

*M2 Historikertext von Christian Rollinger aus dem Jahr 2015 zu „Sim City“ und „Caesar“*

Auch in (der amerikanischen Stadtsimulation) *SimCity* – und, in geringeren Maßen, bei *Caesar* – beginnt jedes Spiel mit einem leeren, unkultivierten Landstrich, den der Spieler gefügig zu machen sich anschickt. Der erste Schritt zu dieser Urbarmachung ist stets, bei *SimCity* wie *Caesar*, die Anlage von Straßen, die zumeist einem streng orthogonalen Raster (*grid*) folgen. Ein weiteres Spezifikum der amerikanischen Stadt ist die Neigung zum unbeschränkten Wachstum, welches als Motor der Entwicklung und Prosperität (Gedeihen) einer Gemeinde verstanden wird. Will der Spieler als Statthalter erfolgreich sein, muss er äußerst strenge Kriterien erfüllen, der Erfolg wird primär daran gemessen, ob die Verteilung von ‚Gütern‘ – seien dies nun echte Waren (Möbel, Besteck o.ä.) oder immaterielle Güter (z.B. Zufriedenheit, Bildung, Sicherheit oder Steuerbelastung) – einem vorkalkulierten ComputermodeLL entspricht, welches das Funktionieren einer (antiken) Stadt simulieren soll.

In *Caesar* sind es genau vier Kategorien, die der Spieler bedienen muss, vier Wertungen, in die alle genannten Faktoren einfließen. Der Wert „Kultur“ lässt sich durch medizinische Versorgung, Religion, Bildung und Unterhaltung steigern; „Sicherheit“ lässt sich durch militärische Befestigungen, eine Garnison und ausreichend „Ingenieurbüros“ und „Präfektenwachen“<sup>1</sup> erreichen. „Ansehen“ erhält der Statthalter, wenn er ab und an Geschenke an den Kaiser schickt und zudem die in unregelmäßigen Abständen erfordernden Sachforderungen der römischen Zentrale zügig bedient. „Wohlstand“ benötigt vor allem einen ausgeglichenen städtischen Finanzhaushalt, daneben aber auch eine wohlhabende Stadtbevölkerung. [...] Damit lässt sich zwar keine Simulation – oder auch nur Approximation (Annäherung) – einer wirklich (historisch) antiken Stadt schaffen, aber das Spiel lässt sich leicht gewinnen, zumal ein einmal erdachter Masterplan sich auf jedes Szenario anwenden lässt. Die perfekte Maschinenstadt gedeiht in Nordafrika ebenso wie in Gallien. Die Folgen, die sich hieraus für die Vermittlung vermeintlich antiker Aspekte ergeben, liegen auf der Hand: Die spielerische Effizienz zutiefst ahistorischer Vorgehensweisen führt zu einer Rezeption ‚falscher‘ Inhalte, und zwar gerade bei den erfahrensten und engagiertesten Spielern. [...] Durch die tiefgehenden Auseinandersetzungen mit Spielinhalten und der im Spiel gezeigten, vermeintlichen Realität wird ein verzerrtes Antikebild, wie es *Caesar* ohne Zweifel präsentiert, sehr tief im Bewusstsein verankert. *Caesar* ist ebenso wenig wie *SimCity* die Simulation einer wirklichen Stadt, sondern die Simulation dessen, was die Entwickler unter dem Stadtbegriff verstanden. [...].

Dass man [den] Aspekt [des antiken Sklavenhandels] nicht berücksichtigt hat, mag man auf vielerlei Gründe zurückführen: Sicherlich hatte man hier auf Altersfreigaben, Zielpublikum und Zeitgeschmack Rücksicht zu nehmen, vielleicht auch auf das gerade in den Vereinigten Staaten immer noch tabuisierte, mit vielen Problemen behaftete und immer noch unangenehm junge Thema der eigenen Vergangenheit als Sklavenhalter-Nation. Am Ende wird man in der fehlenden Thematisierung dieses Aspekts wohl die bewusste Entscheidung von Entwicklern und Vertreibern zu sehen haben, möglichst jeder Kontroverse aus dem Weg zu gehen, um damit die Vermarktung des Spieles, welches sich nicht zuletzt an ein jüngeres Publikum richtete, nicht zu beeinträchtigen.

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. 21 [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].

### Aufgaben:

- **Vergleiche** unter Einbezug von **M2** anhand selbstgewählter Aspekte (z.B. „Sicherheit“ ...) die Spielmechanik in *Caesar* mit der in ‚Der erste Kaiser‘ (Let's plays).
- **Ordne** deine Ergebnisse nach **Gemeinsamkeiten** und **Unterschieden**.

<sup>1</sup> **Präfekt** = Person, die mit Verwaltungs- oder Militäraufgaben im Römischen Reich ausgestattet war.