WerkstattGeschichte 23, Ergebnisse Verlag, Hamburg 1999, S. 83-91


■ STEFAN BAUR

# Historie in Computerspielen: »Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt«



## I.

Geschichte ist populär. Bücher, Filme, Radio- oder Fernsehsendungen zu historischen Themen verkaufen sich gut und ziehen immer wieder breite Aufmerksamkeit auf sich, auch von wissenschaftlicher Seite. Entsprechend wird über Für und Wider populärer Geschichtsdarstellungen unter vielfältigen Gesichtspunkten diskutiert, bis hin zu Fragen nach der Bedeutung »Neuer Medien« für Geschichtswissenschaft und -unterricht.[1] Anders als CD-ROMs für den Schulgebrauch findet dabei das Computerspiel wenig Beachtung. Diese Zurückhaltung dürfte vor allem zwei Gründe haben. Zum einen erheben die wenigsten Computerspiele den Anspruch, historisches Wissen zu vermitteln. Sie drängen sich denjenigen, die Debatten über Geschichtsdarstellungen führen, keineswegs auf und werden über Wege verbreitet, die Historiker selten beschreiten. Zum anderen bestehen – besonders, aber nicht nur – im akademischen Milieu Vorbehalte, deren wichtigster das Vorurteil ist, Computerspiele seien peinlicher Kinderkram, den man als gebildeter Mensch am besten ignoriert. Im Ergebnis fallen Computerspiele aus solchen Betrachtungen nahezu komplett heraus, und das scheint niemanden zu stören.

Sachlich betrachtet ist das ein Mißstand. Denn es gibt gute Gründe, auch manches Computerspiel als Medium historischer Inhalte ernst zu nehmen. Zwar haben tatsächlich nur wenige Spiele einen expliziten Vermittlungsanspruch. Darüber hinaus ist jedoch eine ganze Reihe von Spielen auf dem Markt, die zugleich historische Sichtweisen oder (scheinbare) historische Tatsachen vermitteln. Da solche Spiele wesentlich weiter verbreitet sind, als gelegentlich angenommen wird, lohnt ein genauerer Blick darauf, wie sie »Geschichte« präsentieren. Vor allem Spiele in historischem »setting« liefern *implizit* Vorstellungen darüber, wie Geschichte abläuft, tatsächlich ablief oder hätte ablaufen können. Diese Vorstellungen wiederum tragen typische Merkmale, die teilweise auf die spezifischen Anforderungen an ein Computerspiel (allgemein gesagt dessen »Spielbarkeit«) zurückführbar sind, teilweise aber auch bereits bestehende populäre Vorstellungen über Geschichte aufnehmen und verstärken. Weil Spielhersteller legitimerweise in erster Linie am Verkauf ihrer Produkte interessiert sind, und daher versuchen, den Wünschen der Kundschaft zu entsprechen, könnte man diese Merkmale auch als Spiegelbild verbreiteter Geschichtsbilder verstehen. Ich möchte also für das Folgende voraussetzen, daß zahlreiche Computerspiele einerseits implizit historische Sichtweisen vermitteln und daß sie andererseits populäre Geschichtsbilder widerspiegeln.

---

1 So hat die Zeitschrift *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* vor kurzem dem Thema »Computer und Internet« ein Heft gewidmet, mit dem Ziel, eine Auseinandersetzung mit historischen Lerninhalten in Gang zu bringen. Vgl. GWU 49 (1998), Heft 1.

Unter diesen Voraussetzungen soll ein neueres Spiel exemplarisch betrachtet werden, das unter dem vielversprechenden Titel »Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt« auf dem Markt ist, ohne einen historisch-didaktischen Anspruch zu erheben.[2] Dabei wird es nicht um eine Auflistung von Fehlern im Detail gehen, sondern darum, welches Geschichtsverständnis dieses und ähnliche Spiele (re)produzieren. Zunächst aber mag ein Überblick über die Vielfalt des Angebots dazu beitragen, die spezifischen Rahmenbedingungen für die Darstellung von Historie in Computerspielen vor Augen zu führen.

## II.



Es gibt inzwischen eine nicht mehr zu überschauende Anzahl von Computerspielen, die alle erdenklichen Spiel- und Gestaltungsideen aufgreifen. Dieses gewaltige Sortiment verändert sich ständig und ausgesprochen schnell, was einerseits mit den raschen allgemeinen Veränderungen der Computertechnologie, andererseits mit der schnell wechselnden Nachfrage zu tun hat. Innerhalb der PC-Branche ist man allgemein der Ansicht, daß Computerspiele den größten Innovationsdruck auf wesentliche Bestandteile typischer PC für den Heimgebrauch (vor allem Grafikkarten, Festplattengröße und Prozessorgeschwindigkeit) ausüben, noch vor dem ebenfalls ansteigenden Ressourcenbedarf moderner Bürosoftware. Die Spieler selbst wiederum verlangen bereits wenige Monate nach der Markteinführung eines Spiels nach verbesserten oder ganz neuen Nachfolgeprodukten. Dennoch hat sich in den letzten Jahren eine Typologie herausgebildet, die eine grobe Einteilung des Angebots in die folgenden Spielgattungen zuläßt.

Außerhalb der Spielergemeinde ist vermutlich die Rubrik der *Actionspiele* am bekanntesten. Hier steht das schnelle und wahllose Abschlachten irgendwie gearteter Gegner in meist phantastischen Umgebungen im Vordergrund. Davon unterscheiden sich die Geschicklichkeitsspiele, die wohl die älteste Gattung unter den Computerspielen bilden, durch eine friedliche, oft gänzlich abstrakte Spielwelt. Allgemein bekannt dürfte auch die wenig innovative aber gleichwohl recht beliebte Gruppe der *Gesellschaftsspiele* sein, also die Umsetzungen von klassischen Brett- oder Kartenspielen. Hinzu kommen die *Abenteuer- und Rollenspiele (Adventures)*, die sich dadurch auszeichnen, daß der Spieler in die Gestalt einer (heldenhaften) Figur schlüpft, die bestimmte Missionen in einer mehr oder weniger komplexen (oft phantastischen) Spielwelt zu bestehen hat. Ziel solcher Spiele ist es, durch Sammeln von Hinweisen, Gegenständen, das Bestehen von Kämpfen oder das Lösen von Rätseln ein bestimmtes Missionsziel zu erreichen. In den sogenannten Strategiespielen nimmt der Spieler hingegen die Rolle eines omnipotenten Herrschers ein, sei es über einen fiktiven Planeten (Weltraum-Strategie), ein Volk (Aufbau-Strategie), eine Armee (Kriegsstrategie) oder über eine Pizzabude (Management-Strategie). Das Ziel eines Strategiespiels besteht darin, meist in Konkurrenz zu computergesteuerten (oder menschlichen) Gegnern, politische, militärische bzw. monetäre Dominanz zu erringen. Bei den *Simulationsspielen* geht es schließlich darum, eine komplexe, möglichst realistisch gestaltete Bedienung eines Bildschirmcockpits in Echtzeit zu meistern. Zu den

2 »Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt«, Sunflowers Interactive Entertainment GmbH, Langen 1998.

klassischen Simulationsspielen gehören Flugzeug-, Auto,- und Schiffssimulatoren. Die Rubrik *Infotainment*, also jene mehr oder weniger didaktischen Lernprogramme, die mit spielerischen, meist für Kinder gedachten Elementen verbunden sind, zählt zwar nicht zu den Computerspielen im engeren Sinne. Sie soll hier dennoch angeführt werden, weil sie mit historischen »Lernspielen« auch jene relativ kleine Gruppe von Programmen umfaßt, deren Ziel in erster Linie die Vermittlung historischen Wissens ist. Quer zu den übrigen Spieltypen hat sich zudem in den letzten Jahren die Gattung der *Multiuser- oder Internetspiele* herausgebildet. Das sind Spiele, die per Datenfernübertragung mehrere menschliche oder computergesteuerte Spieler mit einbeziehen, wobei Action-, Strategie- und Rollenspiele dominieren.

Für Computerspiele mit historischen Inhalten oder Kulissen gilt wie für jedes Spiel, daß sie in erster Linie bestimmten Wünschen der Kunden entsprechen müssen. Sie müssen *spielbar* sein, und zwar unter den Voraussetzungen, unter denen Durchschnittsspieler an sie heran gehen: Sie müssen, je nach Gattung, ohne, oder mit wenig, Vorbereitung gespielt werden können. Obwohl die (online-)Anleitungen und Handbücher heute oft hundert und mehr Seiten dick sind, bieten fast alle modernen Spiele, die sich nicht mehr mit den simplen Abläufen der ersten Spielgeneration begnügen, entweder besonders einfache Anfängereinstellungen oder »Tutorials«, vorgegebene Kurzspiele, die die wichtigsten Dinge am Bildschirm erklären. Damit werden die Spiele der doppelten Anforderung gerecht, einerseits sofort gespielt werden zu können, andererseits auch dem versierteren Spieler noch Steigerungen an Komplexität und auch manche Überraschung zu bieten. Denn erst nach wiederholtem Spielen oder bei höheren Schwierigkeitsgraden ist der Spieler darauf angewiesen (und dazu bereit), die Dokumentation heranzuziehen. Ferner gehören allerlei grafische Animationen und eine ansprechende Geräuschkulisse inzwischen zur Minimalausstattung eines Spiels, damit der Spieler in die Spielsituation »eintauchen« kann, aber auch, um den Spielverlauf nach längerer Zeit noch abwechslungsreich zu gestalten. Ebenso gehören Zufallsereignisse oder Ereignisse ab einem bestimmten Spielstand zum Standard.

Im Hinblick auf historische Inhalte haben diese Rahmenbedingungen zur Folge, daß die mögliche Komplexität der Zusammenhänge, die Folgen von Handlungen des Spielers, die möglichen Zufallsereignisse und die Reaktionen der computergesteuerten Gegner (oder anderer Komponenten, z.B. der Bevölkerung in einem Aufbaustrategiespiel) in überschaubaren Dimensionen bleiben und keine Frustration beim Spieler auslösen (wie es etwa eine willkürlich Absetzung aufgrund einer verborgenen Hofintrige täte). Diese Bedingungen müssen in Rechnung gestellt werden, wenn es um die radikalen Beschränkungen, Vereinfachungen und Zuspitzungen geht, die jedem historischen »Stoff« widerfahren, der zum Gegenstand eines Computerspiels wird. Es kommt deshalb weniger darauf an, daß solche Vereinfachungen bestehen; die interessantere Frage ist vielmehr, ob die Art und Weise der Vereinfachung ausschließlich von den genannten Bedingungen diktiert wird, oder aber Rückschlüsse auf ein spezifisches Verständnis von Geschichte erlaubt.



## III.

Ziel von »Anno 1602« ist es, in Konkurrenz zu anderen Spielern eine Inselwelt zu erschließen, Siedlungen zu gründen, Rohstoff- und Produktionsstätten aufzubauen, Handel und Krieg zu führen und am Ende entweder bestimmte Missionsziele, oder

die allgemeine Dominanz zu erreichen. Es gehört damit zur Klasse der Strategiespiele, obwohl auch Elemente einer typischen Wirtschaftssimulation enthalten sind. In einem Standardspiel beginnt der Spieler mit einem Schiff, daß mit einigen Baumaterialien und Nahrungsvorräten beladen ist und irgendwo im Ozean schwimmt. Eine Karte aller Inseln ist bereits vorhanden, nur die Rohstoffe, die dort jeweils zu finden sind, bleiben zunächst unbekannt. Der Spieler sucht sich eine Insel und baut dort einige Hütten und elementare Produktionsstätten. Wird genug Nahrung produziert, wächst die Bevölkerung und zunehmend komplexere Produktionsketten, auch Außenhandel und solcher mit Eingeborenen, werden möglich. Schließlich müssen Schiffe und Waffen gebaut sowie Militär trainiert werden, um gegnerische Angriffe abzuwehren oder selbst Gebiete zu erobern.



Das Ganze spielt sich, wie der Titel bereits ankündigt, im 17. Jahrhundert ab, freilich ohne jeden Bezug auf das historische Geschehen dieser Zeit. Zeittypisch sollen vielmehr die Rahmenbedingungen des Spiels sein, die Handlungsmöglichkeiten, Produktionsstätten und dergleichen. Es geht also keinesfalls um eine Wiedergabe historischer Verläufe, sondern allenfalls um eine selbstgesteuerte Entwicklung einer Art, wie sie, bei aller offenbaren und unvermeidlichen Simplifizierung, tatsächlich hätte aussehen können.

Nun könnte man, an diesem Anspruch gemessen, leicht zahlreiche Ungereimtheiten oder offensichtliche Fehler monieren: Sklavenhandel gibt es nicht, obwohl fleißig Zuckerplantagen errichtet werden. Wer ein Eingeborenendorf zerstört, wird in malerischer Videosequenz vom Medizinmann verflucht und prompt mit einer Dürre abgestraft. Potentaten und Hofintrigen gibt es nicht, sowenig wie Schiffsuntergänge im Sturm (Wetter existiert nämlich nicht), oder sonstige Transportschwierigkeiten. Erfolgreiche Siedlungen werden vorwiegend von Aristokraten bewohnt, die auch noch die besten Steuerzahler sind, usw. Und natürlich sind die Inselkarten, der Abwechslung zuliebe, stets fiktiv. Doch es wäre wenig aufschlußreich, eine naserümpfend vorgetragene Liste solcher Unzulänglichkeiten in den Vordergrund zu stellen. Wie bereits gesagt, ist die interessante Frage die nach den im Spiel vermittelten bzw. wiedergegebenen Geschichtsbildern. Daran knüpft sich die Frage nach der Unfähigkeit (oder Unmöglichkeit), eine sei es auch nur spielerische, historische Perspektive im Rahmen eines Computerspiels einzunehmen.

*Modernes Management*

Wie »Anno 1602« verlangen viele Spiele vom Spieler, daß er Ressourcen verwaltet. Ob es sich um Geld, Gerätschaften, Nahrungsmittel oder Sonstiges handelt, ist in einer Hinsicht zweitrangig: Stets gibt es einen beschränkten Satz von Regeln, nach denen die Ressourcen zu- oder abnehmen. Diese Regeln wiederum spiegeln durchgängig moderne Vorstellungen darüber wider, nach welchen Gesetzmäßigkeiten eine funktionierende Ökonomie abläuft. Im wesentlichen geht es nämlich darum, festgelegte Kosten und Rohstoffverbräuche in ein möglichst produktives Verhältnis zu den erwirtschafteten Produkten und Gewinnen zu bringen, die außerdem noch im richtigen Verhältnis zur Bevölkerung stehen müssen. Folglich muß der Spieler, wenn er erfolgreich sein will, einen ökonomischen Kreislauf optimieren, was sich prinzipiell auf ein modernes Wirtschaftsmodell genauso anwenden ließe. Kosten und Gewinne für alle Produktionsstätten stehen fest, auch wenn die Preise etwas schwanken mögen. In welchem Umkreis ein Wirtshaus zum Wachstum der Bevölkerung beiträgt, ist ebenso definiert, wie die Auswirkungen fehlender Kirchen. Wohl können Seuchen ausbrechen,

doch eine leicht zu bestimmende Zahl von Ärzten, die sich einkaufen lassen, schaffen Abhilfe. Also ist der einzige Weg zum erfolgreichen Spiel ein an den vorgegebenen Regeln orientiertes, dabei aber keineswegs triviales Ressourcen-Management.

Dies alleine ist wenig aufregend, beinahe selbstverständlich angesichts der oben skizzierten Anforderungen von Spielerseite, die gerade eine solche Art durchschaubarer Berechenbarkeit erzwingen. Weder die relativ simplen Regeln noch der, verglichen mit einer historischen (oder auch zeitgenössischen) Situation, leicht durchschaubare Mechanismus des Geschehens sind bemerkenswert. Interessant ist eine anderer Aspekt der Komplexitätsreduktion, der dem historischen Rahmen eine mehr als zweifelhafte Note verleiht. Denn selbst wenn man sich die historische Situation einer überseeischen Koloniegründung noch so vereinfacht, gewissermaßen verkleinert denkt, sollte doch ein erheblicher Rest an Unabwägbarkeiten immer eine zentrale Rolle spielen. Warum sollte der Spieler denn von vornherein wissen, welche Nahrungsmittel, welche Rohstoffe und auch welche Einwohner in der »neuen Welt« anzutreffen sind? Warum sind die eingebauten Zufälle durchgängig nebensächlich? Zwar verlangt die Spielbarkeit, den Spieler vor dauernden Frustrationen zu bewahren, aber das erwartete Entdeckungsgefühl will sich nicht einstellen, wenn von der ersten Minute an klar ist, welche Gebäude gebaut, wie die Vorräte zu verwalten und die Siedler bei Laune zu halten sind.



Es drängt sich aus dieser Modellierung die Vorstellung auf, der Kolonist hätte anno 1602 ein heuristisches Regelwerk mit in die neue Welt verfrachtet, das dort ohne weiteres funktionierte, und nur dann zum Scheitern verurteilt war, wenn er schon vorher nicht wußte, daß z.B. ein Steinbruch eben nur eine bestimmte Anzahl von Neubauten ermöglicht, die von soundsoviel Siedlern bewohnt sein werden, die soundsoviel Steuern bezahlen werden. Sämtliche produktiven Abläufe, aber auch die simulierte »Zufriedenheit« der Bevölkerung, sind von dieser Art: Festgelegt und im wesentlichen unabhängig von irgendwelchen Spezifika der »neuen Welt«. Hinzu kommt, daß der Spieler als Manager dieses Regelwerks omnipräsent ist. Stets liegt die Weltkarte im Blickfeld, und per Mausklick teleportiert sich der imaginäre Herrscher an den Punkt der Welt, der im Moment interessiert. In seinen Handlungen ist er nur insoweit beschränkt, wie es eine moderne ökonomische Perspektive vorzeichnet: Wenn kein Geld (oder Kredit) mehr vorhanden ist, kann nicht eingekauft werden. Die Steuern hingegen können beliebig erhöht werden, auch wenn dies nicht sinnvoll ist, weil die Bevölkerung dann verschwindet. Doch ist es wohlgemerkt die mittelfristige Ineffizienz einer solchen Handlung, die den Spieler davon abhält; keineswegs etwa der Umstand, daß ein kolonialer Bürgermeister oder »Vizekönig« die Steuern vielleicht gar nicht willkürlich hätte erhöhen *können*. Es ist demnach weniger die schiere quantitative Vereinfachung des ökonomischen Modells, sondern die Abwesenheit jeglicher, selbst nur spielerischer Komponenten, die *unseren* Vorstellung von, und Erfahrungen mit, ökonomischen und organisatorischen Managementproblemen vielleicht nicht entsprächen, die zu einer gänzlich a-historischen Perspektive führt.

### *Moderne Informationsflut*

Wirkt schon die Zuverlässigkeit von Produktion, Steuereintreibung (sie erfolgt automatisch und ohne Zeitverzug) und Transport seltsam deplaziert in einer Inselwelt, die der Spieler doch eigentlich erst erschließen und entdecken soll, kommt als weiterer, verwandter Punkt die Allwissenheit des Spielers hinzu: Die heute zugegebenermaßen schwer vorstellbare Langsamkeit und Unzuverlässigkeit der Nachrich-

tenübermittlung unter Kolonisten oder Entdeckern des 17. Jahrhundert steht in offenbarem und krassem Widerspruch zu der Art und Weise, wie nicht nur die Handlungsmöglichkeiten, sondern auch die Informationsmöglichkeiten des Spielers gestaltet sind. Denn wie selbstverständlich stehen in »Anno 1602«, genau wie in vergleichbaren Spielen, stets Übersichten bereit, die alle relevanten Parameter des Spiels aktuell enthalten: Von Beginn an bereits die gesamte, präzise Landkarte, später Status und Produktivität jeder Einrichtung, genaue Zahlen über die jeweilige Bevölkerung und den Gesamtkontostand. Diese Informationssituation des Spielers als Herrscher widerspricht vollkommen der historischen Situation.



Auch dieser Punkt läßt sich nicht allein mit Anforderungen der Spielbarkeit erklären. Warum sollte es beispielsweise nicht möglich sein, daß der Spieler selbst einen Aufenthaltsort hat, in dessen unmittelbarem Umkreis er handeln kann und aktuelle Informationen erhält, ansonsten aber von zeitverzögerte »Berichten« abhängig ist? Warum sollte es keine reizvolle Spielgestaltung sein, den Spieler Verwalter oder Vertreter anheuern zu lassen, um ihnen Instruktionen zu erteilen und dann darauf zu hoffen, daß seine Siedlung bei der Rückkehr nicht brach liegt? Bedenkt man, welche Rolle gerade einzelne Personen, militärische Unterführer, Kapitäne, Beamte, etc. auch innerhalb eines formal streng hierarchischen Kolonialsystems spielten, oder wie autonom die »men on the spot« handeln konnten, wenn sie nur weit genug vom Mutterland entfernt waren, weil es Jahre dauern mochte, bis gerüchteweise Nachricht durchdrang, ist die Situation des Spielers eine vollständige Verkehrung einer noch so vereinfachten Wiedergabe der historischen Situation. Was könnte, so die sich aufdrängende Frage, den historischen Ablauf der »Erschaffung einer neuen Welt« stärker verfremden als ein derart umfassendes, von Anfang an gegebenes Wissen über alles, was es zu wissen gibt, gemeinsam mit universalen Eingriffsmöglichkeiten?

An dieser Stelle ist eine weitere Beobachtung erhellend, die vom gegebenen Beispiel kurz wegführt. In »Anno 1602« gibt es, anders als in vielen anderen vergleichbaren Spielen, keine qualitative Veränderung der Spielsituation im zeitlichen Verlauf, das heißt keine Änderung der von Anfang an vorhandenen Gebäude-, Waffen- oder Schiffstypen. Oft wird Spielen dieser Art als weiteres Element aber eine Fortschrittsgeschichte beigegeben, die im Lauf der Spielzeit etwa zu neuen Produktionsstätten oder Waffen führt. An der Art und Weise, wie solche Entwicklungen typischerweise gestaltet sind, läßt sich ein verwandter Punkt verdeutlichen, nämlich die durchgängige Vorstellung einer beinahe teleologischen, jedenfalls aber linearen und notwendigen, deshalb auch vorgegebenen Fortschrittsgeschichte. Eines der seit Jahren besonders erfolgreichen und inzwischen in der dritten Version erhältlichen Strategiespiele, »Civilization«, mag als Beispiel dienen.[3] Hier startet der Spieler in einer Frühkultur und landet irgendwann in unserer Zeit. Dabei gehört es zu seinen wesentlichen Managementaufgaben, einen Teil seiner Ressourcen – vom Spielstart 4000 v.Chr. an – stets in die »Wissenschaft« zu lenken, wodurch er, nach einer festgelegten Menge Investitionen dieser Art, eine Entdeckung macht, die wiederum neue Werkzeuge zur Verfügung stellt und weitere Entdeckungen ermöglicht. Der Gesamtverlauf dieser im Detail unfreiwillig komischen Fortschrittsgeschichte stellt eine baumartige Struktur da, die, mit kleinen Variationen in der Reihenfolge, genau einen

3 »Civilization II«, Microprose, Alameda, Calif. etc. 1996.

möglichen und für den Spielerfolg notwendigen, linearen Entwicklungspfad vorgibt. Wie schnell der Spieler diesen Pfad durchläuft, hängt allein von der Menge seiner Ressourcen ab.

Wieder sind es nicht die Details, die diesen Mechanismus als spielerisches Modell wissenschaftlicher oder technischer Entwicklung so absurd erscheinen lassen. Hier ist es vielmehr der kategorische Ausschluß von Entwicklungsalternativen, gepaart mit der Notwendigkeit, für den Spielsieg den übermäßig hagiographisch gezeichneten Pfad der Entdeckungen zu durchlaufen, der so als historische Tatsache erscheint. Daß solche Vorstellungen in Computerspielen gepflegt werden, obwohl sie innerhalb der Geschichtswissenschaft und der Wissenschaftstheorie als obsolet gelten, kann auf unterschiedliche Weise gedeutet werden. Man könnte dies auf den notorischen »gap« zwischen Experten und Laien zurückführen, der sich hier in Form einer verzögerten oder noch gar nicht vollzogenen Rezeption neuer Forschungsparadigmen und -ergebnisse zeigt. Möglich ist aber auch, daß ein teleologisches Geschichtsverständnis einem Bedürfnis nach Sicherheit, Sinn und Fortentwicklung entgegenkommt und insofern gar nicht als Mangel, sondern als konstitutiver Bestandteil einer Spielwelt verstanden werden muß. In jedem Fall ist eine solche Fortschrittsgeschichte, die es in »Anno 1602« wie gesagt nicht gibt, nur eine Variante der Allwissenheit, die der Spieler hier an die Hand bekommt und die das historische Szenario gewissermaßen »trivialmodern« grundiert.



Ausgerechnet die Faszination des Unbekannten und auch die Furcht davor, diese Grundlinien der zeitgenössischen Erfahrung mit der »neuen Welt«, verschwinden vor der technokratischen Managementaufgabe des Spielers, der als omnipotenter Betrachter die Weltkarte überblickt. Denn er ist nicht nur allgegenwärtig, sondern auch allwissend, und diese beiden Aspekt gehören zu den wenigen, die praktisch alle historischen Spielszenarien teilen. In seltsamer Umkehr dessen, was aus historischen Quellen überliefert ist, wird für den Spieler die Fülle der Informationen und Eingriffsmöglichkeiten zum eigentlichen Problem, nicht deren Mangel. Der Verfremdungseffekt, den dieser doppelte »Gottesstandpunkt« hinsichtlich der historischen Rahmenhandlung verursacht, übertrifft bei weitem die unvermeidlichen Simplifizierungen des historischen Gegenstandes durch seine Abbildung in eine Spielumgebung.

*Moderne Menschen*

Mit anderen vergleichbaren Spielen teilt »Anno 1602« schließlich auch den Versuch, den Spieler auf das Wohlergehen einer simulierten Bevölkerung zu verpflichten, um zum Erfolg zu gelangen. Als einziger Parameter der Mentalität der Bevölkerung in der Spielwelt gilt deren allgemeine Zufriedenheit, die abhängig ist von der Versorgung mit Lebensmitteln, der Steuerlast und einer Reihe spezieller Einrichtungen wie Badehäusern, Theatern, Schulen oder Wirtshäusern. Zufriedene Bevölkerung wächst, unzufriedene wandert aus. Kirchen oder Kapellen decken religiöse Bedürfnisse ab, während die eigentliche Arbeit der Siedler, solange sie anwesend sind, automatisch und vollkommen regelhaft, ohne Feiertag oder Krankheit erfolgt. Die Reaktionen der Computergegner, euphemistisch »diplomatische Beziehungen« genannt, sind ziemlich primitiv und berechenbar und orientieren sich ungefähr an den Regeln »Der Stärkere nimmt sich sein Recht«, und, »Wie Du mir, so ich Dir«. Doch wie oben soll nicht die unvermeidliche Simplifizierung interessieren, sondern die Auswahl dessen, was innerhalb der Möglichkeiten eines Spiels berücksichtigt wird.

Gerade die wesentlichen Elemente dessen, was heutige Geschichtsschreibung als Hauptmotive im Denken und Handeln von, sagen wir spanischen Kolonisten ansieht, bleiben ohne ersichtliche Notwendigkeit außerhalb der Spielwelt. So ist Religion im Spiel ein reines Versorgungsproblem, gerade wie das Biertrinken, das mit entsprechenden Einrichtungen traktiert wird. Die Eingeborenen sind peripherer Bestandteil der Handelskette, weiter nichts. Die Computergegner sind fremde Nationen(!), die genau gleich funktionieren. Die eigene Gesellschaft zerfällt in die Maschinerie einer im wesentlichen roboterhaften Bevölkerung und den herrschenden Spieler. Zwar gibt es Klassen, von »Pionieren« bis zu »Aristokraten», doch nur als Produkt besserer oder schlechterer Versorgung; und sie unterscheiden sich aus Sicht des Herrschers einzig durch ihren Steuerbeitrag. Bedenkt man, in welchem Maß der Verlauf von Eroberung und Kolonisierung gerade von religiösen Vorstellungen und kirchlichen Organisationen, gesellschaftlichem Standesdenken und sozialen Gesetzmäßigkeiten, von, gelinde gesagt, fremdartiger Natur, von persönlichem Ehrgeiz und den vielfach ritualisierten Beziehungen zwischen Herrscherhäusern bestimmt wurde, ergibt sich im Spiel ein wiederum in entscheidenden Dimensionen verkürztes Bild. Besonders der Spieler selbst denkt und handelt gewiß nicht nach Art der Zeitgenossen. Es ist freilich schwierig, an dieser Stelle sinnvoll Kritik zu üben. Denn wie eine Spielsituation gestaltet sein müßte, um aus dem modern agierenden Spieler einen frühneuzeitlichen Herrscher zu machen, scheint eine zwecklose Frage zu sein - obwohl zwischen besser oder schlechter gelungenen Versuchen intuitiv unterschieden wird. Die Quintessenz der Besprechung eines anderen »historischen« Computerspiels ist der wohlbegründete Hinweis auf die Grenzen des Möglichen, was die Simulation oder das spielerische Erleben historischer Mentalität betrifft.[4] Die einzige Möglichkeit, vergangenen Denk- und Handlungsweisen innerhalb einer Spielumgebung Rechnung zu tragen, wäre wohl eine gewisse Verfremdung des gesellschaftlichen Regelwerks der Spielwelt. Vielleicht ließe sich der Spieler dazu zwingen, in gewissen Situationen nach Motiven zu handeln, die besser zum historischen Rahmen paßten. Klar ist nur, daß Versuche in diese Richtung erst gar nicht stattfinden.



## IV.

Die historische Umgebung, innerhalb der der Computerspieler seine eigentliche Aufgabe – das strategische Ressourcenmanagement – zu erfüllen sucht, erscheint summarisch gesprochen als folkloristischer Rahmen, als malerische Kulisse einer durchgängig modern anmutenden Problemstellung. Trotz der oft nicht ungeschickten, manchmal geradezu hingebungsvoll gestalteten Details bleibt der historische Hintergrund Projektionsfläche. So schwer sich sagen läßt, ob es überhaupt möglich ist, einen heutigen Spieler mit der Andersartigkeit vormoderner Welten zu konfrontieren (oder ob ein solcher Versuch noch zu einem marktfähigen Produkt führte), so überraschend ist doch, wie wenig dies überhaupt versucht wird. Die technischen Möglichkeiten sind umfangreich, und an Phantasie fehlt es im Gewerbe ebenfalls nicht. Auch die unumgängliche Reduktion von Komplexität und die Zugeständnisse, die

---

4 Vgl. Peter Wolf, Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel »Patrizier«, in: GWU 44 (1993), S. 665-670.

unvermeidlich für ein Spiel sind, erklären diesen Mangel nicht. Es scheint vielmehr weder das Interesse der Spieler noch der Produzenten zu sein, sich wenigstens spielerisch auf ein fremdes und nicht nur vergangenes Jahrhundert einzulassen. Historie, so könnte man überspitzt sagen, findet nicht statt: »Anno 1602« offenbart nichts über das 17., vielleicht aber einiges über Wünsche, Vorlieben und Hoffnung der Menschen des späten 20. Jahrhunderts.

Was »Anno 1602« damit exemplarisch für andere Computerspiele vor Augen führt, ist im Großen und Ganzen mit dem vergleichbar, was schon häufig über populäre Bearbeitungen von Geschichte, zumal für Historienromane und -filme gesagt wurde. Hier wie dort wird eine vergangene Welt zur Projektionsfläche gegenwärtigen Denkens, gegenwärtiger Interessen, Wünschen und Problemen, was keineswegs durch die spezifischen Rahmenbedingungen des jeweiligen Mediums erzwungen wird. Möchte man, wie eingangs angedeutet, daraus Schlüsse hinsichtlich populärer Geschichtsbilder ziehen, so mag der Befund sein, daß es weniger bruchstückhaftes Detailwissen ist, was diese charakterisiert. Eher ist es Unlust oder Unvermögen, die eigene Perspektive, sei es auch nur spielerisch, in Frage zu stellen. Ob dies wiederum einem tiefsitzenden Bedürfnis nach Sicherheit oder gar Allmacht entgegenkommt, oder lediglich Folge einer verzögerten Rezeption wissenschaftlicher Standards ist, läßt sich zwar alleine am Beispiel »historischer« Computerspiele nicht ausmachen. Doch kann deren Betrachtung die allgemeine These stützen, wonach die Popularität historischer Kulissen hier wie in anderen Medien weniger ein Interesse an »Geschichte« als vielmehr die Nachfrage nach einer Projektionsfläche belegt, die beinahe beliebig austauschbar ist. In der Tat kann man bei Computerspielen mit science-fiction-Rahmenhandlung ähnliche Beobachtungen machen, und in dieser Hinsicht spielt »Historie« in Spielwelten bemerkenswerterweise dieselbe Rolle wie ihr futuristisches Gegenstück.