

Digitales | Essay: Vom Nutzen der Geschichte für Computerspiele

Iron Towers ›The Age of Decadence‹ macht vor, wie man aus Elementen der Realgeschichte eine glaubhafte und atmosphärische Fantasywelt erschaffen und anspruchsvolle Geschichten erzählen kann – ganz ohne die Verwendung teurer und immer gleicher Lizenzen. In der Beschäftigung mit der Geschichte liegt nicht nur für dezidiert historische Spiele erzählerisches Potential. Von **JULIAN KÖCK**.



Historische Hintergründe sind bei Computerspiel-Produzenten beliebt. Es gibt Strategiespiele, die sich mal freier (›Age of Empires‹, ›Total War‹-Spiele) und mal enger (›Hearts of Iron‹, ›Europa Universalis‹) an den historischen Hintergrund halten. Dann gibt es Shooter wie ›Call of Duty‹ und ›Medal of Honor‹, deren Bildsprache und Handlung an Weltkriegsfilm angelehnt sind. Eine der kommerziell erfolgreichsten Spieleserien – [›Assassin's Creed‹](#) – orientiert sich ebenfalls an historischen Epochen, von den Kreuzzügen über die Renaissance, den Unabhängigkeitskrieg der englischen Kolonien in den USA bis hin zur Französischen Revolution, um nur die wichtigsten zu nennen. Freilich lebt ›Assassin's Creed‹ davon, die Geschichte hinter der Geschichte zu erzählen: Die Geschichte wird so zum Produkt des Kampfes zweier Organisationen, der Templer und der Assassinen. Der große Erfolg der Romane Dan Browns, die nicht sonderlich gut geschrieben sind, macht deutlich, dass es ein großes Publikum für solche Verschwörungsgeschichten gibt.

Ubisoft Montreal, der Entwickler der ›Assassin's Creed‹-Reihe, geht bei seinen Spielen zweigleisig vor; einerseits wird großen Wert auf historische Akkuratess gelegt, was Gebäude und Kleidung anbelangt, andererseits erlaubt man sich große Freiheiten bei den historischen Personen, die im Spiel vorkommen. Da kann ein Leonardo da Vinci schon mal Waffen für Assassinen herstellen und George Washington zum König der USA werden. Dass es Alexander VI., vulgo Rodrigo Borgia, nicht um den Glauben gegangen sei, sondern um eine im Vatikan versteckte Kammer, oder die Opfer von Jack the Ripper alle Assassinen waren, kann dann auch nicht mehr überraschen. Für historisch bewanderte Spieler ist dieses Spiel mit der Geschichte gewiss reizvoll. Bislang nicht untersucht wurde, welche Geschichtsbilder sich bei gerade jungen Spielern formen, die ggf. einen Saladin, Robespierre oder Disraeli zuerst im Videospiegel und erst später im Geschichtsunterricht kennenlernen.

Doch genug davon. Hier soll es um eine andere, durchaus innovative Verwendungsart von Geschichte in Computerspielen gehen. Im Oktober 2015 veröffentlichte das kleine Entwicklungsstudio Iron Tower Studio das Fantasy-Rollenspiel ›The Age of Decadence‹. Anstatt auf eine detailliert ausgearbeitete Hintergrundwelt wie die von AD&D zurückzugreifen und ohne die Mittel zu haben, die Bioware für die Erschaffung der ›Dragon Age‹-Welt bereitstellte, setzten die Entwickler um Vince D. Weller darauf, durch historische Bezüge eine Welt zu entwerfen, die den Spielern ohne große Einarbeitung vertraut scheint: »Players' familiarity is an important tool that can be used in different ways. Some developers put orcs and dwarves in their games because every player knows what they are. We used different ages for that same purpose.«



Das Hauptelement ist dabei die römische Spätantike.

Das alte Kaiserreich ist zerbrochen, die Häuser Daratan, Aurelian und Crassus kämpfen um die Macht, während die Überbleibsel der kaiserlichen Legionen eine eigene Politik betreiben. Ergänzt werden diese antiken Elemente um Amtsbezeichnungen wie Prätor, griechische Namen wie Miltiades, Neleos oder Antidas und auch die Bezeichnungen der im Spiel vorhandenen Ausrüstungsgegenstände orientieren sich an der Antike. So tragen die Legionäre selbstverständlich die Lorica Segmentata und das Gladius, die Hasta oder den Pugio. Aber auch phrygische Eisenrüstungen, skythische Äxte, Amazonenäxte, ägyptische Hornbögen, thrakische Speere und persische Säbel stehen dem Spieler zur Verfügung, um nur einen Teil der möglichen Waffen, die sich an historischen Vorbildern orientieren, zu nennen. Dass die meisten Länder in den Beschreibungstexten nicht einmal umgeändert wurden, verstärkt den Eindruck, es hier mit der Welt der Spätantike zu tun zu haben.

Untergegangen ist das Kaiserreich im Kampf gegen die »Qantari«, wobei bei den Kämpfen auch überirdische Wesen – die »Void dwellers« – und Magi (mit teils arabischen Namen) beteiligt waren, die im Spiel eine große Rolle spielen. Es lohnt an dieser Stelle nicht, die Hintergrundgeschichte näher zu beschreiben, doch sei kurz auf die Namen dieser Gottheiten eingegangen. Von den Ordu im Spiel werden sie »Tngri« genannt. Mit diesem Namen wird in der mongolischen Mythologie die Gesamtheit der höchsten Götter bezeichnet, erstmals in der »Geheimen Geschichte der Mongolen« aus der Mitte des 13. Jahrhunderts. Ein anderer im Spiel verwendeter Name ist »Yazata«, eine avestische, also altpersische Bezeichnung für die Götter. Auch die Eigennamen der »Void dwellers« verweisen auf geläufige Namen. Der Herr der Dämonen, Balzaar bzw. Baal-Zurath, gehört sprachlich nach Kanaan, sein Widersacher Agathoth klingt dagegen dem Hauptgott aus H. P. Lovecrafts Cthulhu-Universum Azathoth zum Verwechseln ähnlich. An Lovecraft erinnern auch die Namen Ull-Xerath und Yuan-Shagga; dessen Beiname »Shining-Serpent« verweist auf die biblische Schlange oder auf den letzten Inka, dessen Name übersetzt »Leuchtende Schlange« lautet – in Quechua: Tupaq Amaru. Auf diesen bezogen sich übrigens die Terrorgruppe Tupamaros München genauso wie 2pac. Nach Ägypten weist der Name Bar-Hathor, genauer auf die ägyptischen Göttinnen Bat und Hathor.

Neben den drei bereits genannten Häusern können sich die Spieler der Legion, den »Forty Thieves«, dem »Commercium« oder den »Boatmen of Styx« anschließen. Bei den vierzig Dieben handelt es sich nicht um die Gegner Ali Babas, sondern um ein kriminelles Netzwerk, das Dependancen in den verschiedenen Städten des Spiels hat und gute Verbindungen zu den örtlichen Magistraten pflegt. Vom Aufbau und dem Verhalten seiner Mitglieder her erinnert die Diebesgilde an die chinesischen Triaden, wobei es sprachlich keine Anspielung darauf gibt. Die Geheimsprache der Diebe lässt an mittelalterliche Gaunersprachen wie das Rotwelsche oder das Cant erinnern. Die Händlerfraktion »Commercium« stellt eine städteübergreifende Handelsgilde dar, die den Handel zu monopolisieren versucht und eigene politische Ziele verfolgt. Als letzte Fraktion sind schließlich die Assassinen der »Boatmen of Styx«, eine Anspielung auf Charon, der die Seelen der Toten über den

Hadesfluß Styx rudert, zu nennen; die ehemalige Leibgarde des Kaisers ist mittlerweile zu einer anerkannten Agentur zur blutigen Lösung von Auseinandersetzungen geworden. Darin ähnelt sie keinem historischen Vorbild, wohl aber der Assassingilde in Terry Pratchetts Scheibenwelt.

Neben dem Bürgerkrieg und den überirdischen Wesen geht in ›The Age of Decadence‹ Gefahr von einem Reitervolk aus, das stark an die Mongolen des Mittelalters erinnert. Auch hier ist die Namensgebung sinnig: Der Name des Volkes, Ordu, ist die mongolische Bezeichnung für ein Zelt bzw. eine Zeltgemeinschaft, die den kleinsten Truppenkörper der mongolischen Reiterheere ausmachte. Im Spiel kommt auch die mongolische Bezeichnung für eine Zehntausendschaft, Tumen, vor. Und natürlich fehlt auch die aufstrebende neue Religion nicht, die sich einen Gottesstaat zu schaffen versucht – samt Zeloten und Inquisitoren.



Anders als gewohnt wird der Spieler nicht in die Rolle des erwählten Helden gebracht, sondern als ein recht normaler Mann oder Frau in die Welt geworfen. Die frei wählbare Herkunft gibt den Ausgangspunkt vor, ab dann kann der Spieler seine eigenen Entscheidungen treffen. Diese laufen meist darauf hinaus, eine mehr oder minder große Rolle in den vielen Intrigen und Machtkämpfen zwischen den Fraktionen zu übernehmen, die moralisch alle höchst bedenklich handeln. Da sich das Spiel nach den Entscheidungen des Spielers richtet, kann man in einem Anlauf nicht die ganze Handlung erleben, die einer vielschichtigen Zwiebel gleicht. Letztlich gibt es über zehn verschiedene Enden, die im Rückblick durchaus zum Nachdenken anregen können. Als erfolgreicher Legat am Ende zum Centurion im Grenzland degradiert zu werden, weil man den falschen Leuten zu mächtig geworden ist, aber nicht genug Macht hat, um diese auszuschalten, ist für den Spieler herkömmlicher Rollenspiele geradezu eine Zumutung, nicht zuletzt, da das Spiel ziemlich schwer ist. Aber wer weiß, vielleicht hilft einem die Erfahrung beim nächsten firmeninternen Machtkampf?

›The Age of Decadence‹ macht vor, wie man durch den Einsatz von historischen Motiven eine überzeugende Welt schaffen kann, die den Spieler auch ohne spezifisches Hintergrundwissen schnell in ihren Bann zieht. Vince D. Weller sieht in der Geschichte überhaupt ein unerschöpfliches Reservoir an Handlungselementen: »It doesn't take much research to find dozens of stories similar to what you have in mind and see how they turned out and which factors played the key role.« Eine solche Herangehensweise bietet der Spieleindustrie interessante Perspektiven. So ließen sich kostengünstig glaubhafte Hintergründe und Handlungen kreieren. Wichtiger noch, man könnte sich so dem schon lange erhobenen Anspruch auf künstlerische Gleichwertigkeit zu anderen Medienformen annähern. Denn eigentlich bieten sich Computerspiele bestens dafür an, allgemein

menschliche Themen durchzudenken und durchzuspielen. Die hohe emotionale Beteiligung der Spieler bietet Möglichkeiten, wie sie schon Aristoteles dem Theater in Form der Freisetzung starker Gefühle und der daraus resultierenden Katharsis zusprach. Aber auch Verfremdungseffekte lassen sich in Spielen bestens umsetzen. ›The Age of Decadence‹ macht vor, wie dies aussehen kann und wie sich eine »erwachsene« Geschichte - ganz ohne Sex - erzählen lässt. Eine rege Rezeption in der Branche wäre wünschenswert.

| JULIAN KÖCK

Titelangaben und Bildnachweis

[The Age of Decadence](#)

Iron Tower Studios

seit Oktober 2015 erhältlich für Microsoft Windows.