

Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann

Das World War II Combat Game

Combat Games have always been
at the heart of computer gaming.
(Chris Crawford, Spieleentwickler bei Atari, 1982)

Real War News, Real War Games.
(Werbeslogan von Kuma Reality Games)

Richard Lesters *HOW I WON THE WAR/WIE ICH DEN KRIEG GEWANN* (GB 1967), der zu seiner Zeit bei der Kritik auf Unverständnis traf, gilt mittlerweile als einer der Filme, die sich auf einem hohen Niveau der Reflexion mit dem Phänomen des Krieges im Allgemeinen, mit dem Zweiten Weltkrieg im Besonderen und mit dem Kriegsfilm als Genre auseinandersetzen. Letzteres bedingt die Verwendung zahlreicher genretypischer Elemente. So orientiert sich die Handlung an einer Dramaturgie mit den Etappen Heimat – Ausbildung – Front/Mission, die bereits zur Stummfilmzeit etwa in *THE BIG PARADE/DIE GROSSE PARADE* (King Vidor, USA 1925) eingesetzt und in der Nachfolge zu einer Art Master Plot des Genres weiterentwickelt wurde.¹ Lesters reflexive Vorgehensweise besteht vor allem darin, in den fiktionalen Handlungsverlauf gezielte antiillusionistische Brechungen zu implementieren, die an Brechts Verfremdungseffekt erinnern. So wird bereits die filmische Illusion der Eingangssequenz, ein Trupp Soldaten befindet sich des Nachts im Einsatz, dadurch unterbrochen, dass die Figuren plötzlich in die Kamera sprechend direkt den Zuschauer adressieren.

Wenn ein übergeordnetes Konzept dieses komplexen Films zu bestimmen wäre, dann würde ich am ehesten dafür plädieren, dass Lester den Ernst des Krieges mit Elementen des Unernstes (woraus etwa satirische und parodistische Momente erwachsen) bzw. noch allgemeiner des Spiels in ein permanentes Wechselverhältnis treten lässt. In diesen Zusammenhang können gebracht werden: Das Cricketspiel, das zu Beginn des Films in der britischen Heimat der zukünftigen Soldaten gespielt

1 Vgl. Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo: Einleitung. In: dies. (Hrsg.): Filmgenres. Kriegsfilm. Stuttgart 2006, S. 17f.

wird und dann in der Mission von zentraler Bedeutung ist, indem ein Cricketfeld hinter den feindlichen Linien in der tunesischen Wüste angelegt werden muss; die Kaugummikarten mit Abbildungen von Kriegsschauplätzen, die im Film immer wieder auftauchen und von Offizieren getauscht werden; die Figur eines Soldaten, dessen wechselnde Kleidung, die Schminke und seine selbstreflexiven Kommentare ihn sichtbar als Clown ausweisen, der das Geschehen zugleich als Integrierter wie als Außenstehender erlebt und kommentiert; die monochrome und wechselnde Einfärbung im Verlauf der Mission ums Leben kommender britischer Soldaten. Zum anderen könnten in diesem Zusammenhang auch die schwarzweißen Archiv- und auch Fake-Doku-Aufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg gesehen werden, die an bestimmten Stellen des Films platziert sind. Es scheint, als wolle Lester mit diesen, das fiktionale Geschehen konterkarierenden, Szenen demonstrieren, dass sich kein Kriegsfilm dem Dilemma entziehen kann, immer nur fiktive Tode, gespieltes Sterben darstellen (was auch für seinen Film gilt) und damit immer nur eine Näherung an die empirische Wirklichkeit des Krieges leisten zu können, woraus für Lester die Notwendigkeit zu erwachsen scheint, seinen Film auf mehreren Ebenen als Spiel kenntlich zu machen.

HOW I WON THE WAR kann daher auf sehr fruchtbare Weise in jenen Diskurs integriert werden, in dessen Zentrum die Frage steht, ob der Krieg überhaupt filmisch darstellbar ist, ob er überhaupt dargestellt werden sollte und auf welche Weise in diesem Zusammenhang ein Antikriegsfilm auszusehen habe. Will man Lesters Konzept, dem Krieg und dem Kriegsfilm zu Leibe zu rücken, als das erwähnte Wechselverhältnis von Ernst und Spiel erkennen, dann kommt unweigerlich der Gedanke auf, dass Johan Huizinga in seinem epochalen Werk *Homo Ludens* den Krieg zwar mit dem Spiel in Verbindung gebracht, zugleich aber darauf hingewiesen hat, dass die modernen Kriege des 20. Jahrhunderts diesen Vergleich nicht mehr zulassen. Das massenhafte Töten auf Distanz habe dem Krieg das ludische Moment ausgetrieben. Vor diesem Hintergrund muss es erstaunen, dass sich ausgerechnet der Zweite Weltkrieg in den letzten etwa zehn Jahren zu einem großen wichtigen Sujet im Videospielemarkt entwickelt hat. Und bei vielen dieser Spiele handelt es sich um Shooter, also um genau jene SpieleGattung, die den Diskurs um Killerspiele ausgelöst hat. Wie ist das zu erklären?

Eine erste Antwort darauf wurde bereits in der Forschung formuliert. Sie besteht darin, dass Krieg und Spiel bzw. Militär und Spiel seit jeher in einem Bezug zueinander stehen, und dass daraus hervorgehende Wechselprozesse speziell im 20. Jahrhundert im Zuge computertechnologischer Innovationen massiv zugenommen haben. In seinem Buch *From SUN TZU to XBOX. War and Video Games* hat Ed Halter 2006 diese Entwicklungen nachgezeichnet, um darzulegen, «how video games are accidental products of war, but have in turn become ways to think about war»². In dem 2009 erschienenen Reader *Shooter*. Eine multidisziplinäre Einfüh-

2 Halter, Ed: *From SUN TZU to XBOX. War and Video Games*. New York 2006, S. xxvii. Halter stellt dar, dass «the idea of a war-themed strategy game has developed independently in numerous cul-

rung, betonen die Herausgeber Matthias Bopp, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer in der Einleitung, gerade im Genre des Shooters schiene sich die These zu bestätigen, dass «das Computerspiel seinen Vorentwurf im technischen Gestell des Militärisch-Ökonomischen Komplexes findet.»³

Eine zweite Antwort, und dabei handelt es sich um eine grundlegende These dieses Textes, könnte lauten, dass viele Shooter, speziell solche, die während des Zweiten Weltkriegs spielen, im Kontext einer Remediation (Bolter/Grusin) bereits im Kriegsfilm erfolgreich erprobter Strukturen betrachtet werden können. Worauf sich *HOW I WON THE WAR* parodistisch bezieht und woraus vor allem Shooter, die als re-enactment historischer Kriegsszenarien angelegt sind, einen Großteil ihrer Struktur beziehen, ist indes weniger der Kriegsfilm im Allgemeinen, sondern eine spezifische Form, die Jeanine Basinger als den World War II Combat Film bezeichnet hat. Die Affinität besteht darin, was der Begriff bereits besagt: Im Zentrum steht der Kampf als film- und spielstrukturierende Standardsituation. In dieser Hinsicht sind die World War II-Shooter, wie ich sie nennen will, weniger im Kontext eines «replay» of the passage of military-driven technological innovations into the heart of contemporary visualization and simulation»⁴ zu sehen, wie es Patrick Grogan für den *COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2* (Microsoft, 2000) dargestellt hat. Vor dem Hintergrund des von Theoretikern wie Paul Virilio und Jean Baudrillard seit den frühen 1990er Jahren gelenkten Diskurses um virtuelle Medienkriege, zelebrieren die hier zu behandelnden First-Person-Shooter eher eine fast schon nostalgisch anmutende Form des bewaffneten individuellen Kampfes. Wenn diese Spiele aufgrund des «konkreten [historischen] Bezugs zur Lebenswelt der Rezipienten die höchste Glaubwürdigkeit auf[weisen]»⁵, dann können sie als glaubwürdige historische Zeitreisen begriffen werden, die durch die gezielte Selektion von Situationen den Spieler zum Bestandteil einer ehemaligen Form der sinnvollen und gewinnbringenden, kriegesischen Konfliktbewältigung machen. Gemessen an der Menge an Spielen

tures at different points of history.» Von den ersten Spielen im Ägypten der Pharaonen (tau), im antiken Griechenland (pettea) und in Japan (weiqi) ausgehend, kommt Halter auf die bedeutenden Strategiespiele mit kriegerischem Inhalt, wie Schach oder dessen Vorgänger, das indische chaturanga zu sprechen sowie auf das als unmittelbarer Vorläufer heutiger Strategiespiele geltende, von Johann Christian Ludwig Hellwig 1780 entwickelte Kriegsspiel, das dann als Blaupause für viele weitere Versionen von Kriegsspielen, wie etwa kriegspeil (Baron von Reisswitz, 1811) diente. Halter spricht von einer «militarization of gaming» (S. 11), die die Menschheitsgeschichte bis heute charakterisiere. Eine Analyse des Kriegsspiels von Hellwig im Vergleich mit H.G. Wells' «Little Wars» (1911) findet sich in: Nohr, Rolf F.: Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel. In: Ders./Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster 2008, S. 29–69.

3 Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Shooter. Eine Einleitung. In: Dies. (Hrsg.): Shooter. Eine Einführung. Münster 2009, S. 10.

4 Grogan, Patrick: Gametime: History, Narrative, and Temporality in Combat Flight Simulator 2. In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader. New York/London 2003, S. 276.

5 Orth, Dominik: «Willkommen in City 17!» Die erzählte Welt des Half-Life-Universums. In: Bopp/Nohr/Wiemer (Hrsg.): Shooter (wie Anm. 3), S. 107–124, hier: S. 115.

(und in Anbetracht der Tatsache, dass alle Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden ausgestattet sind, die zu mehrmaligem Spielen motivieren) schafft der Computerspielmarkt dergestalt eine Angebotspalette, die Spieler dazu ermächtigt, in der Rolle handlungsfähiger (und wiederbelebbarer) Soldaten, den Zweiten Weltkrieg als *embedded gamer* immer wieder aufs Neue erleben und gewinnen zu können.

Auf welche Weise Remedialisierungen von Merkmalen des World War II Combat Films im First-Person-Shooter konkret realisiert werden, soll am Beispiel von *CALL OF DUTY* (Infinity Ward/Activision 2003) mit Blick auf *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* (Dreamworks Interactive/EA Games 2002) sowie *BATTLEFIELD 1942* (Digital Illusions CE/EA Games 2002) herausgearbeitet werden, drei der meist gelobten und erfolgreichsten World War II-First-Person-Shooter.⁶ Diese Spiele weisen einerseits ludisch motivierte Transformationen von filmischen Darstellungsweisen auf, andererseits aber auch bewusste Ergänzungen, die nicht per se daraus ableitbar sind, dass es sich um Spiele handelt. Der Fokus der Analysen wird auf den jeweiligen Singleplayer-Modi liegen, deren mehr narrative resp. in der geskripteten Sukzession von Missionen und Kriegsschauplätzen bestehende Struktur, das individuelle, in eine Kontinuität gebrachte Nacherleben von Fragmenten des Zweiten Weltkriegs im Sinne der Zuweisung einer Handlungsmacht an den Spieler stärker fördert als Multiplayer- und insbesondere Online-Modi.

World War II Combat Films

Mit der Bezeichnung *World War II Combat Film* umreißt Jeanine Basinger ein Genre, das mit dem Begriff «Kriegsfilm» nur unzureichend beschrieben werde:

«There are just too many World War II combat films, and too many of them appeared after the war was over, for them not to be recognized as a genre. The war film itself does not exist in a coherent form. Different wars inspire different genres. «War» is a setting, and it is also an issue. If you fight it, you have a combat film [...]»⁷

Am Beispiel des Films *Bataan* (USA 1943) führt Basinger die zentralen Elemente des World War II Combat Films auf:

- «The group as a democratic ethnic mix, in this case a motley group of volunteers from several service branches who really have no other choice (the basic immigrant identification).
- A hero who is part of the group, but is forced to separate himself from it because of the demands of leadership.
- The objective (hold the bridge, delay the Japanese).
- The internal group conflicts (Nolan vs. Taylor, and the need for the men to accept Taylor's hard-nosed ways in combat)

6 Alle drei Spiele sind zu einer Serie ausgebaut worden und werden immer noch produziert. Dabei wurden weitere Schauplätze des 2. Weltkriegs (Pazifikkrieg), und weitere historische Kriege sowie possible world-Szenarien hinzugenommen. Ab sofort werden die Spieletitel auch abgekürzt angegeben.

7 Basinger, Jeanine: *The World War II Combat Film. Anatomy of a Genre*. New York 1986, S. 10.

- The faceless enemy (with the one exception).
- The absence of women (after opening scenes).
- The need to remember and discuss home, and the dangers involved in doing so.
- The typical war iconography and narrative patterns of conflicting and opposite natures.
- The journeying or staying nature of the genre: in a last stand, they win or lose; in a journey, they also win or lose.
- Propaganda, the discussion of why we fight and how justified it is.
- The events combatants can enact in their restricted state: writing and receiving letters, cooking and eating meals, exploring territory, talking and listening, hearing and discussing news, questioning values, fighting and resting, sleeping, joking.
- The attitudes that an audience should take to the war are taught through events, conversations, and actions.
- The tools of the cinema are employed to manipulate viewers into various emotional, cultural, and intellectual attitudes, and to help achieve all the other goals.
- Information the audience already has in terms of prior films, stories, newsreels, magazines, comic books, experience, etc. is put to use, as when images associated with horror films surround the death of Espiritu and engulf the five final survivors.
- A location in time, place, and military service is established, aided by maps, military advisors, and official dedications.
- Death.»⁸

Wenden wir diese Liste auf CoD und MoHAA an, dann lassen sich zahlreiche Gemeinsamkeiten, aber auch signifikante Unterschiede feststellen:

- Der Spieler ist meist Teil eines Trupps, dieser ist aber in der Regel nicht multiethnisch bzw. die ethnische Zusammensetzung des Trupps spielt keine Rolle (sie kann im Multiplayermodus durch die Zusammensetzung der Spieler relevant werden).
- Der Spieler kann in die Rolle des Helden schlüpfen, indem er die tragende Rolle in Missionen zugewiesen bekommt oder diese auch selbst wählen kann, woraus jedoch keine soziale Isolation resultiert.
- Jede Mission impliziert ein oder mehrere Planziele.
- Interne Gruppenkonflikte spielen kaum eine Rolle. Spielfiguren im Shooter haben in der Regel keine Psychologie. Gelegentlich werden in Cut-Scenes Gruppenkonflikte geskriptet, um bestimmte Handlungsabläufe narrativ zu motivieren. Auf der sozialen Ebene des Zusammenspiels von Spielernutzern im Multiplayer-Modus kann der Faktor ›Psychologie‹ jedoch relevant werden.
- Der Feind ist gesichtslos (wobei in Multiplayermodi, die die Möglichkeit bieten gegeneinander zu spielen, ein anderer Fall vorliegt).
- Frauen kommen nicht vor (der Spieler kann jedoch weiblich sein, woraus andere taktische Verhaltensweisen resultieren könnten).

- Erinnern und Reden über die Heimat spielt kaum eine Rolle.
- Die typische Ikonographie des Krieges und narrative Muster sowie Vorwärtsbewegung und Aufenthalt sind von zentraler Bedeutung.
- Propaganda kommt auch in diesen Spielen vor.
- Der Spieler kann außerhalb zielgerichteten Handelns in Missionen kaum agieren, da vor allem eine Kommunikation mit anderen Soldaten kaum möglich ist (Der Multiplayermodus enthält diese Handlungsoption).
- Die Einstellung des Spielers zum Geschehen wird vor allem durch Aktion vermittelt, aber auch durch weitere Mittel wie Texteinblendungen und Fotografien.
- Die Mittel des Kinos und die Mittel des Computerspiels vermischen sich zu einem neuen spezifischen Manipulationseffekt, der meist als ›Immersion‹ bezeichnet wird.
- Es wird massiv Gebrauch von einem Vorwissen des Spielers auf mehreren medialen Ebenen gemacht, wobei der Bezug zu Filmen und vor allem das ludische und das mit dem Interface zusammenhängende Vorwissen des Spielers, wie Situationen zu meistern sind, eine wesentliche Rolle spielen.
- Eine Verortung in Zeit, Raum und in einem militärischen Zusammenhang wird ebenfalls durch Karten hergestellt.
- Der Avatar kann sterben, er erhält aber immer wieder eine neue Chance.

Hieraus wird ersichtlich, dass die Ikonographie und narrative Muster; die Verortung des Geschehens in Zeit, Raum und in einem militärischen Zusammenhang; das kontextuelle und mediale Wissen, ideologische Implikationen sowie der Tod für World War II Combat-Filme und World War II-Shooter von Bedeutung sind. Zu den narrativen Mustern zählt etwa die Episode der Ausbildung bzw. der unmittelbaren Vorbereitung auf eine konkrete Operation. Damit sollen im Folgenden auch die Spielanalysen beginnen.

Der Zweite Weltkrieg als große Erzählung: CALL OF DUTY

CALL OF DUTY wie auch MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT beginnen mit einem Tutorial, in dem vor allem die Handhabung des Interface erlernt werden kann. Hierzu zählen die Möglichkeiten der Bewegung im Raum, die Handhabung der wichtigsten Waffen, die Nutzung von Karten oder eines Kompasses u.a.m. Tutorials sind typisch für Computerspiele und finden nicht nur in Shootern Anwendung. Dieses Erlernen von Skills zum Überleben im Krieg determiniert sowohl das Handlungssegment ›Ausbildung‹ im Kriegsfilm als auch das Spielsegment ›Tutorial‹. Die Affinität zwischen beiden Strukturen ermöglicht eine Einbettung des Tutorials in einen kontinuierlichen Handlungsablauf.

Vor dem Tutorial, im Rahmen der filmisch gestalteten Eingangssequenz, wird der Spieler in CoD schon an den Krieg auf einer propagandistischen Ebene heran geführt. Hierzu werden Bilder gezeigt, die ähnlich auch im Verlauf des Spiels vorkommen. Über diese Bilder werden Schriftzüge eingeblendet. Die ersten beiden

Texte lauten: «In dem Krieg, der die Welt veränderte/fiel die Entscheidung nicht durch einen Einzelnen» (Abb. 1 & 2). Die Wörter «Krieg», «veränderte», «Entscheidung» und «Einzelnen» sind dabei typographisch hervorgehoben.

Das Spiel verweist damit zu Beginn auf mehrere Zusammenhänge:

1. Der Zweite Weltkrieg wurde von mehreren entschieden. Das «Böse» zu besiegen war ein Gemeinschaftsprodukt mehrerer Nationen und derer Soldaten.
2. Der Spieler ist immer Teil eines Trupps, eines Zugs oder einer größeren Division. Es ist nicht produktiv, eigenmächtig vorzugehen, Anweisungen, die für alle gelten, hat man sich unterzuordnen.

Erst im Verlauf des Spiels wird deutlich, dass Punkt 1 Teil des Gameplays ist, indem von der anfänglichen Perspektive des amerikanischen Private Martin zur Perspektive des britischen Sgt. Evans (ab der Mission «Pegasus Night») und dann in die des sowjetrussischen Soldaten Alexei Ivanovich (ab der Mission «Stalingrad») gewechselt wird. Die drei Perspektiven wechseln sich danach weiter ab. In den letzten Missionen nimmt der Spieler die russische Perspektive ein, die mit der das Spiel beschließenden Erstürmung des Reichstags in Berlin abgeschlossen wird. Jede Perspektive hat spezifische Auswirkungen auf die Schauplätze, das Gameplay, etwa die Ausrüstung mit Waffen, sowie die Missionen selbst. Die Schauplätze und Operationen sind größtenteils historisch. So orientiert sich die Mission «Pegasus Night» z.B. an der «Operation Tonga».⁹

Inwiefern sich die Kampfhandlungen auf der Mikroebene an historischen Fakten orientieren, konnte im Rahmen der Recherche für diesen Text nicht ermittelt werden. Damit sind etwa befohlene Aktionen gemeint wie das Erstürmen gegnerischer Befestigungsanlagen, das Anbringen von Sprengladungen an Luftabwehrwaffensystemen, die Zerstörung von Kommunikationssystemen usw. Die Kampfhandlungen an Omaha Beach, die nach anfänglichen Missionen zur Vorbereitung der «Operation Overlord» einen spektakulären Level in MoHAA darstellen (Abb. 3-5), dessen Ästhetik an die entsprechende, größtmögliche Authentizität intendierende Sequenz in Steven Spielbergs *SAVING PRIVATE RYAN/DER SOLDAT JAMES RYAN* (USA 1998) angelehnt ist¹⁰, werden in CoD nicht in das Spiel integriert.¹¹ Es ist davon auszugehen, dass die Voraussetzungen für Kampfhandlungen (Räume, Geg-

9 Die «Operation Tonga» bestand in der Landung der 6. Britischen Luftlandedivision mit Gleitern und Fallschirmen hinter dem Strandabschnitt Sword in der Normandie und diente dazu, wichtige Brücken wie etwa die Pegasusbrücke zu sichern. Sie war Teil der «Operation Overlord», der Landung der Alliierten in der Normandie.

10 Hinter den Hemmbalken (auch Rommelspargel genannt) nicht getroffen werden zu können (Abb. 3), Sanitäter, die permanent im Einsatz sind (Abb. 4) und die Minimission der Besorgung einer Bangle Torpedo, um eine Bresche in die deutsche Absperrung zu sprengen, verdeutlichen (Abb. 5), wie historische Elemente, die schon in *Saving Private Ryan* signifikant eingesetzt wurden, im Spiel zu ludischen Strukturen transformiert werden.

11 Dies wurde allerdings in *Call of Duty 2* (Infinity Ward/Activision 2005) nachgeholt.



Abb. 1–2



Abb. 3–5

ner, feindliche Waffensysteme usw.) in erster Linie mit Blick auf das Gameplay entworfen wurden und darauf abzielen, Handlungsverläufe möglichst spannend und spektakulär sowie hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades variabel zu gestalten. Mehrere Variationen der Bewältigung einer Mission, gibt es nur selten. Dies hängt auch damit zusammen, dass der zu bespielende Raum meist sehr begrenzt ist und dort, wo mehr Bewegungsfreiheit angeboten wird (z.B. Missionen im offenen Terrain) das Verlassen des für die Erfüllung der Mission notwendigen Handlungsraumes durch Landminen erschwert wird. Oft sind es bestimmte Aktionen, die möglichst

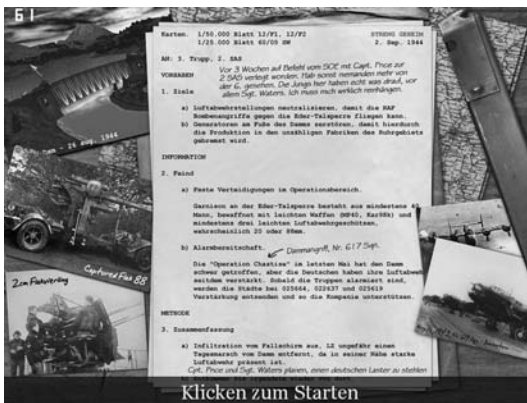


Abb. 6–7

maschinengeschriebene Operationsbefehle mit handschriftlichen Ergänzungen (Abb. 7) und bei Alexei Ivanovich um offizielle Befehlsschreiben des Volkskommissars für Verteidigung und anderer Offiziere niedrigerer Dienstgrade (Abb. 8). Während die britischen Operationsbefehle fast nur faktische Hinweise auf den folgenden Ablauf einer Mission enthalten, zeichnen sich die sowjetrussischen Befehlsschreiben durch propagandistische Formulierungen und die amerikanischen Tagebucheinträge durch prosaische Passagen, in denen Private Martin in Ansätzen psychologisiert wird, aus.¹² Amerikanische Operationsbefehle (wie etwa die «Operation Overlord» nach dem Tutorial) werden in aufwändig gestalteten und montierten Sequenzen vermit-

präzise und schnell zu bewältigen sind, unter denen das Schießen mit unterschiedlichen Waffen, eine besonders wichtige ist.¹² So können in einer Mission Panzer, die ein Haus, das man zuvor sichern musste, aus mehreren Richtungen attackieren, nur mit Panzerabwehrwaffen zerstört werden, die in bestimmten Räumen in unterschiedlichen Stockwerken installiert sind. Hieraus erwächst die Notwendigkeit, möglichst schnell durch das Gebäude zu gelangen, was durch im Weg herumlaufende «Kameraden» erheblich erschwert wird.

Mit dem Wechsel der Figurenperspektiven ändern sich auch Einblendungen zwischen den Missionen. Im Fall von Private Martin handelt es sich um Tagebucheinträge (Abb. 6 zeigt die erste nach dem Tutorial), bei Sgt. Evans um offizielle ma-

12 Zu Waffenzeichen im Shooter vgl. Riedel, Christian: Waffen, Konventionen, Mythen – Versuch einer kulturellen Deutung verschiedener Lesarten des Waffenzeichens im Shooterspiel. In: Bopp/Nohr/Wiemer (Hrsg): Shooter (wie Anm. 3), S. 247–266.

13 Vgl. etwa der Satz «Ich habe Glück mit denen zu dienen. Auf die Jungs kann man sich wirklich verlassen.» (Siehe Abb. 6).

telt, deren hervorstechendste Merkmale die Verwendung von authentischen Karten und realen historischen Fotografien sind, die Einsatzgebiete wie etwa die Pegasusbrücke abbilden. Im Unterschied zum unauffälligen Wechsel von der amerikanischen in die britische Perspektive ist vor allem der erste Wechsel in die sowjetrussische Perspektive signifikant. Angelehnt an eine ähnliche Sequenz in Jean-Jacques Annauds Film *ENEMY AT THE GATES/DUELL – ENEMY AT THE GATES* (D/GB/IRL/USA 2001) wird man mit einem Boot an Land gebracht, auf dem ein Vorgesetzter die eng zusammengepferchten vor Angst zitternden jungen Soldaten in einem entwürdigenden Ton darauf hinweist, dass Feiglinge sofort erschossen werden. Damit wird artikuliert, was im Befehlsschreiben zuvor bereits formuliert sich findet:

«Jeder, der sich ohne Befehl zurückzieht, ist ein Verräter und wird als solcher behandelt: Panikmacher, Verräter und Feiglinge sind sofort zu eliminieren.» Dieser Appell wird mit der absoluten Notwendigkeit des Sieges begründet. Hat man die erste Mission erfolgreich absolviert, folgt die Belohnung in Form einer Beförderung.

Neben den realen Fotografien weist CoD ein weiteres nicht ludisches Merkmal auf, das Spiel und Realität des Krieges aufeinander bezieht. Nach einigen erfolgreich erfüllten Missionen und im Anschluss an den Tod des Avatars – also infolge sowohl der Erfahrung von Verlust, als auch von Gewinn – wird jeweils ein bekanntes Zitat einer historischen Persönlichkeit eingeblendet. Darunter befinden sich kriegskritische Äußerungen, wie von Albert Einstein (Abb. 9) und Bertolt Brechts «Das große Karthago führte drei Kriege. Nach dem ersten war es noch mächtig. Nach dem zweiten war es noch bewohnbar. Nach dem dritten war es nicht mehr aufzufinden», kriegstheoretische und -strategische Aussagen wie Napoleon Bonapartes «Derjenige, der die Eroberung fürchtet, ist sich der Niederlage gewiss» sowie patriotische,



Abb. 8–9

die Tapferkeit betonende Statements wie John Waynes «Tapferkeit bedeutet, sich schrecklich zu fürchten...und trotzdem aufzusatteln».¹⁴

Ob diese Zitate bei Spielern ein Nachdenken oder Reflektieren über Sinn und Unsinn des Krieges wirklich in Gang bringen, sei dahin gestellt. Sie zielen jedoch eindeutig darauf ab. Gemeinsam mit der Eingangssquenz und den während des Spiels verwendeten Fotografien zu Beginn von Missionen wird das Spiel ziemlich offensichtlich an die historische Realität des Zweiten Weltkriegs rückgebunden. Während das Interface stark reduziert ist, um so dem Spieler eine möglichst starke Fokussierung auf Kampfhandlungen zu ermöglichen, werden ihm, wenn das Spiel gewissermaßen pausiert, Aussagen kompetenter Persönlichkeiten im Sinne von Kriegsdiskursfragmenten angeboten. Im Folgenden soll mit *BATTLEFIELD 1942* kurz ein Ego-Shooter-Spielkonzept vorgestellt werden, das einen anderen Weg einschlägt.

Der Zweite Weltkrieg als Spielfeld: *BATTLEFIELD 1942*

In *BATTLEFIELD 1942* kann der Spieler bekannte Schauplätze des Zweiten Weltkriegs einzeln anwählen («Soforteinsatz») oder er kann die Kampagne spielen, was bedeutet, dass alle Einzelschauplätze («Levels») nacheinander in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden können¹⁵ und ihm obliegt die Entscheidung, ob er auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Axenmächte kämpft (Abb. 10). Diese Wahl ist in *CoD*, *MoHAA* und vielen anderen Shootern meist nur im Multiplayer- und/oder Onlinemodus möglich. Von diesen Shootern, die einen geskripteten Handlungsverlauf von Schauplatz zu Schauplatz, von Mission zu Mission bis zum Finale aufweisen, unterscheidet sich *B 1942* erheblich. Der entsprechende Spielmodus wird auch «Conquest» genannt. Die Aufgabe besteht darin, Flaggenpunkte (Tickets) des Gegners, der wie die eigenen Reihen aus einer festgelegten Zahl von Soldaten besteht, zu reduzieren und die Abnahme eigener Flaggenpunkte einzudämmen. Hierzu sind feindliche Gegner zu erschießen, der eigene Spielertod möglichst zu vermeiden und geographische Zielpunkte zu kontrollieren. Jedes Team beginnt mit einer bestimmten Zahl von Flaggenpunkten (z.B. 150). Die konkrete Aufgabe und die je zum Tragen kommenden Regeln werden zu Beginn jedes Levels auf einer «Karte» erklärt (Abb. 11). Ist das Spiel zu Ende, wird eine Abrechnung eingeblendet und das Ergebnis, mit Bezug auf historische Fakten, kurz kommentiert (Abb. 12).

Die Spezifika der jeweiligen historischen Schlachten bzw. Schauplätze werden in die Spiele lose als Strukturelemente übernommen. Dies bezieht sich zum einen

14 Weitere Zitate stammen von Platon, Edmund Burke, Ulysses S. Grant, Bertrand Russell, Gen. Douglas MacArthur, Gen. George S. Patton, Walt Whitman, Ernest Hemingway, Winston Churchill u.a.m.

15 Die Schauplätze sind: Battle of Britain, Battleaxe, Berlin, Charkow, Der Bocage, El Alamein, Gazala, Guadalcanal, Iwo Jima, Kursk, Market Garden, Midway, Omaha Beach, Schlacht in den Ardennen, Stalingrad, Tobruk und Wake. Im Unterschied zu *CoD*, wo durch die drei Perspektiven ein zwar großer Ausschnitt, aber dennoch nur ein Teil präsentiert wird (wodurch z.B. der Pazifikkrieg ausgeblendet wird), versucht *B 1942* den Zweiten Weltkrieg hinsichtlich der Schauplätze umfassend ins Spiel zu bringen.



Abb. 10-11



Abb. 12-13



Abb. 14

auf die Nation, auf deren Seite man kämpft. So kann der Spieler beim Schauplatz «Omaha Beach» auf der Seite der Amerikaner oder der Deutschen kämpfen, beim Schauplatz Iwo Jima auf der Seite der Amerikaner oder der Japaner usw. Des Weiteren wird die Besonderheit des jeweiligen Geländes genutzt. Im Schauplatz «Omaha Beach» spielt der Strand- und Küstenbereich, in den Schauplätzen Berlin und Stalingrad die Häuser(ruinen) eine wichtige Rolle usw. Ferner wirkt sich die Wahl des Schauplatzes und der Kriegspartei zum Teil auf verwendbare Waffen und Fortbewegungsmittel aus. Wählt man beim Schauplatz «Battle of Britain» die Seite der Deutschen, dann muss man zunächst ein Flugzeug benutzen, um zu der Insel zu gelangen und in den Kampf eingreifen zu können (die weißen Kreise links unten auf der Karte von Abb. 13). Im Unterschied zu CoD gibt es aber keine Mission, in deren Verlauf ausschließlich die Verwendung einer Waffe oder eines Fahrzeugs vorgegeben ist, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Der Spieler kann weitestgehend selbst entscheiden, welche Waffe und auch welches Fortbewegungsmittel ihm probat erscheint. Eine erste Wahl der Waffen und anderer Objekte trifft er eher mit der Wahl des Figurentyps: Er kann zu Beginn eines Einsatzes immer zwischen Aufklärer, Sturmtruppen, Panzerabwehr, Sanitäter und Ingenieur wählen (Abb. 13). Je nachdem, welche dieser Figuren gewählt wird, kann sinnvoll von permanent nutzbaren sprachlichen Mitteilungen Gebrauch gemacht werden, die mit den Funktionstasten belegt sind (Abb. 14, oberer Bildrand).

B 1942 bietet dergestalt einen deutlich höheren Bewegungsspielraum für den Spieler und auch mehr Raum für Kommunikation und daraus sich ergebende taktische Maßnahmen als in CoD oder MoHAA. Gerade hierin besteht jedoch ein Problem des Spieles im Singleplayer-Modus: Kommunikation mit den computer-gesteuerten Akteuren, im Fachjargon auch Bots genannt, ist kaum möglich. Ruft man etwa einen Sanitäter, wartet man vergeblich. Die wenigen Einstiegspunkte (Abb. 13) führen zudem immer wieder dazu, dass man sich lange Zeit durch leeres Gelände vorwärtsbewegen oder sich ein Fahrzeug suchen muss, bis man in das Geschehen eingreifen kann. Es wird deutlich, dass dieses Spiel in erster Linie für den kommunikationsintensiveren Multiplayermodus konzipiert ist. Hinzu kommt, so mein Deutungsansatz, dass B 1942 durch die, wenngleich im Singleplayer-Modus kaum einsetzbaren, Kommunikationsoptionen sowie das stärker ausgeprägte Interface, wozu z.B. auch eine größenvariable Karte gehört (Vgl. Abb. 13 und Abb. 14), der Strategiefaktor, der Taktikfaktor und damit auch der Spielfaktor höher ist als in CoD und MoHAA. In B 1942 scheinen mir der Zweite Weltkrieg und dessen Schauplätze eher als Spielplatz oder besser Spielfeld zu dienen.¹⁶ Ob dieser stark ausgeprägte Transformationsprozess von Strukturen der Realität in das Spiel typisch für Shooter ist oder ob eine große Nähe zwischen Spiel und Realität besteht, ist Teil der Debatte um Killerspiele.

World War II-First-Person-Shooter und «Killerspiele»

Eine Argumentationslinie in der Debatte um Shooter und Killerspiele wird von dem Medienpädagogen Jürgen Fritz vertreten. Sie besteht darin, von einer Rahmungskompetenz bei Spielern auszugehen, womit die Spielewelt und die Welt außerhalb des Spiels, auf die sich Spiele gleichwohl beziehen, getrennt werden: «Der Spielinhalt ist lediglich motivierende Hülle, ein «Appetizer» auf der Präferenzlinie von Spielern, die «kämpfen» wollen, ohne die Leiden des Krieges auch nur im Mindesten auf sich zu nehmen. Mit anderen Worten: Die Spieler wollen nicht Krieg spielen, sondern in einer virtuellen Spielwelt Spannung erleben und Erfolge haben.»¹⁷ Sowohl World War II-Shooter in dieser Weise allein im Kosmos des Spieles zu verorten und damit gänzlich zu verharmlosen, als auch sie als Killerspiele zu bezeichnen, die die Hemmschwelle, in der Realität zu töten, senken, führt an der Gestaltung der Spiele vorbei.

Eine erste Beobachtung vorweg: Die Bezeichnung «Killerspiel», aber auch der Genre-Begriff «Shooter» lassen außer Acht, dass Schießen «nur» einen Teil der Handlungsoptionen darstellt. Schießen steht in einem dialektischen Verhältnis zu Handlungen des Nicht-Getroffen-Werdens. Ebenso wichtig sind Formen des taktischen

16 Damit einher geht auch, dass der immersive Effekt in Call of Duty wesentlich höher ist als in Battlefield 1942. Dies gibt zumindest meine Spielerfahrung im Singleplayer-Modus wieder.

17 Fritz, Jürgen: Nicht spielen!? In: EA – Das Magazin 2/05, S. 16–17. Zum Ansatz von Jürgen Fritz und anderen Ansätzen der Wirkungsforschung von Shootern vgl. Bopp, Matthias: «Killerspiele» – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung. In: Ders./Nohr/Wiemer (Hrsg.): Shooter (wie Anm. 3), S. 183–216.

Agierens. Während die Strategie im Sinne des «großen Plans über allem» (Carl von Clausewitz) sowohl übergreifend, als auch durch die historischen Bezugnahmen innerhalb der einzelnen Operationen vorgegeben ist, müssen in den einzelnen Operationen oft kurzfristige Taktiken angewandt werden. In *CALL OF DUTY* und *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* werden diese Taktiken weitestgehend vorgegeben. In *BATTLEFIELD 1942* kann die Taktik selbst gewählt und weiter kommuniziert werden, wobei der Singleplayer-Modus diese Möglichkeit (zumindest meinen Spielerfahrungen folgend) nur geringfügig zur Verfügung stellt. Als sogenannte Taktik-Shooter lassen sich viele World War II-First-Person-Shooter daher in erster Linie im Multiplayer-Modus bezeichnen, da nur hier die Kommunikation mit anderen Spielern Taktik motivieren kann, während im Singleplayer-Modus zwar Entscheidungen getroffen werden müssen und bestimmte Bewegungsabläufe zum Erreichen eines Ziels vorüberlegt werden müssen, diese aber nur in Einzelfällen eine als Taktik zu bezeichnende Komplexität besitzen. Hinzu kommt, dass komplexere Lösungswege für das Erreichen eines Missionsziels auch durch mehrmaliges Ausprobieren sich sozusagen herauskristallisieren. Auch das ist gemeint, wenn davon die Rede ist, dass der Spieler den Krieg immer wieder neu gewinnen kann. Er kann eben, wenn sein Avatar getötet wurde, meist ab einem zeit- und raumnahen Punkt es wieder probieren und auf seinem spielimmanenten Wissen und seiner Erfahrung aufbauen.

Ein Spiel wie *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* mag nicht so stark als Erinnerungsrarbeit an die gefallenen amerikanischen Soldaten im Zweiten Weltkrieg funktionieren wie *SAVING PRIVATE RYAN*. Dass der historische Bezug jedoch ausschließlich eine Folie sei, um spielen zu ermöglichen, ist zu kurz gegriffen. Zum einen ist Andreas Rosenfelder zuzustimmen, wenn er schreibt, dass die «Landung der Alliierten in der Normandie vielleicht der beliebteste Schauplatz digitaler Kriege ist, weil dort der moralische Frontverlauf deutlicher aufscheint als in allen anderen Kämpfen des zwanzigsten Jahrhunderts.»¹⁸ Außerdem: Ebenso wie ein Cineast von Western und Science Fiction-Filmen trotz zahlreicher Kampfhandlungen begeistert sein kann, während er Kriegsfilme im engeren Sinne (also solche die von Kriegen des 20. Jahrhunderts handeln¹⁹) aus moralischen Gründen ablehnt, kann ein Spieler Shooter, deren erzählte Welt der Wilde Westen oder die Zukunft ist, großartig finden, während er solche mit Bezug zu historischen Kriegen des Zwanzigsten Jahrhunderts für problematisch hält. Davon auszugehen, dass der konkrete Krieg an sich keine Rolle spielt, ist fragwürdig. Wie sonst kommt es zustande, dass der Erste Weltkrieg in Computerspielen kaum als Schauplatz fungiert? Wäre es nicht möglich, dies mit dem fehlenden Gut-Böse-Schema in Verbindung zu bringen, ein Grund, der auch für die relativ geringe Zahl an im Ersten Weltkrieg verorteten Kriegsfilmen herangezogen werden kann? Und wie sollte man sich sonst Phänomene wie *AMERICA'S ARMY* (US Army 2002) und *KUMA/WAR* (Kuma Reality Games

18 Rosenfelder, Andreas: *Digitale Paradiise. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele.* Köln 2008, S. 109.

19 Vgl. Klein/Stiglegger/Traber: *Einleitung* (wie Anm. 1), S. 10f.

2004) erklären? Während *AMERICA'S ARMY* (Abb. 15), ursprünglich konkret für die Ausbildung von Soldaten entwickelt und dann kommerzialisiert, noch als Instrumentalisierung von Computerspielen für militärische Zwecke beurteilt werden kann (wobei die Geschichte der beiden Bereiche als stetiges Amalgam dem entgegen spricht), trifft dies für *KUMA/WAR* (Abb. 16) kaum zu. Hierbei handelt es sich um Online-Minispiele in Form von Missionen, die auf historisch belegten Kämpfen des Zweiten Weltkriegs, des Vietnamkriegs, vor allem aber auf Kampfhandlungen der jüngsten Vergangenheit beruhen. Meist als Multiplayer-Spiele konzipiert, wird den Adressaten die Gelegenheit gegeben, möglichst zeitnah reale Kampfhandlungen auf der ganzen Welt nachzuspielen. War-Shooter transportieren selbstverständlich Ideologien, die die gesellschaftliche Rolle des militärischen Diskurses betreffen.

War-Shooter bilden gewiss nicht Killer aus. Sie können zur Ausbildung von Soldaten herangezogen werden, wie *AMERICA'S ARMY* und andere Beispiele zeigen. Aber trotz Friedensbewegung, die Soldaten als Mörder bezeichnet(e), lautet der common sense nicht, dass Soldaten Killer seien. World-War-II-Shooter ermöglichen das virtuelle Nacherleben bewaffneten Kampfes als reine Handlungsweise. Shooter, die einen gegenwartsnah-möglichen, aber erfundenen Kriegsschauplatz wählen, machen auch Gebrauch von High-Tech-Waffen- und Kommunikationssystemen, aber die hier behandelten World War II-First-Person-Shooter machen den Spieler eher zu einem anachronistischen Krieger: «Angesichts undurchschaubarer Geopolitik und abstrakter Waffensysteme griffen die Schöpfer also auf das altertümliche Ich-Ideal des Kriegers zurück. Denn für den bloß mit Gewehr und Handgranaten bewaffneten Infanteristen existiert, anders als in den allmächtigen Kommandospielen wie *COMPANY OF HEROES*, keine Strategie. Seine Ebene ist allein die verwirrende Nahwelt des Taktischen. In *AMERICA'S ARMY* bleiben die übergeordneten Zusammenhänge der Schlacht in der endlosen Zeitschleife eines auf jeweils zehn Minuten begrenzten Gefechts in alle Ewigkeit unsichtbar.»²⁰ Möglicherweise wird in Shootern mit unterschiedlichen graduellen Verschiebungen, dem Spieler die Möglichkeit gegeben, archaische Gewaltphantasien ausleben zu können.²¹

Im Fokus auf den bewaffneten Low-Tech-Kampf besteht eine deutliche Affinität zum aktionsbetonten World-War-II-Combat-Film. Die Struktur des Kampfes ist zwar in Film und Computerspiel verdichtet, erfunden wurde sie jedoch weder in dem einen, noch dem anderen Medium. Deshalb ist Jeanine Basinger zuzustimmen, wenn sie schreibt «It's very hard to be in war and not be in combat [...]».²² Nicht nur der Kriegsfilm, der Krieg und das Militär implizieren Regelwerke und schaffen

20 Rosenfelder: *Digitale Paradiese* (wie Anm. 18), S. 117.

21 Ralf Adelmann und Hartmut Winkler haben diese These unter Rückgriff auf die Zivilisationstheorie von Norbert Elias geäußert: «Im Computerspiel dürfen wir noch einmal die Keule schwingen. Dort sind die Handlungsketten auf lustvolle Weise verkürzt. Ursache – Wirkung. Zack – und weg. Außerhalb des Spiels reagieren die langen Ketten und die Vermittlung.» Vortrag HBK Braunschweig vom 9.2.09, S. 10. <http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/uploads/adelmann-winkler-handeln.pdf>

22 Basinger: *The World War II Combat Film* (wie Anm. 7), S. 10.



Abb. 15

KUMAWAR

FEATURED MISSION MISSION LIST DOWNLOADS ABOUT PARTNERS HELP FEATURES LEGAL

Download and play accurate re-creations of real war news events weeks after they occur

STORIES FROM THE FRONT

Vote Now!
Kuma!War is going to make one soldier's story into a mission!

- 26 Missions available for download
- FREE online game trial - unlimited access for 7 days
- Subscribers get 3 NEW missions every month
- Single player and online multiplayer games - co-op (cooperative play) or Red-on-Blue (team vs team)
- Third or First person shooter
- Real-world Intel and exclusive content
- Features the vehicles, weapons and military units from actual military battles.

See what the buzz is about - [Click here to download the Kuma!War trailer](#)

Mission #26:
CIA Misses Opportunity to Nab Bin Laden in 1998

A CIA operation to kidnap Osama Bin Laden from his al Qaeda compound at Tarnak Farm in Kandahar, Afghanistan in 1998 was called off at the last minute, but you experience it in this mission. What might have been had the operation gone as planned?

[DETAILS...](#)

Start FREE Trial
[Click to Download!](#)

Mission #24:
John Kerry's Silver Star

Play this immersive, 3D recreation of the Vietnam mission for which John Kerry won a Silver Star.

Kuma!War Available in Stores Now!

Abb. 16

damit Strukturen, die dazu geeignet sind, in mediale Formen gefügt zu werden. Dazu ist im Übrigen auch das Desertieren zu zählen, dessen Tatbestand und Bestrafung dem Spieler in World War II-Shootern in Form einer autoritären Stimme angedroht wird, was de facto bedeutet, dass der Spieler dazu gezwungen wird, die erzählte Welt nicht losgelöst vom militärischen Auftrag zu erkunden, also z.B. nicht, wie etwa in BATTLEFIELD 1942, mit dem Landungsboot aufs offene Meer zu fahren.

So sehr World War II-First-Person-Shooter auch auf eine immersive Wirkung abzielen, kommen doch auch reflexive, eher nicht-ludische Elemente zum Tragen. Mit Illusionsbrechungen wie in *HOW I WON THE WAR*, die trotz aller Problematik dieses Begriffs den Film als Antikriegsfilm ausweisen, haben sie zwar wenig zu tun, aber die Zitate in *CALL OF DUTY* können durchaus Reflexionen in Gang bringen. So kann das Zitat von Stanley Baldwin²³: «Der Krieg hätte ein Ende, wenn die Toten wiederkehren könnten», auf das Spiel selbst bezogen werden. Denn eben darin könnte ein Attraktionspotential des Spiels bestehen: Der Krieg hat irgendwann ein Ende, weil der getötete Avatar wiederkehren kann. Der Spieler kann es so oft probieren, den Krieg für sich zu entscheiden, wie er Zeit und Durchhaltevermögen besitzt. Antikriegsspiele wurden indes bereits erprobt.²⁴ Sie bestehen vor allem darin, die für Spiele basale Dialektik von Gewinn und Verlust zu unterminieren. Es sind Spiele, die man nicht gewinnen kann.

23 Britischer Premierminister von 1923–1924, 1924–1929 und 1935–1937.

24 Zu Antikriegsspielen vgl. Halter: From SUN TZU to XBOX (wie Anm. 2), S. 308–318 und Jenkins, Henry: War Games. In: Technology Review, 7. November 2003. http://www.technologyreview.com/articles/03/11/wo_jenkins110703.asp. Zu den Entwicklern von Antikriegsspielen zählt auch der bekannte argentinische Spieltheoretiker Gonzalo Frasca.