

Burgdarstellungen im Computerspiel

Die Authentizität der Darstellung mittelalterlicher und frühneuzeitlicher Burganlagen, untersucht an Beispielen aus *Stronghold* und *Assassin's Creed*



Abb. 1. Die Engelsburg im Spiel *Assassin's Creed: Brotherhood*. Screenshot des Spiels *Assassin's Creed: Brotherhood*, Ubisoft 2010.

Wieso kommt die Burg ins Computerspiel?

Bereits 1987 stellte der Geschichtswissenschaftler Ernst Voltmer fest, dass das Mittelalter wieder ein massentaugliches Thema geworden ist¹. In Literatur, Spielfilmen, Fernsehserien und auch in Computerspielen erlebt die Epoche seit Jahrzehnten einen ununterbrochenen Boom. Dementsprechend groß ist der Markt für Computerspiele mit historischem Inhalt. Für die Zeitspanne zwischen 1981 und 2012 ermittelten Untersuchungen eine Gesamtzahl von zweitausendneun in Deutschland erschienenen PC-Spielen mit historischem Inhalt, seit 2005 erscheinen mindestens 100 derartige Spiele pro Jahr neu. Der überwiegende Großteil dieser Spiele entfällt auf das Genre der Strategiespiele, gefolgt von Adventurespielen. Betrachtet man die thematisierten Epochen, so wird deutlich, dass die Mehrheit der Spiele das 20. Jahrhundert und besonders den Zweiten Weltkrieg als zeitlichen Hintergrund nutzt. Hingegen sind 8,6% der Spiele im Mittelalter und 8,5% in der Frühen Neuzeit angesiedelt². Die Darstellung einer bestimmten Epoche bedarf konkreter Merkmale und Objekte, anhand derer sie visualisiert oder repräsentiert werden

kann. Auf der Ebene konkreter baulicher Elemente ist die Burg eine Mittelalterchiffre³, eines der Kennzeichen des Mittelalters, und findet sich in unterschiedlichen Graden der Ausgestaltung in nahezu jedem Mittelaltercomputerspiel. Dabei ist sie oftmals bloß Kulisse oder Schauplatz für Kämpfe und Schlachten und nur geringfügig in ihrer Gesamtheit aus militärischen, herrschaftlichen, sozialen und ökonomischen Funktionen erfahrbar.

Zur Problematik des Computerspiels als Forschungsobjekt

Computerspiele mit historischem Setting verkaufen sich also gut. Eine Epoche wie das Mittelalter strahlt einen eigenen Reiz aus und verleiht einem Spiel bereits von vornherein einen gewissen Markenwert⁴. Da jedes Computerspiel sich aber vorrangig den Gesetzen des Profits unterordnen muss, sind die Zweifel mancher Historiker an Computerspielen als Forschungsobjekte nicht unbegründet. *Geschichte fungiert in dieser Branche eher als eine Art „Marke“, für die keine Lizenzen gezahlt werden müssen und sich jeder wie in einem Steinbruch ein Stück herauschlagen kann*⁵. Computerspiele sind Waren, und die Prob-

lematik des Warencharakters muss bei jeder Beschäftigung mit dem Thema im Hinterkopf bleiben – denn man darf annehmen, dass sie auch stets im Kopf der Spieleentwickler ist. Jede Form historischer Authentizität bleibt der obersten Maxime des Gameplays unterworfen. Dies bedeutet, dass alles, was im Spiel ist, dem Fluss des Spielerlebnisses dient. Darstellungen, Handlungen oder Abläufe, die das Gameplay behindern, werden modifiziert, anders dargestellt oder aus dem Spiel gestrichen.

Für gewöhnlich übernehmen Computerspiele Elemente der Historie, um mit diesen zu arbeiten. So gleicht die Frage nach der historischen Authentizität mitunter der berühmten *Suche nach der Nadel im Heuhaufen*⁶; denn Spiele können ihre Version von Geschichte ebenso täuschend echt, wie auch als offensichtlich erfunden präsentieren. Interessant oder gefährlich, je nach Sichtweise, werden Spiele dann, wenn sie vermengen, *was wahr ist, und das, was so gut erfunden ist, dass es wahr sein „könnte“*⁷. Denn die transportierte Darstellung hinterlässt ihre Spuren beim Spieler – gerade auch, weil die neueren Spiele dank der kontinuierlich steigenden Grafikleistung immer realistischer wirken⁸. Dabei ist nicht gesagt, dass der Spieler in größerem Umfang etwas lernt, aber es prägen sich doch meist unterbewusst gewisse Details, Abläufe oder Zusammenhänge ein. Spiele können so gerade bei historisch weniger vorgebildeten Spielern ein Geschichtsbild erzeugen, das es in dieser Form nie gegeben hat oder schlichtweg der reinen Fantasie der Entwickler entspringt. Nutzen und Wirkung von Geschichtsspielen lassen sich jedoch auch anders sehen. So führt die reduzierte Darstellung dazu, dass *sich der Blick des Spielers auf die wichtigeren Dinge in der Spielwelt*⁹ konzentriert. Manche Forscher sind gar der Meinung, dass Computerspiele historische Zusammenhänge durch ihren spielerischen Zugang besser erklären könnten, als herkömmliche Mittel es vermögen¹⁰. Eine besondere Art bilden die sogenannten *Serious*

Games, die einen aufklärenden und informierenden Anspruch haben¹¹.

Im Folgenden geht es um zwei international verkaufstarke Spiele und ihren Umgang mit historischen Bauten. Dabei sollte jedoch nicht aus dem Auge gelassen werden, dass auch für die Historiker die Vergangenheit vergangen und jede Darstellung selbiger eine Rekonstruktion bleibt – einer der zentralen Punkte postmoderner Geschichtstheorie. Denn der Historiker, um erneut den eingangs zitierten Voltmer zu bemühen, weiß ... auch, daß für seine Rekonstruktionsarbeit Phantasie unverzichtbar, Gewißheit unerreichbar und Subjektivität unüberwindbar bleiben¹². Geschichtsspiele sind eben ein Angebot der Deutung der Vergangenheit. Sie sind bunt und in ihrer Darstellung oft schnell widerlegt, aber manchmal entwerfen sie interessante Panoramen, die eine Betrachtung lohnen.

Die Möglichkeiten der Burgendarstellung: Strategie und Adventure¹³

Wie bereits erwähnt, liegt bei Geschichtsspielen neben der Handlung der Reiz auch und gerade auf der Optik. Die Spielwelt, in der der Spieler sich bewegt, welche er erobern oder ausbauen kann, trägt viel zur Empfindung von Authentizität bei. *Die digitale Architektur in Computer- und Videospiele erzeugt mit ihrer oft archetypischen Bildhaftigkeit raumatmosphärische Erlebnisse und lässt so, durch ihre Formensprache, unweigerlich eine Kommunikation zu den Spieler/-innen entstehen*¹⁴. Hat ein Spiel daher eine gewisse Epoche als Setting, so muss die dargestellte Architektur eben auch stimmig in diese Epoche passen. Wie bei allen Aspekten gibt es hier negative und positive Beispiele, von reihenweise geklonten Häuserfassaden bis hin zu detailverliebt gestalteten Einzelbauwerken.

Natürlich liegt ein Hauptunterschied in den Möglichkeiten der Darstellung bereits im Genre begründet, es ist jeweils eine andere Art der Darstellung notwendig. Das Strategiespiel mit seiner vogelperspektivischen Aufsicht kommt gut ohne großen Facettenreichtum und reale Größenverhältnisse aus. Die Architekturen dienen als Funktionsgebäude und bilden gar oft-

mals nur den historisch angehauchten Rahmen für Schlachten. Für gewöhnlich können sie nicht betreten werden und bestehen aus *hohlen Polygonhüllen bar jeder inneren Kohärenz*¹⁵. Zudem ist der Aufbau der Burgen und Siedlungen meist an einem bestimmten Raster ausgerichtet und gibt die gewachsene Kleinteiligkeit und das Gewirr mittelalterlicher Baukomplexe nur sehr bedingt wieder.

Während die Spielperspektive im Strategiespiel nach Neitzel als *ex-centric point of action*¹⁶, ein Spiel ohne zentralen Avatar aus der Vogelperspektive mit verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten zur Erreichung eines übergeordneten Zieles, bezeichnet werden kann, nimmt das Adventure einen *con-centric point of action*¹⁷ ein. Hier agiert der Spieler über seinen Avatar mit der Welt um sich herum und erschließt sich diese Stück für Stück. Die hier vorherrschende First- oder Third-Person Perspektive ermöglicht ganz andere Ansichten als das Strategiespiel. Hier geht der Avatar des Spielers durch die Architekturen, kann sie teils betreten und mit ihnen agieren. Neitzel kennzeichnet den Unterschied zwischen Strategie und Adventure mit *die Stadt sein* oder *in der Stadt sein*¹⁸, was sich in diesem Rahmen übertragen lässt *die Burg sein* oder *in der Burg sein*. Es folgen nun Beispiele der Burgendarstellung in dem Strategiespiel *Stronghold 3* und ihnen gegenübergestellt zwei Beispiele des aufwendig produzierten Adventures *Assassin's Creed*.

Fallbeispiel I: Stronghold

Erstes Untersuchungsobjekt ist die *Stronghold*-Reihe, die aus bis dato neun Titeln besteht¹⁹. Diese Echtzeitstrategiespiele mit Schwerpunkt auf dem Bau mittelalterlicher Burganlagen werden von den englischen Firrefly Studios entwickelt und sind nach eigener Aussage die Spiele schlechthin, *if you like building and knocking down castles*²⁰. In der Tat gibt es kaum ein ähnliches Spiel, das sich derart auf Burgen fokussiert. Grundlegend geht es in den Spielen darum, eine eigene Burg mitsamt einer wirkungsvollen Verteidigung und funktionierenden Wirtschaft zu errichten, feindliche Angriffe abzuwehren und die Burgen der Gegner zu erobern. Dafür müssen Ressourcen erschlossen, Gebäu-

de errichtet, Personen untergebracht und ausgebildet werden. Die meisten Spiele der Reihe bieten neben den in Missionen aufeinanderfolgenden Spielen auch die Möglichkeit des freien Bauens. Hier kann der Spieler ohne Störung durch Feinde und Zeitdruck seine eigene Burg errichten. Der Burgenbau ist dabei modular gestaltet, die Burgen bestehen aus einer Kombination von Wirtschafts- und Wehrgebäuden. Dabei sind die Burgen, je nach Ressourcenverfügbarkeit, durch verschiedene Elemente ausbau- und erweiterbar.

Kernelement einer jeden Burg ist ein in *Stronghold* als ‚Bergfried‘ bezeichnetes Gebäude, er ist immer eine freistehende Einheit und bildet das Herz einer jeden Burg. Er kann unterschiedlich aussehen und zwischen einem einfachen hölzernen Herrenhaus und einem großen Turm im Stile normannischer Donjons variieren. Bemerkenswert ist auch, dass sich in den Spielen keine adligen Wohngebäude – außer dem Bergfried – finden. Es gibt keinen Palas, keine Kemenate oder sonstige durchaus häufig und prominent auftretende Bauten. Der Burgherr wohnt im Bergfried. Die für den Ausbau der Burg zur Verfügung stehenden Wehrelemente umfassen verschiedene Türme, Mauern und Tore, zudem können in einigen Spielen der Reihe „nasse“ Gräben angelegt werden. Zu diesen unmittelbar für den Kampf bestimmten Gebäuden kommen noch Waffenlager, Ausbildungsgebäude für Einheiten, Ställe und Produktionsstätten für die diversen Waffen und Rüstungen. Die nicht-militärischen Gebäude umfassen eine breite Palette, beginnend beim Kornspeicher und dem Vorratslager, über Farmen und Apotheken hin zu Schenken, Kirchen, Märkten und Mühlen. Dabei sind, abgesehen von den Wehr- und Sakralbauten, die meisten Gebäude überwiegend aus Holz errichtet. Zudem kann die Bevölkerung durch Gärten und Schmuckelemente gütig gestimmt oder durch Galgen und Schandkäfige in Angst versetzt werden.

Die Ansammlung von Bauten, die man in *Stronghold* errichtet, ist streng genommen keine Burg, sondern eine kleine Stadt. Der Großteil der zur Verfügung stehenden Gebäude befindet sich eher in einer mittelalterlichen Stadt als in einer Burganlage, zumal sie in ihrer vorgegebenen Optik



Abb. 3. Grundriss der Marksburg in romanischer Bauphase (aus: Friedhoff, Marksburg [wie Anm. 22], S. 93).

Abb. 2. Die Marksburg in Stronghold 3. Screenshot des Spiels Stronghold 3, Firefly Studios 2011.

als allein stehende Gebäudeeinheiten nicht zu der gewachsenen Kleinteiligkeit einer Burg passen. So stehen die Spiele der *Stronghold* Reihe generell vor dem Problem, eine mittelalterliche Burganlage in dem Spektrum ihrer herrschaftlichen, sozialen und ökonomischen Funktionen wiederzugeben. Wird im normalen, freien Spiel oder während der Missionen durchaus ein Fokus auf den Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft und eines Sozialgefüges gelegt, so drängt gerade in den Belagerungsspielvarianten der militärische Aspekt in den Vordergrund. Was Bonner über die Darstellung von Siedlungen in Strategiespielen resümiert, lässt sich so auch auf die Burgen in *Stronghold* übertragen: Sie sollen Abbilder eines urbanen Gefüges darstellen, bestehen aber nur aus Fragmenten eines städtischen Komplexes, die zur Kriegsführung und Rohstoffgewinnung benötigt werden²¹. Die Entwickler der Spiele zogen Studien und Informationen zum Burgenbau zu Rate, aber sie ließen auch gewisse Elemente bewusst weg, wie der Chefentwickler betont: *As part of our ongoing research, we discovered that most castles were sieged either through starving or boring the occupants to death. Naturally, that doesn't make for the most exciting RTS [d. h. Echtzeit-Strategiespiel] gameplay*²². Die Ausnahme wird also zur Regel und die Burg im Kampf genommen

oder verloren. Ebenso wichtig ist herauszustellen, dass die durch das Genre des Aufbau- und Strategiespieles bedingte Modularität der Burgen nicht jede Umsetzung realer Bauwerke zulässt. Wenn real existierende Burgen in *Stronghold* digital umgesetzt werden, so kann das eben nur mit den Möglichkeiten geschehen, die der Aufbau des Spiels ermöglicht. Bestimmte Bauformen können so beispielsweise nur in abgewandelter Form wiedergegeben werden. Gerade bei den im Folgenden thematisierten ‚echten‘ Burgen, die im Spiel dargestellt werden, liegt das große Manko darin, dass sie nur aus Wehrelementen bestehen und keinerlei weitere Wohn- oder Wirtschaftsbauten aufweisen. Daher kann die hier erfolgende Analyse dies zwar nicht ausblenden, muss sich aber vorrangig auf das Äußere der Burg, die Wehrlagen, die Proportionen der Gebäude, die Lage und den Grundriss fokussieren. Die drei folgenden Beispiele sind *Stronghold 3* aus dem Jahr 2011 entnommen. Die Wahl dieses Spiels begründet sich in der ausgereiften grafischen Umsetzung der Bauten. Unter den spielbaren Anlagen findet sich als prominentes deutsches Beispiel die Marksburg über Braubach am Rhein, des Weiteren werden die überregional bedeutenden Anlagen in Coucy-le-Château in der französischen Picardie und Bodiam im englischen East Sussex behandelt.

Marksburg

Die Darstellung der Marksburg, heute Sitz der Deutschen Burgenvereinigung, überrascht auf den ersten Blick durchaus. Lädt man die historische Burgbelagerung, so bietet sich jedem Spieler, der die Marksburg bereits einmal besichtigt hat, ein völlig unterschiedliches Bild.

Umgeben von Bäumen liegt auf einer Hügelkuppe eine unregelmäßig fünfeckige Burganlage mit einem freistehenden Turm im Burghof. Die nördliche²³ Frontseite, in die ein schlichtes Tor eingelassen ist, weist einen leichten, stumpfwinkligen Knick auf, ehe sie, in einem steileren Winkel der Höhenlinie folgend, nach Südsüdost verläuft. Dies ist der längste gerade Teil der Ringmauer der Burg, die in einen spitzen Winkel mündet und dann für eine Weile nach Nordosten weiterläuft, bevor sie mit einem weiteren stumpfen Winkel nach Norden knickt und nach einer längeren Geraden an der Nordseite unweit des Tores anschließt. In der Ringmauer treten sechs turmartige Vorsprünge hervor. Neben dem mittig platzierten Bergfried befinden sich noch zwei weitere Strukturen in dem Hof, dargestellt durch Mauerzüge. Im südlichen Teil der Burg wird so ein rautenförmiger Bereich gebildet, dessen Inneres nicht von Einheiten betreten werden kann. Ein ebenso unbetretbares Areal ist

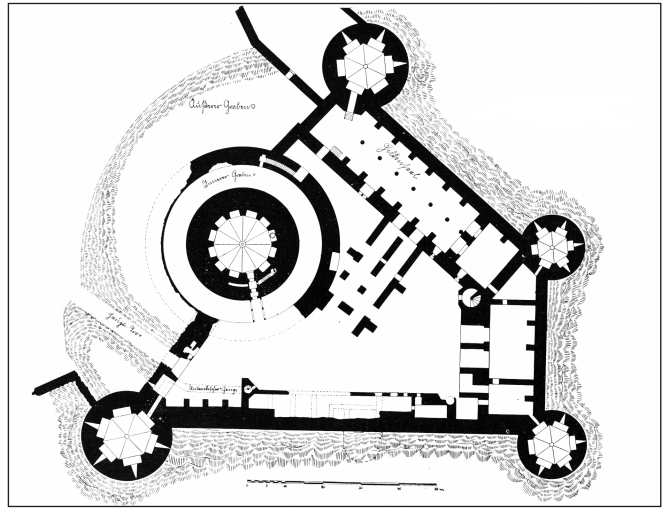


Abb. 4. Coucy-le-Château in Stronghold 3. Screenshot des Spiels Stronghold 3, Firefly Studios 2011.

Abb. 5. Coucy-le-Château, Grundriss vor der Zerstörung (aus: Ebhardt, Krieg [wie Anm. 25], S. 22).

westlich des Tores abgetrennt, dessen hofseitige Front folgt dem Verlauf der Außenmauer, inklusive des beschriebenen Knickes. Gegnerische Truppen können den Berg, auf dem die Burg steht, nur über die Nordseite ersteigen. Nun hat diese Darstellung, wie bereits gesagt, wenig mit dem heutigen Erscheinungsbild der Marksburg mit ihren schlanken hochragenden Mauern gemein. Zieht man jedoch den rekonstruierten Grundriss der romanischen Burganlage der Herren von Eppstein aus der Zeit um 1239 zu Rate, offenbaren sich eindeutige Parallelen. In den Grundzügen ihrer Mauern entspricht die in *Stronghold 3* spielbare Marksburg ihrem Pendant aus dem 13. Jahrhundert, die beiden durch einfache Mauerzüge dargestellten Bereiche im Süden und Nordwesten stellen das in seinem Zweck unbekanntes südliche Gebäude und den Palas dar²⁴. In dieser Form bestand die Marksburg bis in das späte 14. Jahrhundert, als unter den Grafen von Katzenelnbogen der große gotische Ausbau erfolgte. Da das Spiel keine Bauten außer den oben beschriebenen ermöglicht, wurden die zwei Gebäude durch Mauerzüge nachgebildet, sodass die Burg im Spiel in ihrem Grundriss mit der des 13. Jahrhunderts übereinstimmt.

Coucy-le-Château

*Es ist alles riesenhaft an Coucys Bauten*²⁵, geriet Bodo Ebhardt, einer der Gründungsväter der deutschen Burgenforschung, 1915 beim Anblick von

Coucy-le-Château in der Picardie in Nordfrankreich ins Schwärmen. Die auf einem Bergsporn über dem Tal der Ailette gelegene Anlage zählt zu den außerordentlichsten Bauten des europäischen Mittelalters. Ihr Bauherr, Enguerrand III., der Ambitionen auf den französischen Königsthron hegte, plante mit dem 1220 begonnenen groß dimensionierten Ausbauprogramm, seinen Machtanspruch deutlich und weithin sichtbar zu untermauern. So umgab er nicht nur die auf demselben Bergsporn gelegene Siedlung mit einer starken Mauer und zahlreichen Türmen, sondern errichtete in seiner Burg einen Turm, der in seinen Ausmaßen unerreicht bleiben sollte. Der massive runde Donjon ragte 60 m über der Grabensohle des inneren Burggrabens empor und maß 30 m im Durchmesser. Seine Mauern waren bis zu 7 m dick, und in seinem Inneren befanden sich – übereinanderliegend – drei große Räume mit Kreuzrippengewölben. Er stand an der Angriffsseite frei hinter der Ringmauer, die ihn halbkreisförmig umgab. Die vier Ecken der trapezförmigen Hauptburg wurden durch Rundtürme besetzt, und an die Ringmauer lehnten sich Wohnbauten an²⁶. Da die Burg in den letzten Tagen des Ersten Weltkriegs von deutschen Truppen gesprengt und sie damit zur Ruine wurde, gewinnen die Beschreibungen und die Zeichnung Ebhardts an dokumentarischem Wert²⁷.

Bei der Analyse der Strongholdvariante der Burg sei vorweggenommen, dass das herausragende Merkmal

Coucys schlechthin – der Donjon – im Spiel nicht vorkommt. Lediglich die halbrunde Ausbuchtung in der Mitte der Angriffsseite ist annähernd umgesetzt. Dabei hätte durchaus die Möglichkeit bestanden, einen großen Rundturm in die Stirnseite der Burg zu setzen, denn solch ein Bauelement bietet die Palette des Spiels. Östlich neben der Ausbuchtung steht das Torhaus, und nach einem kurzen Mauerstück endet die Stirnseite der Burg an einem großen Rundturm. Der linke Abschnitt der Angriffsseite ist weniger realistisch gestaltet. Nach der Donjonausbuchtung läuft die Ring-

Abb. 6. Coucy-le-Château, Rekonstruktionszeichnung (aus: Viollet-le-Duc [wie Anm. 25], S. 23).



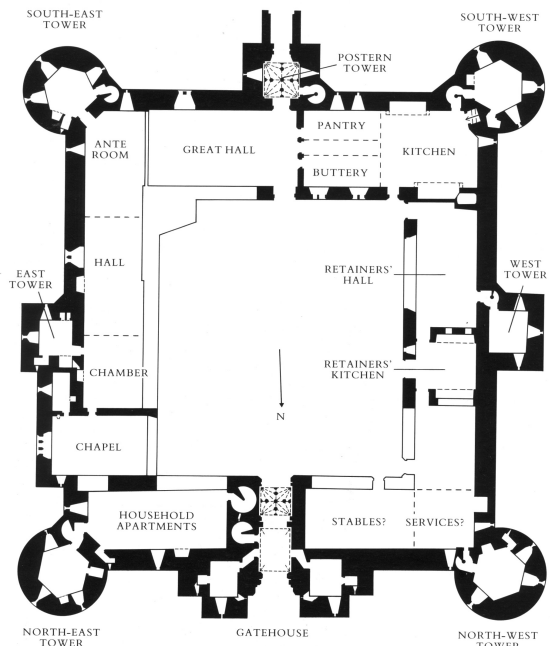


Abb. 7. Bodiam Castle in Stronghold 3. Screenshot des Spiels Stronghold 3, Firefly Studios 2011.

Abb. 8. Bodiam Castle. Grundriss (aus: Bodiam Castle. East Sussex, ed. The National Trust, London 2003, S. 32).

mauer ein Stück gerade nach Westen zu einer eckigen Plattform und knickt dann zweimal nach Norden hin ab, ehe sie den Eckrundturm erreicht. Von diesem läuft die Ringmauer nach Norden, trifft auf einen weiteren Rundturm, knickt nach diesem nach Osten, wo sich der vierte Turm befindet und folgt von diesem einer geraden Linie zum erstgenannten Eckturm im Südosten zurück. Alle vier Rundtürme sind baugleich gewählt, was der tatsächlichen Gestalt Coucys nahekommt und geben in ihrer Platzierung auch einen Eindruck von dem realen Grundriss. Im Hof der Burg befinden sich keine Gebäude oder Mauern, sondern lediglich der obligatorische ‚Bergfried‘, hier als breiter quadratischer Turm ausgestaltet. Er steht, wenn auch weiter in den Hof zurückversetzt, etwa an der Stelle, die der Donjon eingenommen hätte. Die Mauern der Vorburg und Stadt sind durch Schenkelmauern an der Südfront der Hauptburg angedeutet. Das Gelände ist annähernd so gestaltet, als liege die Burg auf einem Bergsporn, mit ihrer Angriffsseite realitätsgetreu im Süden.

Die Repräsentation Coucy-le-Châteaus in *Stronghold 3* gibt also einen groben Eindruck von der hochmittelalterlichen Gestalt der Wehranlagen der Burg wieder, für die Kernburg wurde eine halbwegs ähnliche Nach-

bildung erreicht, wenngleich die zur Verfügung stehenden Bauelemente mehr Möglichkeiten offen gelassen hätten.

Bodiam Castle

Bodiam Castle liegt in den Niederungen der Grafschaft East Sussex im Südosten Englands und wurde 1385 bis 1392 in der Spätphase des englischen Burgenbaues errichtet. Die 50 x 60 m messende Burg ist eine symmetrische Kastellanlage und auf allen Seiten von einem breiten Wassergraben umgeben. Dieser wird durch Deiche eingefasst, da das Gelände ringsum nicht völlig eben ist. Rundtürme erheben sich an den vier Ecken der Burg, zudem befindet sich in der westlichen und östlichen Flanke der Ringmauer je ein quadratischer Turm. Im Norden steht das Torhaus mit zwei flankierenden eckigen Türmen, davor lag eine Barbakane, und eine Brücke führte über den Graben. Gegenüber dem Haupttor steht in der Südseite der Burg ein weiterer Rechteckturm mit einem zweiten kleineren Tor. Die Wohn- und Wirtschaftsgebäude lehnen sich der Innenseite der Ringmauer an, sodass sich in ihrer Mitte ein annähernd quadratischer Hof öffnet. Das Innere der Burg wurde im 17. Jahrhundert während oder kurz nach dem englischen Bürgerkrieg

weitestgehend zerstört. Die heutige Bausubstanz gibt jedoch – zumindest von außen betrachtet – noch das Erscheinungsbild der Anlage zu ihrer Erbauung wieder.

Die Erscheinung der Burg Bodiam in *Stronghold 3* ähnelt ihrem realen Pendant sehr. Die Anlage präsentiert sich wasserumwehrt und symmetrisch mit vier runden Ecktürmen. Dabei ist sie nicht ganz quadratisch, die West- und Ostseiten sind etwas länger als die Süd- und Nordseiten. Im Norden führt der Zugang über den Wassergraben, gesichert mit einem mächtigen, mit Flankierungstürmen versehenen Torhaus. In der Mitte der Längsseiten erheben sich quadratische Türme. Die Südseite hingegen weist kein Tor auf, ebenso fehlen sämtliche Wohn- und Wirtschaftsbauten. Der Hof ist wie immer unbebaut. Einzig der obligatorische ‚Bergfried‘, hier erneut ein gedrungenere quadratischer Turm, steht etwa an der Stelle der Wohnbauten. Er könnte sich aber ebenso auch auf den unweit in der Südmauer gelegenen Torturm beziehen. Ist diese Umsetzung auf den ersten Blick durchaus gelungen, so weist sie doch ein großes Manko auf. Die jüngere englische Burgenforschung hat aufgedeckt, dass es sich bei Bodiam um mehr Schein als Sein handelte²⁸ – oder um ein Symbol der Macht im Sinne Joachim Zeunes²⁹. Viele Elemente klassischer

Wehrhaftigkeit entpuppten sich hier bei genauerer Betrachtung als bloße Zitate derselben. Die rundum laufenden Wehrgänge sind überaus schmal und werden obendrein von Kaminen unterbrochen. Drei Seiten der Burg weisen Fenster anstatt Schießscharten auf, die existenten Scharten hingegen ermöglichen keine effektive Verteidigung, sondern zielen meist ins Nichts. Der ausgedehnte Wassergraben spiegelte die Mauern der Burg und unterstreicht malerisch die optische Wirkung derselben, hätte ein Belagerer jedoch die ihn umgebenden Deiche durchstoßen, wäre dieser rasch trockengefallen. Summa summarum konnte Bodiam einer ernsthaften Belagerung schwerlich standhalten. Dennoch ist sie deswegen mitnichten keine echte Burg. Ihr Beispiel verdeutlicht vielmehr, dass eine mittelalterliche Burg viel mehr als nur eine Ansammlung von Wehrbauten war. Die Reduzierung der Burg auf ihre Wehranlagen in *Stronghold* erweckt so den falschen Eindruck eines durch und durch kriegerischen Bollwerks. Indem das Spiel die Bauten der Burg fort von der symbolischen Repräsentation von Wehrhaftigkeit hin zu einem fast schon archetypischen Militärbollwerk deutet, unterschlägt es hier besonders prägnant einen wichtigen Aspekt der Funktionen einer mittelalterlichen Burg. Dies führt bei Bodiam Castle schlichtweg zu einer ahistorischen Darstellung.

Fallbeispiel II: *Assassin's Creed*

Wenn auch das Setting ähnlich bleibt, so unterscheiden sich die bis dato sieben Spiele der *Assassin's Creed* Reihe³⁰ doch grundlegend von jenen der *Stronghold* Reihe. Bei *Assassin's Creed* handelt es sich um Action-Adventure Spiele aus Third-Person Perspektive, bei dem der Spieler mit seinem Avatar durch eine offene Welt mit weiten Landschaften und historischen Orten streift. Entwickler ist die kanadische Firma Ubisoft. Die Handlung, stark zusammengefasst, thematisiert den Kampf der Bruderschaft der Assassinen gegen die Templer, der hier zu einem epochalen Kampf zwischen Gut und Böse stilisiert wird. Dafür muss der Spieler diverse Städte erkunden, stehlen, schleichen, kämpfen und Attentate ausführen. Das Spiel bettet

seine fiktionale, jedoch mit Fakten gespickte Handlung in eine historische und realistisch nachempfundene Landschaft ein. Dabei trifft der Spieler auf historische Personen, wohnt historischen Ereignissen bei oder entscheidet diese gar mit. Eine Besonderheit dieser Spiele ist sicherlich die große Interaktionsmöglichkeit des Avatars mit seiner Umgebung. Architektur hat hier mehrere Zwecke. So kann der Spieler nicht nur durch die Straßen der dargestellten Städte laufen, sondern den Häusern, Türmen und Mauern emporklettern und sich im Parcours-Stil über Dächer und Abgründe schwingen. Für das Spiel muss der Spieler jede Stadt, in der er Missionen erfüllt, kennen lernen und sich einen Überblick verschaffen³¹.

Über die Authentizität der Handlung ist bereits einiges geschrieben worden³², sodass dies hier nicht aufgegriffen wird. Die Darstellung der Architektur in den Spielen indes lässt erkennen, dass die Grafikdesigner bemüht waren, ein möglichst authentisches Flair zu kreieren. Schon beim ersten Teil arbeiteten Historiker mit³³, für die Nachfolger unternahmen Teams von Ubisoft Reisen zu den Schauplätzen. Anhand von Fotos, Videomaterial und Vermessungen, auch wissenschaftlichen Arbeiten und Quellenstudien bereiteten sie die Umsetzung der Gebäude vor. Für die akkurate Darstellung bedeutender Einzelbauten im Spiel wurde eine ausgeklügelte 3D-Gebäudefassung verwendet. Das Beispiel der Hagia Sophia in *Assassin's Creed: Revelations* belegt etwa, dass spätere Veränderungen bei der Darstellung des Gebäudes in seinem Zustand um 1511 entfernt wurden³⁴. Die detailreiche Umsetzung wurde auch in den Nachfolgern beibehalten. Im neusten Teil Unity etwa wurde das Paris der Revolutionszeit mit großer Akribie nachgebaut, allein die Programmierung der Kathedrale Notre-Dame dauerte zwei Jahre³⁵. Dennoch bestehen bei allem Detailreichtum der Darstellung zahlreiche Kritikpunkte, die die Veränderungen und Ungenauigkeiten unter der Maxime des Gameplays ebenso aufgreifen, wie modulhafte Wiederholungen einzelner Baukörper in großen Städten³⁶. Wessely stellt demgemäß *das Aufrufen der Historie zum Zwecke der (Selbst-) Legitimierung und ihr gleichzeitiges Unterlaufen, wenn es im Sinne des Spielspaßes geboten erscheint*³⁷ als Doppelstrate-

gie bei der Nutzung historischen Materials und Kernelement des Umgangs mit Geschichte heraus.

Als Untersuchungsobjekt bietet sich *Assassin's Creed* nicht nur wegen des hohen technischen und finanziellen Aufwands seiner Umsetzung an, sondern auch wegen seiner enormen Rezeption. Zahlen aus dem Jahr 2014 zeigen, dass die Spiele der Reihe über 73 Millionen Mal verkauft wurden³⁸. Zwei Bauwerke mit unterschiedlichen Vorbedingungen und Verwirklichungen sollen nun im Folgenden analysiert werden, zuerst die im heutigen Syrien liegende Burg Masyaf, Schauplatz in *Assassin's Creed* und *Assassin's Creed: Revelations*, und die Engelsburg in Rom aus *Assassin's Creed: Brotherhood*.

Masyaf

Die Burg Masyaf liegt in Mittelsyrien auf einem Felsrücken oberhalb der gleichnamigen Siedlung und war die westliche Hauptburg der schiitischen Glaubensgemeinschaft der Nizariten, besser bekannt als Assassinen. Von hier aus leitete der später als der Alte vom Berge bekannte Raschid al-Din Sinan die Aktionen seiner Kämpfer im Nahen Osten³⁹. Die Burg wurde in drei Bauphasen zwischen dem 10. Jahrhundert und dem Jahr 1223 errichtet, wobei der Großteil der Anlage aus dem 12. und 13. Jahrhundert stammt. Die Burg selbst wird von einer annähernd ovalen Ringmauer mit zahlreichen rechteckigen Türmen umgeben. Das Haupttor lag im Süden der Anlage, bildete den einzigen Zugang ins Innere der Burg und war nur über Stufen erreichbar. Dahinter führte ein abknickender Torweg durch mehrere Räume und mündete in einen langen kasemattierten Gang, der zu einem weiteren Tor führte. Das Innere der Burg besteht heute aus einem Wirrwarr gemauerter und teils aus dem Fels geschlagener Räume, die einst Wohnstätten, Zisternen und Vorratskammern beherbergten. Sie reihen sich von Ebene zu Ebene bergan aneinander und sind heute teils schwer zuzuordnen⁴⁰. Das Ende der Burg kam 1260, als die Mongolen Masyaf zerstörten.

Masyaf, das in *Assassin's Creed* auftaucht, weist nur einige wenige Elemente der heutigen Ruine der Burg auf. Die Anlage thront wie ein Adlerhorst auf dem steilen, länglichen Felsgipfel.

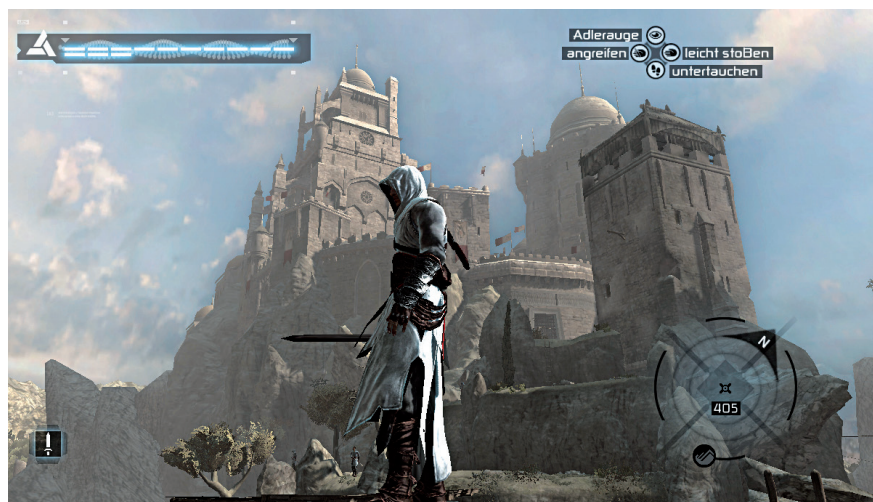


Abb. 9. Die Burg Masyaf in *Assassin's Creed*. Screenshot des Spiels *Assassin's Creed*, Ubisoft 2008.

Abb. 10. Masyaf, Gesamtansicht 2004 (Wikimedia, lizenziert gemeinfrei durch Mewes http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Masyaf_-_Gesamtansicht.jpg).



Zwischen Siedlung und Burg liegt im nördlicheren Teil ein Gewässer, das auch den Burgfelsen auf der Rückseite umgibt und tiefe Schluchten bildet. Die von hohen Mauern und vielen Türmen umgebene Kernburg mutet wie ein gewaltiger byzantinischer Palast an. Hinter dem Haupttor, einem einfachen Portal mit zwei flankierenden Rundtürmen, öffnet sich ein weitläufiger Hof, der östlich, südlich und westlich von hohen Mauern gesäumt wird. Auf der Nordseite schließt sich ein riesiges Palastgebäude an. Es weist stilistisch einen bunten Mix aus orientalischen und gotischen Elementen auf, hat große Rosettenfenster und wird von einer Kuppel überragt, die an eine Moschee oder byzantinische Kirche erinnert. Das Innere

dieses Palastes verteilt sich über zwei begehbare Ebenen, wenngleich das Gebäude aufgrund seiner Größe über weitaus mehr verfügen könnte. Von Spitzbogengewölben überspannt, befinden sich hier die Bibliothek der Bruderschaft und der Arbeitsraum ihres Meisters. Auf der rückwärtigen Nordseite des Palastes schließt sich eine terrassierte Gartenanlage an. Springbrunnen, Wasserbassins, Wandelgänge und Pavillons säumen das Gelände, das an einer tief und steil abfallenden Felskante endet. Diese steil abfallenden Felshänge umgeben die Burg, außer am schmalen Zugangsweg, auf allen Seiten. Der Grundriss der Anlage ist insgesamt oval. Neben der Tatsache, dass Masyaf wirklich im Besitz der Assassinen war, gibt das Spiel nur wenige Ele-

mente der historischen Realität wieder. Das sind die Aufteilung in verschiedene Ebenen und der etwa ovale Grundriss sowie die Existenz einer Siedlung und die einsame Lage in den Bergen, wenn auch das meiste stark fantasieartig überhöht ist. Auch wenn die Burg im Spiel gut in das Gameplay passt und sich die gravierenden Veränderungen dadurch erklären lassen, so wirkt sie dennoch im Vergleich zu den sonst realistisch dargestellten Bauten in den Städten überzeichnet. Die heute erhaltenen Ruinen erforderten jedoch für die Rekonstruktion eines hypothetischen Zustandes um 1191 wesentlich mehr Fantasie als die Darstellung noch heute erhaltener Gebäude, wie der im Folgenden behandelten Engelsburg.

Engelsburg

Die Engelsburg ist mit ihrer reichen Geschichte und der Lage direkt am Tiber eines der emblematischsten Gebäude Roms. Errichtet wurde sie ursprünglich als Mausoleum des Kaisers Hadrian im Jahr 135 n. Chr., ihre Umwandlung in eine Burg begann erst im 10. Jahrhundert. 1277 wurde die Anlage unter Papst Nikolaus III. ausgebaut, und es entstand der Passetto di Borgo, der die Burg mit dem Vatikan verbindet. Die nächsten großen Veränderungen wurden durch Papst Nikolaus V. vorgenommen. Er ließ im Südosten, Nordosten und Nordwesten drei Rundtürme errichten und auch die Brücke mit zwei Türmen verstärken, sowie das eigentliche Grabmal mit Backsteinen aufmauern. Im Auftrag Papst Alexanders VI. wurden 1492 die Außenwerke wie auch die Wohnräume der Festung vergrößert und den Ansprüchen der Päpste angepasst. An den vier Ecken entstanden gedrungene polygonale Bollwerke, die die älteren Rundtürme als Kavaliere nutzen. Die Gemächer wurden auf den zeitgemäß neuesten Stand gebracht und mit Fresken ausgeschmückt, als prächtigstes Beispiel gilt die Sala Paolina mit ihrer Ausmalung des Jahres 1547⁴¹. Da die Handlung von *Assassin's Creed: Brotherhood* in den ersten Jahren des 16. Jahrhunderts angesiedelt ist, kommen für die Betrachtung also alle Ausbauten und Veränderungen bis einschließlich der 1492 durchgeführten Modernisierung in Betracht. Die letzte große Baumaßnahme, die unter Paul IV. in der Mitte

des 16. Jahrhunderts begonnene hinzugefügte fünfeckige Bastionärbefestigung, ist jüngerer Datums.

Die Engelsburg in *Assassin's Creed: Brotherhood* entspricht in ihrer Lage im Stadtbild der Realität, wenn auch die Stadt Rom selbst modifiziert und reduziert umgesetzt worden ist⁴². Ihr Äußeres ist authentisch dargestellt. Um das mächtige Kernwerk führt eine quadratische Mauer mit vier polygonalen Bollwerken an den Ecken, gesäumt von einem Wehgang mit Zinnen und Maschikulis. Die älteren, wie Kavaliere in drei der Bollwerke stehenden Rundtürme sind allerdings als Rechtecktürme dargestellt. Sie unterbrechen den Wehgang und dienen dem Spiel dazu, ihn in zugängliche und unzugängliche Bereiche zu unterteilen. Umgeben wird diese Ringmauer bis auf die Südseite von einem Wassergraben. Eine Veränderung stellt ein rechteckiger, südwestlich vorgelagerter Hof dar. Er ist von einer Mauer – ähnlich der Ringmauer, nur niedriger – umgeben und weist in seiner Südseite zwei Tore auf. Eines liegt in der Mauer selbst und eines in einem halbrunden Torturm. Im Nordwesten der Kernburg befindet sich im Anschluss an den dortigen Eckturm der als breite Mauer ausgeprägte Passetto di Borgo, der allerdings nicht betreten werden kann. Er kommt jedoch in der finalen Sequenz von *Assassin's Creed II* vor und ist dort ein breiter, von rechteckigen Türmen unterbrochener Mauerzug, der in den Vatikan führt. Das runde Kernwerk wird von einem engen Hof umsäumt. Der untere Teil des Zylinders ist sichtbar älteren Datums als der Rest der Burg, stellenweise sind noch Teile der antiken Quaderverkleidung vorhanden. Die restlichen Bauten sind in Backstein ausgeführt und teilweise verputzt, so wie es der heutigen Sehgewohnheit der Burg entspricht. Auf dem antiken Teil erhebt sich, gesäumt von ringsumlaufenden Maschikulis, der neuere Bauteil mit den päpstlichen Appartements. In der Mitte ist der Baukörper mit einem von Norden nach Süden laufenden Rechteck turmartig erhöht, sodass sich südlich und östlich kleine Höfe bilden. Dieses Rechteck wiederum wird von einem quadratischen Turmaufsatz bekrönt, auf dem ein großer Fahnenmast aufragt.

Aber die Engelsburg kann nicht nur erstiegen, sondern auch betreten werden, allerdings nur im Rahmen einer



Abb. 11. Die Engelsburg in *Assassin's Creed: Brotherhood*. Screenshot des Spiels *Assassin's Creed: Brotherhood*, Ubisoft 2010.

Abb. 13. Engelsburg/Castel Sant Angelo, Rom, im Jahr 2012 (Wikimedia Commons, lizenziert unter CreativeCommons-Lizenz durch BjoernEisbaer http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Castel_Sant_Angelo_%28Rome%29.jpg).



einigen Mission. Der untere Teil des Zylinders, der noch zum Mausoleum gehört, wird durch hohe, gewölbte Gänge und viereckige Räume wiedergegeben. Hier befinden sich auch einzelne Gefängniszellen. Der obere Teil der Räumlichkeiten ist im Zeitgeist der Renaissance ausgeschmückt und mit zahlreichem Dekor und verschnörkelten Wand- und Deckenmalereien versehen⁴³.

Die Darstellung der Engelsburg ist sehr detailliert und authentisch, deutlich wird das im Vergleich zu Masyaf. Allerdings muss man auch festhalten, dass die Engelsburg einer wesentlich größeren Öffentlichkeit vertraut ist als

die vergleichsweise unbekanntere Assassinenburg in Syrien und eine unrealistische Umsetzung eine dementsprechend negative Resonanz unter Spielern und Kritikern evoziert hätte.

Fazit

Wie die vorangegangene Untersuchung gezeigt hat, ist es durchaus möglich, historische Burganlagen sowohl in Strategie- als auch in Adventurespielen adäquat umzusetzen. Die angeführten Objekte haben aber auch verdeutlicht, dass eine ungenügende Umsetzung leicht, eine möglichst au-

thentische hingegen mit viel Arbeit verbunden ist. Gerade das Beispiel der Engelsburg macht deutlich, dass für die Darstellung der Architektur eines Bauwerks zu einer bestimmten Epoche der Vergangenheit Zeit, Geld und gründliche Recherche vonnöten sind. In Lage, Grundriss und äußerer Erscheinung erreicht die Engelsburg ein hohes Maß an Authentizität, wenn es auch hier leichte Abweichungen gibt. In diesem Sinne negativ zu werten ist die Darstellung der Assassinenburg Masyaf. Wohl auch da die heutige Anlage nurmehr eine Ruine ist, spiegelt deren Umsetzung deutlich die Fantasie der Entwickler wider. Hier wurde eine Burg entworfen, die Spuren der historischen Vorlage aufweist und sonst ganz nach dem Gutdünken des Gameplays gestaltet wurde. In der Natur des Genres bedingt, findet sich eine ähnlich detailreiche Darstellung nicht in einem Strategiespiel wie *Stronghold 3*. Hier sollte jedoch auch mit unterschiedlichem Maß gemessen und die Gegebenheiten des Genres, der damit einhergehenden Perspektive und Funktion der Architektur betrachtet werden. Die Maßstäbe der Bewertung müssen also stets dem Rahmen

des im Spiel Möglichen angepasst werden. Bemerkenswert ist so etwa die Rekonstruktion der Marksburg in ihrem romanischen Urzustand, der am heutigen Baukörper nur schwer darstellbar ist. Das Château de Coucy gibt zwar den Grundriss der realen Burg erkennbar wieder, ist aufgrund des fehlenden Donjons wenig zufriedenstellend. Bodiam Castle ist in seinen Wehranlagen gut wiedergegeben und vermittelt eine anschauliche Darstellung des Kastelltypus, impliziert jedoch eine Wehrhaftigkeit der Anlage, die diese wohl nie gehabt hat. Sind die Burgen in *Assassin's Creed* Schauplätze der Handlung, so sind sie in *Stronghold* die Handlung selbst. Die Nutzung der Burgen, auch wenn sie nicht betreten oder erstiegen werden können, ist insofern aktiver, als dass sie in *Assassin's Creed* eher schmückendes Beiwerk, in *Stronghold* indes der Kern des Spiels sind. In *Assassin's Creed* macht man etwas auf oder in den Burgen, in *Stronghold* mit ihnen. Welches der Erlebnisse nun intensiver und eindrücklicher ist, lässt sich schwer sagen. Die Aufgaben einer mittelalterlichen Burg stellt *Stronghold* jedoch etwas besser dar, auch wenn die Optik

mitunter zu rasterhaft ist. Allerdings liegt gerade bei den spielbaren historischen Burgen die Gefahr darin, dass eben alle nicht-militärischen Aspekte „unter den Teppich gekehrt“ werden und die Burg zur reinen Festung wird. Die Darstellung historischer Gebäude in Computerspielen hilft, eine vergangene Epoche in einer Lebendigkeit zu rekonstruieren, die Wörter und Bilder allein schwerlich erreichen können. Wenn die Umsetzung der Bauten dann auch noch auf einem soliden, ausreichend fundierten Sockel ruht, kann solch ein Spiel der Wissenschaft durchaus einen Mehrwert bieten. Ein kommerziell erfolgreiches Spiel, wie *Assassin's Creed*, eröffnet durch seinen weiten finanziellen Rahmen ganz andere Möglichkeiten bei der Rekonstruktion vergangener Städte und Welten, die rein wissenschaftlichen Projekten weitestgehend verwehrt bleiben. Die Kombination aus der Akribie bei der Umsetzung und der weiten Verbreitung lässt die Frage aufkommen, ob angesichts solcher Spiele wie *Assassin's Creed* das Verhältnis des Historikers zum Medium des Computerspiels nicht neu verhandelt werden sollte.

Glossar

Adventure/Abenteuerspiel: ein bestimmtes Genre von Computerspielen.
Avatar: Kunstfigur in einer virtuellen Welt, z. B. in einem Computerspiel.
First-Person-View (FPV): spezielle Kameraperspektive in Computerspielen, bei der der Spieler die Sicht aus der Ich-Perspektive hat und nicht selbst zu sehen ist – im Unterschied zur
Third-Person-View (TPV): Kameraperspektive, bei der die Spielfigur selbst im Bildausschnitt zu sehen ist. Die Third-Person-Ansicht wird oft in Adventures und Rollenspielen eingesetzt sowie in vielen Actionspielen.
Gameplay: Spielen des Spiels/Spielmechanik.
RTS/real-time strategy: Computerspiel-Genre, bei dem alle Spieler oder Gegner ihre Handlungen gleichzeitig ausführen, alle Prozesse werden mit einer gleichmäßig ablaufenden Zeit (in Echtzeit) simuliert.
Setting: Schauplatz.

Gamografie

Assassin's Creed, Ubisoft 2008. PC.
Assassin's Creed II, Ubisoft 2010. PC.
Assassin's Creed: Brotherhood, Ubisoft 2010. PC.
Assassin's Creed: Revelations, Ubisoft 2011. PC.
Assassin's Creed III, Ubisoft 2012. PC.
Assassin's Creed IV: Black Flag, Ubisoft 2013. PC.
Stronghold Crusader, Firefly Studios 2002 PC.
Stronghold 2, Firefly Studios 2005 PC.
Stronghold Legends, Firefly Studios 2006. PC.
Stronghold Crusader Extreme, Firefly Studios 2008 PC.
Stronghold Kingdoms, Firefly Studios 2011. PC/Online.
Stronghold 3, Firefly Studios 2011. PC.
Stronghold HD, Firefly Studios 2012. PC.

Anmerkungen

- ¹ *Ernst Voltmer*, Das Mittelalter ist noch nicht vorbei. Über die merkwürdige Wiederentdeckung einer längst vergangenen Zeit und die verschiedenen Wege, sich ein Bild davon zu machen. In: *Alfred Haverkamp/Alfred Heit* (Hrsg.), *Ecos Rosenroman*. Ein Kolloquium, München 1987, S. 186.
- ² *Angela Schwarz*, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In: *Dies.* (Hrsg.), *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, Münster u. a. 2012, S. 10–14.
- ³ *Carl Heinze*, *Mittelalter Computer Spiele*. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012, S. 151–153.
- ⁴ *Benedikt Schüler/Christopher Schmitz/Karsten Lehmann*, *Geschichte als Marke*. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: *Schwarz*, *Kühe* (wie Anm. 2), S. 245–258.
- ⁵ *Michael Rechta*, *Mittelalterbilder im Computerspiel*. In: *Archaeot 2010* (<http://archaeot.de/themen/nachbarwissenschaften/mittelalterbilder-im-computer->

- spiel/ [zuletzt abgerufen am 25.02.2014], Kursivschreibung im Original).
- ⁶ Ricarda Tesch, Gefälschte Geschichte? Wie Computerspiele mit der Realität spielen. In: Daniel Appel u.a. (Hrsg.), WeltkriegsShooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien? Boizenburg 2012, S. 95.
- ⁷ Ebd., S. 102.
- ⁸ Zur Empfindung von Authentizität bei Computerspielen vgl. die von Julian Köck zum Thema WeltkriegsShooter vorrangig unter deutschen Akademikern durchgeführte Studie „Geschichtsbilder im WeltkriegsShooter und ihre Rezeption beim Spieler“. In: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften 1/2012 (<http://universar.uni-saarland.de/journals/index.php/zdg/article/view/296> [zuletzt abgerufen am 04.03.2014]). Dazu des Weiteren Simon Huber, Spiel um Authentizität. Eine exemplarische Analyse zum Verhältnis von Computer, Spiel, Film und Geschichte, unveröff. Diplomarbeit, Wien 2013.
- ⁹ Beide: Thierry Fux, Geschichte für Gamer? Analyse der Geschichtsrepräsentation in Videospielen, Hamburg 2012, S. 17.
- ¹⁰ Jürgen Fritz, Geschichtsverständnis via Computerspiel (<http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63741/geschichte-lernen?p=all> [veröffentlicht am 06.12.2005, zuletzt abgerufen am 25.02.2014]).
- ¹¹ Benjamin Beil, Game Studies – eine Einführung, Berlin 2013, S. 65–67.
- ¹² Voltmer, Mittelalter (wie Anm. 1), S. 204.
- ¹³ Zu der Charakterisierung und Entwicklung der Computerspielgenres: Andreas Rauscher, Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospielen (Marburger Schriften zur Medienforschung, Bd. 31), Marburg 2012.
- ¹⁴ Marc Bonner, Bauen als Bedingung zum Sieg. Darstellung und Funktion frühneuzeitlicher Architekturen und Stadtgefüge in Strategie- und Aufbauspielen. In: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.), Frühe Neuzeit im Videospiel, München 2014, S. S. 243.
- ¹⁵ Ebd., S. 245.
- ¹⁶ Britta Neitzel, Narrativity of Computer Games. In: Jeffrey Goldstein/Joost Raessens (Hrsg.), Handbook of Computer Game Studies, Cambridge 2005, S. 239.
- ¹⁷ Ebd.
- ¹⁸ Beide: Britta Neitzel, Errichten – erkämpfen – erkunden. Zugänge zur Stadt in Computerspielen. In: Marco Thomas Bosshard et al. (Hrsg.), Sehnsuchtsstädte. Auf der Suche nach lebenswerten urbanen Räumen, Bielefeld 2013, S. 113.
- ¹⁹ Stronghold (2001), Stronghold Crusader (2002), Stronghold 2 (2005), Stronghold Legends (2006), Stronghold Crusader Extreme (2008), Stronghold Kingdoms und Stronghold 3 (beide 2011), Stronghold Crusader 2 (2014).
- ²⁰ Peter Parrish, Building a sequel: Firefly's blueprint for Stronghold: Crusader 2. Interview mit Simon Bradbury (<http://www.incgamers.com/2012/09/building-a-sequel-fireflys-blueprint-for-stronghold-crusader-2-interview> [veröffentlicht am 05.08.2012, zuletzt abgerufen am 24.02.2014]).
- ²¹ Bonner, Bauen (wie Anm. 14), S. 249.
- ²² Vgl. Patrick Kolan, Stronghold 3 – The Return of a Legend. Engage the dead-cow-launcher! Interview mit Simon Bradbury (<http://www.ign.com/articles/2010/08/26/interview-stronghold-3-the-return-of-a-legend> [veröffentlicht am 26.08.2010, zuletzt abgerufen am 24.02.2014]).
- ²³ Mangels angegebener Himmelsrichtungen im Spiel orientiert sich die Beschreibung an den vergleichbaren Himmelsrichtungen der realen Bauten.
- ²⁴ Vgl. Lorenz Frank, Marksburg – Baugeschichte einer Höhenburg im Oberen Mittelrheintal. In: Ders./Jens Friedhoff (Hrsg.), Marksburg. Geschichte und bauliche Entwicklung (Veröffentlichungen der Deutschen Burgenvereinigung, Reihe D: Europäische Burgen und Schlösser, H.7), Braubach 2008, S. 32–59.
- ²⁵ Bodo Ehardt, Krieg und Baukunst in Frankreich und Belgien, Berlin 1915, S. 20.
- ²⁶ Ebd., S. 13–34.
- ²⁷ Vgl. aber auch: Eugène Viollet-le-Duc, Description du Château de Coucy, Paris 1857⁴. Eugène Lefèvre-Pontalis, Le Château de Coucy, Paris 1900.
- ²⁸ Vgl. hierzu knapp: John Goodall, The Battle for Bodiam Castle. In: Country Life 192/1998, S. 58–63; Nigel Saul, Bodiam Castle. In: History Today 45/1995, S. 16–21.
- ²⁹ Joachim Zeune, Burgen – Symbole der Macht. Ein neues Bild der mittelalterlichen Burg, Regensburg 1997. Für England exemplarisch dazu Colin Platt, Revisionism in Castle Studies. A Caution. In: Medieval Archeology 51/2007, S. 83–102.
- ³⁰ In der Hauptserie sind erschienen: Assassin's Creed (2008), Assassin's Creed II (2009), Assassin's Creed: Brotherhood (2010), Assassin's Creed: Revelations (2011), Assassin's Creed III (2012), Assassin's Creed IV: Black Flag (2013), Assassin's Creed Unity (2014). Hinzu kommen noch diverse Ableger.
- ³¹ Gernot Hauser, Der Stadt ihre Spieler. Historische Metropolen in Assassin's Creed I und II (<http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/geschichte/lehrstuehle/viii-geschichte-der-fruehen-neuzeit/forschung/tagungen/fnz-videogames/vorl-prog/gernot-hausar/> [veröffentlicht am 16.03.2013, zuletzt abgerufen am 26.02.2014]).
- ³² Fux, Geschichte (wie Anm. 9), S. 31–41; Dominik Wessely, Das Spiel mit der Geschichte. Historische Narration in Dokumentarfilm und Game. In: Gundolf S. Freyermuth et al. (Hrsg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning – Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers, Bielefeld 2013, S. 124; Hauser, Stadt (wie Anm. 31); Sean Quinn, Historical Accuracy of Video Games: Assassin's Creed's Masyaf (<http://www.bhud.com/2012/03/02/historical-accuracy-of-video-games-assassins-creeds-masyaf/> [veröffentlicht am 03.02.2012, zuletzt abgerufen am 24.02.2014]).
- ³³ Fux, Geschichte (wie Anm. 9), S. 28.
- ³⁴ Hauser, Stadt (wie Anm. 31).
- ³⁵ Achim Fehrenbach, Assassin's Creed Unity. Sturm auf die Pixel-Bastille (<http://www.zeit.de/digital/games/2014-10/assassins-creed-unity-ubisoft/kompletansich> [veröffentlicht am 10.10.2014, zuletzt abgerufen am 06.12.2014]).
- ³⁶ Schwarz, Bunte Bilder – Geschichtsbilder. Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels. In: Dils, Kühe (wie Anm. 2), S. 221–223; Wessely, Spiel (wie Anm. 30), S. 131.
- ³⁷ Ebd.
- ³⁸ Tobias Ritter, Assassin's Creed – Gesamt-Verkaufszahlen übersteigen die 73 Millionen (http://www.gamestar.de/spiele/assassins-creed/news/assassins_creed.43282.3055026.html [veröffentlicht am 22.04.2014, zuletzt abgerufen am 04.02.2015]).
- ³⁹ Heinz Glaube, Masyaf – Hauptburg der Assassinen. In: Alfried Wiczorek et al. (Hrsg.), Saladin und die Kreuzfahrer. Begleitband zur Sonderausstellung „Saladin und die Kreuzfahrer“ im Landesmuseum für Vorgeschichte Halle (Saale), im Landesmuseum für Natur und Mensch Oldenburg und in den Reiss-Engelhorn-Museen Mannheim, Darmstadt 2005, S. 274–279.
- ⁴⁰ Michael Braune, Untersuchung zur mittelalterlichen Befestigung in Nordwest-Syrien: Die Assassinenburg Masyaf. In: Damaszener Mitteilungen 7/1993, S. 317–320; Peter Thorau, Die Burgen der Assassinen in Syrien und ihre Einnahme durch Sultan Baibars. In: Die Welt des Orients 18/1987, S. 132–158.
- ⁴¹ Mariano Borgatti, Die Wiederherstellung der Engelsburg. In: Der Burgwart 14/1913, S. 21–28; Heinrich von Geymüller, Zwei Burgen-Projekte Antonios da Sangallo des Älteren und seine Arbeiten an der Engelsburg in Rom. In: Der Burgwart 9/1908, S. 78–81.
- ⁴² Vgl. Fux, Geschichte (wie Anm. 9), S. 79.
- ⁴³ Eine genaue Analyse und ein Vergleich des Inneren der päpstlichen Appartements mit ihren Pendants im Spiel wurden hier allerdings ausgespart, da dieser den Rahmen der Arbeit sprengen würde. Es kann jedoch angenommen werden, dass eine ähnliche Messtechnik wie bei der Hagia Sophia zum Einsatz kam.