

GESCHICHTE SPIELEN – HISTORISCHES IN GAMES

Historische Schauplätze, Stoffe und Figuren sind populäre Elemente heutiger Computerspiele. Sind Games die neuen Geschichtsvermittler? Oder bilden die historischen Settings nur den Hindernisparcours für Abenteuer und Action? Einen kritischen Blick auf Grenzen und Potenzial von «Assassin's Creed» geworfen hat BENJAMIN BEIL*.

Am 6. November 2017 war im Online-Magazin GIGA eine kurose Schlagzeile zu lesen: «Assassin's Creed Origins: Entwickler waren schneller als Archäologen.»

Was war passiert? Eine Woche zuvor hatten ForscherInnen bei der Untersuchung der fast 5000 Jahre alten Cheops-Pyramide mit Hilfe neuer Scan-Technologien zwei bislang unbekannte Räume in der Nähe der oberen Königsgrabkammer entdeckt. Die Cheops-Pyramide findet sich als virtueller Nachbau im Action-Adventure-Computerspiel «Assassin's Creed Origins». SpielerInnen können das Bauwerk erforschen und neben den bereits länger bekannten Grabkammern tatsächlich auch die beiden – zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels am 27. Oktober 2017 noch gar nicht entdeckten – Vorkammern betreten. Die ab 16 Jahren empfohlene «Assassin's Creed»-Reihe ist bekannt für ihre aufwändig gestalteten historischen Schauplätze, für die das Entwicklerstudio Ubisoft auch immer wieder HistorikerInnen, ArchäologInnen und andere ExpertInnen hinzuzieht. Im Fall von «Assassin's Creed Origins» war der französische Architekt Jean-Pierre Houdin, der einige kontrovers diskutierte Theorien über den Aufbau der ägyptischen Pyramiden veröffentlicht hat, Teil des Entwicklungsteams. Houdins Hypothesen folgend, hatte Ubisoft die beiden Vorkammern spekulativ in die Cheops-Pyramide eingefügt – zu Recht, wie sich kurz darauf herausstellte.

Vom antiken Griechenland zur französischen Revolution

Das mag ein skurriler Einzelfall sein. Doch er veranschaulicht sehr pointiert die zahlreichen Querverbindungen zwischen einer akademischen Geschichtswissenschaft, populären Geschichtsdiskursen und Unterhaltungsmedien, das heisst Formen von Public History. Neben Historienromanen und -filmen, Doku-Dramen und Geschichtsmagazinen sind historische Stoffe mittlerweile auch fester Bestandteil von Com-

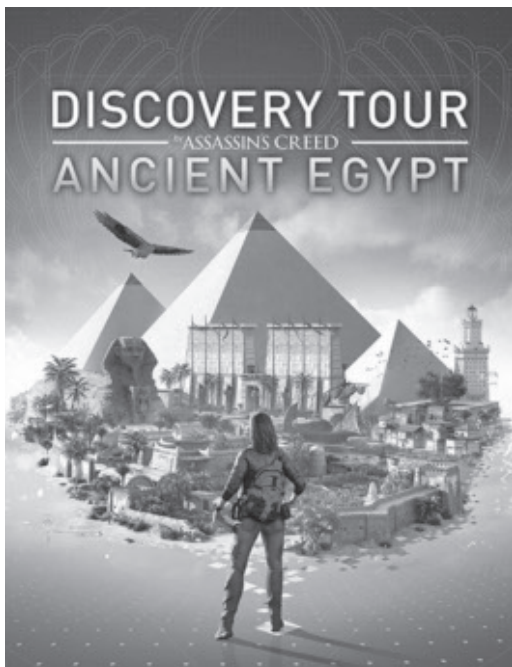
puterspielwelten. Im Fall von «Assassin's Creed» sind sie gar das Markenzeichen einer überaus erfolgreichen Computerspiel-Reihe. So ist das ptolemäische Ägypten von «Assassin's Creed Origin» nur eines von zahlreichen historischen Settings: Sie reichen vom antiken Griechenland («Assassin's Creed Odyssey») über Jerusalem und Damaskus zur Zeit des Dritten Kreuzzugs («Assassin's Creed») und Florenz und Rom zur Zeit der Renaissance («Assassin's Creed II») bis hin zum Paris der französischen Revolution («Assassin's Creed Unity»). Die historischen Architekturen und Figuren der «Assassin's Creed»-Spiele zeigen dabei eine audiovisuell beeindruckende Detailfülle, die nicht zuletzt aufgrund der rasanten technischen Entwicklung zeitgenössischer Computerspiele mit jedem neuen Teil weiter zunimmt.

Kämpfend durch alle Epochen

Sind Computerspiele also die neue «Geheimwaffe» der Geschichtsvermittlung? Dieser Verdacht mag naheliegen. Virtuelle Rekonstruktionen von historischen, oft zerstörten Bauten gehören längst auch zu den Werkzeugen der Archäologie, und somit scheint es nur ein kleiner Schritt zu den virtuellen Welten zeitgenössischer Computerspiele zu sein. So war Ubisoft beispielsweise Kooperationspartner der Ausstellung «Von Mossul nach Palmyra: Eine virtuelle Reise durch das Weltkulturerbe» (Bundeskunsthalle Bonn 2019), in der BesucherInnen die virtuellen Rekonstruktionen zahlreicher vom Krieg zerstörter Städte und Denkmäler «besichtigen» konnten.

Doch so (technisch) faszinierend die virtuellen Nachbauten historischer Schauplätze auf den ersten Blick auch anmuten, so zwiespältig ist ihre Kombination mit Spielmechaniken, die sich auf den zweiten Blick zeigt. Denn während sich das historische Szenario mit jedem neuen Spiel der «Assassin's Creed»-Reihe ändert, bleiben die Spielmechaniken – das Gameplay – doch mehr oder weniger identisch. Die SpielerInnen schleichen und kämpfen sich durch die Spielwelt und verbessern dabei die Fähigkeiten ihrer Spielfigur. Mit anderen Worten: Es macht spielmechanisch kaum einen Unterschied, ob die Figur über die Dächer einer antiken Tempelanlage oder

*BENJAMIN BEIL ist Professor für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkultur am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen Computerspiele, TV-Serien, partizipative Medienkulturen und Transmedialität.



ILLUSTRATIONEN: COVER DER ASSASSIN'S CREED DISCOVERY TOUR: «ANCIENT EGYPT», © UBISOFT 2018 / SPIELSZENE AUS: «ASSASSIN'S CREED ORIGINS», © UBISOFT 2017.

Die historischen virtuellen Welten der «Assassin's Creed»-Computerspiele bestechen durch Detailfülle – Geschichtswissen wird nebenbei vermittelt.

diejenigen einer modernen Fabrikhalle klettert. Das historische Setting ist in beiden Fällen vor allem ein Spielplatz, ein Hindernislauf.

Eine solche Dissonanz zwischen Spielmechanik und Setting ist keinesfalls nur in der «Assassin's Creed»-Reihe zu finden: Sie prägt praktisch jedes Computerspiel, das ein historisches Setting nutzt, von Strategiespielen wie «Civilization» und «Total War» bis hin zu First-Person-Shootern wie «Call of Duty» oder «Battlefield». Geschichte wird hier stets zu einer Ansammlung historischer «Requisiten» (berühmte Ereignisse, Persönlichkeiten und Orte), die in erster Linie dazu dienen, Spielerzählungen inhaltlich auszuschnüffeln. Auch in vielen Romanen, Filmen und Fernsehserien wird das historische Setting schnell in den Hintergrund gedrängt und dient lediglich als Rahmen für oftmals zeitlose (oder eben auch: zeitgenössische) Abenteuer- und Liebesgeschichten. In Computerspielen mögen diese Reibungsflächen stärker ins Auge fallen, weil die historischen Elemente hier nicht nur mit Erzählungen, sondern auch mit (abstrakten) Spielregelwerken kombiniert werden. Das Kernproblem bleibt jedoch das gleiche.

Forschen im Discovery-Modus

Wichtiger erscheint somit, mit welcher Erwartungshaltung SpielerInnen an ein mediales Produkt wie «Assassin's Creed» herantreten. Die Spiele sind in erster Linie Unterhaltungsprodukte, keine Serious Games, also keine Lernspiele. Ihre Spielherausforderungen erfordern Geschicklichkeit und Taktik, aber eben kein (oder nur ein sehr geringes) historisches Fachwissen. Dies bedeutet jedoch im Umkehrschluss nicht, dass man in den Spielen nicht doch etwas über Geschichte lernen kann. Es handelt sich jedoch in der Regel um ein beiläufiges Lernen. Referenzen zu historischen Ereignissen, Orten, Figuren und Objekten dienen als Anstoss für eine weiterführende Auseinandersetzung mit historischen Themen in anderen (Sach- und Lern-)Medien.

Offenbar haben die «Assassin's Creed»-EntwicklerInnen diese Problematik – oder positiv gewendet: dieses Potenzial –

selbst erkannt. So findet sich in fast allen Spielen der Reihe eine Datenbank, die Informationen zu bestimmten historischen Gebäuden und Figuren enthält. Auch wenn diese Zusatzinformationen meist recht knapp ausfallen, verkürzen sie doch den ersten Rechercheweg zu einer weiterführenden Beschäftigung mit den historischen Inhalten des Spiels. Einen Schritt weiter ging Ubisoft 2018 mit der Erweiterung von «Assassin's Creed Origins» (und dem Nachfolger «Assassin's Creed Odyssey») durch den sogenannten Discovery-Modus. In diesem Spielmodus gibt es keine Gegner und keine Spielziele. Die SpielerInnen können die virtuelle Welt so frei und «ungestört» erforschen. Sie können sogar an Führungen teilnehmen und auf diese Weise das virtuelle Ägypten ganz wie ein riesiges Freilichtmuseum erleben.

Auch der Discovery-Modus hat als Lernspiel seine Tücken. Zwar mag er zur Vermittlung von historischem Wissen besser geeignet sein als das Originalspiel. Die beiden bislang erschienenen Touren zeigen aber in der didaktischen Aufbereitung dieses Wissens noch deutliche Schwächen, vor allem – und dies mag nicht einer gewissen Ironie entbehren –, weil das virtuelle Setting zu detailliert und technisch zu perfekt ist und damit keinen Raum für geschichtswissenschaftliche Leerstellen lässt. So suggeriert die «Discovery Tour», dass die Cheops-Pyramide genau so und nicht anders ausgesehen habe. Geschichtswissenschaftliche Spekulationen und Dispute lässt die fotorealistische Oberfläche der Spielwelt nicht durchscheinen.

Auch über die zwei «neuen» Kammern in der Pyramide werden sich nur die wenigsten SpielerInnen gewundert haben – zumindest nicht, bevor sie im November 2017 vielleicht zufällig eine kuriose Schlagzeile gelesen haben ...

COMPUTERSPIELE

Assassin's Creed Origins
Gold Edition. Ubisoft 2017.

Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt
Ubisoft 2018.