

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Assassin's Creed: Geschichte und Kultur zum „Anfassen“

Claudio am Samstag, dem 15. Januar 2022

Die Welt der Videospiele ist eine sehr vielfältige! Zwischen zig Genres und Unterkategorien finden sich mit hoher Sicherheit Titel für jede Lebenslage und jedes Interessenfeld. In einer Zeit voller Unsicherheiten, Einschränkungen und fehlender Abwechslung bieten digitale Welten einen schönen und manchmal lehrreichen Ausgleich. Deshalb möchte ich über das Potenzial zur Entdeckung der realen Welt von Reihen wie *Assassin's Creed* aufmerksam machen und gleichzeitig mahnend auf die Unsichtbarkeit von bestimmten Regionen der Welt hinweisen.

Als ein großer Fan von weitläufigen, zeitraubenden und ja, manchmal auch äußerst repetitiven Open-World-Epen, soll dieser Beitrag das beleuchten, was häufig im Dunkeln verschwindet.

Zu dieser Spielekategorie können die Titel der *Assassin's Creed*-Reihe selbstverständlich dazugezählt werden. Auch wenn das Ausmaß, im Sinne von Weitläufigkeit und tatsächlicher Spieldauer, erst über die einzelnen Reihenabteiler stetig erweitert wurde.

Wenn ich mich an das erste *Assassin's Creed* erinnere, wird es mir wohl warm ums Herz. Es war einer der ersten Titel, die mir eine neue Form des Spielens näher gebracht

habe. Die Verbindung von historischen Orten und seichtem Open-World-Adventure. „Seicht“ ist in diesem Kontext durchaus positiv zu verstehen und bezieht sich auf die Eingängigkeit, die im Rahmen der Reihe doch immer wieder einlädt, einfach mal wieder in die Welt des ‚Auftragskillertums‘ einzutauchen.

Die Faszination von Assassin's Creed

Zum Veröffentlichungszeitpunkt des ersten *Assassin's Creed* -Spiels habe ich zwar bereits Klassiker wie *The Elder Scrolls III: Morrowind* gespielt, mich durch die Straßen des fiktiven Bundesstaats San Andreas geschossen (*GTA: San Andreas*) und in Schwarz-Weiß-Optik Paris von den Nazis befreit (*The Saboteur*) – ein Ausflug ins Heilige Land war jedoch gänzlich neu.

Nicht nur das Setting oder die gestalterische Tiefe bei der Konstruktion von Damaskus oder Jerusalem waren prägend, vielmehr noch war es die Stimmung rundum mythisch geladener Intrigen, Komplote und moderner Technologien zur Rekapitulation vermeintlich historischer Ereignisse, die ein stimmiges Gesamtpaket erzeugt haben. Somit wurde ein glorreicher Startpunkt für eine der bis heute erfolgreichsten Spielreihen überhaupt geschaffen. Und auch für mich war dies der Beginn einer Odyssee durch viele Welten, Blickwinkel und Zeitalter.



Typischer „Todessprung“ von Altaïr Ibn-La'Ahad über den Dächern von Damaskus. *Assassin's Creed* (Quelle: Ubisoft)

Bis dato habe ich fast jeden Titel der Reihe gespielt. Mal mit mehr, mal mit weniger Freude. Die Verbindung von Historie gepaart mit einer etwas überspitzten, aber doch passenden Dramaturgie hat die Reihe für mich ausgemacht und macht es immer wieder.

Sobald ein neuer Ableger der Reihe erscheint, weiß ich nun mal, was mich erwartet. Das kann man als positives wie negatives Merkmal verstehen. Letztlich bekomme ich eben das für mein Geld, wofür ich es im Vorjahr vermutlich ebenfalls ausgegeben habe und viel Spaß hatte. Die Punkte der fortwährend aufkommenden Langeweile durch

Wiederholungen und der allmählich durchaus offensichtliche Kreativitätsverlust sind dabei jedoch für eine Vielzahl von Spieler*innen, mich eingeschlossen, nicht von der Hand zu weisen. Entscheidend waren diese Punkte für mich zwar nie, jedoch möchte ich trotz der vorangegangenen Lobpreisungen hier ansetzen.

Mal etwas Neues

Ubisoft wagte mit der *Assassin's Creed: Chronicles*-Trilogie einen kurzen Abstecher in gänzlich neue Gefilde. Einen kleinen Schritt raus aus der eingehandelten Eintönigkeit von einnehmbaren Festungen als Beschäftigungstherapie, ähnlich anmutenden Spielwelten und generischen Charakteren.

Anders als gewohnt können die drei Hauptfiguren nicht aus der Third-Person-Perspektive durch eine malerische Open-World geführt werden. Vielmehr werden alle Figuren wie in einem *Sidescroller* gesteuert. Alle drei Teile, die vom ausgelagerten Studio Climax entwickelt wurden, sind somit Stealth-Action-Plattformen, die auf einer 2,5D-Ebene mit in sich abgeschlossenen Geschichten daherkommen und gleichzeitig in den übergreifenden *Assassin's Creed*-Mythos eingebunden sind.



Titelbild vom *Assassin's Creed: Chronicles*-Bundle (Quelle: Ubisoft)

Sofern man die Serien Ableger *Assassin's Creed: Altaïr Chronicles* und *Assassin's Creed 2: Discovery* ausklammert (Kennt überhaupt jemand diese Ableger?), lässt sich festhalten, dass Ubisoft wirklich etwas anderes ausprobiert hat. Das ist grundsätzlich schon mal sehr bemerkenswert, wenn man überlegt, wie häufig Ubisoft mit dem Begriff der „Formel“ und der künstlichen Expansion assoziiert wird.

Allerdings, so viel sei vorweggenommen, wurde es versäumt, etwas tatsächlich Neues und gleichzeitig Wertiges zu schaffen.

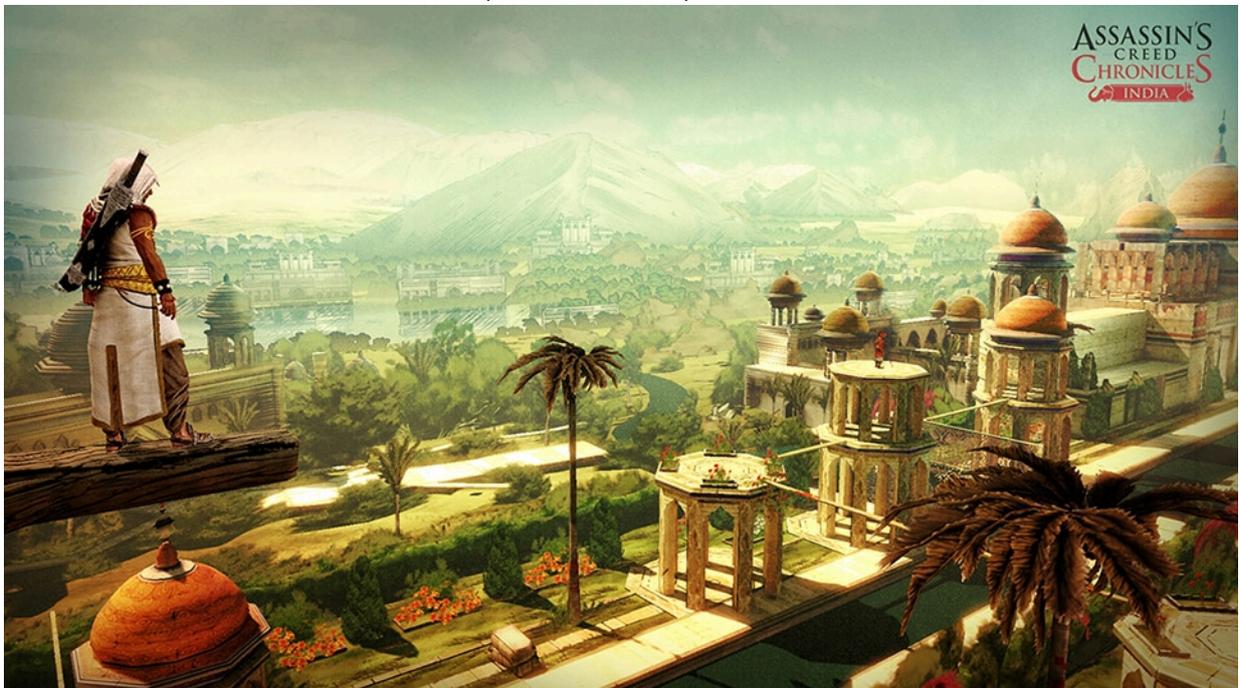
Neben der serienuntypischen Spielmechanik wartet diese Trilogie auch mit komplett neuen Settings auf. Die *Assassin's Creed: Chronicles*-Reihe ist also eine kleine Besonderheit in der Zeitlinie des Franchise. Der Veröffentlichungsreihenfolge nach

sortiert, spielt Teil eins im China der späten Ming-Dynastie, das zweite Spiel im Indien des Sikh Reiches und der finale Teil in Russland zur Zeit der bolschewistischen Revolution 1917.

Zusammengefasst also eine ziemlich bunte Mischung mit großen zeitlichen Abständen und originellen Settings. Allesamt haben im Rahmen der Hauptserie (noch) keine Rolle gespielt.



Assassin's Creed: Chronicles China (Quelle: Ubisoft)



Assassin's Creed: Chronicles India (Quelle: Ubisoft)



Assassin's Creed: Chronicles Russia (Quelle: Ubisoft)

Die historische und kulturelle Verortung

Mittlerweile umfasst die gesamte Serie 20 Spiele, davon sind 12 der Hauptreihe zuzuordnen. Eine Vielzahl von Ländern, Epochen, Mythologien und Kulturkreisen wurde innerhalb der Reihe implementiert und mit dem Kanon der zugrunde liegenden Geschichte, mal mehr oder mal weniger erfolgreich verknüpft. Aber so wirklich wichtig erscheint mir der letztgenannte Punkt angesichts der sporadischen Bemühungen seitens der Entwickler*innen sowieso nicht.

Viel wichtiger sind die spannenden Orte, das Nacherleben einer historischen Epoche mit all ihren prägnanten Merkmalen, verpackt in einer Geschichte, die irgendwie mit Kapuzenkillern, Templern und der Bewahrung des Friedens verknüpft werden muss. Das Titelbild dieses Beitrags, welches 2018 vom Reddit-Nutzer [DimeTree](#) veröffentlicht wurde, zeigt grob, wo die Reihe bereits gespielt hat.

Schade ist, dass hierbei, wie auch sonst, viele Orte dieser Welt keinen Platz zu haben scheinen oder, wie eben bei der *Chronicles*-Trilogie, am Rande des nächsten großen Titels erscheinen und folglich den bitteren Tod der Missachtung sterben.

Neben *Age of Empires III* ist mir kein AAA-Titel eines westlichen Studios bekannt, der sich dem Setting der Ming-Dynastie Chinas von 1368 bis 1644 angenommen hat. Gleiches gilt für Indien als historisches wie zeitgenössisches Setting. Zwar sind Spiele wie *Uncharted: The lost Legacy* oder *Prince of Persia* größtenteils in Indien angesetzt und haben eine szenische Bandbreite von mondänen Palästen, Tempelanlagen und wild bewachsenen Gärten – ausgereizt wurde das Setting hiermit jedoch noch lange nicht. Einer großen Bandbreite an Spieler*innen bleiben Teilbereiche der Welt somit weiterhin vorenthalten. Sie scheinen schlichtweg nicht zu existieren.

Kommen wir nochmal zurück zur *Chronicles*-Trilogie.

Was die kulturelle Immersion angeht, hat Climax mit den verfügbaren Ressourcen das

Beste gemacht. Soweit ich es beurteilen kann, ist jedes Spiel überzeugend in seiner historischen Epoche angesiedelt und weist wichtige historische Merkmale auf, genau wie in den Spielen der Hauptserie. Diese sind zwar gelegentlich überzeichnet und, wie bei *Assassin's Creed Chronicles: India* anhand der Verwendung von Farbelementen ersichtlich, etwas inflationär und plakativ. Nichtsdestotrotz wurde im Rahmen der beschränkten Möglichkeiten etwas durchaus Atmosphärisches geschaffen – die historische Authentizität möchte ich jedoch nicht beurteilen.

Schade ist allerdings, dass die die Trilogie wie selbstverständlich davon ausgeht, dass die Spieler*innen mehr an einem/einer beliebigen Assassinen/-in interessiert sind, der/die um die Kontrolle über irgendeinen *Macguffin-Box-Plot* kämpft, als um die Spielwelt und deren Erzählungen. Da haben die Ableger der Hauptserie einen weitaus größeren Fokus auf die Spielwelten und die zu entdeckenden Orte gelegt.

Das Potenzial der vielseitigen Settings, subjektiv hervorgehoben die der ersten beiden Teile, ist offensichtlich. Zu schade nur, dass Ubisoft eine große Chance liegen gelassen und möglicherweise gänzlich verspielt hat.

Die verpassten Chancen

Neben der etwas banalen spielerischen Implementierung kultureller Kernelemente der gewählten Orte und Zeitstränge werden im Menü ab und an ein paar historische Hintergrundinformationen eingeblendet – wirklich nahelegt werden sie einem jedoch nicht. Diese Details sind vielmehr derartig öde und trostlos wie ein Wikipedia-Artikel gestaltet und wirken beim Lesen ebenso trocken und abschreckend. Es erinnert tatsächlich an einen weiteren Stapel veralteter Zettel, die im eintönigen Geschichtsunterricht ausgeteilt werden. Das ist sehr schade und wird den Settings keineswegs gerecht. Dabei hat Ubisoft mit der *Discovery-Tour* bewiesen, wie spannend die Auseinandersetzung mit Kultur und Historie in einem Spiel vereint werden kann.

Welch großes Potenzial eine Vermittlung von Geschichte, Kultur und auch Kunst in sich trägt, zeigen die vielschichtigen Anwendungsbereiche der *Discovery-Tour* und dem aktiven, immersiven Erleben von Geschichte. Auf diese Stärke der *Assassin's Creed*-Spiele weist auch der *World-Design-Director* Maxime Durand im [Interview](#) mit Anne Weißschädel für das Portal wissenschaftskommunikation.de hin. Der Erkundungsmodus ist zwar erst seit *Assassin's Creed: Origins* vorhanden – die tatsächlichen, unverfälschten — oder sage ich doch lieber „kreativ umformten“ — historischen Fakten wurden nichtsdestotrotz innerhalb der Hauptspiele stets liebevoller und spannender vermittelt, als es bei der *Chronicles*-Trilogie der Fall ist.

Die Trilogie verpasst es somit, aktiv erlebbare Orte mit Geschichte zu vereinen und greifbar für Interesse zu sorgen. Die massiv unterrepräsentierten Geschichten und Mythen des süd- und südostasiatischen Raums in Videospiele wurden auch hier nicht ausreichend aufgegriffen. Und das, obwohl das denkbare Repertoire rundum historischer Begebenheiten und Erzählungen schier unermesslich ist.

Mitte 2017 hat [Yannic](#) in seinem [Text](#) bereits thematisiert, welche Möglichkeiten eine Reihe wie *Assassin's Creed* bietet, Geschichte und Kultur wiederzugeben. Er konzentrierte sich auf die durchaus relevante Frage, wie Europa differenzierter und über

andere Zugänge als die Weltkriege erlebbar gemacht werden kann. Ich spanne den Bogen nun etwas weiter. Eben bis zu den Bereichen, die nicht nur anders, sondern überhaupt erlebbar gemacht werden sollten.



Discovery-Tour-Titelbild (Quelle: Ubisoft)

Wie wäre es denn mit ...

Bisher hat sich die Entwicklung von *Assassin's Creed*, ob nun Hauptspiel oder ausgelagerter Ableger, meist auf populäre und im westlichen Raum äußerst präzente geschichtliche Epochen und Orte konzentriert und fortlaufend eine Vielzahl an potenziellen, jedoch im westlichen Dunstkreis weniger bekannten Bereichen vermieden. Das wird trotz des etwas inaktuellen Titelbilds mehr als ersichtlich. Wie eingangs erwähnt, wurden bereits sehr viele Zeitabschnitte der Geschichte innerhalb der Serie untergebracht. Da lässt sich nun die Frage aufstellen: Was kommt als Nächstes und vor allem weshalb?

Zwar wird ein neuer Ableger voraussichtlich etwas länger auf sich warten lassen, zumal Ubisoft den letzten Teil längerfristig mit Zusatzinhalten unterfüttern möchte – sinnieren kann man ja trotzdem.

Es ist unbestreitbar, dass die Geschichte der Menschheit womöglich unendlich viele verwertbare Erzählungen bereithält, die sich mit dem Kanon der *Assassin's Creed*-Reihe verknüpfen lassen. Besonders weil dies nicht allzu wichtig ist und nur den Rahmen eines Projekts vorgibt. Doch gerade jetzt, wo das popkulturelle Phänomen der Wikingerzeit mit all seiner Präsenz rundum Serien, Verfilmungen und Videospiele mit *Assassin's Creed Valhalla* vollends genutzt wird und sich **finanziell auszuzahlen** scheint, wäre es an der Zeit, auf konzeptioneller Ebene einen Weg in neue Gebiete der Geschichte zu wagen – abseits monetärer Interessen.

Einen Schritt Richtung süd- und südostasiatischer Kulturen und Geschichten, die tiefgreifender und umfassender vermittelt werden, als es in der *Chronicles*-Reihe der Fall war. Einen weiteren Schritt Richtung Kulturvermittlung und mehrere Schritte weg von

wertender Kontrastierung und Stereotypisierung marginal repräsentierter Kulturräume. Das wäre ein wünschenswerter Beginn, Diversität, Inklusion und Repräsentation in Videospielen zusammenzubringen!

Geschichte wird heute in kaum einem anderen Medium derart lebendig vermittelt wie in Videospielen. Die historische Korrektheit spielt dabei nicht die entscheidende Rolle, vielmehr tut es die Erzeugung von grundlegendem Interesse an etwas Vergangenem. Visualisierung verleiht der Fantasie ihre Plastizität, ihr Nachempfinden, ihre Emotionalität und Tiefe. Das funktioniert bei mir und sicherlich bei sehr vielen anderen Spieler*innen.

„Menschen haben schon immer versucht, die Vergangenheit ihrer Vorfahren zu rekonstruieren und darzustellen. Der technische Fortschritt entwickelt dafür immer feinere Werkzeuge und ermöglicht schon heute die fast perfekte Illusion, die Vergangenheit hautnah zu erleben.“

(Madaus, André 2019: [Uni 4.0: Games im Hörsaal](#)).

Natalie Schermann schrieb einmal für die [GameStar.de](#), wie sehr sie sich eine klischeebefreite Darstellung Russlands wünsche, die sich abseits von Wodka, Bären und dem bösen Kommunismus bewegt. Gleichmaßen möchte ich mit diesem Text auf geringfügig oder völlig vernachlässigte Orte und Epochen hinweisen. Nicht mehr und nicht weniger.

Zur umfangreichen Implementierung süd- und südostasiatischer Historie bedarf es einer ausführlichen Zusammenarbeit mit ortskundigen und bestenfalls ortsansässigen Expert*innen. Eine Inklusion örtlicher Wissenschaftler*innen und die umfangreiche, wiederholende Reflexion eigener, westlich geprägter Vorstellungs- und Kategorisierungsmuster kann dann positiv dazu beitragen, eine authentische Darstellung zu erschaffen. Eine Darstellung, die sich nicht auf Klischees und die Alterität, also eine Hervorhebung interkultureller Andersartigkeit, stützt. Dieser Ansatz hat beispielsweise bei der Entwicklung von *Assassin's Creed Origins* funktioniert und würde es auch bei vornehmlich weniger populären Regionen dieser Erde.

Denn Repräsentation wird auch durch die Beteiligung gefördert und nicht allein durch das Endprodukt auf den Bildschirmen dieser Welt. Entwickler*innen, Schauspieler*innen und Expert*innen, alle beteiligten Personen tragen zu einem vollkommeneren Produkt bei und das, so glaube ich, wird letztlich auch während des Spielens eines Spiels sichtbar.

Hiermit soll den Entwickler*innen von Ubisoft keineswegs eine Intention zu derartigen falschen und fehlenden Darstellungsweisen unterstellt werden, vielmehr soll es eine grobe Überlegung sein, inwiefern wenig repräsentierte und häufig stereotypisierte Kulturen und Epochen im verengten Rahmen spielerischer Authentizität untergebracht werden können. Der von mir vielfach genannte geografische Sektor um Süd- und Südostasien ist hierbei exemplarisch zu verstehen und an die Erfahrungen mit der *Assassin's Creed: Chronicles*-Reihe geknüpft.

Selbstverständlich ließe sich dieser Beitrag auch auf die (Nicht-)Repräsentation des afrikanischen oder südamerikanischen Kontinents beziehen. Repräsentation in

Videospielen ist eben ein weitaus komplexeres Feld, als das ich mir anmaßen würde, hier einen Vollständigkeitsanspruch auszusprechen.

Hervorgehoben soll der kurze Text eine Sensibilität für das schaffen, was zu oft zu kurz kommt. Für das, was bei historisch-orientierter Spieleentwicklung im blinden Fleck gar nicht erst auftaucht. Und davon gibt es leider reichlich.

Ich würde mir wünschen, dass Ubisoft in den nächsten Jahren den Fokus auf neue Schauplätze legt und der Spielerschaft Orte vermittelt, die es ebenso verdient haben, Teil dieser großartigen, globalen Idee von *Assassin's Creed* zu sein. Sicherlich ist das Interesse der potenziellen Spieler*innen von großer Wichtigkeit und zeigt im Gegensatz zu meiner persönlichen Einstellung ein anderes Bild (siehe [Umfrage](#) der Gamestar 2019). Aber das Franchise hat vor allem zu Anfang bewiesen, dass das Hervorbringen „neuer“ Welten für Begeisterung sorgen kann, wo zuvor vermutlich keine war.

Wie lässt sich dieser Text einordnen? Ist es nun eine Spielbesprechung von der *Chronicles*-Trilogie, eine Kolumne über den Erhalt von Vielfalt oder doch eine persönliche Videospiegelgeschichte? Ich kann diese Frage nicht mehr wirklich beantworten, weil im Endeffekt von allem etwas drinsteckt.

Wie ergeht es euch? Würdet ihr euch auch das ein oder andere Setting wünschen, dass es bisher kaum in die VideospieLLandschaft geschafft hat? Und fallen euch Spiele ein, die ich völlig vergessen habe und meine Überlegungen vielleicht relativieren?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 15. Januar 2022 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>