

Philosophische Fakultät der Universität zu Köln

Masterarbeit zur Erlangung des akademischen Grades

„Master of Arts (M.A.)“

im Studiengang Geschichte

(Studienrichtung Public History)

Geschichte als interaktives Modell

Der Einfluss spielsystematischer Regeln auf die Erzeugung von Geschichtsbildern in Digitalen Spielen

Vorgelegt von

Damien Ney

██

██

Wintersemester 2024/2025

Themensteller*in: Frau Prof. Dr. Christine Gundermann

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Die Erforschung von Digitalen Spielen.....	3
2.1. Digitale Spiele als Massenphänomen	3
2.2. Die Relevanz Digitaler Spiele für die Geschichtswissenschaft.....	5
2.3. Was ist ein historisches Spiel?	8
2.4. Forschungsstand	11
3. Digitale Spiele als technisches Spielsystem	21
3.1. Was ist ein Spielsystem?.....	21
3.2. Spielmechaniken und historische Modelle.....	25
4. Die Konstruktion historischer Narrative.....	29
4.1. Geschichtskonstruktion als Narrativbildung.....	29
4.2. Das Produkt historischer Narrative.....	33
5. Die Analyse eines historischen Spielsystems: ein methodischer Zugang	36
5.1. Methode und Modell.....	36
5.3. Die Untersuchungsgegenstände	41
5.3.1. Civilization VI.....	43
5.3.2. Crusader Kings III	45
6. Die Analyse interaktiver Geschichtsmodelle.....	47
6.1. Civilization VI.....	47
6.2. Crusader Kings III	60
7. Die Erweiterungen eines Spielsystems.....	76
8. Schlussfolgerung.....	78
9. Quellenverzeichnis.....	81
10. Literaturverzeichnis.....	87
11. Digitale Spiele	94
12. Abbildungsverzeichnis	95

1. Einleitung

Der Jahresbericht 2023 vom Verband der deutschen Games-Branche sowie die JIM-Studie belegen, dass nahezu die Hälfte der deutschen Bevölkerung Digitale Spiele¹ nutzt. Digitale Spiele sind somit kein Nischenprodukt mehr, sondern fest in der Gesellschaft verankert.² Entwickler*innen greifen besonders häufig auf historische Themen oder Konzepte zurück, da diese gemeinfrei und ohne Lizenzkosten verfügbar sind. Der Erfolg von Spielen, wie die Reihe *Assassin's Creed*, bestätigt diese Annahme der Forschung.³ Damit wird deutlich, dass digitale Spiele nicht nur kulturell relevant sind, sondern zunehmend von der Geschichtswissenschaft berücksichtigt werden müssen. Die Geschichtswissenschaft hat zu Beginn des Aufkommens die Relevanz dieses neuen Mediums nicht erkannt und Digitale Spiele als Untersuchungsgegenstand nur bedingt aufgegriffen. Diese Versäumnisse spiegeln sich heute in einem Mangel an übergreifenden Forschungsstandards und einheitlichen Methoden wider. Obwohl erste Forschungsarbeiten, hauptsächlich von Carl Heinze und Nico Nolden im deutschsprachigen sowie Adam Chapman im angloamerikanischen Raum, systematische Ansätze aufzeigten, bleibt die Forschung zu historischen Spielen auch bis zum Zeitpunkt der vorliegenden Arbeit selektiv und unsystematisch.⁴ Nolden kritisiert, dass die einschlägige Forschung hauptsächlich objektifizierende und narrative Aspekte in den Vordergrund stellt. Eine umfassende Analyse zu ludischen Elementen steht weiterhin als Forschungsdesiderat im Raum.⁵

Ansätze zur Analyse von Spielsystemen und Modellen finden sich hauptsächlich im angloamerikanischen Raum. Hier beziehen sich die Forschungsarbeiten zunächst nicht auf historisierende Spiele, jedoch rückt die Rolle regelbasierter Systeme und Prozesse in Digitalen Spielen zunehmend in den Vordergrund.⁶ Modelle werden dabei als interaktive Prozesse verstanden, welche in einem kohärenten Spielsystem verankert sind und narrative Strukturen erzeugen. Im Bezug auf historisierende Spiele zeigt die Geschichtswissenschaft, dass Geschichtsmodelle

¹ Der Begriff Digitale Spiele wird bewusst groß geschrieben, um auf die eigene spezifische Charakteristika hinzuweisen. Diese Schreibweise gilt für die gesamte vorliegende Forschungsarbeit.

² Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019, S. 8. & Dies. (Hrsg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 10.

³ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme, Berlin 2019, S. 42-44.

⁴ Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte in populären Computerspielen, Freiburg im Breisgau 2012; Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, Berlin 2019; Chapman, Adam: Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice, New York 2016.

⁵ Vgl. Nolden, Nico: »Gaming Public History: Academics and Digital Games«, in: Ashton, Paul; Evans, Tanny; Hamilton, Paula (Hrsg.): Making Histories. Berlin; Boston 2020, S.151-161. Hier S. 153.

⁶ Vgl. Suter, Beat; Kocher Mela; Bauer, René (Hrsg.): Games and Rules. Game Mechanics for the „Magic Circle“, Bielefeld 2018 & Suter, Beat; Bauer, René; Kocher, Mela (Hrsg.): Narrative Mechanics, Strategies and Meanings in Games and Real Life. Beide Sammelbände gehören zur neuesten Forschung zu Spielmechaniken und Narrative.

Interpretationen historischer Prozesse darstellen.⁷ Diese Modelle könne sowohl ökonomische und militärische Konzepte als auch ideologische Phänomene wie Kultur und Religion umfassen. Diese Geschichtsmodelle werden durch Entwickler*innen ausgearbeitet, welche ihr eigenes Geschichtsverständnis in das Spieldesign einfließen lassen, was wiederum Spieler*innen in der Wahrnehmung und Interpretation von Geschichte beeinflusst.⁸ Erste theoretische Ansätze zu diesem Thema liefern Forscher*innen wie Chapman, Heinze und Nolden, wobei jeder von ihnen unterschiedliche Schwerpunkte setzt, ohne einen umfassenden Überblick zu bieten.

Der bisherigen Forschung fehlt es an einer einheitlichen Perspektive, welche Rolle Spielsysteme bei der Erzeugung von Geschichtsbildern einnehmen. Das Ziel der vorliegenden Forschungsarbeit ist es, sich systematisch den Geschichtsmodellen in historischen Digitalen Spielen zu nähern. Dabei sollen folgende Fragen untersucht werden: Was ist unter dem Begriff Geschichtsmodell zu verstehen? Welchen Einfluss haben Spielsysteme auf die Bildung von Narrativen? Und wie können diese Modelle anhand von empirischen Beispielen untersucht werden?

Nach dieser Einführung beschäftigt sich das zweite Kapitel mit der einschlägigen Forschung zu digitalen Spielen. Zunächst wird die Relevanz Digitaler Spiele sowohl für die Gesellschaft als auch für die Geschichtswissenschaft herausgearbeitet. Es wird dabei die Frage untersucht, ab wann ein Spiel als „historisch“ betrachtet werden kann und wie der aktuelle Forschungsstand, im Hinblick auf Spielsysteme, aussieht. Ausschlaggebend hierfür ist die Dissertation von Nico Nolden, welche eine umfassende Analyse der bisherigen Forschung liefert.⁹

Das dritte Kapitel widmet sich der technischen Grundlage Digitaler Spiele. Dabei werden Fragen zu Spielsystemen und Modellen und deren Interaktion untersucht. Diese technische Betrachtung wird durch eine geschichtswissenschaftliche Perspektive ergänzt, um Geschichtsmodelle und deren Darstellung zu verstehen. Hierbei werden sowohl Ansätze aus den Game Studies als auch historische Forschungsarbeiten von Chapman und Heinze herangezogen.¹⁰

Das vierte Kapitel beschäftigt sich mit der Konstruktion historischer Narrative und deren Auswirkung auf Spieler*innen. Im Mittelpunkt stehen dabei Chapmans Untersuchungen zur Narrativbildung, die verschiedenen Kategorien der Geschichtsdarstellung durchleuchtet. Sein

⁷ Vgl. Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 173.

⁸ Vgl. Casso, Vincenzo I.; Thibault, Mattia: The HGR Framework. A semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games, in: *gamevironments* 5 (2016), S. 156-204.

⁹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 41-166.

¹⁰ Vgl. Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 78-108 & Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 59-173.

Schwerpunkt liegt dabei auf der Rolle der Spieler*innen, welche durch die Interaktion mit dem Spielsysteme historische Narrative beeinflussen und mitgestalten können.¹¹

Das fünfte Kapitel dient der theoretischen Fundierung des praktischen Analyseteils. Die theoretische Vorarbeit wird hier zusammengeführt und ein Analysemodell ausgearbeitet. Dieses Modell basiert auf Noldens Analyseansätzen sowie die praktischen Überlegungen von Jeremiah McCall, welcher sich intensiv mit der Analyse von Spielmechaniken in historischen Spielen beschäftigt.¹² Der Schwerpunkt des Kapitels liegt auf der Entwicklung eines eigenen Analysemodells, welches die Analyse von Digitalen Spielen anhand ihrer Geschichtsmodelle ermöglicht. Abschließend werden die ausgewählten Untersuchungsgegenstände, die Spiele *Civilization VI*¹³ und *Crusader Kings III*¹⁴, vorgestellt. Hier werden ihre Gemeinsamkeiten, Unterschiede und die Relevanz für die Forschungsarbeit erörtert.

Im sechsten Kapitel erfolgt die Durchführung der praktischen Analyse. Hierbei wird das zuvor ausgearbeitete Analysemodell auf die ausgewählten Spiele angewandt. Die Untersuchung erfolgt einer autoethnografischen Herangehensweise, wobei eigene Spielsessions mit einer Laufzeit von fünf bis zehn Stunden durchgeführt und videografisch dokumentiert werden. Die aufgenommenen Videos dienen als Grundlage für die empirische Überprüfung der theoretischen Annahmen.¹⁵

Das abschließende siebte Kapitel fasst die Ergebnisse der praktischen Analyse zusammen und setzt sie in Bezug zur theoretischen Vorarbeit. Es werden anschließend Überlegungen zum weiteren Forschungspotenzial erörtert. Die Arbeit schließt mit einem Fazit, welches die Forschungsergebnisse in den Kontext der aktuellen Forschungslandschaft einordnet.

2. Die Erforschung von Digitalen Spielen

2.1. Digitale Spiele als Massenphänomen

Digitale Spiele sind nicht mehr ausschließlich Produkte für „Nerds“ oder „Zocker*innen“. Sie ähneln dem Medium Film durch ihre audiovisuelle Aufbereitung von Bildern und Musik, die

¹¹ Vgl. Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 173-265.

¹² Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium, in Games Studies vol. 20/3 (2020). URL: https://www.researchgate.net/publication/344338684_The_Historical_Problem_Space_Framework_Games_as_a_Historical_Medium (Letzter Zugriff 22.11.2024) & Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 73.

¹³ Civilization VI [=Sid Meier's Civilization VI] (Firaxis Games /2KGames) 2016.

¹⁴ Crusader Kings III (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2020.

¹⁵ Ney, Damien: Geschichte als interaktives Modell. Untersuchungsgegenstand Civilization VI, in: Kanal Nyemad via YouTube 09.08.2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AzMh5IUJyCQ> (Letzter Zugriff am 22.11.2024) & Dies.: Geschichte als interaktives Modell. Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, in: Kanal Nyemad via YouTube 10.08.2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JKkPFs5nurU> (Letzter Zugriff am 09.09.2024).

eine Atmosphäre kreieren und bieten zusätzlich durch ihre interaktive Funktion und Narration eine vielfältige Art Geschichte zu erzählen.¹⁶ Ende der 1990er und Anfang der 2000er Jahre wurden Digitale Spiele noch häufig in den Zusammenhang mit Suchtgefahr, Isolation oder Gewaltproblematik gebracht.¹⁷ Bis in die 2010er Jahre wurden die Nutzer*innen in der breiten Bevölkerung stereotypisiert und negativ dargestellt. Sie wurden insbesondere für unhygienisch, dumm und gewaltbereit gehalten. Ein markantes Beispiel für diese Sichtweise bietet der RTL-Beitrag zur Gamescom in Köln aus dem Jahre 2011, einer der größten Videospielemessen der Welt.¹⁸ In den letzten 10 Jahren haben sich diese Vorurteile gegenüber der Videospielebranche weitestgehend gelegt. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Branche sich in den letzten Jahrzehnten weiterentwickelt hat. Die Entwicklung neuer technischer Geräte mit hochauflösenden Grafiken, anspruchsvoller Spielwelten und vielseitiger Geschichten hat dazu geführt, dass mehr Menschen dieses Medium nutzen wollen.¹⁹

Ein großer Teil der Menschen in Deutschland haben bereits in der Jugend erste Berührungspunkte mit Digitalen Spielen. So gibt die JIM-Studie²⁰ an, dass insgesamt 72 Prozent der Jugendlichen in Deutschland regelmäßig plattformübergreifend Digitale Spiele nutzen. Der Durchschnitt liegt bei 92 Spielminuten pro Tag.²¹ Ihre Nutzung scheint jedoch kein Phänomen der Jugend zu sein. Aus dem Jahresbericht des *Verbands der deutschen Games-Branche e. V.* ist zu entnehmen, dass in Deutschland insgesamt 34,1 Millionen Menschen mindestens gelegentlich Video- und Computerspiele spielen. Der Jahresbericht 2023 zeigt eine steigende Tendenz der Nutzenden um rund 6 Prozent.²² Im Vergleich zur Gesamtbevölkerung stellt das fast die Hälfte der Bewohner*innen Deutschlands dar, wobei der Altersdurchschnitt bei 37,9 Jahren liegt.²³

Digitale Spiele können nicht mehr als Nischenthema angesehen werden, welche nur eine spezifische Gesellschaftsgruppe anspricht. Sie haben sich in zahlreichen Bereichen der Kultur und

¹⁶ Vgl. Schwarz, Angela: Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospiele, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiele: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2014, S. 27-54 hier S.28.

¹⁷ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2023, S. 47.

¹⁸ Vgl. Schneider, Christian Fritz: RTL-Beitrag – Fernsehsender entschuldigt sich für Skandalbericht zur Gamescom, in: Gamestar.de 25.08.2011. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/rtl-beitrag-fernsehsender-entschuldigt-sich-fuer-skandal-bericht-zur-gamescom,2560482.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024). Die Vorurteile herrschen in diesem Zeitraum auch in der Forschungsliteratur. Hier beispielweise Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen, München 2012.

¹⁹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 12.

²⁰ JIM steht für die Studie zu Jugend, Information und Medien vom *Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest*.

²¹ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2023, S. 47.

²² Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019, S. 8. & Dies. (Hrsg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 10.

²³ Vgl. Ebd., S. 10.

Gesellschaft integriert und liefern vielfältige Perspektiven. Die neuesten Entwicklungen zeigen, dass Digitale Spiele nicht nur ein Spaßfaktor sind, sondern als wichtiger Bestandteil der Medienlandschaft und kulturellen Praxis agieren.²⁴

2.2. Die Relevanz Digitaler Spiele für die Geschichtswissenschaft

Insgesamt kann in der Gamesbranche ein Anstieg Digitaler Spiele mit historischer Inszenierung beobachtet werden. Dass es sich bei dieser Annahme oftmals um eine subjektive Wahrnehmung handelt, konstatiert selbst Nico Nolden in seiner Dissertation.²⁵ Die Historikerin Angela Schwarz unternimmt bereits im Jahr 2010 in ihrem richtungsweisenden Sammelband zu Digitalen Spielen ein Versuch, historische Spiele quantitativ auszuwerten. Sie präsentiert eine Statistik, die insgesamt 2009 Spieletitel, welche zwischen 1981 und 2011 veröffentlicht wurden, mit „*historischem Inhalt*“ erfasste.²⁶ Im Hinblick auf Schwarzes Statistik stößt ihre Gesamtbeurteilung historischer Spiele auf methodische Schwierigkeiten. Zum einen ist ihr Untersuchungszeitraum von 30 Jahren zu lang, da dieser Umstand den Eindruck vermittelt, es hätten innerhalb des Zeitraums vergleichbare Verhältnisse geherrscht, obwohl sich Spielkultur und -technik mehrfach grundlegend verändert haben.²⁷ Zum anderen beschränkt Schwarz sich in ihrer Statistik auf das Medium des Computers. Die Relevanz des Computers hat sich im Untersuchungszeitraum erheblich gewandelt, da dieser zu Beginn nur als Büromaschine genutzt wurde und sich erst im Lauf der Jahre zur Plattform für Digitale Spiele entwickelte.²⁸

Einen weiteren Versuch zur Quantifizierung historischer Spiele liefert der Historiker Carl Heinze 2012 in seiner Dissertation zu Digitalen Spielen mit Bezug zum Mittelalter.²⁹ In seiner Statistik konzentriert er sich auf Digitale Spiele, welche zwischen den Jahren 2002 und 2010 veröffentlicht wurden, wobei er sich bei diesen auf die Bestseller der Spielebranche stützt. Heinze schlussfolgert, dass 20 Prozent der Bestseller „*durch spielrelevante Referenz zu historischen Wissensbeständen geprägt*“ sind, während dies nur bei circa 10 Prozent der Konsolenspiele der Fall ist.³⁰ Heinze nennt keine genauen Zahlen, sondern spricht von einer Größendimension, welche er der Fachzeitschrift GamesMarkt in Deutschland zwischen 2006 und 2010 entnimmt.

²⁴ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 14.

²⁵ Vgl. Ebd., S. 15.

²⁶ In ihrer zweiten Auflage des Sammelbandes ergänzte sie die Statistik bis ins Jahr 2012: Vgl. Schwarz, Angela: Computerspiele. Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Dies. (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, S. 7-33 hier S. 10-14.

²⁷ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 58.

²⁸ Vgl. Ebd., S. 59.

²⁹ Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte in populären Computerspielen, Freiburg im Breisgau 2012.

³⁰ Vgl. Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 110f.

So berichtet die Fachzeitschrift, dass innerhalb dieses Zeitraums 5757 Spieltitel für den PC und 6360 Spieltitel für die Konsolen veröffentlicht wurden.³¹ Nico Nolden erweitert die Statistik und rechnet aus, dass die von Heinze angegebenen 10 und 20 Prozent insgesamt 110 PC-Spiele und 63 Konsolenspiele mit Geschichtsinnszenierung umfassen, welche innerhalb des Zeitraums veröffentlicht wurden.³² Heinze nähert sich mit seiner Statistik durch den kürzeren Zeitraum mehr an die Marktverhältnisse an. Trotz dessen gerät Heinze, wie auch Schwarz, an methodische Schwierigkeiten. Er konzentriert sich auf die Bestseller im deutschsprachigen Raum und grenzt seine Statistik somit räumlich ein. Bestseller verzerren zudem den Gesamteindruck historischer Spiele auf dem Markt.³³

Die Erhebungen von Schwarz und Heinze gehören bisher zu den einzigen Versuchen, historische Spiele quantitativ und statistisch zu erfassen. Aufgrund der methodischen Defizite können ihre Ergebnisse nicht als umfassendes Bild für Digitale Spiele mit historischem Bezug gelten.³⁴ Dies liegt an der Herausforderung, solche Erhebungen durchzuführen, denn die Spielebranche ist ein Markt im stetigen Wandel. So haben sich beispielweise seit den 2010er Jahre Faktoren wie *Free-to-play* Spiele und Vertriebsportale von Digitalen Spielen wie *Steam* etabliert.³⁵ Dennoch bieten die Versuche von Heinze und Schwarz erste Einblicke in die Größenordnung Digitaler Spiele und deuten ihre gesellschaftliche Relevanz für die Geschichtswissenschaft heraus. Um die Bedeutung Digitaler Spiele für die Gesellschaft weiter zu untersuchen, bedarf es weiterer Erhebungen.

Die bisherigen Statistiken zeigen neben der Bedeutung für die Gesellschaft, auch eine wirtschaftliche Rolle historisierender Spiele. Das kürzlich erschienene Spiel *Manor Lords*³⁶ verkaufte sich beispielweise innerhalb eines Tages nach der Veröffentlichung eine Million Mal und bricht in seinem Genre alle seither verzeichneten Rekorde.³⁷ Der Erfolg vieler Spiele mit historischem Bezug liegt in ihrer Vermarktung. Spielentwickler*innen versuchen historische Inszenierungen gezielt als Marketingstrategie zu nutzen. So avisieren Werbetexte wie beispielweise dieser zu *Assassin's Creed Valhalla*, dass Geschichte authentisch erlebbar wäre:

„In *Assassin's Creed Valhalla* schlüpfen Sie in die Rolle von Eivor und werden Teil einer Gemeinschaft von Wikingern, die mit den Legenden von Schlachten und Ruhm aufgewachsen sind. Erkunden

³¹ Vgl. Ebd., S. 112.

³² Vgl. Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 57.

³³ Vgl. Ebd., S. 61f.

³⁴ Vgl. Ebd., S. 62.

³⁵ Vgl. Ebd., S. 63.

³⁶ *Manor Lords* (Slavic Magic/ Hooded Horse) 2024. Bei der weiteren Erwähnung der Spieltitel wird in folgenden Fußnoten die kurze Zitierweise genutzt.

³⁷ Vgl. Elsner, Philipp: >>Wahnsinn, was ein Entwickler alles erreichen kann<< - *Manors Lords* ist nach jeder Metrik eine Sensation, in: *GameStar.de* 28.04.2024. URL <https://www.gamestar.de/artikel/manor-lords-nach-jeder-metrik-steam-sensation.3412547.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

*Sie eine lebendige und wunderschöne offene Welt vor der brutalen Kulisse von Englands dunklem Zeitalter.*³⁸

Mitarbeiter wie Benedikt Schüler, Christopher Schmitz und Karsten Lehmann³⁹, welche in unterschiedlichen Positionen für den Publisher *Ubisoft* arbeiteten, äußerten sich in der Vergangenheit zu den Gründen, warum Geschichte ein beliebtes Themenfeld für Digitale Spiele ist: Geschichte sei universell in jedem Genre verwendbar. Jeder Spieler könne sich schnell hineinfinden und es bedürfe keiner Etablierung eines neuen Spieluniversums. Zudem sei Geschichte lizenzfrei zugänglich, sodass keine bedeutenden Firmenrechte erworben werden müssten, um neue Welten zu erschaffen.⁴⁰ In der Entwicklungsbranche wird der Begriff Geschichte flexibel genutzt, was gleichzeitig zur Kritik aus der Sicht der Forschung am Umgang mit historischen Darstellungen in Digitalen Spielen führt.⁴¹

In der Gamesbranche wird häufig versucht, historische Inhalte durch die Darstellung von historischen Objekten abzubilden. Diese Objektifizierung führt dazu, dass komplexe Prozesse innerhalb der Gesellschaft oder Wirtschaft in den Hintergrund geraten. Der Historiker Nico Nolden zeigt beispielweise in seinem Blog wie in der *Anno*-Reihe Gebäude, Schiffe oder Umgebung nahe an ihren historischen Vorbildern gestaltet werden.⁴² Ähnliche Beispiele sind frühe Ableger der *Assassin's Creed*-Reihe, in welchen die Entwickler*innen Städte und historische Umgebungen akkurat nachzubilden versuchen. Laut einem Interview mit dem leitenden Entwickler Patrice Désilets aus dem Jahr 2016⁴³, hat sich das Geschichtsverständnis in Bezug auf Digitale Spiele weiterentwickelt. Neuere Ableger der Reihe beziehen historische Erzählungen und zeitgenössische Rahmenbedingungen stärker mit ein. Die Entwickler*innen der *Civilization*-Reihe fassen wiederum den Begriff Geschichte anders auf. Die Reihe bewegt sich von den möglichst realistischen rekonstruierten Objekten und Kulissen weg und legt ihren Schwerpunkt auf die Inszenierung historischer Prozesse in Form von Modellen. Spieler*innen erhalten Zugang zu einem historischen Spielraum, in dem sie historische Prozesse durch bestimmte

³⁸ *Assassins Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal / Ubisoft) 2020; Vgl. Werbetext Valhalla via Amazon. URL: <https://tinyurl.com/222sgefb> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁹ Schüler, Benedikt; Schmitz, Christopher; Lehmann Karsten: Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche, in: Schwarz Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, S. 245-265.

⁴⁰ Vgl. Ebd., S. 248.

⁴¹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 45.

⁴² Vgl. Nolden, Nico: Das Ende der Finsternis. Potenziale mittelalterlicher Inszenierungen in digitalen spielen. Teil 4: Inszenierung wirtschaftlichen Aufbaus, in: Keimling 28.06.2013. URL: <https://www.niconolden.de/keimling/?p=1520> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴³ Vgl. Gießler, Denis; Graf, Michael: Geschichte in Spielen – Teil 2: Lehren der Geschichte, in: GameStar.de 09.07.2016. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/geschichte-in-spielen-teil-2-lehren-der-geschichte.3275015.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Faktoren kennenlernen.⁴⁴ Das Entwickler*innenstudio *Paradox Interactive* hingegen zeigt mit Spielen wie *Europa Universalis IV*⁴⁵ oder *Crusader Kings III*, wie detailreich und komplex modellhafte Geschichtsinzenierung sein kann. In diesen Spielen stehen Diplomatie, Herrschaft, sozioökonomische Bedingungen und Krieg in einem engen Zusammenhang. Dies führt zu kontrafaktischen und alternativen Geschichtserzählungen, wie Brendel in seinem Aufsatz zu *Paradox Interactive* darlegt.⁴⁶ Einige Entwickler*innen gehen noch weiter und versuchen die Objektfixierung historischer Rekonstruktionen mit abstrakten historischen Prozessen zu kombinieren. Die historische Spielererfahrung entsteht durch eine Vielfalt interaktiver Handlungen der Spielenden und der Spielwelt. Entwickler*innen versuchen dadurch Narrative zu vermitteln, die Nolden als „*environmental storytelling*“ bezeichnet.⁴⁷ Die Vielfalt der Digitalen Spiele mit historischem Bezug zeigt somit nicht nur wie relevant sie für die Wirtschaft, sondern auch für die Forschung ist.

2.3. Was ist ein historisches Spiel?

Durch die vielfältige Interpretation von Geschichte aus der Perspektive der Branche steht die Geschichtswissenschaft vor der Herausforderung einen geeigneten Zugriff des Gegenstands Digitaler Spiele zu finden. Bereits bei der terminologischen Eingrenzung stößt die Forschung auf Schwierigkeiten: Was gilt als historisch und ab wann kann man von einem historischen Videospiel reden?

Schwarz gibt in ihrem forschungsweisenden Sammelband einen ersten terminologischen Impuls und konstatiert, dass „*das Etikett „Historienspiel“ (...) nichts über die Form bzw. Intensität aus, in der Geschichte in einem solchen Spiel auftaucht*“.⁴⁸ In ihrem Aufsatz aus dem Jahr 2015 erweitert sie ihren Denkansatz:

„Eine Systematik [des Historienspieles] (...) könnte auf dem Maß an historischer Konkretisierung der Spielhandlung basieren, also der Frage, wie deutlich die historischen Bezüge sichtbar sind und wie stark die Absicht des Herstellers eines Spieles ist, die Spieler in eine virtuelle Vergangenheit >eintauchen< zu lassen.“⁴⁹

⁴⁴ Vgl Nolden, Nico: Retro: Noch 'ne Runde für die Menschheit, in: Keimling 17.November 2014. URL: <https://www.niconolden.de/keimling/?p=2218> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴⁵ Europa Universalis IV (Paradox Development Studio /Paradox Interactive) 2013.

⁴⁶ Vgl. Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten sie auch schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“, eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, S. 107-136.

⁴⁷ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 55.

⁴⁸ Schwarz, Angela: Computerspiele, S. 9.

⁴⁹ Schwarz, Angela: Games Studies und Geschichtswissenschaft, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Games Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015; S. 398-447 hier S. 417.

Trotz ihrer Impulse bleibt die terminologische Abgrenzung ihrerseits schwammig. Eine erste konkrete Definition für Digitale Spiele mit historischen Elementen liefert Carl Heinze in seiner Dissertation im Jahr 2012. Man spricht „von einem historischen Computerspiel, (...) wenn eine funktional relevante Menge von Spielelementen ihre Bedeutung durch den historischen Diskurs hält.“⁵⁰ Seiner Auffassung nach sind historische Spiele nur auf einer technikbasierten Grundlage zu betrachten. Damit schließt er Spiele aus, die rein visuelle oder ästhetische Referenzen zur Geschichte nutzen.⁵¹ Die Historiker Tobias Winnerling und Florian Kerschbaumer hingegen fassen den Begriff weiter und schließen alle Formen von historischen Darstellungen ein: „Historisierend seien alle, die in irgendeiner Form historische Inhalte aufgreifen, verarbeiten und darstellen (...).“⁵² Mit ihrer Definition stecken Winnerling und Kerschbaumer die Bandbreite des Forschungsfelds ab, liefern aber keine Begründung für ihren Ansatz. Die vage Auffassung der beiden Historiker reiht sich somit in die vielen weiteren Forschungsarbeiten, welche ihre Vorstellung des Historischen in Digitalen Spielen passiv aufgreifen. Der Größenordnung dieser Annahmen möchte nicht mal Nolden in seiner allumfassenden Dissertation nachgehen.⁵³ Nolden verweist stattdessen auf die Haltung des Historikers Steffen Bender, welcher in seiner Forschungsarbeit digitale Spiele als Medium in die Medienlandschaft und Erinnerungskultur einordnet.⁵⁴ Bender betrachtet demnach die historische Inszenierung als Grundbaustein, wobei er hauptsächlich narratologische und visuelle Elemente betont, aber ludische Aspekte außen vorlässt.⁵⁵ Bender liefert nicht die Antwort auf die Frage was historisch sei, sondern veranlasst die Fragestellung zum Historischen umzuwandeln: Wie ist das Historische in Digitalen Spielen konstituiert?

Im angelsächsischen Raum wurde der Begriff „historisch“ bisher weniger reflektiert genutzt. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass der neu entstandene Forschungszweig Games Studies in den frühen 2000er Jahren sich intensiver mit methodischen Ansätzen auseinandersetzt, insbesondere während des Ludologen-Narratologen-Streits.⁵⁶ Dennoch gab es in den frühen Debatten erste Versuche, den Begriff „historisch“ für Digitale Spiele zu erfassen. In einem Aufsatz

⁵⁰ Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 107.

⁵¹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 64.

⁵² Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias: Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo, in: Dies. (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2014, S. 11-26 hier S. 14.

⁵³ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 65.

⁵⁴ Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen, Bielefeld 2012.

⁵⁵ Vgl. Ebd., S. 167-187.

⁵⁶ Der Forscher Eugen Pfister liefert in seinem Blog einen kleinen Abriss und wissenschaftliche Einordnung des Streits. Vgl. Pfister, Eugen: 'It's not going to be Shakespeare': Was vom Ludologen-Narratologen-Streit übrig blieb, in: Spiel-Kultur-Wissenschaft 18.12.2018. URL: <https://spielkult.hypotheses.org/1741> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

zur Konferenz der *Digital Games Research Association* definieren die Forscher*innen Esther MacCallum-Stewart und Justin Parsler „historisch“ als „*a historical game outside the parameters of ‚activity‘ (shoot, manage, take a turn), and within that of its world setting*“.⁵⁷ Dabei verzichten sie bewusst auf ihre Auffassung zu ludologischen Elementen und veranschaulichen indirekt die harte Debatte zwischen Ludologie und Narratologie in Digitalen Spielen. Autoren wie Matthew Kapell und Andrew Elliot treten dieser Debatte entgegen und sehen das Historische als Mittelweg zwischen die Fronten:

„(...) *For narratologists the point is about the story while for ludologists the ‚play‘ is the thing*“. *In digitale games that begin from within a historical narrative, however, the thing is the play within the narrative.*“⁵⁸

Somit liefern sie Grundlagen für die Definition des „Historischen“ in Digitalen Spielen und zeigen gleichzeitig auf, dass eine Auseinandersetzung mit den grundlegenden Eigenschaften des Mediums unabdingbar ist, um einen Zugang für die historische Inszenierung herzustellen.⁵⁹ Der Historiker Adam Chapman distanziert sich von der Ludologen-Narratologen-Debatte und versucht aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive eine eigene Definition zu finden. So formuliert er Digitale Spiele mit historischem Bezug als „*attempt to represent the past and thus to produce some kind of resonance with a wider (broadly defined) historiography*“.⁶⁰ Mit seiner einfach gehaltenen Definition liefert er keine neuen Impulse zur terminologischen Debatte. Sein Vorschlag Geschichtsinszenierungen in verschiedene Bestandteile zu gliedern, unterstreicht, dass der Begriff Historisch hinsichtlich Digitaler Spiele differenzierter betrachtet werden muss.⁶¹ Auf Basis Chapmans vorgeschlagenen Analysekatoren kommt Nico Nolden auf eine terminologische Schlussfolgerung: „*Wird (...) ein klarer Begriff des Historischen entwickelt, der konkrete Bestandteile des digitalen Spieles benennt, sind Behelfskonstruktionen (...) nicht mehr nötig*“.⁶² Seiner Ansicht nach kann das Historische nicht terminologisch zusammengefasst werden, sondern manifestiert sich durch verschiedene Elemente, mit welchen die Nutzer*innen interagieren und somit eine historische Inszenierung ermöglichen.⁶³ Wie Chapman bereits angedeutet hat, definiert Nolden das Historische in Digitalen Spielen anhand vier verschiedener ausgearbeiteter Faktoren der Geschichtsinszenierung: *Objekt- Materialkultur, Narrative*

⁵⁷ MacCallum-Stewart, Esther; Parsler, Justin: *Controversies. Historicising the Computer Game*, in: DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, Nr. 4 (2007), S. 203-210, hier S. 204.

⁵⁸ Kapell, Matthew W.; Elliot, Andrew B. R.: *Introduction: To build a Past That Will „Stand the Test of Time“*. *Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, in: Dies. (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 1-29, hier S. 19.

⁵⁹ Vgl. Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 65.

⁶⁰ Chapman, Adam: *The Great Game of History. An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form*, Hull 2013, S. 9.

⁶¹ Vgl. Ebd., S. 259-268.

⁶² Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 71.

⁶³ Vgl. Ebd., S. 72.

*Netzwerke, Makrohistorische (Rechen-)Modelle und Mikrohistorische Weltentwürfe.*⁶⁴ Eine historische Inszenierung liegt seiner Ansicht nach dann vor, „wenn einer oder mehrere der genannten Bestandteile historische Inhalte aufgreift.“⁶⁵

2.4. Forschungsstand

Abgesehen von Beiträgen aus den Game Studies hat die Forschung, insbesondere die Geschichtswissenschaft, es versäumt, sich dem Medium Digitale Spiele angemessen zu nähern. Dies liegt am falschen Umgang mit dem Medium und einer negativen Haltung, die dazu führte, dass Digitale Spiele lange nicht als Quellen wahrgenommen wurden.⁶⁶ Immerhin versucht der Historiker Gunnar Sandkühler am Ende der 2000er Jahre einen geschichtswissenschaftlichen Zugang zur Quelle zu finden. Es folgen jedoch nur wenige weitere Beiträge zum Umgang Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft.⁶⁷ Einen ersten Versuch zur Entwicklung eines Analysemodells unternimmt Martin Zusage im Jahr 2013. Er betont den interaktiven Charakter des Mediums und entwickelt ein Modell mit verschiedenen Analysekatégorien, welche in späteren Arbeiten wie die von Chapman oder Nolden ähneln.⁶⁸ Der Fokus auf die Interaktivität zeigt zugleich die große Schwierigkeit für die Geschichtswissenschaft, auf digitale Spiele zuzugreifen. Der britische Autor Tom Chatfield spricht in der Einleitung zur englischen Übersetzung des Sammelbandes von Kerschbaumer und Winnerling das Problem konkreter an:

*„Video games (...) are also difficult to write about and to study, and for related reasons. (...) they embrace aspects of many other media and disciplines: static images video, sound, music text and speed, architecture and design animation and modelling, interface and interaction design, community design, and artificial intelligence. This brings a (...) load of baggage to a field (...) whose canons and critical discourse are still being fabricated on the fly.“*⁶⁹

Digitale Spiele bestehen aus vielen verschiedenen Komponenten, die in einer wechselwirkenden Beziehung stehen. Im Gegensatz zu statischen Quellen wie Texten oder Bildern sind sie schwer zu bestimmen und unterliegen, insbesondere bei Online Spielen, ständigen Veränderungen. Dies erschwert es, Inhalte einheitlich für die Forschung zu erschließen.⁷⁰ Hinzu kommt

⁶⁴ Mit der Herleitung des Historischen und Geschichtsinszenierung nutzt Nolden die vier Faktoren als eigener methodischer Zugriff für den praktischen Teil seiner Dissertation. Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 381-467.

⁶⁵ Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 73.

⁶⁶ Vgl. Schwarz, Angela: Games Studies und Geschichtswissenschaft, S. 389f.

⁶⁷ Vgl. Sandkühler, Gunnar: Der Historiker und und Silent Hill. Prospektives Quellenstudium, in: Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? O’m real...“. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel „Silent Hill“, Münster 2010, S. 210-226.

⁶⁸ Vgl. Zusage, Martin: Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft. Betrachtungen zum Quellenwert und zu den methodischen Grundlagen ihrer wissenschaftlichen Analyse, Wien 2013, S. 18-31.

⁶⁹ Chatfield, Tom: Special Difficulties, Special Opportunities.Prelude, in: Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): Early Modernity and Video Games, Newcatle upon Tyne 2014, S. xxii.

⁷⁰ Vgl. Zusage, Martin: Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft, S. 19f.

das Problem, dass Digitale Spiele sich als Quelle schwer referenzieren lassen. Unterschiede in Veröffentlichungsdaten je nach Weltregion, inhaltliche Unterschiede durch Jugendschutz oder Neuveröffentlichungen als *Remastered*-Versionen machen eine einheitliche Referenzierung kompliziert.⁷¹ Die späte Wahrnehmung Digitaler Spiele als Quelle und die damit verbundenen Schwierigkeiten stellen die Geschichtswissenschaft bis heute vor Herausforderungen. Somit existieren weiterhin keine übergreifenden Forschungsstandards und einheitliche Methodiken zu ihrer Analyse. Forscher wie Carl Heinze und Adam Chapman haben in den 2010er Jahren erste grundlegende Arbeiten mit Analyseverfahren geliefert, doch diese Ansätze können nicht in ein Gesamtrahmen eingebettet werden.⁷² Seit der Gründung des *Arbeitskreises für Geisteswissenschaft und digitale Spiele* (AKGWDS)⁷³ im Jahr 2015 wird versucht, die Forschungsgemeinschaft rund um Digitale Spiele zu stärken und die Forschung zum Umgang mit dem Medium in der Geschichtswissenschaft voranzutreiben.⁷⁴ Dass die Geschichtswissenschaft bisher keine einheitliche Vorgehensweise gefunden hat, erkennt man an den verschiedenen Zugriffsansätzen des Gegenstands.

Ein klassischer Zugriffsweg erfolgt bei der Geschichtswissenschaft meist durch eine historisch bedeutende Zeitspanne oder anhand einer von der Geschichtswissenschaft bestimmten Epoche.⁷⁵ Dass Forscher*innen sich oftmals auf einzelne Aspekte und Spiele, und nicht eine ganze Epoche systematisch aufgreifen, ist im Fall der Antike zu erkennen. Die Historiker Paul Christesen und Dominic Machado liefern beispielweise nur einen Überblick zu Spielen zur griechisch-römischen Zeit.⁷⁶ Die Forscherin Thea Thorsten liefert dazu mit ihrem Tagungsband aus dem Jahr 2012 weitere Perspektiven aus den Games Studies und der Geschichtsdidaktik.⁷⁷ Im deutschsprachigen Raum beschäftigt sich hauptsächlich der Historiker Christian Rollinger mit der Epoche der Antike in Digitalen Spielen. Er liefert mehrere Beiträge zur Repräsentation der Antike durch römischen Siedlungsbau und der Rekonstruktion spezifischer antiker Objekte.⁷⁸

⁷¹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 83.

⁷² Vgl. Ebd., S. 84.

⁷³ Der AKGWDS hieß ursprünglich „Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele“ und hat sich aufgrund ihrer interdisziplinären Gemeinschaft im Jahr 2024 umbenannt. Vgl. AKGWDS Redaktion: In eigener Sache: AKGWDS benennt sich in Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele um, ungespielt 15.02.2024. URL: <https://gespielt.hypothesen.org/7531> (Letzter Zugriff am 22.11.2024)

⁷⁴ Einen Überblick über den Umfang der Ziele und Vorhaben des Arbeitskreises sind in ihrem Manifest niedergeschrieben. Vgl. AKGWDS: Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit Digitalen Spielen, in: gespielt 20.09.2016. URL: https://gespielt.hypothesen.org/manifest_v1-1 (Letzter Zugriff am 22.11.2024)

⁷⁵ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 111.

⁷⁶ Vgl. Christesen, Paul; Machado, Dominic: Games and Classical Antiquity, in: Classical World 104 Nr.1 (2010), S. 107-110. URL: <https://muse.jhu.edu/article/406986> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁷⁷ Thorsten, Thea (Hrsg.): Greek and Roman Games in the Computer Age, Trondheim 2012.

⁷⁸ Rollinger, Christian: Brot, Spiele... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel, in: Walde, Christine; Stoffel, Christian (Hrsg.): Caesar's Salad. Antikerezeption im 20. und 21. Jahrhundert, Mainz 2015, S. 1-45 & Rollinger, Christian: Roma victrix? Rezeption und Simulation antiker Inhalte im Computerspiel, in: Der Altsprachliche Unterricht 57 Nr. 2/3 (2014), S. 88-92.

Beiträge zu anderen antiken Aspekten wie beispielweise der altägyptischen Kultur, fehlen weiterhin in der Forschungslandschaft, obwohl mit *Assassin's Creed Origins*⁷⁹ mittlerweile ein Spiel auf dem Markt ist, welches diese Thematik bewusst aufgreift.

Für die Epoche des Mittelalters liefert hauptsächlich Heinze mit seiner Dissertation ein umfassendes Werk zur Epoche. Trotz des Fokus, ein grundlegendes wissenschaftliches Analysemodell zu finden, wie im folgenden Kapitel näher erläutert wird, zeigt er in seiner empirischen Hälfte mehrere Perspektiven, sich mittelalterlicher Inszenierungen zu nähern.⁸⁰ So beschreibt er beispielweise populärkulturelle Aspekte im Spiel *The Abbey*⁸¹ oder schildert Repräsentation von Gender und Alltagskultur im Spiel *Gilde 2*.⁸² Einen geringeren methodischen Anspruch verfolgt dagegen der Sammelband von Daniel Kline, welcher sich ebenfalls mit der Inszenierung von mittelalterlichen Themen beschäftigt. Hier betrachten die Forscher*innen Candance Barrington und Timothy Englisch beispielweise die Parallelen des Spiels *Beowulf*⁸³, während Jason Pitruzello den kulturellen Wandel anhand des Modells im Strategiespiel *Crusader Kings II: Deus Vult*⁸⁴ skizziert. Der Sammelband unterstreicht damit die Vielseitigkeit der Zugriffe innerhalb dieser Epoche. Eine geringere Aufmerksamkeit erhält die Epoche der Frühen Neuzeit. Hier liefern Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling mit ihrem Sammelband in deutscher und englischer Fassung einen wichtigen Beitrag.⁸⁵ Dabei nehmen in den meisten Aufsätzen der Sammelbände die Spiele-Reihe *Assassin's Creed* eine wichtige Rolle ein. Die Forscher*innen Angela Schwarz, Martin Issac Weis oder Sinem Derya Kilic beziehen sich in ihren Beiträgen hauptsächlich auf diese Spiele-Reihe.⁸⁶ Über die Sammelbänder hinaus beschäftigt sich zudem der Historiker Eugen Pfister mit frühneuzeitlichen Themen in Spielen. So konzentriert er sich im Blog *Frühneuzeit-Info* auf verschiedene Themen wie Piraterie oder die Französische Revolution.⁸⁷ Mit den Beiträgen zur Frühen Neuzeit wird kein Gesamteindruck zur Epoche der

⁷⁹ *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montreal / Ubisoft) 2017.

⁸⁰ Vgl. Heinze, Carl: *Mittelalter Computer Spiele*, S. 135-296.

⁸¹ *The Abbey* (Alcachofa Soft / Crimson Cow) 2008.

⁸² *Die Gilde 2* (4HEAD Studios / JoWood) 2006; Vgl. Heinze, Carl: *Mittelalter Computer Spiele*, S. 135-153 & 251-272.

⁸³ Vgl. Barrington, Candance; Englisch, Timothy: „Best and Only Bulwark“. *How Epic Narrative Redeems Beowulf: The Game*, in: Kline, Daniel T. (Hrsg.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, New York 2013, S. 31-42.

⁸⁴ *Crusader Kings II: Deus Vult* (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2007.

⁸⁵ Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): *Early Modernity and Video Games, Newcatle upon Tyne* 2014; Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias: *Frühe Neuzeit im Videospiele: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014.

⁸⁶ Schwarz, Angela: *Narration und Narrativ*, S. 27-54; Weis, Martin Isaac: *Assassin's Creed and the Fantasy of Repetition*, in: Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): *Early Modernity and Video Games*, S. 201-212; Kilic, Sinem Derya: *Homo homini ludus? Vom Spiel in der Philosophie zur Philosophie im Videospiele Assassin's Creed*, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiele*, S. 159-180.

⁸⁷ Pfister, Eugen: *Der Pirat als Demokrat. Assassin's Creed IV: Black Flag – Eine Rezension*, in: *Frühneuzeit-Info* 03.08.2015. URL <https://fnzinfo.hypothesen.org/446> (Letzter Zugriff am 22.11.2024); Pfister, Eugen: „Des

Neuzeit hergestellt. Ein Gesamtüberblick zur Neuzeit findet selten in einer Forschungsarbeit statt, da sie sich oftmals auf die wichtigsten Ereignisse der Epoche, wie etwa die beiden Weltkriege oder der Kalte Krieg konzentrieren.⁸⁸

Der Historiker Chris Kempshall bietet bisher als Einziger eine systematische Untersuchung zu Darstellungen des Ersten Weltkriegs in Digitalen Spielen. Hierbei konzentriert er sich auf die Spiele *Valiant Hearts, Verdun 1914 – 1918* und einer Mod des Spiels *Total War: Napoleon*.⁸⁹ Seine Monografie und der Dialog mit Chapman zum Spiel *Battlefield 1* im Jahr 2017 zeigen, dass der erste Weltkrieg ein komplexe Erinnerungskultur beinhaltet und sich nicht so einfach in Digitale Spiele verlagern lässt.⁹⁰

Die Darstellungen des Zweiten Weltkriegs in Digitalen Spielen erweist sich als komplizierteres Spannungsfeld. Rainer Pöppinghege unternimmt in seinem Aufsatz einen ersten Versuch den Zweiten Weltkrieg in Spiele statistisch einzuordnen. Obwohl seine Statistik bereits von Nolden in Frage gestellt wurde, zeigt er die große Bandbreite des Themas auf dem Spielemarkt.⁹¹ Pöppinghege kritisiert inhaltlich den unreflektierten Umgang der Spielebranche mit dem Thema. Seiner Ansicht nach wird der Zweite Weltkrieg oft aus einer rein militärischen Perspektive dargestellt.⁹² Die Beiträge von Laurens Bluekens und Gunnar Sandkühler schließen sich dieser Annahme größtenteils an.⁹³ Mit alternativen Geschichtsdarstellungen des Zweiten Weltkriegs beschäftigt sich Steffen Bender intensiv in mehreren Beiträgen. Hierbei geht er auf die Narrative aus subjektiven Sichten in Shootern ein und bezieht sich in seiner Untersuchung auf die *Call of Duty*- und *Medal of Honor*-Reihen.⁹⁴

patriotes, ces abruti!“ Imaginationen der französischen Revolution im digitalen Spiel *Assassin’s Creed: Unity*, in *Frühneuzeit-Info* 26.09.2016, URL <https://fnzinfo.hypotheses.org/852> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁸⁸ Vgl. Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 131.

⁸⁹ *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier / Ubisoft) 2014; *Verdun:1914 – 1918* (M2H / Blackmill Games) 2015; *Napoleon: Total War* (Creative Assembly / Sega) 2010; Kempshall, Chris: *The First World War in Computer Games. With a Forword by Esther MacCallum-Stewart*, Basingstoke 2015.

⁹⁰ Vgl. Chapman, Adam; Kempshall, Chris: *Battlefield 1: Can the Great War be a Great Game?*, in: *The Ontological Geek* 16.02.2017. URL: <https://ontologicalgeek.com/battlefield-1-can-the-great-war-be-a-great-game/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁹¹ Vgl. Pöppinghege, Rainer: *Ballern für den Führer. Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel*, in: Steinberg, Swen; Meissner, Stefan; Trepsdorf, Daniel (Hrsg.): *Vergessenes Erinnern. Medien von Erinnerungskultur und kollektiven Gedächtnis*, Berlin 2009, S. 105-120.

⁹² Ebd., S. 109.

⁹³ Vgl. Bluekens, Laurens: *Erinnerungskultur 2.0. Videogames en de populaire herinneringscultuur omtrent de Tweede Wereldoorlog*. Master Thesis, Amsterdam 2014, S. 21; Sandkühler, Gunnar: *Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion*, in: Meyer, Erik (Hrsg.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*, Frankfurt a. M. 2009. S. 55-56, hier S. 55f.

⁹⁴ Vgl. Bender, Steffen: *Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern*: in: Heinemann, Monika; Maischein, Hannah; Flacke, Monika (Hrsg.): *Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktion historischer Erinnerungen*, München 2011, S. 93-115; Bender, Steffen: *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?*, in: Schwarz, Angela (Hrsg.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“*, S. 137-162.

Darstellungen der Nachkriegszeit, welche hauptsächlich durch den Kalten Krieg und den ideologischen Gegensätzen des Ostens und Westens geprägt war, scheint eine ähnliche Problematik aufzuweisen wie die Darstellungen des Zweiten Weltkrieges.⁹⁵ Clemens Reisner liefert als Einziger eine Monografie mit einem Überblick über den Kalten Krieg in Digitalen Spielen.⁹⁶ Abseits seiner Monografie beschäftigt er sich früh mit dem Beispiel *Call of Duty: Black Ops*, welches bewusst die Kubakrise 1961 und Vietnamkrise 1968 sequenzartig darstellt. Das Spiel greift dabei auf historische Figuren wie Fidel Castro oder John F. Kennedy zurück und verleiht den Spieler*innen eine Perspektive der Augenzeugenschaft.⁹⁷

Wie einige Fallstudien des periodischen Zugriffs andeuten, nähern sich Geschichtswissenschaftler*innen Digitalen Spielen auch über verschiedene Spielformen, die sogenannten Genres. MacCallum-Stewart und Parsler zeigen wie vielfältig Geschichte in unterschiedlichen Spielgenres wie *Strategiespielen*, *First-Person-Shootern* oder *Simulationen* dargestellt werden kann.⁹⁸ Die Geschichtswissenschaft orientiert sich hierbei oft an den durch die Spielejournalistik geprägten Genres. Diese werden häufig als statische Analyse kategorien betrachtet, obwohl sie sich über die letzten Jahrzehnte weiterentwickelt haben. Die Unschärfe führt dazu, dass Begriffe wie beispielweise *Simulation* unterschiedlich verstanden werden, was im folgenden Kapitel näher erläutert wird.⁹⁹ Einige Genres werden intensiv untersucht, während andere kaum betrachtet werden. So sind Strategiespiele aufgrund ihrer Beliebtheit innerhalb der Gamesbranche besonders häufig Gegenstand der Forschung. Ein häufig untersuchtes Beispiel ist die *Civilization*-Reihe, welche zeigt, wie vielseitig ein Spiel analysiert werden kann. Kubetzky und Squire betrachten *Civilization* aus einer geschichtsdidaktischen Perspektive und diskutieren, wie das Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann.¹⁰⁰ Stellbauer und Kaindel beschäftigen sich hingegen mit sozio-historischen Fragen Chapman analysiert die medialen Funktionsweisen von *Civilization* und erschließt dabei neue Formen historischer Inszenierung.¹⁰¹ Die intensive

⁹⁵ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 135.

⁹⁶ Reisner, Clemens: Cold War Games. Der Kalte Krieg in Computerspielen (ca. 1980-1995), Köln 2020.

⁹⁷ Vgl. Reisner, Clemens: „The Reality behind it all is very true“. *Call of Duty: Black Ops and the Remembrance of the Cold War*, in: Kapell, Matthew W.; Elliot, Andrew B. R. (Hrsg.): *Playing With the Past*, S. 247-260, hier S. 247.

⁹⁸ Vgl. MacCallum-Stewart, Esther; Parsler, Justin: *Controversies*, S. 204-210.

⁹⁹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 100.

¹⁰⁰ Kubetzky, Thomas: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von *Civilization III*, in: Schwarz Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“, S. 75-106; Squire, Kurt D.: *Replaying History. Learning World History Through Playing Civilization II*, Indiana 2004.

¹⁰¹ Kaindel, Christoph; Steffelbauer, Ilja: *Civilization, Inventions and Empires. Implicit Theories of History and Society in Computer Games*, in: Klimmt, Christoph; Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming*, Wien 2010, S. 251-264; Chapman, Adam: *Is Sid Meier's Civilization History?*. In: *Rethinking History, The Journal of Theory and Practice* 17 Nr. 3 (2013), S. 312-332.

Beschäftigung mit der Spielreihe verdeutlicht jedoch die Schwächen des Zugriffs über Genres. Nico Nolden kritisiert, dass sich die Forschung zu sehr auf ein Spiel konzentriert und es dadurch als Paradebeispiel des Genres dargestellt wird. Das Genre müsse seiner Ansicht nach mit anderen Strategietiteln parallel betrachtet werden.¹⁰²

In den letzten Jahren haben Forscher*innen vermehrt andere Strategiespiele und Perspektiven der Geschichtsinzenierung untersucht. Die Historiker Jan Pasternak und Heiko Brendel befassen sich in ihren Beiträgen mit epochenübergreifenden Strategiespielen und zeigen, wie diese Geschichte anhand von Modellen darstellen.¹⁰³ Diese bieten ergänzende Perspektiven auf dem Zugriff von Strategiespielen, liefern jedoch keine abschließenden Ergebnisse. Das Genre der *MMORPGs* (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) wird hingegen hauptsächlich aus der Perspektive der Public History untersucht. Josh Howard analysiert die *Everquest*-Reihe und plädiert für eine Auseinandersetzung mit den Spielgemeinschaften in Online-Spielwelten.¹⁰⁴ Nick Webber und Meredith Elyse T. beschäftigen sich mit dem beliebten Fantasy-Spielreihe *World of Warcraft* und betrachten technophobe und technophile Tendenzen sowie mittelalterliche und zeitgenössische Konzepte in der Klassifizierung digitaler Objekte.¹⁰⁵ Einer der wichtigsten Beiträge zum *MMORPG*-Genre liefert Nolden mit seiner Dissertation aus dem Jahr 2019, in der er ein umfassendes Analysemuster für Digitale Spiele entwickelt und hauptsächlich das Rollenspiel *The Secret World* analysiert. Der kurze Überblick zeigt, dass der Zugriff über die Genres nicht immer zufriedenstellend ist. Einige Gattungen werden gar nicht beachtet, und in den untersuchten Genres stehen oft dieselben Spieletitel im Fokus. Dies verdeutlicht die Notwendigkeit, die Forschung auf eine breitere Palette von Spielen und Genres auszudehnen, um ein umfassenderes Bild der historischen Darstellung in Digitalen Spielen zu erhalten.¹⁰⁶

Die Forschung zu historischen Videospiele orientiert sich neben dem Zugriff durch die Epoche oder Spielform an ausgewählten disziplinären Arbeitsfeldern, die Nolden zwischen narrativen, objektifizierende, ästhetischen und ludologischen Elementen unterscheidet.¹⁰⁷ Viele

¹⁰² Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 106.

¹⁰³ Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen, in: Schwarz Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“, S. 35-74; Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?, S. 107-136.

¹⁰⁴ Howard, Josh: Public History and Video Gaming: Spontaneous digital remembrance, in *History @ Work* 02.06.2015. URL: <https://ncph.org/history-at-work/public-history-and-video-gaming/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

¹⁰⁵ Webber, Nick: Technophilia and Technophobia in Online Medieval Fantasy Games, in: Kline, Daniel (Hrsg.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, S. 214-226; Meredith, Elyse T.: Coloring Tension. Medieval and Contemporary Concepts in Classifying and Using Digital Objects in *World of Warcraft*, in: Kline, Daniel (Hrsg.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, S. 81-92.

¹⁰⁶ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 111.

¹⁰⁷ Vgl. Ebd., S. 75.

Autor*innen nähern sich historischen Spielen aus einer objektifizierenden Perspektive. Gernot Hausar untersucht beispielweise die Rekonstruktion historischer Architektur in der *Assassin's Creed*-Reihe.¹⁰⁸ Marc Bonner führt eine ähnliche Untersuchung im Spiel *Rise of Nations*¹⁰⁹ durch und stellt fest, dass die historische Inszenierung durch den Gesamteindruck des Spiels erzeugt wird.¹¹⁰ Neben objektifizierenden Elementen beschäftigt sich die Forschung ausführlich mit narrativen Elementen historischer Darstellungen. So untersucht Simon Hassemer beispielweise die Rolle von Narration und Periodisierung in Digitalen Spielen.¹¹¹

Trotz umfassenden Untersuchungen stehen die Forschungsergebnisse in der Kritik. Nolden, Zimmermann und Schwarz argumentieren, dass die Forschung zu selektiv bei der Untersuchung Digitaler Spiele vorgeht.¹¹² Die meisten Studien fokussieren sich auf objektifizierende und narrative Aspekte, während ludische und ästhetische Elemente vernachlässigt werden. Felix Zimmermann nahm sich Letzterem an und liefert mit seiner Dissertation zum atmosphärischen Vergangenheitserleben einen wichtigen Beitrag zur jüngsten Forschung.¹¹³ Eine umfassende Analyse zu ludischen Elementen fehlt bislang im deutschsprachigen Raum, obwohl Nolden mit seiner Kategorie „Makrohistorische (Rechen)Modelle“ das Potenzial von Spielmechaniken und -strukturen in der Geschichtsinszenierung klar identifiziert hat. Er argumentiert, dass durch festgelegte Prozesse „Geschichtsmodelle“ oder „modellhafte Geschichte“ simuliert werden kann.¹¹⁴

Die beschränkte Sicht auf Modelle und systematische Zugriffe in Digitalen Spielen liegt in den fehlenden Forschungsergebnissen in der Geschichtswissenschaft. Auch im englischsprachigen Raum hatte die Forschung anfänglich Schwierigkeiten, da sich das Forschungsfeld der Game Studies in den 2000er Jahren noch in der methodischen Debatte befand.¹¹⁵ Aus der Debatte heraus konnten dennoch wichtige erste Ansätze geliefert werden. Der Autor William Uricchio betont in seinem Aufsatz von 2005 die Bedeutung spielmechanischer Prozesse und Strukturen

¹⁰⁸ Hausar, Gernot: Der Stadt ihre Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der *Assassin's Creed* Reihe, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiele, S. 211-224.

¹⁰⁹ *Rise of Nations* (Big Huge Games / Microsoft Games Studios) 2003.

¹¹⁰ Bonner Marc: Bauen als Bedingung zum Sieg. Darstellung und Funktion frühneuzeitlicher Architektur und Stadtgefüge in Strategie- und Aufbauspielen, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiele, S. 239-256.

¹¹¹ Hassemer, Simon M.: Does History play the Role of Storyline? Historiographical Periodization as Theme on Video Game Series, in: Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): Realy Modernity and Video Games, S. 64-75.

¹¹² Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 151-165; Zimmermann, Felix: Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel, Marburg 2023, S. 31f.; Schwarz, Angela: Games Studies und Geschichtswissenschaft, S. 447.

¹¹³ Zimmermann, Felix: Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel, Marburg 2023.

¹¹⁴ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 73f.

¹¹⁵ Vgl. Pfister, Eugen: 'It's not going to be Shakespeare, URL: <https://spielkult.hypotheses.org/1741> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

in historischen Spielen.¹¹⁶ Die Wissenschaftler*innen Ian Bogost, Claudio Fogu sowie MacCallum und Parsler heben ebenfalls die Bedeutung regelbasierter Systeme und Prozesse hervor, obwohl sie sich nicht explizit auf historisierende Spiele beziehen.¹¹⁷ Kapell und Elliot sowie Kerschbaumer und Winnerling beschäftigen sich dahingehend in ihren Aufsätzen explizit mit historischen Videospiele und ihren systematischen Bedingungen. Sie finden keine abschließenden Antworten, sondern regen die Forschung an, diese Aspekte weiter zu verfolgen.¹¹⁸ Carl Heinze liefert mit seiner Dissertation zu Videospiele mit mittelalterlichem Bezug den ersten wichtigen Beitrag zu historischen Darstellungen anhand spielmechanischer Prozesse. Mit seiner Auffassung „*Spiele würden etwas modellieren*“ entwickelte er aus einem technischen Anspruch heraus eines der ersten systematischen Analysemodelle für die Geschichtswissenschaft.¹¹⁹ In einem schematischen Ablauf skizziert er die technische Grundlage eines Spiels bis hin zur äußeren Rahmung durch eine historische Vorstellung der Entwickler*innen sowie deren Wechselwirkung mit Spieler*innen.¹²⁰ Als Schlussfolgerung zieht er, dass Digitale Spiele als Interpretation formaler Systeme zu verstehen sind, die durch „*ihre Symbole immer auch auf Wissensbestände der alltäglichen Lebenswelt verweisen*“¹²¹. Er geht gleichzeitig davon aus, dass die Geschichtsinzenierung nur durch narrative Elemente möglich sind und die technische Grundlage nur dazu fähig ist, diskrete, also eindeutig unterscheidbare, Inhalte darzustellen. Modelle wie Handel oder Militär, welche auf konkreten Zahlenwerten basieren, sind leichter darstellbar als komplexe Prozesse wie beispielweise Religion.¹²² Für die Ergebnisse in seiner Dissertation erhielt Heinze viel Lob, denn er legt den Grundstein für einen systematischen Diskurs zur methodischen Analyse historischer Spiele. Gleichzeitig wird Heinze mit Kritik konfrontiert. So ist Nolden der Ansicht, dass Modelle „*Geschichte ebenso historisch plausibel aufbereitet werden kann, wenn überlagernde oder widerstreitende Systeme Unschärfen erzeugen*“ können.¹²³

Im gleichen Zeitraum sucht Adam Chapman nach einem systematischen Zugang zu Digitalen Spielen mit historischem Bezug. In seiner Monografie aus dem Jahr 2016 fasst er seine

¹¹⁶ Vgl. Uricchio, William: »Simulation, History, and Computer Games«, in: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of computer game studies. Cambridge Mass. u. a. 2005, MIT Press, 327–338, hier S. 335.

¹¹⁷ Vgl. Bogost, Ian: Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games, Cambridge 2007, S. ix; Fogu, Claudio: Digitalizing Historical Consciousness, in: History and Theory, 48 Nr. 2 (2009), S. 103–21, hier S. 118; MacCallum-Stewart, Esther; Parsler, Justin: Controversies, S. 205.

¹¹⁸ Vgl. Kapell, Matthew W.; Elliot, Andrew B. R.: Introduction, S. 1-29; Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias: Postmoderne Visionen des Vor-Modernen, S. 11-26.

¹¹⁹ Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 96.

¹²⁰ Vgl. Ebd., S. 31-108. Heinze beschreibt hier präzise sein ganzes Modell.

¹²¹ Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 304.

¹²² Vgl. Ebd., S. 231.

¹²³ Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 77.

Überlegungen zusammen und liefert einen Zugang wie Heinze, ohne ihn dabei zu berücksichtigen.¹²⁴ Im Gegensatz zu Heinze nähert sich Chapman aus einem phänomenologischen Ansatz den Digitalen Spielen. Er betrachtet die Spielerfahrung als entscheidenden Faktor innerhalb der Wechselwirkung von Technik und Spieler*innen. In seinem Analysemodell unterteilt er demnach Digitale Spiele als historische Quelle anhand der Komponenten Simulation, Epistemologie, Zeit und Raum sowie *Affordances*.¹²⁵ Trotz seiner Beobachtung aus der Perspektive der Spieler*innen, misst er der technologischen Basis eines Spiels eine gewisse Bedeutung zu. So bezeichnet er Spielwelten als *Hi(story)-Play-Spaces*, wo historische narrative durch „*Actions of both the developer-historian and the player*“ gebildet werden.¹²⁶ Eine nähere Betrachtung des Wechselspiels zwischen Technologie und Spieler*innen führt er in der Komponente *Affordances* durch, wo er strukturelle Prozesse als Teil des gesamten Gebildes betrachtet.¹²⁷ Chapmans Verknüpfung mit den technischen Bedingungen bleiben jedoch im Bezug zu historischer Narrativbildung oberflächlich.

Die Wissenschaftler Casso und Thibault entwickelten im gleichen Jahr ein Modell, welches technische Bestandteile eines Spiels im Zusammenhang mit historischen Elementen untersucht.¹²⁸ In Ihrem *HGR-Framework* unterscheiden sie zwischen *Modelling*, *Setting* und *Representing* und betonen dabei die Bedeutung von Spielmechaniken und Algorithmen für die Darstellung historischer Elemente.¹²⁹

Im Gegensatz zu den zuvor genannten Forschungsarbeiten nähert sich Nico Nolden in seiner Dissertation den Digitalen Spielen aus einer umfassenden Perspektive. Basierend auf zahlreichen relevanten Studien kommt er zur folgenden Schlussfolgerung:

„Digitale Spiele müssen aufgrund der interdependenten wechselwirkenden Funktionsweisen von historischen Bestandteilen der Inszenierung grundsätzlich umfassend als System betrachtet werden.“¹³⁰

Sein Analysemodell stützt sich auf verschiedene terminologische Betrachtungen und umfasst die Analysekategorien *Objekt- Materialkultur*, *Narrative Netzwerke*, *Makrohistorische*

¹²⁴ Chapman, Adam: *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York 2016.

¹²⁵ Bei dem Begriff *Affordances* bezieht sich Chapman auf das Konzept von dem Spieleforscher Jonas Linderoth: „(...) to address the reciprocal relation between humans and the environment ... [which] offers the individual different ways of acting. These offers are called *affordances*“. Linderoth, Jonas: „Beyond the digital divide: An ecological approach to gameplay“, in: *ToDIGRA: Transactions of the Digital Games and Research Association 1* (2013), S. 3. Dieser verweist wiederum auf die ursprüngliche Definition von Gibson. Weitere Ausführungen erfolgen in dem folgenden Kapitel.

¹²⁶ Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 33.

¹²⁷ Vgl. Ebd., S. 189.

¹²⁸ Casso, Vincenzo I.; Thibault, Mattia: *The HGR Framework. A semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, in: *gamevironments 5* (2016), S. 156-204.

¹²⁹ Vgl. Ebd., S. 168.

¹³⁰ Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 328.

(Rechen-)Modelle und Mikrohistorische Weltentwürfe.¹³¹ Obwohl Nolden ein umfassendes Analysemodell anbietet, welches alle Spielelemente einer Geschichtsinzenierung berücksichtigt, beleuchtet er nicht alle Analysekategorien gleichermaßen. Dies wird besonders bei der für die vorliegenden Forschungsarbeit relevante Kategorie *Makrohistorische (Rechen-)Modelle* deutlich, da sein Untersuchungsgegenstand im Genre *MMORPG* angesiedelt ist und keine komplexen Rechenmodelle, wie beispielweise bei Strategiespielen, bietet.¹³² Nolden liefert jedoch in seiner Vorarbeit zur Identifizierung seiner Analysekategorien anhand Arbeiten von Heinze oder Chapman erste Impulse zu Modellen und modellhafter Geschichte.¹³³

Bis auf Carl Heinze hat sich die Geschichtswissenschaft vorwiegend aus der Perspektive der Spieler*innen den Digitalen Spielen genähert. Abgesehen von den ersten Impulsen aus der ludologisch-narratologischen Debatte wurden wichtige Beiträge zu Spielmechaniken und Modellen aus den Game Studies nicht ausreichend berücksichtigt. Die Medienwissenschaftler Carlo Fabricatore, Miguel Sicart sowie Ernst Adams und Joris Dormans¹³⁴ beispielweise arbeiteten bereits um die 2010er Jahre an theoretischen Konzepten Digitale Spiele von der technischen Basis aus zu verstehen und für die Spieleentwickler*innen ein spielmechanisches Grundgerüst zu liefern. Eine umfassende Betrachtung der Beiträge liefert Imre Hofman in seinem Aufsatz von 2018 zur *General Games Mechanics Theory*.¹³⁵ Hierin konstatiert er, dass Spielmechaniken als „*the objektive structures and properties of a game that cybernetically organize the changes of the game states through rule-based interaction and causal relationships*“ zu verstehen sind. Spielmechaniken gestalten seiner Auffassung nach das Spielerlebnis und beeinflussen das die Spielerfahrung entscheidend.¹³⁶ Er schlussfolgert, dass Spiele „*tend to evolve a ludic emergence of an enormous probability Space*“¹³⁷ Obwohl Hofmans Theorie das Digitale Spiel als spielmechanisches Gerüst begreift, konzentriert er sich hauptsächlich auf die Perspektive des Game Design und begründet nicht den Einfluss von Spielmechaniken und Modellen auf das Gameplay und Spieler*innen.

¹³¹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 333.

¹³² Vgl. Ebd., S. 444-452.

¹³³ Vgl. Ebd., S. 78-82.

¹³⁴ Fabricatore, Carlo: Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames, in: ENLACES (MINEDUC Chile) – OECD Expert Meeting on Videogames and Education, 29-31 October, Santiago de Chile 2007. URL: <https://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/20927/1/39414829.pdf> (Letzter Zugriff am 22.11.2024); Sicart, Miguel: „Defining Game Mechanics.“, in: Games Studies Vol. 8/2 (2008). URL: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (Letzter Zugriff am 22.11.2024); Adams, Ernest; Dormans, Joris: Game Mechanics. Advanced Game Design, Berkeley 2012.

¹³⁵ Hofmann, Imre: Requirements for a General Game Mechanics Framework, in: Suter, Beat; Kocher, Mela; Bauer Rene (Hrsg.): Games and Rules. S. 67-86.

¹³⁶ Ebd., S. 73.

¹³⁷ Ebd., S. 85.

In Bezug auf historisierende Spiele hat sich Jeremiah McCall im Jahr 2020 der Thematik angenommen und ein Modell zur Analyse von historisierenden Spielsystemen konzipiert¹³⁸

Er geht davon aus, dass Spiele als „*interactive systemic experiences*“ entwickelt werden, welche den Spieler*innen Räume schaffen, die auf historisierenden Herausforderungen und Einschränkungen basieren.¹³⁹ Anhand von Analysekatoren wie beispielweise *Agents*, *Goals* oder *Strategies* versucht er das geschaffene Spielsystem für Spieler*innen ersichtlicher zu machen und das Verständnis für historische Prozesse zu fördern.¹⁴⁰

Der bisherige Überblick zeigt, dass die Forschung zum Zeitpunkt der vorliegenden Forschungsarbeit stark auf narrative und objektivierende Ansätze fokussiert ist, während spielmechanische Elemente oft vernachlässigt wurden. Obwohl es Ansätze gibt, die sich mit Spielmechaniken und deren Einfluss auf historische Darstellungen beschäftigen, fehlt es an einer einheitlichen Perspektive und Zugriff. In folgenden Kapiteln soll daher ein Fokus auf die Analyse Digitaler Spiele von der spielmechanischen Basis bis hin zum Einfluss des Spielsystems auf Spieler*innen gelegt werden.

3. Digitale Spiele als technisches Spielsystem

3.1. Was ist ein Spielsystem?

Viele Autor*innen aus der Geschichtswissenschaft übernehmen in ihren Beiträgen Begrifflichkeiten aus den Game Studies und verwenden Begriffe wie Spielmechaniken und Modelle intuitiv, ohne sie dabei näher zu erläutern. In der vorliegenden Forschungsarbeit wird sich daher zunächst den spielmechanischen Definitionen und Konzepten eines Digitalen Spiels nähert.¹⁴¹

Der Kulturhistoriker Johan Huizinga definierte in seiner bis heute forschungsrelevanten Schrift „*Homo Ludens*“¹⁴² ein Digitales Spiel als eine Art *Magic Circle*. Unter dem Begriff *Magic Circle* fasst er das Spiel als eine Spielwelt, welche sich bewusst durch eigene Regeln und Elemente von der er echten Welt abtrennt und somit einen eigenen Rahmen bietet.¹⁴³ Innerhalb dieses Rahmens beschreibt der Gamedesigner Beat Suter, dass Digitale Spiele als „*dynamic system composed of different formal and dramatic elements combined into a working*

¹³⁸ McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

¹³⁹ Vgl. Ebd.

¹⁴⁰ Vgl. Ebd.

¹⁴¹ Nico Nolden identifiziert mit „modellhafte Geschichte“ sogar eine eigene Kategorie der Geschichtsinzenierung, aber liefert dazu keine umfassende Betrachtung. Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 54.

¹⁴² Die Originalausgabe wurde bereits im Jahr 1938 veröffentlicht und erschien seither in mehreren neuen Auflagen. Vgl. Huizinga, Johan: *Homo Ludens. A Study of the play-element in culture*, London; Boston; Henley 1949.

¹⁴³ Vgl. Ebd. S. 10-19.

structure“¹⁴⁴ zu verstehen sind. Als Elemente bezeichnet er beispielweise die Spieler*innen, das Ziel des Spiels, die Prozesse, die Herausforderungen, aber auch die Story, die Charaktere und die daraus entstehende Narration. Alle diese Elemente in einem Spiel stehen in einem dynamischen Zusammenhang und formen anhand Spielregeln ein Spielsystem.¹⁴⁵ Wie im echten Leben müssen Aktionen und Ereignisse einen Sinn für das Handeln der Spieler*innen formen.¹⁴⁶ Innerhalb eines Spielsystems stellen sich demnach die Fragen nach Struktur, Prozesse oder Ablauf und Einfluss der Spielregeln innerhalb des Rahmens. Diese Fragen sind nicht nur bedeutend für Spieleentwickler*innen, sondern auch für Technologie und Spielekultur.¹⁴⁷ Die Spielentwickler*innen können innerhalb des Rahmens eines Digitalen Spiels ihre eigene Welt erschaffen. Hierzu benötigt es Strukturen und Parameter, die zu Beginn der Entwicklung festgelegt werden. Dies erfolgt zunächst durch einfache Regeln, wie Charaktere und Objekte, ihr Verhalten sowie ihre Beziehungen zueinander. Als Spielmechaniken bezeichnet Suter also die Prozesse, wie sich Objekte und Charaktere in der Spielwelt bewegen und wie die Spieler*innen sich dort verhalten.¹⁴⁸ Hierzu bedarf es eines strukturierten Regelsystems in einem Spiel. Die Game Studies gehen davon aus, dass Regelsysteme hauptsächlich aus spielanregenden Prozessen und Mechanismen bestehen. Das Spiel motiviert die Spieler*innen zum Weiterspielen durch bestimmte Belohnungen, Punktesystem oder das Erleben einer einzigartigen Erfahrung.¹⁴⁹ Die Spieler*innen werden vor klare Herausforderungen gestellt und das Spiel bietet ihnen unterschiedliche Lösungswege, das Ziel zu erreichen. Innerhalb des Prozesses wird das Verhalten der Spieler*innen vom Spiel bewertet, in dem es sie für „richtige“ Entscheidungen belohnt oder für „falsche“ Entscheidungen bestraft. Durch diese Steuerung soll ein Ablauf erzeugt werden, der die Spieler*innen kognitiv an das Spiel bindet.¹⁵⁰ Anhand des Beispiels *Tetris*¹⁵¹ aus dem Jahr 1984 kann das einfache Regelsystem veranschaulicht werden: Die zentrale Herausforderung in Tetris besteht darin, die herabfallenden Steine so zu verschieben, dass lückenlose Reihen entstehen. Hierbei ermöglicht das Spiel, die Steine zu drehen oder zu bewegen. Bei korrektem Handeln der Spieler*innen verschwinden die Blöcke und sie erhalten dafür

¹⁴⁴ Suter, Beat: Rules of Play as Framework for the „Magic Circle“, in: Suter, Beat; Kocher Mela; Bauer, René (Hrsg.): Games and Rules. Game Mechanics for the „Magic Circle“, Bielefeld 2018, S. 19.

¹⁴⁵ Vgl. Ebd., S. 19.

¹⁴⁶ Goffmann, Erving: Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt am Main 1980, S. 376.

¹⁴⁷ Vgl. Suter, Beat: Rules of Play as Framework for the „Magic Circle“, S. 22.

¹⁴⁸ Vgl. Ebd., S. 24.

¹⁴⁹ Vgl. Bauer, René: Games as a Special Zone. Motivation Mechanics of Games, in: Suter, Beat; Kocher Mela; Bauer, René (Hrsg.): Games and Rules. Game Mechanics for the „Magic Circle“, Bielefeld 2018, S. 37.

¹⁵⁰ Vgl. Suter, Beat: Rules of Play as Framework for the „Magic Circle“, S. 26.

¹⁵¹ Tetris (Pajitnov, Alexey/ Pokhilko, Vladimir / diverse) 1984.

Punkte. Bei falscher Reaktion entstehen Lücken und die Spieler*innen verlieren auf langer Sicht das Spiel.¹⁵²

Das Ziel eines Spiels ist es, die Spieler*innen langfristig in die Spielwelt einzubinden. Wenn die Spieler*innen sich darauf einlassen und das Regelsystem innerhalb des Spiels akzeptieren, hat sich ein Spielsystem etabliert. Bauer definiert ein Spielsystem demnach als „*own system of meaning in which its own rules and its (potentially) own value system are processed*“.¹⁵³ Innerhalb dieses Spielsystems befinden viele verschiedene Spielmechaniken, die Bauer folgend bezeichnet: „*a minimal unit for engagement and involvement, respectively for creating motivation. In most cases a game system consists of a considerable number of individual game mechanics units*“.¹⁵⁴ Diese viele verschiedenen Einheiten (*Units*) können dabei in verschiedenen Verhältnissen innerhalb des Spielsystems zueinanderstehen:

*„These units can be hierarchical (one mechanic dominates), competitive (several) mechanics simultaneously) or mixed (...). Usually there are Short Term Game Mechanics (lasting seconds and minutes) and Long Term Mechanics (lasting a quarter of an hour or several hours or even days). In most cases, these micro and macro mechanics are designed as cybernetic circuits or control systems.“*¹⁵⁵

Die meisten Spielmechaniken sind ähnlich aufgebaut, wie am Beispiel Tetris dargelegt. Es existiert die Herausforderung, mehrere Möglichkeiten die Aufgaben zu lösen und die Spieler*innen müssen dementsprechend abwägen. Dabei geraten sie in einen spielmechanischen Kreislauf, bis sie die Aufgaben gelöst haben. Dieses Schema beschreibt Bauer als ein „*Cybernetic Control Circuit*“.¹⁵⁶

Imre Hofmann teilt eine ähnliche Auffassung und liefert in seiner Gesamtbetrachtung aller *Game Mechanics Theories* eine einheitliche Definition zu Spielmechaniken: „*the objective structures and properties of a game that cybernetically organize the changes of a game's states through rule-based interactions and causal relationships*“.¹⁵⁷ Ein Spielsystem kann demnach nicht nur unabhängig von seinen Spielmechaniken betrachtet werden. Sowohl Spielmechaniken als auch weitere Komponenten des Spiels stehen in einem dynamischen Zusammenhang. Aus der Perspektive der Spielebranche haben die Game Studies bereits versucht, sich den Hauptkomponenten des Digitalen Spiels zu nähern. Dazu wurden verschiedene Theorien und Modelle entwickelt, um ein *Framework* für ein optimales Spiel zu schaffen.¹⁵⁸ Bekannte Modelle

¹⁵² Vgl. Suter, Beat: Rules of Play as Framework for the „Magic Circle“, S. 26.

¹⁵³ Bauer, René: Games as a Special Zone, S. 36.

¹⁵⁴ Ebd., S. 38.

¹⁵⁵ Ebd., S. 38.

¹⁵⁶ Anhand der Figure 2 wird dieser Ablauf veranschaulicht. Vgl. Ebd., S. 39.

¹⁵⁷ Hofmann, Imre: Requirements for a General Game Mechanics Framework, S. 68.

¹⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 79-84.

stammen von Sicart, Fabricatore sowie Adams und Dormans. Sie bieten unterschiedliche Ansätze und Perspektiven zur Gestaltung von Spielen und haben jeweils versucht, die Komplexität und die wesentlichen Elemente eines Spiels zu erfassen und in einer Struktur abzubilden.¹⁵⁹

Im Jahr 2004 präsentierten die Spieldesigner Robin Hunicke, Marc LeBlanc und Robert Zubek im Rahmen eines Workshops auf der *Game Developers Conference* in San José erstmals ein ausgearbeitetes *Framework*, welches in der Entwicklungsbranche noch heute häufig genutzt wird.¹⁶⁰ In ihrem *MDA-Framework* teilen sie ein Spiel in drei Hauptkomponenten ein: *Mechanics*, *Dynamics* und *Aesthetics*. Diese Komponenten können laut den Autoren aus zwei Perspektiven betrachtet werden. Aus der Designerperspektive nähert man sich diesen Komponenten in der Reihenfolge von *Mechanics* über *Dynamics* zu *Aesthetics*. Die Spielerperspektive nähert sich hingegen über die gegenüberliegende Seite, beginnend mit *Aesthetics*. Letzteres ist auch der Hauptuntersuchungsgegenstand ihres Modells.¹⁶¹

Imre Hofmann kritisiert in seinem Beitrag, dass dieses Modell mit seinen Begrifflichkeiten zu inkonsistent umgeht und hauptsächlich eine subjektive, spielerorientierte Herangehensweise verfolgt.¹⁶² Er versucht dagegen Ansätze für eine *General Game Mechanics Theory* zu finden und orientiert sich dabei entlang des *MDA Framework* an drei eigens ausgearbeiteten Komponenten: *Game Experience*, *Gameplay* und *Game Mechanics*. Ersteres und Letzteres betrachtet er als die zwei Grundpfeiler aller Digitaler Spiele.¹⁶³ Unter *Game Experience* versteht er die subjektive Erfahrung der Spieler*innen. Eine gute Spielerfahrung ist Ziel aller Spieler*innen und Entwickler*innen. Eine gute Spielerfahrung kann jedoch nur zum Teil bewältigt werden, da die subjektive Wahrnehmung des Spiels nicht wissenschaftlich messbar ist. Wissenschaftler*innen und Entwickler*innen stützten sich daher auf sichtbare Faktoren Digitaler Spiele. So betrachtet er die Komponente *Game Mechanics* als Art „*centerpiece*“ jedes Spiels.¹⁶⁴ Die dritte Komponente *Gameplay* definiert er als eine hybride Form der beiden Grundpfeiler. Dabei geht er nicht davon aus, dass *Gameplay* eine subjektive Erfahrung ist, sondern „*Gameplay is play-focused in its perspective*“.¹⁶⁵ Unter „*perspective*“ versteht er „*to encompass the whole of games*“.¹⁶⁶ Er schlussfolgert, dass *Gameplay* als Schnittstelle zwischen Spielmechaniken und

¹⁵⁹ Siehe Fußnote 134.

¹⁶⁰ Hunicke, Robin; LeBlanc Marc; Zubek, Robert: “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.” In: Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence, Northwestern University 2004. URL: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

¹⁶¹ Ebd.

¹⁶² Vgl. Hofmann, Imre: Requirements for a General Game Mechanics Framework, S. 72.

¹⁶³ Vgl. Ebd., S. 73.

¹⁶⁴ Vgl. Ebd., S. 72.

¹⁶⁵ Ebd., S. 75.

¹⁶⁶ Ebd., S. 72.

Spielerfahrung zu betrachten ist. Sein Schema zeigt demnach, dass „*Games mechanics create the game experience via gameplay*.“¹⁶⁷ Auf der Basis der drei Komponenten erarbeitet er verschiedene Kriterien, die erfüllt sein müssen, damit ein perfekter Rahmen für ein Spiel geschaffen werden kann. So muss das Digitale Spiel hauptsächlich spielfokussiert sein und die Spielmechaniken müssen als System und nicht anhand ihrer Einzelteile betrachtet werden. Des Weiteren muss das Spiel formal sein, damit es auf alle Genres passt. Wenn alle Kriterien erfüllt sind, kann das Spiel seiner Ansicht nach als ein umfassendes Spielsystem betrachtet werden.¹⁶⁸ Als Ergebnis dieser holistischen Betrachtung eines Spielsystems sieht er die ludische Emergenz, welche einen großen und komplexen Spielrahmen kreiert.¹⁶⁹ Welchen Einfluss die Spielmechaniken dabei einnehmen und wie sie sich zu Modellen formen, wird im folgenden Kapitel erläutert. Zusammenfassend sind die Spielmechaniken und ihre Dynamiken die Grundlage jedes Digitalen Spiels und tragen maßgeblich zur Spielerfahrung bei. Die Prozesse, welche aus dem Zusammenspiel zwischen Spielsystem und Spielmechaniken entstehen, können demnach Spielmodelle genannt werden.¹⁷⁰

3.2. Spielmechaniken und historische Modelle

Nachdem geklärt wurde, was unter einem Spielsystem zu verstehen ist, wie einzelne Komponenten darin funktionieren und Dynamiken entstehen, kann im nächsten Schritt untersucht werden, wie sich Spielmechaniken und Prozesse zu einem übergeordneten Spielmodell formen. Hierbei stellt sich die zentrale Frage, ab wann diese Modelle historische Prozesse abbilden und sie als sogenannte Geschichtsmodelle interpretiert werden können.

Der Philosoph Marshall McLuhan beschreibt in seiner Arbeit aus dem Jahr 1964 Spiele als Modelle einer Kultur und Gesellschaft. Er empfindet sie als „*collective and popular art forms with strict conventions*“¹⁷¹, wo gesellschaftliche und kulturelle Themen manifestiert und interpretiert werden.¹⁷² In der Debatte der Game Studies aus den 2000 Jahren wurden Modelle zunächst mit objekt-orientierten Prozessen assoziiert. Man verstand sie als reine Darstellungen von Charakteren oder Landschaften.¹⁷³ Der Game Designer René Bauer greift McLuhans Theorie auf und erweitert die Auffassung von Modellen um Spielmechaniken, Interaktionsmöglichkeiten, Herausforderungen und Werte, die durch diese Möglichkeiten beeinflusst werden.

¹⁶⁷ Hofmann, Imre: Requirements for a General Game Mechanics Framework, S. 73.

¹⁶⁸ Vgl. Ebd., S. 76.

¹⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 84.

¹⁷⁰ Vgl. Bauer, René: Games as a Special Zone, S. 44f.

¹⁷¹ McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man, London; New York 1964, S. 257.

¹⁷² Vgl. McLuhan, Marshall: Understanding Media, S. 254-259.

¹⁷³ Vgl. Suter, Beat; Bauer, René; Kocher, Mela: Introduction, in: Dies. (Hrsg.): Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life, Bielefeld 2021, S. 11.

Entwickler*innen haben demnach einen erheblichen Einfluss auf die Verhandlung komplexer sozio-kultureller Themen in Digitalen Spielen, indem sie den Spieler*innen einen vorgefertigten spielmechanischen Rahmen anbieten.¹⁷⁴

Ohne explizit auf die Geschichtsinzenierung einzugehen, schlug Ian Bogost im Jahr 2007 das Konzept der *procedural rhetorics* vor. Er sieht die Möglichkeit, dass Entwickler*innen spielmechanische Prozesse nutzen können, um reale Gegebenheiten darzustellen.¹⁷⁵ Diesen Ansatz nimmt Chapman auf und fasst Bogosts Konzept folgendermaßen zusammen: „*In this way, game developerperson use virtual game processes to represent real-world processes and systems (such as those frequently explored in historical study) and argue for how they work.*“¹⁷⁶ Aus spielmechanischer Sicht fasst Sicart diesen Ansatz auch unter dem Konzept der *compound game mechanic* zusammen:

„*compound game mechanic is a set of related game mechanics that function together within one delimited agent interaction mode. These modes are defined by the interaction of these different modalities: as such, the driving compound mechanic is composed by a set of mechanics interrelated to provide a relatively accurate model of driving*“¹⁷⁷

Die alltägliche Welt verwandelt sich in Digitalen Spielen also in ein „*simple control system that is predictable and quantifiable*“.¹⁷⁸ Spielmechaniken in Form eines funktionierenden Spielsystems haben eine gewisse Relevanz bei der Darstellung der Gesellschaft in Videospielen.¹⁷⁹

Modelle können laut Bauer als Vereinfachung von sozio-kulturellen Themen verstanden werden, die durch „*clichés, standard profiles, data classification, linking and grading, reduction and omission*“ dargestellt werden.¹⁸⁰

Im englischsprachigen Raum werden Begriffe wie Modelle oder Modellierung im Zusammenhang mit Geschichte kaum genutzt. Stattdessen verwendet Forschung Begriffe wie *Structures*, *Concepts* oder *Agencies*, um spielmechanische Prozesse in historisierenden Videospielen zu beschreiben.¹⁸¹ Als Ausnahme gilt Gonzalo Frasca, der den Begriff Modell in seine Ansätze aufnimmt und ihn eng mit dem Begriff der Simulation verknüpft:

¹⁷⁴ Vgl. Bauer, René: Games as a Special Zone, S. 44f.

¹⁷⁵ Vgl. Bogost, Ian: Persuasive Games, S. 28f.

¹⁷⁶ Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 71.

¹⁷⁷ Sicart, Miguel: „Defining Game Mechanics.“, in: Games Studies Vol. 8/2 (2008). URL: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (Letzter Zugriff am 18.06.2024).

¹⁷⁸ Bauer, René: Games as a Special Zone, S. 44f.

¹⁷⁹ Vgl. Suter, Beat; Bauer, René; Kocher, Mela: Introduction, S. 12.

¹⁸⁰ Bauer, René: Games as a Special Zone, S. 44.

¹⁸¹ Kai Matuszkiewicz und Thomas Widra setzen sich beispielweise intensiv mit dem Begriff Agency auseinander. Vgl. Matuszkiewicz, Kai: Agency und Interaktivität. Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten der Digital Game Studies, in: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung 30.6.2016. URL: <https://paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024); Widra, Thomas: Auf dem Weg zur wahrer „agency“, in: Mosel, Michael

„Simulation does not simply ratin the – generally audiovisual – characteristics of he object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (...), according to a set of conditions.“¹⁸²

Carl Heinze übernimmt in seiner Dissertation die Ansätze von Frasca und entwickelt den „Begriff Modell weiter. Dabei knüpft er an die Theorien von McLuhan sowie die Ergebnisse der Game Studies an, indem er Digitale Spiele als „*Modelle gesellschaftlicher und kultureller Größen, Bereiche und Ordnungen*“ interpretiert.¹⁸³ Als Beispiel für ein vereinfachtes historisches Modell führt Heinze das Spiel Schach an. Dieses Spiel zeichne sich einerseits durch die Nachstellung einer Kampfsituation aus, welches auf einer lebensweltlichen Gegebenheit basiert und andererseits durch einen spielmechanischen Bezugsrahmen, der durch vordefinierte Regeln strukturiert ist.¹⁸⁴ Heinze sieht das formale Spielsystem und das kollektive Wissen als zwei Komponenten des Digitalen Spiels. Ein Modell entsteht erst, wenn „*Objekte und Abläufe aus kollektiven Wissensbeständen zu interaktiven Elementen und Relationen*“¹⁸⁵ des Spiels gemacht werden. Er betrachtet somit nicht das gesamte Spielsystem als Modell, sondern die einzelnen spielmechanischen Elemente, die einen lebensweltlichen Bezugsrahmen aufweisen. Erst durch die Referenz können sie als Modelle bezeichnet werden. Das gesamte Spielsystem selbst hingegen bezeichnet er als *Simulation*.¹⁸⁶ Das Spiel *Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs*¹⁸⁷ kann beispielweise in seiner Gesamtheit aller Komponenten als Spielsystem betrachtet werden. Einzelne Komponenten, wie Produktionsketten, Diplomatie, Heiratsfunktionen oder Steuerwesen sind einzelne Modelle, welche durch ihre Interaktivität eine komplexe Spielumgebung herstellen.¹⁸⁸

Im gleichen Zeitraum wie Heinze beschäftigt sich Chapman mit der Interaktivität von einzelnen Spielkomponenten in Digitalen Spielen. Er betrachtet sie in ihrer medialen Form, ähnlich dem Konzept des *Magic Circle*, als *(Hi)Story-Play-Space*. Historische Spiele stellen einen Raum dar, welcher von „*actions of both the developer-historian and the player*“ beeinflusst wird.¹⁸⁹ Durch den Einfluss beider Seiten lassen sie sich auch als „*systems for historying*“ beschreiben, welche „*offer structured access to types of practice*“. Im Gegensatz zu Heinze verwendet Chapman den Begriff *Affordances* anstelle von Modellen, um den interaktiven Charakter historischer

(Hrsg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen, Boizenburg 2009, S. 181-212.

¹⁸² Frasca, Gonzalo: Simulations versus Narrative: Introduction to Ludology, in: Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader, New York 2003, S. 221-235, hier S. 223.

¹⁸³ Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 97.

¹⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 96f.

¹⁸⁵ Ebd., S. 102.

¹⁸⁶ Ebd., S. 106.

¹⁸⁷ Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs (Blue Byte / Ubisoft) 2007.

¹⁸⁸ Vgl. Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 107f.

¹⁸⁹ Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 34.

Spiele zu betonen.¹⁹⁰ Chapman lehnt sich dabei an die Definition des *Affordances*-Begriffs von James Gibson aus dem Jahr 1986 an. Hierin beschreibt Gibson den Begriff *Affordances* als eine Art Zusammenhang zwischen der Umgebung und des Individuums.¹⁹¹ Chapman überträgt diesen Ansatz, mit Hilfe von Linderoth Ausführungen, auf Digitale Spiele: „*In the case of video-games, we can understand the input device, software and screen as things that are part of the environment of the player and that afford them particular actions*“.¹⁹² Im Hinblick auf die Geschichtsin szenierung in Videospiele erweitert er den Begriff auf *historical affordances*, welche als interaktives Medium „*what the relationships of the past afforded (what could or could not be done) rather than simply what things or events were*“. Dabei räumt er ein, dass diese *Affordances* zum Teil durch „*their referential status, i. e. evidence, the developer-historian's understanding, interpretation and ideology, and epistemological and story/content decisions*“ vorbestimmt sind.¹⁹³ Chapman schlussfolgert aus seinen Beobachtungen, dass *historical affordances* die Möglichkeit bieten, anhand des Spielsystems zu verstehen, wie historische Prozesse oder Personen in Digitalen Spielen funktionieren.¹⁹⁴ Hierbei betrachtet er historische Spiele immer aus der Sicht der Spieler*innen und räumt dem spielmechanischen System nur eine untergeordnete Bedeutung ein.¹⁹⁵

Jeremiah McCall greift den Begriff *Affordances* von Chapman auf und entwickelt ein Modell zur Analyse spielmechanischer Elemente. McCall argumentiert, dass historische Spiele ein „*set of affordances in an environment*“ darstellen, wobei das Gameplay hauptsächlich aus der Wahrnehmung dieser *Affordances* besteht.¹⁹⁶ Er weicht von Chapmans Absichten ab und betont, dass historische Spiele „*portray their historical world more in terms of helps and hindrances, rather than simply portraying everything as an affordance (...)*“.¹⁹⁷ Chapmans Ansätze spielen dennoch eine wichtige Rolle für die Entwicklung seines Modells, welches im Kapitel fünf näher beleuchtet wird.

Eine umfassendere Erklärung zu dem Begriff Modell und dessen Zusammenhang mit Geschichtsin szenierung liefern Casso und Thibault in ihrem Aufsatz aus dem Jahr 2016. Sie verwenden bewusst den Begriff Modelling und betrachten ihn als eine der drei Hauptsäulen ihres vorgeschlagenen Modells. Historische Spiele werden als Simulationen betrachtet, in denen historische Elemente und Dynamiken in einer wechselseitigen Beziehung stehen und somit ein

¹⁹⁰ Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 34.

¹⁹¹ Vgl. Gibson, James J.: The Ecological Approach to Visual Perception, New Jersey 1986, S. 127.

¹⁹² Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 173.

¹⁹³ Ebd., S. 174.

¹⁹⁴ Vgl. Ebd. S. 175.

¹⁹⁵ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 70.

¹⁹⁶ Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

¹⁹⁷ Ebd.

Modell konstruieren.¹⁹⁸ Spielmechaniken werden eingesetzt, um historische Entwicklungen auf verschiedenen Ebenen der Genauigkeit und Komplexität darzustellen. So kann ein historisches Setting durch einfache und limitierte Funktionen oder durch komplexe Algorithmen, welche durch zahlreiche kulturelle, soziale oder politische Variablen und Elemente dynamisch interaktivierbar werden.¹⁹⁹ Diese historischen Elemente werden von Spieleentwickler*innen ausgewählt und in ein Netz von Spielmechaniken implementiert, um einen realitätsnahen Ablauf zu generieren. Casso und Thibault bezeichnen diesen Vorgang als *historical engine*.²⁰⁰ Geschichte besteht jedoch aus vielen verschiedenen komplexen Ereignissen und Prozessen und kann nicht als statisches Gebilde betrachtet werden. Digitale Spiele, welche versuchen historische Prozesse anhand komplexer Modelle darzustellen, nutzen nicht nur spielmechanische Elemente, sondern entwickeln ein kohärentes Gebilde aus Setting, Spielmechaniken, Dynamiken und Narrativen. Die gesamten Komponenten funktionieren als ein Spielsystem.²⁰¹ Nolden fasst die Kohärenz eines historischen Spielsystem unter dem Begriff *modellhafte Geschichte* zusammen:

„Abstrakt vereinen sich dabei diplomatische Beziehungen, sozioökonomische Prozesse, technologische und gesellschaftliche Rahmenbedingungen zu historischen Modellen, deren interdependente Faktoren alternative Geschichtsverläufe hervorbringen“²⁰²

Zusammenfassend können Geschichtsmodelle als Interpretationen historischer Prozesse betrachtet werden. Sie können weder rein technisch, wie Heinze sowie Casso und Thibault es definieren, betrachtet werden, noch rein spielerisch, wie beispielweise Chapman den Ansatz fasst. Der umfassende Überblick verdeutlicht, dass die aus Modellen entstehenden Geschichtsbilder nicht isoliert betrachtet werden können, sondern aus einem interaktiven Prozess zwischen Entwickler*innen und Spieler*innen. Dieser dynamische Prozess ermöglicht es, historische Ereignisse und Prozesse auf spielerische Weise zu interpretieren und daraus Geschichtsnarrative zu entwickeln.

4. Die Konstruktion historischer Narrative

4.1. Geschichtskonstruktion als Narrativbildung

Chapman betrachtet das Zusammenspiel des Systems und der Narrative als eine Simulation von Geschichte und Vergangenheit. Er differenziert zwischen zwei wesentlichen Arten historischer Simulationen: der *Realist Simulation* und der *Conceptual Simulation*. Bei der *Realist*

¹⁹⁸ Vgl. Casso, Vincenzo I.; Thibault, Mattia: The HGR Framework, S. 160.

¹⁹⁹ Vgl. Ebd., S. 165.

²⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 169.

²⁰¹ Vgl. Ebd., S. 172.

²⁰² Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 54.

Simulation wird den Spieler*innen durch audiovisuelle Elemente ein Geschichtsverständnis „*how it was*“ vermittelt.²⁰³ Bei der *Conceptual Simulation* hingegen erfolgt die Repräsentation von Geschichte durch das Spielsystem, worin historische Elemente in ein Netzwerk aus Modellen, Regeln und Herausforderungen eingebettet sind: „*Conceptual simulations communicate through the ‘natural’ language of the digital game, (...) by arguing through rules, challenge and affordances.*“²⁰⁴ Solche Simulationen ermöglichen es, komplexe Prozesse durch großflächige Bewegungen darzustellen, wodurch ideologische, politische oder kulturelle Gegebenheiten abgebildet werden.²⁰⁵ Chapman bezeichnet diese Art der Darstellung als *Constructionist Epistemology* und nähert sich dabei Alun Munslos Kategorien zur Theorie historischer Narrative an.²⁰⁶ Hinter jedem historischen Spielsystem sieht er also die Entwicklung von Regeln und Prozessen, welche zugleich auf das Geschichtsverständnis der Entwickler*innen hinweisen.²⁰⁷ Hierbei verzichtet das Spiel in der Regel auf traditionelle Geschichtsschreibung, aber stützt sich auf vielfältige Bezüge zur Vergangenheit, die sich im geschichtswissenschaftlichen Diskurs widerspiegeln.²⁰⁸ Die Einbettung komplexer historischer Theorien stellt sich als anspruchsvoll dar, denn wie Booth anmerkt: „*identifying historical patterns invariably involves some form of abstract thinking and connections to theoretical explanations and interpretations*“²⁰⁹ Theorien und Modelle, welche auf historischen Theorien basieren, müssen als kohärentes Spielsystem funktionieren, um Bezüge zur Vergangenheit plausibel darzustellen.²¹⁰ Wie Munslow beschreibt geht es bei Konstruktion der Vergangenheit darum, „*hypothesising about the causes of regularities in the past and explaining them, rather than operating at the level of individual historical actors*“.²¹¹ Dies führt dazu, dass historische Simulationen oftmals kollektives Verhalten widerspiegeln, welches durch spielmechanische Strukturen festgelegt wurde und, wie Chapman beschreibt, als „*theoretical laws of history*“ fungieren.²¹² Chapman gibt Spielsystemen somit eine bedeutende Rolle bei der Bildung historischer Narrativen und beschreibt sie als „*patchwork of multiple parts, with fixed framed narrative and framing controls providing the script and the ludonarrative emerging in relation to this from players’s decisions and skill.*“²¹³

²⁰³ Chapman, Adam: *Digital Games as History*. S. 59-61.

²⁰⁴ Ebd., S. 63.

²⁰⁵ Vgl. Ebd., S. 73.

²⁰⁶ Vgl. Munslow, Alun: *Narrative and History*, Basingstoke 2007, S. 18-20.

²⁰⁷ Vgl. Munslow, Alun: *The Future of History*, Basingstoke 2010, S. 156.

²⁰⁸ Vgl. Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 77.

²⁰⁹ Booth, Douglas: *The Field. Truth and Fiction in Sport History*, Abingdon 2005, S. 10.

²¹⁰ Vgl. Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 77.

²¹¹ Munslow, Alun: *Narrative and History*, S. 13.

²¹² Chapman, Adam: *Digital Games as History*. S. 77.

²¹³ Ebd., S. 121.

Bei der Bildung historischer Narrative anhand von Spielsystemen greift Chapman auf die von Klevjer und Bissel geprägten Begriffe *Framing narrative* und *Ludonarrative* zurück. *Framing narrative* bezeichnet diskrete, vorgefertigte Abschnitte, die Ereignisse in Spielen strukturieren, während *Ludonarrative* als Emergenz betrachtet werden kann, welche durch Aktionen der Spieler*innen innerhalb dieser Narrativen produziert wird.²¹⁴ Chapman erweitert diese Betrachtungen und fügt der *Ludonarrative* zwei strukturelle Ebenen hinzu: Der *Lexia* und der *Framings Controls*. Als *Lexia* bezeichnet er „*narratively charged units that players can combine with other lexia to produce ludonarrative*“²¹⁵ Dabei handelt es sich hauptsächlich um beeinflussbare Komponenten des Spiels. In einem Strategiespiel sind das beispielweise Menü-Optionen, welche historische Prozesse repräsentieren und somit Einfluss auf die Narrative nehmen. Im Spiel *Brothers in Arms* beispielsweise sind es die Architektur, Landschaften, Gegner oder Waffen, die als *Lexia* zu betrachten sind, da durch eine beliebige Kombination dieser Elemente eine bestimmte historische Narrative hergestellt wird.²¹⁶ Unter *Framing Controls* versteht Chapman hingegen Elemente, welche Entwickler*innen im Vorfeld festlegen. Es sind

„syntactical structures that govern the usage of lexia, determining the possible constitutive relationships between a games semantics. These controls prevent the ludonarrative from becoming completely incoherent and/or becoming non-complicit with the intended framing narrative, ensuring that possible combinations of lexia maintain some kind of coherency to this (or other narratives) and daily realities.“²¹⁷

Wenn wie beim Beispiel *Brother in Arms* Waffen die *Lexia* darstellen, kann die Interaktion zwischen Spieler*innen und *Lexia* mit anderer *Lexia* als *Framing Controls* betrachtet werden:

„The framing controls are therefore designed to structure the introduction of these elements into the gameplay narrative and reflect the everyday realities of historical processes and the developer-historian’s arguments.“²¹⁸

In Strategiespielen wird die *Ludonarrative* oft durch die Nutzung temporaler Kontrollen und Regeln gesteuert, die durch visuelle Repräsentationen wie beispielweise Menüs dargestellt werden. Die Geschichtsin szenierung erfolgt jedoch nicht durch die Erzeugung eines einzelnen historischen Events, sondern daraus, wie dieses Event in die dafür vorgesehene Narrative des Spiels passt.²¹⁹

Chapman unterscheidet die Strukturierung von Narrativen anhand drei Kategorien: *Deterministic*, *Open* und *Open-Ontological Story Structures*. Während *Deterministic* und *Open Story*

²¹⁴ Vgl. Bissell, Tom: *Extra Lives: Why Video Games Matter*, New York 2010, S. 37-39.

²¹⁵ Chapman, Adam: *Digital Games as History*. S. 121.

²¹⁶ Vgl. Ebd., S. 123-125.

²¹⁷ Ebd., S. 125.

²¹⁸ Ebd., S. 126.

²¹⁹ Vgl. Munslow, Alun: *Narrative and History*, S. 38.

Structures durch die *Framing Narrative* konstruiert werden und somit oftmals eine lineare Struktur aufweisen, nutzen *Open-Ontological Structures* die *Ludonarrative* zur Konstruktion eines Narrativs.²²⁰ Bei dieser Struktur wird die Narrative durch die Entscheidungen der Spieler*innen beeinflusst und anhand verschiedener Prozesse konstruiert.²²¹ Trotz des ludonarrativen Schwerpunkts besitzen solche Spiele eine gewisse Anzahl an *Framing Narratives*, welche oftmals historischen Kontext über Ereignisse oder Charaktere liefern. In *Civilization IV*²²² beispielweise wird jeder Spielstand durch eine Animation eingeleitet, welche eine große historische Narrative suggeriert. *Framing Narratives* haben somit trotzdem einen Einfluss auf die *Ludonarrative*, denn sie

*„provides a cohesive resolution to the events of the ludonarrative and unifies the potentially divergent themes and concerns of this narrative by providing an argument for what constitutes the climax of the emplotment of the type of history that it overall describes, according to the developer-historian“*²²³

Die *Framing Narrative* gibt also eine formale Struktur vor, welche in sich die Möglichkeit bietet, verschiedene Perspektiven der Vergangenheit zu produzieren. Es ermutigt die Spieler*innen dazu, verschiedene Ludonarrative zu produzieren, die mit historischen Ereignissen übereinstimmen, welche dem Verständnis der Entwickler*innen entsprechen.²²⁴ *Framing Controls* bilden hierbei *„challenges of the environment and NPCs and the relativ ludic (...) value and combinative possibilities of lexia“*²²⁵ In historischen Strategiespielen sind sie oftmals durch einfachere visuelle Standards, wie beispielweise Menüs, gekennzeichnet, welche den Spieler*innen erlauben, mehrere großflächige und interaktive *Lexias* zu integrieren. Dies ermöglicht Digitalen Spielen historische Themen anzusprechen, die nicht nur durch physische Präsenz, sondern durch kollektives Verhaltensweisen, wie beispielweise Industrie, Kultur oder Religion stattfindet.²²⁶ Entwickler*innen geben keine historischen Narrative vor, sondern sind in der Lage, eine gewisse Kohärenz durch die Grundlage epistemologischer und ideologischer Vorstellungen herzustellen: *„less specifically situated games tend to be more evidently structured by unspoken historical principle (or better, ideology), rendering them closer to structuralist notions of history“*²²⁷ Die Vergangenheit konstruiert sich also durch multiple Narrative, die dem gleichen theoretischen Basismodell zugrunde liegen, welches *„allow for (and even emphasise) the*

²²⁰ Vgl. Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 129.

²²¹ Vgl. Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media, Game Studies vol. 1/1 (2001). URL: <https://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

²²² Civilization IV (Firaxis / 2K Games) 2005.

²²³ Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 152.

²²⁴ Vgl. Ebd., S. 152.

²²⁵ Ebd., S. 129.

²²⁶ Vgl. Ebd., S. 141.

²²⁷ Uricchio, William: »Simulation, History, and Computer Games«, S. 328.

possibility of differendem rather tahn offering a conclusive and encompassing, account events“²²⁸ Der Forschungsbereich Game Studies fasst dies unter dem Begriff der *Narrative Mechanics* zusammen, wo Spielmechaniken sich an das Benehmen der Spieler*innen oder Umgebung anpassen. In komplexen Spielsystemen können sie je nach Spieler*in oder Spielstand eine neue Erzählung hervorrufen.²²⁹ Die Forschung bezeichnet dies als *emergent storytelling*, wo die Erzählung nicht mehr durch die Entwickler*innen bestimmt wird, sondern durch ihr ausgesuchtes Spielsystem. Die Narrative gleitet demnach entlang des Spielsystem durch Prozesse, Ereignisse und Beziehungen zwischen Spieler*innen und Objekten, welche reibungslos miteinander agieren müssen.²³⁰ Ein Beispiel hierfür liefert Suter anhand des Wetterkonzepts im Spiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.²³¹ Das Wetter ist demnach nicht beeinflussbar, aber hat einen entscheidenden Einfluss auf das Spielgeschehen. So kann der Avatar Link bei Regen keine steilen Wege überwinden oder bestimmte Waffe nutzen.²³² Durch die Unvorhersehbarkeit des Wetters oder anderen spielmechanischen Komponenten eines Systems entsteht eine ludische Emergenz. Hinsichtlich der Geschichtsin szenierung sind Narrative Mechaniken nicht nur relevant für die spielsystematische Repräsentation von Geschichte, sondern ebenfalls als Spielsystem für die Bildung historischer Narrative.²³³

4.2. Das Produkt historischer Narrative

Spiele mit einer *Open-Ontological Story Structure*, mit der Basis eines komplexen Spielsystems, wie beispielweise Strategiespiele, sind in der Lage, eine starke ludische Emergenz zu erzeugen. Unter Emergenz versteht die Forschung das „*behavior of a system that cannot be derived (directly) from its constituent parts*“²³⁴ In einem komplexen System stehen alle Komponenten und Spielelemente in einer interaktiven Beziehung, welche ein vorhersehbares Verhalten hervorrufen. Diese Mechanismen führen zu vielen möglichen Zuständen des Spiels, was bedeutet, dass nicht jeder Spielstand den gleichen Ablauf generiert.²³⁵ Die Flexibilität und die zahlreichen Möglichkeiten der ludonarrativen Struktur erlauben es den Spieler*innen, unterschiedliche Grade der Geschichtserfahrung zu erleben. Sie werden zu *player-historians* und

²²⁸ Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 141.

²²⁹ Vgl. Bauer, René; Suter, Beat: Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life, in: Bauer, René; Suter, Beat, Kocher, Mela (Hrsg.): Dies., Bielefeld 2021, S. 19-47, hier S. 20f.

²³⁰ Vgl. Suter, Beat: Narrative Patterns in Video Games. Narrative Mechanics and Its Rules and Rule Sets, in: Bauer, René; Suter, Beat, Kocher, Mela (Hrsg.): Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life, Bielefeld 2021, S. 52-75, hier S. 72.

²³¹ The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo Entertainment / Nintendo) 2017.

²³² Vgl. Suter, Beat: Narrative Patterns in Video Games, S. 72.

²³³ Vgl. Ebd., S. 77.

²³⁴ Bauer, René; Suter, Beat: Narrative Mechanics, S. 26.

²³⁵ Vgl. Adams, Ernest; Dormans, Joris: Game Mechanics. Advanced Game Design, S. 37 & 45.

haben die Möglichkeit, alternative Geschichtserzählungen zu kreieren.²³⁶ Chapman bezeichnet diesen Vorgang als *Narrative Historying*. Die Emergenz, also die unterschiedlichen Arten, Geschichte zu erleben, führt zu einer kontrafaktischen oder urchronischen Geschichtserzählung.²³⁷ Wie Brendel in seinem Aufsatz betont, gehören alternative Geschichtserzählungen zum festen Bestandteil der Belletristik, der Film- und der Gamesbranche.²³⁸ Während kontrafaktische Argumentationen und hypothetische Rechnungen in Disziplinen wie Wirtschaft oder Philosophie fest verankert sind, stoßen sie in der Geschichtswissenschaft auf geringe Beliebtheit. Historiker*innen wie E. P. Thompson, Richard Evans oder Alessandro Testa äußern sich kritisch gegenüber *Counterfactual History* und argumentieren, sie sei unhistorisch oder veranschauliche antihistorische Folgen.²³⁹ Die neuere Forschung sieht jedoch in Videospiele mit der Tendenz *Counterfactual History* eine plausible Darstellung der Vergangenheit.²⁴⁰ Digitale Spiele mit historischem Bezug sind, wie bereits in den vorherigen Kapiteln erläutert, keine Nacherzählung von historischen Ereignissen, sondern spiegeln den historischen Diskurs wider. Spiele mit kontrafaktischen Geschichtserzählungen entfernen sich somit gänzlich von den etablierten Geschichtstheorien und -narrative.²⁴¹ Ludonarrative ist demnach kontrafaktisch, aber nur selten ahistorisch, da durch die *Framing Controls* eine ludische Logik entsteht, die zwischen historischen Elementen eine Kausalität herstellt.²⁴² So können beispielweise in *Rome: Total War II*²⁴³ die Fraktion der Hunnen keine Städte und Dörfer gründen, da sie in der Forschung als Nomaden angesehen werden, oder die Fraktion der Inkas im Spiel *Europa Universalis IV* nicht die gleichen Ziele erreichen wie europäische Mächte, da sie nicht über die gleichen Ressourcen und Infrastrukturen verfügen.²⁴⁴ Gleichwohl beeinflusst die Gestaltung unterschiedlicher Narrative das Spielerlebnis. Bogost betont, dass solche Spiele den Spieler*innen ermöglichen,

²³⁶ Vgl. Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 232.

²³⁷ Vgl. Ebd., S. 189.

²³⁸ Vgl. Brendel, Heiko: *Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass?*, S. 110.

²³⁹ Vgl. Thompson, Edward P.: *The Pveryt of Theory and Other Essays*, London 1978. S. 300; Evans, Richard: *Altered Pasts: Counterfactuals in History*, St. Ives 2014, S. 174; Testa, Alessandro: *Religion(s) in Videogames. Historical and Anthropological Observations*, in: *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet* vol. 5 (2014), S. 249-278, hier S. 265.

²⁴⁰ Vgl. Kee, Kevin; Bachynski: *Outbreak: Lessons learned form Developing a History Game*, *Loading* vol. 3/4 (2009); Kapell, Matthew; Elliot, Andrew B. R. (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013; Chapman, Adam: *The Great game of history: An analytical approach to an analysis of the videogame as a historical form*, Hull 2013.

²⁴¹ Vgl. Chapman, Adam: *Digital Games as History*. S. 236.

²⁴² Vgl. Ebd., S. 237.

²⁴³ *Total War: Rome II* (Creative Assembly / Sega) 2013.

²⁴⁴ Vgl. Apperley, Thomas: „Modding the Historians“ *Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination*, in: Kapell, Matthew; Elliot, Andrew B. R. (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 185-198.

Unterschiede zwischen dem Spiel und den tatsächlichen Ereignissen zu hinterfragen. Das Geschichtsverständnis der Spieler*innen sei hier entscheidend.²⁴⁵

Die historische Narrative wird durch entscheidende Faktoren bestimmt: die strukturelle Vorbestimmung der Rahmenbedingungen und die interaktive Handlungsmacht der Spieler*innen. Beides führt zu einem inhärenten Spannungsfeld im Spiel und bringt verschiedene Konflikte hervor.²⁴⁶ Die Flexibilität der kontrafaktischen Geschichte ermöglicht Spieler*innen, in verschiedene Rollen zu schlüpfen. Charaktere können nicht nur Personen sein, sondern auch Nationen oder gesellschaftliche Klassen.²⁴⁷ Hierdurch entsteht die Gefahr, dass kontrafaktische Geschichte individuelle Akteure in den Vordergrund stellt und große historische Ereignisse auf viele kleine Ereignisse ableitet.²⁴⁸ Kontrafaktische Geschichte entgeht dieser Tendenz meist durch die strukturelle Beschränkung menschlicher Handlung, jedoch besteht das Risiko, dass es als übergeordnete Narrative wahrgenommen wird, die sogenannte *Metanarrative*, welche Wissen in ein globales und totalisierendes Schema presst und erklärt.²⁴⁹ Die Erzeugung eines Metanarrativs hat zur Folge, dass teleologische Spannungen hervortreten. Nationen und Kulturen sind in den meisten Spielen durch eine teleologische Struktur vorbestimmt. Teleologisch bedeutet in diesem Fall, dass Abläufe und Entwicklungen aus westlicher Perspektive ablaufen müssen, um im Spiel erfolgreich zu sein. Spiele projizieren demnach ein deterministisches Bild einer Zivilisation und ihrer Prozesse.²⁵⁰ Trotz narrativer Freiheiten besteht das Risiko, dass solche Spiele eine teleologische Sichtweise der Spieler*inne fördern, indem sie durch Menüsystem und Technologie-Bäume den Fortschritt entlang vorgegebener westlicher Perspektiven darstellen.²⁵¹

Das gleiche Problem erschließt sich bei der Epistemologie. Das multiperspektivische Narrativ dieser Spiele stellt nicht nur die Vorstellung von dominanten historischen Erzählungen in Frage, sondern auch historiographische Konventionen und Kommunikationsmodelle. Dies führt zum Verständnis, Geschichte als konstruierten Diskurs wahrzunehmen.²⁵² Trotz der Offenheit für postmoderne Ideen und experimentelle Geschichtsschreibung bleiben historische Simulationsspiele stark an ihre eigenen strukturellen Rahmenbedingungen gebunden. Ihre

²⁴⁵ Vgl. Bogost, Ian: *Persuasive Games*, S. 28f.

²⁴⁶ Vgl. Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 245.

²⁴⁷ Vgl. Munslow, Alun: *The Future of History*, S. 61f.

²⁴⁸ Vgl. Evans, Richard: *Altered Pasts: Counterfactuals in History*, S. 32.

²⁴⁹ Vgl. Stephens, John; McCallum, Robyn: *Retelling Stories. Framing Culture*, New York; London 1998, S. 6.

²⁵⁰ Vgl. Fogu, Claudio: *Digitalizing Historical Consciousness*, S. 117f.

²⁵¹ Vgl. Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 245.

²⁵² Vgl. Ebd., S. 251f.

multiperspektivischen Erzählungen und reflexiven Elemente stehen im Kontrast zu ihren strukturalistischen Ansätzen und organisatorischen Prinzipien.²⁵³

Durch teleologische und epistemologische Konflikte zeigen historische Videospiele eine gewisse Dualität und Widersprüchlichkeit. Sie unterliegen einem Spannungsfeld zwischen individueller Handlungsfreiheit und strukturellen Zwängen, welche einen methodologischen Strukturalismus bieten. In dieser Struktur spiegeln sie soziokulturelle Gegebenheiten und Umweltspannungen wider, indem sie die Wechselwirkungen zwischen Individuen, Institutionen und Gesellschaftsstrukturen erforschen. Dabei verdeutlichen sie die Komplexität historischer Prozesse und die Bedeutung von Zufall und Kontingenz.²⁵⁴ Die Aufgabe der Spieler*innen in diesem Gebilde ist es, in der Position als „Historiker*innen“ bewusst über die historischen Spiele zu reflektieren und ihre Rolle in der Darstellung historischer Realitäten einzuordnen. So können historische Spiele trotz ihrer Ambivalenz historiographische Debatten bereichern und ein breites Geschichtsverständnis fördern.²⁵⁵

5. Die Analyse eines historischen Spielsystems: ein methodischer Zugang

5.1. Methode und Modell

Wie Nico Nolden in seiner Dissertation darlegt, kann ein historisches Digitales Spiel anhand vier von ihm definierten Analysekatoren betrachtet werden: *Objekt- und Materialkultur*, *Narrative Netzwerke*, *Makrohistorische (Rechen-)Modelle* und *Mikrohistorische Weltentwürfe*.²⁵⁶ Trotz seines umfassenden Modells gelingt es ihm nicht, alle Analysekatoren gleichermaßen anzuwenden. In seiner praktischen Analyse legt er den Schwerpunkt auf die erstgenannten beiden Katoren, da sein Erkenntnisinteresse der historischen Spielerfahrung und ihrer Spielgemeinschaft gilt. Ein spielmechanischer Ansatz in seinem Analysegegenstand *The Secret World* ist aufgrund der Genrekonventionen des *MMORPG* nur bedingt anwendbar, weswegen er auf die Analysekatoren *Makrohistorische Modelle* am kürzesten eingeht.²⁵⁷ Ein Modell zur Analyse von makrohistorischen Modellen und Prozessen fehlt bislang.

Jeremiah McCall schildert mit seinem *Historical Problem Space* ein Modell, welches sich den *Makrohistorischen Modellen* nähert, ohne direkt auf Noldens Analysekatoren einzugehen. Wie bereits durch theoretische Vorarbeiten untermauert, betrachtet McCall ein Digitales Spiel

²⁵³ Vgl. Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 253f.

²⁵⁴ Vgl. Ebd., S. 256.

²⁵⁵ Vgl. Ebd., S. 248.

²⁵⁶ Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 282.

²⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 534-544.

grundlegend als ein kohärentes System.²⁵⁸ Wenn ein Spielsystem eine historische Thematik aufgreift, eröffnet sich laut ihm gleichzeitig ein *Historical Problem Space*. Sein Modell behandelt solche historischen Themen anhand ihres kohärenten Spielsystems und orientiert sich dabei an Fragen, wie Komponenten in einem historischen Spiel funktionieren und welche historische Sicht sie transportieren, wenn sie miteinander interagieren.²⁵⁹ Bei seinen Ansätzen orientiert er sich an Chapmans Arbeiten und betrachtet sein Modell als Ergänzung zu Chapmans Analysemodell, dessen Analysekatoren ähnlich aufgebaut sind wie Noldens und somit ebenfalls ergänzend zu Modell angewendet werden kann.²⁶⁰

Das *Historical Space Problem Framework* basiert auf fünf verschiedenen Analysekomponenten. Zunächst wird der *Player-Agent* betrachtet. Dieser steht für die Rollen, welche Spieler*innen im Spielsystem einnehmen und Ziele, welche ihnen von den Entwickler*innen vorgeetzt werden.²⁶¹ Die zweite Komponente umfasst die *Gameworld*, welche ein historisches Setting aufweist und alle spielrelevanten Komponenten eines Spielsystems in eine spielbare Umgebung integriert. Bei der Komponente *Gameworld Elements* werden alle Elemente untersucht, welche dem *Player-Agent* helfen oder ihn hindern, die Ziele des Spiels zu erreichen. Dies können beispielweise Ressourcen sein, die Spieler*innen benötigen, aktive und passive Hindernisse, welche die Spieler*innen behindern oder Tools und Technologien, die der Spieler*innen helfen weiterzukommen.²⁶² Die vierte Komponente beschreibt McCall als *Strategies, Choices and Behaviors*. Darunter fällt die Analyse von Handlungen, welche Spieler*innen unternehmen, um Hindernisse zu überwinden oder Ziele zu erreichen. Hierbei entwickeln sie oftmals an die Situation angepasste Strategien und treffen bestimmte Entscheidungen.²⁶³ Als letzte Komponente verortet das Modell das historische Spiel in eine *Genre Conventions*. McCall geht davon aus, dass die meisten Spiele nach einer bestimmten Konvention entwickelt wurden, welche einem Genre zuzuordnen sind. Strategiespiele beispielweise sind oftmals an das Prinzip der *4X-Game*

²⁵⁸ Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

²⁵⁹ Vgl. Ebd.

²⁶⁰ Chapman teilt sein Modell in folgende Analysekatoren: *Simulation and Epistemology, Time, Space; Narrative and Affordances*. Vgl. Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 59-136.

²⁶¹ Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

²⁶² Vgl. Ebd.

²⁶³ Vgl. Ebd.

gebunden, dessen Ziele als *Exploration*, *Expansion*, *Exploitation* und *Extermination* definiert werden.²⁶⁴

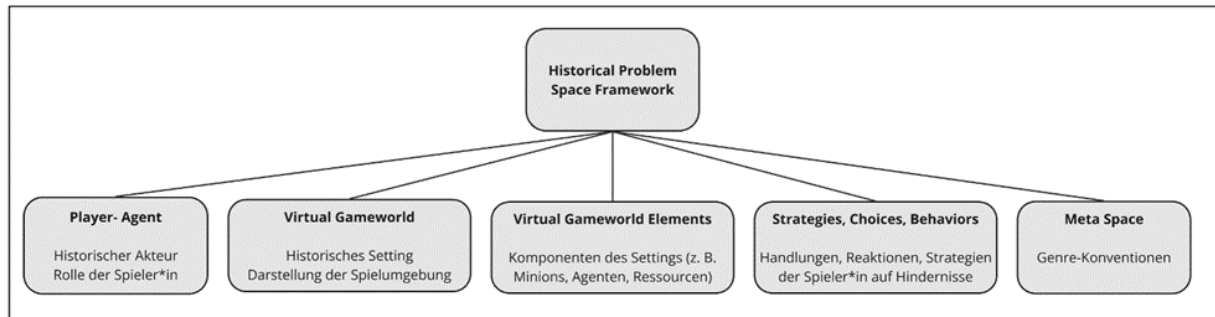


Abbildung 1: Darstellung des Historical Problem Framework nach Jeremiah McCall (Quelle: Grafik erstellt von Damien Ney)

McCalls *Historical Problem Space Framework* bietet eine grundlegende Basis für die spielsystematische Analyse historischer Spiele. Bei näherer Betrachtung fällt jedoch auf, dass McCall sich hauptsächlich auf die Identifizierung einzelner Analysekomponenten konzentriert, statt auf den Einfluss der Komponenten oder Modelle auf das Geschichtsbild der Spieler*innen. Zudem betrachtet er den übergeordneten historischen Rahmen eines Spiels und spricht somit nicht die Komplexität eines Spielsystems an.²⁶⁵ Dies liegt zum einem daran, dass er versucht, mit seinem Modell eine große Menge an historischen Videospiele abzudecken, welche unter anderem auch lineare Geschichtsverläufe beinhalten. Zum anderen konzipierte er das Modell für den Schulunterricht, wodurch der Rahmen des Modells zielgruppengerecht bleiben muss.²⁶⁶ Wie im vorherigen Kapitel verdeutlicht, bieten die Modelle von Nolden und McCall eine gute Ausgangslage, um historische Spiele anhand ihrer Spielsysteme und Geschichtsmodelle zu analysieren. Während Noldens Modell die Möglichkeit bietet, eine Gesamtbetrachtung zu liefern, zeigt seine praktische Analyse, dass er sich über die Spieler*innenerfahrung dem Gegenstand nähert. Dies entspricht nicht dem Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit, welche eine detaillierte Untersuchung der Spielsysteme und ihrer historischen Modelle anstrebt. Zudem übersteigt eine Gesamtbetrachtung den Rahmen dieser Forschungsarbeit. Im folgenden Abschnitt methodischen Vorgehen wird Noldens Modell daher als übergeordneter Rahmen betrachtet, jedoch liegt der Fokus der Analyse auf die von ihm vernachlässigte Analyse Kategorie *Makrohistorische (Rechen)Modelle*. Innerhalb dieses Rahmens erfolgt die Ausarbeitung eines eigenen

²⁶⁴ Dom Ford hat sich intensiver mit den Prinzipien der 4X-Games beschäftigt: Ford, Dom: "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V, in: *Game Studies* vo. 16/2 (2016).

²⁶⁵ Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

²⁶⁶ Vgl. Ebd.

Analysemodells und somit der Versuch, Noldens Modell um eine spielsystematische Perspektive zu ergänzen.²⁶⁷

Als Grundlage für das eigene Analysemodell dienen die Ansätze von McCall, welche sich mit seinem *Historical Problem Space Framework* praxisorientiert historischen Spielsystemen nähert. Die von McCall identifizierten Analysekatogorien werden übernommen und in das eigene strukturierte Modell integriert. Bei diesen Analysekatogorien handelt es sich um: *Player-Agent*, *Virtual Gameworld*, *Gameworld Elements*, *Strategies* sowie *Meta Space*.²⁶⁸ Wie bereits im Analysevorhaben beschrieben, reichen diese Komponenten allein jedoch nicht aus, um komplexe und tiefgreifende Geschichtsmodelle zu erfassen und zu analysieren. Die Struktur des Modells soll daher mit den Analysekomponenten angepasst werden. Die Komponenten *Player-Agent* und *Virtual Gameworld* bleiben im Modell als eigenständige Analysekatogorie bestehen. Die Rolle des Spielers im Spielsystem bleibt konstant, denn sie wird anhand eines historischen Archetyps, Kollektivs oder Charakters vorbestimmt. Das Gleiche gilt für die *Virtual Gameworld*. Eine Spielwelt stellt den Rahmen eines Systems und existiert nur wenn ein Spielsystem greift. Die Spielwelt setzt somit alle Elemente in einen spielbaren Rahmen und bleibt weitgehend konstant.²⁶⁹

Für das Erkenntnisinteresse bildet die von McCall betitelte Komponente *Strategies, Choices and Behaviors* den wichtigsten Bestandteil. Diese Komponente der folgenden Analyse untersucht die Strategien, Entscheidungen und Handlungen, welche die Spieler*innen unternehmen können oder müssen sowie deren Reaktionen auf Hindernisse oder Belohnungen. Des Weiteren fließt hier die von McCall identifizierte Komponente *Virtual Gameworld Elements* ein, da Ressourcen oder Technologien im direkten Zusammenhang mit den Strategien und Entscheidungen der Spieler*innen stehen.²⁷⁰ Um die Komplexität historischer Spiele und ihrer Geschichtsmodelle angemessen analysieren und darstellen zu können, müssen die beiden Analysekomponenten umstrukturiert werden. Hierzu wird die Oberkatogorie *Geschichtsmodell* eingeführt, denn jedes Modell erschafft spezifische historische Szenarien und Rahmenbedingungen, in denen die Spieler*innen unterschiedliche Entscheidungen treffen und Strategie entwickeln müssen.

²⁶⁷ Nolden konzentriert sich in seiner praktischen Analyse auf die Katogorien Objekt- und Sachkultur sowie Narrative Netzwerke. Vgl. Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 382-424

²⁶⁸ McCall, Jeremiah: *The Historical Problem Space Framework*.

²⁶⁹ Vgl. Ebd.

²⁷⁰ Vgl. Ebd.

Es wird zunächst das historische Element erfasst, woran sich die Komponenten aus McCall's Modell in der Analyse orientieren. Als Elemente werden dabei Geschichtsmodelle betrachtet, die von Heinze, Nolden und Chapman bereits in der Geschichtswissenschaft vorgeschlagen oder untersucht wurden.²⁷¹ Für die Analyse werden zudem folgende Geschichtsmodelle genutzt: Militär, Wirtschaft, Politik, Religion, Gesellschaft, Kultur und Wissenschaft. Die Analyse der Gegenstände erfolgt demnach in folgender Reihenfolge: Zunächst wird das entsprechende Modell identifiziert, gefolgt von den *Virtual Worldelements* und schließlich den *Strategies, Choices* und *Behaviors*. Zum Abschluss wird die Analysekomponente *Meta Space* untersucht.

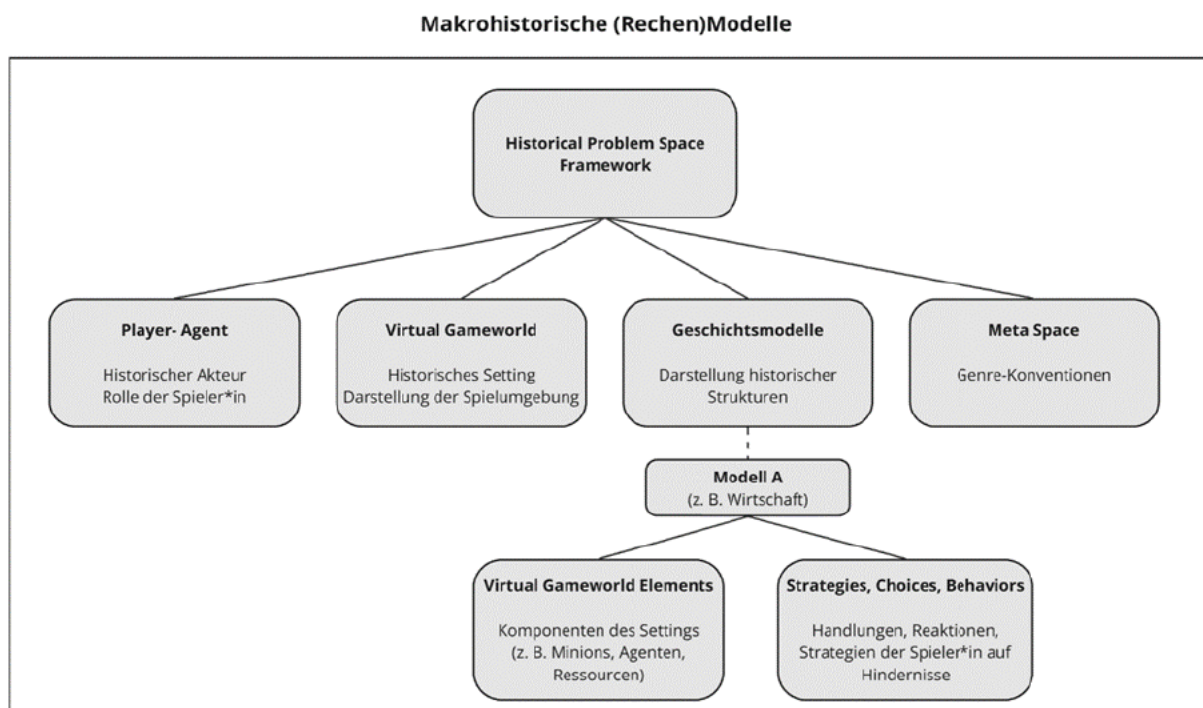


Abbildung 2: Darstellung des modifizierten Historical Space Framework Modells (Quelle: Grafik erstellt von Damien Ney)

Hierbei wird beobachtet, ob der Untersuchungsgegenstand im Rahmen einer gewissen Genrekonvention agiert. Für die Untersuchung der Gegenstände anhand des eigens erstellten Modells werden die von der Spielwissenschaftlerin Clara Fernández-Vara vorgeschlagenen Methoden der *participant observation* und *close reading* – oder wie Rudolf Inderst es bezeichnet, des *close playing* – verwendet.²⁷² Das Spielgeschehene wird zum einem von mir durch eigenes Spielen beobachtet. Zum anderen liegt der Fokus auf der detaillierten Betrachtung der für die Untersuchungsgegenstände ausgewählten Geschichtsmodelle. Zur Untersuchung werden gezielte

²⁷¹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 443 & Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 100f.

²⁷² Vgl. Fernández-Vara, Clara: Introduction to game analysis, New York 2019 & Inderst, Rudolf: »Close Playing«, in: Open-Media-Studies-Blog der Zeitschrift für Medienwissenschaft 18.01.2020. URL: <https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-medien-und-methoden> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Spielsessions durchgeführt. Für jeden Untersuchungsgegenstand sind hierfür fünf bis zehn Stunden Spielzeit eingeplant, um die spielsystematischen Hypothesen überprüfen zu können. Die Spielsessions werden auf einem Computer mit dem Betriebssystem Windows durchgeführt. Für die autoethnographische Arbeit wird zur Aufzeichnung der Spielsession ein ausgewähltes Aufnahmeprogramm genutzt. Die aufgenommenen Videos sind unkommentiert und wurden zur Referenzierbarkeit auf der Plattform YouTube hochgeladen. Während des Spielens notiere ich die Beobachtungen in einem Notizbuch und gebe dabei den Timecode der Videopassagen an, wenn ein historisches Modell gewisse Auffälligkeiten aufzeigt. Zusätzlich werden Screenshots angefertigt, die für die vorliegende Forschungsarbeit besonders relevant sind. Am Ende der jeweiligen Analyse der Geschichtsmodelle stellt sich ein spezifisches Vorgehen des Spielsystems heraus.

5.3. Die Untersuchungsgegenstände

Wie bereits ausgeführt, besteht die Hypothese, dass historische Spiele einer vorbestimmten Struktur folgen und somit als Spielsysteme Einfluss auf das Geschichtsverständnis der Spieler*innen ausüben. Um diese Hypothese zu prüfen, eignet sich das Genre der Strategiespiele. Sowohl Chapman, Heinze, als auch Nolden betonen die Relevanz von Strategiespielen im Hinblick auf Geschichtsmodelle. Chapman bezeichnet Strategiespiele als strukturelle *(Hi)Story-Places*, welche die ideale Struktur für ludonarrative Prozesse und kontrafaktische Geschichte bieten.²⁷³ In seinen Analysenkategorien zu *Concepts Simulation style* und *open-onotological Storystructure* referenziert er hauptsächlich Strategiespiele wie beispielweise *Civilization* oder *Making History*.²⁷⁴ Ebenfalls betrachtet Heinze Strategiespiele aufgrund ihrer Spielsysteme als besonders geeignet zur Untersuchung historischer Modelle. Diese Modelle weisen seiner Ansicht nach eine besondere emergente Struktur auf.²⁷⁵ Nolden hingegen weist auf das steigende Interesse der Nutzer*innen an komplexen und historischen Strategiespielen. Er betont die Notwendigkeit, nicht nur beliebte Spielereihen wie *Civilization* zu untersuchen, welche den Anschein erwecken, sie seien der Archetyp des Strategiegenres. Andere Strategiespiele sollten ebenfalls berücksichtigt werden, um die Vielfalt der Quelle zu gewährleisten.²⁷⁶ Alle Genrebegriffe sind allerdings vom Spielejournalismus geprägt und weisen daher keine einheitliche Struktur auf. Der Medienwissenschaftler Benjamin Beil versteht ein Genre daher als eine

²⁷³ Vgl. Chapman, Adam: Digital Games as History, S. 232.

²⁷⁴ Vgl. Ebd., S. 235-242.

²⁷⁵ Vgl. Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele, S. 118f.

²⁷⁶ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 106.

Gruppe an Konventionen.²⁷⁷ Der Genrebegriff kann demnach nicht durch seine Diversität an Spielen definiert werden, aber ist dennoch als Quellenkorpora relevant, da er in den Spieler*innen eine gewisse Erwartungshaltung weckt.²⁷⁸

Aus den bisherigen Überlegungen ergeben sich zwei ausgewählte Spiele, welche dem Strategiegenre zuzuordnen sind, aber sich in ihrer Struktur und Spielsystem voneinander unterscheiden. Die Wahl der Untersuchungsgegenstände fiel zum einem auf das Spiel *Civilization VI* (Civ6)²⁷⁹ und zum anderem auf das Spiel *Crusader Kings III* (CK3).²⁸⁰ Ersteres gehört zu den berühmtesten Spielreihen des Strategiegenres. Die Spielreihe wurde in den letzten Jahrzehnten mehrfach vom sowohl englischsprachigen als auch deutschsprachigen Fachdiskurs aufgegriffen. Hierbei kommen beispielsweise Jan Pasternak oder Heiko Brendel in ihren Aufsätzen zum Entschluss, dass es sich bei der Spielreihe bewusst, um den Entwurf teleologischer Zivilisationsmodelle handelt.²⁸¹ Der Fachdiskurs bietet die Möglichkeit, das eigens entworfenen Modell am Spiel *Civilization VI* zu überprüfen. Im Gegensatz dazu bietet die Spielreihe *Crusader Kings* eine andere Spielstruktur als *Civilization*. Sie beinhaltet komplexere und detailreichere Geschichtsmodelle und fokussiert sich auf ein ludonarratives Spielsystem. Dabei steht hauptsächlich im Vordergrund, spezifische Konzepte zu integrieren, welche der Epoche des Mittelalters entsprechen. Obwohl der zur vorliegenden Arbeit neueste Titel der Serie, *Crusader Kings III*, mit über drei Millionen verkauften Einheiten einen Erfolg des Entwickler*innenstudios *Paradox Interactive* darstellt, gehört die Spielreihe weiterhin zur Nische des Strategiespiels. Dies spiegelt sich im Fachdiskurs wider, da bisher nur wenige Forschungsbeiträge zur Spielreihe entstanden sind. So lieferten die Aufsätze von Robert Baumgartner, Heiko Brendel, Nico Nolden sowie Bertrand Lucat und Mads Haahr die bisher einzigen Ergebnisse.²⁸² CK3 bietet sich

²⁷⁷ Vgl. Beil, Benjamin: »Game Studies und Genretheorie«, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noel: (Hrsg.): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 29–69.

²⁷⁸ Vgl. Ebd., S. 30.

²⁷⁹ *Civilization VI* [=Sid Meier's Civilization VI] (Firaxis Games / 2KGames) 2016.

²⁸⁰ *Crusader Kings III* (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2020.

²⁸¹ Vgl. Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. 35-74 & Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?, S. 107-136.

²⁸² Baumgartner, Robert: „Totaler Krieg“ im Mittelalter: Die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegsführung durch Narration & Simulation in den Strategiespielen Medieval II und Crusader Kings II, in: *Paidia* 30.05.2016, URL: <https://paidia.de/totaler-krieg-im-mittelalter-die-umsetzung-hochmittelalterlicher-kriegsfuehrung-durch-narration-spielen-medieval-ii-und-crusader-king/> (Zuletzt aufgerufen am 22.11.2024); Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?; Lucat, Bertrand; Haahr, Mads: What Makes a Successful Emergent Narrative: The Case of Crusader Kings II, in: Schoenau-Fog, Henrik; Bruni, Luis Emilio; Louchart, Sandy (Hrsg.): *Interactive Storytelling: 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015 Copenhagen, Denmark, November 30 – December 4 2015 Proceedings*, Heidelberg; New York; Dordrecht 2015. S. 259-266; Nolden, Nico: Die leidige Verwandtschaft. ‚Crusader Kings 2‘ inszeniert aufwändig Herrscherdynastien, in: Keimling 10.10.2012. URL: <https://www.niconolden.de/keimling/?p=1283> (Zuletzt aufgerufen am 22.11.2024).

daher aufgrund seines Erfolgs sowie der Komplexität in den Geschichtsmodellen als Untersuchungsgegenstand für die vorliegende Arbeit an.

Die Auswahl der folgenden zwei Untersuchungsgegenstände basiert auf meiner eigenen Spielerfahrung. Dies bedeutet, dass viele Möglichkeiten für eine Analyse existieren, denn Spiele wie beispielweise *Europa Universalis IV* oder *Humankind* besitzen ähnliche Spielstrukturen wie die Spielreihen *Crusader Kings* oder *Civilization*. Das Modell kann somit auch bei abweichenden Spieltiteln angewendet werden und soll den Diskurs innerhalb des Spielgenres weiter vorantreiben.

Wie Pfister und Zimmermann schildern, sind Digitale Spiele ein Produkt „ihrer jeweiligen Entstehungszeit und deswegen außerordentliche lohnende Quellen, um Aussagen über diese zu treffen“. ²⁸³ Der Ursprung, die Intention und der Rahmen der Quelle muss somit reflektiert werden, da, wie im Fall der folgenden Arbeit, Digitale Spiele den Diskurs nicht nur prägen, sondern gleichzeitig durch ihn beeinflusst werden. ²⁸⁴ In den folgenden Unterkapiteln werden daher die Untersuchungsgegenstände vorgestellt. Hierbei werden Herkunft, Entstehungsgeschichte, Struktur und Spieleintention der jeweiligen Spiele kontextualisiert.

5.3.1. Civilization VI

Bei *Civilization VI*, auch original bekannt als *Sid Meier's Civilization VI*, handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel aus dem Subgenre der *4X-Spiele*. Es wurde im Jahr 2016 als sechster Teil der gleichnamigen Spielreihe unter dem Entwicklerstudio *Firaxis* veröffentlicht. ²⁸⁵ Der erste Teil der Serie, *Civilization*, wurde bereits im Jahr 1991 von Sid Meier entwickelt und veröffentlicht. Sidney K. „Sid“ Meier, der Namensgeber des Spiels, arbeitete in den 1980er Jahren mit der von ihm begründeten Firma *Microprose* hauptsächlich an der Entwicklung von Flugsimulationen. Ende der 1980er Jahre widmete er sich vermehrt der Entwicklung von Strategiespielen, die von Brettspielen wie Risiko und Stratego sowie Digitalen Spielen wie *SimCity* inspiriert wurden. Zusammen mit seinem Partner Bruce Campbell Shelley, welcher später an der berühmten Strategiespielreihe *Age of Empires* beteiligt ist, entwickelte er das Spiel *Civilization*. ²⁸⁶

²⁸³ Pfister, Eugen; Zimmermann, Felix: »Erinnerungskultur«, in: Olaf Zimmermann; Felix Falk (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games. Berlin 2020, S. 111.

²⁸⁴ Vgl. Zimmermann, Felix: Virtuelle Wirklichkeiten, S. 184.

²⁸⁵ Vgl. Nolden, Nico: Innovation: Gebietsreform. Überraschend macht eine Neuerung „Civilization VI“ zum besten Reihenabgeber – trotz einer trottelligen KI, in: Keimling 31.03.2017. URL: <https://www.niconol-den.de/keimling/?p=2919> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

²⁸⁶ Vgl. Edwards, Benj: The History of Civilization, in: Game Developer 18.07.2007. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-history-of-civilization> (Zuletzt aufgerufen am 22.11.2024).

Das Spielsystem ist in allen Teilen der Reihe gleich: vor dem Spielbeginn wählen die Spieler*innen eine Fraktion aus oder werden einer Fraktion zufällig zugewiesen, welche durch eine historische Identifikationsfigur repräsentiert wird. In Civ6 wird die Fraktion Deutschland beispielweise durch den römisch-deutschen Kaiser Friedrich Barbarossa repräsentiert. Jede Fraktion bringt hierbei von den Entwickler*innen vorbestimmte Vorteile und Nachteile mit sich, die den Spielverlauf beeinflussen können.²⁸⁷ Nach dem Spielbeginn wird die Spieler*in auf einer zufällig generierten Weltkarte mit einer Militäreinheit sowie einem Siedler platziert und muss schnellstmöglich eine Stadt gründen. Mit der Gründung der Stadt beginnt der Wettlauf gegen die anderen Fraktionen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler*innen neue Städte gründen, diese ausbauen, ein kampfbereites Militär errichten und das Staatsgebiet der eigenen Fraktion auf umliegende Gebiete ausdehnen.²⁸⁸ Hierzu nutzen die Spieler*innen den Technologiebaum. Dieser besteht aus einer Aneinanderreihung hierarchisch und chronologisch geordneter Bausteine, durch die neue Eigenschaften und Techniken freigeschaltet werden können. Nicht jede Fraktion im Spiel ist gleich fortgeschritten im Technologiebaum.²⁸⁹

Das Ziel des Spiels wird von den Entwickler*innen klar definiert und hängt davon ab, wie die Spieler*innen innerhalb des Spiels vorgehen. In den ersten drei Teilen der Spielreihe standen hauptsächlich der Sieg durch militärische Eroberung, die schnellstmögliche Erforschung des Technologiebaumes oder die höchste Punktzahl zum Enddatum im Vordergrund. Seit dem vierten Teil wurden die Siegvarianten um Kultur, Religion und Diplomatie ergänzt. Im vorliegenden Untersuchungsgegenstand stehen demnach sechs verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, um das Spiel zu gewinnen.²⁹⁰ Die verschiedenen Siegbedingungen in Civ6 repräsentieren gleichzeitig Vorstellungen historischer Gesellschaftsmodelle. Diese geraten in der Geschichtsforschung in Kritik, da sie vermitteln, dass Gesellschaften einem höheren Ziel folgen und das Spiel nicht ermöglicht, ohne bestimmte Bedingungen erfolgreich zu sein.²⁹¹ Nolden und Pasternak werfen dem Spiel somit vor, ein vorwiegend teleologisches Weltbild zu vermitteln.

²⁸⁷ Vgl. Bijsterveld Muñoz, Andrés: National identity in historical video games: An analysis of how *Civilization V* represents the past, in: *Nations and Nationalism* vol. 28/4 (2022). S. 1311-1325.

²⁸⁸ Vgl. Nolden, Nico: Retro: Noch'ne Runde Für die Menschheit. *Civilization* zeichnet eine Geschichte der Menschheit – und im 4. Teil auch endlich die der Kulturen, in: Keimling 17.11.2024. URL: <https://www.niconol-den.de/keimling/?p=2218> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

²⁸⁹ Vgl. Ebd.

²⁹⁰ Bei den Siegvarianten handelt es sich um Herrschaftssieg, Wissenschaftssieg, Kultursieg, Religionssieg, Punktsieg und Diplomatiesieg. Der Diplomatiesieg ist nicht Teil des Grundspiels *Civilization 6*, sondern wird durch die Erweiterung *Gathering Storm* hinzugefügt. Vgl. Weber, Maurice: *Civilization 6 – Alle Siegtypen im Überblick*, in: *GameStar* 01.10.2016. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/civilization-6-alle-siegtypen-im-ueberblick.3303357.html> (Zuletzt aufgerufen am 22.11.2024.); *Civilization VI: Gathering Storm* (Firaxis Games / 2 Games) 2019.

²⁹¹ Vgl. Nolden, Nico: Retro: Noch'ne Runde Für die Menschheit; Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. 35-74.

Nolden hebt die Neuerungen in Civ6 hervor. So werden Elemente wie Religion. und Kultur, welche in der Vergangenheit einseitig dargestellt wurden, nun differenzierter behandelt. Zudem wurde die Infrastruktur des Städtebaus weiterentwickelt und das Konzept der verschiedenen anwendbaren Politiken zeigt Ansätze von multiperspektivischen Geschichtsbildern im Spiel.²⁹² Darüber hinaus diskutiert Chapman, inwiefern das Spiel eine realistische Darstellung von Geschichte liefert.²⁹³ Die Entwickler*innen erheben jedoch keinen Anspruch auf eine realitätsnahe Darstellung. Der leitende Entwickler Sid Meier betonte in einem Interview aus dem Jahr 2005, dass das Spiel den Spieler*innen lediglich gesellschaftliche Bausteine zur Verfügung stellt, um zu zeigen, dass jede Entscheidung eine andere Geschichte hätte schreiben können.²⁹⁴

5.3.2. Crusader Kings III

Das Spiel *Crusader Kings III* gehört zum Subgenre der *Globalstrategie* und wird durch seinen ludonarrativen Schwerpunkt zum Teil dem Genre der *Simulation* und den *RPG's* (Role-Play-Gaming) zugeordnet. Es wurde als dritter Teil der gleichnamigen Spielreihe im Jahr 2020 vom Studio *Paradox Interactive* entwickelt und veröffentlicht. *Paradox Interactive* ist seit den 1990er Jahren bekannt für die Adaption analoger Brettspiele mit dem Schwerpunkt auf Strategie in Digitalen Spielen und für die Entwicklung neuer digitaler Strategiespiele.²⁹⁵ Zu den ersten Digitalen Spielen von *Paradox Interactive* gehörte die Adaption des Brettspiels *Europa Universalis*, welche bis heute zu den erfolgreichsten Spielreihen des Unternehmens zählt. Weitere bedeutende Spielreihen sind *Victoria*, *Hearts of Iron* und *Crusader Kings*. Dabei basieren die Strategiespiele auf demselben Spielsystem, der *Clausewitz-Engine*, und zeichnen sich durch ihre Komplexität und die Vielzahl spielbarer Elemente aus, welche dem Prinzip des Sandkastens ähneln.²⁹⁶ Das Spielsystem ermöglicht den Spieler*innen, das Spielgeschehen aus der Makroperspektive einer Weltkarte zu beobachten, welches in einer von den Entwickler*innen vorbestimmten historischen Epoche stattfindet. Hierbei werden die Spieler*innen mit vielen Informationen innerhalb verschiedener Ebenen des Spiels beliefert, welche sich anhand Menüs,

²⁹² Vgl. Nolden, Nico: Innovation: Gebietsreform.

²⁹³ Vgl. Chapman, Adam: Is Sid Meier's Civilization History?, in: Rethinking History, Nr. 3 (2013), S. 312-332.

²⁹⁴ Vgl. Stöcker, Christian: „wenn Ghandi Ihnen mit Krieg droht“. Interview mit Spieledesigner Sid Meier, in: Spiegel Online Netzwelt 15.12.2005. URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/interview-mit-spieledesigner-sid-meier-wenn-gandhi-ihnen-mit-krieg-droht-a-390121.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

²⁹⁵ Vgl. Dean, Paul: Inside Paradox, the strangest company in video games. The Story of the Swedes who say what they think, in: Eurogamer 25.09.2023. URL: <https://www.eurogamer.net/inside-paradox-video-games-strangest-company> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

²⁹⁶ Vgl. Magrian, Michael: Was ist so toll an ... Sandbox-Spielen?, in: PC Games 02.01.2015. URL: <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Was-ist-so-toll-an-Sandbox-Spielen-1144749/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Ansichten und Werten widerspiegeln.²⁹⁷ Die *Clausewitz-Engine* sorgt dafür, dass Spielmodelle und Prozesse im Hintergrund weiterlaufen, wodurch die Nebenschauplätze der Spieler*innen kontinuierlich simuliert werden und Einfluss auf Entscheidungen der Spieler*innen nehmen.²⁹⁸ Mit CK3 entschieden sich die Entwickler*innen, wie bereits bei den Vorgängertiteln, für die Epoche des Mittelalters als Setting. Hierin können die Spieler*innen die Rolle eines historischen oder fiktiv erstellten Herrschers übernehmen und die eigene Familiendynastie durch das Mittelalter navigieren. Hierbei werden sie stets mit historischen Modellen von Religion, Diplomatie, Kultur und Gesellschaft konfrontiert, welche den Vorstellungen der Entwickler*innen über das Mittelalter entsprechen. Vor Beginn des Spiels kann zwischen zwei Startdaten, dem Früh- oder Hochmittelalter, gewählt werden. Innerhalb dieser Zeitspannen suchen sich Spieler*in auf der Weltkarte einen Herrscher aus den bekannten feudalen Systemen in Europa, Asien oder großen Teilen Afrikas aus. Die Auswahlmöglichkeiten reichen dabei beispielweise basierend auf dem europäischen Feudalsystem von Grafen bis hin zu Kaisern. Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen, bei denen die Spieler*innen als gesamter Territorialstaat agieren, fokussiert sich CK3 auf die individuellen Charaktere innerhalb eines Herrschaftsgebildes.²⁹⁹ Nach Spielbeginn steuern die Spieler*innen das Geschehen als Herrschercharakter. Jeder Herrscher sowie seine Umgebung besitzen individuelle Charaktereigenschaften und Erscheinungsbilder, welche sich auf die Beziehungen untereinander auswirken. Das Spielsystem basiert somit hauptsächlich auf einem Meinungskonzept, bei dem die Meinungen anderer Charaktere politische, kulturelle oder religiöse Entscheidungen der Spieler*in beeinflussen. Obwohl das Spiel im Jahr 1453 endet, existiert kein vorbestimmtes Ziel zum Sieg. Stattdessen ist das Ziel, durch Heiratspolitik, Erbschaft, Intrigen oder kriegerische Handlungen die eigene Familiendynastie generationsübergreifend zu stärken. Dies gibt den Spieler*innen einen großen Gestaltungsspielraum, den sie durch die Nutzung vielfältiger historischer Modelle und deren Mechaniken ausschmücken können. Der Schwerpunkt von CK3 liegt daher in der Erzeugung einer ludischen Emergenz, welche dazu beiträgt, dass sich während des Spielens verschiedene Geschichtserzählungen entwickeln.³⁰⁰

²⁹⁷ Vgl. Nolden, Nico: Die leidige Verwandtschaft. Crusader Kings 2 inszeniert aufwändig Herrscherdynastien.

²⁹⁸ Vgl. Brown, Fraser: The engine behind Paradox Development Studio's future games, in: Venturebeat 14.10.2018. URL: <https://venturebeat.com/pc-gaming/the-engine-behind-paradox-development-studios-future-games/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

²⁹⁹ Vgl. Thimrén, Linnéa: Character as Resources. How Players Relate to Characters in Crusader Kings II, Skövde 2017, URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1111086/FULLTEXT01.pdf> (Letzter Zugriff am 22.11.2024), S. 8.

³⁰⁰ Vgl. Lucat, Bertrand; Haahr, Mads: What Makes a Successful Emergent Narrative, 259-266; AKGWDS Redaktion: Geschichte schreiben über Generationen – stimmen aus dem AKGWDS zum Release von Crusader Kings III, in: gespielt 18.04.2024. URL: https://gespielt.hypothesen.org/3815#footnote_0_3815 (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Die Forschung hat bereits mehrfach die Komplexität und Vielfalt der Paradox Interactive Spiele untersucht, wobei der Fokus hauptsächlich auf den Spielen *Europa Universalis* und *Hearts of Iron* lag.³⁰¹ Zur Spielereihe *Crusader Kings* existieren dagegen nur wenige Beiträge. Die meisten Forschungsbeiträge konzentrieren sich auf *Crusader Kings II*. Lucat und Haahr beispielweise beschreiben, wie sich die ludonarrative Struktur und Emergenz auf die emotionale Bindung der Spieler*innen auswirkt.³⁰² Robert Baumgartner analysiert als Einziger historische Modelle wie Krieg und Militär sowie die Umsetzung militärischer Konflikte. Er betont, dass die Spiele nur bedingt helfen, „das Mittelalter zu verstehen – aber sie helfen uns enorm, unsere Mittelalterbilder zu verstehen.“³⁰³ Hinsichtlich der Mittelalterbilder, kritisiert der AKGWDS in mehreren Beiträgen die popkulturelle Darstellung des „dunklen Mittelalter[s]“ in *Crusader Kings*. So beschreibt Aurelia Brandenburg, dass das Spiel CK2 einem „männlichen und weißen Mittelalterentwurf“ entspricht, welches viele Elemente wie Gesellschaft, Sexualität oder Religion nur starr darstellt.³⁰⁴ Hinsichtlich der spielemechanischen Umsetzung kritisiert Nicolas Huss die Statik von Kulturen, jedoch begründet er dies durch die Kohärenz des Spiels. Auf die Kohärenz des Spiels geht Brandenburg ebenfalls in einem separaten Beitrag ein. So veranschaulicht sie am Beispiel des mittelalterlichen Feudal- und Lehenswesens die Schwierigkeit der Darstellung komplexer historischer Themen. Weitere Ansätze zur modellhaften Geschichte im Spiel CK3 bleiben bisher aus.³⁰⁵

6. Die Analyse interaktiver Geschichtsmodelle

6.1. Civilization VI

Player-Agent:

In Civ6 übernehmen die Spieler*innen die Rolle eines *Player-Agents*, welcher sich aus einer hybriden Darstellung aus einem *specific historical agent* und einem *historical collectives* auseinandersetzt.³⁰⁶ Dies bedeutet, dass im Spiel primär als gesamte Fraktion agiert wird, deren Eigenschaften und strategische Ausrichtung durch eine historische Identifikationsfigur verkörpert wird. Hierdurch werden der Fraktion bestimmte Boni und Fähigkeiten verliehen, die

³⁰¹ Vgl. Postert, André: „Painting the Map“: Imperiale Herrschaftsräume. Die Globalstrategiespiele von Paradox Interactive und die Diskussionen der Spielerschaft, in: Spiel-Kultur-Wissenschaft 11.03.2016. URL: <https://spiel-kult.hypotheses.org/798#more-798> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁰² Vgl. Lucat, Bertrand; Haahr, Mads: What Makes a Successful Emergent Narrative, S. 259-265.

³⁰³ Baumgartner, Robert: „Totaler Krieg“ im Mittelalter.

³⁰⁴ Vgl. AKGWDS Redaktion: Geschichte schreiben über Generationen.

³⁰⁵ Vgl. Brandenburg, Aurelia: Computer werden uns nicht retten: Warum Zahlen nicht neutral und Spiele auch nur Modelle sind, in: gespielt 13.06.2022. URL: <https://gespielt.hypotheses.org/4949> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁰⁶ Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

historische Gegebenheiten widerspiegeln sollen. Im vorliegenden Fall übernehme ich die Fraktion *Russisches Reich* mit der Identifikationsfigur *Zar Peter I.*, welche mir durch das Zufallsprinzip zugewiesen wurde. Zu Beginn des Spiels wird mir die russische Fraktion mit ihren Eigenschaften und Fähigkeiten im Ladebildschirm präsentiert: Mit der Fähigkeit *Die große Gesandtschaft* erhalte ich Boni in Wissenschaft und Kultur durch Handelswege mit fortgeschrittenen Fraktionen. Durch die Fähigkeit *Mütterchen Russland* erhalte ich bei Stadtgründungen mehr Geländefelder und zusätzlich Boni auf Produktion und Glaube, falls es sich bei den Geländefelder um eine Tundra handelt. Des Weiteren erhalte ich als Russisches Reich die einzigartige Militäreinheit *Kosaken*, welche besser als die herkömmliche Kavallerie agiert und die *Lawra* anstatt eines normalen Heilige-Stätte-Bezirks, wodurch ich zusätzliche Punkte für das Freischalten von großen Persönlichkeiten erhalte.³⁰⁷ Bereits zu Beginn des Spiels legt das Spielsystem durch diese Vorteile eine gewissen Handlungsabfolge fest, da die Stärken Zar Peter I. mich in eine Richtung lenken. Im Vergleich dazu verfügen andere Fraktionen über noch eindeutiger Boni, welche den Spieler*innen eine klare Richtung vorgeben. Solche Fraktionsboni legen nahe, dass bestimmte Fraktionen für spezifische Siegbedingungen besonders geeignet sind. Das Spielsystem fördert hierdurch unterschiedliche Spielstile, die durch die Boni der einzelnen Identifikationsfiguren bestimmt werden.



Abbildung 3: Ansicht des Startbildschirm in Civilization VI (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

³⁰⁷ Ney, Damien: Geschichte als interaktives Modell. Untersuchungsgegenstand Civilization VI, in: Kanal Nyemad via YouTube 09.08.2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AzMh51UJyCQ> (Letzter Zugriff am 03.09.2024), Minute 00:00-00:16. In der folgenden Arbeit wird die Quelle mit einer Kurzzitation in den Fußnoten angegeben.

Virtual Gameworld:

Das Spiel Civ6 stellt ein Beispiel für einen von McCall definierten *explicit game space* dar, in dem der Player-Agent auf verschiedene Weisen in der Spielwelt interagieren kann. Die Spielwelt kann in drei weitere *Game Spaces* unterteilt werden: *Explorable Game Space*, *Contestable Game Space* und *Developable Game Space*.³⁰⁸



Abbildung 4: Ansicht der Virtual Gameworld in Civilization VI (Quelle: Screenshots von Damien Ney).

Zu Beginn des Spiels werde ich auf einer zufällig generierten Karte positioniert, wobei nur ein kleiner Radius um die Startposition sichtbar ist. Der Rest der Karte ist durch Nebel verdeckt.³⁰⁹

Die Aufgabe im Explorable Game Space besteht darin, die Spielwelt zu erkunden, um neue Gebiete, Zivilisationen oder strategische Ressourcen zu entdecken. Parallel dazu spielt der Contestable Game Space eine Rolle, in welchem ich versuchen muss, den Einflussbereich meiner Fraktion auf die neu entdeckten Gebiete auszuweiten. Dies geschieht durch die Gründung neuer Städte oder die militärische Eroberung gegnerischer Fraktionen.³¹⁰ Gleichzeitig bietet der Developable Game Space die Möglichkeit, das Gebiet innerhalb des Einflussbereiches kontinuierlich weiterzuentwickeln und auszubauen.

Geschichtsmodelle:

Militär:

³⁰⁸ Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

³⁰⁹ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 1:09.

³¹⁰ Vgl. Ebd., Minute 10:19 & 27:56-42:23.

Das Modell des Militärs spielt in Civ6 eine zentrale Rolle. Hier stehen mir im Verlauf des Spiels eine Vielzahl an Einheiten zur Verfügung. Diese Einheiten sind mit den jeweiligen Epochen des Spiels verknüpft. So beginne ich in der Antike mit Einheiten wie *Krieger*³¹¹ und *Schleuderschützen*, während beispielweise im Mittelalter *Ritter* oder im Industriezeitalter *Infanteristen* und *Feldkanonen* spielbar sind.³¹² Die Entwicklung und der Erwerb der Einheiten erfordern die Ressource *Gold* und bestimmte strategische Ressourcen, wie etwa *Eisen*, welches erst im Verlauf des Spiels freigeschaltet und abgebaut werden kann. Im weiteren Verlauf steigen die Unterhaltskosten der Einheiten und ihre Weiterentwicklung erfordert zusätzliche Investitionen.³¹³ Die Bedeutung des Militärs wird schnell deutlich, da umliegende systemgesteuerte Barbarenlager seit Beginn des Spielstands versuchen, mich in meiner Entwicklung und meinem Handeln einzuschränken.³¹⁴ Innerhalb der ersten Spielstunde liegt mein Fokus auf der Aufrüstung des Militärs, da nicht nur Barbarenlager, sondern auch der neu entdeckte Nachbar, das *Arabische Reich*, eine Bedrohung darstellt. Dies zwingt mich dazu, früh militärisch gegen das Arabische Reich vorzugehen, weil wir um den Platz auf dem gleichen Kontinent konkurrieren.³¹⁵ Eine Vernichtung des Gegners ist, wie Pasternak in seinem Aufsatz zur historischen Darstellung des Krieges betont, vom Spielsystem nicht vorgegeben.³¹⁶ Der Militärsieg erfordert lediglich die Eroberung der Hauptstädte anderer Fraktionen. Zudem macht das Spielsystem die Kriegsführung zunehmend unattraktiv, indem ich, in Form von Kriegstreiberei, durch negative Haltung anderer Fraktionen bestraft werde. Dies wirkt sich auf die Diplomatie des Spielstands aus.³¹⁷ Spätestens nach dem mir ein *Religionssieg* spieltechnisch verwehrt wurde und die Siegtypen Wissenschaft und Kultur zu zweit entfernt sind, zwingt mich das System zu einem Spielsieg militärisch vorzugehen. In der Mitte des Spielstands drängt die Fraktion der *Azteken* intensiv auf einen frühen Religionssieg, welchen ich nur noch militärisch verhindern kann.³¹⁸ Aufgrund der starken Militärproduktion, die aus dem frühen Krieg gegen das Arabische Reich resultierte, habe ich einen militärischen Vorteil gegenüber den Azteken und kann sie schnell erobern. Trotz der mittlerweile militärischen Überlegenheit gegenüber den anderen Fraktionen zeigt der

³¹¹ Zur besseren Erkennbarkeit von Begriffen innerhalb des Digitalen Spiels werden diese bei der Einführung kursiv dargestellt. Bei der weiteren Verwendung der Begriffe wird auf die Hervorhebung verzichtet. Dies gilt für alle Untersuchungsbeispiele.

³¹² Vgl. Civilization Wiki: Einheiten aus Civilization 6, in: URL: https://civilization.fandom.com/de/wiki/Kategorie:Einheiten_aus_Civilization_6 (Letzter Zugriff am 22.11.2024). Alle Einheiten werden in einem Überblick angegeben.

³¹³ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 12:57.

³¹⁴ Vgl. Ebd., Minute 15:06 & 16:36.

³¹⁵ Vgl. Ebd., Ab Minute 25:00.

³¹⁶ Vgl. Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. 48.

³¹⁷ Ebd., Minute 1:29:00.

³¹⁸ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Ab Minute 2:39:02.

Spielverlauf, dass ich mich bewusst gegen einen *Herrschaftssieg* entscheide. Dennoch animiert mich das Spiel weiterhin, militärisch zu agieren, da zu einem späteren Zeitpunkt *Japan* ebenfalls auf einen Religionssieg hinarbeitet.³¹⁹ Nach der Eroberung Japans wurden alle Gründungsfaktionen einer Religion ausgelöscht, wodurch ein Religionssieg nicht mehr möglich ist. Die Eroberungen führten dazu, dass ich die Möglichkeit erhalte, einen *Kultur-* oder *Wissenschafts-*sieg anzustreben, da die Fraktionen *Sumer* und *Deutsches Reich* nicht weit genug entwickelt sind. Anhand des Spielverlaufs zu sehen, entscheide ich mich auf einen Wissenschaftssieg zu drängen. Diese Entscheidung revidiere ich jedoch, als ich feststelle, dass es noch weitere 60 Runden benötigt, um diesen Sieg zu erreichen. Letztendlich entscheide ich mich für den Herrschaftssieg, indem ich die Hauptstädte der beiden übrig gebliebenen Fraktionen rasch erobere und somit den Spielsieg forciere.³²⁰

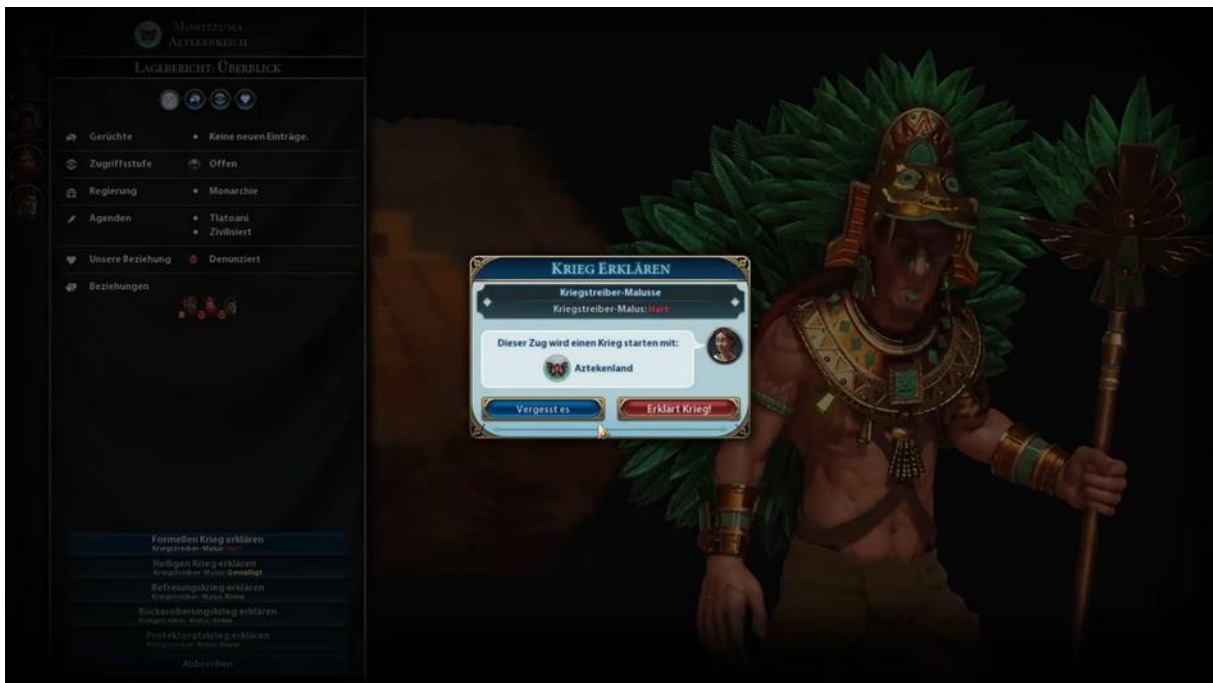


Abbildung 5: Veranschaulichung einer Kriegserklärung und des Kriegstreiber-Malus (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

Politik:

In Civ6 spielt das Modell der Politik eine integrale Rolle und wird durch mehrere Spielmechaniken dargestellt. Der Begriff „Politik“ bezieht sich primär auf spielbare Karten, welche im Laufe des Spiels durch Fortschritte im *Ausrichtungsbaum* freigeschaltet werden können. Diese Karten bieten spezifische Boni in drei verschiedenen Bereichen des Spiels: Militär, Wirtschaft und Diplomatie. Die Wirtschaftskarte *God King* ermöglicht beispielweise eine zusätzliche Produktion von *+1 Gold* und *Glauben* in der Hauptstadt, während die Militärkarte *Bastions* den

³¹⁹ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Ab Minute 4:26:31.

³²⁰ Vgl. Ebd., Ab Minute 5:51:53.

Städten +6 *Verteidigungsstärke* und +5 *Kampfeichweite* gewährt.³²¹ Die Anzahl der im Spiel nutzbaren Politikkarten ist begrenzt und wird durch unterschiedliche Regierungsformen im Spiel bestimmt. So bietet die Regierungsform *Klassische Republik* beispielweise keinen Platz für Militärkarten. Die Regierungsform *Faschismus* hingegen umfasst nahezu ausschließlich Militärkartenplätze.

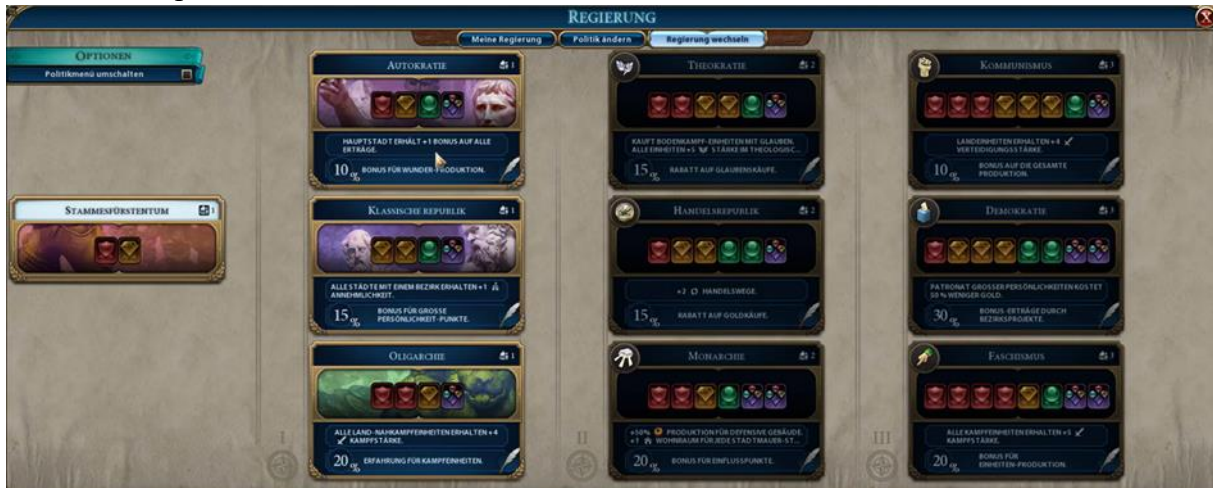


Abbildung 6: Übersicht der Menüs für Regierungsformen (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

Das Spielsystem vermittelt damit ein bestimmtes Bild von historischen Regierungsformen und deren Fokus, in dem es die Verteilung der Politikkartenplätze an die jeweiligen politischen Strukturen und historischen Konnotationen koppelt.³²²

Als Ressource für das Freischalten von Politikkarten dienen *Kulturpunkte*. Eine höhere Kulturpunkteanzahl beschleunigt den Prozess des Freischaltens neuer Regierungsformen und Politikkarten. Diese Kulturpunkte werden durch den Bau von Gebäuden, den Zugang zu speziellen Ressourcen, das Schaffen von *Kunstwerken* oder den Bau von *Weltwundern* generiert.

Das Modell der Politik umfasst nicht nur die Anwendung von Politikkarten, sondern auch die Interaktion mit anderen Fraktionen im Spiel. So können Spieler*innen in jeder Runde Verhandlungen mit anderen Zivilisationen führen, welche beispielweise *Handelsabkommen* oder *offenen Grenzen* beinhalten.³²³ Neben der Interaktion mit anderen Zivilisationen besteht auch die Möglichkeit, sogenannte *Stadtstaaten* zu beeinflussen. Hierfür werden Einflusspunkte durch Fortschritte im Ausrichtungsbaum freigeschaltet und je nach Anzahl der investierten *Einflusspunkte* pro Stadtstaat erhalten die Fraktionen spezifische Boni, welche auf den jeweiligen Eigenschaften basieren.³²⁴ Die Fraktion mit den meisten Einflusspunkten in einem Stadtstaat

³²¹ Vgl. Civilization Wiki: List of policy cards in Civ6, in: URL: https://civilization.fandom.com/wiki/List_of_policy_cards_in_Civ6 (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³²² Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 47:30.

³²³ Vgl. Ebd., Minute 13:24, 15:15, 37:23, 1:17:52.

³²⁴ Vgl. Ebd., Minute 1:01:11.

erhält den *Suzerän*-Status, wodurch sie zusätzliche militärische Unterstützung durch den Stadtstaat erhält.³²⁵

In meinem Spielverlauf nimmt das Modell der Politik eine untergeordnete Rolle ein. Die Politikarten werden primär zur Generierung allgemeiner Boni genutzt, ohne eine tiefgehende Optimierung der Kartenauswahl zu betreiben. Trotz einer erzwungenen militärischen Ausrichtung entscheide ich mich zunächst für Regierungsformen, welche auf einen wirtschaftlichen Schwerpunkt ausgerichtet sind und nur bedingt Plätze für Militärkarten bieten.³²⁶ Im späteren Verlauf liegt der Fokus auf Regierungen, wie beispielweise *Kommunismus*, welche ausgeglichene Schwerpunkte in allen Bereichen anbieten.³²⁷ Die Interaktion mit anderen Zivilisationen geraten ebenfalls in den Hintergrund, da meine kriegerischen Handlungen den Kriegstreiberbonus stetig erhöhten und somit die Beziehungen zu anderen Fraktionen negativ beeinflussen. Da die Diplomatie mit anderen Zivilisationen keinen bedeutenden strategischen Vorteil bringt, lehne ich die Angebote anderer Fraktionen ab.³²⁸ Dies ruft jedoch keinen sichtbar negativen Effekt hervor. Mein politischer Schwerpunkt liegt während des Spielverlaufs auf der Maximierung des Einflusses über die Stadtstaaten, um möglichst viele strategische Boni zu erhalten. Das Erlangen des Suzerän-Status war für die zunehmend militärische Strategie von besonderer Bedeutung, da die meisten Stadtstaaten direkte Nachbarn von anderen Fraktionen sind.³²⁹

Wissenschaft:

Das Modell der Wissenschaft stellt eine der zentralen Spielmechaniken in Civ6 dar und ist maßgeblich für den Fortschritt der Zivilisation und des Spielverlaufs verantwortlich. Dies wird anhand des *Technologiebaum* verdeutlicht, welcher das Freischalten neuer Gebäude, Einheiten sowie die Entdeckung und Nutzung neuer Ressourcen ermöglicht. *Technologien* können hierbei nicht frei erforscht werden, sondern folgen einer festgelegten Abfolge, welche das Spielsystem vorgibt. Spieler*innen können sich aus einer Auswahl an Technologien für einen gewissen Forschungsweg entscheiden, jedoch sind diese immer an Bedingungen geknüpft.³³⁰ Das Spielsystem vermittelt somit eine gewisse Linearität, welche Pasternak bereits in mehreren Strategiespielen beobachten kann.³³¹

³²⁵ Vgl. Civilization Wiki: Stadtstaaten (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadtstaaten_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadtstaaten_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³²⁶ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute Minute 47:30.

³²⁷ Vgl. Ebd., Minute 4:54:13.

³²⁸ Vgl. Ebd., Minute 1:55:05.

³²⁹ Vgl. Ebd., Minute 1:29:08. Hier wird als Beispiel der Stadtstaat Brüssel gezeigt, welcher in der Nähe der Fraktion der Azteken liegt.

³³⁰ Vgl. Ebd., Minute 1:28:13.

³³¹ Vgl. Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. 47.

Die Linearität des Fortschritts im Wissenschaftsmodell wird durch die primäre Ressource der *Wissenschaftspunkte* bekräftigt. Diese sind entscheidend für den Verlauf der Wissenschaft. Die Wissenschaftspunkte werden demnach hauptsächlich durch den Bau von wissenschaftlichen Einrichtungen, wie dem *Campus*, oder durch spezifische Weltwunder erwirtschaftet.³³² Je mehr Wissenschaftspunkte pro Runde generiert werden, desto schneller könne neue Technologien und der Fortschritt im Technologiebaum vorangetrieben werden.



Abbildung 7: Ansicht des Technologiebaums (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

Dies verschafft den Spieler*innen einen Wettbewerbsvorteil in Bereichen wie Kultur, Militär, Wirtschaft und Religion. Wie Pasternak betont, bleibt die Bedeutung wissenschaftlicher Einrichtungen wie der Universität oder der Bibliothek gering. Sie sind primär auf die maximale Förderung von Wissenschaftspunkten ausgelegt, da der gesellschaftliche Fortschritt hauptsächlich an der Anzahl erforschter Technologien gemessen wird, welche zur Verbesserung der eigenen Spielsituation beitragen.³³³

In meinem Spielverlauf spielt die Wissenschaft eine durchgängig zentrale Rolle, da das Spielssystem vorgibt, technologisch einen Schritt voraus sein zu müssen. Während des gesamten Spiels erforsche ich kontinuierlich neue Gebäude und Ressourcen, um meine Städte effizient auszubauen.³³⁴ Bei Bedarf, wie etwa zu Beginn des angestrebten Religionssieg, richte ich den Technologiebaum schwerpunktartig auf die Erforschung religiöser Technologien. Im späteren Verlauf ist das Gleiche für den Wissenschaftssieg zu beobachten, indem ich verstärkt Forschungseinrichtungen errichte und wissenschaftliche Weltwunder baue.³³⁵

³³² Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 56:47 & 4:04:09.

³³³ Vgl. Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. 44-45.

³³⁴ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 3:25.

³³⁵ Vgl. Ebd., Minute 4:46: & 4:04:09; 5:30:48.

Kultur:

Das Modell der Kultur weist eine ähnliche Struktur auf wie das der Wissenschaft. Der kulturelle Fortschritt wird durch den *Ausrichtungsbaum* dargestellt, welcher genau wie der Technologiebaum einen vorbestimmten und linearen Verlauf bei der Entdeckung neuer Ausrichtungen zeigt.³³⁶ Der Ausrichtungsbaum dient somit primär dazu, Politikarten, Regierungsformen oder Einflusspunkte für Stadtstaaten freizuschalten, aber kann auch bestimmte Gebäude oder Weltwunder entdecken.³³⁷ Ähnlich wie bei der Wissenschaft werden hier Kulturpunkte benötigt, welche durch den Bau kulturell relevanter Gebäude, Weltwunder oder den Abbau von Luxusgütern generiert werden. Je mehr Kulturpunkte pro Runde gesammelt werden, desto schneller können Ausrichtungen freigeschaltet werden.



Abbildung 8: Ansicht des Ausrichtungsbaums (Quelle: Screenshot von Damien Ney).

Im Gegensatz zur Wissenschaft, welche im Spielsystem hauptsächlich zur Unterstützung anderer Bereiche vorgesehen ist, bildet die Kultur nicht nur einen Förderfaktor, sondern ist entscheidend für den Kultursieg. Um den Kultursieg zu erreichen, bedarf es einer bestimmten Anzahl an *Tourismuspunkte*, welche von der kulturellen Anziehungskraft eigener Städte abhängt.³³⁸ Im Gegensatz zur Wissenschaft wird somit den kulturellen Gebäuden eine Bedeutung zugemessen, da sie die von *großen Persönlichkeiten* erschaffenen *großen Werke* beherbergen. Diese Werke steigern die Anziehungskraft der Stadt und die Tourispunkte. Das Kulturmodell wird erst im Laufe des Spiels relevant, da für dessen zusammenhängende Spielmechanik zunächst der Kulturbezirk *Theaterplatz* errichtet werden muss. Das Spiel vermittelt somit, dass Kultur keine

³³⁶ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 4:25.

³³⁷ Vgl. Civilization Wiki: Civic (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Civic_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Civic_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³³⁸ Vgl. Civilization Wiki: Tourism (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Tourism_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Tourism_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Grundlage für eine Zivilisation ist, sondern einen Fortschritt darstellt, welcher sich über Jahrhunderte entwickeln muss.³³⁹

In meinem gesamten Spielverlauf nimmt die Kultur nur eine passive Rolle ein. Zum einen lässt das Spielsystem es nicht zu, sich von Beginn an auf den Kultursieg zu konzentrieren und zum anderen bieten die Boni Zar Peter I. eine gewisse kulturelle Basis, sodass ich mich zunächst auf andere Bereiche fokussieren kann. Erst mit der Freischaltung der Ausrichtung *Drama und Dichtung* wird der Bau des Kulturbezirks Theaterplatz möglich, um eine Strategie für den Kultursieg auszurichten.³⁴⁰ Durch meine Strategie steht das Kulturmodell jedoch nie im Vordergrund. Es entwickelt sich vielmehr im Hintergrund durch den stetigen Ausbau von kulturellen Gebäude, ohne je den Hauptfokus zu bilden. Dies verdeutlicht zusätzlich, dass das Kulturmodell nicht die gleiche spielsystematische Relevanz besitzt wie etwa die Wissenschaft oder die Wirtschaft.

Religion:

In Civ6 erhält das Modell der Religion erstmals eine größere Bedeutung als in den Vorgängern, da es nun zu den fünf Siegbedingungen zählt. Dabei ähnelt die Spielmechanik der des Militärs. Zu Beginn des Spiels haben die Fraktionen die Möglichkeit, eine Religion zu gründen, wobei die Anzahl an Religionen durch das Spielsystem anhand der Größe der Weltkarte begrenzt wird. So können auf einer winzigen Karte nur drei Religionen gegründet werden, während auf größeren Karten bis zu sieben möglich sind. Das Ziel für den Sieg besteht darin, mehr als die Hälfte der Städte jeder Fraktion zu konvertieren. Diese Spielmechanik fördert somit einen religiösen Wettlauf zwischen den Fraktionen.³⁴¹

Die Verbreitung der Religion erfolgt auf zwei Hauptwegen: durch *religiösen Druck* benachbarter Städte und durch den aktiven Einsatz von religiösen Einheiten. Wenn eine nahegelegene Stadt eine gut ausgebaute religiöse Infrastruktur besitzt, übt sie mehr Druck auf andere Städte aus und fördert die Konvertierung. Zusätzlich können Spieler*innen, ähnlich wie beim Militär, religiöse Einheiten ausbilden, um andere Städte zu konvertieren oder generische Einflüsse zu blockieren.³⁴²

Die zentrale Ressource für die Religion sind *Glaubenspunkte*, welche hauptsächlich durch den Bau religiöser Gebäude sowie Weltwunder, wie beispielweise der *Hagia Sophia*, generiert

³³⁹ Vgl. Civilization Wiki: Theaterplatz (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Theaterplatz_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Theaterplatz_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁴⁰ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 53:12.

³⁴¹ Vgl. Civilization Wiki: Religion (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Religion_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Religion_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁴² Vgl. Civilization Wiki: Theological combat (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Theological_combat_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Theological_combat_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

werden. Glaubenspunkte werden in erster Linie für die Produktion religiöser Einheiten verwendet, können aber auch nach Bedarf für die Herstellung spezifischer nicht-religiöser Einheit verwendet werden.³⁴³ Im Gegensatz zu früheren Teilen der Reihe wird Religion in Civ6 zum Teil als imperialistische Institution dargestellt. Das Hauptziel besteht nicht darin, andere Religionen auszuschalten, sondern den eigenen Glauben schneller zu verbreiten als andere, notfalls auch durch militärische Aktionen.³⁴⁴

In meinem Spielverlauf spielt das Modell der Religion eine passive Rolle. Zu Beginn verfolge ich aufgrund der starken religiösen Startboni von Zar Peter I. eine Strategie für den Religions-sieg und beteiligte mich am Wettlauf der Religionsgründung.³⁴⁵ Aufgrund der spielsystematischen Begrenzung und anderer strategischer Maßnahmen ist es mir nicht gelungen, rechtzeitig eine Religion zu gründen. Dadurch verliert das Religionsmodell an Bedeutung für meine Spielverlauf. Dennoch bleibt Religion im weiteren Verlauf, insbesondere im militärischen Kontext, von Bedeutung, da andere Fraktionen einen Religions-sieg anstreben.³⁴⁶

Wirtschaft:

Die Wirtschaft spielt in Civ6 keine direkte Rolle als Siegbedingung, ist jedoch ein zentraler Faktor für den Verlauf eines Spiels. Als zentrale Ressource für die Wirtschaft steht *das Gold*. Dieses ermöglicht es, Einheiten und Gebäude direkt zu kaufen, anstatt sie langwierig zu produzieren und sorgt für den Unterhalt von Einheiten und der geschaffenen Infrastruktur in den Städten.³⁴⁷ Des Weiteren dient sie als Handelswährung im Austausch mit anderen Fraktionen. Die Generierung von Gold erfolgt durch den Bau von *Wirtschaftsbezirken*, wie dem *Handelszentrum* oder *Hafen*³⁴⁸, durch die Modernisierung spezifischer Felder innerhalb des Einflussbereichs, insbesondere die Erschließung von *Luxusressourcen* sowie das Betreiben von *Handelsrouten*.³⁴⁹ Dies sorgt für die Stabilität der Zivilisation und trägt dazu bei, dass die Handlungsmöglichkeiten im Spielverlauf flexibel bleiben.

Im Verlauf des Spiels achte ich bewusst auf den Aufbau einer starken wirtschaftlichen Grundlage, indem ich Handelszentren in mehreren Städten errichte, um eine stetig wachsende Goldproduktion zu sichern.³⁵⁰ Das durch den Handel erwirtschaftete Gold wird strategisch

³⁴³ Vgl. Civilization Wiki: Faith (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Faith_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Faith_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁴⁴ Vgl. Owens, Trevor: Playing with World Religion. What Religion Means in Civ IV, in: Play the Past 16.2.2012.

³⁴⁵ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 00:00-00:16.

³⁴⁶ Vgl. Ebd., Minute 44:22.

³⁴⁷ Vgl. Ebd., Minute 6:02:00.

³⁴⁸ Vgl. Ebd., Minute 2:47:25 & 3:08:03.

³⁴⁹ Vgl. Ebd., Minute 18:46 & 1:02:21.

³⁵⁰ Vgl. Ebd., Minute 1:53:43.

verwendet, um notwendige Einheiten, insbesondere *Handwerker*, zu kaufen. Diese Handwerker helfen wiederum dabei, umliegende relevante Felder innerhalb des Einflussbereichs weiterzuentwickeln.³⁵¹ Da Gold vielseitig einsetzbar ist, unterstützt eine gute wirtschaftliche Infrastruktur zusätzlich den wissenschaftlichen, kulturellen oder militärischen Fortschritt und vermittelt somit, dass Erfolg hauptsächlich durch den Kapitalismus möglich ist.

Gesellschaft:

Das Modell der Gesellschaft spielt in Civ6 eine passive aber dennoch wichtige Rolle, welche nicht direkt sichtbar ist. Die Gesellschaft wird durch die Städte und deren Einwohner*innenzahl repräsentiert. Dabei beeinflussen die Einwohner*innen insbesondere die Stadtentwicklung, da Faktoren wie *Wohnraum* und *Zufriedenheit* im Spielverlauf berücksichtigt werden müssen.³⁵² So hat der Grad der Zufriedenheit einen direkten Einfluss auf die Entwicklung der Zivilisation. Bei einer beispielsweise hohen Zufriedenheit belohnt das Spielsystem die Spieler*innen mit einer Erhöhung des *Bevölkerungswachstum* um 10% und einer *Ertragserhöhung* von 5%, während es Spieler*innen bei einer hohen Unzufriedenheit der Gesellschaft mit Mali in der Zivilisationsentwicklung bestraft.³⁵³



Abbildung 9: Die Hauptstadt der Fraktion hat -1 Annehmlichkeit und erhält somit Mali bei ihrer weiteren Entwicklung. (Quelle Screenshot von Damien Ney)

Die primären Ressourcen, welche die Gesellschaft beeinflussen, sind *Nahrung* und *Annehmlichkeiten*. Nahrung wird vor allem durch die Modernisierung von Flächen im Stadtumfeld generiert, beispielweise durch den Bau von *Fischereien* oder *Schafszuchten*. Annehmlichkeiten hingegen werden hauptsächlich durch den Bau bestimmter Gebäude gesichert. Hierfür gibt es

³⁵¹ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 48:57.

³⁵² Vgl. Civilization Wiki: Stadt (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadt_\(Civ6\)#Wohnraum,_Annehmlichkeiten,_Nahrung_und_Produktion](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadt_(Civ6)#Wohnraum,_Annehmlichkeiten,_Nahrung_und_Produktion) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁵³ Vgl. Civilization Wiki: Annehmlichkeit (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Annehmlichkeit_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Annehmlichkeit_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024) & Beispiel im Spielstand. Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 13:42.

den speziellen Bezirk *Unterhaltungsviertel*, in dem Gebäude wie *Stadien* oder *Zoos* errichtet werden können. Diese Gebäude tragen maßgeblich zur Zufriedenheit der Bevölkerung bei.³⁵⁴ Zudem spielen Luxusgüter, wie *Wein*, *Diamanten* oder *Perlen* sowie weitere Faktoren aus den Bereichen anderer Modelle, eine Rolle bei der Steigerung der Annehmlichkeiten und somit der Zufriedenheit der Gesellschaft.³⁵⁵

Ein weiteres zentrales Element der gesellschaftlichen Repräsentation im Spiel sind die *Großen Persönlichkeiten*. Spieler*innen können im Verlauf des Spiels in verschiedenen Bereichen Punkte sammeln, um diese freizuschalten. Jede Persönlichkeit bietet individuelle Vorteile. So kann ein *großer Wissenschaftler* beispielweise mehrere hundert Punkte zu Entwicklung einer Technologie beisteuern³⁵⁶, ein *großer Schriftsteller* generiert ein bedeutendes Werk, das für den Kultursieg relevant ist³⁵⁷ und ein *großer Händler* schenkt Gold, welches zum wirtschaftlichen Vorsprung verhilft.³⁵⁸

In meinem Spielverlauf nimmt das Modell der Gesellschaft nur eine untergeordnete Rolle ein. Probleme wie Unzufriedenheit oder Knappheit des Wohnraums führen zu bestimmten Nachteilen während des Spielverlaufs, jedoch stellen sie kein ernsthaftes Hindernis für meine Spielstrategie dar. Des Weiteren ist die Generierung von Persönlichkeiten nur begrenzt beeinflussbar und hängt von der Entwicklung einer Fraktion ab. Das Modell der Gesellschaft stellt somit keinen Einfluss auf Spielsystem wie beispielweise die Wissenschaft dar, es wirkt jedoch agiler als das Wirtschaftsmodell, indem das Spielsystem erlaubt, Rückschläge zu erleiden.³⁵⁹

Meta-Space:

Das Spiel Civ6 gehört zu den bekanntesten Vertretern des Subgenres der sogenannten *4X-Spiele*, welches für die Begriffe *exploring*, *expanding*, *exploiting* und *exterminating* steht. Diese Begriffe fassen die Kernelemente dieser Spielsysteme dar: die Spieler*innen führen über mehrere Jahrhunderte eine Fraktion oder Zivilisation zum Ruhm, indem sie auf rundenbasierter Weise ihre Umgebung entdecken, das Territorium erweitern, neue Ressourcen erschließen und schließlich andere Fraktionen bekämpfen und erobern. Das Ziel ist am Ende des Spiels die

³⁵⁴ Vgl. Hagen, Christoph: Civilization 6: Alle Bezirke und Boni in Civ 6, in: Giga.de 25.10.2016. URL: <https://www.giga.de/spiele/civilization-6/tipps/civilization-6-alle-bezirke-und-boni-in-civ-6/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁵⁵ Vgl. Hagen, Christoph: Civilization 6: Annehmlichkeiten erhöhen in Civ 6, in: Giga.de 14.11.2016. URL: <https://www.giga.de/spiele/civilization-6/tipps/civilization-6-annehmlichkeiten-erhoehen-in-civ-6/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁵⁶ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Civilization VI, Minute 1:53:16.

³⁵⁷ Vgl. Ebd., Minute 1:53:53.

³⁵⁸ Vgl. Ebd., Minute 1:48:35.

³⁵⁹ Vgl. Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S.42.

stärkste Fraktion zu sein oder als Letzter zu überleben.³⁶⁰ In einem klassischen 4X-Spiel bilden Modelle wie Wirtschaft, Wissenschaft und Militär zentrale Pfeiler des Spielsystems. Das Militär fungiert dabei als Schlüssel zum Sieg, die Wirtschaft als unmittelbarer Fortschritt und die Wissenschaft dient als Mittel zum Zweck für die Verbesserung der eigenen politischen Stellung gegenüber anderen Fraktionen.³⁶¹ Civ6 reiht sich weitestgehend in diese Genre-Konventionen ein und integriert die klassischen Elemente des 4X-Spiels in das Spielsystem.³⁶² Im Gegensatz zu seinen Vorgängern erweitert Civ6 die klassischen Modelle des 4X-Genres um zusätzlich Bereiche wie Religion, Kultur und Gesellschaft. Dies soll eine differenzierte Spielweise fördern und eine vielseitige Darstellung historischer Prozesse ermöglichen.³⁶³ Trotz dieser Erweiterungen bleiben die klassischen Modelle wie Wirtschaft, Wissenschaft und Militär von Bedeutung, da sie wie zuvor als Siegbedingungen gelten.

6.2. Crusader Kings III

Player-Agent:

In CK3 sind *Player-Agents* eine Mischung aus spezifischen historischen Persönlichkeiten und archetypischen Rollen, welche in einem mittelalterlichen Kontext verankert sind. Die Spieler*innen können Figuren, wie beispielweise *Kaiser Heinrich IV.* des Heiligen Römischen Reichs, steuern.³⁶⁴ Die meisten Figuren sind an einer der Startdaten einer CK3-Runde historisch belegt und durch ihren Familienhintergrund mit Macht sowie zahlreichen Privilegien ausgestattet, die ihnen in der Rolle als Herrscher zusteht. Während des Spielverlaufs entwickelt sich der Player-Agent generationsübergreifend von einer spezifischen historischen Figur hin zu einem historisch archetypischen Charakter. Hierbei tritt die historische Rolle, etwa als *Kaiser, König Herzog* oder *Graf* in den Vordergrund. Der Charakter selbst ist fiktional, interagiert aber innerhalb des Spielsystems anhand seiner historisch definierten Rolle und seines historisch belegten Umfelds.³⁶⁵ In meinem Spielstand wurde mir zufällig Graf *Robert* aus dem Haus *Bethune* mit der *Grafenschaft Lille* zugewiesen.³⁶⁶ Dies illustriert bereits zu Beginn des Spiels die Problematik

³⁶⁰ Vgl. Harrington, John: 4x Gamer as Myth: Understanding through Player Mythologies, in: DiGRA '16 – Proceedings of DiGRA/ FDG 2016, Nr. 7 (2016), S. 4f, URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/748/748> (Letzter Zugriff am 22.11.2024) & Ford, Dom: "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate".

³⁶¹ Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. 36.

³⁶² Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

³⁶³ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 158.

³⁶⁴ Vgl. Schieffer, Theodor: Heinrich IV., in: Neue Deutsche Biographie (1969), S. 315-320, URL: <https://www.deutsche-biographie.de/sfz70049.html#ndbcontent> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁶⁵ Vgl. McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework.

³⁶⁶ Ney, Damien: Geschichte als interaktives Modell. Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, in: Kanal *Nyemad* via YouTube 10.08.2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JKkPFs5nurU> (Letzter Zugriff am 22.11.2024), Minute 00:00-00:10. In der folgenden Arbeit wird die Quelle mit einer Kurzzitation in den Fußnoten angegeben.

der spielsystematischen Darstellung des mittelalterlichen Lehenswesens, wie es von Aurelia Brandenburg bereits angemerkt wurde.³⁶⁷ Das Spielsystem arbeitet hier mit der Mechanik einer Vasallenpyramide, bei der die spielbaren Titel wie Kaiser, König, Herzog oder Graf im Vordergrund stehen. Des Weiteren existieren beispielweise *landlose Adelige* und Bürgermeister, welche nicht spielbar sind, aber durch mögliche Interaktion das Spiel dynamischer gestalten.

Im historischen Kontext ist das Adelsgeschlecht Bethune, zu dem Robert gehört, im 11. Jahrhundert hauptsächlich in der Funktion als Vögte der Abteien Saint-Waast und Saint-Bertin im Großraum Lille belegt.³⁶⁸ Herrschaftstitel wie Vogt, Freiherr oder Burggraf werden in CK3 bewusst weggelassen, um die Spielmechanik verständlicher zu gestalten. Diese Entscheidung vereinfacht das Vasallenmanagement für Spieler*innen und ermöglicht taktischere Handlungen, insbesondere mit anderen Titelträgern.³⁶⁹ Diese Vereinfachung setzt sich ebenfalls in der territorialen Struktur des Spiels fort: Lille war eine Burggrafschaft und Teil der Grafschaft Flandern, welche wiederum im Spiel als *Herzogtum Flandern* dargestellt ist. Lille fungiert hierbei als untergeordnete Grafschaft des Herzogtums. Der historisch belegte Balduin V. von Flandern, der als Graf von Flandern belegt ist, wird im Spiel als *Herzog von Flandern* dargestellt und ist gleichzeitig der Lehnsherr meines Player-Agents.³⁷⁰



Abbildung 10: Ansicht des Startbildschirm mit zufälligem Player-Agent (Quelle: Screenshot von Damien Ney).

³⁶⁷ Vgl. Brandenburg, Aurelia: Computer werden uns nicht retten, in: gespielt 13.06.2022.

³⁶⁸ Vgl. zu Isenburg, Wilhelm Karl; Freytag von Loringhoven, Frank; Schwennicke Detlev: Europäische Stammtafeln: Stammtafeln zur Geschichte der europäischen Staaten. Familie des alten Lotharingen, Marburg; Stargardt 1979, Bd. 7. Tafeln 57-61.

³⁶⁹ Vgl. Brandenburg, Aurelia: Computer werden uns nicht retten, in: gespielt 13.06.2022.

³⁷⁰ Vgl. Steindorff, Ernst: Balduin V., in: Allgemeine Deutsche Biographie 2 (1875), S. 7-9. URL: https://www.deutsche-biographie.de/sfz35196.html#adbcontent_literatur (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Virtual Gameworld:

In CK3 kann die Spielwelt, ähnlich wie in Civ6, anhand vier wesentlicher Faktoren analysiert werden: *explorable*, *traversable*, *contestable* und *developable Game space*.

Als *explorable game space* ist die gesamte Spielkarte von Beginn an sichtbar, jedoch können Spieler*innen Ereignisse und Aktivitäten nur in unmittelbarer Nähe ihres eigenen Territoriums oder ihrer Verbündeten beobachten. Regionen außerhalb des direkt Sichtbereichs sind bei näherer Betrachtung mit einem grauen Schleier bedeckt. Im Gegensatz zu Civ6, existiert in CK3 ein *traversable game space*. Der Player-Agent hat hier die Möglichkeit, verschiedene Orte aktiv zu besuchen. Diese Orte umfassen beispielweise *religiöse Stätten* wie den Vatikan oder Köln, durch das Unternehmen einer *Pilgerreise*. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, an *Festmählern* oder *Jagden* teilzunehmen, welche sich interaktiv gestalten.³⁷¹ Der *contestable game space* stellt in CK3, wie in den meisten Strategiespielen, einen zentralen Aspekt der Spielwelt dar. Spieler*innen können durch Gebietsansprüche Territorien erobern, fremde Charaktere vasallisieren und somit neue Gebiete in das eigene Reich integrieren. Dieser Aspekt schafft die Grundlage eines ständigen Wettbewerbs um Macht und Ressourcen.³⁷² Schließlich bietet CK3, ebenfalls wie Civ6, einen *developable game space*, in dem die Spieler*innen die Möglichkeit haben, ihre Territorien kontinuierlich weiterzuentwickeln. Im Laufe des Spiels können sie entscheiden, welche Gebäude in den eigenen Gebieten errichtet werden sollen. So können etwa *Milizlager*



Abbildung 11: Beispiel zur Ansicht der *Virtual Gameworld* in CK3. (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

³⁷¹ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 21:23 & 39:11.

³⁷² Vgl. Ebd., Minute 2:28:36.

gebaut werden, um die Truppenstärke zu erhöhen oder wirtschaftliche Gebäude wie *Weiden*, um die monatlichen Goldeinnahmen zu steigern.

Geschichtsmodelle:

Militär:

Obwohl CK3 keine vom Spielsystem festgelegte Siegbedingung oder ein explizit festgelegtes Spielende hat, nimmt das Militär eine zentrale Rolle im Spiel ein. Die Militärstärke eines Herrschers basiert auf drei wesentlichen Komponenten: *Aufgebote*, *Kriegsvölker* und *Ritter*.³⁷³

Die Aufgebote repräsentieren Abgaben, die von leibeigenen Vasallen stammen. Sie sollen das feudale Abgabesystem des Mittelalters widerspiegeln. Im Gegensatz dazu sind die Kriegsvölker spezifische Einheiten, welche Spieler*innen mit ihren eigenen Ressourcen ausbilden können. Hier greifen die Entwickler*innen auf die bekannte Praxis von Strategiespielen zurück, jedoch wird die Vielfalt durch die Epoche des Mittelalters spielsystematische begrenzt. Dennoch haben alle Herrscher die Möglichkeit, je nach ökonomischer Ausgangslage, alle zur Verfügung stehenden Truppen mit ihren Spezialisierungen auszubilden.³⁷⁴

Ein entscheidender Unterschied im dynamisch ausgelegten Kriegsführungssystem sind die Ritter und das Gelände der Weltkarte. Ritter fungieren hauptsächlich als *Oberbefehlshaber* der Truppen, welche sich aus den Vasallen oder männlichen Mitgliedern des Hofes zusammensetzen. Ihre Fähigkeiten in *Kriegsführung* und *Kampfgeschick* beeinflussen den Ausgang von Schlachten.³⁷⁵ Das Gelände beeinflusst die strategische Ausrichtung eines Militärs. Herrscher mit Territorien in hauptsächlich bergigen Landschaften setzen vermehrt auf Einheiten mit einer Bergspezialisierung, während Herrscher in wüstenähnlichen Territorien Einheiten ausbilden, welcher dort besser agieren. Für die Eroberung von Territorien sind außerdem *Belagerungen* von zentraler Bedeutung, wobei die Anzahl der Belagerungswaffen und die Stärke der *Garnison* entscheidend sind.³⁷⁶

Für das Militärmodell spielen zwei Ressourcen eine tragende Rolle: *Gold* und *Prestige*. Ein höheres Goldeinkommen ermöglicht es, mehr Kriegsvölker ausbilden und ihren Unterhalt zu gewährleisten. Prestige ist relevant in der Vorbereitung des Krieges. So kosten *Kriegserklärungen* *Prestige*, welche je nach Größe des zu erobernden Gebiets oder Titels variieren. Zusätzlich dient das Militärmodell als Ressourcengenerator. Bei Sieg eines Kriegs oder Eroberung eines

³⁷³ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Army, in: URL: https://ck3.paradoxwikis.com/Army#Supply_limit (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁷⁴ Vgl. Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. 51.

³⁷⁵ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Knight, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Knight> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁷⁶ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 15:48; 16:40; 17:30 In diesen Beispielen sind die Effekte von Ritter, Gelände und Einheiten zu sehen.

Gebietes belohnt das Spiel die Herrscher mit Gold, Prestige und *Legitimität*, was die Stabilität und das Wachstum des eigenen Reiches fördert.³⁷⁷ Das Spielsystem ermutigt somit Spieler*innen dazu, hauptsächlich expansionistisch zu agieren, denn je mehr Gebiete sie erobern, desto mehr Abgaben und Goldeinkommen erhalten sie. Dies verringert zusätzlich die Gefahr von anderen Herrschern angegriffen und erobert zu werden.

Das lineare Wachstum lässt sich in meinem Spielstand konstant beobachten. Bereits in der Anfangsphase meines Spielstandes, als meine Militärstärke noch gering ist, werde ich gezwungen, einen Krieg gegen meinen Lehnsherr zu führen, da er mir meinen Grafentitel aberkennen will.³⁷⁸ Das Spielsystem ermutigt mich im weiteren Verlauf mehrfach dazu, schwächere Grafschaften zu erobern, um mein Reich zu vergrößern. Dadurch steigere ich mein Ressourceneinkommen und kann mein Militär weiter ausbauen.³⁷⁹ Im späteren Verlauf werde ich nur selten von anderen Herrschern angegriffen, da meine Truppenstärke überlegen ist. Diese Überlegenheit zeigt sich ebenfalls in der Kriegsführung. Der Ausgang von Schlachten ist steht in direkter Abhängigkeit zu von der Truppenstärke. Selbst bei taktischen Vorteilen der Gegner entscheidet die Anzahl an Truppen über den Sieg.³⁸⁰

Gesellschaft:

Das Gesellschaftmodell von CK3 wird als zentraler Bestandteil des Spielsystems beworben und hebt sich dadurch deutlich von anderen Spielen des Strategiegenres ab.³⁸¹ Im Mittelpunkt stehen die soziale Stellung und die Entwicklung von Charakteren, welche in das mittelalterliche Feudalsystem eingebettet sind. Jeder Charakter erhält vom Spielsystem individuelle *Eigenschaften* und *Fähigkeiten*, welche sich im Laufe eines Lebenszyklus durch äußere Einflüsse verändern oder erweitern können. Zu Beginn des Spiels verfügt Graf Robert von Lille über die Eigenschaften *maßvoll*, *nachsichtig* und *eigenwillig*.³⁸²

Ein Charakter kann beispielweise durch seelische Belastungen negative Eigenschaften entwickeln, wie etwa *Trunkenbold* oder *Einsiedlerisch*.³⁸³ Auch Krankheiten wie *Krebs* oder *Masern* können das Leben eines Charakters beeinflussen, ebenso wie vererbare Eigenschaften, wie etwa *schlau* oder *dumm*.³⁸⁴ Diese Eigenschaften beeinflussen zusätzlich die Fähigkeiten eines

³⁷⁷ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 18.20.

³⁷⁸ Vgl. Ebd., Minute 13:27.

³⁷⁹ Vgl. Ebd., Minute 7:03; 48:44; 2:27:10; 5:29:44; 5:44:50; 5:48:50.

³⁸⁰ Vgl. Ebd., Minute 2:00:40.

³⁸¹ Vgl. Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass?, S. 118f.

³⁸² Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 0.03-0:08.

³⁸³ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 5:24:00.

³⁸⁴ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Traits, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Traits> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Charakters, welche sich auf fünf Hauptattribute verteilen: *Diplomatie*, *Kriegführung*, *Verwaltung*, *Ränkespiel* und *Bildung*.³⁸⁵ Die Eigenschaft nachsichtig verleiht Graf Robert beispielsweise zwei zusätzliche Punkte in Diplomatie, während sie zwei Punkte im Bereich Ränkespiel reduziert.



Abbildung 12: Ansicht der Eigenschaften und Fähigkeiten des *Player-Agent*. (Quelle: Screenshot von Damien Ney).

Neben den Fähigkeiten beeinflussen Eigenschaften eines Charakters die *Meinung* anderer Charakter über ihn. Die Spielmechanik Meinung dient somit als Hauptressource des Gesellschaftsmodells, da sie das soziale Miteinander und die Beziehungen zwischen den Charakteren bestimmt.³⁸⁶ Eine hohe negative Meinung kann zu Rivalitäten oder dem Versuch eines Mordanschlags führen. Sie kann aber auch den Handlungsspielraum des Spielercharakters beeinflussen, da bestimmte Interaktionen nur durch eine bestimmte Anzahl positiver Meinungspunkte möglich sind. Dieses Gesellschaftssystem spielt innerhalb einer streng feudalen Hierarchie ab, welche die Lehenspyramide des Mittelalters abbildet.³⁸⁷ Wie bereits unter dem Abschnitt *Player-Agent* gezeigt, ordnet sich jeder Charakter in dieser Struktur ein, in welcher er einem Lehnscherrn untersteht oder selbst über Vasallen herrscht. Zusätzlich existieren am Hof landlose Charaktere, darunter Familienmitglieder, Bedienstete oder Gäste, mit denen interagiert werden kann.

Innerhalb des Hofes existieren drei strukturelle Ebenen: den *Hofrat*, die *Hofämter* und *Veranstaltungen*. Der Hofrat besteht aus Ratspositionen, welche durch die Ernennung des Herrschers, bei der Verwaltung des Reiches helfen. Zu diesen Positionen gehören der *Reichspriester*, der

³⁸⁵ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Attributes, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Attributes> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁸⁶ Vgl. Bertrand, Lucat; Haahr Mads: What Makes a Successful Emergent Narrative, S. 263.

³⁸⁷ Vgl. Brandenburg, Aurelia: Computer werden uns nicht retten, in: gespielt 13.06.2022.

Ratskanzler, der *Ratsverwalter*, der *Ratsmarschall* und der *Ratsspitzel*.³⁸⁸ Die Auswahl der Charaktere, bis auf den *Reichspriester*, welcher durch die Kirche bestimmt wird, hängt von ihren Fähigkeiten ab: je höher das erforderte Attribut, desto bessere Ergebnisse liefern die Ratsmitglieder. Ein Ratskanzler kann somit z. B. die Meinung anderer Charaktere innerhalb oder außerhalb des Reiches verbessern. Neben dem Hofrat existieren spezifische *Hofämter*, welche zusätzliche Vorteile bieten. So ist beispielsweise der *Hofarzt* für die Gesundheit des Hauses zuständig, während der *Erzjägermeister* die Jagd organisiert und der *Karawanenführer* die Reise des Herrschers betreut.³⁸⁹

Einen besonders wichtigen Aspekt im Gesellschaftsmodell von CK3 stellen die *Veranstaltungen* dar. Der Spieler kann Festmahle, Jagden oder Pilgerreisen organisieren, welche nicht nur Teil des gesellschaftlichen Lebens am Hof sind, sondern auch als Ressourcengenerator dienen. Jede Veranstaltung kostet die Spieler*innen Gold, welche im Gegenzug Belohnungen bringt.³⁹⁰ *Ein Festmahl* bestärkt die Beziehungen zu den Gästen, während die Jagd das Prestige des Herrschers erhöht. Pilgerreisen hingegen steigern die *Frömmigkeit*. Das Spielsystem ermutigt somit die Spieler*innen, regelmäßig an diesen Veranstaltungen teilzunehmen. Bei einem Fernbleiben solcher Veranstaltungen konfrontiert das Spielsystem aktiv die Spielercharaktere mit zufälligen Events. Diese Ereignisse beinhalten z. B. Streitigkeiten zwischen Charakteren oder den Ausbruch von Seuchen und beeinflussen in den meisten Fällen die Meinung der Charaktere oder Ressourcen wie Gold, Prestige oder Frömmigkeit.³⁹¹

³⁸⁸ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Council, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Council> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁸⁹ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Court, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Court> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁹⁰ Vgl. Crusader Kings 3: Activity, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Activity> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁹¹ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 21:39 & 1:07:48.

In meinem Spielverlauf lässt das Spielsystem keine passive Spielweise zu. Wenn ich mich passiv verhalte, werden regelmäßig zufällige Events ausgelöst, da der Spielverlauf sonst nicht fortgeführt werden kann.³⁹² Diese Ereignisse haben häufig direkt Auswirkungen auf meine Ressourcen, welche bei Verlust in späteren Situationen zu Problemen führen kann und durch neue Events wiederhergestellt werden müssen.³⁹³



Abbildung 13: Das Spielsystem löst ein zufälliges Event aus. (Quelle: Screenshot von Damien Ney).

Die gesellschaftlichen Aktivitäten sind spielentscheidend, da sie nicht nur kontinuierlich die benötigten Ressourcen liefern, sondern auch die Meinung meiner Untertanen erhöhen. Dies verhindert, dass ich durch negative Meinungen mit Mordkomplotten oder Revolten konfrontiert werde. Ein weiterer Aspekt des Gesellschaftsmodell ist die strategische Ausrichtung der Player-Agents nach seinen Fähigkeiten. So führe ich bei Graf Robert, welcher über starke Fähigkeiten im Ränkespiel verfügt, mehrfach Intrigen und Komplotte durch. Nach der Übernahme des Erben Robert II., welcher stärkere Verwaltungsfähigkeiten ausweist, lege ich mehr Wert auf die Entwicklung innerhalb des Reiches.

Politik:

Neben dem Gesellschaftsmodell hat das politische Modell in CK3 einen ebenso maßgeblichen Einfluss auf das Spielgeschehen und die Entwicklung der Charaktere. Beide Modelle sind in vielen Bereichen, wie etwa in Komplotten, eng miteinander verknüpft. Ein besonders wichtiger Aspekt des politischen Systems stellt die Familienpolitik und *Erbfolge* dar, deren zentrale

³⁹² Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 8:01.

³⁹³ Vgl. Ebd., Minute 21:39; 23:20; 55:11; 1:08:43.

Aufgabe es ist, den Fortbestand der *Dynastie* und somit den Erhalt des Spielstands zu sichern.³⁹⁴ Hierbei stellt die Erbfolge eine spielmechanische Herausforderung dar, denn in den in den meisten feudalen Gebieten startet das Spielsystem mit der sogenannten *Bundteilung*.



Abbildung 14: Ansicht der Erbteilung (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

Diese Erbform bewirkt, dass alle Titel eines Herrschers gleichmäßig unter seinen männlichen Nachkommen aufgeteilt werden. Es führt häufig nach dem Tod zu Verlust von Ländereien, Ressourcen und Militärstärke. Die Heiratspolitik stellt somit eine der wichtigsten politischen Mechaniken im Spielsystem dar, da durch geschicktes Verheiraten der Nachkommen Bündnisse mit anderen Grafschaften, Herzogtümer oder Königreichen geschlossen werden kann. Diese Bündnisse bieten politische Vorteile.³⁹⁵ Politische Komplote sind ein weiterer Bestandteil des Politikmodells. Zu den zentralen Komplotten gehören *Beeinflussen*, *Verführen* und *Mord*. Ein Beeinflussungskomplot kann die Meinung eines wichtigen Charakters verbessern, ein Verführungskomplot eine Affäre beginnen und ein Mordkomplott einen politischen Rivalen eliminieren.³⁹⁶ Die Nutzung von politischen Komplotten ist oft entscheidend für den Erhalt und Stärkung der eigenen Machtposition und führt zu einem dynamischen Zusammenspiel von den Modellen Gesellschaft und Politik.

³⁹⁴ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Succession, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Succession> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁹⁵ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Family, in: URL: [https://ck3.paradoxwikis.com/Family_\(relation\)#Marriage_acceptance](https://ck3.paradoxwikis.com/Family_(relation)#Marriage_acceptance) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

³⁹⁶ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Schemes, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Schemes> (Letzter Zugriff am 22.11.2024)

In meinem Spielverlauf nimmt die Familien- und Heiratspolitik eine zentrale Rolle ein, da die Sicherung der Erbfolge eine Grundlage des Spielsystems darstellt. Die wichtigste Aufgabe ist es daher, einen männlichen Haupterben zu zeugen. Bei einer Mehrzahl an männlichen Erben muss ich die Familienpolitik so gestalten, dass der Haupterbe die meisten Titel erbt. Andere Erben werden im Laufe des Spielstands enterbt³⁹⁷, in das Kloster geschickt oder mit schwachen Häusern verheiratet, damit im Fall eines Erbfalls die Titel zurückerobert werden können.³⁹⁸ Das Heiraten von Familienmitgliedern ist wichtiger Bestandteil des politischen Agierens und häufig mit dem militärischen Modell gekoppelt. So verheirate ich Familienmitglieder entweder außenpolitisch mit starken Häusern, um mich im Falle eines Krieges militärisch abzusichern oder mit Familienmitgliedern von Vasallen, um Revolten zu verhindern.³⁹⁹ Hierbei stellt mich das Spielsystem vor verschiedene Herausforderungen: dass Verheiraten von Familienmitgliedern prestigeträchtiger Häuser wird mir durch meine Stellung in der Gesellschaft erschwert. Des Weiteren ist es nicht möglich, eine endlose Anzahl an Bündnissen einzugehen, das Spielsystem hier einen Malus generiert.⁴⁰⁰ Des Weiteren nutze ich die Mechanik der Komplotte, um politische Gegner positiv zu beeinflussen⁴⁰¹ oder durch einen Mord aus dem Weg zu schaffen.⁴⁰² Das Spielsystem vom CK3 vermittelt mir, dass Familien- und Heiratspolitik im Mittelalter stark von strategischem Kalkül und Intrigen geprägt ist. Das Familienoberhaupt besitzt das alleinige Entscheidungsrecht und sorgt mit Hilfe von Manipulation und Bündnispolitik für die dynastische Kontinuität seines eigenen Adelshauses.

Wissenschaft:

Im Gegensatz zu Civ6 nimmt das Wissenschaftsmodell in CK3 eine untergeordnete Rolle ein. Während in Civ6 Wissenschaft maßgeblich auf den Spielverlauf Einfluss nimmt, ist die Wissenschaftsmechanik in CK3 in das Kulturmodell eingebettet und dadurch nur bedingt steuerbar. Es existiert dennoch ein *Innovationsbaum*, welcher den technologischen Fortschritt anhand vier unterschiedlicher Mikroepochen darstellt: *Stammzeit*, *Frühmittelalter*, *Hochmittelalter* und

³⁹⁷ Die Enterbung eines Sohnes wird vom Spielsystem mit Legitimationsverlust und Familienansehen bestraft. Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 1:12:23.

³⁹⁸ Vgl. Ebd., Minute 1:05:21.

³⁹⁹ Vgl. Ebd., Minute 26:52; 1:02:07; 1:19:54; 2:14:07; 3:29:54.

⁴⁰⁰ Vgl. Ebd., Minute 37:19; 59:39; 3:11:49.

⁴⁰¹ Durch die zunehmende Meinung können verschiedene Mali anderer Faktoren überwogen werden. Vgl. Ebd., Minute 13:15; 18:58.

⁴⁰² Das Spielsystem stellt Mord als Mechanik zur Verfügung, aber kann nicht leichtfertig eingesetzt werden, da das Risiko eines Aufdeckens des Komplottes hoch ist. Nach der Aufdeckung erhält der Player-Agent erhebliche Meinungsmali in allen Bereichen der Gesellschaft. Vgl. Ebd., Minute 40:46; 48:35.

Spätmittelalter.⁴⁰³ Das Voranschreiten der Entwicklungen in CK3 unterscheidet sich von vielen anderen Strategiespielen. Es fehlt an möglicher Infrastruktur und Mechanismen, welche es ermöglichen, direkten Einfluss auf den Innovationfortschritt zu nehmen. Der technologische Fortschritt entwickelt sich somit passiv und organisch im Rahmen der kulturellen Gegebenheiten. Das Spielsystem vermittelt die Vorstellung, dass Wissenschaft ein langwieriger und von mehreren Faktoren abhängiger Prozess ist. Der Fortschritt von *Innovationen* ist, mit Ausnahme der Epochengliederung, an keine Vorbestimmungen geknüpft und somit weder chronologisch noch aktiv fortschreitend. Dennoch hängt er von zwei Hauptfaktoren ab: dem Entwicklungsstand der kulturellen Region und dem Bildungswert des *Kulturoberhauptes*.⁴⁰⁴ Der Entwicklungsstand der Kultur wirkt sich auf die Geschwindigkeit des passiven Fortschritts aus. Je höher die Entwicklung einer Kultur ist, desto schneller der Fortschritt. Das Kulturoberhaupt spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Es hat die Möglichkeit, Schwerpunkte im Innovationsbaum zu setzen, wodurch der Fortschritt in diesen Bereichen beschleunigt wird. Dieser Vorteil wirkt sich auf alle Gebiete mit derselben Kultur aus und bleibt erhalten, selbst wenn das Kulturoberhaupt im Laufe des Spiels wechselt. Zudem lässt sich beobachten, dass das Wissenschaftsmodell in CK3 langsam passiv voranschreitet. Es ist zu beobachten, dass die meisten technologischen Fortschritte erst spät entdeckt wurden, was mehrere Generationen in Anspruch nimmt⁴⁰⁵ Da der Fortschritt von Innovationen sowohl von der kulturellen Entwicklung der Region, als auch vom Kulturoberhaupt abhängt, kann ich aufgrund meiner Stellung im Reich nur bedingt Einfluss auf den technologischen Fortschritt nehmen. Dies verstärkt den Eindruck, dass das Wissenschaftsmodell eine unterstützende Rolle einnimmt und nicht den strategischen Kern des Spiels bildet.

Kultur:

Neben der Innovationsmechanik spielt das Kulturmodell eine zentrale Rolle in der gesellschaftlichen Struktur. Jeder Charakter wird im Spielsystem einer Kultur zugeordnet, die auf fünf Hauptfaktoren beruht: *Herkunft, Sprache, Ästhetik, Ethos* und *Traditionen*.⁴⁰⁶ Diese Faktoren beeinflussen maßgeblich die Beziehungen der Charaktere. Als Hauptressource gilt somit die Meinung. So kann beispielweise eine gemeinsame kulturelle Herkunft oder Sprache die Meinung eines Charakters erhöhen. Darüber hinaus bieten *Ethos* und *Traditionen* jeder Kultur verschiedene Vorteile und Boni. Das Ethos *zeremoniös*, welches in der *französischen Kultur*

⁴⁰³ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Innovation, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Innovation> (Letzter Zugriff am 12:09.2024).

⁴⁰⁴ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: County. Development growth, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/County#Development> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴⁰⁵ Hier als Beispiel die Entdeckung des Bankwesens zu sehen. Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 2:39:30.

⁴⁰⁶ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Culture, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Culture> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

verankert ist, verleiht Charakteren unter anderem eine Steigerung des Prestiges oder Meinungsboni innerhalb der Familie, während die Tradition *Chanson de Geste* die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass Charaktere poetische Fähigkeiten entwickeln.⁴⁰⁷



Abbildung 15: Ansicht des Innovationsmenüs in *Crusader Kings III* (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

Ähnlich wie das Wissenschaftsmodell, verhält sich das Kulturmodell während des Spiels passiv, da auf die Kultur nur bedingt Einfluss geübt werden kann. So kann die Kultur eines Charakters nur in wenigen Fällen verändert werden, wie z. B. durch die langfristig kulturelle Förderung der Region. Auf regionaler Ebene nimmt die Kultur Einfluss auf das Spielgeschehen. So haben Herrscher beispielsweise mit einer von der Mehrheit abweichenden Kultur Schwierigkeiten, ihr Reich zu stabilisieren, da es zu kulturellen Konflikten und Revolten führen kann.⁴⁰⁸

Trotz der Passivität spielt die Kultur in meinem Spielverlauf eine bedeutende Rolle. Das Herzogtum Flandern ist sowohl von der französischen als auch von der holländischen Kultur geprägt, was zu Schwierigkeiten im Umgang mit Charakteren am Hof führt.⁴⁰⁹ Die kulturelle Vielfalt erschwert häufig die Entscheidungsfindung, da wichtige Meinungsboni fehlen und Konflikte mit Charakteren abweichender Kulturen entstehen. Diese Herausforderungen lassen

⁴⁰⁷ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Traditions, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Traditions> (Letzer Zugriff am 22.11.2024) & Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 0:29.

⁴⁰⁸ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 0:43.

⁴⁰⁹ Vgl. Ebd., Minute 27:43.

sich jedoch durch gezielte Maßnahmen entschärfen: ein *Spracherwerb*, bei dem mein Herrscher beispielweise die holländische Sprache lernt, kann die Beziehungen zu Charakteren verbessern.⁴¹⁰ Es ist auch möglich, langfristig die Kultur in den Regionen zu fördern, um die Akzeptanz meines Herrschers zu steigern und somit Revolten zu verhindern.⁴¹¹



Abbildung 16: Ansicht des Kulturmenüs in Crusader Kings III (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

Religion

Das Modell der Religion spielt in CK3 eine zentrale Rolle, indem es Gesellschaft und Politik maßgeblich beeinflusst. Das Spielsystem stellt hierbei eine Vielzahl an Religionen dar, welche durch Mechaniken wie *Tugenden*, *Sünden*, *Grundsätze* und *Doktrinen* definiert sind.⁴¹² Wie sich die Politik und Gesellschaft anhand einer Religion gestaltet, kann im vorliegenden Spielstand besonders beim *Katholizismus* beobachtet werden, welcher für Zentraleuropa relevant ist:

Der Katholizismus definiert sich durch die Grundsätze *Wehrhafte Pilgerreise*, *Kommunion* und *Mönchtum*. Dies ermöglicht beispielsweise im Spielverlauf den *Ablasshandel*, durch den sich Gold oder Frömmigkeit generieren lässt, die Möglichkeit für Herrscher *Religionskriege* zu führen sowie als Papst *Kreuzzüge* ausrufend zu können.⁴¹³ Eigenschaften wie *Mitgefühl* oder *Nachsicht* bestimmen, ob ein Charakter in der Gesellschaft als *Tugendhaft* oder durch Eigenschaften wie *Lüstern* als *Sündhaft* angesehen wird. Eine zentrale Bedeutung für das gesellschaftliche und politische Leben haben die *Doktrinen*. Sie legen beispielweise fest, dass die *Monogamie* die

⁴¹⁰ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 42:03.

⁴¹¹ Vgl. Ebd., Minute 3:58:57.

⁴¹² Vgl. Crusader Kings 3: Religion, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Religion> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴¹³ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 34:25; 4:38:42; 1:11:40.

Ehe bestimmt oder Scheidungen ausschließlich durch den Papst vollzogen dürfen. Bestimmte Verhaltensweisen wie *Ehebruch*, *Inzest* oder *Hexerei* gelten als schwere Verbrechen und können von politischen Gegnern genutzt werden, um die Stellung eines Herrschers zu schwächen oder ihn öffentlich zu diskreditieren.⁴¹⁴



Abbildung 17: Ansicht des Religionsmenüs (Quelle: Screenshot von Damien Ney)

Die Religion bestimmt somit nicht nur das gesellschaftliche Leben, sondern kann ebenfalls als politisches Werkzeug genutzt werden. Hierfür spielt die Ressource Frömmigkeit eine relevante Rolle. Je frommer sich ein Charakter benimmt, desto mehr Frömmigkeit generiert er, während er bei sündhaftem Verhalten stetig Frömmigkeit verliert. Des Weiteren wird Frömmigkeit als Währung für politische Aktionen benutzt. So kosten beispielsweise Religionskriege oder das Ablegen eines *Gelübdes* eine gewisse Summe an Frömmigkeit.⁴¹⁵

In meinem Spielverlauf spielt Religion sowohl eine passive als auch aktive Rolle. Der katholische Glaube prägt die sozialen Strukturen des Reiches durch ihre Doktrinen und Grundsätze. Ehebrüche und Hexerei werden mit Frömmigkeits- und Meinungsverlust bestraft, was wiederum Einfluss auf die Gesellschaft hat.⁴¹⁶ Gleichzeitig kann ich die Frömmigkeit aktiv als politisches Instrument nutzen. So versuche ich mehrmals die Erbfolge zu beeinflussen, indem ich ein Familienmitglied in den geistlichen Stand erhebe oder durch *Ablasshandel* meine Ressourcen verbessere.⁴¹⁷ Als zentraler Akteur der Religion agiert der Papst, welcher durch seine Macht

⁴¹⁴ Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 1:55:17; 2:03:09; 3:39:33.

⁴¹⁵ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Resources. Piety, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Resources#Piety> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴¹⁶ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 1:55:17; 2:03:09; 3:39:33.

⁴¹⁷ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 58:46; 3:20:41.

Exkommunikationen und Kreuzzüge durchführt und somit aktiv auf das politische Geschehen in Zentraleuropa Einfluss nimmt.⁴¹⁸

Wirtschaft:

Wie in den meisten Strategiespielen spielt auch in CK3 die Wirtschaft eine zentrale Rolle im Spielsystem. Gold fungiert dabei als zentrale Ressource, mit der Spieler*innen Einheiten ausbilden, Gebäude errichten und politische Entscheidungen beeinflussen können. So lässt sich beispielweise durch Goldgeschenke die Meinung anderer Charaktere verbessern oder durch Bestechung ein Mordkomplott verstärken.⁴¹⁹ Die Goldeinnahmen werden durch verschiedene Faktoren beeinflusst: Wirtschaftsgebäude, Lösegeldzahlungen oder gesellschaftliche Ereignisse. Wirtschaftsgebäude tragen dabei den größten Anteil zum Einkommen bei, indem sie das monatliche Goldeinkommen erhöhen.⁴²⁰ Lösegeld spielt besonders im Krieg eine Rolle: nach einer erfolgreichen Belagerung oder dem Sieg in einer Schlacht können Familienmitglieder des gegnerischen Hauses gefangen genommen und für Lösegeld freigelassen werden. Zusätzlich können zufällige Ereignisse im Spiel ebenfalls Gold generieren.⁴²¹

Im Gegensatz zu Civ6 verläuft das Wirtschaftswachstum in CK3 nicht linear. Kriege können das Goldeinkommen belasten. Ebenso kann eine geringe Kontrolle über Provinzen das Einkommen reduzieren oder das Überschreiten der *Domänenschwelle* dazu führen, dass das Goldeinkommen komplett aussetzt.⁴²² Dennoch fördert das Spielsystem den Aufbau einer stetig wachsenden Wirtschaft, da ein solides Einkommen größere Armeen ermöglicht und den Handlungsspielraum für politische Entscheidungen erweitert.

In meinem Spielverlauf erweist sich das Wirtschaftsmodell als zentraler Bestandteil. Unabhängig vom Player-Agent achte ich darauf, die Wirtschaft kontinuierlich auszubauen.⁴²³ Dies verschafft mir die Möglichkeit, größere Armeen zu rekrutieren und gleichzeitig in weitere Strukturen wie Militärgebäude zu investieren.⁴²⁴ Im späteren Verlauf verfüge ich über einen Überschuss an Gold, der mir mehr Flexibilität bei politischen Entscheidungen gewährt. Dies zeigt sich in der Häufigkeit von gesellschaftlichen Veranstaltungen wie Festmählern oder Jagden, der

⁴¹⁸ Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Kreuzzüge ab Minute 1:11:41; 1:24:55; 5:11:06. & Exkommunikation ab 4:38:42.

⁴¹⁹ Vgl. Ebd., Minute 38:29. Beispiel für Bestechung bei einer Mordkomplott.

⁴²⁰ Vgl. Crusader Kings 3 Wiki: Economic buildings, in: URL: https://ck3.paradoxwikis.com/Economic_buildings (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴²¹ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, Minute 19:03; 3:04:10.

⁴²² Der Herzog besitzt 3 Domänen zu viel als erlaubt und verliert stetig an Goldeinkommen. Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, ab Minute 6:30:23.

⁴²³ Vgl. Ebd., Minute 11:10; 30:45; 1:15:07.

⁴²⁴ Vgl. Ebd., Minute 49:50; 52:06.

Anwerbung von Gästen am Hof sowie durch Bestechung bei Mordkomplotten.⁴²⁵ Insgesamt bildet das Wirtschaftsmodell eine fundamentale Grundlage des Spielsystems und ist entscheidend für den Verlauf des Spiels.

Meta Space:

Das Spiel CK3 ist, wie andere Strategiespiele des Entwickler*innenstudios *Paradox Interactive* dem Subgenre der 4X-Spiele zuzuordnen. Dies wird durch die Kernelemente des Genres begründet, welche bereits im vorhergehenden Kapitel durchleuchtet wurden.⁴²⁶ Das Spiel unterscheidet sich jedoch von typischen 4X-Spielen durch seinen Echtzeitmodus anstelle eines rundenbasierten Verlaufs. Dies verortet CK3 zugleich im Subgenre eines *globalen Echtzeitstrategiespiels*. Ein Globalechtzeitstrategiespiel steht charakteristisch für großformatige, spielbare Weltkarten, meist einer historischen Zeitepoche angelehnt, welche den Spieler*innen erlauben, uneingeschränkt auf eine Masse an relevanten Informationen zuzugreifen.⁴²⁷ Dieses Element ist ebenfalls in CK3 durch zahlreiche einsehbare Menüs und Karten gegeben, womit Spieler*innen flexibel und individuell auf die globalen Mechanismen reagieren oder sie steuern können.⁴²⁸

Im Jahre 2007 führte das Entwickler*innenstudio *Paradox Interactive* die *Clauswitz-Engine* ein, welche seitdem in nachfolgenden Strategiespielen zum Einsatz kommt. Diese Engine bietet eine dreidimensionale Weltkarte und erlaubt eine dynamischere Gestaltung des Spielablauf. Dies zeigt sich, wie in CK3, durch das Abspielen von Ereignissen oder Ereignisketten, welche durch das Wahrscheinlichkeitsprinzip oder Entscheidungen der Spieler*innen hervortreten.⁴²⁹ Einige Wissenschaftler*innen ordnen CK3 daher zusätzlich dem Genre einer *Simulation* zu, wie beispielweise Nolden es beschreibt.⁴³⁰ Dabei wird der Begriff *Simulation* oft breit gefasst und dient als Beschreibung zahlreicher Spiele, ebenfalls solcher, welche ursprünglich anderen Genres angehörten. Dies stützt die bereits beschriebene Problematik der Genres-Begriffe, welche hauptsächlich von der Spielejournalistik geprägt sind.⁴³¹ Im Fall von CK3 trifft das Konzept einer Simulation zu, wie sie die Forscher Rolfe Peterson, Andrew Miller und Sean Fedorko auffassen: eine Simulation ist demnach eine Imitation realer Situation und Prozessen und wie sie über einen längeren Zeitraum funktionieren. Hierbei interagieren die Spieler*innen in

⁴²⁵ Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand *Crusader Kings III*, Minute 35:02.

⁴²⁶ Vgl. Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass?, S. 119.

⁴²⁷ Vgl. de Zamaróczy, Nicolas: Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games, in: *International Studies Perspectives* 18 (2017), S. 155-174, hier S. 158-165.

⁴²⁸ Vgl. Ney, Damien: Untersuchungsgegenstand *Crusader Kings III*, Minute 0:00-0:10.

⁴²⁹ Vgl. Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass?, S. 120.

⁴³⁰ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 98.

⁴³¹ Vgl. Ebd., S. 100.

Handlungsspielräumen, welche von Gesellschaftsmodellen dargestellt werden und dessen Effekte nicht direkt vorhersehbar sind.⁴³²

Aufgrund seiner vielfältigen Elemente lässt sich CK3 nicht eindeutig einem einzelnen Genre zuordnen. Es enthält die klassischen Merkmale eines Strategiespiels, nutzt jedoch mit der *Clawsewitz-Engine* Simulationselemente, welche einen diverseren und flexibleren Spielverlauf ermöglichen sollen.

7. Die Erweiterungen eines Spielsystems

Die praktische Analyse zeigt, dass historische Prozesse in Strategiespielen durch Modelle vermittelt werden, welche auf dem Geschichtsverständnis der Entwickler*innen basieren, welches wiederum durch den wissenschaftlichen Diskurs oder oftmals durch Popkultur beeinflusst wird.⁴³³ Obwohl diese historischen Modelle durch die ludonarrativen Strukturen, eine gewisse Komplexität und Flexibilität aufweisen, unterliegen sie aufgrund des kohärenten Spielsystems bestimmten strukturellen Rahmenbedingungen.⁴³⁴ Dies unterstützt die Annahmen von Brendel und Pasternak, dass Strategiespiele hauptsächlich lineare und teleologische Verhaltensweisen fördern, was zu einer vereinfachten Darstellung der Vergangenheit führt. Die Entwicklung eines Digitalen Spiels ist jedoch selten nach seiner Veröffentlichung endgültig abgeschlossen.⁴³⁵

Durch die Einführung von DLCs⁴³⁶ oder Patches⁴³⁷ werden Digitale Spiele kontinuierlich verbessert und erweitert. Diese Funktionen ermöglichen es Entwickler*innen nach der Fertigstellung aktiv in das Spielsystem einzugreifen. Patches dienen in erster Linie der Fehlerbehebung und der Aktualisierung des Spiels, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Bei Spielen in Early-Access-Phasen kann jedoch ein Austausch mit der Spielerschaft genutzt werden, um das Spielsystem durch Verbesserungsvorschläge gezielt anzupassen. DLCs hingegen sind oft kostenpflichtige Erweiterungen, welche nicht nur als Marketinginstrument zur Kundenbindung fungieren, sondern ebenfalls neue Modelle in das Spielsystem integrieren können, um das ursprüngliche System differenzierter zu gestalten. Ein Beispiel bietet hier die 2019

⁴³² Vgl. Peterson, Rolfe D.; Miller, Andrew J.; Fedorko, Sean j.: The Same River Twice. Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization and Patrician Franchises, in: Kapell, Matthew; Elliot Andrew (Hrsg.): Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History, London, S. 33-48.

⁴³³ Vgl. Kaindel, Christoph; Steffelbauer, Ilja: Civilization, Inventions and Empires, S. 256–260.

⁴³⁴ Vgl. Chapman, Adam: Digital Games as History. S. 249-254.

⁴³⁵ Vgl. Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass?, S. 120f. & Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag, S. S. 60f.

⁴³⁶ DLC ist eine Abkürzung aus dem englischen Sprachraum und bedeutet *Downloadable Content*. Vgl. Schneider, Joshua: DLC – Bedeutung des Begriffs im Gaming, in: GIGA 07.05.2024. URL: <https://www.giga.de/tipp/dlc-bedeutung-des-begriffs-im-gaming/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴³⁷ Patches kommt aus dem englischen Sprachraum und wird im IT-Bereich benutzt für die Verbesserung oder Aktualisierung einer Software.

veröffentlichte Erweiterung *Gathering Storm*⁴³⁸ für Civ6, welche die Natur als neues Modell einführt und somit die kritisierte lineare Wirtschaftsstruktur durch die Einbindung von Umweltfaktoren verkomplizierte. In CK3 fügt beispielweise das DLC *Royal Court* einen Thronsaal als physischen Interaktionsraum hinzu, in dem Spieler*innen mit Herrschern agieren können. Mit der neuesten Erweiterung *Roads of Power*⁴³⁹ ist es möglich, einen landlosen Charakter zu spielen und durch die Welt zu Reisen. Diese Erweiterungen ermöglichen somit eine differenziertere Darstellung von gesellschaftlichem Prozesse und historischen Strukturen.⁴⁴⁰

Digitale Spiele, als interaktive Medien, vermitteln Geschichtsdarstellungen hauptsächlich über Diskurse und popkulturelle Narrative. In diesem Kontext räumt Nolden den Spieler*innen eine zentrale Rolle ein.⁴⁴¹ Angesichts des globalen Marktes bestehen unterschiedliche Vorlieben, Perspektiven und Verständnisweisen von Vergangenheit, die je nach Region stark variieren. Der Wissenschaftler Souvik Mukherjee zeigt in seiner Forschungsarbeit, dass es Unterschiede in den Spielerfahrungen gibt, wie beispielweise zwischen Spieler*innen aus ehemaligen Kolonien und aus ehemaligen Kolonialmächten.⁴⁴²

Um eurozentrischen Strukturen und teleologischen Spielverläufen in Digitalen Spielen entgegenzuwirken, greifen Spieler*innen selbst aktiv in das Spielsystem ein. Dieser Prozess wird als *Modding* bezeichnet. Unter dem Begriff *Modding* versteht man die Modifikation von Spielregeln, Spielwelten, narrativen Elementen oder ganzen Spielsystemen.⁴⁴³ Schwarz beobachtet bereits in ihrem Aufsatz aus dem Jahr 2010 eine zunehmende Tendenz in der Spielebranche, Klischees und stereotype Darstellungen aufzubrechen. Die Tendenz zeigt sich stark im Bereich der historischen Strategiespiele, welche gut modifiziert werden können.⁴⁴⁴

Laut Brendel sind Spiele aus dem Entwickler*innenstudio *Paradox Interactive* aufgrund ihrer offenen Struktur und Flexibilität geeignet für das *Modding*. Ein Beispiel stellt das *Historical Immersion Project (HIP)*⁴⁴⁵ für *Crusader Kings II* aus dem Jahr 2012 dar, in dem sich Nutzer*innen zusammengeschlossen haben, um eine Sammlung von *Mods* zu entwickeln und kontinuierlich zu aktualisieren. Diese *Mods* bieten unter anderem detailliertere und vielfältigere

⁴³⁸ Civilization IV: Gathering Storm (Firaxis / 2K Games) 2019.

⁴³⁹ Crusader Kings III: Royal Court (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2022.

⁴⁴⁰ Crusader Kings III: Roads to Power (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2024.

⁴⁴¹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S.97.

⁴⁴² Vgl. Mukherjee, Souvik: Playing Subaltern. Video Games and Postcolonialism, in: Games and Culture 13 (2018). S. 504-520.

⁴⁴³ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 98.

⁴⁴⁴ Vgl. Schwarz, Angela: Neue Medien – alte Bilder? Frauenfiguren und Frauendarstellungen in neueren Computerspielen mit historischen Inhalten, in: Alavi, Bettina (Hrsg.): Historisches Lernen im virtuellen Medium, Heidelberg 2010. S. 31-53, hier. S. 33f.

⁴⁴⁵ Vgl. Crusader Kings II Wiki: Historical Immersion Project, in: URL: https://ck2.paradoxwikis.com/Historical_Immersion_Project (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Darstellung historischer Prozesse.⁴⁴⁶ Ein weiteres Beispiel ist das *Total Realism Project*⁴⁴⁷ für *Hearts of Iron II*, welches durch zusätzliche historische Inhalte und ein differenziertes Militärsystem das Spiel vertieft. Das *Alternative Grand Campaign – Event Exchange Project* (AGCEEP)⁴⁴⁸ für das Spiel *Europa Universalis II* hat geradezu das ganze Spielsystem modifiziert, welches einen Realismus-Modus beinhaltet, in dem kontrafaktische Geschichtsverläufe nur schwer umsetzbar sind.⁴⁴⁹

Das Erstellen und Nutzen von *Mods* variiert von Spieler*in zu Spieler*in und nicht jede*r Nutzer*in verwendet Erweiterungen für ein Spiel oder *Mods*, welche in einem Zusammenhang mit Geschichte stehen.⁴⁵⁰ Die praktische Analyse bestätigt daher, dass ein Spielsystem, das auf den Vorstellungen der Entwickler*innen basiert, maßgeblichen Einfluss das Spielverhalten hat und somit bestimmte Geschichtsbilder fördert. Ein Digitales Spiel kann nicht ausschließlich auf Grundlage seines Spielsystems betrachtet werden, sondern als Teil eines Zusammenspiels verschiedener Elemente, wie Nolden und Chapman bereits in Forschungsarbeiten dargelegt haben.⁴⁵¹ Nolden hebt hervor, dass Digitale Spiele als Räume für erinnerungskulturelle Kommunikation und Reflexion dienen können, worin Spieler*innen einen wichtigen Faktor beim kritischen Umgang mit der Bildung historischer Narrative bilden.⁴⁵²

8. Schlussfolgerung

Digitale Spiele haben sich in den letzten Jahrzehnten zu einem festen Bestandteil der Medienlandschaft entwickelt und üben einen bedeutenden Einfluss auf die Gesellschaft aus. Erste Quantifizierungsversuche aus der Geschichtswissenschaft zeigen, dass viele Digitale Spiele einen historischen Bezug aufweisen. Die Geschichtswissenschaft hatte bisher Schwierigkeiten, digitale Spiele als ernstzunehmende Quelle anzuerkennen. Die frühen Debatten konzentrierten sich auf Fragen, was in Digitalen Spielen als „historisch“ gilt und welche methodischen Herausforderungen mit deren Analyse verbunden sind. Hier zeigen Historiker wie Adam Chapman oder Nico Nolden erste systematische Ansätze zur Analyse von historischen Videospielen. Dabei zeigt die Forschung, dass sie bisher hauptsächlich einen Zugang aus der Perspektive von Spieler*innen sucht. Forschungsarbeiten wie die von Carl Heinze zeigen jedoch, dass

⁴⁴⁶ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 97.

⁴⁴⁷ Vgl. DerStudti: Total Realism Project 1.04, in: *Paradox Plaza Forum* 11.02.2018. URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/trp-1-04-february-11-2018.1069287/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴⁴⁸ Vgl. Team AGCEEP: Introduction, in: URL: <https://www.agceep.org/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

⁴⁴⁹ Vgl. Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass?, S. 122f.

⁴⁵⁰ Vgl. Ebd., S. 124f.

⁴⁵¹ Vgl. Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S.333 & Chapman, Adam: Digital Games as History. S. 59-134.

⁴⁵² Vgl. Ebd., S. 531f.

Entwickler*innen ebenso eine zentrale Rolle bei der Darstellung von Geschichtsbildern einnehmen. Digitale Spiele sind folglich nicht nur narrative Medien, sondern auch komplexe Spielsysteme aus Spielmechaniken und Modellen, welche das Spielerlebnis und somit das Geschichtsverständnis der Spieler*innen beeinflussen.

Der Forschungsbereich Game Studies betrachtet ein Spielsystem als ein Konstrukt, das aus verschiedenen einfach oder komplexen Spielmechaniken besteht, welche durch festgelegte Regeln ein kohärentes System bilden. Die durch Interaktion entstehenden Abläufe und Prozesse formen ein oder mehrere Modelle. Aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive werden diese Modelle als Interpretationen historischer oder gesellschaftlicher Prozesse betrachtet, welche vom Geschichtsverständnis der Entwickler*innen geprägt sind. Das Zusammenspiel mehrerer Geschichtsmodelle innerhalb eines Spielsystems führen somit zur Bildung von narrativen Strukturen. Digitale Spiele können dabei nicht nur lineare Geschichten erzeugen, sondern ermöglichen, durch ihre interaktive Komponente mit Spieler*innen, dynamische Narrativen wie beispielweise kontrafaktische Geschichte. Hier bestand die Annahme, dass auch bei flexiblen Spielsystemen die Spieler*innen durch strukturelle Rahmenbedingungen eingeschränkt werden, was die Wahrnehmung und Interpretation historischer Prozesse beeinflusst.

Um diese Annahme zu überprüfen, wurde im Vorfeld der praktischen Analyse einen methodischer Zugang zum historischen Spielsystem erarbeitet, welches sich sowohl auf das Analysemodell von Nico Nolden als auch auf den spielsystematischen Ansatz von Jeremiah McCall stützt. Für das entwickelte Analysemodell stehen hier die theoretischen Ansätze von McCall im Vordergrund. Als Untersuchungsgegenstände wurden die Spiele *Civilization VI* und *Crusader Kings III* ausgewählt. Diese Auswahl erfolgte aufgrund ihrer Popularität, des bestehenden Forschungsstands sowie ihrer unterschiedlichen Ansätze zur Darstellung von Geschichte. Während es sich bei *Civilization VI* um rundenbasiertes Strategiespiel handelt, welches die Geschichte der Menschheit über mehrere Jahrtausende hinweg darstellt, zeichnet sich *Crusader Kings III* als ein Echtzeit-Strategiespiel aus, welches sich auf die Darstellung des Mittelalters konzentriert und dabei den Fokus auf Dynastiepolitik und Intrigen am Hof legt. Im Vergleich zu *Civilization VI* bietet es ein deutlich komplexeres Spielsystem, das viele ludonarrative Strukturen ermöglicht.

Die Analyse der beiden Spiele zeigt, dass die Spielsysteme durch eine Kombination aus vorgegebenen Strukturen und den Handlungsmöglichkeiten der Spieler*innen ein interaktives Geschichtserlebnis schaffen. Dabei wurde deutlich, dass die Spielsysteme trotz einer gewissen Flexibilität bestimmten Strukturen unterliegen, welche das Geschichtsverständnis der Spielenden beeinflussen. So fördern die Spielmechaniken in *Civilization VI* hauptsächlich eine lineare

Fortschrittsgeschichte, welche sich stark an westlichen Perspektiven und teleologischen Narrativen orientiert. Obwohl die Entwickler*innen durch die Einführung neuer Modelle, wie Religion oder Kultur, versuchen, multiperspektivische Geschichtsbilder zu integrieren, bleiben diese aufgrund des vorbestimmten Spielsystems begrenzt. In *Crusader Kings III* hingegen ist die Darstellung gesellschaftlicher Prozesse aufgrund des komplexen Spielsystems vielschichtiger und weniger deterministisch angelegt. Dennoch zeigt die Analyse auch hier, dass das Spielsystem bestimmte Verhaltensweisen der Spieler*innen durch strukturelle Rahmenbedingungen beeinflusst.

Abschließend lässt sich festhalten, dass die Analyse bestätigt, dass Spielsysteme, welche vom Geschichtsverständnis der Entwickler*innen geprägt sind, einen entscheidenden Einfluss auf die Darstellung von Geschichte in Digitalen Spielen haben und somit auch auf das Geschichtsverständnis der Spieler*innen. Wie Nolden und Chapman betonen, dürfen Geschichtsdarstellungen in Digitalen Spielen nicht nur aufgrund ihrer Spielsysteme betrachtet werden, sondern im übergeordneten Rahmen aller Elemente eines Spiels, einschließlich dem Faktor der Spieler*innen. Die vorliegende Forschungsarbeit trägt dazu bei, die methodischen Grundlagen zur Analyse von historischen Spielen weiterzuentwickeln und das umfassende Analysemodell von Nico Nolden durch eine spielsystematische Perspektive zu erweitern

9. Quellenverzeichnis

Berichte:

game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019.

game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2023

Blogs:

AKGWDS: Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit Digitalen Spielen, in: gespielt 20.09.2016. URL: https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1 (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

AKGWDS Redaktion: Geschichte schreiben über Generationen – stimmen aus dem AKGWDS zum Release von Crusader Kings III, in: gespielt 18.04.2024. URL: https://gespielt.hypotheses.org/3815#footnote_0_3815 (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

AKGWDS Redaktion: In eigener Sache: AKGWDS benennt sich in Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele um, ungespielt 15.02.2024. URL: <https://gespielt.hypotheses.org/7531> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Baumgartner, Robert: „Totaler Krieg“ im Mittelalter: Die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegsführung durch Narration & Simulation in den Strategiespielen Medieval II und Crusader Kings II, in: Paidia 30.05.2016, URL: <https://paidia.de/totaler-krieg-im-mittelalter-die-umsetzung-hochmittelalterlicher-kriegsfuehrung-durch-narration-spielen-medieval-ii-und-crusader-king/> (Zuletzt aufgerufen am 22.11.2024).

Brandenburg, Aurelia: Computer werden uns nicht retten: Warum Zahlen nicht neutral und Spiele auch nur Modelle sind, in: gespielt 13.06.2022. URL: <https://gespielt.hypotheses.org/4949> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Brown, Fraser: The engine behind Paradox Development Studio's future games, in: Venturebeat 14.10.2018. URL: <https://venturebeat.com/pc-gaming/the-engine-behind-paradox-development-studios-future-games/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Chapman, Adam; Kempshall, Chris: Battlefield 1: Can the Great War be a Great Game?, in: The Ontological Geek 16.02.2017. URL: <https://ontologicalgeek.com/battlefield-1-can-the-great-war-be-a-great-game/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Howard, Josh: Public History and Video Gaming: Spontaneous digital remembrance, in

- History @ Work 02.06.2015. URL: <https://ncph.org/history-at-work/public-history-and-video-gaming/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Inderst, Rudolf: , »Close Playing«, in: Open-Media-Studies-Blog der Zeitschrift für Medienwissenschaft 18.01.2020. URL: <https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-medien-und-methoden> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Matuszkiewicz, Kai: Agency und Interaktivität. Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten der Digital Game Studies, in: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung 30.6. 2016. URL: <https://paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024)
- McCall, Jeremiah: The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium, in Games Studies vol. 20/3 (2020). Url: https://www.researchgate.net/publication/344338684_The_Historical_Problem_Space_Framework_Games_as_a_Historical_Medium (Letzter Zugriff 22.11.2024).
- Nolden, Nico: Das Ende der Finsternis. Potenziale mittelalterlicher Inszenierungen in digitalen spielen. Teil 4: Inszenierung wirtschaftlichen Aufbaus, in: Keimling 28.06.2013. URL: <https://www.niconolden.de/keimling/?p=1520> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Nolden, Nico: Die leidige Verwandtschaft. ‚Crusader Kings 2‘ inszeniert aufwändig Herrscherdynastien, in: Keimling 10.10.2012. URL: <https://www.niconolden.de/keimling/?p=1283> (Zuletzt aufgerufen am 22.11.2024).
- Nolden, Nico: Innovation: Gebietsreform. Überraschend macht eine Neuerung ‚Civilization VI‘ zum besten Reihenableger – trotz einer trottelligen KI, in: Keimling 31.03.2017. URL: <https://www.niconolden.de/keimling/?p=2919> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Nolden, Nico: Retro: Noch’ne Runde für die Menschheit. Civilization zeichnet eine Geschichte der Menschheit – und im 4. Teil auch endlich die der Kulturen, in: Keimling 29.03.2019. URL: <https://www.niconolden.de/keimling/?p=2218> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Owens, Trevor: Playing with World Religion. What Religion Means in Civ IV, in: Play the Past 16. 2. 2012. URL: <https://www.playthepast.org/?p=229> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Pfister, Eugen: Der Pirat als Demokrat. Assassin’s Creed IV: Black Flag – Eine Rezension, in: Frühneuzeit-Info 03.08.2015. URL <https://fnzinfo.hypotheses.org/446> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Pfister, Eugen: „Des patriotes, ces abruti!“ Imaginationen der französischen Revolution im digitalen Spiel Assassin’s Creed: Unity, in Frühneuzeit-Info 26.09.2016 URL <https://fnzinfo.hypotheses.org/852> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Pfister, Eugen: ‘It’s not going to be Shakespeare’: Was vom Ludologen-Narratologen-Streit übrig blieb, in: Spiel-Kultur-Wissenschaft 18.12.2018. URL: <https://spielkult.hypotheses.org/1741> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Postert, André: „Painting the Map“: Imperiale Herrschaftsräume. Die Globalstrategiespiele von Paradox Inter-active und die Diskussionen der Spielerschaft, in: Spiel-Kultur-Wissenschaft 11.03.2016.URL: <https://spielkult.hypotheses.org/798#more-798> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Foreneinträge:

Civilization Wiki: Annehmlichkeit (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Annehmlichkeit_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Annehmlichkeit_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: Civic (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Civic_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Civic_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: Faith (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Faith_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Faith_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: List of policy cards in Civ6, in: URL: https://civilization.fandom.com/wiki/List_of_policy_cards_in_Civ6 (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: Religion (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Religion_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Religion_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: Stadt (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadt_\(Civ6\)#Wohnraum, Annehmlichkeiten, Nahrung und Produktion](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadt_(Civ6)#Wohnraum,_Annehmlichkeiten,_Nahrung_und_Produktion) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: Stadtstaaten (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadtstaaten_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Stadtstaaten_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: Theaterplatz (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/de/wiki/Theaterplatz_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/de/wiki/Theaterplatz_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Civilization Wiki: Theological combat (Civ6), in: URL:

[https://civilization.fandom.com/wiki/Theological_combat_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Theological_combat_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024)

Civilization Wiki: Tourism (Civ6), in: URL: [https://civilization.fandom.com/wiki/Tourism_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Tourism_(Civ6)) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings II Wiki: Historical Immersion Project, in: URL: https://ck2.paradoxwikis.com/Historical_Immersion_Project (Letzter Zugriff am 22.11.2024.)

Crusader Kings 3: Activity, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Activity> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Army, in: URL: https://ck3.paradoxwikis.com/Army#Supply_limit (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Attributes, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Attributes> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Council, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Council> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Court, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Court> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: County. Development growth, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/County#Development> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Culture, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Culture> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Economic buildings, in: URL: https://ck3.paradoxwikis.com/Economic_buildings (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Family, in: URL: [https://ck3.paradoxwikis.com/Family_\(relation\)#Marriage_acceptance](https://ck3.paradoxwikis.com/Family_(relation)#Marriage_acceptance) (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Innovation, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Innovation> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Knight, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Knight> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3: Religion, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Religion> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Ressources. Piety, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Resources#Piety> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Schemes, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Schemes> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Succession, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Succession> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Traditions, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Traditions> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Crusader Kings 3 Wiki: Traits, in: URL: <https://ck3.paradoxwikis.com/Traits> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

DerStudi: Total Realism Project 1.04, in: Paradox Plaza Forum 11.02.2018. URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/trp-1-04-february-11-2018.1069287/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Internetseiten:

Dean, Paul: Inside Paradox, the strangest company in video games. The Story of the Swedes who say what they think, in: Eurogamer 25.09.2023. URL: <https://www.eurogamer.net/inside-paradox-video-games-strangest-company> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Hagen, Christoph: Civilization 6: Alle Bezirke und Boni in Civ 6, in: Giga.de 25.10.2016. URL: <https://www.giga.de/spiele/civilization-6/tipps/civilization-6-alle-bezirke-und-boni-in-civ-6/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Hagen, Christoph: Civilization 6: Annehmlichkeiten erhöhen in Civ 6, in: Giga.de 14.11.2016. URL: <https://www.giga.de/spiele/civilization-6/tipps/civilization-6-annehmlichkeiten-erhoehen-in-civ-6/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Schneider, Joshua: DLC – Bedeutung des Begriffs im Gaming, in: Giga.de 07.05.2024. URL: <https://www.giga.de/tipp/dlc-bedeutung-des-begriffs-im-gaming/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Team AGCEEP: Introduction, in: URL: <https://www.agceep.org/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Werbetext Assassins Creed Valhalla via Amazon. URL: <https://tinyurl.com/222sgefb> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Videomaterial:

Ney, Damien: Geschichte als interaktives Modell. Untersuchungsgegenstand Civilization VI,

in: Kanal Nyemad via YouTube 09.08.2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AzMh5IUJyCQ> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Ney, Damien: Geschichte als interaktives Modell. Untersuchungsgegenstand Crusader Kings III, in: Kanal Nyemad via YouTube 10.08.2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JKkPFs5nurU> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Zeitschriften:

Christensen, Paul; Machado, Dominic: Games and Classical Antiquity, in: Classical World 104 Nr.1 (2010), S. 107-110. URL: <https://muse.jhu.edu/article/406986> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Edwards, Benj: The History of Civilization, in: Game Developer 18.07.2007. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-history-of-civilization> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Elsner, Philipp: >>Wahnsinn, was ein Entwickler alles erreichen kann<< - Manors Lords ist nach jeder Metrik eine Sensation, in: GameStar.de 28.04.2024. URL <https://www.gamestar.de/artikel/manor-lords-nach-jeder-metrik-steam-sensation,3412547.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Gießler, Denis; Graf, Michael: Geschichte in Spielen – Teil 2: Lehren der Geschichte, in: GameStar.de 09.07.2016. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/geschichte-in-spielen-teil-2-lehren-der-geschichte,3275015.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Harrington, John: 4x Gamer as Myth: Understanding through Player Mythologies, in: DiGRA '16 – Proceedings of DiGRA/ FDG 2016, Nr. 7 (2016), S. 4f., URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/748/748> (Letzter Zugriff am 16.09.2024)

Magrian, Michael: Was ist so toll an ... Sandbox-Spielen?, in: PC Games 02.01.2015. URL: <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Was-ist-so-toll-an-Sandbox-Spielen-1144749/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Mukherjee, Souvik: Playing Subaltern. Video Games and Postcolonialism, in: Games and Culture 13 (2018). S. 504-520. URL: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412015627258?casa_token=YqAnwHd-18sAAAAA%3AIRPcHNZLF-FVLLV_uNjkiRbb97DSNFmk6BpBrI9aLP2RjejFZn3wG0sNkF-osFGAxQiRr15jvu-CrG (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital

- Meda, Game Studies vol. 1/1 (2001). URL: <https://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Schieffer, Theodor: Heinrich IV., in: Neue Deutsche Biographie (1969), S. 315-320, URL: <https://www.deutsche-biographie.de/sfz70049.html#ndbcontent> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Schneider, Christian Fritz: RTL-Beitrag – Fernsehsender entschuldigt sich für Skandal-bericht zur gamescom, in: Gamestar.de 25.08.2011. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/rtl-beitrag-fernsehsender-entschuldigt-sich-fuer-skandal-bericht-zur-game-scom,2560482.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Steindorff, Ernst: Balduin V., in: Allgemeine Deutsche Biographie 2 (1875), S. 7-9. URL: https://www.deutsche-biographie.de/sfz35196.html#adbcontent_literatur (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Stöcker, Christian: „wenn Ghandi Ihnen mit Krieg droht“. Interview mit Spieledesigner Sid Meier, in: Spiegel Online Netzwelt 15.12.2005. URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/interview-mit-spieledesigner-sid-meier-wenn-gandhi-ihnen-mit-krieg-droht-a-390121.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).
- Weber, Maurice: Civilization 6 – Alle Siegtypen im Überblick, in: GameStar 01.10.2016. URL <https://www.gamestar.de/artikel/civilization-6-alle-siegtypen-im-ueberblick,3303357.html> (Letzter Zugriff am 22.11.2024.)
- Werbetext Assassins Creed Valhalla via Amazon. URL: <https://tinyurl.com/222sgafb> (Letzter Zugriff am 22.11.2024).

10. Literaturverzeichnis

Gedruckt:

- Adams, Ernest; Dormans, Joris: Game Mechanics. Advanced Game Design, Berkeley 2012.
- Apperley, Thomas: „Modding the Historians“ Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination, in: Kapell, Matthew; Elliot, Andrew B. R. (Hrsg.): Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History, London 2013, S. 185-198.
- Barrington, Candance; Englisch, Timothy: „Best and Only Bulwark“. How Epic Narrative Redeems Beowulf: The Game, in: Kline, Daniel T. (Hrsg.): Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages, New York 2013, S. 31-42.
- Bauer, René: Games as a Special Zone. Motivation Mechanics of Games, in: Suter, Beat; Kocher Mela; Bauer, René (Hrsg.): Games and Rules. Game Mechanics for the „Magic Circle“, Bielefeld 2018, S. 37.

- Beil, Benjamin: »Game Studies und Genretheorie«, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noel: (Hrsg.): Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 29-69.
- Bender, Steffen: Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern: in: Heinemann, Monika; Maischein, Hannah; Flacke, Monika (Hrsg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktion historischer Erinnerungen, München 2011, S. 93-115.
- Bender, Steffen: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?, in: Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“, Münster 2010, S. 137-162.
- Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen, Bielefeld 2012.
- Bissell, Tom: Extra Lives: Why Video Games Matter, New York 2010.
- Bijsterveld Muñoz, Andrés: National identity in historical video games: An analysis of how Civilization V represents the past, in: Nations and Nationalism vol. 28/4 (2022). S. 1311-1325.
- Bluekens, Laurens: Erinnerungskultur 2.0. Videogames en de populaire herinneringscultuur omtrent de Tweede Wereldoorlog. Master Thesis, Amsterdam 2014.
- Bogost, Ian: Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games, Cambridge 2007.
- Bonner Marc: Bauen als Bedingung zum Sieg. Darstellung und Funktion frühneuzeitlicher Architektur und Stadtgefüge in Strategie- und Aufbauspielen, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S. 239-256.
- Booth, Douglas: The Field. Truth and Fiction in Sport History, Abingdon 2005.
- Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten sie auch schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“, eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, S. 107-136.
- Casso, Vincenzo I.; Thibault, Mattia: The HGR Framework. A semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games, in: gamevironments 5 (2016), S. 156-204.
- Chapman, Adam: Is Sid Meier's Civilization History?. In: Rethinking History, The Journal of Theory and Practice 17 Nr. 3 (2013), S. 312-332.
- Chapman, Adam: The Great Game of History. An Analytical Approach to and Analysis of the

- Videogame as a Historical Form, Hull 2013.
- Chapman, Adam: Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice, New York 2016.
- Chatfield, Tom: Special Difficulties, Special Opportunities.Prelude, in: Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): Early Modernity and Video Games, Newcastle upon Tyne 2014, S. xxii.
- Evans, Richard: Altered Pasts: Counterfactuals in History, St. Ives 2014
- Fernández-Vara, Clara: Introduction to game analysis, New York 2019.
- Fogu, Claudio: Digitalizing Historical Consciousness, in: History and Theory, 48 Nr. 2 (2009), S. 103-21.
- Ford, Dom: “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V, in: Game Studies vo. 16/2 (2016).
- Frasca, Gonzalo: Simulations versus Narrative: Introduction to Ludology, in: Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader, New York 2003, S. 221-235.
- Gibson, James J.: The Ecological Approach to Visual Perception, New Jersey 1986.
- Goffmann, Erving: Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt am Main 1980.
- Hassemer, Simon M.: Does History play the Role of Storyline? Historiographical Periodization as Theme on Video Game Series, in: Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): Realy Modernity and Video Games, S. 64-75.
- Hausar, Gernot: Der Stadt ihre Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der Assassin’s Creed Reihe, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiele, S. 211-224.
- Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte in populären Computerspielen, Freiburg im Breisgau 2012.
- Hofmann, Imre: Requirements for a General Game Mechanics Framework, in: Suter, Beat; Kocher, Mela; Bauer Rene (Hrsg.): Games and Rules. Games Mechanics for the „Magic Circle“, Bielefeld 2018, S. 67-87.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. A Study of the play-element in culture, London; Boston; Henley 1949.
- zu Isenburg, Wilhelm Karl; Freytag von Loringhoven, Frank; Schwennicke Detlev: Europäische Stammtafeln: Stammtafeln zur Geschichte der europäischen Staaten. Familie des alten Lotharingen, Marburg; Stargardt 1979, Bd. 7. Tafeln 57-61.
- Kapell, Matthew W.; Elliot, Andrew B. R.: Introduction: To build a Past That Will „Stand the

- Test of Time“. Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives, in: Dies. (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 1-29.
- Kaindel, Christoph; Steffelbauer, Ilja: *Civilization, Inventions and Empires. Implicit Theories of History and Society in Computer Games*, in: Klimmt, Christoph; Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming*, Wien 2010, S. 251-264.
- Kee, Kevin; Bachynski: *Outbreak: Lessons learned from Developing a History Game*, *Loading* vol. 3/4 (2009).
- Kempshall, Chris: *The First World War in Computer Games. With a Foreword by Esther MacCallum-Stewart*, Basingstoke 2015.
- Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias: *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo*, in: Dies. (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014, S. 11-26.
- Kilic, Sinem Derya: *Homo homini ludus? Vom Spiel in der Philosophie zur Philosophie im Videospiel Assas-sin's Creed*, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel*, S. 159-180.
- Kubetzky, Thomas: *Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III*, in: Schwarz Angela (Hrsg.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“*, S. 75-106; Squire, Kurt D.: *Replaying History. Learning World History Through Playing Civilization II*, Indiana 2004.
- Lucat, Bertrand; Haahr, Mads: *What Makes a Successful Emergent Narrative: The Case of Crusader Kings II*, in: Schoenau-Fog, Henrik; Bruni, Luis Emilio; Louchart, Sandy (Hrsg.): *Interactive Storytelling: 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015 Copenhagen, Denmark, November 30 – December 4 2015 Proceedings*, Heidelberg; New York; Dordrecht 2015, S. 259-266.
- MacCallum-Stewart, Esther; Parsler, Justin: *Controversies. Historicising the Computer Game*, in: *DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, Nr. 4 (2007), S. 203-210.
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The Extensions of Man*, London; New York 1964.
- Meredith, Elysse T.: *Coloring Tension. Medieval and Contemporary Concepts in Classifying*

- and Using Digital Objects in World of Warcraft, in: Kline, Daniel (Hrsg.): Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages, New York 2013, S. 81-92.
- Munslow, Alun: The Future of History, Basingstoke 2010.
- Munslow, Alun: Narrative and History, Basingstoke 2007.
- Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme, Berlin 2019.
- Pasternak, Jan: 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen, in: Schwarz Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestversuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“, S. 35-74; Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?, S. 107-136.
- Peterson, Rolfe D.; Miller, Andrew J.; Fedorko, Sean J.: The Same River Twice. Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization and Patrician Franchises, in: Kapell, Matthew, Elliot Andrew (Hrsg.): Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History, London S. 33-48.
- Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix (2020), »Erinnerungskultur«. In: Olaf Zimmermann/ Felix Falk (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games. Berlin: Deutscher Kulturrat, Berlin 2020, S. 110-118.
- Pöppinghege, Rainer: Ballern für den Führer. Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel, in: Steinberg, Swen; Meissner, Stefan; Trepzdorf, Daniel (Hrsg.): Vergessenes Erinnern. Medien von Erinnerungskultur und kollektiven Gedächtnis, Berlin 2009, S: 105-120.
- Reisner, Clemens: Cold War Games. Der Kalte Krieg in Computerspielen (ca. 1980-1995), Köln 2020.
- Reisner, Clemens: „The Reality behind it all is very true“. Call of Duty: Black Ops and the Remembrance of the Cold War, in: Kapell, Matthew W.; Elliot, Andrew B. R. (Hrsg.): Playing With the Past, S. 247-260.
- Rollinger, Christian: Brot, Spiele... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel, in: Walde, Christine; Stoffel, Christian (Hrsg.): Caesar's Salad. Antikerezeption im 20. Und 21. Jahrhundert, Mainz 2015, S. 1-45.
- Rollinger, Christian; Roma victrix? Rezeption und Simulation antiker Inhalte im Computerspiel, in: Der Alt-sprachliche Unterricht 57 Nr. 2/3 (2014), S. 88-92.
- Sandkühler, Gunnar: Der Historiker und und Silent Hill. Prospektives Quellenstudium, in: Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? O'm real...“. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel „Silent Hill“, Münster 2010, S. 210-226.

- Sandkühler, Gunnar: Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion, in: Meyer, Erik (Hrsg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien, Frankfurt a. M. 2009, S. 55-56.
- Schüler, Benedikt; Schmitz, Christopher; Lehmann Karsten: Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche, in: Schwarz Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, S. 245-265.
- Schulzke, Marcus: Refighting the Cold War. Video Games and Sepculative History, in: Kapell, Matthew W.; Elliot, Andrew B. R. (Hrsg.): Playing With the Past, S. 261-271.
- Schwarz, Angela: Computerspiele. Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Dies. (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, S. 7-33.
- Schwarz, Angela: Games Studies und Geschichtswissenschaft, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Games Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015; S. 398-447.
- Schwarz, Angela: Grenzenloser Krieg? Der Erste Weltkrieg in Computerspielen, in: Kuhn, Bärbel; Windus, Astrid (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg im Geschichtsunterricht. Grenzen – Grenzüberschreitungen – Medialisierung von Grenzen, St. Ingbert 2014. S. 105-115.
- Schwarz, Angela: Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospiele, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiele: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2014, S. 27-54.
- Schwarz, Angela: Neue Medien – alte Bilder? Frauenfiguren und Frauendarstellungen in neueren Computerspielen mit historischen Inhalten, in: Alavi, Bettina (Hrsg.): Historisches Lernen im virtuellen Medium, Heidelberg 2010. S. 31-53.
- Sicart, Miguel: „Defining Game Mechanics.“, in: Games Studies Vol. 8/2 (2008). URL: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (Letzter Zugriff am 18.06.2024).
- Stephens, John; McCallum, Robyn: Retelling Stories. Framing Culture, New York; London 1998.
- Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen, München 2012.
- Suter, Beat; Bauer, René; Kocher, Mela: Introduction, in: Dies. (Hrsg.): Narrative Mechanics.

- Strategies and Meanings in Games and Real Life, Bielefeld 2021 S. 7-16.
- Suter, Beat: Narrative Patterns in Video Games. Narrative Mechanics and Its Rules and Rule Sets, in: Bauer, René; Suter, Beat, Kocher, Mela (Hrsg.): Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life, Bielefeld 2021, S. 52-75.
- Suter, Beat: Rules of Play as Framework for the „Magic Circle“, in: Suter, Beat; Kocher Mela; Bauer, René (Hrsg.): Games and Rules. Game Mechanics for the „Magic Circle“, Bielefeld 2018, S.19-33.
- Testa, Alessandro: Religion(s) in Videogames. Historical and Anthropological Observations, in: Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet vol. 5 (2014), S. 249-278.
- Thompson, Edward P.: The Pveryt of Theory and Other Essays, London 1978.
- Thorsten, Thea S. (Hrsg.); Greek and Roman Games in the Computer Age, Trondheim 2012.
- Uricchio, William: »Simulation, History, and Computer Games«, in: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of computer game studies. Cambridge Mass. u. a. 2005, MIT Press, S. 327–338.
- Webber, Nick: Technophilia and Technophobia in Online Medieval Fantasy Games, in: Kline, Daniel (Hrsg.): Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages, New York 2013, S. 214-226.
- Weis, Martin Isaac: Assassin’s Creed and the Fantasy of Repetition, in: Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): Early Modernity and Video Games, S. 201-212.
- Widra, Thomas: Auf dem Weg zur wahrer „agency“, in: Mosel, Michael (Hrsg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen, Boizenburg 2009, S. 181-212.
- Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (Hrsg.): Early Modernity and Video Games, Newcastle upon Tyne 2014; Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias: Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2014.
- de Zamaróczy, Nicolas: Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games, in: International Studies Perspectives 18 (2017), S: 155-174.
- Zimmermann, Felix: Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel, Marburg 2023.
- Zusag, Martin: Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft. Betrachtungen zum Quellenwert und zu den methodischen Grundlagen ihrer wissenschaftlichen Analyse, Wien 2013.

Online:

Fabricatore, Carlo: Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames, in: ENLACES (MINEDUC Chile) – OECD Expert Meeting on Videogames and Education, 29-31 October, Santiago de Chile 2007. URL: <https://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/20927/1/39414829.pdf> (Letzter Zugriff am 18.06.2024)

Hunicke, Robin; LeBlanc Marc; Zubek, Robert: “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.” In: Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence, Northwestern University 2004. URL: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf> (Letzter Zugriff am 19.06.2024).

Thimrén, Linnéa: Character as Resources. How Players Relate to Characters in Crusader Kings II, Skövde 2017, URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1111086/FULLTEXT01.pdf> (Letzter Zugriff am 13.10.2024).

11. Digitale Spiele

Assassins Creed Origins (Ubisoft Montreal / Ubisoft) 2017.

Assassins Creed Valhalla (Ubisoft Montreal / Ubisoft) 2020.

Civilization IV (Firaxis / 2K Games) 2005.

Civilization VI [=Sid Meier’s Civilization VI] (Firaxis Games / 2K Games) 2016.

Crusader Kings II: Deus Vult (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2007.

Crusader Kings III (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2020.

Crusader Kings III: Roads to Power (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2024.

Crusader Kings III: Royal Court (Paradox Development Studio / Paradox Entertainment) 2022.

Die Gilde 2 (4HEAD Studios / JoWood) 2006.

Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs (Blue Byte / Ubisoft) 2007.

Europa Universalis IV (Paradox Development Studio / Paradox Interactive) 2013.

Manor Lords (Slavic Magic/ Hooded Horse) 2024.

Napoleon: Total War (Creative Assembly / Sega) 2010.

Rise of Nations (Big Huge Games / Microsoft Games Studios) 2003.

Tetris (Pajitnov, Alexey/ Pokhilko, Vladimir / Diverse) 1984.

The Abbey (Alcachofa Soft / Crimson Cow) 2008.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo Entertainment / Nintendo) 2017.

Valiant Hearts: The Great War (Ubisoft Montpellier / Ubisoft) 2014.

12. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Darstellung des Historical Problem Framework nach Jeremiah McCall (Quelle: Schema erstellt vom Autor).....	38
Abbildung 2: Darstellung des modifizierten Historical Space Framework Modells (Quelle: Schema erstellt vom Autor).....	40
Abbildung 3: Ansicht des Startbildschirm in Civilization VI (Quelle: Screenshot des Autors)	48
Abbildung 4: Ansicht der Virtual Gameworld in Civilization VI (Quelle: Screenshots des Autors).....	49
Abbildung 5: Veranschaulichung einer Kriegserklärung und des Kriegstreiber-Malus (Quelle: Screenshot des Autors).....	51
Abbildung 6: Übersicht der Menus für Regierungsformen (Quelle: Screenshot des Autors)..	52
Abbildung 7: Ansicht des Technologiebaums (Quelle: Screenshots des Autors)	54
Abbildung 8: Ansicht des Ausrichtungsbaums (Quelle: Screenshots des Autors).	55
Abbildung 9: Die Hauptstadt der Fraktion hat -1 Annehmlichkeit und erhält somit Mali bei ihrer weiteren Entwicklung. (Quelle Screenshot des Autors)	58
Abbildung 10: Ansicht des Startbildschirm mit zufälligem Player-Agent (Quelle: Screenshot des Autors).....	61
Abbildung 11: Beispiel zur Ansicht der Virtual Gameworld in CK3. (Quelle: Screenshot des Autors).....	62
Abbildung 12: Ansicht der Eigenschaften und Fähigkeiten des Player-Agent. (Quelle: Screenshot des Autors).	65
Abbildung 13: Das Spielsystem löst ein zufälliges Event aus. (Quelle: Screenshot des Autors).	67
Abbildung 14: Ansicht der Erbteilung (Quelle: Screenshot des Autors)	68
Abbildung 15: Ansicht des Innovationsmenus in Crusader Kings III (Quelle: Screenshot des Autors).....	71
Abbildung 16: Ansicht des Kulturmenüs in Crusader Kings III (Quelle: Screenshots des Autors).....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Abbildung 17: Ansicht des Religionsmenüs (Quelle: Screenshots des Autors).....	73