

# Geschichte in Games Teil 1

Geschichte haftet oft an langweilig, alt und verstaubt zu sein. Doch das muss gar nicht sein...

Wer Geschichte gerne mit coolen Moves und spannenden Gadgets erleben will, der kann sich an **Assassin's Creed** versuchen. Die 2007 von Ubisoft Montreal ins Leben gerufene Spieleserie hat sich



als Verkaufsschlager entpuppt. Denn es ist eine Sache etwas über das revolutionäre Frankreich oder das Viktorianische London zu lesen, doch etwas völlig anderes es selbst zu erleben. Über das Heilige Land, das Italien der Renaissance oder das Piratenzeitalter in der Karibik, für jeden scheint etwas dabei zu sein.

Dabei ist das Spielprinzip relativ simpel und für manche sicherlich auch brutal. Erkunden, Ermorden und schließlich fliehen. Während die Serie dieses Prinzip seit dem ersten Teil nur wenig verändert hat, hat sich die Storyline seither immer weiter vom Ursprung entwickelt. Startet man in den ersten drei Teilen der Serie noch als Desmond Miles, der durch eine Maschine namens Animus die Erinnerungen seiner Vorfahren durchlebt, entkoppelt sich die Serie dieser Figur in den Teilen vier bis sechs.

Doch was macht dieses Spiel für den Historiker interessant. Die graphische Pracht oder die vielen Interaktionsmöglichkeiten sind sicherlich reizend, jedoch macht Assassin's Creed besonders seine historische Perspektive aus. Einen absoluten Wahrheitsanspruch hatten die Entwickler

sicher nicht, jedoch haben sie eine vergangene Welt mit Leben gefüllt. Der Spieler begegnet historischen Persönlichkeiten über Richard Löwenherz, den berühmten Piraten Blackbeard bis hin zu Winston Churchill.



Über allem steht in jedem Ableger der Serie, der Konflikt zwischen Templern und Assassinen. In fast allen Teilen übernimmt der Spieler dabei die Rolle eines Assassinen und versucht die Welt vor den Plänen der

Templer zu schützen. Dabei interagiert man nicht nur mit der Umwelt sondern auch mit den aus Geschichtsbüchern bekannten Persönlichkeiten. Diese versorgen einen mit Informationen, technischen Feinessen, Aufgaben oder dienen als potenzielle Ziele. So hat Ubisoft darauf geachtet, dass alle in den Spielen zu Tode kommenden Charaktere auch in den im Spiel durchlebten Zeiträumen wirklich starben oder verschwanden. Kommt es zu Anachronismen liegt dies an der künstlerischen Freiheit der Entwickler. Denn so könnte man Scherzhaft sagen, dass in diesen Fällen vielleicht ja die Geschichtsschreibung falsch sei.

Wer also Geschichte mal anders leben will in einer lebendigen Umwelt, aber nicht auf hundertprozentige Authentizität setzt, für den ist Assassin's Creed sicherlich eine gute Wahl. Zudem bietet die Serie sechs unterschiedliche historische Zeiträume mit spannenden Handlungsorten. Wer also mal die Karibik, das revolutionäre Paris oder das alte Jerusalem sehen will, der sollte sich in den Animus schmeißen und ans Erkunden machen.

*Von Marek Szabowski*