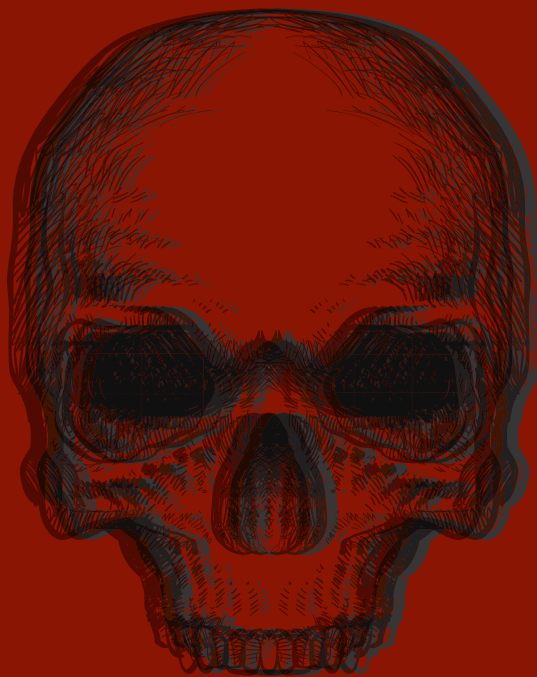


DER ERSTE WELTKRIEG IN VIDEOSPIELEN



PIXEL-GAS UND POLYGON-GRANATEN

von André Olbrich

Willkommen auf dem »Weltfest des Todes«, wie Thomas Mann zynisch schrieb, wenn er den Ersten Weltkrieg meinte. »Battlefield 1« setzte lapidar fort:

»Was folgt, sind Frontkämpfe. Du wirst wahrscheinlich nicht überleben«. Die Verarbeitung des Ersten Weltkrieges in Videospielen sagt viel über deren Reife als Medium aus.

Spiele sind besessen von Krieg, aber nicht von jedem. Während es längst zur Normalität geworden ist wie in »Age of Empires 2« Ritter zu befehligen oder in zahlreichen Shootern Deutschland vom Nationalsozialismus zu befreien, trauten sich Entwickler bisher kaum an die Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts heran. Nach wie vor wirkt der Erste Weltkrieg für viele nebulös, verwirrend und kompliziert. Er war die Explosion eines schwelenden Pulverfasses, handelte von regionalen Differenzen und vom Kollaps jahrhundertealter kolonialer, sozialer und politischer Strukturen. Es war der erste hochtechnisierte Krieg, verziert im historischen Gedächtnis durch seine absurd hohe Todesrate, seine bestialischen Verwundungen und den tiefen Gräben, die sich wie Narben durch den europäischen Kontinent zogen. Nicht gerade ein Traumszenario, wenn Entwickler und Publisher versuchen, eskapistische Unterhaltung unter die Leute zu bringen und ganz sicher kein Szenario, um heroische Geschichten zu erzählen.

DIE SCHEU VOR DEM KRIEG

Eines der ersten bedeutsamen Spiele, die sich dieses Setting aussuchten, war das Rundenstrategiespiel »History Line: 1914-1918« aus dem Jahre 1991, einer Nachempfindung des sehr erfolgreichen »Battle Isle«. Letzteres hatte noch einen Science-Fiction-Hintergrund, der keiner Rechtfertigung bedurfte, während bei der Anknüpfung an Historie Vorsicht geboten war. In einer Zeit, in der sich die Spieleindustrie noch nicht alltäglich kriegsgeschichtlicher Szenarios bediente, bezeichneten die Entwickler von Blue Byte in ihrem Handbuch zum Spiel die »Verknüpfung eines Strategiespiels und einem leidensträchtigen Weltkrieg« als ein »besonders gewagtes Unternehmen«.

Christian von Duisburg, der das Spiel damals für die »Power Play« testete, musste noch seine »Skepsis zum verhänglichen Thema (immerhin geht es um einen Weltkrieg)« durch die gute Umsetzung zerstreuen lassen. Dem Vorwurf der Kriegsverherrlichung wollte Blue Byte sogleich entgegenwirken und betonte, dass es neben dem taktischen Denkvermögen auch um die Vermittlung von Lehrinhalten gehe, die mit hohem Aufwand in das Spiel eingearbeitet wurden. »History Line« erzählt nach jeder Mission, was historisch zwischen 1914 und 1918 geschah, manchmal mit kleinen Zwischensequenzen, häufiger durch Texteinblendungen. Allein für das Intro wandte das Spiel sechs Minuten auf, um in das komplizierte



Das Rundenstrategie-Spiel History Line setzte 1991 Maßstäbe für den reflektierten Umgang mit der Geschichte des Ersten Weltkrieges.

Bündnissystem in Europa vor 1914 einzuführen. Das Werk setzte damit Maßstäbe für den reflektierten Umgang mit einem komplexen historischen Setting, die jedoch lange von keinem Spiel mehr erreicht wurden.

HEROISIERUNG UND SIMPLIFIZIERUNG

Seit »History Line« hat die Spielere Landschaft ihre Scheu vor der historischen Gewalt abgelegt und fand ihr verlockendstes Szenario im Zweiten Weltkrieg, in dem heute jeder vierte Titel mit geschichtlichem Hintergrund angesiedelt ist, wie eine statistische Auswertung der Historikerin Angela Schwarz von der Universität Siegen ergab. Kommerziell erfolgreiche Millionen-Franchises wie »Call of Duty« und »Battlefield« nahmen genau dort ihren Anfang. Dass andere historische Abschnitte demgegenüber zurücktraten, hat mit der Möglichkeit der Heroisierung zu tun, die sich in diesem Szenario schon immer angeboten hat. Da das Feindbild im Zweiten Weltkrieg absolut eindeutig ist, fällt es leicht, eine klassische Geschichte des Guten gegen das Böse zu zeichnen, frei nach dem Motto: »Es ist nie falsch, auf Nazis zu schießen«. Intro-Sequenzen, die dem Spieler minutenlang erklären müssten, weshalb er erledigen soll, wozu ihn das Spiel auffordert, sind nicht notwendig. Die größten Entwicklerstudios stammen zudem aus den USA, die analog zu Hollywood-Filmen das heroisierende Pathos des patriotischen US-Soldaten übernahmen, der in betont übermännlich verklärter Art Europa befreit. Solche etablierten Vorstellungen eignen sich für ein »Empowerment« der Spielerschaft, die in diese Heldenrollen schlüpfen soll.

Noch dazu greifen Entwickler in den meisten Fällen nur auf diejenigen Aspekte eines historischen Settings zurück, welche die Komfortzonen der Konsumenten unangetastet lassen. Vor lauter Patriotismus

vergisst man in einem »Call of Duty« die Grausamkeit des Krieges. Im Globalstrategiespiel »Hearts of Iron« können wir Deutschland während des Zweiten Weltkrieges spielen und munter Länder besetzen, ohne mit der Realität von Deportierungen und Terror an der Bevölkerung konfrontiert zu sein. Die Echtzeitstrategie-Serie »Sudden Strike« kann stellvertretend für diverse Spiele gelten, in denen man recht simple Einsatzziele ohne größeren Kontext verfolgt. Das Diktum von Clausewitz, »Der Krieg ist eine bloße Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln«, existiert in der Spielere Landschaft nicht. Krieg ist Krieg und wird von der unbequemen Politik abgeschnitten.

Es ist kein Zufall, dass sich auch im Falle der wenigen Spiele rund um den Ersten Weltkrieg vorzugsweise diejenigen Aspekte herausgegriffen wurden, die sich abseits von Gas und Graben noch zur Heroisierung eignen und möglichst entpolitisiert dargestellt werden können. So dienten die romantisch verklärten Luftkämpfe in der Ära der Doppel- und Dreidecker als häufigste Vorlage für Spieleumsetzungen im Kontext des Ersten Weltkrieges. Die beliebte »Red Baron«-Reihe oder Spiele wie »Wings of Glory« erfreuten sich zahlreicher Käufer. Hier wurde der Kampf Flieger gegen Flieger simuliert, der in traditioneller Terminologie noch als »ehrenhaft« galt. Schon ins Legendenhafte driften die Erzählungen um Manfred Freiherr von Richthofen ab, allseits besser bekannt als der Rote Baron. Die Richthofen-Staffel, die aufgrund ihrer Farbpracht ihrer Flugzeuge auch »fliegender Zirkus« genannt wurde, hat sogar etwas verharmlosend Humoristisches an sich, wie auch die etwas verstörenden Weltkriegsadaptionen zeigen, in denen Comic-Charakter Snoopy involviert ist (»Snoopy vs. the Red Baron«, »Snoopy Flying Ace«). Mit Flugkampfsimulationen im Setting des Ersten Weltkrieges lässt sich Spielspaß produzieren und tolle Grafiken generieren. Kein Wunder, dass Spieleentwickler genau dort ansetzten.

EIN BLOCKBUSTER IM SETTING DES ERSTEN WELTKRIEGES

Diese bisherige Verarbeitung des Kriegsthemas hatte einen unmittelbaren Einfluss auf die neueren Spiele, die rund um den Ersten Weltkrieg während der Gedenkjahre von 2014 bis 2018 entstanden. 2016 sollte sich mit »Battlefield 1« der Ableger einer etablierten Shooter-Franchise diesem Gegenstand annehmen. Das Spiel wartet mit einem außergewöhnlichen Prolog auf. Wir starten als einfacher Fußsoldat an der deutsch-französischen Front. Ein nicht versiegender Strom aus feindlichen Soldaten stürmt auf uns zu, während unsere Munition stetig zur Neige geht.



Positiv an Battlefield 1 ist, dass es uns auch weniger bekannte Schauplätze des Ersten Weltkrieges nahebringt.

Der Tod ist unausweichlich. Statt des »Game Over«-Bildschirms blendet uns das Spiel den Namen des Soldaten und seine Lebenszeit ein. Überraschend werden wir in die Rolle eines anderen Kämpfers an derselben Front versetzt und sind ebenso dazu verdammt, früher oder später zu Grunde zu gehen. Der beliebige Austausch der Soldaten spiegelt wider, zu was Menschen während dieses technologisch fortschrittlichen Krieges geworden sind: bloßes Material, welches verschlissen wird. In keinem anderen Medium wäre es möglich, den Rezipienten in dieser Intensität die Ausweglosigkeit einer Schlacht zu vermitteln. Die Einblendung von Namen und Lebensdaten sorgt zusätzlich für die Ambivalenz des Krieges: Einerseits ein menschliches Wesen mit einer persönlichen Geschichte zu sein und andererseits als bloße Statistik in die Verlustzählungen einzugehen.

Dennoch ist »Battlefield 1« kein »Anti-Kriegsspiel«, denn es hält diese Form der ernüchternden Inszenierung nicht durch. In der eigentlichen Kampagne, die nach dem Prolog folgt, erleben wir erneut nur das für Spiele typische glorifizierende Pathos. So werden wir in einem der Kapitel in die Rolle eines charismatischen Piloten versetzt, der dutzende Flugzeuge vom Himmel schießt und selbst die unlösbarsten Situationen überlebt, obwohl uns das Spiel sogar noch in einem einleitenden Text mitteilt, dass die durchschnittliche Lebenserwartung eines Piloten in dieser Zeit nur 17 Tage betrug. Da hilft es auch nichts, dass das Spiel die Geschichte mit dem Stilmittel eines unzuverlässigen Erzählers versieht, um

die Wahrheit des Erlebten gleich selbst in Frage zu stellen. Die Inszenierung des Krieges als Abenteuerspielplatz verschwindet dadurch nicht. »Battlefield 1« konnte mit der Darstellung heroisierender Machtfantasien nicht brechen, die sich in der Spiel Landschaft für die meisten geschichtlichen Kriegsspiele bis dahin etabliert hatte.

THOMAS MANN BEZEICHNETE
DEN ERSTEN WELTKRIEG ALS

»WELTFEST DES TODES«

IM NORDEN, SÜDEN UND OSTEN WAS NEUES?

Auch spielmechanisch ließ sich nur schwer eine Brücke zum Szenario schlagen. Die »Battlefield«-Serie setzte in der Vergangenheit auf pompöses Schlachtgewitter, stetige Bewegung und den kombinierten Einsatz von Vehikeln zu Luft, zu Lande und zu Wasser. Kaum gute Voraussetzungen, wenn die Grabenkämpfe in Frankreich als Schauplatz dienen sollten. Dabei ließen die Entwickler von DICE wenig Zweifel, dass das Gameplay stets das Setting schlägt. In vielen Details, wie bei der Effektivität und dem Verhalten von Waffen und Fahrzeugen, ist das jederzeit spürbar. Es entsteht leicht der Eindruck, dass »Battlefield 1« ein Spiel über den Zweiten Weltkrieg in den Uniformen des Ersten Weltkrieges ist. In dem Bewusstsein, dass sich eine Nachbildung des Stellungs- und Abnut-

zungskrieges insbesondere an der Westfront nicht gut mit der dynamischen Shooter-Mechanik vereinbaren lässt, hat »Battlefield 1« sich allerdings Schauplätze ausgesucht, in denen ein beweglicheres Spielgefühl möglich ist und die zumindest in der europäischen und amerikanischen Erinnerungskultur als nicht typisch für den Ersten Weltkrieg gelten. So versetzt uns das Spiel in die Schlacht von Gallipoli, welche in der Türkei, Australien, Neuseeland und Tonga bis heute viel stärker im kollektiven Gedächtnis verankert ist. Auch schlüpfen wir in die Rolle einer arabischen Widerstandskämpferin und gehen gegen die damalige osmanische Herrschaft im Nahen Osten vor. Aus der puren Not, ein dynamischeres Gameplay anzubieten, vermochte es »Battlefield 1«, zumindest das populäre Bild vom Ersten Weltkrieg als Grabenkrieg ein Stückweit aufzubrechen und in Erinnerung zu rufen, dass es ein wahrhaft globaler Krieg mit diversen Schauplätzen war.



Leider kann Battlefield 1 aus den etablierten Konventionen der Spielegeschichte nicht ausbrechen. Krieg wird als Abenteuerspielplatz inszeniert.

WILLKOMMEN IN DER KNOCHENMÜHLE

Der Versuch einer glaubwürdigeren Simulation der Kämpfe in den Schützengräben erfolgte im Jahr 2015 mit der Veröffentlichung von »Verdun« nach mehrjähriger Early Access-Phase. Während ein großer Teil des Marketings für »Battlefield 1« darauf fokussiert war, zu zeigen, dass es im Ersten Weltkrieg nicht nur um Schützengräben ging, ist »Verdun« vollständig darauf ausgelegt. Benannt ist das Spiel nach der wohl berühmtesten Schlacht an der Westfront, die man aufgrund ihrer Grausamkeit »Blutpumpe« und »Kno-

chenmühle« nannte. Die Auseinandersetzung begann im Februar 1916 und dauerte zehn Monate. Es war die längste fortwährende Schlacht des Ersten Weltkrieges mit etwa 700.000 Toten, Verwundeten oder Vermissten. Das Spiel greift diese tragische Zeit auf.

Den feindlichen Graben einzunehmen ist alles andere als einfach, da dies voraussetzt, dass man lange genug überlebt, um ihn zu erreichen. In diesem Spiel verträgt man nicht allzu viele Kugeln, was dazu zwingt, ständig in Deckung zu bleiben. Die Angst, sich auch nur einen Meter weiter vorzuwagen, wird damit greifbar und es herrscht eine »tödliche Spannung, die wie ein scharfes Messer unser Rückenmark entlang kratzt«, wie es Erich Maria Remarque in »Im Westen nichts Neues« formulierte. »Verdun« ist jedoch ein Multiplayer-Shooter ohne Erzählung, weshalb zwar ein interessantes Gameplay-Gefühl vermittelt wird, welches in herkömmlichen Shootern fast unbekannt ist, aber es erzählt eben auch keine Geschichte vom Leid einzelner Menschen, von psychischen Traumata oder dem Kriegsverlauf als solchen. Hier existiert eine vom Narrativ gänzlich entkoppelte Erfahrung des Ersten Weltkrieges.

ZURÜCK ZUM SPIELERISCHEN LERNEN

Das Kriegsszenario auch mit einer anspruchsvollen Erzählung zu verbinden ist bisher nur wenigen Spielen gelungen. Der künstlerisch eindrucksvollste Versuch findet sich in »Valiant Hearts: The Great War« von Ubisoft Montpellier aus dem Jahr 2014, ein vom Narrativ getriebenes Adventure, welches von unterschiedlichen Charakteren verschiedener Nationalität handelt, deren Schicksale sich während des Krieges kreuzen. Obwohl die Comic-Grafik und die überzogene Mimik und Gestik der Figuren auf den ersten Blick keine ernsthafte Thematik nahelegen, gelingt es dem Spiel durch musikalische Untermalung, Erzählerstimme und clevere Inszenierung eine bedrückende Stimmung zu erzeugen. Der Comic-Stil sorgt für eine gebrochene Wahrnehmung des Szenarios: Er lässt ein Ereignis oberflächlich als simpel erscheinen, ebenso wie der Erste Weltkrieg von führenden Politikern und Militärs nicht ernst genug genommen wurde. Die anfängliche Begeisterung, der Tenor des »Bis Weihnachten sind wir wieder zuhause«, weicht Stück für Stück der bitteren Realität und mündet in Ernüchterung. Auch dies wird durch den Grafikstil transportiert: Ein anfängliches Belächeln weicht der Erkenntnis tatsächlicher Grausamkeit. Am Ende möchte man mehr weinen als lachen.



Wir erleben kein typisches Shooter-Gameplay in Verdun. Wir müssen uns ständig ducken und dürfen nur langsam vorgehen.



In der Red Baron-Reihe tragen wir Luftgefechte aus. Luftkampfsimulationen sind die häufigsten Umsetzungen von Spielen im Setting des Ersten Weltkrieges.



Das Werk zeigt ebenso, dass Spielerinnen und Spieler nicht ausschließlich in Handlungen des Eroberns und Erschießens involviert sein müssen, indem man das Kriegsszenario mit einem dafür eher untypischen Genre verbindet, denn in »Valiant Hearts« lösen wir vor allem Rätsel und müssen uns in einer Passage sogar ausschließlich um die Versorgung von Verwundeten kümmern. Diese Perspektiven erweitern das Spektrum einer spielerischen Verarbeitung des Themas ungemein und vermitteln einen Eindruck davon, welches Potenzial für künstlerischen Ausdruck in Videospielen noch brachliegt. »Valiant Hearts« kehrte auch zu den Maßstäben zurück, die einst »History Line« gesetzt hat. Im Laufe des Spiels ist es möglich, auf diverse Hintergrundinformationen rund um den Ersten Weltkrieg zurückzugreifen. Die Einheit von spielerischer Interaktion, transportierten Emotionen und lehrreichen Inhalten machen das Spiel zu einer einmaligen Erfahrung.

TRÄGER EINES KOLLEKTIVEN GEDÄCHTNISSES

Anhand der Spiele, die sich bisher an den Stoff des Ersten Weltkrieges herangewagt haben, lässt sich ersehen, wozu die Spielebranche bisher nur rudimentär in der Lage war: Zu realisieren, dass ein Medium nicht spaßig sein muss, um ansprechend zu sein. Es kann mehr transportieren als bloße Lacher, möglichst viele Bombasteffekte oder das Befriedigen von Machtfantasien. Es kann Emotionen hervorbringen, die wir so noch nicht kannten, uns ein Bild zeigen, das wir noch nicht sahen, vielleicht sogar etwas Historisches wie den Ersten Weltkrieg nacherleben lassen, um uns eine bestimmte Situation greifbarer und verständlicher vor Augen zu führen. Auch wenn Videospiele in dieser Hinsicht noch in den Kinderschuhen stecken, ist die Tatsache bemerkenswert, dass einige bedeutsame Titel explizit während der Gedenkjahre von 2014 bis 2018 veröffentlicht wurden. Die Reaktion auf solche Erinnerungsmomente zeigt, dass das Videospiel immer stärker kulturell verankert ist und langsam und stetig zu etwas wird, was andere Medien schon längst sind: Träger eines kollektiven Gedächtnisses.