

Aufsatz

Janko Dunker, Benjamin Dupke, Stefanie Reinhold, Coretta Storz

Erlebbares Mittelalter?

Inszenierte Authentizität am Beispiel der Schlacht von Hastings in Medieval II: Total War

DOI: 10.15500/akm.27.02.2017

Wer ein Historisches Computerspiel spielt, verspricht sich erwartungsgemäß zweierlei: interaktiv etwas zu erleben und dabei einen irgendwie gearteten Geschichtsbezug geboten zu bekommen. In Sachen Erlebbarkeit gehorchen Historische Computerspiele – je nach Spielsystem – denselben Voraussetzungen wie ihre ludischen Geschwister, und die an sie gestellten Erwartungen unterscheiden sich nicht im Anspruch auf Interaktion, Handlungsfreiheit, Motivationalität, Narrativität, oder audio-visuelle Qualität. Indes stellt der Anspruch auf Historizität eine zusätzliche Herausforderung für die Kommunikationsform dar: In einem Zeitalter der umstandslosen Verfügbarkeit einschlägiger Informationen wird die Nähe der Darstellung zur angenommenen geschichtlichen Realität immer stärker Teil der Qualitätserwartung. Doch Historisches, das ist fait accompli und an Vorbedingungen und Kontexte gebunden: Wenn das Geschehen schon „abgehandelt“ ist, schwinden auch die Gestaltungs- und Handlungsräume seiner medialen Aufbereitung. Historische Computerspiele sind damit der Spannung zwischen Geschichtsdarstellung und Geschichtsmodellierung unterworfen.¹

Wir haben uns entschieden, dieses Spannungsfeld unter dem Vorzeichen der „Authentizität“ zu untersuchen. In einem ersten Schritt erarbeiten wir ein auf unser Untersuchungsinteresse zugeschnittenes Authentizitätskonzept und versammeln danach Überlegungen zur Repräsentation des Mittelalters in Computerspielen durch Chiffren, bevor wir uns der Analyse ausgewählter Elemente im Spiel „Medieval II: Total War“ zuwenden. Dabei stehen einerseits die Schlacht bei Hastings 1066 und andererseits der Gesamtrahmen des Spiels im Zentrum der Untersuchung. In einer Zusammenführung

¹ Vgl. u.a. Carl Heinze, Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Culture, Bd. 8). Bielefeld 2012, zugl. Diss. Universität Freiburg/Br., S. 299. Das Spannungsfeld leihen wir uns hierbei aus Heinzes treffendem Untertitel „Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel“ an.

wird sich Krieg als Gehilfe der Darstellung und Modellierung von Geschichte im Spiel erweisen.

Authentizitätskonzeption

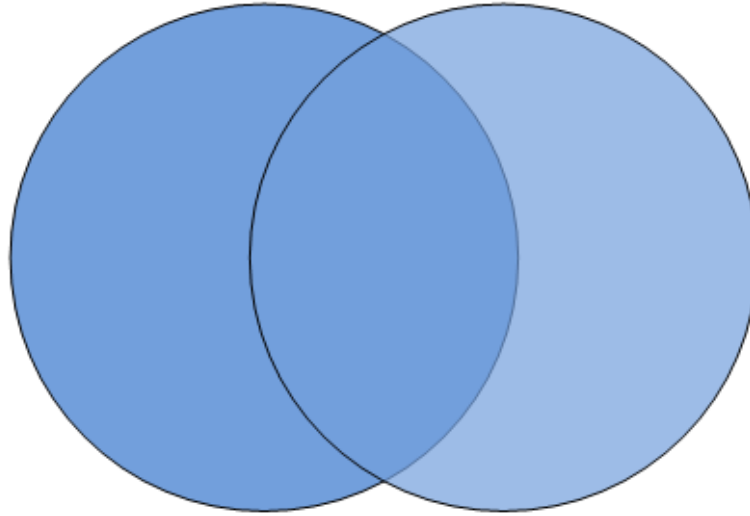
„Authentizität“, im Sinne von „Echtheitswirkung“, verstehen wir dabei als Mittel der Inszenierung anstatt als tatsächlich essentielles Merkmal der Kommunikationsform „Historisches Computerspiel“. Das bedeutet, dass wir lediglich nachweisen, was das untersuchte Spiel selbst als seine Authentizität, mithin als seine Historizität und Erlebbarkeit markiert. Hierzu gehört auch ein als Vermarktungsargument² verwendetes Authentizitätsversprechen. Das Handbuch zu „Medieval II“ stellt diesbezüglich „the complete warfare experience, with realistic battle mechanics and historical accuracy“³ in Aussicht. Als Qualitätsmerkmale werden hier Realismus und historische ‚Echtheit‘ ausgewiesen, das mitgelieferte Authentizitätsverständnis umfasst eine detailgetreue audio-visuelle Nachstellung der Vergangenheit ebenso wie ihr möglichst ‚echtes‘ Nacherleben. Die „absolute“ Erlebensqualität des Spiels wird dabei nicht unwesentlich rückgebunden an die Akkuratessse seiner Aufbereitung.

Die Geschichtsinszenierung in historischen Computerspielen speist sich unserer Auffassung nach aus zwei Sphären: Zum einen nehmen wir ein Authentizitätskonzept an, das als authentisch erfasst, was belegbar ist. Als Grundlage dieser ‚belegbaren Authentizität‘ haben historische Quellen und die zu ihrer Untersuchung berufenen Experten zu gelten. Zum anderen gehen wir von einer ‚sinnlichen Authentizität‘ aus, die als authentisch erfasst, was so dargestellt ist, dass es ‚wie echt‘ empfunden wird. Dabei wird als authentisch akzeptiert, was mit kollektiven Vorstellungen über den anvisierten Zeitkontext übereinstimmt und dadurch Glaubwürdigkeit suggeriert. Dabei steht zu erwarten, dass es eine große Schnittmenge zwischen belegbarer und sinnlicher Authentizität gibt: Wissen, das als gesichert zu begreifen ist, stützt dabei die kollektiven Vorstellungen, während unfundierte Annahmen über den Seinsbestand historischer Epochen die Assoziationsspielräume zwischen den Zeitzeugnissen ausfüllen. An den Rändern dieser Übereinkunft verbleiben aber Reste einerseits von fundierten Wissensbeständen, die sich nicht in ein populäres Sinnsystem überführen lassen, und andererseits von im Sinnsystem aggregierten Vorstellungen, die sich dem Widerleg verweigern.

² Vgl. Eva Ulrike Pirker, Mark Rüdiger, Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen. In: Eva Ulrike Pirker u.a. (Hrsg.), *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Culture*, Bd. 3). Bielefeld 2010. S. 11–30, hier: S. 13f.

³ Handbuch zu „Medieval II: Total War“, S. 5.

belegbare Authentizität



sinnliche Authentizität

Abb. 1: Übereinkunft von „belegbarer“ und „sinnlicher“ Authentizität.

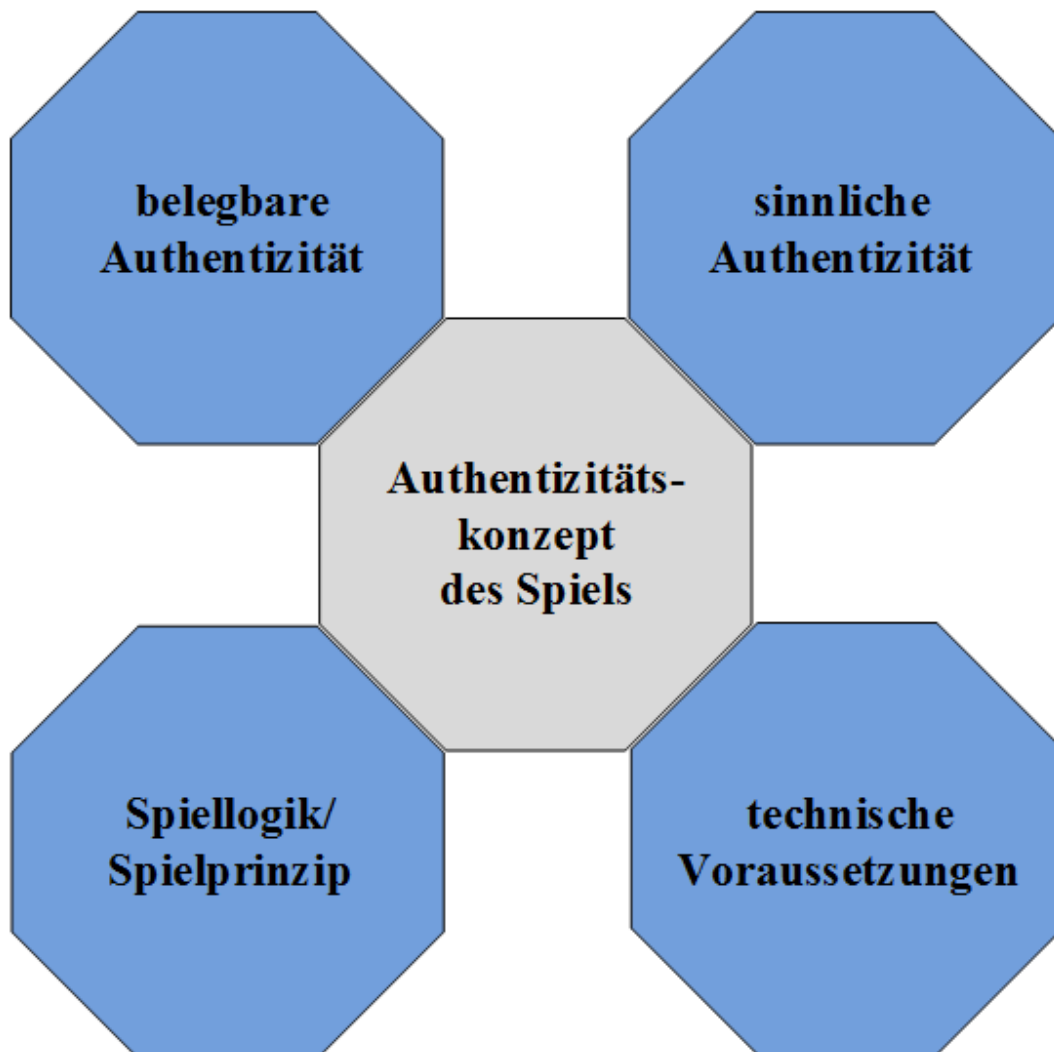


Abb. 2: Authentizitätskonzeption, schematisch.

Beide Authentifizierungsweisen werden, so unsere These, im Spiel produktiv als Rezeptionsanreize und zur Modellierung der Spielszenarien genutzt, sind aber auch verschränkt mit dem zugrundeliegenden Spielprinzip und den Möglichkeiten und Grenzen seiner technischen Umsetzung. Sie sind deshalb als Teil der Inszenierungsmittel untersuch- und beschreibbar, und das Authentizitätskonzept des Spiels wird mithin lesbar als eine Zusammensetzung von belegbar-authentischen und sinnlich-authentischen Inhalten im Rahmen spielerisch-technischer Möglichkeiten. Unsere anschließende Analyse widmet dabei der Verschmelzung sinnlicher und belegbarer Authentizität mit dem Spielprinzip am ausführlichsten Aufmerksamkeit. Während wir in der Frage nach als authentisch konzipierten Inhalten auf Quellen und anvisierte Mittelalterchiffren zurückgreifen können und sich die Faktoren des Spielprinzips sicher rekonstruieren ließen, fehlen uns einschlägige Kenntnisse, um über die technische Seite mit mehr als Augenscheinlichkeiten zu sprechen.

Mittelalterchiffren

Die Beziehung zwischen belegbarer und sinnlicher Authentizität begreifen wir dabei durchaus als eine symbiotische: würde eine akribisch nur auf dem Stand der Quellen basierende Umsetzung schon an den Lücken des Wissbaren scheitern, die ganz natürlich mit Plausibilisierungen aufzufüllen sind, neigt eine Darstellung in Stereotypen schnell ins Unernsteste auszuarten. Nicht zuletzt treten Fachkultur und Populärkultur keineswegs isoliert voneinander auf, sondern stehen in unvollständiger Korrespondenz miteinander. Und sie teilen sich, zumindest formell, einen Wahrheitsbegriff.

Als Teilnehmer einer populärkulturellen Diskurswelt stehen historische Computerspiele jedoch nicht primär im Dienste faktisch-historischer „Wahrheit“, sondern folgen dem populären Interesse an einem performativen, bunten, lauten, interaktiven und lebendigen Mittelalter.⁴ Ihre Historizität ergibt sich demnach auch nicht aus ihrem tatsächlichen Authentizitätsanspruch, sondern daraus, dass „eine funktional relevante Menge [der] Spielelemente [...] auf Bedeutungen verweist, die durch einen historischen Diskurs konstruiert wurden und die dem kollektiven historischen Wissen zugehörig sind.“⁵ Anders gewendet wird historischer Diskurs hier nicht als Rahmen, sondern als Quellbereich für populäre Geschichtskultur umgenutzt, und seine Sprechweisen werden für den veränderten Verwendungszusammenhang neu ausgehandelt und nicht selten von Lustkategorien – bunt, laut, lebendig – infiziert.

⁴ Thomas Martin Buck, Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. In: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster u.a. 2011, S. 21-54, hier S. 22.

⁵ Carl Heinze, Mittelalter Computer Spiele, S. 85.

„Das“ Mittelalter steht dabei als kulturelles Konstrukt zur Disposition und wird durch Chiffren repräsentiert, die als „Markierungen‘ des historischen Diskurses“,⁶ [6] das heißt als Bestandteile eines kollektiven Wissens fungieren, um den Spielenden ein virtuelles Setting vorzulegen, das sie auch als mittelalterlich erkennen bzw. anzuerkennen bereit sind. Um für diesen Zweck einzelne Marker mit bestimmten historischen Epochen zu verknüpfen, bedarf es der Steuerung des kollektiven Wissens, indem einzelne Bilder fortwährend als Kennzeichen dieser Zeit präsentiert und wiederholt werden. Dabei bedient sich das Computerspiel – als relativ junge Kommunikationsform an der Mündung einer jahrzehntealten Darstellungskultur – zumeist bereits tradierter Epochenmarker. So tritt „das“ Mittelalter im Computerspiel primär als „Nichtmoderne“⁷ oder „vormodernes Früher“⁸ auf, das fast ausschließlich über materielle Kulturgüter und weniger über Gesellschaftskonstellationen präsentiert wird. Carl Heinze spricht von „Kulissenauthentizität“,⁹ wenn Bauwerke, Kleidungsstücke oder Ausrüstungen historischen Vorbildern entlehnt sind, wohingegen aber die Spiellogik, insbesondere also der Handlungsrahmen der Spielfiguren, meist vom Anspruch auf historische Echtheit ausgenommen ist – unter anderem um den in aller Regel modern-kultivierten Spielenden ein eigenmotiviertes Handeln zu erlauben.¹⁰

Zur Kulissenauthentizität müssen aber durchaus weitere, den Handlungsrahmen modellierende Chiffren treten, die der Handlungsmotivation Authentizität verleihen: hierfür werden etwa „mittelalterliche“ Tugendkonzepte – insbesondere (ritterliche) Ehre – für die Handlungsmotivation fruchtbar gemacht, die ihnen zugrundeliegenden Sittenvorstellungen sind aber dezidiert moderne. In einem ähnlich mischkulturellen Dilemma begegnen den Spielenden meist gerade jene Akteure als Identifikations-, das heißt als attraktive Spielfiguren, deren Handeln im Deutungsrahmen einer sich als aufgeklärt begreifenden Gesellschaft als tugendhaft gilt.

Die Doppelfunktion dieser „approximativen Chiffren“, wie wir sie hier nennen wollen, besteht zum einen darin, historische Spezifik zu markieren, das heißt zumindest zu unterstellen, dass es sich um spezifisch mittelalterliche Phänomene handelt. Zum anderen wirken sie als marginale Modernismen, die den Rezipienten ‚bei sich abholen‘, indem sie das fremde Phänomen in ein bekanntes Sinnsystem überführen, ohne die damit verbundene Sprechweise aufzugeben.

⁶ Hans Vilmar Geppert, *Der historische Roman*, Tübingen 2009, S. 160.

⁷ Heinze, *Mittelalter Computer Spiele*, S. 263.

⁸ Vgl. Buck, *Vorstellung und Wirklichkeit*, S. 49.

⁹ Heinze, *Mittelalter Computer Spiele*, S. 182.

¹⁰ Vgl. ebd., S. 82-92 und 150-153; Oliver M. Traxel, *Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games: Use and Interactivity*. In: *Studies in Medievalism XVI* (2008), S. 125-142, hier S. 130-133; Simon Maria Hassemmer, *Das Mittelalter der Populärkultur*. In: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, Münster u.a. 2011, S. 129-139, hier S. 131-136.

„Battle of Hastings“ in Medieval II

Das Computerspiel Medieval II: Total War von 2006 (Publisher: Sega) ist der vierte von bisher neun Teilen der Strategieserie Total War, in der den Spielenden sowohl eine rundenbasierte Reichssimulation als auch echtzeitbasierte Taktikschlachten mit jeweils verändertem historischen Setting geboten werden. Mit der Rubrik „Historische Schlachten“ wird dabei bereits nominell Authentizität versprochen. Für unsere Untersuchung beschränken wir uns vorerst auf die Darstellung der Schlacht von Hastings 1066, die allgemein als erster und wichtigster militärischer Erfolg der Normannen bei der Eroberung Englands gewertet wird.

Nach dem Tod des kinderlosen englischen Königs Eduard des Bekenners im Frühjahr 1066 erheben sowohl der normannische Herzog Wilhelm als auch der englische Earl Harald Anspruch auf den englischen Thron; zunächst wird Harald zum König bestimmt. Wilhelm führt sein Heer über den Ärmelkanal, um die Krone einzufordern, während Harald in der Schlacht von Stamford Bridge weitere Anwärter, seinen Bruder Tostig und den Norwegerkönig Harald Hardrada, zurückschlägt. Am 14. Oktober 1066 treffen auf Senlac Hill bei Hastings die normannischen Truppen unter Herzog Wilhelm auf die angelsächsischen Truppen unter König Harald II.¹¹

Die Historischen Schlachten in Medieval II werden stets von kurzen Intros eröffnet, die die historische Situation und taktische Vorbedingungen präsentieren und mehr oder weniger demselben Schema folgen.¹² Im Falle der Schlacht von Hastings wird die Situation am Tag der Schlacht exponiert. Allerdings befinden wir uns noch nicht auf dem Schlachtfeld, sondern auf Caldbec Hill, wo Haralds Truppen losmarschieren, um sich Wilhelm in den Weg zu stellen. Die beiden aufeinander zumarschierenden Heere geben der Darstellung nicht nur eine eigene Verlaufsstruktur, die den narrativen Anteil zu bebildern weiß. In einer Text-Bild-Schere laufen Narration und Animation als nur schwach verknüpfte Darstellungswege nebeneinander her. Die marschierenden Truppen kreieren so einen stärker kompetitiven und zugespitzten Eindruck der bevorstehenden Schlacht, deren Truppenstärken uns zudem als ausgewogen präsentiert werden.¹³ Diese Darstellungsweise gibt die Möglichkeit, die Formierung der Truppen auf beiden Ebenen zu entwickeln und mit dem Beginn der Aktionsfähigkeit des Spielers exakt den Beginn

¹¹ Vgl. u.a. Philip Morgan, Battle of Hastings. In: Clifford J. Rogers (Hrsg.), The Oxford Encyclopedia of Medieval Warfare and Military Technology, II, Oxford 2010, S. 243-245; Karl Schnith, Schlacht v. Hastings. In: Lexikon des Mittelalters, IV, München 1983, Sp. 1954. Einen facettenreichen Überblick über die schriftlichen wie bildlichen Quellen sowie die Forschungskontroversen bezüglich der Schlacht bietet Stephen Morillo, The Battle of Hastings, Sources and interpretations, Woodbridge 1996.

¹² Vor allem die Narration folgt einem festen Schema: { Datum, Ort, historischer Kontext, Charakterisierung der Schlachtparteien, Bedingungen auf dem Schlachtfeld, Hinweise auf die zu verfolgende Taktik, Handlungsmotivation der eigenen Schlachtpartei }. Die animierte Bebilderung kennt hingegen nur drei musterhafte Fixpunkte: { Umgebung, Truppenaufmarsch, Schlachtfeld aus verschiedenen Perspektiven }

¹³ Die Darstellung weicht hierin von den Quellen ab: „Their [the English'] numbers [...] were also to their advantage.“ William of Poitiers, Gesta Willelmi. In: Stephen Morillo, The battle of Hastings. Sources and interpretations, Woodbridge 1996, S. 3-15, hier S. 12.

der Schlacht zu markieren. Trotz dieser durchaus teleologischen narrativen Aufbereitung ist hier dezidiert von belegbarer Authentizität zu sprechen. Der Erzähldiskurs ist markiert durch seine Beschränkung auf stichhaltige Fakten, während der Bilddiskurs zumindest augenscheinlich eine realgetreue Wiedergabe beispielsweise der Umgebung des Schlachtfeldes anstrebt.



Abb. 3: Umgebung der Schlacht heute...



Abb. 4: ...und ihre Repräsentation im Spiel.

Auch kennt der Erzähldiskurs zumindest an einer Stelle eine quellenbezogene Sprechweise: „Years ago Harold *is said* to have sworn to help the Duke to the throne“¹⁴ – hier wird Wissen dezidiert als Quellenwissen in Zitation ausgewiesen und damit gleichzeitig in seiner inszenierten (Quellen-)Authentizität bestärkt. Es gilt jedoch zu beachten, dass das Spiel selbst seine Quellen nicht explizit offenlegt; die genutzten

¹⁴ Intro zu „Battle of Hastings“ in Medieval II: Total War. Hervorhebung durch die Verfasser.

Informationen könnten also genauso gut aus der Wikipedia stammen. Im Abgleich mit zwei historischen Darstellungen –dem *Carmen de Hastingsae Proelio*¹⁵ und der *Gesta Willelmi*¹⁶ des normannischen Chronisten Guillaume de Poitiers –, den wir im Folgenden unternehmen, gilt unser Untersuchungsinteresse deshalb auch nicht der Frage nach Quellentreue oder -untreue, sondern der Extrapolation des vorgestellten Authentizitätskonzepts. In den Übereinstimmungen und Abweichungen zwischen der Darstellung in den Quellen und der Darstellung im Spiel lässt sich sodann das Zusammenwirken der Inszenierungsmittel erörtern.

Für die beiden Textzeugnisse stellt sich die Schlachtsituation folgendermaßen dar: Die normannischen Truppen stellen sich in drei Flügel auf; in der Mitte positionieren sich die Normannen, unter ihnen Herzog William, bretonische Truppen bilden den rechten, französische und flämische Truppen den linken Flügel. Bogen- und Armbrustschützen bilden die Vorhut, gefolgt von schwerer gerüsteten Fußtruppen und schwerer Reiterei im Rücken.¹⁷ Das nur zu Fuß kämpfende Heer Haralds II. formiert sich auf dem steilen Senlac Hill zu einem dichten Schildwall, der Schutz vor normannischen Pfeilen und Reiterangriffen bietet.¹⁸ Im Spiel kommt dabei den Huscarls, schwergerüsteten Gefolgsleuten des Königs, eine prominente Rolle zu.

Das Spielerhandeln wird im Zuge der Schlacht durch eine Beraterstimme gelenkt. Während man diese Stimme ganz geflissentlich ignorieren kann, wirkt schon ihre repetitive Penetranz als starker Handlungsmotivator, die vorgeschlagene Taktik zu verfolgen. Das geht so weit, dass sie den Spielenden unabhängig vom Schlachterfolg die bevorstehende Niederlage vorhersagt, wenn diese dem vorgeschlagenen Angriffsweg nicht folgen, und damit erst aufhört, wenn Haralds Truppeneinheit geschlagen ist.

Die vorgeschlagene Taktik folgt in etwa der Darstellung aus dem *Carmen*¹⁹ und beginnt mit Flankenangriffen auf die rechts und links des Schildwalls positionierten Huscarls mit Haralds Brüdern. Der Tod der Brüder ist unabhängig von der verfolgten Taktik ein stabiles Schlachtmoment und im Spielablauf fest eingeschrieben.²⁰ Nachdem die Flanken geschwächt sind, wird ein Angriff auf den Schildwall mit anschließendem taktischen

¹⁵ Das *Carmen de Hastingsae proelio* (im Folgenden: *Carmen*) beschreibt die normannische Eroberung Englands bis zur Königskrönung Wilhelms. Die Provenienz des *Carmen* ist umstritten: Wird Bischof Wido von Amiens als Verfasser angenommen, liegt mit seiner um 1068 datierten Quelle ein zeitgenössischer Bericht vor. Andererseits könnte es sich ebenfalls um das spätere Werk eines unbekanntenen Schreibers aus dem 12. Jahrhundert handeln, welches auf Grundlage der *Gesta Wilhelmi* sowie weiterer Quellen entstand. Vgl. Morillo, *Battle of Hastings*, S. 45-53.

¹⁶ Wilhelm von Poitiers, Geistlicher im Dienste Wilhelms, verfasste mit der *Gesta Wilhelmi* (im Folgenden: *Gesta*) um 1071 eine *Lobrede* auf die Taten seines Herren. Obwohl Poitiers selbst in Hastings nicht anwesend war, erhält sein Bericht aufgrund eigener Erfahrungen als Krieger in den Reihen des Normannen eine besondere Gewichtung. Vgl. Morillo, *Battle of Hastings*, S. 3-15.

¹⁷ Vgl. *Carmen*, S. 47f.; *Gesta*, S. 12.

¹⁸ Vgl. *Carmen*, S. 46-48.

¹⁹ Vgl. *Carmen*, S. 46f.; Poitiers, *Gesta*, S. 12.

²⁰ Auch die Quellen halten den Vorfall für erwähnenswert, vgl. *Carmen*, S. 49; *Gesta*, S. 15.

Rückzug vorgeschlagen; das Spiel folgt hierin der Darstellung in Carmen und Gesta.²¹ Wie stark die als historisch suggerierte Taktik ins Spielprinzip eingeschrieben ist, zeigt sich hier vor allem daran, dass jede geringfügige Truppenverschiebung weg vom Schildwall nach der Schwächung der Flanken einen Aufbruch der zuvor angewurzelten englischen Truppen verursacht. Alternative Taktiken, wie etwa ein kontrollierter Frontalangriff auf den Schildwall ohne Beachtung der Flanken wird vom Spiel nicht registriert: die Angelsachsen halten ihre Formation, bis der Schildwall aufgebrochen ist.

Ist ein Frontalangriff also durchaus möglich, wird er vom Spiel aber weiterhin demotiviert: die Huscarls stellen die stärkste Truppeneinheit der Schlacht dar und sind im Handgemenge schwer zu schlagen; bleibt der Schildwall aber unberührt, stellen sie ein leichtes Ziel für Bogenschützeneinheiten und den Sturmangriff der Reiterei dar. Auch hierin orientiert sich das Spiel zumindest musterhaft am Carmen.²²

Das Rückzugsmanöver beeinflusste laut der Quellen²³ den Schlachtverlauf maßgeblich und hat, zumindest in einer Plausibilitätsabwägung, als entscheidendstes taktisches Moment der Schlacht zu gelten. Während sich in den Quellen an diese Strategie eine topisch aufgeladene Anekdote anlagert – die Normannen fliehen in dem Glauben, Wilhelm sei gefallen, doch er zeigt sich lebendig und zwingt die Truppen zur Umkehr gegen die aufgebrochene Schlachtlinie der Angelsachsen²⁴ –, erhebt das Spiel den taktischen Rückzug, überspitzt ausgedrückt, zur Siegesvoraussetzung.

Das Spielprinzip erlaubt den Spielenden zwar durchaus vom Taktikvorschlag abweichendes Handeln, die Reaktionsfähigkeit der KI ist aber in bedeutendem Maße auf die suggerierten Siegesbedingungen eingeschränkt. Taktizität in der Rubrik „Historische Schlachten“ bedeutet für das Spiel dabei vornehmlich eine fatalistische Historizität, indem das Spiel nur das als historisch markiert, was mit Plausibilisierungen im Sinne der Spiellogik ausgemalt werden kann. So ist es beispielsweise durchaus denkbar und im Sinne des Partiefortschritts, dass Haralds Brüder in den Reihen der Huscarls an den Flanken der Truppenlinie verortet sind; aus den Quellen geht dies jedoch nicht hervor. Die Armbrustschützen, die hingegen sowohl Gesta als auch Carmen erwähnen,²⁵ werden im Spiel vollständig durch Bogenschützen-Truppeneinheiten ersetzt.

Krieg als totaler Krieg

Die Authentizitätsinszenierung in der Rubrik „Historische Schlachten“ besteht also zumindest dem Gerippe nach auf Belegbarkeit, wenngleich sie erst unter den Bedingungen der Spielbarkeit Form erhält. Das Spielintro hingegen, das das Spiel nach

²¹ Vgl. Carmen, S. 47f.; Gesta, S. 13f.

²² Vgl. Carmen, S. 47.

²³ Vgl. Gesta, S. 13.

²⁴ Vgl. Carmen, S. 48f.; Gesta, S. 13.

²⁵ Vgl. Carmen, S. 46f.; Gesta, S. 12.

jedem Neustart eröffnet, inszeniert ein ausgesprochen ‚sinnliches‘ Mittelalter. Zu hören ist hier ein solistisches „Annus Dei“, gefolgt von gregorianisch angehauchtem Synthesizer-Choral. In einem leeren, staubigen Klostersaal – zwischen Rundsäulen und Spitzbögen – sitzt ein Mönch und schreibt in ein Buch. Eine Erzählerstimme informiert uns über ein Europa des Konflikts, das droht „in einer Welle des Krieges“ ertränkt zu werden: Überblende auf eine Stadtbelagerung. Das hier dargestellte Mittelalter ist die Zeit, in der man auf Lateinisch singt, gern in Chorälen, in der der Klerus für die Wissensverdauung zuständig ist und in der nur die primitiv-vormodernen gesellschaftlichen Handlungsdispositive denkbar sind: Krieg und Gewalt.

Tatsächlich liegt der Fokus des Spiels auf der virtuellen Darstellung mittelalterlicher Kriege, wobei der Krieg seinerseits als einer der bedeutendsten Mittelaltermarker überhaupt gelten kann. Der hier dargestellte Krieg erscheint uns dabei jedoch als Mischform aus mittelalterlichem und neuzeitlichem Krieg, wobei ersterer sich in Kulissen, Schauplätzen und Ausstattung niederschlägt und letzterer die Kriegsform als totalen und straff organisierten Kampf beisteuert. Die neuzeitliche Überzeichnung ist im Fall von „Medieval II“ zuerst ihrer Einbettung in die Strategieserie geschuldet: „Total War“, in deren historisches Spektrum sowohl die Kriegsführung des Römischen Reiches wie die unter Napoleon genauso wie eben die Kriegsführung des Mittelalters fallen muss. Krieg ist hierbei stets einem expansorisch-imperialistischen Anspruch verpflichtet, der sich nicht zuletzt auch in der Reichssimulation niederschlägt, als deren ultimatives Ziel die durch Eroberung und Vernichtung zu erreichende Hegemonie über die virtuelle Welt zu gelten hat. Krieg begegnet uns hier also eigentlich nicht als epochenspezifischer Marker,²⁶ sondern wird vielmehr erst durch sein Zusammenwirken mit anderen Chiffren als mittelalterlich gekennzeichnet.

Der Krieg in „Medieval II“ ist aber zugleich eine „approximative“ Chiffre, die sich einerseits der Vorstellung eines von moderner, aufgeklärter Gesellschaftsprogrammatik unberührten und deshalb politisch instabilen Mittelalters bedient. Andererseits greift sie auf eine im kollektiven Wissen abgelagerte Darstellungstradition von Krieg als durch Marsch und Uniformierung gleichgeschaltete sowie zentral gelenkte und durchorganisierte Praxis zurück.

Fazit

Ganz im Sinne einer sinnlichen Authentizitätserwartung wird mittelalterlicher Krieg in „Medieval II“ verlebendigt. Er geht dabei sowohl im kollektiven Sinnsystem als auch in der durch die „Total War“-Reihe geteilten Spiellogik auf und wird in seiner kulturellen Fremdheit stark reduziert. Die Darstellung bezieht ihre Verfremdungseffekte, die den

²⁶ Vgl. Martin Clauss, Christine Grieb, „FSK-Freigabe“ für das Mittelalter? Gewalt und Krieg in der geschichtskulturellen Wahrnehmung der Epoche. In: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster u.a. 2011, S. 141-155, hier S. 147.

Krieg wiederum als ‚mittelalterlichen Krieg‘ wesensmarkieren, aus dem Feld der Kulissenauthentizität und belässt den Handlungsrahmen dementsprechend unbefleckt.

Anhand der Schlacht bei Hastings in der Rubrik „Historische Schlachten“ ließ sich zeigen, dass ein unbedingter Schwerpunkt auf die Historizität der Rahmenbedingungen und der Spielertaktik gelegt wird. Was wir dabei als ‚belegbare Authentizität‘ auswiesen, schlägt sich vor allem in einem angedeuteten Historienbezug nieder, der sich anhand der Quellen nachweisen lässt, aber nur den einen Schlachthergang kennt. Wir schlagen in diesem Zusammenhang vor, von „inszenierter Belegbarkeit“ zu sprechen, mit der das Spiel auf die Überprüfbarkeit seiner historischen Darstellung pocht. Indem sie aber nicht explizit an Quellen rückgebunden, sondern stetig mit sinnlichen Authentizitätsmarkern vermengt wird, geht sie als Teil der Inszenierungspraxis des Spiels auf. In einer solchen hat der Anspruch auf „absolute Erlebbarkeit“ zwar einen historisch fundierten Hintergrund, erlaubt sich aber weitläufige Plausibilisierungen über den Fundus hinaus. Was dann noch als historisches taktisches Vorgehen unterstellt wird, ist im Endeffekt ein als authentisch inszeniertes, aber längst durch mindestens den spiellogischen beziehungsweise spielprinzipiellen Anteil kompromittiertes Konstrukt.

Versteht man das Historische Computerspiel als Transferbereich zwischen geschichtswissenschaftlicher Fachkultur und populärer Geschichtskultur, so wird deutlich, dass die Authentizitätsinszenierung in „Medieval II“ zuvorderst ein Übersetzungsakt mit seinen obligatorischen Übersetzungswiderständen ist: Fachdiskurs kann nicht 1:1 in populären Diskurs übertragen werden, ebenso wenig wie Geschichte ohne weiteres realgetreu repräsentierbar ist. Genauso aber, wie sich offenbar unterschiedliche Epochen unter einem Verständnis von Krieg als „Total War“ subsumieren lassen, hilft die geteilte Sprechweise von „Authentizität“, Übersetzungswiderstände zu überwinden. Was unter diesen Vorzeichen dann als ‚das‘ Mittelalter präsentiert wird, gehorcht einer ganz eigenen (Spiel-)Logik, die dieses Mittelalter ihrerseits erst erlebbar macht.

Abbildungsnachweis:

Abb. 1: „Übereinkunft von ‚belegbarer‘ und ‚sinnlicher‘ Authentizität.“

Abb. 2: „Authentizitätskonzeption, schematisch.“

Abb. 3: „Umgebung der Schlacht heute ...“: Schlachtfeld, Schlacht bei Hastings.

Gemeinfrei, via:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4d/Schlachtfeld_Schlacht_bei_Hastings_juni09.JPG (18.9.2015).

Abb. 4: „... und ihre Repräsentation im Spiel.“ (Screenshot: Intro zu „Battle of Hastings“)

Zitierempfehlung

Janko Dunker, Benjamin Dupke, Stefanie Reinhold, Coretta Storz, Erlebbares Mittelalter? Inszenierte Authentizität am Beispiel der Schlacht von Hastings in Medieval II: Total War, in: Portal Militärgeschichte, 27. Februar 2017, URL: <http://portal->

militaergeschichte.de/dunker_mittelalter. (Bitte fügen Sie in Klammern das Datum des letzten Aufrufs dieser Seite hinzu.)