

# Von den Vorzügen des Kommunismus in der Spielmechanik

Die *Civilization*-Reihe zwischen historischem Authentizitätsanspruch und Spielbarkeit

*Abstract: Why Communism Has Its Advantages in Game Mechanics. Civilization Between Authenticity and Playability.* Video games are trending towards historical authenticity. However, as the evolution of the *Civilization* series shows, this trend comes up against the limits of game mechanics, which themselves demand a certain logic that cannot be overcome without changing the core of gaming experience. Games may face a choice between individualized and historically correct gaming experiences at the cost of strategical depth and replayability. “Civ” is a prime example of this delicate balancing, as in its long run of instalments, it has adapted to changing visions of historical authenticity while trying to stay true to its core gameplay mechanics. Unsurprisingly, the gaming community is divided on whether this balance has been achieved. In my article I argue that the game tried to achieve authenticity by making its governing principles more abstract and flexible. At the same time, seemingly increased possibilities of choice for the player actually take away some strategic depth.

*Key Words:* “Civilization”, government, video games, historical authenticity, representation of history

## Historizität im Metaspiel

Welche Historizität wohnt Computerspielen inne? Wenngleich die Geschichtswissenschaft die Darstellung historischer Zusammenhänge im Spiel bereits seit einiger

---

DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2022-33-2-5>



Accepted for publication after internal review

Johannes Gleixner, Collegium Carolinum e.V., Hochstraße 8, 81669 München;  
johannes.gleixner@collegium-carolinum.de

Zeit systematisch untersucht,<sup>1</sup> bleibt es schwierig, einen vergleichenden Maßstab für ‚Historizität‘ in Spielen zu bestimmen. Fortschreitende technische Möglichkeiten, von gesteigener Speicher- und Rechenkapazität bis hin zur Darstellbarkeit grafischer Detailinformationen, erhöhen zudem den Anspruch an ‚historisch korrekte‘, das heißt authentische Darstellungen. In Verbindung mit einer größeren Öffentlichkeit für Computerspiele hat sich die Debatte um die Authentizität von Spielwelten jedoch nicht versachlicht, vielmehr entwickelte sich ein gesteigertes Skandalisierungspotenzial.<sup>2</sup> Dennoch wurde historische Authentizität für viele Spiele zu einem immer wichtigeren Qualitätsmaßstab.<sup>3</sup> Dazu zählt – neben einer realistischen Spielphysik – auch der Anspruch, vermeintlich immer genauere Geschichtsbilder zu produzieren.<sup>4</sup> Folgerichtig traten Computerspiel-Publisher\*innen in engeren Austausch mit der Geschichtswissenschaft. Schwierig wird die Einordnung von historischer ‚Realität‘ oder Authentizität in Computerspielen jedoch einerseits durch die Spannung zwischen postmoderner Kultur- und Narrationstechnik, die Perspektivenwechsel und Kontingenzbewusstsein zum Funktionsprinzip erhebt, und andererseits durch klassisch modernistische Narrative, die durch diese Techniken vermittelt werden.<sup>5</sup> Allerdings unterliegen auch die Simulation und die Rekonstruktion von Geschichte im Spiel selbst einem historischen Wandel. Die Frage der Historizität stellt sich daher ebenso in historischen Narrativen und Erzähllogiken im Spiel. Geschichtsbilder im Computerspiel als Resonanzen auf ihren gesellschaftlichen Kontext zu betrachten, liegt auf der Hand, versteht man Spiele als historische Quelle eigener Art. Doch läuft eine solche Perspektive Gefahr, ihren Gegenstand

---

1 Vgl. Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hg.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020; Josef Köstlbauer u.a. (Hg.), *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*, Wien 2018; Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. Aufl., Münster 2012.

2 Vgl. Gerrit Fröhlich, Inauthentizität als digitaler Sündenfall. Öffentliche Konflikte um richtige Spiele, falsche Gamer und wahre Geschichte in der digitalen Spielekultur, in: *Berliner Debatte Initial 31/2* (2020), 10–21.

3 Angela Schwarz, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, in: Lorber/Zimmermann, *History in Games*, 2020, 117–135, 130f.

4 Ein anschauliches Beispiel für einen solchen Versuch ist das erfolgreiche Spiel *Kingdom Come: Deliverance*, das von seinen Entwickler\*innen ausdrücklich mit dem – hochproblematischen – Anspruch beworben wurde, man habe mit Hilfe fachwissenschaftlicher Expertise das europäische Mittelalter in den böhmischen Ländern so rekonstruiert, wie es eben gewesen sei. Vgl. Fröhlich, *Inauthentizität*, 2020, 14–16; Rudolf Inderst, *Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus*. Die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* als Fallbeispiel, 13.8.2020, <https://languageatplay.de/2020/08/13/paper-digitale-spiele-im-spannungsfeld-mediaevalismus-die-kontroverse-debatte-rund-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-als-fallbeispiel/> (23.6.2022).

5 Vgl. Barry Atkins, *More than a Game. The Computer Game as Fictional Form*, Manchester 2003, 145.

nur noch als Widerspiegelungsobjekt von gesellschaftlichen Diskursen zu sehen und dadurch genrespezifische Referenzen der Spiele auszublenden.<sup>6</sup> Das ist insbesondere dort der Fall, wo Spielwelten über mehrere Jahre und über mehrteilige Spielserien hinweg entstehen und solche Bezugspunkte komplexer werden. Die Feststellung, dass Spieler\*innen in Strategiespielen wie dem im Folgenden näher dargestellten *Civilization* an einem strukturell vorgegebenen eurozentrischen und letztlich kolonial-imperialistischen Narrativ lediglich affirmativ mitwirken können, ist daher zunächst einleuchtend.<sup>7</sup> Dieser Befund verharrt jedoch in einer formelhaften Kulturkritik, wenn er die – oft genug ironische – Selbstreferenzialität der Spielnarrative sowie deren Rezeption und Beeinflussung durch Spieler\*innen ignoriert.<sup>8</sup> Dieses ‚Metaspiel‘ konstituiert einen mit dem breiteren gesellschaftlichen Diskurs verflochtenen, aber dennoch eigenständigen Bedeutungs- und Referenzraum, in dem fortlaufend Maßstäbe und Regeln dafür gebildet werden, wie ein Spiel idealerweise gespielt werden soll. In einigen Fällen erzeugen nachträgliche Eingriffe der Spielcommunity erst die anerkannte Referenzversion des Spiels.<sup>9</sup> Ist historische Authentizität Teil eines Spiels, wird sie ebenfalls Gegenstand dieses übergreifenden Regel- und Verhaltensdiskurses.<sup>10</sup> Geschichtsbilder im Spiel orientieren sich so verstanden nie nur allein an den Diskursen über Geschichte in der Öffentlichkeit, sondern wesentlich daran, welche Rolle Geschichte im Spiel einnehmen soll. Die Frage nach dieser Rolle in Computerspielen verweist jedoch lediglich auf eine ungelöste

---

6 Ebd.

7 Vgl. etwa die Kritik bei: Kacper Pobłocki, *Becoming-state. The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization*, in: Foccal. *European Journal of Anthropology* 39 (2002), 163–177, 171–175; Ramón Reichert, *Government-Games und Gouvernainment. Das Globalstrategiespiel Civilization von Sid Meier*, in: Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.), *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, 189–212, 203–208; Dom Ford, ‚eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate‘. *Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V*, in: *Game Studies* 16/2 (2016), 1–10, <http://gamestudies.org/1602/articles/ford> (19.5.2022). Eine aktuelle Zusammenfassung dieser Kritik etwa bei Apostolos Spanos, *Games of History. Games and Gaming as Historical Sources*, London/New York 2021, 156–160. Allein die Anwendung von Ironie und Selbstreferenzialität als Stilmittel widerlegt die etwa bei Pobłocki zitierte Kritik nicht.

8 Stefan Donecker/Gernot Hausar, Sid Meier als Geschichtsphilosoph? Die Strategiespiele der *Civilization*-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaften, in: *Historische Sozialkunde* 43/4 (2013), 23–28, 25.

9 Beispielhaft sei auf zwei bei Veröffentlichung stark fehlerbehaftete Titel verwiesen, die dank grundlegender Überarbeitungen durch die Spielcommunity mittlerweile als heimliche Meisterwerke gelten: *Master of Magic*, ein mit *Civilization* entfernt verwandtes Strategiespiel aus dem Jahr 1994, sowie *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, ein 2004 veröffentlichtes Fantasy-Rollenspiel, das erst seit der Installation eines inoffiziellen Fan-Patches überhaupt als spielbar angesehen wird. Beide werden mittlerweile inklusive dieser Überarbeitungen vertrieben, vgl. etwa die entsprechenden Angebote auf der Vertriebsplattform GOG: <http://gog.com> (19.5.2022).

10 Interessanterweise hat sich die Erforschung des ‚Metaspiels‘ bisher wenig um die Frage von Geschichtsbildern gekümmert, vgl. George Skaff Elias/Richard Garfield/K. Robert Gutschera, *Characteristics of Games*, Cambridge, MA 2012, 203–207.

Debatte in den *Game Studies*, wie zwischen den verschränkten Geltungsbereichen von Narrativ und Spielmechanik zu unterscheiden ist.<sup>11</sup>

## Narrativ und Mechanik

Computerspiele lassen sich sinnvollerweise nach den Kategorien Spielgenre (mechanisches Regelwerk des jeweiligen Genres), Spielhandlung (Erzählung des Spiels), Spielwelt (Erzählregeln des literarisch verstandenen Genres) und Spielmilieu (Spieler\*innen und diskursiver Kontext) systematisieren.<sup>12</sup> Es fällt auf, dass den drei letztgenannten diskursiv-narrativen Ebenen nur eine ‚mechanische‘, formal völlig spielimmanente, gegenübersteht, die allerdings für die Einteilung und Bewertung von Spielen die relevante ist. Der etwas unscharfe Begriff des ‚Spielgenres‘ ist für die Beschreibung von Computerspielen entscheidend, weil nur er die spezifische Interaktivität der Spiele mit Spieler\*innen (und nicht umgekehrt) überhaupt zu benennen versucht. Obwohl Spiele den Anspruch erheben, etablierte Grenzen zu überwinden, ist die branchenübliche Einteilung in Strategiespiele, Rollenspiele, Ego-Shooter u.a. bisher stabil geblieben. Eher entwickeln einzelne Genres Trends, durch die bestimmte Subgenres zumindest zeitweise dominant werden. So scheinen die technischen Möglichkeiten, Spielgenres – wie etwa im Zuge des Aufstiegs der Ego-Shooter – völlig neu zu definieren, vorerst ausgereizt.<sup>13</sup>

Die bisher offene Debatte um das Verhältnis von Spieler\*in und Spielmechanik in einem epistemologischen Sinn soll hier nicht weiter vertieft werden.<sup>14</sup> Festzuhalten bleibt aber, dass gerade am Beispiel der *Civilization*-Reihe die Frage diskutiert wurde, ob die Mechanik der Spielalgorithmen einer eigenen, emergenten Rationalität

---

11 Thomas H. Apperley, *Genre and Game Studies. Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, in: *Simulation & Gaming* 37/1 (2006), 6–23, 8; vgl. auch Julian Ingelmann/Kai Matuszkiewicz, *Autorschafts- und Literaturkonzepte im digitalen Wandel*, in: *Zeitschrift für Germanistik* 27/2 (2017), 300–315, 309–311; Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, New York 2003, 221–235; Espen Aarseth, *Ludology*, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York/London 2014, 185–189.

12 Hier in Anlehnung an einen vielzitierten Vorschlag des Spieldesigners Ernest Adams, *The Designer's Notebook. Sorting Out the Genre Muddle*, <https://www.gamedeveloper.com/design/the-designer-s-notebook-sorting-out-the-genre-muddle> (14.11.2022); vgl. auch Apperley, *Genre*, 2006, 9–11.

13 Die letzten großen technikgetriebenen Innovationen wie der Aufstieg der Echtzeitstrategiespiele, der Ego-Shooter und schließlich die „Massenhaften Multiplayer-Onlinespiele“ (MMOs) liegen bezeichnenderweise mindestens 15 Jahre zurück. Spiele in der virtuellen Realität sind mittlerweile ein ernstzunehmendes Nischenprodukt, jedoch nicht mehr. Vielmehr haben durch die Verbreitung von Smartphones ältere Genres wie Puzzlespiele wieder an Popularität gewonnen.

14 Vgl. die in Fußnote 11 angeführte Forschungsliteratur.

folgt. Selbige reicht zwar über das einzelne Spiel hinaus, unterwirft jedoch das Verhalten der Spielerin oder des Spielers ansonsten strikten Gesetzen.

Alexander Galloway sieht mit ausdrücklichem Verweis auf *Civilization* zwei Erzählformen in Spielen im Konflikt: Auf der einen Seite entfaltet sich eine Spielwelt, die oft in linearer Erzählform dargestellt wird und an andere Medien erinnert. Auf der anderen Seite folgt diese Welt einer versteckten, non-linearen, ‚algorithmischen‘ Erzähllogik, die sich der\*die Spieler\*in erst durch das Erlernen einer sich wiederholenden Spielmechanik aneignet, und der er\*sie sich letztendlich unterwirft.<sup>15</sup> Dem haben Adam Chapman und andere entgegengehalten, dass die Logik der Spielalgorithmen bzw. das Verständnis, das ihre Entwickler\*innen davon haben, ebenfalls eine Form (historischer) Narration sind, es also verkürzt wäre, Spiele lediglich als ahistorische Realisierung von Kontrollalgorithmen zu sehen.<sup>16</sup> Wenngleich der Einwand zweifellos zutrifft, dass auch Fragen des Spieledesigns auf narrative und historisch konkret eingrenzbar Grundüberlegungen zurückgehen, bleibt eine wesentliche Beobachtung Galloways unverändert gültig: Es gibt für Narration im Computerspiel eine schwer überwindbare Diskursgrenze, die mit den funktionsnotwendigen und genreüblichen Regeln der Spielmechanik zusammenfällt.<sup>17</sup> Die Funktion von historischen Bildern im Spieldiskurs wird also gerade dann interessant und sichtbar, wenn die Logik dieses mechanischen Regelwerks in Konflikt mit den Handlungsmotiven der Spielwelt kommt, der\*die Spieler\*in also zugleich das eine tun muss und das andere tun soll.<sup>18</sup>

Das Strategiespiel *Civilization* ist nicht nur ein herausragendes Beispiel für diese Problematik, sondern hat zudem die wissenschaftliche Diskussion um die Frage des Verhältnisses von Mechanik und historischer Darstellung durch seinen langanhaltenden Erfolg wesentlich mitgeprägt; dies belegt etwa die Debatte zwischen Galloway und Chapman. Wie bei allen Strategiespielen stehen die Spielmechanik und die

---

15 Galloway sieht in dieser Verbindung ein allgemeines Wesensmerkmal aller Computerspiele. Vgl. Alexander R. Galloway, *Playing the Code. Allegories of Control in Civilization*, in: *Radical Philosophy* 128 (2004), 33–40, 35.

16 Vgl. Adam Chapman, *Is Sid Meier's Civilization History?*, in: *Rethinking History* 17/3 (2013), 312–332, 314f., DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719>.

17 Teile der *Game Studies* haben dafür den Begriff der ‚Ergodik‘ geprägt, dessen genaue Reichweite aber undeutlich bleibt. Vgl. Serjoscha Wiemer, *Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation*, in: Nohr/Wiemer, *Strategie Spielen*, 2008, 213–248; Aarseth, *Ludology*, 2014.

18 Galloways diesbezügliche These wird auch durch den Erfolg des von einem unabhängigen Entwickler veröffentlichten, preisgekrönten Spiels *Papers Please* aus dem Jahr 2013 gestützt, in dem die Amoralität der die Entscheidungen des\*der Spielers\*in prägenden Mechanik zum eigentlichen Gegenstand der Handlung wird. Damit wird zudem die Kontrollallegorie bewusst sichtbar gemacht. Vgl. Mascha Tobe, *Papers, Please*, in: Jessica Rehse/Nathanael Riemer (Hg.), *„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns“*. Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam 2020, 307–319, 310–312.

spielweltliche Darstellung von Herrschaft einander hier besonders nahe: Der\*die Spieler\*in ist nicht nur aus Designgründen der\*die allmächtige\*r Herrscher\*in – er\*sie ist es auch im eigentlichen Spiel.

Im Folgenden werden daher einige Überlegungen präsentiert, wie diese Spannung zwischen Narrativ und Mechanik die Darstellung und Funktion von historischer Herrschaft in der seit 1991 existierenden Spielereihe beeinflusst, aber auch das darum entstandene und entstehende ‚Metaspiel‘ prägt.

## *Civilization* als Globalstrategiespiel

*Civilization* (kurz: *Civ*) gehört zu jenen Spielen, die aufgrund ihres Erfolgs, ihres Einflusses und ihrer Langlebigkeit schon vor Jahren das Interesse der Forschung geweckt haben.<sup>19</sup> Seit der Veröffentlichung des ersten Spiels der Reihe im Jahr 1991 dominierte dieses das Subgenre der sogenannten Globalstrategiespiele.<sup>20</sup> An dieser Stelle mag daher eine kurze Skizze genügen: Der\*die Spieler\*in wird in *Civilization* und seinen Ablegern zu einem\*r innerhalb der Spielregeln allmächtigen Herrscher\*in seiner\*ihrer Fraktion („Zivilisation“) und muss diese in einer der Erde nachempfundenen Spielwelt zum Sieg führen, indem er\*sie ein Großreich errichtet und erfolgreich entwickelt. Spielzüge laufen rundenbasiert – das heißt nicht in Echtzeit – ab. Da die Komplexität des Spiels in keinem unmittelbaren Zusammenhang mit der Rechenleistung des ausführenden Computers steht, konnten sich solche Spiele bereits früh, also seit Ende der 1980er-Jahre, als fixes Genre etablieren. Im Gegensatz zu grafiklastigen Spielgenres profitierte diese Art rundenbasierter Strategie jedoch weniger von Entwicklungen wie 3D-Beschleunigungen und anderen Neuerungen, da Animationen aller Art letztlich Beiwerk des eigentlichen *Gameplays* sind.<sup>21</sup> Das Genre in seiner Gesamtheit erfreut sich vermutlich deswegen nicht mehr

---

19 Vgl. Chapman, *Civilization History*, 2013; Donecker/Hausar, *Geschichtsphilosoph*, 2013; Reichert, *Government-Games*, 2008; Matthew Kapell, *Civilization and its Discontents*. American Monomythic Structure as Historical Simulacrum, in: *Popular Culture Review* 13/2 (2002), 129–135; David Myers, *Play Redux*. The Form of Computer Games, Ann Arbor 2010, 98–116; Ruth García Martín/Begoña Cadiñanos Martínez/Pablo Martín Domínguez, The Face of Authority through Sid Meier’s *Civilization* Series, in: *gameenvironments* 13 (2020), 138–173.

20 Sid Meier’s *Civilization*, MicroProse, MS-DOS für PC, 1991. Für diese Art von Strategiespielen hat sich außerdem die aus dem Computerspieljournalismus stammende Bezeichnung 4X („explore, expand, exploit, exterminate“) etabliert. Vgl. dazu Ford, *eXplore*, 2016. Das Spiel hat eine Reihe von konkurrierenden Ablegern und frei spielbaren Versionen, die jedoch nicht Teil dieser Analyse sind.

21 *Civilization* erfordert in seinen neuesten Auflagen einige Rechenleistung. Animationen und Details können allerdings ohne weiteren Einfluss auf das Spielgeschehen oder die Bedienbarkeit abgeschaltet werden. Die gesamte Reihe seit *Civ* 3 hat sich im Übrigen den Ruf erworben, mit den vorhandenen Rechenressourcen verschwenderisch umzugehen, d.h. mehr Rechenleistung einzufordern, als

jener Beliebtheit, die es noch in den späten 1990er-Jahren besaß.<sup>22</sup> Umso mehr fällt die Dominanz der *Civilization*-Reihe ins Gewicht, die unverändert erfolgreich ist und dadurch genreprägenden Charakter hat. Der sechste und bisher letzte Teil der Reihe erschien im Jahr 2016. Durch die mittlerweile in der gesamten Spieleindustrie verbreitete Praxis, zum jeweiligen Basisspiel sukzessive kostenpflichtige Erweiterungen per Download nachzureichen, die durch ihren Umfang oft die Mechanismen des ursprünglichen Spiels noch einmal grundlegend verändern (sogenannter *Downloadable Content*, DLC), kann dennoch von einem aktuellen Titel gesprochen werden.<sup>23</sup> Hinzu kommt eine sehr aktive Spielcommunity, die ihrerseits Modifikationen (*Mods*) des ursprünglichen Spiels erstellt und weiterentwickelt.<sup>24</sup>

Im Gegensatz zu reinen Simulationen, die unendlich weiterlaufen können, gibt es bei *Civ* eine zeitliche Begrenzung der Spielzüge sowie ein bzw. mehrere klar formulierte Spielziele. In den ersten Ausgaben handelte es sich dabei entweder um die militärische Unterwerfung der gesamten Welt bzw. die Vernichtung aller konkurrierenden Zivilisationen oder um einen technologiebasierten Sieg, der mit der Entsendung eines bemannten Raumschiffs ins Sternsystem Alpha Centauri erreicht wird. Mit den neueren Versionen des Spiels wurden weitere erfolgreiche Spielausgänge eingeführt, etwa ein ‚Diplomatiesieg‘, bei dem der\*die Spieler\*in von einer Mehrzahl der gegnerischen Anführer\*innen auf friedliche Weise zum\*r Sieger\*in erklärt wird, oder ein ‚Kultursieg‘ durch die erfolgreiche Produktion einer entsprechenden „Kultur“-Ressource.<sup>25</sup> Diese Erfolgsbedingungen belohnen jeweils bestimmte Strategien der Spielerin oder des Spielers. Die dahinterstehende Motivation brachte Sid Meier, der Schöpfer der *Civilization*-Reihe, immer wieder auf den aus seiner Sicht wesentlichen Punkt, dass Spieler\*innen in einem Spiel in allererster Linie interessante Entscheidungen (und zwar solche mit Konsequenzen) treffen wollen. Schlicht

---

eigentlich nötig wäre. Bei grafisch aufwändigen Rollenspielen oder Ego-Shootern ist das für viele Spieler\*innen ein Ausschlusskriterium.

22 Diese Entwicklung zeichnete sich schon zu Anfang des neuen Jahrtausends ab: Mark H. Walker, *Strategy Gaming. Part V – Real-Time vs. Turn-Based*, <https://web.archive.org/web/20120901205627/http://archive.gamespy.com/articles/february02/strategygames05/index2.shtml> (23.6.2022); aktuelle Verkaufszahlen stützen die Annahme ebenfalls: VGChartz, *Video Games Charts, Game Sales, Top Sellers, Game Data*, <https://www.vgchartz.com/gamedb/> (23.6.2022).

23 Die letzte Erweiterung erschien im März 2021. Für die Jahre 2022 oder 2023 wird mit einem siebten Haupttitel gerechnet.

24 Die wichtigste Adresse der *Civilization*-Gemeinde ist [civfanatics.com](http://civfanatics.com). Dazu und zu *Modding* im Allgemeinen vgl. Alexander Unger, *Wenn Spieler Spiele umschreiben*, in: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*, Wiesbaden 2014, 69–87.

25 Kultur kann im Spiel als eigenständige Ressource produziert werden und erhöht mittelbar den Einfluss des\*der Spielers\*in. Die Bedingung für den Kultursieg beruht im Prinzip darauf, vorrangig oder nahezu ausschließlich diese Ressource zu produzieren. Weitere siegreiche Spielausgänge existieren, können hier jedoch nicht im Detail aufgezählt werden. Zudem wurden die Bedingungen für einen Sieg jeweils immer wieder neu gestaltet.

jedes Computerspiel, so Meier, sei im Kern eine Abfolge derartiger Entscheidungen.<sup>26</sup> In idealtypischer Weise lässt sich der Weg zum Spielziel daher als immer wieder neu auszurichtende Balance von Zielkonflikten beschreiben.

## Herrschaft als Management

### Absolute Herrschaft im Strategiespiel

Zur Steuerung und Beherrschung seines\*ihres Imperiums stehen dem\*der Spieler\*in eine Vielzahl an politischen, gesellschaftlichen und ökonomischen Einstellungen zur Verfügung, von denen sich einige gegenseitig ergänzen und verstärken, andere einander ausschließen. Ein wesentlicher Aspekt dieser Form von Herrschaft in den Spielen der *Civ*-Reihe ist derjenige, dass der\*die Spieler\*in letztlich als dauerhafte\*r Alleinherrscher\*in eingesetzt wird, dessen\*deren Entscheidungen nicht hinterfragt und nur in wenigen Fällen eingeschränkt werden. Tobias Winnerling spricht in diesem Band auch zutreffend von dem\*der Spieler\*in als „Leviathan“. Die spielimmanent möglichen unterschiedlichen Regierungsformen ändern daher nichts an der Entscheidungsgewalt der Spielerin oder des Spielers als Herrscher\*in, sondern sie verändern lediglich die Kosten bzw. die Effizienz bestimmter Entscheidungen. Das gilt sogar für den Zustand der ‚Anarchie‘, der entweder als Zwischenstadium eines politischen Systemwechsels oder als spielgetriebene Reaktion auf schlechte Entscheidungen der Herrscherin und des Herrschers eintritt. Auch wenn in dieser Phase die Steuerungsmöglichkeiten eingeschränkt werden, dauert sie zum einen nie lange an, zum anderen bleibt die Kontrolle über wesentliche Funktionen, insbesondere jene über Militäreinheiten, bestehen. Tatsächlich verlieren kann der\*die Spieler\*in nur, wenn eine andere Zivilisation das Spiel gewinnt bzw. die eigene Fraktion vernichtet wird.

Seit dem dritten Teil der Reihe (*Civ 3*, erschienen 2001) können Spieler\*innen diese grundsätzlichen Herrschaftsmechanismen zu Beginn einer jeden Spielpartie außerdem modifizieren: Das Spiel stattet nun die als Protagonist\*innen wählbaren und auch als computergesteuerte Gegner\*innen auftretenden historischen Herrscher\*innenpersönlichkeiten sowie die unterschiedlichen spielbaren historischen Zivilisationen mit bestimmten Eigenschaften und Spezialfähigkeiten aus, an die wiederum Boni bzw. Mali gekoppelt sind.<sup>27</sup> Diese Festlegungen beeinflussen die langfristige Spielstrategie ganz erheblich, indem sie die Erfolgswahrscheinlich-

---

26 Vgl. Richard Rouse III, *Game Design*, in: Wolf/Perron, *The Routledge Companion*, 2014, 83–90, 83f.

27 Diese Entwicklung wird hier aus Platzgründen vereinfacht zusammengefasst.



keit bestimmter Strategien bereits vor Spielbeginn erhöhen. In gewissem Umfang ist damit das Regelwerk der Spielmechanik zumindest vor einem jeden Spieldurchlauf – nicht jedoch während des Spiels – in engen Grenzen veränderbar. Im Folgenden liegt das Augenmerk auf der Darstellung und Funktion von Herrschaft im eigentlichen Spielverlauf.

## Herrschaft als Steuerungsproblem

Ein typisches Beispiel für Herrschaft als Steuerungsproblem in *Civilization* ist die Entscheidung zwischen wirtschaftlichem Wachstum, das technologischen Fortschritt nach sich zieht, und dem Aufbau reiner Produktionskapazitäten, etwa zum Zweck militärischer Aufrüstung. Eine dritte Alternative ist die Stärkung von *soft power*, also von nur indirekt macht- und einflusssteigernden Mechanismen im Bereich von Kultur oder Religion.<sup>28</sup> Dem\*der Spieler\*in stellt sich folglich die Hauptaufgabe, ein möglichst effizientes Management zu betreiben. Abhängig ist dies vom eigenen Spielziel und von den antizipierten Strategien der Computergegner\*innen. Obwohl der\*die Spieler\*in mit dem Regelwerk schnell vertraut ist und die Präferenzen des\*der Computergegners\*in stabil vorhersagen kann, entwickelt *Civilization* durch seine immer wieder anders ablaufenden komplexen Einzelpartien den Reiz hoher Wiederspielbarkeit.<sup>29</sup>

*Civilization* trifft durch alle Teile der Serie hindurch optische und zugleich funktionale Unterscheidungen zwischen wählbaren Herrschaftstechniken bzw. Regierungsformen. Daraus entstand in den ersten Spielen der Reihe eine einfache Matrix: Ausgehend von einer primitiven als ‚Despotismus‘ bezeichneten Herrschaftsform zu Spielbeginn bietet sich dem\*der Spieler\*in die Wahl zwischen einem friedlichen, auf ökonomische und wissenschaftliche Entwicklung zielenden Archetyp von Herrschaft („Republik“) und einem militaristischen, Expansion fördernden Typ („Monarchie“). Technologiegetrieben wird jeweils eine moderne Variante dieser beiden Herrschaftsprinzipien freigeschaltet: Der friedlichen ‚Demokratie‘ steht der militaristische ‚Kommunismus‘ gegenüber.<sup>30</sup> Entsprechend werden im ersten Teil der Reihe die jeweiligen Regierungsformen mit visuellen Referenzen zu realgeschicht-

---

28 Kultur und Religion bezeichnen durchaus unterschiedliche Mechanismen der indirekten Einflussnahme. Da beide Konzepte in den Einzeltiteln der Reihe im deutlichen Unterschied zur Rolle von militärischer Macht und wissenschaftlichem Fortschritt jedoch einem stetigen Wandel unterliegen, werden sie hier zusammengefasst.

29 *Civilization* verfügt außerdem über verschiedene Mehrspielermodi, in denen Spieler\*innen gegeneinander antreten können.

30 Die Anleihen beim Lagerdenken des Kalten Kriegs sind deutlich, vgl. auch Poblöcki, *Becoming-state*, 2002, 169–171.

lichen Topoi inszeniert: ‚Kommunistische‘ Berater\*innen treten als Karikatur eines sowjetischen Politbüros auf, ein despotisches System entspricht in der Neuzeit hingegen optisch dem Klischee einer mittelamerikanischen ‚Bananenrepublik‘. Auch wenn diese klischeehaften Referenzen spätestens seit dem vierten Teil der Reihe (*Civ 4*, 2005) komplexeren Darstellungen wichen, präsentieren die Spiele der gesamten Reihe Herrschaft in einem historisierten Kontext.

Obwohl diese Historizität durchaus augenzwinkernd und in den späteren Titeln oft selbstreferenziell präsentiert wird, enthält sie neben ihrem ästhetischen und ideologischen Anspruch die notwendige Funktion, zwei Spielprinzipien diskursiv miteinander zu verschränken: einerseits Herrschaftstechnik als statisches Element einer langfristigen Strategie, andererseits das Spielnarrativ einer fortschreitenden Entwicklung. Beide Konzepte stehen in einem latenten Widerspruch, da die kontinuierliche Weiterentwicklung die Funktionsbedingungen von Herrschaft laufend verändert, ‚moderne‘ Herrschaft demnach ‚besser‘ bzw. effizienter sein muss als ‚traditionelle‘. Die historisierende Darstellung von Herrschaft dient also auch der Plausibilisierung des Widerspruchs, dass ein sich beständig änderndes Spielgeschehen im Kern fortschrittsunabhängig definierte Strategien anbieten muss. Dabei darf die Wahl des\*der Spielers\*in spielmechanisch nicht zu sehr hinausgezögert werden.<sup>31</sup>

Bis *Civ 3* wurden die wählbaren Herrschaftstechniken auch im Spiel noch als „Regierungsform“ bezeichnet. Neben die fünf ursprünglichen (Despotismus, Monarchie, Republik, Kommunismus, Demokratie) trat der Fundamentalismus (*Civ 2*, 1996), der im nächsten Teil jedoch wieder abgelöst und durch die Herrschaftsformen Feudalismus und Faschismus ersetzt wurde. Bereits hier versuchten die Entwickler\*innen statt der binären Wahl zwischen friedlichem Wachstumsprogramm und militaristischer Expansion mehr zu differenzieren, und sie führten eine archetypische Dreiteilung in kulturell-wissenschaftliche (Republik, Demokratie), industriell-produktive (Kommunismus, Feudalismus) sowie militaristisch-expansionistische Herrschaft (Fundamentalismus bzw. Faschismus) ein, wiederum jeweils verbunden mit der ‚Erforschung‘ der entsprechenden historischen Phänomene. Diese Einteilung kehrte in einem späteren Teil der Reihe (*Civ 5*, nach Installation der Erweiterung *Brave New World* von 2013) in Form dreier Ideologien (Autokratie, Ordnung, Freiheit) zurück. Im Rahmen dieser Gliederung, die sich zuvor offenkundig an den großen Ideologien des 20. Jahrhunderts (Liberalismus, Kommunismus, Faschismus/Nationalsozialismus) orientiert hatte, gelang es jedoch nur bedingt, einen höheren historischen Differenzierungsgrad für Herrschaft zu erzielen als das ursprüngliche Spiel. Denn im ‚Metaspiel‘ trat früh das Phänomen auf, dass die

---

31 Wie problematisch solche Darstellungen ansonsten sind, wurde bereits überzeugend dargelegt, ebd.; Ford, eXplore, 2016; Kapell, *Civilization and its Discontents*, 2002.

Entwickler\*innen des Spiels angesichts der beschränkten Auswahl von ursprünglich fünf wählbaren Herrschaftsformen in der Demokratie offenkundig die beste, weil produktivste und damit unterschiedslos jedem Spielende förderlichste Herrschaftsform sahen.<sup>32</sup> Die Einführung von Fundamentalismus und Faschismus führte ihrerseits nicht unbedingt zu einer Ausdifferenzierung von grundsätzlichen Strategien, also nicht zu einer Annäherung des Spielverhaltens an vermeintliche historische Vorbilder. Im Gegenteil, die geringe spielmechanische Distanz zwischen den Alternativen Faschismus und Kommunismus lieferte obendrein einen in der Spielmechanik vollkommen folgerichtigen Beleg für die Annahme der klassischen Totalitarismustheorie, wonach sich beide Herrschaftsformen in ihrem Wesen nur wenig unterscheiden würden.<sup>33</sup> Denn obwohl Faschismus oder Kommunismus im Spiel jeweils unterschiedliche Boni verleihen, so dienen beide – mit Unterschieden in der taktischen Umsetzung – der militärischen Expansion.<sup>34</sup> Die Strategien Forschung, Kultur oder Diplomatie werden hingegen durch die Mali beider Staatsformen eher behindert.<sup>35</sup> Interessanterweise wurde das ebenfalls durch die strategischen Entscheidungen der computergesteuerten Gegner\*innen belegt, die zur Kriegsführung gewissermaßen Faschist\*innen wurden, zu Entwicklungs- und Forschungszwecken aber eine Demokratie anstrebten. Menschliche Spieler\*innen gingen ähnlich vor, schätzten jedoch die Vorzüge des Kommunismus für eine expansive Strategie höher ein. Dabei wurde ein weiteres Problem der Vereinbarkeit von historischer Komplexität und spielmechanischer Funktion sichtbar: Computergestützte Gegner\*innen waren und sind mit zunehmender Komplexität überfordert und müssen daher sowohl aus Gründen eines plausiblen historisierenden Narrativs als auch zur Aufrechterhaltung der strategischen Herausforderung durch offene (einstellbare Schwierigkeitsgrade) oder heimliche Manipulationen der Spielmechanik (verdeckte Boni, zusätzliches Wissen über das Spielfeld, plötzliches irrationales Verhalten) im Wettbewerb

---

32 Rolf F. Nohr, Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Münster 2008, 212; Pobłocki, *Becoming-state*, 2002, 165f.

33 Vgl. Hannah Arendt, *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft*, Frankfurt am Main 1955. Im Spiel entsteht die Wesensgleichheit beider Herrschaftssysteme lediglich durch Assoziation, die mit ihrer nahezu identischen spielimmanenten taktischen bzw. strategischen Rolle einhergeht. Eine totalitarismustheoretische Analyse käme unweigerlich zu dem Ergebnis, dass jedes Herrschaftssystem in *Civilization* (wie im Genre der Strategiespiele überhaupt) nach innen nahezu schrankenlos und totalitär funktioniert bzw. funktionieren muss, da das Spielprinzip die Verwirklichung einer Kontrollallegorie darstellt, vgl. Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, 99–103. Ein verwandter Gedanke zu Strategiespielen als Allegorie vollkommener bürokratischer Herrschaft findet sich bei: Reichert, *Government-Games*, 2008, 204.

34 Eine Taktik setzt auf die Produktion militärischer Einheiten, die andere erhöht die Produktionsrate allgemein, was in der Praxis zum selben Ergebnis führt.

35 Damit ist nicht ausgeschlossen, dass erfahrene Spieler\*innen auch in diesen Regierungsformen alle möglichen Bedingungen für einen Sieg erfüllen könnten.

gehalten werden.<sup>36</sup> Obendrein beherrschen sie expansionistische Eroberungsstrategien deutlich besser als solche mit friedlicher Entwicklung.

Die Diagnose, dass ein politisches System, dessen Darstellung trotz aller historischer Komplexität letztlich auf einer linearen Effizienzsteigerungserzählung beruht, der ‚spielgewordene‘ Idealtypus einer neoliberalen Rekonstruktion von Geschichte sei, überzeugt daher.<sup>37</sup> Da ‚Fortschritt‘ im Spiel zudem gleichbedeutend mit Technologieentwicklung ist, dominiert ein technokratisches Narrativ. In der Tat bleibt Herrschaftsausübung im engeren Sinne in *Civilization* zuallererst Herrschaftstechnik und offenbar auf eine sehr begrenzte Variation von Spielstrategien festgelegt.

## Komplexitätszunahme

Ein deutlicher Wandel fand mit dem vierten Spiel der Reihe statt: Anstelle von historisierenden Herrschafts- bzw. Regierungsformen wurden ebenfalls historisierende, aber abstraktere Staatsformen (im englischen Original bezeichnenderweise *civics*) eingeführt. Hier konnten nun fünf verschiedene gesellschaftliche Bereiche, nämlich Regierung, Wirtschaft, Recht, Religion und Arbeit, jeweils unterschiedlich feinjustiert und miteinander kombiniert werden. Zugleich wurde dem Modernisierungsparadigma dadurch entsprochen, dass die aufeinander folgenden Zeitalter nicht nur visuell detailreicher voneinander abgegrenzt wurden, sondern auch bestimmte spieltechnische Konsequenzen entfalteten. Unmittelbar historisierende Regierungsformen verschwanden damit aus dem Spiel bzw. wurden, wie Kommunismus und Faschismus, als historische Voraussetzung bestimmter *civics* wissenschaftlich erforschbar. Schon ab dem dritten Spiel der Reihe wurde außerdem versucht, die spielbaren Fraktionen („Zivilisationen“) weniger eurozentrisch zu gestalten. Dessen ungeachtet bleibt es ein Wesensmerkmal der Spielereihe, dass Konzepte wie Religion, Kultur oder auch Wirtschaft unterschiedslos als Herrschaftstechniken verstanden werden, die ihre jeweilige Bezeichnung nicht der Logik des Spiels, sondern dem sich darüber entfaltenden historisierenden Narrativ verdanken.

Dieser Wandel zeichnet die *Civilization*-Reihe seither aus: Auch die letzten beiden Versionen des Spiels führten jeweils immer komplexer gestaltete Einstellungsmöglichkeiten für Herrschaft als Sozialtechnik ein – im fünften Teil der Reihe als

---

36 Die computergestützten Spieler\*innen wurden etwa noch in *Civ I* per Programmcode daran gehindert, Demokratien zu schaffen. Ab dem zweiten Teil war diese harte Begrenzung nicht mehr vorhanden, sodass entsprechend mehr computergesteuerte Demokratien entstanden.

37 David Prashak/Stefan Ancuta/Max F. Schmidt, *Strategy Games as Neoliberal Historiography*, in: Emir Bektic u.a. (Hg.), *Mixed Reality and Games. Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education*, Bielefeld 2020, 79–88.

Sozialpolitiken bezeichnet, im bisher letzten, sechsten, wiederum als Regierungsformen, die verschiedene ‚Politiken‘ (*policy cards*) zu komplexen Herrschaftsfunktionen kombinieren können. Der gesellschaftliche Fortschritt wurde in Gestalt der *civics* zudem zu einem Feld aufgewertet, das separat von einer technisch verstandenen Entwicklung zu erforschen war. Damit wurde Fortschritt erstmals zweifach, nämlich technologisch und gesellschaftlich, definiert, ohne jedoch am Paradigma der Linearität jeder Entwicklung etwas zu ändern. In der geschichtswissenschaftlichen Forschung wurde dieser Wandel bisher nur begrenzt wahrgenommen.<sup>38</sup> Er stellt aber zumindest den Befund in Frage, es mit einem idealtypischen Vertreter einer eurozentrischen, imperialistischen Kontrollgesellschaft zu tun zu haben.<sup>39</sup> Abschließend möchte ich daher zeigen, dass die *Civilization*-Reihe tatsächlich versucht, komplexere, multiperspektivische Narrative zuzulassen, dabei aber an die zu Beginn dieses Beitrags beschriebenen spielmechanischen Grenzen stößt.

Das vorrangige Ziel dieser Komplexitäts- und Abstraktionssteigerung war offensichtlich, dem\*der Spieler\*in differenziertere und historisch plausible Möglichkeiten des Herrschaftsmanagements zu bieten. Dem entsprachen die neu hinzugekommenen Spielziele, die sich schrittweise von der expansiven Logik der ersten Spiele lösten. Zugleich bewirkte diese Abstraktionssteigerung offenbar auch einen historischen Plausibilitätsgewinn: Herrschaftskonzepte wurden kleinteiliger und behaupteten dadurch eine höhere historische Authentizität von Gesellschaftsformen im Sinne kontrafaktischer Fragestellungen. Das betrifft mittlerweile auch das Verhalten der computergestützten Gegner\*innen, die über verschiedene ‚Agenden‘ verfügen und entsprechend ihrem Handeln Plausibilität verleihen. Damit verschärft sich in den letzten Jahren (seit *Civ 5*) aber das Problem, dass die Entwicklung der Spielmechanik einer Globalstrategie wie *Civilization* mit dem narrativen Komplexitäts- und Plausibilitätsgewinn, der durch den Versuch der Abkehr von eurozentrischen, imperialistischen Erzählperspektiven entsteht, nicht Schritt halten kann.

## Komplexitätsgewinn historischer Narrative auf Kosten der Spielmechanik

Historische Plausibilität wird in den Konventionen des ‚Metaspiels‘ nicht nur durch Detailtreue erzeugt, sondern auch durch realistisch dargestellte, computergesteuerte Gegner\*innen. So beruht das grundlegende imperialistisch-hegemoniale Spielnarrativ von *Civilization* nicht zuletzt auf der Spielmechanik kriegerischer Auseinandersetzungen und der Expansion. Dieses Verhalten kann von Computergegner\*innen

---

38 Eine Ausnahme stellt dar: Schwarz, *History in Video Games*, 2020, 126f.

39 Vgl. die in Fußnote 7 angeführten Studien.

glaubwürdig und vor allem selbstständig reproduziert werden. Deren Verhaltensweisen erscheinen in dem Maße, in dem sie – wie etwa in *Civ 6* – jeweils komplexe Agenden umzusetzen versuchen, immer individueller und damit realistischer. Da ihre strategischen Entscheidungen jedoch gerade unter dieser Individualisierung zu leiden scheinen, werden sie von klischeebeladenen historisierten Akteur\*innen zu historisch plausiblen, aber unfähigen Statist\*innen. So sollen etwa Konflikte im Spiel stärker durch unterschiedliche historische Herrschaftsformen und Ideologien angefacht werden. Das funktioniert jedoch nur bis zu einem gewissen Grad. Um ein Ausmanövrieren der Mitspieler\*innen durch menschliche Spieler\*innen zu verhindern, steht die Spielmechanik stattdessen vor der Wahl, entweder die Regeln für die Computerintelligenz zu brechen oder aber deren Chancen zu reduzieren, mit dem\*der menschlichen Spieler\*in zu konkurrieren. In *Civ 4* schlossen sich die computergesteuerten Konkurrent\*innen ab einem gewissen Zeitpunkt zusammen, um den\*die davoneilende\*n menschliche\*n Spieler\*in aufzuhalten. Das lief zwar der Inszenierung von historischen Vorbildern folgenden Herrschaftssystemen zuwider, erlaubte der künstlichen Intelligenz jedoch eine eigenständige – wenn auch berechenbare – Agenda. In *Civ 5* und *Civ 6* hingegen verhielten bzw. verhalten sich computergestützte Mitspieler\*innen historisch ‚korrekter‘, indem sie stärker auf kulturelle Prägung und vergangenes Verhalten der menschlichen Spielerin oder des menschlichen Spielers reagieren. In Verbindung mit sporadisch auftretenden historischen Ereignissen wird das subjektive Erleben daher tatsächlich authentischer, da der\*die Spieler\*in sehr verschiedene alternative Geschichten der Menschheit durchspielen kann. Erkauft wurde dieser unstrittige historische Plausibilitätsgewinn dadurch, dass strategische Entscheidungen unausgesprochen aber folgenlos bleiben und damit die grundlegende strategische Spielmechanik geschwächt wird. *Civilization* wandelte sich damit von einem strategischen Wettbewerb unter Gleichen zu einem narrationsgetriebenen Einzelspieler\*innenerlebnis, das sich nicht mehr so sehr durch Widerspielbarkeit und strategische Tiefe auszeichnet.

Insbesondere der fünfte Teil der Reihe wurde von vielen langjährigen Spieler\*innen und Fans als Rückschritt empfunden.<sup>40</sup> Zu den bemängelten Problemen gehörte in erster Linie die Tatsache, dass die zunehmende Komplexität des Spiels nur eine scheinbare war: Entscheidungen, welche der\*die Spieler\*in treffen musste, hatten nur sehr begrenzte Konsequenzen, da das Spiel letztlich alle Spielziele auf ähnliche Weise ermöglichte. Neben einem technischen Fortschrittsprozess, hinter dessen historischer Komplexität sich eine sehr simple strategische Linearität

---

40 Vgl. den Bericht eines in der *Civilization*-Community angesehenen Spielers, der als Beta-Tester an der Entwicklung von *Civilization 4* beteiligt war: <https://web.archive.org/web/20110116160355/https://www.bitmob.com/articles/the-bad-sequel-how-the-civilization-series-and-i-grew-apart> (8.9.2022).

verbar, wurde auch die Darstellung historischer Herrschaft von ihrer spielimmanenten Funktion weiter entfernt: Die immer zahlreicher werdenden Einstellungsmöglichkeiten der verschiedenen Detailpolitiken haben einen immer geringeren Einfluss auf das Spiel, erzeugen aber den Eindruck eines individualisierten Spielerlebnisses. Einmaliges Spielen wird also historisch plausibilisiert, wiederholtes Spielen jedoch nicht (mehr). Das durch das Spiel vermittelte Bild historischer Herrschaft emanzipiert sich demnach von seinen totalitarismustheoretischen, eurozentrischen und auch sonst historisch vorbelasteten Anfängen. Zugleich verliert jedoch Herrschaft im Spiel an Gewicht. Die Entwickler\*innen verpassten die Gelegenheit, einen komplexen historischen Diskurs auch spielmechanisch abzubilden. Damit wird die aufgebaute Komplexität letztlich vom Wesenskern des Spiels ferngehalten.

In gewisser Weise vollzieht *Civilization* auf diese Weise eine allgemeine Entwicklung der Computerspielszene mit, die im Zusammenhang mit deren gesteigerter Anschlussfähigkeit an eine breite Öffentlichkeit und an den Massenmarkt der Gelegenheitsspieler\*innen steht: Narrative werden audiovisuell aufwändiger und mit immer feineren, historisch belegten Details angereichert. Die verringerte Umsetzung historischer Topoi in die Spielpraxis wird dadurch jedoch nur überdeckt. Den Abschied von einem Narrativ der ‚durchherrschten‘ Modernisierung erkaufte sich das Spiel mit einer verringerten Varianz an Spielmöglichkeiten. Der fraglos erreichte historische Authentizitätsgewinn der Darstellung von Herrschaft im Spiel bleibt demnach auf eine Art deterministisch.