

JEAN COERT

(FREIE UNIVERSITÄT BERLIN)

**Der digitale *furor Teutonicus*. Zur Rezeption von Germanenbildern im Videospiel am Beispiel von *Total War: Rome II*, in: thersites 7 (2018), 58-106.**

**KEYWORDS**

Germans, Game Studies, Video Games, Computer Games

**ABSTRACT (ENGLISH)**

This paper deals with the reception of the ancient Germans in modern video games. Regarding the example of Total War: Rome II, I will show how images, ideas and sources about Teutons are reflected in this medium. This is by no means confined to an investigation of historical accuracy. Rather, the functions and the effects of the ancient mind-set in the analysed virtual creation and simulation of antiquity will be determined. Thus, the article shows that the Germans and other peoples associated with barbarian topoi are systematically used to define the classical characteristics of the Romans and Hellenes. Consequentially, such “barbarians” are used as an instrument to shape “authentic” modern ideas about Greco-Roman antiquity in video games and to produce an affective historicity.

## 1. Einleitung

Kaum ein anderes antikes Volk spielte für die Antikenrezeption im deutschen Raum solch eine gewichtige Rolle wie die Germanen. Sie wurden in der deutschen Geschichte bereits zahlreich für Ideologien und Gedankengut sowohl linker als auch rechter Stoßrichtung genutzt und ebenso als Material für Ideen rassistischer, nationalistischer oder sozialistischer Natur verwendet.<sup>1</sup> Insbesondere wegen dieser gravierenden Nachwirkung in der deutschen, aber auch in der restlichen europäischen Geschichte, haben sich zahlreiche Historiker bemüht, die Germanenrezeption in der Kunst,<sup>2</sup> Literatur,<sup>3</sup> Musik<sup>4</sup> und im Film<sup>5</sup> zu untersuchen. Hierbei fällt ins Auge, dass das relativ neue Medium Videospiele noch keine Beachtung in diesem Bereich fand, obwohl es sich laut Computerspielforscher längst „von einer subkulturellen Erscheinung zu einem Alltagsmedium in weiten Teilen der Gesellschaft entwickelt“<sup>6</sup> hat. Diese Lücke findet sich nicht nur für die Germanenrezeption, denn bereits der Althistoriker Christian Rollinger kritisierte treffend, dass das Medium des Videospiele „bislang von der ‚seriösen‘ Altertumswissenschaft so gut wie keine Beachtung erfahren hat.“<sup>7</sup> Dagegen zeigen aber aktuelle Forschungen zur Frühen Neuzeit und zum Mittelalter, dass das Medium Computerspiele ein großes historisches Forschungspotenzial bietet.<sup>8</sup> Daher soll in dieser Arbeit ebenjener Forschungslücke nachgegangen und

---

\* Da bei solch einer Studie natürlich nicht das Feedback der Spieler solcher Videospiele fehlen darf, sei hier herzlichst Jakob Debelka, Lea Schönfeld, Johannes Stadie und Yannic Zander für ihre kritischen Anmerkungen und Korrekturhilfen gedankt. Ebenso sei hier Christian Rollinger für seine ausgezeichnete redaktionelle Betreuung und den anonymen Gutachtern von Thersites für ihre hilfreichen Anreize, Verbesserungsvorschläge und Kritik gedankt. Sie alle haben diesen Text mit ihren individuellen Meinungen und ihrer Expertise bereichern können.

<sup>1</sup> Einen Überblick über die wichtigsten Vertreter bietet Alexander Demandt. Vgl. Demandt (2012) 59-62.

<sup>2</sup> Vgl. Beyrodt (2012).

<sup>3</sup> Z.B. Blusch (1983).

<sup>4</sup> Z.B. Barbon/Plachta (1995).

<sup>5</sup> Z.B. Müller (1996); Kolbe (2006).

<sup>6</sup> Schöffmann/Schlegel (2015). Ähnlich äußerte sich auch Angela Schwarz hierzu, vgl. Schwarz (2010) 8.

<sup>7</sup> Rollinger (2015) Abstract I. Ähnlich formulierte er dies bereits bei Rollinger (2013) 88.

<sup>8</sup> Einen guten Überblick zu zahlreichen Zugängen für die frühe Neuzeit im Videospiele bietet Kerschbaumer/Winnerling (2014). Für die mittelalterliche Epoche hat Heinze (2012) ähnliche Anreize für die historische Forschung entwickelt.

sich der Darstellung und Nutzung antiker Germanenbilder in diesem Medium gewidmet werden.

Alleine schon wegen der riesigen Menge an Videospiele mit antiken Inhalten<sup>9</sup> und des dafür erforderlichen Textumfangs soll hier nachfolgend vor allem einer der prominentesten Vertreter – *Total War: Rome II*<sup>10</sup> – fokussiert werden. Zum einen ist dieses Strategiespiel als eines der kommerziell erfolgreichsten besonders geeignet, da man ihm eine gewichtige Rolle bei der Vermittlung der Antike in diesem Medium zuschreiben darf.<sup>11</sup> Andererseits treten neben den römischen und griechischen „factions“, welche in den meisten Videospiele mit antiken Inhalten im Zentrum stehen, die sogenannten Randvölker – auch die Germanen – mit gleicher Gewichtung und Spielbarkeit auf. Zusätzlich wirbt dieser Titel, wie auch viele andere Vertreter des Genres,<sup>12</sup> mit seinen historischen Inhalten und hat daher ergänzend zum eigentlichen hauptspiel eine spielinterne Enzyklopädie kreiert.<sup>13</sup> Hiermit wird es dem Spieler<sup>14</sup> ermöglicht, zu den präsentierten Spielinhalten historische Hintergrundinformationen nachzulesen, die sogar mit

---

<sup>9</sup> Angela Schwarz konstatierte für das Jahr 2009, dass ca. 10% der über 1.600 Videospiele mit historischen Inhalten, die bis zu diesem Jahr produziert wurden, sich mit der Antike befassen. Vgl. Schwarz (2010) 11-14.

<sup>10</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II* (PC: Windows). 2013.

<sup>11</sup> Vgl. Rollinger (2013) 88f. Laut Münster (2014) wurden allein im ersten Geschäftsjahr über 1,13 Millionen Kopien des Spiels verkauft.

<sup>12</sup> Das Werben mit historischer Nähe und Akkuratess ist ein weit verbreitetes Phänomen in der Videospielebranche. Vgl. hierzu Schwarz (2010) 16.

<sup>13</sup> Vgl. Creative Assembly/Sega: Enzyklopädie von *Total War: Rome II* (PC: Windows). 2013. Zugriff über die Internetpräsenz: <http://r2enc.totalwar.com/de/home> (letzter Zugriff 12.04.2018 16:45 Uhr). Diese Enzyklopädie wird im Folgenden mit der Angabe R2-Enzyklopädie, Rubrik, Unterrubrik, Artikel, Unterartikel usw. zitiert anstatt jeweilig immer die Internetlinks anzugeben. Bereits Christian Rollinger hatte sich mit dem Aufbau und Problemen dieser Enzyklopädie beschäftigt. Vgl. Rollinger (2013) 90.

<sup>14</sup> Nachfolgend wird zur Erleichterung des Leseflusses das generische Maskulin für die Spieler verwendet, wodurch jedoch keineswegs der Eindruck vermittelt werden soll, dass es keine weiblichen Spieler gäbe. Viele Studien zeigen nämlich, dass beide Geschlechter beim Videospielekonsum stark vertreten sind und daher sind auch hier stets geschlechtsneutral alle Konsumenten gemeint. Vgl. Rollinger (2015) 4, Anm. 11.

Referenzen zu antiken Autoren wie Thukydides,<sup>15</sup> oder auch modernen Archäologen, wie O.G.S. Crawford,<sup>16</sup> gespickt sind. Diese Angaben sind jedoch mit Vorsicht zu genießen, zeigt doch schon das prominente Filmbeispiel „Gladiator“, dass historische Referenzen und Beratung nicht zugleich eine historisch akkurate Umsetzung bedeuten müssen.<sup>17</sup> Der Reiz besteht also viel mehr in der Nachverfolgung der Ideen, Bilder, Konzepte und Quellen von und über Germanen, die an das Spiel und den Rezipienten herangetragen werden.

Denn Ziel dieser Arbeit soll es sein, zu eruieren, welches antike Gedankengut genutzt wird, um Germanen in Videospiele darzustellen. So soll weiter gedacht hieran erörtert werden, welche Narrative und Ideen um und von Germanen damit beim Spieler evoziert werden, und welche Funktionen und Bedeutungen damit die entstehenden Germanenbilder in den Spielsimulationen antiker Welten einnehmen. Hierbei muss jedoch betont werden, dass es nicht im Ranke'schen Sinne darum gehen soll, zu untersuchen, ob die Germanendarstellung historisch akkurat dem entspricht, „wie es eigentlich gewesen“<sup>18</sup> ist. Einerseits ist dies ohnehin nach Ansicht vieler Germanenforscher überhaupt unmöglich zu bewerkstelligen, da das überlieferte Wissen zu den Germanen viel zu verzerrt und fragmentarisch ist.<sup>19</sup> Andererseits hat die vielfach geführte Authentizitätsdebatte gezeigt, dass die simple Überprüfung von Videospiele auf historische Fehler bzw. Richtigkeit sowohl heuristisch reizlos ist als auch kaum einen Mehrwert für die historische Forschung bieten kann.<sup>20</sup> Daher soll vielmehr der Fokus bewusst auf den überlieferten antiken Ideen, Topoi, Diskursen und Darstellungen liegen und deren Rezeption, Funktion und Wirkung im Spiel diskutiert wer-

---

<sup>15</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie, Technologie, Athenai (Der Zorn Spartas), Militär, Marine, Seesoldatenausbildung.

<sup>16</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie, Technologie, Sueben, Zivil, Stammeswirtschaft, Keltische Feldsysteme.

<sup>17</sup> Ausführlich wird dies von Kathleen Coleman veranschaulicht: Vgl. Coleman (2004) 45–52.

<sup>18</sup> Von Ranke (1824) 6.

<sup>19</sup> Hans-Werner Goetz und Karl-Wilhelm Welwei veranschaulichen dieses Problem sehr ausführlich, aber auch Alexander Demandt geht auf die Grundproblematik ein: Vgl. Goetz/Welwei (1995) 4–15; Demandt (2012) 59f.

<sup>20</sup> Die Probleme und Potenziale der Authentizitätsdebatte hat Eugen Pfister übersichtlich veranschaulicht. Vgl. Pfister (2017).

den. Auch wenn es nicht um die Prüfung der historisch korrekten Wiedergabe geht, sind Vergleiche zu den Originalquellen notwendig, um die vorgenommenen Veränderungen und Interpretationen der Entwickler und ihre dahinterstehenden Intentionen zu identifizieren. Hierbei gibt es noch eine weitere wichtige Einschränkung: In dieser Untersuchung soll, um sich an dieser Stelle der ludologischen Terminologie zu bedienen, vor allem die sogenannte *shell* des Spiels analysiert werden und der *core* weniger Beachtung finden, da er für die Verwendung von Germanenbildern in geringerem Maße relevant ist.<sup>21</sup>

Methodische oder inhaltliche Anknüpfungspunkte bezüglich der *Total War*-Reihe sind für diese Arbeit kaum gegeben. Zwar haben sich bereits mehrere Historiker mit einzelnen Teilen der Spiele-Reihe beschäftigt, jedoch handelt es sich dabei nahezu ausschließlich um Artikel, die sich mit Fragen von historischer Akkuratessse oder Diskussionen von pädagogischen Potenzialen beschäftigt haben.<sup>22</sup> Eine Ausnahme unter diesen Ansätzen bildet ein Artikel von Christian Rollinger. In diesem hat der Autor anhand verschiedener Teilaspekte untersucht, mit welchen Mitteln in den *Total War*-Teilen eine vermeintlich authentisch-antike Atmosphäre beim Spieler hervorgerufen wird und wie die dortigen Darstellungen des Krieges eine affektive Historizität<sup>23</sup> produzieren.<sup>24</sup> In ganz ähnlicher Manier soll hier vorgegangen werden, indem in drei verschiedenen Spielbereichen analysiert wird, anhand welcher Elemente ein authentisches Germanenbild im Sinne der eben genannten affektiven Historizität generiert wird. Zunächst

---

<sup>21</sup> In der ludologischen Theorie bezeichnet der *core* das Regelwerk eines Spiels und die *shell* die graphische Repräsentation der Spielwelt. In der Praxis bedeutet dies, dass z.B. in dieser Studie nicht diskutiert wird, ob ein rundenbasiertes Marschieren von germanischen Truppen historisch akkurat ist, sondern eher Fragen nach der Darstellung von germanischer Kultur von Interesse sind. Eine ausführliche Beschreibung der ludologischen Begriffe findet sich bei Rollinger (2015) 6-8.

<sup>22</sup> Vgl. Burns (2005); De la Torre Díaz (2005); Christesen/Machado (2010); Baumgartner (2011); Hatlen (2012); Baumgartner (2016).

<sup>23</sup> Der von Tobias Winnerling geprägte Begriff „affektive Historizität“ bezeichnet eine Geschichtspräsentation im Videospiel, die trotz möglicher Fehler vor allem das Gefühl einer historischen Authentizität beim Spieler hervorrufen will. Als Gegenstück steht hierzu der Terminus „faktische Geschichte“, der eine faktengetreue und akkurate historische Darstellung in diesem Medium bezeichnet, obwohl der Spieler dies möglicherweise durch fehlende Vorkenntnisse nicht als authentisch wahrnimmt. Vgl. Winnerling (2014) 151-153.

<sup>24</sup> Vgl. Rollinger (2016).

sollen die Spielwelt und die Gestaltung der Landschaft Germaniens, im Anschluss daran die Profilierung der germanischen Spielfraktionen und hiernach die Darstellung der germanischen Figuren (insbesondere Militäreinheiten) näher betrachtet werden. Abschließend werden die Ergebnisse im Resümee nicht nur zusammengefasst und diskutiert, sondern über die Fallstudie hinausgehend auch andere Germanendarstellungen aus weiteren Videospielen zum Vergleich herangezogen.

## **2. Spielwelt und Geographie Germaniens**

*Total War: Rome II* umfasst mit seiner Spielwelt den geographischen Raum Europas, Nordafrikas und Vorderasiens. Das eigentliche Grundspiel, die sogenannte „Große Kampagne“ portraitiert hierbei die politische Lage des Jahres 272 v.u.Z. in diesem Kosmos, in welchem 117 verschiedene politische Fraktionen auf 173 individuelle Regionen aufgeteilt existieren.<sup>25</sup> Zu diesem Szenario kamen über mehrere Jahre hinweg diverse Erweiterungen hinzu, die sich auf bestimmte Abschnitte dieser Karte konzentrieren und auch andere historische Abschnitte darstellen.<sup>26</sup> Da die meisten Expansionen aber kaum oder gar nicht Germanien darstellen, ist neben dem Grundspiel nur noch die „Kaiser Augustus-Kampagne“ für die Untersuchung von Relevanz, die ebenfalls die komplette Spielwelt darstellt und im Jahr 41 v.u.Z. beginnt.<sup>27</sup>

Unabhängig vom Szenario ist das Strategiespielprinzip stets dasselbe: Der Spieler ist der Anführer einer politischen Fraktion und versucht nicht nur, deren Existenz zu sichern, sondern auch sie zur dominierenden Weltmacht aufzubauen. Das geschieht zum einen durch die ökonomische Verwaltung der eigenen Gebiete und zum anderen vor allem durch die diplomatische und militärische Außenpolitik. So ist das Spiel darauf fixiert, dass

---

<sup>25</sup> Vgl. Rollinger (2013) 89.

<sup>26</sup> Hierzu gehören der Peloponnesische Krieg in Griechenland, der zweite Punische Krieg im westlichen Mittelmeerraum, Caesars Gallischer Krieg, der römische Bürgerkrieg unter dem zweiten Triumvirat und die Reichskrise des 3. Jh. zur Zeit Aurelians.

<sup>27</sup> Auch der vor einigen Monaten veröffentlichte DLC „Empire Divided“, der die Reichskrise des 3. Jh. behandelt, umfasst Germanien und seine Stämme. Da dieser Text jedoch in seinen Grundzügen vor dem Erscheinen der Erweiterung entstanden ist, berücksichtigt er dessen Inhalte noch nicht.

die Staaten eigene Armeen ausheben und durch Kriege ihren Herrschaftsbereich ausdehnen. Wie es üblich für sog. *god games*<sup>28</sup> ist, koordiniert der Spieler in einer Olympierperspektive auf der Karte diese Truppenkontingente und greift mit ihnen andere Heere und Städte an. Die Kämpfe nehmen die Gestalt von 3D-Echtzeitschlachten an. Hierfür besitzt jede Fraktion individuelle Einheiten mit eigenen Vor- und Nachteilen, die vom Spieler geschickt eingesetzt werden müssen.<sup>29</sup> In diesen politischen Überlebenskampf lädt das offizielle Handbuch des Spiels auf folgende Weise ein:

„Wählt Euren Pfad: die Barbaren aus den Wäldern des Nordens; die exotischen Königreiche im Osten oder die florierenden und ehrgeizigen Handelsnationen des Mittelmeerraums. Bedrohungen umkreisen Rom wie die Aasgeier und Ihr müsst Euch entscheiden zwischen dem Kommando der römischen Legionen oder dem ihrer Rivalen.“<sup>30</sup>

Bereits in dieser kleinen Exposition wird auf eine Dichotomie hingewiesen, die zentral das Spiel und seine Welt prägt – die Gegenüberstellung von Barbaren, zu denen auch die Germanen gezählt werden, und von florierenden, kulturell höherstehenden Völkern, die von den Römern und Griechen repräsentiert werden. Während diese Kulturen mit positiven Attributen belegt sind, werden die sie umgebenden Fraktionen als barbarisch und bedrohlich charakterisiert und somit gleich negativ konnotiert und zusätzlich als exotisch beschrieben, wodurch deren Abweichen von der mediterranen Norm und ihre Fremdheit signalisiert wird.

Betrachtet man jene Barbaren aus den Wäldern des Nordens genauer, kann man feststellen, dass unter diesen die germanischen Fraktionen einen deutlich abgegrenzten Bereich besitzen. Im Westen bilden der Rhein und im Süden die Donau die Grenzen zu den keltischen Fraktionen. Die Nord- und Ostsee bilden die nördliche Grenze und im Osten verläuft sich das germanische Gebiet im Weichsel-Raum und wird von den benachbarten Gebieten „Sarmatia“ und „Dacia“ begrenzt.<sup>31</sup> Diese geographische Aufteilung Germaniens deckt sich weitgehend mit den Beschreibungen der römischen

---

<sup>28</sup> *God games* zeichnen sich dadurch aus, dass der Spieler in eine allwissende und allmächtige Position gerät, in welcher er die Kontrolle über große Teile der repräsentierten fiktiven Welt besitzt. Vgl. Schwingeler (2008) 124.

<sup>29</sup> Vgl. Rollinger (2013) 89.

<sup>30</sup> Creative Assembly/Sega: Handbuch zu *Total War: Rome II*. 2013, 2.

<sup>31</sup> In der „Kaiser Augustus-Kampagne“ ist die Ostausdehnung des germanischen Gebietes noch etwas größer. Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus.

Geographen und sonstigen antiken literarischen Beschreibungen Germaniens, die fast alle im Westen den Rhein, im Süden die Donau, im Norden den Okeanos und im Osten die Übergangszonen zu Sarmatien und Dakien als Grenzen angeben.<sup>32</sup>

Auch die landschaftliche Gestaltung des Raumes ist sehr quellennah gehalten worden. Germanien wird im Spiel von dichten Wäldern, Sümpfen und weitreichendem Schneefall dominiert, so wie es zahlreiche antike Autoren auch beschreiben.<sup>33</sup> Unterbrochen wird diese Waldlandschaft von einzelnen größeren, oft nebelverhangenen Lichtungen, durch die sich Trampelpfade und kleine dörfliche Ansammlungen ziehen (vgl. Abb. 1). Ebenso finden sich dort wilde Tiere, wie z.B. Wildschweine, Wölfe und Pferde. Die Landschaft evoziert allgemein einen sehr naturbelassenen, aber auch reizlosen Eindruck, im Gegensatz zu den stärker kultivierten Gebieten am Mittelmeer. Während in Italien und Griechenland prachtvolle steinerne Städte, antike Weltwunder und idyllische Wein- und Olivenanbaugebiete ansprechende Gefilde darstellen, werden die germanischen Siedlungen als primitive, hölzerne Komplexe dargestellt. Manche Landstriche werden als so trostlos und lebensfeindlich präsentiert, dass sogar eigene Truppenteile in den Sumpf- und Schneelandschaften versterben können. In der Spielmechanik ist die Region sowohl geostrategisch als auch ökonomisch für den Spieler sehr unattraktiv, da sie kaum militärische Vorteile anbietet und kaum interessante Handelsressourcen offeriert. Sie steht somit in einem großen negativen Kontrast zu vielen attraktiveren Regionen im Süden, die geostrategisch, politisch oder auch mit ökonomisch wertvolleren Handelsressourcen, wie Purpur, Seide oder Wein,<sup>34</sup> für den Spieler viel mehr zu bieten haben. Pointiert ausgedrückt – es wird dem Spieler ein Bild von Germanien suggeriert, das ganz der Darstellung bei Tacitus entspricht:

---

<sup>32</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 2, 3; Dion. Hal. ant. 14, 1, 2-3; Strab. 2, 5, 30; Strab. 7, 1, 2-5; Strab. 7, 2, 4; Mela 3, 25; Tac. Germ. 1; Ptol. geogr. 2, 11, 1; Solin. 20, 1-2; Johné (2006) 224.

<sup>33</sup> Vgl. Sen. dial. 1, 4, 14-15; Plin. nat. 16, 5-6; Tac. Germ. 5. Ausführlich zu literarischen Topoi des antiken Nordens vgl. Chiaï (2015) 44-51.

<sup>34</sup> Besonders dem Wein kommt hier eine wichtige Bedeutung zu, da er in der Antike als ein zivilisiertes Getränk galt, das charakteristisch für die griechisch-römische Kultur war. Als kulturtechnischer Unterschied wurden den als „barbarisch“ wahrgenommenen Völkern andere typische Getränke zugeordnet oder ihnen maximal ein falscher Umgang mit dem Weinanbau und -genuss zugeschrieben. Vgl. Balsdon (1979) 222-225; Garnsey (1999) 66-68.



„Wer hätte ferner, ganz abgesehen von den Gefahren des schaurig bewegten und unbekanntes Meeres, Asien oder Afrika oder Italien den Rücken kehren und nach Germanien ziehen wollen, das ohne Reiz im Aufbau seiner Landschaft und rauh [sic] im Klima, dessen Bearbeitungsmöglichkeit kümmerlich und dessen Gesamteindruck niederdrückend ist – es sei denn, es wäre seine Heimat?“<sup>35</sup>

Sobald man sich von diesen allgemeinen geographischen Elementen entfernt und sich kleineren Details wie den Namen der einzelnen Regionen, Stämme und Siedlungen widmet, kristallisieren sich sehr schnell bestimmte antike Quellen heraus, die für die Gestaltung verwendet wurden. Ebendiese Quellennutzung muss das Entwicklerteam von *Total War: Rome II* mit einer methodischen Problematik konfrontiert haben: Von den antiken Germanen sind keine eigenen literarischen Zeugnisse erhalten. Zwar ist dafür von den Römern und Griechen Gedankengut über sie überliefert, aber dieses stammt aus einem ganz anderen Zeitraum. Das eigentliche Grundspiel, welches im Jahr 272 v.u.Z. beginnt, spielt nämlich in der sogenannten „vorliterarische[n] Zeit Roms“<sup>36</sup>, aus welcher kaum lateinische Literatur überliefert ist. So stellen überdies die Kriege mit den germanischen Kimbern und Teutonen am Ende des 2. Jh. und Anfang des 1. Jh. v.u.Z. den ersten großen Kontakt zwischen den Germanen und Römern dar.<sup>37</sup> In diesem Zeitraum wird der Begriff *Germane* auch zum ersten Mal überhaupt in der Literatur beim Griechen Poseidonios erwähnt.<sup>38</sup> Ausführliche Informationen bietet wiederum erstmals Caesar in seinem *Gallischen Krieg*. Das eigentliche Wissensreservoir zu den antiken Germanen findet sich aber in der vielfältigen und zahlreichen Literatur der Kaiserzeit.<sup>39</sup> Somit steht das antike überlieferte Wissen über Germanen in einem Abstand von mehreren Jahrhunderten zu dem hier besprochenen Szenario.

---

<sup>35</sup> Tac. Germ. 2: *Quis porro praeter periculum horridi et ignoti maris Asia aut Africa aut Italia relicta Germaniam peteret, informem terris, asperam caelo, tristem cultu aspectuque, nisi si patria sit?* Auch Caesar und Seneca schreiben über die oben behandelte, ärmliche, naturbelassene Umwelt und Lebensweise der Germanen. Vgl. Caes. Gall. 6, 21-28; Sen. dial. 1, 4, 14-15.

<sup>36</sup> Bleicken (2004) 141.

<sup>37</sup> Vgl. Wolters (1989) 12-14.

<sup>38</sup> Vgl. Poseidonios FgrHist 87 F 31, 3 = Strab. 7, 2, 3; Wolters (1989) 10f.

<sup>39</sup> Vgl. Wolters (1989) 10f.; Goetz/Welwei (1995) 11-15. In der griechischen Literatur findet man zwar bereits lange vor der Kaiserzeit Auseinandersetzungen mit dem Norden, jedoch sind diese von phantastischen und mythischen Bildern geprägt und berücksichtigen die Germanen in keiner Weise. Vgl. Chiai (2015) 44-51.

Dass mit solch einer römisch-griechischen Perspektive der Kaiserzeit gearbeitet wurde, erkennt man sofort an den Namen der germanischen Regionen. So wird beispielsweise die Landschaft zwischen Rhein und Elbe als „Germania Magna“ betitelt und erinnert damit an das gleichnamige Provinzvorhaben, welches unter Kaiser Augustus dort verwirklicht werden sollte.<sup>40</sup> Noch stärker verweist aber die nordöstliche, rechtsseitig der Elbe gelegene Region „Suebia“ auf den kaiserzeitlichen Autorenkreis. Die antiken Autoren bieten zwar viele Informationen zu den Sueben, aber besonders in der geographischen Verortung gibt es einige Unterschiede. Während Plinius recht unspezifisch die Sueben im Landesinnern Germaniens lokalisiert, meint zum Beispiel Strabon, dass sie im Süden Germaniens in Alpen- und Donaunähe lebten.<sup>41</sup> Hingegen verweist Tacitus, wie im Spiel dargestellt, auf das nordöstliche Germanien und Claudius Ptolemaeus und Velleius Paterculus ergänzen zu dieser Verortung, dass die Sueben vor allem rechtsseitig von der Elbe angesiedelt sind.<sup>42</sup> Gleichermaßen ist der vielfach überlieferte hercynische Wald unter dem Namen „Hercynia“ in der Donauregion präsent und dient ebenso als Indiz für die gleiche Quellenherkunft.<sup>43</sup>

Bei den germanischen Fraktionen in diesen Landschaften wird deutlich, dass besonders die *Germania* von Tacitus genutzt wurde. Zwar berichten viele antike Autoren von den verschiedensten germanischen Stämmen und lokalisieren sie teilweise an völlig verschiedenen Orten, jedoch gibt es eindeutige Hinweise darauf, dass nur Tacitus oder taciteisches Wissen aus der Sekundärliteratur benutzt wurde.<sup>44</sup> Das wichtigste Indiz hierfür ist, dass im Spiel Stammefraktionen, wie z.B. die *Nahanarvales*, *Helveconae* und *Arii*, vorkommen, die namentlich in der kompletten antiken Literatur nur in der

---

<sup>40</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus. Zur unter Augustus geplanten Provinz *Germania* vgl. Flor. Epit. 2, 30, 21-28; Wolters (1990) 199-204; Wesch-Klein (2016) 125-127.

<sup>41</sup> Vgl. Strab. geogr. 7, 1, 2-5; Strab. geogr. 7, 3, 1; Plin. nat. 4, 99-101.

<sup>42</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Vell. 2, 106, 2; Tac. Germ. 38-43; Ptol. geogr. 2, 11, 6-16.

<sup>43</sup> Da, wie nach der Beschreibung von Tacitus und Strabon, in diesem Gebiet eine keltische Enklavenfraktion, die Boii, angesiedelt ist, scheinen wohl diese beiden Autoren als Referenz gedient zu haben. Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Strab. geogr. 4, 4, 8; Strab. geogr. 7, 1, 5; Tac. Germ. 28.

<sup>44</sup> Hier sei nur auf die wichtigsten Beschreibungen verwiesen. Vgl. Plin. nat. 4, 99-101, Ptol. geogr. 2, 11; Strab. geogr. 7, 1-2; Tac. Germ. 28-46.

*Germania* von Tacitus zu finden sind.<sup>45</sup> Ebenso ist das gesamte verwendete germanische Stämmekonglomerat in seiner Gänze nur bei Tacitus zu finden und auch die angegebenen Stämmenamen sind meist identisch mit denen bei Tacitus.<sup>46</sup> Ebenfalls entspricht die Ansiedlung der Fraktionen in Germanien ganz der Beschreibung der *Germania*. So findet man an der rechtsrheinischen Nordseeküste die Friesen, südöstlich davon zwischen Elbe und Rhein die Cherusker und auf der kimbrischen Halbinsel die Kimbern. Rechtseitig von der Elbe schließt sich das Gebiet der Sueben und Semnonen an. Im Süden an der Donau befinden sich die Markomannen und Quaden und im nordöstlichen Germanien sammeln sich bis zum Weichsel- und Ostseeraum die Rugier, Gutonen, Helvekonen, Lugier, Burier, Helisier, Harier und Nahanarvaler.<sup>47</sup>

Bei den Städtenamen und der Städteverteilung kristallisiert sich noch eine andere kaiserzeitliche Referenzquelle heraus. Wie beim Phänomen der Fraktionsnamen, gibt es auch hier nämlich viele Städtenamen, die teilweise alleine bei Claudius Ptolemaeus zu finden sind. Anscheinend sind die meisten Städte sogar direkt aus seinem geographischen Werk oder aus Zwischenquellen, die sich auf seine Werkinformationen beziehen, ins Spiel übertragen worden. So finden sich folgende antike germanische Städtenamen im Spiel: Flevium, Tulifurdum, Rhougion, Ascaucalis, Lupfurdum, Budorgis, Treva, Bergium, Virunium, Calancorum, Setidava, Arsenium und Carrodunum.<sup>48</sup> Bei Ptolemaeus findet man die folgenden dazu passenden Namensvarianten: Φληούμ, Τουλίφουρδον, Ρούγιον, Ἀσκαυκαλῖς, Λούπφουρδον, Βουδοργίς, Τρήουα, Βέργιον, Οὐιρουννον, Κολάγκορον, Σετίδαυα, Ἀρσόνιον und Καρρόδουννον.<sup>49</sup> Nicht nur den Städtenamen nach findet man große Parallelen zu Ptolemaeus, sondern auch bei der geographischen Positionierung der Städte. So entsprechen die geographisch-

---

<sup>45</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Tac. Germ. 43.

<sup>46</sup> Hierbei handelt es sich um die folgenden Fraktionsnamen: Cherusci, Frisii, Cimbri, Marcomanni, Quadi, Rugii, Semnonen, Helveconae, Gutones, Suebi, Lugii, Arii, Helisii, Nahanarvales, Buri. Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Tac. Germ. 28-46.

<sup>47</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Tac. Germ. 28-46.

<sup>48</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus.

<sup>49</sup> Vgl. Ptol. geogr. 2, 11, 12-16.

mathematischen Angaben zu den Städtestandorten von Ptolemaeus ungefähr der Platzierung der Städte im Spiel.<sup>50</sup>

Die historische Quellennähe für die germanische Geographie im Spiel ist beachtlich und zugleich irritierend. An den verschiedenen Untersuchungspunkten ist deutlich geworden, dass sich die Entwickler sehr nah an den überlieferten antiken Informationen zur Geographie Germaniens gehalten haben und diese in ihr Antikesetting implementiert haben. Hierbei muss betont werden, dass es sich bei dieser quellennahen Darstellung eigentlich um eine Rückprojektion von Ideen handelt, die aus einer viel späteren historischen Ära – der Kaiserzeit – stammen. Trotz der zeitlichen Divergenzen sind Toponyme und Ethnonyme ungefiltert übertragen worden, was man von der Darstellung der germanischen Länder selbst nicht behaupten kann. Im Kontrast zu den florierenden Gebieten des Mittelmeerraumes wird Mitteleuropa als ein unwirtliches, primitives, verwildertes und unattraktives Gebiet wiedergegeben, welches durch diese Stilisierung in Vielem Italien und Griechenland nachsteht. Stets dominieren pejorative Gestaltungselemente die Präsentation von Germanien, die sich sogar in spielmechanischen Nachteilen für den Spieler niederschlagen. Zwar konnte gezeigt werden, dass es für diese Charakterisierung eine solide Quellenbasis gibt, jedoch muss konstatiert werden, dass dieses historische Fundament keineswegs so einseitig ist, wie es *Total War: Rome II* suggeriert. So berichten beispielsweise griechische Autoren vom utopischen Volk der Hyperboreer in dieser Region, einer zivilisierten Hochkultur, die sogar über Krankheiten und Krieg erhaben sei und in den musischen und poetischen Künsten so bewandert sein soll, dass der Gott Apollon selbst sie begünstigt und sich bei ihnen aufhält.<sup>51</sup> Als lateinisches Pendant berichtet z.B. Caesar enthusiastisch von mythischen und kuriosen Wesen wie Einhörnern, die in den Wäldern Germaniens hausen sollen.<sup>52</sup> Ferner schreibt Plinius von so feinen germanischen Gemüsesorten und Kräutern für die römische Gourmetküche,

---

<sup>50</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Ptol. geogr. 2, 11, 12-16. Da die numerischen geographischen Angaben bei Claudius Ptolemaeus verzerrt sind, lassen sich die korrekten Standorte nur schwerlich ermitteln. Zur Problematik und Lösung der Verzerrung bei der dortigen Germaniendarstellung vgl. Kleineberg/Marx/Knobloch/Lelgemann (2011).

<sup>51</sup> Vgl. Pind. Pyth. 10, 29-42.; Pind. Ol. 3, 13-16; Plin. nat. 4, 89-91; Chia (2015) 44f. Die genaue Lokalisierung der Hyperboreer im hohen Norden ist umstritten. Vgl. hierzu Schulz (2016) 112-115.

<sup>52</sup> Vgl. Caes. Gall. 6, 25-28.

wie Spargel und Rapunzel, dass nicht einmal Kaiser Tiberius widerstehen konnte sie jährlich importieren zu lassen.<sup>53</sup>

Es ließen sich viele weitere derartige Beispiele anführen, aber bereits diese sollten zur Genüge zeigen, dass es weites Potenzial gab, ein differenziertes und positiver besetztes Bild von Germanien zu zeichnen. Aber von solchen Möglichkeiten hat man bewusst Abstand genommen und sich auf eine bipolare Darstellung von Landschaften blühender Hochkulturen auf der einen und desolater Barbaren auf der anderen Seite beschränkt. Was wie eine historische Achtlosigkeit anmutet, ist eigentlich ein Vehikel, um authentisch das kulturelle und zivilisatorische Gefälle zu inszenieren, welches im anfangs zitierten Spielhandbuch erwähnt wurde. Durch die Nachteile der Spielmechanik und die reizlose Darstellung kann Germanien erst die unterlegene Rolle beim Spieler evozieren, die notwendig ist, um Römer und Griechen als überlegen, weiterentwickelt und höher zivilisiert gegenüber anderen Kulturkreisen erscheinen zu lassen. Ohne diese diametrale Aufstellung und einseitigen Konnotationen könnte nur schwerlich das meist als authentisch empfundene Narrativ von Hochkulturen und unterlegenen Barbaren produziert werden. So instrumentalisierten doch bereits einige römische Autoren auf vergleichbare Weise solche negativen Bilder von Germanien, um seine Bewohner von Rom zu distanzieren und die Nicht-Expansion in dieses vermeintlich unattraktive Gebiet zu rechtfertigen.<sup>54</sup> In diesem Format fungieren die Germanen und ihre Ländereien in *Total War: Rome II*, aber auch in anderen Videospielen, als Instrument zur Darstellung von Römern und Griechen in der Spielwelt.

### 3. Die germanischen Spielfraktionen

Auf ähnliche Strukturen kann man bei der Gestaltung der germanischen Spielfraktionen stoßen. Viele Politien und Kulturen haben in *Total War: Rome II* eigene Spielbeschreibungen und individuelle Vor- und Nachteile, die sie charakterisieren und besondere Identitätselemente herausstreichen sollen. Der Spieler wird bei der Fraktionsauswahl im Kampagnenstartmenü über die Germanen wie folgt informiert:

„Die germanischen Stämme waren furchtlose Krieger, die dunklen und unwirtlichen Wälder ihre Westentasche, ihre Götter ebenso dunkel und unwirtlich. Ihr lateinischer Name ist aus dem Gallischen geborgt: „ger“ und

---

<sup>53</sup> Vgl. Plin. nat. 19, 83 + 90 + 145.

<sup>54</sup> Vgl. Luiselli (1992) 283-286; Seelentag (2004) 141.

„mani“ bedeutet nahe Männer bzw. Nachbarn. Jedoch sind sie nicht für ihre Nachbarschaftlichkeit bekannt: Sie nehmen von den Schwachen und schätzen ihre Unabhängigkeit über alles.“<sup>55</sup>

Diese Kultur wird hier anhand klassischer Barbarentopoi illustriert, deren antike Wurzeln sich schnell finden lassen. So schrieb bereits Caesar: „Ihr ganzes Leben dreht sich um Jagd und Krieg;“<sup>56</sup> und ebenso beschreibt Tacitus in der *Germania* die zentrale germanische Lebensausrichtung auf den Krieg.<sup>57</sup> Es muss jedoch angemerkt werden, dass über Germanen in der antiken Literatur meistens nur im Zusammenhang von Krieg berichtet wurde. Daher lassen sich solche Bilder nicht zwangsläufig auf diese beiden Autoren zurückführen, denn auch andere antike Quellen suggerieren solche Merkmale. Gleiches lässt sich für die dunklen und unwirtlichen Wälder sagen, welche charakteristisch für die Darstellung Germaniens waren. Auch Caesar und Tacitus schreiben hierüber, während Frontin und Strabon ausführlich von der Instrumentalisierung des Waldes für die germanische Kriegsführung berichten.<sup>58</sup> Auch die mysteriösen und für römische Verhältnisse untypischen Gottheiten werden oft von Caesar und Tacitus geschildert.<sup>59</sup> Ebenfalls erwähnt Tacitus, dass der Begriff Germane im Gallienkontext auftauche, jedoch sei laut ihm ein gleichnamiger Stamm der Grund gewesen, dass das Ethnikon Germane auf die restlichen Völker östlich des Rheins übertragen wurden.<sup>60</sup> Die im Videospiel präsentierte Etymologie hingegen ist eine unsichere neuzeitliche These.<sup>61</sup> Dagegen sind der zuletzt genannte Wille zur Unabhängigkeit und die Freiheitsliebe ein klassisches taciteisches Germanenbild, welches häufig von ihm aufgegriffen wird.<sup>62</sup> So wie Tacitus

---

<sup>55</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Startbildschirm > Kampagnen > Neue Kampagne > Germanische Stammeskrieger.

<sup>56</sup> Caes. Gall. 6, 21, 3: *vita omnis in venationibus atque in studiis rei militaris consistit.*

<sup>57</sup> Vgl. Tac. Germ. 14.

<sup>58</sup> Vgl. Caes. Gall. 6, 24-35; Strab. geogr. 1, 1, 17; Plin. nat. 16, 5-6; Frontin. strat. 1, 3, 10; Tac. Germ. 1-2; 28; Plut. Mar. 20.

<sup>59</sup> Vgl. Caes. Gall. 6, 21; Tac. Germ. 9-10; Tac. Germ. 39.

<sup>60</sup> Vgl. Tac. Germ. 2.

<sup>61</sup> Vgl. Pfeifer (2000) 434.

<sup>62</sup> Auch Cassius Dio erwähnt dies im Kontext der Varusschlacht. Vgl. Cass. Dio 56, 18-24, 5; Tac. Ann. 1, 59, 6; Tac. Ann. 2, 10; Tac. Ann. 2, 88, 2; Tac. Germ. 11; Tac. Germ. 21. Das Motiv der *libertas* stellte Tacitus als Gegenstück zur Sklaverei und zum Königtum dar und nutzte es somit auch zur Abgrenzung des Prinzipats zur Republik, die nach seiner Ansicht noch solche Freiheitswerte verkörpert hatte. Aus seinem Werk geht deutlich hervor, dass er die Herrschaftszeit der römischen Kaiser, insbesondere

ebendieses germanische Freiheitsbedürfnis an der Person Arminius in seinem Werk verhandelte,<sup>63</sup> so wird auch in diesem Videospieleformat diese Figur für das Freiheitsmotiv aufgegriffen. In der Sektion „Historische Schlachten“, in welcher berühmte Schlachten simuliert werden sollen, kann der Spieler die Schlacht im Teutoburger Wald nachspielen. Hier tritt in den Cutscenes auch der erwähnte Germane Arminius als Kämpfer gegen römische Unterdrücker auf, der in einer Rede schildert, dass er zwar in Rom erzogen und ausgebildet wurde, jedoch seine Loyalität seinem Volk gilt.<sup>64</sup>

In diesem kleinen Abschnitt zeichnen sich also wieder deutlich die gleichen antiken Quellen ab. Ihr Echo kann man insbesondere bei den Beschreibungen der beiden spielbaren Fraktionen dieser Kultur, den Sueben und Markomannen, wiederfinden. So werden beispielsweise die Sueben auf die folgende Weise in der Spielzyklopädie dargestellt:

„Die Sueben, oder ‚unser Volk‘, sind nicht ein einziger Stamm, sondern ein Zusammenschluss vieler kleinerer Gruppierungen, die eine Sprache, Götter und ein beständiges Interesse am Plündern ihrer gallischen Nachbarn jenseits des Rheins teilen. Dieser Hang zur Kriegsführung ist wichtig, denn nur so erlangen Krieger Ruhm und Bekanntheit. Zwar sind Könige und Häuptlinge oftmals Mitglieder von „adligen“ Familien oder der Oberschicht, jedoch werden sie per Wahl bestimmt. Erfolg im Krieg ist ein guter Weg, innerhalb der Stämme zu Macht zu kommen und diese zu wahren.

Dieses Bedürfnis an Ruhm und dabei gesehen zu werden, große Taten zu begehen erklärt womöglich das auffälligste Merkmal der Sueben: ihr Haar. Um sich von ihren Sklaven abzuheben, trugen die Krieger und freien Sueben einen Haarknoten auf der Oberseite des Kopfes, der ihre Größe und furchteinflößende Erscheinung weiter verstärkte. Könige, Häuptlinge und Streiter trugen diesen „Suebenknoten“ in einer sogar noch ausgefeilteren Variante. So konnten Vollbringer großer Taten auf dem Schlachtfeld klar gesehen werden.

---

von Domitian, als Unterdrückung der Freiheit und Last für die alten republikanischen Werte begriff. Daher wurden in seiner Darstellung gezielt Nicht-Römer als Sprachrohr für die Kritik an diesem politischen System genutzt und ihnen dementsprechende Freiheitswerte zugeschrieben, um im Kontrast die römische Knechtschaft unter den Kaisern aufzuzeigen und zu tadeln. Vgl. Schmal (2005) 156-160.

<sup>63</sup> Vgl. Tac. ann. 1, 55, 1-3; 1, 59, 1; 2, 9-11; 2, 44, 2.

<sup>64</sup> Vgl. Creative Assembly/Sega: Total War: Rome II > Startbildschirm > Gefecht > Historische Schlachten > Teutoburger Wald.

Und im Kampf sind die Sueben keine leichten Gegner. Ihre Infanterie und Plündertaktiken sind tödlich und die Frame, eine Art Wurfspeer, ist in ihren Händen tödlich.

Obwohl sie bis jetzt zufrieden in Isolation gelebt haben, konnten sich die Sueben nun in einem gemeinsamen Ziel zusammenschließen: Eroberung. Gallien, Britannien, und Iberien konnten mit Leichtigkeit von einem suebischen Kriegsherrn ausgelöscht werden. Man braucht nur seinen Glauben an die Götter und den Willen, Speer und Schild aufzunehmen...“<sup>65</sup>

Vergleicht man nun diesen Text mit dem Suebenkapitel bei Tacitus, findet man zu großen Teilen in gleicher Reihenfolge die gleichen Informationen vor:

„Jetzt wäre von den Sueben zu sprechen, die nicht einen einheitlichen Stamm bilden wie die Chatten oder die Tenkterer; sie haben nämlich einen ziemlich großen Teil Germaniens inne, in dem noch heute selbstständige Einzelstämme mit verschiedenen Namen wohnen, obwohl man sie insgesamt Sueben nennt. Es ist ein besonderes Kennzeichen des Stammes, das Haar schräg nach hinten zu kämmen und in einem Knoten hochzubinden: darin unterscheiden sich die Sueben von den übrigen Germanen, darin die freien Sueben von den Sklaven. Was man auch bei anderen Stämmen findet – vielleicht auf Grund von verwandtschaftlichen Beziehungen zu den Sueben oder (was ziemlich häufig vorkommt) infolge Nachahmung –, aber nur selten und dann nur in jugendlichem Alter, das beobachtete man bei den Sueben, bis sie grau werden: sie kämmen das widerspenstige Haar nach hinten und binden es oft genau auf dem Scheitel in einem Knoten hoch; die Führer haben eine noch kunstvollere Haartracht. Das ist zwar eine (gewisse) Eitelkeit, aber eine unschuldige; denn nicht um zu lieben oder geliebt zu werden, handeln sie so: sie wappnen sich mit diesem Schmuck ja für die Augen ihrer Feinde, um irgendwie größer und schrecklicher auszusehen, wenn sie in den Kampf ziehen.“<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> R2-Enzyklopädie > Fraktionen > Barbarisch > Sueben.

<sup>66</sup> Tac. Germ. 38: *Nunc de Suebis dicendum est, quorum non una, ut Chattorum Tencterorumve, gens; maiorem enim Germaniae partem obtinent, propriis adhuc nationibus nominibusque discreti, quamquam in commune Suebi vocentur. Insigne gentis obliquare crinem nodoque substringere: sic Suebi a ceteris Germanis, sic Sueborum ingenui a servis separantur. In aliis gentibus seu cognatione aliqua Sueborum seu (quod saepe accidit) imitatione, rarum et intra iuventae spatium; apud Suebos usque ad canitiem horrentem capillum retro sequuntur. Ac saepe in ipso vertice religatur; principes et ornatiorem habent. Ea cura formae, sed innoxia; neque enim ut ament amenturve, in altitudinem quandam et terrorem adituri bella compti, ut hostium oculis, armantur.*



Es werden in der Spielbeschreibung für die Sueben also genau die gleichen Inhalte und Bilder aus der *Germania* rezipiert und im taciteischen Sinne die Stammesstruktur und die Wichtigkeit des Suebenknotens erklärt. Es ist interessant, dass die taciteische Darstellung der Sueben bei der Spielbeschreibung vor allem noch um kriegsbezogene Inhalte erweitert wurde, während andere Eigenschaften, wie die suebische Eitelkeit, keine Erwähnung finden. Die Sueben werden hier als Eroberer, Plünderer, und schwer zu bezwingende tödliche Gegner inszeniert. Die obligatorische Kriegsführung wird hier als die einzig sinnvolle außenpolitische Option suggeriert. Hiermit kontrastieren die Sueben geregelte und moralisch fundierte Politikkonzepte aus dem griechisch-römischen Kulturkreis, wie z.B. das *bellum iustum*.<sup>67</sup> Sie werden ganz nach dem negativ konnotierten Stereotyp von Barbaren geformt und repräsentiert. Damit stehen sie in einem starken Kontrast zu den Fraktionsbeschreibungen der Mittelmeerkulturen. So kann man hier z.B. folgendes lesen: „Athen, Wiege der Demokratie und der Bildung, ist der Inbegriff altgriechischer kultureller Errungenschaften.“<sup>68</sup> Erneut tritt hier eine Distanzierung zwischen diesen Kulturkreisen auf, die der einen Seite positive Attribute und der anderen negative beilegt.

Das gleiche Paradigma lässt sich bei den Markomannen beobachten, die hingegen deutlich anhand von Caesars Werk nachgebildet wurden:

„Die Gallier der Arverner und Sequaner befanden sich 58 v. Chr. im Krieg mit den benachbarten Haeduern und schickten einen Hilferuf über dein [sic] Rhein. Die Markomannen bildeten einen Großteil der 15.000 Mann starken Kriegsmaschine, die unter der Führung Ariovists den Ruf erwiderte und dem Kampf ein schnelles Ende setzte. Zum Entsetzen der Gallier weigerten sich die germanischen Stämme zu gehen, forderten einen großen Teil des fruchtbaren Landes, das sie zu gewinnen halfen und, und [sic] siedelten weitere 120.000 ihrer Menschen an. Die Markomannen wurden später von Julius Cäsar über den Rhein zurückgedrängt und die Erinnerung an diese fruchtbaren Länder quält sie noch immer.

---

<sup>67</sup> Die Idee des gerechten Krieges wurde besonders von Cicero geprägt und später auch noch von Augustinus und Hugo Grotius weiterentwickelt. Der grundlegende Anspruch eines solchen gerechten Krieges war es, dass die Kriegserklärung formal korrekt durchgeführt wurde, ihr Verhandlungen vorgingen und es gerechte/triftige Kriegsgründe gab. Ziel solch eines gerechten Krieges musste der Friede ohne Unrecht sein. Mit diesen Grundsätzen versuchte man u.a. die römische Reichsbildung als rechtskonform darzustellen. Vgl. ausführlicher dazu Baltrusch (2008) 36f.

<sup>68</sup> Vgl. Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Spielmenü, Kampagne > Große Kampagne > Griechische Staaten > Athen.

Der Tod ihres Siegers und das daraus resultierende Chaos in der römischen Republik stellte für sie die perfekte Gelegenheit dar, diese Länder zurückzuerobern... aber warum sollte das schon alles sein? Die Krieger der Markomannen werden in der gesamten Welt gefürchtet. Als Cäsars Soldaten erfuhren, mit wem sie es zu tun hatten, schrieben sie ihre Testamente am Tage vor ihrem Einmarsch.

Die germanische Gesellschaft, zu der die Markomannen gehörten, war um Kriegsführung strukturiert und Anführer stiegen entsprechend ihrer kriegerischen Fähigkeiten auf. Ihre Beweglichkeit verleiht ihnen einen Vorteil über andere Stammesvölker dieser Zeit. Die stetige Suche nach neuem Land der Markomannen bedeutet, dass sie den Stamm fast augenblicklich umsiedeln können. Sie sind gefürchtete Invasoren und es ist nahezu unmöglich, sie zu erobern.<sup>69</sup>

Obwohl die Markomannen nur ein einziges Mal – und das auch nur nebensächlich – in *De bello Gallico* genannt werden,<sup>70</sup> wird in der Spielbeschreibung eindeutig der Ariovistkonflikt von Caesar genutzt, um diesen Stamm zu charakterisieren. Absurder wird es noch dadurch, dass im Spiel selber die Markomannen nur in der „Kaiser Augustus-Kampagne“ spielbar sind, und auch die antiken Quellen erst ab der Prinzipatszeit ausführlich über die Markomannen berichten, z.B. in Form des Marbod-Konflikts oder der Markomannenkriege.<sup>71</sup> Obwohl diese Art und Weise der Markomannendarstellung im Hinblick auf die Quellenlage irritieren mag, wird die historische Auswahl verständlich, wenn man Caesars Rolle in der Antikenrezeption bedenkt. Dieser Römer ist eine der prominentesten antiken Persönlichkeiten in der heutigen Populärkultur<sup>72</sup> und eignet sich in dieser Eigenschaft wie kaum ein anderer dafür, stellvertretend Rom und seine Kultur in solch einem Medium zu repräsentieren. So dienen hier dieses berühmte Markenzeichen und seine Geschichte dazu, eine tiefsitzende Feindschaft und Gegenüberstellung von Germanen und Römern zu illustrieren. Abermals werden die Erstgenannten fast ausschließlich über den Krieg und ihr barbarisches Wesen skizziert, sodass sie in der Schilderung zu parasitären Invasoren avancieren, die selbst für die Römer und ihren siegreichen Feldherren eine zu fürchtende Bedrohung darstellen. Um eben dieses Bild zu evozieren, wird

---

<sup>69</sup> R2-Enzyklopädie > Fraktionen > Barbarisch > Markomannen.

<sup>70</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 51, 2.

<sup>71</sup> Vgl. Wolters (1990) 192-198; 270-277; Ausbüttel (2010) 35-39.

<sup>72</sup> Statistiken zur Rezeption im Antikfilm haben ergeben, dass Caesar, Kleopatra und Marcus Antonius mit großem Abstand die am meisten rezipierten antiken Personen im modernen Medium Film sind. Vgl. Goodman/Lindner (2016) 148f.

die Beschreibung der Markomannen mit den Ereignissen zwischen Caesar und Ariovist parallelisiert.

Die Fraktionsboni und -mali<sup>73</sup> der Sueben und Markomannen führen die beschriebenen Profilierungen fort und lassen sie auch in der Spielmechanik wirksam werden. Hierzu gehört beispielsweise die Kultureigenschaft „Kriegergesellschaft“, durch welche der Spieler Zufriedenheitsvorteile bei der eigenen Bevölkerung für jeden geführten Krieg generiert. Der Bonus „Plünderer“ bewirkt mehr Einkommen beim Plündern und durch „Stammeseroberer“ bekommt man Kampfvorteile gegen andere Stämme.<sup>74</sup> Es wird durch diese Eigenschaften ein Germanenbild gezeichnet, welches kriegs- und plünderungsliebend ist und somit z.B. ganz der antiken Darstellung von Pomponius Mela entspricht:

„Mit ihren Nachbarn führen sie Kriege, wobei sie die Gründe dafür nach Belieben aufgreifen, nicht etwa aus Herrschsucht oder zwecks Erweiterung ihres Besitzes – denn nicht einmal diesen bestellen sie eifrig –, sondern nur, damit das Gebiet, das um ihres herum liegt, brach liegt. Sie üben das Faustrecht aus, so daß sie sich nicht einmal des Raubens schämen.“<sup>75</sup>

Ebenso schreibt Caesar: „Sie halten es für den größten Ruhm eines Volkes, wenn dessen Flur möglichst weit von Einöden umgeben ist; dies sei Beweis dafür, daß eine Vielzahl von Stämmen ihrer Macht nicht gewachsen sei.“<sup>76</sup> Diese Bilder von Germanen als Kriegergesellschaft, Plünderer und Stammeseroberer haben somit zwar eine historische Quellenbasis, aber fokussieren wieder nur klassische Barbarenklischees und betonen damit die Alterität gegenüber Griechen und Römern. Antike Quellen und archäologische Funde, die deutlich zeigen, dass es auch Stämme gab, die ohne Güterraub und Plünderung ihr eigenes Ackerland kultivierten und in friedlicher

---

<sup>73</sup> Die verschiedenen Fraktionen des Spiels zeichnen sich durch bestimmte Vor- und Nachteile in zivilen, diplomatischen und militärischen Bereichen aus, die die spezifischen Charakteristika von bestimmten Völkern herausstreichen sollen.

<sup>74</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Fraktionen > Barbarisch > Sueben; Markomannen.

<sup>75</sup> Mela 3, 27-28: *bella cum finitimis gerunt, causas eorum ex libidine arcessunt, neque imperitandi prolatandique quae possident, nam ne illa quidem enixe colunt, sed ut circa ipsos quae iacent vasta sinunt. ius in viribus habent adeo ut ne latrocinii quidem pudeat.*

<sup>76</sup> Caes. Gall. 4, 3, 1: *Publice maximam putant esse laudem quam latissime a suis finibus vacare agros: hac re significari magnum numerum civitatum suam vim sustinere non potuisse.*

Koexistenz Handel mit den Römern und anderen Nachbarn betrieben,<sup>77</sup> wurden bei der Fraktionsgestaltung einfach ignoriert.

Diese distanzierenden Elemente finden sich auch beim diplomatischen Umgang mit den Germanen während des Kampagnenspiels. Hier sprechen<sup>78</sup> die politischen Vertreter der römischen und hellenischen Fraktionen in der deutschen Spielversion ein gehobenes klares Hochdeutsch und zeigen außerdem gute Sitten, wenn sie beispielsweise den Gesandten auf einen Wein einladen. Hingegen reden die Germanen, deren Sprache man wohl am ehesten mit Deutsch in Verbindung bringen würde, oft ein fehlerbelastetes Deutsch mit einem stark ausländisch klingenden Akzent oder Dialekt. Ähnlich ist dies im englischen Original. Während sich hier Griechen und Römer in einem ausgezeichneten britischen Englisch ausdrücken, vermitteln die phonetischen Qualitäten ihrer nördlichen Nachbarn eher Zweifel daran, dass sie Muttersprachler der selben Sprache sein könnten.<sup>79</sup> Vergleichbare Phänomene lassen sich auch in den restlichen Sprachversionen beobachten. Bereits Studien von Eva Kingsepp zum „Nazi German“ in *Wolfenstein 3D* und von Christian Rollinger zur Verwendung von Latein in der *Total War*-Reihe haben zeigen können, wie in Videospielen gezielt anderssprachige Phrasen oder Abwandlungen von Sprachen genutzt werden, um gewisse historische Atmosphären und Identitätselemente hervorzurufen.<sup>80</sup> Gleichmaßen wird hier über das Instrument der Sprache bewusst der andersartige und kulturell unterlegene Barbar inszeniert. So beherrscht er die Sprache des Spielers in jeglichen Sprachversionen nur unzureichend, während als Gegenstück die sogenannten Hochkulturen stets auf höchstem sprachlichem Niveau mit dem Spieler kommunizieren. Automatisch identifiziert sich also auch der Spieler mehr mit den Personen, die seine eigene Sprache problemlos verwenden können.

Nicht nur die sprachliche Qualität wirkt im Gegensatz zu den Römern und Griechen schlechter, sondern auch der Inhalt, da die Germanen oft

---

<sup>77</sup> Zu den nicht-kriegerischen Aspekten der germanischen Kultur vgl. Ausbüttel (2010) 40-52.

<sup>78</sup> Wenn der Spieler diplomatisch mit anderen Fraktionen interagiert, werden Audiodateien abgespielt, in welchen die Fraktionsführer die Vorschläge und Handlungen des Spielers kommentieren.

<sup>79</sup> Ebenso im Vorgänger *Rome: Total War* wurde bereits mit solchen Sprachelementen gearbeitet, sodass auch hier die Römer einen britischen Akzent besaßen. Vgl. Lowe (2009) 74.

<sup>80</sup> Vgl. Kingsepp (2006) 76f.; Rollinger (2016) 328-330.

simple, offensive, ungehobelte und bisweilen ungebildet wirkende Aussagen von sich geben. Bei einer diplomatischen Angebotsablehnung kann man z.B. von seinem germanischen Verhandlungspartner folgendes vernehmen (vgl. Abb. 2): „Eure Götter gaben Euch Mut. Ich werde Eure Männlichkeit meinen Hunden zum Fraß vorwerfen, wenn Ihr mir noch mehr originelle Angebote unterbreitet!“<sup>81</sup> Wenn man einer germanischen Fraktion den Krieg erklärt, wird dies z.B. mit solch einer Phrase zur Kenntnis genommen (vgl. Abb. 3): „Krieg! Ah, ein schönes Wort. Ehrlich. Unsere Männer nehmen Euch eure Köpfe... schade, dass Ihr kein hübsches Volk seid!“<sup>82</sup> Diese Darstellung verwundert nicht, da sie auf weit verbreiteten antiken Topoi über den Norden und die Germanen fußt. Viele Autoren sprechen davon, dass die Germanen unzivilisiert, ungebildet oder dümmlich seien, wie z.B. Vitruv, der über den Verstand der Nordvölker sagt, dass er „abgekühlt, geistig schwerfällig“<sup>83</sup> sei. Noch direkter bringt das Pomponius Mela bei seiner Germanienbeschreibung zum Ausdruck: „Seine Bewohner sind ungefüge im Geist und Körper.“<sup>84</sup>

Genau wie bei der Geographie Germaniens in der Spielwelt ist auch bei der Fraktionsgestaltung die starke Orientierung an und Übernahme von antikem Gedankengut deutlich geworden. Erneut dominieren hierbei Ideen und Bilder, die die Germanen negativ darstellen und sie zu einem Stereotypen eines Barbaren werden lassen. Sie werden als kriegsvernarrt, verwildert, bedrohlich, kulturell rückständig und im Vergleich zu Römern und Griechen als Alterität präsentiert und zugleich als ihre Feinde stigmatisiert. Es konnte gezeigt werden, dass zwar für alle diese Topoi auch antike Referenzen existieren, jedoch ist dies trotzdem eine sehr einseitige Sichtweise, die hier vermittelt wird. So gab es auch viele germanische Stämme, die mit den Römern verbündet waren und ihnen als Bundesgenossen beistanden, mit ihnen friedlich handelten und die sogar vom Kaiser ihre Anführer empfangen. In diesem Rahmen gab es auch viele Germanen, die in Rom aufwuchsen, dort erzogen wurden und lebten und dort als römische Bürger in

---

<sup>81</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Kampagnenspiel, Diplomatie, Auswahl einer germanischen Fraktion als Verhandlungspartner, Ablehnung eines diplomatischen Angebotes.

<sup>82</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Kampagnenspiel, Diplomatie, Auswahl einer germanischen Fraktion als Verhandlungspartner, Kriegserklärung.

<sup>83</sup> Vitr. 6, 1, 9: *mentes, refrigeratus autem contra tardiores.*

<sup>84</sup> Mela 3, 26 : *Qui habitant immanes sunt animis atque corporibus.*

das Heer und den Ritterstand aufstiegen.<sup>85</sup> Beispielhaft verteidigte sogar nach taciteischer Darstellung der Germane Flavus auf Latein die Werte Roms gegenüber seinem Bruder Arminius.<sup>86</sup> Ferner rühmte der bereits viel zitierte Tacitus die germanische Kultur für ihre löbliche Sittenreinheit und ihre herzliche Gastfreundschaft.<sup>87</sup> Diese freundschaftlichen Bande reichten soweit, dass gar Cassius Dio entsetzt berichtet, dass Kaiser Caracalla den Germanen mehr Vertrauen und Sympathie schenkte als seinen eigenen römischen Soldaten.<sup>88</sup> So soll er laut Herodian statt römischer Gewänder gelegentlich germanische Kleidung getragen und sich prächtig mit den Germanen amüsiert haben.<sup>89</sup> Obwohl diese Beispiele zeigen, dass Römer und Germanen auf vielen Ebenen interkulturell miteinander verwoben waren, friedlich koexistierten und sogar gemeinsame Ziele und Werte verfolgten, wurden sie in diesem antiken Setting bewusst voneinander separiert. Solche Möglichkeiten der Differenzierung und der Besetzung der Germanen mit positiven Attributen wurden bei der Fraktionsgestaltung vermieden. Vielmehr hat man sich auf das Negative und Alteritätselemente beschränkt und damit eine Kontrastfolie entworfen, an welcher die kulturelle Überlegenheit der Mittelmeerfraktionen aufgezeigt und definiert werden kann.

---

<sup>85</sup> Vgl. Luttwak (1976) 33-37; Johne (2006) 166; Johne (2015) 229-238.

<sup>86</sup> Vgl. Tac. ann. 2, 9-11. Wie bereits oben geschildert, war zwar auch Arminius in Rom aufgewachsen und hatte dort das Bürgerrecht bekommen, jedoch benutzte Tacitus ihn gezielt in seinem Werk, um den germanischen Freiheitswillen zu verhandeln und das politische System Roms zu kritisieren.

<sup>87</sup> Vgl. Tac. Germ. 18-22. Diese und andere Informationen über die Germanen aus den taciteischen Texten sind jedoch mit Vorsicht zu genießen, da Tacitus über die (teilweise fingierte) Darstellung der germanischen Völker gezielt Kritik am römischen Imperium und dessen politischer Führungsriege übte. Viele der positiven Eigenschaften, die er den Germanen attribuierte, dienten als Vergleichsmaterial für Probleme und Unsitten, die er in der römischen Gesellschaft sah und sowohl herausstellen als auch bemängeln wollte. Ausführlich hierzu vgl. Dudley (1968) 218-232; Luiselli (1992) 288-290; Beck (1998) 19-52; Schmal (2005) 39-42. Andere antike Autoren bemerkten jedoch auch positiv die Sittenstrenge der Germanen und deren Distanz zu vielen Lastern, die wiederum bei den Römern und anderen Völkern weit verbreitet waren. Vgl. Schulz (2016) 334-336.

<sup>88</sup> Vgl. Cass. Dio 79, 6, 1-4.

<sup>89</sup> Vgl. Herodian. 4, 7, 3-4.

#### 4. Die Gestaltung der Figuren und Einheiten

Ähnliche Paradigmen lassen sich auch bei der detaillierten Gestaltung der germanischen Militäreinheiten schnell wiederfinden. Betrachtet man zunächst die Germanen ohne ihre Ausrüstung (siehe Abb. 4) fallen die sehr helle Haut, die großgewachsenen Leiber, die stets einen Kopf größer als römische Figuren sind, und die charakteristischen langen Haare auf, die neben einigen Brauntönen vor allem in verschiedenen Blond- und Rotbraunnuancen dargestellt sind. Genau mit solch einem hellhäutigen, großgewachsenen, blonden und rothaarigen Aussehen werden von antiken Autoren die Völker des Nordens und insbesondere die Germanen beschrieben.<sup>90</sup> Jedoch ist hierbei zu beachten, dass charakteristische Erscheinungsmerkmale, wie z.B. der Suebenknoten, der viele Personen ziert, als Frisur zwar von Autoren wie Tacitus beschrieben werden, aber das konkrete Aussehen von diesem oder anderen im Spiel verwendeten Haar- und Bartfrisuren bei den literarischen Quellen nur unzureichend angesprochen wird. Woher kommen also jene verwendeten Bilder? Vergleicht man die Darstellungen der Germanen im Videospiel mit denen auf dem sog. Portonaccio-Sarkophag (siehe Abb. 5), einem der berühmtesten archäologischen Funde für die antike Germanendarstellung,<sup>91</sup> findet man nicht nur fast identische Gesichts-, Frisur- und Bartgestaltungen, sondern auch die gleiche Kleidungs- und Waffengestaltung der Spielfiguren. Am deutlichsten sieht man dies am dargestellten Suebenknoten auf dem Sarkophag, der an der identischen Kopfstelle und in gleicher Form im Spiel zu finden ist. Ebenso weisen die langen Bartfrisuren große Ähnlichkeiten miteinander auf. Es ist geradezu verblüffend wie stark die Gestaltungselemente zwischen Relief und Spiel miteinander übereinstimmen, sodass es sehr wahrscheinlich scheint, dass ebenjener Sarkophag und andere archäologische Elemente wohl in die Figurengestaltung miteinbezogen wurden. Interessant daran ist, dass auf vielen antiken Kunstobjekten meist bewusst ein ganz anderer Darstellungsstil für Nicht-Römer und

---

<sup>90</sup> Vgl. Aristot. probl. 14, 1; Vitruv. 6, 1, 3; Caes. Gall. 1, 39; Caes. Gall. 6, 20-21; Strab. geogr. 4, 4, 2; Mart. Epigrammata 14, 26; Plin. nat. 2, 189; Tac. Germ. 4; 38; Plut. Mar. 25; Suet. Cal. 47; Ptol. tetr. 2, 2; Cass. Dio 38, 49, 3; Balsdon (1979) 214-217.

<sup>91</sup> Ausführlich hierzu vgl. Pardyova (2006) 135-151. Ähnliche Darstellungen von Germanen finden sich z.B. auch bei den Reliefs des *Tropaeum Traiani* in Adamclisi, Rumänien.

Nicht-Griechen verwendet wurde, der ihren Fremdheitscharakter herausstellte.<sup>92</sup> So hat man sich anscheinend auch an dieser Stelle für eine Referenzquelle entschieden, die für ihren Alteritätscharakter bezüglich der Germanen bekannt ist.

Die Bekleidung der Germanen evoziert im Spiel einen recht simplen Eindruck. Viele Germanen tragen farbige Stoffhosen und haben entweder noch ein einfaches Stoffoberteil oder einen nackten Oberkörper, welche jeweilig noch von einem Umhang, Mantel oder einem Tierfell bekränzt werden. Rüstungen tragen hingegen nur wenige Figuren und neben den einheitenspezifischen Waffen haben fast alle Personen noch Schilde mit farbigen Mustern gemein. Es ist also ganz der taciteischen Schilderung nachempfunden, denn auch er beschreibt sie „mit nacktem oder nur mit einem Mantel leicht bekleidetem Oberkörper. Es gibt kein Prunken mit schmucken Waffen; nur die Schilde bemalen sie unterschiedlich mit besonders ausgesuchten Farben. Nur wenige haben Brustpanzer, kaum der eine oder andere einen Metall- oder Lederhelm.“<sup>93</sup> Wie bereits erwähnt, gleichen die Kleidungsstile und Ausrüstung auch den dargestellten Germanen auf dem Portonaccio-Sarkophag. Derartige Bekleidungsstile der Germanen, wie z.B. mit Tierfellen, sind jedoch ein typischer Topos, den man häufig für nordeuropäische Barbarendarstellungen nachweisen kann.<sup>94</sup>

Das Echo der antiken Quellen findet sich auch bei den Einheitentypen. Beispielsweise haben die Germanen lediglich drei relativ schwache Reitereinheitentypen zur Verfügung und dafür dreizehn Infanterieeinheitentypen, wodurch ein starker Fokus auf die Fußtruppen deutlich wird.<sup>95</sup> Genau dieses Bild findet man auch bei Tacitus: „Im ganzen gesehen, liegt das Schwergewicht bei der Fußtruppe, und darum kämpfen sie in gemischtem Verband; die Behendigkeit [sic] der Fußsoldaten, die sie aus der gesamten

---

<sup>92</sup> Hölscher (2015) 238f.; 278.

<sup>93</sup> Tac. Germ. 6: *nudi aut sagulo leves. Nulla cultus iactatio; scuta tantum lectissimis coloribus distinguunt. Paucis loricae, vix uni alterive cassis aut galea.* Später geht Tacitus auch noch auf die Obergewänder und mantelartigen Überwürfe ein. Vgl. Tac Germ. 17. Ähnlich beschreibt Mela 3, 26 die Umhänge und das nackte Erscheinungsbild.

<sup>94</sup> Vgl. Balsdon (1979) 219-222; De Anna (1994) 121-131.

<sup>95</sup> Andere Fraktionen, wie z.B. Parthien oder Rom, besitzen ganz andere Truppentypgewichtungen. Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen; Rom; Parthien.



Jungmannschaft aussuchen und vor die Front stellen, paßt sich dabei dem Reiterkampf vorzüglich an.“<sup>96</sup>

Eine weitere Besonderheit der germanischen Einheiten ist der große Anteil an weiblichen Truppen, welcher mit drei weiblichen Einheitentypen der größte aller Fraktionen des Spiels ist.<sup>97</sup> Abseits des virtuellen Schlachtfeldes findet man bei den Germanen ebenso in der Fraktionspolitik viele weibliche Personen, die innen- und außenpolitisch agieren und gar als Fraktionsführerin tätig sein können. Im Gegensatz dazu stellen bei den griechischen und römischen Politien nur Männer die Könige oder vergleichbare Fraktionsanführer. Begründet wird die starke weibliche Präsenz bei den Germanen bei der Einheitenbeschreibung der „Bannerträgerinnen“ wie folgt: „Anders als ‚zivilisierte‘ Frauen nahmen barbarische Frauen innerhalb ihrer Gesellschaft mächtige und verantwortungsvolle Positionen ein und ließen sich nichts gefallen. Auf dem Schlachtfeld versorgten sie Wunden, brachten Nachschub und sprachen Mut zu. Mit ihrem starken Ehrgefühl riefen sie den Zorn der Götter an und schworen jedem Rache, der ihnen Unrecht getan hatte.“<sup>98</sup> Die angesprochenen Punkte findet man auch in der antiken Literatur wieder. So wird ausführlich von germanischen Kämpferinnen und deren besondere Rolle auf dem Schlachtfeld, von Priesterinnen und Frauen mit wichtiger politischer und gesellschaftlicher Stellung und Teilhabe berichtet.<sup>99</sup> Es ist besonders aufschlussreich, dass gerade diese Elemente beachtet und rezipiert wurden, da sie nicht nur erneut den kriegerischen Charakter der kompletten germanischen Gesellschaft betonen, sondern auch wieder eine Alterität im Gegensatz zu den anderen Völkern evozieren. Auf diese Alterität wird sogar sehr bewusst mit der Dichotomie zwischen „zivilisierten“ und barbarischen Frauen hingewiesen.<sup>100</sup>

---

<sup>96</sup> Tac. Germ. 6: *In universum aestimanti plus penes peditum roboris; eoque mixti proeliantur, apta et congruente ad equestrem pugnam velocitate peditum, quos ex omni iuventute delectos ante aciem locant.* Ähnlich auch Caes. Gall. 4, 2.

<sup>97</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen.

<sup>98</sup> R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Bannerträgerinnen.

<sup>99</sup> Vgl. Poseidonios FgrHist 87 F 31, 3 = Strab. 7, 2, 3; Caes. Gall. 1, 53, 4; Tac. Germ. 8; Tac. Hist. 4, 61-65; Plut. Mar. 19; Flor. epit. 1, 38, 16; Cass. Dio 38, 48, 1; Oros. Hist. 5, 16, 17; Demandt (2012) 63.

<sup>100</sup> Tacitus formulierte sogar spitzzünftig über den germanischen Stamm der Sithonen, dass er unter die Stufe eines freien, gar unter die eines versklavten, Volkes geraten sei, da er sich von einer Frau regieren ließ. Vgl. Tac. Germ. 45. Derartige negative Äuße-

Die Herausstellung von germanischen Charakteristika und der germanischen Andersheit geschieht im Besonderen auch über die Eigenschaften der germanischen Militäreinheiten. Beispielsweise sind fast alle germanischen Einheiten kälteresistent und können sich für taktische Vorteile auf dem Schlachtfeld in Wäldern verstecken.<sup>101</sup> Sowohl Frontin als auch Strabon beschreiben die taktische Nutzung der Wälder durch die Germanen.<sup>102</sup> Ebenso ist die Abhärtung der Nordvölker, speziell auch der Germanen, gegenüber der Kälte eine oft auffindbare Idee.<sup>103</sup> Das genauso häufig in den antiken Quellen erwähnte rasende und bestialische germanische Kampfverhalten und der berühmte *furor Teutonicus*<sup>104</sup> werden mit den Fähigkeiten „Raserei“ und „Rasender Angriff“ aufgegriffen, welche einigen germanischen Einheiten Angriffsvorteile verleihen.<sup>105</sup> Der hiermit häufig verbundene *metus Germanicus* der Römer wurde ebenfalls eingearbeitet.<sup>106</sup> Dies äußert sich in der Fähigkeit „Angst machen“, mit der einige germanische Einheiten die Moral<sup>107</sup> ihrer Feinde senken und sie im Idealfall in die Flucht schlagen können.<sup>108</sup> Es wurden aber auch konkrete Formationen aus den antiken

---

rungen über weibliche Personen in Herrschafts- und Militärrollen finden sich mehrfach in der antiken Literatur. So dienten solche Abweichungen von patriarchalischen und heteronormativen Vorbildern oft als literarisches Mittel, um bestimmte Personen und Gruppen pejorativ zu charakterisieren. Vgl. hierzu Krenkel (2006). Solche Geschlechterrollen finden sich aber wiederum nicht allein bei den Germanen. Für Britannien ist die Kriegerin Boudicca prominent, aus Nubien ist Königin Kandake bekannt und über die Kaukasusfeldzüge des Pompeius wird von Pseudo-Amazonen berichtet, denen er sich in der Schlacht stellen musste. Vgl. Russell (2010) 122-125; Hable-Selasie (1964) 52-54; Fähnrich (2010) 102.

<sup>101</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen.

<sup>102</sup> Vgl. Strab. geogr. 1, 1, 17; Frontin. strat. 1, 3, 10.

<sup>103</sup> Vgl. Caes. Gall. 4, 1, 10; Mela 3, 26; Tac. Germ. 4; Plut. Mar. 26; App. Celt. fr. 1, 9.

<sup>104</sup> Zur Begriffs- und Bedeutungsherkunft des *furor Teutonicus* vgl. Lucan 1, 244-261; Johné (2006) 39-41.

<sup>105</sup> Vgl. Lucan 1, 244-261; Plut. Mar. 19; Flor. epit. 1, 38; Cass. Dio 38, 35, 1-2; Amm. 16, 11, 8-16; Demandt (2012) 59.

<sup>106</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 31; 39; Lucan 1, 244-261; Plut. Mar. 16; App. Ill. 4, 10; Cass. Dio 38, 45, 4-5; Eutr. 5, 1, 2; Chiaï (2015) 51-54.

<sup>107</sup> In den Schlachten besitzen alle Einheiten bestimmte Moralwerte, die das Kampfverhalten beeinflussen. Wenn der Moralwert, der durch viele Faktoren im Gefecht beeinflusst werden kann, zu stark sinkt, fliehen die betreffenden Einheiten. Daher ist es oft ein zentrales Gefechtsziel hierüber die Feinde in die Flucht zu schlagen.

<sup>108</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen.

Quellen übernommen wie z.B. der „Keil“, welchen Tacitus als zentrale Formation für die germanischen Hauptheere nennt, und die „Schildwand“ bzw. der „Schildwall“, welche Caesar und Cassius Dio als germanische Kampftaktik beschreiben.<sup>109</sup>

Die Einheitenamen sind hingegen zu großen Teilen mit Bezeichnungen wie „Speerwall“, „Germanische Steinschleuderer“ und „Jagdreiter“ so allgemein gehalten, dass man kaum Rückbezüge zu bestimmten Referenzen und Germanenbildern herausstellen kann. Lediglich ein paar haben sehr bezeichnende Namen und Beschreibungen, wie z.B. die „Kimbern Bogenschützinnen“, und werden deutlich anhand von antiker Ideen von germanischen Kriegern beschrieben.<sup>110</sup> Auf diese Weise haben die von Tacitus beschriebenen Harier einen Platz unter den Spieleinheiten bekommen, für die er direkt als Referenz bei der Beschreibung der „Nachtjäger“ angegeben wird:

„Der germanische Stamm der Harier war ein äußerst mysteriöser Kriegerkult. Ihr ‚Geisterheer‘ bot einen einschüchternden Anblick auf dem Schlachtfeld. Ihre Körper, Schilde und Waffen waren schwarz bemalt, um noch größeren Schrecken zu verbreiten. Der römische Historiker Tacitus sagte Folgendes über die Harier: ‚Dagegen die Harier übertreffen die kurz zuvor aufgezählten Stämme nicht nur an Stärke, sondern sind außerdem furchtbar anzusehen und helfen ihrer angeborenen Wildheit noch durch künstliche Mittel und günstigen Zeitpunkt nach. (Denn) schwarz sind die Schilde, bemalt die Oberkörper; finstere Nächte wählen sie zum Kampf, und so jagen sie schon durch die grauenhafte, schattenhafte Erscheinung des gespenstischen Heeres Schrecken ein, da kein Feind dem entsetzlichen, gleichsam infernalischen Anblick standhält; denn zuerst werden in allen Schlachten die Augen bezwungen.‘“<sup>111</sup>

Das zitierte Kapitel 43 aus der *Germania*, dessen Beschreibung der Harier auf die „Nachtjäger“ übertragen wird,<sup>112</sup> bedient erneut das Barbarenklichsee. Obwohl es zahlreiche Beschreibungen von germanischen Kriegern gibt, wird hier bewusst eine Darstellung verwendet, die sie als grauenhaft, angeboren wild und als so furchtbar anzusehen charakterisiert, dass die

---

<sup>109</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 52, 4-5; Cass. Dio 38, 49, 6; R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen; Tac. Germ. 6.

<sup>110</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Kimbern Bogenschützinnen. Dies ist wohl als direkter Bezug zu der finalen Schlacht der Kimbernkriege bei Vercellae zu verstehen, da alleinig hierzu von mit Geschossen kämpfenden Frauen der Kimbern berichtet wird. Vgl. Flor. epit. 1, 38, 16; Oros. Hist. 5, 16, 17.

<sup>111</sup> R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Nachtjäger.

<sup>112</sup> Vgl. Tac. Germ. 43.

Nachjäger normalen Menschen einen Schrecken einjagen. Diese Topoi werden in den Einheitenbeschreibungen sogar noch weitergeführt und finden ihren Höhepunkt bei den „Berserkern“ und „Wolfskrieger“, denn es wird über die erstgenannten Folgendes geschrieben:

„Mit wilden Schreien und in ihre Schilde beißend stürzten sich die Berserker wie in Trance ins Gefecht. Vor einem Kampf versetzten sie sich - möglicherweise mithilfe von Drogen - in eine Raserei. Schutz hatten sie keinen, doch sie hielten sich für unverwundbar und ließen sich durch nichts und niemanden aufhalten. Damals hielt man die Berserker für Gestaltwandler, die zu den Tieren wurden, deren Felle sie trugen. Andere nahmen an, dass sie von Gruppeneuphorie mitgerissen wurden. Die Opfer der Berserker hatten jedoch nicht die Gelegenheit, weiter über ihre Widersacher nachzudenken, denn die Berserker kämpften ohne Rücksicht auf Verluste. Einen Berserker niederzuschlagen war eine Tat, die von gewaltigem Mut zeugte. Eine Theorie hinter dem Erscheinen von Bärenfellen in der römischen Armee war die Annahme, dass es sich um Trophäen handelte, die gefallenen germanischen Berserkern weggenommen und von den Römern als Symbole von Mut und Prestige getragen wurden.“<sup>113</sup>

Dem Spieler wird also mit den Berserkern eine vermeintlich germanische Kulmination von barbarischem, rücksichtslosem und bestialischem Kampfverhalten präsentiert. Am interessantesten ist hierbei, dass die Berserker und die mit ihnen assoziierten Wolfskrieger nirgends in den antiken Quellen erwähnt werden, sondern erstmalig im 9. Jh. n.u.Z. im skandinavischen Raum in einem Huldigungsgedicht des Skalden Þorbjörn hornklofi an den norwegischen König Harald I. Schönhaar genannt werden.<sup>114</sup> Diese Informationsverwendung geht also definitiv über die durch Überlieferungsman- gel bedingte Nutzung von späteren kaiserzeitlichen Germanenbildern hinaus. Es wurde hier eine Interpolation vorgenommen, die mithilfe von Wissen mit fast tausendjähriger Distanz zum Spielzeitraum die ohnehin im Spiel schon sehr kriegsbetont rezipierten Germanen mit den Berserkern noch kriegerischer, bestialischer und kampflüsterner darstellt. Auch wenn dieser Anachronismus zum Affirmieren des bereits herausgearbeiteten Germanenbildes dienlich ist, ist es doch sehr fragwürdig, warum mit derlei Fal-

---

<sup>113</sup> R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Berserker. Die Wolfskrieger erfahren eine recht ähnliche Schilderung und werden als „ein wildes Rudel tollwütiger Bestien“ beschrieben. Vgl. ebd., Wolfskrieger.

<sup>114</sup> Vgl. Höfler (1976) 298-304.

schinformationen dem Spieler in der Enzyklopädie ein vermeintlich historisch akkurates Bild präsentiert wird, indem man daran Phänomene im römischen Heer erklärt.

Während die Einheitengestaltung individuell auf die Germanen abgestimmt wurde, kann man gleiches nicht für die Gestaltung der Technologien und Gebäude konstatieren. Unter der Sammelbezeichnung „barbarisch“ teilen sich iberische, keltische, germanische, balkanisch-dakische und nomadisch-sarmatische Kulturen fast komplett die gleichen Gebäude<sup>115</sup> und viele ähnliche Technologien.<sup>116</sup> Hingegen hat die römische Fraktion komplett nur auf sie abgestimmte Gebäude und Technologien im Spiel – ebenso besitzen die Griechen ein hellenistisches Pendant. Hieran werden zwei Dinge deutlich. Erstens wird, wie es sich bereits bei den Einheiten vorher angedeutet hat, wieder mit den Kategorien Barbaren und zivilisierten Kulturen operiert. Damit werden zwei diametrale Pole kreiert, von denen auf der einen Seite hellenistische und römische Fraktionen stehen. Auf der anderen Seite stehen u.a. die Germanen, die mit allen Mitteln zu einem andersartigen Gegenpol stilisiert werden, indem sie andere Geschlechterrollen besitzen, die Werte eines friedlichen und hoch entwickelten Menschen auf allen Ebenen negieren und gar verwildert und animalisch Angst bei gesitteten Personen hervorrufen. Um dieses Bild aufrechtzuerhalten werden neben antiken Referenzen sogar noch Anachronismen ins Spiel ‚geschmuggelt‘ und als historisch akkurat präsentiert, um die beschriebene Wirkung noch zu verstärken. Zweitens zeigt sich an den Gebäuden und Technologien, dass die Entwickler nicht daran die Germanen definieren und individualisieren wollten. Was die germanische Identität ausmacht, lernt der Spieler primär über militärische Aspekte, obwohl es auch genügend Material gäbe, um diese Menschen über friedliche Bereiche zu typisieren. Trotzdem bestand anscheinend der Wille dazu, diese Kultur hauptsächlich über den Krieg zu charakterisieren und somit einen andersartigen Feind für den bereits erwähnten Gegenpol zu erschaffen.

Auch wenn diese Ideen und Bilder von Germanen auf antike Quellen zurückführbar sind, besteht erneut kein Zwang zu solch einer einseitigen

---

<sup>115</sup> In den Städten, die im eigenen Besitz sind, muss der Spieler verschiedene Gebäude errichten, die die Rekrutierung neuer Einheiten, eine Steigerung der Zufriedenheit, den Nahrungsabbau o.Ä. ermöglichen. Bei den barbarischen Fraktionen sind lediglich religiöse Gebäude stets für die verschiedenen Kulturkreise individualisiert.

<sup>116</sup> In den Kampagnen kann der Spieler die eigene Fraktion in verschiedenen zivilen und militärischen Bereichen weiterentwickeln, wodurch sich neue Boni oder die Kreierung neuer Gebäude und Einheiten ergeben.

Darstellung, denn auch hier gibt es Kontraste und Möglichkeiten zur Differenzierung. Die als verwilderte Barbaren wiedergegebenen Menschen dienten nämlich zahlreich im römischen Heer und passten sich dort häufig den gegebenen Sitten an, von denen sie in den Beschreibungen so distanziert werden. Sie waren hier so beliebt, dass die julio-claudische Kaiserdynastie sogar eine germanische Leibgarde unterhielt und man unter ihrer Ägide von Germanen hört, die neben den römischen Senatoren im Theater sitzen durften.<sup>117</sup> Ferner bietet die römische Lyrik ein ganz anderes Bild, in welchem Stimmen nach germanischen Schönheiten schmachten und von liebenswürdigen, romantischen und erotischen Wesen schwärmen.<sup>118</sup> Laut der *Historia Augusta* soll Kaiser Gallienus sogar einer hübschen Germanin völlig verfallen sein.<sup>119</sup> Trotz dieser Potenziale wurde sich auf eine tendenziöse und eintönige Darstellung beschränkt. Warum diese Perspektive nicht nur in *Total War: Rome II* sondern auch in viele anderen Videospiele die Germanendarstellung dominiert, soll nun im Resümee eruiert werden.

##### 5. Der ewige Barbar im Schatten von Hochkulturen? – ein Resümee

In den vorangegangenen Abschnitten ist deutlich geworden, dass sich im Videospiele immer wieder das Echo der römisch-griechischen Quellen bei der Gestaltung der Germanen finden lässt. Auch wenn diese Informationen teilweise sehr akkurat übernommen wurden, muss jedoch betont werden, dass sie durch eine kaiserzeitliche Brille präsentiert und auf einen anderen Zeitraum rückprojiziert werden. Wie ein Mantra durchziehen immer wieder die gleichen Ideen und Topoi zu den Germanen das Spiel, die sie zu einem Barbarenstereotyp formen. Stets werden sie als kriegerisch, wild, bestialisch, primitiv, unzivilisiert und als eine Alterität zu den Griechen und Römern dargestellt. Dass hierzu kein Zwang bestand, konnte mehrmalig demonstriert werden. Dennoch wurde sich bewusst auf solch eine Rezeptionsform versteift. Den Grund für diesen Quellenumgang kann man aus einem Interview mit dem *Studio Communications Manager* des *Rome II*-Teams, Al Bickham, erfahren. So antwortete Bickham auf die Frage, wie man mit der

---

<sup>117</sup> Vgl. Suet. Claud. 25, 3-5; Ausbüttel (2010) 53.

<sup>118</sup> Vgl. Auson. Biss. 1-6. Besonders das germanische Haar mit seinen blonden und roten Farbtönen fand große Begeisterung bei den Römern. Vgl. Mart. Epigrammata 14, 26; Iuv. 13, 163-165; Herodian. 4, 7, 3.

<sup>119</sup> Vgl. Aur. Vict. Caes. 33, 6; Ps.-Aur. Vict. epit. 33; SHA Gall. 21, 1-5; SHA trig. tyr. 3, 4.

Balance zwischen historischer Akkuratessse und Unterhaltung umgegangen sei, auf folgende Weise: „Authenticity is probably a better word than accuracy, and that’s what we aim for.“<sup>120</sup> Im Sinne der affektiven Historizität ging es bei der Spielgestaltung also vor allem darum eine authentische Antikenatmosphäre zu konzipieren und dies implizierte anscheinend ebenjenes verzerrte germanische Barbarenbild. Um dieses als authentisch wahrgenommene Erwartungsbild der Spieler trotzdem als eine historisch fundierte Darstellung zu präsentieren, hat man sich antiker Referenzen bedient und diese auf das zu erfüllende Paradigma hin selektiert und zugeschnitten.

Verwunderlich sind solche Authentizitätsvorstellungen nicht, wenn man bedenkt, dass eine derartige Darstellung dem Kanon der Videospiele mit antiken Inhalten entspricht. Bereits Videospielklassiker des 20. Jh. bedienten sich an solch einem Germanensujet. Beispielsweise werden in *Age of Empires II* die germanischen Goten als Barbaren und Feinde Roms charakterisiert, für dessen Niedergang sie verantwortlich gemacht werden,<sup>121</sup> und ähnlich fällt die Beschreibung der Wikinger aus: „Die Wikinger (,Nordmänner‘) waren die letzten der von den Römern als Germanen bezeichneten barbarischen Stämme, die Europa terrorisierten.“<sup>122</sup> Auf vergleichbare Weise treten im Städtebauspiel *Caesar III*<sup>123</sup>, in welchem der Spieler als römischer Verwalter florierende antike Städte bauen kann, die Germanen nur als eine uniforme, destruktive Masse von Kriegeren auf, die hier eine Bedrohung für die zivilisierten urbanen Zentren sind und diese zerstören können. Wenige Jahre später wurden derartige Germanenbilder im Vorgänger des

---

<sup>120</sup> Brown (2013). Es gilt hierbei zu beachten, dass die Begriffe „authenticity“ und „accuracy“ nicht mit den deutschen Termini „Authentizität“ und „Akkuratessse“ gleichzusetzen sind. Zum besseren Verständnis folgen die Kurzdefinitionen des *Oxford English Dictionary*:

Accuracy: “The state of being accurate; precision or exactness resulting from care; hence, precision, nicety, exactness, correctness.” Simpson/Weiner (1989) 92.

Authenticity: “The quality of being authentic, or entitled to acceptance, 1. as being authoritative or duly authorized. 2. as being in accordance with fact. 3. as being what it professes in origin or authorship, as being genuine; genuineness. 4. as being real, actual; reality.” Simpson/Weiner (1989) 796f.

<sup>121</sup> Vgl. Ensemble Studios/Microsoft Game Studios: *Age of Empires II* (PC: Windows). 1999, Hauptmenü > Geschichte > Die Goten.

<sup>122</sup> Ensemble Studios/Microsoft Game Studios: *Age of Empires II* (PC: Windows/Xbox One). 1999, Hauptmenü > Geschichte > Die Wikinger.

<sup>123</sup> Vgl. Cendant Software/ Impressions Games: *Caesar III* (PC: Windows). 1998.

hier behandelten Videospiele, *Rome: Total War*, fortgeführt, indem man dort auf folgende Weise diese Menschen beschrieb:

„Die germanischen Wälder sind dunkel und tief, und dort hausen viele brütende Götter und böse Mächte. Ein Teil dieser Dunkelheit und Bedrohlichkeit hat auf die Bewohner der Wälder abgefärbt – Männer, die nicht leicht zu bändigen oder zu friedlichen Aufgaben zu bewegen sind. Sie sind wie für den Krieg geboren, kämpfen brutal und verzeihen keine Beleidigung, sie sind unversöhnlich und grausam.“<sup>124</sup>

Derartige Narrative fanden auch in späteren Strategietiteln, wie *Sid Meier's Civilization V*, ihren Platz. Hier hat z.B. „Deutschland“ die Fraktionseigenschaft *Furor Teutonicus* bekommen, welche es dem Spieler ermöglicht, dass sich ihm kriegerische Barbaren anschließen.<sup>125</sup> Solche Ideen kulminieren schließlich beim Action-Adventure *Assassin's Creed: Origins*, in welchem man einen verwilderten und brutalen Sueben in der Arena von Kyrene begegnet, den der Protagonist darüber kennenlernt, dass er vor seinen Augen einer anderen Person das Ohr abbeißt und einem entgegenspuckt. Nicht einmal Sprache wird diesem Geschöpf zugestanden, sodass dieses nur über Schreie mit dem Spieler kommuniziert.<sup>126</sup> Jüngst erschien das Online-Strategiespiel *Total War: Arena*, in welchem auf virtuellen Schlachtfeldern die 3 Fraktionen „Römer“, „Griechen“ und „Barbaren“ gegeneinander antreten. Unter der Kategorie „Barbaren“ findet sich auch der Germane Arminius, der mit einer seiner Spezialfähigkeiten seine Truppen in eine „rücksichtslose[r], blutdurstige[r] Raserei“<sup>127</sup> versinken lassen kann. Derlei Exempla ließen sich noch zahlreich anreihen, aber bereits diese Auswahl sollte zur Genüge verdeutlichen, dass sich die an *Total War: Rome II* erarbeiteten Elemente der Germanendarstellung repetitiv auch bei anderen Computerspielen wiederfinden. Damit wird auch verständlich, warum die analysierte

---

<sup>124</sup> Activision/Creative Assembly/Sega: *Rome: Total War* (PC: Windows). 2004, Hauptmenü > Einzelspieler > Imperiale Kampagne > Germanien.

<sup>125</sup> Vgl. Firaxis/2K Games: *Sid Meier's Civilization V* (PC: Windows). 2010, Hauptmenü > Sonstiges > Zivilopädie > Zivilisationen und Staatsoberhäupter > Bismarck > Furor Teutonicus.

<sup>126</sup> Vgl. Ubisoft: *Assassin's Creed: Origins* (PC: Windows/Xbox One/PlayStation 4). 2017, Arena of Cyrene > Arena Event > The Axes.

<sup>127</sup> Creative Assembly/Sega/Wargaming: *Total War: Arena* (PC: Windows). 2018, Über das Spiel > Befehlshaber > Barbaren > Arminius > Raserei. Online zugegriffen über die Internetpräsenz: <https://totalwararena.net/de/guides/commanders/arminius/> (letzter Zugriff 04.05.2018).



Präsentation der Germanen als authentisch wahrgenommen wird, denn sie kopiert und erweitert ebenjene einseitige und tendenziöse Perspektive, die das restliche Umfeld im Genre ebenfalls bedient. Hiermit offenbart sich ein methodisches Rezeptionsproblem, welches bereits Tobias Winnerling bei Videospiele beobachtet hat. Er stellte fest, dass bei der Kreation von Computerspielen mit historischen Inhalten meist auf Inhalte und Gestaltungselemente von vorigen Titeln zurückgegriffen wird, bei denen die Darstellung der Epoche als authentisch wahrgenommen und rezipiert wurde. Auf diese Weise wiederholen sich in einem Kreislauf immer wieder die gleichen historischen Ideen und Präsentationsmuster.<sup>128</sup> Genau diese rekurrierende Genese kann man auch bei dem hier behandelten Untersuchungsgegenstand beobachten, die die uniforme Germanengestaltung in den verschiedenen Videospiele erklären kann.

Auch wenn mit diesem Phänomen das vorgefundene Paradigma nachvollziehbar wird, begründet es nicht dessen Ursprünge oder die fehlenden Versuche aus diesem Rezeptionszirkel auszubrechen, um eventuell andere und differenziertere Aspekte der Germanendarstellung zu nutzen. Dafür ist es hilfreich, das graphische und ideelle Gerüst für einen Moment auszublenden und sich auf die eigentliche Spielmechanik zu konzentrieren. Bei den meisten Videospiele mit antiken Inhalten besteht nämlich der Weg zum Sieg darin, dass der Spieler andere Menschen tötet und überwindet; sei es in Form von *human-scale games*<sup>129</sup> mit einem einzelnen Protagonisten, der bewaffnet gegen andere Personen kämpft, oder sei es im Format der *god games*, in welchen man als Führer einer Politie durch das Vernichten anderer Parteien und das Besiegen feindlicher Truppen gewinnt. Auf dieser basalen Ebene ist bei den meisten Vertretern dieser Kategorie ein siegreicher Spielerfolg gleichbedeutend mit einer gelungenen Gewaltanwendung oder gar einem ergebnisreichen Massenmord. Ein auf diese Weise formulierter

---

<sup>128</sup> Vgl. Winnerling (2014) 158-163. Ebenso Dunstan Lowe hatte bereits dieses Phänomen in Videospiele mit antikem Setting beobachten könnten, vgl. Lowe (2009) 74-82.

<sup>129</sup> *Human-scale games* stehen im Kontrast zu den *god games*, welche bei Fußnote 28 erläutert wurden. Während beim letztgenannten Format der Spieler meist eine allmächtige Position besitzt, die über der Diegese steht, schlüpft der Spieler bei den *human-scale games* in die Rolle eines einzelnen Protagonisten, der aber auch übernatürliche Fähigkeiten besitzen kann. Kennzeichnend ist hierfür, dass sich die Spielaktionen häufig nur auf den Avatar beschränken, der meist in einer *first-person* oder *third-person*-Perspektive dargestellt wird. Ausführlich zu den verschiedenen Kategorien von Raumpräsentation in Videospiele vgl. Schwingeler (2008) 103-146.

Spielsieg, in welcher der Spieler zwangsläufig in die Rolle eines Gewalttäters und Mörders schlüpft, mag an sich wohl für die wenigsten Menschen attraktiv sein und gar Unbehagen bei einem Medium auslösen, welches eigentlich der Unterhaltung dient.

Ganz anders sieht es meistens schon aus, wenn diese Rollen mit bestimmten Werten und Ideen begleitet werden. Beliebt sind hier in vielen Genres klassische Feindbilder. Viele Ego-Shooter verwenden hierfür entmenschlichte und bedrohliche Gestalten, wie Aliens, Zombies, Dämonen, Mutanten, Nationalsozialisten oder Terroristen, und gleichermaßen nutzen Horrorspiele andersartige Gruselwesen. Der Spieler gerät hiermit in eine legitime und reizvolle Position für das Töten von Personen, da die Kreaturen als eine Alterität wahrgenommen werden, die die eigene Existenz und die der ‚normalen‘ menschlichen Gesellschaft bedroht und deren Wertesysteme negiert. Ähnliche Muster finden sich bei den antiken Szenarien. Hier tritt der Spieler meist in die Rolle der Hellenen und Quiriten und identifiziert sich dementsprechend mit ihren kulturellen Werten. Um diese Hochkulturen und ihre Vertreter nicht als gewissenlos und unmoralisch zu modellieren, werden auch hier häufig Barbaren als andersartige Widersacher stilisiert, die durch ihr kriegerisches, blutrünstiges und primitives Wesen zivilisierte Werte negieren und eine Bedrohung für diese Gruppen und den Spieler selbst darstellen.<sup>130</sup> In diesem Format wird der Spielende also nicht zum ruchlosen Mörder, sondern zum Verteidiger und Wegbereiter der gesitteten Kulturen und ihrer heute noch hoch angesehenen Werte. Unter dieser Doktrin wird beispielsweise das martialische und brutale Massakrieren von hunderten Britanniern im Action-Adventure *Ryse: Son of Rome*<sup>131</sup> zum rühmlichen Dienst am römischen Vaterland glorifiziert. Ähnlich wird in *Total War: Rome II* der Aufbau eines römischen Imperiums durch das Vernichten zahlreicher Völker und das Abschlachten hunderttausender Soldaten zum feierlichen Akt, der die Blüte des überlegenen und zivilisierten Roms ermöglicht.

Obwohl im letztgenannten Videospiel auch die Germanen spielbar sind und die herausgearbeiteten Motive, wie der Freiheitskampf gegen die imperiale Unterdrückung und das germanische Kriegertum, oder die Möglichkeit

---

<sup>130</sup> Bereits Christian Rollinger konstatierte in Bezug auf die *Total War*-Reihe, dass über ganz verschiedene Mittel derartige Kulturen als Gegenentwurf des Zivilisierten kreiert werden. Vgl. Rollinger (2016) 322-325.

<sup>131</sup> Vgl. Crytek: *Ryse: Son of Rome* (PC: Windows/Xbox One). 2014.

mit diesen Stämmen eine alternative Geschichte zu gestalten doch eigentlich interessante Spielanreize bieten sollten, bleibt die Attraktivität dieser Fraktionen bei den Spielern stark gemindert. So kann man den Spielstatistiken der Spieleplattform *Steam* entnehmen, dass nur 1,1% aller Spieler überhaupt ein Kampagnenspiel mit der germanischen Fraktion ‚Sueben‘ abgeschlossen haben. Bei den ‚Markomannen‘ sind es gar nur 0,5%.<sup>132</sup> Hingegen steht die Fraktion ‚Rom‘ mit einer vielfach größeren Spielerzahl an erster Stelle der Kampagnenabschlüsse. An zweiter bis vierter Stelle folgen das griechische ‚Sparta‘, ‚Octavians Rom‘ und das hellenistische ‚Makedonien‘.<sup>133</sup> Auch wenn *Total War: Rome II* sich insbesondere dadurch von anderen Computerspielen mit antikem Setting unterscheidet, dass auch die sog. Randvölker spielbar sind, zeigen die statistischen Daten deutlich die Vorliebe der Spieler für die griechisch-römische Antike. Somit wird auch verständlich warum die ‚Lieblinge‘ der Rezipienten eine weitaus ansprechendere und positivere Gestaltung erfahren haben. Sie regen zum Spielen an und damit in Konsequenz auch zum Verkauf des Produkts.

Wegen dieser Spielerpräferenz und den vorher herausgestellten Darstellungsmustern findet sich auch so deutlich der Nachklang der humanistischen Bildung, die Griechen und Römer zu ideellen Vorbildern vieler heutiger kultureller Errungenschaften erhoben hat, in diesem Medium wieder. Die Barbar-Hochkultur-Dichotomie nimmt hier nämlich eine wichtige Funktion bei der Antikenrezeption ein: Der Germane negiert in seinem Stigma als Barbar all das, was Römer und Griechen groß macht. Er dient hier als Vehikel für das Podest, auf welches diese Kulturen durch ihn emporgehoben werden. Dadurch kann sogar ein römischer Feldherr, der sich mit seinen Genoziden in seinen gallischen Kriegsberichten brüstet,<sup>134</sup> als

---

<sup>132</sup> Vgl. Steam Shopstartseite > Total War: Rome II – Emperor Edition > Steam-Errungenschaften > Furor Germanicus; Bellum Germanicum. Zugriff über die Internetpräsenz der Steam Community: <https://steamcommunity.com/stats/214950/achievements> (Letzter Zugriff 18.08.2018).

<sup>133</sup> Vgl. Steam Shopstartseite > Total War: Rome II – Emperor Edition > Steam-Errungenschaften > Roma Invicta; Das ist Sparta!; Princeps Civitatis; Alexanders Vermächtnis. Zugriff über die Internetpräsenz der Steam Community: <https://steamcommunity.com/stats/214950/achievements> (Letzter Zugriff 18.08.2018).

<sup>134</sup> Caesar berichtet stolz davon, dass er einen Völkermord an den germanischen Usipetern und Tenkterern begangen hat, der laut seinen Angaben das Leben von 430.000 Männern, Frauen und Kindern forderte. Vgl. Caes. Gall. 5, 1-15.

glorreicher und kulturell überlegener Charakter inszeniert werden. Gleichmaßen wird auf diese Weise eine antike Sklavenhaltergesellschaft, die systematisch ihre Frauen und Migranten von der Politik ausgrenzte, zum Sinnbild und Ursprung einer modernen und fortschrittlichen Demokratie stilisiert.<sup>135</sup> Solche Punkte, die nach heutigen kulturellen Wertvorstellungen sehr an solch einer uniformen, positiv besetzten zivilisatorischen Überlegenheit zweifeln lassen, weichen zugunsten eines luziden und diametralen Kontrastes in den Hintergrund oder werden gar ignoriert. So arbeitet diese Dualität ganz im Stile von Friedrich Nietzsches Moralphilosophie: Das, was als gut und überlegen bewertet wird, kann sich durch die Abgrenzung von dem, was als schlecht und böse charakterisiert wird, konstituieren und definieren.<sup>136</sup> Der Barbarendiskurs erzeugt damit die gleiche asymmetrische Wechselbeziehung, die sich auch in der imperialen Ideologie des römischen Reiches wiederfindet.<sup>137</sup> Deswegen ist die hier erarbeitete tendenziöse, einseitige, modifizierte und mit Interpolationen verstärkte Darstellung der Germanen notwendig, um den Kontrast für die Völker zu bieten, die auf diesem negativ konnotierten Fundament als zivilisiert und kulturell überlegen präsentiert werden. Würde man statt diesen Extremen alle Gruppen gleichermaßen differenziert mit all ihren Licht- und Schattenseiten gestalten, wäre es ungemein schwerer, das Kulturgefälle zu produzieren und die beschriebenen Effekte hervorzurufen. Fraglich wäre es auch, ob die Spieler dies noch als authentisch empfinden würden. In diesem Sinne dient also der fehlerbelastete Kontrast auch der historischen ‚Authentizität‘ in Videospielen, da in unser humanistisch geprägten Gesellschaft ebensolche Bilder von überlegenen und unterlegenen antiken Kulturen vorherrschen. Die Spiele-

---

<sup>135</sup> Zum Aufbau der attischen Demokratie vgl. Schuller (2008) 33-39.

<sup>136</sup> Diese Dualitätsbeziehung in der „Herren- und Sklavenmoral“ erklärt er ausführlich im zehnten und elften Abschnitt der ersten Abhandlung „Gut und Böse“, „Gut und Schlecht“ in der Genealogie der Moral, vgl. Nietzsche (1968) 284-291. Aus dieser Abgrenzung entsteht laut Nietzsche auch erst der Barbarenbegriff: „Die vornehmen Rassen sind es, welche den Begriff „Barbar“ auf all den Spuren hinterlassen haben, wo sie gegangen sind;“ Nietzsche (1968) 289.

<sup>137</sup> Besonders ab dem frühen Prinzipat kann man in den antiken Texten die Idee finden, dass innerhalb der römischen Reichsgrenzen eine zivilisierte, geordnete und friedliche Gesellschaft existierte, welche im Kontrast zur kriegerischen, chaotischen Barbarei jenseits des Imperiums stand. Vgl. Münkler (2006) 137; 150-152.

entwickler solcher antiken Formate geben also nur solche dominanten Vorstellungen wieder und bestätigen sie – sie produzieren eine antike affektive Historizität.

Im Hinblick auf den historisch inszenierten Vergnügungsaspekt funktioniert diese Systematik, aber betrachtet man das Medium Computerspiel unter anderen Gesichtspunkten, ist diese Rezeptionsform als problematisch zu bewerten. Längst werden Videospiele nicht mehr nur zum eigenen Spaß benutzt, sondern haben auch als Bildungsmedium Eingang in Universitäten<sup>138</sup> und die Schuldidaktik<sup>139</sup> gefunden. Hier dienen sie vielen Personen als Anreiz zur Beschäftigung mit historischer Materie.<sup>140</sup> Für die Geschichtsvermittlung ist es geradezu fatal, dass die aufgezeigten subtilen Grenzen zwischen historischem Fakt, Selektion, Interpretation, Modifikation, Interpolation und Fiktion viel zu selten den Spielern solcher historischen Videospiele erkennbar gemacht werden. Auf diese Weise werden die irrtümlich als authentisch empfundenen Bilder der Antike nicht aufgeklärt, sondern forciert. Der Germane verbleibt stets in seinem Signum als Barbar im Schatten von antiken Hochkulturen. Da dieses Bild aber eine wichtige Funktion in den Videospiele einnimmt, ist es fraglich, ob eine historisch akkuratere Darstellung wirklich eine hilfreiche Lösung wäre. Vielmehr scheint doch eine offene Darstellung und klare Nachvollziehbarkeit der vorgenommenen Veränderungen durch die Spieleentwickler es zu ermöglichen, dass die Rezipienten die als historisch inszenierten Erlebnisse und Bilder kritisch reflektieren können. Daher wäre nicht nur für antike, sondern generell für alle Videospiele mit historischem Setting mehr Transparenz bei der Geschichtsdarstellung wünschens- und erstrebenswert, denn bereits Wilhelm Dilthey sagte treffend: „Was der Mensch sei, sagt ihm nur die Geschichte“<sup>141</sup> und wenn eben diese verfälscht oder nicht eindeutig verständ-

---

<sup>138</sup> Vgl. Bregni (2018).

<sup>139</sup> Vgl. Buchberger/Kühberger/Stuhlberger (2015). Ein schuldidaktisches Praxisbeispiel für die historische Vermittlung des Sturms auf die Bastille mit Hilfe von Videospiele hat vor kurzem Daniel Giere veröffentlicht, vgl. Giere (2018).

<sup>140</sup> Der norwegische Historiker Jan Frode Hatlen konnte in einem Artikel aufzeigen, dass beispielsweise einige Geschichtsstudenten bei ihrer Studiumsfachwahl von ihren Erfahrungen mit *Rome: Total War* beeinflusst wurden und wegen dem dort aufkeimenden Interesse für die Antike sich für ein Studium dieser Epoche entschieden haben. Vgl. Hatlen (2012) 180f.

<sup>141</sup> Dilthey (1960) 226.

lich ist, kann dies verhängnisvoll sein. Darum bleibt zu hoffen, dass Spieleentwickler für die Lösung dieser Problematik neue Ansätze und Konzepte entwickeln, wie es beispielsweise Ubisoft aktuell mit seiner *Discovery Tour* versucht,<sup>142</sup> und geschichtswissenschaftliche Anreize zur Spielgestaltung wahrnehmen, wie sie z.B. das Lehr-Lern-Projekt *Lienzo* der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf bietet.<sup>143</sup>

### Verzeichnis der verwendeten Quelleneditionen und –übersetzungen

- Brodersen (1994). – Kai Brodersen, *Pomponius Mela, Kreuzfahrt durch die Alte Welt*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Kai Brodersen (Darmstadt 1994).
- Fensterbusch (1964). – Curt Fensterbusch, *Marcus Vitruvius Pollio, De Architectura Libri Decem*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Curt Fensterbusch (Darmstadt 1964).
- Mauersberger (2009). – Arno Mauersberger, *Publius Cornelius Tacitus, Germania*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Arno Mauersberger (Köln 2009).
- Schönberger (2013). – Otto Schönberger, *Gaius Iulius Caesar, De Bello Gallico*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Otto Schönberger (Berlin <sup>4</sup>2013).

### Bibliographie

- Ausbüttel (2010). – Frank Ausbüttel, *Die Germanen* (Darmstadt 2010).
- Balsdon (1979). – John P.V.D Balsdon, *Romans and Aliens* (London 1979).
- Baltrusch (2008). – Ernst Baltrusch, *Außenpolitik, Bünde und Reichsbildung in der Antike*. (München 2008).
- Barbon/Plachta (1995). – Paola Barbon/Bodo Plachta, Arminius auf der Opernbühne des 18. Jahrhunderts, in: Rainer Wiegels/Winfried Woessler (Hg.), *Arminius und die Varusschlacht. Geschichte - Mythos - Literatur* (Paderborn <sup>3</sup>1995) 265–290.

---

<sup>142</sup> Ausführlich zu diesem Geschichtsvermittlungsansatz und dessen Probleme und Möglichkeiten vgl. Coert (2018).

<sup>143</sup> Vgl. Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf: *Lienzo* (PC: Windows). 2017. Das von Tobias Winnerling initiierte Projekt zur Entwicklung eines digitalen Spiels mit historisch fundierten Inhalten wird von ihm ausführlich bei Winnerling (2017) vorgestellt.

- Baumgartner (2011). – Robert Baumgartner, Becoming Shogun is hard work – *Shogun 2* und das japanische Mittelalter, *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 15.11.2011.  
Online: <http://www.paidia.de/?p=786>, letzter Zugriff am 05.05.2018.
- (2016). – Robert Baumgartner, „Totaler Krieg“ im Mittelalter: Die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegsführung durch Narration & Simulation in den Strategiespielen *Medieval II* und *Crusader Kings II*, *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 30.05.2016  
Online: <http://www.paidia.de/?p=7469>, letzter Zugriff am 05.05.2018.
- Beck (1998). – Jan-Wilhelm Beck, „Germania“ – „Agricola“: *Zwei Kapitel zu Tacitus' zwei kleinen Schriften. Untersuchungen zu ihrer Intention und Datierung sowie zur Entwicklung ihres Verfassers* (Hildesheim 1998).
- Beyrodt (2012). – Wolfgang Beyrodt, „Steh auf, wenn du Armine bist ...“. Ein kunsthistorischer Essay, in: Ernst Baltrusch/Morten Hegewisch/Michael Meyer/Uwe Puschner/Christian Wendt, *2000 Jahre Varusschlacht. Geschichte – Archäologie – Legenden* (Berlin, Boston 2012) 391-401.
- Bleicken (2004). – Jochen Bleicken, *Geschichte der römischen Republik* (München 2004).
- Blusch (1983). – Jürgen Blusch, Zur Rezeption der Germania des Tacitus bei Giannantonio Campano und Enea Silvio Piccolomini, *HumLov* 32 (1983) 75-106.
- Bregni (2018). – Simone Bregni, Assassin's Creed Taught Me Italian: Video Games and the Quest for Lifelong, Ubiquitous Learning, *Profession*, 22.03.2018.  
Online: <https://profession.mla.hcommons.org/2018/03/22/assassins-creed-taught-me-italian/>, letzter Zugriff am 27.04.2018.
- Brown (2015). – Frasier Brown, Placing authenticity over accuracy in *Total War: Rome II*, *pcgamesn.com*, 30.07.2013.  
Online: <https://www.pcgamesn.com/totalwar/placing-authenticity-over-accuracy-total-war-rome-ii>, letzter Zugriff am 04.04.2017.
- Buchberger/Kühberger/Stuhlberger (2015). – Wolfgang Buchberger/Christoph Kühberger/Christoph Stuhlberger (Hg.): *Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht* (Innsbruck/Wien 2015).
- Burns (2005). – Mike Burns, Rome at War, *Archaeology* 58/2 (März/April 2005) 54.

- Chiai (2015). – Gian Franco Chiai, Jenseits der Oikoumene: Literarische Darstellungen des Nordens von der archaischen bis zur frühen Kaiserzeit, *OTerr* 13 (2015) 42-70.
- Christesen/Machado (2010). – Paul Christesen/Dominic Machado, Video Games and Classical Antiquity, *CW* 104/1 (2010) 107–110.
- Coert (2018). – Jean Coert, Rezension zu: Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt, in: *H-Soz-Kult*, 28.05.2018. Online: <https://www.hsozkult.de/webreview/id/rezwww-174>, letzter Zugriff am 28.05.2018.
- 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.
- De Anna (1994). – Luigi De Anna, *Il mito del Nord. Tradizioni classiche e medievali* (Neapel 1994).
- De la Torre Díaz (2005). – José Luis de la Torre Díaz, Rez.: Rome Total War, *Aula-Historia Social* 15 (2005) 71-72.
- Demandt (2012). – Alexander Demandt, Das Bild der Germanen in der antiken Literatur, in: Ernst Baltrusch/Morten Hegewisch/Michael Meyer/Uwe Puschner/Christian Wendt, *2000 Jahre Varusschlacht. Geschichte – Archäologie – Legenden* (Berlin, Boston 2012) 59-69.
- Dilthey (1960). – Wilhelm Dilthey, „Traum“, in: Bernd Groethuysen (Hg.), *Weltanschauungslehre. Abhandlungen zur Philosophie der Philosophie* (Göttingen 2<sup>1960</sup>) 220-226.
- Dudley (1968). – Donald R. Dudley, *The World of Tacitus* (London 1968).
- Fährnich (2010). – Heinz Fährnich, *Geschichte Georgiens* (Leiden, Boston 2010).
- Garnsey (1999). – Peter Garnsey, *Food and Society in Classical Antiquity* (Cambridge 1999).
- Giere (2018). – Daniel Giere, Digitale Spiele im Geschichtsunterricht: Ein Praxisbeispiel zum Sturm auf die Bastille, *AKGWDS*, 14.05.2018. Online unter <https://gespielt.hypotheses.org/1958>, letzter Zugriff am 04.06.2018.
- Goetz/Welwei (1995). – Hans-Werner Goetz/Karl-Wilhelm Welwei (Hg.), *Altes Germanien, Bd. 1. Auszüge aus den antiken Quellen über die Germanen und ihre Beziehungen zum Römischen Reich. Quellen der alten Geschichte bis zum Jahre 238 n. Chr.* (Darmstadt 1995).



- Goodman/Lindner (2016). – Penelope Goodman/Martin Lindner, Schurke und Idealherrscher – Augustus und das Kaiserbild des Antikfilms, in: Ernst Baltrusch/Christian Wendt (Hg.): *Der Erste. Augustus und der Beginn einer neuen Epoche* (Darmstadt 2016) 147-157.
- Hable-Selassie (1964). – Sergew Hable-Selassie, *Beziehungen Äthiopiens zur griechisch-römischen Welt* (Bonn 1964).
- Hatlen (2012). – Jan Frode Hatlen, Students of Rome: Total War, in: Thea S. Thorsen (Hg.), *Greek and Roman Games in the Computer Age. Trondheim Studies in Greek and Latin (Trondheim 2012)* 175-203.
- 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).
- Höfler (1976). – Otto Höfler, Art. „Berserker“, in: Johannes Hoops (Hg.), *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, Bd. 2 (Berlin, New York 1976) 298-304.
- Hölscher (2015). – Tonio Hölscher, *Klassische Archäologie. Grundwissen* (Darmstadt 2015).
- Johne (2006). – Klaus-Peter Johné, *Die Römer an der Elbe. Das Stromgebiet der Elbe im geographischen Weltbild und im politischen Bewusstsein der griechisch-römischen Antike* (Berlin 2006).
- Johne (2015). – Klaus-Peter Johné, Klienten, Klientelstaaten und Klientelkönige bei den Germanen, in: Ernst Baltrusch/Julia Wilker (Hg.), *Amici - socii - clientes? Abhängige Herrschaft im Imperium Romanum* (Berlin 2015) 225-242.
- Kerschbaumer/Winnerling (2014). – Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (Bielefeld 2014).
- Kingsepp (2006). – Eva Kingsepp, Immersive Historicity in World War II Digital Games, *HUMAN IT* 8/2 (2006) 60-89.
- Kleineberg/Marx/Knobloch/Lelgemann (2011). – Andreas Kleineberg/Christian Marx/Eberhard Knobloch/Dieter Lelgemann, Die antike Karte von Germania des Klaudios Ptolemaios, *ZfV - Zeitschrift für Geodäsie, Geoinformation und Landmanagement* 136/2 (2011) 105-112.
- Kolbe (2006). – Wiebke Kolbe, Germanische Helden und deutsche Patrioten: Nationalismus und Geschlecht im Stummfilm „Die Hermannsschlacht“ (1922/23), in: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hg.), *Antike und*

- Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (Köln, Wien 2006) 215–229.
- Krenkel (2006). – Werner Krenkel, Sex und politische Biographie, in: Werner Krenkel (Hg.), *Naturalia non Turpia. Sex and Gender in Ancient Greece and Rome* (Hildesheim 2006) 233-264.
- Lowe (2009). – Dunstan Lowe, Playing with antiquity: Videogame receptions of the classical world, in: Dunstan Lowe/Kim Sahabudin (Hg.), *Classics for all: Re-working antiquity in mass cultural media* (Cambridge 2009) 64-90.
- Luiselli (1992) – Bruno Luiselli, *Storia culturale dei rapporti tra mondo Romano e mondo Germanico* (Rom 1992).
- Luttwak (1976). – Edward N. Luttwak, *The Grand Strategy of the Roman Empire. From the First Century A. D. to the Third* (Baltimore & London 1976).
- Müller (1996). – Wolfgang Müller, Die Herrmannsschlacht. Ein Kolossal-film aus den lippischen Wäldern, in: Wolfgang Müller/Bernd Wiesener (Hg.), *Schlachten und Stätten der Liebe. Zur Geschichte von Kino und Film in Ostwestfalen und Lippe* (Detmold 1996) 37–62.
- Münkler (2006). – Herfried Münkler, *Imperien. Die Logik der Weltherrschaft – vom Alten Rom bis zu den Vereinigten Staaten* (Berlin 2006).
- Münster (2014). – Tobias Münster, Sega - Verkaufszahlen von Rome 2, CoH 2 und mehr, gamestar.de, 09.05.2014. Online: <http://www.gamestar.de/spiele/total-war-rome-2/news/sega,48540,3055643.html>, letzter Zugriff am 03.01.2017.
- Nietzsche (1968). – Friedrich Nietzsche, Jenseits von Gut und Böse/Zur Genealogie der Moral, in: Giorgio Colli/Mazzino Montinari, *Nietzsche Werke. Kritische Gesamtausgabe, Bd. 6, 2* (Berlin 1968).
- Pardyova (2006). – Marie Pardyova, La représentation de bataille sur le sarcophage de Portonaccio et sa composition, *Eirene* 42 (2006) 135-151.
- Pfeifer (2000). – Wolfgang Pfeiffer, *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen* (München 2000).
- Pfister (2017). – Eugen Pfister, „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel, *AKGWDS*, 18.05.2017 Online: <http://gespielt.hypotheses.org/1334>, letzter Zugriff am 30.03.2018.
- von Ranke (1824). – Leopold von Ranke, *Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494-1514* (Leipzig, Berlin 1824).

- 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. Online: <http://www.thersites.uni-mainz.de/index.php/thr/article/view/4>, letzter Zugriff am 06.08.2018.)
- (2016). – Christian Rollinger, Phantasmagorien des Krieges: Authentizitätsstrategien, affektive Historizität und der antike Krieg im modernen Computerspiel, in: Annemarie Ambühl (Hg.), *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. (online unter <http://www.thersites.uni-mainz.de/index.php/thr/article/view/40>, letzter Zugriff am 06.08.2018.)
- Russel (2010). – Miles Russel, *Bloodline. The Celtic Kings of Roman Britain* (Stroud 2010).
- Schöffmann/Schlegel (2015). – Andreas Schöffmann/ Mireya Schlegel (Hg.): PAIDIA-Sonderausgabe zum Thema „Computerspiele und Werteerziehung“, *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 21.12.2015 (online unter: [http://www.paidia.de/?page\\_id=6667](http://www.paidia.de/?page_id=6667), letzter Zugriff am 05.05.2018).
- Schmal (2005). – Stephan Schmal, *Tacitus* (Hildesheim 2005).
- Schuller (2008). – Wolfgang Schuller, *Griechische Geschichte* (München 2008).
- Seelentag (2004). – Gunnar Seelentag, *Taten und Tugenden Traians: Herrschaftsdarstellung im Principat* (Stuttgart 2004).
- Schulz (2016). – Raimund Schulz, *Abenteurer der Ferne. Die grossen Entdeckungsfahrten und das Weltwissen der Antike* (Stuttgart 2016).
- Schwarz (2010). – Angela Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? in: Angela Schwarz (Hg.), „*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*“ *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel* (Münster 2010) (=Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 13) 7–28.

- Schwingeler (2008). – Stephan Schwingeler, *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel* (Boizenburg 2008).
- Simpson/Weiner (1989). – J. A. Simpson/ E. S. C. Weiner, *The Oxford English Dictionary, Second Edition, Vol. 1* (Oxford 1989).
- Wesch-Klein (2016). – Gabriele Wesch-Klein, *Die Provinzen des Imperium Romanum* (Darmstadt 2016).
- 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.
- Winnerling (2017). – Tobias Winnerling, Selbstversuch: Wenn zwei Historiker ein Spiel machen..., *AKGWDS*, 27.02.2017. Online: <https://gespielt.hypotheses.org/1231>, letzter Zugriff am 17.08.2018.)
- Wolters (1989). – Reinhard Wolters, „*Tam diu Germania vincitur*“. *Römische Germanensiege und Germanensieg-Propaganda bis zum Ende des 1. Jahrhunderts n. Chr.* (Bochum 1989).
- (1990). – Reinhard Wolters, *Römische Eroberung und Herrschaftsorganisation in Gallien und Germanien. Zur Entstehung und Bedeutung der sogenannten Klientel-Randstaaten* (Bochum 1990).

### Medienverzeichnis

- Activision/Creative Assembly/Sega: *Rome: Total War* (PC: Windows). 2004.
- Cendant Software/ Impressions Games: *Caesar III* (PC: Windows). 1998.
- Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II* (PC: Windows). 2013.
- Creative Assembly/Sega/Wargaming: *Total War: Arena* (PC: Windows). 2018.
- Crytek: *Ryse: Son of Rome* (PC: Windows/Xbox One). 2014.
- Ensemble Studios/Microsoft Game Studios: *Age of Empires II* (PC: Windows). 1999.
- Firaxis/2K Games: *Sid Meier's Civilization V* (PC: Windows). 2010.
- Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf: *Lienzo* (PC: Windows). 2017.
- Ubisoft: *Assassin's Creed: Origins* (PC: Windows/Xbox One/PlayStation 4). 2017.

Jean Coert

## Abbildungen



**Abb. 1:** Darstellung von Germanien in *Total War: Rome II* während eines Kampagnenspiels. (eigener Screenshot)



Abb. 2: Ein germanischer Stammesführer lehnt ein Angebot im Diplomatiemenü des Kampagnenspiels ab. (eigener Screenshot)



Abb. 3: Ein germanischer Stammesführer reagiert auf eine Kriegserklärung im Diplomatiemenü des Kampagnenspiels. (eigener Screenshot)



Abb. 4: Darstellung von germanischen Kriegerern in *Total War: Rome II* während eines benutzerdefinierten Gefechts. (eigener Screenshot)



Jean Coert



**Abb. 5: Schlachtsarkophag (sog. Portonaccio-Sarkophag).** Derzeit aufgestellt in Rom, Museo Nazionale Romano, Palazzo Massimo alle Terme, Inv. Nr. 112327. Die Abbildung entstammt Wikimedia Commons: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portonaccio\\_sarcophagus#/media/File:Sarcophagus\\_Portonaccio\\_Massimo.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portonaccio_sarcophagus#/media/File:Sarcophagus_Portonaccio_Massimo.jpg), letzter Zugriff am 06.05.2018.