

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Es herrscht zu wenig Europa in Videospiele

Yannic Borchert am Samstag, dem 15. Juli 2017

Böhmen, 1403. Das reich an Kultur gesegnete, mit Silber und imposanten Burgen bestückte Königreich liegt mitten im Herzen Europas. Wenzel von Luxemburg herrscht über das Land, das dereinst Teil der Tschechoslowakei werden soll.

Doch sein Halbbruder Sigismund nimmt den König gefangen und fällt mit seiner mächtigen Streitmacht in das Land ein. Heinrich, der Sohn eines Schmieds, muss mit ansehen, wie die Armee des Usurpators sein Dorf angreift und seine Familie abschlachtet. Von dem Wunsch nach Rache getrieben, schließt sich Heinrich einem der Adligen des Landes an um seine Familie zu rächen und das Königreich Böhmen zu retten.

Die beschriebene Handlung findet weder in einem Buch noch einem Film statt, sondern bildet das Grundgerüst des Anfang 2018 erscheinenden Spiels »Kingdom Come Deliverance« der Warhorse Studios aus Prag. Die Entwickler haben sich in den Kopf gesetzt, den Spieler einen Teil europäischer Geschichte nacherleben zu lassen, wie er so oder so ähnlich stattgefunden haben könnte. Dafür wurde das Königreich Böhmen für die Spieler anhand von Aufzeichnungen rekonstruiert. Mit Hilfe von zahlreichen Experten soll so die Möglichkeit gegeben werden, ein Stück Europa-Historie zu erleben.

Ein Vorhaben, das im Bereich der Spieleentwicklung selten ist. Setzen die meisten Entwickler und Publisher doch auf die Zugkraft amerikanischer Marken. Sehr oft ist Amerika Fokus von Videospielen oder die Protagonisten sind Amerikaner. Das Klischee des weißen Amerikaners, der die Welt rettet, wurde erst im Laufe der letzten Jahre allmählich aufgebrochen, jedoch noch immer nicht ganz ad Acta gelegt.

Zwischen Temerien und Polen

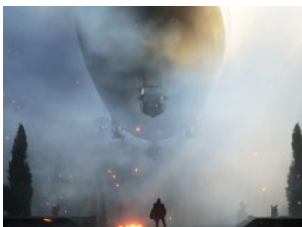
Natürlich bildet Amerika nicht den einzigen Handlungsort für Videospiele. Sehr viele Herausforderungen finden in Fantasiewelten statt, welche zumeist wenigstens entfernt an das mittelalterliche Europa erinnern – positiv sollte hier die Serie »The Witcher« erwähnt werden. Basierend auf den Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski hat das ebenfalls in Polen ansässige Studio CD Project Red eine Spielreihe von Weltklasse umgesetzt, die zu Recht in allen Medien gelobt wird.

Ausgehend von Sapkowskis Romanen, die sich ebenfalls mit der polnischen Mythologie auseinandersetzen, diese jedoch in ein Fantasiereich übertragen, bietet vor allem der letzte Teil der »The Witcher«-Serie ein Füllhorn an lokalen Eigenheiten, an Polen angelehnte Landstriche und Folklore und darf wohl trotz seiner Fremdartigkeit als eines der europäischsten Spiele der letzten fünf Jahre betitelt werden.

Abseits von Fantasy-Welten dient Europa vielen Spieleentwicklern höchstens als kurze Sightseeing-Tour der Marke »Uncharted«. Hier sucht der Abenteurer Nathan Drake nach den unterschiedlichsten verschollenen Artefakten und reist dabei auf seiner Suche durch Länder wie Frankreich, Italien, England, Schottland, aber auch Saudi-Arabien oder Madagaskar. Die Länder selbst dienen hier jedoch stets nur als hübsche Kulisse oder Stichwortgeber, ohne dass sie eine eigene Faszination entfalten oder gar in einen innereuropäischen Kontext gesetzt werden können.

Das Versagen europäischer Entwickler

Selbst europäische Entwickler wie die niederländischen Guerilla Games verpassen die Chance, Europa in Videospielen begreifbar zu machen und verlagern ihre Spiele entweder in die ferne Zukunft eines von Maschinen bevölkerten Amerikas in Horizon Zero Dawn, oder verlassen in ihrer Killzone-Reihe gleich ganz die Erde. Auch Dice in Schweden greift mit Star Wars Battlefront lieber nach den Sternen einer weit, weit entfernten Galaxie vor langer Zeit.



Schießbude: Dice verpasst es, Battlefield 1 Bedeutung zu verleihen.

(Bild: EA/Dice)

Und selbst mit dem im ersten Weltkrieg spielenden Shooter »Battlefield 1« gelingt es Dice kaum, über ein Schießbudenkonzept im Geschichtsgewand hinauszukommen. Die Gründe für den Ausbruch, die Bedeutung des Krieges und ähnliches können nicht

dargestellt werden, das ist aber auch vom Kunden nicht gewünscht.

Auch das in Frankfurt ansässige Studio Crytek, das mit seiner Cryengine lange Zeit als wichtigster Entwickler Deutschlands gehandelt wurde, setzt mit der Serie »Crysis« auf das Amerika-Setting und bietet bei »Ryse: Son of Rome« nur eine platte Römergeschichte, die völlig aus dem historischen Kontext gerissen wirkt und keinerlei Realitätsanspruch erhebt. Und wemgleich auch die Point-And-Click-Adventures aus dem Hause Daedalic die Art von Klamauk bieten, den vor allem deutsche Fans lieben, so findet doch auch dieser auf dem Müllplaneten Deponia und nicht in der Île-De-France statt.

Währenddessen feiern vor allem japanische Spiele die eigene Kultur, schicken den Spieler in »Persona 5« knapp 80 Stunden lang durch ein selbstreferenzielles Tokio oder beleuchten in »Yakuza« die Machenschaften der gleichnamigen japanischen Mafia.

Es gibt Hoffnung

Europa indes scheint oft außen vor zu bleiben, wird nur als schöne Staffage missbraucht, ohne auf die reiche Kultur der verschiedenen Länder einzugehen, die sich für ein Videospiel geradezu anbieten. Dabei gibt es sie doch, die Spiele, die nicht vor Europa zurückscheuen.

»Medieval: Total War« oder auch »Napoleon: Total War« ließ den Spieler in zwei Zeitepochen Europas eintauchen, Handelsbündnisse schließen, detailgetreue Soldaten ausbilden und die eigenen Landesgrenzen verschieben. Sogar historische Begebenheiten wie die Schlacht von Waterloo ließen sich nacherleben und stellten den Spieler vor die Aufgabe, den Verlauf der Geschichte womöglich mit dem eigenen, taktischen Verstand zu ändern.

Neben Strategiespielen sticht jedoch ein Publisher besonders hervor, wenn es um die Einbindung von Europa und europäischer Geschichte geht: Ubisoft.

Der französische Publisher bietet mit seiner Assassins Creed-Reihe die Möglichkeit, zahlreiche interessante Epochen und Orte zu besuchen. Zwar ist die Verschwörungsgeschichte rund um Templer, Assassinen und dem »Animus«, der es erlaubt, in die Vergangenheit der eigenen Vorfahren einzutauchen, ausgemachter Unsinn, dennoch nimmt Assassins Creed die Epoche, in der es spielt, stets ernst.



Branchenprimus: Assassins Creed gelingt es, Spiel, Europa und Historie miteinander zu verbinden.

(Bild: Ubisoft)

Während der Spieler in Assassins Creed 2 und dessen Nachfolger das Italien der Renaissance besucht, trifft er auf berühmte Gestalten wie Leonardo Da Vinci, Rodrigo

Borgia oder auch Anna Sforza. Die Städte, die man dabei besucht, und die Geschichte, die sich im Hintergrund abspielt, halten sich dabei stark an die Wirklichkeit und ergänzen das Gezeigte mit informativen Kodex-Einträgen, die den interessierten Leser noch weiter über die damalige Zeit informieren und auch Kontext herstellen.

Mit Unity und Syndicate entführte Ubisoft den Spieler zuletzt auch noch nach Paris während der Zeit der französischen Revolution und das London des Industriezeitalters, wurde jedoch zuletzt sehr formelhaft.

Der Erfolg der Assassins Creed-Reihe beweist dabei, dass Europa nicht nur als Schauplatz, sondern auch als wichtiges Story-Element funktionieren kann. Die europäische Geschichte und die europäische Kultur sind nicht nur in ihrer Vergangenheit geprägt von interessanten und erzählenswerten Vorkommnissen. Auch das heutige Europa steht vor interessanten Herausforderungen, die nicht nur in Film und Literatur aufgearbeitet werden können und sollten. Die Eigenschaft von Videospielen, den Spieler selbst Lösungsansätze finden zu lassen und ihn zum aktiven Nachdenken anzuregen, können hier als großer Gewinn gesehen werden.

Der Puls Europas

Europa ist mit seiner unterschiedlichen kulturellen Prägung, seiner bewegten Geschichte und seinen abwechslungsreichen Landschaften für Videospiele sehr spannend. Amerikanische Entwickler müssten nur versuchen, mehr zu sehen als die Weltkriege. Deutschland hat in den wenigsten Spielen eine andere Rolle als das Dritte Reich.

Doch die Verantwortung liegt nicht bei amerikanischen Entwicklern, sondern bei all den Studios in Europa. Sie sind es, die einen Draht zum Herzen Europas haben, und nicht selten arbeiten in Spielestudios Menschen aus allen Ländern Europas zusammen. Sie müssen sich nur trauen, den Puls Europas zu spüren und in Form zu gießen.

Dieser Text entstand im Rahmen des Seminars „Warum Europa eine Republik werden muss“, während meines Online-Journalismus-Studiums an der Hochschule Darmstadt.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 15. Juli 2017 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). 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>