

Stefan Droste

After Action Reports –
Zur Narrativierung des Strategiespielens

I. Einleitung

„Computerspiele [...] sind keine abgeschlossenen Artefakte. Sie sind flüchtige Medien, deren Wesen sich erst im Akt der Benutzung vollständig erschließt. Methodisch bedeutet dies, dass eine Analyse des Computerspielens weitere Medien der Aufzeichnung erfordert, um ephemere Nutzerhandlungen in analysierbare Protokolle zu überführen.“¹

In der kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen tritt immer wieder ein zentrales methodologisches Problem zu Tage: die dem Medium eigene Einzigartigkeit des individuellen Spielerlebnisses. Diese Subjektivität mag einen besonderen Reiz des Spielens ausmachen, wirft aber für die Forschung nicht unerhebliche Probleme auf: Wie kann das Erlebnis der stets unterschiedlich ablaufenden Spielsitzungen wissenschaftlich erfasst oder ausgewertet werden? Und wie kann im Speziellen im Hinblick auf historisierende Digitale Spiele Einblick in die Geschichtswahrnehmung der Spielerinnen und Spielern erhalten werden?²

Besondere Brisanz erhalten diese Fragen, wenn die digitale Repräsentation des frühneuzeitlichen Krieges als Untersuchungsgegenstand

¹ Pablo Abend, Benjamin Beil, Editor-Games. Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies, in: Benjamin Beil u. a. (Hrsg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld 2014, S. 27–61, hier S. 53.

² Vgl. Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling, Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo, in: Dies. (Hrsg.), *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014, S. 11–24, hier S. 23 f. Von Kerschbaumer und Winnerling wird hier auch der Begriff der Historisierenden Videospiele bzw. Digitalen Spiele für „Videospiele, die historische Inhalte verarbeiten“ übernommen. Ebd., S. 14.

ausgewählt wird. Denn der überwiegende Teil der entsprechenden Titel fallen ins Genre der Strategiespiele, welche die spielende Person meist in eine gottgleiche Entscheidungsposition über ganze Länder und Armeen versetzen. Stringente und leicht zu untersuchende Narrative treten dabei oft umso mehr in den Hintergrund.³

Aufbauend auf der von Espen Aarseth aufgestellten Dreiteilung des Spiels in Regeln, semiotisches System und Gameplay muss daher die Bedeutung des aktiven Spielprozesses zur Beantwortung dieser Fragestellungen hervorgehoben werden: „Historische Thematisierungen in Computerspielen werden mit Hilfe des semiotischen Systems realisiert, aber nur in der Anwendung dieses Systems auf die Regeln durch Gameplay entsteht so etwas wie eine historische Sinnstiftung durch den geschichtsbewussten Anwender.“⁴

Wenn sich eine Analyse also nicht allein auf die mathematischen Programmdateien (Regeln) oder die vorprogrammierte Spielwelt (semiotisches System) beschränken, sondern Aussagen über das konkrete Spielerlebnis (Gameplay) treffen will, führt kein Weg daran vorbei, die Spielenden selbst zu Wort kommen zu lassen.

Für den vorliegenden Beitrag werden daher von NutzerInnen selbst produzierte und in Internetforen publizierte *After Action Reports* (AARs) zu dem Spiel *Empire: Total War* (ETW) als beispielhafte Quellenbasis herangezogen.⁵ Es handelt sich bei ETW wohl um das noch immer populärste Strategiespiel mit militärischem Setting in der Frü-

³ Vgl. Angela Schwarz, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. Geschichte in Computerspielen, in: Barbara Korte, Sylvia Paletschek (Hrsg.), *History goes pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009, S. 313–340, hier S. 323.

⁴ Simon Maria Hassemer, *Screening the game - screening the play. Zur videografischen Analyse von Videospiele*, in: Kerschbaumer, Winnerling (Hrsg.), *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen* (wie Anm. 2), S. 55–70, hier S. 60 f. Zum zugrundeliegenden Modell Aarseths vgl. Espen Aarseth (21. Mai 2004), *Genre Trouble*. Online verfügbar unter <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>, 01.09.2016.

⁵ Creative Assembly/SEGA, *Empire: Total War* (Windows), 2009.

hen Neuzeit. Darin wird die eigene Fraktion sowohl auf strategischer als auch auf taktischer Ebene gesteuert. Auf der Weltkarte müssen Gelder erwirtschaftet, Bündnisse geschlossen und nicht zuletzt Armeen und Flotten aufgestellt und verschoben werden. Bei einem Zusammentreffen mit feindlichen Truppen schaltet das Spiel auf eine Ansicht des konkreten Schlachtfelds, wo die jeweiligen Einheiten befehligt werden müssen, um die feindliche Armee zu schlagen. Der spielerische Fokus von *ETW* liegt deutlich auf diesen bis hinunter zum einzelnen Soldaten modellierten Echtzeitschlachten, denen sich die anderen Spielelemente unterordnen. Der Zeitrahmen des Spiels ist auf das 18. Jahrhundert beschränkt und die Feldzüge finden auf den in dieser Ära relevanten Kriegsschauplätze Europa, Nordamerika/Karibik und Indien zwischen den dort involvierten Großmächten statt.

Im Folgenden wird der Blick sehr nah auf die Quellen gerichtet bleiben, um die kreativen Sinnstiftungsprozessen bei historisierenden Strategiespielen wie *ETW* erschließen zu können. In einem ersten Schritt wird das Genre AAR kurz vorgestellt (I.). Danach werden die inhaltlichen Erzählmuster der AARs beleuchtet. Besonderes Augenmerk wird auf das Zusammenspiel von Mensch und Maschine bei der Schaffung von Narrativen zur frühneuzeitlichen Kriegsführung gelegt (II.). Anschließend werden das Selbstverständnis der Akteure als AAR-Autoren sowie das Verständnis für den Umgang mit Spiel und Geschichte thematisiert (III.).

II. Das Genre AAR

Hinter dem Begriff der *After Action Reports* (manchmal auch *After Action Reviews*) verbergen sich in der Rückschau angefertigte, detaillierte Berichte und Analysen zu vergangenen Spielsitzungen, die in der Regel über die für das jeweilige Spiel einschlägige Internetforen mit der dortigen Community geteilt werden. Das Popkultur-Wiki *tvtropes.org* benennt AARs als „[a] prevalent form of fan literature

often associated with turn-based and real-time strategy games“.⁶ Ihren Ursprung hat diese Textgattung passenderweise im US-Militär, wo die Auswertung vorangegangener Einsätze als Werkzeug zur Führungsausbildung junger Offiziere entwickelt wurden. Im Kontext sogenannter militärisch-simulationistischer *War Games* adaptierten StrategiespielerInnen das Format schließlich zur literarischen Verarbeitung ihrer digitalen Manöver.

AARs, verstanden als ein Genre „populärer Geschichtsrepräsentation“ bzw. -rezeption, tauchen in bisherigen Untersuchungen zur narrativen Dimension von Digitalen Spielen höchstens am Rande auf.⁷ Sie stellen allerdings eine nicht zu unterschätzende Möglichkeit dar, die Spielenden mit einzubeziehen, ohne auf umfangreiche quantitative Erhebungen zurückgreifen zu müssen:

„At this point, two other kinds of game paratext need to be considered: similar in nature, the After Action Report and the Let’s Play have not received as much scholarly attention yet. It could be argued that a close reading of these forms will be of major importance to the establishment of a framework for analysing the video game narrative.“⁸

⁶ <http://vtvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AfterActionReport>, 01.09.2016.

⁷ Zum Genre-Begriff vgl. Barbara Korte, Sylvia Paletschek, *Geschichte in populären Medien und Genres. Vom Historischen Roman zum Computerspiel*, in: Korte, Paletschek (Hrsg.), *History goes pop* (wie Anm. 3), S. 9–60, hier S. 13–17. Heiko Brendel identifiziert ebenfalls am Beispiel historisierender Strategiespiele AARs zusammen mit sogenannten ‚Hands Off‘-Partien, in denen der Computer dabei beobachtet wird, wie er gegen sich selbst antritt, als spezifischen Modus des Spielens, der sich durch „die Freude am Imaginieren kontrafaktischer Geschehnisse“ auszeichnet: Heiko Brendel, *Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive*, in: Angela Schwarz (Hrsg.), *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“*. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster, u. a. 2010, S. 95–122, hier S. 111.

⁸ Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books*, Basingstoke, u. a. 2015, S. 110. Zu den Möglichkeiten und Grenzen des Let’s Plays, also der Videoaufzeichnung von Spielen für ein Publikum, als Quellenmaterial vgl. Hassemer, *Screening the game – screening the play* (wie Anm. 4).

Dieses Zitat von Souvik Mukherjee stammt aus seinem Buch mit dem zunächst irritierenden Untertitel *Reading Games and Playing Books*. Und dieselbe Irritation einer Verschiebung der für das Medium essentiellen Praktik haftet zunächst auch den AARs an: Nicht das Digitale Spiel selbst steht mehr im Fokus der Aufmerksamkeit, sondern der Bericht über den erlebten und gedeuteten Spielvorgang. Das aus Regeln und semiotischem System in der Interaktion hergestellte Gameplay wird damit selbst abstrahiert und zur Basis einer weiteren narrativen Ebene gemacht, die ihre kreativen Impulse aus der Kontingenz des Spielverlaufs zieht.

Als Anlaufstellen für AARs des als Untersuchungsgegenstand ausgewählten *ETW* dient die Webseite *Total War Center*.⁹ In den bis dato noch immer aktiven Unterforen finden sich zurzeit fast 500 Threads mit durchschnittlich 20 Beiträgen fürs *ETW*, wobei für gewöhnlich jeder Thread für ein AAR steht. Auch die anderen Teile der Reihen weisen entsprechende Zahlen auf: So existieren etwa für den im Mittelalter angesiedelten Vorgänger von *ETW*, *Medieval II: Total War* bis dato jeweils weit über 1000 AAR-Threads.¹⁰ Auffällig ist zudem die Langlebigkeit, die Spiele innerhalb des Mediums der AARs besitzen. Auch im Falle von älteren Spielen (z. B. *Rome: Total War*, 2004)¹¹ sind die Foren noch immer aktiv und produzieren neue AARs oder werden gelesen und kommentiert. Die Gründe hierfür liegen in der zum Teil jahrelangen Laufzeit eines AARs, dessen Spielstand sich über den ‚Generationswechsel‘ der Serie selbst hinweg fortsetzt, aber auch in der steten Aktualisierung des Spiels durch inoffizielle Modifizierungen, sogenannten *Mods*.

⁹ [Http://www.twcenter.net/](http://www.twcenter.net/), 01.09.2016.

¹⁰ Creative Assembly/SEGA, *Medieval 2: Total War* (Windows, MacOS, Linux), 2006. Diese Zahlen spiegeln erneut nur die Gesamtmenge begonnener AARs wieder. Ob und wie viele davon über die Planungsphase hinauskommen oder gar abgeschlossen werden, ist fraglich. Im Folgenden konzentriere ich mich auf die Beispiele, die eine angemessene Menge an Material hervorgebracht haben.

¹¹ Creative Assembly/Activision, *Rome: Total War* (Windows), 2004.

Mods sind von den NutzerInnen selbst programmierte Veränderungen an einem Spiel, die üblicherweise kostenlos innerhalb der Spielergemeinschaft verbreitet werden. Mods umfassen verschiedenste Größenordnungen der Veränderung, von fast unmerklichen Detailveränderungen bis hin zu umfassenden *total conversions*, die praktisch ein neues Spiel bieten. Mods erlauben es der Gemeinschaft, ihr Spiel innerhalb der technischen Möglichkeiten nach ihren Wünschen umzugestalten. Zwischen Modding und AARs zeigt sich hier ein Konnex der Aneignungen von Digitalen Spielen, die

„die Grenzen zwischen den Akteuren verschwimmen lassen. Einerseits entstehen sie aus der aktiven Auseinandersetzung mit bestehenden Spielinhalten, andererseits entsteht durch Veränderung und Ergänzung neuer Content, der wiederum von anderen Nutzern verwendet und kollaborativ weiterentwickelt wird.“¹²

Die Modding-Szene ist als Ausdruck einer neuen Medienkultur des digitalen Zeitalters identifiziert worden, in der den (eben nicht mehr nur) Konsumenten immer mehr Möglichkeiten zur aktiven Teilhabe an den Medieninhalten geboten werden.¹³ In derselben Weise lassen sich auch AARs als Teil einer partizipativen Spielkultur verstehen. Für das Beispiel militärischer Strategiespiele bedeutet das hier, dass sich die Spielenden die darin präsentierten Darstellungen frühneuzeitlicher Kriegsführung zu eigen machen und innerhalb des eigenen AARs den jeweiligen Bedürfnissen und Vorstellungen entsprechend anpassen und fortführen. Die daraus entstehenden Paratexte bleiben immer auf das Spiel selbst bezogen, gehen aber zugleich darüber hinaus und erlauben es den Autoren, den medialen Inhalten ihre eigenen Narrative, Deutungen und Aussagen hinzuzufügen.¹⁴ Was sagen also

¹² Lutz Schröder, Modding als Indikator für die kreative und kritische Auseinandersetzung von Fans mit Historienspielen, in: Kerschbaumer, Winnerling (Hrsg.), *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen* (wie Anm. 2), S. 141–157, hier, S. 143. Vgl. Abend, Beil, *Editor-Games* (wie Anm. 1), S. 33–35.

¹⁴ Zum Begriff des Paratexts vgl. Gérard Genette, *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*, Frankfurt/M. 2001.

die AARs über die historisierende Praxis der Spielenden in ihrer militärischen Spielwelt aus?

III. Erzählmuster

Um aus der sich stetig vergrößernden Anzahl AARs zu *ETW* einige möglichst aussagekräftige Beispiele herauszufiltern, habe ich mich an der Bewertung der Spielergemeinschaft orientiert. Dazu habe ich zum einen die Beitrags- und Zugriffszahlen der jeweiligen Threads herangezogen. Zum anderen verfügt das *Total War Center* über einige selbstverwaltete Wettbewerbe, Auszeichnungen und Rezensionsorgane, an deren Urteil ich mich zum Einstieg orientieren konnte.¹⁵

1. For King and Country

Das erste Beispiel ist der AAR *For King and Country* des Users *Inept-Comdr*.¹⁶ Hierbei handelt es sich um einen Bericht über eine Partie, in der auf Seiten Großbritanniens das Spielziel der „Weltherrschaft“ (*world domination*) angestrebt wird. „For King and Country“ wurde bei dem jährlich von der Community vergebenen *Writer’s Study Yearly Awards* sowohl 2014 als auch 2015 als der Beitrag mit den besten Schlachtenbeschreibungen ausgezeichnet. Außerdem wurde der Beitrag als AAR des Monats Oktober 2013 gekürt (*MAARC XLVII*).¹⁷

¹⁵ Hinzu kommt, dass die in Frage kommenden AARs zeitlich nicht zu weit zurück liegen dürfen, da innerhalb der Forenbeiträge eingebettete Screenshots oder Videos oft nur für begrenzte Zeit zugänglich sind.

¹⁶ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015), 01.09.2016. Der AAR wurde am 12.10.2013 begonnen und erhielt am 10.11.2015 seine zu diesem Zeitpunkt letzte Aktualisierung. Für die Partie wurde der populäre *DarthMod* genutzt, mit dem ein realistischeres und herausfordernderes Spielerlebnis erreicht werden soll. Vgl. <http://www.moddb.com/mods/darthmod-empire>, 01.09.2016.

¹⁷ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?686296-Writers-Study-Yearly-Awards-2014-Results!>, 01.09.2016; <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?722272-Writers-Study-Yearly-Awards-2015-Results!!!!!!>, 01.09.2016; <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?338588-The-Writers-Study-Hall-of-Fame#P3>, 01.09.2016.

Eingangs listet der Autor die Regeln auf, nach denen er die anstehende Partie bestreiten wird. Dabei nimmt er auf die Spieleinstellungen Bezug, aber auch selbst auferlegte „Hausregeln“. Diese lauten etwa: „Battles will be fought according to the personalities chosen for the commanding officers.“ Oder: „New units must be raised in Europe unless they are special ones such as sepoy or native American troops.“¹⁸ Das Spiel selbst sieht solche Einschränkungen nicht vor, für den Spielenden stellen diese zusätzlichen räumlichen und personellen Herausforderungen aber offenbar essentielle Elemente für seine Geschichte des frühneuzeitlichen Krieges dar. Hier zeigt sich eine erste Aushandlung zwischen Spielendem und Spiel darum, wer zu welchem Umfang Einfluss auf den Handlungsrahmen nehmen darf.

Diese nicht immer gleichberechtigte Teilung der Erzählrechte setzt sich auch in der Beschreibung der laufenden Partie fort. Für den Fall der im Spieljahr 1703 stattfindenden Schlacht von Niagara zwischen Briten und Irokesen liest sich der Höhepunkt des Gefechts etwa wie folgt:

„The Iroquois cavalry had been dealt with, but the fight was far from over. While the last of the defeated lancers fled, a large mass of native warriors spilled out over the field. Armed with axes, bows and muskets, they launched a vicious attack. Thousands of arrows fell on the British, piercing their red uniforms, as the soldiers fought back against the fearsom [sic] enemy. All along the line, the Iroquois closed in, turning the battle into a bloody brawl. Bayonets met axe blades as the two sides engaged in hand-to-hand combat.“¹⁹

¹⁸ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015&p=13314435&viewfull=1#post13314435](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015&p=13314435&viewfull=1#post13314435), 01.09.2016.

¹⁹ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-%28Great-Britain-AAR%29-Updated-November-10-2015&p=13350962#post13350962>, 01.09.2016. Dass die Existenz von Kavallerieeinheiten auf Seiten der Irokesen keineswegs den historischen Gegebenheiten entspricht, wird im Rahmen des AARs nicht hinterfragt. In ETW sind berittene Truppen aus Gründen der Spielbalance auch für diese Fraktion implementiert worden und der AAR übernimmt dieses Spielelement problemlos. Die im Spiel dargestellten Lanzenreiter



Abb. 1: „Irokesische Lanzenreiter im Kampf mit Rotrückern.“ Quelle: [http://www.tucenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015&p=13350962&viewfull=1#post13350962](http://www.tucenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015&p=13350962&viewfull=1#post13350962), 22.02.2017.

Die Beschreibungen werden durch dramatische Screenshots aus dem Spielgeschehen illustriert (Abb. 1). Aus den Bildern sind das Spielinterface sowie alle weiteren Anzeigen entfernt worden, sodass ein vermeintlich unverstellter Eindruck der Spielwelt mit den in ihr kämpfenden Figuren entsteht. In den Darstellungen liegt der Fokus auf den britischen Truppen und ein Großteil der Bilder zeigt die Figuren des Autors in verschiedenen Situationen der Schlacht. Die zu Grunde liegenden Eingaben und Spielmechaniken bleiben unsichtbar. Auf diese Weise wird die Beteiligung des Programms an den dargestellten Szenen so weit wie möglich verschleiert.

Gleichzeitig reflektiert die Handlung des AAR aber ganz essentiell die durch das Spiel vorgegebenen Bedingungen. Schließlich werden Abfolge und Ablauf der Schlachten und Kampagnen maßgeblich durch die Aktionen der KI sowie der automatisch ablaufenden Berechnung der Kampfwerte der beteiligten Einheiten bestimmt. Der Autor folgt der sich durch den Spielverlauf ergebenden Dramaturgie und gestaltet kreativ aus, was ihm als besonders bemerkenswert erscheint. So erhält etwa eine Einheit Pikeniere trotz ihrer deutlich unterlegenen Spielwerte gegenüber ‚modernerer‘ Einheiten durch den Verlauf der Partie eine eigene Identität. Sie hatten sich 1702 bei der Zweiten Be-

und berittenen Gewehrscützen sind auch Äußerlich eher an Indianer der Great Plains angelehnt, als an die Ureinwohner des waldreichen amerikanischen Nordostens. http://wiki.totalwar.com/w/Lancers_%28ETW-WC_unit%29, 01.09.2016.

lagerung von Satara gegen die Truppen des indischen Marathenbundes ausgezeichnet:

„After the conclusion of the siege, the soldiers of the 1st Pike, having led the final counterattack, became affectionately known as ‚The Sticks‘. This was a reference to a comment by John Churchill, who had complained about being sent sticks instead of muskets when the pike regiments first arrived in India.“²⁰

Der eigentlich austauschbaren und nur durch ihre Nummerierung unterscheidbaren Einheit wird durch den unvorhersehbaren Verlauf des Spiels herausgehobene Bedeutung verliehen (Abb. 2). Anschließend wird die Einheit vom Autor durch zusätzliche fiktive Bezüge als eigenständiger Akteur definiert in einer Liste von „Veteran Units“ verewigt.



Abb. 2: „Die ‚Sticks‘ wenden den Verlauf der Schlacht.“ Quelle: [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015&p=13330295&viewfull=1#post13330295](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015&p=13330295&viewfull=1#post13330295), 22.02.2017.

In dem durch das Wechselspiel von Programminput und Spielernarration entstehenden AAR wird oft, wie das Zitat aus der Schlacht von Niagara exemplifiziert, das klassische Topos standhafter Rottröcke

²⁰ [Http://www.twcenter.net](http://www.twcenter.net), For-King-and-Country, 13314435 (wie Anm. 19). John Churchill (1650–1722), englischer Heerführer und erster Duke of Marlborough, war von 1701 bis 1711 Oberbefehlshaber der englischen Truppen. Sein abfälliger Kommentar über sein Pikenierregiment ist allerdings ebenso fiktiv wie sein siegreicher Feldzug in Indien, sein Sieg über die Franzosen in der Schlacht von Philadelphia 1708 oder sein Dahinscheiden durch ein Fieber 1716 während eines Marsches durch Mexiko. Hier drückt der Spielverlauf der virtuellen Version des John Churchill den Stempel auf.

reproduziert, die stereotyp heranstürmenden Horden standhalten müssen. Dies trifft besonders bei Gefechten gegen nicht-europäische Gegner aus Indien oder Amerika zu. Ob vom Autor absichtlich oder unabsichtlich als Stilmittel einer britisch-kolonialen Perspektive eingesetzt; die LeserInnen reagieren entsprechend darauf. Zur Begründung der Auszeichnung zur besten Schlachtenbeschreibung für diesen AAR stellt der Laudator zu dieser Problematik fest: „Sometimes I find myself rooting for colonialism then I remember actually how horrible it was“.²¹

Aber auch diese Grundstimmung kann zumindest teilweise auf das Spiel zurückgeführt werden. Insbesondere auf höheren Schwierigkeitsgraden, wie sie in diesem AAR gezeigt werden, werden SpielerInnen in *ETW* mit überproportional vielen und zunehmend aggressiven feindlichen Truppen konfrontiert. Auf diese Weise soll trotz der begrenzten Möglichkeiten der KI eine Herausforderung geboten werden. Dies hat den Effekt, dass der Spielende oft beinahe schon organisch in die Situation ‚heroischer‘ Verteidigungsschlachten versetzt wird. Erfahrene SpielerInnen, die die Schwachstellen der KI kennen, können dennoch in allen außer den aussichtslosesten Situationen recht zuverlässig Siege davontragen. Das auf diese Weise entstehende Erfolgsnarrativ hin zum Erreichen des Spielziels ermöglicht zum einen den Fortlauf des AAR, zum anderen drängt es aber auch zur Überhöhung der eigenen Fraktion.²²

²¹ [Http://www.twcenter.net](http://www.twcenter.net) 2015 (wie Anm. 17), 01.09.2016.

²² Tatsächlich erhöht der Autor sogar nach einiger Zeit den Schwierigkeitsgrad der Taktikschlachten, als sich eine anscheinend unerwünschte Serie mühevoller Siege eingestellt hat. Zuvor hatte er bereits durch eine Modifizierung Festungen und Belagerungen entfernt, in denen die künstliche Intelligenz von *ETW* oft sehr erratisch handelt. Die auf diese Stärkungen des Computergegners hin zunächst wieder häufiger werdenden Niederlagen des Spielers liefern dann neues erzählerisches Potential durch die Entstehung eines kritischen Wendepunkts innerhalb des virtuellen Weltmachtstrebens. Der im Gegenzug entstehende, entschieden ahistorische Mangel an Belagerungsschlachten wird im Rahmen des AAR nicht entsprechend reflektiert.

2. Alles Erdreich ist Österreich Untertan

Der Titel des zweiten beispielhaft herausgegriffenen AARs deutet zunächst auf eine ganz ähnliche Ausrichtung hin: Hinter dem Kürzel *A.E.I.O.U.* verbirgt sich das Motto des Hauses Habsburg, vom Autor *theSilentKiller* in diesem Fall mit „Alles Erdreich ist Österreich Untertan“ aufgelöst.²³ Mit der Wahl zum AAR des Monats Mai 2016 ist *A.E.I.O.U.* der bis dato jüngste Beitrag zu *ETW*, der diese Auszeichnung erhielt. Zur Begründung werden die „vivid descriptions, exciting battles and immersive images“ dieses AARs hervorgehoben.²⁴ Dennoch erwartet LeserInnen hier keine Geschichte vom Aufstieg des österreichischen Herrscherhauses.

Zwar richtet sich der Autor in der Abfolge der Ereignisse nach dem Verlauf seiner Spielpartie, doch als Fokus der Erzählung wird ein fiktiver Soldat namens Matthias Marterstein präsentiert, ein Bauernsohn aus der Steiermark. Dieser findet sich in der vom Spieler gesteuerten österreichischen Armee wieder und erlebt den Alltag des Krieges zwischen den europäischen Großmächten. Da der Autor für seine Partie den Mod *Colonialism 1600 AD* nutzt, wird das Spielgeschehen vom frühen 18. ins frühe 17. Jahrhundert verlegt.²⁵ Diese historisierende Transformation betrifft in erster Linie Bewaffnung und Uniformierung der zum Einsatz kommenden Einheiten – dass weiterhin Kaiserin Maria Theresia als Oberhaupt Österreichs benannt wird, scheint an dieser Stelle nicht weiter zu stören.²⁶ Der AAR rückt

²³ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U>, 01.09.2016.

²⁴ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?733503-MARC-LXIV-Results-Thread>, 01.09.2016. Dabei tut es der Bewertung offenbar keinen Abbruch, dass Englisch nicht die Muttersprache des Autors ist.

²⁵ <http://www.moddb.com/mods/colonialism-1600ad-work-in-progress>, 01.09.2016. Zum Anliegen des Mods heißt es: „[It] aims to recreate the atmosphere of 17th century colonialism by the European Empires. It will refresh the the game of ETW by presenting some new ideas.“ <http://www.moddb.com/mods/colonialism-1600ad-work-in-progress/articles>, 01.09.2016.

²⁶ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14803243&viewfull=1#post14803243>, 01.09.2016.

das imaginierte Schicksal und die Eindrücke des einzelnen Soldaten in den Mittelpunkt der Erzählung und gibt LeserInnen innerhalb der gesichtslosen Masse virtueller Spielfiguren eine Identifikationsfigur:

„The regiment reformed on top of a small ridge. After Matthias reached his position in the third row he could see that one of the Austrian heavy pikemen units blocked the path of the pikeman. Screams and the sound of clashing steel filled the air. Terrified Matthias watched the gory struggle in middle of a thin smoke cloud only thirty meters away of him.“²⁷

Der Autor erweitert den Rahmen der Geschehnisse auf das, was zwischen den Schlachten auf persönlicher Ebene geschieht, wenn die Spielperspektive eigentlich bereits wieder zurück auf der strategischen Überblickskarte liegt. Nachdem der Protagonist Matthias in der ersten Schlacht verwundet wurde, erwacht er im Feldlazarett, wo es zu einem glücklichen Wiedersehen mit seiner Frau kommt. Das Feldlazarett – ein in *ETW* so nicht enthaltenes Element – befindet sich bei der Warschau belagernden österreichischen Armee: dem Schauplatz des nächsten Gefechts des Spielers.²⁸ In solchen Zwischenszenen entwickelt der Autor die Figur des Matthias Marterstein vom Spielverlauf weitgehend emanzipiert weiter.

Mit dem Fortschreiten des AARs verlangt der Spielverlauf aber rasch danach, zusätzliche Charaktere in die Erzählung einzuführen. Schließlich kann der Soldat Marterstein nicht glaubwürdig an allen Schauplätzen der Kampagne anwesend sein. So wird die Vernichtung der eigenen Seestreitkräfte durch eine überlegene KI-Flotte in die Geschichte des überlebenden Steuerannes Fabriccio Fragoni umgemünzt, der später selbst als rachedurstiger Admiral die vom Autor neu aufgestellte österreichische Marine befehligen wird:

²⁷ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finish-ed&s=036eb11d366a545c2e31a41d2ace0713&p=14804927&viewfull=1#post14804927](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finish-ed&s=036eb11d366a545c2e31a41d2ace0713&p=14804927&viewfull=1#post14804927), 01.09.2016.

²⁸ <Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14807189&viewfull=1#post14807189>, 01.09.2016.

„Fabricco managed to flee with the small long-boat. In the distant he saw his captain's - his mentors ship sinking. He struggled with holding back his tears while he watched the ‚Altezza‘ disappearing in the dark blue sea. The same sea which took many of his friend. But he could not allow to show any weakness in front of the crew. He would definitely save them.“²⁹

An anderer Stelle werden LeserInnen die strategische Lage des Reiches disputierenden Minister präsentiert, wenn in der Spielpartie harte Friedensverhandlungen und ein Staatsbankrott bewältigt werden müssen.³⁰ Auf diese Weise entsteht mit der Zeit ein ganzes Ensemble fiktiver Charaktere, deren eigene Geschichten im Wechselspiel mit der durch den Verlauf der Partie vorgegebenen Rahmensituation entwickelt werden.

Auch in diesem AAR dienen meist Screenshots mit vollständig entferntem Interface dazu, die Handlung zu illustrieren. Der Autor geht aber noch einen Schritt weiter und versieht manche der Screenshots zum Teil mit Filtern eines Bildbearbeitungsprogrammes, um ihnen das Aussehen von Ölgemälden oder Skizzen zu geben. Innerhalb des AARs werden diese dann als zeitgenössische Bildquellen imaginiert, was dem Bericht eine weitere historisierende Ebene verleiht: „In this battle fought the later famous painter Zenobrio Tagnoni, a Italian mercenary on the Austrian side. [...] It's assumed [sic] that many paintings were done after the battle for Serbia“ (Abb. 3).³¹ Weitere eingebettete Karten, Flugblätter und Abbildungen – sowohl vom Autor selbst erstellte, als auch reale zeitgenössische – unterstreichen das zum Ausdruck kommende Vergnügen am Spiel mit der Faktizität.

²⁹ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14829533&viewfull=1#post14829533>, 01.09.2016; <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14929983&viewfull=1#post14929983>, 01.09.2016.

³⁰ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14849851&viewfull=1#post14849851>, 01.09.2016.

³¹ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finished&p=14811974&viewfull=1#post14811974>, 01.09.2016.



Abb. 3: „Angebliches Schlachtengemälde des Zenobrio Tagnoni.“ Quelle: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finished&p=14811974&viewfull=1#post14811974>, 22.02.2017.

Im Laufe des AAR werden daher immer mehr historische Bezüge eingeflochten, insbesondere zur Geschichte des 30-jährigen Krieges. Bekannte Figuren wie Johann von Tilly und Albrecht von Wallenstein treten auf. Schließlich ist der Protagonist Matthias, inzwischen Hauptmann der Leibgarde Wallensteins, sogar persönlich am tödlichen Attentat auf den Feldherren beteiligt:

„Wallenstein stood next to the window, almost unable to speak, but managed to grate frenziedd [sic]: ‚What? Treason? Me? Stop the joke! No! The emperor just can't kill me off like this. ‚Yes he can‘, Matthias' voice sounded indifferent, almost bothered, and he did. Memento mori, Lord Wallenstein. Everybody is replaceable and will eventually be replaced.“³²

Und auch der Söldner Peter Hagedorf, dessen berühmtes Tagebuch vom Autor explizit als Quelle für die Darstellung des Lebens im Feld herangezogen wird, hat in dem AAR seinen Auftritt. Allerdings fällt Hagedorf in dieser Version der Ereignisse aber bereits im August 1635 bei einer Entscheidungsschlacht in Frankreich.³³ In der

³² [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15068471&viewfull=1#post15068471](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15068471&viewfull=1#post15068471), 01.09.2016.

³³ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15097515&viewfull=1#post15097515](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15097515&viewfull=1#post15097515), 01.09.2016.

Folge sind es nicht seine Aufzeichnungen, sondern stattdessen das Tagebuch von Matthias Marterstein, auf das die künftigen Historiker innerhalb der Welt von *A.E.I.O.U.* als Quelle für den Kriegsalltag des 17. Jahrhunderts zurückgreifen.³⁴ Nichts im Gameplay von *ETW* verlangt von den SpielerInnen eine solche Transfer- und Kreativleistung hinsichtlich der Historisierung des Spielgeschehens. Der AAR zeugt daher umso deutlich von dem Geflecht aus Assoziationen und Geschichtsbildern, zu denen ein Digitales Spiel zur frühneuzeitlichen Kriegsführung wie *ETW* Impulse geben kann.³⁵

3. *Kite Pèp Mwen An Ale*

Als ein drittes und letztes Beispiel aus der Reihe der AARs für *ETW* eignet sich *Kite Pèp Mwen An Ale: Let My People Go*.³⁶ Der Titel zitiert die Haitianische Kreolverision des Bibelverses Exodus 5,1, in der Moses dem Pharao Gottes Befehl überbringt, das Volk Israel ziehen zu lassen. Damit ist auch das Thema des AARs angedeutet: Er spielt vor dem Hintergrund des Sklavenaufstands und der Haitianischen Revolution von 1791. Der Beitrag erhielt 2015 von der Community die bereits erwähnte Auszeichnung des Monats Juli und der Autor *Alwyn* wurde zum AAR-Künstler des Jahres gekürt.³⁷ Zu seiner Inspiration für diesen AAR gibt er an: „This story uses ideas from Frank Herbert’s

³⁴ Dabei kommt sogar der Verlag C. H. Beck zu der Ehre, als Forschungsliteratur zur pseudo-historischen Spielsituation zitiert zu werden. Der Autor macht hier die Quellenangabe „Gregor [Förster]., 2004, History of the Habsburgian Monarchy Part III (1599 – 1650), Munich: C. H. BECK.“ und erwähnt explizit, dass es sich dabei um einen realen Verlag handele.

³⁵ Angela Schwarz hat darauf hingewiesen, der Begriff des Geschichtsverständnisses dürfe im Zusammenhang der Videospiele-Rezeption „nicht auf die Bedeutung von Aufnahme oder Wiedergabe historisch korrekter Details oder Zusammenhänge beschränkt sein, sondern müsste alle Vorstellungen einschließen, die die Spiele von Vergangenheit bei den Nutzerinnen und Nutzern erzeugen.“ Schwarz 2009 (wie Anm. 3), S. 336.

³⁶ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-%28Haiti-AAR%29-updated-March-6-2016,01.09.2016](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-%28Haiti-AAR%29-updated-March-6-2016,01.09.2016).

³⁷ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?699907-MAARC-LX-Winners!!!,01.09.2016;twcenter2015](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?699907-MAARC-LX-Winners!!!,01.09.2016;twcenter2015) (wie Anm. 17).

novel *Dune* with elements of the history of Haiti's revolution and the events of my Haiti campaign."³⁸

Der Spielverlauf von *ETW* ist hier also neben literarischen und historischen Vorbildern ganz explizit nur einer von drei Einflüssen auf den entstehenden Text. Und erneut ist es ein Mod, der dem Spiel dafür neues Inspirationspotential verleiht.³⁹ In diesem Fall ist der Mod *Sturm und Drang*, der das Geschehen in die Revolutions- und Staatsbildungsphase zur Wende zum 19. Jahrhundert verlegt.⁴⁰ Nur durch diesen Mod kann der Autor überhaupt die im ursprünglichen Spiel nicht enthaltene Fraktion des neu gegründeten Haitis steuern. Der Reiz des Szenarios geht sowohl von der semiotischen, als auch von der Regelebene, etwa den Spielwerten der Einheiten, aus: „This history, and the exceptional morale and melee fighting skills of Haitian units in the *Sturm und Drang* mod, attracted me to write a Haiti AAR inspired by *Dune*."⁴¹

Die Geschichte beginnt aus der Perspektive des Afrikaners Moïse, der 1781 mit seinem Bruder Aaron als Sklave die Karibik erreicht. Dort haben die beiden Waisenjungen Glück im Unglück: Statt auf einer Plantage arbeiten zu müssen, werden sie gekauft, um freie Hausdiener bei der Familie des französischen Generals de Bellecombe zu werden, der bald darauf der neue Gouverneur der Kolonie Saint-Domingue wird. Im Folgenden erzählt der AAR, wie die verzweigte Intrige eines alten Rivalen de Bellecombes dazu führt, dass auf der Insel ein Sklavenaufstand ausbricht, der den General das Leben kostet und dessen Sohn und den Rest der Familie beim König in Ungnade fallen lässt.

³⁸ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Ler-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14629540](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Ler-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14629540&viewfull=1#post14629540), 01.09.2016.

³⁹ Es zeigt sich hier erneut, wie regelmäßig über Mods das Geschichtsverständnis der Akteure in historisierenden Digitalen Spielen aktiviert wird. Vgl. Schröder 2014 (wie Anm. 12), S. 152.

⁴⁰ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?403545-STURM-UND-DRANG-2-RELEASED-Latest-update-25-04-2012>, 01.09.2016.

⁴¹ <http://www.twcenter.net>, Haiti-AAR 14629540, 2016 (wie Anm. 37), 01.09.2016.

Jeder Beitrag wird vom Autor mit einer Fußnote zur historischen Korrektheit des Geschehens versehen. Darin wird zum Beispiel erklärt, dass der viel über seine Erfahrungen im ‚French and Indian War‘ reflektierende General de Bellecombe eine historische Person ist. Ebenso taucht später Jean-Baptiste de Lamarck in der Kolonie auf.⁴² Ein Zusammentreffen, das zwar ahistorisch, aber nicht gänzlich unplausibel ist, wie der Autor anmerkt: „Lamarck has been appointed as Royal Botanist in 1781 and after that he spent two years on international travel, collecting rare plants and minerals; perhaps his travels could have taken him to France’s richest colony in the Caribbean, Saint-Domingue.“⁴³ Der berühmte Naturforscher dient in der Geschichte als Stimme der Vernunft, wenn er die Protagonisten über die unmenschliche Behandlung der Sklaven aufklärt.⁴⁴

„Lamarck noticed the horrified look on the face of Jean-Paul and the angry look of Guillaume de Bellecombe as they looked back at the plantation. These people actually care about the treatment of Africans here. I think I like this young man and his father, the new governor, thought Lamarck.“⁴⁵

Tatsächliche Schlachtenberichte, wie sie bei einem AAR zu *ETW* eigentlich zu erwarten wären, sind im Vergleich zu Beiträgen mit reiner Charakterzeichnung verhältnismäßig selten. Kommt es doch zum Kampf, werden die Regeln des Spiels scheinbar ignoriert oder ver-

⁴² Jean-Baptiste Pierre Antoine de Monet, Chevalier de Lamarck (1744–1829), französischer Botaniker und Zoologe. Lamarck, der selbst am Siebenjährigen Krieg teilnahm, entwickelte die erste ausformulierte Evolutionstheorie.

⁴³ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14735291](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14735291&viewfull=1#post14735291), 01.09.2016.

⁴⁴ Guillaume Léonard de Bellecombe (1728–1792). Er kämpfte während des Siebenjährigen Krieges in Amerika. Als Gouverneur von Pondichéry musste er die Stadt 1778 an britische Truppen übergeben und wurde wenig später Gouverneur von Haiti. Im AAR lässt werden diese Stationen seines Lebens zur Grundlage seines Charakters gemacht.

⁴⁵ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14751437](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14751437&viewfull=1#post14751437), 01.09.2016.

wischt. Ansonsten erscheint es kaum denkbar, dass die KI sich bei der Rettung von Schiffbrüchigen an ein „Gentleman’s Agreement“ halten würde: „The captain was relying on the fact that it would be dishonourable for the crew of a 74-gun ship of the line to fire on a frigate which was clearly not going to return fire“.⁴⁶ (Abb. 4) Auch entfalten sich Schlachten dynamisch aus der Situation heraus; die ETW eigene Trennung von strategischer und taktischer Handlungsebene verschwindet in *Kite Pèp Mwen An Ale*.



Abb. 4: „Fregatten im Rettungseinsatz. Im Hintergrund die Linienschiffe.“ Quelle: [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354), 22.02.2017.

Die Bebilderung durch wie üblich bearbeitete Screenshots unterstreicht diesen sehr freien Umgang mit den inhärenten Regeln des Spiels.⁴⁷ Zwar zeigen sie durchweg Einheiten der teilnehmenden Fraktionen – Franzosen, Engländer und Haitianer – aber versetzt sie

⁴⁶ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354), 01.09.2016.

⁴⁷ Das Entfernen des Spielinterface aus Screenshots findet sich auch bei vielen anderen AARs und wird von der Spielgemeinschaft meist positiv gewürdigt. In einer im *Total War Center* zu findenden Anleitung zum Screenshot-Einsatz heißt es: „I hate seeing the UI, the thing running along the bottom and sides of the game window with the unit cards, map and other in-game information, in pictures. If you want to highlight something, a character sheet or the result of a battle, cut out all the unnecessary UI clutter, it will make it easier to read and look a lot better.“

mitunter in dem gewöhnlichen Spielverlauf fremde Konstellationen, sodass der Eindruck gestellter Bilder entstehen muss. So heißt es etwa zur Abreise der de Bellecombes aus Brest: „Moïse rose early to watch the arrival of the de Bellecombe regiment in the town. Moïse noticed the reactions of the few townsfolk who were in the streets this early. Most French regiments of foot wore white coats, but the coats of the de Bellecombe regiment were blue“.⁴⁸ Der beigefügte Screenshot zeigt besagte blau uniformierte Truppen beim geordneten Marsch zwischen Stadthäusern hindurch (Abb. 5). Allerdings kann eine solche Aufnahme nur in der Schlachtfeldansicht von ETW geschehen – der Autor muss sich hier also eigentlich in einem Gefecht gegen feindliche Truppen befunden haben, um das vermeintlich friedliche Bild zu machen. An dieser Stelle wird das Spiel zu einer Visualisierungshilfe für die vom Autor entworfene Geschichte.



Abb. 5: „Das Regiment de Bellecombe marschert durch Brest.“ Quelle: [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961), 22.02.2017.

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?290046-The-Critic-s-Quill-Issue-10#r7>, 01.09.2016.

⁴⁸ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961), 01.09.2016.

Gleichzeitig werden die Einflüsse des Spiels immer wieder deutlich. Selbst wenn viele der Screenshots nachgestellt sein mögen, zeigen sie doch Ereignisse, die so in einer Partie ETW vorkommen könnten: Ein Schiff wird geentert, irreguläre Infanterie eröffnet aus dem Wald heraus das Feuer, Tote und Verwundete bleiben auf dem Schlachtfeld zurück. Und auch im Text finden sich immer wieder Verweise darauf, dass der AAR in der Welt von ETW spielt. So bemerkt der neue Gouverneur de Bellecombe Schwierigkeiten beim Aufstellen einer Flotte: „Saint-Domingue had wood in abundance. The colony exported timber to France. But the colony’s harbours were trade ports, they were not military dockyards capable of building warships of any size“.⁴⁹ ETW kennt mit Fischerei, Handelshafen und Werft drei verschiedene Arten von Häfen und nur letztere sind in der Lage, Linienschiffe zu produzieren. LeserInnen können also aus ihrer eigenen Spielerfahrung das Problem des Protagonisten nachvollziehen. Auch wenn Truppen durch Artilleriebeschuss oder den Verlust ihres Generals demoralisiert werden, verweist dies auf grundlegende Mechaniken des Spiels, ebenso wie bei der Thematisierung des Unterschieds zwischen dem Salvenfeuer der europäischen Einheiten und dem individuellen Feuern der irregulären Truppen der Haitianer: „Small groups of them were taking turns to level their muskets and fire. *Sloppy discipline*, thought the colonel automatically, *that’s not how you fire a proper volley*“.⁵⁰

Kite Pèp Mwen An Ale ist ein Paratext zu ETW, in dem das tatsächliche Spielgeschehen in den Hintergrund tritt und Platz macht für eine Art des hybriden Narrativs, in dem eine Vermischung von Inspirationen aus dem Digitalen Spiel mit literarischen Einflüssen und

⁴⁹ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14680637&viewfull=1#post14680637](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14680637&viewfull=1#post14680637), 01.09.2016.

⁵⁰ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14798232&viewfull=1#post14798232](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14798232&viewfull=1#post14798232), 01.09.2016.

historischen Elementen es dem Autor ermöglichen, eine Geschichte aus dieser fiktiven Welt zu erzählen.

IV. „AARtistry“ – Selbstverständnis

Um sich dem Selbstverständnis der AAR-Kultur weiter zu nähern, kann ebenfalls auf die Stimmen der Spielergemeinschaft zurückgegriffen werden, wo bereits eigenständige Reflexionen zu diesem Genre stattfinden. Im Falle des *Total War Centers* geschieht dies primär durch die interne Foren-Zeitschrift namens *The Critic's Quill*, wo erfahrene User Überlegungen und Anleitungen zur Kunst der sogenannten „AARtistry“ zusammentragen.⁵¹ Eine grundlegende Frage ist nach dem Verhältnis von Spiel zu Narrativ, das auch schon in den drei obigen Beispielen beobachtet werden konnte. Dabei werden von den Akteuren drei Kategorien von AARs benannt: *traditional history-book*, *soft narrative* und *hard narrative*. AARs der ersten Kategorie versuchen, ihren LeserInnen primär den Spielverlauf der Partie darzulegen. Als *soft narrative* wird ein AAR bezeichnet, wenn eine Geschichte erzählt wird, die sich auf den Verlauf der Partie bezieht. Und ein *hard narrative*-AAR ist schließlich einer, der die Spielwelt als Setting für seine Geschichte nutzt, ohne den Verlauf der Partie zu berücksichtigen.⁵² Nach diesem Verständnis wäre *For King and Country* als *soft narrative*, und *Kite Pèp Mwen An Ale* als *hard narrative*-AAR zu klassifizieren – *A.E.I.O.U.* hingegen weist Merkmale beider Seiten auf, tendiert aber ebenfalls noch eher zum *soft narrative*.

Dass unter den drei ausgewählten Beispielen kein ‚traditioneller‘ AAR ist, entspricht dem Trend innerhalb dieser speziellen Medienkultur. Über diese zunehmende Hinwendung zu vom Spiel mehr oder weniger emanzipierten Narrativen stellt ein anderer Beitrag fest: „In the history of after action reports here on Total War Center, we've seen

⁵¹ [Http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?1505-The-Critic-s-Quill](http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?1505-The-Critic-s-Quill), 01.09.2016.

⁵² [Http://www.twcenter.net/forums/content.php?270-Writing-a-First-AAR-Ten-things-you-can-do](http://www.twcenter.net/forums/content.php?270-Writing-a-First-AAR-Ten-things-you-can-do), 01.09.2016.

a slow, but increasing shift away from ‚history book style‘ stories to more narrative works – the emphasis shifting from a direct re-telling of in-game events to a focus on character and plot.⁵³

Der Blick auf die Artikel des *Critic's Quill* zeigt, dass der literarische Aspekt des Genres tatsächlich deutlich zu Tage tritt: Tipps zur Darstellung von Charakteren, Entwerfen von Plotstrukturen und zum Verbessern der Fähigkeiten im kreativen Schreiben stehen hier im Mittelpunkt. Von militaristischen Aspekt ist innerhalb dieser Schreibwerkstatt des *Total War Center* wenig zu spüren. Ein Beitrag erläutert die Rationalität, die der literarischen Ausdeutung des kriegerischen Spielgeschehens zugrunde liegt:

„There is a degree of excitement to a string of battle reports, but it gets old pretty fast. Truth be told, it's already been done quite a few times. See, a battle can be interesting, but without a story, it's just an isolated incident without any real significance. You need to give each battle and campaign a context and an underlying storyline.“⁵⁴

Militärische Kampfhandlungen, so zentral und alleinstehend sie für das Spiel selbst sein mögen, sind offenbar als reine Faktengeschichte nicht ausreichend, um ein breites Leserinteresse zu erzeugen. Von einer guten Erzählung, wie es ein AAR sein soll, wird immer auch eine neue Ebene der Narration erwartet, die über die Spielinhalte selbst hinausgeht: „If we just want the game, we can play it ourselves, right? But we don't read AARs for the game itself“.⁵⁵ Es wird also spätestens hier deutlich, dass AARs nicht als Wiedergabe des Spielerlebnisses verstanden werden können oder sollen. Stattdessen ist im Gegenteil die mit den LeserInnen geteilte, gemeinsame Kenntnis des betreffenden Spiels grundlegend für Verständnis des Texts und das Bedürfnis,

⁵³ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?673000-The-Critic-s-Quill-Issue-44&p=14220317#R03](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?673000-The-Critic-s-Quill-Issue-44&p=14220317#R03), 01.09.2016.

⁵⁴ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?321439-The-Critic-s-Quill-Issue-15#r10](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?321439-The-Critic-s-Quill-Issue-15#r10), 01.09.2016.

⁵⁵ Ebd.

darüber hinauszugehen.⁵⁶ Im AAR zeigt sich die Bandbreite an Assoziationen und Imaginationen, die in der Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen wie *ETW* ausgelöst werden und zum Verfassen eigener Geschichten herausgegriffen werden. Der Reiz narrativer AARs liegt eben darin, einen Raum für diesen kreativen Umgang mit dem Medium des Digitalen Spiels zu bieten:

„The pros of an AAR with a plot is that it allows your imagination to flow and yourself to ‚lie‘ a bit [...]. What I mean by this is that you can, instead of sticking directly to gaming events, simply start inventing conversations between your characters, allow your imagination to take over battles as you inflate the deeds of your soldiers in combat just a tad bit, instead of simply sticking to the facts.“⁵⁷

Daher sprechen sich viele Autoren in den Beiträgen des *Critic's Quill* für eine sehr freie Auslegung der erlebten Spielpartie aus, wenn es an das Schreiben eines AARs geht: „[R]emember that *your story is not tied to the game*. If your campaign doesn't make for great storytelling, guess what? Nobody needs to know! It's your story, after all. You can very conveniently exclude any information you wish from your story; no one will be the wiser“.⁵⁸

Der kontingente Charakter von Strategiespielen wie *ETW* trägt maßgeblich zu deren spielerischem Reiz bei – gleichzeitig stellt er aber oft

⁵⁶ Es kann an dieser Stelle davon ausgegangen werden, dass die NutzerInnen des dezidiert für die Spielgemeinschaft eingerichteten *Total War Center*, die das Publikum für diese AARs bilden, aus eigener Erfahrung mit *ETW* und anderen Titeln dieser Reihe vertraut sind.

⁵⁷ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?281907-The-Critic-s-Quill-Issue-8#article>, 01.09.2016.

⁵⁸ <http://www.twcenter.net>, The-Critic-s-Quill, 15#r10 (wie Anm. 53). Hier zeigt sich im Übrigen ein zentraler Unterschied der akademischen Geschichte zur Alternativgeschichte, bzw. kontrafaktischen Geschichte, in deren Nähe das Genre der AARs zu historisierenden Spielen durchaus verortet werden kann: Das Ignorieren oder Unterschlagen von unliebsamen Quellen im Sinne des Narrativs oder Arguments darf in der Geschichtswissenschaft nicht geschehen, auch und grade wenn es eigentlich niemand bemerken würde.

ein Hindernis dar, wenn stringente Narrative erstellt werden sollen. Vor allem die Abhängigkeit von den Handlungen der *artificial intelligence* (AI; zu Deutsch künstliche Intelligenz, KI), also der computergesteuerten Spielfiguren und Umgebung, kann dabei zum Problem werden:

„Yes, that is right it has happened to all of us, we have all been bombarded by an unexpected cruel twist of fate of the game killing a character that was essential to the plot and moving it forward, or doing something so bizarre that we really are lost for words – but hey after cursing the AI for uncounted hours we learn how to deal with it.“⁵⁹

Als Möglichkeiten, um mit dieser unerwünschten ‚Einmischung‘ umzugehen, sieht der Autor zum Beispiel das Laden älterer Speicherpunkte, einen Neustart der Kampagne oder das schlichte Ignorieren des Vorfalls. Um die KI von vornherein in die gewünschte Richtung zu lenken, schlägt er Modding und das Nutzen von Konsolen- bzw. Cheatcodes vor. Außerdem führt er den Nutzen sogenannter *Custom Battles* aus – ein Spielmodus, in dem schnelle Gefechte außerhalb von Kampagnen geführt werden können und in denen die Zusammensetzung und Zugehörigkeit beider Streitkräfte, die Beschaffenheit des Schlachtfelds und das Wetter beliebig eingestellt werden können.⁶⁰ Auf diese Weise können rasch die für den AAR benötigten Kampfhandlungen simuliert oder Screenshots hergestellt werden.

Aber nicht alle Restriktionen, die das Spiel der Narration auferlegt, lassen sich auch mit den Mitteln des Spiels umgehen. Ein innerhalb der Community diskutiertes Thema ist zum Beispiel die Frage nach weiblichen Charakteren in AARs des *Total War Centers*. In einem ersten Beitrag mit dem Titel *Where Few Men Have Gone Before: Female Characters in AARs* stellt der Autor *Radzeer* fest, dass die AAR-Kul-

⁵⁹ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r70](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r70), 01.09.2016.

⁶⁰ Ebd.

tur zu *ETW* und anderen Strategiespielen der Total War-Reihe eine grundlegend maskulin geprägte ist.⁶¹ Dies macht er daran fest, dass zum einen die Gemeinschaft von Spielern und Autoren größtenteils aus Männern besteht, als auch daran, dass diese Spiele wegen des Settings vormodernen Militärs mit Kriegern, Soldaten und Heerführern primär männliche Figuren enthalten.⁶²

*„This male-centric nature of the game provides considerable obstacles for adding female characters into AARs. The challenge is twofold. On the one hand, the writer has to consider the game’s limitations: how female characters are portrayed and what roles can they play. On the other hand, the writer has to find a place for women in a typical AAR plot – which is constrained by how women were actually viewed in the historical periods represented in the game.“*⁶³

Dennoch ermutigt *Radzeer* die Leser, sich um genderdiversere AARs zu bemühen und mehr ernstzunehmende weibliche Figuren in ihre Texte aufzunehmen. Gleichzeitig sind ihm das militärische Thema und historische Korrektheit wichtig, sodass er die durch das Setting bedingten Einschränkungen nicht aufgehoben sehen möchte. Die Lösung sieht er in der Hinwendung zu narrativen AARs, mit denen sich andererseits zumindest die Einschränkungen des Spielablaufs umgehen lassen:

„Women of course were very important in every historical era, except not in the way how the game has been designed to be played to meet the victory conditions. Therefore the best examples for giving more central

⁶¹ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?603085-The-Critic-s-Quill-Issue-38&p=12901349&viewfull=1#post12901349>, 01.09.2016.

⁶² Dieser Befund deckt sich mit dem, was Sebastian Knoll-Jung ebenfalls zu Strategiespielen mit historischem Thema festgestellt hat. Vgl. Sebastian Knoll-Jung, *Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie ‘Geschlecht’ und die Darstellung von Frauen in Historienspielen*, in: Schwarz (Hrsg.), *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“* (wie Anm. 7), S. 171–198, hier S. 174–176.

⁶³ <http://www.twcenter.net>, *The-Critic-s-Quill*, 12901349 (wie Anm. 60), 01.09.2016.

*roles to women in AARs have been the plot heavy stories in which female characters are completely free of the game limitations.*⁶⁴

Der Trend der Total War Community hin zu einem mehr und mehr in den Hintergrund tretenden Spiel im Genre der AARs entspringt, wie die Problematik um weibliche Charaktere zeigt, dem steigenden Bedürfnis, anspruchsvollere und vielseitigere Geschichten zu verfassen.

Nicht zuletzt wird deutlich, dass das verbindende Element zwischen den in jedem AAR miteinander in Einklang zu bringen Einflüssen von Spielverlauf und eigenem Narrativ der historisierende Bezug des Settings ist. Ob die Haitianische Revolution ausbricht, Tilly, Wallenstein und Hagendorf zu ihrem Auftritt kommen oder eine Ruhmeshalle virtueller Einheiten erstellt wird, immer drückt sich das Bedürfnis nach über die Möglichkeiten des Spiels hinausgehender historischer Verortung aus. Ein Artikel des *Critic's Quill* mit dem Titel *The Role of Historical Research in Writing* betont die Bedeutung gründlicher Recherche für die Erstellung möglichst glaubwürdiger AARs: „So what does historical research mean? It could very well be a compulsory set of procedures which must be performed in order to collect a substantial amount of historical information, allowing us eventually to imbue our writings with a sufficient dosage of authenticity.“⁶⁵

Die Bilder, die im AAR hervorgerufen werden, sollen wie die einer potentiell möglichen Vergangenheit erscheinen, um narrative Kraft zu entfalten.⁶⁶ Authentizität erscheint hier als Schnittstelle zum kollektiven Geschichtsbewusstsein der Leserschaft, in dessen Abgleich die vielen in einem AAR einfließenden Elemente als ein kohärentes Ganzes wahrgenommen werden können: „[A writer] should always

⁶⁴ Ebd.

⁶⁵ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r71](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r71), 01.09.2016.

⁶⁶ Vgl. Angela Schwarz, Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen, in: Kerschbaumer, Winnerling (Hrsg.), Postmoderne Visionen des Vor-Modernen (wie Anm. 2), S. 29.

keep in mind that, in the end, his work is like a puzzle built from a multitude of pieces; the fact that he didn't neglected the historical researching aspect will guarantee that all these pieces will fit in seamlessly, especially those which are the fruits of his imagination."⁶⁷

Nicht Genauigkeit, sondern Glaubwürdigkeit ist der Maßstab, den die AAR-Autoren des *Total War Center* an die Historizität ihrer Texte legen. Grundlegend ist der Anspruch nach kreativem literarischem Ausdruck, ohne sich aber vollständig von den Vorgaben des Spiels zu lösen, dessen Setting vormoderner Kriegsführung vielmehr mit einer neuen, eigenen Narration angeeignet werden soll.⁶⁸ Der Sehnsucht nach einer ‚Zeitreise‘, der Interaktion mit der Vergangenheit, die historisierenden Digitalen Spielen wie *ETW* zu ihrem Erfolg verhilft, verleiht auch den AARs ihren Reiz.⁶⁹

V. Schluss

Das Subjekt frühneuzeitlicher Kriegsführung in Digitalen Spielen scheint auf den ersten Blick arm an aussagekräftigen Narrativen. In Strategiespielen wie *Empire: Total War*, in denen effektvolle Schlachtendarstellungen im Mittelpunkt stehen, fehlen vorgefertigte Plots und Identifikationsfiguren. Das Paratextgenre der AARs aber erweist sich als geeignet, dennoch einen Zugang zu den Assoziationen, Fantasien und Bedeutungen zu erlangen, die das Spiel zumindest bei einem produktiv hervortretenden Teils seines Publikums auslöst. Diese freigesetzten Kreativkräfte sind, wie Jesper Juul formuliert hat, Grundvoraussetzung für den Umgang mit fiktionalen Welten: „Games project

⁶⁷ [Http://www.twcenter.net](http://www.twcenter.net), The-Critic-s-Quill, 37#r71 (wie Anm. 63), 01.09.2016.

⁶⁸ In dieser Immersion in eine vermeintlich historische Welt zwischen Fakt und Fiktion ähneln AARs dem Genre des Historischen Romans, auf das auch in Artikeln des „Critic's Quill“ oft Bezug genommen wird. Vgl. Korte, Paletschek, *History goes pop* (wie Anm. 3), S. 22f.

⁶⁹ Vgl. Angela Schwarz, *Siegen ist erst der Anfang. Oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel?*, in: Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ (wie Anm. 7), S. 217–227, hier S. 218.

fictional worlds through a variety of different means, but the fictional worlds are imagined by the player, and the player fills in any gaps in the fictional world“.⁷⁰

Anhand ausgewählter Quellenbeispiel wurde festgestellt, wie sich die Gewichtungen der einzelnen Einflüsse dieser Fiktion – seien es verregelter Spielverlauf, historisierendes semiotisches System oder dramatisch-literarischer Anspruch – innerhalb einer Spielecommunity verschieben können, ohne sich aber je vollständig von einem dieser Ankerpunkte zu lösen. Dementsprechend erscheint es für weitere Auseinandersetzungen mit AARs und ähnlichen Paratexten zu Digitalen Spielen angebracht, einen Begriff multipler Narration zugrunde zu legen.⁷¹ In der eigenen Reflexion der Akteure wurde schließlich sichtbar, dass sowohl bei der Verhandlung dieser teils widerstreitenden Faktoren als auch im Kontakt zwischen Autor und Publikum dem Geschichtsbewusstsein die zentrale Vermittlungsrolle zukommt.

Und dieses Verständnis für Militärgeschichte der Frühen Neuzeit, wie es für das Beispiel *ETW* zum Ausdruck kommt, ist nicht auf die Spielelemente beschränkt, die das Programm zur Interaktion anbietet. Es stellt vielmehr einen Zugang zu vielen weiteren kulturellen Phänomenen der Epoche dar und liefert ein fruchtbares und stimmiges Setting für ganz unterschiedliche Narrative. After Action Reports zeigen ein Fragment der vielen Gesichter und Geschichten, die die Spielenden Digitaler Spiele sehen können, wenn sie augenscheinlich nur Städte belagern, Linieninfanterie kommandieren oder Schiffe versenken.

⁷⁰ Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, u. a. 2005, S. 121.

⁷¹ Damit folgt dieser Beitrag Souvik Mukherjees Verweis auf den Assemblage-Charakter dieses Genres. Vgl. Mukherjee, Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling* (wie Anm. 8), S. 118 f.