

Universität Tartu  
Fakultät für Geisteswissenschaften  
Institut für Fremdsprachen und Kulturen  
Abteilung für deutsche Philologie

**Postkolonialistischer Blick auf die Videospiele**

*„Anno 1800“ und „Die Siedler 7“*

Bachelorarbeit

Verfasser: Karl Jõgar  
Betreuerin: Dr. phil. Marie-Luise Meier

Tartu 2023

<b>1. Einleitung</b> .....	<b>2</b>
1.1 Spiele.....	3
1.2 Postkolonialistischer Kontext.....	5
1.3 Spielwissenschaft.....	8
1.4 Methoden.....	9
<b>2. Die Siedler 7</b> .....	<b>12</b>
2.1 Kontext.....	12
2.2 Story des Spiels.....	12
2.3 Spielmechaniken.....	16
2.4 Spielräume.....	18
2.5 Spielerlebnis.....	21
<b>3. Anno 1800</b> .....	<b>24</b>
3.1 Kontext.....	24
3.2 Story des Spiels.....	24
3.3 Spielmechaniken.....	27
3.4 Spielräume.....	29
3.5 Spielerlebnis.....	30
<b>4. Vergleich</b> .....	<b>32</b>
<b>5. Fazit</b> .....	<b>34</b>
<b>Resümee</b> .....	<b>36</b>
<b>Quellenverzeichnis</b> .....	<b>37</b>
Primärliteratur.....	38
Sekundärliteratur.....	38

# 1. Einleitung

„Videospiele werden zu einem immer zentraleren Bestandteil unseres kulturellen Lebens und beeinflussen verschiedene Aspekte des Alltags wie unseren Verbrauch, unsere Gemeinschaften und unsere Identitätsbildung.“ (Muriel und Crawford 2018)<sup>1 2</sup>

Diese Aspekte, von denen Crawford und Muriel sprechen, sind auch gute Gründe, wieso man dieses Medium möglichst ausführlich untersuchen sollte. Weil Videospiele mit der Zeit immer populärer werden und laut Frank Tenzer alleine in Deutschland 34.3 Millionen Menschen gelegentlich Computerspiele spielen, wird dieses Untersuchungsgebiet ständig breiter und angesehener (Tenzer 2023). Das Ziel dieser Arbeit ist es, kolonialistische Merkmale in den zwei Videospielen *Die Siedler 7* (2010) und *Anno 1800* (2019) zu erörtern und demnach zu vergleichen, um zu sehen, ob und wie die Darstellung sich mit der Zeit verändert hat. Kolonialistische Merkmale zu untersuchen ist wichtig, genau wie es wichtig ist, die Darstellung von Geschichte zu untersuchen, denn Darstellungen prägen unsere Wahrnehmungen und Ideen.

Vom Aufbau her wird im Kapitel *Spiele* eine kurze Einführung in die zwei Videospielserien, aus denen die Videospiele stammen, gegeben, wonach die Auswahl der Spiele erläutert wird. Das Kapitel *Postkolonialistischer Kontext* wird dabei hilfreich sein, zu erklären, wieso eine postkolonialistische Auseinandersetzung im heutigen Tage wichtig ist und dazu kommt auch die Erklärung der zwei Begriffe, Kolonialismus und Imperialismus. Dem befolgt im Kapitel *Spielwissenschaft* eine Einführung in die Weise, wie Videospiele analysiert werden, gegeben. Dann folgt auch das Kapitel *Methoden*, indem festgelegt wird, welche Methodik benutzt wird, um die Analyse durchzuführen. Demnächst sind die zwei Spiele dran: *Die Siedler 7* und *Anno 1800*, die letztendlich im Kapitel *Vergleich* verglichen werden. Im Schlussteil wird noch ein Fazit der Resultate wiedergegeben.

---

<sup>1</sup> Von diesem Zeitpunkt an werden alle Zitate, wenn nötig, ins Deutsch übersetzt und das Original in den Fußnoten gestellt.

<sup>2</sup> “Video games are becoming an increasingly central part of our cultural lives, impacting on various aspects of everyday life such as our consumption, communities, and identity formation.” (Muriel and Crawford 2018)

## 1.1 Spiele

Im Laufe der Arbeit wird primär über zwei Spiele gesprochen: *Die Siedler 7* und *Anno 1800*. Beide sind Videospiele aus ihren jeweiligen Serien.

Der erste *Siedler* Spiel erschien 1993, und von denen gibt es jetzt mittlerweile eine Hauptserie aus neun verschiedenen Spielen. Es gab noch andere *Siedler* Spielversionen. Manche wurden überarbeitet und nach Jahren erneut veröffentlicht, einige waren aber für andere Plattformen als für den Computer gedacht. Diese werden generell als Spin-Offs bezeichnet. Die Spiele der Hauptserie sind mit der Ausnahme von *Die Siedler 5*, *6*, *8* und *9* nummeriert.

*Anno* ist auch eine Serie, die aus sieben Spielen besteht und die erste davon in 1998 veröffentlicht wurde. Auch hier gibt es Spin-Offs, vier für andere Plattformen und eine Online-Version. Das Benennungsschema dieser Serie baut aber auf Jahreszahlen auf. Jede Zahl stellt einen anderen Zeitraum dar, wie im Exemplar von *Anno 1800*, dessen Narrative im 19. Jahrhundert spielt.

Beide Spiele sind aus dem Genre des Aufbau-Strategiespiels. Diese Spiele sind meistens 3D, doch es gibt auch Beispiele wie *Factorio* oder *Dwarf Fortress*, die in 2D gespielt werden. Was alle diese Spiele vereinigt, ist die Vogelperspektive. Man ist also nicht nahe an den Charakteren und den Ereignissen des Spiels dran, sondern betrachtet diese aus Entfernung. Dies ermöglicht einen besseren Überblick der Sache, was in diesen Spielen von Vorteil ist. Eine Parallele dazu wäre das Schachspiel. Befinde man sich auf derselben Ebene wie die Schachfiguren auf dem Brett, was in einem Videospiele möglich wäre, würde dies es wesentlich mühsamer machen, einen Überblick der Bewegungen und Standorte zu behalten. Also ist eine Vogelperspektive von Vorteil.

Das Ziel von Aufbau-Strategiespielen ist es immer ein automatisiertes System aufzubauen. Dies kann in mehreren Formen kommen, beispielsweise als eine Fabrik, Gefängnis, Freizeitpark, Königreich oder eine Art Zivilisation. Wie man das System aufbaut, hängt von dem Spiel ab und wird in der Analyse näher betrachtet. Im Grundprinzip funktioniert es aber ungefähr wie die Gründung eines Unternehmens in der echten Welt. Man muss sich die Möglichkeiten erschaffen etwas herzustellen, dann Arbeiter anstellen, um die Produktion zu steigern, bis man eine größere Werkstatt hat, wonach man schon eine Fabrik zu kaufen hofft, um die Gewinne weiter und weiter zu

steigern. Im Spiel vergeht der ganze Prozess aber relativ schnell und als Risiko besteht nur das von vorne anfangen.

Die Auswahl der Spiele nahm hauptsächlich drei Kriterien in Betracht: deutscher Bezug, Genre und Entwickler. Beide Spiele sind deutsch, und zwar von *Blue Byte*, und obwohl *Blue Byte* dieser Zeit zu Ubisoft gehört, sind sie laut ihrer eigenen Internetseite der „größte Spieleentwickler Deutschlands“ (Ubisoft Blue Byte). *Die Siedler 7* ist ein Spiel aus 2010, und laut Timo Schuetz (2010) prägte es damals die Anerkennung für das beste deutsche Spiel. (Schuetz 2010) *Anno 1800* dagegen wurde 2019 veröffentlicht, und ähnlicherweise gewann es bei dem Entwicklerpreis 2019 vier Preise, wobei es auch als das beste deutsche Videospiele 2019 anerkannt wurde (Schulz 2019). Beide Spiele gehören zum Genre des Aufbau-Strategiespiels und haben einen Einzelspielermodus, weswegen sie auf ähnliche Weise analysiert und verglichen werden können. Dabei spielt auch die Ursache, dass beide Spiele denselben Entwickler haben, eine Rolle, denn somit kann man zeigen, ob die deutsche Darstellung von Kolonialismus sich mit der Zeit verändert hat. Bei der Auswahl von Genre gab es aber noch einen Einfluss, und zwar die Arbeit von Juan J. Vargas-Iglesias und Luis Navarrete-Cadero, in den vier Genres: Action-, Strategie-, Puzzle- und RPG-Spielen aufgrund des *Abduction Konzeptes* untersucht wurden. Von *Abduction* gibt es drei Kategorien: *overcoded abduction*, *undercoded abduction* und *creative abduction*. In diesem Kontext bedeutet *overcoded*, dass die Regeln des Spieles fest und unbiegsam sind, *undercoded* eher, dass der Spieler mehr Kontrolle hat und *creative*, dass man im Spiel sehr kreativ denken muss (vgl. Vargas-Iglesias und Navarrete-Cadero 2019). Eines der Ergebnisse dieser Analyse war, dass Strategiespiele im Vergleich zu Action- und RPG-Spielen deutlich mehr Spielerfreiheit haben, nur überschritten bei Puzzlespielen. Spielerfreiheit ist wichtig, denn es ermöglicht mehr Interaktion zwischen den Spielern und dem Spiel. Gäbe es keine Spielerfreiheit, würde die Geschichte immer gleich ablaufen, und von Interaktion wäre dann nicht die Rede. Wenn man aber die Serien von *Anno*, *Die Siedler*, *Age of Empires* und *Europa Universalis* betrachtet, die alle berühmte Beispiele von dem Aufbaustrategiespiel sind, könnte man meinen, dass das Genre Kolonialismus verkörpert, weil das Ziel immer das Aufbauen von einem Imperium, Königreich, Kompanie oder einem Analog ist, indem man Land in Anspruch nimmt und es für Produktion benutzt. Weil es also in diesem Genre viel Spielerfreiheit gibt und mehrere

deutsche Spiele aus dem Genre stammen, fiel die endgültige Entscheidung auf das Aufbaustrategiespiel.

## 1.2 Postkolonialistischer Kontext

Relevant für die heutige Zeit ist die koloniale Thematik daher, dass auch Deutschland eine Kolonialmacht war. Jedoch ist diese Epoche generell weniger bekannt als zum Beispiel das zwanzigste Jahrhundert. Dies könnte man damit verknüpfen, dass das zweite Reich laut Ulrich van der Heyden ein „Nachzügler im Wettstreit um den Erwerb von überseeischen Kolonialgebieten“ war (van der Heyden 2019). Dennoch hatte Deutschland, wenn auch hinterherhinkend, Kolonialbesitz in Asien, Afrika und in der Südsee (vgl. van der Heyden 2019). Und im Prinzip waren die Ziele, die Art der Herrschaft, und auch die oberflächliche Gerechtfertigungen dieselben wie bei anderen Kolonialmächten.

„Unter einem christlichen Deckmantel, den Menschen in den nichteuropäischen Gebieten das Christentum und die Zivilisation bringen zu wollen, wurden Unterjochungskriege geführt, die die in jenen Gebieten lebende indigene Bevölkerung unterwarfen, die anschließende Ausbeutung vorbereiteten, häufig deren Kulturen und Religionen zerstörten oder zumindest beeinflussten.“ (Van der Heyden 2019)

Also war Deutschland eine Kolonialmacht, zugegeben für eine relativ kurze Zeit, doch die Auswirkungen auf die Länder waren trotzdem zu spüren. Deswegen kann man es auch heute nicht verschweigen.

Wir befinden uns gerade im 21. Jahrhundert, in der Zeit des Postkolonialismus. Dies ist ein Sammelbegriff, der den Kolonialismus, dessen Auswirkungen und Fortdauer kritisch betrachtet (vgl. Boatcă 2015). Kolonien wie solche gibt es zwar nicht mehr, doch die Unterjochung hat Spuren hinterlassen, wie zum Beispiel eine schwache Wirtschaft, die auch nach Generationen verweilen. Doch Olufemi Taiwo deutet an, dass, während die Wirtschaft tatsächlich ein Schwerpunkt war, nicht alle Auswirkungen des Kolonialismus in wirtschaftlichen Mitteln geschätzt werden können (vgl. Taiwo 1993). Kolonialismus könnte mit sich gebracht haben: eine fremde Kultur, Religion, Kapitalismus und auch Sklaverei. Diese haben die Welt der Einheimische aber in vielen Fällen grundlegend zum „Schlechteren verändert“ (vgl. Taiwo 1993). Wegen diesen Gründen ist es wichtig, sich auf postkolonialistische Art kritisch mit Kolonialismus auseinanderzusetzen. Auch heute bleiben diese Erinnerungen ein Teil des kollektiven Gedächtnisses von den Kolonisten, und

die Kolonisierten, werden aber von den beiden Gruppen anders erinnert. Das kollektive Gedächtnis, ein Begriff von Maurice Halbwachs, impliziert, dass eine Gemeinschaft sich dank der Zugehörigkeit der Gruppen beispielshalber Länder auf ähnlicher Weise zurückblicken (vgl. Augstein 2019). Doch wie schon erwähnt ist Kolonialismus auch unter den Deutschen wenig bekannt, und dies liegt laut Aleida Assman daran, dass die deutsche Erinnerungskultur stark auf Das Dritte Reich fixiert ist (vgl. Augstein 2019). Gruppen entscheiden selber, wie und an was sie sich erinnern, und auch die Geschehnisse des Dritten Reiches sollten nicht in Vergessenheit geraten, doch den Umfang der Fixierung könnte man erweitern. Dementsprechend ist es von Vorteil, wenn man auch Licht auf die Darstellung von Kolonisation gerade in der jetzigen Zeit des Postkolonialismus scheint.

Dabei ist Kolonialismus auch für Estland relevant, weil es mehrmals Fremdherrschaft durchlebt hat. Dazu gehört beispielsweise die schwedische Zeit im 16. Bis Anfang des 18. Jahrhunderts. Die damalige Fremdherrschaft im nördlichen Teil Estlands beschäftigte sich aber nicht so viel mit Raub, sondern mit Steuern. Diese betrafen in erster Hand die Bauern, doch der Deutsch-Baltische Adel hat die Gelder mediiert. Demnach verlangte Schweden im Jahr 1694 ganze 8379 und ein Achtel Fässer an Getreide, und im nächsten Jahr wuchs die Anzahl schon auf 13 224 und drei Zehntel Fässer (vgl. Küng et al. 2013: 324). Während die schwedische Armee aber da war wie 1620 - 1630 musste man auch aller anderer Art Ressourcen zur Verfügung stellen: Roggen, Gerste, Hafer, Erbsen, Grütze, Hopfen, Butter, Schmalz, Fleisch, Eier, Bohnen, Heu und Stroh (vgl. Küng, et al. 2013: 322).

Jetzt aber die zwei Begriffe Kolonialismus und Imperialismus. Die Unterscheidung zwischen den beiden ist schwierig festzulegen. Hier wenden wir uns an einen Artikel von Stanford Encyclopedia of Philosophy, indem eine Definition gegeben wurde.

„Der Kolonialismus ist eine Praxis der Herrschaft, die die Unterwerfung eines Volkes zum anderen beinhaltet. [...] Die Weltgeschichte ist voller Beispiele für Gesellschaften, die sich allmählich ausdehnen, indem sie benachbarte Gebiete einbeziehen und ihre Menschen das neu eroberte Gebiet besiedeln lassen. Im 16. Jahrhundert veränderte sich der Kolonialismus aufgrund technologischer Entwicklungen in der Navigation entscheidend, denn es begann, abgelegene Teile der Welt zu verbinden. [...] Dieser Eintrag verwendet den Begriff Kolonialismus, um den Prozess der europäischen Siedlung, der gewalttätigen Enteignung und der politischen Herrschaft über den Rest der Welt, einschließlich Amerikas, Australiens und Teile Afrikas und Asiens, zu beschreiben.“ (Kohn, Margaret. 2023)<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> “Colonialism is a practice of domination, which involves the subjugation of one people to another. [...] World history is full of examples of one society gradually expanding by incorporating adjacent territory and settling its people on newly conquered territory. In the sixteenth century, colonialism changed decisively

Demnach ist Kolonialismus also eine Praxis der Herrschaft, indem eine Gruppe von Menschen eine andere unterwirft. Diese Praxis kann auf viele Fälle durch die Geschichte der Welt zurückgeführt werden, doch der Kolonialismus, von dem wir heutzutage sprechen, weist, falls nicht anders angegeben, auf die europäische Kolonisation. Der Unterschied liegt in der Skala der Sache, denn erst die technologischen Fortschritte des 16. Jahrhunderts haben es ermöglicht, ein weitreichendes kolonialistisches Imperium zu schaffen. Der Begriff Imperialismus ist mit Kolonialismus zwar verbunden und wird oft in Zusammenhang erwähnt, doch es handelt sich nicht um Synonyme.

„Die Schwierigkeit, den Kolonialismus zu definieren, beruht auf der Tatsache, dass der Begriff häufig als Synonym für Imperialismus verwendet wird. Sowohl Kolonialismus als auch Imperialismus waren Eroberungsformen, von denen erwartet wurde, dass sie Europa wirtschaftlich und strategisch profitieren. Der Begriff Kolonialismus wird häufig verwendet, um die Siedlung Nordamerikas, Australiens, Neuseelands, Algeriens und Brasiliens zu beschreiben, die von einer großen Bevölkerung ständiger europäischer Bewohner kontrolliert wurden. Der Begriff Imperialismus beschreibt häufig Fälle, in denen eine ausländische Regierung ein Gebiet ohne signifikante Siedlung verwaltet. Typische Beispiele sind die Eroberungen in Afrika im späten 19. Jahrhundert und die amerikanische Herrschaft der Philippinen und Puerto Rico. Die Unterscheidung zwischen den beiden ist jedoch in der Literatur nicht vollständig konsistent.“ (Kohn, Margaret, 2023).<sup>4</sup>

Also ist es für verschiedene Gründe schwer, in Literatur zwischen den beiden zu unterscheiden. Die Enzyklopädie wendet sich danach an die Etymologie der Wörter. Das Fazit dieser Analyse war, dass Kolonialismus stark mit dem Akt der Siedlung verbunden ist, was heißt, dass die Siedler direkte Kontrolle über das besiedelte Gebiet ausüben. Imperialismus dagegen heißt, durch indirekte Mechanismen zu kontrollieren, und dies auch ohne zahlreiche Siedlungen (vgl. Kohn 2023). Also ist es möglich, zwischen die zwei Konzepten auf diese Weise zu unterscheiden. Dennoch wird in dieser Analyse der Begriff Kolonialismus bevorzugt, weil die Mechanismen, die es erlauben, zwischen Kolonialismus

---

because of technological developments in navigation that began to connect more remote parts of the world. [...] This entry uses the term colonialism to describe the process of European settlement, violent dispossession and political domination over the rest of the world, including the Americas, Australia, and parts of Africa and Asia.” (Kohn 2023)

<sup>4</sup> “The difficulty of defining colonialism stems from the fact that the term is often used as a synonym for imperialism. Both colonialism and imperialism were forms of conquest that were expected to benefit Europe economically and strategically. The term colonialism is frequently used to describe the settlement of North America, Australia, New Zealand, Algeria, and Brazil, places that were controlled by a large population of permanent European residents. The term imperialism often describes cases in which a foreign government administers a territory without significant settlement; typical examples include the scramble for Africa in the late nineteenth century and the American domination of the Philippines and Puerto Rico. The distinction between the two, however, is not entirely consistent in the literature.” (Kohn, Margaret, 2023).

und Imperialismus zu unterscheiden, zum Großteil von der Strategie des Spielers abhängen.

### 1.3 Spielwissenschaft

Der allgemeine Konsens zur Spielanalyse ist, dass es ein ganz eigenes Bereich ist, das nicht nur mit Hilfe von Narratologie ausführlich analysiert werden kann. Narratologie ist zwar die bevorzugte Methode für Film- und Literaturanalyse und man könne meinen, dass man es auch auf das Spiel erweitern kann, doch Autoren wie Gonzalo Frasca argumentieren, dass Narratologie dafür zu kurz kommt.

„Das zentrale Argument, dass ich [Gonzalo Frasca] erkunden werde, ist, dass Videospiele im Gegensatz zu traditionellen Medien nicht nur auf der Darstellung, sondern auf einer alternativen semiotischen Struktur basieren, die als Simulation bekannt ist. Auch wenn Simulationen und narrativen einige gemeinsame Elemente (Charaktere, Einstellungen und Ereignisse) teilen, sind ihre Mechaniken grundsätzlich unterschiedlich (Frasca 2003).“<sup>5</sup>

In der Wissenschaft der Spielanalyse, auch als Ludologie bekannt, wird argumentiert, dass Spiele etwas namens Simulation verwenden. Nehmen wir beispielsweise ein Buch als Repräsentation der Narrative. Im Buch ist der Ablauf der Geschichte fest und unbiegsam. Man hat keine Option, die eigenen Ideen für die Geschichte umzusetzen. Bei einem Videospiel gibt es aber Simulation, was heißt, dass zwei verschiedene Spieler, die exakt das gleiche Spiel spielen, durch ihr Handeln auf verschiedene Resultate stoßen können. Dies kommt daher, dass wir unsere Ideen durch Simulation im Spiel umsetzen können, was in anderen Medienformen nicht möglich ist. Jesper Juul argumentiert sogar, dass Spiele keine inhärente Narrative haben müssen (vgl. Juul 1999: 3). Als Beispiel gilt Tetris, wo es keine Erklärung dazu gibt, was man eigentlich im Spiel macht, die Vierecke auf dem Bildschirm scheinen tatsächlich nur Vierecke auf dem Bildschirm zu sein (vgl. Juul 1999: 3) Aus diesen Gründen brauchen wir den Terminus Simulation. Dies öffnet auch eine andere Ebene, nämlich, dass auch durch Simulation kolonialistische Merkmale auftauchen können, die nicht Teil der vorgelegten Narrative sind.

---

<sup>5</sup> „The central argument I [Gonzalo Frasca] will explore is that, unlike traditional media, video games are not just based on representation but on an alternative semiotical structure known as simulation. Even if simulations and narratives do share some common elements (characters, settings, and events) their mechanics are essentially different (Frasca 2003).“

## 1.4 Methoden

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Methoden, die benutzt werden, um die Analyse durchzuführen. Für diesen Zweck werden die sogenannten Bausteine der Analyse, die von Clara Fernández-Vara in ihrem Buch *Introduction to Game Analysis* (2014) beschrieben wurden, als Basis der Analyse benutzt. Die Bausteine, die Sie beschreibt, sind in drei grobe Kategorien untergeordnet: Kontext, Spielübersicht und Formale Elemente. Diese Methoden, die Sie beschreibt, werden Bausteine genannt, denn es sind keine feste Richtlinien, sondern potenzielle Bereiche der Analyse, die in verschiedene Weisen zusammenmontiert und genutzt oder gar ausgelassen werden können (vgl. Fernández-Vara 2015: 4; 13).

Die Spiele werden durch die folgenden Bausteine beschrieben: *Die Story des Spiels*, *Spielmechaniken*, *Spielräume*, *Spielerlebnis* und *Kontext*.

Der erste Teil der Analyse wird sich mit dem Kontext der Spiele beschäftigen. Das Studio der beiden Spiele wurde zwar schon erwähnt, aber wenn man über Kolonialismus spricht, muss man auch die heutige postkolonialistische Zeit, in der das Spiel entstand, in Betracht nehmen. Fernández-Vara (2015: 57) hütet aber bei der Betrachtung von Kontext vor Intentional Fallacy. Dies heißt zuerst, man glaube, man könne entziffern, was der Autor bei der Schaffung des Spiels im Sinne hatte, und zweitens, dass genau diese Vermutung beim Endprodukt Bedeutung und Wert schaffe (vgl. Fernández-Vara 2015: 57). Unter dem Autor des Spiels könnte man den führenden Designer des Spiels, oder einen Einzelautor wie bei manchen Indie<sup>6</sup> Spielen verstehen. Was es aber schwierig macht, den Autor zu ermitteln, ist, dass es nicht immer eine politische oder anders tiefgreifende Botschaft geben muss. Werke können auch nur auf der Leidenschaft basieren, etwas Amüsantes zu produzieren. Daher ist es keine gute Idee, den Autor in der Analyse mit herein zu beziehen. Was dagegen inbegriffen ist, ist die Rezeption von Spielen, die durch Internet-Artikel nachzuvollziehen ist.

---

<sup>6</sup> „Games—often digital—with a limited budget, developed by an individual or a small team, which do not count with a publisher or large publisher while they are being developed.“ (Fernández-Vara 2015: 249)

Bei *Spielübersicht* beschreibt Fernández-Vara (2015: 86), wie es von Vorteil sein kann, wenn man den Untersuchungsgegenstand beschreibt. Dies ist primär dem Leser gegenüber gerichtet und macht die Analyse verständlicher. Genau wie bei Literatur könnte man zwar vermuten, dass der Leser mit dem Text vertraut ist, doch eine Übersicht kann auch dann der Erinnerung zu Nutze kommen. Erstmals wird also die *Story des Spiels* in Betracht gezogen. Dieser Baustein sollte nicht nur die Narrative erklären, sondern versuchen zu verstehen und erklären, auf welcher Ebene es stattfindet und wie es das Spiel bewirkt (vgl. Fernández-Vara 2015: 108). Dann werden die *Spielmechaniken* erklärt. Im Fall einer komplexen Spielwelt könnte es nämlich von Vorteil sein zu erklären, was man im Spiel tun kann:

„Während die oben genannten Spielregeln das Spiel durch formalen Mitteln beschreiben, was wahrscheinlich einfacher für nicht digitale Spiele oder Spiele mit einigen Regeln ist, werden Spiele mit komplexen Regeln und reichhaltigen Spielwelten besser bedient, indem man erklärt, was der Spieler darin eigentlich tun kann“ (Fernández-Vara 2015: 97-98).<sup>7</sup>

Hier ist eine Unterscheidung zwischen Regeln und Spielmechaniken angesagt, denn wie Fernández-Vara (2015: 97-98) erklärt, diktieren Regeln, wie das Spiel funktioniert, Spielmechaniken dagegen wie der Spieler am Spiel teilnehmen kann. Ginge es jetzt um Brettspiele, würden diese in der echten Welt stattfinden, was Regeln fordert, denn ohne wäre es kein Spiel mehr. Im Videospiel gibt es aber schon einen vorbestimmten Raum, indem man zweifellos an einem Spiel teilnimmt, also ist dabei die Rede eher von Spielmechaniken, das, was man darin tun kann. Hier ist es also sinnvoller, von Spielmechaniken zu sprechen.

Ein anderer Baustein, den Fernández-Vara (2015: 100) beschreibt, nennt Sie *Spaces of the game*, was auf Deutsch so viel wie *Spielräume* heißen würde. Dafür gibt es zahlreiche Definitionen, aber in dieser Analyse verstehen wir unter Raum die Levels des Spiels und den Raum der Möglichkeit, die durch weitere Interpretierung als potenzielle Aktionen des Spielers verstanden werden kann.

Letztendlich muss man dann auch das Spielerlebnis in Betracht ziehen, denn dies bildet bei einer Analyse von Interaktion des Spielers und des Spiels eine feste Grundlage und erweitert auch das Verständnis des Spiels.

---

<sup>7</sup> „While the rules of the game above describe the game in formal terms, and will probably be easier to explain for non-digital games or games with a few rules, games with complex rules and rich game worlds may be better served by explaining what the player can actually do“ (Fernández-Vara 2015: 97-98).

Dazu kommen aber auch die *Formalen Elemente* des Spiels. Hier ist es aber wichtig zu erwähnen, dass manche Bausteine anderen ähneln und auch teilweise überschreiten können. Deswegen ist es möglich, manche von diesen Bausteinen zu kombinieren. Zuerst *diegetische* und *extradiegetische Elemente*. Diese kann man unter Spielmechaniker verknüpfen, denn hier ist die Rede von zum Beispiel Interfaces, was auch bei *Spielmechaniken* thematisiert wird, doch in dieser Analyse kein alleinstehendes Kapitel saturiert. Ein anderer erwähnenswerter Baustein sind die Speicherstände des Spiels. Diese könnten zu den Spielräumen angebunden werden, denn die verschiedenen Speicherstände verkörpern auch Räume der Möglichkeit. Speicherstände sind ein interessanter Punkt, denn wie Fernández-Vara (2015: 126) erklärt, bewirken verschiedene Möglichkeiten zum Speichern die Art und Weise, in dem der Spieler mit dem Spiel interagiert. Kann man nicht speichern, ist man eher vorsichtig, doch könnte man jetzt unbegrenzt in jeder Situation speichern, würde man wahrscheinlich größere Risiken eingehen, denn mit dem Speichern ist die Drohung, etwas zu verlieren, weg.

## 2. Die Siedler 7

### 2.1 Kontext

Das Spiel, wie in den folgenden Unterkapiteln argumentiert wird, hat offensichtliche Beispiele von kolonialistischen Merkmalen, die man kritisch betrachten könnte. Es wurde 2010 veröffentlicht, und die Rezeption scheint anhand von Artikeln von GameStar (Deppe 2010), PCGames (Schlütter 2010) und daneben IGN (Johnson 2010) positiv gewesen zu sein. Man beschreibt es als *clever* oder *schnell*, während nur der *Online-Zwang* kritisiert wird. Über Kolonialismus scheinen die Artikel aber nichts kritisches zu berichten. Anscheinend wurde es bei diesem Spiel beiseitegelassen.

### 2.2 Story des Spiels

Die Geschichte findet in einer fiktiven Fantasy-Welt statt. Die Ästhetik des Spiels ist mittelalterlich mit Schlössern, Königen und Prinzessinnen. Der Hauptcharakter, die Erweiterung des Spielers, ist die Prinzessin Zoe. Ein zentrales Motiv im Spiel ist Eroberung, und dies kann mithilfe von Truppen erreicht werden. Wenn man sich an die Waffen und Uniformen deren richtet, scheint das Spiel sich ungefähr im 17. Jahrhundert abzuspielen. Dies wird offensichtlich, wenn man die Ausrüstung der Truppen näher betrachtet. Fernkampftruppen benutzen Waffen, die am ersten Augenblick aussehen wie Steinschlossgewehre, dennoch aber Arkebusen sein könnten (siehe Bild 2). Nahkampftruppen dagegen tragen Helme, die sich den spanischen Kamm Morionen ähneln (siehe Bild 3). Zudem gibt es auch Reitertruppen, Kanonen und Hellebarden, die zusammen mit den erst aufgezählten, laut Mark Cartwright alle zum Arsenal der spanischen Konquistadoren gehörten (vgl. Cartwright 2022a). Dabei ist auch die Ähnlichkeit ihrer Klamotten nicht zu unterdeuten (siehe Bilder 1 - 3). Also kann man folgern, dass kolonialistische Motive schon bei dem Designprozess des Spiels eine Rolle spielten.



Bild 1. (Reed 2022)



Bild 2. (Unger 2009)



Bild 3. (Unger 2009)

Das Spiel findet in einem Königreich namens Tandria statt. Der Standort und die Grenzen dieses Königreichs werden im Dialog nicht erwähnt. Jedoch gibt es aber Grund zu behaupten, dass es sich um ein deutsches Königreich handelt. Nämlich hat man im Spiel die Option von einem Handelsaußenposten, die erlaubt waren, gegen andere zu verkaufen. Das Interface für Handlungswege ist aber eine interaktive Weltkarte. Demzufolge kann man Ressourcen nach Europa, Afrika, Asien und nach Amerika verschaffen. Der Ausgangspunkt dieser Handelsrouten, mit einem Schloss markiert, steht ungefähr auf den Territorien des heutigen Deutschlands (siehe Bild 4.). Die Karte scheint aber handgeschrieben zu sein und ist dementsprechend nicht übermäßig präzise. Darüber hinaus sind dort auch keine Grenzen markiert, weswegen der genaue Standort nicht festgelegt werden kann. Dabei haben manche Dörfer in den Levels anscheinend deutsche Namen, wie zum Beispiel Mohnfelden, Wolfelden oder Sandbecken, also scheint Deutschland als Ausgangspunkt plausibel.



Bild 4. (Steam, The Settlers 7 : History Edition)

Das Ziel oder die Rolle des Spielers ist es, wie im Namen des Spiels impliziert, Tandria zu besiedeln. Wegen einer in der Geschichte des Spiels erwähnten Konflikten zwischen den Menschen und dem König, der schließlich verjagt wurde, sind die

ehemaligen Standorte von Dörfern öde und unbenutzt. Die Motivationen und Gedankengänge der Charaktere wie der Prinzessin und ihr Vater scheinen offensichtlich: Tandria war schon mal ein Königtum und braucht daher einen neuen Monarchen, der es regiert. Auch in der echten Welt waren es in erster Linie europäische Monarchen, die Expeditionen geführt haben, um durch neue Länder wirtschaftlichen Gewinn zu erzielen. Einige Beispiele von Monarchien, die zu einem Zeitpunkt Imperien waren, wären Großbritannien, Frankreich, Spanien, Portugal und Holland. Was im Spiel dargestellt wird, ist, dass niemand die Entscheidung eines Monarchen hinterfragen kann. Es ist ein inhärent kolonialistischer Gedanke, Anspruch auf unbesetzte Areale zu legen, um sie zu kontrollieren. Das Problem, dass man kein Recht auf fremde Gebiete hat, wird jedoch nicht behandelt, weil es die Entscheidung eines Monarchen war. Die Besiedlung eines Gebietes wird abgeschlossen, indem man alle feindlichen Festungen unterwerft, um die Position von seinen/ihren Siedlern zu sichern.

### **2.3 Spielmechaniken**

In jedem Level hat der Spieler ein festgelegtes Ziel: besiege den Gegner. Dies kann generell durch zwei Weisen erreicht werden. Erstens durch Militärmacht, indem man den Regierungssitz des Gegners übernimmt. Auch der Spieler hat eine Hauptstadt, außer in den ersten Levels, wo Dörfer als Stützpunkte dienen. Dieses Militär besteht am Anfang des Spiels nur aus Nahkampftruppen, doch als das Spiel komplexer wird, werden Fernkampftruppen, Kanoniere und verschiedene Kommandanten hinzugefügt. Diese können entweder trainiert oder als Söldner angestellt werden, und beides braucht Ressourcen. Die Anstellung von Söldnern war auch in der echten Welt nicht ausgeschlossen. Als Beispiel dient die Praxis der Freibeuterei. Diese waren Individuen, die von einer der Seiten eines Konfliktes angestellt wurden, um die gegnerischen Handelswege auf dem Meer zu stören (vgl. Hillmann und Gathmann 2011: 730). Unter anderem gibt es auf dem spielbaren Gebiet Steinbrüche, Wälder, Wiesen und später auch Gold- und Eisensteinbrüche. Es wird erklärt, wie alles, was man hat, eine Art Ressource ist. Manchmal ist es klar, wie bei Gold oder Eisen, aber Wiesen zum Beispiel kann man mit Hilfe von Bauernhöfen kultivieren, um Getreide oder Tiere anzubauen und dadurch Wert

zu schaffen. Am Anfang startet man mit geringen Ressourcen, Land, Geld, Holz usw. Doch um den Gegner zu überwältigen, muss man schneller über eine größere Armee verfügen. Um dies zu schaffen, kann man jetzt zum Beispiel Holz und Stein anhäufen, um Häuser und Werkstätte zu bauen, danach Metall und Kohle anschaffen, um das in Werkzeug und demnach weiterhin in Waffen umzuwandeln, doch dann braucht man auch noch Proviant für die Truppen, was mit ähnlich länglichen Prozessen verbunden ist. Im Spiel sind die Ressourcen aber endlich, was ein Problem in der echten Welt darstellt. Wenn man die Steinbrüche auf enteignetem Land leer gräbt, verliert das Land an Wert und Potenzial. Wären die Ressourcen endlos, gäbe es auch keinen Streit darüber.

Die andere Option, um den Gegner zu bewältigen, sind die sogenannten *Victory Points*. Diese sind Level-spezifisch, und es gibt in jedem Level nur eine feste Punktzahl, um den beide der Spieler und der AI streiten. Diese Punkte können zum Exempel für die größte Armee, am meisten Land, für erfolgreiches Handeln, am meisten Geld, die größte Population, Level-spezifische Ziele wie die vorher angesprochenen kuriosen Kreaturen, oder noch andere Leistungen erworben werden. Wenn der Antagonist dich aber mit zum Beispiel Geld überholt, verliert man den Punkt an dem Gegner, also sind die *Victory Points* nicht statisch und werden immer härter zu erreichen. Und trotz allem muss man sich mit beidem, seiner Armee und den Punkten beschäftigen, denn sonst könnte der Gegner einen mit seinem Regiment überwältigen, bevor man mit *Victory Points* sich den Sieg holt. Um zu gewinnen, braucht man eine dementsprechend starke Wirtschaft aufbauen und es ständig pflegen. Noch ein bedeutender Teil der Aufbau ist der Forschungsmechanik. Dies erlaubt dem Spieler bestimmte Vorteile, wie zum Beispiel, dass man den Arbeitern kein Werkzeug mehr zur Verfügung stellen muss. Forschung ist aber ein ganz eigenes Gebiet, wofür man Kirchen und verschiedene von Katholizismus geprägte Charaktere wie Brüder, Vater und Novizen braucht. Das Gameplay besteht also im Großteil von Mikromanagement, denn wenn die Ressourcen begrenzt sind, kann man nicht immer alles auf einmal aufbauen und muss ständig aufmerksam für Engpässe sein. Engpass ist auch ein passendes Nomen für die Beschreibung des Managements, und dies sowohl in der figurativen als auch in der direkten Sinne. Das Anbauen von Werkstätten, Häuser, Lagerhäusern usw. ist von der Landschaft begrenzt. Jedes Objekt, das man baut, muss genügend Raum haben, um zu funktionieren. Gebäude alleine zum Beispiel brauchen,

sagen wir X, mal Platz, doch um die Sekundärfunktion, den Anbau von bis zu drei Werkstätten, die ein Haus als Ausgangspunkt brauchen, zu benutzen, braucht man hinzufügend noch bis zu 3X Raum um die Anlage herum. Dabei muss jedes gebaute Objekt, das etwas produziert, auch Zugang in Form eines Gehwegs haben. Die Arbeitskräfte sind dem Spieler sichtbar, denn die Routen, die sie rennen, können bei der Planung der Expansion nützlich sein. Über die Siedler hat man die absolute Kontrolle. Nicht indem man sie steuern könnte, aber sie sind gezwungen, der Spieler-entwickelten Struktur zu gehorchen. Man diktiert, wo sie wohnen, wo sie arbeiten, was sie essen, denn mit zusätzlichem Proviant kann man ihre Effizienz vergrößern. Und wenn es dem Spieler von Vorteil ist, ihr Arbeitsplatz oder Haus zu zerstören, gibt es keine Nachteile, außer dass man ein wenig Arbeitskraft verliert. Dies ist ein Fall von Bedeutung, die durch Simulation besteht. In der echten Welt ähnelt dies der Situation in Amerika am 17. - 18. Jahrhundert. Nämlich wurde 1684 eine neue Kolonialpolitik eingeführt, und durch den *Quo Warranto Prozessen* wurde versucht, eine frische Struktur zu schaffen, indem der Englische König durch einen Gouverneur seine Macht in den Kolonien direkt ausüben könnte (vgl. Jenkins 2005: 38-39). Dies hieß, dass die Kolonisten ihre Selbstständigkeit und ihre Rechte teilweise verloren und laut Philip Jenkins auch rekolonisiert wurden (vgl. Jenkins 2005: 39). Die Situation wurde im 18. Jahrhundert mit der Zuckersteuer und dem Markensteuer noch wesentlich verschlimmert und sorgte für Proteste und Auferstehungen (vgl. Jenkins 2005: 57-59). Dies alles trug dazu bei, dass die Kolonisten, die meistens als Täter betrachtet werden, über ihre eigene Lage nicht entscheiden konnten.

## 2.4 Spielräume

Bei *Die Siedler 7* handelt es sich um ein 3D Spiel, das aus einer Vogelperspektive gespielt wird. Der Spieler repräsentiert im Spiel zwar die Prinzessin, doch Gameplay weise ist man kein Charakter im Spiel, sondern eine Erweiterung von sich selbst, ein unsichtbarer Wille, der herunter sieht und mit dem Spiel durch Interfaces, die den Siedlern im Spiel nicht sichtbar sind, interagiert. Auch die Prinzessin und die Antagonisten sind auf dem Spielfeld nicht zu finden und tauchen nur in vorbestimmten Zwischensequenzen auf. Den Ablauf der Geschichte kann man somit im Spiel gar nicht bewirken. Eher wirkt es als eine

Belohnung für den Spieler, der nach jedem Level einen neuen Teil der Narrative erfährt. Die anscheinende Distanz zwischen dem Spieler, der AI und dem Spielfeld kann jedoch durch Beispiele aus der echten Welt erklärt werden, denn Politiker oder Könige steuern das Leben auch auf Distanz. Teilweise für diesen Zweck gibt es im Spiel verschiedene Kommandanten, die man einstellen kann, um Bataillonen zu führen. Ein anderer Grund ist wahrscheinlich die Funktion, seine Truppen in kleinere Einheiten zerlegen zu können, was mehrere Strategien ermöglicht. Das Standard-Spiel besteht aus 12 Levels, die in Hinsicht auf Progress Schritt für Schritt komplizierter werden. Am Anfang werden einem die grundlegenden Mechaniken erklärt, wie zum Beispiel der Zweck und die Nutzung der Steinbrüche, Wälder und die Anwerbung von Söldnern. Dass man ein vorherbestimmtes Ziel hat, verstärkt jedoch die Idee von der Macht der Monarchie. Man ist im Spiel keine Königin, sondern eine Prinzessin, was dem Spieler zwar welche Freiheiten bietet, dennoch sie auch begrenzt. Der alte König hat die Ziele und den Gang des Spiels schon teilweise vorbestimmt, indem die Prinzessin eine vorbestimmte Route zu folgen hat. Jede Zone hat eine eigene Festung, und um Zugriff auf das Land herum zu bekommen, muss man diese übernehmen. Hier trifft ein kolonialistisches Motiv auf. Nämlich gehen die Länder, die mit Festungen im Zusammenhang stehen, unbenutzt, und auf der Karte werden diese Gebiete auch mit Grau angedeutet. Dies zeigt die anscheinende Inkompetenz der dortigen Menschen, die ihre Ressourcen im Vergleich zu dem Spieler unbenutzt gehen lassen. Jedoch kann es als Propaganda gesehen werden, denn Aufbewahrung ist nicht gleich Vernachlässigung. Es ist es ihr Land, und wie sie dies nutzen, ist allein ihre Entscheidung. Dabei sind diese Gebiete keine Bedrohung, denn sie haben keine Angriffsmechaniken, sondern warten nur ab und verteidigen vor Ort. Auch fehlt ihnen die Initiative, etwas gegen die aufstürmende Gefahr, den Spieler, vorzunehmen. Bei diesen Zonen handelt es sich im Effekt nur um beanspruchbares Kapital entweder für den Spieler oder den AI Gegner, was den Akt der Kolonialisierung zu rechtfertigen scheint.

Noch ein Merkmal, das auf eine monarchistische Macht hinweist, ist die indirekte Manipulation der Siedler im Spiel. Die einzelnen Siedler kann man zwar auf dem Spielfeld sehen, doch direkt kann man mit ihnen nicht interagieren. Alles passiert durch Interfaces und die Entscheidungen des Spielers könnte man mit dem Gesetz gleichsetzen. In dieser Spielwelt wird niemand gegenüber dem Gesetz ungehorsam sein, doch einen einzigen

auswählen und manipulieren kann man nicht. Will man mehr Holz haben, wird sich einer der Siedler damit beschäftigen müssen. Aus der Perspektive eines Monarchen würde dies auch wenig Sinn ergeben, alles direkt zu befehlen, denn diese Ebene würde viel zu mühsam sein. Also wird die Tatsache der monarchistischen Kolonisation im Spiel reflektiert.

Was hier noch zu erwähnen ist, sind die Speicherstände des Spiels, die auch Bedeutung durch Simulation schaffen. Nämlich ist es dem Spieler möglich, den Spielstand, wenn auch immer, zu speichern und später wieder aufzurufen. Dies begünstigt den Spieler zu experimentieren, denn negative Folgen können leicht umgangen werden. Also ist nicht aus der Frage, dass der Spieler seine Truppen leichtsinnig ins Verderben schickt oder die gebaute Stadt platt macht, denn sie können durch den gespeicherten Spielstand ersetzt werden. Wenn man dies jetzt damit verbindet, dass wir nicht wissen, ob und wie die Arbeiter bezahlt werden, außer dass man sie mit Essen versorgen muss, kann man damit eine Parallele zur Praxis der Indenture-Verträge ziehen. Dies war eine Standardvorgehensweise in zum Beispiel Virginia, Amerika, für Verringerung des Arbeitskräftebedarfs. Ein Indenture-Vertrag ist ein oftmals vier- bis sieben-jähriger Arbeitsvertrag ohne Lohn, doch man wird in Form von Essen und einem Verbleib bezahlt und am wichtigsten in eine Kolonie gebracht (vgl. Wolfe 2021). Diese Arbeiter wurden zum Teil aber auch misshandelt:

„Die Knechtschaft in Virginias Tabakfeldern war näher an Sklaverei dran als alles, was zu dieser Zeit in England bekannt war“ schrieb der Historiker Edmund S. Morgan. „Männer dienten länger und wurden ab den 1620er-Jahren strenger physisch bestraft, sowohl als auch als Waren behandelt.“ (Wolfe 2021)<sup>8</sup>

Also gibt das Spiel dem Spieler Anlass oder die Möglichkeit, die Siedler im Spiel ähnlich wie Kolonien in der echten Welt zu misshandeln, denn die Nachteile können umgangen werden.

---

<sup>8</sup> „Servitude in Virginia’s tobacco fields approached closer to slavery than anything known at the time in England [...] Men served longer, were subjected to more rigorous punishments, [and] were traded about as commodities beginning in the 1620s.“ (Wolfe 2021)

## 2.5 Spielerlebnis

Das Spiel ist als unterhaltende Medien gemeint. Dies wird durch die heitere Umgebung und den farbenfrohen Kunststil scheinbar. Dies ist etwas, das den Spieler zweifellos bewirkt. In diesem Falle verbirgt es beunruhigende Tatsachen, wie beispielsweise die Kriegsoffer, denn Truppen können auch umkommen. Ein Beispiel davon aus anderen Medien ist der berühmte Zeichentrickfilm *Tom und Jerry*, wo der Katze ein Stück des Schwanzes in mehreren Episoden als wiederkehrender Witz abgeschnitten wird. Auch dort wird kein Blut oder Elend gezeigt und der Rest der Geschichte nimmt ihren Lauf. Ähnlich geht es in *Die Siedler 7*, wo heitere und energetische Musik spielt, die Arbeitskräfte lächeln und das Leben unverändert weitergeht, auch wenn es eigentlich ein fataler Konflikt mit der Annexion von Gebieten herrscht.

Dann gibt es aber das Motiv der Faszination, die die Kolonisten der echten Welt mit weiten Ländern hatten. In mehreren Levels findet man Zonen, in denen kuriose Kreaturen weilen. Beispiele davon sind Werwölfe, Geister oder ein riesiger Steingolem. Diese sind intrigierende neue Zonen, die dem Spieler die Aufregung der Entdeckung ermöglichen. Dies kann aber auch als ein Motiv des Kolonialismus gesehen werden, denn das Finden von neuen faszinierenden Objekten und Orten ist immer ein antreibender Faktor von Kolonisten gewesen. Beispielsweise der Kontinent von Amerika, der im 16. Jahrhundert als die *Neue Welt*<sup>9</sup> bezeichnet wurde und für wessen Kolonisation die Konquistadoren berühmt waren (vgl. Cartwright 2022a). Doch das Motiv der Faszination geht auch für Afrika, Australien, Neuseeland und andere. Dort fanden die Kolonisten eine Art Märchenland, wo es Tiere, Pflanzenarten und Dschungeln gab, die anderswo nicht möglich wären. Dabei aber auch Menschen und Kulturen, die einzigartig waren. Was jedoch zum Problem wurde, ist, dass die Kolonisten Anspruch auf alles Mögliche legten. Dies reichte von kulturellen Objekten wie Sarkophagen zu Menschen und Tieren bis hin zu natürlichen Ressourcen. In der realen Welt ist dies gerade in den letzten Jahren aktuell geworden, und mehrere europäische Länder beschäftigen sich mit der Aufarbeitung ihrer kolonialen Vergangenheit, darunter auch Deutschland (Steffes-Halmer 2021). Im Spiel

---

<sup>9</sup> Since the 16c, a name of the western hemi-sphere, often in the plural Americas and more or less synonymous with the New World (McArthur 1992: 33)

bringt man nichts zurück nach Hause, sondern beansprucht das ganze Gelände und plant dortzubleiben. Die genannten Kreaturen werden vom Narrator als kurios angesprochen und sich mit ihnen zu beschäftigen kann dem Spieler helfen, durch *Victory Points* zu gewinnen. Daher könne man meinen, dass hier ein zugrunde liegender Motiv versteckt ist, der als treibender Faktor für den Spieler dient.

Die Dialogen und Zwischensequenzen scheinen darauf aufzubauen, den Spieler zu bewirken, indem sie die offensichtlichen Übeltaten rechtfertigen. Viele solche Dialoge stammen von dem Berater Bors, der später als der ins Exil geschickte König enthüllt wird. Zum Beispiel die Gegner, die angeblich die Länder von dem tyrannischen Monarchen gerettet hatten, werden vom Bors als Diebe und Banditen bezeichnet. Er besteht darauf, dass man mit ihnen nicht verhandeln sollte und es nicht mal einen Versuch wert ist. Und dies wird von Zeit zu Zeit wiederholt, bis zu Dialogen wie: „[Prinzessin] Also gibt es keinen Raum für Politik?“ „[Bors] Krieg, meine Lady, ist Politik.“ Dies funktioniert aber nicht nur als Hintergrundinformation, sondern ist eine Reflexion von der Interaktion des Spiels und des Spielers. Die Prinzessin, die Erweiterung des Spielers, ist mit der neuen Situation noch nicht bekannt. Sie würde die Sachverhältnisse vielleicht anders regeln wollen als ihre Vorgänger. Sie will gerecht sein und berücksichtigt auch das Potenzial, dass Sie sich irren könnte. Bors, die Erweiterung des Spiels, hat aber andere Ideen. Er vermittelt dem Spieler eine schwarz-weiße Botschaft, der andere ist böse, der muss zerstört werden. So etwas wird in der Philosophie als *Otherring* bezeichnet. Dies ist ein Konzept, das von mehreren Philosophen geprägt und geformt wurde, aber hier wenden wir uns an die *Otherring-Analyse* von Lajos Brons.

„Obwohl *Otherring* oft ein überlegenes Bild von Selbst/Gruppen in Kontrast zu einer Anderen/Gruppen schafft, kann sie auch einen Abstand zwischen der Selbst/Gruppen und der Anderen/Gruppen durch Dehumanisation und weitere Differenzierung schaffen. Der Other wird dadurch nicht so sehr (implizit) anders, sondern radikal fremd. In beiden Fällen verursacht der Effekt eine nahezu undurchdringliche Grenze zwischen die Selbst/Gruppen und der unterlegenen und/oder radikal befremdeten Anderen/Gruppen und „gerechtfertigt“ dadurch soziale Ausgrenzung, Diskriminierung und/oder Unterwerfung.“ (Brons 2015).<sup>10</sup>

Dadurch wird den Spieler eingepreßt, dass Gewalt und Unterwerfung nicht nur richtig, sondern die einzige Option sind. Und durchaus des Spiels wird gezeigt, wie die Prinzessin

---

<sup>10</sup> Although *othering* often sets up a superior self/in-group in contrast to an inferior other/out-group, it can also create distance between self/in-group and other/out-group by means of a dehumanizing over-inflation of otherness. The other then, is not so much (implicitly) inferior, but radically alien. In either case, the effect is a near impenetrable border between the self/in-group and the inferior and/or radically alien other/out-group, „justifying“ social exclusion, discrimination, and/or subjection. (Brons 2015)

von ihrem Recht für Eroberung immer überzeugter wird. In den folgenden Zwischensequenzen werden die Auseinandersetzungen komparativ einseitiger.

### 3. Anno 1800

#### 3.1 Kontext

Bei *Anno 1800*, was in 2019 veröffentlicht wurde, ist der Kolonialismus eine der ersten Themen die auftauchen. Hierzu gibt es einen Artikel von PCgamer, ein Medienunternehmen, das seit zwanzig Jahren über Videospiele schreibt, namens „What *Anno 1800* gets wrong, and right, about colonialism and the Industrial Revolution“ (vgl. Horti 2019). Darin wird argumentiert, dass, während das Spiel visuell tatsächlich dem 19. Jahrhundert ähnelt, es die Fragen der Sklaverei und Ausbeutung umgeht (vgl. Horti 2019). Beispielsweise sind die Inseln im Spiel unbesiedelt und wild, was laut Samuel Horti zu diesem Zeitpunkt unmöglich war (vgl. Horti 2019). Damit umgeht man die Tatsache von Ausbeutung und Versklavung der Einheimischen. Dazu kommt auch die Frage der Arbeiter der Zeit, was als besser angelegt wurde, als es in der Realität war. Der Autor des Spiels hätte aber in einem Interview gesagt, dass es viel zu „grausam“ gewesen wäre, Sklaverei und Misshandlung zu inkorporieren, weswegen das Ziel des Teams gewesen sei, das Vergnügen am Spiel der historischen Genauigkeit zu bevorzugen (vgl. Horti 2019).

#### 3.2 Story des Spiels

Auch die Geschichte dieses Spiels spielt in einer fiktiven Fantasy-Welt ab. Die Ästhetik ist zeitgemäß, denn wie der Name zu implizieren scheint, findet es im 19. Jahrhundert statt. Dies wird auf der Internetseite von Ubisoft unter anderem direkt aufgebracht. Was dort aber noch steht, ist, dass im Spiel eine „Zeit der Industrialisierung, Diplomatie und Entdeckung“ herrscht, wo man „einen neuen exotischen Kontinent besiedelt [...] und seine Feinde durch Diplomatie, Handel und Krieg dominiert<sup>11</sup>“. Diese Behauptungen sind Schlagwörter, die für Interesse sorgen sollten, haben aber alle einen Bezug zur Besiedelung.

---

<sup>11</sup> „Welcome to the 19th century, a time of industrialization, diplomacy, and discovery. [...] settle an exotic new continent [...] and dominate their opponents by diplomacy, trade, or warfare.“

Hier taucht das Motiv des Exotismus auf. Das Spiel besteht zum Großteil aus Inseln, und die Besiedlung dieses neuen exotischen Kontinents wird als etwas spannendes angesprochen.

„Meint das Exotische die Faszinationskraft der (außereuropäischen) Fremde und ihrer Zeichen als solche, so bezeichnet der Begriff des Exotismus den symbolischen Entwurf fremder Welten als ästhetischer Gegenbilder zur europäischen Moderne.“ (Göttsche 2003: 166)

Exotismus ist also ein Phänomen, dass Faszination gegen etwas Fremdes oder Unbekanntes beschreibt. Dies war aber ein treibender Faktor des Kolonialismus, denn mit der Beute des Kolonialismus sind noch viele Museen gefüllt. Exotismus wird aber von den Beteiligten weitgehend als etwas Negatives wahrgenommen: „[...] für Afrika gehen die exotistischen Projektionen entsprechend mit dem Rassismus des Kolonialzeitalters Hand in Hand [...]“ (Göttsche 2003: 167). Der Reiz der Entdeckung, was auch in der echten Welt präsent war, spielt also auch in *Anno 1800* eine Rolle.

Die Industrie war laut Ulrich van der Heyden Teil der Vorgeschichte der deutschen Kolonialherrschaft, denn man wollte neue Rohstoffquellen finden sowie auch weitere Märkte, um die Überfluss-Produktion loszuwerden (vgl. Van der Heyden 2019). Industrie ist ein Großteil des Spiels, dafür steht auch der *Aufbau* im Aufbau-Strategiespiel. Man baut ein System, das einem hilft, sein Ziel zu erreichen, und typischerweise, wie in *Anno*, *Die Siedler*, *Age of Empires*, *Factorio*, und anderen Spielen, haben diese Aufgaben immer mit Produktion zu tun. Um den Gegner zu bezwingen oder an welche Level-spezifische Ziele zu gelangen, braucht man Ressourcen, die aus anderen geschaffen werden können. Braucht man beispielshalber ein Boot, sind Schaffarmen erforderlich, damit eine Fabrikanlage aus der Wolle Segeln herstellen kann, dann einen Holzfäller, damit ein Sägewerk aus dem Holz Bretter produziert, sodass eine Schiffsfabrik aus den Segeln und Bretter ein einfaches Schiff anfertigen kann. Dabei muss man auch erwähnen, dass Fabriken verschiedene Ressourcen brauchen, um gebaut zu werden, plus Arbeitskräfte. Dementsprechend ist die Industrie als Stichwort für das Spiel unersetzbar. Auch in diesem Spiel nimmt man Land in Anspruch, doch hier sind die Inseln unbesiedelt. Am Anfang des Spiels beschäftigt man sich eher mit Politik als Streitkraft. Es gibt zwar Inseln, die schon von anderen besiedelt wurden und mit denen man Handel treiben kann, aber die sind eben souverän. Dass die meisten Eilande aber unbesiedelt sind und nur als ein Haufen von natürlichen Ressourcen dargestellt werden, könnte unter Kritik landen. Der Gedankengang besteht darin, dass

indigene Menschen unter der Kolonisation in der echten Welt viel gelitten haben und es im Spiel ignoriert. Andererseits könnte es auch als etwas Positives gesehen werden, denn Gewalt darzustellen könnte für sogar mehr Kontroverse sorgen als die Vermeidung davon. Also könnten beide Seiten argumentiert werden.

In der Narrative des Spiels ist man diesmal kein vorgegebener Charakter, sondern kann selbst einen Avatar wählen. Es gibt keinen Character-creation wie solches, aber man hat eine Liste von *Porträts*, unter denen man sich einen aussuchen kann. Dazu kommt noch eine Fahne, dessen Farbe und Logo man in ähnlicher Weise auswählen kann. In der Spielwelt verkörpert man aber einen Entrepreneur, der versucht, eine Kompanie aufzubauen. Am Anfang befindet man sich in Armut, in der *Neuen Welt*, mit einem Komplizen, dessen Leben der Avatar vor Beginn der Geschichte angeblich gerettet hat. Die Informationen über die Welt erfährt man von allen möglichen Nebencharakteren, wie den Komplizen, der Schwester des Charakters, den Rivalen AI usw. Dies ist der Fall, denn der Spieler selbst spricht nicht. Dies ist eine Trope, die öfters Avatar-Charakteren zugeordnet wird. Beispiele davon wären AAA<sup>12</sup> Titeln wie die *Souls-Serie*, *The Legend of Zelda*, *Half Life* oder Indie Spiele wie *Hollow Knight*, *Ori and the Blind Forest* und *Undertale*. Die Geschichte beginnt damit, dass man einen Brief von seiner Schwester bekommt, die schreibt, dass ihr Vater und somit der Vater des Avatars gestorben sei und man deswegen zurück in die *Alte Welt* eilen solle. Dann wird ersichtlich, dass man keine Mittel dazu hat und das Spiel fängt an. Man muss Fischen, um Geld zu erlangen, und gleich wenn man in der *Alten Welt* ankommt, beginnt man damit, eine Kompanie aufzubauen. Es spricht sich herum, dass der Vater ein Verräter sei, und jetzt versuchen der Spieler und die Schwester, die Reputation des Vaters wiederherzustellen und dabei sein gutes Erbe weiterzuführen.

Die Geschichte wird, wie gesagt, durch Charaktere im Spiel ermittelt, mit der Ausnahme von dem Avatar des Spielers. Diese Mono- und Dialogen werden hindurch des Spiels mithilfe von Sprechblasen vermittelt. Diese werden durch Meilensteine ausgelöst. Dann gibt es aber noch die Mechanik der Quests, die durch Sprechblasen auftauchen, und dies scheinbar auf Zufallsprinzip. Diese quests bauen nebenan auch zu der Welt in

---

<sup>12</sup> „Commercial digital games with a very large budget, developed by large teams that are usually supported by large publishers.“ (Fernández-Vara 2015: 246)

bedeutsamer Weise an, indem sie die Persönlichkeiten der Charaktere darstellen und zusätzlichen Grund geben, sich mit ihren Geschichten zu beschäftigen.

Die Art und Weise der Kompanie ähnelt aber der Ostindischen-Kompanie. Die Ähnlichkeit besteht darin, dass man nicht nur ein bestimmtes Produkt herstellt, sondern mit alles möglichem handelt, eine Privatarmee hat und wie Mark Cartwright zu der Ostindischen-Kompanie äußert, zu einem „Imperium in einem Imperium“ wird der „niemandem außer seinen Aktionären gegenüber rechenschaftspflichtig“ ist (vgl. Cartwright 2022b)<sup>13</sup>. Der Standort der Spielwelt im Vergleich zu der echten Welt ist aber schwieriger zu bestimmen. Das Spielfeld besteht diesmal aus einem Archipel, dessen Inseln man in seinem Besitz nehmen kann. Ganz klar ist es zwar nicht festzustellen, wo ungefähr es sich im Standardspiel abspielt, doch ein Hinweis darauf sind die Namen, die im Spiel benutzt werden, die *Alte* und die *Neue Welt*. Die Unterscheidung zwischen der *Alten Welt* und der *Neuen Welt* ist ein historisches und geographisches Konzept, das sich auf die Periode der europäischen Kolonisation und Entdeckung der Amerikas bezieht. In diesem Kontext deutet die *Alte Welt* auf die Regionen Europas, Afrikas und Asiens, die den Europäern vor der Findung des Kontinents bekannt waren (vgl. Merriam-Webster Dictionary. Old World). Dagegen bezieht sich die *Neue Welt* auf das heutige Amerika. (vgl. McArthur 1992: 33)

### 3.3 Spielmechaniken

Im Spiel gibt es die Mechanik der Diplomatie. Dies kommt zwischen dem Spieler und der AI vor, denn im Einzelspielermodus konkurriert man gegen AI, um sich neue Länder in Form von Inseln zu ergreifen. Wenn beide Anspruch auf derselben Landmasse legen, leiden die Beziehungen darunter, und dies kann zu einem Kriegskonflikt führen. Die Relationen mit der AI muss man deswegen pflegen, indem man ihnen zum Beispiel etwas schenkt, sie durch kleine Quests hilft oder Propaganda druckt, was tatsächlich im Spiel möglich ist, doch dies wird später in einem eigenen Abschnitt näher besprochen. Eine Parallele dazu aus der echten Welt wären die Handlungen der europäischen Länder wie der

---

<sup>13</sup> „Much more than a trading company, the EIC ultimately became a state within a state, even an empire within an empire, and one accountable to no one except its shareholders.“ (Cartwright 2022b)

Berliner Konferenz im 19. Jahrhundert. Dort wurde Afrika schon voraus geteilt, um Konflikte miteinander zu vermeiden.

„Der Kolonialhistoriker Helmuth Stoecker gab folgende Einschätzung zur „Berliner Konferenz von 1884/85 über die koloniale Aufteilung Afrikas südlich der Sahara“ ab: Die Aufteilung „auf dem Papier“ durch Verträge zwischen diesen Mächten vollzog sich zum Teil während der Eroberung und die Errichtung kolonialer Herrschaft über die betroffenen Gebiete, doch zumeist erfolgte die dauerhafte Eroberung erst, nachdem ein Territorium im Ergebnis diplomatischer Kuppelungen einer bestimmten Macht zugesprochen worden war.“ (Van der Heyden 2019)

Dies ist zwar eine Allegorie, doch genau wie im Spiel, hätten sie es nicht vorher abgesprochen, wäre es zu einem Rechtsstreit gekommen. Beide Seiten waren davon interessiert, dass man es eher durch Diplomatie als Waffen regeln soll. Es ist damit aber auch einer der wichtigsten Teile dieses Spiels, denn ohne könnte es schnell zu einer Ruine führen. Würde man hypothetisch über einer der AI siegreich sein, könnte ein anderer darauf reagieren, was wiederum in Niederlage enden könnte, also ist es als Strategie valide, dennoch gefährlich.

Im Spiel gibt es auch eine interessante Spielmechanik mit Zeitungen, auf die kurz angedeutet wurde. Nämlich gibt es in der Spielwelt einen Verlag namens Anno Chronicles, der Druckschriften mit neuesten Ereignissen druckt. Diese Berichte werden dem Spieler vor der Veröffentlichung aber vorgetragen, und man hat die Wahl, sie mit einer Propaganda-Mechanik zu ändern. Dies kommt dem Spieler zunutze, denn die drei Artikel in der Zeitung bewirken die Bevölkerung, die dem Spieler gehorcht. Die Abschnitte, die ohne Eingreifen des Spielers erscheinen, basieren auf den Taten des Spielers. Man kann zum Beispiel seine Bevölkerung dazu zwingen, mehr Arbeit zu leisten, um die Produktion zu erhöhen, was aber die Moral der Menschen verringert. Dies alleine kann sich fast nicht auswirken, doch Artikel in der Zeitung, die wegen der großen Rezeption die positive Haltung noch weiter reduzieren, versucht man in der Regel zu vermeiden, denn niedriger Moral kann zu Aufständen führen. Mit Propaganda kann man aber nicht nur negative Folgen vermeiden, sondern sie total herumkehren. Um Propaganda aber anzuwenden, braucht man Einfluss, was eine Ressource im Spiel ist. Je mehr man davon benutzt, desto besser werden die Auswirkungen der Artikel. Weil Einfluss aber begrenzt ist, muss man versuchen, die Bevölkerung glücklich zu halten. Kolonialistische Propaganda wurde aber auch zum Beispiel vom zweiten Reich angewandt. Ein Forscher namens Jens Jäger hat sich damit beschäftigt, wie man damals Farbfotos benutzt hat, um den Kolonien einen besseren Ruf zu geben (vgl. Brockschmidt 2019). Laut ihm haben Textquellen zu diesem Thema

schon ordentlich Aufmerksamkeit bekommen, weswegen er beschlossen hat, die Bilder unter die Lupe zu nehmen (vgl. Brockschmidt 2019). Das Ziel war, die Moral der Menschen zu steigern, denn auch in den Kolonien, die eher unbeliebt unter der Bevölkerung waren, brauchte man Siedler (vgl. Brockschmidt 2019). Im Spiel gibt es bei den Abschnitten große Bilder, die den Artikel angepasst werden. Man könnte also meinen, dass Propaganda sowohl im Bild als auch in der Sprache ein Motiv aus der realen Welt ist. Die Zeitungen bewirken aber nicht nur die eigene Bevölkerung, sondern auch die Gegenspieler. Diese haben ungleiche Persönlichkeiten und haben verschiedene Reaktionen auf Geschehnisse. Wenn man beispielshalber seine Fabriken, die Kanonen herstellen, mit Arbeit überlastet, können Gegner daraus interpretieren, dass man Krieg führen möchte, und dadurch kann die eigene Reputation leiden. Also hat das Spiel viel Mikromanagement, und dazu kommt auch noch das öffentliche Bild, den man manchmal auch durch Propaganda pflegen muss.

### **3.4 Spielräume**

Das Spiel wird im Großteil durch für die Charaktere im Spiel unsichtbare Interfaces gespielt. Diese Interfaces zeigen einem, was man bauen kann, welche Ressourcen man hat, ob jemand einen Quest für den Spieler hat, bietet einen Überblick der Produktion usw. Dabei hat man aber auch eine gute Übersicht der Geschehnisse auf dem Spielfeld, denn man findet sich erneut in der Vogelperspektive. Mehr oder weniger alles, was man durch Interfaces macht, hat aber auch eine Korrelation mit der Spielwelt. Will man eine Fabrik bauen, braucht man dafür ein Gebiet auszuwählen, nimmt man einen Quest an, muss man es auf dem Spielgebiet erledigen und dem Questgeber liefern, will man die Produktion von Fabrikationsstätte erhöhen, soll man sie erstmals vom Spielfeld auswählen usw. Man hat das Ziel, wie schon erwähnt, eine Kompanie aufzubauen. Dies schafft man, indem man Meilensteine wie beispielsweise eine bestimmte Anzahl an Bevölkerung oder Fabriken erreicht und dadurch neue Technologien freischaltet. Im Standardspiel hat man sechs Kapitel und unter jenem 1 - 13 Ziele, die man erreichen muss. Die Ziele werden auch Schritt für Schritt schwieriger zu erfüllen, also kommt es nicht nur auf die Anzahl an.

Auch in Anno kann man grenzenlos speichern und diese Speicherstände ohne Begrenzungen wieder aufrufen, was durch Simulation Bedeutung schafft.

### 3.5 Spielerlebnis

Das Spiel ist als unterhaltsame Medien gedacht. Visuell ist es nahe der Realität, oder eher ähnelt einem Kunstwerk von etwas Realen. Zum Beispiel sind die Proportionen der Menschen (siehe Bild 5.) und Häuser (siehe Bild 6.) ziemlich glaubhaft, doch die Farben und Texturen sind mehr vibrant, als es in der echten Welt vorkommt. Daher ist es zwar realitätsgetreu, aber nicht zu verwechseln. Was hier erwähnenswert ist, ist, dass das Spiel nur wenig verschönert ist. Die Porträts ähneln zwar einem idealisierten Propagandaplakat, aber die Charaktermodelle sind ziemlich realistisch, mit dreckigen Arbeiter-Klamotten, erschöpften Gesichtern und lockeren Posen. Der Autor des Dev-Blogs, aus dem die Bilder 5. und 6. stammen, hat dazu was interessantes zu sagen:

„Die industrielle Revolution brachte schreckliche Arbeitsbedingungen mit sich – endlose Tage (und Nächte), verstopfte Lungen und Maschinen, die Gliedmaßen inhalieren können – genug Leid, dass jeder gewalttätig werden konnte. Aber vielleicht bist du derjenige Arbeitgeber, der aufgeklärt genug ist, um die Last abzunehmen, humanitär, fortschrittlich zu sein. Oder vielleicht bevorzugst du lieber die Rolle eines skrupellosen Zuchtmeisters und frönen der Neigung des Arbeiters zum Laster.“  
(Anno Union DevBlog)<sup>14</sup>

Dies zeigt die Spielerfreiheit, die einem ermöglicht, seine eigene Story zu entwickeln. Will man jetzt seine Arbeiter überarbeiten, wie im Propagandaabschnitt besprochen, oder ist man ihnen gegenüber fair. Dies ist ein Fall von einem Simulations Ansatz, denn streng genommen zwingt das Spiel einem keins von beiden Extremen zu verfolgen, und nicht jeder wird es auch tun, aber durch die Möglichkeiten, die vom Spiel zur Verfügung gestellt werden, und durch den Spieler entsteht auch hier ein Zeit-getreues Motiv.

---

<sup>14</sup> „The industrial revolution brought horrific working conditions – endless days (and nights), clogged lungs and limb-inhaling machines – woes enough to make anyone violent. But perhaps you happen to be the one employer enlightened enough to lift the burdens, to be the humanitarian, the progressive. Or perhaps, preferring to play the role of an unscrupulous taskmaster, you will indulge the worker’s proclivity for vice.“



Bild 5. (Anno Union DevBlog: The Rise of the Working Class)



Bild 6. (Anno Union DevBlog: The Rise of the Working Class)

*Anno 1800* benutzt die historischen Begriffe, die *Neue Welt* und die *Alte Welt*, um eine Spielwelt mit zwei unterschiedlichen Regionen zu schaffen. Dies ist eher eine narrative Wahl, um die Idee einer größeren Welt zu vermitteln und vermutlich auch, um das Motiv der Faszination weiter zu stärken. Auch die Ressourcen von Ubisoft sind begrenzt, und eine größere Spielwelt trägt nicht immer dazu bei, dass das Spielerlebnis unbedingt besser wird. Dennoch könnte man behaupten, dass es in der Welt der

Spielentwicklung weiterhin eine Tendenz gibt, die Spielbereiche größer und größer zu gestalten. Wenn man also in Betracht nimmt, dass *Anno 1800* das Spiel durch die Narrative erweitert, ergibt es als Designauswahl auch Sinn, denn es ermittelt das Gefühl, dass man nur einen kleinen Teil einer riesigen Welt zu sehen bekommt.

#### 4. Vergleich

Jetzt, da beide Spiele aufgrund der vorgelegten Methoden analysiert wurden, kommt es zu einem Vergleich zwischen den beiden. Beide haben erhebliche kolonialistische Motive sowohl in der Narrative als auch durch Simulation vorgewiesen.

Erstmals wurde der *Kontext*, in dem die Spiele erschienen, unter die Lupe genommen. Beide Spiele wurden, wie im Kapitel Spiele festgelegt, in ihrer Zeit gut vernommen und gewannen mehrere Preise. Wenn man alleine stehende Artikel über die Spiele liest, so wird das Problem des Kolonialismus bei *Die Siedler 7* nicht direkt ausgelegt. Ein potenzieller Grund dafür ist die Tatsache, dass, wie unter Spielerlebnis erwähnt, das Spiel vibrant und in einem heiteren Kunststil entworfen wurde, was einen nicht gleich dazu bringt, es mit der Realität zu vergleichen. *Anno 1800*, was dagegen ziemlich realistisch aussieht, wurde in PCgamer aufgrund der Darstellung von Kolonialismus und der industriellen Revolution analysiert und leicht kritisiert. Hier wurden die Motive des Kolonisations auf der Internetseite des Spiels schon im ersten Abschnitt stark thematisiert, was natürlich auch Grund gibt, das Spiel zu durchleuchten.

In der *Story des Spiels* wurden die Narrativen von den Spielen näher betrachtet, und die Ergebnisse waren folgend: *Die Siedler 7*, wie schon im Namen impliziert, thematisiert Kolonialismus in der Narrative stärker als *Anno 1800*. Dies wird sowohl durch den Vergleich zwischen den spanischen Konquistadoren und den *Die Siedler 7* Modellen auf der visuellen Ebene als auch durch die vermittelte Geschichte der Landbesiedlung offenbart. In *Anno 1800* besiedelt man Land wie in *Die Siedler 7*, doch eine der Leit-Narrativen neben Entdeckung und Kolonialisierung ist die industrielle Revolution, was, könnte man meinen, die Narrative der Kolonisation überschattet. Also ist die Geschichte von *Anno 1800* komplexer, was die vorhandenen kolonialistischen Motive verwässert, wobei die Story von *Die Siedler 7* direkter und oberflächlicher ist.

Bei der Analyse von *Spielmechaniken* wurde aber deutlich, dass die Welt und Optionen in *Anno 1800* wesentlich komplexer sind, wodurch es dort eine größere Vielfalt von kolonialistischen Motiven gibt. Beispielsweise die Handlungen mit der AI, die Hervorhebung von Produktion oder die Parallele zu der Ostindischen-Kompanie. In *Die Siedler 7* ist der Fokus eher an direkter Übernahme gerichtet, was definitiv ein großer Teil der Gleichung ist, doch im Vergleich zu *Anno 1800* in Tiefe mangelt. Also könnte man als Fazit für Spielmechaniken sagen, dass *Die Siedler 7* mehr offensichtlichen Druck auf Kolonialismus setzt, wobei es in *Anno 1800* mehrere unbetonte Beispiele davon gibt.

Was Spielräume betrifft, war es in beiden Spielen ähnlich. Die Perspektive, die indirekte Manipulation der Charaktere, die absolute Kontrolle, vermitteln alle die Botschaft, dass der Spieler sich nicht nur mächtig aufspielt, sondern auch tatsächlich die Kontrolle hat, wie bei einer absoluten Monarchie. Dabei sind auch die Speicherstände des Spiels identisch, indem man durch reguläres Speichern das einzige Risiko, das von vorne anfangen, umgehen kann. Anders waren aber die Gebiete, auf denen der Spieler Anspruch hatte. In *Die Siedler 7* muss man bei jeder Erweiterung seines Imperiums das Land von jemandem in diesem Fall der AI wegnehmen. *Anno 1800* hat dies aber anders geregelt, indem man unbesetzte Inseln ergreift und dazu die Option hat, Krieg zu führen. Beide Darstellungen könne man als kritisch betrachten, denn eins fördert Gewalt, während der andere die historische Wahrheit verweigert.

Das *Spielerlebnis* ist bei beiden Spielen positiv. Die Ästhetiken sind grundsätzlich verschieden, indem *Die Siedler 7* den Spieler mit heiteren Farben und Kunststil und *Anno 1800* mit der realistischen Darstellung den Spieler hineinzieht. Beide Welten fördern die Fantasie des Spielers, indem im Falle von *Die Siedler 7* faszinierende Kreaturen oder bei *Anno 1800* Orte gezeigt werden. Was aber *Die Siedler 7* macht und *Anno 1800* nicht, ist das Konzept des Otherings. Die Dialogen im Spiel gerechtfertigten die Kolonisation und Unterwerfung der Menschen. Es gibt Gegenargumente, doch diese werden von den Antagonisten im Spiel geäußert, weswegen sie dem Spieler gegenüber nicht schwerwiegend sind.

Zusammenfassend könnte man zu dem Vergleich sagen, dass die Darstellung von Kolonialismus sich tatsächlich in den zwei Spielen unterscheidet. *Die Siedler 7* der ältere von den beiden ist mehr direkt mit den Motiven, doch die Ästhetik ist mittelalterlich, was

man womöglich nicht gleich mit kolonisieren verbindet, weil man darunter in den meisten Fällen europäische Siedlung versteht. Auch durch den Kunststil wird ersichtlich, dass es sich eindeutig um ein Fantasy-Werk handelt, also könnte es auch auf diese Weise Kritik vermeiden können. *Anno 1800* dagegen ist mit dem Marketing freimütig und spricht auf der Internetseite des Spiels im ersten Abschnitt über die Besiedlung eines exotischen Kontinents und die Dominierung der Feinde. Weil das Spiel aber komplexer und die Narrative mehrseitiger ist, wird der Kolonialismus im Spiel nicht dermaßen hervorgehoben wie bei *Die Siedler 7*. Mit der Zeit geht man mit diesen Thematiken also delikater herum, erwähnt zwar die Tatsache, dass es so gewesen ist, aber versucht den Spielern trotzdem eine Chance zu geben, die Situation anders zu gestalten, wobei man die Grausamkeit der Zeit verweigert.

## 5. Fazit

Heute, in der Zeit des Postkolonialismus, betrachten wir die Weltgeschichte kritischer als je zuvor. Wir verstehen, dass die Vergangenheit, ob durch gute oder schlechte Ereignisse, als ein Beispiel für eine potentielle Zukunft dient. Um aber sicherzugehen, dass diese Zukunft tatsächlich eine ist, indem wir leben wollen, müssen wir bedenklich vorgehen. In dieser Arbeit wurde ein Teil der deutschen Videospiegelgeschichte aufgrund der deutschen Kolonialgeschichte kritisch untersucht und verglichen.

Die zwei Untersuchungsgegenstände waren die Videospiele *Die Siedler 7* aus 2010 und *Anno 1800* aus 2019. Nachdem die Videospiele ausgewählt wurden, wurde über die Relevanz der Untersuchungsfrage, wie sich die Darstellung von Kolonialismus im deutschen Videospiegel verändert hat, gesprochen. Demnach wurden die Methoden für die Analyse eingelegt, wofür das Buch *Introduction to Game Analysis* von Clara Fernández-Vara als feste Grundlage diente. Nachdem das Ziel gesetzt und die Methoden festgelegt wurden, wurden die zwei Videospiele untersucht und verglichen.

Die Ergebnisse waren folgend. Beide Spiele erwiesen, kolonialistische Motive zu beinhalten. Beispielsweise wurden in *Die Siedler 7* die spanischen Konquistadoren thematisiert, die Annexion von Gebieten durch Dialog gerechtfertigt, und dann kam noch die Möglichkeit, Regionen durch Religion zu erobern, was auch ein Argument der Konquistadoren in der echten Welt war. In *Anno 1800* gab es aber Konzepte wie die *Alte*

*Welt* und die *Neue Welt*, man hatte das Ziel, eine Kompanie aufzubauen, ähnlich zu der Ostindischen-Kompanie in der echten Welt, wobei es auch eine Option war, Propaganda als Hilfsmittel zu benutzen, wie es Deutschland am Anfang des 20. Jahrhunderts versucht hat.

*Die Siedler 7*, das ältere Spiel, war sehr direkt, indem es keinen Versuch gemacht hat, diese Motive in der Narrative zu verstecken oder unter Frage zu stellen. Die vorgesehenen Länder mussten zum Großteil übernommen werden, der Gegner musste besiegt werden und die Besiedlung wurde durch königliches Recht gerechtfertigt. Dennoch wurde das Spiel positiv entnommen, womöglich, weil es sich im Mittelalter abspielt, was man generell nicht mit Kolonisation verbindet. *Anno 1800* dagegen hat sich mit Kolonialismus anders auseinandergesetzt. Es war eines der Leitmotiven der Geschichte und die Narrative spielte auch im 19. Jahrhundert ab, doch dem Spieler wurden die Mittel gegeben, selber zu entscheiden, auf welchem moralischen Kompass zu handeln. Dabei wurden historische Tatsachen wie Sklaverei oder gewaltsame Enteignung des Landes im Spiel vermieden, was man sowohl als etwas Negatives als auch Positives einschätzen kann. Die Rezeption des Spiels war auch überwiegend positiv, doch zu der Frage von Kolonialismus im Spiel gab es Artikel, die es untersucht und kritisiert haben.

Im Bezug auf den Ausblick sollte jedoch erwähnt werden, dass es bei dieser Analyse nur eine Stichprobengröße von zwei Spiele gab und man daher die Ergebnisse nicht auf die ganze Videospiegelmarkt erweitern kann. Diese Arbeit dient aber als eine Unterlage für jemanden, um diese Frage weiterzuforschen, was vielleicht sogar eine Arbeit prägen würde, mehrere Spiele in einem Korpora einzuordnen.

## Resüme

Käesolevas lõputöös analüüsiti kolonialismi kujutamist kahes saksa päritolu videomängus, *Die Siedler 7* ja *Anno 1800*. Kolonialism ise on tähtis, ehkki vähesel määral kajastust leidev, osa Saksamaa ajaloost. Videomängud seevastu on üks tänapäeval kõige plahvatuslikumalt kasvav meediavorm. Seepärast sai otsustatud uurida, kuidas kolonialismi saksa videomängudes kujutatakse, ning kahe mängu alusel võrrelda, kas ja kuidas see aja jooksul muutunud on.

Töö ise koosneb peamiselt kolmest osast: teooria, analüüsid ning võrdlus. Teooria osa koosneb videomängude tutvustusest, postkolonialismi mõiste ja konteksti seletamisest, ülevaatest kuidas videomänge analüüsitakse, ning sellele tööle tarvilikest meetoditest. Mõlema mängu analüüs on üles ehitatud viie peatüki alusel: kontekst, mängu lugu/jutustus, võimalused mängus, mängu ruumid, ning elamus. Seejärel võrreldi mõlema mängu tulemusi igas peatükis viiest, misjärel oli aeg järeldusteks.

Võrdlusest tuli välja, et mõlemas mängus esines suurel määral kolonialismi. Vanemas videomängus *Die Siedler 7* oli selle kujutamine otsekohene. Seal oli inspiratsiooni leitud hispaania konkvistadooridest, religiooni abil vallutamisest, ning seejuures selle kõige õigustamisest. Ometigi selgus, et see ei ole artiklites mängu kohta kriitika alla langenud, mida võib seletada nii kujutatav ajastu, kui ka mänguline animatsioon, mis ei innusta mängu päris maailmaga võrdlema. Videomängus *Anno 1800* kasutati seevastu ajalooliseid mõisteid nagu vana- ja uus maailm, eesmärgiks oli üles ehitada firma mis meenutas ida-india kompaniid, ning selle käigus oli võimalik kasutada mängu sisest propagandat. *Anno 1800* koges meedias aga kriitikat selle kohta, kuidas see 19. sajandi olusid kujutas, salates maha orjastamise ning maade vägivaldse võõrandamise. Kriitika põhjuseks võisid olla nii küllalt realistlik animatsioon, kui ka videomängu reklaamides välja toodud asjaolu, et tegevus toimub 19. sajandis. Põhiline erinevus oli aga see, et *Anno 1800* andis mängijale võimaluse valida, kuidas ta videomängu tegelasi kohtleb, andes võimaluse töötajaid üle koormata, andes samas aga põhjust seda vältida. Seega võib väita, et kolonialismi kujutamine on muutunud eneskriitilisemaks, küsimust küll tõstatades, kuid sügavamalt problemaatikat vältides.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et kolonialism on tänapäeva ajastul keeruline teema mida käsitleda. Videomängudes on selle kasutamine endiselt levinud, kuid selle kujutamises leidub viimasel ajal rohkem enesekriitikat.

## Quellenverzeichnis

### Primärliteratur

ANNO 1800. 2019. PC. Ubisoft Blue Byte. Düsseldorf; Ubisoft Mainz. Mainz  
DIE SIEDLER 7: History Edition. 2019. PC. Ubisoft Blue Byte. Düsseldorf

### Sekundärliteratur

ANNO Union DevBlog: The Rise of the Working Class v. 15.03.2018. Verfügbar unter:  
<https://anno-union.com/devblog-the-rise-of-the-working-class/> (15.05.2023)

AUGSTEIN, Jakob: Heute schon erinnert? v. 16.07.2019. Verfügbar unter:  
<https://www.freitag.de/autoren/jaugstein/heute-schon-erinnert> (15.05.2023)

BOATCĂ, Manuela (2016). Handbuch Entwicklungsforschung. Deutschland. Springer

BROCKSCHMIDT, Rolf: Kolonialismus-Propaganda: Deutsch-Südwestafrika als  
Heimatidylle v. 09.07.2019. Verfügbar unter: <https://www.tagesspiegel.de/wissen/deutsch-sudwestafrika-als-heimatidylle-4080490.html> (15.05.2023)

BRONS, Lajos: Othering, An Analysis v. 01.01.2015. Verfügbar unter:  
[https://www.researchgate.net/publication/273450968\\_Othering\\_An\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/273450968_Othering_An_Analysis) (15.05.2023)

CARTWRIGHT, Mark: Conquistador v. 30.08.2022a. Verfügbar unter:  
<https://www.worldhistory.org/Conquistador/> (15.05.2023)

CARTWRIGHT, Mark: East India Company v. 27.09.2022b. Verfügbar unter:  
[https://www.worldhistory.org/East\\_India\\_Company/](https://www.worldhistory.org/East_India_Company/) (30.05.2023)

DEPPE, Martin: Die Siedler 7 im Test - Das schnellste Siedler - aber auch das beste? V. 24.03.2010. Verfügbar unter: <https://www.gamestar.de/artikel/die-siedler-7-im-test-das-schnellste-siedler-aber-auch-das-beste,2313629.html> (15.05.2023)

FERNÁNDEZ-VARA, Clara (2014). Introduction to Game Analysis. New York. Routledge.

FRASCA, Gonzalo (2003). The Video Game Theory Reader. New York. Routledge.

GÖTTSCHE, Dirk: Zwischen Exotismus und Postkolonialismus Der Afrika-Diskurs in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur v 01.01.2003. Verfügbar unter: <https://nottingham-repository.worktribe.com/index.php/preview/1022400/Zwischen%20Exotismus%20%20DG.pdf> (23.04.2023)

HILLMAN, Henning und Christina Gathmann (2011). Overseas Trade and the Decline of Privateering. Cambridge. Cambridge University Press.

HORTI, Samuel: What Anno 1800 gets wrong, and right, about colonialism and the Industrial Revolution v. 07.06.2019. Verfügbar unter: [www.pcgamer.com/what-anno-1800-gets-wrong-and-right-about-colonialism-and-the-industrial-revolution/volution/](http://www.pcgamer.com/what-anno-1800-gets-wrong-and-right-about-colonialism-and-the-industrial-revolution/volution/) (15.05.2023)

JENKINS, Philip (2005). Ameerika ühendriikide ajalugu. Tallinn. Valgus

JOHNSON, Neilie: The Settlers 7: Paths to a Kingdom Review v. 06.04.2010. Verfügbar unter: <https://www.ign.com/articles/2010/04/06/the-settlers-7-paths-to-a-kingdom-review> (15.05.2023)

JUUL, Jesper (1999). A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction. Version 0.92. Copenhagen

KOHN, Margaret und Kavita Reddy: Colonialism. In: The Stanford Encyclopedia of Philosophy v. 17.01.2023. Verfügbar unter: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/colonialism/> (23.04.2023)

KÜNG, enn und Margus Laidre, Ivar Leimus, Aiver Põldvee, Anti Selart, Marten Seppel, Kai Tafenau, Ülle Tarkiaainen, Enn Tarvel. 2013. Eesti Ajalugu III: Vene-Liivimaa sõjast Põhjasõjani. Tartu. Ilmamaa

MCARTHUR, Tom, Feri McArthur. 1992. The Oxford Companion To The English Language. New York. Oxford University Press

MERRIAM-WEBSTER Dictionary. Old World, Verfügbar unter: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Old%20World> (15.05.2023)

MURIEL, Daniel und Garry Crawford (2018). Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. London. Routledge  
Erstausgabe.

REED, Paul Alex: European 16th Century Armour v. 29.07.2022. Verfügbar unter: <https://www.worldhistory.org/image/16165/european-16th-century-armor/> (23.04.2023)

SCHLÜTTER, Christian: Die Siedler 7 im Test: Edle Grafik trifft clevere Neuerungen v. 26.03.2010. Verfügbar unter: <https://www.pcgames.de/Die-Siedler-7-Spiel-21505/Tests/Die-Siedler-7-im-Test-Edle-Grafik-trifft-clevere-Neuerungen-728608/> (23.04.2023)

SCHUETZ, Timo: Deutscher Entwicklerpreis 2010: Die Siedler 7 wird zum besten deutschen Spiel gekürt v. 02.12.2010. Verfügbar unter: <https://www.buffed.de/Deutscher-Entwicklerpreis-Event-218946/News/Deutscher-Entwicklerpreis-2010-Die-Siedler-7-wird-zum-besten-deutschen-Spiel-gekuert-802534/> (30.05.2023)

SCHULZ, Elena: Anno 1800 räumt beim Deutschen Entwicklerpreis 2019 ab, alle Gewinner im Überblick. In: Gamestar v. 12.12.2019. Verfügbar unter: <https://www.gamestar.de/artikel/anno-1800-raeumt-ab-deutscher-entwicklerpreis-2019,3352277.html> (23.04.2023) (15.05.2023)

STEAM - The Settlers 7. Verfügbar unter: [https://store.steampowered.com/app/965320/The\\_Settlers\\_7\\_History\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/965320/The_Settlers_7_History_Edition/) (23.04.2023)

STEFFES-HALMER, Annabelle: Zwischen Raubkunst, Restitution und Realität v. 18.11.2021. Verfügbar unter: <https://www.dw.com/de/raubkunst-kolonialismus-kulturgutverlust/a-59843273> (23.04.2023)

TAIWO, Olufemi (1993). Colonialism and Its Aftermath: The Crisis of Knowledge Production

TENZER, Frank: Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2020. In: Statista.com v. 20.02.2023. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/712928/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland/> (23.04.2023)

UBISOFT - Anno 1800. Verfügbar unter: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/anno/1800> (23.04.2023)

UBISOFT - Blue Byte. Verfügbar unter: <https://bluebyte.ubisoft.com/en/company/> (23.04.2023)

UNGER, Steffer: Contract work Settlers 7 - 2009 v. 2008/9. Verfügbar unter: <http://polyphobia.de/html/wordpress/wp-content/themes/folio-elements/ajax/pageloader.php?postnum=170> (23.04.2023)

VAN DER HEYDEN, Ulrich: Die Geschichte der deutschen Kolonialherrschaft v. 01.01.2019. Verfügbar unter: <https://archivfuehrer-kolonialzeit.de/history> (23.04.2023)

VARGAS-IGLESIAS, Juan J: Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology. In: Sage Journals v. 13.01.2019. Verfügbar unter: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412018822937> (23.04.2023)

WOLFE, Brendan: Indentured Servants in Colonial Virginia v. 10.11.2021. Verfügbar unter: <https://encyclopediavirginia.org/entries/indentured-servants-in-colonial-virginia/> (23.04.2023)

## **Selbstständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, Karl Jõgar, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe angefertigt und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe.

Weiterhin versichere ich, dass diese Arbeit noch nicht als Abschlussarbeit an anderer Stelle vorgelegen hat.

Tartu, 25.05.2023

Autor: Karl Jõgar

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Karl Jõgar

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

Postkolonialistischer Blick auf den Videospiele „*Anno 1800*“ und „*Die Siedler 7*“, mille juhendaja on Marie-Luise Meier,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, alates 25.05.2023 kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Karl Jõgar

Tartu, 25.05.2023