

Die schöne, dunkle Zeit

Krieg, Pest und schlechte Zähne - im Mittelalter leben möchte niemand, die Zeit nachspielen dagegen schon. Was begeistert uns an dieser Epoche, was macht sie als Spielszenario so interessant? Von Jochen Redinger



Das mittlere Kind hat's nie leicht. Ältere Geschwister sind cooler, jüngere stehen als Nesthäkchen immer im Zentrum der Aufmerksamkeit. Das gleichen die Benachteiligten Studien zufolge jedoch dadurch aus, dass sie früher und intensiver Freundschaften schließen und sich ihre soziale Anerkennung von außerhalb der Familie holen. Auf historische Epochen übertragen ist die Geschwisteraufteilung klar: Die Antike ist die ältere, zivilisierte, gebildete Schwester, die Neuzeit gilt dank Aufklärung und Demokratie als die jüngste und beste Zeit, um darin zu leben, gewissermaßen das Goldkind der Familie. Genau dazwischen steht das Mittelalter, der unrasierte, stinkende Bruder, dem die antike Ordnung und die Freiheiten der Moderne fehlen. Doch auf Mittelaltermärkten, Ritterturnieren und Festgelagen kommt uns diese dunkle Epoche viel näher als ihre Geschwister, wir tauchen immer wieder gerne darin ab – natürlich auch in Spielen. Doch was macht den Reiz des Mittelalters aus, warum verlieren wir uns so gerne in einer Zeit, die bei Licht betrachtet gut vergangen beiben kann?



Ritter mit Schwert und Schild, in glänzender Rüstung, am besten auf einem Kreuzzug für den wahren Glauben: Wir betrachten das Mittelalter häufig anhand solcher Symbole.

Unklarer Zeitrahmen

Die Welt des Mittelalters fasziniert uns, weil sie fremd und doch wohlbekannt ist. Wir le-

ben in den gleichen, wenn auch inzwischen moderneren Städten, wir sprechen zumindest ähnliche Sprachen und kein antikes Latein oder Altgriechisch, wir tanzen, singen und essen genau wie die Menschen damals und teilen uns die gleichen, durch die Romantik wiederentdeckten Mythen und Märchen. Und dennoch haben wir oft genug kein klares Bild vor Augen, wenn wir an »Mittelalter« denken, höchstens eine Sammlung von zusammengewürfelten Symbolen wie Minnesänger, Ritter, Kreuzzug oder Pest. Genauso vage ist die Bezeichnung selbst, denn während jeder weiß, dass das Mittelalter mehrere Jahrhunderte dauerte, ist längst nicht klar, um welche Jahrhunderte es eigentlich genau geht. Wie weit gehen wir zurück, um den Anfang der Epoche zu setzen, wie weit nach vorn, um das Ende festzustecken? Angebote gibt es genug: vom Untergang des weströmischen Reichs 476 bis zum Untergang des oströmischen 1453,

Es lebt noch immer!

Die Chance, ein paar Stunden lang in die Welt des Mittelalters einzutauchen, kommt gut an. Ob nun auf dem Mittelaltermarkt stöbern und mit einem Trinkhorn und einer Schwert-

replik nach Hause gehen oder beim Ritterturnier in arrangierten Kämpfen dem eigenen Champion zujubeln – der Reiz liegt vor allem darin, eben nur für eine begrenzte Zeit Teil dieser anderen Welt zu werden und jederzeit wieder ins normale Leben verschwinden zu können. Wer bisher noch kein solches Spektakel aus der Nähe gesehen hat, kann beispielsweise das Kaltenberger Ritterturnier besuchen, das im Sommer regelmäßig Zehntausende Mittelalterbegeisterte anlockt.



Bild: Kaltenberger Ritterspiele



Wenn der Gegner nur eine Schwert- oder Speerlänge entfernt ist, wird der Kampf um eigene Überleben noch packender. Sei es mittendrin, als Krieger oder als General, der kurz heranzoomt, um mitzufiebern.

vom Ende der Völkerwanderung im späten 6. Jahrhundert bis zur Entdeckung Amerikas 1492, von der Entstehung des Islam im 7. Jahrhundert bis zur Renaissance im 15./16. Jahrhundert. Teilweise gilt sogar die Französische Revolution als das wahre Ende des Mittelalters. Der geschichtliche Fundus, aus dem wir uns bedienen können, bietet also nicht nur höchst unterschiedliche Lebensweisen und Ideologien, er erstreckt sich auch über etliche Jahrhunderte.

Dieser Zeitenwandel und seine zahlreichen politisch-religiösen Wirrungen (von den Kreuzzügen bis zum Intrigenspiel der zahlreichen Adelshöfe) fasziniert uns vor allem in Strategiespielen wie *Crusader Kings 2*. Wer noch nie als Herrscher eines hoffnungslos versifften Hinterhof-Fürstentums die eigene Tochter an den saufenden Nachbarsbaron verschenken, äh, vermählen musste, nur um von dessen marodierendem Heer in Ruhe gelassen zu werden, woraufhin der uneheliche Sohn rebelliert und bedauerlicherweise geköpft werden muss – nun, der wird vielleicht nie so ganz verstehen, wie realistisch *Game of Thrones* tatsächlich ist.

Verklärtes Geschichtsbild

Da wir kein präzises Bild zusammenfügen können (oder wollen) greift sich aus dem Mittelalter-Sammelsurium jeder das heraus, was ihm passend und nicht zu abwegig erscheint. Negative Seiten gehen dabei oft unter. Das einfache, naturverbundene Leben als Bauer – aber ohne die ständige Sorge um das Bezahlen der Pacht und den nächsten Winter. Die Berühmtheit als Turnierkämpfer – aber ohne blutige Schlachten und zugige Burggemäuer. Die Weisheit als Kräuterkundige – aber ohne die Gefahr, wegen der eigenen unorthodoxen Methoden ins Visier der Kirche zu geraten. Und natürlich alles ohne Analphabetismus, Flöhe und schlechte Zähne. Wir vermengen ständig Wissen und Klischee und basteln uns daraus eine Epoche, die uns fasziniert, zugleich aber unterschwellig abstoßt und damit die hundertprozentige Identifikation verhindert. Im Gegensatz zu heute erscheint dieses verklärte, romantisiertere Mittelalter zu attraktiv, zu schön und geordnet, um es mit unnötigem Ballast zu beschweren. Und selbst wenn wir den Ballast bedenken, zeigt

er uns in den meisten Fällen ein Leben, das hart, aber deshalb auch umso intensiver in all seinen Erfahrungen war. Wer nicht erwarten kann, 70 zu werden, macht mehr aus dem kurzen Rest und tobt sich an Feiertagen richtig aus, fürchtet sich allerdings auch mehr vor dem Danach. Mehr als genug Stoff, daraus eine interessante Zweitidentität zu spinnen, ob auf dem Mittelaltermarkt oder vor dem Bildschirm.

Oberndrüber oder mittendrin?

Die Welt des Mittelalters fasziniert uns in Spielen, weil wir den Gegensatz ohne Gefahr erleben können. Im Aufbau- und Strategiespielgenre, etwa in *Anno* und *Die Siedler*, betrachten wir unser wachsendes Reich von oben, versorgen unsere Untertanen mit allem Nötigen oder reißen herzlos ganze Viertel ab, wenn sie einem Bauprojekt im Weg stehen. Außer ein paar geänderten Zahlenwerten hat das keine Konsequenzen für uns, weil wir uns niemals nach unten begeben und die eigenen Handlungen direkt ausbaden müssen. Die Befriedigung, die uns solche Spiele liefern, liegt in der Erschaffung einer heilen Welt, in der wir alle negativen Aspekte des mittelalterlichen Lebens nach und nach ausmerzen, ohne das hübsche Gesamtbild anzukratzen. Das Mittelalter war naturverbunden, grün, beschaulich und weit weg vom Verkehrslärm und der unerträglichen Hektik der modernen Großstädte, basta! Hier bitte keine Pesttoten und auf die Straßen entleerten Nachttöpfe!

Andere Spiele wie *War of the Roses* oder *Chivalry: Medieval Warfare* nehmen uns die Sorgen ums große Ganze ab und konzentrieren sich ganz auf die mittelalterliche Kriegsführung. Sie vermitteln uns ein Gefühl von kämpferischer Ehrlichkeit, weil der Gegner nur eine Armlänge und der Tod nur einen Schwerthieb entfernt sind. Hier zählt, so der verklärte Gedanke, noch der ehrenhafte Kampf Mann gegen Mann, wer sich auf dem mittelalterlichen Schlachtfeld behauptet, hat es seinem eigenen Können,



Aufbauspiele wie *Anno 1404* nutzen das Szenario besonders gern, weil der Spieler so eine Gesellschaft formen kann, die den Vorstellungen von der heilen, mittelalterlichen Welt entsprechen.

nicht der überlegenen Technologie zu verdanken. Kein Vergleich zur Moderne, wo aus Tausenden Kilometern Entfernung Drohnen und Raketen ins Ziel gelenkt werden. Doch das Bild der mittelalterlichen Kriegsführung hat seine Lücken – und die klaffen riesig auf, wenn man genauer hinsieht: Ein Langbogen galt für französische Adlige als genauso »unfair« wie die Plattenrüstung eines Ritters für Bauern mit nichts als einer umgebauten Heugabel. Das Spieltempo und der eigene Wunsch nach dem Anderen lassen uns jedoch darüber hinwegsehen.

Und dann wären da noch jene Spiele, die uns beides bieten möchten, Vogelsicht und Mittendrinnen-Erlebnis. In Mount & Blade schlagen wir uns im Alltag als Wanderer durch, der sich in Kämpfen verdingt, oder als Händler, ab einem gewissen Ruf gehören wir aber



Die dunklen Seiten des Mittelalters, den Dreck und Schmutz, sehen wir uns vor dem Bildschirm fasziniert an, vor allem, weil unsere eigenen Stiefel niemals im Morast steckenbleiben.

Unerbittlich faszinierend

Das eine Spiel, das alle Aspekte des mittelalterlichen Lebens perfekt umsetzt, wird es nie geben. Schon deshalb nicht, weil wir als Spieler immer auch den Anspruch haben, uns nicht zu quälen, sondern Spaß aus einem Spiel zu ziehen. Einen Ausweg bieten Realismus-Mods, die verschiedene Elemente anpassen: Stainless Steel und Deus lo vult für Medieval 2 verbessern etwa das Rekrutierungssystem und die Heeresversorgung des Hauptspiels dahingehend, dass Eliteeinheiten wie Reichsritter immer nur den kleinsten Teil unserer Armee stellen, während Lehnsaufgebote aus den niedrigeren Schichten den Großteil ausmachen. Sogar Fantasy-Spiele lassen sich mit den richtigen Mods in annähernd realistische Mittelalter-Herausforderungen verwandeln. Frostfall, Realistic Needs and Diseases oder die Overhaul-Mod Requiem machen aus Skyrim als Ganzes zwar keine Mittelalter-Simulation, bilden Notwendigkeiten wie Schutz vor Kälte, Nahrungsverbrauch und die Gefahr durch Gegner jedoch wesentlich authentischer ab. Banditen beispielsweise setzen uns zu Beginn zu, sind für geübte Kämpfer in Plattenrüstung später aber keine große Bedrohung mehr.



durchaus zu den Großen des Landes, beraten Könige und leiten Heerzüge. Das Spiel zwingt uns, erst die eine Seite der Medaille zu betrachten, während wir uns das Recht verdienen, die andere, glänzendere zu sehen. Immerhin ein realistisch angehauchtes Geschichtsbild (in einer fiktiven Welt), dem Mount & Blade auch seine eingeschworene Fangemeinde verdankt.

Underdog schlägt Goldlöffel

Die Welt des Mittelalters fasziniert uns auch, weil wir als Helden nicht übermächtig, sondern glaubwürdigen Beschränkungen unterworfen sind. Kingdom Come: Deliverance versetzt uns in die Rolle eines Schmieds, der zwar im späteren Spielverlauf immer stärker und bekannter wird, zum Beginn seines Rachefeldzugs allerdings nur ein winziges, unbedeutendes Rädchen im großen politischen Spiel der Könige darstellt. Er wird nicht einfach zu einem Adligen vorgelassen, um ein paar Dialogzeilen auszutauschen, für die Audienz braucht er einen triftigen Grund. Mount & Blade wirft uns als Flüchtling oder Abenteurer aus einem unbekanntem Land auf den Kontinent Calradia, wo wir gleich am ersten Abend in den Gassen überfallen werden und nur durch die Hilfe eines Einheimischen davonkommen. Wollen wir Größeres erreichen, vor allem militärisch, verpflichten wir uns als Söldner bei einem der vielen streitenden Fürsten und haben immerhin ein bisschen

Gold, mit dem sich Verpflegung und ein paar Bauern für den Kampf bezahlen lassen. Erst wenn wir viel Blut vergossen und uns nicht danebenbenommen haben, besteht überhaupt die Chance, selbst Fürst zu werden – über ein ärmliches Dorf. Wer es auf die Spitze treiben will, spielt als Frau, denn die muss sich die Anerkennung ihrer männlichen Umwelt doppelt so hart verdienen. Nichtsdestotrotz kommen wir voran, nur dass sich jeder Sieg noch besser anfühlt, weil wir dadurch nicht nur Attribute verbessern, sondern auch Standesgrenzen antasten und überschreiten. Die Heldenkarriere eines Underdogs begeistert eben mehr als mit dem goldenen Löffel im Mund geboren zu werden. Aber womöglich nur eine überschaubare Anzahl von Spielern, weshalb es auch nur wenige Mittelalterspiele gibt, in denen wir tatsächlich einen einzelnen Helden verkörpern und kein ganzes Königreich samt Untertanen lenken.

Romantische Verklärung, Interpretationsvielfalt und menschliche Nähe sind das, was das Mittelalter für uns ausmacht. Die Chance, sich eine eigene Welt innerhalb der bestehenden zu schaffen, die zwar festgelegten Gesetzen folgt, aber nicht so rigoros dass sie uns zu stark einschränken. Die Hauptsache an der Faszination Mittelalter ist nämlich die ungefährliche Begeisterung für eine Zeit, in der keiner von uns wirklich leben möchte – und aus der wir zum Glück jederzeit per Menü aussteigen können. JR



Mittelalter-Sandkästen wie Mount & Blade lassen uns alle Möglichkeiten offen: Wir müssen uns erst nach oben arbeiten und hart schuften, genießen dafür jedoch zum Lohn echte Macht.