

It's not Just a Game! Der Erste Weltkrieg im Computerspiel

Martin Bayer

Unlocking Sources, Berlin 30.1.2014

Struktur

- Einstieg
 - Im Vergleich beispielsweise zum Zweiten Weltkrieg oder zeitgenössischen Konflikten spielt der Erste Weltkrieg eine deutlich untergeordnete Rolle. Nichtsdestoweniger wurden und werden zu diesem globalen Krieg Spiele höchst unterschiedlicher Ausrichtung produziert und gespielt. Mit meinem heutigen Vortrag möchte ich Ihnen unter anderem einen Überblick über diese Entwicklungen geben.
- Blue Max - Was der Käufer erwartete...
 - Vor gut 30 Jahren warben die ersten Spiele für Homecomputer mit eindrucksvollen Grafiken – die jedoch nur auf der Packung existierten.
- Blue Max – ...und was er bekam...
 - In der Realität war die Grafik sehr grob und bestand nur aus wenigen Farben. Der Faszination tat diese keinen Abbruch.
 - Umso verwunderlicher erscheint dann die Entscheidung der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, das Spiel „Blue Max“ 1985 zu indizieren. Eine Indikation bedeutet kein Verbot, aber das Spiel darf nicht mehr offen beworben werden und nur noch an Personen über 18 Jahren verkauft werden, was eine Vermarktung überaus einschränkt.
 - In der Begründung heißt es unter anderem: „Gehorsam und selbstverständlich reagiert der Spieler bei der Vernichtung des Feindes. Andere Spielhandlungen wie zum Beispiel un militärische Konfliktlösungen sind nicht vorgesehen. ... Das Computerspiel ‚Blue Max‘ hat aggressionssteigernde Eigenschaften. ...Bei älteren Jugendlichen führt das Spielen von ‚Blue Max‘ zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem. ... Da außer dem Befehl-Gehorsam-Verhältnis (es muss geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden, dass etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Der Spieler ist ständig dem Stress ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden. Diesen Druck kann er im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.“
 - *Blue Max* wurde nach 25 Jahren im Jahr 2010 vom Index gelöscht. Auch wenn uns die damalige Indizierung amüsiert, so bleibt doch die Frage, welche Inhalte wie dargestellt und vermittelt werden, zumal in einem Unterhaltungskontext.

- Flugsimulationen I: Red Baron
 - Spiele wie das Arcade-Game *Red Baron* aus dem Jahr 1980 waren die Wegbereiter für die späteren Flugsimulationen. Dieses Genre stellt einen beträchtlichen Anteil an den Spielen zum Ersten Weltkrieg. Auf dem Bildschirm ist eine recht einfache monochrome Grafik zu erkennen.
- Flugsimulationen II: Wings
 - Schnell sollte sich die Technologie verändern: zehn Jahre später ist das Geschehen zwar noch recht bunt und die Grafik grob, doch sie entspricht schon eher unserer Wahrnehmung.
- Flugsimulationen III: Wings of Glory
 - Fünf Jahre später, und schon wieder hat sich die Anmutung deutlich verändert. In *Wings of Glory* ist der Zeppelin bereits kein Pixelhaufen mehr, sondern deutlich zu erkennen.
- Flugsimulationen IV: Rise of Flight
 - Bei aktuellen Simulationen betrachten wir nun eine andere Dimension: Landschaft und Cockpit sind nahezu fotorealistisch, Öl spritzt auf die Brille des Piloten und schränkt seine Sicht ein, Physik-Engines und detaillierte Schadensmodelle tragen zu weiterem audiovisuellem Realismus bei. Eines fällt jedoch bei vielen Flugsimulationen auf...
- Nie weit entfernt: Der „Rote Baron“... (2x)
 - ...der „Rote Baron“ ist nie weit entfernt. Der Mythos scheint ungebrochen zu sein. Freiherr von Richthofen – die Bezeichnung „Roter Baron“ ist ein Nachkriegskonstrukt – hat nicht zuletzt mit der deutlich erkennbaren Bemalung seiner Flugzeuge eine Marke geschaffen.
 - Doch sprechen wir über den „Roten Baron“...
- Snoopy vs. the Red Baron
 - ..so müssen wir natürlich auch über Snoopy reden, der es zumindest virtuell vermag, gegen seinen Erzfeind anzutreten.
- Marinesimulationen: Dreadnoughts
 - Im Gegensatz zu den actionreichen Flugsimulationen ist das Geschehen bei den vergleichsweise wenigen Marinesimulationen schon abstrahierter. Bei dem recht frühen Beispiel hier erfordert auch die Grafik entsprechende Phantasie.
- Marinesimulationen: Shells of Fury
 - Bessere Grafik ist jedoch nicht alles: Diese U-Bootsimulation enttäuschte spielerisch sehr und konnte ihren Anspruch auf eine dichte Atmosphäre nicht einlösen.
- Strategiespiele: History Line
 - Ein weiteres wichtiges Genre – insbesondere für das Szenario des Ersten Weltkriegs – sind die sogenannten Strategiespiele. Ähnlich den Brettspielen zieht der Spieler mit verschiedenen Figuren über ein Spielfeld.
 - Das in Deutschland entwickelte *History Line* war lange nicht nur einer der wenigen Vertreter dieses Genres, sondern lieferte historische Hintergrundinformationen, und zwar nicht nur zu den eingesetzten Waffen, sondern vor allem über die politischen und bisweilen gar sozio-kulturellen Entwicklungen in allen Kriegsjahren.

- Strategiewspiele: Commander
 - *Die Commander-Reihe* ist ein Beispiel für zeitgenössische rundenbasierte Strategiewspiele. Immerhin beinhaltet es nicht nur die Westfront – wie in so vielen eingeschränkten Wahrnehmungen, nicht nur bei Spielen –, sondern auch die Fronten im Osten, in den Alpen, auf dem Balkan und im Nahen und Mittleren Osten. Afrika und Asien spielen allerdings auch hier keine Rolle.
- RTS (Real Time Strategy Game): Great War
 - *Great War* ist ein sogenanntes Mod für das Echtzeit-Strategiewspiel *Company of Heroes*. Mods werden häufig von den Spielern in Eigenregie erstellt und erweitern vorhandene Spiele. Dieses Mod unterstreicht auch, dass der Erste Weltkrieg als Szenario auf Interesse bei den Spielern stößt.
- First Person Shooter: Darkest Days
 - First Person oder Ego Shooter sind ein Genre, von dem über die leidige „Killerspiel-Debatte“ schon jeder einmal gehört hat. Einer der wenigen Shooter zum Ersten Weltkrieg ist *Darkest Days* – und prompt stellt er ein Beispiel alternativer Geschichtsschreibung dar, in dem der Spieler Zeitreisen unternimmt, die ihn auch in den Ersten Weltkrieg führen.
- First Person Shooter: The Trench 1916
 - *The Trench 1916* wird zur Zeit von einem kleinen französischen Team entwickelt und spielt kurz vor der deutschen Offensive in Verdun. Wie der Spielablauf aussieht, sehen wir uns in einem kurzen Film an:
- First Person Shooter: The Trench 1916 (Film)
 - Es handelt sich also um einen klassischen Shooter, der vor expliziten Gewaltdarstellungen nicht zurückschreckt.
- Einmal nicht nur töten: World War I Medic
 - Im Gegensatz zu den auf massive Gewaltanwendung basierenden Shootern geht *World War I Medic* einen anderen Weg: Hier muss der Spieler als Sanitäter eigenen Soldaten helfen und sie medizinisch versorgen und kann sich auch dafür entscheiden, feindlichen Verwundeten zu helfen. Dem Spiel sieht man seine ältere Herkunft und das geringe Budget an: Die Grafik ist recht abstrahiert.
- Lernspiel: Over the Top
 - Das Lernspiel *Over the top* ist explizit für jüngere Spieler gedacht und begleitet den Auftritt des kanadischen Militärmuseums: In Multiple Choice-Entscheidungen versucht der Spieler zu überleben. Sicherlich gut gemeint ist es nicht mit herkömmlichen Spielen zu vergleichen, konfrontiert den Spieler aber damit, dass der echte Krieg weder ein Spiel noch ein heldenhaftes Unterfangen war.
- Künstlerischer Ansatz: Johnny Got His Gun
 - Auch die Umsetzung des Buchs *Johnny Got His Gun* von Dalton Trumbo ist nicht als klassisches Spiel zu begreifen. Johnny wurde im Krieg schwerstverwundet – und auf psychedelische Weise lässt sich sein Leid erfahren.
 - Mit minimalen gestalterischen, musikalischen und spielmechanischen Mitteln gelingt doch eine intensive, berührende Umsetzung. Das Ende ist ähnlich finster wie die zugrunde liegende Vorlage.

- **Spielexperiment: The Snowfield**
 - Das Game Lab der Universität Singapur entwickelte mit *The Snowfield* ein Experiment, um nonlineare Handlungs- und Erzählstrukturen zu erforschen.
 - Der Spieler kämpft hier nicht, sondern versucht, die Kälte des Schlachtfelds zu überleben, auch, indem er andere traumatisierte Soldaten ebenso vor dem Erfrierungstod bewahrt. Auch hier überzeugt die fast traumartige Atmosphäre und der Ansatz, in einem Spiel über den Krieg eben nicht zu kämpfen.
- **Spielexperiment: The Snowfield (Film)**
- **Horror: 1916**
 - Ebenfalls ein studentisches Projekt – diesmal aus Dänemark – ist *1916 – Der unbekannte Krieg*. Der Ansatz ist trotz ebenfalls atmosphärischer audiovisueller Anmutung ein anderer: Auch hier geht es ums Überleben, doch der Schrecken ist weitaus irrealer.
- **Horror: 1916 (Film)**
- **Mobile Games: Toy Defense**
 - Wahrlich harmloser ist die Umsetzung des Ersten Weltkriegs auf mobile Spielplattformen wie Smartphones. In *Toy Defense* platziert der Spieler Einheiten, um die Basis gegen anstürmende Spielzeugsoldaten zu verteidigen...
- **Mobile Games: Trenches II**
 - ...während in *Trenches II* eine Comic-Anmutung gewählt wurde, um den Schrecken des Krieges spielbar zu machen.
- **Puzzle-Adventure: Valiant Hearts**
 - Gleichwohl das zur Zeit in Frankreich produzierte Puzzle-Adventure *Valiant Hearts* gleichfalls eine Comic-Darstellung mit einfachen Animationen wählte, könnte der Unterschied nicht größer sein.
 - In diesem faszinierenden Ansatz muss der Spieler mehrere Charaktere aus unterschiedlichen Ländern steuern; alle müssen sie überleben, und das Ziel ist ein überaus emotionales: Eine Französin und ein Deutscher hatten sich ineinander verliebt. Das Paar wurde durch den Krieg getrennt, der Deutsche ist nun Soldat, der Vater der Französin Kriegsgefangener.
- **Puzzle-Adventure: Valiant Hearts (Film)**
 - Man darf gespannt sein, wie die Spieler mit diesem Ansatz umgehen.
- **Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit**
 - Es gibt vergleichsweise wenige Spiele über den Ersten Weltkrieg, doch nicht zuletzt in den vergangenen Jahren gewann das Thema Interesse bei den Entwicklern. Junge Generationen nehmen viele historische Informationen nicht über Bücher oder den Schulunterricht auf, sondern eher über Filme, Games und Graphic Novels. Die Spieleentwickler sollten sich dieser Verantwortung bewusst sein.
 - Der Erste Weltkrieg bietet nicht nur viele – oft kaum beachtete – Kriegsschauplätze und eine enorme technologische Entwicklung im Rahmen der totalen Kriegführung. An ihm lassen sich auch sozio-kulturelle und moralische Prozesse abbilden. Das für Mitte 2014 erwartete *Valiant Hearts* könnte dafür ein Beispiel sein.
 - Selbstverständlich gibt es auch Zombies im Ersten Weltkrieg; auf dieses Subgenre konnte ich jedoch ebenso wenig eingehen wie auf Spiele mit alternativer Geschichtsschreibung. Somit komme ich zum Schluss und freue mich auf Ihre Fragen.