



Geht das zu weit?

# DIE DNA DES BÖSEN

**Kaum ein anderes Spiel erlaubt es uns, so durchtrieben böse zu sein wie Crusader Kings 2. Wir sprachen mit den Entwicklern über hässliche Charaktere, kinderfressende Kaiser und die Grenzen des Erlaubten.** Von Dom Schott

Als Kaiser Poppo noch ein Junge war, kastrierte ihn sein Arzt versehentlich. Eine Schmach, die den Mann mit den tief liegenden Augen und der krummen Nase noch verfolgte, als er schließlich seinen Vater, den Herrscher von Spanien, beerbte. Über Nacht wurde Poppo zum mächtigsten Regenten des spätmittelalterlichen Europas – und offenbar kam er mit dieser neuen Verantwortung nicht allzu gut zurecht: Er wurde wahn-sinnig. Als frisch gekrönter Regent ließ er

sich nun Kinder in seine Gemächer bringen, um sie dort aufzuessen. Seine schockierten Vasallen versuchten, den mörderischen Kaiser zu stoppen: Sie sandten Dutzende Attentäter aus, aber Poppo hatte Glück und konnte den Verfolgern immer wieder entgehen. 15 Jahre lang währte seine Herrschaft, bis er endlich an einer Nahrungsmittelvergiftung starb. Über sechzig Kinder hatte der Kaiser bis zu seinem Tod verspeist.

Immerhin ein Trost bleibt: Wirklich existiert hat Kaiser Poppo nie. Von seiner Regentschaft lesen wir nämlich nicht in einem Geschichtsbuch, sondern wir erfahren in unserem Interview mit dem Entwicklerteam Paradox von der wahren Herkunft des grausamen Herrschers. Ein Mitarbeiter ließ auf einem Computer in den schwedischen Studiobüros die künstliche Intelligenz von Crusader Kings 2 über Nacht eine eigene Partie spielen, um ein geplantes Update zu testen – und war am nächsten Morgen schockiert, als er die Spuren des wahn-sinnigen Kaisers entdeckte: »Das war wahrscheinlich der böseste Charakter, den ich jemals in einem Spiel kennengelernt habe.« Was ist das für ein Spiel, das offenbar tief in seinem Programmiercode die DNA für so durchtriebene und böse Geschichten und Figuren trägt? Und wo zieht diese Simulation ihre Grenzen – wenn es die überhaupt gibt?

## Böser als Dracula

Der Klappentext von Crusader Kings 2 klingt erst einmal kaum anders als die vieler anderer historischen Strategiespiele: Große und

kleine Königreiche des Mittelalters wollen vom Spieler verwaltet, ausgebaut, vereint werden. Diplomatie mit anderen Herrschern spielt eine ebenso große Rolle wie kluge militärische Manöver und politische Intrigen. Obendrauf gibt es noch den für Paradox typischen, hohen Detailgrad: Jeder Politiker und Heerführer, jeder Beamte, Thronerbe und Vasall, alle Familienmitglieder und außerehelichen Bekannten treten als individueller Charakter auf – inklusive persönlicher Biografie, Vorlieben, Abneigungen und religiösen Überzeugungen, die teils das Spiel, teils der Spieler mitbestimmt. Hier allerdings schlägt Paradox einen Weg ein, den kaum ein anderes Entwicklerteam sich zu gehen traut: Sie geben Spielern fast unbegrenzte Möglichkeiten, ihr Königreich zu führen – als gerechter Herrscher, oder eben auch als wahnsinnig böser Tyrann, der Kinder entführt und dann verspeist. Gezielt sucht das Entwicklerteam aber nicht nach Mitteln und Wegen, die Welt des Bösen in ihr Spiel einzubauen, wie es im Interview mit GameStar beteuert: »Wir wälzen keine Geschichtsbücher, um gezielt nach Inspiration zu suchen, wie man böse sein kann – darauf stoßen wir eher nebenbei. Und dann entdeckt man eben eine historische Anekdote, die so spannend ist, dass wir sie irgendwie ins Spiel packen wollen. Das gilt übrigens auch für alle anderen Features.«

Tatsächlich kennt die Geschichte zahlreiche Prominente, deren üble Taten und bizarren Biographien wunderbare Vorlagen für den Feature-Katalog von Crusader Kings 2



Die Porträts der Ingame-Charaktere beeinflussen immer wieder die Wahrnehmung der Spieler, die in solchen Fällen gar nicht anders können, als eine Figur böse zu spielen.

liefern: Der walachische Fürst Vlad III. soll Kriegsgefangene gepfählt haben (und wurde zur Vorlage für Graf Dracula), der französische Marquis de Sade schrieb im Gefängnis gewaltpornografische Romane, der spanische König Peter I. erhielt für seinen Führungsstil den Beinamen »El Cruel« – der Grausame. Und diese Beispiele kratzen nicht einmal an der Oberfläche.

**Bösartigkeit soll sich lohnen**

Crusader Kings 2 hat diese historischen Anregungen seit seinem Release im Jahr 2012 regelmäßig herangezogen, um Spielern immer neue Werkzeuge für ihre bösen Herrscher, Familienmitglieder, Beamte oder Politiker in die Hände zu drücken: So können die fiktiven Charaktere zu Kannibalen oder kastriert werden, zum Satanismus übertreten, Menschenopfer organisieren, Zwangskonvertierungen veranlassen und vieles mehr. Dazu kommt der »klassische« Feature-Sack, aus dem auch andere historische Strategiespiele schöpfen: Zwangsheiraten, politische Attentate, Exil, Denunziationen – Politik eben. Allerdings ist das Entwicklerteam wählerisch. Nicht alle historischen Grausamkeiten haben automatisch eine Eintrittskarte in ihre pseudo-historische Spielwelt: »Nur wenn es irgendwie zu unserer Vision für das Spiel passt, eine interessante, neue Facette hinzufügt, die Immersion stärkt oder neue Möglichkeiten eröffnet, dann versuchen wir es als Feature einzubauen.«

Und die Community ist dankbar für diese Möglichkeiten: Auf Reddit tauschen sich seit Jahren Fans über die Biografien und Übeltaten ihrer fiesesten Charaktere aus – hinter denen wohlgemerkt meist die Entscheidungen der Spieler selbst stecken. Wir lesen von Königen, die Widersacher kastrieren und ganze Familien ausrotten. Geschichten von Fürsten, die Brüder und Schwestern ermordeten, um eine attraktive Nichte heiraten zu können. Kannibalen, die ihre Kinder fressen und den Teufel anbeten.

Die spielerische Freiheit, ebenso ein guter wie ein durchtrieben böser Herrscher zu sein, wird geschätzt. Und das nicht nur deswegen, weil Paradox den Sadisten unter ihren Fans fast freien Lauf gewährt, sondern weil böse zu sein in der Welt von Crusader Kings 2 eine valide, gleichwertige taktische Option ist, ein Spiel zu gewinnen. Wo in vielen Rollenspielen Quests automatisch als verloren gelten, wenn wir bestimmte NPCs scheinbar grundlos attackieren, eröffnen sich in Crusader Kings 2 für Tyrannen und Mörder ganz neue Spielräume und Möglichkeiten. Darauf legen die Entwickler Wert, wie sie uns erklären: Bösartigkeit soll eine strategische Entscheidung sein. Das bedeutet aber auch, dass nichts dem Zufall überlassen werden darf, wie ein gestrichenes Feature aus einer früheren Spielversion veranschaulicht: »Früher konnten Charaktere, die im Gefängnis saßen, zufällig wieder ausbrechen, das war ein zufälliges Ingame-Event. Spieler konnten sich also nie darauf verlas-



Crusader Kings 2 macht Spieler zum Herrscher im europäischen Mittelalter, die Karte berührt aber auch Regionen im Nahen und Fernen Osten sowie Afrika.



Die kleinen, zufälligen Szenen von Crusader Kings 2 sind manchmal bizarr, manchmal grausam, manchmal romantisch sind. Und manchmal bringen wir einfach unser Lieblingssperd um.



Hier werden wir Zeuge, wie ein Krimineller mit einer Feder gefoltert werden soll. Auch dieser sadistische Humor hat in Crusader Kings 2 seinen Platz.

sen, dass ihre Figur wirklich im Gefängnis blieb, was viele zu überstürzten Handlungen verführte.« Der Spieler soll also frei entscheiden können, wann und wie weit er den Weg des Bösen gehen will – auch wenn es sich das Entwicklerteam nicht nehmen lässt, zumindest indirekt immer mal wieder bei dieser Entscheidung mitzumischen.

**Das Böse trägt Narben und Augenklappe**

Der Infobildschirm eines jeden Charakters im Spiel steckt voller Informationen: Alter, Charakterzüge, diplomatische und romantische Beziehungen, Ehefrau, Name des Erben und vieles mehr. Und doch wandert der Blick fast jeden Spielers immer zuerst an den immergleichen Ort: das Porträtbild des

Charaktere, das uns – ob wir wollen oder nicht – einen ersten Eindruck von der Figur vermittelt, die wir gerade vor uns haben. Und schnell wird klar: Manche Menschen des virtuellen Mittelalters sind nicht gerade mit reichlich Schönheit gesegnet. Pockennarben, deformierte Nasen, Brandwunden und unreine Haut legen sich beim Erstkontakt geradezu freiwillig in die Schublade des Stereotypen-Bösewichts, während ästhetisch schöne Charaktere eher als »gut« und »rechtschaffen« gelesen werden. Davon erfahren wir in den Geschichten der Fans, die sich bei manchen Porträts geradezu gezwungen fühlen, ihnen den »Böse«-Stempel aufzudrücken – und mit diesem Wissen spielen auch die Entwickler: »Wir versuchen grundsätzlich, unsere Charaktere so abwechslungsreich und nuanciert wie möglich zu gestalten – und manche dieser Nuancen werden vom modernen Auge eben als böse interpretiert, Narben oder Augenklappen zum Beispiel. Und das erlauben wir uns auch, wir verhindern böse aussehende Charaktere nicht. Einzige Ausnahme: Fantasy-Kram, also keine Dämonenkinder mit roten Augen und Hörnern ...«

Aber auch Charaktere, die denkbar verschlagen und grausam aussehen, sind in der Spielwelt von Crusader Kings 2 nicht allmächtig. Denn die Entwickler sind darauf bedacht, Grenzen für die Gräueltaten zu ziehen. In manchen Fällen sind die ganz klar definiert, in anderen scheint das Entwicklerteam selbst nicht sicher zu sein, wie viel Grausamkeit ihre eigene Spielwelt eigentlich vertragen kann – oder besser: sollte.

### Im gruseligen Reich der Grauzonen

Bei all den Grausamkeiten gibt es ein klares Tabuthema, das von Paradox niemals angeührt wird: Darstellungen oder Beschreibungen von sexueller Gewalt. »Wir werden niemals sexuelle Gewalt in Crusader Kings beschreiben – auch wenn das in der damaligen Zeit üblich war. Sowas würde aber nicht die Geschichten bereichern, die unsere Spieler erleben sollen, überhaupt will Paradox ganz grundsätzlich solche Inhalte nicht anbieten.« Wirklich frei von sexueller Gewalt als Feature ist Crusader Kings 2 allerdings nicht: Spieler, die sich wundern, warum sie ihre Schwester im Spiel »nicht vergewaltigen können«, werden von anderen Fans darauf hingewiesen, es doch über eine erzwungene Ehe zu versuchen – oder sie direkt zur Konkubine zu machen. Es gibt also durchaus Schlupflöcher im Spiel, die Paradox in unserem Interview nicht kommentieren will. Und wenn Spieler mit dem Grundspiel nicht weiterkommen, installieren sie einfach eine Mod, die Vergewaltigung als Feature hinzufügt. Und hier beginnt auch die größte Grauzone der Grausamkeiten von Crusader Kings 2: die Modding-Community. Wir verzichten an dieser Stelle darauf, auf die entsprechenden Diskussionen und Modifikationen zu verweisen. Seit Jahren aber bildet die Modding-Community einen wichtigen Teil von



Crusader Kings 3 soll noch in diesem Jahr erscheinen. Dass Paradox unsere Möglichkeiten, böse zu spielen, darin im Vergleich zu Teil 2 beschneidet, halten wir für unwahrscheinlich.

Crusader Kings 2: Hier wird das Strategiespiel in Teilen neu erfunden, überarbeitet, erweitert, noch komplexer und fordernder gemacht. Neben diesen Mods, die ganz im Geiste von Paradox »neue Möglichkeiten und Facetten« ergänzen, gibt es auch Erweiterungen, die von Fans durchaus kontrovers diskutiert werden. Über 20.000 Spieler nutzen beispielsweise aktuell eine Mod, die besonders brutale Verstümmelung und Vergewaltigung von Gefangenen erlaubt. 12.000 weitere spielen als Adolf Hitler. Auf unsere Nachfrage hin erklärt Paradox, dass eine Mod nicht verboten werde, nur weil sie »Hitler« erwähne. Vielmehr ginge es darum, ob die Modifikation »mit guten Absichten« benutzt werde und andere Spieler nicht beleidigt oder aggressiv eine politische Einstellung propagiere. Erstaunlicherweise erfüllt also eine Mod, die Vergewaltigungen beschreibt oder Spieler als Hitler ganz Europa brandschatzen lässt, diese schwammig formulierten Anforderungen – denn entfernen wollen sie die Entwickler nicht.

### Die seltene Simulation des Bösen

Warum so viele Menschen von Crusader Kings 2 trotz des hohen Schwierigkeitsgrads und der gigantischen Einstiegshürde fasziniert sind, liegt auf der Hand: Kaum ein an-

deres Spiel simuliert mit einer derartigen Liebe zum Detail die mittelalterlichen Auf- und Abstiegsgeschichten von Herrschern, Politikern und Generälen. Wer böse sein will, darf hier auch böse sein und die abenteuerlichsten Geschichten erleben, oder eher: selbst schreiben. Kinder fressende Kaiser, satanistische Ehefrauen, kastrierte Beamte und zwangsverheiratete Sprösslinge – all das und noch viel mehr ist in Crusader Kings erlaubt. Aber das Böse muss Grenzen kennen und das weiß auch das Entwicklerteam: Einige wenige Themen, darunter sexuelle Gewalt, will Paradox nicht unnötig explizit in ihren Spielen zeigen. Diese klare Grenze schwimmt allerdings in der Modding-Community: Hier scheint der Kreativität der Fans keine Grenzen gesetzt zu werden, die in der Folge Inhalte anbieten, die eigentlich dem Leitbild von Paradox direkt widersprechen. Die weisen die Verantwortung für diese Inhalte allerdings von sich und verweisen noch einmal auf ihr Motto: »Paradox steht für Inklusion und eine offene Diskussion über Geschichte und wir haben null Toleranz gegenüber Hass und Hetze.« Ein klares Statement für ein Spiel, das Bösartigkeit zum Feature macht, aber dabei Grauzonen von Crusader Kings 2 duldet. Wie das Ganze wohl bei Crusader Kings 3 aussieht? ★