

## Mit Macht und Maus

# DIE SIMULATION VON POLITIK

»Es gibt so viele Simulatoren. Warum keinen Politiksimulator, der uns hilft, eine Regierung zu finden?« So witzelte Nordrhein-Westfalens Ministerpräsident Armin Laschet bei der Eröffnung des Deutschen Entwicklerpreises. Und er hat recht: Ob wir einen Staat regieren, den Wahlkampf managen, Diplomatie betreiben oder über die Steuerpolitik in einer Stadt entscheiden, für all das finden wir passende Politiksimulationen. Doch keine davon kommt dem realen Politikbetrieb auch nur im Ansatz nahe. Wie müsste ein gutes Spiel über Politik aussehen? Von André Olbrich

Es ist sinnbildlich, dass die Geschichte der Politiksimulationen mit einem Titel namens Dictator ihren Anfang nimmt. Im Jahre 1983 erscheint das Spiel auf dem Heimcomputer Sinclair ZX Spectrum. Darin müssen wir uns als Autokrat in einem fiktiven Staat an der Macht halten, unterschiedliche Gruppen zufriedustellen, die Finanzen zusammenhalten und festlegen, wie hart wir gegen Rebellen vorgehen. Dictator ist damit ein geistiger Vorvater der Tropicco-Reihe, in der wir die Kontrolle über einen kleinen Inselstaat übernehmen und dabei überaus diktatorisch vorgehen können. Und diese Urtenenz zur Alleinherrschaft spiegelt sich seitdem in den meisten Spielen wider, die uns mehr oder weniger politisch handeln lassen.



Republic: The Revolution lässt uns Politik hautnah in 3D-Grafik erleben. Die dreidimensionale Spielwelt ist jedoch weder ansehnlich noch spielerisch von Nutzen.



Als, ähem, Präsident der fiktiven Republik Ritimba müssen wir im Spiel Dictator von 1983 diverse Interessengruppen zufriedustellen (Landbesitzer, Bauern, Armee, etc.) und nebenher selbstredend unsere Taschen mit veruntreuten Staatsgeldern füllen.

Denn selbst in Programmen, die uns nicht vordergründig in die Rolle eines Autokraten versetzen, sind wir häufig mit fast grenzenloser Macht ausgestattet. So legt zum Beispiel die Civilization-Reihe das Schicksal eines ganzen Reiches in unsere Hände. Von der Diplomatie über den Bau der Infrastruktur bis zum Regierungswechsel auf Knopfdruck können wir alles selbst bestimmen. Umfangreiche Entscheidungsgewalt ist ein typisches Merkmal von Politiksimulationen. Sie verstehen sich besser darin, Machtfülle darzustellen als Machtlosigkeit. Die Probleme und Grenzen des politisch Möglichen sind selten zu spüren, obwohl sie wesentliche Bestandteile dessen sind, was reale Politik ausmacht. Selbst der mächtigste Politiker der Welt stößt irgendwann an seine Grenzen – eine Erfahrung, die selbst US-Präsident Donald Trump schon machen musste, etwa bei seinen Einreiseverboten. Politik ist ein Spiel des Verhandeln, des Ringens um Kompromisse, mit denen am Ende vielleicht niemand glücklich ist. Verträgt sich dieses von Rückschlägen und Frust gezeichnete Feld grundsätzlich nicht mit dem Medium Spiel, in dem Fortschritt und Handlungsfähigkeit Motivationsfaktoren sind? Wollen wir nicht immer vorankommen, Erfolge feiern und am Ende das Spiel irgendwie »gewinnen«?

### Eine bessere Simulation von Herrschaft

Einen anspruchsvolleren Versuch, das Regieren zu simulieren, unternimmt Paradox Interactive mit seinen Grand-Strategy-Ti-



Im Klassiker Shadow President von 1993 lenken wir als US-Präsident die Außenpolitik der Vereinigten Staaten. Wer nicht die halbe Welt in eine Krise stürzen will, muss weitgehend passiv bleiben. Was man mit echter Außenpolitik vergleichen kann.



The Political Machine dreht sich nicht ums Regieren – sondern um den Wahlkampf: Wie überzeugen man Menschen von der eigenen Agenda? Und wie viel muss (und darf) man dafür eigentlich lügen?

In der Tropico-Serie (hier unser Titelthema Teil 6, der 2018 erscheinen soll) regieren wir eine Bananenrepublik und spielen dabei auch externe Mächte wie die USA und die Sowjetunion gegeneinander aus.

teln. Die sind in unterschiedlichen Zeitaltern angesiedelt und bilden verschiedene historische Formen des politischen Handelns ab. So übernehmen wir in Crusader Kings 2 eine mittelalterliche Dynastie und keinen modernen Nationalstaat. Das ist adäquat, denn im Mittelalter existierte noch nicht das Staatsverständnis, wie wir es seit der Frühen Neuzeit kennen. Grafchaften, Herzogtümer und Königreiche waren in ihrer territorialen Integrität wesentlich an Einzelpersonen gebunden. Deshalb sind in Crusader Kings 2 Nachfolgefragen und Heiratspolitik von zentraler Bedeutung. Neben der typisch mittelalterlichen Politik illustriert das Spiel aber auch, dass man beim Herrschen für gewöhnlich nicht alles alleine regeln kann – selbst als vermeintlich allmächtiger Fürst. Passend zum Feudalwesen geben wir immer wieder die Kontrolle über Gebiete an Lehnsleute, deren Loyalität wir uns stetig versichern müssen. Dem Spiel liegt eine ausgeprägte Charakter- und Beziehungsmechanik zugrunde: Jeder Fürst, Bischof und General besitzt diverse Stärken, Schwächen und Ambitionen, vom diplomatischen Geschick über die körperliche und geistige Gesundheit bis zu Eigenschaften à la »Trunkenbold«. Alles wirkt sich auf die Fähigkeiten und Wünsche des Charakters aus, womit Crusader Kings 2 etwas unterstreicht, was nicht nur im Mittelalter, sondern auch noch heute gilt: Politik wird von Menschen gemacht. Die Möglichkeiten des eigenen Handelns sind sehr oft vom Widerstand oder der Kooperationsbereitschaft anderer Akteure abhängig, die

ihre eigene Agenda verfolgen. Ein anderer Paradox-Titel, Victoria 2, lässt uns die Zeit der Industrialisierung miterleben. Beim Regieren unseres Staates müssen wir bald entscheiden, ob wir die Wirtschaft liberalisieren oder nicht. Entscheiden wir uns dafür, steigen die Chancen auf einen wirtschaftlichen Aufschwung. Leider wird uns damit aber die Möglichkeit genommen, auf die ökonomische Entwicklung einen direkten Einfluss zu nehmen. Politisch verlieren wir Handlungsspielraum und damit auch die Macht zur Gestaltung. Dem Spiel gelingt es, diese politischen Veränderungen im Gameplay abzubilden. Ganz anders als die Paradox-Titel agiert hier die Total-War-Serie, die ebenfalls Spiele in mehreren Zeitaltern ansiedelt. Ob man aber ein Gemeinwesen im Altertum regiert (Rome), die Geschehnisse Englands im Mittelalter leitet (Medieval) oder das vorrevolutionäre Frankreich kontrolliert (Empire) – an der grundsätzlichen Mechanik, wie wir über unseren Herrschaftsbereich verfügen, ändert sich nichts. Die verschiedenen Spiele wechseln das historische Setting, aber nur minimal das politische System.

### Politik auf der Graswurzelebene

Klassischerweise bedeutet Politik in Spielen in den allermeisten Fällen: Herrschaft. Wir übernehmen die Kontrolle über ein ganzes Gemeinwesen. Doch ist Politik nicht mehr als das? Mehr als Regieren? Was ist mit dem Streit um die richtige Lösung, das harte Ringen um Entscheidungen, schwere Überzeugungsarbeit,



In Civilization 6 bestimmen wir die Politik unserer Nation mit Karten, die unterschiedliche Boni auf Forschung, Produktion etc. bringen; außerdem stellen wir den Regierungstyp ein. Gegen Bezahlung lässt sich all das jederzeit ändern, was uns de facto zum Alleinherrscher macht.

## Politik im Browser

Im kostenlosen Browserspiel NationStates lenken wir nicht nur die Innenpolitik einer Nation, sondern knüpfen auch Beziehungen zu anderen Spielern. Anfangs beantworten wir eine Handvoll Gewissensfragen, die unseren Ausgangsstaat bestimmen – etwa, ob wir die Wehrpflicht oder Hilfen für Arme befürworten. Danach treffen wir regelmäßig Entscheidungen, die mal realistisch ausfallen (»Soll das Klonen von Menschen erlaubt sein?«) und mal absurd (»Sollte es in Seifenopern eine Pflichtquote für Kleinwüchsige geben?«). Illustriert werden diese Entscheidungen mit oft witzigen Texten, außerdem wirken sie sich auf zahlreiche Werte und Interessengruppen aus. NationStates ist damit noch lange kein realistischer Politiksimulator, aber ein Spiel, das uns gleichermaßen zum Grinsen wie zum Nachdenken über reale politische Probleme bringt.



Machtkämpfe mit Rivalen oder Ärger in der eigenen Partei? Diese Aspekte sind in der Spielelandschaft weniger repräsentiert. Dabei gehören sie mit zu dem, was Politik in der realen Welt so spannend macht. Einen Versuch in diese Richtung unternimmt Urban Empire, indem es den Politikanteil typischer Städtebausimulationen erweitert. Hier spielen wir einen tatsächlichen Bürgermeister und nicht nur einen Stadtplaner, der mal eben im Handumdrehen ganze Autobahnabschnitte abreißt und neu verlegt. Will man innerhalb der Urban-Empire-Stadt etwas verändern, geht das nicht ohne Anträge und Abstimmungen im Stadtrat. Das Spiel krankt jedoch an vielen Kleinigkeiten, ist zu wenig nachvollziehbar, und wer genug Geld hat, kann einfach jede Partei von seinen Vorhaben überzeugen. Darin könnte man allerdings schon politische Satire erkennen: So lange die Kohle am Ende stimmt, ist doch alles in Ordnung.

Ganz auf der Graswurzelebene der Politik steigen wir im 2003 erschienenen Republic: The Revolution ein. Das Spiel ist zweifellos der anspruchsvollste Versuch, Politik zu simulieren. Das Setting allein wirkt bereits filmreif. Nach dem Fall der Sowjetunion finden wir uns im fiktiven osteuropäischen Land Novistrana wieder, in welchem der korrupte Präsident Karasov die Macht ergriffen hat. Ein persönlicher Faktor kommt hinzu: Unser Protagonist sinnt nach Rache, da der Präsident seine Eltern ermorden ließ. Eine perfekte Grundlage für ein zum Spiel gewordenen »House of Cards«. Um Karasov zu stürzen, gründen wir eine Partei. Interessant: Unsere ideologische Ausrichtung legen wir durch einen Fragebogen am Anfang fest, sie kann sich entsprechend unserer Handlungen im Spiel aber auch ändern. Das Ziel lautet, in verschiedenen Regionen des Landes unseren politi-

schen Einfluss zu steigern, Anhänger zu rekrutieren und Wahlen zu gewinnen. Ob wir uns gewaltsam den Weg an die Macht bahnen, durch Geld oder schlicht durch politische Überzeugungsarbeit, ist relativ freigestellt. Republic leidet allerdings an seiner hohen Einstiegshürde, wiederholt sich im späteren Verlauf stark und ruht auf einem zu dünnen Story-Fundament. Dabei hätte die Politik auch abseits von Mordgeschichten so viele interessante Erzählungen zu bieten. Von Intrigen und persönlichen Zu- und Abneigungen über den steinigen Weg zum Kompromiss bis hin zur Verführung der Macht gäbe es hier unendlich viel Stoff, den man verarbeiten könnte.

### Das Problem der Präsentation

Statt ausschließlich Statistiken und Schieberegler zu verwenden, wartet Republic sogar mit einer 3D-Umgebung auf, in der wir unseren Protagonisten in Aktion erleben können. Den größten Teil des Spiels verbringen wir dennoch in spröden Menüs und auf Übersichtskarten. Politiksimulationen haben den Ruf recht trocken und wenig aufregend präsentiert zu werden. Sicher kann man in diesem Genre kein grafisches Feuerwerk erwarten. Dass ein schlichtes Design aber keinesfalls hässlich oder nachteilig sein muss, beweist die Democracy-Reihe. Hier übernehmen wir die Regierungsgeschäfte in einem modernen Staat und versuchen, wiedergewählt zu werden.

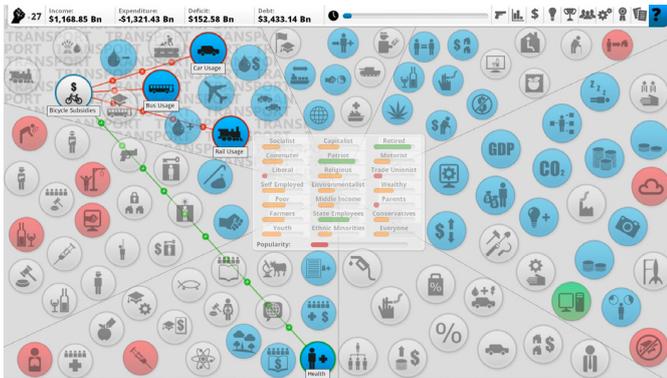
Das Hauptinterface ist aufgebaut wie eine Mindmap. Durch kreisrunde Symbole mit Verbindungslinien erfahren wir, welche Wechselwirkungen zwischen politischen Maßnahmen, den Wählergruppen sowie der allgemeinen Situation des Landes bestehen. Die Übersichten geben sofort ein nachvollziehbares Feed-



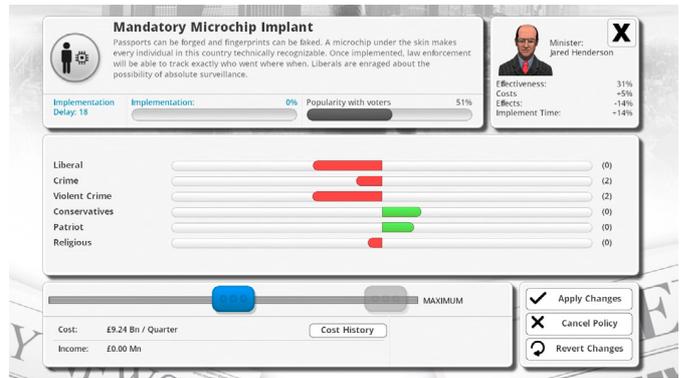
Einfach die Stadt beliebig umbauen, das können wir in Urban Empire vergessen. Hier geht fast nichts ohne die Zustimmung des Stadtrates.



Wer in Civ 2 eine Republik oder Demokratie anführt, muss damit leben, dass der Senat Kriege verbietet.



Democracy 3 zeigt klar, auf wen sich politische Maßnahmen auswirken (links). Wenn es in der echten Politik nur so einfach wäre! Der DLC Clones and Drones behandelt große politische Fragen der nahen Zukunft, etwa die der Automatisierung: Führen Roboter und KI-Helfer zu Massenarbeitslosigkeit oder zu mehr Wohlstand für alle? Vor diesen Herausforderungen stehen auch unsere realen Politiker.



Bundeskanzler 2009-2013 ist ein Ableger des Politiksimulators vom französischen Entwickler Eversim. Blöd: Oft müssen wir raten, wie sich Entscheidungen wohl auswirken. Oder ist das realistisch?



In Paradox' Victoria 2 erleben wir das Zeitalter der Industrialisierung und können diverse Reformen erlassen – von verbesserter Arbeitssicherheit in den Fabriken bis zum Mindestlohn.

back. Eine höhere Steuer auf Alkohol sorgt für wachsende Gesundheit im Lande, aber ob das auch dem einfachen Arbeiter gefällt? Democracy besitzt eine Mechanik, in der wir Schwerpunkte setzen müssen und häufig nicht alle Menschen gleichzeitig zufriedenstellen können. Auch dies ist eine Erfahrung von Politik, in der ständig Ideal auf Wirklichkeit trifft. Jede Maßnahme hat immer auch Nachteile, und manchmal besteht nur die Alternative für uns, zwzwwei Übeln das weniger schlimme ausfindig zu machen. Das Problem ist nur: Alle politischen Aktionen geschehen ohne realitätsnahe Abstimmungen, sie geschehen sogar ganz ohne jegliche Abstimmungen. Benzinsteuern hoch? Erledigt. Zölle runter? Aber klar doch. Rauchverbot? Schon umgesetzt. Wechselwirkungen hin oder her: Das entspricht schon

wieder einer Alleinherrschaft – bei einem Spiel, das die Demokratie im Namen trägt.

**Unterschiedliche Politikverständnisse**

Auch ein deutliches Feedback zu erhalten und immer genau zu wissen, wer auf welche Maßnahmen reagieren wird, ist natürlich weit entfernt von realer Politik. Die hat es oft mit Unsicherheiten zu tun. Aber eine Politiksimulation muss sich der Realität auch nicht bis ins Kleinste annähern. Kompromisse bezüglich der Umsetzbarkeit ins Gameplay sind notwendig. Schwerer als der Mangel an Realismus dürfte die Tatsache ins Gewicht fallen, dass Politik sehr unterschiedlich verstanden werden kann und manchmal Begriffe und Handlungen positiv oder negativ be-



Lehnmänner, Nachfolger, Minister und Konkurrenten – in Crusader Kings 2 spielen die Beziehungen und Eigenschaften der politischen Akteure die zentrale Rolle.

setzt werden, die allgemein strittig sind. Wenn man in Civilization 2 die Demokratie als Staatsform wählt, wird jeder Krieg durch den Senat abgelehnt. Mit diesem Bild von Demokratie muss die Zustimmung des US-Kongresses zum Irakkrieg von 2002 wie ein Kuriosum wirken. Wobei das Weltwunder »Vereinte Nationen« die Chance eines Senatsvetos in Civ 2 auf 50 Prozent senkt – und die UNO sitzt ja auch im echten Leben in den Vereinigten Staaten. Glück gehabt, Präsident Bush.

Aber es gibt ja noch andere Beispiele. Ihr wollt beispielsweise eine Steuerpolitik betreiben, die die Reichen stärker zur Kasse bittet? Geht es nach dem neuesten Sim City, dann ist das spielerisch völlig unklug. Die beste Ausbeute ohne Unzufriedenheit der Bevölkerung wird mit folgenden Steuersätzen erzielt: zwölf Prozent für Menschen mit



Foto: Netflix



Mit dem DLC The Intrigue bekommt auch das Weltraumstrategiespiel Galactic Civilizations 3 mehrere Regierungsformen samt Politiksystem. In Demokratien gibt es regelmäßig Wahlen, das Parlament stimmt unter anderem über Regierungswechsel ab.

Die Netflix-Serie »House of Cards« hat bewiesen, dass man den Politikbetrieb spannend und wendungsreich inszenieren kann. Warum sollte das nicht auch in einem Politikspiel funktionieren?

wenig Einkommen, elf Prozent für die Mittelklasse und lediglich zehn Prozent für Wohlhabende. Das zeigt deutlich, dass der Simulation von Politik Grenzen gesetzt sind. Wo diese Grenzen liegen, was in einem Spiel als »gute« oder »schlechte« Politik funktioniert und welche Aktionen das Spiel belohnt oder bestraft, hängt manchmal schlicht vom Politikverständnis der entsprechenden Entwicklerinnen und Entwickler ab.

**Auf der Suche nach der besten Politiksimulation**  
Aber das ist keinesfalls ein Hindernis, um ein gutes Spiel mit Politik als zentralem Inhalt zu entwickeln. Innovativ und spannend wäre ein solches Spiel, wenn es nicht nur die Simulation von Herrschaft umfasst oder Allmachtfantasien befriedigt. Dass auch Spiele Anklang finden können, in denen es nicht nur darum geht, Erfolge zu erzielen oder zu gewinnen, beweist beispielsweise This War of Mine. Dass Entscheidungen nicht immer richtig oder falsch sind oder uns gar mit einem mulmigen Gefühl zurücklassen können, zeigt unter anderem The Witcher. Eine Politiksimulation, die sich traut, in eine solche Richtung gehen, wäre nicht nur realitätsnaher, sondern womöglich auch eine wertvollere Spielerfahrung. Die Grenzen des Handelns, die durch das politische System und die historischen Umstände bestehen, müsste ein solches Spiel klar aufzeigen. Politik im Mit-

telalter sollte anders funktionieren als Politik in der Neuzeit oder gar der Gegenwart.

Nicht zuletzt sollte eine anspruchsvolle Politiksimulation auch das komplexe Beziehungsgeflecht zwischen den beteiligten Charakteren abbilden, wie etwa in Crusader Kings 2. Schließlich saßen auch bei den Jamaika-Sondierungen keine Zahlen oder Wahlprogramme am Tisch, sondern Menschen. Menschen, die sich untereinander mehr oder weniger leiden können, sowohl parteiliche als auch persönliche Ziele verfolgen und hinterher auf Twitter übereinander lästern. Die Dynamiken, die daraus erwachsen, sind manchmal unberechenbar. Und schließlich könnte sich ein Spiel sogar trauen, Politik mit einer Geschichte zu verknüpfen. Warum sollen wir auch unbedingt ein anonymer Präsident oder Parteifunktionär bleiben? Die Dramen und Probleme, die im politischen Alltag entstehen, gehören dazu. Mit einigen Gameplay-Verbesserungen, erweiterten Komfortfunktionen und einer dichteren Geschichte wäre heute wahrscheinlich eine Neuauflage von Republic eine spannende Spielerfahrung und brächte völlig neues Leben ins Politikgenre. Erst recht, wenn das Spiel die spannenden Themen der Gegenwart und der nahen Zukunft aufgreift – etwa die Auswirkungen der Globalisierung, der Energiewende und der zunehmenden Automatisierung. Was tun, wenn Millionen Menschen ihre Jobs verlieren, weil sie durch Roboter und künstliche Intelligenzen ersetzt werden? An Grundlagen für ein packendes Politikspiel mangelt es also wirklich nicht. ★



In der Total-War-Serie funktioniert Politik oft ähnlich, aber nie exakt gleich. In Empire (links) bringen unsere Minister Boni auf bestimmte Werte, in Rome 2 (rechts) gibt es hingegen politische Fraktionen, deren Einfluss wir ausbalancieren müssen – sonst droht ein Bürgerkrieg.

