

## 3 Angebot

### 3.1 Die historische Analyse Digitaler Spiele

Obwohl seit Jahrzehnten Rezensionen und Bewertungen von Digitalen Spielen produziert werden, existieren keine allgemeingültigen Analysekriterien. Die zahlreichen Fachmagazine und Blogs sowie Spielende nutzen unterschiedliche Raster, Kriterien und Formen. So werden Digitale Spiele in Texten, Tabellen, Videos oder Pro-Kontra-Listen rezensiert. Meist wird das Gesamturteil allerdings in einer numerischen oder ordinalen Skala festgelegt. So vergibt das deutsche Fachportal *4Players* eine Wertung von 0 bis 100 Prozentpunkten, die zusätzlich mit einem Prädikat versehen wird.<sup>1</sup> Das erinnert nicht nur an die Notengebung im Bildungssystem, es erfüllt auch vergleichbare Funktionen. Die Digitalen Spiele sollen, analog zu benoteten SchülerInnen, auf einen Blick verglichen werden können. Dieses numerische Gesamturteil hat einen großen Einfluss auf die Verkaufszahlen und die zukünftige Arbeit der Studios und der Publisher. Wie auch bei sonstigen Produkten üblich, konsultieren viele Spielende diese Bewertungen im Internet, bevor sie sich für den Kauf eines Digitalen Spiels entscheiden. So hat vor allem die Internetplattform *metacritic.com*, die Rezensionen von Fachleuten und NutzerInnen bündelt, eine wichtige Stellung auf dem Unterhaltungsmarkt.<sup>2</sup>

Für die Spielenden mögen diese Bewertungen von großer Bedeutung sein. Betrachtet man die gesammelten Fachrezensionen, die *Assassin's Creed Odyssey* zu einer Wertung von 83 Punkten verholfen haben, fällt auf, dass hier kaum geschichtswissenschaftliche Überlegungen einbezogen wurden.<sup>3</sup> Die Spielwelt des antiken Griechenlands wird zwar nahezu in jedem Test gelobt, jedoch ohne die Ebene der *historischen Marker*<sup>4</sup> zu durchdringen, geschweige denn kritisch zu hinterfragen:

Assassin's Creed Odyssey begins more than 2,400 years ago at the onset of the Peloponnesian war: a decades-long struggle between Athens and Sparta for dominion over the ancient

---

1 o. A. „Wertungsphilosophie von 4Players.de“. 4Players, 2023. <https://www.4players.de/4players.php/microsite/Allgemein/3926/182884/index.html> (aufgerufen am 1. Februar 2023).

2 Olaf Bleich und Benedikt Plass-Flessenkämpfer. „Metacritic: Die Macht von User-Kritiken – und was davon übrig ist!“ PC GAMES, 16. Oktober 2022. <https://www.pcgames.de/Playstation-5-Konsolen-265878/Specials/meinung-reviews-reviewbombing-steam-wertung-1405353/> (aufgerufen am 1. Februar 2023).

3 o. A. „Assassin's Creed Odyssey“. Review Aggregator. Metacritic, 2023. <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-odyssey> (aufgerufen am 1. Februar 2023).

4 Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 96–101.

Greek world. It's a fitting period to explore that's rife with social and political intrigue, full-scale warfare on land and sea, and a tangible air of myth and legend.<sup>5</sup>

Angesichts der Intention der AutorInnen überrascht dieses oberflächliche Vorgehen kaum. Die Rezensionen sollen einen Einblick in die Spielmechanik, die technischen Grundlagen und die Story bieten. Das Digitale Spiel wird so im Kontext eines Genres verortet und vergleichend bewertet. Wie Geschichte dargestellt, erzählt und verarbeitet wird, ist kein Schwerpunkt dieser Analysen. Das ist eine Angelegenheit für die *historical games studies*:

Die historische Analyse digitaler Spiele etwa soll nicht den Spielspaß oder die technische und spielmechanische Umsetzung bewerten, sondern sich mit den historischen Inhalten auseinandersetzen.<sup>6</sup>

Während die Darstellung der Geschichte in Digitalen Spielen lange nur in die Kategorien *historisch korrekt* und *historisch falsch* eingeordnet wurde, hat sich mittlerweile ein Wandel in der Untersuchung des Mediums vollzogen.<sup>7</sup> Auch wenn das duale Kategoriensystem noch existiert, hat sich die Forschung größtenteils weiterentwickelt. Grundlage bieten nun oftmals historische Fragestellungen, wie sie in sämtlichen Bereichen der Geschichtswissenschaft üblich sind. Nun werden einzelne Spiele, Spielszenen oder Elemente analysiert, deren Wirkung beurteilt und damit die Repräsentation und Rezeption von Geschichte behandelt. Dazu werden zunehmend auch die „medienspezifischen Eigenheiten“<sup>8</sup> berücksichtigt. Statt sie bloß auf ihre historische Genauigkeit hin zu überprüfen, werden die Bezüge der Entwickelnden und der Spielenden zum Digitalen Spiel in die Analysen einbezogen.

Entscheidend sind jedoch die Konsequenzen, die diese zunehmend intensive Beschäftigung für die Geschichtsdidaktik nach sich zieht. Digitale Spiele werden nun als geschichtswissenschaftlicher Forschungsgegenstand wahrgenommen und vermehrt als visuelle Medien in den Kanon der historischen Bildung aufgenommen. Das erinnert an den *iconic turn*, der die visuellen Medien in der Geschichtsdi-

---

5 Brandin Tyrrel. „Assassin's Creed Odyssey Review“. IGN, 1. Oktober 2018. <https://www.ign.com/articles/2018/10/01/assassins-creed-odyssey-review> (aufgerufen am 1. Februar 2023).

6 Preisinger 2022. Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. S. 48.

7 Eugen Pfister. „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel“. Hypothesen. gespielt, 2017. <https://gespielt.hypothesen.org/1334> (aufgerufen am 17. November 2018).

8 Daniel Giere. „Transparenz bei der Analyse digitaler Spielinhalte. Eine globalhistorische Perspektive auf die Boston Tea Party in Assassin's Creed III“. In Weltmaschinen: Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen, herausgegeben von Josef Köstlbauer u. a., 158–180. Bd. 33. Globalhistorische Skizzen. Wien: Mandelbaum, 2018. Hier: S. 159.

daktik zu einem eigenen Forschungsfeld werden ließ.<sup>9</sup> Einen digitalen *ludic turn*<sup>10</sup> vorauszusehen ist sicherlich verfrüht. Betrachtet man jedoch die zunehmende *Gamification* von Alltag, Arbeitsprozessen und im Bildungswesen<sup>11</sup>, ist eine solche Entwicklung jedoch kaum als abwegig zu bezeichnen. Ähnlich wie die Geschichtsdidaktik es für andere Quellen und Darstellungen vorsieht, sollten Digitale Spiele zuerst kategorisiert werden, um sie für eine spezifische Analyse nutzbar zu machen. Diese Klassifizierungsarbeit führte dazu, dass Lernende im gesamten deutschsprachigen Raum schrittweise visuelle Medien etwa nach Pandel oder Sauer unterteilen und interpretieren.<sup>12</sup> Obwohl sie noch nicht in den geschichtsdidaktischen Standardwerken etabliert sind, existieren bereits vergleichbare Analysemodelle für Digitale Spiele. Trotz ihrer unterschiedlichen Ansätze versuchen sie allesamt, eine grundlegende Fragestellung der Geschichtsdidaktik für Digitale Spiele zu beantworten: „Wie lassen sich Unterrichtsmedien fachspezifisch beschreiben?“<sup>13</sup>

Die Kategorisierung bezieht sich dabei oft auf die Grundlagenforschung der Game Studies. So ist die Einteilung nach Genres mittlerweile nicht nur in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Digitalen Spielen verbreitet. Als Beispiel dieser Adaption kann hier die Klassifizierung Bernhardts aufgeführt werden. In einem ersten Schritt unterscheidet er zwischen Lernspielen, Serious Games und kommerziellen Spielen.<sup>14</sup> Für Letztere verwendet er eine Systematisierung, die an die Game Studies angelehnt ist.<sup>15</sup> Bernhardt stellt die Kategorien kurz vor und beschreibt den genretypischen Umgang mit der Geschichte anhand von ausgewähl-

---

9 Ulrich Baumgärtner. *Wegweiser Geschichtsdidaktik: historisches Lernen in der Schule*. 2. Aufl. UTB Geschichte, Fachdidaktik, Schulpädagogik 4399. Paderborn: Ferdinand Schöningh, 2019. S. 167 f.

10 Valerie Frissen, Jos de Mul und Joost Raessens. „Chapter Five. Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity“. In *Contemporary Culture*, herausgegeben von Judith Thissen, Robert Zwijnenberg und Kitty Zijlmans, 75–92. *New Directions in Arts and Humanities Research*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013. <https://doi.org/10.1515/9789048517954-006> (aufgerufen am 1. Februar 2023).

11 Ein Beispiel ist die *Gamification* des Unterrichts durch das Angebot Classcraft: Felix Zimmermann. „Learning by Gaming? – Eine Kritik am Optimismus“. *Hypothesen. gespielt*, 14. Februar 2019. <https://gespielt.hypothesen.org/3026> (aufgerufen am 2. Juni 2020).

12 Markus Bernhardt. „Bild/Bildquelle“. In *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*, herausgegeben von Ulrich Mayer u. a., 34, 3. Aufl. Schwalbach/Ts: Wochenschau, 2014.

13 Michael Sauer. „Medien im Geschichtsunterricht“. In *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts*, herausgegeben von Michele Barricelli und Martin Lücke, 85–91. 2. Aufl. Bd. 2, 2 Bde. Forum Historisches Lernen. Schwalbach: Wochenschau, 2017. Hier: S. 86.

14 Bernhardt 2018. *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. S. 217.

15 Pohlmann 2007. „Überwältigt von der Spieleflut? – Genrekunde“. S. 9–16.

ten Archetypen.<sup>16</sup> Gleichmaßen verhält es sich mit jenen Analysen, die einer bestimmten Fragestellung nachgehen. So können etwa die Darstellung von Frauen<sup>17</sup> oder des Holocausts<sup>18</sup> in diversen Digitalen Spielen untersucht werden. Meist werden hierfür Merkmale herausgearbeitet, die die Digitalen Spiele in bestimmten Kategorien verorten. Somit ähneln sie teilweise den Typologien, die in der Literaturwissenschaft Verwendung finden.<sup>19</sup> Durch die thematischen und genrespezifischen Gliederungen können die Digitalen Spielen vergleichend gegenübergestellt werden. Außerdem können transmediale Bezüge zu anderen populären Geschichtsdarstellungen hergestellt werden. Zusammenfassend bieten sie wesentliche Einblicke in die Geschichte in Digitalen Spielen und erleichtern auch den Zugang für interessierte Gruppen, wie etwa Studierende oder Lehrpersonen. Gleichzeitig bieten sie jedoch kaum Anweisungen zum tatsächlichen methodischen Vorgehen.

Dagegen existieren einige Modelle, die einen klaren Bezug zu den gängigen Analyseschemata der Fachdidaktik aufweisen. Sie können als Arbeitsanleitung verstanden werden und bieten den Vorteil, dass sie auf Digitale Spiele aus jeglichen Genres anwendbar sind. Hier wären etwa die „Methodischen Impulse zur De-Konstruktion von Computerspielen“<sup>20</sup> von Buchberger und Kühberger zu nennen. An die Einteilung nach Genres anschließend wird eine sechsstufige Vorgehensweise empfohlen. Durch die Einbindung der Lernendenperspektive soll die Darstellung von Geschichte in Digitalen Spielen kritisch reflektiert werden können.<sup>21</sup> Zusätzlich bieten die Autoren weitere Impulsaufgaben an, die zur Beantwortung diverser historischer Fragestellungen führen. Betrachtet man die einzelnen Schritte der methodischen Ansätze, sind Parallelen zu geschichtsdidaktischen Interpretationsmodellen anderer Medien erkennbar. So sind die Impulse von Buchberger und Kühberger ebenso unmittelbar im Geschichtsunterricht einsetzbar und bieten den Lernenden ein strukturiertes Vorgehen der eigenen Analyse an. Dieser Ansatz wurde von Preisinger erweitert, indem er die Forschungsfragen der Geschichtsdidaktik mit denjenigen der Game Studies kombinierte.<sup>22</sup> Sein Modell

---

**16** Bernhardt 2018. Das Spiel im Geschichtsunterricht. S. 225–242.

**17** Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 155–179.

**18** Eugen Pfister und Felix Zimmermann. „No One Is Ever Ready for Something Like This.“ – On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order“. *International Public History*, 4, Nr. 1 (2021), 35–46. <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2020> (aufgerufen am 9. September 2021).

**19** Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 60 f.

**20** Buchberger und Kühberger 2013. „Computerspiele und Geschichtsunterricht“.

**21** Buchberger und Kühberger 2013. „Computerspiele und Geschichtsunterricht“. S. 38.

**22** Preisinger 2022. Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. S. 80 f.

basiert auf „Introduction to game analysis“<sup>23</sup> der Spieleforscherin Clara Fernández-Vara. In ihrer Monografie hat sie drei zueinander in Beziehung stehende *Building Blocks* festgelegt, die die grundlegende Struktur der Analyse von Digitalen Spielen vorgeben.<sup>24</sup> Preisinger nutzt die drei Bausteine Kontext, Spiel und Form, um sie mit fachspezifischen Perspektiven anzureichern. Ähnlich wie Buchberger/Kühberger versieht er die einzelnen Blöcke mit Forschungsfragen, die Lernende durch die Medienanalyse führen können.<sup>25</sup> Diese sind keineswegs in Stein gemeißelt, sondern können je nach Leitfrage des Unterrichtskontexts angepasst und verändert werden. So können auch einzelne Elemente oder Inhalte des Spiels gesondert analysiert werden.<sup>26</sup>

Wie bereits Preisinger feststellt, ist die „historische Spielanalyse in ihrem Kern eine Form der Medienanalyse“<sup>27</sup>. Diese historische Darstellungsform weist ähnliche Strukturen auf wie etablierte Medien, verfügt jedoch, durch die ihr eigene Interaktivität, über eine exklusive Komponente. Während Analysen zu einzelnen Digitalen Spielen oder Elementen eine unmittelbare Unterrichts-anwendung ermöglichen, mangelte es den *historical game studies* lange an einem eigenem Kategorisierungssystem. Wie weiter oben bereits angemerkt, wird hierzu meist auf die branchenüblichen Genrekonventionen zurückgegriffen. In den Übersichten werden sie dann zu stellvertretenden Musterbeispielen, die aufzeigen wie Ego-Shooter, Wirtschaftssimulationen oder Adventures Geschichte verarbeiten und darstellen. Doch obwohl das Genre hierauf zweifellos einen bedeutenden Einfluss ausübt<sup>28</sup>, werden weder stets identische Narrative noch immer gleichartige Spielwelten angeboten. Der Unschärfe dieser Klassifizierung sind sich die AutorInnen bewusst.<sup>29</sup> So überrascht es daher nicht, dass individuelle Systematisierungen für die *historical game studies* vorgeschlagen wurden. Mit dem Ziel, diese „neue Form der historischen Repräsentation“<sup>30</sup> zu untersuchen, werden eigene Kategorien ent-

---

**23** Clara Fernández-Vara. *Introduction to game analysis*. 2. Aufl. New York, NY: Routledge, 2019.

**24** Fernández-Vara 2019. *Introduction to game analysis*. S. 14–19.

**25** Preisinger 2022. *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. S. 80 f.

**26** Preisinger 2022. *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. S. 79.

**27** Preisinger 2022. *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. S. 81.

**28** McCall 2020. „The Historical Problem Space Framework“.

**29** Angela Schwarz. „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren: Geschichte in Computerspielen“. In *History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, herausgegeben von Barbara Korte und Sylvia Paetschek, 313–340. Bd. 1. *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen/History in Popular Cultures*. Bielefeld: transcript Verlag, 2009. <https://doi.org/10.1515/9783839411070-017> (aufgerufen am 1. Dezember 2020). Hier: S. 320; Bernhardt 2018. *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. S. 226.

**30** Adam Chapman. „The Great Game of History: An Analytical Approach to, and Analysis of, the Videogame as a Historical Form“. Thesis submitted for the Degree of Doctor of Philosophy: Media

wickelt, die einen fachspezifischen Zugang erlauben. So kann man die Digitalen Spiele beispielsweise nach der Nutzungsart der historischen Inhalte unterscheiden. Schwarz hat hierzu drei übergeordnete Modi definiert, die die Funktion der Geschichte aus der Perspektive der Spielenden beschreiben.<sup>31</sup> So kann sie als Steinbruch den kontextuellen Rahmen vorgeben, als scheinbar nacherlebte Vergangenheit auftreten oder den Spielenden einen kontrafaktischen Erprobungsraum bieten.<sup>32</sup> Der Einsatz der Geschichte und deren Rezeption durch die Spielenden steht ebenso bei Metzgers und Paxtons Charakterisierung im Vordergrund. Sie stützen ihr Modell auf geschichtstheoretische Erwägungen, die sie in bereits vorhandene Konzepte zur Medienanalyse integrieren. Als Ausgangspunkt dienen ihnen die drei Arten der Geschichte nach Nietzsche<sup>33</sup>, die für die Filmwissenschaft bereits adaptiert wurden. Metzger und Paxton übertragen diese Typologie nun auf Digitale Spiele und fügen weitere Kategorien hinzu. So entsteht eine Gliederung, die den Einsatz (*deployment*) der historischen Elemente und die Wirkung auf die Spielenden berücksichtigt.<sup>34</sup> Die Zuteilung erfolgt dabei nach bestimmten Attributen, die die Autoren nach intensiver Auseinandersetzung mit einer Auswahl an Digitalen Spielen erarbeitet haben.<sup>35</sup> Dies zeigt wiederum, dass das tatsächliche, analytische Spielen die Grundvoraussetzung einer nachvollziehbaren Systematisierung darstellt. Die Attribute der einzelnen *deployments*<sup>36</sup> bilden sich aus dem übergeordneten Schwerpunkt der Erzählung, den einzelnen Elementen der Spielwelt, wie etwa Objekte oder Charaktere, und der mutmaßlichen Wirkung auf die Rezipierenden. Wie Metzger und Paxton ebenfalls feststellen, bezieht sich das Raster zwar auf die besondere Rolle der Entwickelnden und Spielenden, es kann gleichzeitig jedoch nur historische Elemente und nicht das Digitale Spiele in seiner Gesamtheit erfassen.<sup>37</sup>

---

Culture and Society, Hull, University of Hull, 2013. <http://hydra.hull.ac.uk/resources/hull:17268> (aufgerufen am 22. Mai 2020). S. 49.

31 Schwarz 2009. „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. S. 332–335.

32 Schwarz 2009. „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. S. 332–335.

33 Friedrich Nietzsche. Unzeitgemässe Betrachtungen. Zweites Stück: Vom Nutzen und Nachtheil der Historie für das Leben. DIGITAL CRITICAL EDITION (eKGBW). Leipzig: E. W. Fritsch, 1874. <http://www.nietzschesource.org/#eKGBW/HL> (aufgerufen am 6. Oktober 2020).

34 Scott Alan Metzger und Richard J. Paxton. „Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past“. *Theory & Research in Social Education*, 44, Nr. 4. (2016), 532–564. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596> (aufgerufen am 4. Mai 2020). Hier: S. 542–544.

35 Metzger und Paxton 2016. „Gaming History“. S. 540.

36 Metzger und Paxton 2016. „Gaming History“. S. 542–544.

37 Metzger und Paxton 2016. „Gaming History“. S. 539.

Der vorliegende Abriss soll lediglich einen Einblick in die historische Analyse der Digitalen Spiele bieten und hat keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Dennoch lassen sich drei wesentliche Erkenntnisse der geschichtswissenschaftlichen Beschäftigung mit Digitalen Spielen erkennen. Erstens lässt sich beobachten, dass die Systematisierungen schematische Modelle sind, denen eine gewisse Unschärfe inhärent ist. Zweitens zeigt sich, dass nicht nur die dargestellten historischen Elemente bei der Analyse berücksichtigt werden können. Zentral sind die Struktur des Spiels und die Interaktivität der Spielenden als charakteristische Eigenschaften des Mediums. Drittens werden, um sich den Digitalen Spielen anzunähern, Theorien und Typologien aus verschiedenen Fachgebieten verknüpft. Hier zeigt sich die charakteristische Interdisziplinarität des Fachgebiets als Teil der Public History, zu dem HistorikerInnen und GeschichtsdidaktikerInnen einen wichtigen Beitrag leisten können. Beim Dialog über die Vergangenheit, den laut McCall Spielende und Entwickelnde durch das Spiel führen, sollte nicht unbeteiligt weggehört werden.<sup>38</sup>

Für die folgende Analyse der *DTAG* wird das Modell Adam Chapmans verwendet, welches er in *Digital games as history*<sup>39</sup> vorstellt. Das Buch kann als ein Standardwerk des Forschungsbereichs bezeichnet werden und wird als Grundlage theoretischer Arbeit sowie zur Analyse einzelner Digitaler Spiele angewendet.<sup>40</sup> Anders als andere AutorInnen verzichtet Chapman in seinem Modell auf eine strikte Einteilung in übergeordnete Kategorien. Vielmehr kristallisiert er einzelne Kernstrukturen heraus.<sup>41</sup> Das Modell integriert sowohl die Analyse der Struktur, der Rolle der Spielenden als auch der historischen Inhalte und Erzählungen. So kann der Forschungsgegenstand aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet und die Geschichte im Digitalen Spiel kann beschrieben werden.<sup>42</sup> Das Modell kommt einer Synthese der oben beschriebenen Kategorisierungen gleich, weshalb es für die vorliegende Analyse der *DTAG* verwendet wird.<sup>43</sup>

---

**38** Jeremiah McCall. „Video Games as Participatory Public History“. In *A Companion to Public History*, herausgegeben von David Dean, 405–416, WILEY BLACKWELL COMPANIONS TO WORLD HISTORY. Hoboken: John Wiley & Sons, Ltd, 2018. <https://doi.org/10.1002/9781118508930.ch29> (aufgerufen am 6. April 2022). Hier: S. 409.

**39** Chapman 2016. *Digital games as history*.

**40** McCall 2020. „The Historical Problem Space Framework“; Giere 2018. „Transparenz bei der Analyse digitaler Spielinhalte“.

**41** Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 20.

**42** Giere 2019. *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen*. S. 86.

**43** Beispiel der Anwendung an einem Haupttitel der Serie (*Assassin's Creed III*): Daniel Giere. *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen*. S. 197–212.

## 3.2 Chapmans Analyserahmen für Digitale Spiele

### 3.2.1 Bedingungen

Chapman geht davon aus, dass Digitale Spiele eine neue Form der Geschichtsdarstellung bilden, die das Geschichtsbewusstsein der Spielenden stärker zu prägen vermag als der schulische Unterricht oder die traditionelle Historiografie.<sup>44</sup> Dieser breite öffentliche Zugang zur Geschichte müsse daher genauer untersucht und verstanden werden. Er spricht sich gegen die lange verbreitete Geringschätzung des Mediums aus, die meist nur die faktische Korrektheit der Inhalte überprüft habe. Dieser Ansatz gebe keine relevanten Antworten auf die Fragen, wie die Vergangenheit dargestellt wird: „Digital Games are no more or less inherently accurate a form of historical representation than any other.“<sup>45</sup> Daher muss das Medium als System verstanden, und dementsprechend behandelt werden. Die Grundlage bildet dabei das Konzept des „history-play-space“<sup>46</sup>. Demzufolge sind es nicht nur die dargestellten historischen Inhalte, die das Geschichtsbewusstsein der Spielenden beeinflussen. Vielmehr sind für ihn Spielende und Entwickelnde gemeinsam für die vermittelten Vorstellungen verantwortlich. Der interaktive Charakter des Mediums bietet den Nutzenden eine Einflussmöglichkeit auf die Erzählung: „The player is both narrator and audience. In historical games, ‚doing‘ also means ‚writing‘“<sup>47</sup>. Im Vergleich zum Roman oder Film zeichnet sich das Digitale Spiele durch eine interaktive Komponente aus, die Spielende zu Co-Konstruierenden der historischen Erzählung werden lässt. Daher verwendet er für sie die Bezeichnung „player-historian“<sup>48</sup>. Deren Handlungsmöglichkeiten (im Original *agency*) sind jedoch durch die Spielstrukturen begrenzt, wofür wiederum die Entwickelnden verantwortlich sind.<sup>49</sup> Sie haben das Programm geschrieben und setzen mechanische und konzeptuelle Limite. Wenn man Digitale Spiele als historische Form betrachtet, sind es die Entwickelnden, die die thematische und inhaltliche Auswahl treffen und in einer Darstellung zusammenfügen. In der traditionellen Geschichtsschreibung würde diese Rolle der Stellenbeschreibung von HistorikerInnen entsprechen, weshalb Chapman sie als *developer-historians*<sup>50</sup> bezeichnet. Demnach werden beide Gruppen, im Rahmen des *history-play-space*, historiografisch tätig. Entschei-

---

<sup>44</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 13 f.

<sup>45</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 271.

<sup>46</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 33 f.

<sup>47</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 34.

<sup>48</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 22.

<sup>49</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 30.

<sup>50</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 15.

dend für das Verantwortungsverhältnis des Narrativs ist dabei, welche Handlungsmöglichkeiten den Spielenden durch das System geboten werden.

Um die spezifischen Strukturen der Digitalen Spiele analysieren zu können, schlägt Chapman fünf Betrachtungsschwerpunkte vor, die er als *core formal structures of digital historical games* bezeichnet: *simulation style and epistemology, time, space, narrative, affordances*.<sup>51</sup> Jede ist mit gegensätzlichen Doppelkategorien versehen, zwischen denen das behandelte Digitale Spiele eingeordnet werden kann. Deren Funktionen und Nutzen soll nun im Folgenden kurz beschrieben werden.

### 3.2.2 Simulation Style

Mithilfe der Frage nach der Art des Simulationsstils, wird herausgearbeitet, wie der *history-play-space* den Spielenden präsentiert wird. Laut Chapman bewegen sich die Digitalen Spiele dabei zwischen den definierten Doppelkategorien *realist* und *conceptual*.

Im *realist simulation style* wird die Spielwelt als Rekonstruktion der vergangenen Wirklichkeit angeboten.<sup>52</sup> Um diesem gerecht zu werden, muss sich das Digitale Spiel nicht möglichst nah an historischen Quellen orientieren. Wesentlicher ist es, den in der Öffentlichkeit dominierenden Geschichtsvorstellungen zu entsprechen. Das Ziel der Entwickelnden als *developer-historians* ist es demnach, die Vergangenheit so darzustellen, dass sie den Vorstellungen der Spielenden entspricht.<sup>53</sup> Am häufigsten werden hierfür visuelle Elemente verwendet, die bei einem Großteil der Zielgruppe über einen Wiedererkennungswert verfügt. Das entspricht der Definition der historischen Marker, die Schwarz als wirkungsvolles Mittel zur glaubwürdigen Darstellung der Spielwelt beschreibt.<sup>54</sup> Das können u. a. die Verwendung von noch existierenden Gebäuden, von Kleidung oder berühmten historischen Persönlichkeiten sein. Wie oben beschrieben, basiert diese oftmals nicht auf den Erkenntnissen der Geschichtswissenschaft. Die Kriterien der Auswahl sind eine gewisse Präsenz in der Geschichtskultur, deren Elemente häufig aus anderen populären Geschichtsdarstellungen übernommen werden.<sup>55</sup> Mehr als durch die Beachtung der meist fragmentarischen Quellenlage können die Erwartungen der Spielenden durch medienübergreifenden Bezug erfüllt werden. Man

---

51 Chapman 2016. Digital games as history. S. 20.

52 Chapman 2016. Digital games as history. S. 61.

53 Chapman 2016. Digital games as history. S. 62.

54 Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 93–105.

55 Chapman 2016. Digital games as history. S. 64 f.

kann davon ausgehen, dass Geschichtsdarstellungen in Digitalen Spielen als realistischer wahrgenommen werden, wenn sie sich unmittelbar in einen transmedialen Kontext einbetten lassen. Meist sind die spielbaren Charaktere im *realist simulation style* auf kleinere Gruppen oder Einzelpersonen beschränkt.<sup>56</sup> Unterstützt durch die Auswahl des Blickwinkels, aus dem die Spielwelt betrachtet und mit ihr interagiert wird, sollen tatsächliche menschliche Wahrnehmungen und Handlungsmöglichkeiten vermittelt werden. Daher werden häufig die Ego- oder die Schulterperspektive verwendet, um den spielbaren Charakter zu einem scheinbaren Augenzeugen der historischen Ereignisse werden zu lassen.<sup>57</sup>

Bei den Digitalen Spielen des *conceptual simulation style* sind die visuellen Elemente meist abstrahiert dargestellt. Die historischen Referenzen werden nicht unmittelbar sichtbar, sondern können erst durch eine gewisse Interpretationsleistung seitens der Spielenden erkannt werden.<sup>58</sup> Das bedeutet nicht, dass historische Marker in der Spielwelt fehlen. Allerdings stellen die Entwickelnden sie nicht maßstabsgetreu und möglichst realitätsnah dar. Häufig werden sie gar nur als Text oder repräsentative Symbole integriert. Laut Chapman sind in Digitalen Spielen dieser Kategorie Simulationen von historischen Prozessen und Konzepten möglich, die sich mit aktuellen Fragestellungen der Geschichtswissenschaft verknüpfen lassen.<sup>59</sup> Statt einer scheinbaren Rekonstruktion der Vergangenheit werden die historischen Inhalte im *conceptual simulation style* bewusst als reduzierte Schemata angeboten.

Die Perspektive ist dementsprechend gewählt. Spielende betrachten die Spielwelt nicht durch die Augen eines einzelnen Charakters, sondern verfügen über eine großflächige Ansicht, die sich meist über die gesamten Gebiete der Karte erstreckt. Die sogenannte Vogelperspektive (auch *top-down-perspective*) wirkt wenig immersiv, da sie nicht tatsächlichen menschlichen Blickwinkeln entspricht. Schwarz argumentiert, dass dadurch möglicherweise auch eine gewisse „kritische Distanz zur inszenierten Vergangenheit“<sup>60</sup> gefördert werden könne.

---

<sup>56</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 63.

<sup>57</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 59.

<sup>58</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 72.

<sup>59</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 74 f.

<sup>60</sup> Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 91.

### 3.2.3 Time

Zeit ist für jede Form des Erzählens von großer Bedeutung, denn „der Akt des Erzählens selbst [ist] ein zeitliches Phänomen“<sup>61</sup>. Was die allgemeine Analyse der Zeitstrukturen in narrativen Medien betrifft, lassen sich zwei parallele Prozesse beobachten. Aus den Erkenntnissen der Literaturwissenschaft hat sich die Unterscheidung der Kategorien *erzählte Zeit* und *Erzählzeit* etabliert.<sup>62</sup> So deckt beispielsweise die Handlung eines Films einen bestimmten Zeitraum ab (*erzählte Zeit*). Diese weicht jedoch von der Dauer ab, die das Publikum für die Betrachtung des Films benötigt (*Erzählzeit*). Chapman überträgt dieses Konzept auf das Medium der Digitalen Spiele. Die *Erzählzeit* beschreibt er als *play-time*, also als die Dauer, die die Spielenden mit dem Spiel verbringen. Die Dauer in der fiktionalen Spielwelt (*erzählte Zeit*) bezeichnet er als *fictive time*.

Bekanntermaßen ist der Umgang mit narrativen Zeitebenen auch in der Geschichtswissenschaft von essenzieller Bedeutung. Erst durch das Erzählen werden die Erfahrungen der Vergangenheit sinnvoll mit der Gegenwart verbunden. Historisches Denken beruht jedoch auf der Unterscheidung der Zeitdifferenzen.<sup>63</sup> Die *erzählte Zeit* bildet dies in dieser Form nicht genügend ab. Durch sie wird die Vergangenheit, auf die sich die Digitalen Spiele mit ihren historischen Elementen beziehen, mit der Zeitspanne der fiktiven Handlung gleichgesetzt. Eine Unterscheidung der Zeitdifferenzen ist demnach nicht vorgesehen. Um diesen Erkenntnissen Rechnung zu tragen, fügt Chapman zusätzlich die dritte Zeitebene *past time* ein.<sup>64</sup> Also jene Dauer, über die sich das dargestellte Ereignis in der Vergangenheit tatsächlich erstreckt hat.

Dank dieser Ergänzung können die zeitlichen Strukturen von Spiel, Spielenden und Vergangenheit getrennt betrachtet werden. Für die Analyse verwendet Chapman die Doppelkategorien *realist* und *discrete*.

In der *realist time structure* kommen die drei Zeitebenen möglichst im gleichen Verhältnis, das heißt idealerweise in Echtzeit vor.<sup>65</sup> Bereits bezogen auf *play time* und *fictive time* ist dieser Zustand nur theoretisch möglich. So kann zwar in bestimmten Situationen Echtzeit erreicht werden, jedoch nicht über die gesamte Spielzeit gehalten werden. Dabei geht es nicht nur um eingestreute Zwischensequenzen oder die Unterbrechungen durch die Betätigung des Pausenknopfs. Auch

---

<sup>61</sup> Matias Martinez und Michael Scheffel. Einführung in die Erzähltheorie. 10. Aufl. München: C. H. Beck, 2016. <https://doi.org/10.17104/9783406705243-1> (aufgerufen am 2. März 2023). S. 33.

<sup>62</sup> Martinez und Scheffel 2016. Einführung in die Erzähltheorie. S. 33.

<sup>63</sup> Rüsen 2020. Geschichte denken. S. 78.

<sup>64</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 90 f.

<sup>65</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 91.

stundenlanges Wachehalten eines Soldaten oder Schlafen des Charakters würden den Spielspaß beeinträchtigen, weshalb diese Sequenzen regelmäßig übersprungen werden können. Bezogen auf die dritte Zeitebene der *past time* sind die Probleme der Simultanität offensichtlicher. Aus dem epistemologischen Verständnis der Geschichtswissenschaft heraus ist eine lückenlose Abbildung der Vergangenheit unmöglich. Sie kann weder in der Historiografie noch von Digitalen Spielen erreicht werden. Unter der Prämisse, wir wären minutiös über sämtliche Details eines historischen Ereignisses informiert, fielen die Handlungsmöglichkeiten für Spielende weg. Das Medium wäre in dieser Form kein Spiel mehr.<sup>66</sup> Dennoch wird versucht die Gleichzeitigkeit so überzeugend wie möglich darzustellen. Dieser Effekt wird durch die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden verstärkt. Betätigt man beispielsweise einen Knopf, reagiert der Charakter dementsprechend verzögerungsfrei in der Spielwelt.<sup>67</sup> Die Interaktion erfolgt unmittelbar und *play time*, *past time* und *fictive time* wirken deckungsgleich. Daher lassen sich in den Digitalen Spielen der *realist time structure* Entscheidungsfindungen unter Zeitdruck simulieren. Den Spielenden soll das Gefühl einer situativen Perspektivübernahme der AkteurInnen im historischen Kontext vermittelt werden. Chapman vergleicht sie daher mit Rollenspielen, wie sie auch im Methodenrepertoire des Geschichtsunterrichts zu finden sind.<sup>68</sup>

Im Unterschied dazu versuchen die Digitalen Spiele der Kategorie *discrete time* nicht den Effekt der unmittelbaren Gleichzeitigkeit zu erzielen. Die Ebenen *play time*, *fictive time* und *past time* sind hier bewusst voneinander getrennt.<sup>69</sup> Bestes Beispiel hierfür sind die rundenbasierten Strategiespiele, die ihre Vorbilder meist in Brettspielen haben. Während der eigenen Aktionsrunde, das heißt, just wenn sich den Spielenden Handlungsmöglichkeiten bieten, stoppen sowohl die *fictive time* als auch die *past time*. Die *play time* wird derweil jedoch nicht unterbrochen, da diese Phasen einen wesentlichen Bestandteil der Spielerfahrung darstellen:

This is not the equivalent of simply pausing in reading a history book (or pausing a realist time game) because players in these moments, where they are exploring and considering the information and possible actions, are still described as playing the game.<sup>70</sup>

Die reaktionsschnelle Eingabe der Spielenden ist demnach nebensächlich. Vielmehr müssen sie vorrauschauend planen und die möglichen Folgen ihrer Aktio-

---

<sup>66</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 92.

<sup>67</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 92.

<sup>68</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 93.

<sup>69</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 94.

<sup>70</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 94.

nen in ihre Überlegungen einbeziehen. Laut Chapman bieten sie das Potenzial für Kontingenzerfahrungen, wobei jedoch weniger zeitliche als kausale Zusammenhänge im Vordergrund stehen.<sup>71</sup> Durch die Kontrolle der *fictive time* wird die Erzählung in einzelne Segmente zerlegt, was zur Asynchronität der drei Zeitebenen führt.<sup>72</sup> Denn spätestens durch die steigende Rundenanzahl und durch zunehmende Aktionen der Spielenden weichen *past time* und *fictive time* voneinander ab. So entstehen alternative Geschichten, die jedoch weiterhin an die Regeln des Systems gebunden sind. Das Digitale Spiel wird zum „kontrafaktischen ‚Spielplatz‘“<sup>73</sup>.

### 3.2.4 Space

Neben der Zeit ist der Raum eines der bestimmenden Elemente des Universums des Historischen.<sup>74</sup> So lassen sich historische Ereignisse und Personen gewissen Räumen zuordnen. Im Geschichtsunterricht erkennen wir diese Funktion beispielsweise in den thematischen Strukturierungskonzepten, den Zugriffen auf die Inhalte.<sup>75</sup> Räume können jedoch auch eine eigene Wirkmacht besitzen, indem sie gesellschaftliche Ordnungen reproduzieren und ideologische Vorstellungen festigen. Spätestens seit dem *spatial turn* wird dem Raum auch in der Geschichtswissenschaft vermehrt Beachtung geschenkt.<sup>76</sup> Angesichts dieser Voraussetzungen erstaunt es nicht, dass er in Digitalen Spielen über mannigfaltige Merkmale verfügt. Offensichtlich handelt es sich um eine ästhetische Komposition, die durch die Designentscheidungen der Entwickelnden zustande kommt. In ihr finden sich die visuellen historischen Marker, die bereits in den Ausführungen zum Simulationsstil behandelt wurden (siehe 3.2.2). Neben dieser repräsentativen Funktion der Spielwelt, schreibt Chapman dem Raum eine wichtige Rolle in den spielmechanischen Herausforderungen zu.<sup>77</sup> So können es Aufgaben oder gar das Ziel des Spiels sein,

---

71 Chapman 2016. Digital games as history. S. 95.

72 Chapman 2016. Digital games as history. S. 95.

73 Florian Aumayr und Alexander Preisinger. „Einleitungstexte“. In Digitale Spiele: Im Geschichtsunterricht & in der Politischen Bildung, herausgegeben von Florian Aumayr und Alexander Preisinger, 4–10. Bd. 3. Digitales Lernen und Politische Bildung. Wien: Edition Polis, 2020. [https://www.politik-lernen.at/dl/oMLpJMJKomlNKJqx4KJK/digitale\\_spielePB\\_web\\_pdf](https://www.politik-lernen.at/dl/oMLpJMJKomlNKJqx4KJK/digitale_spielePB_web_pdf) (aufgerufen am 4. Mai 2022). S. 4.

74 Gautschi 2015. Geschichte lehren. S. 6.

75 Michele Barricelli. „Thematische Strukturierungskonzepte“. In Geschichts-Methodik: Handbuch für die Sekundarstufe I und II, herausgegeben von Hilke Günther-Arndt und Saskia Handro, 44–60. 5. Aufl. Berlin: Cornelsen, 2015.

76 Baumgärtner 2019. Wegweiser Geschichtsdidaktik. S. 88.

77 Chapman 2016. Digital games as history. S. 100.

diesen zu erkunden, zu durchqueren oder zu erobern. Der Raum wird für die *developer-historians* somit zu einem Teil der Erzählung. Er begrenzt die Möglichkeitsräume der Spielenden in der dargestellten Vergangenheit und legt damit fest, welche historischen Narrative im Digitalen Spiel evoziert werden können.<sup>78</sup> Dabei ist es nicht nur entscheidend, in welcher Form Spielende in und mit der Spielwelt agieren können, sondern auch, wie sie diesen Raum wahrnehmen. Einerseits wäre hier die genrespezifische Perspektive zu nennen, die je nach Auswahl unterschiedliche Wirkungen entfalten kann. Chapman argumentiert zudem, dass auch der nicht sichtbare Raum einen wesentlichen Bestandteil der historischen Darstellung ausmacht.<sup>79</sup> Dieser kann entweder im weiteren Spielverlauf erschlossen werden oder nur durch seine Nennung in die Wahrnehmung der Spielenden geraten. Bei beiden Varianten ist ihnen bewusst, dass sich außerhalb ihres Blickwinkels weitere Gebiete befinden. Die simulierten Aktionen im sogenannten *off-screen* beeinflussen die Erzählung des Digitalen Spiels in unterschiedlicher Form. Sie verknüpfen die spielbaren Ereignisse mit der virtuellen Spielwelt und binden sie damit auch in den Kontext der historischen Darstellung ein.<sup>80</sup> Wie die Zeit, so bietet auch der Raum den Spielenden unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten, um die historische Erzählung wahrzunehmen und zu beeinflussen. Chapman teilt die räumlichen Strukturen in die Doppelkategorie *narrative garden* und *canvas* ein.

Bei den Digitalen Spielen des *narrative garden* wird die Spielwelt vorwiegend als Informationsträger verwendet.<sup>81</sup> Die Anzahl der implementierten geschichtsbezogenen Elemente und die Grenzen des Raums sind durch die Entwickelnden vorgegeben. Mit ihren künstlerischen und spielmechanischen Entscheidungen betreiben sie das in der Branche übliche *environmental storytelling*.<sup>82</sup> Durch geschickte Nutzung und Positionierung von Wegen, Gebäuden und Objekten kann den Spielenden, ohne den Einsatz von Texten oder Dialogen, eine Erzählung präsentiert werden. Wenn es sich dabei um geschichtsbezogene Elemente handelt, werden analog dazu historische Narrative vermittelt.<sup>83</sup> Welchen Einfluss die Spielenden auf den Verlauf der dargestellten Geschichte nehmen können, ist ebenfalls durch die Entwickelnden festgelegt. Sie bestimmen den Bewegungsradius der spielbaren Charaktere und können damit die historische Erzählung steuern.<sup>84</sup> In Digitalen

---

<sup>78</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 100.

<sup>79</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 109.

<sup>80</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 109.

<sup>81</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 101.

<sup>82</sup> Bart Stewart. „Environmental Storytelling“. Game Developer, 12. November 2015. <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling> (aufgerufen am 15. März 2022).

<sup>83</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 102.

<sup>84</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 102.

Spielen mit sehr eingeschränktem Raum, in sogenannten Schlauchlevels, ist der Ablauf weitaus stärker vorgegeben als bei *open-world games*. Erstere vergleicht Chapman in ihrer narrativen Struktur mit historischen Sachbüchern und Spielfilmen, bei denen die Nutzenden eng durch die Erzählung geführt werden. Letztere gewähren den Spielenden freie Bewegung in der verfügbaren Spielwelt und lassen sie über die Reihenfolge oder gar den Verlauf einzelner Handlungsstränge entscheiden.<sup>85</sup>

*Canvas structure* erinnert an das sprichwörtlich weiße Blatt Papier, welches erst durch die Spielenden gefüllt werden muss. Denn es wird ihnen keine unveränderbare Spielwelt, sondern es werden lediglich spielmechanische Grundstrukturen angeboten.<sup>86</sup> Erst durch den Akt des Spielens wird eine Erzählung generiert und dem Raum Bedeutung verliehen. Wie die Namensgebung der Kategorie insinuiert, haben diese Interaktionen Konsequenzen für die Leinwand des Digitalen Spiels. Diese reichen von erbauten Siedlungen über abgetragene Steinbrüche bis hin zu eroberten Gebieten. Spielende müssen diese Veränderungen wahrnehmen, interpretieren und angemessen reagieren, um die Spielerfahrung erfolgreich gestalten zu können. Im Rahmen der spielmechanischen Restriktionen werden sie von Entdeckenden zu Verantwortlichen der Erzählung. Der Raum wird dadurch zum Arbeitsmaterial, durch dessen Nutzung die Spielenden selbst historische Narrative erschaffen.<sup>87</sup>

### 3.2.5 Narrative

Schon das historische Denken wird von Rüsen als narrative Struktur beschrieben. Folglich ist die Erzählung bereits der Kern, die charakteristische Darstellungsform historischen Wissens.<sup>88</sup> Durch das Medium Digitales Spiel erzählen die Entwickelnden. Wenn dabei Vorstellungen der Vergangenheit vermittelt oder gar nur geschichtsbezogene Elemente verwendet werden, werden sie zu *developer-historians* (siehe 3.2.1). Es verwundert daher kaum, dass Chapman der Narrativität besondere Beachtung in der historischen Analyse schenkt. In den fachüblichen Rezensionen wird die Erzählung häufig getrennt von anderen Strukturen des Gameplays beurteilt. Chapman argumentiert jedoch, dass man die Bezüge der spielerischen und der erzählerischen Ebene integrieren müsse, wenn man sich mit der Geschichte in

---

<sup>85</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 103.

<sup>86</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 104.

<sup>87</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 104.

<sup>88</sup> Rüsen 2020. Geschichte denken. S. 14.

Digitalen Spielen beschäftigt.<sup>89</sup> Denn wie bereits in dieser kurzen Zusammenfassung beschrieben, können spielmechanische Entscheidungen bestimmte narrative Funktionen annehmen (siehe 3.2.2, 3.2.4).

Bevor der Bezug zu historischen Narrativen stattfinden kann, müssen grundlegende Erzählstrukturen in Digitalen Spielen erläutert werden. Hierfür unterscheidet Chapman zwischen den zwei Konzepten *framing narrative* und *ludonarrative*. Ersteres sind jene Bausteine der Erzählung, die nicht durch den Akt des Spielens beeinflusst werden können. Sie werden von den Entwickelnden unveränderbar festgelegt.<sup>90</sup> Exemplarisch hierfür sind eingebaute Zwischensequenzen, die Spielende wie einen Filmausschnitt betrachten. Aber auch bestimmte erzählerische Nadelöhre, die unweigerlich durchquert werden müssen, werden den *framing narratives* zugeordnet. Indem sie vorangegangene Ereignisse kontextualisieren und auf den weiteren Verlauf verweisen, führen sie die Spielenden durch die Erzählung.<sup>91</sup> Das *ludonarrative* wiederum wird während des Spielens erzeugt und füllt die Lücken zwischen den fixierten Bausteinen. So müssen Spielende bestimmte Eingaben ausführen, um von einem Baustein des *framing narratives* zum nächsten zu kommen.<sup>92</sup> Das *ludonarrative* beschreibt jene Abschnitte der Erzählung, die erst durch bewusstes Eingreifen fortgesetzt werden, und erfordert demnach bestimmte Aktionen der Spielenden. Sie nutzen dazu jene Strukturen, die ihnen die Handlungsmöglichkeiten des Digitalen Spiels bieten. Chapman bezeichnet diese Elemente als *lexia*, die von den Spielenden abhängig sind und von ihnen zur Gestaltung des *ludonarrative* genutzt werden können.<sup>93</sup> Allerdings ist es nicht so, dass die Entwickelnden in diesen Sequenzen die Kontrolle entzogen wird. Sie entscheiden, welche Elemente den Spielenden zur Verfügung stehen. Denn das *ludonarrative* unterliegt gewissen Regeln und Zielen, die für die Vervollständigung der Erzählung eingehalten und erreicht werden müssen. Chapman beschreibt diese Anforderungen daher als *framing controls*. Sie setzen die Grenzen des *ludonarrative* und fügen es damit in den Kontext des übergeordneten *framing narrative* ein.<sup>94</sup>

Da die theoretischen Ausführungen Chapmans hier sehr komprimiert wiedergegeben sind, werden sie kurz in einem fiktiven Beispiel veranschaulicht. Es deckt keinesfalls sämtliche Facetten des Modells ab, kann jedoch beim Verständnis der narrativen Strukturen in Digitalen Spielen unterstützend wirken:

---

<sup>89</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 119.

<sup>90</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 121.

<sup>91</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 121.

<sup>92</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 121.

<sup>93</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 121.

<sup>94</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 125–127.

*In einer einführenden Zwischensequenz sieht man den spielbaren Charakter vor einem hohen Gebäude stehen. Anschließend erscheint ein Textfeld, dass folgende Aufgabe enthält: „Erreiche die Spitze des Turms, um das Haus deiner Eltern zu sehen.“ Der spielbare Charakter verfügt über einen Greifhaken. Der/die SpielerIn entscheidet sich, diesen nicht einzusetzen, und nutzt sein Eingabegerät, um den Protagonisten unter Nutzung der Risse im Mauerwerk hinaufklettern zu lassen. Nach einiger Zeit erreicht er die Turmspitze. Dort startet eine Zwischensequenz, die den spielbaren Charakter zeigt, wie er über seine Heimatstadt blickt.*

Das *framing narrative* sind hier die Bausteine der Zwischensequenzen. Sie rahmen die Erzählung, da durch sie die Handlung vorangetrieben wird und man mehr über den Protagonisten erfahren kann. Die Spielenden beobachten die filmischen Zwischensequenzen und verfügen über keine Eingriffsmöglichkeiten. Um jedoch die zweite Zwischensequenz auszulösen, muss die Spitze des Turms erreicht werden. Dies wird den Spielenden über das Textfeld mitgeteilt, weshalb die Aufgabenstellung den *framing controls* zuzuordnen ist. Die Entwickelnden bestimmen dadurch jene Situation, die zur Fortsetzung des *framing narrative* erreicht werden muss. Das *ludonarrative* setzt dort ein, wo der/die Spielende Entscheidungen trifft – Wie könnte er die Turmspitze erreichen? – und diese Aktion anschließend, durch geschickte Handhabung der Maus an seinem Computer ausführt. Die Möglichkeiten des *ludonarrative* sind jedoch durch zahlreiche *framing controls* begrenzt. So kann der spielbare Charakter nicht fliegen und verfügt über keine spinenartigen Fähigkeiten. Dank der Risse in der Mauer kann er jedoch die Aufgabe erfüllen. Die Risse können daher als *lexia* verstanden werden. Sie ermöglichen die spielerabhängigen Aktionen, um die Lücken des *framing narrative* zu füllen. Durch die von den Entwickelnden zur Verfügung gestellten *lexia* wären jedoch alternative Wege der Zielerreichung möglich gewesen. Durch den Einsatz des Greifhakens wäre das *ludonarrative* durch die Spielenden verändert worden. Die Zwischensequenz, und damit das *framing narrative*, wäre jedoch in beiden Varianten identisch geblieben.

Um nun die übergeordnete Erzählstruktur in Digitalen Spielen zu bestimmen, wird das Verhältnis der einzelnen narrativen Komponenten analysiert. Chapman schlägt hierfür die Kategorien *deterministic*, *open-ontological* und *open* vor.<sup>95</sup> In der *deterministic story structure* überwiegt der Einfluss des *framing narrative*. Spielende können kaum Einfluss auf die festgelegte Rahmenerzählung ausüben. Sie sind auf das *ludonarrative* beschränkt, wobei die inhärenten Handlungsmöglichkeiten, aufgrund der dichten *framing controls* und der limitierten *lexia*, begrenzt sind. Es entsteht eine lineare Erzählstruktur, die durch die große Anzahl

---

<sup>95</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 127.

von Zwischensequenzen und Missionszielen geführt wird.<sup>96</sup> Demgegenüber steht die *open-ontological structure*. Die Rolle des *ludonarrative* ist weitaus zentraler als die des *framing narrative*.<sup>97</sup> Hier sind die Spielenden für einen Großteil der Erzählung verantwortlich. Ihre Handlungsmöglichkeiten, und dementsprechend auch die Anzahl der verfügbaren *lexia*, sind vielfältig, während die *framing controls* offener gestaltet sind.<sup>98</sup> Das führt dazu, dass kaum ein Spieldurchgang dem nächsten gleicht. Dafür ist das *framing narrative* zu subtil vertreten und sind die Entscheidungsoptionen des *ludonarrative* zu vielfältig. In der *open story structure* hingegen können Spielende zwar einen Einfluss auf die Erzählung ausüben, ohne jedoch deren Verlauf grundlegend zu verändern. So wirken sich Entscheidungen im *ludonarrative* nur teilweise auf das *framing narrative* aus.<sup>99</sup> Oft sind dies etwa die Reihenfolge oder gar die Auswahl der Aufgaben, die Möglichkeit, Ausrüstung zu verbessern, oder die Wahl einzelner Dialogoptionen. Sie alle verändern das *ludonarrative* und können einen Einfluss auf das *framing narrative* ausüben. So kann die Erzählung des Digitalen Spiels abgeschlossen werden, ohne sämtliche durch die *framing controls* vorgegebenen Ziele zu erreichen. Bezogen auf die Erzählstruktur erfahren die Spielenden eine gewisse Selbstwirksamkeit, ohne jedoch das *framing narrative* grundlegend kontrollieren zu können: „Such games balance both the creation and discovery of narrative.“<sup>100</sup>

Erst nach der Bestimmung dieser Grundlagen wird das Konzept auf die historischen Narrative übertragen. Denn aus der Perspektive der Geschichtswissenschaft und -didaktik sind jene Digitalen Spiele substanziell, deren narrativen Komponenten die Vergangenheit darstellen oder historische Elemente referenzieren.<sup>101</sup> Hierzu fasst Chapman die definierten Erzählstrukturen zusammen und teilt sie anhand des Gegensatzpaares *deterministic/open story structures* und *open-ontological story structures* ein.<sup>102</sup> Wie bereits dargelegt wurde, ist in Digitalen Spielen das Verhältnis von unveränderbarer Rahmenhandlung und spielerischen Einflussmöglichkeiten maßgebend. Folglich isoliert er die *historical ludonarratives* von den *historical framing narratives*, um die geschichtsbezogenen Erzählstrukturen zu analysieren.<sup>103</sup>

---

<sup>96</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 128.

<sup>97</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 129.

<sup>98</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 129.

<sup>99</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 130.

<sup>100</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 131.

<sup>101</sup> Chapman, Foka, und Westin 2017. „Introduction“. S. 362.

<sup>102</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 137 f.

<sup>103</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 136.

Wie oben beschrieben, bestimmen in Digitalen Spielen mit *deterministic/open story structure* die *framing narratives* über einen Großteil der Erzählung. Der lineare Ablauf und die eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten vermitteln von den Entwickelnden festgelegte historische Narrative.<sup>104</sup> Das untergeordnete *historical ludonarrative* besteht dabei hauptsächlich aus der Bewegung des spielbaren Charakters in der Spielwelt. Die Interaktionsmöglichkeiten sind meist repetitiv und fordern gute Koordinations- und Reaktionsfähigkeiten, ohne sich außerhalb des *framing narrative* mit der Geschichte auseinandersetzen zu müssen. Abgesehen vom Erfolg oder Scheitern werden den Spielenden kaum Kontingenzerfahrungserfahrungen ermöglicht.<sup>105</sup> Die vorhandenen *lexia* sind dementsprechend begrenzt, da sonst die Linearität der Erzählung gefährdet würde. Denn sämtliche Alternativen führen, bei Erfüllung der Missionsziele, zu identischen Resultaten. Oder plakativ gesagt: Die nächste Zwischensequenz zeigt dieselben Inhalte, unabhängig davon, ob man den Panzer mit einer Panzerfaust oder einer Sprengmine bezwingt. Dennoch müssen Spielende im *historical ludonarrative* geschichtsbezogene Entscheidungen treffen. Die *framing controls* bestimmen die Glaubwürdigkeit der historischen Erzählung und legen etwa fest, dass der Panzer nicht mit einer gewöhnlichen Handfeuerwaffe zerstört werden kann.<sup>106</sup> So können die individuellen Umstände, Erfahrungen und Entscheidungen der historischen AkteurInnen simuliert werden. Für Spielende entsteht der Eindruck eines Reenactments, eines interaktiven „Erlebens von Geschichte“.<sup>107</sup> Die spielbaren Charaktere sind dabei meist keine mächtigen Generäle oder Herrscher, sondern fiktive Personen aus der einfachen Bevölkerung. Daher könnte man argumentieren, das *historical ludonarrative* in Digitalen Spielen mit *open/deterministic story structure* sei als extreme Form einer personifizierenden Geschichtsdarstellung zu bezeichnen.<sup>108</sup>

In der *open story structure* wird dieser Effekt sogar noch verstärkt, da den Spielenden hier eine größere Anzahl an Handlungsmöglichkeiten, wie etwa die Wahl der Missionsreihenfolge, zur Verfügung steht.<sup>109</sup> Auch für sie gilt jedoch, dass das übergeordnete historische Narrativ kaum beeinflusst werden kann. Ihr stehen die *historical ludonarratives* in *open-ontological structures* gegenüber. Die Digitalen Spiele dieser Kategorie bergen ein größeres Potenzial, eigene Erzählun-

---

**104** Chapman 2016. Digital games as history. S. 137.

**105** Chapman 2016. Digital games as history. S. 141.

**106** Chapman 2016. Digital games as history. S. 126.

**107** Chapman 2016. Digital games as history. S. 139.

**108** Gerhard Schneider. „Personalisierung/Personifizierung“. In Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, herausgegeben von Michele Barricelli und Martin Lücke, 302–315. 2. Aufl. Bd. 1, 2 Bde. Forum Historisches Lernen. Schwalbach: Wochenschau, 2017. Hier: S. 307.

**109** Chapman 2016. Digital games as history. S. 141.

gen zu gestalten, da der Einfluss der *framing narratives* gemindert wird.<sup>110</sup> Die Handlung wird weniger auf die persönlichen Erfahrungen der spielbaren Charaktere fokussiert, was die Beschäftigung mit einer größeren Bandbreite an historischen Fragestellungen und Problemen ermöglicht. Die Herausforderungen liegen nicht in der geschickten Handhabung des Eingabegeräts, sondern im vertieften Verständnis der simulierten historischen Konzepte.<sup>111</sup> Hierfür wird die visuelle Komplexität der Spielwelt verringert, um eine größere Einbindung der interaktiven *lexia* zu ermöglichen. Spielende müssen deren Rolle für eine erfolgreiche Spielerfahrung erkennen, ihre Auswirkungen antizipieren und sie zielführend einsetzen.<sup>112</sup> Die Aktionen können positive und negative Konsequenzen auf verschiedene Bereiche der Spielwelt nach sich ziehen. So können etwa in Strategiespielen gesammelte Ressourcen nur verkauft werden, wenn ein Marktplatz oder Hafen vorhanden ist. Diese Institutionen können jedoch wiederum durch im Spielsystem implementierte Naturkatastrophen zerstört werden. Die Digitalen Spiele dieser Kategorie weisen kaum vorgegebene Erzählungen auf, sondern priorisieren das durch den Spielenden kreierte *historical ludonarrative*. Mit jedem Spieldurchgang ändern sich die Voraussetzungen und Handlungsmöglichkeiten, was zu veränderten Ereignisverläufen führt. Bezogen auf die historischen Prozesse, die sie darstellen, können sie als Systeme kontrafaktischer Geschichtsschreibung bezeichnet werden.<sup>113</sup>

Das *historical framing narrative* ist durch die Entwickelnden vorgegeben und kann als unveränderbare Einheit betrachtet werden. Durch eine isolierte Analyse würde sein Einfluss auf das *historical ludonarrative* jedoch unterschlagen werden.<sup>114</sup> In Digitalen Spielen mit *deterministic/open story structure* werden die narrativen Bausteine auf mehreren Ebenen fixiert. Einzelne Missionen sind bis auf kleinere Teilziele detailliert festgelegt und werden in die übergreifende Rahmenhandlung integriert. Die Erzählung kann somit kaum durch die Handlungen der Spielenden beeinflusst werden.<sup>115</sup> Die Zielerreichung steht im Vordergrund der Spielerfahrung. Das historische Narrativ kann entweder vollendet werden oder es scheitert, was die Wiederholung der entsprechenden Mission zur Folge hat. In Kombination mit der fehlenden Multiperspektivität entsteht eine teleologische Ge-

---

110 Chapman 2016. Digital games as history. S. 141.

111 Chapman 2016. Digital games as history. S. 142.

112 Chapman 2016. Digital games as history. S. 141.

113 Chapman 2016. Digital games as history. S. 146.

114 Chapman 2016. Digital games as history. S. 146.

115 Chapman 2016. Digital games as history. S. 147.

schichtsvorstellung, die sämtliche historischen Entwicklungen unvermeidlich erscheinen lässt.<sup>116</sup>

Die Kontingenz der Vergangenheit wird für Spielende nicht sichtbar gemacht, da das vorgegebene *historical framing narrative* durch die Erzählung führt. In den Digitalen Spielen der *open-ontological structure* kann von entgegengerichteten Erzählstrukturen gesprochen werden. Hier liegt der Fokus der Erzählung auf dem *historical ludonarrative*. Dieses wird durch das schwache *historical framing narrative* in einen historischen Kontext eingebettet. Chapman zieht hier den Vergleich zu einem Geschichtsbuch, das nur über einen Titel und eine Einleitung verfügt.<sup>117</sup> Für den Inhalt der restlichen Kapitel sind hingegen die Spielenden verantwortlich. Dennoch gibt es *narrative framing controls*, wie etwa Missionsziele, die dem Spiel-system zugrunde liegen. Über diese kann das *historical ludonarrative* enger oder weiter an den historischen Vorbildern orientiert werden.<sup>118</sup> Aufgaben und Ziele stehen meist in Zusammenhang mit Fortschritt und Expansion, was bestimmte geschichtsbezogene Vorstellungen bedient. Entscheidend ist jedoch, dass genug spielerische Freiheiten gewährleistet sind, damit die Spielenden die leeren Seiten des Geschichtsbuchs füllen können.

### 3.2.6 Affordances

*Affordances* beziehen sich auf die Besonderheit der Digitalen Spiele, die sie von den meisten populären Geschichtsdarstellungen unterscheidet. So bietet die Spielmechanik geschichtsbezogene Handlungsmöglichkeiten an. Die Entscheidung, welche davon wahrgenommen werden, obliegt den Spielenden. Durch Interaktionen können sie den Spielenden gar erlauben, sich historiografisch zu betätigen (*historizing*).<sup>119</sup> Dabei wird der Angebotscharakter durch diverse Faktoren bestimmt. Das Digitale Spiel muss unterhalten und ist dabei durch gewisse technische und spielmechanische Bedingungen begrenzt. Bezogen auf die geschichtsbezogenen Inhalte muss die historische Quellenlage, das heißt die „Plausibilitätsansprüche“<sup>120</sup>, mit den Erwartungen und Vorstellungen von Entwickelnden und Spielenden harmonisiert werden.<sup>121</sup> Im Umgang mit diesen Spannungsverhältnissen lassen sich große

---

**116** Chapman 2016. Digital games as history. S. 148.

**117** Chapman 2016. Digital games as history. S. 151.

**118** Chapman 2016. Digital games as history. S. 151.

**119** Chapman 2016. Digital games as history. S. 173.

**120** Jörn Rüsen. Historische Sinnbildung: Grundlagen, Formen, Entwicklungen. Wiesbaden: Springer, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-32171-0> (aufgerufen am 10. Mai 2022). S. 38.

**121** Chapman 2016. Digital games as history. S. 174.

Unterschiede erkennen. Folglich tritt auch der geschichtsbezogene Angebotscharakter in unterschiedlichen Formen auf. Diesen beschreibend unterscheidet Chapman drei Kategorien: *heritage environments* (Erinnerungsumgebungen), *reenactment* (Vergangenheitsumgebungen) und *narrative historying* (Geschichtserzählen).<sup>122</sup>

Laut Chapman ist der Angebotscharakter von *heritage environments* mit Museen zu vergleichen.<sup>123</sup> Wie Besuchende eines Museums können Spielende individuell erkunden und zu für sie relevanten Informationen gelangen. Die virtuellen Rekonstruktionen können zwar den materiellen Charakter der Objekte nicht ersetzen, verfügen jedoch über einen vergleichbaren Wert für die historische Bildung. Neben den zusätzlichen Interaktionsmöglichkeiten können sie die Objekte in ihrer historischen Umgebung arrangieren. So werden sie in einen räumlichen Kontext eingebettet, womit deren Funktionen unmittelbar ersichtlich werden.<sup>124</sup> Das entspricht historischen Erinnerungsorten, die ähnliche Vorstellungen einer möglichen Vergangenheit anbieten. Auch hier soll Geschichte am tatsächlichen Schauplatz rekonstruiert und präsentiert werden.<sup>125</sup> In Digitalen Spielen werden diese oft von zahlreichen computergenerierten historischen Akteuren, sogenannten NPCs, bevölkert. Chapman vergleicht sie daher mit den *living history*-Angeboten zahlreicher Erinnerungsorte, bei denen SchauspielerInnen in die Rolle historischer Persönlichkeiten schlüpfen.<sup>126</sup> Anders als in der Digitalen Spielwelt sind diese jedoch nur zu gewissen Zeitfenstern an festgelegten Orten anzutreffen, während sie in Digitalen Spielen mit offenen Spielwelten auf sämtliche Gebiete verteilt sind. Aufgrund der implementierten Bewegungsmöglichkeiten der spielbaren Charaktere verwundert es nicht, dass dieses Genre das größte Potenzial für *heritage environments* birgt. Es bietet detailreiche Rekonstruktionen an, die von Spielenden frei und teilweise ohne Zeitdruck erkundet werden können. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Objekte und NPCs zu beobachten und mit ihnen zu interagieren.<sup>127</sup>

Wenn Spielende nun selbst die Perspektive der spielbaren historischen AkteurInnen übernehmen, spricht Chapman vom Angebotscharakter des *reenactment*.<sup>128</sup> Der Fokus der Spielenden wandert vom Beobachten zum Agieren in der historischen Umgebung, wobei sie über adäquate Handlungs- und Wahrnehmungsmöglichkeiten verfügen. Analog zu der mittlerweile weit verbreiteten und gleichnami-

---

<sup>122</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 174 f.

<sup>123</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 174 f.

<sup>124</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 174 f.

<sup>125</sup> Baumgärtner 2019. Wegweiser Geschichtsdidaktik. S. 207.

<sup>126</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 176 f.

<sup>127</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 179 f.

<sup>128</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 180.

gen Darstellungsform des Reenactments wird den Spielenden angeboten, sich in die Lebenswelt des von ihnen gesteuerten Charakters hineinzusetzen.<sup>129</sup> Somit erlauben Digitale Spiele eine aktive Auseinandersetzung mit Herausforderungen, Bedingungen und Handlungsmotiven der historischen AkteurInnen. Chapman unterscheidet hierbei zwischen *exploratory* und *performative challenges*.<sup>130</sup> Erstere werden gemeistert, indem die richtigen Entscheidungen getroffen werden, während die eigentliche Tätigkeit kaum herausfordernd ist. Er nennt hierfür das Beispiel des Schachspiels, bei dem die strategischen Überlegungen den größten Teil der Spielerfahrung ausmachen, während die Aktivität des Bewegens der Figuren keine Schwierigkeit darstellt.<sup>131</sup> Demgegenüber stehen die *performative challenges*, deren Problemstellung in der tatsächlichen Ausführung der Aktionen liegt. Je nach Angebotscharakter des Digitalen Spiels können dabei Herausforderungen beider Formen auftreten. Das unterscheidet sie von anderen populären Geschichtsdarstellungen, die keine vergleichbaren Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichen.<sup>132</sup> Dem *Nacherleben* sind jedoch spielmechanische und epistemologische Grenzen gesetzt. Einerseits definiert das Spielsystem, welche Aktionen tatsächlich ausgeführt werden können, das heißt: mit welchen Gegenständen interagiert werden kann und welche Dialogzeilen bei Gesprächen mit NPCs zur Verfügung stehen. Andererseits betrachten Spielende die rekonstruierte Vergangenheit stets aus der Perspektive der Gegenwart. Die Erfahrungen, Präkonzepte und Wertvorstellungen der Spielenden werden somit auf das digitale Reenactment projiziert.<sup>133</sup> Damit hängt die Wahrnehmung und Nutzung der Vergangenheitsumgebung von der gegenwärtigen Interpretation der Spielenden ab. Denn weder das Produzieren des Digitalen Spiels noch der Akt des Spielens findet im luftleeren Raum statt, sondern ist in der aktuellen Geschichtskultur verankert.<sup>134</sup>

Dem geschichtsbezogenen Angebotscharakter von Digitalen Spielen als *heritage environments* oder *reenactment* fügt Chapman einen weiteren hinzu. *Narrative historying* kann Zugänge zu einer Praxis bieten, die sonst HistorikerInnen vorbehalten ist.<sup>135</sup> Im Unterschied zur Historiografie, die Plausibilitätskriterien erfüllen sollte, wird die Erzählung in Digitalen Spielen durch die implementierten *framing*

---

**129** Björn Onken und Michael Striewe. „Living History“. In *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, herausgegeben von Felix Hinz und Andreas Körber, 167–183. UTB 5464 Geschichte. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020. Hier: S. 181.

**130** Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 182.

**131** Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 182.

**132** Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 186.

**133** Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 203.

**134** Schwarz 2023. *Geschichte in digitalen Spielen*. S. 10.

**135** Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 189.

*controls* und die Einschränkung der interaktiven *lexia* begrenzt.<sup>136</sup> Diese Mechanismen sind bereits durch die *developer-historians* festgelegt. Sie bieten den Spielenden somit eine Struktur, an der sich die eigene Erzählung orientieren und dementsprechend weitergeführt werden kann.<sup>137</sup> Es entsteht eine narrative Simulation, in der historische Fragestellungen aufgeworfen, Entscheidungen gefällt und deren Konsequenzen überprüft werden können. Da historische Prozesse und Konzepte die formale Grundlage dieser Simulation bilden, vergleicht Chapman sie mit der kontrafaktischen Geschichte.<sup>138</sup> Denn auch sie wäre bloße Fiktion, wenn sie nicht auf vorhandenen Erkenntnissen beruhen und nicht zumindest nachvollziehbare Entwicklungen enthalten würde. Die Simulation erlaubt es den Spielenden, alternative Geschichten zu erzählen, ohne ein breites deklaratives und prozedurales Wissen vorauszusetzen.<sup>139</sup> Durch das direkte Feedback des Systems entsteht ein kontrollierter „kontrafaktischer ‚Spielplatz‘“<sup>140</sup>.

### 3.3 Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft

#### 3.3.1 Simulation Style

Die vorliegende Analyse beruht auf meiner eigenen Beschäftigung mit dem Digitalen Spiel *Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft* (Ubisoft Entertainment 2019). Als Grundlage dient die Erweiterung des Hauptspiels für die Playstation 4 mit deutscher Lokalisierung. Bezüge zu *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec 2018) werden hergestellt, wenn sie dem Verständnis des Untersuchungsgegenstands dienen.

Das Digitale Spiel versteht sich als Rekonstruktion einer vergangenen Wirklichkeit, deren Vorzüge auch im Marketing omnipräsent beworben werden. Laut dem für *Ubisoft* arbeitenden Historiker Maxime Durand war das Ziel, ein „immersives virtuelles Besuchen der Vergangenheit“<sup>141</sup> zu ermöglichen. Die aktive Einbindung von HistorikerInnen und ArchäologInnen diene der zusätzlichen Legitimation der geschichtsbezogenen Darstellung. Sie sollten sicherstellen, dass Spielende

---

**136** Chapman 2016. Digital games as history. S. 189.

**137** Chapman 2016. Digital games as history. S. 189.

**138** Chapman 2016. Digital games as history. S. 190.

**139** Chapman 2016. Digital games as history. S. 191.

**140** Aumayr und Preisinger 2020. „Einleitungstexte“. S. 4.

**141** Achim Fehrenbach. *Assassin's Creed: Odyssey – Discovery Tour Ancient Greece*: Interview with Maxime Durand. 6:51, YouTube, 2019. [https://www.youtube.com/watch?v=JrHND8cRBC4&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=JrHND8cRBC4&feature=emb_logo) (aufgerufen am 30. März 2020). Hier: 0:15–0:21.

eine glaubhafte Vergangenheit vorfinden.<sup>142</sup> Dieser Produktionsansatz entspricht dem Kern der *realist simulation*, was sich auch in der vorliegenden Analyse bestätigt. Zu jedem Zeitpunkt der Spielerfahrung setzt *DTAG* auf einen hohen visuellen Detailgrad. Die Gebäude, Orte und Landschaften orientieren sich möglichst nah an den historischen Vorbildern. Sie sind so gestaltet, dass sie von Experten und Laien als stimmig wahrgenommen werden. Auch auf ihre Position und relative Skalierung wurde dementsprechend Rücksicht genommen, auch wenn einige Bauwerke zur Orientierung in der Spielwelt vergrößert wurden.<sup>143</sup> So befindet sich der Tempel des Apollon tatsächlich im Heiligtum von Delphi und der Parthenon auf der Akropolis in Athen. Dies scheint zunächst nicht von Bedeutung zu sein, hebt das Digitale Spiel jedoch von der *conceptual simulation* ab, bei der die Bauwerke ortsunabhängig integriert sein können (siehe 3.2.2). Ebenso werden an einigen Tourstationen und Entdeckungsorten moderne Fotografien der Szenerien oder Museumsexponate eingeblendet. Meist sind dies heutige Ruinen oder Plastiken, die von Millionen von TouristInnen besucht werden. Auf den ersten Blick scheint diese Einbindung ahistorisch, da sie mit der realistischen Wahrnehmung des spielbaren Charakters bricht. Es kann jedoch argumentiert werden, dass diese späteren Artefakte die Glaubwürdigkeit der Spielwelt unterstützen. Denn sie belegen die Existenz der im Digitalen Spiel enthaltenen Gebäude und Objekte in der Geschichte. Wie bereits Lowe feststellte, ist es erst die Präsenz von Überresten, die eine dargestellte Vergangenheit als antik kennzeichnen: „it would be difficult to identify the Venus de Milo if it had arms“<sup>144</sup>.

In der Spielwelt verteilt finden sich zudem zahlreiche NPCs in zeitgenössischen Kleidern. Obwohl sie meist keine historischen Personen darstellen, entsprechen sie dem Konzept der *realist simulation*, da sie den Eindruck eines tatsächlichen Erlebens der Vergangenheit vermitteln. Sie gehen scheinbar alltäglichen Tätigkeiten nach und unterhalten sich teilweise in altgriechischer Sprache. Geschulten Ohren dürfte auffallen, dass sie dies mit einem neugriechischen Akzent tun und dabei gelegentlich gegenwärtige Lexik verwenden.<sup>145</sup> Dies verringert jedoch die atmosphärische Wirkung der Geräuschkulisse kaum, sondern bestärkt

---

**142** Reinhard 2019. „Consulting for Ubisoft on Assassin’s Creed“.

**143** Kate Lewis. Das Artwork von Assassin’s Creed Odyssey. Übersetzt von Elisabeth Liebl. München: riva, 2018. S. 73.

**144** Dunstan Lowe. „Always Already Ancient: Ruins in the Virtual World“. In *Greek and Roman Games in the Computer Age*, herausgegeben von T. S. Thorsen, 53–90. Trondheim Studies in Greek and Latin. Trondheim: Akademika Publishing, 2012. <https://kar.kent.ac.uk/30968/> (aufgerufen am 4. Juni 2020). Hier: S. 85.

**145** Michael Kleu. „Gedanken zu ‚Assassin’s Creed Odyssey‘ (I) – Der erste Eindruck“. *Fantastische Antike – Antikenrezeption in Science Fiction, Horror und Fantasy*, 18. Januar 2019. <https://fantastischeantike.de/gedanken-zu-assassins-creed-odyssey-i/> (aufgerufen am 7. Januar 2021).

zwei Faktoren der *realist simulation*, wie sie von Chapman beschrieben werden. Erstens sind nicht nur der visuelle Detailgrad, sondern auch die auditiven Elemente maßgeblich für das Spielerlebnis verantwortlich. So sind in der Spielwelt auch MusikerInnen anzutreffen, die die Schauplätze mit diegetischer Lauten- und Flötenmusik zum Leben erwecken. Zweitens ist es gerade der Wiedererkennungswert, der die Akzeptanz der dargestellten Vergangenheit fördert. Die Verwendung des wohl bekanntesten (neu-)griechischen Schimpfworts *Malaka*, dürfte eben jenen Vorstellungen der Spielenden geschuldet sein. Diese Beispiele stehen hier stellvertretend für zahlreiche audio-visuelle Schwerpunktsetzungen der Entwickelnden, die dem *realist simulation style* entsprechen.

Neben den generierten NPCs, mit denen kaum Interaktionen möglich sind, verfügt das Digitale Spiel über fünf sogenannte *guides*. Sie führen die Spielenden durch die 30 verfügbaren Touren und bieten ausgewählte Dialogoptionen an. Mit Aspasia, Leonidas und Herodot sind drei historische Persönlichkeiten eingesetzt worden. Durch ihre Anwesenheit legitimieren sie die historische Erzählung der Touren, da durch sie der Effekt eines unmittelbaren historischen Bezugs entsteht.<sup>146</sup> Für den Großteil der Spielenden bleibt dieser wohl ungebrochen, obwohl Leonidas im Jahr 431 v. u. Z. lange verstorben war.<sup>147</sup> Gleiches gilt für die Führung der restlichen Touren, die von fiktiven Charakteren des Grundspiels übernommen werden. Die Einbindung dieser Figuren steht stellvertretend für eine Problematik, die vielen populären Geschichtsdarstellungen zugrunde liegt. Trotz zahlreicher aufwändig recherchierter historischer Referenzen, besteht gerade für die Antike eine oft mangelhafte Quellenlage.<sup>148</sup> Diese Lücken werden von den Entwickelnden gefüllt und in den Rahmen der historischen Ereignisse eingebettet. Für die Spielenden bleibt ohne weitgehende Recherche jedoch oft unklar welche Figuren tatsächlich historische Persönlichkeiten darstellen. Das gilt neben den Charakteren auch für weitere Objekte und Gebäude der Spielwelt.

Das Besondere an der *DTAG* ist, dass eine freie Auswahl der spielbaren Charaktere möglich ist. So können fiktive Figuren gespielt werden, die stellvertretend für bestimmte Gesellschaftsschichten stehen. Des Weiteren können auch hier historische Persönlichkeiten, wie etwa Sokrates oder Pythagoras, gewählt werden. Eine Markierung im Menü des Digitalen Spiels weist sie als historische Figuren aus. Ähnlich wie die Guides erhöhen auch sie die Glaubwürdigkeit der histori-

<sup>146</sup> Chapman 2016. Digital games as history. S. 36 f.

<sup>147</sup> Wolfgang Will. Athen oder Sparta: die Geschichte des Peloponnesischen Krieges. München: C. H. Beck, 2019. S. 37.

<sup>148</sup> Vgl.: Jenifer Neils. Die Frau in der Antike. Übersetzt von Bettina von Stockfleth. Stuttgart: Theiss, 2012. S. 18 f.; Raimund Schulz. Athen und Sparta. 5., durchgesehene und bibliografisch aktualisierte Auflage, Geschichte kompakt. Darmstadt: WBG, 2015. S. 58.

schen Darstellung. Dieser Effekt wird durch die verfügbaren Bewegungsmöglichkeiten und Perspektiven der spielbaren Charaktere verstärkt. Laut den Entwickelnden kann man durch sie „ins Antike Griechenland eintauchen“<sup>149</sup>. Anders als etwa im Film verfügen Spielende in der virtuellen historischen Spielwelt über gewisse Erkundungs- und Bewegungsfreiheiten. Diese sind jedoch größtenteils an Regeln gebunden, die den tatsächlichen Handlungsmöglichkeiten historischer AkteurInnen entsprechen. Zusätzlich können, abseits der Touren und Entdeckungsorte, sämtliche grafischen Elemente und Zusatzinformationen des sogenannten HUD (*Heads-up Display*) ausgeschaltet werden, um die Spielerfahrung so immersiv wie möglich zu gestalten. Verbunden mit der optionalen Ego-Perspektive kann somit eine möglichst menschliche Wahrnehmung simuliert werden.

Zusammen mit den dargestellten Gebäuden und Charakteren sorgen die Perspektiven und Bewegungsmöglichkeiten für den sogenannten *reality-effect*<sup>150</sup>. Wie Chapman anmerkt, ist die historische Genauigkeit hier nicht das entscheidende Kriterium. Bei der Kategorisierung des *realist simulation style* handelt es sich um die Glaubwürdigkeit einer geschichtsbezogenen Repräsentation, die den Vorstellungen und Erwartungen der Spielenden entsprechen muss.<sup>151</sup> So werden besonders jene Gebäude und Persönlichkeiten detailliert dargestellt, die auch in der Geschichtskultur präsent sind. Diese Passung ist unabdingbar für die wahrgenommene Authentizität der *DTAG*. Auch wenn der Einfluss der Gebäude und Persönlichkeiten auf die Spielerfahrung empirisch nur schwer zu beweisen ist, können die zahlreichen Beiträge in den Social Media ein Indiz für ihre geschichtskulturelle Relevanz sein. So nehmen Spielende die digitalen Rekonstruktionen wahr und beurteilen sie, indem sie sie mit den Überresten der historischen Gebäude vergleichen<sup>152</sup> oder die Charaktere den entsprechenden Skulpturen gegenüberstellen<sup>153</sup>. Dies erreicht die *DTAG* trotz, oder gerade wegen, der Einbindung fiktiver Elemente. Denn Digitale Spiele sind Teil einer transmedialen Verarbeitung historischer Inhalte (siehe 2.4), die das Geschichtsbewusstsein der Spielenden prägen und dabei maßgeblich auf populäre Geschichtsdarstellungen referenzieren.<sup>154</sup> So

---

**149** Thierry Dansereau und Benjamin Hall. „Wie man glaubhaft das Antike Griechenland entstehen lässt“. In Das Artwork von Assassin's Creed Odyssey, von Kate Lewis, übersetzt von Elisabeth Liebl, 6–7. München: riva, 2018. Hier: S. 7.

**150** Chapman 2016. Digital games as history. S. 68 f.

**151** Chapman 2016. Digital games as history. S. 62.

**152** Super Bunnyhop. Let's Compare Assassin's Creed Odyssey to Real-Life Greece. 21:31, YouTube, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=B6SEID9IG0A> (aufgerufen am 4. Juni 2020).

**153** SomeHighDragonfly. „Sócrates Is the Most Accurate“. Reddit Post R/AssassinsCreedOdyssey, 2. Juni 2020. [www.reddit.com/r/AssassinsCreedOdyssey/comments/gv5reu/socrates\\_is\\_the\\_most\\_accurate/](http://www.reddit.com/r/AssassinsCreedOdyssey/comments/gv5reu/socrates_is_the_most_accurate/) (aufgerufen am 21. März 2023).

**154** Lewis 2018. Das Artwork von Assassin's Creed Odyssey. S. 62.

sind – im Kontext der Spartaner – die Bezüge auf die Filmreihe *300*<sup>155</sup> offensichtlich, obwohl der im Grundspiel verfügbare *Spartanerkick* entfernt wurde. Gleiches gilt für die Darstellung der mythischen Figuren, bei denen sich Parallelen zur Jugendbuchserie *Percy Jackson*<sup>156</sup> ziehen lassen.

Die aufgeführten Aspekte zeigen exemplarisch, dass es für Entwickelnde und Spielende von Bedeutung ist, dass die Darstellungen den historischen Vorbildern, bzw. deren verbreiteter Vorstellung, entsprechen. Zusammen mit der detailliert rekonstruierten Spielwelt, den implementierten historischen Persönlichkeiten und der gewählten Perspektive der Spielenden, erfüllt *DTAG* sämtliche Kriterien des *realist simulation style*. Dies erlaubt eine klare Zuordnung im Spektrum der Doppelkategorie.

### 3.3.2 Time

Die Bestimmung der Zeitstrukturen des vorliegenden Untersuchungsgegenstands ist eine der anspruchsvollsten Aufgaben dieser Analyse. Die *time* ist jedoch einer der entscheidenden Aspekte, die die *DTAG* zu einem Sonderfall unter den Digitalen Spielen macht. Denn die Zeit bestimmt hier sämtliche Spielinhalte, ohne jedoch für die Spielmechanik von Belang zu sein.

*Play time* und *fictive time* sind auf den ersten Blick im Verhältnis 1:1 anzutreffen, wie es Chapman für die *realist time structure* beschreibt.<sup>157</sup> Solange die Spielenden weder die Schnellreise- noch die Pausenfunktion nutzen, wirkt die Bildschirmzeit kongruent zu jener der virtuellen Spielwelt. So reagiert der spielbare Charakter unmittelbar auf die Tasteneingaben der Spielsteuerung und bewegt sich dementsprechend. Auch die zahlreichen NPCs verhalten sich auf den ersten Blick dem Echtzeitverhältnis entsprechend. Begibt man sich zur Pnyx, sieht man Perikles vor einigen Bürgern Athens, die lautstark auf seine Rede reagieren. In den Silberminen von Laureion beobachtet man Sklaven und Tagelöhner bei der Arbeit, während ein Wachmann die Arbeit befiehlt. Im Stadion von Olympia trainieren die Athleten, um sich auf die nächsten Wettkämpfe vorzubereiten, während andere NPCs ihnen im Vorbeilaufen zusehen. Auch die Tageszeit und das Wetter verändern sich mit zunehmender Spielzeit. *Play time* und *fictive time* scheinen tatsächlich in einem ausgeglichenen Verhältnis zu sein. Bleibt man jedoch etwas länger an einem Ort oder reist an ihn zurück, wird klar, dass es sich bloß um

<sup>155</sup> Snyder 2007. 300.

<sup>156</sup> Rick Riordan. *Percy-Jackson-Taschenbuchschuber*. Übersetzt von Gabriele Haefs, Sonderausgabe. Bde. 1–5. Percy Jackson. Hamburg: Carlsen, 2016.

<sup>157</sup> Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 91f.

die Illusion einer Echtzeit handelt. Damit ist nicht nur die simulierte Tageszeit gemeint, die sich nicht am 24-Stunden-Rhythmus orientiert. Sie kann sogar optional von den Spielenden bestimmt werden. Vielmehr fällt auf, dass weder der Faustkampf in Olympia noch der Arbeitstag der Minensklaven noch die Rede des Perikles jemals enden. Schon nach kurzer Zeit wiederholen sich die Animationen der NPCs und sie beginnen erneut ihren vorprogrammierten Aktivitäten nachzugehen. Das erinnert an die animierten Dioramen in Museen, die qua Definition nur eine bestimmte Sequenz präsentieren können. Das scheinbar ausgeglichene Verhältnis von *play time* und *fictive time* gilt somit nur für die erstmalige Betrachtung. Die *fictive time* befindet sich in einer Endlosschleife und schreitet daher nicht mit der aktiven Spielzeit fort. Die einzigen Ausnahmen sind die geführten Touren, in denen die Guides die Erzählung begleiten. Doch auch dieses kurzfristige Vorschreiten in der Zeit wird mit Abschluss der Tour erneut zurückgesetzt. Die *fictive time* in der DTAG ist somit statisch und kann auch durch die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden nicht verändert werden.

Die *past time* ist dabei unmittelbar an die *fictive time* gekoppelt. Hier kann tatsächlich von einem 1:1-Verhältnis der Zeitstrukturen gesprochen werden, wie es für die *realist time structure* vorgesehen ist. Anders als bei *Assassin's Creed Odyssey* wird auf die Einbindung des *Animus*, und somit auf eine Erzählebene in der Gegenwart, verzichtet (siehe 2.7.3). Die gesamte DTAG spielt daher zu einem bestimmten Zeitpunkt im Jahr 431 v. u. Z. Wie bereits im vorherigen Kapitel beschrieben, trifft Ubisoft die Auswahl der Epochen entsprechend der Eignung für die Serie *Assassin's Creed* (siehe 2.7.2). Kriterien sind etwa Quellenlage, Konflikte und Präsenz im Geschichtsbewusstsein der Zielgruppe.<sup>158</sup> Letzteres wird bekanntlich im Vorfeld über breit angelegte Marktforschung ermittelt.<sup>159</sup> Die Entscheidung für den Beginn des Peloponnesischen Krieges überrascht in diesem Kontext nicht. So ist er, besonders durch das Werk des Thukydides, verhältnismäßig gut erschlossen und betrifft die Auseinandersetzung der beiden bekanntesten Poleis der griechischen Antike.<sup>160</sup> Auf der einen Seite die Strahlkraft Athens, die zur Lebzeit des Perikles den „Durchbruch zur Demokratie vollzogen“<sup>161</sup> hatte und deren Kunstwerke und Bauten der Klassik als Höhepunkt der hellenischen Schaffenskunst gelten.

---

**158** Delalande 2021. „Interviews“. Hier: S. 176.

**159** de Wildt und Aupers 2023. „Marketable Religion“. S. 75.

**160** Thukydides. Der Peloponnesische Krieg: Auswahl; griechisch/deutsch. Übersetzt von Helmut Vretska und Werner Rinner, Nachdr., Reclams Universal-Bibliothek 18330. Stuttgart: Reclam, 2005.

**161** Wilfried Nippel. Antike oder moderne Freiheit? Die Begründung der Demokratie in Athen und in der Neuzeit. Fischer Europäische Geschichte 60104. Frankfurt/M: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2008. S. 30.

Demgegenüber die Territorialmacht Sparta, dessen Heer spätestens seit den Perserkriegen als nahezu unbesiegbar galt und noch heute als Symbol für Tapferkeit und Unnachgiebigkeit verwendet wird.<sup>162</sup> Das Jahr 431 v. u. Z. markiert den Ausgangspunkt des Konflikts und ist daher für die *DTAG* gewählt worden.

Die fixierte *past time* spiegelt sich somit auch in der Spielwelt wider, die größtenteils der chronologischen Bestimmung der Altertumswissenschaften entspricht. So dominiert der Parthenon bereits die Akropolis, da er erst einige Jahre zuvor fertiggestellt worden war<sup>163</sup>, während der Tholos von Delphi sich noch im Bau befindet.<sup>164</sup> Gleiches gilt für die Bauwerke der Minoer und Mykener, die dem Forschungsstand entsprechend, bereits als Ruinen dargestellt sind. Die vorhandenen Anachronismen, wie etwa der römische Anbau am Aufgang zu den Propyläen, dürften nur Fachleuten auffallen.<sup>165</sup> Man kann annehmen, dass sie dem „[E]intauchen ins antike Griechenland“<sup>166</sup> keinen Abriss tun, sondern gar zu seiner Wirkung beitragen, da es sich um jüngere Bausubstanz handelt deren Überreste noch heute von Millionen von TouristInnen besucht werden.

Für Spielende irritierender ist wohl der fehlende Zeitverlauf, der eines der wichtigsten Merkmale des Grundspiels darstellt. Dort verändert sich die *past time* mit der zunehmenden *fictive time* der Erzählung. Diese Vorgänge werden von den Entwickelnden als „Resultate“<sup>167</sup> bezeichnet und bilden sich ebenfalls in der Spielwelt ab. Neben den Verschiebungen der von Athen und Sparta besetzten Gebiete und dem Ableben historischer Persönlichkeiten ist wohl die Seuche in Athen das beste Beispiel. Im Verlauf der Hauptmissionen erreicht man das Jahr 429 v. u. Z., als ein apokalyptisches Szenario über die vormals florierende Stadt hereingebrochen ist. Solche Veränderungen in der Zeit können in der *DTAG* nicht dargestellt werden. Wie Chapman festhält, ist es dafür im asynchronen Verhältnis der *discre-*

**162** Ernst Baltrusch. Sparta. Geschichte, Gesellschaft, Kultur. 5. Aufl. Bd. 2083. Beck'sche Reihe. München: C. H. Beck, 2016. S. 48.

**163** Karl-Wilhelm Welwei. Athen: von den Anfängen bis zum Beginn des Hellenismus. 2. Aufl. Sonderausgabe von „Athen“ und „Das klassische Athen“ in einem Band. Darmstadt: WBG, 2011. S. 121.

**164** Zachary Small. „A Video Game Shows the True Colors of Ancient Greece“. Hyperallergic, 22. Oktober 2018. <https://hyperallergic.com/465938/a-video-game-shows-the-true-colors-of-ancient-greece/> (aufgerufen am 8. Dezember 2020).

**165** Russell Ihrig. An Archaeologist Reacts to Assassin's Creed Odyssey (Complete) | Cincinnati Art Museum. Let's Play. 17:28, YouTube, 2021. [https://www.youtube.com/watch?v=QDFMYkCT-Nu4&list=PLlxX-wrpnYkBxRlRdkt9YhEoL31JSHI6R&index=1&ab\\_channel=cincinnatiartmuseum](https://www.youtube.com/watch?v=QDFMYkCT-Nu4&list=PLlxX-wrpnYkBxRlRdkt9YhEoL31JSHI6R&index=1&ab_channel=cincinnatiartmuseum) (aufgerufen am 7. Mai 2021). Hier: 3:35–3:52.

**166** Dansereau und Hall 2018. „Wie man glaubhaft das Antike Griechenland erstehen lässt“. Hier: S. 7.

**167** Lewis 2018. Das Artwork von Assassin's Creed Odyssey. S. 54.

*te time* möglich, eine größere Fülle an Informationen zu vermitteln.<sup>168</sup> Hierfür sind 30 Touren und über 250 Entdeckungsorte integriert worden. Die Touren sind über zufälliges Antreffen in der Spielwelt oder über eine Liste im Hauptmenü auswählbar. Für die Doppelkategorie der *time structure* ist jedoch besonders deren Darstellung in einem Zeitstrahl beachtlich. Er beginnt um das Jahr 3000 v. u. Z. in der Bronzezeit und endet im Jahr 404 v. u. Z. mit dem Peloponnesischen Krieg. Die Touren stützen sich somit auf jene Ereignisse, die sich vor oder während der *past time* des Digitalen Spiels zugetragen haben. Wie jedoch die Erwähnung der Jahreszahl der endgültigen athenischen Niederlage im Jahr 404 v. u. Z. andeutet, sind die Touren explizit aus der Retrospektive der Gegenwart verfasst worden. Denn bis auf die kurze Begrüßung und erste Einschätzung der teilweise historischen Guides führen ErzählerInnen durch die einzelnen Stationen. Die Inhalte sind keine versuchten Perspektivübernahmen von AkteurInnen des Jahres 431 v. u. Z., sondern haben den Anspruch, den aktuellen Forschungskonsens abzubilden. Es werden auch Quellen und Darstellungen aus der Frühen Neuzeit und der Moderne in die Erzählungen eingebunden. Die Touren und Entdeckungsorte behandeln somit nicht nur die Phase vor dem Peloponnesischen Krieg, sondern sämtliche Epochen der griechischen Antike und stellen Bezüge zu späteren Entwicklungen her. Besonders ersichtlich ist diese zeitliche Orientierung bei jenen Touren, die ein bestimmtes Ereignis thematisieren. In *Die Schlacht von Marathon* wird zuerst das Kriegsgeschehen beschrieben, bevor auf die Folgen für die Athener Polis und die heutige olympische Disziplin des Marathonlaufs verwiesen wird. Die Bedeutung der Schlacht für den spielbaren Charakter der *past time* im Jahr 431 v. u. Z. wird dabei ebenso herausgehoben wie die Folgen für die Gegenwart vor den Bildschirmen.

Aus geschichtsdidaktischer Sicht ist dies sicherlich nachvollziehbar, da die erwähnten Ereignisse und Prozesse so mit der Gegenwart der Spielenden verknüpft werden können. Erst durch diesen Schritt erlangen sie Bedeutsamkeit in deren Lebenswelt. Andererseits laufen sie entgegen der eigentlichen Zeitstruktur des Digitalen Spiels, die eine unveränderliche *past* und *fictive time* erkennen lässt. Nach dem Modell Chapman müsste man das Digitale Spiel daher in der *discrete time structure* verorten. Wie oben erwähnt, können Entwicklungen nicht dargestellt, sondern nur in Form von Zusatzinformationen vermittelt werden. Die „Illusion der Zeitreise“<sup>169</sup>, die durch die Charaktere und die Spielwelt suggeriert wird, kollidiert mit den integrierten Erzählungen. Die Inhalte der vorgestellten Touren und Entdeckungsorte behandeln nicht die Ereignisse der *past time* 431 v. u. Z., sondern geben einen sprunghaften Überblick über die gesamte Geschichte der griechischen Antike aus heutiger Perspektive. Eine Orientierung in den asynchronen Zeitebe-

168 Chapman 2016. Digital games as history. S. 97.

169 Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 91.

nen der *DTAG* erfordert daher ein ausgeprägtes Vorwissen und ein entwickeltes Temporalbewusstsein. Wie bereits Schwarz und Pasternak in ihrer Rezension feststellen, ist es wohl den meisten Spielenden kaum möglich, „die weiten Zeitabstände korrekt einzuordnen“<sup>170</sup>.

### 3.3.3 Space

Der Raum in der *DTAG* ist stets mit Blick auf die Tatsache zu analysieren, dass die Spielwelt ursprünglich für das Grundspiel *Assassin's Creed Odyssey* entwickelt wurde. So finden Spielende hier ebenfalls eine sogenannte *open-world* vor. Durch die Implementierung geschichtsbezogener Elemente wird der Raum selbst zum Informationsträger. Somit kann bereits das Grundspiel als Archetyp der *narrative garden structure* in Digitalen Spielen bezeichnet werden.<sup>171</sup> Man könnte an dieser Stelle eine Liste der historischen Ungenauigkeiten präsentieren, was jedoch dem Medium nicht gerecht würde: „Die Suche nach der wahrhaftigen Darstellung von Geschichte [...]. Das ist nicht Geschichtswissenschaft“<sup>172</sup>. Die Spielwelt von *DTAG* ist keine zufällige Ansammlung von virtuellen Gebäuden und Objekten, sondern das Resultat eines jahrelangen Prozesses. Wie bereits beschrieben, liegen den Designentscheidungen von *Ubisoft* Abwägungen der historischen Genauigkeit mit künstlerischen und spielmechanischen Anforderungen zugrunde (siehe 2.7.2). Im Vergleich zu den Touren und Entdeckungsorten sind die wissenschaftlichen Fakten im Raum nicht zwingend priorisiert worden.

Ohne Zweifel ist es dennoch diese Spielwelt, die maßgeblich für die Geschichtsvermittlung verantwortlich ist. Sie ist ein unabdingbarer Teil der historischen Erzählung. Sinnvoller als eine minutiöse Fehlersuche wäre es demnach, den Umgang mit den historischen Elementen im Raum zu beleuchten. Die Produktionsgeschichte der *DTAG* wurde bereits in einem anderen Kapitel dieser Arbeit beleuchtet (siehe 2.7.3). Aus diesen Informationen können drei Faktoren abgeleitet werden, die den medienspezifischen Entscheidungen in der Spielwelt zugrunde liegen: Genauigkeit, Ästhetik und Spielmechanik. Anders als in der Geschichtswissenschaft und der Archäologie üblich, werden historische Erkenntnisse nicht bevorzugt behandelt. Entwickelnde müssen sämtliche Faktoren berücksichtigen, um einen gleichzeitig spielbaren, glaubwürdigen und unterhaltsamen virtuellen

---

**170** Angela Schwarz und Jan Pasternak. „Auf Entdeckungstour. Chancen und Grenzen von Geschichtsangeboten in digitalen Spielen“. On. Lernen in der digitalen Welt, Game-based Learning, Nr. 4 (2021), 10–12. Hier: S. 12.

**171** Chapman 2016. Digital games as history. S. 101.

**172** Pfister 2017. „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel“.

Raum zu erschaffen. Sie tun dies in unterschiedlicher Gewichtung, ohne jedoch einen Aspekt gänzlich zu vernachlässigen. In ihrem Zusammenwirken verflechten sie den Raum mit der Erzählung des Digitalen Spiels.<sup>173</sup> Im vorliegenden Untersuchungsgegenstand sind die dargestellten historischen Elemente als Konsequenzen dieser Überlegungen zu verstehen.

Da auch den Entwickelnden bewusst ist, dass eine exakte Abbildung der Vergangenheit unmöglich ist, dient die historische Genauigkeit zur Legitimation der kreierten Spielwelt. Sie ist ein wichtiges Merkmal des Franchise *Assassin's Creed*. Daher wird auch die eigene Recherche vor Ort und im Archiv sowie die Zusammenarbeit mit FachexpertInnen in der Marketingstrategie der DTAG offensiv beworben. Spielende sollen „die Welt des antiken Griechenlands durch geführte Touren von Historikern und Klassik-Experten erleben können“<sup>174</sup>. Das gilt nicht nur für Gebäude und Objekte, sondern beginnt bereits bei der Gestaltung der natürlichen Umgebungen. Für die Landschaften wurden Archetypen entwickelt, die sich auf die tatsächliche griechische Topografie beziehen. Somit unterscheiden sich Fauna und Flora in hügeligen Landschaften von jenen der Küstenregion. Zusammen mit dem sich verändernden Wetter und den Tageszeiten bilden diese „Schlüsselemente griechischer Landschaften“<sup>175</sup> die Grundlage der glaubwürdigen Spielwelt. Durch die integrierte Fauna wirken selbst abgelegene Waldgebiete belebt. Die wichtigsten Strukturen des Raumes sind jedoch die urbanen Regionen. In Kombination mit den zahlreichen NPCs, die scheinbar alltäglichen Tätigkeiten nachgehen, sorgen hier besonders Gebäude und Monumente für das Gefühl einer glaubwürdigen Vergangenheit. Spielende betrachten diese nicht als Ruinen, sondern in ihrer vermeintlich antiken Form. So werden Tempel und Theater mitsamt der anwesenden Gläubigen und Schauspieler in ihrer lebensweltlichen Funktion gezeigt.<sup>176</sup> Laut Entwickelnden wurden diese Erinnerungsorte auf Basis von Überresten und archäologischen Grundrissplänen rekonstruiert.<sup>177</sup> Selbstverständlich war dies nur bei Bauwerken möglich, über die ausreichende Informationen vorhanden sind. So sind etwa das gut erhaltene Hephaisteion in Athen oder das erforschte Heiligtum von Delphi als Rekonstruktionen vorhanden, dank derer die Spielwelt, trotz der historischen Ungenauigkeiten, von ArchäologInnen als „ex-

---

173 Chapman 2016. Digital games as history. S. 100.

174 o. A. 2022. „Discovery Tour by Assassin's Creed Ancient Greece and Egypt“.

175 Lewis 2018. Das Artwork von Assassin's Creed Odyssey. S. 18.

176 Tonio Hölscher. „Athen – die Polis als Raum der Erinnerung“. In *Die griechische Welt: Erinnerungsorte der Antike*, herausgegeben von Elke Stein-Hölkeskamp und Karl-Joachim Hölkeskamp, 128–149, 2. Aufl. München: C. H. Beck, 2019. Hier: S. 131.

177 Delalande 2021. „Interviews“. S. 181

pertly reconstructed<sup>178</sup> bezeichnet wird. Diese sorgfältige Arbeit hat keinesfalls nur stattgefunden, um den FachexpertInnen zu gefallen. Als kommerzielles Produkt misst sich der Erfolg eines Digitalen Spiels letztendlich an den Verkaufszahlen, weshalb die Rezeption der Spielenden entscheidender ist. Sie bilden eine heterogene Zielgruppe, die unterschiedliche Ansprüche an die dargestellte Vergangenheit stellt. Wie oben beschrieben, ist jedoch die historische Genauigkeit ein ausschlaggebender Faktor des Erfolgs. Bezogen auf den Untersuchungsgegenstand beziehen sich die Vorstellungen jedoch häufig nicht auf die Erkenntnisse der Altertumswissenschaften, sondern auf andere Verarbeitungen der griechischen Antike.<sup>179</sup> Die Glaubwürdigkeit wird im transmedialen Vergleich mit Comics, Filmen oder der Malerei bewertet. Sie prägen das Geschichtsbild der Spielenden und dienen ihnen als Beurteilungsgrundlage für andere populäre Darstellungen der Antike. Umso erwähnenswerter ist daher der bewusste Bruch mit der „optischen Erwartungshaltung der Rezipierenden“<sup>180</sup> zugunsten der historischen Genauigkeit. Am deutlichsten lässt sich der Bezug auf die Quellen anhand der Kolorierung der Bauten und Monumente erkennen. Die Vorstellung des weißen Marmors als Symbol der klassischen Kunst hat sich seit der Frühen Neuzeit in der Geschichtskultur festgesetzt. In der *DTAG* wurden jedoch Gebäude und Plastiken eingefärbt, um den aktuellen Forschungserkenntnissen Rechnung zu tragen.<sup>181</sup> Ein ähnlicher Bruch entsteht bei der Betrachtung des Dionysos-Theaters am Fuße der Akropolis. Es wurde als rechteckiger Holzbau dargestellt, obwohl antike Theater in populären Medien meist als steinerne Rundbauten dargestellt sind. Hierdurch wird jedoch der aktuelle Stand der Forschung berücksichtigt, da die heute sichtbare Form erst durch spätere Erweiterungen erreicht wurde.<sup>182</sup> Die Entwickelnden müssen sich bewusst gewesen sein, dass diese Umsetzungen bei einem Großteil der Kundschaft für Irritationen sorgen würde. Es hat sich jedoch gezeigt, dass beispielsweise die Farbgebung bei vielen Spielenden gar für eine zusätzliche Legitimation der Darstellung des Raumes sorgte, sobald ihnen die nötigen Hintergrund-

---

**178** Aris Politopoulos u. a. „History Is Our Playground: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey“. *Advances in Archaeological Practice, Archaeological Collections Care*, 7, Nr. 3 (2019), 317–323. <https://doi.org/10.1017/aap.2019.30> (aufgerufen am 2. Juni 2020). Hier: S. 322.

**179** Katja Brandenburger. „Architektur der Antike: Kunst und Geschichte interdisziplinär“. In *Antike im Unterricht: Das integrative Potential der Alten Geschichte für das historische Lernen*, herausgegeben von Konrad Vössing und Tobias Arand, 156–168, Forum Historisches Lernen. Schwalbach/Ts: Wochenschau, 2017. Hier: S. 160.

**180** Michael Kleu. „Gedanken zu ‚Assassin's Creed Odyssey‘ (II) – Die Antike war bunt“. *Fantastische Antike – Antikenrezeption in Science Fiction, Horror und Fantasy*, 8. Oktober 2019. <https://fantastischeantike.de/gedanken-zu-assassins-creed-odyssey-ii/> (aufgerufen am 7. Januar 2021).

**181** Politopoulos u. a. 2019. „History Is Our Playground“. S. 319.

**182** Hölscher 2019. „Athen – die Polis als Raum der Erinnerung“. S. 146.

informationen bekannt wurden.<sup>183</sup> Auch wenn dies nur ein Detail sein mag, zeigt sich, dass die Konfrontation mit den historischen Erkenntnissen einen Konzeptwechsel ermöglicht und somit einen Einfluss auf das Geschichtsbild der Spielenden haben kann.

Diese Beispiele täuschen jedoch über die Tatsache hinweg, dass die historische Genauigkeit nur in einigen Fällen priorisiert wurde. Als Kunstform unterliegt das Digitale Spiel bestimmten ästhetischen Kriterien, die für eine gelungene Spielerfahrung unabdingbar sind. Das gilt auch für Elemente der Spielwelt, die trotz ausreichender Belege und Recherchen angepasst wurden. So werden viele Gebäude und Monumente verhältnismäßig größer dargestellt, als dies die wissenschaftlichen Erkenntnisse zulassen. Laut Entwickelnden sollten sie somit „epischer wirken“<sup>184</sup> und den Spielenden zur Orientierung in der Spielwelt dienen. Gemäß Maxime Durand, dem Historiker des Franchise *Assassin's Creed*, ist die Höhe der Statue der Athena Promachos mehr als verdoppelt worden, um den Fokus der Spielenden gezielt auf die Akropolis von Athen zu lenken.<sup>185</sup> Er bezieht sich dabei auf die Annahmen der Wissenschaft, begründet die Anpassung jedoch mit der Wahrnehmung der Menschen der Antike. In seinen Reiseberichten zeigt sich etwa Pausanias beeindruckt, dass die Spitze der Statue bereits aus fast 50 Kilometern Entfernung zu sehen war.<sup>186</sup> Ziel der Entwickelnden war es demnach nicht, eine wissenschaftliche Rekonstruktion anzufertigen, sondern eine vergleichbare Wirkung bei den Spielenden zu erzielen. Der virtuelle Raum soll eine ebenbürtige Faszination ausüben, wie etwa auf Pausanias, der Athen in der römischen Kaiserzeit besuchte. Die Entwickelnden gingen davon aus, dass dies nicht mit den tatsächlichen Größenverhältnissen erreicht werden könnte. Daher bediente man sich der künstlerischen Freiheit des Mediums, indem wichtige Gebäude und Monumente hochskaliert wurden: „We're not necessarily going to say it, but it's done to recreate the same emotion which can be felt in front of the actual building [...]“<sup>187</sup>. Das verdeutlicht eines der entscheidenden Merkmale der Spielwelt von *DTAG*. Die ästhetischen Einflüsse in der Rekonstruktion sind nicht vollumfänglich transparent gemacht. Spielende benötigen somit ein ausreichendes Vorwissen oder Zugang zu weiteren Hintergrundinformationen, um reale und fiktive Elemente im virtuellen

---

**183** collapsing\_sanity. „Those painted sculptures in Assassin's Creed: Odyssey are true to history“. Reddit Post r/Games, 24. Oktober 2018. [www.reddit.com/r/Games/comments/9qwpzg/those\\_painted\\_sculptures\\_in\\_assassins\\_creed/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/9qwpzg/those_painted_sculptures_in_assassins_creed/) (aufgerufen am 2. April 2023).

**184** Lewis 2018. Das Artwork von *Assassin's Creed Odyssey*. S. 73.

**185** Fehrenbach 2019. Interview with Maxime Durand. 4:10–4:50.

**186** Paus.: *Description of Greece*, 1.28.2.

**187** Delalande 2021. „Interviews“. S. 181.

Raum zu unterscheiden. Die Auskünfte zu Designentscheidungen, die an einigen Entdeckungsorten integriert wurden, sind hierfür nicht ausreichend.

Die Unterscheidung fällt insbesondere bei jenen Elementen der Spielwelt schwer, die tatsächlich auf antiken Quellen beruhen. So ist etwa auffällig, dass Skulpturen in vielfacher Ausführung vorkommen und auf sämtliche Gebiete verteilt wurden. Bestes Beispiel hierfür ist der bronzene *Gott aus dem Meer*, der in einem Schiffswrack vor Kap Artemision geborgen wurde. Die Entwickelnden haben sich dazu entschieden, die Skulptur, erkennbar am Attribut des Dreizacks, als Poseidon darzustellen. Diese Identifizierung gilt in der Forschung keineswegs als gesichert. So könnte es sich ebenfalls um eine Darstellung des Zeus halten.<sup>188</sup> Zudem findet sie sich nicht nur in der Nähe des Fundorts aufgestellt, was bereits einer freien künstlerischen Interpretation entspricht, sondern ist an sämtlichen Heiligtümern des Poseidon zu finden. Als gesichert gilt jedoch nur, dass die Skulptur in der klassischen Zeit erschaffen wurde. Die Anzahl der Kopien und die Aufstellungsorte im Digitalen Spiel entspringen der künstlerischen Freiheit der Entwickelnden, nicht wissenschaftlichen Erkenntnissen. Mit dem Ziel, eine dichte räumliche Atmosphäre zu erschaffen, werden die Lücken in der Überlieferung gefüllt. Aufgrund der Verwendung von historisch belegten Elementen könnte dieser Vorgang etwa als ästhetische Rekontextualisierung bezeichnet werden. Im Falle des *Gottes aus dem Meer* handelt es sich demnach nicht um reine Fiktion. Die Fülle an Statuen in Heiligtümern wird sogar von ArchäologInnen gelobt, da sie der tatsächlichen Funktion der Plastiken entspricht.<sup>189</sup> Andererseits könnte man dieses Vorgehen aus didaktischer Perspektive kritisieren. Spielenden wird bei der Entdeckung dieses Raumes eine vorgefertigte Darstellung geliefert, die ohne die nötigen Hintergrundinformationen als tatsächliches Abbild der Vergangenheit wahrgenommen werden kann. Der in der Forschung umstrittene und einzigartige *Gott aus dem Meer* wird dadurch zu einer Skulpturensérie des Poseidon, die als Massenfertigung vor jedem Tempel der Gottheit aufgestellt war. Das ist nur ein Beispiel dafür, wie die Strukturierung der Spielwelt das Narrativ der DTAG nachhaltig beeinflussen kann.

Mithilfe des *environmental storytelling* wird dem Raum eine erzählerische Qualität zugewiesen. Hierzu schöpfen die Entwickelnden die künstlerischen Freiheiten aus, die ihnen das Medium bietet. Besonders gut zu sehen ist dies bei der Darstellung Spartas, für das kaum wissenschaftliche Informationen vorhanden sind. Neben dem Füllen der Leerstellen archäologischer Erkenntnisse wird das

---

**188** Archäologisches Nationalmuseum Athen. „Classical Period“. Collections. National Archaeological Museum, 2023. <https://www.namuseum.gr/en/collection/klasiki-periodos-2/> (aufgerufen am 5. April 2023).

**189** Politopoulos u. a. 2019. „History Is Our Playground“. S. 319.

Spektrum besonders bei der Einbindung der griechischen Sagenwelt ausgereizt. Sie wird aus ihrem mythischen Kontext gerissen und in die historische Spielwelt integriert. So sind einige Gebiete mit zahlreichen Statuen versehen, die Szenen aus der griechischen Mythologie abbilden. Man findet etwa monumentale Skulpturen des Sisyphos oder des Titanen Tityos, die ihre qualvollen Strafen darstellen. Die Verarbeitung von mythischen Figuren in der bildenden Kunst ist dabei nicht zwingend zu kritisieren, da sie bereits in der Antike als beliebtes Motiv dienten. Problematischer wird es bei der physischen Anwesenheit von fiktiven Gebäuden, Objekten und Figuren in der historisch anmutenden „Welt des klassischen Griechenlands“<sup>190</sup>. Beispielsweise sind auch das Wrack von Iasons Argo sowie der Palast des Odysseus in das Digitale Spiel integriert worden. Sie können ebenso besucht werden wie die Gorgone Medusa, die den spielbaren Charakter im versteinerten Wald auf Lesbos empfängt. Diese Figuren haben jedoch tatsächlich nie gelebt, sondern sind fiktive Figuren der griechischen Mythologie, die uns etwa durch die Epen Homers überliefert wurden.<sup>191</sup> Aus der Sicht der Entwickelnden ist die Entscheidung jedoch nachvollziehbar. Die Geschichten werden seit Jahrtausenden erzählt und beeinflussen bis heute KünstlerInnen unterschiedlicher Richtungen und Herkunft. So sind die Motive der griechischen Sagen auch in der aktuellen Populärkultur verbreitet, wie nicht nur der aktuelle Bestseller *Circe*<sup>192</sup> oder das Logo des beliebten italienischen Modekonzerns *Versace*, eindrücklich beweisen. Dadurch prägen sie die Vorstellungen vieler Spielender, in denen die griechische Antike untrennbar mit ihren Legenden verschmolzen wird. Wie bereits oben beschrieben (siehe 2.4), ist die Rahmenhandlung des Franchise *Assassin's Creed* ebenfalls als fantastisches Epos angelegt. So argumentiert *Ubisofts* Historiker Maxime Durand: „Obviously, scientifically it doesn't make sense to fight against deities or against the Minotaur, but it gives the player an experience that makes sense.“<sup>193</sup> Im Zusammenhang mit ihrem hohen Wiedererkennungswert bei den Spielenden war die Einbindung der antiken Mythologie in *Assassin's Creed Odyssey* daher eine nachvollziehbare Entscheidung der Entwickelnden. Die direkte Über-

---

**190** o. A. „DISCOVERY TOUR: ‚DAS ANTIKE GRIECHENLAND‘ JETZT VERFÜGBAR“. *Assassins Creed* Ubisoft, 10. September 2019. <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/de-de/news-updates/355000/discovery-tour-ancient-greece-now-available> (aufgerufen am 22. November 2019).

**191** Homerus. *Ilias*, dt. v. R. Hampe. Nachdr., Universal-Bibliothek 249. Stuttgart: Reclam, 1994. Und: Homerus. *Odyssee*, dt. v. R. Hampe. Nachdr., Reclams Universal-Bibliothek 280. Stuttgart: Reclam, 1996.

**192** Nellie Andreeva. „‘Circe’ Fantasy Drama From Rick Jaffa & Amanda Silver Based On Novel Gets HBO Max Series Order“. *Deadline*, 30. Juli 2019. <https://deadline.com/2019/07/circe-fantasy-drama-series-hbo-max-rick-jaffa-amanda-silver-based-on-novel-madeline-miller-1202657229/> (aufgerufen am 12. April 2023).

**193** Delalande 2021. „Interviews“. S. 178.

nahme in die Bildungserweiterung *DTAG* muss hingegen kritisch betrachtet werden. Ohne Frage war die Religion in der griechischen Lebenswelt allgegenwärtig. Die Skulpturen, Tempel und Texte zeugen von der Bedeutung für die Menschen der Antike. Allerdings werden die mythischen Figuren und Objekte nicht ausreichend als solche gekennzeichnet. Die Begleittexte der Entdeckungsorte geben nur in den seltensten Fällen Aufschluss über den fiktiven Ursprung der Elemente. So wird etwa folgende Beschreibung eingeblendet, wenn Spielende das Wrack der *Argo* besuchen:

Die *Argo*, das Schiff von Iason und den Argonauten, wurde von Argos und Athena gebaut. Die Göttin benutzte Holz der heiligen Eiche von Dodona für den Bug. Nach der Expedition wurde das Schiff in Korinth Poseidon gewidmet.<sup>194</sup>

Es werden kaum Hinweise darauf gegeben, dass dieses Schiff mythischen Erzählungen entstammt und dass seine Existenz nicht historisch belegt werden kann. Ohne zusätzliche Anleitung durch Lehrpersonen oder weiterführende Informationen werden Spielende die fiktiven Elemente der Spielwelt kaum als solche wahrnehmen können. Warum die Entwickelnden keine besondere Kennzeichnung der mythischen Figuren und Objekte vornehmen, ist kaum nachvollziehbar. Vielmehr wird die Unterscheidung von fiktiven und historischen Elementen durch fehlende Quellenangaben zusätzlich erschwert. Solange diese künstlerischen Freiheiten nicht durchgehend deklariert werden, muss der Claim von *Ubisoft*<sup>195</sup> daher ergänzt werden: „Not only history is our playground, but mythology is also our playground“<sup>196</sup>.

Neben den ästhetischen unterliegt der Raum auch spielmechanischen Anforderungen. Meistens wurden diese bereits für *Assassin's Creed Odyssey* berücksichtigt. So sollten Landschaften und Gebäude begehbar und erklimmbar sein. Um dies zu ermöglichen, müssen zusätzliche *lexia* zur Verfügung gestellt werden. Greifpunkte oder Stangen wurden den glatten Fassaden hinzugefügt, um einen Aufstieg auf das Gebäude zu ermöglichen. Für den Sprung vom Gebäude befinden sich an den entsprechenden Stellen Heuhaufen oder Wasserbecken, die den Animationsanforderungen des franchisotypischen Adlersprungs gerecht werden. Diese Elemente sind keinesfalls als historisch zu bezeichnen, bilden jedoch die Grund-

<sup>194</sup> Discovery Tour: Ancient Greece (Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec 2019).

<sup>195</sup> o. A. „This Month in Assassin's Creed – June 2019 Update“. Ubisoft Entertainment, 17. Juni 2019. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey/news-updates/5gIJAXp5YiCpJ2-Ji48SYpZ/this-month-in-assassins-creed-june-2019-update> (aufgerufen am 14. April 2023).

<sup>196</sup> VALUE. VALUE plays: Assassin's Creed Odyssey at the Faculty of Archaeology Part 2. 56:09, YouTube, 2018. [https://www.youtube.com/watch?v=69GTjLJL\\_Tk](https://www.youtube.com/watch?v=69GTjLJL_Tk) (aufgerufen am 14. April 2023). Hier: 39:25–39:35.

voraussetzung der Bewegungsfreiheiten des spielbaren Charakters. Das Entdecken und Erkunden des Raums entspricht somit auch in der *DTAG* dem Kern der *narrative garden structure*. Neben den spielmechanischen Bedingungen werden die verfügbaren historischen Narrative bereits durch die Auswahl der spielbaren Gebiete beeinflusst. Eine Abbildung der gesamten griechischen Welt mit einem realistischen Distanzverhältnis ist aus technischer Sicht nicht umsetzbar. Zudem ist sie auch spielmechanisch wenig sinnvoll: „We are not going to force the player to cross deserts for hours“<sup>197</sup>. Während die Skalierung der meisten Gebäude relativ konsequent vollzogen wird, ist die verfügbare Spielwelt stark komprimiert worden. Die Entfernungen zwischen den Ortschaften treten stark verringert auf. Ein entspanntes Joggen von Marathon nach Athen dauert daher knappe fünf Minuten, womit der spielbare Charakter das Feld beim gleichnamigen Leichtathletikwettbewerb deklassieren würde (Siegerzeit 2022: 2 Stunden, 23 Minuten, 44 Sekunden<sup>198</sup>). Die für das historische Narrativ interessanten Orte werden gegenüber einer realistischen Distanz priorisiert. Oder um es mit den Worten des Archäologen Josho Brouwers zu sagen: „Like a theme park, everything that’s worth seeing is in close proximity to one another.“<sup>199</sup> Am deutlichsten zeigen sich diese Überlegungen auf der Karte, die jederzeit über das Menü aufgerufen werden kann. Im Zentrum dieser quadratisch begrenzten Spielkarte befindet sich die attische Halbinsel. Ebenso wie die Peloponnes, wurde dieses Gebiet verhältnismäßig größer dargestellt, als es den realen geografischen Gegebenheiten entspricht.<sup>200</sup> Die in der Spielwelt enthaltenen Inseln der Ägäis sind so arrangiert, dass sie innerhalb der Kartenränder Platz finden. Hierzu wurden sie näher an Attika herangezogen. Athen und Sparta sind also nicht nur größer dargestellt, sondern stehen gleichzeitig im Zentrum der Spielwelt. Die wichtigsten Poleis des Grundspiels werden, nicht nur in der Erzählung, sondern auch in der räumlichen Umsetzung fokussiert.

Eine wichtige narrative Struktur der Spielmechanik, die Freischaltung der Spielwelt durch Exploration, entfällt hingegen. Im Grundspiel ist die Karte zu-

---

**197** Delalande 2021. „Interviews“. S. 181.

**198** o. A. „Marathon Race – Results 2022“. [athensauthenticmarathon.gr](https://athens-authenticmarathon.gr/site/index.php/en/news-en/91-news-2022-en/753-aam-2022-results-mar-en), 2023. <https://www.athens-authenticmarathon.gr/site/index.php/en/news-en/91-news-2022-en/753-aam-2022-results-mar-en> (aufgerufen am 29. März 2023).

**199** Josho Brouwers. „Assassin’s Creed: Odyssey – The First Hour or So“. *Ancient World Magazine*, 15. November 2018. <https://www.ancientworldmagazine.com/articles/assassins-creed-odyssey-first-hour/> (aufgerufen am 7. Januar 2021).

**200** Michael Kleu. „Ubisofts ‚Assassin’s Creed Odyssey‘. Die neue Darstellung der antiken Geographie“. In *Orbis Terrarum: Internationale Zeitschrift für historische Geographie der Alten Welt*, herausgegeben von Anca Dan, Frank Daubner und Michael Rathmann, 267–271. Bd. 18. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2020. <https://doi.org/10.25162/9783515128858> (aufgerufen am 20. März 2021). Hier: S. 268 f.

nächst vom sogenannten *fog of war*<sup>201</sup> bedeckt, der nur durch eigene Erkundung der Gebiete vertrieben werden kann. Erst danach können Spielende sich in den entsprechenden Regionen orientieren und die sogenannte Schnellreisefunktion nutzen. Diese befördert den spielbaren Charakter in wenigen Sekunden zu einem anderen Punkt der Spielwelt. In der *DTAG* sind bereits zu Beginn des Digitalen Spiels sämtliche Orte freigeschaltet und zur Schnellreise verfügbar. Interessant ist zudem die Auswahl der Gebiete, die mithilfe der Komprimierung noch auf der Karte dargestellt werden konnten. In der Spielwelt fehlen u. a. die griechischen Siedlungen in Kleinasien oder Sizilien, obwohl sie im Peloponnesischen Krieg, von grosser Bedeutung waren.<sup>202</sup> Aufgrund der technischen Anforderungen einer quadratischen Karte der Spielwelt, werden nur Gebiete dargestellt, die sich innerhalb der heutigen Grenzen Griechenlands befinden. Auf die Siedlungen im *off-screen* wird nur selten in einzelnen Touren und Entdeckungsorten verwiesen, ohne diese jedoch im virtuellen Raum darzustellen. Schwarz stellt fest, dass auch Karten in Digitalen Spielen das Geschichtsbild der Spielenden beeinflussen:

Sie prägen nicht nur unsere Vorstellungen von Raum und Topografie, sondern auch von Staaten und ihren Ausdehnungen in Raum und Zeit sowie deren Veränderungen im Laufe der Jahrzehnte oder Jahrhunderte.<sup>203</sup>

Spielende könnten annehmen, dass die griechische Welt der Antike dem modernen Staatsgebiet entsprach. So könnten Fehlkonzepte zu politischen Kontinuitäten, wie etwa einer *Antike der Nationalstaaten*, verbreitet werden.

Die oben beschriebenen Beobachtungen zeigen, dass der Raum in *DTAG* nicht nur darstellende, sondern auch erzählende Funktionen übernimmt. Anhand dieser Erkenntnisse lässt sich die *DTAG* der *narrative garden structure* zuordnen. Der Raum wird als Informationsträger verwendet, die Anzahl und die Gestaltung geschichtsbezogener Elemente werden von den Entwickelnden vorgegeben. Dank der verdichteten Spielwelt können Spielende diese durchqueren und die Geschichte wahrnehmen. Aufgrund der vollständigen Bewegungsfreiheit können sie entscheiden, welche Elemente des Raums ihr spielbarer Charakter als nächstes entdecken soll. Die Interpretation dieser Elemente wird dabei meist durch das *environmental storytelling* der Entwickelnden vorgegeben. Sie legen fest, welche Gebäude detailliert rekonstruiert werden und wie Objekte und Landschaften im Raum platziert werden. Besonders bei berühmten Bauwerken zeigt sich die intensive Recherche bei der Erarbeitung der Spielwelt, was sicherlich auch mit der verhältnis-

---

**201** McCall 2020. „The Historical Problem Space Framework“.

**202** Kleu 2019. „Gedanken zu ‚Assassin’s Creed Odyssey‘ (I) – Der erste Eindruck“.

**203** Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 86.

mäßig guten Quellenlage zusammenhängt. Bei der Gestaltung des virtuellen Raums überwiegen dennoch die künstlerischen Freiheiten, was eine Unterscheidung von fiktiven und historischen Elementen seitens der Spielenden erschwert.

### 3.3.4 Narrative

Unterscheidet man vorrangig die übergeordneten Erzählstrukturen der *DTAG*, fällt auf, dass die *framing narratives* dominant sind. Sämtliche Touren und Entdeckungsorte bieten vorgefertigte Erzählungen, die von den Spielenden abgerufen werden können. Wie bereits im vorherigen Kapitel besprochen, wird der virtuelle Raum durch die angebotene Spielwelt zu einem wichtigen Teil dieser Erzählungen. Die vermittelten Inhalte sind lokal gebunden und werden nur angezeigt, wenn der spielbare Charakter sich an den entsprechenden Orten befindet. Diese Punkte sind auf der Spielkarte durch entsprechende Symbole gekennzeichnet. Während bei den Entdeckungsorten nur ein sogenanntes *Pop-up*-Fenster eingeblendet wird, verfügen die Touren über eine größere Anzahl von *framing controls*. Den Spielenden wird ein sichtbarer Streifen eingeblendet, der zu den einzelnen Stationen führt. Erst wenn sie den nächsten Punkt erreichen, der durch eine Lichtsäule markiert ist, wird die Erzählung fortgesetzt. Bis auf den Start und den Abschluss folgen die Inhalte der einzelnen Stationen einem wiederkehrenden Ablauf. Sobald der spielbare Charakter die Lichtsäule erreicht, wird eine Zwischensequenz ausgelöst, die die nähere Umgebung in einer Art Drohnenflug zeigt. Der Fokus liegt dabei auf jenen Elementen der Spielwelt, die von der begleitenden Erzählstimme erwähnt werden. Die SprecherInnen sind dabei nicht sichtbar, sondern tragen ihren Text aus dem Off vor. Dies erinnert an Voice-Over-Sequenzen, wie sie in dokumentarischen Erinnerungsfilmen verwendet werden.<sup>204</sup> Sobald der Vortrag der Erzählstimme beendet ist, wird die Kamera auf den spielbaren Charakter zurückgesetzt und der Leuchtbalken zur nächsten Station wird eingeblendet. Zusätzlich wird eine Fotografie eingeblendet, die im Zusammenhang mit den vermittelten Inhalten des Voice-Overs steht. Dabei handelt es sich teilweise um zeitgenössische Aufnahmen der besuchten Orte. Dies ermöglicht es den Spielenden, den aktuellen Zustand der Gebäude mit der Rekonstruktion von *Ubisoft* zu vergleichen. Ansonsten werden thematisch passende bildliche oder gegenständliche Quellen aus den Epochen der Antike bis zur Neuzeit präsentiert. Anschließend begeben sich die Spielenden zur nächsten Station, wo sich der beschriebene Ablauf wiederholt.

---

<sup>204</sup> Thomas Fischer und Thomas Schuhbauer. *Geschichte in Film und Fernsehen: Theorie – Praxis – Berufsfelder*. UTB Geschichte 4661. Tübingen: A. Francke Verlag, 2016. S. 31.

Die vermittelten Inhalte der Touren, die sich größtenteils für die Erzählung des Digitalen Spiels verantwortlich zeigen, sind den *framing narratives* zuzuordnen. Denn Möglichkeiten, wie sie der *Story Creator Mode* des Grundspiels bietet, sind nicht in die Erweiterung integriert worden.<sup>205</sup> Um sich dennoch von einer filmischen Dokumentation abzusetzen, heben die Entwickelnden die *ludonarrativen* Strukturen hervor:

In der Discovery Tour: „Das Antike Griechenland“ von Ubisoft dreht sich alles um eure Entscheidungen. Folgt den vorbereiteten Touren oder wagt euch auf unbekanntes Terrain und findet Hunderte verborgene Orte.<sup>206</sup>

Und tatsächlich können Auswahl und Abfolge der Touren und Entdeckungsorte frei gewählt werden. Ebenfalls ist der virtuelle Raum auf freie Bewegung in sämtlichen Bereichen ausgelegt, sodass man die Spielwelt ohne Zeitdruck erkunden kann. Neben den zahlreichen *lexia*, die die dreidimensionale Fortbewegung unterstützen, wurden zentrale *framing controls* des Grundspiels entfernt. So nimmt der spielbare Charakter weder Fallschaden, noch kann er in Gewässern ertrinken. Auch attackierende Gegner und Raubtiere wurden für die *DTAG* entfernt. Die Funktionen des eigenen Adlers, der den Spielenden aus der Vogelperspektive Orientierung bietet, wurden jedoch übernommen. Anders als im Grundspiel liegt der Fokus somit nicht auf der *performative challenge*, sondern nur auf der freien Erkundung des virtuellen Raumes. Die *exploratory challenges* sind jedoch ebenfalls stark vereinfacht worden (siehe 3.3.3). Dennoch liegen die Bewegungsmöglichkeiten weiterhin in der Hand der Spielenden. Neben unterschiedlichen Laufgeschwindigkeiten kann zudem ein Pferd gerufen werden, um eine schnellere Fortbewegung zu ermöglichen. Sowohl der spielbare Charakter als auch das Tier sind frei auswählbar und können jederzeit gewechselt werden. Anfangs steht jedoch nur eine begrenzte Auswahl zur Verfügung, die jedoch durch das Absolvieren der Touren und Entdeckungsorte erweitert werden kann. Die Freischaltung solcher sogenannter *Achievements* ist eine motivierende Spielmechanik, da er den Fortschritt für die Spielenden wahrnehmbar werden lässt.<sup>207</sup>

**205** o. A. 2019. „This Month in Assassin’s Creed – June 2019 Update“.

**206** o. A. 2019. „DISCOVERY TOUR: ‚DAS ANTIKE GRIECHENLAND‘ JETZT VERFÜGBAR“.

**207** Andrzej Zarzycki. „Video Game Narratives: Beyond the Gameplay“. In *Emerging Experience in Past, Present and Future of Digital Architecture*, herausgegeben von Y. Ikeda u. a., 785–794. 20th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia, Hong Kong: The Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA), 2015. [https://papers.cumincad.org/data/works/att/caadria2015\\_117.content.pdf](https://papers.cumincad.org/data/works/att/caadria2015_117.content.pdf) (aufgerufen am 14. November 2021). Hier: S. 792.

Trotz der dominanten *framing narratives* lassen sich beim inhaltlichen Kern des Digitalen Spiels wichtige ludonarrative Strukturen feststellen. Sie gehen über das bloße Folgen der vorbereiteten Tourabschnitte hinaus.<sup>208</sup> Denn bereits bei deren Auswahl werden den Spielenden fünf unterschiedliche Möglichkeiten geboten. Erstens kann eine Tour begonnen werden, indem der spielbare Charakter auf den jeweiligen Startpunkt gesteuert wird. Wie bereits erwähnt, sind die entsprechenden Symbole in der Spielwelt sichtbar markiert. Zweitens besteht die Möglichkeit, Touren direkt aus der Kartenansicht des Menüs, also abhängig von der geografischen Lage, auszuwählen. Mithilfe der Schnellreisefunktion gelangt der spielbare Charakter somit direkt zum entsprechenden Ort in der Spielwelt. Drittens werden die Touren im Menü nicht nur raumbezogen, sondern ebenfalls thematisch fünf Kategorien zugeordnet. Viertens wurde zusätzlich ein Zeitstrahl integriert, der bestimmte Touren in ihrer zeitlichen Abfolge darstellt. Die fünfte Variante ergibt sich im Anschluss an eine absolvierte Tour. Hier bietet der Guide die Möglichkeit, direkt mit einer empfohlenen oder zufälligen Tour fortzufahren. Auch hier können die einzelnen Touren direkt ausgewählt und begonnen werden, ohne dass der spielbare Charakter sich in der Nähe der Startpunkte befindet. Zusätzlich werden Spielende bei allen fünf Möglichkeiten des Tourstarts über die Anzahl der integrierten Stationen und deren durchschnittliche Dauer informiert.

Auch während der Touren können die Spielenden Einfluss auf die Erzählung ausüben. Gleich zu Beginn stellen sich die Guides mit einer kurzen Einleitung vor. Spielende haben nun die Möglichkeit, die Tour anzutreten oder den NPC in ein optionales Gespräch zu verwickeln. Hierzu stehen üblicherweise zwei Dialogzeilen zur Auswahl. Eine fragt den Guide nach seiner persönlichen Biografie, die andere nach der Meinung zu Schauplatz und Thema der Tour. Es gibt jedoch keine Möglichkeit, erneut auf die Replik des NPCs einzugehen. Während der Guide an den übrigen Stationen der Tour nicht anwesend ist, bietet er nach ihrem Abschluss drei Wahlmöglichkeiten an. Das Fortfahren mit einer zufälligen Tour oder einer empfohlenen Tour. Letztere basiert wohl auf lokaler oder thematischer Nähe zu den vorherigen Inhalten. Zudem können Spielende ein Quiz auswählen, indem drei Fragen zur soeben absolvierten Tour gestellt werden. Dabei handelt es sich um eine rein formative Überprüfung, da kein Bewertungssystem integriert ist. So werden falsche Antworten bloß freundlich korrigiert. Zudem gibt es kein Zeit- oder Auswahllimit, wodurch sämtliche Lösungsvorschläge probiert werden können. Ferner stellen die Dialoge nicht die einzige Interaktionsmöglichkeit dar, mit der sich der Informationsgehalt der Touren anpassen lässt. Spielende können zwar keine Stationen, wohl aber die Beiträge der Erzählstimmen überspringen.

---

208 o. A. 2019. „DISCOVERY TOUR: ‚DAS ANTIKE GRIECHENLAND‘ JETZT VERFÜGBAR“.

Die hierzu nötige Taste auf dem Eingabegerät wird während der Zwischensequenz auf dem Bildschirm angezeigt. Vergleichbar mit dem Vorspulen in einer filmischen Dokumentation, können mit dieser Funktion wesentliche Teile der Erzählung beeinflusst werden. Spielende erhalten somit weniger Informationen als von den Entwickelnden vorgesehen. Demgegenüber steht die optionale Vertiefung, die ebenfalls dem *ludonarrative* zugeordnet werden kann. Über die Eingabetaste *MEHR ERFAHREN* lässt sich ein zusätzliches *Pop-up*-Fenster öffnen, deren Umfang die Texte der Erzählstimme bei weitem übertreffen. Diese Option kann bereits während oder nach Abschluss der Stationen ausgewählt werden. Die weiterführenden Informationen sind der jeweiligen Station angepasst und orientieren sich an den thematischen Schwerpunkten.

Fasst man die gesammelten Erkenntnisse der *framing narratives* und der *ludo-narratives* zusammen, kann ihr Verhältnis beschrieben werden. Nach dem Modell Chapmans handelt es sich bei der narrativen Struktur der *DTAG* um eine *open story structure*. Spielende können einen Einfluss auf die Erzählung ausüben, ohne jedoch deren Verlauf grundlegend zu verändern. Bezogen auf die historischen Narrative müsste das Digitale Spiel somit der Kategorie der *deterministic/open story structures* zugeordnet werden. Die Spielwelt und die Entdeckungsorte liefern allesamt vorgefertigte Geschichtserzählungen. Handlungen der Spielenden können die angebotenen Narrative kaum verändern oder beeinflussen. Doch wie äußert sich das *historical framing narrative* im inhaltlichen Schwerpunkt der *DTAG*, den Touren? Im Kontext gängiger Charakterisierungen Digitaler Spiele können sie als Hauptquests bezeichnet werden, da sie die Kernsegmente der Erzählung bilden.<sup>209</sup> Im Grundspiel *Assassin's Creed Odyssey* wird die Handlung, und somit die historische Erzählung, durch die erfolgreiche Absolvierung der Hauptquests vorangetrieben. Erst nach Erreichen der hier definierten Ziele wird die übergreifende Geschichte fortgesetzt. In der hier behandelten Erweiterung fehlt der Aspekt des erzählerischen Aufbaus. Sämtliche Touren sind bereits zu Beginn freigeschaltet und bedingen keiner vorrangig abgeschlossener Aktivitäten. Es existiert kein Spannungsbogen, der die einzelnen Hauptquests in Beziehung setzen würde. Das *historical framing narrative* wird somit nicht durch eine übergreifende Geschichtserzählung verbunden, sondern besteht aus unabhängigen Episoden in der Spielwelt. Der US-amerikanische Journalist Rob Zacny hat für den Vorgängertitel eine triviale, und doch passende Parallele gezogen. Das Grundspiel entspreche demnach der Ausstellung, die Objekte zu einer Geschichte verbindet, während er die *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* als die Sammlung desselben Museums be-

---

209 Fernández-Vara 2019. Introduction to game analysis. S. 68.

zeichnet.<sup>210</sup> Dieser Vergleich gilt trotz einiger Veränderungen, wie etwa integrierter Quizfragen oder Tourguides, auch für den hier behandelten Nachfolger *DTAG*.

Sie enthält 30 Touren, die sich auf fünf Kategorien verteilen: *Alltag* (9), *Politik und Philosophie* (4), *Kunst, Religion und Mythen* (5), *Schlachten und Kriege* (5), *Berühmte Städte* (7). An dieser Stelle die Inhalte sämtlicher Touren aufzuzählen, entspricht nicht dem Ansatz des verwendeten Analyse Rahmens. Wie bereits erwähnt, geht es nicht darum, Ungenauigkeiten aufzuzählen. Anders als die Beiträge der Guides, nehmen die Texte der Touren nicht die Perspektive der historischen AkteurInnen ein. Sie sind, wie die Spielwelt, ein Produkt ihrer Entstehungszeit, das den aktuell bekannten Informationen der griechischen Antike entspricht.<sup>211</sup> Entscheidend ist es daher, ein Verständnis für die geschichtsbezogenen Erzählstrukturen zu erhalten. So lässt sich festhalten, dass die Touren geografisch verknüpft, das heißt an einen bestimmten Ort in der Spielwelt gebunden sind. In den meisten Fällen ist diese Verbindung offensichtlich. Dies gilt besonders für die Episoden der Kategorien *Schlachten und Kriege*, sowie für *Berühmte Städte*. Sie führen an die virtuellen Schauplätze der kriegerischen Auseinandersetzungen, bzw. auf das Gebiet der jeweiligen Poleis. Sie weisen somit einen klareren Bezug zur Spielwelt auf, der vielen Touren anderer Kategorien fehlt. Die narrative Verknüpfung des Raumes mit den vermittelten Inhalten ist jedoch ein entscheidender Faktor für die Qualität der Touren. Besonders überzeugen können daher jene Passagen, die Gebäude und Städte in ihrer Blütezeit behandeln, deren heutige Überreste nur noch als Ruinen zu bestaunen sind. So führen etwa *Die Akropolis von Athen* und *Das Orakel von Delphi* durch die Heiligtümer, in denen die Bedeutung der Orte anhand einzelner Gebäude erläutert wird. Ein besonderer Effekt wird hierbei durch die Implementierung aktueller Fotografien erzielt, die zum Vergleich mit den Rekonstruktionen einladen. Hierdurch können die textbasierten Inhalte der Tour durch ein visuelles Narrativ erweitert werden.<sup>212</sup> Ähnlich wie bei *Berühmte Städte* verhält es sich bei den vorgestellten Schlachten. Zwar sind die Stationen auf nahezu leeren Stränden und Feldern platziert, doch werden die Auseinandersetzungen verbildlicht. Auf Soldaten und Waffen wurde wohl aufgrund der Altersfreigabe verzichtet. Stattdessen entschieden die Entwickelnden, einzelne Truppen als Ban-

**210** Rob Zacny. „Assassin’s Creed ‚Discovery Tour‘ Offers Cool but Bumbling History Lesson“. Vice, 22. Februar 2018. [https://www.vice.com/en\\_us/article/wj447w/assassins-creed-discovery-tour-history-museum-mode](https://www.vice.com/en_us/article/wj447w/assassins-creed-discovery-tour-history-museum-mode) (aufgerufen am 18. April 2020).

**211** Kaitlyn Kingsland. „The Time Capsule of Assassin’s Creed Odyssey Discovery Tour“. Archaeogaming, 18. Oktober 2019. <https://archaeogaming.com/2019/10/18/the-time-capsule-of-assassins-creed-odyssey-discover-tour/> (aufgerufen am 2. Juni 2020).

**212** Serge Noiret. „Digital Public History narratives with Photographs“. Public History Weekly, 2015, Nr. 31 (22. Oktober 2015). <https://doi.org/10.1515/phw-2015-4706> (aufgerufen am 10. Oktober 2022).

ner darzustellen. So werden nicht nur Eindrücke über das Größenverhältnis der Armeen, sondern auch über den Verlauf der Schlachten vermittelt. Zudem wird versucht auf die Ursachen und Folgen der Konflikte hinzuweisen, was die Schlachten in einen größeren Kontext einbettet. So wie die Touren der Kategorie *Berühmte Städte* den Bezug zu einem Ort herstellen, wird hier ein gesondertes Ereignis beleuchtet. Insbesondere die Touren der Kategorien *Alltag* und *Kunst, Religion und Kultur* sowie *Politik und Philosophie* versuchen hingegen „einen eher kursorischen Überblick über eine sehr lange Zeitepoche“<sup>213</sup> zu vermitteln. Insbesondere hier halte ich die Kritik Schwarz’ für zutreffend, da ihnen meist sowohl ein thematischer wie auch ein zeitlicher Fokus fehlt.

Als dominierende Poleis der klassischen Zeit beherrschen Athen und Sparta den überwiegenden Teil der 30 verfügbaren Touren.<sup>214</sup> Bei über der Hälfte von ihnen stehen sie im Zentrum der Erzählung. Neben dem politischen und militärischen Einfluss dürften hierfür auch ihre Bekanntheit in der populären Kultur und die vergleichsweise gute Quellenlage verantwortlich sein. So kann ihre Präsenz in der Geschichtskultur viele Spielende direkt ansprechen.<sup>215</sup> Andere Poleis werden kaum gleichwertig thematisiert und treten nur als Schauplatz bestimmter Industrien oder kultureller Phänomene auf. Wie auch Coert feststellt, kann diese Fokussierung zu falschen Rückschlüssen auf den gesamten „hellenischen Kulturkosmos“<sup>216</sup> führen. Aufgrund des zeitlich bedingten thematischen Fokus werden den Ereignissen und AkteurInnen der archaischen und hellenistischen Zeit keine spezifischen Touren gewidmet. Zwei beachtenswerte Ausnahmen bilden hierbei jene, die sich mit dem vorangegangenen Jahrtausend beschäftigen. Denn die Bauten der minoischen und mykenischen Kultur werden dem spielbaren Charakter im Jahr 431 v. u. Z. bereits als Ruinen präsentiert.

Die Inhalte der Geschichtserzählung können besonders bei Touren mit klaren geografischen oder temporalen Bezügen überzeugen. Also jenen, die man unter den Schlagwörtern der Orts- und Ereignisgeschichte zusammenfassen kann. Aus geschichtsdidaktischer Perspektive kann zwar eine chronologische Abfolge vermittelt werden. Diese birgt jedoch die Gefahr, größere Strukturen und Prozesse,

---

**213** Schwarz und Pasternak 2021. „Auf Entdeckungstour“. S. 11.

**214** Leonhard Burckhardt. *Militärsgeschichte der Antike*. 2. Aufl. C. H. Beck Wissen 2447. München: Verlag C. H. Beck, 2016. S. 32.

**215** Onken 2020. „Die Antike in der Geschichtskultur-altehrwürdig, veraltet, exotisch und unterhaltsam“. Hier: S. 504 f.

**216** Jean Coert. „Rezension zu: Discovery Tour: Ancient Greece“. *H-Soz-Kult. Kommunikation und Fachinformation für die Geschichtswissenschaften*. H-Soz-Kult, 25. Januar 2020. <http://www.hsozkult.de/webreview/id/reon-135103> (aufgerufen am 2. Juni 2020).

und damit die Einbettung in den historischen Kontext, zu vernachlässigen.<sup>217</sup> Zudem werden die Inhalte als alternativlose Tatsachenberichte präsentiert. Es finden sich kaum Hinweise auf den Konstruktionscharakter der Geschichte. Durch die fehlende Multiperspektivität und Kontroversität der Texte wird die Vorstellung der einen, tatsächlichen Vergangenheit vermittelt. Diesen teleologischen Geschichtsvorstellungen mangelt es, wie Chapman es formuliert, an einem „sense of contingency“<sup>218</sup>, da sie sämtliche historischen Entwicklungen als unvermeidlich erscheinen lassen.

Es ist jedoch nicht unmöglich, diese Prinzipien zu berücksichtigen. Sogar in der Rekonstruktion der Spielwelt sind vereinzelt Informationen zu Designentscheidungen der Entwickelnden vorhanden. Sie beschreiben den Spielenden die Auswahl und die Umsetzung der Elemente im Raum. Für die Texte der Touren fehlt ein vergleichbares Angebot. Einzige Ausnahmen bilden Verweise auf antike Autoren, wie sie etwa bei *Thermopylen* auftreten: „Laut Herodotos, heute Herodot, zählte die persische Flotte bei der letzten Zählung 1.207 Schiffe, die 240.000 Männer mit sich trugen.“<sup>219</sup> Dass Herodot gerade bei der Nennung von Truppenstärken und Verlusten zur Übertreibung neigt, wird hingegen nicht erwähnt.<sup>220</sup> Ebenso fehlen die in der Geschichtswissenschaft verwendeten Quellenangaben. Auf welches Werk und welche Textstelle hier verwiesen wird, ist nicht ersichtlich. Hingegen sind für die verwendeten Fotografien äußerst detaillierte Angaben vorhanden, was wohl eher mit strengeren Nutzungs- und Bildrechten als mit wissenschaftlichen Standards zusammenhängt. Wie kann es sein, dass solche Grundprinzipien der Historiografie nicht eingehalten werden, wo doch die Touren laut *Ubisoft* „von Historikern und Klassik-Experten“<sup>221</sup> konzipiert wurden? Vermutlich ist dies kein Versäumnis der konsultierten Fachleute, sondern das Ergebnis der didaktischen Reduktion der Entwickelnden (siehe 2.7.3). Um den Anforderungen an das Medium gerecht zu werden, haben sie die ursprünglichen Texte stark verkürzt und vereinfacht. In ihrer Rolle als *developer-historians* liegt der Fokus auf der Zugänglichkeit des Digitalen Spiels. Fußnoten und/oder Quellenverzeichnisse würden die Zielgruppe der Spielenden wohl abschrecken. Es ist anzunehmen, dass mit den vorgenommenen Anpassungen ebenfalls jegliche Kontroversität und Multiperspektivität aus den Geschichtserzählungen entfernt wurden.

**217** Christine Pflüger. „Ereignis“. In Wörterbuch Geschichtsdidaktik, herausgegeben von Ulrich Mayer u. a., 56–57, 3. Aufl. Schwalbach/Ts: Wochenschau, 2014. Hier: S. 57.

**218** Chapman 2016. Digital games as history.

**219** Discovery Tour: Ancient Greece (Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec 2019).

**220** Vgl. Josef Fischer. Die Perserkriege. Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft), 2013. S. 154.

**221** o. A. 2022. „Discovery Tour by Assassin's Creed Ancient Greece and Egypt“.

Wie Maxime Durand, der verantwortliche Historiker der *DTAG*, betont, sollten die Inhalte der Touren keine Debatten auslösen.<sup>222</sup> Die starke Verkürzung im Rahmen der durchschnittlich viertelstündigen Touren und deren Verknüpfung mit den einzelnen Stationen sind Entscheidungen der Entwickelnden. Die Anpassungen scheinen so umfangreich zu sein, dass die AutorInnen der einzelnen Touren nicht angegeben werden. Die FachexpertInnen, die unter der Leitung der Altertumswissenschaftlerin Stéphanie-Anne Ruatta für die historischen Inhalte verantwortlich waren, finden sich nur in der Auflistung der Mitwirkenden der *DTAG* wieder.

Dennoch lässt sich festhalten, dass die Texte keine Fehlinformationen liefern, sondern lediglich drastische Reduzierungen aufweisen. Vielmehr sind es die nicht berücksichtigten geschichtsdidaktischen Prinzipien, an denen es der *DTAG* mangelt. Daher überzeugen jene Touren, bei denen knappe Ereignis- und Ortsgeschichte in Form einer Aufzählung gesicherter Fakten betrieben wird, während weiter gefasste Konzepte und Strukturen nicht auf dem gleichen Niveau vermittelt werden. Zudem führt die fehlende Rahmenhandlung zu einer Zersplitterung des *historical framing narrative* als einer Sammlung einzelner Geschichtserzählungen. Wie bereits Preisinger feststellte, werden diese den Spielenden als „fertiges und sicheres Narrativ vermittelt“<sup>223</sup>. Welchen Einfluss können sie dann auf die Geschichte des Digitalen Spiels ausüben? Oder nach Chapman: Lassen sich trotzdem gewisse Freiheiten des *historical ludonarrative* erkennen? In der an die Spielenden gerichteten Werbung wird betont, dass sich „alles um eure Entscheidungen“<sup>224</sup> drehe. Und tatsächlich ist die freie Auswahl und Abfolge der Touren und Entdeckungsorte auch ein wichtiges Element des *historical ludonarrative*. Obwohl die Inhalte dieser Touren und Orte unveränderbar sind, schreiben die Spielenden durch die freie Bewegung in der Spielwelt „ihre eigene Geschichte“.

So besteht die Möglichkeit, keine Touren und keine Entdeckungsorte auszuwählen, wodurch hauptsächlich das *environmental storytelling* für das historische Narrativ verantwortlich wird. Welche Gebiete und Orte jedoch besucht werden, können die Spielenden dank der Bewegungsmöglichkeiten der spielbaren Charaktere und der verfügbaren Schnellreisepunkte entscheiden. Auch die bereits beschriebenen fünf Auswahloptionen der Touren sind nicht nur eine spielmechanische Komponente. Denn hiermit können Spielende ihre Geschichtserzählung selbst zusammenstellen und dadurch tatsächlich in die Rolle der *player historians* schlüpfen. Die anders als im Grundspiel fehlende Rahmenhandlung und die angepassten *framing controls* geben keine feste Reihenfolge der Erzählung vor. Daher unterstützen die unterschiedlichen Auswahlmöglichkeiten Spielende in der Pro-

<sup>222</sup> Fehrenbach 2019. Interview with Maxime Durand. 3:15–4:10.

<sup>223</sup> Preisinger 2022. Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. S. 160.

<sup>224</sup> o. A. 2019. „DISCOVERY TOUR: ‚DAS ANTIKE GRIECHENLAND‘ JETZT VERFÜGBAR“.

duktion des *historical ludonarrative*. So kann man die Erzählung auf die antike Militärgeschichte ausrichten, indem man sämtliche Touren der Kategorie *Schlachten und Kriege* absolviert. Möchte man mehr über die spartanische Gesellschaft erfahren, kann man jene Markierungen auf der Kartenansicht aufsuchen, die sich auf dem Gebiet der Polis befinden. Interessiert man sich hingegen besonders für die vorklassische Zeit, kann der Zeitstrahl des Menüs konsultiert werden. Dank der Aufteilung nach thematischen, zeitlichen und geografischen Aspekten können Spielende die Touren auf ihre eigenen geschichtsbezogenen Interessen und Präferenzen fokussieren.

Dennoch müssen, um die *DTAG* zu komplettieren und damit sämtliche spielbare Charaktere und Reittiere freizuschalten, sowieso alle Touren absolviert werden. Die Auswahlmöglichkeiten würden somit nur die Reihenfolge der *historical framing narratives* beeinflussen. Dennoch sind diverse Interaktionsmöglichkeiten in die Touren integriert worden, die ebenfalls dem *historical ludonarrative* zugeordnet werden. So können die Zwischensequenzen und *Pop-up*-Fenster durch die optionalen Funktionen *ÜBERSPRINGEN* und *MEHR ERFAHREN* gesteuert werden. Diese spielmechanischen Elemente üben einen bedeutenden Einfluss auf die Geschichtserzählung aus. Ersteres ermöglicht den Spielenden ein Ausblenden jener Informationen, die sie als weniger relevant und interessant bewerten. Diese Gewichtung erlaubt es zudem, die nötige Dauer der Touren individuell zu verkürzen. Allerdings werden hierdurch wichtige Inhalte nicht angezeigt. Dem steht die Möglichkeit Vertiefung mittels Betätigung der Schaltfläche *MEHR ERFAHREN* gegenüber. Hier werden zusätzliche Informationen eingeblendet, die weitere Aspekte des Themas behandeln, womit ebenfalls die historischen Inhalte erweitert werden. Wie Coert feststellt, ist durch die vorgestellten Interaktionsmöglichkeiten der Touren eine „individuelle Modifizierung der Stoffintensität“<sup>225</sup> möglich.

Die Differenzierung nach Interessen und Niveau der Lernenden entspricht dabei den Prinzipien der Geschichtsdidaktik. Sie wird mittlerweile nicht nur im eigentlichen Unterricht, sondern bereits in den Lehrplänen vorgenommen. Für die deutschsprachigen Kantone der Schweiz gilt etwa der *Lehrplan 21*.<sup>226</sup> Auch im Fachbereich *Räume, Zeiten, Gesellschaften (mit Geografie, Geschichte)* wird zwischen Grundanspruch, den Lernende aller Niveaus erreichen sollten, und erweiterten Anforderungen unterschieden. Die verpflichtenden Themen sind zudem sehr offen formuliert, was eine interessenorientierte Wahl der Inhalte ermöglicht. Demnach stimmen sowohl die Auswahl der Touren als auch das Übersprin-

<sup>225</sup> Coert 2020. „Rezension zu: Discovery Tour: Ancient Greece“.

<sup>226</sup> Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz. „Lehrplan 21 – Rahmeninformationen“. D-EDK, 2014. [https://www.lehrplan21.ch/sites/default/files/lp21\\_rahmeninformation\\_%202014-11-06.pdf](https://www.lehrplan21.ch/sites/default/files/lp21_rahmeninformation_%202014-11-06.pdf) (aufgerufen am 2. Mai 2023).

gen und Vertiefen der Informationen mit aktuellen didaktischen Vorgaben überein. Dem Grundanspruch entsprechen demnach die vertonten Zwischensequenzen der Stationen, während man durch die zusätzlich aufrufbaren Texte die erweiterten Anforderungen erreichen kann. Gleiches gilt für das Quiz, welches nach Abschluss einer Tour durchgeführt werden kann. Coert spricht hier zu Recht von einer gelungenen methodischen Abwechslung, die „verschiedenste Lernkanäle bedient“<sup>227</sup>. Anders als im Geschichtsunterricht kann jedoch die gesamte Geschichtserzählung unberücksichtigt bleiben, da es keine Begrenzung der Funktion ÜBERSPRINGEN gibt. Zudem ist die Zielgruppe noch heterogener als im Schulalltag, da Spielende aus diversen Altersgruppen adressiert werden müssen. Einen tatsächlicher Grundanspruch kann daher kaum geltend gemacht werden. Die eigentliche Feststellung der Zielerreichung im Quiz ist zudem fakultativ und wird nicht bewertet. Zumindest können Spielende so eine formative Überprüfung ihres Lernerfolgs vornehmen.

Doch ebenso wie bei den Interaktionsmöglichkeiten während der Touren können die erwähnten Elemente des *historical ludonarrative* die vorgefertigten Erzählungen nicht verändern, sondern bloß den Umfang der präsentierten Informationen regulieren. Sie haben keinen Einfluss auf die Spielwelt und ziehen keine Konsequenzen für den weiteren Verlauf der Handlung nach sich. Aus der *Spielwiese der Geschichte* des Grundspiels ist demnach keine aktive Lernlandschaft, sondern eine abrufbare Sammlung vorgefertigter Narrative entstanden. Trotz des, aufgrund der fehlenden Rahmenhandlung, zersplitterten *historical framing narrative* ist die Einordnung in das Analysemodell Chapmans möglich. Anhand des untergeordneten *historical ludonarrative* lässt sich die Struktur der Geschichtserzählung als *open/deterministic story* kategorisieren.

### 3.3.5 Affordances

Wie oben beschrieben, unterscheidet Chapman den geschichtsbezogenen Angebotscharakter Digitaler Spiele in drei Kategorien: Erinnerungsumgebungen (*heritage environments*), Vergangenheitsumgebungen (*reenactment*) und Geschichtserzählen (*narrative history*). Hier folgend wird die DTAG anhand dieser Strukturen charakterisiert.

Der Begriff Erinnerungsumgebungen (*heritage environments*) ist von Chapman bewusst gewählt worden, um eine möglichst breite Gruppe abdecken zu können. Neben den Museen umfasst er somit *heritage sites* und deren begleitende Ein-

---

227 Coert 2020. „Rezension zu: Discovery Tour: Ancient Greece“.

richtungen und Institutionen.<sup>228</sup> Im deutschen Sprachraum bezieht diese Definition ebenfalls Funktionen von Erinnerungsorten, Gedenkstätten und Dokumentationszentren mit ein.<sup>229</sup> Auf den ersten Blick wirken die Vergleiche eines Digitalen Spiels mit historischen Orten gewagt. In der Geschichtsdidaktik scheint die Relevanz virtueller Lernorte jedoch anerkannt zu sein. Pleitner unterscheidet etwa außerschulische historische Lernorte in die vier Gruppen: 1) *Historische Orte*, 2) *Stätten der Sammlung, Erforschung und Präsentation historischer Zeugnisse*, 3) *Living History* und 4) *Virtuelle Schauplätze*.<sup>230</sup> Letztere werden trotz der fehlenden Verbindung zur realen Umgebung ebenfalls in die Typologie aufgenommen. Was sie von den anderen Gruppen unterscheidet, ist, dass die räumliche Entfernung zum eigentlichen Schauplatz irrelevant wird, da nur die Verfügbarkeit des kompatiblen Endgeräts über den Besuch entscheidend ist.<sup>231</sup> Virtuelle Schauplätze sind somit nahezu barrierefreie Zugänge, die einer breiten Öffentlichkeit Zugänge zur Geschichte bieten können, ohne die eigene Wohnung zu verlassen. Sie treten jedoch in unterschiedlicher Form auf, weshalb Pleitner innerhalb der virtuellen Schauplätze zwischen Rekonstruktionen historischer Orte und Online-Museen unterscheidet.<sup>232</sup> Die *DTAG* kann dabei als Sonderfall bezeichnet werden, da sie Elemente beider Spektren in sich vereint.

Gemäß den Erkenntnissen aus der Analyse des Raums (siehe 3.3.3) handelt es sich bei der Spielwelt der *DTAG* vornehmlich um eine virtuelle Rekonstruktion. Gegenüber realen historischen Orten bietet sie nicht nur die Möglichkeit, entfernte Orte darzustellen, sondern präsentiert gar „eine Rekonstruktion ehemaliger, heute nicht mehr existierender Stätten“<sup>233</sup>. Aus den Ruinen der Akropolis werden die repräsentativen Bauten Athens des Jahres 431 v. u. Z.: „Während das Museum die ‚Aura‘ des Objekts in den Vordergrund rückt [...], fokussieren Dokumentationszentren auf die ‚Aura‘ des umliegenden Ortes.“<sup>234</sup> Die Feststellung von Kruse und Liebrandt gilt ebenso für die Trennung der Begriffe im virtuellen Kontext. Anders als im Museum werden die Objekte in der *DTAG* in ihrer vorgesehenen Umgebung

---

**228** Chapman 2016. Digital games as history. S. 179.

**229** Lücke und Zündorf 2018. Einführung in die Public History. S. 113.

**230** Berit Pleitner. „Außerschulische historische Lernorte“. In Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, herausgegeben von Michele Barricelli und Martin Lücke, 290–307, 2. Aufl. Bd. 2, 2 Bde. Forum Historisches Lernen. Schwalbach: Wochenschau, 2017. Hier: S. 291–292.

**231** Pleitner 2017. „Außerschulische historische Lernorte“. S. 292.

**232** Pleitner 2017. „Außerschulische historische Lernorte“. S. 292.

**233** Pleitner 2017. „Außerschulische historische Lernorte“. S. 292.

**234** Julia Kruse und Hannes Liebrandt. „Geschichtsmuseum und Dokumentationszentren“. In Geschichtskultur-Public History-angewandte Geschichte: Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen, herausgegeben von Felix Hinz und Andreas Körber, 326–343. Uni-Taschenbücher, UTB 5464. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020. Hier: S. 327.

präsentiert. Sie sind nicht in Vitrinen platziert, sondern werden in ihrem alltäglichen Kontext gezeigt. Die Gebäude sind nicht als minimierte Modelle ausgestellt, sondern werden als virtuelle Rekonstruktionen in ihrer tatsächlichen Größe präsentiert. Zusätzlich werden zwecks Legitimation häufig aktuelle Fotografien der historischen Orte eingeblendet.<sup>235</sup> Denn den digitalen Modellen fehlt die für Sachquellen charakteristische Haptik und Authentizität.<sup>236</sup> Da sie jedoch von herausragender technischer und ästhetischer Qualität sind (siehe 3.3.1), beherbergen sie laut Chapman ähnliche visuelle Informationen wie die tatsächlichen historischen Gebäude und Objekte.<sup>237</sup>

Als ebenfalls charakteristisch für den Angebotscharakter der *heritage environments* (Erinnerungsumgebungen) beschreibt er die *spatial agency*, da die räumlichen Bewegungsmöglichkeiten des spielbaren Charakters mit denjenigen von Besuchenden realer historischer Orte verglichen werden können. Dies gilt ebenso für den vorliegenden Untersuchungsgegenstand. Wie am historischen Ort kann man die Bauten nicht nur betrachten, sondern sich zwischen ihnen bewegen, sie auskundschaften und teilweise sogar betreten. Anders als bei ihren realen Vorbildern, sind der Erkundung in der virtuellen Spielwelt jedoch keine physischen oder perspektivischen Grenzen gesetzt. Dafür sorgen die mannigfaltigen Fähigkeiten des spielbaren Charakters, wie Klettern oder die Verwendung des Adlers. Zudem sind keinerlei Bereiche oder Räume durch die verwaltenden Institutionen abgesperrt oder aufgrund von Öffnungszeiten geschlossen. So können Spielende die Gebäude und Objekte so detailliert betrachten, wie ihr eigenes Interesse es zulässt. Der integrierte Fotomodus, bei dem freie Perspektiven und Filter gewählt werden können, unterstützt das Gefühl des Besuchs eines historischen Ortes. Einige Spielende teilen sogar ihre besten Aufnahmen auf Social Media, wie es viele TouristInnen nach einem gelungenen Urlaub tun. Ebenso können interessierte Besuchende zu einzelnen Bauten und Objekten begleitende Informationen erhalten. Hierfür werden an historischen Orten etwa Infotafeln, Audioguides oder Führungen angeboten. Als virtuelles Pendant sind in der DTAG hierfür die Guides, Erzählstimmen und eingeblendeten Textfenster verantwortlich.

Solche zusätzlichen Informationsangebote sind auch in Online-Museen verfügbar, in denen einzelne Exponate oder ganze Ausstellungen digitalisiert wer-

---

<sup>235</sup> Kaitlyn Kingsland, Rebekah Munson und Madeleine Kraft. „Analyzing the Assassin’s Creed Odyssey Discovery Tour: Spatial and Temporal Locations of Featured Static Images“. *Archaeogaming*, 26. Februar 2020. <https://archaeogaming.com/2020/02/26/analyzing-the-assassins-creed-odyssey-discovery-tour-spatial-and-temporal-locations-of-featured-static-images/> (aufgerufen am 2. Juni 2020).

<sup>236</sup> Baumgärtner 2019. *Wegweiser Geschichtsdidaktik*. S. 199.

<sup>237</sup> Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 175.

den.<sup>238</sup> Sie weisen Spezifika auf, die ebenfalls im vorliegenden Digitale Spiel wahrgenommen werden können. Im Museum können Objekte „ihrem ursprünglichen Funktionszusammenhang und räumlichen Umfeld entrissen und neu kontextualisiert werden“<sup>239</sup>. Die *DTAG* nutzt diese Möglichkeiten, indem sie einen Zusammenhang von tatsächlichen Exponaten und der virtuellen Spielwelt herstellt. Die Objekte stammen aus diversen renommierten Museen und sind als Fotografien in die einzelnen Tourstationen und Entdeckungsorte integriert.<sup>240</sup> So werden Exponate des Louvre oder des British Museum im Kontext der Rekonstruktion des historischen Ortes und der vermittelten Inhalte betrachtet. Dabei handelt es sich teilweise um Gegenstände aus der Antike, die unmittelbar mit ihrer virtuellen Version verglichen werden können. Die digitalen Modelle in der Spielwelt werden somit als Sachquellen legitimiert und können, trotz ihrer fehlenden physischen Präsenz, eine „Faszination durch die Aura des Originals“<sup>241</sup> auslösen. Andererseits werden neben antiken Quellen auch Fotografien von Objekten aus späteren Epochen verwendet. Oft handelt es sich dabei um Gemälde aus der Neuzeit und der Moderne, die mythologische Szenen oder historische Ereignisse darstellen. Die Exponate eignen sich zur illustrativen Unterstützung der virtuellen Rekonstruktionen und vermittelten Inhalte. Allerdings genügt deren Einbindung, bis auf den groben thematischen Zusammenhang, nicht den Ansprüchen eines Online-Museums. Bis auf den Titel, den/die KünstlerIn und die Signatur sind keine Angaben vorhanden. Oft fehlt somit der Einblick in den historischen Kontext der Kunstwerke.<sup>242</sup>

Gerade bezüglich der Einbindung von externen Exponaten verfügt die *DTAG* über unausgeschöpftes Potenzial, sodass es nicht als reines Online-Museum bezeichnet werden kann. Nach der Typologie Pleitners kann somit von einer virtuellen historischen Rekonstruktion gesprochen werden, die Elemente des Online-Museums aufgreift. Sie erfüllt damit die Kriterien der virtuellen Schauplätze. Auf der Grundlage von Chapmans Definition der Erinnerungsumgebungen könnte man die *DTAG* um den Aspekt der virtuellen Living History erweitern.<sup>243</sup> Diese Form der Darbietungen sind bei Pleitner nur für physische außerschulische Lernorte vorgesehen.<sup>244</sup> Doch die Spielwelt der *DTAG* ist von zahlreichen NPCs in zeitgenössischer Kleidung bevölkert, die scheinbar alltäglichen Tätigkeiten nachgehen. Die

---

**238** Pleitner 2017. „Außerschulische historische Lernorte“. S. 292.

**239** Kruse und Liebrandt 2020. „Geschichtsmuseum und Dokumentationszentren“. S. 327.

**240** Kaitlyn Kingsland. „Static Image Spatial Locations in Assassin’s Creed Odyssey Discovery Tour“. Archaeogaming, 15. November 2019. <https://archaeogaming.com/2019/11/15/static-image-spatial-locations-in-assassins-creed-odyssey-discovery-tour/> (aufgerufen am 2. Juni 2020).

**241** Baumgärtner 2019. Wegweiser Geschichtsdidaktik. S. 199.

**242** Schwarz und Pasternak 2021. „Auf Entdeckungstour“. S. 12.

**243** Chapman 2016. Digital games as history. S. 176.

**244** Pleitner 2017. „Außerschulische historische Lernorte“. S. 291–292.

Schwerpunktsetzung auf ordinäre Handlungen ist charakteristisch für AkteurInnen der Living History.<sup>245</sup> Die Spielenden hingegen schlüpfen in die Rolle der Besuchenden eines Antikenfestes und sind der scheinbar „lebendigen Geschichte“ ausgesetzt. Wie etwa beim Römerfest in Augusta Raurica lassen sich Soldaten beim Patrouillieren oder BäckerInnen bei der Herstellung von Broten beobachten. Die Limite der digitalen Umsetzung führen jedoch dazu, dass besondere Interaktionen und Dialoge nur mit den fünf ausgewählten Guides möglich sind. In ihrer Funktion als Darstellende historischer Persönlichkeiten, begleiten sie die Touren und bieten somit Elemente an, die an die beliebten Stadtführungen in historischer Gewandung erinnern.<sup>246</sup> So lassen sich in der DTAG virtuelle Formen der Living History beobachten, wie sie auch an physischen historischen Orten praktiziert werden. Sie kreieren einen lebendigeren Eindruck der Spielwelt und können der Wissensvermittlung dienen. Dabei bieten sie, ebenso wie ihre realen Vorbilder, keinen „tatsächlichen Einblick in die Vergangenheit“, sondern sind elaborierte Darstellungen der Entwickelnden.<sup>247</sup>

Während Chapman die Spielenden in Erinnerungsumgebungen als Besuchende identifiziert, werden sie in den Vergangenheitsumgebungen selbst zu AkteurInnen in der historischen Umgebung (siehe 3.2.6). Er sieht hier Parallelen zu der in der Geschichtskultur verbreiteten Form des Reenactments, dem „Nachempfinden/-spielen oder auch Wiederholen von vergangenen Ereignissen in ‚historischer Verkleidung‘“<sup>248</sup>. Tatsächlich entspricht das Sichtfeld demjenigen der historischen AkteurInnen. Während die Schulteransicht noch eine gewisse Distanz kreiert, kann die optional wählbare Ego-Perspektive Spielende unmittelbar in das Geschehen einbinden.<sup>249</sup> Die Spielwelt lässt sich somit durch die Augen des spielbaren Charakters erleben. Man sieht die NPCs an sich vorbeilaufen und muss heraufblicken, um die Metopen der antiken Tempel zu betrachten. Zudem lassen sich zusätzliche Bildschirmanzeigen ausblenden, um eine möglichst effektvolle Immersion zu gewährleisten. Die Spielwelt muss dann mit jenen Mitteln erkundet werden,

**245** Lücke und Zündorf 2018. Einführung in die Public History. S. 83.

**246** Barbara Hanke und Nicola Aly. „Stadtführungen in historischer Gewandung“. In *Geschichtskultur-Public History-angewandte Geschichte: Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, herausgegeben von Felix Hinz und Andreas Körber, 184–196, Uni-Taschenbücher, UTB 5464. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020. Hier: S. 185.

**247** Pleitner 2017. „Außerschulische historische Lernorte“. S. 306.

**248** Stefanie Samida. „Inszenierte Authentizität: Zum Umgang mit Vergangenheit im Kontext der Living History“. In Fitzenreiter, *Authentizität*, 2014, S. 139–150. Zitiert nach: Lücke und Zündorf 2018. Einführung in die Public History. S. 83.

**249** Aaron Hess. „You Don't Play, You Volunteer“: Narrative Public Memory Construction in Medal of Honor: Rising Sun“. *Critical Studies in Media Communication*, 24, Nr. 4 (2007), 339–356. <https://doi.org/10.1080/07393180701567729> (aufgerufen am 28. Mai 2020). Hier: S. 340.

die den historischen AkteurInnen zur Verfügung standen. Chapman beschreibt die Ego-Perspektive und die daraus resultierenden *exploratory challenges* als wesentliche Merkmale der Vergangenheitsumgebungen.<sup>250</sup> Allerdings wurden sämtliche übrigen Elemente des Grundspiels entfernt, die diese Kategorisierung rechtfertigen würden. Die *DTAG* beinhaltet keine weiteren Interaktionsmöglichkeiten, die es den Spielenden erlauben würden, sich mit den Herausforderungen, Bedingungen oder Handlungsmotiven der historischen AkteurInnen auseinanderzusetzen. So kommt die Erkundung der Spielwelt ohne weitere Herausforderungen aus. In *Assassin's Creed Odyssey* verdeckt der *fog of war* weite Teile der Karte, die es erst zu erkunden gilt. Dieser Prozess stellt gleichzeitig einen bedeutenden Teil des historischen Narrativs dar. Zudem können spielbare Charaktere durch Wildtiere, Räuber und Stürze zum Teil tödlich verletzt werden und auch ertrinken. Somit wurden praktisch sämtliche Elemente der *performative* und der *exploratory challenge* entfernt.<sup>251</sup>

Für die Abschaffung dieser essenziellen Eigenschaften Digitaler Spiele haben sich die Entwickelnden bewusst entschieden: „It uses the medium of a videogame, but it's not a traditional video game“<sup>252</sup>. Hierdurch sollte wohl die Zugänglichkeit für ein breiteres Publikum sowie die Einbindung an Bildungsinstitutionen erleichtert werden. Dies führt jedoch dazu, dass ein Reenactment, als Nacherleben oder Nachspielen der historischen Ereignisse, nicht stattfinden kann. Der spielbare Charakter im Grundspiel (Alexios oder Cassandra) verfügt über eigene Motive und Antriebe. Die Handlungsmöglichkeiten sind deutlich umfangreicher und üben einen Effekt auf die Spielwelt aus. So verschieben sich beispielsweise die Frontgrenzen des Peloponnesischen Krieges zugunsten der Spartaner, wenn die Athener Armee auf dem Schlachtfeld besiegt wird. Die spielbaren Charaktere sind den historischen Ereignissen und überraschenden Wendungen nicht nur ausgesetzt, sondern können sie teilweise sogar beeinflussen. Solche Kontingenzerfahrungen sind in der *DTAG* nicht möglich. Hier gibt es keine Ungewissheit, keine Gefahren und kein Scheitern. Die Touren sind vorgefertigte Geschichtserzählungen, die weder beeinflusst noch nachempfunden werden können. Spielenden werden kaum Möglichkeiten geboten, sich in die Lebenswelt der historischen AkteurInnen hineinzusetzen. Eine vielversprechende Ausnahme – ein Ansatz, den *Ubisoft* auch für den Nachfolgetitel *Discovery Tour: Viking Age* weiterverfolgt – ist in der Tour *Das Ora-*

---

**250** Chapman 2016. Digital games as history. S. 182.

**251** Chapman 2016. Digital games as history.

**252** Fehrenbach 2019. Interview with Maxime Durand. 0:30–0:35.

*kel von Delphi* zu beobachten.<sup>253</sup> Hier wird der spielbare Charakter auf dem Pilgerweg vom Eingang des Heiligtums hinauf zum Tempel des Apollon geleitet. Dadurch werden nicht nur begleitende Informationen vermittelt, sondern das tatsächliche Reenactment einer antiken religiösen Praxis wird zugelassen. Wie jedoch in der gesamten DTAG markieren kleine weiße Kreise die einzigen Interaktionsmöglichkeiten außerhalb der Tourstationen. Hier können etwa typische Handlungen der antiken Lebenswelt ausgeführt werden können. So kann ein Steinbruch bearbeitet oder Wein gestampft werden. Anders als in vielen Digitalen Spielen mit *open/deterministic story structure* üblich, handelt es sich daher nicht um eine personifizierende Geschichtsdarstellung.<sup>254</sup> Die spielbaren Charaktere können nach eigenen Wünschen gewählt und verändert werden. Sie verfügen jedoch über keine besonderen Eigenschaften, Motivationen oder erzählerische Hintergründe. Diese Bedeutungsebene existiert auch dann nicht, wenn reale historische AkteurInnen gewählt werden. So kann mit dem spartanischen Feldherrn Brasidas die Pnyx in Athen besucht werden, was zu Kriegszeiten kaum gefahrlos möglich gewesen wäre.

Den bisherigen Erkenntnisse zufolge scheint der Angebotscharakter des *narrative historying*, also das Kreieren eigener Geschichtserzählungen, kaum vorhanden zu sein. Weder die Spielwelt noch die Inhalte der Touren und Entdeckungsorte können verändert werden. Einzige narrative Handlungsmöglichkeiten sind deren Auswahl (siehe 3.3.4). Doch auch die veränderte Abfolge oder der Wechsel des spielbaren Charakters hat keinen Einfluss auf die präsentierten Geschichtserzählungen. Es handelt sich damit um keine narrative Simulation, in der bedeutsame Entscheidungen getroffen und daraus resultierende Konsequenzen erfahren werden können.<sup>255</sup> Dennoch bietet die DTAG das Potenzial für *narrative historying*, wie es von Chapman definiert wird. Allerdings muss hierfür die Ebene des Digitalen Spiels verlassen werden. Denn Möglichkeiten, wie sie der *Story Creator Mode* des Grundspiels bietet, sind nicht in die Erweiterung integriert worden.<sup>256</sup> Wird das Digitale Spiel jedoch als Produktangebot der Public History und somit als Quelle der aktuellen Interpretation der griechischen Antike betrachtet, eröffnen sich zahlreiche Möglichkeiten, eigene Geschichtserzählungen zu kreieren und Sinnbil-

---

**253** Eine Analyse der Anpassungen des Nachfolgetitels und deren Einfluss auf die Wahrnehmung der Vergangenheitsumgebung wäre ein spannender Ansatz für die weitere geschichtswissenschaftliche Beschäftigung mit dem Franchise *Assassin's Creed*.

**254** Schneider 2017. „Personalisierung/Personifizierung“. S. 307.

**255** Chapman 2016. Digital games as history. S. 189.

**256** o. A. 2019. „This Month in Assassin's Creed – June 2019 Update“.

dungsprozesse anzustoßen.<sup>257</sup> Dieser Perspektivwechsel erinnert an die Modi des *Lernens mit Medien* und *Lernens im Medium*, wie sie von Bernsen verankert werden.<sup>258</sup> Das Digitale Spiel wird zum „Lern- und Denkwerkzeug für historisches Lernen“<sup>259</sup>. Das kann etwa geschehen, wenn die Spielwelt und die Touren mit anderen populären Geschichtsdarstellungen verglichen oder wenn durch die Verwendung des Foto-Modus eigene Erzählungen zusammengestellt und präsentiert werden. Die vorhandenen Inhalte der *DTAG* können hierdurch neu strukturiert und in diversen Kontexten betrachtet werden.

Der Angebotscharakter des *narrative historying* ist jedoch kaum im Rahmen einer regulären, isolierten Beschäftigung mit dem Digitalen Spiel zu erleben. Jedoch birgt es erhebliches Potenzial für den angeleiteten Einsatz im Geschichtsunterricht. Zusammenfassend lässt sich ebenfalls festhalten, dass die *DTAG* nicht als Vergangenheitsumgebung bezeichnet werden kann. Handlungsmotive und -möglichkeiten sind nicht denjenigen der historischen AkteurInnen nachempfunden. Spielende werden nicht als Teilnehmende in der virtuellen Vergangenheit, sondern als Besuchende der historischen Rekonstruktion adressiert. Folglich lässt sich der Angebotscharakter des Digitalen Spiels schlüssig in die Analysestruktur Chapmans eingliedern. Bei der *DTAG* handelt es sich um eine Erinnerungsumgebung (*heritage environment*), die Elemente der historischen Rekonstruktion, des Online-Museums und der virtuellen Living History in sich vereint. Die gewählte Eigenbezeichnung der Marketingabteilung von *Ubisoft* als „lebendiges Freilichtmuseum“<sup>260</sup> ist demnach angemessen. Denn analog zum vorliegenden Untersuchungsgegenstand handelt es sich dabei meist um künstlich arrangierte Interpretationen.<sup>261</sup> Für deren Akzeptanz als Erinnerungsumgebung ist es nötig, eine möglichst breite Anerkennung der angebotenen Narrative zu gewährleisten.<sup>262</sup> Dies wird in der *DTAG* teilweise über die marketingwirksame Einbindung von FachexpertInnen erreicht (siehe 2.7.3). Allerdings nehmen sie im Produktionsprozess nur eine konsultierende Funktion ein. Denn die Spielwelt und die Touren werden von den Entwickelnden anschließend so bearbeitet, dass durch die Darstellung kaum Kon-

---

**257** Kingsland, Munson und Kraft 2020. „Analyzing the Assassin’s Creed Odyssey Discovery Tour“.

**258** Daniel Bernsen. „Medien im Geschichtsunterricht: Funktionen, Verhältnis und Raumverständnis“. In *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter*, herausgegeben von Daniel Bernsen und Ulf Kerber, 37–44. Opladen, Berlin, Toronto: Verlag Barbara Budrich, 2017. <https://doi.org/10.2307/j.ctvdf0ffd.5> (aufgerufen am 2. April 2020). S. 39 f.

**259** Bernsen 2017. „Medien im Geschichtsunterricht“. S. 39.

**260** o. A. 2019. „DISCOVERY TOUR: ‚DAS ANTIKE GRIECHENLAND‘ JETZT VERFÜGBAR“.

**261** Peter Gautschi und Jan Hodel. „Public History and Tourism – A Success Story?“ *Public History Weekly*, 11, Nr. 4 (2023). [dx.doi.org/10.1515/phw-2023-21496](https://doi.org/10.1515/phw-2023-21496) (aufgerufen am 12. Mai 2023).

**262** Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 15.

troversität oder Multiperspektivität entstehen können: „The tours themselves are curated by historians and we make sure that the content that we’re providing to players is very up-to-date and is out of debate.“<sup>263</sup>

Die *DTAG* reproduziert somit jene Vorstellungen der griechischen Antike, die fachlich abgesichert sind und gleichzeitig den Erwartungen einer möglichst breiten Zielgruppe entsprechen. Daher enthält sie nicht nur Informationen über die dargestellte Epoche. Vielmehr handelt es sich um eine aktuelle Interpretation der griechischen Antike, die deren gegenwärtige Bedeutung in der Geschichtskultur repräsentiert und reproduziert. So treten Spielende in Dialog mit der von den Entwickelnden präsentierten Vergangenheit.<sup>264</sup> Die *DTAG* ermöglicht jene „geschichtsbezogenen Identitätsdiskurse“<sup>265</sup> zwischen Gruppen und Individuen, die dem System der Public History inhärent sind. Sie bietet institutionalisierte Basisnarrative an, die auf kollektiven Vorstellungen der Vergangenheit beruhen.<sup>266</sup> Diese werden von Spielenden rezipiert, mit ihren eigenen Geschichtsbildern abgeglichen und beurteilt.

---

**263** Fehrenbach 2019. Interview with Maxime Durand. 3:38–3:47.

**264** McCall 2018. „Video Games as Participatory Public History“. S. 409.

**265** Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 25.

**266** Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 19.