

Geschichte in Videospielen anhand des Beispiels Assassins Creed

von Ben Gröchtmeier

Geschichte ist für viele Menschen ein faszinierendes Thema. Es gibt zahlreiche Beispiele für große Anführer, erfolgreiche und doch untergegangene Reiche und wichtige Erfolge für die Menschheit. Dieses Interesse an der Vergangenheit wird oftmals von Unternehmen genutzt, um ein Spiel, Film, Buch und viele weitere Dinge mit einem historischen Thema zu entwickeln.

Es gibt zahlreiche Videospiele, die in einer längst vergangenen Zeit spielen. So existieren Spiele, in denen man die Vergangenheit erkunden kann oder auch Spiele, in denen man in den großen Schlachten der Geschichte mitmischen kann. Doch ist es auch so passiert? Wie schaffen es die Spiele-Entwickler die Vergangenheit so zu verändern, dass ein interessantes Spiel herauskommt? Inwiefern kann man sich auf die Genauigkeit dieser History Games verlassen und wie verändern sie unser Bild über Geschichte?

Um diese Fragen zu klären, will ich hier eine Videospieldreihe im Besonderen ansehen. Assassins Creed ist eine Serie von Videospielen, die zu verschiedenen Zeitpunkten in der Geschichte spielen. Es geht um die Gruppe der Assassinen, die versuchen, die Menschen vor den Templern zu beschützen, welche hinter mächtigen Artefakten her sind um ihre Macht zu stärken und dafür vor nichts Halt machen. Die Assassinen hingegen versuchen, die unschuldigen in Ruhe zu lassen und die Templer zu besiegen. Dafür besitzen sie in den Spielen Waffen wie die versteckte Klinge, welche am Unterarm befestigt ist und bei Bedarf hinausfahren und feinde heimlich ausschalten kann. Die Assassins Creed Reihe besteht aus insgesamt 13 Hauptspielen und vielen kleineren Ablagern. Die Hauptteile sind:

- Assassin´s Creed (1191, Palästina)
- Assassin´s Creed II (1476-1494, Italien)
- Assassin´s Creed Brotherhood (1500-1507, Italien)
- Assassin´s Creed Revelations (1511-1512, Italien)
- Assassin´s Creed III (1753-1783, USA)
- Assassin´s Creed Black Flag (1715, Karibik)
- Assassin´s Creed Rogue (1752-1761, Nordamerika)
- Assassin´s Creed Unity (1789, Paris)
- Assassin´s Creed Syndicate (1868, London)
- Assassin´s Creed Origins (49 v. C., Ägypten)
- Assassin´s Creed Odyssey (431, Griechenland)
- Assassin´s Creed Valhalla (ende 9. Jahrhundert, England)
- Assassin´s Creed Mirage (861, Bagdad)

Assassin´s Creed Unity

In Assassin´s Creed Unity befindet man sich im Versailles des 18. Jahrhunderts. Der Junge Arno Victor Dorian hat seine Eltern verloren und wurde von der Templerfamilie de la Serre aufgenommen. Arno hat seine Freundin Élise de la Serre seit langer Zeit nicht mehr gesehen und muss sie und ihren Vater verfolgen, da diese zu einem wichtigen Termin müssen. Als er sich dann ins Schloss hereingeschlichen hat, trifft er endlich auf Élise. Dort wird er von Schlosswachen entdeckt, muss fliehen und entdeckt draußen den „Monsieur de la Serre“. Bevor er jedoch zu ihm kommt. Gehen 2 gestalten auf den Monsieur zu. Sie rempeln ihn an und Monsieur de la Serre fällt um. Arno versucht noch zu ihm zu eilen, jedoch ist es schon zu spät. Danach kommen die Schlosswachen, und beschuldigen Arno des Mordes an Monsieur de la Serre. Arno landet in der Bastille, wo er auf den Assassinen Bellec trifft. Dieser trainiert Arno und beide brechen am Tag des Sturmes auf die Bastille aus. Arno wird in den Assassinen Orden aufgenommen und bekommt Aufträge vom Rat der Assassinen. Diese Aufträge bringen sie allerdings nicht näher an sein Ziel, den wahren Mörder von de la Serre zu finden. Im Laufe des Spiels verfolgt man dieses Ziel immer weiter und bewegt sich dabei durch das Paris der französischen Revolution um 1889.

In Paris kann der Spieler in Form von Missionen und Nebenmissionen viele historische Persönlichkeiten treffen. Während der Hauptstory trifft man sogar auf den damaligen General Napoleon Bonaparte. Auch viele berühmte Orte lassen sich entdecken. So gibt es zum Beispiel viele Paläste und Kirchen, die bis heute berühmte Ausflugsziele sind. Auch die Straßen sind voll mit Barrikaden und Menschen. So, wie man sich die Revolution eben vorstellt.



Abbildung 1 und 2: Ubisoft: Assassins Creed Unity Cover und Screenshot, 2014, URL: <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/unity>, abgerufen am: 12.04.2024.

Im Spiel erfährt man indirekt etwas über die zugrundeliegende Geschichte. Dadurch, dass die fiktive Geschichte vor einer erlebbaren und original wirkenden Kulisse spielt, erhält der Spieler einen Eindruck davon, wie die Französische Revolution wohl gewesen sein könnte. Es liegt auf der Hand, dass einiges unrealistisch und einiges einfach erfunden worden ist. Zum Beispiel sind der Charakter und die Handlungen des Napoleon Bonaparte in der fiktiven Assassinen-Handlung verwoben.

Assassin´s Creed Syndicate

In Assassins Creed Syndicate kann man mit den beiden Geschwistern Jacob und Evie Frye das von den Templern beherrschte London der Industrialisierung im 19. Jahrhundert erkunden. Sie sind Assassinen, die helfen sollen, London von den bösen Templern und der Straßenbande der „Blighters“ zu befreien. Der Templergroßmeister Crawford Starrick ist ein sehr reicher Industrieller, der viele Fabriken besitzt. In diesen Fabriken gibt es sogar Kinderarbeit, welche man jedoch im Spiel beenden kann. Irgendwann müssen die beiden dann sogar der Queen und einigen anderen berühmten Persönlichkeiten helfen, gegen die Templer und die vorherrschende Verbrecherwelt vorzugehen.

In der Story kann man die Gebiete Londons erkunden, die genau so sind wie man sie sich vorstellt. Die Dächer Londons sind übersät mit Schornsteinen, die Straßen voller Menschen und der Himmel voll mit Rauch. London ist in diesem Spiel ein Musterbeispiel einer Industriestadt. Auch die dunkle Seite Londons wird durch illegale Kämpfe, Straßenrennen, Bandenkriege und Diebstahl versinnbildlicht. Das Spiel eignet sich, um ein historisch gezeichnetes London einfach nur zu erkunden und einiges über die Zeit und berühmte Persönlichkeiten zu lernen. So trifft man zum Beispiel auf Queen Victoria und Charles Darwin. Besonders die Kleidung ist in diesem Assassins Creed Teil interessant, da sie ein Abbild der Zeit ist. Die Leute versuchten sich schick anzuziehen, jedoch eine möglichst funktionelle Kleidung zu tragen. So trugen viele robuste Hemden und Kleidungsstücke aus Leder. Die Kleidung zeigt gleichermaßen, welche sozialen Schichten sich in der Stadt bewegen.

Einiges ist in diesem Spiel unrealistisch dargestellt. Zum Beispiel das man als „normaler“ Bürger einfach so in den Buckingham Palace kommt und die Queen treffen kann. Jedoch kann man sich durch das Spiel gut vorstellen, wie die Menschen in einer



Abbildung 3 Ubisoft: Assassins Creed Unity Cover und Screenshot, 2014, URL: <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/syndicate>, abgerufen am: 12.04.2024.

industrialisierten Stadt des 19. Jahrhunderts wohl damals gelebt haben. Gerade der Kontrast zwischen arm und reich ist etwas, was wir uns auch heute noch gut vorstellen können.

Fazit

Anhand dieser Beispiele lässt sich nachvollziehen, dass diese Videospiele die Vergangenheit nutzen, um den Spielern eine interessante Kulisse als Hintergrund zur Spielkulisse zu bieten. Die Vielzahl an Assassins Creed Spielen zeigt, dass dieses Konzept sehr erfolgreich ist. Jedoch besteht weiterhin die Frage, ob es die Vergangenheit auch realistisch abbildet.

Als Videospiele gibt es immer bestimmte Dinge, die erfunden sind. Bei den Assassins Creed Spielen ist es die gesamte Story, viele Handlungen und Perspektiven der Personen. Natürlich kann man nie genau sagen, wie es damals war, jedoch wirken viele Aspekte in diesen Spielen stark überspitzt. Viele Firmen nutzen die Vergangenheit nur als ein gutes Konzept um ein Spiel zu entwickeln, das eine interessante Geschichte erzählt. Doch zeichnet ein Videospiele wie Assassins Creed eine ungefähre Vorstellung der damaligen Welt aus unserer heutigen Perspektive.

Man kann sich durch die Simulation die vergangene Welt besser vorstellen, da die Gebäude, das Verhalten der Menschen und die allgemeine Umgebung die Vergangenheit zwar nicht 100-prozentig genau sind, jedoch ein glaubwürdiges Bild der Vergangenheit liefern. So gibt es Tempel, die man erkunden kann, antike Waffen, die man nutzen kann und berühmte Personen, mit denen man reden kann. Auch wenn diese Dinge so nicht geschehen sind, kann man sich Zusammenhänge in der Vergangenheit dadurch besser vorstellen und die Handlungen der Menschen besser nachvollziehen. Außerdem basiert vieles auf realen historischen Ereignissen und Fakten, die in dem Spiel verwoben sind. So gab es zum Beispiel die Assassinen wirklich. Der Orden der Assassinen wurde nach dem Tod des Propheten Mohammeds gegründet und sorgten durch Attentate für die Durchsetzung ihrer Politischen und Religiösen ziele. Jedoch eroberten die Mongolen 1256 die Burg Alamut, welche der Hauptsitz der Assassinen war und sie hörten auf zu existieren.¹ Sie waren auch noch nie nach Europa und auch die Vorstellung einer überzeitlich und global handelnden Gesellschaft wurde in den Spielen dazuerfunden. Jedoch basiert der Kern der Spiele auf wirklich geschehenen vergangenen Ereignissen. Die Events wie die Französische Revolution oder die Industrialisierung gab es wirklich und in den Spielen werden sie zu grundlegenden Teilen der Handlung gemacht.

Insgesamt würde ich also sagen, dass Videospiele oft auf realen Ereignissen aufgebaut sind, die verändert wurden, um das Erlebnis für die Spieler spannender zu machen. Jedoch ist eignen sie sich, um die Geschichte auf überzeugende Weise wahrzunehmen und nachzuempfinden. Sie stellen einen wichtigen Einfluss auf diese Generation dar, da viele lieber Videospiele spielen, als über die Ereignisse nachzulesen. Historische Videospiele verbinden die Geschichte mit spannenden heutigen Perspektiven und helfen dabei, Menschen etwas über die Geschichte zu vermitteln.

¹ Vgl. Heinz Halm: Die Assassinen. Geschichte eines islamischen Geheimbundes (= C.H. Beck Wissen 2868). C. H. Beck, München 2017.