen Prinzipien vor: vgl. Lobo (2004): “To the extent that planning happened, it was done in a way that provided the possibility of expansion, often through a grid that could grow proportionately with the population. In addition, gridded lots were easier to build on, divide up, and sell.” Daneben gibt es aber auch streng pragmatische Gründe für die Übernahme eines orthogonalen Rasters in *SimCity* und *Caesar*: Computerspiele waren (und sind) an die graphische Leistungsfähigkeit der Hardware gebunden. Dies heißt unter anderem auch, dass eine visuelle Darstellung nur mit Hilfe von Raster- bzw. Pixelgraphik möglich ist (ein Pixel ist ein Bildpunkt in einem orthogonalen Bildraster). Da komplexere Graphiken erst mit steigender Pixelzahl der Bildschirme möglich wurden, war es gerade in der Frühzeit der Computerspiele (*SimCity Classic* erschien 1989) einfacher, sich mit orthogonalen Bildelementen zu begnügen. In den jüngsten Versionen der meisten Spiele, also etwa *Caesar IV* oder *SimCity 4* ist der Spieler nicht länger auf orthogonale Straßenzüge beschränkt, sondern kann gegebenenfalls auch diagonale Straßen anlegen, was den Spielfluss nicht unwesentlich verändert.

68 Lauwaert (2007) 197.

69 Dieses Phänomen ist freilich auch Europa nicht fremd, vor allem in Großstädten wie etwa Paris und London. In Deutschland ist es als „Zersiedelung“ bekannt. Zum amerikanischen *sprawl* vgl. Bruegmann (2005).

Verkehrssituation angespannt ist und auf Grund langer Pendelstrecken fast täglich ein Verkehrsinfarkt droht. Darüber hinaus kann es auch zu einer starken sozialen Segregation kommen, sehr grob formuliert zwischen arm und kriminell und reich und friedlich.

Dieses spezifisch amerikanische Verständnis der Stadtwelt findet sich in *SimCity* wieder. Die entscheidende Inspiration, die letztlich zur Entwicklung des fertigen Spieles führen sollte, zog Will Wright indes aus der Arbeit eines Professors am Massachusetts Institute of Technology: Jay Forresters 1969 erschienene Schrift *Urban Dynamics* eröffnete Wright schließlich den Weg zur immersiven Städte*simulation*.⁷⁰ Anhand eines Computermodells versuchte Forrester neue Zugänge zu städteplanerischen Problemen zu finden und wissenschaftlich abzusichern. Kernpunkt seiner Modelle war die Vorstellung, dass sich Umwelteinflüsse aller Art (also etwa auch Besteuerung, geographische Lage, allgemeines Stadtdesign, Zugang zu Bildungseinrichtungen und öffentliche Sicherheit) quantifizieren, abstrahieren und simulieren und damit für eine wissenschaftliche Auswertung brauchbar machen lassen. Durch den Akt der Simulation anhand eines Computermodells sollten Vorhersagen und Empfehlungen für die weitere Entwicklungen gemacht werden können. Einzelne Eingriffe in die Organisation der Stadt bzw. des Modells manifestieren sich in so genannten *feedback loops* zwischen Benutzer und Modell und können so – in der Theorie – sofort in ihrer Wirkung beurteilt werden.⁷¹ Dieses mathematische Modell adaptierte Wright nun für *SimCity*.⁷² Somit waren alle wesentlichen Bestandteile des *SimCity*'schen Stadtbegriffs vorhanden: Kalifornische Realpolitik wurde zusammen mit den Eigenschaften des urbanen *sprawl* in Forresters modifiziertes und um eine graphische Komponente erweitertes Modell eingespeist. Das Resultat war eine Simula-

70 Forrester (1969).

71 Vgl. Friedman (1999): “[...] the feedback loop between user and computer is what is most distinctive about human-computer interaction.”

72 Siehe das Interview mit Wright in Donovan (2011): “I came across the work of Jay Forrester, who was kind of the father of system dynamics [...] [e]xcept in his simulation, there was no map; it was just numbers. It was like population level, number of jobs – it was kind of a spreadsheet model. So I took his approach to it, and then applied a lot of the cellular automata stuff that I had learned earlier, and get these emergent dynamics that he wasn’t getting in his model.” Vgl. auch Friedman (1999): “[*SimCity*] rests on the empiricist, technophilic fantasy that the complex dynamics of city development can be abstracted, quantified, simulated, and micromanaged.”

tion in Spielform, die stadtplanerische Überlegungen des späten 20. Jahrhunderts widerspiegelt und sie zum operativen Konzept erhebt:

“To play the game successfully, cities have to grow, and high property value is a key factor in this growth. Keeping property value high is achieved by proximity to the city center (the city center is defined by attractions like a zoo or a club), the size of the city (bigger is better), and proximity to trees, water, a park, or a hillside. Pollution has a bad effect on property value. Property value has a direct influence on criminal rates: high property value means less crime and low property value, more crime.”⁷³

Diese grundlegenden Spielparadigmen sind sowohl politisch als auch aus Sicht heutiger Stadtplaner angreifbar: Vielleicht allzu optimistisch wird hier einer der Kernsätze des Reagan’schen Amerika aufgegriffen, dass niedrige Steuern wirtschaftliches Wachstum nahezu automatisch hervorbringen. Gleichzeitig könnten einzelne Punkte der Spielmechanik einem eher ökologisch orientierten Parteiprogramm entnommen worden sein: Atomkraftwerke habe negative Auswirkungen auf Grundstückswerte, Wind- und Wasserkraftwerke nicht; Straßen und Highways schmälern Grundstückspreise, Zugstrecken, Busstationen und Bahnhöfe dagegen nicht. Obwohl diese grundlegenden Regeln der Spielmechanik – die übrigens nicht umgangen werden können – ihre Ursprünge in und Bezüge zu realpolitischen Themen und Wirtschaftskonzepten haben, bleiben einige Aspekte zumindest diskutabel.

(3) Urbs Romana?

Schwererwiegend wirkt sich die Entstehungsgeschichte von *SimCity* dagegen auf daran angelehnte Spielserien wie *Caesar* aus, die sich eben nicht der Simulation und Darstellung einer modernen, sondern einer antiken Stadt verschrieben haben. Dennoch finden sich auch hier bei genauerem Hinsehen viele der Einflüsse wieder, die auch schon Will Wright geprägt haben. Der spielmechanische *core* von *Caesar* orientiert sich ebenso an den Prinzipien forrester’scher *urban dynamics* oder besser gesagt an Will Wrights Adaption derselben. Will der Spieler als Statthalter erfolgreich sein, muss er äußerst strenge Kriterien erfüllen, der Erfolg wird primär daran gemessen, ob die Verteilung von ‚Gütern‘ – seien dies nun echte Waren (Möbel, Besteck o.ä.)

73 Lauwaert (2007) 199. Vgl. auch Dargahi/Bremer (1996).

oder immaterielle Güter (z.B. Zufriedenheit, Bildung, Sicherheit oder Steuerbelastung) – einem vorkalkulierten Computermodell entspricht, welches das Funktionieren einer (antiken) Stadt simulieren soll. In *Caesar* sind es genau vier Kategorien, die der Spieler bedienen muss, vier Wertungen, in die alle genannten Faktoren einfließen. Der Wert „Kultur“ lässt sich durch medizinische Versorgung, Religion, Bildung und Unterhaltung steigern; „Sicherheit“ lässt sich durch militärische Befestigungen, eine Garnison und ausreichend „Ingenieurbüros“ und „Präfektenwachen“ erreichen. „Ansehen“ erhält der Statthalter, wenn er ab und an Geschenke an den Kaiser schickt und zudem die in unregelmäßigen Abständen erforderten Sachforderungen der römischen Zentrale zügig bedient.⁷⁴ „Wohlstand“ benötigt vor allem einen ausgeglichenen städtischen Finanzhaushalt, daneben aber auch eine wohlhabende Stadtbevölkerung.⁷⁵

Die Simulations- und Evaluationsprozesse, die über die Wertungen entscheiden, finden dabei ständig im Hintergrund statt. Um aber einen *feedback loop* zwischen Spieler und Spiel herzustellen, lässt er sich auch auf zweierlei Arten visualisieren. Zum einen kann der Spieler in recht detaillierten Untermenüs auf ‚Berater‘ zurückgreifen, etwa im Bereich der Stadtfinanzen ([Abb. 4](#)):

„Besuchen Sie den Finanzberater, der Ihnen einen Überblick über alle Einnahmen und Maßnahmen sowohl für das vergangene als auch für das laufende Jahr bis dato präsentiert. Der Finanzberater setzt auch Ihre Befehle um, wenn die Sätze für Grundsteuer oder Verbrauchssteuer geändert werden sollen.“⁷⁶

Zu jedem großen Verantwortungsbereich des Statthalters gibt es einen solchen ‚Berater‘, sei es nun für die Ausrichtung von Festen, die Verwaltung des statthalterischen Privatbesitzes, für die militärische Verteidigung, für Unterhaltung, Religion oder Bildung. Hier kann der Spieler gezielt auf der Mikroebene in Einzelaspekte der Verwaltung eingreifen, etwa indem er öffentliche Spiele ausrichtet, der Stadtkasse Gelder aus dem Privatvermögen

74 Solche ‚Missionen‘ folgen immer dem gleichen Muster, etwa: „Caesar fordert von Ihnen 50 Marmorblöcke zum Bau eines Tempels in Rom.“ Diese Aufträge müssen dann innerhalb gewisser zeitlicher Fristen erledigt werden, will man sich nicht den Unmut des Kaisers zuziehen.

75 Vgl. dazu auch das offizielle Handbuch (im Folgenden nur ‚Handbuch‘) zum Spiel *Caesar IV*, Sierra Entertainment 2006, 10.

76 Handbuch 28.

spendet oder auch das Gehalt der Bewohner nach sozialen Klassen gestaffelt bestimmt. So ist der Spieler zu jedem Zeitpunkt genauestens informiert und hat Eingriffsmöglichkeiten in das Stadtleben, von denen sein antikes Gegenpart nur hätte träumen können. Wie Stefan Baur bereits 1999 festgestellt hat, ist nicht nur eine solche Informationsflut ahistorisch – auch das zuverlässige und reibungslose Funktionieren etwa der Steuereintreibung („sie erfolgt automatisch und ohne Zeitverzug“) wirkt „seltsam deplatziert“, hält man sich die historisch belegbare Situation vor Augen.⁷⁷

Zum anderen sind entscheidende Werte in der Spielgraphik selbst präsent: Ob zum Beispiel eine Therme mit Wasser versorgt wird, erkennt man auf den ersten Blick an sprudelnden Fontänen (Abb. 5). Auch andere Bereiche sind auf diese Art visuell erfassbar: Arbeitslose Römer lungern auf dem Forum herum (Abb. 6), Lagerhallen und Getreidesilos füllen sich mit Waren, am ewigen Kreislauf der landwirtschaftlich genutzten Felder lassen sich grob die Jahres- und Erntezeiten ablesen,⁷⁸ während Rennwagen im Circus ihre Runden drehen.⁷⁹ Das Wohlstandsniveau der Einwohner findet sich ebenfalls graphisch repräsentiert – und zwar am Aussehen der verschiedenen Unterkünfte: Jeder virtuelle Einwohner (*Sim*) hat, ähnlich wie bei *SimCity*, eine Reihe von fest abgesteckten Bedürfnissen. Dazu gehören Zugang zu Grundnahrungsmitteln, zu Hausrat und Luxuswaren, zu Unterhaltung, sanitären und medizinischen Einrichtungen, organisierter Religion, Bildungsanstalten und öffentlicher Sicherheit. Wenn diese Bedürfnisse, deren Quantität

77 Baur (1999) 87–88. Die Stelle bezieht sich zwar auf ein anderes Spiel, nämlich *Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt* (Sunflowers Interactive Entertainment, 1998), ist aber übertragbar.

78 Ansonsten spielt Wetter jedoch bei *Caesar* nur eine untergeordnete Rolle: Zwar werden meteorologische Verhältnisse in Gestalt von Regen oder Schnee ebenso dargestellt wie etwa die Abfolge von Tages- und Nachtzeiten, alleine spielerisch ändert sich dadurch nichts. Alle anstehenden Arbeiten finden auch nachts unter Fackelschein statt und selbst die heftigsten Regengüsse führen im schlimmsten Fall nur zu einer großen Pfütze in den Wettkampfstätten und nicht etwa zu Missernten oder Ähnlichem. Technisch wären solche Eventualitäten ohne weiteres in den Spielverlauf einzubauen gewesen, wie ja auch daran deutlich wird, dass sich etwa die Göttin Ceres durch mangelnde religiöse Aufmerksamkeit durchaus zu Strafen in Gestalt von Missernten hinreißen lässt.

79 Der Gebäudetyp „Forum“ verfügt neben den ein stereotypes römisches Stadtbild evozierenden Obeliskten, Tempeln, Triumphbögen und geflügelten Viktorien zudem auch über vier Fahnenstangen: An der Höhe der dort aufgehängten Fahnen kann der Spieler den aktuellen Punktestand in jeder der vier spielrelevanten Wertungskategorien ablesen. Ebenso besteht die Möglichkeit, sich anhand spezieller kartographischer *overlays* der Stadtkarte die verschiedenen Problembereiche anzeigen zu lassen.

und Qualität dem computergenerierten Modell folgt, befriedigt sind, ‚entwickelt‘ sich die Stadt auch graphisch weiter: Aus kleinen *insulae* werden große Wohnblöcke, aus ritterlichen Behausungen werden *domus* (Abb. 7) und aus Patriziervillen regelrechte Stadtpaläste. Kommen negative Faktoren hinzu – hohes Steueraufkommen, Kriminalität, mangelnde Versorgung mit materiellen und immateriellen Gütern – fallen die Unterkünfte wieder auf einen niedrigeren Entwicklungsstandard zurück, die Bewohner verlassen die Stadt, der Stadtteil verödet. So ist auch das Stadtbild selbst einem kontinuierlichen, im Prinzip positiv konnotierten Wandel ausgesetzt.

Zu den Bereichen des städtischen Lebens, die vornehmlich negative *feedbacks* auslösen, gehört übrigens auch das Handwerk, mithin der ‚industrielle‘ Sektor: Zwar gibt es natürlich nicht wie bei *SimCity* Chemiefabriken oder Kohlekraftwerke, dafür aber Gerber und Walker (zusammengefasst als ‚Kleiderfabrik‘), Waffen-, Rüstungs- und Werkzeugschmieden und andere Gebäude. Jedes der Rohstoffförderung und/oder Produktion dienende Gebäude hat einen negativen Einfluss auf die Zufriedenheit der umliegenden Bewohner. Ausgeglichen werden kann dies etwa durch Gebäude des Unterhaltungssektors oder aber auch durch öffentliche Parks, Büsten und Statuen. Die Summe all dieser *feedbacks* entscheidet über den ‚Wert‘ einer Region, analog zu den modernen *property values* in *SimCity*, worin sich Zufriedenheit seiner Bewohner und Effekte der Nachbarschaft subsumieren. Übersteigt dieser ‚Wert‘ eine vom Spiel vorgegebene Grenze, entwickelt sich der Stadtteil weiter; unterschreitet er sie, verwaht er.

Dies führt zu einem interessanten Verhaltensmuster: Obwohl dies in der Spielmechanik nicht in dem gleichen Maße verankert ist wie bei *SimCity*, findet doch auch bei *Caesar* ab einem gewissen Erfahrungsgrad des Spielers eine Art *zoning* statt: Recht schnell stellt sich nämlich heraus, dass es auch in dieser imaginierten Antike meist am vorteilhaftesten ist, alle Produktionsstätten an den Stadtrand, in Industriezonen *avant la lettre* zu verschieben, um ihre negativen Auswirkungen auf die unmittelbare Nachbarschaft zu beschränken. So können regelrechte Armuts- und Arbeiterviertel entstehen, die sich durch eine Ballung von – modern gesprochen – Industrie und billigen Arbeitskräften auszeichnen, während gleichzeitig, meist am anderen Ende der Stadt, Prunkviertel entstehen, in denen Patriziervillen mit der öffentlichen Monumentalarchitektur konkurrieren. Historisch ist dies nur bedingt. Zwar kannte natürlich auch die Antike schon Nobelviertel wie etwa den Palatin in republikanischer Zeit, und wir wissen auch, dass als besonders störend emp-

fundene Berufe aus dem Stadtzentrum verbannt wurden.⁸⁰ Doch die merkwürdigen Blüten, die eine streng rationale und rein technisch-pragmatisch orientierte Anwendung der spielinhärenten Regeln mitunter treibt, verdeutlichen die abstrahierte Natur der Simulation ([Abb. 8–9](#)). Bei *SimCity* und *Caesar* findet sich ein Verständnis der Stadt als Maschine in Reinform, im stadtplanerischen Sprachgebrauch eine “practical city [...] imagined as a kind of machine, chiefly a machine for commerce. Such cities are pragmatic and functional; they grow according to material needs.”⁸¹ Alle Elemente urbanen Zusammenlebens werden als ‚Güter‘ oder ‚Ressourcen‘ zusammengefasst, die der Spieler möglichst effizient und ausgeglichen denjenigen Bevölkerungsteilen zukommen lassen muss, die ihrer bedürfen. Eine solche Sichtweise ist nicht nur zutiefst modern – keinesfalls antik –, sondern hat auch Folgen für Spiel und Spieler, indem sie gerade dem erfahrenen, engagierten Spieler Lösungswege aufweist, die ihn weit von einer historischen Realität entfernen. Ein rationaler, strukturierter Aufbau der Stadt im Spiel hat für den Spieler nämlich große Vorteile: Sie ist schnell zu erbauen, bei Bedarf einfach zu erweitern und gut zu überblicken. Änderungen an der Struktur können aufgrund der geographischen Ballung schnell vorgenommen werden, die Auswirkungen werden fast unmittelbar ersichtlich. Die *Caesar* implizit zugrunde liegende Stadtidee – nicht die historisch rekonstruierbare urbane Realität – ist für den Spieler somit maßgebend:

“[it] favors segregated zoning over mixed use – which [...] allows the player to more easily visually analyze their creation – and stresses homogenous, class-segregated neighborhoods.”⁸²

Damit lässt sich zwar keine Simulation – oder auch nur Approximation – einer wirklich antiken Stadt schaffen, aber das Spiel lässt sich leicht gewinnen, zumal ein einmal erdachter Masterplan sich auf jedes Szenario anwenden lässt. Die perfekte Maschinenstadt gedeiht in Nordafrika ebenso wie in Gallien.

80 Allen voran natürlich Gerber und Walker: Dig. 8,5,8,5 (Ulp. 17 ad ed.) und 8,5,17,2 (Alfenus dig. 2), sowie Mart. 6,93; Iuv. 14,203 und Sen. epist. 104,6. Vgl. Robinson (1992) 38–42.

81 Rybczynski (1995) 42–44.

82 Lobo (2007) 207.

V. Schluss und Ausblick

Die Folgen, die sich hieraus für die Vermittlung vermeintlich antiker Aspekte ergeben, liegen auf der Hand: Die spielerische Effizienz zutiefst ahistorischer Vorgehensweisen führt zu einer Rezeption ‚falscher‘ Inhalte, und zwar gerade bei den erfahrensten und engagiertesten Spielern. Geschuldet ist dies dem, was Aarseth die „hermeneutic feed-back loops of play and non-play“⁸³ nennt. Charakteristisch für das Spiel (*ludus*)⁸⁴ ist die Tatsache, dass Inhalte tiefer und intensiver rezipiert werden, ja: rezipiert werden müssen. Ohne die Regeln zu verstehen, ist kein Spiel möglich, mit besserem und tieferem Verständnis der Regeln steigen dagegen die Erfolgsaussichten. Dies setzt ein analytisches Vorgehen voraus, das zu einer kognitiv ungleich intensiveren Vertiefung führt als die ‚bloße‘ Rezeption durch Lesen (etwa historischer Romane) oder Sehen (etwa von Spielfilmen oder TV-Serien mit historischen Inhalten).⁸⁵ Mit Aarseth gesprochen erreicht der Spieler damit die letzte und intensivste Stufe des Spiels (*ludus*), das *innovative play*: Die Ergebnisse des eigenen analytischen Denkens müssen angewendet werden und erfahren durch das Simulationsmodell unmittelbar Bestätigung oder Widerlegung.⁸⁶ Gerade der praktische Einsatz, *trial and error* des Städteplanens und Städtebaus, ist es, was den Reiz von Spielen wie *Caesar* ausmacht.

Durch die tiefgehenden Auseinandersetzungen mit Spielinhalten und der im Spiel gezeigten, vermeintlichen Realität wird ein verzerrtes Antikebild, wie es *Caesar* ohne Zweifel präsentiert, sehr tief im Bewusstsein verankert. *Caesar* ist ebenso wenig wie *SimCity* die Simulation einer wirklichen Stadt, sondern die Simulation dessen, was die Entwickler unter dem Stadtbegriff verstanden. Das merkantilistisch-kapitalistisch-neoliberal geprägte Wirt-

83 Aarseth (2003) 5.

84 Unter ‚Spiel‘ wird hier, angelehnt an die erstmals von Roger Callois in Abgrenzung zu Huizinga postulierte Differenz zwischen freiem, spontanem und unregelmäßigem Spiel (*paidia, play*) und dem regeldefiniertem, diszipliniertem Spiel (*ludus, game*), der *ludus* verstanden, also das Spielen nach einem vorher festgelegten, unabänderlichem Regelwerk. Vgl. Callois (1982) 36ff. sowie Huizinga (2006) bes. 22.

85 Aarseth (2003) 5: “While the interpretation of a literary or filmatic work will require certain analytical skills, the game requires analysis practiced as performance, with direct feedback from the system. This is a dynamic, real-time hermeneutics that lacks a corresponding structure in film or literature.”

86 Aarseth (2003) 6: “The seventh stratum, innovative play, is seen when player invent totally new strategies and play the game not to win, but to achieve a goal by means that are not previously recognized as such by other players.”

schaftsverständnis, das der simulierten Stadt dabei zugrunde liegt, prägt sich dem Spieler mit den ersten Erfolgserlebnissen als logisch und funktionierend ein. Unbeachtet bleiben dabei nicht nur wichtige und feine Nuancen, sondern zum Teil ganze Kerninhalte antiken wirtschaftlichen und zivilen Zusammenlebens: Zum einen sind wichtige Grundpfeiler der antiken Wirtschaft im Spiel einfach nicht vertreten, obwohl es sowohl technisch als auch vom Simulationsunterbau her einfach möglich gewesen wäre. Am augenfälligsten ist das komplette Fehlen der Sklaverei, die aus der antiken Gesellschaft nicht wegzudenken ist. Sie wäre leicht einzufügen gewesen, war doch auch in der Antike die Sicht des Sklaven als ‚Ressource‘ nicht unbekannt. Lediglich einen weiteren Gebäudetypus, den ‚Sklavenmarkt‘ hätte man neben die bereits vorhandenen Markttypen stellen müssen, zur Versorgung der Haushalte, der öffentlichen Einrichtungen und, nicht zuletzt, der Arenen und der (ebenfalls nicht vorhandenen) Bordelle. Da das Spiel zudem auch über einen rudimentären militärischen Aspekt verfügt, bei dem der gelegentliche ‚Barbarensturm‘ abgewehrt werden muss, wäre es hier ein leichtes gewesen, Kriegsgefangene direkt als ‚Ressource‘ zum ‚Sklavenmarkt‘ zu führen. Dass man diesen Aspekt nicht berücksichtigt hat, mag man auf vielerlei Gründe zurückführen: Sicherlich hatte man hier auf Altersfreigaben, Zielpublikum und Zeitgeschmack Rücksicht zu nehmen, vielleicht auch auf das gerade in den Vereinigten Staaten immer noch tabuisierte, mit vielen Problemen behaftete und immer noch unangenehm junge Thema der eigenen Vergangenheit als Sklavenhalter-Nation. Am Ende wird man in der fehlenden Thematisierung dieses Aspekts wohl die bewusste Entscheidung von Entwicklern und Vertreibern zu sehen haben, möglichst jeder Kontroverse aus dem Weg zu gehen, um damit die Vermarktung des Spieles, welches sich nicht zuletzt an ein jüngeres Publikum richtete, nicht zu beeinträchtigen.

Daneben ist aber auch festzuhalten, dass in einer inhaltlich wie konzeptuell derart modern gedachten und ‚simulierten‘ Stadt, wie sie die Entwickler des Spieles unter einem antikoiden Überbau hier errichtet haben, Sklaven und Sklaverei schlicht keinen Platz mehr hatten. Eine Folge dieser bewussten Entscheidung, die Sklaverei als eminent wichtigen Teil der antiken Wirtschaft nicht zu berücksichtigen ist weiterhin, dass ein grundlegend ‚falsches‘ Bild der römischen Gesellschaft vermittelt wird. Anstelle der Spezifika römischer Urbanität wird dem Spieler eine Vorstellung von Gesellschaftsaufbau und städtischem Zusammenleben präsentiert, die mehr an die Industrielöcher des 19. Jahrhunderts als an römisches Stadtleben erinnert; anstelle der subtil differenzierten und hierarchisierten linearen Ordnung der römi-

schen Gesellschaft entwirft sich vor den Augen des Spielers quasi selbst eine geradezu brachiale Aufteilung in starre Gesellschaftsklassen von ‚Arbeitern‘ (‚Plebejer‘), ‚Bourgeoisie‘ (‚Ritter‘) und ‚Adel‘ (‚Patrizier‘), die der historischen Wirklichkeit nicht gerecht wird, auch weil sie eben die tragende Rolle der Sklavenhaltung vernachlässigt.

Dass eine andere Vorgehensweise durchaus denkbar wäre, zeigt der Vergleich mit dem Konkurrenztitel *Grand Ages: Rome* (Kalypso Media, 2009). Singulär für das Genre antiker Stadtsimulationen ist die hier zumindest teilweise umgesetzte Integration der Sklavenwirtschaft in das Spiel. „Sklavenmärkte“, die in der Nähe von Produktionsstätten errichtet werden, liefern Arbeitskräfte für diese Produktionsstätte und befreien so die ‚Plebejer‘ von dieser Tätigkeit. Dabei folgt *Grand Ages: Rome* aber einer anderen Form der Wirtschaftssimulation: Waren werden hier nicht wie bei *Caesar* für den Spieler sichtbar hergestellt, gelagert und weiterverkauft. Vielmehr hat jedes Gebäude einen bestimmten Wirkungsradius, innerhalb dessen sich positive und negative Einflüsse bemerkbar machen. Ein „Sklavenmarkt“ beliefert somit alle Gebäude innerhalb eines gewissen Radius mit Sklaven, die aber im Einzelnen nicht dargestellt sind und deren Verteilung vom Spieler nicht reguliert werden muss. Dieses Prinzip wurde bei *Grand Ages: Rome* zum Kern der gesamten Spielökonomik gemacht, die sich dadurch wesentlich von den Vorgaben der *Caesar*-Reihe unterscheidet und somit zumindest in diesem Bereich einen differenzierteren Blick auf die römische Gesellschaftsstruktur bietet.

Ähnliches lässt sich im Grunde allerdings bei jeder Stadtsimulation finden, dort aber meist nur in der Form abstrakter Güter wie ‚Sicherheit‘ oder infrastruktureller Versorgung, etwa mit Wasser; eine Präfektenwache deckt zum Beispiel, analog zu modernen Polizeistationen in *SimCity*, einen bestimmten, x mal x Bildschirmpixel umfassenden Raum mit ‚Sicherheit‘ ab. Auch in dem bisher noch nicht angesprochenen Bereich der städtischen Religion geht *Caesar* diesen Weg. Insgesamt fünf Gottheiten (Jupiter, Mars, Merkur, Ceres und Bacchus) buhlen hier um die Aufmerksamkeit des Spielers, der mit dem Bau entsprechender Schreine und Tempel nicht nur ein weiteres Bedürfnis der Bevölkerung stillt, sondern sich zudem auch handfeste Boni für die Stadt selbst erwirbt: Ein besonders prachtvoller Ceres-Tempel beschert reichere Ernten, ein Mars-Tempel militärische Vorteile. Die Nachteile, die dem Spieler aus einer Vernachlässigung der religiösen Empfindungen nicht nur der Siedler, sondern auch der Götter selbst entstehen, sind leicht vorzustellen und, was Erstere angeht, noch recht harmlos –

Siedler verlassen die Stadt, wenn nicht genügend religiöse Einrichtungen vorhanden sind. Der Höchste und Beste registriert seine Verärgerung dagegen auch mit gelegentlichen Blitzschlägen im Forum, die zuweilen ganze Stadtstriche in Schutt und Asche legen. Bei besonders herausragender *pietas* des Statthalters und der Bevölkerung zeigt sich Jupiter Tonans allerdings bisweilen auch gnädig: Anstatt des Forums zerschmettert er dann Verbrecher und Arbeitslose. Diese Vorstellung mag uns kindlich – oder besser: kindisch – naiv erscheinen, und in der Tat müssen eine ganze Reihe solcher Aspekte bei *Caesar* aus althistorischer Perspektive bedenklich wirken – zumindest darin unterscheiden sich Computerspiele nicht wesentlich von Spielfilmen. Das in allen Stadtsimulationen wiedergegebene Bild einer antiken Stadt ist zweifelsohne verzerrt und überträgt moderne Vorstellungen, Annahmen und Haltungen auf eine Welt, die sich von der unsrigen radikal unterscheidet. Gleiches gilt allerdings auch für anerkannte Klassiker der Filmgeschichte, deren Bedeutung für die Entwicklung des modernen, massenhaft rezipierten Antikebildes nicht mehr in Frage gestellt wird, von *Ben Hur* bis hin zu *Gladiator*.

Einige Unterschiede müssen freilich betont werden: Die singuläre Eigenschaft von Computerspielen ist die notwendige und intensive Partizipation des Spielers, der sich über das Spiel nicht nur mit vermeintlich antiken Inhalten beschäftigen, sondern darüber hinaus auch Entscheidungs- und Handlungsstrategien entwickeln muss. Dies gelingt nur mit einem Mindestmaß an Empathie für die im Spiel gespiegelte vermeintlich antike Welt. Gleichzeitig ist diese gespielte ‚Antike‘ jedoch ein äußerst zweischneidiges Schwert: Die Immersion und Freiheit, die der Spieler genießt, basiert auf einem Antikebild, das sich ungleich mehr Freiheiten und ‚Ausrutscher‘ leistet als andere Massenmedien. Fantastische Elemente wie Untote oder Flammenwerferwaffen in *Spartan: Total Warrior* sind dabei nur die extremsten Beispiele. Gerade Kriegs- und Strategiespiele weisen eine inhärente Kontrafaktizität auf, erlauben sie es doch dem Spieler – müssen es ihm erlauben! –, in den Fluss der Ereignisse und damit den gesamten historischen Ablauf einzugreifen.⁸⁷ In Anbetracht der beträchtlich erweiterten Freiheit des Spielers und der Entwickler, der immer weiter steigenden Absatzzahlen und zunehmen-

87 Zur kontrafaktischen Geschichte vgl. etwa den einleitenden Satz von Schut (2007) 213: “History textbooks claim that Julius Caesar conquered Gaul in a series of campaigns stretching from 58 B.C. to 51 B.C. But when I did it, I used my general Quintus the Mighty, and I captured Alesia by 240 B.C.”

Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel

den Verbreitung von Computerspielen in einer Generation von *digital natives*, aber auch im Bewusstsein der Möglichkeiten, die die digitale, immersive und partizipative Darstellung von Geschichte in diesem Medium für die Vermittlung antiker Inhalte bietet, bleibt festzuhalten, dass ‚Spiel‘ (*ludus/paidia, play*) bzw. der Gegensatz von *play* und *non-play* eine analytisch wie affektiv fundamental andersartige Antikerezeption ermöglicht und eine gleichermaßen andersartige wissenschaftliche Beschäftigung erfordert als ‚traditionelle‘ Medien. Ebenso wie sich die Bildende und Darstellende Kunst, der Spielfilm und Fernsehserien sich mit der Zeit als Medien der Rezeption erst etablieren mussten, braucht es auch bei Computerspielen den Mut, in eine neue, fremde Welt spielend einzudringen.⁸⁸

88 So auch Lowe (2009) 87: “For classicists, video games should loom large in the bewilderingly creative present and future of classical culture as mass entertainment.”

Christian Rollinger

Bibliographie

- Aarseth (1997). – Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore, MD 1997).
- (1999). – Espen J. Aarseth, Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art, in: Marie-Laure Ryan (ed.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (Indianapolis, IN 1999) 31–41.
- (2003). – Espen J. Aarseth, Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis, *Proceedings of DAC 2003*, Melbourne. (<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>)
- (2004). – Espen J. Aarseth, Genre Trouble, *Electronic Book Review* 2004. (<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>)
- Agnew (2004). – Vanessa Agnew, Introduction: What is Reenactment?, *Criticism* 46/3 (2004) 327–340.
- (2007). – Vanessa Agnew, History's Affective Turn: Historical Reenactment and its Work in the Present, *Rethinking History* 11/3 (2007) 299–312.
- Athanasiou et al. (2008). – Athena Athanasiou/Pothiti Hantzaroula/Kostas Yannakopoulos, Towards a New Epistemology: The “Affective Turn”, *Historiein* 8 (2008) 5–16.
- Baur (1999). – Stefan Baur, Historie in Computerspielen: „Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt“, *Werkstatt Geschichte* 23 (1999) 83–91.
- Beckett (1996). – Andy Beckett, Revenge of the Town Planners, *The London Independent*, January 22, 1996. (<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/revenge-of-the-town-planners-1569114.html>)
- Benjamin (1989 [1936]). – Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite, erweiterte deutsche Fassung, 1936, in: Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften Band VII, Werkausgabe Band 1*, herausgegeben von Rolf Tiedemann und Herrmann Schwepenhäuser (Frankfurt am Main 1989) 350–384.
- Bevc (2008). – Tobias Bevc, Gesellschaft und Geschichte in Computerspielen, *Einsichten und Perspektiven* 1 (2008). (http://192.68.214.70/blz/eup/01_08/4.asp)
- BIU (2011). – Gamer in Deutschland 2011. Eine Studie des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) auf Basis einer Befragung von 25.000 Deutschen durch die GfK (Berlin 2011).

- (http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/BIU_Profilstudie_Gamer_in_Deutschland_2011.pdf).
- Bruegmann (2005). – Robert Bruegmann, *Sprawl: A Compact History* (Chicago 2005).
- Callois (1982). – Roger Callois, *Die Spiele und die Menschen. Maskee und Rausch* (Frankfurt am Main 1982).
- Christesen/Machado (2010). – Paul Christesen/Dominic Machado, Video Games and Classical Antiquity, *CW* 104/1 (2010) 107–110.
- Coleman (2004). – Kathleen M. Coleman, The Pedant Goes to Hollywood: The Role of the Academic Consultant, in: Martin Winkler (ed.), *Gladiator. Film and History* (Malden, MA/Oxford 2004) 45–52.
- Consalvo/Dutton (2006). – Mia Consalvo/Nathan Dutton, Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games, *Game Studies* 6 (2006).
(http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)
- Dargahi/Bremer (1996). – Nick Dargahi/Michael Bremer, *Spelen met SimCity 2000: Macht, Politiek en Strategie* (Schoonhoven 1996).
- Donovan (2011). – Tristan Donovan, *The Replay Interviews: Will Wright*, 2011.
(http://www.gamasutra.com/view/feature/134754/the_replay_interviews_will_wright.php?page=1)
- Forrester (1969). – Jay W. Forrester, *Urban Dynamics* (Cambridge, MA 1969).
- Frasca (2003a). – Gonzalo Frasca, Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, in: Mark J.P. Wolf/Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader* (New York/London 2003) 221–237.
- (2003b). – Gonzalo Frasca, Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that never Took Place, in: Marinka Copier/Joost Raessens (eds.), *Level up: Digital Games Research Conference, 4–6 November 2003, Utrecht University* (Utrecht 2003) 92–100.
- Friedman (1999). – Ted Friedman, The Semiotics of *SimCity*, *First Monday* 4 (1999).
(<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/660/575>)
- Fritz/Fehr (2003). – Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr (Hrsgg.), *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten* (Bonn 2003) 10–24.
- Gardner (2007). – Andrew Gardner, The Past as Playground: The Ancient World in Video Game Representation, in: Timothy Clack/Marcus Britain (eds.), *Archaeology and the Media* (Walnut Creek, CA 2007) 255–272.

- (2012). – Andrew Gardner, Strategy Games and Engagement Strategies, in: Chiara Bonacchi (ed.), *Archaeology and Digital Communication. Towards Strategies of Public Engagement* (London 2012) 38–49.
- Ghita/Andrikopoulos (2009). – Cristian Emilian Ghita/Giorgos Andrikopoulos, Total War and Total Realism: A Battle for Antiquity in Computer Game History, in: Lowe/Shahabudin (2009) 109–127.
- Green (1990). – Peter Green, *Alexander to Actium. The Historical Evolution of the Hellenistic Age* (Berkeley, CA/London 1990).
- Grosch (2002). – Waldemar Grosch, *Computerspiele im Unterricht* (Schwalbach 2002) (= *Geschichte am Computer 2*).
- Harig (1971). – Georg Harig, Zum Problem „Krankenhaus“ in der Antike, *Klio* 53 (1971) 179–195.
- Harris (1989). – William V. Harris, *Ancient Literacy* (Cambridge, MA 1989).
- Heinze (2012). – Carl Heinze, *Mittelalter, Computer, Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Bielefeld 2012 = Diss. Freiburg 2012) (= *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen* 8).
- Holtorf/Schadla-Hall (1999). – Cornelius Holtorf/Tim Schadla-Hall, Age as Artefact: On Archaeological Authenticity, *EJA* 2 (1999) 229–247.
- Huizinga (2006). – Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Reinbek bei Hamburg 2006).
- Järvinen (2004). – Aki Järvinen, A Meaningful Read: Rules of Play Reviewed, Rez. Salen/Zimmerman (2004), *Game Studies* 4 (2004).
(www.gamestudies.org/0401/jarvinen)
- JIM (2010). – JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (Stuttgart 2010).
(<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf>).
- Juul (2001). – Jesper Juul, Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives, *Game Studies* 1 (2001).
(<http://gamestudies.org/0101/juul-gts>)
- (2005). – Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, MA 2005).
- Kerstens (1997). – M. Kerstens, It's All in the Game!, *Rooilijn: mededelingen van het planologisch en demografisch instituut* (1997) 15–19.
- Kubetzky (2010). – Thomas Kubetzky, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von CIVILIZATION III, in: Schwarz (2010) 63–94.

- Kücklich (2006). – Julian Kücklich, Literary Theory and Digital Games, in: Jason Rutter/Jo Bryce (eds.), *Understanding Digital Games* (London 2006) 95–111.
- Lauwaert (2007). – Maaïke Lauwaert, Challenge Everything? Construction Play in Will Wright's SIMCITY, *Games and Culture* 2 (2007) 194–212.
- (2009). – Maaïke Lauwaert, *The Place of Play. Toys and Digital Cultures* (Amsterdam 2009).
- Lobo (2004). – Daniel G. Lobo, A City is Not a Toy: How *SimCity* Plays With Urbanism, *London School of Economics and Political Science. Cities Programme: Architecture and Engineering. Discussion Paper Series* (2004) 3–18.
- (2007). – Daniel G. Lobo, Playing with Urban Life. How *Simcity* influences Planning Culture, in: Friedrich von Borries/Steffen P. Walz/Matthias Böttger (eds.), *Space – Time – Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (Basel 2007) 206–209.
- Lowe (2009). – Dunstan Lowe, Playing with Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World, in: Lowe/Shahabudin (2009) 64–90.
- Lowe/Shahabudin (2009). – Dunstan Lowe/Kim Shahabudin (eds.), *Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture* (Newcastle upon Tyne 2009).
- Mäyrä (2008). – Frans Mäyrä, *An Introduction to Games Studies. Games in Culture* (Los Angeles u.a. 2008).
- McCalman/Pickering (2010). – Iain McCalman/Paul A. Pickering (eds.), *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn* (Basingstoke 2010).
- Myers (2009). – David Myers, The Video Game Aesthetic: Play as Form, in: Bernard Perron/Mark J.P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (New York/London 2009) 45–64.
- Newman (2002). – James Newman, The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player–Character Relationships in Videogames, *Games Studies* 2 (2002).
(<http://gamestudies.org/0102/newman>)
- Newman/Simons (2004). – James Newman/Iain Simons (eds.), *Difficult Questions About Videogames* (Nottingham 2004).
- Pasternak (2010). – Jan Pasternak, „Just Do It“: Konzepte historischen Handelns in Computerspielen, in: Martina Padberg/Martin Schmidt (Hrsgg.), *Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum* (Bielefeld 2010) (=Schriften des Bundesverbands freiberuflicher Kulturwissenschaftler 3) 101–120.

- Pöhlmann/Walter (1998). – Markus Pöhlmann/Dierk Walter, Guderian fürs Kinderzimmer? Historische Konfliktsimulationen im Computerspiel, *ZGW* 46 (1998) 1087–1108.
- Rejack (2007). – Brian Rejack, Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past, *Rethinking History* 11/3 (2007) 411–425.
- Robinson (1992). – Olivia F. Robinson, *Ancient Rome. City Planning and Administration* (New York/London 1992).
- Rodriguez (2006). – Hector Rodriguez, The Playful and the Serious: An Approximation to Huizinga's *Homo Ludens*, *Game Studies* 6 (2006). (<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>)
- Rybczynski (1996). – Witold Rybczynski, *City Life: Urban Expectations in a New World* (New York 1996).
- Salen/Zimmerman (2004). – Katie Salen/Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge, MA 2004).
- Schüler/Schmitz/Lehmann (2010). – Benedikt Schüler/Christopher Schmitz/Karsten Lehmann, Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche, in: Schwarz (2010) 199–216.
- Schut (2007). – Kevin Schut, Strategic Simulations and our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History, *Games and Culture* 2 (2007) 213–235.
- Schwarz (2009). – Angela Schwarz, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?“: Geschichte in Computerspielen, in: Barbara Korte/Sylvia Paetschek (Hrsgg.), *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (Bielefeld 2009) (=Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 1) 313–340.
- (2010). – Angela Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kübe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Münster 2010) (=Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 13).
- (2010b). – Angela Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Schwarz (2010) 7–28.
- Schwingeler (2008). – Stephan Schwingeler, *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel* (Boizenburg 2008) (=Games Studies 3).
- Squire (2002). – Kurt Squire, Cultural Framing of Computer/Video Games, *Game Studies* 2 (2002). (<http://gamestudies.org/0102/squire>)

- (2004). – Kurt Squire, *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III* (Diss. Indiana University 2004).
- Wesener (2004). – Stefan Wesener, *Spielen in Virtuellen Welten: Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen* (Wiesbaden 2004).
- (2007). – Stefan Wesener, Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt, in: Tobias Bevc (Hrsg.), *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen* (Berlin u.a. 2007) (= *Studien zur visuellen Politik* 5) 141–164.
- Winkler (2005). – Martin M. Winkler, *Gladiator and the Colosseum: Ambiguities of Spectacle*, in: Martin M. Winkler (ed.), *Gladiator. Film and History* (Malden, MA 2005) 87–110.
- (2009). – Martin M. Winkler, *The Roman Salute: Cinema, History, Ideology* (Columbus, OH 2009).
- Wolf (1993). – Peter Wolf, Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“, *GWU* 44 (1993) 665–670.
- (1998). – Peter Wolf, Historismus auf dem Bildschirm? Überlegungen zu Computerspielen mit historischer Thematik, in: *EDV-Tage Theuern 1997. Tagungsbericht hrsg. vom Bergbau- und Industriemuseum Ostbayern und dem Haus der Bayerischen Geschichte Augsburg*, red. von Helmut Wolf (Augsburg 1998) 68–74.
- Wottge (2011). – Marco Wottge, Der Einsatz von Computerspielen im Geschichtsunterricht am Beispiel von „Caesar III“, *GWU* 62 (2011) 469–477.
- Wunderer (1996). – Hartmann Wunderer, Computer im Geschichtsunterricht. Neue Chancen für historisches Lernen in der Informationsgesellschaft?, *GWU* 47 (1996) 526–534.

Bildanhang

Die Screenshots stammen vom Autor selbst, wurden allerdings auf Grundlage von bereits vollständig erbauten Städten erstellt, die von anderen Spielern auf Online-Plattformen zur Verfügung gestellt wurden. Es handelt sich konkret um folgende Städte und Spieler: „Augustodunum“ (kach), „Roma et Nero1“, „Lugdunum“, „Thamugadi 1/2“, „Caesarea Mazaca“ (mihalp), „Rome“ (fcmmsstodiefor) und „Präteritivia Vesuvius 2“ (german boy): <http://caesar4.heavengames.com/downloads/lister.php?category=cities>

Wohnraum	Produktion	Gesundheit	Unterhaltung
<i>insula</i>	Kleiderfabrik	Barbier	Odeon
<i>domus</i>	Glasfabrik	Badehaus	Theater
Villa	Olivenölpresse	Klinik	Arena
Lebensmittel	Töpfer	Krankenhaus	Kolosseum
Getreidefarm	Schreiner	Religion	Circus
Gemüsefarm	Juwelenschmied	Schrein	Schauspielergilde
Rinderfarm	Werkzeugschmied	Tempel	Gladiatorengilde
Ressourcen	Winzer	Schulwesen	Ausbildergilde
Goldbergwerk	Rüstungsschmied	Schule	Wagenlenkergilde
Eisenbergwerk	Waffenschmied	Bibliothek	Verwaltung
Holzfallerlager	Märkte/Lager	Wasserversorgung	Präfektenbüro
Tongrube	Lebensmittelmarkt	Reservoir	Ingenieurbüro
Sandgrube	Standardwarenmarkt	Pumphaus	Steuerbüro
Marmorbergwerk	Luxuswarenmarkt	Aquädukt	Statthalterpalast
Olivenfarm	Exotenwarenmarkt	Brunnen	Basilika
Weinberg	Kornspeicher	Ziehbrunnen	Forum
Schafsfarm	Warenlager		

Abb. 1: Übersicht über Gebäudetypen bei *Caesar IV*. Farblich gekennzeichnet ist jeweils die für den Betrieb der Gebäude nötige Bevölkerungsschicht (heller/dunkler: Plebejer, Ritter, Patrizier).

Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel



Abb. 2: „Exotenwarenmarkt“ (l.) und „Bibliothek“ (r.) mit römischer Prunkarchitektur. Beachtenswert ist auch das an die berühmte Darstellung Marc Aurels auf dem Kapitol gemahnende Reiterstandbild in der Mitte.



Abb. 3: „Basilika“ im Bildzentrum. Charakteristisch sind die Säulenpaare an der Kuppellaterne, die Eingangsfassade mit zentralem Giebel und die Grundform des Baus. Unmittelbar hinter der „Basilika“ befindet sich ein Jupiter-Tempel mit sitzendem Kultbild auf den Stufen des Tempels [1].



Abb. 4: Berater-Bildschirm. Neben einer genauen Auflistung der Ausgaben und Einnahmen finden sich hier auch Regler, um Steuersätze anzupassen. Wie an der Auflistung rechts zu erkennen ist, gibt es für jeden größeren Verantwortungsbereich eigene Berater, die detaillierte Eingriffe auf der Mikroebene erlauben. Unter dem Stichpunkt „Arbeit“ lassen sich etwa Prioritäten festlegen, nach denen die verfügbare Arbeitskraft auf die einzelnen Sektoren eingeteilt wird.



Abb. 5: Funktionierende Wasserversorgung mit v.l.n.r. Aquädukt, Reservoir, Therme (mit grüner Kuppel und Badenden) und Brunnen.

Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel



Abb. 6: „Forum“ mit arbeitslosen Bürgern auf den Stufen in auch graphisch angepassten, dunkelgrauen Tuniken und den die vier Spielwertungen „Kultur“, „Wohlstand“, „Militär“ und „Ansehen“ repräsentierenden Fahnen.



Abb. 7: Verschiedene Entwicklungsstufen der Gebäudetypen *insula* (links; am rechten Bildrand eine Ganzansicht der „Bibliothek“) und *domus* (rechts; die Schornsteine im Vordergrund gehören zu Produktionsanlagen).

Christian Rollinger



Abb. 8: Zoning in *Caesar IV*: Landwirtschaftliche Produktionsketten finden sich hier an den Stadtrand gedrängt in auffällender Ballung wieder. Neben den eigentlichen Agrarflächen haben auch die verschiedenen Weiterverarbeitungszentren und Lagerhäuser hier ihren Platz (ebenso Fernhandelskontore am rechten Bildrand). Erst im Bildhintergrund lassen sich die repräsentativeren Stadtteile an den Silhouetten der Villen und *domus* erahnen.

Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel



Abb. 9: Die Stadt als Maschine: Dieses dystopische Stadtbild basiert auf einer streng rationalisierten Auslegung der Spielregeln. Scheinbar endlose Reihen von hochentwickelten Luxusbauten (Patriziervillen rechts, ritterliche *domus* links) erstrecken sich bis tief in den Bildhintergrund. Sie sind jeweils geordnet durch streng orthogonale Straßen- und Gebäudeachsen, deren Kerngedanke eine gnadenlose Effizienz ist: Alle zur Entwicklung der Wohngebäude nötigen Güter werden optimal verteilt, darunter nicht weniger als drei Kolosseum auf der zentralen Achse.

www.thersites.uni-mainz.de

