## Feuerpfeile in Age of Empires und Total War

# HISTORISCHER BLÖDSINN

**Historiker erklären, wie realistisch Feuerpfeile wirklich sind – und warum es kaum ein Spiel mit historischem Schauplatz ohne sie gibt.** Von Dom Schott

Brandpfeile sind praktikabel, das wissen experimentelle Archäologen schon lange. Und trotzdem wurden sie nur selten auch eingesetzt.

...and one of the ways it was delivered was with incendiary arrows.

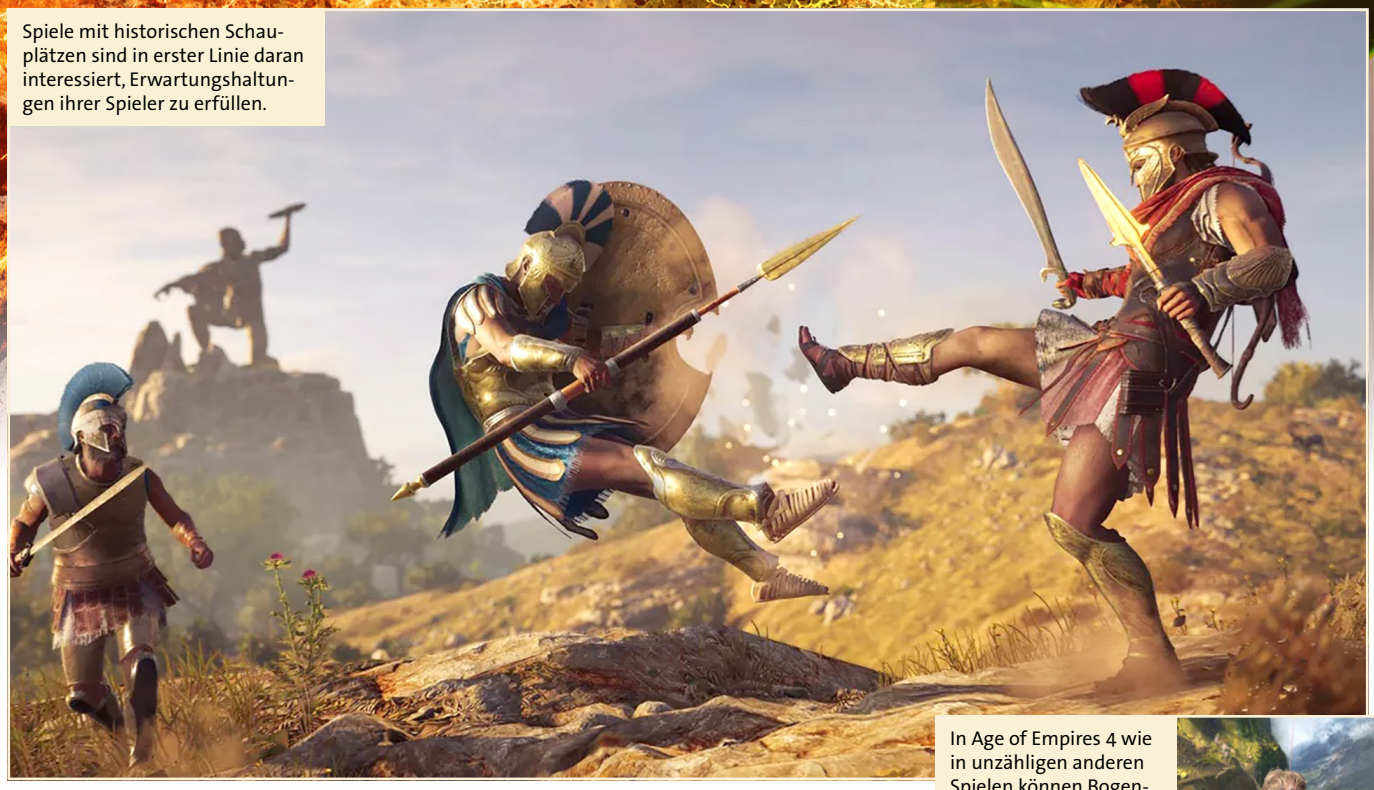
Kaum ein mittelalterliches oder antikes Schlachtfeld in beliebten Spielen und Filmen kommt ohne sie aus: Feuerpfeile, die hundertfach in den Himmel steigen, die nächtliche Schwärze dramatisch ausleuchten und anschließend böse pfeifend auf die Feinde niederregnen. Was auf der Leinwand vor allem ästhetisch ansprechend aussieht, birgt im Spiel meist auch handfeste Vorteile: Feuerbogenschützen verursachen mehr Schaden als normale Bogenschützen, das ergibt instinktiv sofort Sinn. Was brennt und spitz ist, tut mehr weh als etwas, das nur spitz ist, na klar! Altertumswissenschaftler hingegen können über diese Gleichung nur den Kopf schütteln und wissen, warum Feuerpfeile trotzdem so häufig in Total-War-Titeln oder aktuell Age of Empires 4 auftauchen. Wie so oft liegt die Antwort auf diese Frage allerdings nicht in der Geschichte, sondern in den Köpfen der Spielerinnen und Spieler.

### Der Irrtum beginnt bereits beim Namen

»Zuerst einmal heißt es korrekt Brandpfeile und nicht Feuerpfeile.« Mit dieser Berichtigung beginnt Philipp Roskoschinski unser Interview. Zuletzt war Roskoschinski als historischer Berater der Netflix-Produktion »Barbaren« tätig, wo er Regisseur und Drehteam bei der Auswahl von Requisiten und der Set-Ausgestaltung unterstützte. Er weiß: Feuerpfeile oder Brandpfeile, wie wir sie aus Spielen wie Age of Empires, Stronghold oder Total War kennen, haben nichts mit der Realität zu tun: »In der Praxis haben diese Pfeile nur bei sehr spezialisierten Angriffen wie bei Belagerungen eine Rolle gespielt. Hier kennen wir Brandpfeile vor allem aus der griechischen und der spätrömischen Antike, danach erst wieder vom Spätmittelalter.«

Szenen wie diese aus Total War: Attila sind Unsinn, machen aber inszenatorisch einiges her.

Die Aufgabe eines Brandpfeils in der historischen Kriegsführung liegt dabei auf der Hand: logischerweise Dinge anzuzünden. Das allerdings gelang nur mit viel Geduld – und sehr vielen Pfeilen, wie der Altertumswissenschaftler Roskoschinski weiß: »Diese Waffen wurden gegen feste Installationen wie Gebäude in Städten eingesetzt, wo man wusste: Wenn ich nur genug drauf schieße, dann wird vielleicht irgendwann mal irgendwo was Feuer fangen. Im Spätmittelalter versuchte man beispielsweise, Munitionslager zu treffen, wo für frühe Schusswaffen das Schwarzpulver gelagert wurde.« Die Vorstellung aber, dass Brandpfeile direkt Holzgebäude in Brand setzen können, diese Spielfantasie winkt der Experte als unrealistisch ab. Wie übrigens auch die generelle Darstellung des Bogenschützen im Stile Hollywoods: »Historienfilme zeigen Bogenschützen, die wie Musketenlinien aus dem 18. Jahrhundert aufgereiht stehen. Und dann sagt der Befehlshaber: Spannen und Feuer! Und dann sollen die loslassen. Und der Befehl ›Feuer‹ kommt ja aus der Zeit der Schusswaffen und hier ist völliger Quatsch.« Auch verweist Philipp Roskoschinski darauf, dass historische Bogenschützen nur sehr kurz die Sehne bis zum äußersten Anschlagpunkt zogen und dann direkt wieder losließen – das sparte Kraft. Ein langes Halten und Zielen sieht allerdings wesentlich spektakulärer aus und ist spannender, das wissen auch Regisseure und Spielemacher.



Spiele mit historischen Schauplätzen sind in erster Linie daran interessiert, Erwartungshaltungen ihrer Spieler zu erfüllen.

In Age of Empires 4 wie in unzähligen anderen Spielen können Bogenschützen mit Brandpfeilen ausgerüstet werden.

## Brandpfeile transportieren nicht Feuer – sondern Glut

Was uns Spiele bisher auch verschwiegen haben: Brandpfeile transportieren nicht direkt Feuer, wie es uns spektakulär inszenierte Leinwand- und Bildschirmschlachten immer wieder zeigen, sondern lediglich die Glut, die dann hoffentlich nach dem Einschlag des Pfeils eine nahegelegene Oberfläche in Brand setzt: »Besonders im Spätmittelalter wurden dann in Pfeilspitzen, die zu einem kleinen Hohlkörper geformt wurden, glühende Eisenspäne gefüllt. Dieses Material wird wesentlich heißer als ein brennender Lappen. Erst recht, wenn dann durch den Pfeilflug auch noch ordentlich Sauerstoff an die Glut kommen kann.«

Der Altertumswissenschaftler gerät während unseres Interviews immer wieder ins Kopfschütteln und verweist wiederholt darauf, dass zwischen Spielen, Filmen und historischer Realität stellenweise gigantische Abgründe klaffen würden. Er weiß aber auch, warum Games so oft Geschichtsbilder zeigen, die nichts mit der Realität zu tun haben – wie hier der Einsatz von Feuer- oder Brandpfeilen als Superwaffe, die brandgefährlich ist: »In diesen Medien wird bildlich immer wieder voneinander abgeschrieben. Da geht kaum jemand ran und sagt, wir machen es jetzt so, wie es wirklich war, stattdessen werden Bilder zitiert, die von der Mehrheit als historisch authentisch empfunden und erwartet werden.«

Ein anderes Beispiel hierfür in der jüngeren Spielegeschichte: die Spartaner aus Assassin's Creed Odyssey, die mit Sixpack, rotem Umhang und sogar dem berühmten Gegner-in-den-Abgrund-treten-Kick aufwarten – das sind allesamt Zitate nicht etwa aus dem Geschichtsbuch, sondern aus dem Hollywood-Hit »300«, der zwar schon eineinhalb Dekaden alt ist, aber bis heute unser Bild von den spartanischen Elitekriegern prägt. Das erwarten Spieler und Spielerinnen in einem Titel über die griechische Antike nun mal – und das bekommen sie auch.

## Es geht um »historische Marker«

Mit diesem Thema beschäftigt sich Aurelia Brandenburg schon seit Jahren: Die Historikerin und Doktorandin promoviert an der Universität Würzburg über Adel im Spätmittelalter, schreibt abseits dieser Forschung aber auch immer wieder über Geschichtsbilder in Spielen und Filmen. Ihr sind in ihrer Forschung noch kein einziges Mal nennenswerte Erwähnungen von Brandpfeilen begegnet, ein krasser Gegensatz zur Popularität im Spiel und Film.

Brandenburg hat sich über diese Diskrepanz Gedanken gemacht und analysiert im GameStar-Interview zwei unterschiedliche Erklärungsansätze: »Zum einen funktionieren Brandpfeile wie ein historischer Marker, der uns anzeigt: Wir sind hier in der Vormoderne. Neuzeit ist immer mit Schusswaffen verbunden, was spannenderweise absurd ist, denn Schusswaffen gab es auch schon im Mittelalter, die spielten da nur noch keine große Rolle.« Zum anderen erlauben Brandpfeile laut der Historikerin diese ein-

Wenn Dutzende oder gar Hunderte Projektile mit einem langen Feuerschweif durch die Nacht zischen, sieht das spektakulär aus, etwa in Shogun 2: Fall of the Samurai.

In Stronghold und Stronghold: Crusader entzünden Bogenschützen mit Brandpfeilen versteckte Teerdepots, das ergibt spielerisch Sinn und erfordert vom Spieler taktisches Kalkül.

drucksvollen Bilder, die bei Filmen und Spielen so wichtig sind, Stichwort »Tausend Feuerpfeile am Nachthimmel«. Dazu sagt Brandenburg: »Das zieht einfach wunderbar in Unterhaltungsmedien. Eine Nachtszene mit einem Pfeilmeer am Himmel, dann Menschen, die brennend über das Schlachtfeld taumeln, dazu noch die Soundkulisse von Feuer und zischenden Flammen.« Sowas halte Menschen am Bildschirm gefesselt. Aber ganz konkret auch in Verbindung mit Spielen seien Feuerpfeile für Entwicklerteams so attraktiv, weil sie interessante Mechaniken ermöglichen. Als Fallbeispiel zieht die Historikerin die jüngsten Teile der Assassin's-Creed-Reihe heran: »Es gibt da diese Missionen, in denen ich Warenlager anzünden muss. Das kann ich mit einer Fackel erledigen. Oder mit einem Feuerpfeil. Dafür muss ich dann so geschickt einen Pfeil durch eine Flamme schießen oder an ihr entzünden, damit ich mein Ziel erfüllen kann, einen Brand zu legen.«

## Feuerpfeile versteht jeder Mensch

Nicht zuletzt sind Brandpfeile als Waffe sehr gut lesbar, wie Brandenburg schließlich ausführt. Sie umschreibt das mit dem Begriff der »Gaming literacy«, bestimmte Bilder und Motive also, die wir »gelernt« haben zu interpretieren, ohne ihre eigentlichen historischen Ursprünge zu kennen: »Mein Lieblingsbeispiel ist der Kreuzritter als Symbol: Du kannst das Thema des Kreuzzugs im Zweifel immer über einen Kreuzritter erzählen, der immer ähnlich aussieht: Kreuz auf der Brust, meist ein rotes, dann noch Topfhelm auf dem Kopf, ein Pferd und Schwert dazu und fertig. Dann müssen Spieler gar nicht mehr wissen, ob das nun ein Templer oder ein anderer Ordensmann ist, alle wissen aber: Es ist ein Kreuzritter.«

Bei Fällen wie diesem geht es laut der Historikerin vorrangig nur noch um Symbole, um ikonographische Details, die von Spielern erkannt werden und die wie Abkürzungen, Shortcuts, im Kopf funktionieren. Und im Fall des Brandpfeils heißt diese Abkürzung: brennt, macht also mehr Schaden.

Die Interviews mit den beiden Experten zeigen: Auch im Detail haben Spiele mit historischen Schauplätzen nur wenig mit der tatsächlichen Geschichte zu tun, sondern zitieren stattdessen gerne Bilder, die wir bereits aus anderen Medien kennen – und die wir auf einen Blick verstehen und lesen können. Der Brandpfeil gehört zu diesen leicht verständlichen Spielmechaniken und wird aus genau diesem Grund wohl nie aus unseren Spielen verschwinden – sich schüttelnde Expertenköpfe hin oder her. ★

## UNSERE EXPERTEN

### Philipp Roskoschinski

Philipp Roskoschinski ist studierter Altertumswissenschaftler, prähistorischer Archäologe und Rechtshistoriker. Er gründete außerdem »Kaptorga«. Kaptorga produziert Dokumentationen, Kurzfilme und Podcasts, die sich allesamt um die Vermittlung von realistischen und historisch belegten Geschichtsbilder drehen.

### Aurelia Brandenburg

Aurelia Brandenburg promoviert als Historikerin und Doktorandin an der Universität Würzburg über Adel im Spätmittelalter, schreibt abseits dieser Forschung aber auch immer wieder über Geschichtsbilder in Spielen und Filmen auf Geekgefluester.de und LanguageAtPlay.de.