

Ausarbeitung zum  
Kartenentwurf für Caesar III:

# Brendanburg

von Jan Tobias Mühlberg  
<*muehlber@fh-brandenburg.de*>

## **Brendanburg - das heutige Brandenburg an der Havel**

*Im Jahre 1998 feierte die Stadt Brandenburg ihr 1050jähriges Jubiläum. Auf dem Treffen der deutschen Könige am 1. Oktober 948 CE in Magdeburg stiftete König Otto I. das Bistum Brandenburg. Mit der Schreibweise „Brendanburg“ beinhaltet die Urkunde über diese Stiftung die erste schriftliche Erwähnung des Names Brandenburg. Allerdings gibt es Beweise für kleinere Siedlungen im Bereich um Brandenburg seit der frühen Bronzezeit. [Heß 1999]*

*Eine römische Siedlung oder Stadt befand sich hier jedoch nie. Die im Rahmen der unter 1. dargelegten Aufgabenstellung entworfene Karte bezieht sich zwar teilweise auf historische Ereignisse, effektiv handelt es sich jedoch um eine fiktive Situation.*

### **1. Aufgabenstellung und Voraussetzungen**

Das Erstellen und Dokumentieren einer spielbaren Karte für das Simulationsspiel *Caesar III* (siehe [SIERRA 1998]), 1998 von der Firma *Sierra Entertainment Inc.* veröffentlicht, stellt die in diesem Dokument bearbeitete Aufgabe dar.

Bei *Caesar III* handelt es sich um ein Spiel, in dem der Spieler die Möglichkeit hat, eine antike römische Stadt weitgehend nach eigenem Ermessen aufzubauen und bis zur Erfüllung von durch den Ersteller der Karte zu spezifizierenden Siegkriterien zu regieren. Hierfür stehen dem Spieler eine Vielzahl von Wirtschafts-, Bildungs-, Verwaltungs-, Versorgungs-, Unterhaltungs- und Sicherheitsgebäuden, sowie einige medizinische Versorgungseinrichtungen und sakrale Bauten zur Verfügung. Diese können unter Aufwendung eines gebäudespezifischen Geldbetrages auf der Spielkarte, einer Draufsicht auf die verfügbare und, sofern nicht von Gewässern oder Bergen belegte, auch bebaubare Stadtfläche errichtet werden. Die benötigten Geldbeträge kann man im Spiel über die Steuern, die die Bewohner der eigenen Stadt zahlen, sowie über den Handel mit in der Stadt erzeugten Rohmaterialien und Produkten erwirtschaften. Des weiteren sind im Spiel militärische Auseinandersetzungen mit den Feinden des römischen Reiches möglich. Der Spieler kann hierfür seine Stadt durch Mauern und mit Balistas bestückte Wachtürme sowie durch mobile Einheiten wie Legionssoldaten und berittene bzw. mit Wurfspeeren bewaffnete Hilfstruppen verteidigen.

## 2. Die historische Ausgangssituation für den Spielentwurf

Die hier vorgestellte Caesar III - Karte ist in dem nachstehend beschriebenen historischen Kontext zu sehen:

Wir befinden uns im Jahr 65 BCE. Das Römische Reich hat mit den beiden Provinzen *GALLIA NARBONENSIS* und *GALLIA CISALPINA* (siehe [Kleinert 1987]) seine vorerst maximale nördliche Ausdehnung erreicht. Jedoch hatte die Vergangenheit gezeigt, daß an den nördlichen Grenzen des Reiches ständig mit Aufständen und Rebellionen zu rechnen war - vor allem von Gaius Julius Caesar (siehe [CAESAR 58-52 BCE], [HIRTIUS 49 BCE]) wissen wir, daß diese um 59 BCE dann auch tatsächlich ausbrachen. Die Folge waren die Gallischen Kriege von 58 bis 50 BCE in denen Caesar sein militärisches Genie bewies und, neben Alexander dem Großen, zur „mächtigsten Persönlichkeit der antiken Welt“ [Leggewie 1991] aufstieg. Im Verlauf dieser Kriege wurden teilweise unter Caesars direkter Leitung bzw. unter der Führung seiner Feldherren verschiedene größere und kleinere Schlachten zwischen den Römischen Legionen, meist verstärkt durch Hilfstrouppen verbündeter oder unterworfenen Stämme, und verschiedenen keltischen und germanischen Stämmen geschlagen. Diese fanden zu Beginn des Krieges vorrangig an den Grenzen und innerhalb des von den Häduern und Helvetiern kontrollierten Bereiches Galliens statt. Bereits im zweiten Kriegsjahr, 57 BCE, stießen die römischen Truppen bis nach Belgien sowie in die Bretagne und Normandie vor und unterwarfen die dortigen Kelten. Weitere Meilensteine im Kriegsverlauf waren die Überquerung des Rheins, die zwei Überfahrten nach Britannien und der große Gallieraufstand 55 bis 53 BCE. Nach dem Sieg über Vercingetorix und die Niederschlagung der Aufstände 51/50 BCE befand sich ganz Gallien fest in römischer Hand. Neben einigen unbedeutenden Erhebungen kam es erst nach der Ermordung Caesars im Mai des Jahre 44 BCE zu weiteren Aufständen der Germanen und Gallier.

## 3. Die Spielidee und ihre Umsetzung

Unter Berücksichtigung der unter 2. erwähnten historischen Ereignisse, die aufgrund von Limitationen im Spiel *Caesar III* nicht direkt umsetzbar sind, wurde ein fiktives, den geographischen Gegebenheiten im Bereich Brandenburg an der Havel nachempfundenes Szenarium für ein „Städtebauspiel“ entworfen. Insbesondere das Fehlen von Sümpfen und kleineren Erhebungen in der Terrainauswahl des Spiels, erschwerte auch hier die Umsetzung.

Die letztlich entstandene Karte implementiert folgende Spielidee: Der Spieler

wird vom römischen Senat, dem die vom Norden her drohende Gefahr durchaus bewußt ist, in die innersten Bereiche Germanies entsand um dort einen römischen Außenposten zu errichten und findet sich im Gebiet des heutigen Brandenburg an der Havel wieder. Neben einigen kleinen slawischen Siedlungen, vor allem auf der Halbinsel Wusterau und der heutigen Dominsel, ist das Gebiet von ausgedehnten Wäldern bedeckt. Es gibt etwas fruchtbares Ackerland sowie große und gut zugängliche Fischbestände in den Havelseen. Ein wichtiger und unbedingt zu beachtender Aspekt beim Aufbau der Siedlung ist die Versorgung der römischen Legionen mit Nahrungsmitteln im Falle einer militärischen Auseinandersetzung des Reiches mit den in diesem Bereich siedelnden gallischen und germanischen Stämmen. Dementsprechend wird Caesar nach Ausbruch der Kriege um 58 BCE gewisse, nicht unerhebliche Forderungen an den Spieler stellen. Auch ist während des Krieges mit direkten Angriffen auf die Stadt zu rechnen. Nach Ende der Gallischen Kriege tritt eine etwas ruhige Zeit ein, jedoch brechen zwischenzeitlich erneut Aufstände aus, massiv erhöht sich dann der militärische Druck auf unsere kleine römische Enklave nach der Ermordung Caesars im Mai 44 BCE: Teile der eigenen Bevölkerung revoltieren und die Eingeborenen erheben sich - es wird eines gewissen Geschicks bedürfen um diese Herausforderung zu meistern. Auch wenn sich die Provinzen *GALLIA NARBONENSIS* und *GALLIA CISALPINA* ab diesem Zeitpunkt relativ ruhig waren, wird die Stadt weiterhin angegriffen, das Reich ist eben weit weg. Mit den einsetzenden Völkerwanderungen in Zentraleuropa um die Jahrtausendwende, geht das Spiel seinem Höhepunkt entgegen. Die Stadt wird von einer gewaltigen keltischen Streitmacht belagert. Für den Fall, dass der Spieler diese Belagerung überleben sollte, hat er gewonnen. Natürlich kann er das Spiel auch mittels hoher Kultur-, Wohlstands- und Gunstwerte abschließen, jedoch ist auch dies aufgrund des ständigen militärischen Drucks nicht einfach.

Hier die Siegbedingungen in tabellarischer Darstellung:

Siegekriterium	zu erreichende Bewertung
Kulturwertung	80
Wohlstand	70
Frieden	nicht erforderlich
Gunst	85
Bevölkerung	8000
oder Überleben bis	0 n. Chr. <sup>1</sup>

<sup>1</sup>Dem Autor dieser Ausarbeitung ist durchaus bewußt, daß es in unserer Zeitrechnung kein Jahr 0 gibt, den Programmierern von Caesar III fehlte diese Einsicht offensichtlich.

Sowohl die ersten als auch das letzte Siegkriterium sind von einem etwas erfahrenen Spieler erreichbar. Besonders in den Zeiträumen von 42 bis 34 und von 33 bis 27 BCE bietet es sich dem Spieler an, das Spiel durch geschickte Planung, Ausbau und Expansion seiner Stadt, das Spiel etwas vorzeitig zu beenden. Das Erreichen obiger Werte wird dem Spieler durch die im folgenden aufgelisteten Ereignisse erschwert bzw. wie im Falle der Forderungen die, werden sie erfüllt, eine Steigerung der Gunst-Wertung zur Folge haben, erleichtert:

Jahr (alle BCE)	Forderungen des Imperators	militärische Ereignisse	Änderungen der Preise
62	keine	keine	Geschirr steigt um 10
61	15 Obst	keine	keine
60	keine	keine	Weizen steigt um 10
59	30 Gemüse	keine	keine
58	40 Weizen	Entfernte Schlacht, 18 Angreifer	Weizen steigt um 4
57	40 Weizen	Entfernte Schlacht, 21 Angreifer	Geschirr fällt um 17, Möbel fallen um 35, Waffen steigen um 51
56	40 Gemüse	keine	Weizen steigt um 10
55	50 Weizen	Feindliche Armee, 35 Angreifer, Inv. Punkt 6	Obst steigt um 10, Holz steigt um 17
54	50 Weizen	3 Feindliche Armeen, 26, 27 und 28 Angreifer, Inv. Punkte 4, 5 und 6	Weizen steigt um 10
53	30 Gemüse	4 Feindliche Armeen, 24, 29, 26 und 27 Angreifer, Inv. Punkte 3, 4, 5 und 6	Weizen steigt um 5

Jahr (alle BCE)	Forderungen des Imperators	militärische Ereignisse	Änderungen der Preise
52	30 Weizen	4 Feindliche Armeen, 34, 36, 37 und 31 Angreifer, Inv. Punkte 4, 6, 2 und 1	Obst steigt um 12
51	30 Gemüse	keine	Weizen steigt um 10
50	30 Obst	Entfernte Schlacht, 68 Angreifer	Weizen fällt um 40, Obst fällt um 10
49	keine	keine	Geschirr steigt um 34, Möbel steigen um 39, Waffen fallen um 20
48	keine	keine	Waffen fallen um 20
45	30 Gemüse	Feindliche Armee, 89 Angreifer, Inv. Punkt 6	Eisen steigt um 16
43	keine	Sklavenaufstände	keine
42	20 Obst	keine	keine
39	40 Weizen	keine	keine
34	keine	Feindliche Armee, 99 Angreifer, Inv. Punkt 2	keine
35	30 Obst	keine	keine
30	30 Gemüse	keine	keine
27	keine	Feindliche Armee, 120 Angreifer, Inv. Punkt 4	keine
25	30 Gemüse	keine	keine
20	30 Obst	keine	keine
15	40 Obst	2 Feindliche Armeen, jeweils 120 Angreifer, Inv. Punkte 4 und 2	keine
5	50 Obst	keine	keine

Diese Ereignisse im Spiel lassen sich mit einer Reihe von historischen Be-

gebenheiten, hier aus Sicht der römischen Reiches dargestellt, assoziieren:

Jahr (alle BCE)	Wichtige Ereignisse
58	Ausbruch der Gallischen Kriege, Sieg über die Helvetier und die Sueben unter Ariovist
57	Unterwerfung Belgiens, der Bretagne und der Normandie
56	Besetzung Aquitaniens
55	Erster Vorstoß über den Rhein, erste Überfahrt nach Britannien
54	Erster großer Gallieraufstand, zweite Überfahrt nach Britannien
53	Ausbreitung des Gallieraufstandes, zweiter Vorstoß über den Rhein
52	Allgemeiner Keltenaufstand
51/50	Sieg über Vercingetorix und Niederschlagung der Aufstände, Gallien ist vorerst fest in römischer Hand
44	Ermordung Caesars, Unruhen in der römischen Bevölkerung
43	Weitere Unruhen, Aufstände in unterworfenen Bereichen, u.A. auch in Gallien, das Reich ist mit seiner Innenpolitik beschäftigt
um 1	Völkerwanderungen in Zentraleuropa

Um die Spalte „militärische Ereignisse“ der Auflistung der zeitlich fixen Ereignisse im Spiel zu verstehen, ist es notwendig, an dieser Stelle auf das Verhalten von Invasoren in *Caesar III* einzugehen.

In *Caesar III* betreten Invasoren die Spielkarte immer von einem während der Kartenerstellung spezifizierten Punkt, dem Invasionspunkt. Eine Karte kann insgesamt acht Invasionspunkte besitzen. Auf der Karte „Brendanburg“ besitzen nur die Punkte 1 bis sechs eine Bedeutung. Invasionspunkt 1 befindet in der nordöstlichen Ecke der Spielkarte. Diese ist am schlechtesten bzw. am unbequemsten zu verteidigen weil dieser Bereich sehr nahe an der idealsten Position zur Gründung der Stadt, dem nördlichen Ufer der Havel, liegt. Invasionspunkt 2 liegt etwas weiter südlich, ziemlich genau auf der Mitte des Ostrandes der Karte. Von dieser Stelle aus werden einige der stärksten Streitmächte die Stadt angreifen, sie ist aufgrund der sie säumenden Hügel jedoch recht gut zu verteidigen und mit etwas Geschick auch zu halten - Ziel der Kartenentwurfes ist es schließlich nicht, den Spieler zu besiegen sondern

vielmehr ihm eine faire Herausforderung zu bieten.

Die Invasionspunkte 3, 4 und 5 sind gleichmäßig auf den Südrand der Karte verteilt. Damit dient die Havel dem Spieler für Angriffe von dort aus als natürlicher Schutzwall, gleiches gilt für Invasionspunkt 6 im südwestlichen Bereich der Karte.

Es steht dem Spieler natürlich frei, sich durch den Bau unzähliger Brücken und durch vorschnelle Expansion selbst zu gefährden.

## Anhang: Literatur

*Folgende literarische Quellen wurden zur Erstellung der Karte bzw. für diese Ausarbeitung verwendet:*

- [CAESAR 58-52 BCE] Caesar, Gaius Julius: „Der Gallische Krieg“, Hamburger Lesehefte Verlag, Heft 190
- [Heß 1999] Heß, Klaus: „Brandenburg an der Havel“, Schmidt-Römhild Verlagsgesellschaft Brandenburg mbH, 1999
- [HIRTIUS 49 BCE] Hirtius, Aulus: „Der Gallische Krieg“, Hamburger Lesehefte Verlag, Heft 190
- [Kleinert 1987] Kleinert, Jochen: „Zur Geschichte und Kultur der Römer“, Volk und Wissen Verlag GmbH Berlin, 1990
- [Leggewie 1991] Leggewie, Otto: „Die Welt der Römer“, Aschenдорff, Mnster 1991
- [SIERRA 1998] Sierra Entertainment Inc. und Impressions Software: WEB-Dokument <<http://caesar3.sierra.com/>>

*Als Vorlage für den Kartenentwurf diente ein Stadtplan der Stadt Brandenburg an der Havel im Maßstab 1:15000, herausgegeben 1999 vom ADAC Verlag München. Die in diesem Stadtplan verzeichneten geographischen Angaben über das Stadtgebiet und seine Umgebung wurden „freihand“ in die Spielkarte übernommen. Diese erhebt daher keinen Anspruch auf Korrektheit oder Maßstabstreue.*