

= Call for Proposals =



**From Kyoto to Kemet**

—

## **Interdisziplinäre Perspektiven auf die *Total-War*-Spielserie**

Rudolf Thomas Inderst (Hochschule Neu-Ulm)  
Johannes Kortmann (RWTH Aachen)  
Damien Ney (Landeshauptstadt Düsseldorf)  
Christian Sturm (RWTH Aachen)

---

Die *Total-War*-Spielereihe, entwickelt vom britischen Studio Creative Assembly, hat sich seit ihrer Erstveröffentlichung *Shogun: Total War* (2000) als ein maßgebliches und preisgekröntes Werk (u.a. Gamespot Best Strategy Game 2002, BAFTA Games Award Best Strategy Game 2010 und Gamescom Awards 2018 Best Strategy Game u.v.m.) innerhalb der digitalen Strategie- und Simulationsspiele etabliert. Sie stellt nicht nur einen bedeutenden Beitrag zur interaktiven Repräsentation von Geschichte, Strategie und militärischen Konflikten dar, sondern fungiert auch als mediale Schnittstelle zwischen historischer Narration, ludischer Gestaltung und algorithmisch generierter Plausibilität. Durch die innovative Kombination aus rundenbasierter Verwaltung makrostrategischer Strukturen

und der taktischen Echtzeitführung von Schlachten eröffnet die Reihe ein komplexes Spannungsfeld zwischen historischer Rekonstruktion und spielmechanischer Abstraktion. Damit stellt sie nicht nur eine immersive Spielerfahrung bereit, sondern regt zugleich zur Reflexion über die Darstellung, Interpretation und Konstruktion historischer Prozesse in digitalen Medien an.

Als Hybrid aus militärischer Taktiksimulation und historischem Strategiespiel thematisiert *Total War* eine Vielzahl historischer Epochen – von der Antike (*Rome: Total War*) über das europäische Mittelalter (*Medieval II: Total War*) bis hin zu neuzeitlichen Konflikten und alternativen Geschichtsmodellen (*Empire: Total War*, *Total War: Warhammer*). Diese breite thematische Spannweite wirft eine Reihe zentraler Fragen auf: Inwiefern dienen die spielinternen historischen Darstellungen als didaktische Vermittlungsinstrumente, und inwieweit neigen sie zur Vereinfachung oder gar Romantisierung von Krieg? Welche epistemologischen und ideologischen Prämissen liegen den narrativen und spielmechanischen Entscheidungen zugrunde? Und in welcher Weise beeinflussen algorithmische Systeme – wie KI-gesteuerte Diplomatie, Ressourcenverwaltung oder Schlachtendynamiken – die Konstruktion eines kohärenten, aber potenziell verzerrten Geschichtsbildes?

Dieser Call for Proposals richtet sich an Wissenschaftler:innen aus den Game Studies, der Geschichtswissenschaft, der Medien-, Literatur- und Kulturwissenschaften, der Militärtheorie sowie verwandten Disziplinen: Ziel ist es, die *Total-War*-Reihe aus interdisziplinären Perspektiven als kulturelles Artefakt, Wirtschaftsgut, technisches System und diskursives Medium zu analysieren. Beiträge können sich unter anderem mit der ludischen Modellierung historischer Prozesse, den ästhetischen und narrativen Strategien der Spielereihe, den algorithmischen Mechanismen ihrer Entscheidungslogiken sowie mit den gesellschaftlichen und politischen Implikationen der spielinternen Geschichtsrepräsentationen befassen. Besonders erwünscht sind kritische Auseinandersetzungen mit der Frage, inwieweit *Total War* ein spezifisches historisches Bewusstsein formt und ob es dabei eher als Medium der Wissensvermittlung oder als ein Instrument der Mythisierung und Idealisierung vergangener Epochen fungiert.

Beiträge (nach Absprache mit den Herausgebern grundsätzlich auch in *englischer* Sprache möglich) können sich an folgenden Fragestellungen orientieren – wobei auch andere Perspektiven willkommen sind:

## **1 Perspektive der Game Studies**

- Technologiegeschichte der Serie
- Produktionsgeschichte der Serie
- Innovationen
- Rezeptionsgeschichte und Relevanz der Serie, Einfluss auf das Genre
- Community und Modding
- Typologisierung/Einordnung (Genre)
- Marketing
- Ökonomie und DLC-Politik
- Ästhetik der *Total-War*-Serie
- Diversität, Alterität und Gender

## 2 Geschichte

- Politische Ideengeschichte
- Ethische Perspektive
- Geschichtsbilder und Authentizitätsstrategien
- (implizite und explizite) Ideologien
- historisches Lernen und Geschichtsbewusstsein
- Militärgeschichte

## 3 Warhammer

- Hybridisierung *Total-War*-Format und *Warhammer*
- *Warhammer* und Medievalism

## Informationen zum Ablauf

- Bei Interesse senden Sie bitte ein Abstract mit **250 bis maximal 300 Wörtern** bis zum **15. Juli 2025** an **alle der folgenden** Herausgeber-E-Mail-Adressen [rudolf.inderst@googlemail.com](mailto:rudolf.inderst@googlemail.com), [johannes.kortmann@rwth-aachen.de](mailto:johannes.kortmann@rwth-aachen.de), [ney.damien@yahoo.de](mailto:ney.damien@yahoo.de), [christian.sturm0809@web.de](mailto:christian.sturm0809@web.de).
- Bitte verwenden Sie dabei das Dateiformat **PDF**.
- Da wir alle Vorschläge im Editor-Peer-Review-Verfahren sichten werden, achten Sie bitte darauf, dass Ihr Textdokument selbst **anonymisiert** ist.
- Sie erhalten von uns voraussichtlich eine Rückmeldung bis zum **30. Juli 2025**.
- Einsendeschluss für die vollständigen Beiträge ist der **1. Dezember 2025**.
- Die Veröffentlichung der Beiträge ist für die **zweite Jahreshälfte 2026** geplant.

## Herausgeber

**Rudolf Thomas Inderst** hat sein Magister-Studium der Politikwissenschaft, Neueren und neuesten Geschichte sowie Amerikanischen Kulturgeschichte an der LMU München sowie der University of Copenhagen absolviert. Anschließend promovierte er im Bereich der Digitalspielforschung (LMU München 2009 & Universität Passau 2019). Er ist Professor für Game Studies & Game Design an der Hochschule Neu-Ulm und Leiter des Ressorts Digitalspielkultur bei TITEL kulturmagazin, Redakteur des Newsletters DiGRA D-A-CH Game Studies Watchlist sowie Gründer und Gastgeber des int. Podcasts Game Studies. Er ko-veröffentlichte u.a. die ersten deutschsprachigen Game-Studies-Sammelbände zur *Wolfenstein*- und *Souls*-Reihe.

**Johannes Kortmann** ist Student der Fächer Geschichte und Englisch im Master of Education der RWTH Aachen, sowie wissenschaftliche Hilfskraft am Lehrstuhl für Mittlere Geschichte. Seine Masterarbeit beschäftigt sich mit den sozialen Auswirkungen neuer Technologien im Mittelalter.

**Damien Ney** ist Volontär im Kulturrat der Landeshauptstadt Düsseldorf. Er absolvierte seinen M.A. in Public History mit einer Abschlussarbeit zum Thema „Geschichte als interaktives Modell. Der Einfluss spielsystematischer Regeln auf die Erzeugung von Geschichtsbildern in Digitalen Spielen“. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der

Darstellung von Geschichte in Digitalen Spielen und digitalen Medien allgemein, sowie in der Anwendung von Gamification im musealen Kontext.

**Christian Sturm** studiert im Master of Education die Fächer Englisch und Geschichte an der RWTH Aachen. Derzeit schreibt er seine Masterarbeit über das Digitale Spiel *Hearts of Iron IV*. Seine Forschungsinteressen liegen in der Militärgeschichte, Geschichtsdidaktik und den Digitalen Spielen.

## Bibliographie

Ghita, C. & Andrikopoulos, G. (2009). Total War and Total Realism: A Battle for Antiquity in Computer Game History. In: D. Lowe (Hrsg.), *Classics for all: Reworking antiquity in mass culture* (1. publ, S. 109–127). Cambridge Scholars Publ.

Kokonis, M. (2012). The Reader as Author and the Ontological Divide: Rome Total War™ and the Semiotic Process. In: *Gramma: Journal of Theory and Criticism*, 20, 145–167. <https://doi.org/10.26262/gramma.v20i0.6299>, zuletzt abgerufen am 04.04.2025.

Machado, D. (2020). Battle Narratives from Ancient Historiography to Total War: Rome II. In C. Rollinger (Hrsg.), *Imagines - classical receptions in the visual and performing arts. Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world* (S. 93–105). Bloomsbury Academic.

Peterson, R. D., Miller, J. A. & Fedorko, S. J. (2013). The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization, and Patrician Franchises. In: M. Kapell & A. B. R. Elliott (Hrsg.), *Playing with the past: Digital games and the simulation of history* (S. 33–48). Bloomsbury Academic.

Rollinger, C. (2020). An Archaeology of Ancient Historical Video Games. In: C. Rollinger (Hrsg.), *Imagines - classical receptions in the visual and performing arts. Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world* (S. 19–43). Bloomsbury Academic.

Webb, J. (2022). Warriors and Waifus: Community responses to historical accuracy and the representation of women in Total War: Three Kingdoms. In: J. Draycott (Hrsg.), *Video games and the humanities: volume 9. Women in historical and archaeological video games* (S. 101–139). De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110724257-005>, zuletzt abgerufen am 04.04.2025.

## Ludographie der *Total-War-Reihe* (2000-2023)

*Shogun: Total War* (2000). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: Electronic Arts. Plattformen: Microsoft Windows.

*Medieval: Total War* (2002). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: Activision. Plattformen: Microsoft Windows.

*Rome: Total War* (2004). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: Activision. Plattformen: Microsoft Windows.

*Medieval II: Total War* (2006). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Microsoft Windows.

*Empire: Total War* (2009). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Microsoft Windows.

*Napoleon: Total War* (2010). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Microsoft Windows.

*Total War: Shogun 2* (2011). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Microsoft Windows.

*Total War: Rome II* (2013). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: macOS, Microsoft Windows.

*Total War: Attila* (2015). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA. Plattformen:  
Linux, macOS, Microsoft Windows.

*Total War: Warhammer* (2016). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Linux, macOS, Microsoft Windows.

*Total War: Warhammer II* (2017). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Linux, macOS, Microsoft Windows.

*Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher:  
SEGA. Plattformen: Linux, macOS, Microsoft Windows.

*Total War: Three Kingdoms* (2019). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Linux, macOS, Microsoft Windows.

*Total War Saga: Troy* (2020). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: macOS, Microsoft Windows.

*Total War: Warhammer III* (2022). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: Linux, macOS, Microsoft Windows.

*Total War: Pharaoh* (2023). Entwickler: The Creative Assembly. Publisher: SEGA.  
Plattformen: macOS, Microsoft Windows.