

CHRISTIAN ROLLINGER, Phantasmagorien des Krieges: Authentizitätsstrategien, affektive Historizität und der antike Krieg im modernen Computerspiel, in: Annemarie Ambühl (ed.), *Krieg der Sinne – Die Sinne im Krieg. Kriegsdarstellungen im Spannungsfeld zwischen antiker und moderner Kultur / War of the Senses – The Senses in War. Interactions and tensions between representations of war in classical and modern culture = thersites 4* (2016), 313-341.

KEYWORDS

Classical Reception Studies, Game Studies, Video Games, Computer Games, War, Violence, Senses, Affects

ABSTRACT (English)

This paper deals with the aesthetic and sensory representation of ancient war and war-related violence in modern video games. Focusing on the well-known video game series “*Total War*” and those games set in ancient times (“*Rome: Total War*”, “*Total War: Rome II*”, “*Total War: Attila*”), the paper analyses the strategies employed by game developers to produce a sense of historicity in the player. By combining factual accuracy in the graphical representation of archeological minutiae, incorporating well-known narrative, visual and contextual tropes of antiquity, utilizing visually resplendent and almost photorealistic graphics and incorporating acoustic clues such as spoken Latin and a soundtrack reminiscent of film classics, the game developers are successful at achieving ‘affective historicity’ (Winnerling 2014) – an acceptance on the player’s part of the game setting’s historic authenticity based on a combination of sensory impulses rather than a strict adherence to historical fact by game developers.

ABSTRACT (German)

Der Beitrag behandelt die ästhetische und sinnliche Wiedergabe antiker Kriegssituationen und kriegsähnlicher Zusammenhänge im modernen Videospiel. Am Beispiel der ebenso bekannten wie erfolgreichen Spielereihe „*Total War*“ und besonders derjenigen Titel, die vor einem antiken Hintergrund spielen („*Rome: Total War*“, „*Total War: Rome II*“, „*Total War: Attila*“), werden die Authentizitätsstrategien der Spieleentwickler aufgezeigt, die einen Eindruck von Historizität, von historischer Authentizität beim Spieler erwecken wollen. Indem faktische Akkuratess in der Darstellung archäologischer Details, wohlbekannt narrative, visuelle und kontextuelle Topoi der intermedialen Antikerezeption, eine visuell opulente graphische Wiedergabe und akustische Elemente wie gesprochenes Latein und ein vage ‚antik‘ klingender Soundtrack kombiniert werden, wird beim Spieler das produziert, was man als ‚affektive Historizität‘ (Winnerling 2014) bezeichnen kann, das heißt: das Akzeptieren einer grundlegenden historischen ‚Authentizität‘ des Spielszenarios seitens des Spielers, welche primär auf einer Kombination sensorischer Eindrücke und weniger auf einer engen Anlehnung an historische Faktizität seitens der Entwickler beruht.

Phantasmagorien des Krieges: Authentizitätsstrategien, affektive Historizität und der antike Krieg im modernen Computerspiel

Christian Rollinger (Trier)*

I. Einleitung

Computerspiele¹ sind ein ebenso ungewöhnliches wie bislang von der Forschung vernachlässigtes Medium der Antikenrezeption. Ein wichtiger Faktor hierbei ist sicherlich das relativ junge Alter des Computerspiels, welches es in moderner Form – also als auf dem Heimrechner spielbare Software – erst seit den frühen 80-er Jahren gibt. Dennoch sind in dieser im Vergleich etwa zum Medium Film recht kurzen Existenzspanne bereits mehr als 2.300 Spiele mit historischen Inhalten erschienen, von denen rund 10% vor einer antiken Kulisse spielen.² Fast die Hälfte alle Computerspiele zählt zum Genre

* Die folgenden Betrachtungen haben eine längere Vorgeschichte, gehen in der vorliegenden Form aber zurück auf einen Vortrag im November 2015 anlässlich der Jahrestagung des Arbeitskreises Militärgeschichte e.V. an der Technischen Universität Chemnitz. Die dreitägige, von Martin Clauss, Markus Pöhlmann und Dierk Walter veranstaltete Tagung zum Thema „Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel: Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder“ bot das seltene Schauspiel von über 20 Historikern und Kulturwissenschaftlern, die sich exklusiv dem Themenkomplex ‚Geschichte und Computerspiele‘ widmeten. Die anregenden und zum Teil kontroversen Diskussionen in den einzelnen Panels boten die willkommene Möglichkeit, eigene Gedanken weiter zu schärfen, wofür ich den Veranstaltern und Teilnehmern ausdrücklich danken möchte. Die Publikation in dem vorliegenden Band erfolgt auf Einladung der Herausgeberin, wofür auch ihr herzlich gedankt sein soll. Einzelne Vorüberlegungen zu diesem Thema wurden bereits in stark gekürzter Form (Rollinger [2013]) publiziert.

1 Der Begriff „Computerspiel“ wird im Folgenden (wie es dem alltäglichen Sprachgebrauch entspricht) synonym mit „Videospiel“ verwendet, ungeachtet der Tatsache, dass die unterschiedlichen Bezeichnungen verschiedene Plattformen (nämlich den *home computer* beziehungsweise die Spielkonsole) implizieren.

2 Vgl. Schwarz (2010b) 10–13. Die von Schwarz benutzten Statistiken sind jetzt – sechs Jahre später – veraltet; in einer neueren Publikation (Schwarz [2015] 439) spricht sie von 2.300 Titeln. Leider gibt es außer diesen Angaben – deren Überprüfung sich bislang leider schwierig gestaltet – kein verlässliches statistisches Material.

des Strategiespiels, beschäftigt sich also mit der Wiedergabe kriegerischer Auseinandersetzungen.³ Gerade für diejenigen Spiele, die sich mit antiken Sujets beschäftigen, scheint die Antike vor allem für ihre Kriege interessant, gibt es doch nur wenige Titel, die einem anderen Genre zuzurechnen wären.⁴

Der besondere Anspruch, den Computerspiele mit historischen Inhalten im Vergleich mit anderen Medien dabei erheben, ist es nicht nur, dass der Spieler⁵ sich mit bekannten und berühmten militärischen Persönlichkeiten messen kann (er wird gleichsam aufgefordert, ein ‚besserer‘ Feldherr als etwa Alexander der Große zu sein⁶). Vielmehr werben auch gerade diese Spiele mit einer besonders authentischen und realitätsnahen Wiedergabe vergangener – hier: antiker – Welten und versprechen dem Spieler ein Erlebnis nahe an dem, ‚wie es wirklich war‘.

Mit der Frage nach der ‚historisch authentischen‘ Wiedergabe der Vergangenheit sind wir an einem zentralen Wesenszug historisierender Computerspiele angekommen, nämlich demjenigen der ‚Authentizität‘. Der Anspruch, vergangene Ereignisse oder Zeiten möglichst ‚authentisch‘ wiederzugeben, wird von den meisten historisierenden Spielen erhoben; häufig wird gerade damit aggressiv geworben. Dass ein möglichst wirklichkeitsnahes Spielerlebnis auch von den Spielern selbst ausdrücklich gewünscht ist,

3 Schwarz (2010b) 12.

4 Am bekanntesten sind zweifellos die sogenannten Städtebausimulationen, bei denen der Spieler in die Rolle eines Statthalters schlüpft und für den Aufbau und das Florieren einer vermeintlichen antiken Stadt verantwortlich ist. Beispiele sind etwa die erfolgreiche „Caesar“-Reihe (Entwickler: Impressions Games; Publisher: Sierra Entertainment; Plattform: PC; Erscheinungsjahr: 1992–2006). Zur Antikenrezeption in diesem Genre vgl. auch Rollinger (2015).

5 Im Folgenden wird lediglich der sprachlichen Erleichterung wegen das generische Maskulinum verwendet. Damit soll nicht behauptet sein, es gebe ausschließlich männliche Spieler – dass dem keinesfalls so ist, haben zahlreiche jüngere Studien belegt (z.B. Duggan [2015]). Dennoch wurde vor allem das hier behandelte Genre des Strategiespiels zu Recht als „hyper-maskulin“ beschrieben, was sowohl für seine Ausrichtung als auch für das Zielpublikum gilt (Schut [2007] 221). Vgl. dazu auch die wenigen bislang verfügbaren empirischen Forschungen, bes. Phan et al. (2012).

6 Vgl. etwa die Beschreibung der „Rome: Total War“-Erweiterung „Alexander“ (Coverblurb der „Rome: Total War Anthology Edition“ [2009]): „Six new historical battles offer you the chance to experience Alexander’s key clashes and a redesigned campaign game forces you to press ever onward or risk failing to match Alexander’s ferocious pace of conquest.“

wird hinlänglich an den Beiträgen dieser Spieler in *online communities* deutlich, aber auch daran, dass die Spiele selbst immer wieder von Spielern modifiziert werden, um größere historische Genauigkeit zu erreichen. Das bekannteste Beispiel ist sicherlich der „*Rome: Total Realism*“-Mod von Andrew Holland, der das Original („*Rome: Total War*“) um Hunderte von Truppengattungen, Parteien und Features erweiterte und sich dabei näher an den Ergebnissen der Geschichtswissenschaft orientierte als die Entwickler.⁷ Allerdings gilt es hierbei, die unterschiedlichen Ansprüche und Ziele zu bedenken: ‚Authentizität‘, als subjektiv empfundene Eigenschaft des Dargestellten, ist das vorrangige Ziel der Spielentwickler, die beim Spieler ein Gefühl der ‚Historisch-keit‘ wecken wollen. Diejenigen Spieler aber, die in teils jahrelanger Arbeit umfangreiche Modifikationen entwickeln, streben dagegen eben gerade nicht nach ‚Authentizität‘, sondern nach historischer Genauigkeit und Präzision, etwa in den verwendeten Namen und Begriffen, Ausrüstungsgegenständen oder Kulturattributen.

Bei allen Unterschieden beider Ausrichtungen verfolgen sie im Kern doch dieselbe Zielstellung, lediglich mit unterschiedlichen Gewichtungen; denn Genauigkeit in der Wiedergabe ist essentiell, um ein Gefühl der ‚Authentizität‘ zu erwecken. Im Folgenden soll anhand der in der Antike angesiedelten Titel der „*Total War*“-Reihe des Entwicklerstudios „The Creative Assembly“ – es handelt sich vornehmlich um die beiden Spiele „*Rome: Total War*“ und „*Total War: Rome II*“, wobei stets auch die dazugehörigen Erweiterungen implizit mitberücksichtigt werden⁸ – gezeigt werden, nach welchen

7 Erwähnenswert ist auch die Spielmodifikation „*Black ICE*“ für „*Hearts of Iron 3*“, eine Weltkriegs-Strategiesimulation von Paradox Interactive; die Modifikation führt über 4.000 historische Ereignisse ein sowie über 400 Einheiten und 100 Technologien. Zur Nachfrage nach größerer ‚Authentizität‘ s. z.B. Pöppinghege (2011).

8 Wenn im Folgenden von „*Rome*“ gesprochen wird, so ist damit immer die Spielereihe an sich zu verstehen; in den Grundzügen unterscheiden sich die individuellen Titel nur wenig voneinander. Zu „*Rome: Total War*“ (Entwickler: Creative Assembly; Publisher: Activision / Sega; Plattform: Windows; Erscheinungsdatum: 2004) sind zwei Erweiterungen erschienen: „*Rome: Total War: Barbarian Invasion*“ (Entwickler: Creative Assembly; Publisher: Activision; Plattform: Windows; Erscheinungsdatum: 2005) und „*Rome: Total War: Alexander*“ (Entwickler: Creative Assembly; Publisher: Activision; Plattform: Windows; Erscheinungsdatum: 2006); zu „*Total War: Rome II*“ (Entwickler: Creative Assembly; Publisher: Sega; Plattform: Windows; Erscheinungsdatum: 2013) sind keine Erweiterungen im traditionellen Sinn erschienen. Stattdessen werden in kürzeren Abständen Kleinstweiterungen (bekannt als DLCs – *downloadable content*) nachgeliefert, die individuelle Einheiten oder Spielfaktionen freischalten. „*Total War: Attila*“

Mustern die Rezeption und Repräsentation antiker Kriegsführung in diesem Medium im Bestreben nach größtmöglicher Authentizität betrieben wird.

II. Authentizitätsstrategien

Was meinen wir genau, wenn wir von ‚historischer Genauigkeit‘, von ‚Authentizität‘ sprechen? ‚Authentizität‘ bedeutet nicht faktische Akkuratess und es kann schwerlich darum gehen, historische Ereignisse so detailgetreu wie möglich wiederzugeben, denn damit wäre der Kerngedanke des Spielens (unabhängig vom Medium) ad absurdum geführt. Eine in diesem Sinne ‚realistische‘ spielerische Simulation des Zweiten Punischen Krieges würde immer zu einem Sieg Roms führen, eine Simulation der Perserkriege immer zu einer Niederlage des Xerxes. Dagegen ist es der Kerngedanke gerade von Strategiespielen, einen ergebnisoffenen Spielverlauf und damit konkret auch historisch kontrafaktische Ergebnisse zu ermöglichen; auch darin besteht ein großer Teil ihrer Faszination. In „*Rome*“ kann Karthago durchaus als Sieger über Rom hervorgehen – der Erfolg der Punier hängt alleine vom Geschick des Spielers ab.⁹ Im Folgenden sollen drei Aspekte angesprochen werden, die nach unserer Meinung essentiell in dem Bemühen sind, ein Videospiel historisch ‚authentisch‘ zu gestalten.¹⁰

(Entwickler: Creative Assembly; Publisher: Sega; Plattform: Windows; Erscheinungsdatum: 2015) ist eher ein eigenständiges Spiel als eine Erweiterung. Die Namenswahl „Total War“ ist besonders aus deutscher Sicht unglücklich, ist allerdings inhaltlich nicht bedeutsam und wohl am ehesten auf das Bedürfnis nach einem möglichst aufmerksamkeitsregenden Namen seitens der Publisher geschuldet.

- 9 Vgl. dazu den Einleitungssatz 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.“
- 10 Vgl. dagegen Salvati/Bullinger (2013), die von einer „selective authenticity“ oder einer „atmosphere of authenticity“ sprechen, die sich im konkreten Fall der von ihnen besprochenen Spiele (allesamt Weltkriegsshoooter) aus anderen Quellen ergibt (158): „The components that contribute to this atmosphere of authenticity include a technological fetishism, reliance upon cinematic conventions, and an authority derived from the documentary form.“ Zumindest der erste Punkt (*technological fetishism*), unter dem sie die äußerst detailgenaue Wiedergabe von Kriegswaffen – inklusive ihrer Akustik – verstehen, wird uns auch beschäftigen.

(1) Faktizität

Die Umsetzung von historischen Details im Videospiel steht unter dem Vorbehalt, dass Fakten und Akkuratessse dem Spielspaß nicht abträglich sind: Die Feinheiten der römischen Sozialordnung und aristokratischen Senatshierarchie eignen sich schlecht zur Übertragung auf ein Computerspiel und so findet sich der Spieler von „*Rome: Total War*“ mit der Entscheidung konfrontiert, welcher ‚Dynastie‘ er zugehörig sein will: den „Julii“, „Scipii“ oder „Brutii“.11 Die sowohl historische wie sprachliche Unsinnigkeit einer solchen Aufteilung wird nur dadurch noch auf die Spitze getrieben, dass diesen drei ‚Dynastien‘ der „Senat“ als eigenständige und homogene Partei (‚Faktion‘, im Spiel als *faction* bezeichnet) entgegensteht.12

Als Historiker ist es naheliegend, über solche Simplifizierungen den Kopf zu schütteln. Aus Sicht der Spieleentwickler war die Entscheidung zuungunsten absoluter historischer Genauigkeit und zugunsten der Spielbarkeit jedoch denkbar einfach, wie ein an der Entwicklung Beteiligter im Interview zugibt: „Fun wins over strict, dogmatic adherence to the history books“.13 Im selben Interview wird auch eine bewusste Unterscheidung zwischen einer grundlegenden Akkuratessse in Detailfragen und einem allgemeinen Gefühl der ‚Historisch-keit‘ gemacht, der der Interviewer selbst hinzufügt: „So much of the study of history is focused on cataloguing the mundane minutiae from the lives of now long-dead folk, and these countless little facts don’t necessarily translate well to a medium more interested in entertainment.“14 Der eigenwilligen Auffassung von Geschichtswissenschaft des Journalisten ungeachtet sind es aber gerade die Details, die *minutiae*, die in historisierenden Spielen eine zentrale Rolle bei der Herstellung von affektiver Historizität einnehmen.

11 Im Nachfolger „*Total War: Rome II*“ ist von aristokratischen ‚Häusern‘ die Rede, so etwa vom „House of Junia“, „House of Julia“ und „House of Cornelia“. Es ist unklar, ob sich die feminine Form des Namens auf eine imaginierte Gründungsfigur bezieht, oder ob hier vielleicht ein Überbleibsel gängigerer Formulierung (*gens Iulia*) zu vermuten ist – oder nichts von beidem.

12 Wiewohl man hier zumindest (mit etwas gutem Willen) vermuten könnte, dass es sich um einen Reflex der antiken Historiographie der spätrepublikanischen Bürgerkriege handeln könne, die ja auch Caesar den im Senat versammelten *boni* entgegensetzt und auch heute noch in eher populärwissenschaftlich ausgerichteten Werken rezipiert wird.

13 Brown (2015). Vgl. Jenkins (2013).

14 Brown (2015).

In unserem Fall lässt sich das, der Natur der Spielereihe entsprechend, vor allem bei der Darstellung von Ausrüstung und Bewaffnung antiker Truppen feststellen: Eine der großen Stärken von „*Rome: Total War*“ ist es nämlich, dass eine in ihrer Gesamtheit sehr akkurate und detaillierte Übernahme gerade archäologischer Erkenntnisse erfolgt. Die makedonische Phalanx steht in Reih und Glied und reckt ihre 4m langen Sarissen dem Gegner entgegen, angreifende Legionäre formen die bekannte *testudo*-Formation und bei römischen Geschützen lässt sich ohne weiteres eine konkrete archäologische Provenienz erkennen (Abb. 1). Legionäre der frühen Republik sind archäologisch korrekt anders ausgestattet als solche der Kaiserzeit, sie tragen in der Anfangsphase des Spieles vornehmlich Kettenhemden und Helme des Montefortino-Typs sowie oval abgerundete *scuta*. Erst wenn der Spieler, durch den Bau gewisser Gebäudetypen und die Erforschung spezieller Handwerkstechniken eine höhere zivilisatorische Ebene erreicht hat, verändert sich die Organisation der Legionen: In Form eines vorgegebenen Ereignisses erscheint auf der Benutzeroberfläche ein Informationskasten, der den Spieler darüber in Kenntnis setzt, dass die „Marianischen Reformen“ soeben stattgefunden haben. Zwar sind nun immer noch Legionäre alten Typs verfügbar – die schon rekrutierten und im Felde stehenden Einheiten lösen sich nicht etwa in Luft auf. Neue Truppen werden aber nicht mehr nach den Klassen der *hastati*, *principes* oder *triarii* ausgehoben, sondern als Legionärs-Kohorten mit rechteckigen *scuta*, *loricae segmentatae* und Helmen etwa des Typus Weisenau. Ganz so schematisch, wie sich dieses ‚Ereignis‘ anhört, mutet es den Spieler dann aber doch nicht an: Immerhin können nun *triarii* zusammen mit ‚modernen‘ Legionären kämpfen und zumindest deutet sich somit der prozessuale Charakter der sogenannten Marianischen Reformen leise an.

Diese Faktizität in der Darstellung von Einzelheiten übt einen großen Einfluss auf den Gesamteindruck des Spieles aus, da sie genau die Bedürfnisse der meisten Spieler zu befriedigen scheint – schaut man sich die hundert- und tausendfachen Beiträge in Onlineforen und *communities* an, dann werden leidenschaftliche Diskussionen noch um die Platzierung des letzten Sandalennagels geführt, in einer Detailversessenheit, die selbst gestandenen Altertumswissenschaftlern suspekt vorkommen muss. Fragen nach historischen Prozessen, nach sozial- oder kulturgeschichtlichen Hintergründen antiker Kriegsführung werden dagegen so gut wie gar nicht thematisiert. So werden die *minutiae* zu „authenticators“, die faktische Akkuratess in der Darstellung von Details wird vom Spieler übertragen auf die Gesamtheit des

Spieles und trägt so dazu bei, bei dem Spieler ein Gefühl von ‚Historisichkeit‘ zu erschaffen.

(2) Generalisierte Authentizität

Die archäologisch-akkurate Darstellung von Realien ist also keineswegs nur antiquarischem Interesse geschuldet, sondern erfüllt für die Authentizitätsstrategie des Spiels eine fundamentale Funktion, die sich aber nur dann vollständig erklären lässt, wenn man die ebenfalls vorhandenen und ebenso zahlreichen Anachronismen und Unsinnigkeiten bedenkt: So finden sich im Spiel etwa die stadtrömischen *vigiles*, eine Polizeitruppe, plötzlich auf dem Schlachtfeld als Eliteeinheit wieder, auch Gladiatoren kann der Spieler als römischer Feldherr in die Schlacht führen. Auf keltischer Seite findet man dagegen ganze Druiden-Bataillone, bei den britischen Stämmen gar „Kopferwerfer“ (*head hurlers*), bei den Sueben finden sich „Berserker“ und „*screaching women*“ als Eliteeinheiten wieder (Abb. 2). Paradoxiertweise können sich aber, wie Dunstan Lowe es formuliert hat, gerade faktisch unkorrekte Elemente authentisch anfühlen, weil sie in das Gesamtbild affektiver Historizität, in eine imaginierte Antike passen und, mit Walter Benjamin gesprochen, die ‚Aura‘ des Authentischen in sich tragen, gerade weil sie so exotisch sind.¹⁵ Dies ist auch darin begründet, dass die Repräsentation der Antike vor allem in Videospiele dem verhaftet ist, was Lowe einen „box-ticking approach“ nannte.¹⁶ Soll heißen: Gewisse Elemente, welche vom Spieler erwartet werden, müssen ungeachtet der historischen oder chronologischen Probleme vorhanden sein: Da es bekannt ist, dass es in Gallien Druiden und in Rom Gladiatoren gab, müssen diese auch im Spiel sein.

Steffen Bender hat in Bezug auf historisierende Videospiele von „virtuellen Erinnerungsorten“ gesprochen und dieser Begriff trifft es auf den Punkt.¹⁷ Er lässt sich in unserem Fall generell auf die Darstellung bekannter antiker Artefakte anwenden – der typische Legionärsschild etwa, die Schildkrötenformation, der Einsatz von Kriegselefanten¹⁸ –, doch steht eine bestimmte Kategorie an ‚Orten‘ und Artefakten geradezu exemplarisch für die Rolle, die solche Zeichensysteme im Computerspiel annehmen. Ein beson-

15 Benjamin (1989 [1936]). Vgl. Lowe (2009) 76f.

16 Lowe (2009) 76.

17 Bender (2011). Bender (2012).

18 Glover (1944). Epplett (2007).

ders sprechendes Beispiel für dieses Vorgehen sind nämlich die im Spiel allenthalben anzutreffenden antiken Bauten. Sie sind, semiotisch gesprochen, Zeichen, Chiffren für die Antike und die beim Spieler dadurch auszulösenden affektiven Prozesse. Am offenkundigsten ist dies im Fall der für den Massenmarkt ‚antikesten‘ aller antiken Bauten: das Kolosseum und die Weltwunder.¹⁹ Die sieben kanonischen Weltwunder sind nicht nur in liebevoller Rekonstruktion auf der strategischen Karte repräsentiert, sie sind fester Bestandteil der ‚simulierten‘ Welt und können auch bei einzelnen militärischen Aktionen zumindest eine repräsentative Rolle spielen.²⁰

So mag sich etwa eine fiktive Schlacht in Westkleinasien in der Nähe des berühmten Mausoleums von Halikarnassos abspielen, welches dann auch auf dem Schlachtfeld selbst anzutreffen ist (Abb. 3), allerdings mit einer wichtigen Einschränkung: Es bleibt unabhängig von den Aktionen des Spielers und dem Verlauf der Schlacht stets unerreichbar. Die Weltwunder – ebenso wie andere bauliche Artefakte auf dem Schlachtfeld: Häuser, Bauernhöfe, bei Belagerungen auch ganze Städte, inklusive Theater und Tempel – sind nicht wirklich Teil der Spielwelt, sondern bleiben Artefakt, schweben gleichsam leicht entrückt im Hintergrund, können nicht in das Spielgeschehen einbezogen, nicht zerstört, angegriffen oder repariert werden.²¹ Als

19 Vgl. zum Kolosseum Rollinger (2015) 18.

20 Vgl. Lowe (2009). Lowe (2012) betont auch die ‚repräsentative‘ Funktion von Ruinen innerhalb antiker Spielszenarios: Zwar sind die Weltwunder in ‚Rome‘ natürlich nicht ruinös, es finden sich allerdings hier ebenso wie bei anderen Spielen mit antikem Setting stets auch angedeutete historische Ruinen. Bei der Städte- und Aufbausimulation ‚Caesar IV‘ (Entwickler: Tilted Mill Entertainment, Publisher: Vivendi Universal, Plattform: PC, Erstveröffentlichung: 2006) muss der Spieler etwa eine neue Siedlung im Wortsinn auf den Ruinen des zerstörten Karthago aufbauen.

21 Zwar muss der Spieler im Verlauf einer Kampagne immer wieder Städte belagern und einnehmen, doch selbst bei den Häuserkämpfen innerhalb urbaner Siedlungen bleiben diese weitgehend unberührt: Häuser und öffentliche Bauten können nicht angegriffen oder zerstört werden, eine Zivilbevölkerung wird nicht dargestellt. Allerdings blieb in früheren Iterationen der ‚Total War‘-Reihe dem Spieler die Entscheidung überlassen, wie er nach der Eroberung mit einer Stadt umgehen wollte: In abstrakten, damit auch jeglicher Moralität entledigten *drop down*-Menüs konnte er sich zwischen profitabler ‚Zerstörung‘ (inklusive der Massakrierung der Einwohner) oder ‚Plünderung‘ (inklusive der Versklavung der Zivilbevölkerung) einerseits, oder einer finanziell wenig rentablen, herrschaftspragmatisch gesehen aber sinnvolleren ‚friedlichen‘ Besetzung andererseits entscheiden.

leuchtende Symbole der Antike sind sie immer präsent und unvergänglich.²² Ihr einziger spürbarer Effekt (zumindest bei „*Total War: Rome II*“) ist es, dass ihr ‚Besitz‘ – also die Eroberung der Provinz, in welcher sie angesiedelt sind – sich positiv auf die Geschicke des Spielers auswirkt. So hat der Leuchtturm von Alexandria etwa den Effekt, dass die eigenen Flotten eine höhere Sichtweite erhalten und die Steuereinnahmen aus dem Seehandel um 5% ansteigen.²³

Dabei folgt die graphische Repräsentation dieser Monumente und „Wunder“ wiederum – wie auch schon jene der militärischen Ausrüstungsgegenstände – bekannten und aktuellen archäologischen Erkenntnissen und ist zum Teil minutiös rekonstruiert. Dasselbe gilt auch für die Darstellung individueller und gerade in der Populärkultur bekannter Stadträume: Die Hafenanlagen von Karthago orientieren sich offenkundig an einer (überspitzt dargestellten) archäologischen Wirklichkeit und sind vielleicht einer der deutlichsten virtuellen Erinnerungsorte im Spiel, was sich nicht zuletzt auch darin zeigt, dass der offizielle Trailer des Spieles ein ganz bestimmtes Szenario zeigt, nämlich die Belagerung Karthagos durch Scipio Aemilianus, die in der Spielversion mit einem amphibischen Angriff auf den Hafen beginnt.²⁴

-
- 22 Im Unterschied etwa zur „*Civilization*“-Reihe können Weltwunder vom Spieler auch nicht erbaut werden, etwa um eine prestigeträchtige Entwicklungsstufe zu markieren oder neue Errungenschaften freizuschalten. Sie sind überhistorisch, von Beginn bis Ende präsent.
- 23 Zusätzlich zu den kanonischen sieben Weltwundern gilt dies auch für 12 weitere kleinere „Wunder“ (z.B. die „Säulen des Hercules“, die als wirkliche Säulen verstanden werden, oder aber den Berg Behistun im iranischen Zagrosgebirge, was wohl den damit verbundenen Legenden und der bekannten Behistun-Inschrift Dareios des Großen zu verdanken ist). Eine Auflistung der verschiedenen im Spiel anzutreffenden Wunder und ihrer Effekte findet sich in den einschlägigen Benutzerforen (z.B. online unter: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=190168390> [letzter Zugriff: 29.12.2016]). Ein online einsehbares Präsentationsvideo zeigt einige der „Wunder“, wie sie im Spiel graphisch dargestellt sind ([Link 1](#)). Einzelne Spielkampagnen und Erweiterungssets, die sich auf kleinere geographische oder politische Szenarien (etwa den Konflikt zwischen Athen und Sparta) konzentrieren, verfügen über eigene „Wunder“, die sich zum Teil von denjenigen der Hauptkampagne unterscheiden.
- 24 [Link 2](#). Hier stellt sich richtigerweise auch die Frage nach intermedialen Vorbildern solcher Einführungssequenzen. Dass gewisse *cut scenes* einen durchaus cineastischen Charakter haben und sich auch ganz konkrete filmische Vorbilder für einzelne Einstellungen oder ganze Szenen finden lassen, wird noch thematisiert werden. Der amphibische Charakter des Angriffs auf Karthago lässt beim zeitgenössischen Spieler (oder

Gelegentlich verweisen aber hyperakkurate Darstellungen und die Präsenz exotisch-fantastischer Elemente auch auf antike Vorstellungen beziehungsweise verorten den Spieler in antiken Kontexten und die unterschiedlichen Spielparteien (die oben genannten ‚Faktionen‘, *factions*) auf einer zu tiefst von antiken Normvorstellungen geprägten Skala der Zivilisationsstufen. Wenn *testudo* und Phalanx Abkürzungen römisch-griechischer Kultur sind und gleichsam als virtuelle Erinnerungsorte der westlichen Zivilisation fungieren, dann sind die Köpfe-werfenden, hosentragenden und blau angemalten Pikten (Abb. 4) ein Mittel, die gegnerische Partei auf der entgegengesetzten Kulturstufe zu verorten. Es sind, um einen antiken Begriff aufzunehmen, Barbaren, mithin also der Gegenentwurf des Zivilisierten.²⁵ In dieser Funktion fungieren Barbaren auch im antikisierenden Computerspiel, nämlich als ewige „Andere“, als das Gegenüber, vor dem der „Römer“ – und der Spieler! – erst „Römer“ sein kann. Die klassischen antiken Attribute des Barbaren, des „Anderen“, werden dabei von den Spielentwicklern aufgenommen, begonnen mit dem Hosentragen als explizitem Merkmal zivilisatorischer Rückständigkeit, über die mit blauer Farbe dekorierten Körper bis schließlich zu der vermeintlich historischen Nacktheit (Abb. 5) der gallischen Kämpfer.²⁶ Diese Elemente sind gleichzeitig reichlich in unseren Quellen belegt – wiewohl, und das sollte man immer bedenken, natürlich nur von griechisch-römischen Autoren überliefert – und dem Spielerpublikum unter Umständen bereits aus Schulunterricht oder den gerade hierzulande immer beliebter werdenden historischen Dokumentarfilmen bekannt. Mag es also für all diese Eigenarten historische Belege geben, so diene ihre Betonung bereits in der Antike, und dient heute nicht weniger, als Element des *othering*, des „Als-Anders-Sichtbar-Machen“.

Gleichzeitig findet in „*Rome*“ aber eine grundlegende Nivellierung und historisch nicht zu rechtfertigende Vereinheitlichung kultureller Differenzen statt. Ein sprechendes Beispiel ist etwa die Verteilung von Militäreinheiten des Typus ‚Artillerie‘. Zwar sind für die griechische Welt, die hellenistischen Reiche und Rom die Existenz und der Einsatz von Artilleriegeschützen

zumindest beim Autoren) etwa spontane Assoziationen mit der Eröffnungssequenz aus „Saving Private Ryan“ aufkommen (Dreamworks Pictures/Paramount Pictures 1998, Regie: Steven Spielberg).

25 Der Barbarenbegriff ist dabei übrigens nicht nur eine vom Spieler zu liefernde implizite und explizite Zuschreibung, sondern wird auch im Spiel selbst häufiger benutzt, sofern der Spieler aus Sicht der griechisch-römischen Zivilisationen spielt.

26 Zur antiken ‚Ikonographie‘ keltischer Krieger vgl. z.B. Pol. 2,28. Diod. 5,29f. Strab. 4,4.

natürlich bekannt und ihre Rekonstruktion innerhalb der Spielwelt beruht augenscheinlich auf bekannten archäologischen Vorlagen. Dass aber auch Sueben, Icenii oder sogar die skythischen Reitervölker mit im Grunde identischen Waffen ausgestattet sind – dies gilt übrigens auch für Seeinheiten! –, ist aber keinesfalls eine Unachtsamkeit oder die Folge mangelnden historischen Feingefühls, sondern eine bewusste Entscheidung der Entwickler, die sicherstellen soll, dass der Spieler, unabhängig davon, für welche Faktion er sich entscheidet, eine ähnliche Ausgangslage vorfindet.

Ein ähnliches Problem betrifft auch die Darstellung von Gebäuden und kulturellen Errungenschaften. Zwar gibt es hier antiquarische Unterschiede zwischen den verschiedenen Kulturen: Griechisch-römische Gebäudetypen sind auf den ersten Blick von ägyptischen Tempeln oder germanischen Langhäusern zu unterscheiden. Innerhalb der Spielmechanik nehmen sie aber die genau gleiche Funktion ein – die Unterschiede sind mithin nur kosmetisch und nehmen nicht etwa Rücksicht auf spezifische kulturelle Unterschiede. Hinzu kommt, dass die Entwickler gerade beim ptolemäischen Ägypten offenkundig den Exotismus dieses Reiches über Gebühr betonen wollten, um dem Spieler damit sowohl eine optische Abwechslung als auch eine auf den ersten Blick erkennbare graphische Identität anzubieten. Das Resultat sind Bauformen und militärische Einheiten und Formationen, die eher an die Zeit des Neuen Königreiches gemahnen und wenig mit der historischen Realität eines ägyptisch-makedonischen Staates gemein haben. Ihren eigentlichen Zweck – dem Spieler sofort die ethnisch-politische Zugehörigkeit des Dargestellten zu offenbaren und ihn gerade über den orientalistischen Exotismus wiederum in implizierte Identifikationsschemata einzuordnen – erfüllen sie aber allemal.

Ein direkt offensichtlicher Höhepunkt wird aber erst in einer Erweiterung zu „Rome“, nämlich „Total War: Attila“ erreicht. Hier findet *otbering* statt, welches gleichzeitig antiken, mittelalterlichen und modernen Diskursen verhaftet ist und auch eine bedauernd wert zeitpolitische Konnotation aufweist. Die Rede ist vom titelgebenden Attila und seinen hunnischen Horden. Attila selbst erscheint als finster dreinblickender Krieger auf dem Cover, seine berittenen Bogenschützen brandschatzen als animierter Hintergrund der Spieloberfläche und in den Zwischensequenzen werden vertraute Klischees ihrer Blutrünstigkeit aufgegriffen.²⁷

²⁷ Die cinematographischen Einführungssequenzen sind bei youtube.com auffindbar ([Link 3](#)).

Die betonte Fremdheit der „hunnischen Horden“ rekurriert nicht nur auf antike Polemiken gegen Attila als die Geißel Gottes – sie bedient ethnozentrische Vorstellungen des Fremden, Anderen, die im Kern antik sind, aber nichts an Wirkungsmacht eingebüßt haben – wir denken an die mittelalterliche „Goldene Horde“, danach an die Angst zuerst vor slawischen, dann vor kommunistischen Horden aus dem Osten und in bedauernswerter tagespolitischer Brisanz an die vom rechten Rand bemühten ‚Flüchtlingshorden‘.

Am eindringlichsten zeigt sich aber die singuläre Andersartigkeit der Hunnen in der Tatsache, dass sie als barbarische Invasoren und als einzige Faktion des Spieles keine urbane Ausgangsposition haben, sondern als nomadisches Kriegerkonglomerat, so der erweckte Eindruck, gerade erst die Jurten in der heimischen Steppe verlassen haben.²⁸ Zu Beginn verfügt der Spieler als Hunnenführer nur über drei Kriegshaufen, mit denen er nach eigenem Gusto den Balkan oder das Westreich mit Krieg überziehen kann. Städte muss er erst erobern, denn wenig hat für den antiken Menschen und die fundamental urbane Kultur der Antike so klar und unumstößlich die Grenze zwischen Zivilisation und Barbarei markiert, wie die Annehmlichkeiten des Stadtlebens.

Es wäre müßig, sich über solche Darstellungen zu echauffieren. Auch im Tonfall intellektueller Resignation gehaltene Vorwürfe an die Entwickler sind am Ende fruchtlos.²⁹ Historisierende Computerspiele und ihre Entwickler kennen – ebenso wie Filmproduktionen – den Beruf des ‚Historischen Beraters‘ und man sollte ohnehin den Verantwortlichen nicht vorschnell ein grundlegendes historisches Gespür absprechen.³⁰ Aber ebenso wie Berater Filmproduzenten bisweilen nicht vor haarsträubenden Simplifizierungen abhalten können, können und wollen Spieleentwickler nicht den Anspruch historischer Simulationen erheben.

28 Vgl. die unter [Link 4](#) aufrufbare Videosequenz, besonders ab Zeitcode 03:31.

29 Wie ihn etwa der User „kiwiphoenix“ im „*Total War*“-Onlineforum ausgedrückt hat (www.twcenter.net/forums/showthread.php?359453-Head-Hurlers,21.05.2010, zuletzt aufgerufen am 31.12.2016): „There is nothing like losing a whole cohort of legionaries in Testudo formation under a shower of human heads to make you question the developer’s regard for history.“

30 Zu den bisweilen ernüchternden Erfahrungen solcher Berater vgl. insbesondere Coleman (2004). Zu Beratern bei Videospiele s. speziell Hsu (2010). Venables (2012). Saga (2015). Jenkin (2015).

Interessant ist vielmehr die kulturhistorische Dimension, denn die Spiel-designer bedienen sich nicht nur einer alten, schon antiken Topik, sondern auch moderner, ästhetisch und kulturell geprägter Darstellungstraditionen, um einen ‚Eindruck‘, ein ‚Gefühl‘ von Antike entstehen zu lassen. Archäologisch-antiquarische Hyperakkuratesse (in Darstellung von Monumenten und Einzelheiten) und scheinbar ‚fantastische‘ Elemente (wie „Druiden“ oder „Kopfwerfer“) sind letztlich also Teile einer Bildtopik, die weit über den Bereich der Computerspiele hinausgeht. Sie ist dem Spieler vielmehr bereits aus unterschiedlichen Medien (Bildende Künste, Literatur, Film) und Zusammenhängen bekannt und damit selbstreferentiell.³¹ Tobias Winnerling hat sie, in Anlehnung an die Arbeiten von Deleuze und Guattari, als Teil eines „paranoid-despotic regime of signs“ bezeichnet, „where signs signify nothing but other signs, bound up in an endless virtual cycle [...]. Their function are to evoke a feeling of historicity and to exploit the reminiscences they may trigger in players – reminiscences based not only on factual knowledge or the emotions associated with historicized objects, but also memories of earlier and similar games“³² – und, so will man hinzufügen, frühere Instanzen in anderen Medien.

(3) Ästhetizität

Eine weitere Authentizitätsstrategie soll im Folgenden als ‚Naturalismus‘ noch vorgestellt werden, als letztes, aber bei weitem nicht unbedeutendstes Glied in der Reihe. Unter ‚Naturalismus‘ sind dabei vor allem die typisch sinnlichen Charakteristika des Videospieles zu verstehen, nämlich die graphische Darstellung und akustische Untermalung der Spielinhalte. Dabei soll

31 Dies ist insbesondere dann offensichtlich, wenn offenkundige Anleihen bei Hollywoodblockbustern übernommen werden; ein gutes Beispiel ist der Trailer zur Erweitungskampagne „Wrath of Sparta“ ([Link 5](#)), der in seiner Ästhetik eine klare Hommage an den Film „300“ (Warner Bros. 2009, Regie: Zack Snyder) ist und nicht nur typische Stilelemente der Snyder’schen Verfilmung aufweist (drastische Darbietung antiker Gewalt, niedrige Kameraperspektiven, häufiger Einsatz von Zeitraffer und schneller Wechsel zwischen Zeitraffer und Normalgeschwindigkeit), sondern teilweise bestimmte Einstellungen 1:1 übernimmt (im Video allgemein ab Zeitcode 01:04, besonders zu Letzterem aber 01:04–01:08).

32 Winnerling (2014) 154. Vgl. Deleuze/Guattari (2013). Aus dieser Überlegung leitet Winnerling auch – in Anlehnung wiederum an einen Gedanken Nietzsches – den Titel seines Beitrages („The Eternal Recurrence of all Bits“) ab.

aber gleich vorweggenommen werden, dass die Frage nach der graphischen Darstellung stets auch mit den technologischen Beschränkungen von Software und Hardware verbunden ist: Es sollte einleuchten, dass ein modernes Spiel wie „*Total War: Rome II*“ heute bei Spielern auf andere technologische Ressourcen zurückgreifen kann, als etwa „*Age of Empires*“.³³ Die Möglichkeiten moderner Hardware bei der Wiedergabe von Spielegraphiken sind zwar beeindruckend, doch hängt der konkrete Effekt auch stets von der Programmierkunst der Entwickler ab, die eine Graphikengine, also ein graphisches Gerüst entwickeln müssen. „*Total War: Rome II*“ und „*Total War: Attila*“, die jüngsten (historisierenden) Vertreter der „*Total War*“-Reihe können gleichzeitig mehr als 10.000 einzelne Soldaten graphisch darstellen, die der Spieler in Echtzeit und in Einheiten zusammengefasst auf einem virtuellen Schlachtfeld befehligen kann, welches wiederum selbst mit Gräsern, Hecken, Bäumen, Flüssen, Siedlungen, Städten, Ruinen, ja selbst „Weltwundern“ ausgestattet ist.³⁴

Individuelle Ausrüstungsgegenstände variieren dabei von Mann zu Mann. Römische Legionen sind bei „*Rome*“ keineswegs eine Ansammlung identischer Zwillinge, sondern eine bunte Mischung unterschiedlicher Rüstungen (*lorica hamata*, *squamata*, *segmentata*), Helme und Schilddekorationen, die aber gemeinsam dem Typus ‚Legionär‘ entsprechen und sogar über individuelle Gesichtszüge verfügen. Bei griechischen Hoplitenheeren finden sich bekannte Beispiele von Schildbemalungen wieder, die einzelne Figuren teils sogar erkennbar machen.³⁵ Ein durchaus erwünschter Effekt dieser gerade für „*Rome*“ typischen graphischen Opulenz, einer ebenso recherchierten wie detaillierten und graphisch spektakulären Wiedergabe von Realia, ist die Illusion von Objektivität. Ebenso wie etwa im Bereich der Photographie,

33 Entwickler: Ensemble Studios; Publisher: Microsoft; Plattform: Windows; Erscheinungsdatum: 1997.

34 Um einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit der Engine zu erhalten, seien die unzähligen bei youtube.com verfügbaren Spielvideos erwähnt (z.B. [Link 6](#))

35 Es ist hier nicht Platz, um alle in „*Rome*“ umgesetzten und archäologisch fundierten Einzelheiten aufzuzeigen – diese erschöpfen sich auch nicht im wohlbekanntesten Aussehen römischer Legionäre, sondern zeigen sich auch in der liebevollen Rekonstruktion griechischer *hopla*, komplett mit *porpax* und *antilabe*, ja selbst mit, von Figur zu Figur unterschiedlich eingefärbter, heptagonaler Kordel und individueller Schilddekoration, von der athenischen Eule bis zum Medusenhaupt. In allen Darstellungen ist der Antriebscharakter erkennbar, auf solider historisch-archäologischer Basis eine recht realitätsnahe Rekonstruktion antiker Truppengattungen und -ausrüstungen zu bieten.

aber auch des historischen Films oder der historischen Filmdokumentation, erliegen Spieler aufgrund der Überzeugungskraft von unwesentlichen Details unbewusst gerne der medienimmanenten Vorstellung, dass es ‚so gewesen‘ sein müsse. Im Grunde ist dieser Effekt aufgrund des simulativen Charakters bei Computerspielen potentiell noch stärker als bei der passiven Rezeption von (bewegten) Bildern. So fühlen sich die ‚historischen‘ Räume innerhalb des Spieles real an – immerhin kann der Spieler interagieren, kann seine Truppen im virtuellen Raum bewegen und erfährt das Feedback der Spielmechanik.³⁶ Er sieht zudem, wie verletzte Soldaten zusammensinken, sieht die untergehende Sonne sich in den Bronzehelmen der Hopliten spiegeln, die Helmbüsche der Reiter über den Köpfen ihrer zu Fuß kämpfenden Verbündeten hinwegziehen, die hölzernen Speere an den großen Hopliten Schilden brechen und sieht zuletzt auch die kämpfenden Soldaten nicht einfach blind aufeinander einhauen, sondern choreographierte Kämpfe ausführen, die man individuell verfolgen kann – und dies alles in hoher Auflösung und flüssiger Animation, nahezu fotorealistisch.³⁷

Durch die graphische Darstellung wird zudem das Nicht-erlebbar erlebbar; der visuelle Naturalismus trägt seinen Teil dazu bei, die Abwesenheit körperlicher Erfahrung zu kompensieren. Selbst noch das graphisch überzeugendste Bildschirmspiel kann eine solche Erfahrung nämlich nicht simulieren. Zudem gilt es auch die Einschränkungen des Genres zu bedenken: Strategiespiele beinhalten immer auch ein *heads-up display* (HUD), also eine Sichtleiste, auf der dem Spieler notwendige Informationen über Einheiten, Truppenstärken, Moral, Zeitfaktoren oder topographische Situation (in Form einer Karte) angezeigt werden. Dadurch und durch die allerdings dreidimensionale und frei beweg- und zoombare Perspektive des Spielers bleibt immer eine gewisse Distanz zwischen Spieler und Spielgeschehen. Im Gegensatz zu anderen Genres, etwa dem *first-person shooter*, die in Ego-

36 Schut (2007) 228f.

37 Vgl. etwa diesen fiktiven Überfall des Leonidas auf eine kleinere persische Einheit ([Link 7](#)). Im Spiel selbst sind berühmte Persönlichkeiten als „Champions“ vertreten, die auch individuell einsetzbar sind und als Einzelkämpfer (nicht als Einheit) auf dem Schlachtfeld auftreten. Gelegentliche cineastische Eingriffe des Urhebers des Videos (*slow motion!*) sollten nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Video eine organisch produzierte Szene innerhalb des Spieles darstellt und nicht als Einleitungssequenz oder dergleichen ‚inszeniert‘ wurde. Die übertrieben graphische Darstellung, inklusive spritzender Blutfontänen, ist die Folge einer besonderen Erweiterung (der DLC „*Blood and Gore*“), welche die Entwickler gegen Aufpreis anbieten.

Perspektive die Sicht des Spielers mit derjenigen seines Avatars identifizieren, kann also keine Unmittelbarkeit entstehen, die für eine Immersion des Spielers ausschlaggebend ist.³⁸

„Rome“ bietet dem Spieler aber eine Reihe von Möglichkeiten, sich buchstäblich näher ins Spielgeschehen zu bewegen, wobei er dabei immer und in zunehmenden Maße einen Kontrollverlust in dem Sinne hinnehmen muss, dass die Möglichkeiten der Truppenführung und der Einflussnahme auf das Spielgeschehen schwinden. Zum einen ermöglicht es die Graphikengine, wie schon erwähnt, die gesamte Spielwelt in stufenlos zoombarer und frei bewegbarer dreidimensionaler Ansicht zu betrachten. Der Spieler setzt also den eigenen Kamerastandpunkt fest, kann mithin bis auf Augenhöhe auf die simulierten Truppen heranzoomen und jedes Detail wahrnehmen. Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit, das HUD zu minimieren (es also auf das Nötigste zu reduzieren), so dass es visuell nicht mehr stört. Als Letztes bleibt ihm schließlich noch der sogenannte *cinematic mode*. Dabei werden alle Informationsleisten und zusätzlichen Anzeigen ausgeblendet und die Perspektive eingeschränkt: Wählt der Spieler eine beliebige Einheit aus und aktiviert diesen Modus, so nimmt die Kamera automatisch die (leicht erhöhte) Perspektive eines dieser Einheit zugehörigen Soldaten an, der Spieler selbst bekommt somit einen Avatar, wie er in Shootern üblich ist, mit der Einschränkung freilich, dass er selbst nicht in den Kampf eingreifen kann. Im *cinematic mode* ist der Spieler – wie der Begriff es schon sagt – reiner Zuschauer.³⁹

Ein letzter Aspekt verstärkt den Effekt dieses *cinematic mode* und verdeutlicht dessen Nähe zu cinematographischen Konventionen: die Geräuschkulisse. Geräusche bei Videospielen lassen sich in zwei Kategorien einordnen: *soundtrack* und *soundscape*.⁴⁰ Unter *soundtrack* versteht man, wie im Film auch, die Handlung oder das Geschehen begleitende Musik, die zum Teil der momentanen Situation angepasst ist.⁴¹ Spielimmanente Geräusche – das

38 Kingsepp (2006), 64: „Thus, what has become the most important evidence for what is real and what is not is the gamer’s feeling of immediacy, authenticity and reality.“

39 [Link 8](#). Der Spieler kann zudem zwischen einzelnen Einheiten und innerhalb der Einheiten zwischen einzelnen Mitgliedern umschalten, um deren Perspektiven anzunehmen.

40 Kingsepp (2006) 75.

41 So ist etwa der *soundtrack* der Strategiekarte bei „Rome“ bewusst ruhig und atmosphärisch, fast meditativ. Dagegen werden Echtzeitschlachten stets angemessen martialisch vertont und begleitet, häufig mit melodischen Einschüben, die deutlich an den Arche-

Klirren von Kettenhemden oder dumpfe Einschlagen von Pfeilen – gehören dagegen zum *soundscape*, welches sämtliche vom Spieler oder dessen Handlungen beeinflusste oder verursachte Geräusche ebenso umfasst wie die ‚natürlichen‘ Umgebungsgeräusche – Windrauschen, Meeresbrandung, Vogelgezwitscher. Die meisten dieser Geräusche nimmt der Spieler nicht bewusst wahr – oftmals werden sie zudem auch von der atmosphärischen Begleitmusik übertönt –, sie sind aber dennoch von grundlegender Bedeutung für das Spielerlebnis, denn sie erwecken den Anschein von ‚Realität‘, verankern den Spieler auf den Schlachtfeldern und damit in der simulierten ‚Realität‘ des Spiels.⁴² Hierbei spielen neben Umgebungsgeräuschen auch die häufig wiederkehrenden Sprachartefakte eine Rolle: Wählt der Spieler eine individuelle Einheit aus, so meldet sich diese zum Dienst, indem ihr Anführer mit fremdsprachigen Floskeln antwortet. Handelt es sich bei der Einheit um eine Legion, so hört der Spieler häufig ein *ave*, bisweilen auch *oboediamus, sic domine, mandata tua* oder *legio parati*. Die schon erwähnte Einheit der „Gladiatoren“ antwortet mit einer Abwandlung des bekanntesten Satzes der lateinischen Sprache: *morituri te salutamus*.

Über die Sinnhaftigkeit, ‚Authentizität‘ oder auch Grammatik einiger dieser Slogans zu streiten hieße, ihre eigentliche Intention zu verkennen.⁴³ In ihrer Untersuchung des Spieleklassikers „*Wolfenstein 3D*“ hat Eva Kingsepp die Bedeutung von Quasi-Sprachen bei der Herstellung von Atmosphäre und Immersion hervorgehoben. Das ebenso klischeebehaftete wie aus zahlreichen (auch) aktuellen Filmen und Serien bekannte „Nazi German“ spielt bei „*Wolfenstein*“ eine bedeutende Rolle, indem es den Spieler nämlich akustisch im Bereich „Zweiter Weltkrieg“ verankert. Auch wenn die immer wiederkehrenden Deutschfetzen in ihrer Auswahl arg begrenzt („Achtung!“,

typus des modernen Sandalenfilms, „*Gladiator*“ (DreamWorks Pictures/Universal Pictures 2000, Regie: Ridley Scott) gemahnen.

42 Der Effekt lässt sich leicht nachvollziehen, wenn man eines der verschiedenen bereits angeführten *let's play*-Videos einfach ohne Ton ansieht – das Geschehen erinnert mehr an Slapstick als an ein dramatisches Aufeinandertreffen zweier Armeen.

43 So ist etwa die lateinische Form des Spiel-Mottos – „How far will you go for Rome?“ / *quo usque pro Roma ibis* – ebenso wenig über jeden Zweifel erhaben (wiewohl es zumindest geographisch betrachtet im Spielkontext Sinn macht) wie die Phrase *mandata tua* (besser: *imperia*), was man wohl als Emulation des Englischen „By your command“ sehen sollte. Interessanterweise könnte man dieser Formulierung einen intermedialen Bezug unterstellen, ist doch in der angelsächsischen Populärkultur der Ausdruck „By your command“ untrennbar mit der TV-Kultserie „*Battlestar Galactica*“ verbunden (ABC, 1978–1980).

„Jawohl!“, „Halt!“, „Raus! Raus!“) und bisweilen unfreiwillig komisch sind („Die, Allied Schweinehund!“, „Eva auf Wiedersehen!“, letzteres von einem vom Spieler zu tötenden Adolf Hitler gehaucht) erfüllen sie ihren Zweck: Sie sollen eben nicht Deutsch oder Deutsche simulieren, sondern vielmehr eine Atmosphäre allgemeiner ‚Deutschheit‘ suggerieren.⁴⁴ Eben dieselbe Funktion erfüllen die lateinischen Versatzstücke in „*Rome*“ – sie sind Teil eines allgemein vorherrschenden *common knowledge*-Römertums und verorten und verankern den Spieler in einer imaginierten Antike.⁴⁵

III. Schluss: Affektive Historizität?

In ihrer Gesamtheit bewirken die oben angeführten Faktoren – Faktizität, Authentizität und Ästhetizität – einen atmosphärischen Gesamteindruck, nämlich denjenigen, historisch im einen oder anderen Sinne ‚authentisch‘ zu sein. Es bleibt aber für den Forscher immer noch die Notwendigkeit, die in der Literatur teilweise synonym verwendeten Begrifflichkeiten zu reflektieren. Es kann nicht das Gleiche meinen, wenn abwechselnd und scheinbar austauschbar von ‚Realismus‘, ‚Authentizität‘, ‚Historizität‘ die Rede ist, wenn es darum geht, Videospiele als historisch besonders treffend zu beschreiben.⁴⁶ Tobias Winnerling hat in einem rezenten Beitrag den Unterschied zwischen „*factual history*“ und „*affective historicity*“ betont und diese Unterscheidung erscheint ebenso richtig wie wichtig.⁴⁷ Computerspiele können und sollen natürlich keinesfalls als Zugänge zur Geschichte etwa der

44 Kingsepp (2006) 76f. bezeichnet es in Anlehnung an Roland Barthes wahlweise als „*Germanicity*“ oder auch als „*German-ness*“.

45 Diese Interpretation wird auch dadurch nicht geschwächt, dass sich nur lateinische – nicht etwa griechische, syrische oder keltische – Sprachfragmente im Spiel wiederfinden. Abgesehen von den logistischen, finanziellen und linguistischen Schwierigkeiten die eine gleichmäßige Repräsentation aller Sprachen aller Ethnien in „*Rome*“ mit sich gebracht hätte, ist auch zu betonen, dass keine dieser Sprachen das Versprechen von Antike (oder zumindest von ‚Antik-heit‘) hätte erfüllen können. Im allgemeinen kulturellen Gedächtnis signifiziert vor allem Latein Antike.

46 Realismus: Köhler (2009). Authentizität: Winnerling (2014). Raupach (2014). Salvati/Bullinger (2013). Historizität: Kingsepp (2006).

47 Winnerling (2014) 152.

Antike verstanden werden. Sie sind aber sehr wohl Repräsentationen von Geschichtsbildern und damit tatsächlich *historisierend*.⁴⁸

Wenn wir mit Winnerling „factual history“ als die nach bestem Wissen und Gewissen gewonnenen Erkenntnisse der modernen Geschichtsschreibung verstehen – was keineswegs identisch mit vergangener ‚Geschichte‘ ist –, dann ist der eigentliche Kern historisierender Computerspiele, ihr Motor, die affektive Historizität, die Winnerling definiert als „the attempt to create representations that convey the *feeling* of [...] the past.“⁴⁹ Das erfolgreiche und erfolgreich historisierende Computerspiel ist daran angelehnt jenes, „[which], through careful presentation of selected historical elements, achieves a state of not-being-questioned by its players.“⁵⁰

Im Fall von „Rome“ – doch es scheint durchaus angebracht, über diesen konkreten Fall hinaus zu extrapolieren – wird dieser Zustand der Akquieszenz seitens der Spieler erreicht, indem der Spieler auf mehreren Ebenen inhaltlich, spielerisch und ästhetisch in der spieleigenen Version der Vergangenheit immersiert wird. Das Spiel selbst lässt sich dabei als das verstehen, was die Filmwissenschaftlerin Vivian Sobchack als ein „palimpsest of historical consciousness“ beschrieben hat:⁵¹ Schicht für Schicht werden Fakten, Fiktionen, narrative und visuelle Konventionen zusammengesetzt, „thus making up a dialogic and intertextual conception of history“.⁵² Medientheoretisch lässt sich der vom Spiel hervorgerufene Zustand dabei als einer von *hypermediacy* beschreiben:

„Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: desire to get past the limits of representation and to achieve the real. [...] the real is defined in terms of the viewer’s experience; it is that which would evoke an immediate (and therefore authentic) emotional response. Transparent digital applications seek to get to the real by bravely

48 Vgl. Kerschbaumer/Winnerling (2014b) 13: „Videospiele, die historische Inhalte verarbeiten [...] sind aber tatsächlich Mechanismen zur dynamischen Produktion mehr oder weniger kohärenter Repräsentationsprozesse von Vergangenheitsbildern. Damit sind sie Zeiten-Maschinen: Sie produzieren fremdartige Zeiten. Sie *historisieren*.“ (Kursive im Original) Vgl. auch Bender (2011) 114: „Computerspiele, die in einem historischen Szenario angesiedelt sind, generieren Geschichtsbilder und konstruieren historische Erinnerung.“

49 Winnerling (2014) 152.

50 Ebd. 159.

51 Sobchack (1997).

52 Kingssepp (2006) 71.

denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality.⁵³

Digitale Spiele sind hervorragende Beispiele für Hypermedialität, besonders dann, wenn sie historische Sujets haben, schließlich lässt sich schon Geschichte als solche als hypertextuelles Phänomen begreifen. Hinzu kommt, dass das Geschichtsbild und das Verständnis von Geschichte des modernen Betrachters und Spielers nicht ‚unschuldig‘ ist – es ist geprägt von vorherigen Erfahrungen, im Schulunterricht, durch Film, Fernsehen und Literatur, durch den allgemeinen Konsens darüber, was ‚Geschichte‘ und was spezifisch ‚Antike‘ ist. All diese Erwartungen und Erfahrungshorizonte werden im Spiel mit mehreren medialen Strängen – Bilder, Geräusche, Texte, Animationen, cinematographische und narrative Konventionen – kombiniert, um aus der kritischen Masse dieser Zusammenspiele ‚Realität‘ im oben genannten Sinne zu erzeugen. Hierfür bieten sich Spiele vor historischer Kulisse und mit historischen Inhalten geradezu an und werden so zu historisierenden Spielen.

53 Bolter/Grusin (1999) 53.

Bibliographie

- Bender (2011). – Steffen Bender, Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern, in M. Heineman u.a. (Hg.), *Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen*. Veröffentlichungen des Collegium Carolinum 121 (München 2011) 93–116.
- (2012). – Steffen Bender, *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen* (Bielefeld 2012).
- 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.
- Bolter/Grusin (1999). – Jay D. Bolter/Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge [MA]/London 1999).
- Brown (2015). – Frasier Brown, Placing authenticity over accuracy in Total War: Rome II, pcgamesn.com, 30.07.2013 (online unter: www.pcgamesn.com/totalwar/placing-authenticity-over-accuracy-total-war-rome-ii), letzter Zugriff am 29.12.2016).
- Coleman (2004). – Kathleen M. Coleman, The Pedant Goes to Hollywood: The Role of the Academic Consultant, in Martin Winkler (Hg.), *Gladiator. Film and History* (Malden, MA/Oxford 2004) 45–52.
- Deleuze/Guattari (2013). – Gilles Deleuze/Félix Guattari, *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, transl. and comm. by B. Massumi (London u.a. 2013).
- Duggan (2015). – Maeve Duggan, Gaming and Gamers, Pew Research Center. Internet, Science & Tech, online unter: <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers>, letzter Zugriff am 29.12.2016).
- Epplert (2007). – Christopher Epplert, War Elephants in the Hellenistic World, in Waldemar Heckel/Lawrence Tritle/Pat Wheatley (Hg.), *Alexander's Empire. Formulation to Decay* (Claremont [CA] 2007) 209–232.
- Glover (1944). – Richard Glover, The Elephant in Ancient War, *Classical Journal* 39/5 (1944) 257–269.
- Hsu (2010). – Jeremy Hsu, A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome, LiveScience.com, 12.11.2010 (online unter:

- <http://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html>, letzter Zugriff am 29.12.2016).
- Jenkin (2015). – Anna Jenkin, Meet the Historical Experts: Laurent Turcot on ‘Assassin’s Creed: Unity’, History Matters. History brought alive by the University of Sheffield, 16.04.2015 (online unter: <http://www.historymatters.group.shef.ac.uk/meet-historical-experts-laurent-turcot-assassins-creed-unity>, letzter Zugriff am 29.12.2016).
- Jenkins (2013). – David Jenkins, Total War: Rome II interviews – ‘history is gameplay’, Metro.co.uk, 02.08.2013 (online unter: <http://metro.co.uk/2013/08/02/total-war-rome-ii-interviews-history-is-gameplay-3908799>, letzter Zugriff am 29.12.2016).
- Kerschbaumer/Winnerling (2014a). – Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (Bielefeld 2014).
- (2014b). – Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling, Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo, in Kerschbaumer/Winnerling (2014a) 11–26.
- Kingsepp (2006). – Eva Kingsepp, Immersive Historicity in World War II Digital Games, *HUMAN IT* 8/2 (2006) 60–89.
- Köhler (2009). – Dieter Köhler, Historischer Realismus in Computerspielen, in Sabine Horn/Michael Sauer (Hg.), *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen* (Göttingen 2009) 226–233.
- Lowe (2009). – Dunstan Lowe, Playing with Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World, in Lowe/Shahabudin (2009) 64–90.
- (2012). – Dunstan Lowe, Always Already Ancient: Ruins in the Virtual World, in Thea S. Thorsen (Hg.), *Greek and Roman Games in the Computer Age* (Trondheim 2012) (Trondheim Studies in Greek and Latin) 53–90.
- Lowe/Shahabudin (2009). – Dunstan Lowe/Kim Shahabudin (Hg.), *Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture* (Newcastle upon Tyne 2009).
- Phan et al. (2012) – Mikki Phan, Jo Jardina, Sloane Hoyle & Barbara Chaparro, Examining the Role of Gender in Video Game Usage, Preference and Behavior, in *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 56th Annual Meeting 2012*, 1496–1500.
- Pöppinghege (2011). – Rainer Pöppinghege, Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern, *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 7/8 (2011) 459–468.

- Raupach (2014). – Tim Raupach, Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Computerspiele mit historischem Setting, in Kerschbaumer/Winnerling (2014a) 101-117.
- Rollinger (2013). – Christian Rollinger, Roma victrix? Konstruktion, Simulation und Rezeption antiker Inhalte im Computerspiel, *Der altsprachliche Unterricht* 57/2+3 (2013) 88–92.
- (2015). – Christian Rollinger, Brot, Spiele ... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel, in Christine Walde/Christian Stoffel (Hg.), *Caesar's Salad: Antikerezeption im 20. und 21. Jahrhundert = thersites* 1 (2015) 1–45.
- Saga (2015). – Manuel Saga, What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II, archdaily.com, 07.10.2015 (online unter: <http://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii>, letzter Zugriff am 29.12.2016).
- Salvati/Bullinger (2013). – Andrew J. Salvati/Jonathan M. Bullinger, Selective Authenticity and the Playable Past, in Matthew W. Keppell/Andrew B.R. Elliott (Hg.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* (London u.a. 2013) 153–168.
- 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 (2010a). – Angela Schwarz (Hg.), „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 (2010a) 7–28.
- (2015). – Angela Schwarz, Game Studies und Geschichtswissenschaft, in Klaus Sachs-Hombach & Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspieleforschung* (Köln 2015) 398–447.
- Sobchack (1997). – Vivian Sobchak, The Insistent Fringe: Moving Images and Historical Consciousness, *History and Theory* 36/4 (1997) 4-20.
- Venables (2012). – Michael Venables, The Awesome Mohawk Teacher and Consultant Behind Ratonhnhaké:ton, forbes.com, 25.11.2012 (online unter: <http://www.forbes.com/sites/michaelvenables/2012/11/25/the-consultants-behind-ratonhnhaketon/#73cde01e6a82>, letzter Zugriff am 29.12.2016).

Christian Rollinger

Winnerling (2014). – Tobias Winnerling, The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8/1 (2014) 151–170.

Abbildungen



Abbildung 1: Römisches *scorpio*-Geschütz mit Anklängen an das bei Orsova gefundene Original (eigener Screenshot aus „*Total War: Rome II*“).

Christian Rollinger



Abbildung 2: Britische *head-burlers* im Kampf gegen germanische *Screeching Women* (eigener Screenshot aus „*Rome: Total War*“).



Abbildung 3: Schlacht in der Nähe des Mausoleums von Halikarnassos (eigener Screenshot aus „*Total War: Rome II*“).

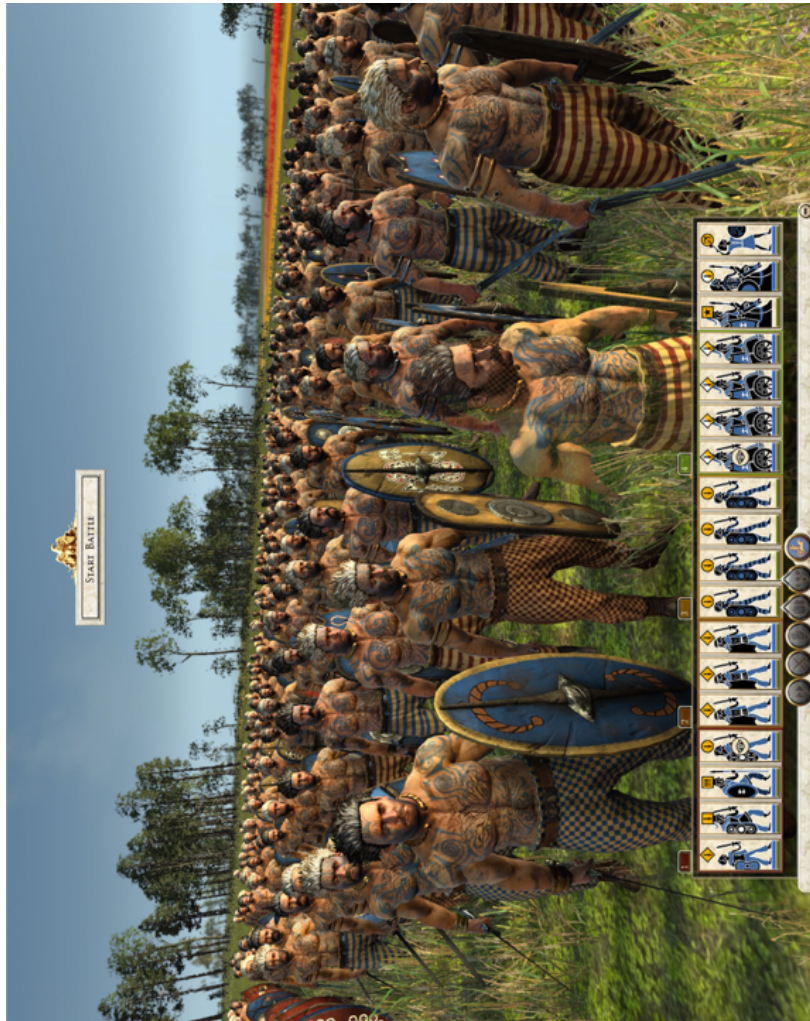


Abbildung 4: Piktische Krieger mit typischer Bemalung (eigener Screenshot aus „*Total War: Rome II*“).



Abbildung 5: Nackte gallische Krieger
(eigener Screenshot aus „*Total War: Rome II*“).