

Geschichte in Spielen, Teil 1

DAS SPIELBARE GESTERN

Virtuelle Geschichte liegt im Trend. Dank der verbesserten Technik schicken uns Spiele in eine immer glaubwürdigere Vergangenheit. Hinter der authentischen Fassade schneiden sich die Entwickler die historischen Gegebenheiten aber oft zurecht. Von Denis Gießler und Michael Graf

Fremde Epochen zu erleben, in Geschichte einzutauchen, das reizte Menschen schon immer. Bereits im späten Mittelalter ließen Ritterromane ihre Leser Ruhmestaten nachleben. Dass die oft erfunden waren und das eher unspektakuläre Ritterleben zum Heldendasein verklärten – halb so wild, wusste ja keiner. Seinen Boom erlebte das Vergangene dann im 19. Jahrhundert, es wurde Forschungsdisziplin und politisches Werkzeug. Das deutsche Kaiserreich etwa führte seine Wurzeln auf die Germanen zurück, die 9 n. Chr. in der Varusschlacht die

Römer besiegt hatten. Dass »die Germanen« gar kein einheitliches Volk waren, sondern mehrere separate Kulturen, die mit den heutigen Deutschen so viel zu tun hatten wie die Dinosaurier mit den heutigen Kanarienvögeln – halb so wild, wusste ja keiner. Zeitgleich entführten immer mehr Romane und Museen, Theaterstücke und Opern die Menschen ins Gestern. Anfang des 20. Jahrhunderts folgte der Historienfilm, doch erst das Computerspiel lässt uns nun Geschichte hautnah erleben – und sogar verändern! Dass Spiele historische Be-

gebenheiten teils verzerren – halb so wild, weiß ja ... Moment! Dank der besseren Technik wirken geschichtliche Inhalte zwar immer glaubwürdiger, das muss aber nicht heißen, dass sie auch der Wahrheit entsprechen. Wir prüfen nach, wie historisch korrekt Spiele überhaupt sein können.

Geschichte verkauft sich

Ein Blick auf die Verkaufszahlen verrät: Historische Szenarien sind beliebt! Seit 2007 hat Ubisoft über 93 Millionen Exemplare seiner Assassin's-Creed-Reihe unter Spielervolk gebracht. Rome 2 verkaufte sich laut Steamspy 2,2 Millionen Mal, Civilization 5 sogar 8,7 Millionen Mal. Als wir fast 4.000 Leser befragten, welche Spieleserie ihnen bei historischen Szenarien zuerst einfällt, landete neben Total War, Assassin's Creed und Weltkriegs-Shootern à la Medal of Honor auch Age of Empires im Spitzenfeld. Kein Wunder, die Strategieserie fand über 15 Millionen Abnehmer. Als »historisches« Lieblingsgenre kristallisieren sich die Strategiespiele heraus (38 Prozent), gefolgt von Rollenspielen mit 25 Prozent und Adventures mit 12 Prozent. Am schwächsten schneiden die Shooter ab, nur sieben Prozent der Teilnehmer sehen Altes am liebsten aus der Ego-Perspektive.

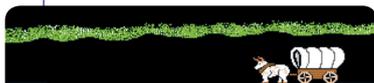
Laut Angela Schwarz, Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Uni Siegen, erschienen von 1981 bis April 2012 ins-



Das erste Assassin's Creed spielt im detailliert nachgebauten Jerusalem zur Zeit der Kreuzzüge.

Kleine Spielegeschichte

The Oregon Trail



From Independence it is 102 miles to the Kansas River crossing.

Date: March 1, 1848
Weather: cold
Health: good
Food: 2000 pounds
Next landmark: 102 miles
Miles traveled: 0 miles
Press SPACE BAR to continue

Shogun: Total War



Spiele mit geschichtlichen Inhalten sind so alt wie das Medium selbst. Einer der frühesten Vertreter ist The Oregon Trail von 1971, in dem man einen Planwagen-Treck über die Rocky Mountains führt und sich um die Siedler kümmert. Ab Mitte der 70er erscheinen die ersten Weltkriegstitel, etwa Tanktics (1979), eine Panzersimulation über Kämpfe an der Ostfront, oder Red Baron (1980), ein Flugsimulator im Ersten Weltkrieg. Wegen der limitierten Technik beschränken sich Historienspiele allerdings meist auf Rundenstrategie, die auf dem Markt ein Randdasein fristet – bis Sid Meier 1991 mit Civilization den Durchbruch am Massenmarkt schafft. Sein Co-Designer Bruce Shelley startet 1997 die Echtzeit-Reihe Age of Empires. Um die Jahrtausendwende folgt eine regelrechte Flut historischer Spiele, Shogun: Total War und Europa Universalis kommen beide 2000 auf den Markt. Dank des technischen Fortschritts wirken historische Szenarien immer realistischer und glaubwürdiger, vor allem Weltkriegs-Shooter wie Medal of Honor (1999), Battlefield 1942 (2002) und Call of Duty (2003) erleben eine Blütezeit und orientieren sich teils an Filmen: Medal of Honor kopiert den D-Day aus »Der Soldat James Ryan«, Call of Duty 2 (2003) stellt Szenen aus dem Scharfschützendrama »Enemy at the Gates« nach. Allerdings folgen bis Mitte der 2000er-Jahre so viele Titel im Zweiten Weltkrieg, dass der Markt übersättigt ist. Im Action-Adventure-Bereich ist Assassin's Creed seit 2007 die erfolgreichste Historienserie – oft auf Kosten der geschichtlichen Genauigkeit.

Age of Empires



Medal of Honor



Virtueller Geschichtstourismus

Nun sind Filme und Bücher ja schön und gut, was fasziniert uns aber gerade an der Geschichte im Computerspiel? »Der Reiz, Teil von Geschichte zu sein, ist groß, und wird umso größer, wenn man sich ihr spielerisch nähern und sogar etwas lernen kann«, erklärt der Historiker und Publizist Martin Bayer. Denn im Gegensatz zu klassischen Medien binden uns Spiele aktiv ins Geschehen ein: »Wirkt die Spielwelt glaubwürdig genug, kann man sprichwörtlich in die Geschichte eintauchen.« Auch für Angela Schwarz ist das essenziell: »Geschichte im Computerspiel lädt zum Mitmachen ein. Viele Menschen zieht es an, sonst nur aus Büchern »bekannten« Figuren über die Schulter zu schauen oder gar an ihre Stelle zu treten und eigene Entscheidungen zu treffen.« Wichtig sei, dass man historische Abläufe verändern kann – etwa in Strategiespielen. Geschichte werde dadurch »lebendig«, auch für Menschen, die sich sonst wenig dafür interessieren. Bei Assassin's Creed spricht Schwarz gar von »virtuellem Geschichtstourismus«: Die Serie lädt mit ihren vergleichsweise originalgetreuen Städten zur Zeitreise ein: In Rom durchs Kolosseum

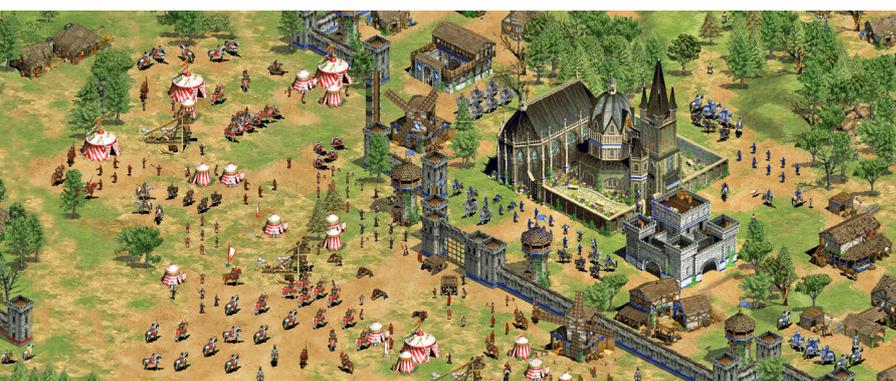
hüpfen, in Paris Notre Dame erklettern, in London an der Themse entlang kutschieren. Die Bewegungsfreiheit in den offenen Spielwelten erfordert freilich mehr Rekonstruktionsaufwand als etwa Cryteks Legionärs-Metzelspiel Ryse, das uns lediglich durch antike Levelschlächte schleust. Kein Wunder, dass Ubisoft mit Historikern zusammenarbeitet, die darauf achten, dass Zahlen, Daten und Details stimmen. Auch wenn diese hinterher doch zurechtgebogen werden.

Historiker zur Hilfe!

Jean-Vincent Roy, ein ausgebildeter Militärhistoriker, leitete bei Assassin's Creed: Syndicate die Recherche, die etwa drei Jahre gedauert hat: »Zu Beginn setzten wir uns Themenschwerpunkte, studierten Literatur und zeitgenössische Quellen: Zeitungen, Blaupausen, Fotos.« In Archiven wie dem National Railway Museum in York wühlte Roy nach eingescannten Karten des alten London. Immer wieder schwankte dabei die Qualität des Materials, was die Rekonstruktion der englischen Metropole erschwerte. Es sei vor allem schwierig gewesen, herauszufinden, wer damals in London gewohnt

habe: »Wir vermuteten, dass im Zentrum des britischen Weltreichs Menschen aus vielen Ländern lebten. Es gab dazu jedoch kein Quellenmaterial, und neuere Studien zeigen, dass wohl weniger ausländische Menschen auf den Straßen unterwegs waren als bisher angenommen.«

Ubisoft sei wichtig gewesen, das London des 19. Jahrhunderts authentisch nachzubilden, von Straßen und Gebäuden bis hin zu viktorianischen Türknäufen sowie Briefkästen. Dennoch simuliere Syndicate die Stadt nicht 1:1. Schließlich solle das Spiel in erster Linie Spaß machen – nicht umsonst bezeichnet der Vorspann die Inhalte als fiktiv. »Wir wollen dem Spieler einen Eindruck der damaligen Zeit geben und Interesse daran wecken. Zu viele historische Informationen können den Spielspaß aber drücken.« Zwar sei es Roy wichtig, die Vergangenheit möglichst authentisch zu präsentieren. »Aber manchmal haben Gameplay, Story und Missionsdesign Vorrang. Dann müssen wir die Realität etwas anpassen.« Als Beispiel nennt er den Seilwerfer, mit dem man zügig von A nach B kraxelt. Historisch akkurat sei das nicht, aber spaßig. Der Spagat zwischen historischer Korrekt-



Das Mittelalter kennen wir nicht nur aus der Schule, sondern auch von den vielen Burgruinen, die hierzulande herumstehen. Entsprechend beliebt sind mittelalterliche Strategiespiele wie Age of Empires 2 (links) – Steamspy zufolge stellen die Deutschen mit rund 10 Prozent die zweitgrößte Käufergruppe der HD-Neuaufgabe. Beim Burgenbau-Simulator Stronghold HD (rechts) stammen gar 15 Prozent der Steam-Besitzer aus Deutschland.



Wenn es um Geschichte in Spielen geht, kommt vielen Spielern als erstes Civilization in den Sinn (im Bild: Civilization 5).



Assassin's Creed: Unity stellt die Französische Revolution nach – zwar nicht hundertprozentig korrekt, aber klasse inszeniert.

heit und Spielspaß sei schwierig, sagt Roy – und mitunter verschwimmen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität. Beispielsweise stehen in der eingebauten Datenbank die Biographien realer Persönlichkeiten wie Charles Darwin oder Karl Marx Seite an Seite mit erfundenen. Zudem schnitt sich Ubisoft die historischen Rahmenbedingungen zu recht. Straßenkämpfe etwa waren im London des mittleren 19. Jahrhunderts kein großes Thema, die Designer dachten wohl eher an die brutalen Banden des Films »Gangs of New York«. Als Epizentrum der industriellen Revolution ist das digitale London auch zu sauber, damals waren Ruß und bröckelnde Fassaden allgegenwärtig. Ubisoft entschied sich dagegen, weil man sonst laut Roy »die wohlhabenden Stadtteile mit den ärmeren verwechseln könnte«. Die Geschichte muss sich dem Gameplay beugen, nicht umgekehrt. Realistische Optik und detailliert nachgebaute Kulissen gaukeln eine Authentizität vor, die es gar nicht gibt. Zumindest nicht, wenn man hinter die Kulissen blickt. Das ist keineswegs verwerflich: Wie Ubisoft selbst sagt, geht es bei Assassin's Creed in erster Linie um Spaß und darum, Interesse am Thema zu wecken. Wer fundierte Informationen möchte, kommt ums Bücherlesen nicht herum.

Bitte keine Vorurteile

Während Assassin's Creed stets nur ein paar Jahre abdeckt, überspannen globale Strategie-

spiele häufig Jahrhunderte oder gar Jahrtausende. Als einer der komplexesten Genrevertreter gilt Europa Universalis 4, in dem man von 1444 bis 1820 eine von 250 Nationen anführt. Wer mag, kann die Geschichte dabei nach Belieben verändern. Beispielsweise gründet man als Fürstentum Genua Kolonien in Nordamerika oder erobert Europa mit den Azteken. Natürlich stellt der nützlichste Strategiekoloss die Vergangenheit nicht so anschaulich dar wie Assassin's Creed, dafür viel genauer. »Besonders bei den Datenbanken haben wir viel Wert auf reale Fakten gelegt«, erklärt Henrik Lohmander. Der Rechercheleiter beim schwedischen Entwickler Paradox hat mit seinem Team tausende historische Ereignisse recherchiert und ins Spiel integriert. Dabei wollte man auch klassische Vorurteile vermeiden: »Wenn man nur die bekanntesten Merkmale einer Kultur ins Spiel einbaut, verkält man die Menschen oft ins Gute oder Schlechte«, begründet er. Was das heißt, zeigt etwa das Addon The Cossacks. Darin kann man als Reitervolk spielen, seine »Horde« zum »Stamm« und schließlich zum modernen Nationalstaat weiterentwickeln. Während andere Strategiespiele asiatische Nomaden wie die Mongolen meist als eroberswütige Barbaren portraituren, zeichnet sie The Cossacks als komplexe Gesellschaften mit eigenen Problemen. Entsprechend sorgfältig mussten Lohmander und sein Team nachforschen, wobei sie mitunter an ihre

Grenzen stießen. Beispielsweise konnten sie mangels schriftlicher Quellen nicht verorten, wo die eingeborenen Völker Südamerikas genau lebten. Auch viele Flaggen und Wappen seien nicht überliefert, wenn sie überhaupt existierten. Viele europäische Nationen gaben sich erst verhältnismäßig spät eigene Fahnen. Die Entwickler füllten die Lücken mit fiktiven Emblemen – immerhin sorgfältig, laut Lohmander sei man sich der Verantwortung bewusst.

Grenzen der Genauigkeit

Und selbst bei detaillierten Geschichtssimulationen komme der Punkt, an dem der Spielspaß vorgehen müsse. Das sagt Chris King, der bei Paradox außer an Europa Universalis 4 auch an Crusader Kings 2 und an Hearts of Iron 3 mitgewirkt hat, jüngst auf der Game Developers Conference. »Wenn wir den Zweiten Weltkrieg in Hearts of Iron exakt nachbilden würden, dann würde ihn Deutschland immer verlieren«, scherzt King. »Und das macht wenig Spaß, wenn man Deutschland spielt.« Friedlich soll es ebenfalls nicht bleiben, daher unterstützt Paradox den Kriegsausbruch mit historischen Ereignissen wie der deutschen Annexion Österreichs. Eine komplett dynamische Geschichtssimulation ist hier gar nicht gewünscht, weil sie langweilig wäre. »Deutschland muss gute Gründe haben, einen Krieg zu beginnen«, sagt King. »Und wenn sie es lassen, dann tut es

Analoge Historienspiele

Schon vor den ersten historischen Computerspielen konnte man Geschichte spielerisch erleben. Und zwar in Form sogenannter Konfliktsimulationen (engl. »Consims«). Die komplexen Karten- und Brettspiele stellen reale oder fiktive Gefechte dar. Erste, einfache Consims erschienen im Ersten Weltkrieg als antideutsche Propaganda, etwa »War Tactics, or Can Great Britain be Invaded?«. Mit eigenem Regelwerk und kleinen Spielbuttons sollten Kämpfe nachgestellt werden, um taktische Fähigkeiten der Soldaten für den Ernstfall zu trainieren. 1954 brachte der Spieleautor Charles S. Roberts mit »Tactics« die erste kommerziell erfolgreiche Consim heraus, bis 1998 wurde sie weltweit vertrieben. Kämpfe wurden darin mit einem Würfel und einer Ereignistabelle ausgetragen. Auch heutige Tabletop-Spiele wie »Warhammer« basieren auf klassischen Consims. In Deutschland gestaltete sich die Situation mit Consims nach dem Zweiten Weltkrieg schwierig. Nach der Niederlage und mitten im Ost-West-Konflikt war es undenkbar, ein Kriegsspiel herauszubringen. Selbst das 1961 erschienene »Risiko« sollte 1982 indiziert werden. Um dem zu entgehen, änderte die Herstellerfirma Parker die Begriffe »vernichten« in »besiegen« und »Eroberer« in »Befreier« um. Im Laufe der 80er Jahre wurden klassische Consims dann allmählich vom Computerspiel abgelöst.



Consims werden bis heute auf Liebhabertreffen gespielt.

Bild: CSW Expo 2009 / Flickr



Europa Universalis simuliert das 15. bis 18. Jahrhundert sehr detailliert – doch selbst hier kann und möchte Paradox nicht alle historischen Begebenheiten abbilden.



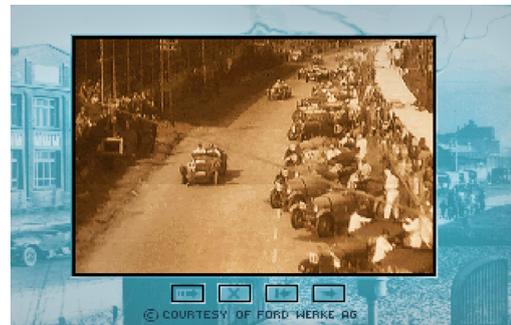
Anno 1602 ist zwar nicht historisch korrekt, dafür aber lebendig: Man kann der eigenen Stadt beim Wachsen zuschauen.

eine andere Nation.« Moment, England oder Frankreich als Kriegstreiber? Viele Historiker würden dem vehement widersprechen, doch auch dafür hat King eine Lösung: »Man sucht sich die Historiker, die zum Spiel passen.« Natürlich gebe es unter Geschichtsforschern Meinungsverschiedenheiten, letztlich gehe es aber um das Ziel, das man mit dem Spiel erreichen wolle. Die komplette Spielmechanik von Hearts of Iron ist auf einen großen Krieg ausgerichtet, und den sollen die Spieler bekommen.

Europa Universalis 4 hingegen erlaubt auch lange Friedensperioden, hier gilt also das Gegenteil: Es soll möglichst wenige vorgefertigte Ereignisse geben, damit sich die Spieler frei entwickeln können. King nennt als Beispiel die spanische Eroberung Mexi-



Bei seiner Autohersteller-Simulation Oldtimer setzt Max Design auf historische Authentizität und bindet sogar alte Filmaufnahmen ein.

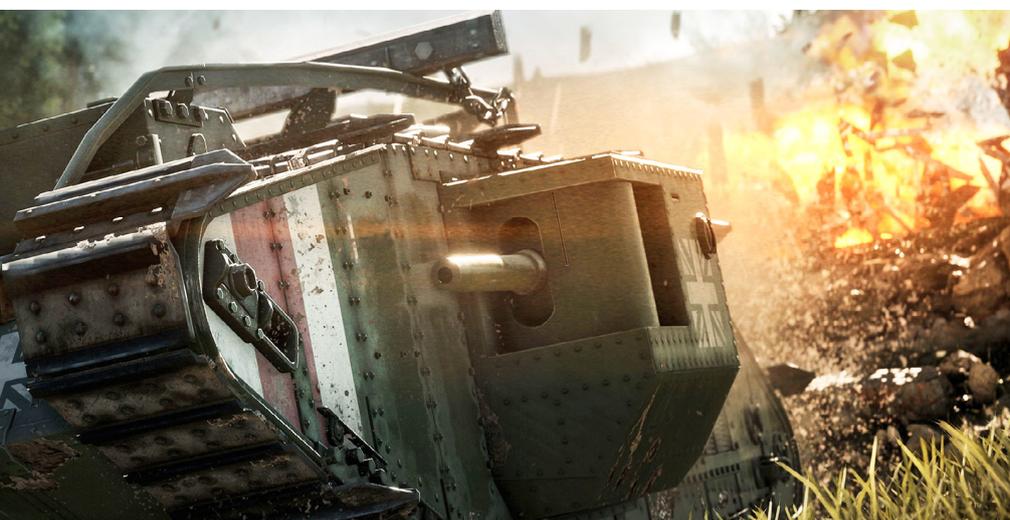


Kingdom Come: Deliverance soll das Mittelalter sehr realistisch simulieren, samt komplexem Schwertkampfssystem. Die Entwickler berichten allerdings, dass die Alphatester Zauber und Drachen vermissen: Bei mittelalterlichen Settings erwarten viele Spieler Fantasy-Elemente.

kos: »Die Sachlage scheint simpel: Die Spanier wollten Gold und Silber, und das gab es in Mexiko. Allerdings haben sie das Land nicht selbst erobert, sondern erobern lassen.« Der Konquistador Hernán Cortés wird entsandt, Mexiko zu besetzen und die Azteken zu besiegen, was er selbstständig erledigt. »Hätten wir die Eroberung Mexikos automatisieren sollen?«, fragt King. »Eigentlich soll man doch Dinge automatisieren, die keinen Spaß machen – und Erobern macht Spaß!« Außerdem habe man über ein historisches Ereignis nachgedacht, das Mexiko automatisch Spanien zuschlägt. »Aber wenn der spanische Spieler weiß, dass er Mexiko kampflos kriegt, dann strengt er sich nicht mehr an.« Letztlich ist die Kolonisierung Südamerikas also Handarbeit: Wer Spanien

spielt, muss selbst Truppen nach Übersee verschiffen, bevor ihm jemand zuvorkommt. »Wir helfen Spanien nicht. Nur weil etwas in der echten Welt passiert ist, muss es im Spiel nicht ebenfalls passieren«, sagt King.

Zudem sei Geschichte manchmal zu komplex, um all ihre Facetten im Spiel abzubilden. Als Beispiel nennt King die mittelalterlichen Kirchenspaltungen, die ebenfalls simpel wirken: »Aus einer Religion werden zwei, fertig.« Dahinter steckten aber oft komplexe politische Wechselwirkungen, etwa bei der Abspaltung der griechisch-orthodoxen von der katholischen Kirche: Im 11. Jahrhundert will Byzanz den Einfluss des Papstes zurückdrängen, indem es sein eigenes, orthodoxes Christentum begründet. Doch zugleich bittet der byzantinische Kaiser die Katholiken um Hilfe gegen die angreifenden Türken – und der Papst steht ihm bei! »Da konkurrieren zwei Machtzentren miteinander und unterstützen sich zugleich«, sagt Chris King kopfschüttelnd. »Die Dinge sind nie so einfach, wie sie scheinen.« Auch die Datierung sei knifflig: »Wer den exakten Zeitpunkt sucht, zu dem sich eine Religion aufgespalten hat, der versucht, ein bewegliches Ziel auf einem beweglichen Ziel zu treffen.« Zwar hätte man die Kirchenspaltungen in Crusader Kings 2 gerne simuliert, doch je länger man sich damit beschäftigt habe, desto problematischer sei geworden, sie in Spielmechanik zu übersetzen. Kings Lösung: »Ignoriert es!« Nur weil etwas wichtig für eine Epoche war, müsse man es nicht behandeln. Es lohne sich nicht, die ganze Spielmechanik zu verbiegen, um einem einzigen Sonderfall gerecht zu werden.



Battlefield 1 spielt im 1. Weltkrieg – ein von Spielen lange stiefmütterlich behandeltes Setting.

Die beliebtesten Epochen

Professorin Angela Schwarz von der Universität Siegen hat die Szenarien aller 2.009 PC-Historiespiele analysiert, die zwischen 1981 und 2012 erschienen sind. Hier ihre Ergebnisse.

2 20. Jahrhundert

(ohne Weltkriege)

Geschichte nach dem Zweiten Weltkrieg, etwa der Vietnamkrieg oder zeitgenössische Settings.

Beispiel: GTA: Vice City (2002)

3 19. Jahrhundert

Als jüngere Vergangenheit in vielen Ländern sehr beliebt, etwa dank Western und Sherlock Holmes.

Beispiel: Call of Juarez (2006)

4 Antike

Die Antike dauert ungefähr vom 8. Jahrhundert v. Chr. bis zum 4. oder 5. Jahrhundert n. Chr.

Beispiel: Caesar 3 (1998)

5 Mittelalter

In Europa beliebt, in Übersee weniger. Das Mittelalter dauerte ca. vom 4. bis zum 15. Jahrhundert.

Beispiel: Stronghold (2001)

1 Zweiter Weltkrieg

Als größter Konflikt der Menschheitsgeschichte ein sehr beliebtes Setting, vor allem in den USA.

Beispiel: Call of Duty 2 (2005)

9 Erster Weltkrieg

In vielen Ländern weniger bekannt als der Zweite Weltkrieg, nur in Westeuropa noch sehr präsent.

Beispiel: Red Baron (1981)

8 Epochenübergreifend

Mehrere Zeitalter erlebt man in Civilization und in Epochen-Strategiespielen wie Age of Empires.

Beispiel: Empire Earth

7 21. Jahrhundert

Allerjüngste Geschichte kann man unter anderem in der GTA-Serie und in Militär-Shootern erleben.

Beispiel: Medal of Honor (2010)

6 Frühe Neuzeit

Bezeichnet die Periode zwischen dem 15. bis zum 18. Jahrhundert, also die Zeit des Kolonialismus.

Beispiel: Empire: Total War (2009)



Quelle: Angela Schwarz (Hg.): Wollten Sie auch immer schon mal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?

Weniger Hollywood, mehr Realität

Obwohl Europa Universalis und andere Globalstrategiespiele bereits sehr komplex sind, verbessern manche Fans ihre Spiele mit Modifikationen weiter – etwa, indem sie neue Einheiten einbauen oder historische Fehler korrigieren. Andrew Holland war es bei seiner Mod Rome: Total Realism (RTR) für das über elf Jahre alte Rome: Total War wichtig, Geschichte nicht aus dem »Hollywood-Blickwinkel« zu betrachten und »mehr die Realität darzustellen«. Holland ist leitender Entwickler von RTR, an dem zwei Jahren gearbeitet wird. Am Hauptspiel stört ihn besonders der Fokus auf Rom: »Rom war damals zwar groß, aber trotzdem nur ein Staat von vielen. Es gab viele andere Königreiche und Kulturen. Wir wollen, dass jede spielbare Fraktion gleichberechtigt ist.« Beispielsweise bezeichne das Hauptspiel klei-

nere Bevölkerungsgruppen pauschal als »Barbaren«. Holland kritisiert das, da die Römer den Begriff abwertend einsetzten. RTR gibt vielen Kulturen ihre eigentlichen Namen zurück: Kelten, Iberer, Dazier. Das Originalspiel, sagt Holland, verstehe man als Betaversion, auf der man aufbaue. Letztlich siege aber auch dabei der Spaß über den Realismus: »Eine Balance zwischen Spielspaß und anspruchsvollem Gameplay ist wichtig, damit unsere Mod auch Spieler findet. Wofür sonst die ganze Arbeit?«

Manchmal setzt auch der Entwickler des Hauptspiels den Moddern inhaltliche Grenzen. Bei Hearts of Iron 3 mussten sich die Macher der Black ICE Mod (BIM) an Paradox' Community-Regeln halten. So bringt die Mod über 4.000 (!) neue historische Ereignisse, 400 Einheiten und 100 Technologien, dazu werden Fehler beseitigt und die Spielbalance

verfeinert. Alle Facetten des Krieges könne man aber nicht abbilden, sagt Ata Sergey Nowak, der Sprecher des BIM-Teams: »Paradox ist es wichtig, reale politische Bezüge aus dem Spiel herauszuhalten. Wir durften also keine Hakenkreuze, Kriegsgefangenen, Terroranschläge oder Holocaust-Bezüge einbauen – wobei wir auch gar nicht das Bedürfnis dazu hatten.« Die Community akzeptiert das, schließlich bekommt sie dank BIM dennoch ein Hearts of Iron 3, das wesentlich detaillierter und historisch genauer ist, als es selbst Paradox anbieten möchte.

Typisch deutsche Spiele

Eine Sonderrolle auf dem deutschen (oder besser: deutschsprachigen) Markt spielen lange Zeit die historischen Handels- und Wirtschaftssimulationen – denn die sind bereits in den 80er-Jahren enorm populär. Bei-

spielsweise der Atari-Klassiker Kaiser, in dem 1984 bis zu neun Spieler um die Krone des Heiligen Römischen Reiches ringen, indem sie die Wirtschaft ankurbeln und Ernteerträge verkaufen. Kriege kann man zwar führen, nötig ist das aber nicht. Nicht minder beliebt, besonders auf dem C64, ist 1986 die Handelssimulation Hanse, in der man eine norddeutsche Reederei aufbaut. Zum Genre-Bannerträger avanciert Ascaron, das 1994 nicht nur ein Hanse-Remake entwickelt, sondern auch mit Patrizier (1992) und Port Royale (2002) weitere beliebte Serien etabliert. Deutsche Historienspiele, das heißt vor allem Warentransport und Preise feilschen.

Aber nicht immer, manchmal wird's doch kriegerisch. Etwa im rundenbasierte History Line: 1914-1918 von Blue Byte. Der Battle-Isle-Ableger von 1992 gilt als eines der besten Strategiespiele über den Ersten Weltkrieg.

Laut dem Mitentwickler Bernhard Ewers habe man das Setting gewählt, weil ein Spiel im Zweiten Weltkrieg für ein deutsches Studio damals »undenkbar« gewesen sei. Zumal auch die Jugendschützer empfindsamer reagierten. Noch 1994 indizieren sie etwa den Taktikklassiker Panzer General, weil man darin auch die Wehrmacht kommandieren kann und martialische Texte die Missionen einleiten – angeblich eine Verharmlosung des Angriffskrieges. Der Verkaufserfolg von History Line hält sich derweil in Grenzen, Blue Byte lässt die Idee fallen, eine ganze Serie historischer Strategiespiele daraus zu machen. Stolz ist Ewers darauf, dass er sogar Briefe von Lehrern bekommt, die History Line im Unterricht einsetzen. Denn zwischen den Missionen erzählen Zeitungsschnipsel von historischen Ereignissen – und wecken das Interesse der Schüler.

Auch das österreichische Team Max Design spezialisiert sich auf historische Szenarien und beginnt 1992 mit der Reederei-Simulation 1869 – Hart am Wind seine Serie »Erlebte Geschichte«: historische Simulationen mit detaillierten Informationen über die jeweilige Epoche. 1994 folgt deren zweiter Teil, die Automobil-Simulation Oldtimer. Der Studio-Mitgründer Wilfried Reiter erinnert sich: »Uns war es wichtig, die jeweilige Epoche authentisch rüberzubringen. Für Oldtimer nutzten wir originales Film- und Tonmaterial aus den 1920ern sowie etliche Erklärungstexte.« Auch die Handbücher können sich sehen lassen: Bei 1869 kann sich der Spieler auf 103 Seiten über die Geschichte der Seefahrt und nautische Fachausdrücke informieren, Oldtimer liegt sogar ein 150-seitiges Hardcover-Büchlein über die Automobilindustrie bei. Fans und Kritikern gefällt das Spiel,

Patrice Désilets im Interview: »Wir sind Affen«

Patrice Désilets ist ein Geschichts-Nerd. Kein Wunder, dass sich sein bisher wichtigstes Spiel – Assassin's Creed – bei der Vergangenheit bediente. Danach arbeitete er für THQ am »neuen Assassin's Creed« Amsterdam 1666, nach der Pleite des Publishers und einem weiteren Intermezzo bei Ubisoft gehören ihm die Rechte daran inzwischen selbst – und er will es fertigstellen. Überdies feilt er mit seinem 17-köpfigen Team unter dem Namen Panache am Action-Adventure Ancestors, das in prähistorischer Zeit beginnen und sich in mehreren Episoden bis in die Gegenwart vorarbeiten soll.

GameStar: Offenbar ist dir Geschichte in deinen Spielen wichtig. Wie genau nimmst du es da mit dem Realismus?

Patrice Désilets: Machen wir uns nichts vor: Alles, was wir heute zu Geschichte machen, beruht auf Interpretation. Wir arbeiten gerade an Ancestors, die erste Episode spielt fünf Millionen Jahre in der Vergangenheit. Aus dieser Zeit gibt es bestenfalls Knochen, sogar Paläontologen können da nur raten. Dazu kommt, dass wir in Spielen ohnehin nicht hundertprozentig genau sein können. Das Medium zwingt uns quasi dazu, den Realismus der Spielbarkeit unterzuordnen. Und manchmal glaube ich, dass wir auch ein wenig faul sind. Wir könnten realisti-

schere Spiele machen, aber es ist uns zu viel Aufwand. Ich behandle Geschichte also eher wie eine Fantasy-Welt. In den vielen tausend Jahren der menschlichen Evolution sind wir modernen Menschen quasi Mutanten. Noch für unsere Großeltern wäre unsere heutige, unfassbar schnelle Art zu leben – mit Smartphones, Flugreisen, dem Internet – unvorstellbar gewesen. Sobald man also etwas in die Vergangenheit zurückgeht, ist das für mich wie eine Fantasy-Universum, ein Pool von Personen und Begebenheiten, aus dem ich mich bedienen kann.

Du benutzt Geschichte also eher als Bühnenbild?

Genau, Bühnenbild trifft es gut. Und man findet mit etwas Graben eben unfassbar viele Geschichten, die man benutzen kann.

Wenn der Fundus so groß ist, warum sehen wir dann immer die gleichen Mittelalter- und Weltkriegs-Szenarien?

Ein paar Ausreißer gibt es ja zum Glück, etwa die Spiele, die sich der japanischen Geschichte bedienen. Aber es stimmt schon, das Mittelalter dominiert. Vielleicht, weil es sich im Lauf der Jahre mit unzähligen Büchern und Filmen in unseren Köpfen festgesetzt hat. Sogar »Der Herr der Ringe« spielt ja quasi im Mittelalter. Und nochmal: Wir sind als Entwickler vielleicht einfach etwas faul. Mittelalter-Szenarien funktionieren einfach. Zumindest so lange, bis wir und die Spieler die Nase voll haben, und das wird garantiert passieren, wir laufen gerade auf eine Mauer zu. Unsere Gehirne wollen schließlich mit immer neuen Dingen gefüttert werden. Aber kurzfristig sehe ich da erst mal keine Veränderung.

Heißt das, wir müssen noch ein paar Jahre europäische Ritter aushalten?

Hör mal, ich habe immerhin ein Spiel über die Kreuzzüge im Nahen Osten gemacht, das war was Neues! Und die Hauptfigur war kein Ritter, sondern eine Art Mönch, der die christlichen Invasoren loswerden will. Aus einem unbekanntem Detail der Geschichte habe ich ein Spiel gemacht. Vielleicht ist die Grundlage sogar nur ein Mythos, der Kampf der Templer gegen die Assassinen.



Ursprünglich hat Désilets für THQ an Amsterdam 1666 gearbeitet, nun besitzt er selbst die Rechte am Spiel. Erste Spielszenen erinnern frapperend an Assassin's Creed.

die Zeitschrift Amiga Power nennt es »digitalen Geschichtsunterricht«, die Verkaufszahlen stimmen. Reiter erklärt sich den Erfolg damit, dass sich die geschichtlichen Elemente nicht aufgedrängt wirken: »Kommerzieller Erfolg und historischer Tiefgang schließen sich nicht automatisch aus, es kommt auf die handwerkliche Umsetzung an.«

Weniger Geschichte, mehr Flair

Wer an Max Design und historische Spiele denkt, dürfte aber vor allem ein Spiel vor Augen haben: Anno 1602, neben Die Siedler der deutschsprachige Aufbauhit schlechthin. Als sich die Österreicher gemeinsam mit Sunflowers diesem in mehrfacher Hinsicht historischen Projekt widmen, verzichten sie auf eine Marktanalyse, das 17. Jahrhundert interessiert sie einfach. Ein Glücksgriff, das erste Anno verkauft sich 1998 über zwei Millio-

nen Mal. Im Gegensatz zur Reihe »Erlebte Geschichte« dienen historische Inhalte diesmal aber lediglich als Rahmen, den die Entwickler mit eigenen Vorstellungen füllen: »Wir haben die historischen Inhalte bewusst reduziert, damit es möglichst vielen Leuten Spaß macht. Unsere Grafiker haben sich etwa bei der Darstellung von realen Gebäuden inspirieren lassen und dann frei weiterdesignt.« 40 Prozent des Spiels seien realistisch, 60 Prozent entsprängen der Fantasie. »Man darf nicht vergessen, dass wir Anno 1602 zu viert entwickelt haben. Da bleiben einfach nicht genug Kapazitäten, um historisches Material zu sammeln und ins Spiel einzubinden,« ergänzt Reiter. Wichtiger als historische Genauigkeit sei ein stimmiges Gesamtbild gewesen, um viele Spieler abzuholen: »Mit unserem Neuzeit-Szenario kann jeder etwas anfangen und auf bestehende

Geschichtsbilder zurückgreifen«, erklärt Reiter. Klar, Segelschiffe und Fachwerkhäuschen kennt jeder. Möglich macht das auch der technische Fortschritt: Klassische Handelssimulationen wie Hanse und Patrizier illustrierten ihre tabellenlastigen Menüs allenfalls mit netten Zeichnungen. Anno 1602 orientiert sich hingegen am Aufbauflair von Die Siedler und SimCity: Man kann zuschauen, wie Dörfer zu Metropolen heranwachsen. Lebendigere Präsentation auf Kosten des historischen Inhalts, das sollte für viele Titel ab den 2000er-Jahren gelten. ★

In der nächsten Ausgabe folgt der zweite Teil unseres Reports. Dann werden wir näher betrachten, was man denn nun aus Spielen über Geschichte lernen kann – und warum das Gelernte nicht immer gut ist.

Mythen sind ohnehin besser als die tatsächliche Geschichte. Niemanden interessiert doch wirklich, was genau denn nun am 29. April 1337 passiert ist. Ich respektiere natürlich, was zum Beispiel die Jungs von Kingdom Come: Deliverance versuchen. Dieser Realismusansatz ist neu, auch wenn sie jetzt vor ähnlichen Problemen stehen, wie wir damals beim ersten Assassin's Creed. Da haben uns die Tester auch immer gefragt, wo denn nun die Drachen seien. Aber selbst wenn es eher ein Science-Fiction-Spiel ist als ein Historiendrama, hat Assassin's Creed bewiesen, dass der realistische Ansatz funktionieren kann.

Wie unterscheidet sich die Arbeit an Ancestors von der an Assassin's Creed?

Ancestors ist kein wirklich »geschichtliches« Spiel, denn Geschichte beginnt ja streng genommen erst mit der schriftlichen Aufzeichnung. Trotzdem will ich möglichst wissenschaftlich arbeiten. Zugleich soll es Spaß machen, sich flüssig spielen. Ich sehe Ancestors als Hommage an unsere Vorfahren, ohne die es uns Mutanten am Ende des Zeitstrahls nicht gäbe. Diese Frauen und Männer haben gekämpft, um zu überleben. Wobei ich übrigens gar nicht glaube, dass die Geschichte immer nur aus Kriegen und Konflikten besteht. Wir Menschen haben uns nicht immer nur umgebracht, sonst wären wir schon lange ausgestorben. Wir sind Affen, aber soziale Affen. Klar ist man gegenüber einem fremden Stamm erst mal misstrauisch, aber sobald man sich verständigen kann, ist Zusammenarbeit der bessere Weg. Die Geschichte der Kriege ist noch extrem jung. Der Mensch in seiner heutigen Form ist circa 75.000 Jahre alt, seitdem gab es keine drastischen Veränderungen bei der Größe des Gehirns oder anderen Körpermerkmalen. Es gibt kaum Beweise für größere Stammeskriege vor der »Erfindung« der großen Religionen. Und die Geschichte wird ohnehin vom Sieger geschrieben, so-



Die erste Episode von Ancestors spielt in grauer Vorzeit und soll sich laut Désilets vor allem ums »Schleichen und Weglaufen« drehen – denn wilde Tiere lauern überall.

fern der schon eine Schrift beherrscht. Deshalb sagen wir ja, dass »alles mit den Ägyptern begann«, weil die ihre Hieroglyphen hatten. Dabei gab es schon vorher riesige Zivilisationen, die einfach verschwunden sind, und von denen wir nichts mehr wissen – weil sie nicht schreiben konnten.

In Ancestors geht es um nicht weniger als die Geschichte der Menschheit, wie geht man so ein Mammutprojekt an?

Mit kleinen Happen. Ich sehe die menschliche Geschichte sozusagen als riesiges Buffet vor mir, und ich muss alles aufessen. Also fange ich langsam an, Stück für Stück. Es fängt vor fünf Millionen Jahren an, als wir zum ersten Mal von den Bäumen runtergeklettert sind. Logischerweise ist das ein Riesenprojekt, ich sehe mich da noch in zehn Jahren dran sitzen. Noch weiß ich ja nicht mal, wie wir das Spiel vertreiben wollen. Wir machen erst mal das erste Kapitel fertig, und dann sehen wir, ob es groß und gut genug ist, um es einzeln zu verkaufen. Vielleicht müssen wir auch zehn Kapitel zusammenbauen, damit es sinnvoll ist, mal sehen.

Du hast jetzt die Rechte an 1666: Amsterdam wieder, was passiert nun mit dem Spiel?

Ich werde es machen! Allerdings müssen vorher noch ein paar Sachen geklärt werden. Vielleicht gründe ich eine eigene Firma, die das Projekt vorantreibt. Panache ist momentan ja mit Ancestors voll beschäftigt. Und wir müssen natürlich alle Assets neu machen. Der spielerische Kern ist aber da, auf dem kann ich aufbauen.

Warum überhaupt 1666?

Ah, weil 1666 das erste »Annus mirabilis« war, ein Wunderjahr. Schaut mal auf Wikipedia, was alles in diesem Jahr passiert ist: Isaac Newton entdeckte die Schwerkraft, London brannte und so weiter! Das ganze Jahr ist so spannend, ideal für ein Spiel.

Ancestors, 1666: Amsterdam – wann soll das denn alles fertig werden?

Zu Ancestors werden wir noch dieses Jahr mehr zeigen, vielleicht im Herbst. Und Amsterdam dauert jetzt einfach, da gibt es vor 2017 keine Neuigkeiten. ★