

M1 Historikertext von Christian Rollinger aus dem Jahr 2015 zur Spielmechanik und zum Spielverlauf

Die in den Jahren 1992–2006 von Sierra Entertainment herausgegebene, insgesamt vier Titel umfassende Spiele-Reihe *Caesar* fällt in [...] [diese] Kategorie. Wenn im Folgenden von *Caesar* die Rede ist, so ist damit, falls nicht anders vermerkt, die letzte Iteration gemeint, nämlich das Spiel *Caesar IV* (Sierra Entertainment, 2006). Die verschiedenen Fassungen des Spiels unterscheiden sich letztlich aber hauptsächlich graphisch voneinander. Elementare Aspekte des *gameplay* wurden nicht verändert, so dass die zu *Caesar IV* angestellten Betrachtungen auch für frühere Versionen gültig sind. Das Ziel des Spieles ist denkbar einfach und komplex zugleich: Eingebettet in eine zutiefst rudimentäre, pseudo narrative Rahmenhandlung wird der Spieler in jeder Mission als Statthalter des Kaisers in eine bestimmte Provinz geschickt, in der er jeweils eine römische Stadt gründen und aufbauen soll. Eine inhaltlich nicht kohärent durchgehaltene Einteilung in „Königreich“, „Republik“ und „Kaiserreich“ sorgt für eine quasi-chronologische Entwicklung, die allerdings für den Spielverlauf an sich keine Konsequenzen hat – und sich auch mit der Entsendung in die jeweiligen Provinzen nicht deckt. Überhaupt ist die politische und chronologische Rahmenhandlung von sehr sekundärer Bedeutung: Für den Spieler macht es keinen Unterschied, ob er als Statthalter des Königs, der Konsuln oder des Kaisers in die Provinzen geschickt wird. Seine Mission ist ohnehin immer die gleiche: eine möglichst wohlhabende und florierende römische Siedlung zu errichten und zu verwalten. König, Senat oder Kaiser treten allenfalls als gelegentliche Auftraggeber in Erscheinung, deren Wünsche man als Statthalter zu erfüllen hat.

Auch der eigentliche Spielverlauf gestaltet sich nach den ersten Missionen recht repetitiv. Nach einer anfänglichen Orientierung über die jeweiligen Verhältnisse – die einzelnen Karten unterscheiden sich je nach ihrer geographischen Lage in Aussehen (Wüste/Waldland) und Ressourcen (Ton/Marmor/Edelmetalle) – steckt man das Gebiet der späteren Siedlung ab, indem man Straßenverläufe zieht und in die so entstandenen Stadtviertel Wohnungen (*insulae*) für die nun zureisende Bevölkerung baut. Anschließend muss die Versorgung mit Grundnahrungsmitteln sichergestellt werden. Getreide und Gemüsefarmen, Rinder- und Schweinehaltungen sowie Olivenhaine und Weinberge können nun angelegt werden, dies allerdings nicht planlos: Nur ein kleiner Teil des zur Verfügung stehenden Geländes eignet sich für die agrarische Nutzung und wird in der Graphik entsprechend gekennzeichnet. Auch ergiebige Lagen für Tongruben, Steinbrüche und Erzbergwerke sind mit einem Blick gleichsam an der Landschaft ‚abzulesen‘. Zur weiteren Verarbeitung dieser Rohstoffe müssen anschließend Werkstätten (im Spiel *fabricae*) errichtet werden. Die Enderzeugnisse werden anschließend über Lagerstätten und Getreidesilos an verschiedene Märkte verteilt: Erklären sich Nahrungsmittelmärkte noch von alleine, so ist die Aufteilung in „Standardwaren-Märkte“ für Töpferwaren, Olivenöl, Kleidung einerseits und Glas und „Luxuswaren-Märkte“ für Schmuck, Möbel, Besteck [!] und Wein andererseits weniger einfach zu verstehen. In den „Exotenwaren-Märkten“ finden sich schließlich Artikel, die der Spieler selbst nicht produzieren kann, sondern über Handelskontore und eigens zu erschließende Handelsrouten importieren muss (etwa Weihrauch, Parfüm, Elfenbein, Seide, Papyrus, Gewürze u.a.). Ein weiteres Grundbedürfnis der Einwohner ist die Wasserversorgung: Um diese sicherzustellen, müssen „Pumphäuser“ in der Nähe von Wasservorräten (Flüssen) gebaut werden, das dort geförderte Wasser wird über Aquädukte in „Reservoirs“ geleitet, aus denen sich schließlich unterschiedliche Arten von Brunnen und öffentlichen Einrichtungen (etwa Thermen) bedienen. Zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung müssen schließlich noch „Ingenieurbüros“ und „Präfektenwachen“ gebaut werden, die für die Instandhaltung der Gebäude zuständig, beziehungsweise als Polizei- und Feuerwache tätig sind. Daneben gibt es noch andere Gebäude mit ‚öffentlicher‘ Funktion, etwa die „Basiliken“ als Justizeinrichtung, das „Forum“ als Gebäude der Finanzverwaltung (ebenso „Steuerbüros“, deren Zweck deutlich erkennbar ist) oder die Residenz des Statthalters (in unterschiedlichen Ausbaustufen), in der die höheren Magistrate der Stadt ausgebildet werden.

In diesem kurz skizzierten Anfangsszenario findet sich der Kern der gesamten Spielmechanik wieder: Als Statthalter stellt man Land und Wohnfläche zur Verfügung, was wiederum Siedler anzieht. Die Einwohner bezahlen Steuern, aus denen weitere Bauprojekte finanziert werden, und stelle anderen Waren, mit denen der Spieler die Grundbedürfnisse der Kolonisten zu befriedigen hat. [...]

Rollinger, Christian: Brot, Spiele ... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel, in: Christine Walde/Christian Stoffel (Hgg.): Caesar's Salad: Antikerezeption im 20. und 21. Jahrhundert = thersites 1 (2015) 1–45, hier S. 9–11 [CC BY 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>] via <https://thersites-journal.de/index.php/thr/article/view/4> [abgerufen am 06.12.2022].

Arbeitsauftrag:

Vergleiche den Spielverlauf von ‚Caesar‘ in **M1** mit der in ‚Der erste Kaiser.‘ **Belege** anhand von Beispielen.