

Oliver Struck

Age of Empires 3 –
Koloniale Phantasien und die Problematik ihrer Darstellung

I. Ausgangslage

Videospiele sind mittlerweile das Unterhaltungsmedium mit den weltweit höchsten Zuwachsraten.¹ Zahllose Spiele bedienen sich dabei eines (vermeintlich) historischen Hintergrunds. Die *Age of Empires*-Reihe kann als eines der prominentesten Beispiele für solche „Historienspiele“ gelten. Vom ersten Spiel der Reihe, *Age of Empires*, welches die Entwicklung der ersten Hochkulturen und ihrer Reiche zeigt, bis zum bislang letzten Spiel, *Age of Empires III* (im folgenden *AoE3* abgekürzt), in dem der Spieler eine Kolonialmacht der Neuzeit führt, können Spieler sich als Herrscher vergangener Epochen fühlen.² Aus Sicht des Historikers zeigen sich aber gerade bei *AoE3* und seinen Erweiterungen *The Warchiefs* und *The Asian Dynasties* in Bezug auf seine chronologische Einordnung, seinem Umgang mit historischen Kulturen und seiner Handhabung von sensiblen historischen Gegebenheiten eine Reihe von höchstproblematischen Darstellungen.³

¹ Vgl. <http://www.tagesspiegel.de/berlin/schule/videospiel-boom-das-leitmedium-der-zukunft/4543586.html>, 22.08.2016.

² Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires* (Windows, MacOS), 1997; Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires II. The Age of Kings* (Windows, MacOS, Playstation2), 1999; Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires III* (Windows, MacOS), 2005. Das mittlerweile eingestellte *Age of Empires Online* (Gas Powered Games, Robot Entertainment/Microsoft, *Age of Empires Online* (Windows), 2011–2014) zählt nicht zur Hauptreihe. Vgl. <http://browsergames.de/age-of-empires-online/>, 18.09.2016.

³ Ensemble Studios/Microsoft 2005 (wie Anm. 2); Ensemble Studios/Microsoft, *The Warchiefs* (*Age of Empires III*) (Windows), 2006 (2005); Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties* (*Age of Empires III*) (Windows), 2007 (2005).

II. Establishing the rules – creating the world

In diesem Artikel soll zwar nicht primär die historische *Faktizität* der Spielinhalte von *AoE3* diskutiert werden, doch ist ein Abgleich mit der historischen Überlieferung nötig, um aufzuzeigen, welche Bedeutung den einzelnen Darstellungen historischer Umstände von Seiten der *Game Designer* beigemessen wurde. Im Gegensatz zu „klassischen“ narrativen Medien, die nur passiv nachvollzogen werden können, finden wir beim Videospiel ganz andere Voraussetzungen. Spiele sind immer *Regeln* unterworfen, in deren Kontext sie ausschließlich erfahren werden können, unbeachtet etwaiger narrativer Inhalte. Die *Regeln* separieren das Spiel von der wirklichen Welt. Es werden künstliche Gesetze geschaffen, die nur im Bezugsrahmen des Spiels Bedeutung haben. Für das Funktionieren des Spiels im Sinne seiner Regeln ist weder ein Narrativ noch ein ausgeklügeltes Szenario nötig.

Soll aber explizit ein bestimmtes Szenario mit einem Narrativ innerhalb des vom *magic circle* definierten Raumes etabliert werden, verhält es sich wie folgt: Ähnlich einem Roman, der eine bestimmte Geschichte erzählen will und daher nur den für sein Narrativ bedeutsamen Teil einer fiktiven Welt darstellt, führt auch das Spiel nur die Elemente auf, die für sein Funktionieren notwendig sind. Im konkreten Falle von *Age of Empires 3* bedeutet dies, plakativ gesprochen, dass das Geschehen des Schlachtfeldes *en détail* dargestellt wird, der häusliche Alltag der Spielfigur hingegen nur marginal und/oder indirekt.

III. „Realwelt“, Fiktion und Popkultur

Bei Betrachtung einer fiktiven Welt greift der Rezipient zwangsläufig auf die offensichtlichste Vergleichsgröße zurück, die ihm zur Verfügung steht: Die reale Welt in der der Rezipient existiert. Die vermeintlich „wirkliche Welt“ ist dabei von stark individuellem Charakter und setzt sich in der Summe aus Erfahrungs- und Wissensschatz des Einzelnen zusammen. *Marie-Laure Ryan* beschreibt in ihrem *Principle of minimal departure* (fortan *PMD* abgekürzt) eine Betrach-

tungsweise durch den Rezipienten aus, welche von einem absolut objektiven Wissen über die „reale“ Welt ausgeht: Die Gesamtheit von Geschichte, Geologie, Naturgesetzen etc.⁴ Das *PMD* beschreibt nun bei der Betrachtung einer fiktiven Welt den Grad der Abweichung zur objektiven Realität des Rezipienten. Grundsätzlich wird keinerlei Abweichung zur objektiven Realität angenommen. Das heißt: Solange kein konkreter Unterschied in der fiktiven Welt etabliert wurde, ist diese mit der objektiven Realität identisch.⁵ Die Regel der Etablierung von Unterschieden erstreckt sich dabei nicht nur auf Protagonisten, Szenario und Geschichte, sondern auch auf die Naturgesetze. Für den Rezipienten besteht kein Grund anzunehmen, dass es in einer fiktiven Welt so etwas wie Magie gibt, solange es nicht explizit etabliert wurde. Aus der Perspektive des Rezipienten bedeutet dies aber auch, dass er Nichtaufgeführtes durch seinen persönlichen Erfahrungsschatz ergänzt. Dies beinhaltet nicht nur realweltliche Erfahrungen und Wissen, sondern auch bspw. das Wissen über Genrekonventionen, andere (fiktive) Werke und ggf. Vorwissen über die jeweilige fiktive Welt.⁶ Sind Rezipient und Schöpfer Zeitgenossen und stammen aus derselben Kultur, so kann man grob behaupten, dass sie den gleichen Referenzrahmen besitzen. Sie sind Angehörige des gleichen *Mutual Belief Systems* (fortan *MBS*). Das *MBS* basiert auf der Annahme, welche besagt, dass *jede* Gesellschaft einen Referenzrahmen besitzt, der allgemein akzeptiert, geglaubt und als wahr empfunden wird. Walton beschreibt dies folgendermaßen: „Something is ‚mutually believed‘ in a society if, roughly, most members of the society believe it, most of them believe that most of them believe it, most believe that most believe that most believe it, and so on“.⁷

⁴ Marie-Laure Ryan. *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Indianapolis, ID, 1991, S. 48–50.

⁵ Ebd.

⁶ Ebd., S. 54 ff.

⁷ Kendall Lewis Walton, *Mimesis as make-believe. On the foundations of the representational arts*, London 1990, S. 152.

Man könnte also von einem allgemeinen Wissenskanon sprechen. Erschafft der Schöpfer eine rein fiktive Welt, ist die Akzeptanz der in ihr gezeigten Umstände, egal wie abstrus, auf Seiten des Rezipienten generell hoch. Dieser Prozess der bewussten Ausklammerung von Konflikten mit der Realwelt durch den Rezipienten wurde bereits 1817 von Samuel Taylor Coleridge unter dem Begriff *suspension of disbelief* geprägt.⁸ Bei Fiktionen, die sich historischer *MBS* bedienen, wiegt die Situation allerdings schwerer. Genauso wenig wie der Schöpfer eines rein fiktiven *MBS* sich von seinem eigenen *MBS* lösen kann und sich daher immer Elemente des realweltlichen *Wissenskanon* in der fiktiven Welt finden, so wenig kann der Schöpfer, der ein historisches *MBS* nutzt, sich seinem kontemporären *MBS* widersetzen. Letztendlich bleibt das *MBS* aber primär Vermittlungsinstanz zwischen Schöpfer und Rezipienten, da der Wissenskanon ja auch die generell akzeptierten Geschichtsvorstellungen beinhaltet. Nehmen wir das Beispiel der „Welt als Scheibe“. Man kann behaupten, dass im hiesigen kontemporären *MBS* ein Glaube daran herrscht, dass es eine mittelalterliche Vorstellung war, die Welt als flach zu betrachten. Für den Rezipienten bedeutet dies also keinen großen Verständnisakt. Man könnte daher behaupten, das *MBS* überschreibe das *PMD*. Ein Akt der *Suspension of disbelief* muss aber trotz allem stattfinden, um die Angst der Seeleute vor dem „Rand der Welt“ nachzuvollziehen, obwohl der Rezipient weiß, dass dieser nicht existiert. Hier finden wir also eine Verständnisbrücke: Ein Schöpfer, der in seinem Werk die Vorstellung einer flachen Welt etabliert, kann erwarten, dass der Rezipient die Welt im Mittelalter verortet. Gleiches gilt, wenn der Schöpfer Burgen und Ritter etabliert. Zumindest solange der Schöpfer eine ‚historische‘ Welt vermitteln will. Eine Fantasywelt wie etwa in Tolkiens *Herr der Ringe*, in der auch Ritter und Burgen etabliert werden, aber keinen historischen Bezug haben, würde zumindest als Mittelalter-ähnlich empfunden.⁹ Als Umkehrschluss aus dem *MBS* und *PMD* werden von dem Rezipienten in einer fiktiven Welt, die

⁸ [Http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/bigraphia.html](http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/bigraphia.html), 07.08.2016.

⁹ Ryan, Possible worlds (wie Anm. 4), S. 40 ff.

explizit im Mittelalter verortet wird, auch Ritter, Burgen und Vorstellungen einer ‚flachen‘ Erde imaginiert, auch wenn diese gar nicht im vermittelnden Medium etabliert wurden. Das Beispiel der „Welt als Scheibe“ offenbart aber genau das Problem, welches das *MBS* als allgemeiner Wissenskanon in sich trägt: Die Vorstellung entspricht mitnichten dem Stand der Forschung. Wie Russell es pointiert aufführt, wurde der mittelalterlichen Vorstellungswelt, also dem mittelalterlichen *MBS*, das Konzept einer „Scheibenwelt“ angedichtet, u. a. um die katholische Kirche zu diskreditieren und ein romantisierendes Bild von Kolumbus zu schaffen.¹⁰ Wie Russell weiter aufführt, fasste die Vorstellung einer mittelalterlichen „Scheibenwelt“ erst im Laufe des 19. Jahrhunderts Fuß. Anders ausgedrückt: Eine Fehlkonzeption des *MBS* des späten 19. Jahrhunderts, über das *MBS* einer ganzen Epoche, findet sich noch heute im kontemporären *MBS*. Diese Fehlkonzeptionen könnte man dabei durchaus als Geschichtskonventionen bezeichnen: Geschichtsvorstellungen, die Teil des gesellschaftlichen Wissenskanons sind, aber weder mit der Überlieferung noch mit dem Forschungsstand übereinstimmen (müssen). Es muss hervorgehoben werden, dass Geschichtskonventionen durchaus von der Überlieferung und vom Forschungsstand gedeckt werden können. Hauptcharakteristikum der Geschichtskonventionen ist ihre Zugehörigkeit zum Wissenskanon, ob ‚wahr‘ oder ‚falsch‘. Daher müssen gerade beim Blick auf Werke der Popkultur, zu der verständlicherweise auch die Videospiele gehören, Geschichtskonventionen erkannt und diskutiert werden, um ein diskursives Geschichtsbild im gesamtgesellschaftlichen Kontext zu benennen. An dieser Stelle soll keine grundsätzliche Diskussion um Definition und Gewichtung von ‚Hochkultur‘ und Popkultur geführt werden. Als Popkultur verstehe ich hier Werke von großer Verbreitung und kommerziellem Erfolg, wie es der Begriff eigentlich schon vermuten lässt.¹¹ Angesichts der „Erosion der bür-

¹⁰ Vgl. <http://www.asa3.org/ASA/topics/history/1997Russell.html>, 14.08.2016; vgl. auch Jeffrey Burton Russell, *Inventing the flat earth. Columbus and modern historians*, New York, NY 1991.

¹¹ Vgl. dazu Rolf F. Nohr, *Die Aushandlung „zeitweilig gültiger Wahrheiten“*. Die kritische Diskursanalyse als Methode am Beispiel des Computerspiels, in: Marcus

gerlichen Schriftkultur“ müssen weitere Einschränkungen gemacht werden.¹² Der Begriff Popkultur bezieht sich primär auf Film, Fernsehen und im immer größeren Maße auf die Videospiele.¹³ Geimer führt auf, dass die Popkultur in erster Linie eine „bardische Funktion“ hat: Das „Besingen“ der „Mythen“ der „Diskursgemeinschaft“.¹⁴ Nach Geimer muss die Popkultur als Produkt „hegemonialer Diskurse“ verstanden werden.¹⁵ „Diskursgemeinschaft“ und „hegemoniale Diskurse“ sind mit jeweiligen *MBS* gleichzusetzen. Man könnte also sagen, das *MBS* werde in der Popkultur repetiert und bekräftigt. Bezogen auf die Gesamtreihe *Age of Empires* kommt Nohr daher auch zu dem Schluss: „AGE OF EMPIRES could [...] be seen as a source for a cultural history of the contemporary reflection on history“.¹⁶ Durch ihre allgemeine Verbreitung finden laut Geimer auch Veränderungen im alltäglichen Leben durch Werke der Popkultur statt. Für die westlichen Zivilisationen wird bspw. angenommen: „dass die Geschichten Hollywoods zu vorgefertigten Formen des Fühlens und Denkens wurden, die sich als Mythos in den Alltag einschreiben und auf diese Weise die Alltagspraxis zwar nicht dirigieren und determinieren, aber doch grundlegend strukturieren, wie Lebensgeschichten bewertet und beurteilt werden“.¹⁷ Schlussendlich muss festgehalten werden, dass der Rezipient von Popkultur, in welcher Form auch immer, durch die hegemonialen Diskurse (also das *MBS*) bestimmt wird und diese nicht unerheblich durch ‚popkulturelle‘ Werke verbreitet

S. Kleiner, Michael Rappe (Hrsg.), Methoden der Populärkulturforschung. Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen, Musik, Internet und Computerspiele, Berlin 2012, S. 417–448, hier S. 418 f.

¹² Alexander Geimer, Populärkultur als Gebrauchskultur. Über den Gebrauch von Erfahrungen der Populärkultur des Films zur Transformation des Selbst, in: Kleiner, Rappe (Hrsg.), Methoden der Populärkulturforschung, (wie Anm. 11), S. 115–142, hier S. 131.

¹³ Ebd.

¹⁴ Ebd., S. 116.

¹⁵ Ebd., S. 117.

¹⁶ Rolf F. Nohr, The game is a medium: the game is a message, in: Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling, Early modernity and video games, Newcastle upon Tyne 2014, S. 2–23, hier S. 6.

¹⁷ Ebd. S. 118.

und verstärkt werden.¹⁸ Die Popkultur ist nicht zuletzt eine konkrete Äußerungsform des jeweiligen *MBS*.



Abb. 1: „Siedlung und Handelsposten der ‚Russen‘-Spielfraktion. Unterer rechter Bildrand: Technologie- und Spielfigurenauswahl der Kirche (Gebäude oben links); Oberer Bildrand Mitte: Aktuelle ‚Ausbaustufe‘ der Kolonie.“ Ensemble Studios/Microsoft, Age of Empires III (Windows, MacOS), 2005.

Auch in anderer Weise finden sich in Videospiele Abstraktionen zur Realwelt, die primär bei den Interaktionsmöglichkeiten mit der fiktiven Welt zu finden sind. So lässt der Spieler seine Spielfigur(en) zwar Handlungen ausführen, diese sind aber ihren realweltlichen Äquivalenten nicht zu vergleichen. In *AoE3* bspw. kann der Rezipient in bestimmten Gebäuden diverse „Technologien“ und Spielfigu-

¹⁸ Nohr, Aushandlung (wie Anm. 11), S. 421.

ren erforschen und produzieren lassen (s. Abb. 1).¹⁹ Das Erforschen/Produzieren benötigt dabei zumeist nur zwei bis drei simple Knopfdruckaktionen mit dem Keyboard und der Maus. Selbst komplizierte Maschinerie, wie Schiffe, die beim realweltlichen Bau einen erheblichen Aufwand erfordern würden, lassen sich mit ein paar Klicks erzeugen und sind innerhalb von Minuten, mitunter Sekunden, fertiggestellt. Jesper Juul spricht daher davon, dass Aktionen der Spielfigur nur als Metaphern für realweltliche Handlungsweisen verstanden werden müssen.²⁰ Die Handlungen in Videospiele zeichnen sich zwangsläufig durch Simplifizierung und Stilisierung aus. Dies lässt sich zum einen mit Nichtreproduzierbarkeit von Handlungen mittels eines Eingabegerätes erklären, zum anderen aber auch auf die Bedeutung, die das Spiel mittels der immanenten Regeln den einzelnen Aktionen gibt. In *AoE3* ist dies deutlich zu erkennen: Das vorgenannte „Produzieren“ und „Erforschen“ sind in der Spiellogik nur als relativ unbedeutende und optionale Nebenbeschäftigungen zu verstehen, die nur dazu dienen, die Grundlage für die Hauptbeschäftigung in *AoE3* zu schaffen, dem Kampf, für das eigentliche Spielgeschehen aber keinerlei weiterreichende Bedeutung besitzen. Zu erkennen ist dies an der starken Simplifizierung und Stilisierung des Komplexen, vor allem an der massiven zeitlichen Verkürzung des Prozesses gegenüber dem realweltlichen Äquivalent.²¹ Das genaue Gegenteil findet man bei Kampfhandlungen innerhalb von *AoE3*, die einen erheblichen Teil des Spielgeschehens einnehmen. Kämpfe in *AoE3* stellen sich als hochkomplexe Handlungen dar, die daher auch entsprechend komplizierte Befehle an den Eingabegeräten erfordern, und folgerichtig auch deutlich zeitintensiver inszeniert werden.²² Man kann also behaupten: Desto komplexer die erforderlichen Handlungen sind, desto wichtiger sind diese für das Spielgeschehen.²³ Das Spiel

¹⁹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

²⁰ Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, u. a. 2005, S. 172–174.

²¹ Ebd.

²² Ebd.

²³ Ebd., S. 170–172.

kommuniziert also durch seine Regeln Wertigkeiten für das Spielgeschehen. Die abstrakte Grundstruktur eines Spieles wird durch diese Wertigkeiten sichtbar. Die Regeln weisen den Rezipienten auf die Relevanz der einzelnen Handlungen hin und (versuchen) entsprechend seine Handlungsweisen zu lenken. Simplifizierung und Stilisierung von Handlungen in Videospiele sowie deren metaphorische realweltliche Umsetzung führen dazu, dass ein Vergleich mit den realen Ausübungsweisen hinfällig wird. Handlungen in Videospiele haben mit ihren realweltlichen Gegenständen nur das grundsätzliche Konzept gemein.²⁴ Andere in der Realwelt möglichen (und selbstverständlichen) Handlungen werden mitunter aufgrund der spielimmanenten *Regeln* bezüglich der Relevanz komplett ausgeschlossen. Der häusliche Alltag der Spielfiguren in *AoE3* hat für den weiteren Spielverlauf keine Bedeutung. Aber auch technische Aspekte können Gründe für limitierte Handlungsmöglichkeiten sein. So scheitert eine Spielfigur in *AoE3* mitunter daran, auch den kleinsten Busch zu überwinden, oder bleibt an gewissen Punkten einfach stehen. Solche Limitierungen sind dabei meist der Indikator für die Grenze des programmierten Bereiches, des eigentlichen Spielfeldes, wenn man so will. Diese auch im Sinne der Spiellogik, und der *suspension of disbelief*, künstlichen Begrenzungen zeigen dabei aber deutlich das die fiktive Welt des Spieles über das eigentlich Dargestellte hinausgehen. Bei der Welt außerhalb des Spielfeldes kommen für den Rezipienten wieder oben genannte Prinzipien des *PMD* und *MBP* zum Tragen.

IV. Kontrafaktische Geschichte

Der wohl maßgeblichste Unterschied eines Videospieles gegenüber anderen narrativen Medien besteht aber wohl in seiner Natur als Spiel an sich: Die Möglichkeit des Verlierens ist bei ihm immer gegeben. In einem historischen Spielszenario stellt sich damit folgendes Problem: Nicht immer ‚gewinnt‘ auch die Partei, welche es nach der historischen Überlieferung sein müsste. Diese ‚Gefahr‘ besteht vor allem

²⁴

Ebd.

bei Spielen, bei dem es den Spielern gestattet ist, sich zwischen den Parteien eines historischen Konfliktes zu entscheiden. Wie soll ein Historiker aber mit solchen kontrafaktischen Geschichtsdarstellungen umgehen? Nach Alexander Demandt erweitert das Nachdenken über Möglichkeiten der Geschichte unser Verständnis des faktisch Überlieferten. Bei der Betrachtung von Entscheidungssituationen muss bspw. gefragt werden: Was führte zu dieser Entscheidung? Warum wurde nicht anders gehandelt? Was waren die Alternativen? Demandt merkt an: „Alle geschichtliche Vergangenheit war einmal menschliche Zukunft“.²⁵ Die jeweiligen Träger einer Entscheidung standen in der Geschichte vor einer ganzen Reihe von alternativen Möglichkeiten. Erst bei der Betrachtung der möglichen Alternativen kann für den Historiker verständlich werden, warum der jeweilige Akteur gehandelt hat, wie er gehandelt hat. Somit ist auch das, was hätte sein können, Teil der Geschichte.²⁶ Auch Absichten, die nicht verwirklicht werden konnten, entziehen sich nicht dem historischen Erkenntnisgewinn. Grundsätzlich bleibt festzuhalten: Ein Kausalzusammenhang und Ereignisverständnis, und damit ein Erkenntnisgewinn, ergibt sich nur, wenn die nachweisbare Wirkung ohne die angenommene Ursache nicht stattgefunden hätte. Letztendlich offenbart sich in einer solchen Fragestellung die Relevanz eines Ereignisses. Ein Videospiele kann damit durchaus ein Werkzeug zur Reflektion des überlieferten Geschehens und seiner Alternativen sein.

V. Die Etablierung virtueller Weltherrschaft

Bei *AoE3* handelt es sich um ein sogenanntes *RTS* (*real-time strategy*) -Spiel (im Deutschen auch häufig *Echtzeitstrategiespiel* genannt). Im Gegensatz zum Brettspiel handeln der Spieler und seine Kontrahenten, unerheblich, ob es sich um computergeleitete oder menschliche handelt, gleichzeitig, es gibt also keine Runden und Abfolgen im

²⁵ Alexander Demandt, *Ungeschehene Geschichte. Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn ...?*, 3. Aufl., Berlin 2001, S. 15.

²⁶ Ebd. S. 25 ff.

klassischen Sinne. Grundsätzlich sind bei *AoE3* zwei Spielmodi zu unterscheiden: „Skirmish“ und „Campaign“. Beim *Skirmish*-Modus handelt es sich um weitestgehend voneinander unabhängige „Spielrunden“ (s. X Koloniale Logik), welche in relativ kurzer Zeit zu bewältigen sind. Der *Campaign*-Modus hingegen folgt einem Narrativ, welches in Kapitel unterteilt ist, die nacheinander bewältigt werden müssen, um die einzelne „Kampagne“ zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen (s. VII, Narrative Konstruktionen).²⁷ Eine ‚Spielrunde‘ im *Skirmish*-Modus folgt immer dem gleichen Ablauf: Der Spieler muss mit seiner gewählten Spielpartei eine Kolonie etablieren, deren alleinige Aufgabe es ist, ein Heer zu unterhalten welches den oder die Kontrahenten bezwingen kann. Eine *Skirmish*-Runde gilt als gewonnen, wenn der Spieler das Heer und die Kolonie seiner Gegner vernichtet hat, oder wenn der Spieler die Handelsrouten und -posten des jeweiligen Spielschauplatzes (s. VIII, Stereotype u. IX, „Weiße Flecken“) mehrheitlich kontrolliert und für einen gewissen Zeitraum vor der Übernahme durch seine Gegner militärisch geschützt hat. Jeder Spielschauplatz ist im Sinne des *magic circles* streng begrenzt und einer realweltlichen geographischen Region nachempfunden. Der *Campaign*-Modus hingegen folgt einem narrativen Handlungsstrang, so dass die Siegbedingungen je nach Erzählstruktur des jeweiligen Kapitels bspw. auch die Befreiung eines Verbündeten aus der Gewalt des Gegners beinhalten kann.²⁸ Grundsätzlich gilt es aber sowohl in einer ‚Spielrunde‘ des *Skirmish*-Modus als auch in einem Kapitel des *Campaign*-Modus, den Gegner militärisch zu bezwingen. Im *Campaign*-Modus sind zudem Spielpartei und Spielregion festgelegt, die Auswahl an Technologien, Einheiten und „Ausbaustufe“ limitiert. Darüber hinaus sind die beiden Modi im Sinne der Regeln allerdings gleich. Da im *Campaign*-Modus die Ausgangslage der jeweiligen Kapitel variieren, soll hier im Folgenden die Rahmenbedingungen einer *Skirmish*-Spielrunde geschildert werden, um ein Verständnis für

²⁷ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); TMicrosoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

²⁸ Ebd.

die Inszenierung historischer Inhalte in *AoE3* zu ermöglichen. Der Spieler beginnt mit einem *Town Center* in der ausgewählten Spielregion, einer geringen Anzahl ziviler Arbeiter (Kolonisten) und einem „Kundschafter“, dessen kaum überraschende Primäraufgabe es ist, die Region zu erkunden und die Positionen der Gegner zu ermitteln. Gegenden der Spielregion, die der Spieler noch nicht erkundet hat, werden vom sogenannten „fog of war“ geschwärzt und können somit auch nicht eingesehen werden. Auch schon ‚aufgedecktes‘ Gebiet wird nur in seiner generellen Erscheinung bei Erkundung dargestellt, solange es sich nicht in Sichtweite einer Einheit oder eines Gebäudes des Spielers befindet. Konkret bedeutet dies, dass der Spieler nur Gebäude des Gegners erkennen kann, welche durch seine Einheiten ‚beobachtet‘ wurden. Verlassen der oder die Einheiten des Spielers die Region oder werden die Gebäude des Spielers in Sichtweite des Gegners zerstört, so sind nur noch die generelle Erscheinung und die Gebäude des Gegners zu erkennen, wie sie bei der letzten Erkundung durch den Spieler schon vorhanden waren. Bewegliche Spielentitäten (also militärische und zivile Einheiten) des Gegners sind ohne direkte Sichtlinie gar nicht zu erkennen. Der Spieler muss also eigene Einheiten in der Nähe seines Gegners positionieren, um dessen Spielfortschritt und militärische Bewegungen nachvollziehen zu können.²⁹ Die zivilen Arbeiter dienen, wiederum kaum verwunderlich, primär dem Aufbau der Kolonie. Dieser gliedert sich dabei in zwei Aufgabenfelder: Abbau von Rohstoffen und Errichtung von Gebäuden. Die spielimmanenten Rohstoffe setzen sich dabei aus drei groben Bereichen zusammen: Holz, Nahrung und Gold. Holz kann durch Forstwirtschaft, Nahrung durch Jagd, Landwirtschaft und (bei entsprechenden Wasserflächen in der jeweiligen Spielregion) Fischerei, Gold durch Abbau von Edelmetallen, den Anbau von Baumwolle (s. IX „Weiße Flecken“) und Walfang gewonnen werden. Alle Rohstoffe können, sofern vorhanden, auch an *Trading Posts* erhalten und an *Markets* getauscht werden. Logischerweise werden Rohstoffe schneller erwirtschaftet, desto mehr zivile Arbeiter dazu abkommandiert

²⁹ Ebd.

werden. Mehr zivile Arbeiter lassen sich wiederum im *Town Center* im Tausch gegen Rohstoffe anwerben. Die erworbenen Rohstoffe lassen sich des Weiteren zur Errichtung von Gebäuden nutzen. Auch bei den Gebäuden muss unterschieden werden: In zivilen Gebäude lassen sich generell „Technologien“ (s. o.) erforschen, welche den zivilen Arbeitern nutzen (bspw. lässt sich durch die Erforschung der *Circular Saw* im *Market* die Rate des Holzabbaus signifikant steigern).³⁰ Militärische Gebäude dienen zum „Ausbilden“ von militärischen Einheiten oder dem Schutz der Kolonie, im Falle einer *Fortress* sogar beidem. Zusätzlich können in den militärischen Gebäuden auch die Kampfkraft und Verteidigungsfähigkeit der Soldaten erhöht werden.³¹ Im Falle der *Houses* lässt sich keine Unterscheidung zwischen militärisch und zivil treffen, dienen diese doch generell der Erhöhung der Anzahl von nutzbaren Einheiten – ob Soldat oder Kolonist, ist dabei unerheblich.³² Letztendlich dienen Rohstoffe auch zur Erhöhung der jeweiligen „Ausbaustufe“ einer Kolonie (s. VI, Zeitliche Verortung des Spiels), welche jeweils bessere Gebäude und Einheiten freischaltet.³³ Grundsätzlich gilt: Jede Einheit, jede Technologie, jedes Gebäude und jede „Ausbaustufe“ erfordern einen Gegenwert an erwirtschafteten Rohstoffen.

Der Kern des Spielerlebnisses von *AoE3* bildet aber der militärische Schlagabtausch zwischen den Spielparteien. Erwartungsgemäß dienen militärische Einheiten sowohl der Verteidigung der eigenen Kolonie als auch der Zerstörung des Gegners. Militärische Einheiten gliedern sich Spielparteien übergreifend in Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Marineeinheiten, wobei letztere verständlicherweise nur in Spielregionen mit entsprechender Wasserfläche eingesetzt werden können.³⁴ Militärische Einheiten werden in den jeweils zu errichtenden und korrespondierenden Gebäuden ‚angeworben‘ und

³⁰ Ebd.

³¹ Ebd.

³² Ebd.

³³ Ebd.

³⁴ Ebd.

„ausgebildet“ (*Barracks* für Infanterie; *Stables* für Kavallerie, usw.). Militärische Einheiten können dabei sowohl einzeln als auch als Gruppe „befehligt“ werden. Werden die Einheiten als Gruppe bewegt, so nehmen diese automatisch eine durch die *Regeln* definierte und meist auch logisch herleitbare Formation ein. So stellen sich bspw. bei einer Gruppe aus Infanterie und Artillerie in der Marschformation die Fußsoldaten vor die Geschütze. Bei einem Bewegungsbefehl bewegt sich die Gruppe immer in der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit. Eine gemischte Gruppe aus Kavallerie und Artillerie ist daher wenig sinnvoll. Bei einem Angriffsbefehl bewegen sich die Einheiten einer Gruppe immer mit ihrer jeweiligen Maximalgeschwindigkeit, was verwundbare Einheiten mitunter exponiert zurücklässt.³⁵ Hier ist dann das strategische Denken und spielerische Vermögen des jeweiligen Rezipienten gefragt. *AoE3* übernimmt militärische Einheiten aus der historischen Überlieferung und übersetzt diese in die *Regeln* des Spiels. Die *Regeln* versuchen, dabei jeweils akkurat die Funktion des Soldaten in seinem historischen Kontext widerzugeben. Ein Pikenier ist auch in *AoE3* am effektivsten gegen Kavallerie, weniger gegen Gewehrschützen. Ein Spieler mit militärhistorischen Vorkenntnissen ist daher klar im Vorteil. *AoE3* versucht darüber hinaus möglichst viele spezifische historische militärische Einheiten darzustellen, welche vom Spieler mit der jeweiligen Spielpartei assoziiert werden können. So finden sich bspw. bei der Spielpartei der Russen die Kosaken und bei den Japanern die Samurai. Das Beispiel der spezifischen Einheiten zeigt, dass sich die Spielparteien durchaus unterscheiden und der Versuch einer Projektion von kultureller Identität unternommen wurde. Das sogenannte *Balancing*, also das Prinzip, alle Spielparteien gleich ‚stark‘ im Sinne der Regeln zu machen, verhindert aber eine grundsätzlich abweichende Spielweise zwischen den einzelnen „Völkern“. Die hier dargestellte Spielmechanik gilt im Großen für alle Spielparteien. Das *Balancing* führt aber mitunter zu problematischen Darstellungsweisen, wenn die historische Überlieferung als Vorlage des

³⁵ Ebd.

Spiels eigentlich eine starke Diskrepanz der Stärke der Spielparteien zur Folge haben müsste (s. VIII, Stereotype).

VI. Zeitliche Verortung des Spiels

Wie eingangs erwähnt, bedient sich *AoE3* in seinem zugrundeliegenden Szenario der historischen Frühen Neuzeit. Viel konkreter wird das Spiel auch in seiner visuellen Darstellung nicht. Zwar gibt das Spiel vermeintlich historische „Epochen“ an, doch zeigen diese nur die „Ausbaustufe“ der Kolonie des Spielers an. Bezeichnungen wie „Fortress Age“ und „Discovery Age“ sind in wissenschaftlicher Betrachtungsweise zu vage, um eine zeitliche Verortung zu ermöglichen (s. Abb. 1).³⁶ Dem Rezipienten bleibt daher nur die Betrachtung des eigentlichen Spielgeschehens, um eine historische Einordnung zu finden. Bei der Betrachtung der Spielentitäten, sprich den dargestellten Artefakten und Spielfiguren, können grobe Abgrenzungen des vom Spielgeschehen abgedeckten Zeitraumes getroffen werden. Mit der Implementierung von Karavellen, mit denen die portugiesischen und spanischen Seefahrer die *Neue Welt* ‚entdeckten‘, als erste baubare Schiffsklasse im Spiel, erhält der kundige Rezipient einen deutlichen Verweis auf die Frühzeit der Kolonisierung. Gleiches gilt für die Azteken als optionale Spielpartei, deren Reich durch die spanische Eroberung im frühen 16. Jahrhundert unterging.³⁷ Auch das Ende des abgedeckten Zeitraumes kann an mehreren Indikatoren abgelesen werden. Die technisch höchstentwickelten Einheiten deren man im Spiel ansichtig werden kann, sind Dampflokomotiven und sogenannte *Ironclads* der Bauart, welche im US-amerikanischen Sezessionskrieg eingesetzt wurden (s. Abb. 2).³⁸

³⁶ Ebd.

³⁷ Ebd.; vgl. <http://nautarch.tamu.edu/Theses/pdf-files/Schwarz-MA2008.pdf>, S. 3–5., 15.08.2016.

³⁸ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3); vgl. Howard J. Fuller, *Clad in iron. The american civil war and the challenge of british naval power*, Annapolis, Md 2008, S. 3–5.



Abb.2: „Ironclad“-Kampfschiff. Ensemble Studios/Microsoft, *The Warchiefs* (*Age of Empires III*) (Windows), 2006 (2005).

Beides kann als Verweis auf die frühe zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts gelesen werden. Auch in nicht ganz so augenscheinlichen Beispielen lässt sich eine zeitliche Verortung feststellen. So erhält die höchste Ausbaustufe einer Spielfigur der „deutschen“ Spielfraktion die Bezeichnung „Preußische Zündnadelgewehrschützen“. Besagte Zündnadelgewehre wurden während der deutschen Einigungskriege eingesetzt und waren maßgeblich für den militärischen Erfolg der Preußen verantwortlich, insbesondere in der Schlacht bei Königgrätz.³⁹ Das Spiel lässt sich demnach, grob, zwischen dem frühen 16. und der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts verorten. Diese zeitliche Einordnung gilt aber nur für den *Skirmish*-Modus des Spiels. Im

³⁹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3); vgl. Geoffrey Wawro, *The Austro-Prussian War. Austria's war with Prussia and Italy in 1866*, Cambridge 1996, S. 208–210.

Campaign-Modus des Spiels werden die Jahre der Handlung direkt benannt.

VII. Narrative Konstruktionen

Im Gegensatz zu den Szenarios des *Skirmish*-Modus, die weitestgehend entkoppelt von einem Narrativ und historischen Ereignissen zu verstehen sind (s. Koloniale Logik), folgt der *Campaign*-Modus direkten Erzählsträngen. In Bezug auf die narrativen Kampagnen von *AoE3* muss an dieser Stelle allerdings eine deutliche Unterscheidung zwischen dem Grundspiel und seinen zwei Erweiterungen getroffen werden. Die Kampagne des Grundspiels folgt einem Handlungsstrang, den man im besten Falle als von der historischen Überlieferung „inspiriert“ bezeichnen kann. Zwar beginnt die Kampagne mit der Belagerung Maltas durch die Osmanen (1565), gleitet dann aber schnell in eine Abenteuerfabel über den legendären Jungbrunnen und einen Geheimbund von Alchemisten im Stile der *Indiana Jones*-Filme ab.⁴⁰ Zwar würde sich auch eine solche Fantasy-Story für die Diskussion durch die Geschichtswissenschaft anbieten, aber im vorliegenden Artikel sollen nur die Spielinhalte diskutiert werden, welche für sich einen gewissen Anspruch an Authentizität stellen. Die Kampagne des Grundspiels adressiert bereits in ihrer einleitenden *Cutscene*, dass es sich bei den folgenden Darstellungen des Videospiele nur um eine „Legende“ handelt. Interessanter für diesen Artikel sind die Kampagnen der beiden Erweiterungen *The Warchiefs* und *The Asian Dynasties*. Die erste Hälfte der Kampagne von *The Warchiefs* folgt im Groben dem Verlauf des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs und inszeniert im Sinne der *Regeln* des Spiels dabei auch bekannte historische Ereignisse wie *The Crossing of the Delaware* und *The Battle of Saratoga*.⁴¹ Die zweite Hälfte der Kampagne fokussiert sich auf die Konflikte zwischen den *First Nations* und den weißen Siedlern und den Vertretern der US-Regierung in der zweiten Hälfte des

⁴⁰ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).

⁴¹ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3).

19. Jahrhunderts. Hierbei werden Teile des *Red Cloud's Wars* und die Schlacht am Little Big Horn inszeniert.⁴² *The Asian Dynasties* verfolgt jeweils zwei Kampagnen mit explizit historischen Hintergrund. Zum einen wird die Etablierung des Tokugawa- Shogunats und in Japan, zum anderen die *Great Mutiny* von 1857 (*Sepoyaufstand*) inszeniert.⁴³ Auch wenn die Darstellung der Ereignisse während der *Kampagnen* im Detail ahistorisch sind, und, insbesondere durch die Einbeziehung fiktionaler *point of view*-Charaktere, nicht rein auf die Regeln des Mediums zurückzuführen sind, so sind diese doch im Sinne der kontrafaktischen Geschichte Demands nicht für einen Erkenntnisgewinn geeignet. Nach dem *PMD* haben ahistorische Ereignisse und Personen, die in isolierten „Blasen“ existieren, keine Relevanz dafür, die Historizität des übrigen Szenarios anzuzweifeln, da keine relevanten Abweichungen von der realweltlichen Überlieferung zu finden sind.⁴⁴ Die Kampagnen funktionieren nach dem Prinzip *reload and repeat*. Niederlagen des Spielers während der Kampagnen haben nur die Auswirkung, dass das jeweilige ‚Kapitel‘ wiederholt werden muss. Ein alternativer Ausgang eines historischen Ereignisses und dessen möglicher Folgen wird nicht adressiert bzw. findet nicht statt. Eine Reflexion historischer Ereignisse unter den Gesichtspunkten der kontrafaktischen Geschichte erfolgt in *AoE3* nicht. Das Ziel der genannten Kampagnen ist es also, die jeweiligen ‚Kapitel‘ zu einem überlieferungskonformen Abschluss zu bringen. Bezeichnend bei diesem Komplex ist, dass beim unmittelbaren Vorgänger von *AoE3* dies noch anders gehandhabt wurde. In *Age of Empires II: The Conquerors* wurde dem Spieler in einer *Kampagne* die Möglichkeit gegeben, zwischen den spanischen Eroberern des heutigen Mexikos und den Azteken als Spielerteil zu wählen. Bei der Wahl der Azteken als Spielerteil und darauffolgenden Siegen in den einzelnen ‚Kapiteln‘ wurde innerhalb des Spielgeschehens seitens der Entwickler versucht, eine Erklärung für die resultierenden ahistorischen Ereignisse zu geben (insbesondere

⁴² Ebd.

⁴³ Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

⁴⁴ Ryan, *Possible worlds* (wie Anm. 4), S. 31–33.

in Bezug auf die technische Unterlegenheit der Azteken gegenüber den Konquistadoren).⁴⁵ Es findet also eine kontrafaktische Reflexion der Überlieferung statt. *The Asian Dynasties* bei *AOE3* bietet allerdings eine bisher nicht genannte Kampagne, die einen etwas anderen Ansatz verfolgt als die Vorgenannten.

Die einfach als „China“-Kampagne betitelte Spielerzählung verfolgt die Hypothese, dass eine der Expeditionsflotten, bzw. „Schatzflotten“, die während der Ming-Dynastie vom chinesischen Kaiser zwischen 1405 und 1433 ausgesandt wurden, Mittelamerika erreicht hätte.⁴⁶ Diese von Gavin Menzies in seinem Buch „1421: The year China discovered the world“ erhobene Behauptung wurde allerdings von der Fachwelt als haltlos abgetan. Robert Finley urteilte im *Journal of world history* über die These von Menzies wie folgt: „It is clear, however, that textbooks on that history need not be rewritten. The reasoning of 1421 is inexorably circular, its evidence spurious, its research derisory, its borrowing unacknowledged, its citations slipshod, and its assumptions preposterous“.⁴⁷

Nach der Feststellung, dass Menziens Behauptung ahistorisch ist, stellt sich die Frage, ob diese auch im Sinne der kontrafaktischen Geschichte gewichtslos ist. Die Antwort lautet: Bedingt, zumindest insoweit, wie die Darstellung im Spiel erfolgt. Die Kampagne endet mit einer Cutscene, in der darauf hingewiesen wird, dass jedweder Beweis für das Anlanden in Mittelamerika vor Ort vernichtet wurde.⁴⁸ Es werden demnach keine Konsequenzen aus dieser „alternative history“ gezogen. Das Aufzeigen von Möglichkeiten einer veränderten Kolo-

⁴⁵ Microsoft/Ensemble Studios, *The Conquerors (Age of Empires II)* (Windows), 2000 (1999); vgl. Joshua D. Holdenried, Nicolas Trépanier, *Dominance and the Aztec Empire. Representations in Age of Empires II and Medieval II: Total War*, in: Andrew Elliott, Matthew Kapell (Hrsg.), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, London, u. a. 2013, S. 107–119, hier S. 111–113.

⁴⁶ Robert Finley, *How not to (re)write history. Gavin Menziens and the chinese discovery of america*, in: *Journal of world history* 15/2 (2004), S. 229–242, hier S. 229–231.

⁴⁷ Ebd., S. 242.

⁴⁸ Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

nialgeschichte Mittelamerikas oder einem veränderten Verhältnis des chinesischen Kaiserreichs während der Ming-Dynastie zur Außenwelt bleibt aus. Reflexion, Bewertung und auch Spekulation über einen veränderten Geschichtsverlauf obliegt dem Rezipienten und ist daher kaum nachvollziehbar. Daher existiert auch die „China“-Kampagne fiktionstheoretisch nur in einer isolierten „Blase“. Viel gewichtiger muss aber die Präsentation der „China“-Kampagne im Kontext mit den anderen Kampagnen bewertet werden. Während bei der ebenfalls ahistorische Kampagne des Grundspiels darauf hingewiesen wird, dass es sich nur um eine „Legende“ handelt, erfolgt dies bei der „China“-Kampagne nicht. Vielmehr werden die von Menzian aufgestellten Behauptungen und Jahreszahlen kommentarlos *übernommen* (s. Abb. 3).⁴⁹

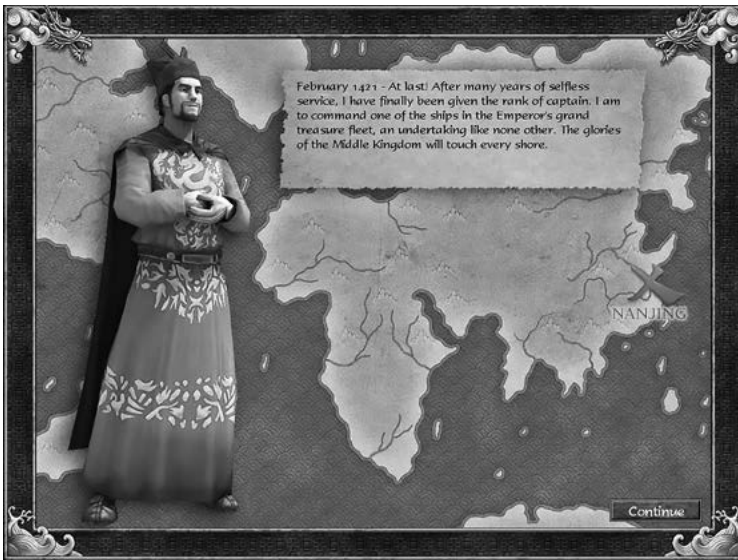


Abb. 3: „Ladebildschirm der ‚China‘-Kampagne zwischen zwei ‚Kapiteln‘. Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties* (*Age of Empires III*) (Windows), 2007 (2005).“

⁴⁹ Ebd.

Dem unkundigen Rezipienten wird die ahistorische „China“-Kampagne in gleicher Weise präsentiert wie die virtuelle Aufarbeitung der Etablierung des *Tokugawa-Shogunats* und des *Sepoyaufstandes*. Gemessen daran, welche Einfluss Darstellungen in der Popkultur möglicherweise auf das Geschichtsbild in der breiten Bevölkerung haben könnten, spricht: deren Wissenskanon, so könnte man hier über einen ersten Schritt zur Etablierung einer *Geschichtskonvention* unter negativen Vorzeichen spekulieren. Da Menziens Behauptung sich aber noch nicht in einem anderen Werk niedergeschlagen hat, bleibt die Annahme einer Geschichtskonvention bis auf weiteres reine Vermutung.⁵⁰

VIII. Stereotype

Die koloniale Ausrichtung von *AoE3* wird vor allem dadurch sichtbar, dass die Schauplätze des Spiels (mit Ausnahme der erwähnten Belagerung Maltas) außerhalb von Europa anzufinden sind. Da diese Schauplätze, gleich ihren realweltlichen Gegenstücken, vor Ankunft der Europäer nicht unbewohnt waren, wird der Spieler auch in *AoE3*, um in der Spielterminologie zu bleiben, „Natives“ ansichtig. Auch hier muss zunächst wieder zwischen Grundspiel und seinen Erweiterungen unterschieden werden. Im Grundspiel stehen als Spielparteien nur die europäischen Kolonialmächte und das Osmanische Reich zur Verfügung. Die Spielschauplätze umfassen dabei geographische Regionen in Nord-, Mittel- und Südamerika (einschließlich der Karibik), sowie Sibirien(!). In den jeweiligen Regionen (bis auf ein paar Ausnahmen, in denen, laut Spiel, überhaupt keine „Natives“ zu finden sind) stößt der Spieler auf Siedlungen der indigenen Bevölkerung, die auch als überlieferungskonform zu betrachten sind, bspw. die Cheyenne auf den Great Plains.⁵¹ Die „Natives“ haben dabei nur die Funktion, dass eine der Spielparteien in ihrer Siedlung einen Handelsposten errichtet (s. Abb. 4).

⁵⁰ Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels (August 2016) fand ich keine weitere „popkulturelle“ Aufarbeitung von Menziens' Hypothese.

⁵¹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).



Abb. 4: „Siedlung der ‚Natives‘ (Caribbean Map). Man beachte den Kommentar unten rechts.“ Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties (Age of Empires III)* (Windows), 2007 (2005).

Das Spiel leitet die Kontaktaufnahme mit den „Natives“ mit einem bedenklichen Satz ein: „These are our lands, but we will permit you to build Trading Post [sic] here to forge an alliance between our people“.⁵² Problematisch wird dieser Satz vor allem dadurch, dass es die alleinige Aufgabe des Spielers ist, die jeweilige Region zu „erobern“. Dass es Allianzen zwischen den Kolonialmächten und indigenen Völkern gab, ist unbestreitbar.⁵³ Doch innerhalb der Spieldarstellung haben die „Natives“ keinerlei eigenständige Agenda. Die Kontaktaufnahme zu ihnen ist vollkommen optional, und dient nur dazu, nützliche Technologien und zusätzliche (indigene) Krieger zu erhalten. Als Akteure auf ihrem, worauf das Spiel ja ex-

⁵² Ebd.

⁵³ Vgl. Stephan Maninger, *Asymmetrische Kriegsführung. Die historischen Erfahrungswerte der USA während der Indianerkriege*, in: Sebastian Buciak (Hrsg.), *Asymmetrische Konflikte im Spiegel der Zeit*, Berlin 2008, S. 166–190.

plizit hinweist, eigenen Land treten sie nicht auf. Widerstand gegen die Eroberung ist in den Regeln des Spiels nicht vorgesehen. So werden die „Natives“ in *AoE3* zu vollkommen passiven Befehlsempfängern reduziert.⁵⁴ Mit der Erweiterung *The Warchiefs* erhält *AoE3* mit den *Sioux*, *Iroquois* und den *Azteken* indigene Spielparteien für Nord- und Mittelamerika.⁵⁵ Mit den „Natives“ in den jeweiligen Spielregionen können aber auch diese Spielparteien nur auf die beschriebene Art und Weise interagieren. Ein Merkmal sticht zudem bei diesen neuen Spielparteien besonders hervor: Die Möglichkeit, eine sogenannten „Fire Pit“ zu errichten. Um den offenkundigen und überlieferungskonformen Technologienachteil gegenüber den europäischen Spielparteien auszugleichen, haben die Spielentwickler Regeln etabliert, welche zu einer deutlichen Stereotypisierung der indigenen Spielparteien führen. Statt „Technologien“ zu erforschen, müssen die indigenen Parteien auf Magie zurückgreifen. In der „Fire Pit“ können „Ritualtänze“ durchgeführt werden, welche bspw. die „Kampfkraft“ der Krieger erhöhen („War Dance“) oder die „Produktion“ von Einheiten beschleunigen („Fertility Dance“).⁵⁶ Mit der „Fire Pit“ wird das romantisierte Bild des edlen Wilden repetiert, und sie stellt gleichzeitig eine so deutliche Abweichung von der Realwelt im Sinne des *PMD* dar, dass *AoE3* hier in den Bereich der Fantasy reicht (s. Abb. 5).

⁵⁴ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).

⁵⁵ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3).

⁵⁶ Ebd.



Abb. 5: „Fire Pit: Unten rechts: Auswahl der ‚Tänze‘ (derzeit ‚Fertility Dance‘).“ Ensemble Studios/Microsoft, *The Warchiefs* (*Age of Empires III*) (Windows), 2006 (2005).



Abb. 6: „Das Tay Mahal in der Spieldarstellung.“ Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties* (*Age of Empires III*) (Windows), 2007 (2005).

Mit *The Asian Dynasties* und seiner Erweiterung der Spielschauplätze in den asiatischen Raum veränderte sich auch der Umgang mit den „Natives“, bleibt aber weiterhin problematisch. Der augenfälligste Unterschied zum Grundspiel und der *Warchiefs*-Erweiterung besteht darin, dass es sich bei den „Natives“ in *Asian Dynasties* weniger um Ethnien als um religiöse Gruppierungen handelt. So sind diese auch nicht in Siedlungen auf der jeweiligen Karte zu finden, sondern in Tempeln.⁵⁷ Die Auswahl dieser „Natives“ reicht von Shaolin bis Jesuiten(!). Letztere stellen auch innerhalb der Spiellogik einen Sonderfall dar, findet man sie doch im Gegensatz zu allen anderen „Natives“ in einer „Mission“.⁵⁸ Dass die Jesuiten in ihrer Darstellung und Spielgültigkeit den Bewohnern der jeweiligen Weltregionen gleichgesetzt werden, dürfte bei ihrer realweltlichen Funktion als kolonialer Akteur durchaus zu problematischen Konnotationen beim Rezipienten führen. Es bleibt festzustellen, dass die neuen „Natives“ nach landläufiger Vorstellung gar keine Ureinwohner sind. Im Ver-

⁵⁷ Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

⁵⁸ Ebd.

gleich zum Grundspiel und *The Warchiefs* wurde also auf eine explizite Einbeziehung und Kenntlichmachung ethnischer Minderheiten in Asien verzichtet. Dieser Umstand ist dabei nur Symptom eines weiterreichenden Phänomens in *The Asian Dynasties*, das am deutlichsten bei der neuen Spielpartei der „Inder“ hervortritt. Im Gegensatz zu den europäischen und amerikanischen Fraktionen müssen die asiatischen Spielakteure „Wunder“ bauen, um ihre „Kolonie“ auf eine höhere Ausbaustufe zu bringen. Bei diesen „Wundern“ handelt sich um eine willkürliche Auswahl historischer Gebäude und Monumente, deren einzige Gemeinsamkeit eine vage Assoziation (aus westlicher Sicht) mit der „Kultur“ der jeweiligen asiatischen Spielpartei darstellt. Im konkreten Fall der „Inder“ bedeutet dies, dass Hindumonumente, wie der Karni Mata Tempel, und islamische Gebäude, wie das Rote Fort, ohne kulturelle Unterscheidung und Kontext in der Spielwelt errichtet werden können (s. Abb. 6).⁵⁹ Nimmt man noch den Umstand hinzu, dass die sehr relevante Spielfigur des „Forschers“ der europäischen Spielparteien bei den asiatischen durch die des „Mönchs“ ersetzt wurde, ergibt sich ein aufschlussreiches Bild des Orientalismus. Wie es Edward Said in seinem gleichnamigen Werk aufzeigt, definiert es den Orientalismus u. a., ein vages, romantisiertes und mystifiziertes Bild des Orients zu zeichnen.⁶⁰ Zwar trifft es zu, dass Videospiele eine Simplifizierung der Darstellung erfahren müssen, um ihre Funktion als Spiel nicht zu beeinträchtigen, doch erklärt dies nicht den klischeebeladenen Umgang mit den asiatischen Spielparteien in *The Asian Dynasties*. *The Asian Dynasties* steht dabei in einer Kontinuität mit anderen Werken der westlichen Popkultur, die stark simplifizierte und romantisierte Vorstellungen über den Orient verbreiten.

⁵⁹ Ebd.

⁶⁰ Edward W. Said, *Orientalismus*. 4. Aufl., Frankfurt/M. 2014, S. 43–45, 231–233, 293–295 u. 327–329.

IX. „Weiße Flecken“

Gemessen an dem Darstellungsanspruch von *AoE3* koloniale Eroberung zu thematisieren, fällt es auf, dass es signifikante weiße Flecken auf der Karte der Spielschauplätze zu finden sind. Dass Europa als Ausgangspunkt der Kolonisation nicht ‚bespielt‘ wird, verwundert nicht. Dass aber Afrika komplett ignoriert wird, scheint dagegen ungewöhnlich. Vor allem wenn man diesen Umstand im Kontext mit einigen explizit dargestellten Spielentitäten betrachtet. So finden sich bspw. die „Deutschen“ (es wird keinerlei weitere Unterscheidung getroffen), deren Kolonialreich (bei naheliegender Gleichsetzung mit dem deutschen Kaiserreich) sich zum größten Teil in Afrika und eben nicht in den beiden Amerikas befunden hat, als Spielpartei bereits im Grundspiel. Sprich: Selbst die asiatischen Kolonien des Deutschen Reiches wären kein Grund für die Aufnahme als Spielpartei. Ganz davon abgesehen, dass die „Deutschen“ im angenommenen historischen Zeitraum des Spiels (s. o.) nur rudimentär als kolonialer Akteur auftraten. Gleiches gilt für die „Osmanen“.⁶¹ Auch bei der im Spiel dargestellten Gebäudeart der „Baumwollplantage“ findet sich eine bedeutsame Auslassung. Wie kaum eine andere Kolonialware wird die Baumwolle mit der Sklaverei assoziiert. Auf den spielimmanenten Plantagen arbeiten aber ausnahmslos die Siedler der europäischen Spielparteien (s. Abb. 7).⁶² Tatsächlich findet sich im Spiel nur ein Hinweis auf Afrika, Sklaverei und Sklavenhandel, und das auch nur indirekt: Den europäischen Spielparteien ist es mit der *Warchiefs*-Erweiterung beim *Skirmish*-Modus erlaubt, statt in das „Imperial Age“ (der höchsten Ausbaustufe einer Kolonie) vorzudringen, eine „Revolution“ auszurufen und sich vom „Mutterland“ abzuspalten. Dabei muss ein „Revolutionsführer“ ausgewählt werden, welcher dem Spieler unterschiedliche Boni für den restlichen Spielverlauf verleiht.⁶³ Neben weitreichend bekannten histo-

⁶¹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).

⁶² Ebd.

⁶³ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3).

rischen Persönlichkeiten wie Simón Bolívar und George Washington, findet sich bei den „Revolutionsführern“ auch ein ehemaliger Sklave, Anführer des haitianischen Befreiungskampfes und einzige(!) Spielfigur, bei der man eine afrikanische Herkunft annehmen kann: François-Dominique Toussaint Louverture (s. Abb. 8).⁶⁴ Über die Gründe, den Komplex des transatlantischen Sklavenhandels und Afrikas trotz des gewählten Spielhintergrundes bis auf die Figur des Toussaint Louverture, zu ignorieren, lässt sich nur spekulieren. Da es sich beim Entwickler von AOE3 aber um eine US-amerikanische Firma handelt, liegt es nahe, dass man vermeiden wollte, den Spieler die Rolle eines Sklavenhalters/-händlers übernehmen zu lassen. Auf diese Weise wurde eine zu erwartende öffentliche Kontroverse vermieden, welche sich vermutlich auf den kommerziellen Erfolg des Spieles ausgewirkt hätte. So gut man diese Beweggründe von Seiten des Entwicklers nachvollziehen kann, stellt sich doch der Effekt einer Geschichtsklitterung ein. Dass dies nicht nur dem Fachwissenschaftler auffällt und kritisch bewertet wird, sondern auch der intendierten Zielgruppe, zeigen diverse Äußerungen in Onlineforen zu diesem Spiel.⁶⁵

⁶⁴ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); vgl. Laurent Dubois, John D. Garrigus, *Slave revolution in the caribbean, 1789–1804. A brief history with documents*, New York, NY, u. a. 2006, S. 43–45.

⁶⁵ Siehe z. B. <https://boardgamegeek.com/thread/239279/slavery>, 28.08.2016.



Abb. 7: „Baumwollplantage‘ der ‚Deutschen‘ Spielpartei.“ Ensemble Studios/Microsoft, Age of Empires III (Windows, MacOS), 2005.



Abb. 8: François-Dominique Toussaint Louverture in der Spieldarstellung. Ensemble Studios/Microsoft, The Warchiefs (Age of Empires III) (Windows), 2006 (2005).

X. Koloniale Logik

Die Funktion einer Simulation kolonialer Bedingungen erfüllt *AoE3* vor allem im *Skirmish*-Modus. Der *Skirmish*-Modus kann als zentrale Spielvariante von *AoE3* gelten, da nur hier alle Spielparteien nutzbar sind. Im Gegensatz zum *Campaign*-Modus folgt der Spieler (s. o.) keinem direkten Narrativ, sondern sucht sich jeweils eine Weltregion, die er mit seiner ausgewählten Spielpartei „kolonisieren“ möchte. Ob die Überlieferung ein koloniales Engagement der jeweiligen Spielpartei in dem jeweiligen Weltteil wiedergibt (s. o.: Das Beispiel der „Deutschen“), ist für die Regeln des Spieles irrelevant. Da der Spieler die jeweilige Weltregion in der Spieldarstellung auch nicht nachhaltig „erobert“, sondern ihm es offen steht, bspw. Sibirien wieder und wieder zu unterwerfen, fehlt hier nicht nur der Kontext zur Überlieferung, sondern auch zu Konsequenzen innerhalb der Spiellogik. In einer *Skirmish*-Runde könnten sich die „Iroquois“ und die „Japaner“ im Himalaya bekriegen. Dies wäre nicht nur völlig ahistorisch, sondern entbehrte jedweder überlieferten Grundlage und hätte zudem selbst für den Himalaya in der Spieldarstellung keine nachhaltige Konsequenz. Man kann bei einer solchen Konstellation weder von kontrafaktischer Geschichte im Sinne Demandts sprechen, noch von bereits erwähnten isolierten ‚Blasen‘ nach fiktionstheoretischer Vorstellung. Vielmehr fällt die einzelne *Skirmish*-Runde an sich aus jedem historischen Kontext. Die Benennungen von *Spielentitäten* mit historischen Namen sind einem solchen Falle nur assoziative Zugangserleichterungen für den Spieler, der vielleicht davon träumt, mit ‚seinen‘ Azteken Japan zu erobern. Dem Historiker bietet sich in einer solchen Runde höchstens in den einzelnen Details ein Erkenntnisgewinn.

Das Ziel des *Skirmish*-Modus ist nicht die Welteroberung, sondern vielmehr das Aufwerten der eigenen „Heimatstadt“. Nach der Wahl einer Spielpartei beginnt der Spieler zunächst mit der Verwaltung

seiner „Heimatstadt“.⁶⁶ Hier kann der Spieler mithilfe von „Auswahlpunkten“ diverse Boni wirtschaftlicher, militärischer, oder auch technologischer Natur auswählen, die ihm in der nächsten *Skirmish*-Spielrunde Vorteile gegenüber den anderen Spielparteien geben können. Hat er diese Boni ausgewählt und startet das eigentliche Spiel, werden diese Boni kontinuierlich über den Verlauf der Runde von seiner „Heimatstadt“ in die „Kolonie“ geschickt. In der „Kolonie“ selbst erwirtschaftet der Spieler durch den Abbau von Rohstoffen wie bspw. Baumwolle (s. o.) und Silber Geld, mit denen er zusätzliche Boni in der „Heimatstadt“ während der Spielrunde „einkaufen“ kann. Mittels der abgebauten Rohstoffe etabliert der Spieler seine „Kolonie“, indem er zusätzliche Gebäude errichtet und sie auf die nächste „Ausbaustufe“ führt. Sowohl für den Kampf als auch für die Etablierung der Kolonie erhält der Spieler „Erfahrungspunkte“ (*Experience Points*, kurz *XP*) mit deren Hilfe sich die Frequenz der Boni aus der „Heimatstadt“ erhöht. Auch für den Sieg in der jeweiligen Runde erhält der Spieler *XP*. Je nach erhaltenen *XP* in einer Spielrunde wertet sich die „Heimatstadt“ des Spielers auf und erhält mit jeder Stufe neue Auswahlpunkte für Boni. Zusätzlich erhält der Spieler mit jeder neuen Stufe seiner Stadt Punkte, mit denen er rein kosmetisch seine Heimatstadt verschönern kann. Die Möglichkeiten der Verschönerung reichen dabei von patriotischer Beflagung bis hin zu Adelligen, die in den Straßen verkehren (s. Abb. 9).

⁶⁶ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2), Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3), Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).



Abb. 9: „Heimatstadt“ der ‚Deutschen‘-Spielfraktion. An den vorderen Gebäuden sichtbar die ‚patriotische Beflaggung‘. Unten rechts: Boni-Auswahl während des Spiels (momentan nur für die erste ‚Ausbaustufe‘ freigeschaltet).“ Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires III* (Windows, MacOS), 2005.

Bezeichnend ist, dass nur europäischen Spielparteien die Möglichkeit dieser ‚Verschönerung‘ gegeben ist (Boni gelten hingegen für alle Spielparteien).⁶⁷ Wie hier ansichtig wird, erfährt *AoE3* im *Skirmish*-Modus eine Umsetzung der kolonialen Dependenztheorie in seine *Regeln*. Der Erfolg der „Kolonie“ (Peripherie) ist für den Wohlstand (Stufe) der „Heimatstadt“ (Zentrum) notwendig. Eine Verdeutlichung der Dependenztheorie zeigt sich zudem in den Siegbedingungen für eine *Skirmish*-Runde: Neben der militärischen Unterwerfung der gegnerischen Spielpartei kann eine Runde auch mit der mehr-

⁶⁷ Ebd.

heitlichen Kontrolle der spielimmanenten Handelswege erfolgreich beendet werden.⁶⁸

XI. Schlussbemerkungen

Wie am Beispiel von *Age of Empires III* deutlich wird, kann die Betrachtung von Videospiele für den Historiker durchaus ergiebig sein. Die eingangs vorgestellten methodischen Ansätze sollen dabei explizit nur eine Zugangsmöglichkeit zum Medium darstellen. Der Historiker kann in Videospiele nicht nur die Betrachtungsweisen zur Geschichte von Entwicklern im Medium erfahren, sondern kann dort auch vorherrschende Vorstellungen über bestimmte Epochen und Kulturen im öffentlichen Diskurs ableiten und den Umgang mit sensiblen Inhalten im „spielerischen“ Kontext ansichtig werden. Gerade letzteres stellt eine nicht unerhebliche Problematik für den öffentlichen Diskurs dar. Das Beispiel von *AoE3* zeigt, dass das Medium gewissermaßen noch in seiner „Adoleszenz“ steckt. Problematische Stereotype werden verstärkt und Kontroversen werden vermieden. Eine solche Vermeidung oder Auslassung führt dann beinahe zwangsläufig zu einem Geschichtsklitterungseffekt. Dass es aber auch sensible Aufarbeitung von problematischen Inhalten in Videospiele geben kann, zeigen Werke wie *This war of mine* oder *Valiant Hearts: The Great War*.⁶⁹ Wie bei jedem Medium gibt es auch in Videospiele große qualitative Unterschiede. Da aber Spiele wie *AoE3*, welche sich zwar eines historischen Hintergrundes bedienen, aber sich in erster Linie der Unterhaltung verpflichtet sehen, und nicht der detaillierten und sensiblen Aufarbeitung der Geschichte, die weitaus größere Reichweite haben, kann man vermuten, dass auch in Zukunft Geschichtskonventionen unter negativen Vorzeichen zuneh-

⁶⁸ Ebd.

⁶⁹ 11 Bit Studios/Deep Silver, *This War of Mine* (Windows), 2014; vgl. <http://www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine>, 02.09.2016; Ubisoft, *Valiant Hearts. The Great War* (Xbox 360, Xbox One, Windows, Playstation4, Playstation3, iOS, Android) 2014; vgl. <https://www.ubisoft.com/de-DE/game/valiant-hearts/>, 02.09.2016.

Koloniale Phantasien und die Problematik ihrer Darstellung

مند Eingang in den öffentlichen Diskurs finden und damit in den Wissenskanon. Hier würde sich dann ein weites Aufgabenfeld für den Fachhistoriker ergeben.