
MASTERARBEIT

Herr
Michael Baumgärtel

**About war, about hearts
and about loneliness**
Eine Untersuchung von Videospielen
auf das Dokumentarische und über die
Transformation einer Gattung

2015

MASTERARBEIT

About war, about hearts and about loneliness

**Eine Untersuchung von Videospielen
auf das Dokumentarische und über die
Transformation einer Gattung**

Autor:

Herr Michael Baumgärtel

Studiengang:

Information and Communication Science

Seminargruppe:

IC11

Erstprüfer:

Herr Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:

Herr Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki

Einreichung:

Mittweida, 30.08.2015

Bibliografische Angaben

Baumgärtel, Michael:

About war, about hearts and about loneliness - Eine Untersuchung von Videospiele auf das Dokumentarische und über die Transformation einer Gattung

About war, about hearts and about loneliness - A study on documentary in videogames and the transformation of an art form

96 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Masterarbeit, 2015

Abstract

Diese Arbeit sucht nach einer Verbindung zwischen Dokumentarfilm und Videospiele, und sucht dabei nach mehr als nur Geschichte in Videospiele. Videospiele nutzen eine eigene Form der Erzählung von Geschichten. Die Spiele Valiant Hearts, This War of Mine und Never alone werden auf dokumentarische Erzählformen untersucht. Außerdem wird basierend auf den Untersuchungen ein eigenes Spielkonzept für ein dokumentarisches Spiel präsentiert.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	IV
Abbildungsverzeichnis	VI
1 Warum wir Filme schauen, warum wir Videospiele spielen und warum es dokumentarische Spiele geben sollte.....	1
1.1 Motivation	1
1.2 Zielsetzung und Vorgehensweise.....	3
2 Auf der Suche nach dem Dokumentarischen.....	4
2.1 Begriffserklärung	4
2.2 Der Weg zur Authentizität	5
2.3 Müssen Fiktion und Dokumentation getrennt werden?	9
3 Erkundungen zum Videospiegel	11
3.1 Begriffserklärung	11
3.2 Geschichte und Genres in Videospiele.....	12
3.3 Das Triforce der interaktiven Geschichten.....	28
3.4 Bildung und Journalismus - Serious Games und News Games.....	36
4 Die Suche nach der Verbindung	39
5 Gibt es bereits dokumentarische Spiele?	43
5.1 Untersuchungsmethode und Auswahl.....	43
5.1.1 Fragen	43
5.1.2 Welche Spiele werden untersucht?	44
5.2 Valiant Hearts	46
5.2.1 Kurzvorstellung	46
5.2.2 Analyse	47
5.2.3 Ist Valiant Hearts dokumentarisch?	56
5.3 This War of Mine	60
5.3.1 Kurzvorstellung	60
5.3.2 Analyse	62
5.3.3 Ist This War of Mine dokumentarisch?	70
5.4 Never alone (Kisima Injitchuḡa)	72
5.4.1 Kurzvorstellung	72
5.4.2 Analyse	73
5.4.3 Ist Never alone dokumentarisch?	80

6	Auf dem Weg in die Zukunft	83
7	De Re Metallica Ludi – Ein Vision Statement	86
7.1	Vision	86
7.2	Key Facts	86
7.2.1	Daten	86
7.2.2	Setting	87
7.2.3	Mood Pics	88
7.3	Spielbeschreibung.....	90
7.3.1	Story	90
7.3.2	Framework.....	91
7.3.3	Basic Gameplay.....	91
7.3.4	Interface und Steuerung.....	92
7.3.5	Grafik und Sound	94
8	Fazit	95
	Literaturverzeichnis	IX
	Eigenständigkeitserklärung	XIV

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Civilization V (selbst erstellter Screenshot).	16
Abbildung 2: Europa Universalis IV (selbst erstellter Screenshot).	17
Abbildung 3: Empire Earth (selbst erstellter Screenshot).	18
Abbildung 4: Napoleon: Total War (selbst erstellter Screenshot aus der Demoversion).	19
Abbildung 5: Wargame: European Escalation (selbst erstellter Screenshot).	20
Abbildung 6: Patrizier IV (selbst erstellter Screenshot).	21
Abbildung 7: Medal of Honor - Allied Assault (selbst erstellter Screenshot).	23
Abbildung 8: Assassins Creed III (selbst erstellter Screenshot).	25
Abbildung 9: Mata Hari (selbst erstellter Screenshot).	26
Abbildung 10: Pirates! Gold (selbst erstellter Screenshot).	27
Abbildung 11: Röders Vorschlag für eine Strukturtypologie der Computerspiele nach Spielanforderungen und Handlungsmöglichkeiten auf Grundlage von Hartmanns Koordinatenkreuz (Röders, Literatur und Computerspiele 2007, S. 19).	29
Abbildung 12: Scott McClouds Big Triangle für das Comicvokabular (McCloud, Understanding comics 1994, S. 52–53).	30
Abbildung 13: Das Triforce des interaktiven Storytellings oder Storytelling-Dreieck (selbst erstellte Skizze).	32
Abbildung 14: Die Verortung von Progressionsorientierten Story-Spielen (selbst erstellte Skizze).	33
Abbildung 15: Die Verortung von Sandbox-Spielen (selbst erstellte Skizze).	34
Abbildung 16: Die Verortung von Open-World-Spielen (selbst erstellte Skizze).	35
Abbildung 17: Startbildschirm von Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).	46
Abbildung 18: Anna behandelt einen Verwundeten in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).	48
Abbildung 19: Ein Minenrätsel in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).	49
Abbildung 20: Die Ermordung Franz Ferdinands in Valiant Hearts. Standbild aus der Introsequenz von Valiant Hearts - The Great War (selbst erstellter Screenshot).	50
Abbildung 21: Die Ermordung Franz Ferdinands in Historyline: 1914-1918. Standbild aus der Introsequenz von Historyline: 1914-1918 (selbst erstellter Screenshot).	51
Abbildung 22: Eine preußische Pickelhaube als Sammelgegenstand in Valiant Hearts gefunden (selbst erstellter Screenshot).	53
Abbildung 23: Objektinformation zur preußischen Pickelhaube in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).	53
Abbildung 24: General von Dorf (links) mit anderen Offizieren im Kriegsgefangenenlager in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).	54
Abbildung 25: Visualisierung der Reise der Spielfiguren auf der Karte in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).	55
Abbildung 26: Tagebucheintrag von Marie nach der Verwundung und Gefangennahme von Emile in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).	56
Abbildung 27: Die Geschichte von Apocalypse - 10 lives wird in Form von dezenten Animationen erzählt (selbst erstellter Screenshot aus der Webanwendung, http://www.apocalypse-10destins.com/ (letzter Aufruf: 20.04.2015)).	58

Abbildung 28: Während der Sequenzen in 10 Lives können Videos mit Hintergrundinformationen gestartet werden (selbst erstellter Screenshot aus der Webanwendung, http://www.apocalypse-10destins.com/ (letzter Aufruf: 20.04.2015)).	59
Abbildung 29: Titelbild zu This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).	60
Abbildung 30: Der Charakterauswahlbildschirm in This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).	62
Abbildung 31: Das Haus in Little Computer People (Screenshot von http://www.myabandonware.com/game/little-computer-people-64 (letzter Aufruf: 20.04.2015)).	63
Abbildung 32: Eines der zwei möglichen Spielhäuser in This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).	64
Abbildung 33: In der Garage werden Medikamente benötigt. Die Bewohner zahlen einen guten Preis dafür. This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).	65
Abbildung 34: Bücher lenken vom Kriegsgeschehen ab und heben die Stimmung. (selbst erstellter Screenshot, Ausschnitt).	66
Abbildung 35: Die Herstellung eines Bettes an der Werkstatt in This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).	66
Abbildung 36: Die Sniper Junction in This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).	68
Abbildung 37: Das Radio in This War of Mine. Die Sender können am Rad manuell eingestellt werden. Links ist das Tagebuch mit früheren Radiomeldungen, auf dem Zettel rechts steht die Meldung des aktuell eingestellten Senders. (selbst erstellter Screenshot).	69
Abbildung 38: Das Tagebuch von Bruno in This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).	70
Abbildung 39: Das Titelbild zu Never alone (selbst erstellter Screenshot).	72
Abbildung 40: Titelbild eines der Dokumentarfilmbeiträge in Never alone (selbst erstellter Screenshot).	73
Abbildung 41: Geister dienen als Plattformen (selbst erstellter Screenshot aus Never alone).	74
Abbildung 42: Das Werfen der Bola (selbst erstellter Screenshot aus Never alone).	75
Abbildung 43: Polarlichter können Nuna fangen (selbst erstellter Screenshot aus Never alone).	76
Abbildung 44: Die Stelzenhütten auf King Island im Dokumentarbeitrag in Never alone (selbst erstellter Screenshot).	77
Abbildung 45: Die Stelzenhütten im Spiel sind der Architektur auf King Island entlehnt (selbst erstellter Screenshot aus Never alone).	77
Abbildung 46: Die Darstellung des Menschentöters im Dokumentarbeitrag in Never alone (selbst erstellter Screenshot).	79
Abbildung 47: Nuna wird von einem Eisbären verfolgt (selbst erstellter Screenshot aus Never alone).	79
Abbildung 48: Standbild aus einem Dokumentarbeitrag in Never alone (selbst erstellter Screenshot).	81
Abbildung 49: Artwork zu The Whispered World: Special Edition (Daedalic Entertainment / Daedalic Entertainment, 2014) (aus dem Bonusmaterial des Spiels auf gog.com, http://www.gog.com/game/the-whispered-world-special-edition (letzter Aufruf: 22.04.2015)).	88

Abbildung 50: Holzschnitt aus Agricolas De Re Metallica (Agricola, De Re Metallica Libri XII 2007, S. 168).....	89
Abbildung 51: Controller-Layout (selbst erstellte Skizze).....	93
Abbildung 52: Bedienkonzept für Touch-Geräte (selbst erstellte Skizze).....	94
Abbildung 53: Screenshot aus From Darkness (von gold extra zur Verfügung gestellter Screenshot).....	84

1 Warum wir Filme schauen, warum wir Videospiele spielen und warum es dokumentarische Spiele geben sollte

1.1 Motivation

Wenn ich das Thema der vorliegenden Arbeit in den letzten drei Jahren mit jemandem diskutiert habe, war sehr oft die Reaktion mit einem Wort: „Endlich!“. Es ist meine Überzeugung, dass dokumentarische Videospiele das Medium bereichern würden. Darauf habe ich hingearbeitet. Daher ist es wichtig, einleitend zu klären, warum es nicht allein mein Wunsch ist, dokumentarische Spiele zu erleben. Mir wurde bei der Vorstellung des Themas vor Kollegen die Frage gestellt: „Warum schauen wir Filme? Warum spielen wir Videospiele?“. Die Frage müsste eigentlich heißen: „Warum erzählen wir uns Geschichten?“ Damit können wir uns zunächst in der Fragestellung kurz vom Medium lösen.

Wir haben schon immer Geschichten erzählt, vor der Erfindung der Schrift, mündlich tradiert. Danach wurden die Geschichten aufgeschrieben. Geschichten wurden mit Bildern illustriert, mit der Erfindung des Films lernten die Bilder laufen, in einem Zweig der aufgeschriebenen Geschichten entstand der Comic. Computer machten dann interaktive Geschichten möglich. Spiele und Videospiele bringen immer wieder neue Ausdrucksformen hervor und erobern neue Medien und Geräteklassen. Gerade befinden wir uns an einer weiteren Schwelle in der technischen und vielleicht auch in der erzählerischen Entwicklung von Videospiele.

Die Internet-Filmkritiker-Kunstfigur FILM CRIT HULK¹ fasst die Motivation Filme zu schauen wie folgt zusammen:

WE WATCH MOVIES IN ORDER TO HAVE A LARGER EXPERIENCE. WE DO NOT WATCH THEM SIMPLY TO APPRECIATE ARTISTRY, OR NOTE EXECUTION. WE GO FOR SOMETHING DEEPER. WHETHER IT IS BEING MOVED, ENGAGING A

¹ Als Figur schreibt FILM CRIT HULK ausschließlich in Großbuchstaben.

THEMATIC COMPLEXITY OR EVEN FOR THE SIMPLE JOY OF BEING TRULY PRESENT.²

Diese Definition trifft, verallgemeinernd gesprochen, vermutlich auf alle vorstellbaren Erzählformen zu. Sie ist sogar so allgemein zu werten, dass sie auch auf die meisten Videospiele zutrifft, die, wie sich herausstellen wird, unter diesen eine Sonderrolle einnimmt. In Videospielen kommt die aktive Spielerrolle dazu. Diese vertieft eine persönliche Verbindung zum Spielcharakter. Spieler/-innen schreiben mit ihrem Spiel eine eigene Geschichte, selbst, wenn die Handlung streng linear ist. Der/die Zuschauer/in eines Films denkt und fühlt nicht automatisch dasselbe wie der/die Regisseur/in eines Films. Gerade deshalb scheint das Videospiel als geeignetes Mittel, dokumentarisch zu sein oder zu werden.

Dazu kommt ein wirtschaftlicher Aspekt. Videospiele, zum Beispiel in Form von Apps für mobile Geräte wie Tablets oder Smartphones, stehen in der Verwertungskette weiter vorn. Besonders bei Cross-Media-Projekten kann aus einer Zweitverwertung zusätzlicher ökonomischer Gewinn generiert werden. Während Filmproduktionsfirmen erst nach einer langen Verwertungskette Geld erzielen, sind die Wege im direkteren Vertrieb über Plattformen wie iTunes kürzer und damit der Wertschöpfungsprozess einfacher.³

Der Begriff Serious Games hat sich für besondere Spiele etabliert, die einem höheren Zweck als reine Unterhaltung dienen. Sowohl im Serious Game Bereich als auch auf dem Gebiet der Unterhaltungsspiele bedienen sich die Produzenten eines historischen Kontextes. Dasselbe gilt im etablierten Filmbereich. In den letzten Jahren wurden Spiele veröffentlicht oder angekündigt, die der Grundidee eines dokumentarischen Spiels nahe kommen. Drei dieser Spiele sollen in einer genaueren Untersuchung auf dokumentarische Eigenschaften geprüft werden.

Auf den nächsten Seiten wird keine endgültige Lösung, kein Rezept präsentiert werden können, wie ein dokumentarisches Spiel aussehen sollte. Es lassen sich aber dokumentarische Eigenschaften und Anforderungen bestimmen und Spiele daraufhin untersuchen. Die den hier zu präsentierenden Ergebnissen zugrunde liegenden Analysen zielten nicht darauf ab, eine neue Gattung von Spielen zu identifizieren, sondern vielmehr darum, dokumentarische Spiele im Sinne eines erweiterten Verständnisses von

² <http://badassdigest.com/2012/06/26/film-crit-hulk-smash-what-makes-a-movie-good/> (letzter Aufruf: 13.04.2015).

³ Gieren, *Beyond the True Story* 2013, S. 395–397.

Videospielen und von neuen Möglichkeiten des Spielens zu betrachten. Letztlich müssen sie sich im Test mit realen Nutzern praktisch bewähren.

1.2 Zielsetzung und Vorgehensweise

Diese Arbeit hat es sich zum Ziel gemacht, die eingangs erwähnte Verbindung zwischen Dokumentarfilm und Videospiele zu finden und anhand von Beispielen den hybriden Typus des dokumentarischen Videospiele zu umreißen. Dafür muss eine passende Definition gefunden werden, die sich aus vorhandenen Definitionen und Eigenschaften des Videospiele und des Dokumentarfilms ableiten lässt. Dazu gehört eine kurze popkulturelle Untersuchung von Videospielen auf Geschichte als Setting, da Geschichte ein weit verbreitetes Thema für dokumentarische Arbeiten darstellt.

Darauf aufbauend sollen drei Videospiele qualitativ analysiert werden und auf die Definition und Eigenschaften dokumentarischer Spiele geprüft werden. Die Spiele werden durch Beobachtung im Selbstversuch untersucht. Ein weiteres Ziel soll die Erstellung eines Spielkonzepts basierend auf den Erkenntnissen der Arbeit sein. Das Spielkonzept soll dabei kein idealtypisches Dokumentarspiel darstellen, sondern vielmehr eine sinnvolle Ergänzung zu bestehenden Konzepten sein und in den dokumentarischen Eigenschaften mehr berücksichtigen, als die in dieser Arbeit untersuchten Spiele.

In dieser Arbeit stellt sich die Hypothese, dass Videospiele dokumentarische Eigenschaften erhalten können. Diese werden aber noch nicht als dokumentarische Spiele hergestellt.

2 Auf der Suche nach dem Dokumentarischen

2.1 Begriffserklärung

Was heißt eigentlich dokumentarisch? Dokumentarisch leitet sich zu allererst von Dokument ab. Damit ist nicht nur Schriftstück, Urkunde, Beweis, abgeleitet vom lateinischen „documentum“ gemeint, sondern auch Lehre und Unterrichtung aus dem lateinischen docere.⁴ Zu den Aufgaben des Dokumentarfilms und des dokumentarischen Arbeitens zählen nicht nur Sachverhalte zu vermitteln und ihre Echtheit zu bestätigen, sondern auch zu lehren und zu unterrichten. Im Film gibt es den dokumentarischen Begriff seit 1906, als sich mit der *scène documentaire* kurz darauf die *Documentaire* als Filmtyp herausbildete.⁵

Dokumentarischer Stil wird verbunden mit typischen äußeren Merkmalen des Dokumentarfilms, die auf fiktionale Filminhalte angewandt werden können. Das Oxford Dictionary of Media and Communication vermerkt zu *documentary style*:

*The use of techniques particularly associated with the television documentary genre (such as real-world locations, apparently unrehearsed dialogue, and hand-held camerawork) in commercials, fictional films, and television series, in order to connote authenticity.*⁶

Einen Dokumentarstil abseits von diesen äußeren Merkmalen wird hier nicht definiert. Doch das Dokumentarische kann durchaus in der Aussage und Rezeption gesucht werden. Dabei wird zwischen Erzählung und Diskurs unterschieden. Die Erzählung ist mimetisch und läuft wie von selbst ab. Der Diskurs ist reflexiv. Im Dokumentarfilm lassen sich aber keine Tropoi in der Handlung festlegen, idealerweise schreiben sich die Figuren selbst, der Drehbuchautor hat, anders als im fiktionalen Film, keine Chance in die Köpfe der Figuren zu dringen. Die Aussage von fiktionalen Filmen ist durch die Allwissenheit des Autors unbegrenzt, in nichtfiktionalen Werken bleibt immer ein Rest Unwissenheit zurück, was zu einem Diskurs führt. Für Niney geht der Dokumentarfilm einen

⁴ Niney, Heller, Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms 2012, S. 20.

⁵ Niney, Heller, Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms 2012, S. 21.

⁶ *documentary style*, in: Chandler, Munday, A dictionary of media and communication 2011.

dritten Weg, abseits des mimetischen Dramas und der diskursiven Enunziation, der beide Wege miteinander verbindet und gleichzeitig möglich macht.⁷

Aus diesen Begriffserklärungen führt die Suche nach dem Dokumentarischen über drei Fragen:

1. Die Frage nach der Realität,
2. Die Frage nach der Fiktion,
3. Die Frage nach dem Authentischen.

2.2 Der Weg zur Authentizität

Die Frage nach der Realität

Zu den inneren Merkmalen des Dokumentarischen gehört die Frage nach den Werten. In der Literatur, wie bei Manfred Hattendorf, Eva Hohenberger oder Klaus Arriens, führen die Autoren Diskussionen um Begriffe wie Wahrheit, Wirklichkeit, Fiktion oder Authentizität. In der Geschichte des Dokumentarfilms haben sich diese Werte oft geändert und an die Sehgewohnheiten der Zeit angepasst. Die gesuchte Definition benötigt eine Form, die eine Übertragung hin zum Videospiel möglich macht.

Ausgehend von der Definition des Handbuchs der Massenkommunikation und Medienforschung können die ersten Merkmale des Dokumentarischen ausgemacht werden.

Dokumentarfilm: auf der Realität beruhender Filmtyp ohne Berufsschauspieler und ohne Spielhandlung, von S. Kracauer als Tatsachenfilm bezeichnet, bezweckt in erster Linie, in relativ ungezwungener, erfreulicher und müheloser Weise zu informieren und zu belehren.⁸

Der Dokumentarfilm beruht auf der Realität. Eva Hohenberger beschrieb diese Realität als filmische Realität, unterschieden als nichtfilmische, vorfilmische, filmische und nachfilmische Realität, sowie „die Realität Film“.⁹ Für den Dokumentarfilm ist die filmische Realität essentiell, das heißt, die „Struktur des jeweiligen filmischen ‚Textes‘“¹⁰, eine

⁷ Niney, Heller, Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms 2012, S. 100.

⁸ Handwörterbuch der Massenkommunikation und Medienforschung 1982, S. 69.

⁹ Vgl. Hohenberger, Die Wirklichkeit des Films 1988.

¹⁰ Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999, S. 45.

nachfilmische Realität ist in Hinsicht auf die Rezeption durch den/die Zuschauer/in wichtig. Zur Produktion eines Films muss die nichtfilmische Realität berücksichtigt werden, nämlich „die Realität, die der Produzent als mögliche Rezeptionsrealität intendiert, auf die er hinarbeitet“¹¹.

Zur Überbrückung der Lücke zwischen der nichtfilmischen Realität und der nachfilmischen Realität führt Manfred Hattendorf den Begriff des Putativen¹² ein. Das Putative entsteht, wenn „die Kamera einen Wirklichkeitsausschnitt einrahmt“¹³ und wirkt auf Rezeptionsebene. Die Strömungen des Cinema Verité und Cinema Direct versuchen die Wirklichkeit ohne ein Konzept auf Film einzufangen. Sie haben dem Dokumentarfilm neue Bereiche erschlossen. Mit einem kleinen Team und tragbarer Technik wurde es möglich, der Wirklichkeit „aufzulauern“, bisher verschlossene Bereiche zu erkunden und Menschen bei alltäglichen Dingen zu beobachten.¹⁴

Die Frage nach der Fiktion

Der Dokumentarfilm wird in der Regel mit dem Begriff nichtfiktionaler Film gleichgesetzt. Diesem steht der Spielfilm gegenüber, der dem Fiktionalen zugeordnet wird. Fiktion leitet sich aus dem lateinischen Begriff *fictus* ab, dem Partizip Perfekt von *fingere*, was so viel heißt wie formen, bilden und gestalten. Der Spielfilm ist also ein gestalteter Film, etwas Geformtes. Der Dokumentarfilm stellt idealtypisch das Gegenteil dar. Fiktion ist die Möglichkeit der Erfindung von Möglichkeiten und Alternativen, eine Ausstattung der bekannten Welt mit fiktionalen Aspekten. „Wir sind dazu aufgerufen sie spielerisch auf die eine oder andere Art funktionieren zu lassen.“¹⁵ Diese Erprobung der Welt hat bei Niney einen spielerischen Charakter.¹⁶

Unterschieden wird bei der Fiktion zwischen fiktional und fiktiv. Das sind zwei unterschiedliche Ebenen. In der Handlung eines Films kann eine Person oder Handlung fiktiv sein. Damit muss sie nicht der Wahrheit entsprechen, muss aber nicht zwangsläufig falsch sein. Im idealtypischen Dokumentarfilm gibt es aber keine fiktiven Figuren. Die Figuren müssen zwangsläufig wahr sein. Umgedreht gilt aber: „Erfundenes ist nicht eo

¹¹ Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999, S. 45, zitiert von Hohenberger, Bilder des Wirklichen 1998, S. 29.

¹² Der Begriff kommt ursprünglich von Vaughan.

¹³ Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999, S. 46.

¹⁴ Arriens, Wahrheit und Wirklichkeit im Film 1999, S. 15.

¹⁵ Benoist zitiert in: Niney, Heller, Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms 2012, S. 102.

¹⁶ Niney, Heller, Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms 2012, S. 102.

ipso falsch.“¹⁷ Fließt in die Entstehung des Films beispielsweise ein künstlerischer Aspekt durch Gestaltung ein, ist der Film dem Fiktionalen zuzuordnen. Auch hier ist der idealtypische Dokumentarfilm frei von der formgebenden Freiheit des/der Künstlers/-in. Allerdings ist dieser Idealtypus gänzlich unrealistisch. Klaus Arriens schreibt dazu:

*Die Auswahl des Sujets, die Wahl der Perspektive, geschicktes Ausnutzen natürlicher Lichtverhältnisse bzw. künstliche Lichtsetzung bei Fotografie und Film fordern vom Kameramann ein hohes Maß an Kreativität. Beim Film tritt zu der Komposition durch den Kameramann noch der Schnitt hinzu.*¹⁸

Auch wenn die Aussage, der Dokumentarfilm sei nichtfiktional, immer entkräftet werden kann, so hält sie sich hartnäckig. Die Diskussion darüber führt ins Leere, eine gültige, unanfechtbare Erklärung gibt es nicht, gilt ja der Film allgemein als Medium der Illusion.

Die Frage nach dem Authentischen

Manfred Hattendorf stellt einen Gegenentwurf zur Wirklichkeits- und Realitätsdiskussion auf. Er bringt den Begriff Authentizität beziehungsweise Authentisierung in die Diskussion ein. Authentisch heißt soviel wie „maßgeblich, echt“ und ist dem griechischen Wort „authentikós“ entlehnt, welches mit „zuverlässig, richtig“ übersetzt wird. Eine griechische Ableitung des Wortes „authéntēs“ wird übersetzt mit „Urheber“.¹⁹ Der Begriff wird im Rechtswesen für die gerichtliche Anerkennung der Beweiskraft eines Dokuments verwendet. Außerdem wird in der katholischen Kirche verbürgten Reliquien der Status „*facultas authenticandi*“ verliehen. Im 20. Jahrhundert gewinnt Authentizität philosophisch-anthropologische Bedeutung, dabei wird die Zuverlässigkeit und Autorisation von Texten bewertet.²⁰

In der historischen Betrachtungsweise ergeben sich nach Hans-Jürgen Pandel verschiedene Authentizitätstypen:²¹

- Quellenauthentizität,
- Erlebnisauthentizität,

¹⁷ Arriens, Wahrheit und Wirklichkeit im Film 1999, S. 37.

¹⁸ Arriens, Wahrheit und Wirklichkeit im Film 1999, S. 38.

¹⁹ Vgl.: Authentisch, In: Kluge, Seebold, Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache 2012.

²⁰ Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999, S. 63–64.

²¹ Pandel, Authentizität 2009.

- Faktenauthenzizität,
- Typenauthenzizität und
- Repräsentationsauthenzizität.

Die Authentizitätstypen ergeben sich aus der Art des Geschichtsmediums. Ein quellenauthentischer Text ist in der dargestellten Zeit entstanden. Von Erlebnisauthenzizität spricht Pandel, wenn die „dargestellten Erfahrungen und Emotionen vom Erzähler in der betreffenden Situation tatsächlich so empfunden wurden.“²² Historizität ist faktenauthentisch. In einem literarischen Stoff kann eine erfundene Figur typenauthentisch sein, wenn es diese Art von Person tatsächlich gegeben hat. Das kann der überzeugte Hitlerjunge sein oder eine verschleierte, unkenntlich gemachte Person, basierend auf einer real existierenden. Historische Romane und fiktive Historienfilme bedingen einer Repräsentationsauthenzizität. Die genannten Authentizitätstypen werden sich überall finden lassen, in Filmen, Comics²³ und Videospielen.

Für den Dokumentarfilm bedeutet der Authentizitätsbegriff nach Hattendorf „die objektive ‚Echtheit‘ eines der filmischen Abbildung zugrunde liegenden Ereignisses“²⁴, das heißt, das Ereignis hätte auch ohne die Kamera genauso stattgefunden oder es bedeutet „die Glaubwürdigkeit [...] abhängig von der Wirkung filmischer Strategien im Augenblick der Rezeption.“²⁵ Hattendorf postuliert damit, dass erster Fall den zweiten ausschließt, andersherum aber eine Integration stattfinden kann. Beide Möglichkeiten schließen ein, dass das Filmmaterial in seinem Kontext mit Schnitt und Bildkomposition verarbeitet werden kann. Ausschlaggebend für die Authentizität eines Filmwerks sind eine verbürgte nichtfilmische Realität und der Rezeptionsprozess, in dem eine Bewertung der Authentizität durch den/die Zuschauer/in stattfindet.

Über die Aufnahme und Wahrnehmung der Authentizität entscheidet das Zustandekommen eines Authentizitätsvertrags zwischen Zuschauer/in und Film. Der/die Zuschauer/in erwartet nachprüfbar vom Film Authentizität. Hattendorf vergleicht den Authentizitätsvertrag oder Wahrnehmungsvertrag mit einem Kaufvertrag zwischen Zuschauer/in und filmischer Instanz (nicht der/die Autor/in). Beide erwarten Vertragstreue. Die filmische Instanz wendet Authentisierungsstrategien an. Wenn diese beim/bei der Zuschauer/in ein Einverständnis bewirken, kommt der Vertrag zustande. Doch kann das Vertrauen

²² Pandel, Authentizität 2009, S. 31.

²³ Gundermann, Jenseits von Asterix 2007, S. 82–83.

²⁴ Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999, S. 67.

²⁵ Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999, S. 67.

und damit der Vertrag gebrochen werden, wenn der/die Zuschauer/in nach einer Überprüfung feststellen muss, einer Täuschung unterlegen zu sein.²⁶

2.3 Müssen Fiktion und Dokumentation getrennt werden?

Manfred Hattendorfs Authentizitätsbegriff macht es möglich: Spiel- und Dokumentarformen schließen sich nicht zwangsläufig aus. Auch die Praxis in Film und Fernsehen zeigt, dass Mischformen ihre Daseinsberechtigung haben. Im Folgenden soll auf die wichtigsten eingegangen werden. Wie also lässt sich das strenge dokumentarische Regelwerk aufbrechen? Wo in den sechziger Jahren noch ein Dokumentarfilm ohne Stativ, ohne künstliches Licht, mit dem Weglassen von Interviews und vermiedener eingespielter Musik als ehrlicherer Dokumentarfilm galt, sind die Anforderungen in der Gegenwart an die dokumentarische Form liberaler, wie die Authentizitätsdiskussion bereits gezeigt hat.

Nach Richard Dindo umfasst dokumentarisches Arbeiten das Nachfühlen von Ereignissen und Personen. Über Bilder, die nach einem Ereignis stattgefunden haben, erinnert er in Abwesenheit der Personen an das Ereignis. Dabei zählt allein der Kontext, wie es sein *Max Frisch – Journal I-III* (1981) belegt.

„Es ist eben nicht so, dass man der Wahrheit von Max Frisch nahekommt, wenn man ihn einfach abfilmt. Man muss ihn darstellen über seine Bücher, denn der Schriftsteller stellt sich durch seine Sprache dar.“²⁷

Dokumentarfilm hat eine fiktionale Dimension, durch Konstruktion und Montage, durch Kontextualisierung. Dokumentarfilm ist Erzählung, Wiederherstellung von etwas. Dokumentarisch arbeiten heißt mit Erinnerungen zu arbeiten. „Erinnerung ist auch Aufarbeitung von Politik und Geschichte.“²⁸ Durch seine Botschaft wird der Dokumentarfilm zum Erinnerungsort nach Pierre Nora²⁹.

Das Dokudrama vermischt die Gattungen Spielfilm und Dokumentarfilm. „Im weitesten Sinne werden unter ‚Dokudrama‘ Filme mit zeithistorischen und aktuellen Stoffen gefasst, die unter dem Versprechen einer ‚true story‘ ihre Geschichte im Modus des Drama

²⁶ Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999, S. 75–80.

²⁷ Dindo, Alles ist Erinnerung 1996, S. 33–34.

²⁸ Dindo, Alles ist Erinnerung 1996, S. 37.

²⁹ Nora, Zwischen Geschichte und Gedächtnis 1990.

verhandeln.“³⁰ Das Dokudrama steht auch für die typische Dokumentarfernsehproduktion, in der dokumentarisches Material, Archibilder und Spielszenen gleichberechtigt, nicht gleich gewichtig, ein meist historisches Thema behandeln. Seit den 1950er Jahren gewann der Dokumentarfilm für das Fernsehen mehr und mehr an Bedeutung. Reine Dokumentarfilme im Kino entwickelten sich zu einer Randerscheinung.³¹

Im Fernsehen wird das Dokudrama als Ereignis zelebriert, bei neuen und unbekanntem Dokumenten, bei Jubiläen und Gedenktagen. Fernseh-Dokudramas wie die Produktionen von Guido Knopp sind prägend für das allgemeine Verständnis von Dokudramen.³² Das Fernsehen gilt als Leitmedium der Geschichtskultur. Es beeinflusst entscheidend die Wahrnehmung der Zeitgeschichte und trägt zur Erinnerungskultur der Gesellschaft bei.

Wenn andere Gattungen wie Spielfilme dokumentarisch sein können, können dann andere Medien dokumentarisch sein? Comics haben die Möglichkeit dokumentarischen Ausdrucks. Der Comic ist in Bezug auf Geschichte und Geschichtsdarstellung ein viel diskutiertes Medium. Mit dem Erscheinen von Art Spiegelmanns Comic „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“ wurde in den Feuilletons diskutiert, ob es zulässig sei, den Holocaust im Comic darstellen zu dürfen.³³ „Maus“ hat den Weg für Geschichtscomics geebnet und Standards gesetzt. Da Comics also auch für Geschichtsinhalte verwendet werden können, stellt sich für diese Arbeit die Frage: Was kann das Medium Videospiele in Bezug auf Geschichte und Dokumentarfilm vom Comic lernen? Dafür muss untersucht werden, was Videospiele und Comics verbindet, welche Entwicklung Comics in narrativer Sicht genommen haben und noch nehmen könnten, wie Comics Geschichte darstellen und ob es vielleicht sogar so etwas wie Dokumentarcomics gibt.

³⁰ Steinle, *Good Bye Lenin – Welcome Crisis!* 2009, S. 323.

³¹ Arriens, *Wahrheit und Wirklichkeit im Film* 1999, S. 15.

³² Steinle, *Good Bye Lenin – Welcome Crisis!* 2009, S. 323.

³³ Weitere Belege finden sich bei Frenzel, *Der Holocaust im Comic*, in *APuZ* 33-34/2014, S. 30.

3 Erkundungen zum Videospiel

3.1 Begriffserklärung

Videospiele haben im Laufe ihrer Entwicklung Kompetenzen erworben, in den 1970er Jahren war das eine narrative Kompetenz durch Textadventures. In den 1990er Jahren kam eine photorealistische Kompetenz dazu, in dem Spiele dreidimensional wurden.³⁴ Mit dokumentarischen Videospielen soll die narrative Kompetenz erweitert werden. Videospiele haben zu anderen traditionellen Medien ein Alleinstellungsmerkmal, eine interaktive Komponente. Diese ermöglicht ganz andere Fragestellungen als sie ein Film stellt. Was unterscheidet also Videospiele von anderen Medien? Wie definieren sich diese?

Jane McGonigal greift auf Suits Definition von Spielen zurück. Ausgehend davon, findet er folgende Definition von Videospielen: „Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.“³⁵ Eine ähnliche Definition leitet Jesse Schell ab: „A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.“³⁶ Die problemlösende Eigenschaft von Videospielen wird bei Schell stärker betont - eine Eigenschaft, die für Spiele im Bildungssektor von großer Bedeutung ist. Selbst bei linearen, narrativen Videospielen tritt dieser Faktor nicht in den Hintergrund. Der/die Spieler/in hat das Problem der Hauptfigur oder der Spielwelt zu lösen.

McGonigal definiert vier Merkmale, die Spiele, Videospiele jedes Genres und jedes andere analoge Spiel ebenso prinzipiell beinhalten:

1. ein Ziel,
2. Regeln,
3. ein Feedbacksystem und
4. Freiwilligkeit.³⁷

³⁴ Interview mit Gundolf S. Feyermuth über Filme, Games und Slapstick, <https://vimeo.com/121541405> (letzter Aufruf: 22.04.2015).

³⁵ McGonigal, Reality is Broken 2011, 477.

³⁶ Schell, The art of game design 2008, S. 35.

³⁷ McGonigal, Reality is Broken 2011, 447.

Suits Definition impliziert all diese Merkmale. Im Videospiel können die Begriffe Regeln und Feedbacksystem mit dem Begriff Spielmechanik zusammengefasst werden. Mechanik umfasst außerdem ein breites Feld des Spieldesigns wie beispielsweise Bewegung, Eingabe und Charaktersystem.³⁸ Schell fasst unter Mechanik auch die Narration zusammen. Er meint damit das gameplay, die Einheit von Erzählung, Interaktion und Mechanik.

In der Literatur und im allgemeinen Sprachgebrauch ist die Rede von Videospielen und Computerspielen. Röders hat versucht, beide Begriffe zu trennen und klar zu definieren.³⁹ Eine Trennung des Begriffs in Computer- und Videospiel macht aus heutiger Sicht keinen Sinn mehr, da Spiele auf mehreren Plattformen erscheinen und beide Begriffe synonym verwendet werden können. Außerdem müsste dann noch eine Unterscheidung zu mobilen Spielen für Touchscreen-Geräte stattfinden. Da der Markt gleichzeitig fragmentiert und doch zusammengeführt wird, ist im Folgenden immer vom Videospiel die Rede. Ist die Plattform für die Einordnung eines Spiels entscheidend, wird dies gesondert erwähnt.

3.2 Geschichte und Genres in Videospielen

Videospielgenres unterscheiden sich nicht in der Geschichte, die sie erzählen, im Setting oder im Artstyle. Videospielgenres typisieren sich in der Spielmechanik.⁴⁰ Die Spielmechanik ist eine Ausdrucksform, weshalb der Genrebegriff im Videospielesektor anders verwendet werden muss als im Film- oder Literaturbereich. Röders vermeidet den Begriff Genre in Bezug auf Videospiele, sie verwendet lieber die Begriffe Spieltyp oder Spielkategorie.⁴¹ Zu den wichtigsten kommerziellen Videospielgenres gehören:

- Adventures,
- Rollenspiele,
- Action-,
- Strategie- und
- Simulationsspiele

³⁸ Schell, The art of game design 2008, S. 41.

³⁹ Röders, Literatur und Computerspiele 2007, S. 69.

⁴⁰ Scheinpflug, Genre-Theorie 2014, S. 75–77.

⁴¹ Röders, Literatur und Computerspiele 2007, S. 16.

Spielgenres können nicht mit einem Film- oder Literaturgenre verknüpft werden. Videospieldgenres bestimmen lediglich die Art der Narration der Spiele. Es gibt aber Affinitäten unter den Spielgenres. Rollenspiele beispielsweise werden typischerweise mit dem Genre Fantasy verknüpft.⁴² Adventures haben oftmals einen komödiantischen Einschlag, um absurde Rätselkombinationen zu rechtfertigen.⁴³

Geschichte ist bisher in Videospiele ein beliebtes Setting. Kein Spiel aber hat den Anspruch nur historisch verbürgte Fakten darzustellen. Es gibt durchaus Spiele, die biografisch, sogar autobiografisch zu lesen sind. Wie bei Comics und literarischen Stoffen, greifen Autoren für einzelne Elemente eines Spiels auf die bekannten Authentizitätstypen nach Pandel zurück.

Videospiele stellen nie die Realität dar, sie sind auch keine Abbildung der Realität. Wie Comics stilisieren und abstrahieren sie.

*When we abstract an image through cartooning, we're not so much eliminating details as we are focusing on specific details. By stripping down an image to its essential "meaning", an artist can amplify that meaning in a way that realistic art can't.*⁴⁴

In Videospiele gilt dies nicht nur für den Artstyle des Spiels, sondern auch in der Mechanik. Ein Simulationsspiel simuliert nur in den von der Entwicklerfirma festgesteckten Grenzen. Spieleentwickler müssen sich auf die wirklich wichtigen Details konzentrieren. In Städtessimulatoren werden die Bedingungen einer Stadt, Zusammenspiel von Wohnraum, Gewerbe und Industrie simuliert.⁴⁵ Flugsimulatoren simulieren das Flug- und Landverhalten von (historischen) Flugzeugen, ggf. den Luftkampf und das Landungsverhalten. Städte und die Bedürfnisse ihrer Einwohner müssen dabei nicht simuliert werden.

Im Vergleich mit Geschichtscomics, die sich nach Munier und Pandel typologisieren lassen, verhalten sich Videospiele bei der Typenfindung etwas anders. So gibt es verschiedene Arten von Comics, die andere Authentizitätstypen bevorzugen. Dabei sind auch Mischformen möglich.⁴⁶

⁴² Lischka, Spielplatz Computer 2002, S. 86.

⁴³ Lischka, Spielplatz Computer 2002, S. 83.

⁴⁴ McCloud, Understanding comics 1994, S. 30.

⁴⁵ In modernen Städten wie Cities: Skylines (Colossal Order / Paradox Interactive, 2015) oder in historischen Städten wie Caesar 3 (Impressions Games / Sierra On-Line, Activision; 1999).

⁴⁶ Alle im folgenden vorgestellten Comictypen sind weiter nachzulesen in: Gundermann, Jenseits von Asterix 2007, S. 88–96.

So gibt es Quellencomics. Der Comic selbst ist dabei die historische Quelle. In ihm werden zeitgenössische Komponenten konserviert, wie Sprache, Dialekte, Lebensumstände, Mode, Baustil etc. Quellencomics sind auch Comics, die aktuelle Ereignisse verarbeiten, allerdings nicht primär und teils auch in einem anderen Kontext.

Beispiele für Comic-Geschichtsgrotesken und –parodien sind beispielsweise die Asterix-Comics oder *Hägar der Wikinger*. Hierbei sind die Figuren zwar historisch angelehnt, aber nicht unbedingt authentisch. Ähnlich ist es in historisierenden Comic-Abenteuermaginationen. Hier findet der Plot vor einer historischen Bühne statt, die Figuren und die Handlung sind aber nicht typenauthentisch. Auch das Comic-Epochalepos ist ähnlich. Auch hier findet die Vordergrundhandlung vor historischer Kulisse statt. Die Figuren und Ereignisse sind aber nur zum Teil erfunden. Real Verbürgtes ist eng mit Erfundenem verwoben, weswegen historische Persönlichkeiten nicht im Vordergrund der Handlung stehen.⁴⁷

In einer realgeschichtlichen Comicznacherzählung wird die Historiografie im engeren Sinne nachgebildet. Sie sind quasi gezeichnete Geschichtsbücher. Als Untergruppe für diesen Typ gilt der Lerncomic. Noch authentischer sind Comic-Autobiografien, d.h. Biografien in Comicform wie z. B. *Maus* von Art Spiegelmann oder *Ich, René Tardi, Kriegsgefangener im Stalag II B* von Jacques Tardi. Ein letzter Typ ist der Comic-Journalismus. Unter diesen Typ fallen journalistische Arbeiten in Comicform und aktuelle Themen mit einer besonderen Sichtweise. Später können diese Comics zu Quellencomics werden.

Diese Typen lassen sich nicht eins zu eins auf Videospiele übertragen. Eine Übersetzung ist schon möglich, ignoriert dann aber die speziellen Eigenschaften von Videospiele. So sind zum Beispiel Quellenspiele denkbar. Aufgrund des jungen Alters von Videospiele und der technischen Entwicklung ist diese Sicht begrenzend. Die technischen Möglichkeiten sind stark an die Entstehungszeit gebunden. Über die Jahre ist ein immer höher darstellbarer Detailgrad möglich geworden. Die Entwicklung der Spiele unterlief aber wesentlich größere Quantensprünge als der Film. Schon aufgrund dessen sind Spiele Zeitzeugen der Technik. Die Erhaltung von Spielen als Zeitzeugen stellt Archivare vor eine große Herausforderung: Abspielgeräte und –möglichkeiten sind später eventuell nicht mehr gegeben.⁴⁸ Dennoch lässt sich ein nostalgisch verklärender Effekt

⁴⁷ Gundermann, *Jenseits von Asterix* 2007, S. 89

⁴⁸ Eine Diskussion um das Modifizieren von nicht mehr lauffähigen Spielen zu wissenschaftlichen Zwecken findet in den USA zwischen der Entertainment Software Association (ESA) und der Electronic Frontier

auf Spiele nicht verleugnen. Retro-Spiele haben im Design und der Mechanik nach wie vor Relevanz. Spiele wie *Super Meat Boy* (Team Meat / Team Meat, 2010) oder *Shovel Knight* (Yacht Club Games / Yacht Club Games, 2014) bedienen sich in Stil und Spielmechanik bei alten Spielkonzepten.

Die verschiedenen Typen von Geschichtscomics finden sich prinzipiell in den Geschichten und Narrationen von Videospiele. Eine Typologisierung von Videospiele mit Geschichte ist an Mechaniken gebunden. Es ergeben sich dabei folgende Typen mit oft verwendetem historischen Setting.⁴⁹

Globalstrategiespiele

Der/die Spieler/in übernimmt die Rolle einer Nation und führt sie durch die gesamte Menschheitsgeschichte in die Zukunft oder agiert in einem historisch begrenzten Zeitraum. Der Verlauf der Geschichte wird dabei maßgeblich vom Erfolg des/der Spielers/in bestimmt. Meistens ist das Ziel des Spiels, die Vorherrschaft in der Welt zu erlangen. In selteneren Fällen verfolgt der/die Spieler/in selbst gesteckte Ziele und muss mit begrenzten Ressourcen agieren.

Die prominentesten Beispiele für Globalstrategiespiele sind die *Civilization* Spiele von Sid Meier, die Reihe *Europa Universalis* oder *Hearts of Iron* von Paradox Interactive. In *Civilization* agiert der/die Spieler/in als ein Volk der Weltgeschichte, repräsentiert von einer typischen historischen Persönlichkeit, gründet Städte, baut Weltwunder und forscht. Das geschieht rundenweise auf quadratischen (oder hexagonalen) Feldern. Militär ist ebenso wichtig wie Diplomatie, Politik und Religion. Historiografie ist in *Civilization* nicht wichtig. Gebäude, Städte, Weltwunder oder wissenschaftliche Meilensteine sind mit realen Vorbildern verknüpft, der/die Spieler/in kann zum Beispiel die Pyramiden von Gizeh errichten, aber sie werden nicht zwangsläufig zur richtigen Zeit in der richtigen Stadt errichtet oder erforscht. Das Geschichtsbild, das Spiele wie *Civilization* vermitteln, ist dabei oft geprägt von populären Stereotypen.⁵⁰

Foundation (EFF) statt. Die ESA blockiert die Bestrebungen der EFF, alte Spiele durch Hacks wieder funktionsfähig zu machen. <http://www.golem.de/news/electronic-frontier-foundation-spiele-sollen-abgeschaltete-server-umgehen-duerfen-1411-110399.html> (letzter Aufruf: 16.04.2015).

⁴⁹ Eigene Typisierung angelehnt an Waldemar Grosch. Grosch, Computerspiele im Geschichtsunterricht 2002

⁵⁰ Kubetzky, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? 2012



Abbildung 1: Civilization V (selbst erstellter Screenshot).

Ähnliches gilt für die Globalstrategiespiele der Reihen *Europa Universalis* oder *Hearts of Iron* von Paradox Interactive. Diese Spiele laufen anders als *Civilization* in Echtzeit ab. Die Weltkarte ist ein Abbild der realen Welt und ist in Provinzen aufgeteilt. Aber auch hier ist der Geschichtsverlauf veränderlich, wenn auch in begrenztem Rahmen. Mit besonderen Mods, die den Realismusgrad erhöhen⁵¹, sind Abweichungen von der Historie sogar noch unwahrscheinlicher.⁵²

⁵¹ Zum Beispiel der Extended Realism Mod für Europa Universalis IV (Paradox Development Studio / Paradox Interactive, 2013). <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=411692524> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

⁵² Brendel, Historischer Determinismus und historische Tiefe - oder Spielspaß? 2012, S. 122



Abbildung 2: Europa Universalis IV (selbst erstellter Screenshot).

Eine Sonderform stellen Echtzeitstrategiespiele wie die *Age of Empires* Reihe⁵³ oder die *Empire Earth* Serie⁵⁴ dar. Auch hier treffen verschiedene Nationen aufeinander. Spieler/innen bauen auf einer arenaartigen Karte Gebäude und Militäreinheiten, um zum Schluss in einer Belagerung oder Schlacht eine Siegentscheidung herbeizuführen. Die begrenzten Karten sind ein Merkmal von Schlachtensimulationen, da sie keinen globalen Maßstab einnehmen. Der/die Spieler/in übernimmt dabei aber die Rolle eines ganzen Volkes über mehrere Epochen und nicht eines einzelnen Feldherrn und Strategen. Solche epochenübergreifende Strategiespiele stellen Geschichte, Diplomatie und Wirtschaft jedoch nicht differenziert dar, um eine fundierte historische Bildung zu gewährleisten.⁵⁵

⁵³ z.B. *Age of Empires III* (Ensemble Studios / Microsoft Studios, 2009).

⁵⁴ z.B. *Empire Earth* (Stainless Steel Studios / Rebellion, 2001).

⁵⁵ Pasternak, 500.000 Jahre an einem Tag 2012.



Abbildung 3: *Empire Earth* (selbst erstellter Screenshot).

Schlachtensimulationen

In Schlachtensimulationen zählt nicht die Makroebene eines Globalstrategiespiels, hier zählt das Mikromanagement von Armeen und Truppenteilen, die der/die Spieler/in in der Rolle des Feldherrn übernimmt. Züge, ob rundenbasiert wie in *Great Battles* (Erudite Software / iEntertainment Network Inc., 1997) oder in Echtzeit wie in *Total War*⁵⁶, müssen strategisch geplant werden. Schlachten funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip mit spezifischen Stärken und Schwächen.

Als historisches Setting ist jede Periode in Schlachtensimulationen denkbar. Von der griechisch-römischen Antike über das Mittelalter und die Zeit des Imperialismus bis hin zu Panzerschlachten im Zweiten Weltkrieg ist alles bereits in Videospielen zu finden. Oft wird die Schlacht in diesen Spielen auf einer begrenzten Karte mit besonderen Umgebungsbedingungen präsentiert. Viele Spiele stellen die Landschaft so detailliert wie möglich dar, aber auch abstraktere Darstellungen sind möglich.⁵⁷

⁵⁶ Zuletzt Attila: *Total War* (Creative Assembly / SEGA, 2015).

⁵⁷ Grosch, *Computerspiele im Geschichtsunterricht 2002*, S. 29.

In dieser Art von Spiel ist es möglich, mit historisch belegten Einheiten und Feldherrn in historisch belegter Ausrüstung, Kampfstärke und Moral⁵⁸ an einem in der Historiografie überlieferten Ort anzutreten. Der historisch belegte Ausgang der Schlacht muss dabei nicht zwangsläufig das Ergebnis im Spiel sein. Mit Geschick und Planung kann zum Beispiel die Schlacht von Waterloo in *Napoleon: Total War* (The Creative Assembly / SEGA, 2010) gewonnen werden.



Abbildung 4: *Napoleon: Total War* (selbst erstellter Screenshot aus der Demoversion).

Reine Schlachtensimulationen gibt es selten. Meistens wird die Schlacht mit einem Aufbauart verknüpft, so dass Spieler/innen sich auf eine Schlacht vorbereiten können und nicht immer die gleiche Ausgangssituation vorfinden. In Panzerschlachtensimulationen wie *Blitzkrieg 2* (Nival Interactive / Nival Interactive, 2008) oder *Wargame: European Escalation* (Eugen Systems / Focus Home Interactive, 2012) bildet eine Reihe von Missionen eine durchgängig erzählte Kampagne. *Blitzkrieg 2* lässt den/die Spieler/in den Zweiten Weltkrieg aus Sicht der Alliierten, der Russen und der Deutschen nachspielen.⁵⁹

⁵⁸ Die Kampfmoral der Truppen wird auch simuliert. So ergreifen zum Beispiel Soldaten die Flucht, wenn sie einen schwierigen Angriff bergauf durchführen müssen und gleichzeitig unter Artilleriebeschuss stehen. Gamestar Testvideo zu *Napoleon: Total War*, Zeitmarke: 1:19, http://www.gamestar.de/videos/tests_17/napoleon-total-war_13486.html (letzter Aufruf: 15.03.2015).

⁵⁹ <http://en.nival.com/games/pc-games/blitzkrieg-2> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

Wargame: European Escalation bietet ein Alternative History Szenario, in dem der Kalte Krieg nach der Flucht von Werner Weinhold 1975 eskalierte⁶⁰.

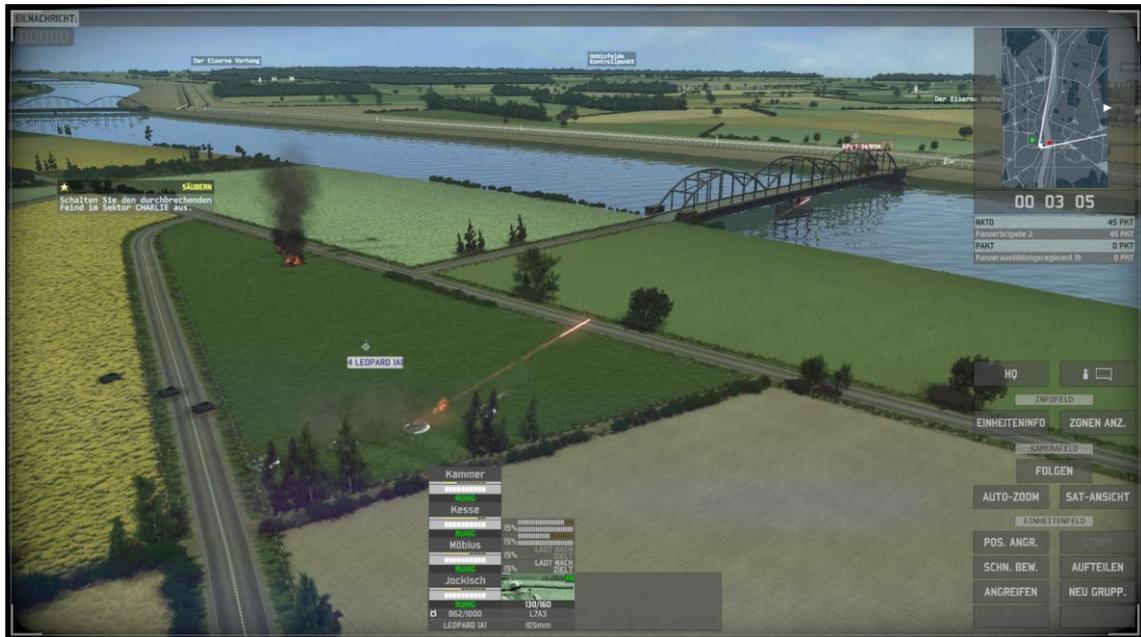


Abbildung 5: *Wargame: European Escalation* (selbst erstellter Screenshot).

Der prominenteste Vertreter der Schlachtensimulationen ist die Spieleserie *Total War* von Creative Assembly (auch The Creative Assembly). Die Reihe kombiniert eine rundenbasierte Globalstrategiekampagne zum Aufbau mit Echtzeitschlachten. Die Reihe spielte bereits in der römischen Antike⁶¹ samt Völkerwanderung⁶², im japanischen⁶³ und europäischen Mittelalter⁶⁴ und in der Zeit des Imperialismus⁶⁵ und der Napoleonischen Kriege⁶⁶.

⁶⁰ <http://www.wargame-rd.com/de/ee-story.html> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

⁶¹ Im Folgenden sind nur die letzten Titel vermerkt. Wird ein zweiter Teil benannt, ging in der Regel ein erster Teil voraus. *Total War: Rome II* (Creative Assembly / SEGA, 2013).

⁶² *Total War: Atilla* (Creative Assembly / SEGA, 2015).

⁶³ *Total War: Shogun II* (The Creative Assembly / SEGA, 2011).

⁶⁴ *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly / SEGA, 2006).

⁶⁵ *Empire: Total War* (The Creative Assembly / SEGA, 2009).

⁶⁶ *Napoleon: Total War* (The Creative Assembly / SEGA, 2010).

Aufbau- und Handelssimulationen

Waldemar Grosch unterteilt Strategiespiele in Aufbausimulationen, Managerspiele und Schlachtensimulationen.⁶⁷ Die Unterteilung basiert auf dem Fokus auf militärische Konflikte und ihre Darstellung. Während in Globalstrategiespielen militärische Konflikte im Makrokosmos einer Weltkarte und Schlachtensimulationen diese im Mikrokosmos eines Schlachtfelds darstellen, liegt der Fokus von Aufbau- und Handelssimulationen nicht auf militärischen Konflikten. Zu ihren Vertretern zählen Städteaufbauspiele wie *Caesar 3* (Impressions Games / Activision, 1999), Handelsimulationen wie *Patrizier IV* (Gaming Minds Studios / Kalypso Media Digital, 2010) oder Wirtschaftsaufbauspiele wie die *Anno* Reihe⁶⁸.



Abbildung 6: *Patrizier IV* (selbst erstellter Screenshot).

Entscheidend für ein erfolgreiches Spiel ist geschicktes Handeln, eine lückenlose Warenwirtschaftskette und diplomatisches Geschick. Der Fokus der Spiele liegt auf der Simulation. Die Wirtschaft soll glaubhaft simuliert werden, die Bedürfnisse der Bevölkerung werden simuliert und passen sich den Gegebenheiten der Spielwelt an.

⁶⁷ Grosch, Computerspiele im Geschichtsunterricht 2002, S. 27–30.

⁶⁸ Der letzte Teil mit historischem Szenario war *Anno 1404* (Blue Byte, Related / Ubisoft, 2009).

In Mischformen sind militärische Lösungen von Konflikten weiterhin möglich. Das eingangs erwähnte *Age of Empires* bietet aus allen drei Untertypen Elemente. Auch *Stronghold* (FireFly Studios / FireFly Studios, 2001) bietet Aufbauelemente mit dem Burgenbau und Management der Wirtschaft der Burg und Schlachtensimulationselemente bei der Belagerung der gebauten Burgen.

Actionspiele

Geschicklichkeits- und Reiz-Reaktionsspiele sind die am stärksten in Untergruppen unterteilten Spiele bei Grosch. Für den historischen Kontext von Spielen ist eine derart detaillierte Unterteilung in reine Geschicklichkeitsspiele, Jump'n'Runs, Ballerspiele, Sportspiele und Duellspiele⁶⁹ nicht zielführend. Als die relevantesten Gruppen würden Jump'n'Runs (auch Plattformer) und Ballerspiele (Shooter) übrig bleiben.

Sehr häufig sind First-Person-Shooter mit dem Zweiten Weltkrieg als Hauptsetting.⁷⁰ Spiele der Reihen *Call of Duty*⁷¹ oder *Medal of Honor*⁷² werben für die Kriegslust. „You don't play, you volunteer!“⁷³ oder „This is not a game. This is war.“⁷⁴ sind die Werbeversprechen von verschiedenen Spielen der *Medal of Honor* Reihe. Steffen Bender merkt nicht umsonst an, dass Shooter, oder wie sie bei Grosch heißen, Ballerspiele, oft und gerne in Diskussionen über die Auswirkungen von Gewalt in Videospiele herangezogen werden.

⁶⁹ Grosch, Computerspiele im Geschichtsunterricht 2002, S. 21–25.

⁷⁰ Die Spieledatenbank OGDB.eu verzeichnet 826 Titel mit der Thematik „2. Weltkrieg“. 253 dieser Titel sind dem Genre Shooter zugeordnet. Die Datenbank weist allerdings Doppelungen auf, da jeder Eintrag auch einer Spieleplattform zugeschrieben ist. Multiplattformtitel treten damit mehrmals auf. (Stand: 03.07.2015).

⁷¹ Der letzte Teil mit historischem Setting war *Call of Duty: World at War* (Treyarch / Activision, 2008). Spätere Titel haben ein modernes oder futuristisches Setting.

⁷² Der letzte Teil mit historischem Setting war *Medal of Honor: Airborne* (EA Los Angeles / Electronic Arts, 2007). Wie *Call of Duty* wechselte die Reihe danach zu einem aktuellen Setting.

⁷³ Bender, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden 2012, S. 137.

⁷⁴ Bender, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden 2012, S. 137.



Abbildung 7: Medal of Honor - Allied Assault (selbst erstellter Screenshot).

Kriegsshooter stellen Konflikte auf einer sehr persönlichen, sehr kleinen Ebene dar. Spieler/innen erleben den Krieg hautnah. Diplomatie kann er/sie nicht führen, sein Handeln beschränkt sich auf das Töten von feindlichen Soldaten. Dem kommt es zugute, dass Soldaten in der Regel als Befehlsempfänger handeln. Der/die Spieler/in hat im Spiel also keine Wahl außer zu töten. Dies wird sehr genau im Antikriegsspiel *Spec Ops: The Line* (Yager / 2K Games, 2012) verdeutlicht. In dieser Adaption von Joseph Conrads „Heart of Darkness“⁷⁵ wird dem/der Spieler/in in Shooterszenen die Folgen seines/ihrer (im Spiel alternativlosen) Handelns vorgeführt.

Der Zweite Weltkrieg ist aufgrund seiner Rolle für Amerika und das heutige Europa ein beliebtes Spielszenario. Die *Medal of Honor* Reihe, die *Call of Duty* Serie und die anderen Vertreter beschränken sich dabei nicht auf den Kriegsschauplatz Europa, auch der Pazifik als zweitwichtigster Schauplatz wird bespielt. Der Zweite Weltkrieg wird als „the

⁷⁵ Conrad, Heart of darkness 1962.

Best War Ever“⁷⁶ gedeutet, er hat aber auch erinnerungskulturell Bedeutung. So wurde bereits mehrmals versucht, durch Videospiele einen Erinnerungsort zu schaffen oder nachzubilden. So spielt *Medal of Honor – Pacific Assault* (EA LA / EA Games, 2004) rund um die ikonische Fotografie „Raising the Flag on Iwo Jima“ von Joe Rosenthal und das „Marine Corps War Memorial“. Das Spiel ist damit ebenso wie die Fotografie und das Denkmal als Erinnerungsort ausgelegt - eine Rolle, der das Spiel nicht gerecht wird.⁷⁷

Eine Mischform aus Adventure und Actionspiel stellt beispielsweise die *Assassins Creed* Reihe dar. Das Spiel fordert die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen des/der Spielers/-in durch aktionsreiches Gameplay. Es müssen aber auch Rätsel gelöst werden und Dialoge geführt werden. Das historische Setting der Spiele, dass von den mittelalterlichen Kreuzzügen⁷⁸, über die Renaissance⁷⁹ und den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg⁸⁰ bis zuletzt zur französischen Revolution⁸¹ führt⁸², wird mit einer Science Fiction Geschichte erklärt. Die Erinnerungen einer Person werden genetisch in der DNA eines Nachkommen gespeichert und können mit einer Maschine, dem Animus, ausgelesen und nacherlebt werden. Des Weiteren entfernt sich das Spiel durch einen ewig währenden Konflikt zwischen dem Templerorden und den namensgebenden Assassinen und außerirdischer Technologie, die es in der Vergangenheit zu suchen gilt, von der Realität. Im Laufe des Spiels treten historische Personen auf, deren Hintergrund in einer Art Enzyklopädie im Spiel abgerufen werden kann.

⁷⁶ Bender, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden* 2012, S. 140.

⁷⁷ Bender, *Virtuelles Erinnern* 2012, S. 93–95.

⁷⁸ *Assassins Creed* (Ubisoft Montreal / Ubisoft, 2008).

⁷⁹ *Assassins Creed 2* (Ubisoft Montreal / Ubisoft, 2010); *Assassins Creed: Brotherhood* (Ubisoft Montreal / Ubisoft, 2011); *Assassins Creed: Revelations* (Ubisoft Montreal / Ubisoft, 2011).

⁸⁰ *Assassins Creed III* (Ubisoft Montreal / Ubisoft, 2012).

⁸¹ *Assassins Creed: Unity* (Ubisoft / Ubisoft, 2014).

⁸² Dabei wurden nur die wichtigsten Hauptteile berücksichtigt, es gibt noch weitere kleinere Titel in diesem Franchise.



Abbildung 8: Assassins Creed III (selbst erstellter Screenshot).

Adventures

Im historischen Kontext werden Adventures von Grosch nicht erwähnt, sie finden weder in der Systematik von Fehr/Fritz Erwähnung noch in dem von Angela Schwarz herausgegebenen Buch „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“⁸³ spielen sie keine tragende Rolle. Dabei nehmen sie aber in der Synergie und Übertragung zwischen Literatur und Videospiel eine tragende Rolle ein.

Im Folgenden werden Textadventures und Grafikadventures zu einem Typ zusammengefasst.⁸⁴ In Adventuregames steht das Erzählen einer Geschichte im Vordergrund. Fortschritt erzielt der/die Spieler/in durch Dialoge und das Lösen von Rätseln. In klassischen Point and Click Adventures wird eine Spielfigur durch mehrere Räume gesteuert. Hier hat sie die Aufgabe zu interagieren. Adventurespiele können mit Geschicklichkeitsspielen kombiniert werden. Dabei entstehen zum Beispiel 2D-Puzzle-Adventures wie *Valiant Hearts*.⁸⁵

⁸³ Schwarz, "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" 2012, S. 5.

⁸⁴ Textadventures werden auch als Interactive Fiction bezeichnet. Durch Ihre Nähe zur Literatur findet dieses heute irrelevante Genre beim Thema Literatur und Computerspiel nach wie vor Beachtung.

⁸⁵ Vgl. Kapitel 5.2 in dieser Arbeit.

In Adventures ist es möglich, als historische Figur Geschichte nachzuspielen. In *Mata Hari* (4head Studios / dtp entertainment, Viva Media; 2008) übernimmt der/die Spieler/in die Rolle der Doppelagentin in einem Point-and-Click-Adventure und spielt ihren Lebensweg von der Tänzerin bis zu ihrer Hinrichtung nach. Auf der Rückseite der Verpackung wird sogar die Frage aufgeworfen, ob der/die Spieler/in die Hinrichtung Mata Haris verhindern kann. Das Spiel entstand unter Beteiligung des History Channels. Es bezeichnet sich selbst als „historisches Drama voller Machtkämpfe, Intrigen, Liebe und Verrat“⁸⁶ Damit und mit der Präsentation des Spiels ist Mata Hari als früher Versuch eines dokumentarischen Spiels betrachten.



Abbildung 9: Mata Hari (selbst erstellter Screenshot).

Rollenspiele

Rollenspiele mit historischem Setting sind sehr selten. Oft spielen sie in einer mittelalterlich angehauchten Fantasy-Welt. Meistens wird das Mittelalter hier sehr verklärt dargestellt. Ein realistischeres, schmutziges und dunkles Mittelalterbild liefert beispielsweise die *The Witcher* Serie, wenn auch der Fantasy zugeordnet.⁸⁷ Aktuell befindet sich *Kingdom Come: Deliverance* in Entwicklung. In diesem Rollenspiel von der tschechischen

⁸⁶ Mata Hari (2008), Rückseite der Verpackung.

⁸⁷ z.B. *The Witcher 2: Assassin of Kings* (CD Project Red / Namco Bandai, 2011).

Entwicklerfirma Warhorse Studios soll eine authentische mittelalterliche Welt ohne Fantasy-Elemente erzählt werden.⁸⁸

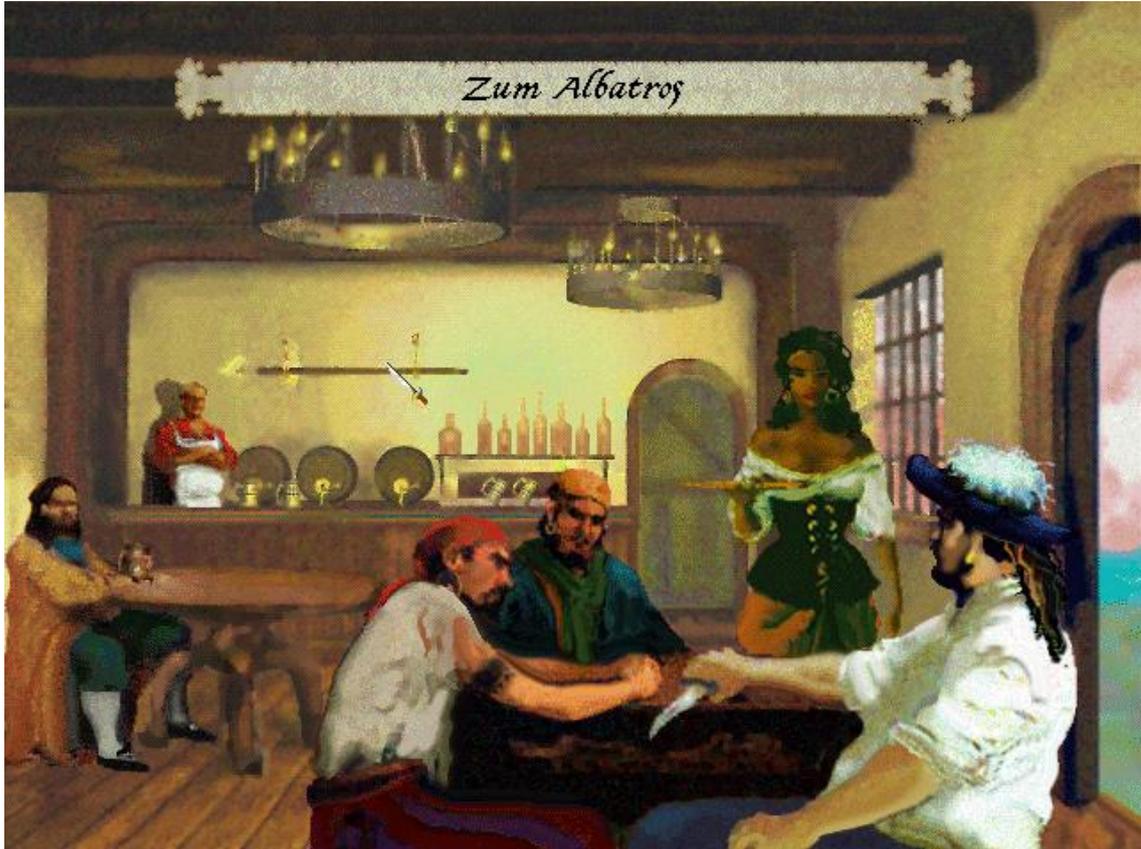


Abbildung 10: Pirates! Gold (selbst erstellter Screenshot).

Als Rollenspiel mit historischem Setting gilt *Sid Meier's Pirates!* (MicroProse Software / MicroProse Software, 1987). Das Spiel kam in mehreren Neuauflagen zuletzt 2012 für Apple iOS auf den Markt. Setting ist die Karibik im goldenen Zeitalter der Piraten. Spieler/innen übernehmen die Rolle eines einzelnen Piraten, bekommen einige optionale Spielziele, können sonst aber als Pirat in der Karibik segeln oder als Freibeuter im Auftrag des Königs arbeiten. Eine Historiografie wird im Spiel dabei nicht vermittelt, Geschichte dient in Rollenspielen oder rollenspielähnlichen Spielen nur als Kulisse. Wertvoll werden diese Spiele aus dokumentarischer Perspektive dann, wenn Sie zeitge-

⁸⁸ Kickstarter Seite zu Kingdom Come: Deliverance, <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance> (letzter Aufruf: 16.03.2015).

nössische Bedingungen authentisch simulieren. Aus diesem Grund würden sich Rollenspiele mit historischem Setting anbieten, da sie zur "Wahrheitsproduktion" als Kernelement des Dokumentarischen beitragen.

3.3 Das Triforce der interaktiven Geschichten

Das Triforce ist ein magischer Gegenstand in Form eines Dreiecks, der eine zentrale Rolle in der Spielereihe Legend of Zelda spielt. Es wird aus drei kleineren Dreiecken gebildet, die für drei Tugenden stehen: Kraft, Weisheit und Mut.

If the heart of the one who holds the sacred triangle has all three forces in balance, that one will gain the True Force to govern all. But, if that one's heart is not in balance, the Triforce will separate into three parts: Power, Wisdom and Courage.⁸⁹

Videospiele können ein Erzählmedium sein oder das genaue Gegenteil darstellen. Daraus ergeben sich nach Hartmann zwei Pole: Narrativität und Nicht-Narrativität. Weiterhin wird der Anspruch der Spiele zwischen Reflexion und Reflexen unterschieden. Diese Unterscheidungskriterien lassen sich in ein Raster anordnen und Genres und Untergenres in diesem Raster einordnen.⁹⁰ Röders greift diese Aufteilung auf und unterscheidet zwischen drei Genres: Strategiespiele, Adventures und Actionspiele.⁹¹

⁸⁹ Sheik in The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo EAD / Nintendo, 1998).

⁹⁰ Hartmann, Literatur, Film und das Computerspiel 2004, S. 65.

⁹¹ Röders, Literatur und Computerspiele 2007, S. 19.

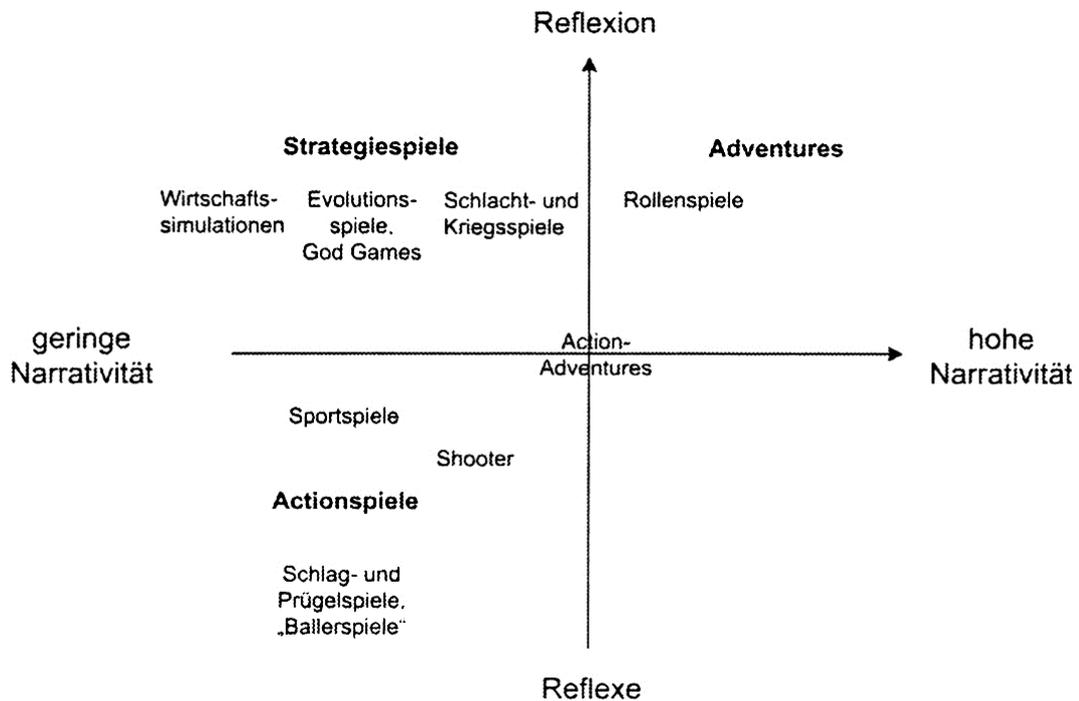


Abbildung 11: Röders Vorschlag für eine Strukturtypologie der Computerspiele nach Spielanforderungen und Handlungsmöglichkeiten auf Grundlage von Hartmanns Koordinatenkreuz (Röders, *Literatur und Computerspiele 2007*, S. 19).

Für Videospiele allgemein hat diese Aufstellung ihre Gültigkeit, doch nach ihrer Rolle als Erzählmedium betrachtet, lässt sich die Darstellung weiter vereinfachen. Die Einteilung in reflexorientiert und reflexionsorientiert beschreibt die Art des Gameplay. Durch Vermischungen der Genres lässt sich keine eindeutige Festlegung mehr vornehmen. Sie unterstreicht den problemlösenden Charakter von Videospiele und zwar mit der Frage, wie und mit welchen Fähigkeiten des Spielers das Problem gelöst werden soll. Ausgehend vom Schema des „Big Triangle“ in Scott McClouds *Understanding Comics*⁹² soll im Folgenden versucht werden, ein neues Werkzeug zur Einordnung von Interaktiven Geschichten zu erstellen.

⁹² McCloud, *Understanding comics* 1994, S. 52–53.

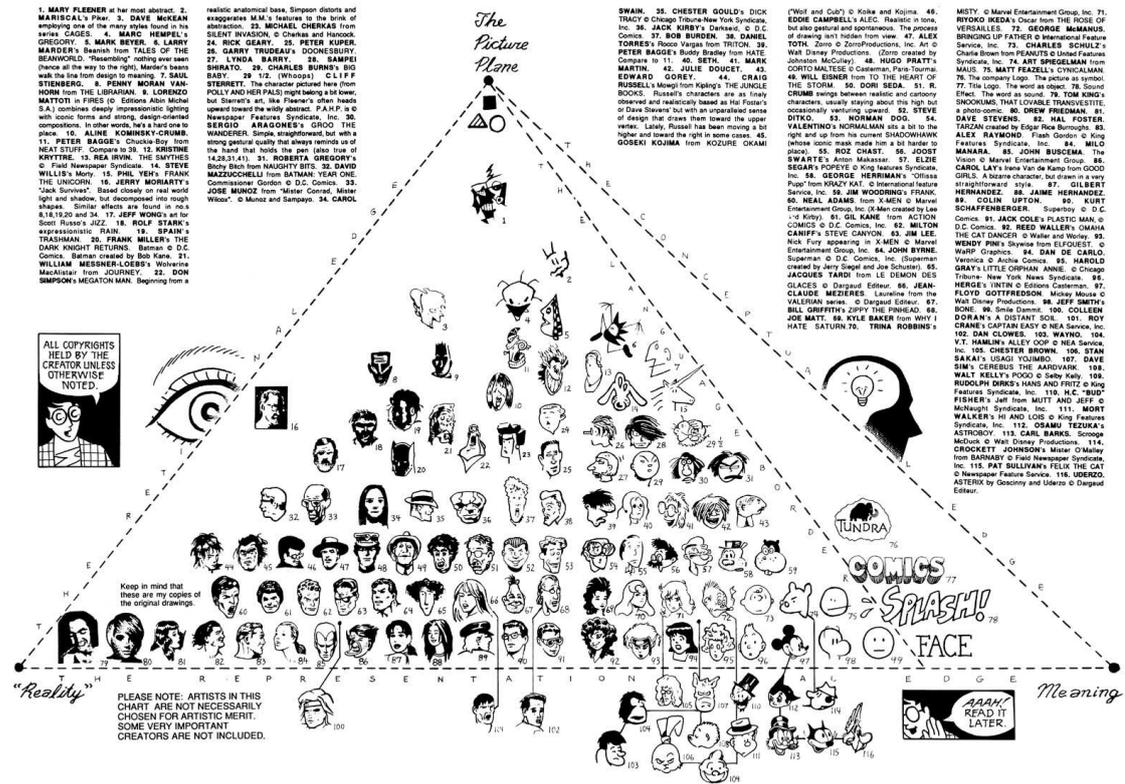


Abbildung 12: Scott McClouds Big Triangle für das Comicvokabular (McCloud, Understanding comics 1994, S. 52–53).

Die Karte spannt die Ebene geringe Narrativität – hohe Narrativität in Röders Strukturtypologie wie ein Zelt auf. Eine Seite interaktiven Storytellings ist die Polarität zwischen Interaktion und Narration. Eine hohe Interaktivität kann auf zweierlei Weise erreicht werden: durch Abstraktion einer Story, das heißt Reduktion auf die wesentliche Spielmechanik, oder durch eine Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten, d.h. durch Simulation einer Spielwelt. Vor dem inneren Auge entsteht ein magisches Dreieck des Storytellings in Videospiele, wobei Narration, Simulation und Interaktion die Scheitelpunkte des Dreiecks bilden. Die Trennung fußt auf der These von Jesper Juul, wonach sich Narration und Interaktivität gegenseitig ausschließen.⁹³

Narration steht in diesem Zusammenhang für eine streng lineare Handlung ohne Möglichkeit vom vorgegebenen Pfad abzuweichen, einen anderen Blickwinkel einzunehmen

⁹³ Juul, A Clash Between Game and Narrative, http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (letzter Aufruf: 16.04.2015).

oder Spielereingaben zu machen. Das Ende ist vorherbestimmt. Idealtypisch ist der nichtinteraktive Film.

Simulation steht für die Darstellung einer Welt, die auf den/die Spieler/in reagiert. Die Welt bietet verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Der Ausgang der Simulation wird berechnet und nicht vorgegeben. Idealerweise steht die Simulation für eine voll interaktive Welt. Simulation steht auch für Entscheidungsmöglichkeiten. Die Genauigkeit einer Simulation wird durch einen Abstraktionsgrad bestimmt. Für die Berechnung einer Reaktion werden nur relevante Faktoren berücksichtigt. Mischformen entstehen, wenn in einer vorgegebenen Situation der/die Spieler/in sich für zwei oder mehr Optionen entscheiden kann. Je nach gewählter Handlung nimmt die Geschichte einen anderen Verlauf und gegebenenfalls auch ein anderes Ende. Der Abstraktionsgrad solcher Spiele ist entsprechend niedrig.⁹⁴

Diese Interaktivität definiert sich in der Einwirkungsmöglichkeit in die Handlung des Spiels oder aber auch durch das Zusammenwirken mit anderen Spielern/-innen. Röders stellt die Interaktivität verkürzt mit der Formel Interaktion = Handlung + Veränderung dar.⁹⁵ Interaktion bestimmt das Spiel. Das Zusammenspiel von Simulation und Interaktion ergibt die Mechanik eines Spiels. Mechanik ist die Festlegung von Regeln, nach der ein Spiel funktioniert. Die Interaktion selbst erzählt keine von einem/einer Autor/in festgelegte Geschichte, ein Fortschritt ist nur im Sinne der Interaktion relevant, nicht im Sinne einer Handlung. Mechanik bestimmt das so genannte Gameplay. Daran wird bewertet, ob ein Spiel „nicht langweilig“ ist.⁹⁶

Jedes Spiel hat einen Anfang und ein Ende. Ende ist dabei gleichzusetzen mit einem Spielziel. Mit dem Erreichen des Spielziels oder dem Scheitern, ist auch das Spiel zu Ende und kann wiederholt werden. Manche Spiele geben keine konkreten Ziele vor, Spieler/innen können sich in jedem Spiel aber eigene Spiele stecken, sei es die Eroberung einer bestimmten Provinz in *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio

⁹⁴ Brendel, Historischer Determinismus und historische Tiefe - oder Spielspaß? 2012, S. 108.

⁹⁵ Röders, Literatur und Computerspiele 2007, S. 17.

⁹⁶ Vgl. den Vortrag von Adrian Chmielarz auf der Digital Dragon Konferenz 2014 in Krakau. Dieser beschreibt Gameplay mit omishoroi. Die direkte Übersetzung, interessant oder lustig, trifft nicht auf alle Spielerlebnisse zu (zum Beispiel nicht auf Horror). Eine andere Übersetzung sei „nicht langweilig“, womit sich jedes Spielerlebnis beschreiben ließe. <https://www.youtube.com/watch?v=qsYYML1gew4> (Minute: 6:53, letzter Aufruf: 16.04.2015).

/ Paradox Interactive, 2013), der Bau eines Wolkenkratzers in Minecraft (Mojang / Mojang, 2011) oder das Knacken des eigenen Highscores in Tetris (Alexei Paschitnow, 1984).

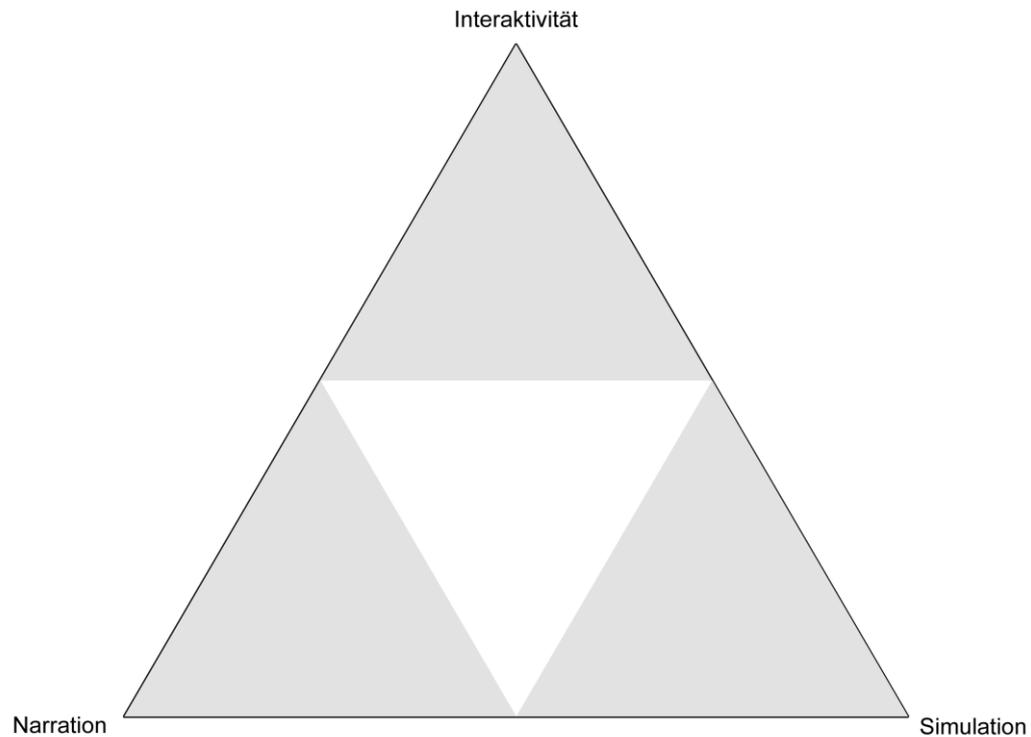


Abbildung 13: Das Triforce des interaktiven Storytellings oder Storytelling-Dreieck (selbst erstellte Skizze).

Die drei Scheitelpunkte decken das gesamte erzählerische Vokabular von Videospielen und Spielen allgemein ab. Jeder Scheitelpunkt entspricht einem der grundlegenden Eigenschaften von Spielen McGonigals. Die Narration entspricht dem Ziel, die Interaktion, bzw. Mechanik den Regeln und Simulation dem Feedbacksystem. Die Geschichte wird von der Freiwilligkeit des Spielens nicht beeinflusst. Die Freiwilligkeit ist ein für jedes Spiel im gleichen Maße notwendiger Faktor.

Jedes Spiel oder Genre hat Tendenzen zu diesen drei Punkten und lässt sich entsprechend im Dreieck verorten. Eine absolute Verortung ist allerdings nicht möglich, sondern nur in Relation zu anderen Spielen zu sehen. Das Adventurespiel beispielsweise ist ein stark erzählendes Genre. Es kann nichtlineare Elemente durch Story-Verzweigungen

aufweisen⁹⁷, sogar mit Simulationselementen wurde schon experimentiert⁹⁸, in der Regel müssen aber Rätsel um einen Questhub herum gelöst werden, erst nach Abschluss eines Gesprächs oder Rätsels wird ein neues Storyelement freigeschalten⁹⁹.

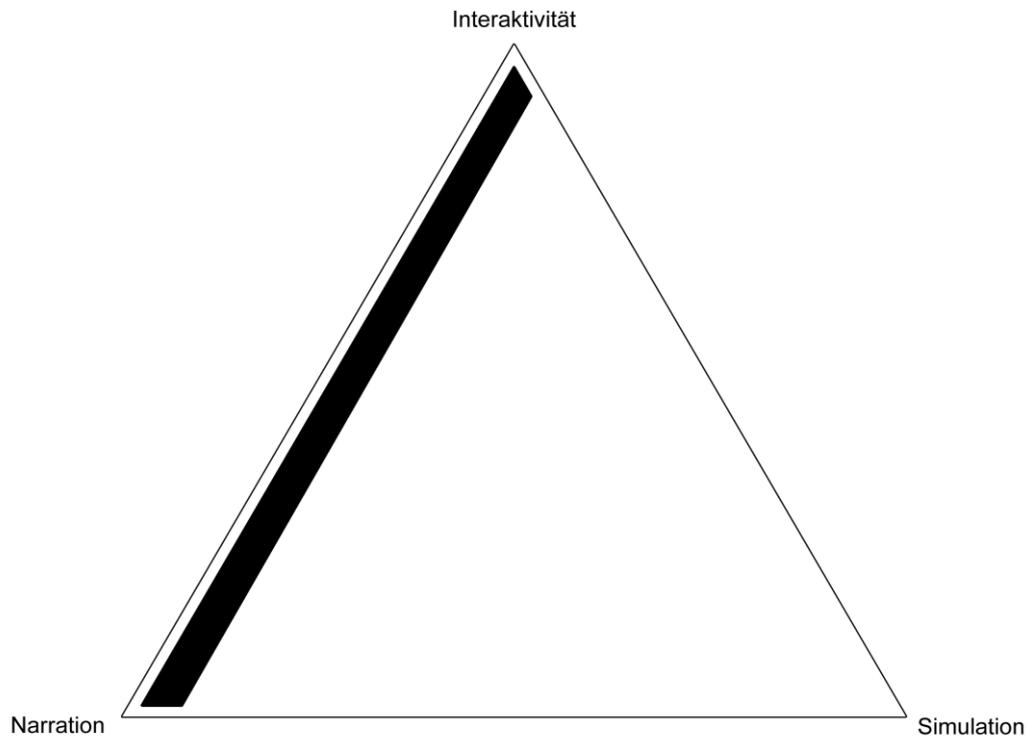


Abbildung 14: Die Verortung von Progressionsorientierten Story-Spielen (selbst erstellte Skizze).

Progressionsorientierte Spiele nutzen den Spielerfortschritt zum Voranbringen der Handlung. Zu diesen Spielen gehören Adventures wie die *Deponia*-Reihe (Daedalic Entertainment / Daedalic Entertainment, 2012-2013), Actionspiele wie Plattformer (*Super Mario Bros.* (Nintendo Research & Development 4 / Nintendo, 1985)) und Shooter (*Bioshock Infinite* (Irrational Games / 2K Games, 2013)). Sie orientieren sich zwischen den Scheitelpunkten Narration und Interaktion. Solche Spiele bieten ein Minimum an Verzweigungen und Erkundungsmöglichkeiten. Aus Sicht des Gamedesigns wurde oft die

⁹⁷ Vgl. *The Walking Dead* (Telltale Games / Telltale Games, 2012).

⁹⁸ In *Lure of the Temptress* (Revolution Software / Revolution Software, 1992) haben Figuren einen eigenen simulierten Tagesablauf und reagieren je nach Tageszeit anders auf den Spieler.

⁹⁹ Vgl. *Monkey Island* (Lucasfilm Games / Lucasfilm Games, 1990).

Frage gestellt, wieviel Handlungsspielraum ein Spiel bieten muss.¹⁰⁰ Eine lineare Handlung oder Geschichte bedingt nicht zwingend einen Kontrollverlust durch den/die Spieler/in. Es reicht in einigen Fällen oft, die Spielfigur von einem Ort zum anderen laufen zu lassen, um eine emotionale Bindung zur Spielfigur aufbauen zu können.¹⁰¹

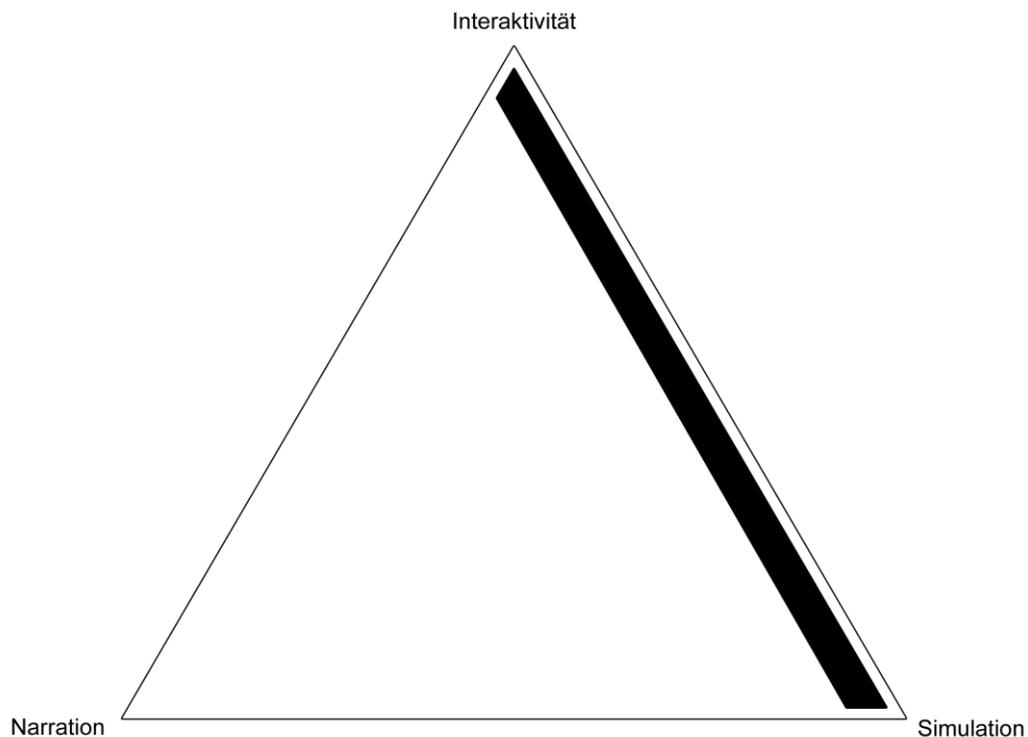


Abbildung 15: Die Verortung von Sandbox-Spielen (selbst erstellte Skizze).

So genannte Sandbox-Spiele simulieren eine Welt oder Teile davon. Interaktionen mit der Welt werden durch Spielmechaniken durchgeführt. Damit kann die Welt verändert und geformt werden. Aber auch Mehrspielerinteraktionen sorgen für eine Simulation der Welt. Die künstliche Intelligenz wird durch menschliche Mitspieler/innen ersetzt. Sandboxspiele sind Survival-Spiele wie *DayZ* (Bohemia Interactive / Bohemia Interactive, 2013 [Early Access (Stand: 16.04.2015)¹⁰²]), Wirtschaftssimulatoren (*Anno 1404*

¹⁰⁰ Extra Credits: How Much Agency do Games Need?, <https://www.youtube.com/watch?v=i0RFoGvkQfs> (letzter Aufruf: 16.04.2015).

¹⁰¹ Extra Credits: How Much Agency do Games Need?, <https://www.youtube.com/watch?v=i0RFoGvkQfs> (letzter Aufruf: 24.04.2015).

¹⁰² Das Spiel befindet sich noch in der Entwicklung, wird aber schon vertrieben. <http://store.steampowered.com/earlyaccessfaq/> (letzter Aufruf: 16.04.2015).

(BlueByte, Related / Ubisoft, 2009), *Cities: Skylines* (Colossal Order Ltd. / Paradox Interactive, 2015)) oder kreative Spiele wie *Minecraft* (Mojang / Mojang, 2011). Sandbox-spiele orientieren sich zwischen Interaktion und Simulation. Die Handlungsfreiheit im Spiel wird nur von der Simulation vorgegeben. Eine Besonderheit bei dieser Art von Spielen ist, dass Situationen eintreten können, die in der Entwicklung nicht vorgesehen waren. In einer Sandbox lassen sich zum Beispiel alternative Geschichtsszenarien durchspielen.

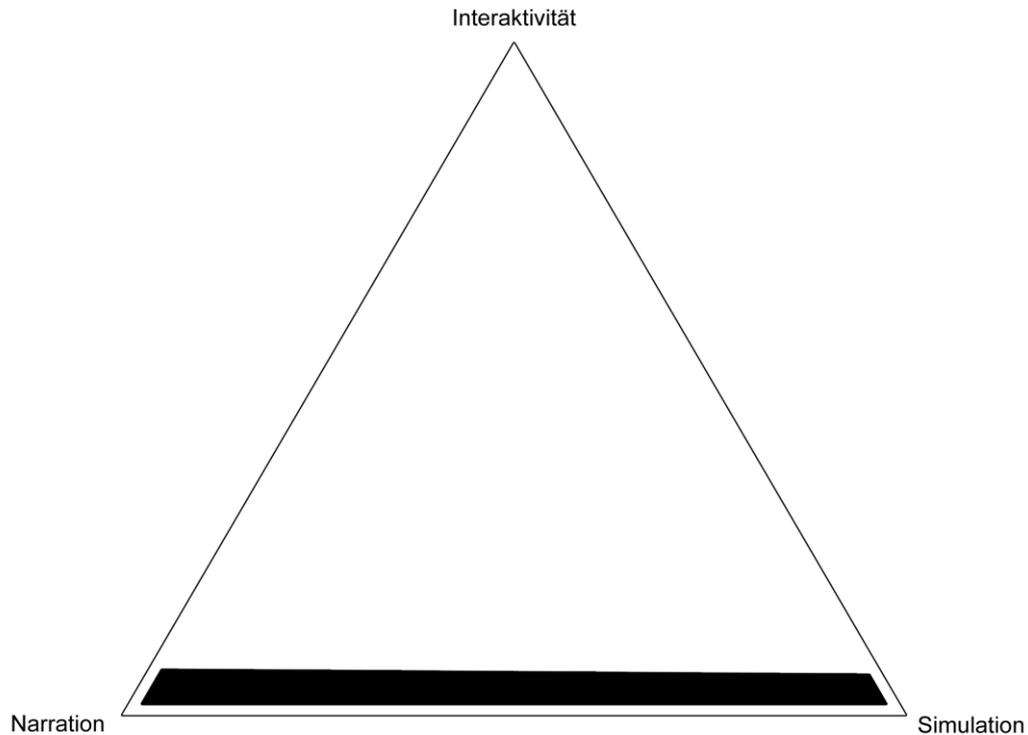


Abbildung 16: Die Verortung von Open-World-Spielen (selbst erstellte Skizze).

Anders als in Sandbox-Spielen wird in Open-World-Spielen eine Handlung vorangetrieben. Diese Spiele tendieren zu Narration und Simulation. Genau wie jede Zeichnung den einen oder anderen bedeutungslosen Strich aufweist¹⁰³, hat jedes Spiel eine Möglichkeit zur Interaktion, weshalb kein Spiel genau auf der Linie verortet werden kann. Zu Open-World-Spielen zählen Rollenspiele wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios / Bethesda Softworks, 2011), Erkundungsspiele wie *Proteus* (Ed Key, David Kanaga / Twisted Tree, 2013) oder *Gone Home* (The Fullbright Company / The Fullbright

¹⁰³ McCloud, Understanding comics 1994, S. 51.

Company, 2013). Auch Open-World-Shooter wie *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North / Rockstar Games, 2008) zählen zu Open-World-Spielen.

3.4 Bildung und Journalismus - Serious Games und News Games

In der englischsprachigen Literatur wird der Begriff „serious“ nicht mit ernst im Sinne von humorlos, sachlich verwendet. Es ist die Rede von „Serious sim[ulations]“¹⁰⁴ oder „serious gamers“¹⁰⁵. Damit sind Spiele oder Spieler/innen gemeint, die ihre Aufgabe ernst nehmen. Serious steht im Gegensatz zu casual. Casual Games sind Gelegenheitsspiele, es gibt eine kurze Spielzeit, die Mechanik ist sehr simpel und die Präsentation ist einfach gehalten. *Candy Crush Saga* (King / King, 2012) ist so ein Casual Game. Mit Serious Games sind der englischsprachigen Literatur so genannte Core Games gemeint: Spiele, die auf die Kernzielgruppe eines bestimmten Genres zugeschnitten sind. Die Mechanik ist hier komplex und sie haben eine lange Spieldauer. Im Deutschen meint Serious Game allerdings eine andere Art von Spiel, das Bildungsspiel.

Serious Game ist ein Oxymoron, Spiel wird gleichgesetzt mit Spaß. Serious Games sind etwas anderes. Die Definition von David Perry beschreibt die Funktion und Bedeutung von Serious Games treffend als Spiele, „which are generally games created to teach or to have a specific effect on players and society.“¹⁰⁶ Spiele und Videospiele haben demnach eine Bildungsfunktion. Sie vermitteln nicht nur Geschichte, wie im vorherigen Kapitel beschrieben, sie bilden politisch, sozial, medizinisch, geographisch oder wirtschaftlich. Eine umfassende Untersuchung zu den positiven Effekten von Spielen lieferte Jane McGonigal in „Reality is Broken – Why Games make us better and how they can change the world“ ab.¹⁰⁷ Spiele sind beispielsweise Übung. Physische Sportspiele trainieren den Körper, Videospiele trainieren Koordination und Reaktion und Problemlösungsfähigkeit.

Spiele, entwickelt für Bildungszwecke, werden oft unter der Gattung Serious Games zusammengefasst. Hier entstehen Diskrepanzen, wie Jesse Schell ausführt. „Some hold the position that education is serious, but games are not; therefore games have no place

¹⁰⁴ Bates, Game Design 2004, S. 58.

¹⁰⁵ Walker, Games That Sell! 2003, S. 122.

¹⁰⁶ Perry, David Perry on Game Design 2009, S. 50.

¹⁰⁷ McGonigal, Reality is Broken 2011.

in education.“¹⁰⁸ Gleichzeitig stellt er aber fest, dass das Bildungssystem mit ähnlichen Vokabeln wie die bei Spielen verwendeten zu erklären ist. Schüler/innen sind Spieler/innen, Aufgaben sind Ziele, Termine sind Zeitlimits, Zensuren sind Punkte (scores), wiederkehrende Aufgaben sind Herausforderungen, die mit der Zeit schwerer werden, Abschlussprüfungen sind Endgegner. Wenn diese überwunden sind, haben Sie die Klasse, also das Spiel, gemeistert.¹⁰⁹

Aus diesem Grund werden Serious Games mit dem Konzept der Gamification in Verbindung gebracht. Das Konzept basiert auf dem Modell des Homo Ludens¹¹⁰. Dabei werden nicht-spielerische Umgebungen wie Unternehmen, Anwendungen etc. mit Spielmechanismen ausgestattet.¹¹¹ Elemente für eine Gamification-Implementierung sind beispielsweise Achievements¹¹², einsehbare Ranglisten in Verbindung mit der Vergabe von Scores, ein sichtbarer Status, Quests und Feedback.¹¹³

Der frühe Dokumentarfilm erhielt das Stigma, beim breiten Publikum nicht sehr beliebt zu sein, die Kinder zu nerven und einen lähmenden Effekt zu haben.¹¹⁴ Dieses Stigma wird auch dem Serious Game auferlegt, was auf mehrere Faktoren zurückzuführen ist. Zum einen wird Spielen, die für Bildungszwecke eingesetzt werden, die Freiwilligkeit des Spielens entzogen. Damit werden Probleme nicht aus freien Stücken gelöst, sondern unterliegen einem Zwang, was zu einer Demotivierung führt.¹¹⁵ Zum anderen werden aufgrund von niedrigen Budgets und wenig Erfahrung sehr oft Spiele mit nicht ansprechendem Spieldesign erstellt. Nach Jesse Schell gibt es für Spiele im Bildungssektor viele Hürden zu überwinden, um ein gutes Serious Game zu erstellen.¹¹⁶

¹⁰⁸ Schell, The art of game design 2008, S. 443.

¹⁰⁹ Vgl. Schell, The art of game design 2008, S. 443.

¹¹⁰ Huizinga, Homo ludens 2004.

¹¹¹ f-21.de: Gamification. Alles wird zum Spiel, http://www.f-21.de/downloads/f21_snapshot_gamification.pdf (letzter Aufruf: 18.04.2015).

¹¹² Auszeichnungen für die Ausführung einer bestimmten Funktion oder wiederholte Erfolge. Das Betriebssystem Windows 10 soll nach einem Gerücht Achievements für die Verwendung bestimmter Funktionen beinhalten. http://www.gamestar.de/software/microsoft-windows-10/windows_10,832,3084759.html (letzter Aufruf: 18.04.2015).

¹¹³ soziotech.org: Gamification – Steigerung der Nutzungsmotivation durch Spielkonzepte, <http://www.sozitech.org/gamification-steigerung-der-nutzungsmotivation-durch-spielkonzepte/> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

¹¹⁴ Niney, Heller, Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms 2012, S. 21.

¹¹⁵ Extra Credits: Games in Education - How Games Can Improve Our Schools, <https://www.youtube.com/watch?v=1HTS2nXPQm> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

¹¹⁶ Schell, The art of game design 2008, S. 444.

News Games, eine mit den Serious Games verwandte Gattung, verfolgen einen journalistischen Ansatz. Sie profitieren von der Demokratisierung der Spieleentwicklung, der Möglichkeit, dass Spiele mit den entsprechenden Werkzeugen ohne oder mit wenig Programmierkenntnissen erstellt werden können. News Games entstehen innerhalb kürzester Zeit bei so genannten Hackathons¹¹⁷. Die schnelle Erstellung eines News Games ist essentiell, da ein langer Entwicklungsprozess der Aktualität eines Themas widerspricht.

"Meine Herangehensweise im Moment ist eher: sehr viel experimentieren. Ich sehe da eher einen Vorteil, zehn Newsgame-Prototypen rauszuhauen, von denen einige vielleicht super und andere vielleicht doof werden, als sich hinzusetzen und drei Jahre an dem Monster-Newsgame zu arbeiten, das dann hinterher sehr viel Geld verschlungen hat. Und dann aber auch schon wieder outdatet [sic!] ist, wenn es fertig ist."¹¹⁸

Journalistische Spiele haben einen geringen Abstraktionsgrad. Ein Thema wird direkt angesprochen. Die Spiele werden kostenlos im Internet auf der Veranstaltungsseite veröffentlicht. Beim Newsgames Hackathon im Mai 2014 in Köln sind beispielsweise kritische Spiele zu den Themen Weltmeisterschaftsplanung, Fracking, soziale Unterschiede, Öl-Lobbyismus und die Entführung einer nigerianischen Schülerin entstanden.¹¹⁹

Die Begriffe Serious Games und News Games zählen nicht unter den Genrebegriff. Vielmehr sind sie Gattungen im Sinne eines übergeordneten Genres. Gattungen in Videospielen haben geeignete Gegenstücke in Filmgattungen. So gibt es Werbespiele, wie es Werbefilme gibt. Das Spiel *Moorhuhn* ist hier ein prominentes Beispiel.¹²⁰

¹¹⁷ Eine andere Bezeichnung ist Game Jam. Eine Veranstaltung, meist an einem Wochenende, in dem auf eine vage Vorgabe, ein Spiel von einer kleinen Gruppe erstellt wird. Eine der größten Game Jams ist der Global Game Jam. <http://globalgamejam.org/> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

¹¹⁸ Zitat von Marcus Bösch auf br.de: Gehe nicht über Los, gehe ins Lager!, <http://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/zuendfunk/netz-kultur/netz/newsgames-marcus-boesch-100.html> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

¹¹⁹ <http://newsgames-hackathon.tumblr.com/games> (letzter Aufruf: 18.04.2015).

¹²⁰ *Moorhuhn* ist ein Werbespiel für die Whiskey-Marke Johnny Walker und wurde von 1998 Phenomedia in Auftrag gegeben. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/geschichte-eines-spiels-moorhuhns-mutter-plant-nachwuchs-a-60356.html> (letzter Aufruf: 23.03.2015).

4 Die Suche nach der Verbindung

Was passiert, wenn das Dokumentarische mit Videospielen kombiniert wird? Entsteht dabei eine neue Art von Spiel? Ein Dokumentarspiel? Was sind die Anforderungen an diese Art von Spiel? Lassen sich diese Spiele von Serious Games oder Newsgames abgrenzen oder sind sie ein Teil davon? Lassen sich die Eigenschaften überhaupt kombinieren oder ist ein anderer Ansatz notwendig?

Dokumentarische Videospiele sollen neben den äußeren Eigenschaften des Dokumentarfilms auch die Anforderungen, wie die Anforderung der Authentizität erfüllen. Daniel Appel hat sich bereits mit Authentizitätskriterien in Videospielen auseinandergesetzt¹²¹ und dabei den Authentizitätsbegriff Manfred Hattendorfs verwendet.¹²² Demnach müssen die dargestellten Fakten vor allem nachprüfbar sein, das gilt vor allem für historische Fakten im nichtfiktionalen Kontext. In einem fiktionalen Kontext spricht er von Viabilität.¹²³

Ob dabei die Narration einer Geschichte in Form einer Inszenierung im Vordergrund steht, oder ob das Spiel Geschichte simuliert und damit in den Grenzen der Simulation erlebbar macht, ist irrelevant für die Kategorisierung als Dokumentarspiel. Spiele mit einer vordergründigen Narration nehmen sich das Dokudrama als Vorbild. Historiografie wird inszeniert und nachgestellt, es erfolgt dabei eine Reproduktion von historischen Orten, Personen, Kleidungen oder gesellschaftlichen Verhältnissen.

Videospiele mit Simulationsschwerpunkt reproduzieren Historiografie nicht eins zu eins. Abweichungen durch spielerische Freiheiten sind möglich. Dabei schreibt der/die Spieler/in die Geschichte allerdings nicht um, es können lediglich Möglichkeiten dargestellt werden, was für den/die Spieler/in im Sinne der Authentizität transparent gemacht werden sollte. Im Vordergrund steht das Geschichtserlebnis. Diese alternative, erlebte Geschichte gehört in einen fiktiven Referenzrahmen, der ebenso als authentisch gelten kann, wenn er sich zu dieser Zeit wirklich so ereignet haben könnte.

Ein Beispiel: In *Der Patrizier* wird die Zeit der Hanse dargestellt. Die Simulation lässt den/die Spieler/in den Weg von einem einfachen Kaufmann im Hochmittelalter zu einem

¹²¹ Appel, Die Authentizität im virtuellen Schützengraben 2012.

¹²² Hattendorf, Dokumentarfilm und Authentizität 1999.

¹²³ „Der Begriff stammt aus dem Kontext des radikalen Konstruktivismus und bezeichnet dort die Passung eines Erkenntnismusters zum entsprechenden Phänomen der Außenwelt.“ Appel, Die Authentizität im virtuellen Schützengraben 2012, S. 216.

mächtigen Hansekaufmann mit einer mächtigen Flotte nachempfinden. Dabei wird ein primitives Wirtschaftssystem mit Angebot und Nachfrage simuliert. Der/die Spieler/in schickt Schiffe auf Handelsrouten zwischen verschiedenen Hansestädten und vermehrt durch Spekulation sein Vermögen. Gunnar Lott und Christian Schmidt im Spielepodcast Stay Forever bescheinigen dem Spiel eine hohe Authentizität in der Simulation.¹²⁴ Die Simulation bricht allerdings an einigen Stellen mit der Realität, so bemängeln sie, dass die Spielfigur immer persönlich mit dem Schiff unterwegs ist, was ihrer Recherche nach nicht der historischen Realität entspricht.¹²⁵

Im Rahmen einer Simulation werden die Grenzen der Handlungsmöglichkeiten vom Spiel vorgegeben. Nichtauthentische Handlungsmöglichkeiten zerstören den dokumentarischen Charakter eines Spiels. Ob durch Narration oder Simulation, Videospiele sind immer inszeniert, visuell und spielmechanisch. Appel unterscheidet im Spiel zwischen dem Authentizitätskriterium der Referenz und dem Authentizitätskriterium der Form.¹²⁶

Beim Authentizitätskriterium der Referenz wird gefragt: „Was wird dargestellt?“. Dazu gehört zum Beispiel das Setting der Spielwelt, die Narration. Ein dokumentarisches Spiel weist in der Regel einen real-geschichtlichen Bezug auf, was nachprüfbar sein soll. Unter dem Standpunkt der Viabilität ist aber auch ein fiktiver Referenzrahmen authentisch, wenn das Setting an einen realgeschichtlichen Hintergrund angelehnt ist. Aus diesem Grund ist *Papers, Please* (Lucas Pope / 3909 LLC, 2013) eine authentische Simulation der Arbeit eines Grenzbeamten in totalitären Staaten, wie es zur Zeit des Eisernen Vorhangs herrschte, nicht aber eines historisch verbürgten und verorteten sozialistischen Regimes.

Das Authentizitätskriterium der Form ist im Videospiel weiter gefasst als im Film. Für die grafische Darstellung von Geschichte gelten die gleichen Regeln wie im Film. Auch Actionhelden, zum Beispiel im Setting des Zweiten Weltkriegs, wo ein einzelner Soldat 200 feindliche Soldaten tötet, sind sowohl im Film, als auch im Videospiel nicht authentisch.¹²⁷ Das Gameplay spielt beim Authentizitätskriterium der Form eine gewichtete Rolle.

¹²⁴ StayForever: Der Patrizier, Podcast, <http://www.stayforever.de/2015/03/folge-42-der-patrizier/> (letzter Aufruf: 25.03.2015).

¹²⁵ Ebd. Ab Minute 00:24:38. Die Autoren des Podcast haben diese Information vor der Aufnahme bei Wikipedia recherchiert.

¹²⁶ Appel, Die Authentizität im virtuellen Schützengraben 2012, S. 214.

¹²⁷ Vgl. Appel, Die Authentizität im virtuellen Schützengraben 2012, S. 222.

Zuletzt betont Appel, dass die Art des Eingabegeräts für ein authentisches Spielerlebnis durchaus relevant ist. So sind das Gamepad oder die Kombination aus Maus und Tastatur als klassische Eingabegeräte von Spielen etabliert, aber auch eine abstrahierende Methode zur Übertragung der Befehle. Intuitive Eingabegeräte wie Microsoft Kinect, wo mithilfe einer Kamera die Körperbewegungen erfasst und auf eine Spielfigur übertragen werden, oder Lightguns, Plastikpistolen und -gewehre zum authentischen Zielen auf virtuelle Ziele, führt Appel als Beispiele an.¹²⁸ Ergänzen lassen sich dazu die Fortschritte, die in den letzten Jahren mit VR-Brillen¹²⁹ gemacht wurden. Das bisher authentischste System wurde von Valve und HTC mit der VR-Brille HTC Re Vive vorgestellt. Über ein System mit Lasern kann die exakte Position eines/-r Spielers/-in im Raum ermittelt werden. Mit aufgesetzter VR-Brille kann sich ein/e Spieler/in im Raum bewegen und diese Bewegung wird auf das Spiel übertragen. Mit Handeingabegeräten können pro Hand drei Finger simuliert werden. Damit ist es möglich, sich in einer virtuellen Küche zu bewegen und mit einem Messer Möhren zu schneiden.¹³⁰

Wann ist also ein Videospiele dokumentarisch? Ein Spiel, das sowohl inhaltlich, formal und mechanisch authentisch ist, ist kein dokumentarisches Spiel, wenn es in einem Science-Fiction Setting angesiedelt ist. Sobald ein nachprüfbarer realistischer Bezug zur Außenwelt stattfindet, kann es dokumentarisch werden. Das Videospiele hat die Möglichkeit, Informationen zum Kontext des Geschehens direkt als optionalen Inhalt zu liefern. Die Optionalität der Kontextinformationen lässt sich diskutieren. Möglich ist auch, die Informationen während des Spiels zu liefern, ohne dass der/die Spieler/in den Spielfluss unterbrechen muss.¹³¹ Von den eingangs beschriebenen Definitionen und den gewonnenen Erkenntnissen ausgehend, kann ein dokumentarisches Spiel wie folgt definiert werden:

Ein dokumentarisches Spiel ist ein Videospiele mit realem Kontext, das die historischen, wirtschaftlichen, gesellschaftlichen oder politischen Gegebenheiten authentisch simuliert oder erzählt. Dabei greift es auf dokumentarisches Material zurück und verbindet dies mit dem Gameplay.

¹²⁸ Appel, Die Authentizität im virtuellen Schützengraben 2012, S. 222.

¹²⁹ VR = Virtual Reality.

¹³⁰ Vgl. Berichte über die Benutzung der Brille auf dem Mobile World Congress (MWC) 2015.

<http://www.golem.de/news/htc-re-vive-ausprobiert-raeumt-schon-mal-die-keller-leer-1503-112762.html> (letzter Aufruf: 17.05.2015).

¹³¹ Beispielsweise lassen sich in *Bioshock* (2K Boston / 2K Games, 2007) Tonbänder finden. Die Unterwasserstadt wurde von zivilisierten Menschen verlassen und befindet sich im Verfall. Über die Tonbänder ist es möglich, die Hintergründe zu erfahren.

Serious Games oder News Games scheinen damit dokumentarische Eigenschaften zu haben. In ihrer Aussage und/oder in ihrem Gameplay weisen diese Spiele einen geringen Abstraktionsgrad auf. Diese Spiele haben einen realen Hintergrund und sie verwenden dokumentarisches Material.

Dokumentarische Eigenschaften können sich in mindestens einer der drei Eckpunkten des Storytelling-Dreiecks wiederfinden. Bei der Narration, also der linearen Erzählung, sind die dokumentarischen Eigenschaften die gleichen, wie im Film. Bei der Simulation und bei Spielmechanik sieht das anders aus. Über dokumentarische Eigenschaften bei der Simulation bestimmen das Zusammenspiel von Setting und der Authentizität der Simulation. Das Setting sollte möglichst nah an der Realität sein und die Reaktion der Spielwelt auf die Nutzerinteraktion sollte nachvollziehbar sein.

5 Gibt es bereits dokumentarische Spiele?

5.1 Untersuchungsmethode und Auswahl

5.1.1 Fragen

Im Folgenden werden drei Spiele auf ihre Eignung zum Dokumentarspiel untersucht. Für diese Untersuchung müssen einige Vorüberlegungen angestellt werden. Ausgehend von der Zieldefinition zum Dokumentarspiel stellen sich folgende Fragen:

Welche der dokumentarischen Stilmittel verwendet das Spiel?

Wo lässt sich das Spiel im Storytelling-Dreieck verorten?

Wird der Kontext des Spiels innerhalb oder außerhalb des Spiels erklärt und in welcher Form geschieht das?

Ist das Spiel authentisch? Welche Authentizitätskriterien werden erfüllt?

Außerdem werden die äußeren Eigenschaften Spielmechanik, Setting und Story mit Fokus auf Geschichte und Inhalt untersucht. Dabei stellen sich folgende Fragen:

Spielmechanik

- Was für eine Grundspielmechanik wird genutzt? (Strategie, Adventure, Shooter, Rollenspiel)
- Welche Spielmechaniken kommen zusätzlich zum Einsatz?
- Haben bestimmte Spielmechaniken Einfluss auf die Geschichte?
- Kann der/die Spieler/in von der Historie durch Handlungen abweichen?

Setting

- Wie ist das Spiel historisch einzuordnen?
- Welche Dimension der Historie sieht der Spieler?
- Ist die Spielumgebung eine wirklichkeitsgetreue Darstellung der Welt?
- Was für Abweichungen gibt es?

Story

- Welche Rolle übernimmt der/die Spieler/in?
- Folgt die erzählte Story der Historie?
- Wie wird die Handlung inszeniert?

5.1.2 Welche Spiele werden untersucht?

Untersucht werden die Spiele *Valiant Hearts – The Great War*¹³² (Ubisoft Montpellier / Ubisoft, 2014), *This War of Mine* (11 Bit Studios / 11 Bit Studios, 2014) und *Never alone (Kisima Innitchuŋa)*¹³³ (Upper One Games / E-Line Media, 2014). Mit *Valiant Hearts* wurde ein Spiel über den ersten Weltkrieg gewählt. Der Fokus des Spiels liegt auf dem Erzählen einer Geschichte vierer fiktiver, aber authentischer, Personen. Diese Personen sind nicht nur Soldaten, einige sind auch (zeitweise) Zivilisten. *This War of Mine* spielt in einem fiktiven Konflikt. Der/die Spieler/in hat die Aufgabe, eine Gruppe von drei Personen durch den Krieg und den hindurch Winter zu beschützen. *Never alone* ist ein Spiel über ein Iñupiat Mädchen. Parallel zum Spiel wurde ein Dokumentarfilm über das Iñupiatvolk erstellt, der im Spielverlauf abschnittsweise freigeschaltet wird.

Die Spiele zeigen die Aktualität der Thematik. 2014 haben Spiele mit ernsthaftem Hintergrund eine erhöhte Aufmerksamkeit in der journalistischen Berichterstattung bekommen. Die Spiele wurden sämtlich in diesem Jahr veröffentlicht. Einige weitere Titel befinden sich in der Entwicklung, darunter *1979 Revolution: Black Friday*, ein Spiel um die islamische Revolution im Iran 1979.¹³⁴ Die drei gewählten Spiele unterscheiden sich sehr in Setting, Spielmechanik, Grafikstil und Intention und repräsentieren dabei die Vielfalt der Spieleindustrie. Sie alle könnten aber exemplarisch für dokumentarische Videospiele stehen.

Untersucht wurden die Spiele im Selbsttest. Das lässt eine Untersuchung äußerer Merkmale und Inhalte zu. Da zum Durchspielen der Spiele mehrere Stunden Spielzeit benötigt werden, wurde nur ein Teil davon aufgezeichnet. Die Analyse erfolgt im Sinne einer

¹³² Kurz: Valiant Hearts.

¹³³ Kurz: Never alone.

¹³⁴ Das Spiel ist im Dezember 2013 bei der Finanzierung über Kickstarter gescheitert, befindet sich nach Aussage des Entwicklers iNK Stories aber weiterhin in der Entwicklung. 365 Days Later! 13.11.2014.

Feldforschung. Als weitere Quelle für Spielerfahrungen und Durchgänge wurden so genannte Let's Plays oder Walkthroughvideos¹³⁵ zurate gezogen.

Aufgrund der großen Vielfalt werden nicht alle Spielgenres abgebildet. Bei dieser Untersuchung fehlt zum Beispiel ein Strategiespiel oder ein Spiel mit Shootermechanik. Diese Genres sind zwar durchaus geeignet für historische Settings, vergleiche dazu die *Civilization* Reihe oder die Spielereihe *Age of Empires* im Strategiebereich. Im Shooter-Bereich zählen die ersten Spiele der *Call of Duty*-Reihe dazu. Auch wenn diese Shooter, unter anderem auch *Medal of Honor* eine sehr filmhafte Inszenierung aufweisen können und mit authentischen Schauplätzen aufwarten, scheinen sie nicht als dokumentarische Videospiele geeignet zu sein. Der Fokus dieser Spiele liegt auf Action und nicht auf Wissensvermittlung.

Die Qualität der Spiele als Spiele, darunter der Spielspaß, der Unterhaltungswert und die Abwechslung, wird im Folgenden nicht bewertet. Es kann aber nicht vermieden werden, subjektive Meinungen zu den Spielen aus Testberichten oder Nutzerkommentaren zu verwenden. Die Qualität des Spiels als Dokumentarspiel ist ein wichtigerer Faktor. Meinungen dazu werden immer im Kontext zu dieser Untersuchung aufgezeigt.

¹³⁵ Bei einem Let's Play werden einzelne Spielesitzungen aufgezeichnet. Der/die Spieler/in zeichnet seine Kommentare dazu parallel auf. Das Video wird mit den Kommentaren auf einer Videoplattform veröffentlicht. Bei einem Walkthrough wird ein Spieldurchgang aufgezeichnet und ohne begleitenden Kommentar veröffentlicht.

5.2 Valiant Hearts

5.2.1 Kurzvorstellung



Abbildung 17: Startbildschirm von Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot)..

*Lives shattered. Love lost. One day, a farmer, the next, a soldier. Sent far from home and torn from their loved ones. These unexpected heroes are swept away into the Great War that rages on always hungry for more. War makes men mad. But humanity can shine from even the darkest hours. And those valiant hearts stand up, fighting for love, friendship and honor to the point of sacrificing everything. Even their own live. Some made it, some did not. These are their stories.*¹³⁶

Der Trailer von *Valiant Hearts – The Great War*, ein 2D-Puzzle-Adventure, fasst das Spiel nicht ohne Pathos zusammen. Das Spiel ist im Ersten Weltkrieg angesiedelt und erzählt die Geschichte von vier Kriegsteilnehmern. Die Geschichte von *Valiant Hearts* soll emotional ergreifend sein und keine stumpfen Kampfhandlungen in den Vordergrund rücken.

¹³⁶ Trailertext transkribiert von: Valiant Hearts: The Great War - Comeback trailer [UK], <https://www.youtube.com/watch?v=sDzhV712qRQ> (letzter Aufruf: 24.02.2015).

Das Spiel hat eine comichaft 2D-animierte Grafik und erinnert dabei entfernt an Comics wie Jacques Tardis Elender Krieg¹³⁷. Das Spiel wurde von Ubisoft Montpellier entwickelt und nutzt dabei das UbiArt Framework. Diese Engine erlaubt es den Entwicklern mit relativ einfachen Mitteln Animationen und Interaktionen von zweidimensionalen Objekten zu erstellen.¹³⁸ Valiant Hearts wurde im Vorfeld von Spielejournalisten für seinen innovativen Ansatz durchweg positiv aufgenommen. Auch Kommentare von Nutzern/-innen der Onlineportale von Spielezeitschriften wie Gamestar zeigten eine positive Erwartungshaltung.¹³⁹

5.2.2 Analyse

Spielmechanik

Das Spiel wird dem Genre Puzzle Adventure zugeordnet.¹⁴⁰ Adventuregames sind üblicherweise explorativ, das heißt, der/die Spieler/in erkundet eine Spielwelt und löst Rätsel (Puzzle), um einen Spielfortschritt zu erreichen. Hauptaugenmerk von Adventures ist das Voranbringen einer Handlung. Die Rätsel in *Valiant Hearts* sind einfache Kombinationsrätsel. Meist müssen zwei Gegenstände kombiniert werden oder in der Spielwelt gesucht und einem Nichtspielercharakter gebracht werden. Auch Geschicklichkeitseinlagen, wo richtiges Timing des Spielers gefordert ist, gehört zum Repertoire von *Valiant Hearts*. Die Art der Rätsel ist dabei vielfältig und abwechslungsreich.

Jeder der spielbaren Charaktere hat mindestens eine besondere Eigenschaft. Der Fremdenlegionär Freddie beispielsweise kann mit einer Schere Stacheldraht durchtrennen, die belgische Krankenschwester Anna kann Verwundete behandeln und retten. Diese besonderen Fähigkeiten kommen nur in den Kapiteln zum Einsatz, in denen die Charaktere auch gespielt werden können. Ein aktiver Wechsel der Spielcharaktere ist nicht

¹³⁷ Tardi, Verney, Budde, Elender Krieg 1914 - 1919 2013.

¹³⁸ Ubiart's Blog: How do you create an animation in UbiArt Framework?, <http://ubi-art.uk.ubi.com/2010/07/07/how-do-you-create-an-animation-in-ubiart-framework/> (letzter Aufruf: 24.02.2015).

¹³⁹ Gamestar: Valiant Hearts: The Great War - Release-Termin, Trailer & Bilder, http://www.gamestar.de/spiele/valiant-hearts-the-great-war/news/valiant_hearts_the_great_war,50149,3055573.html (letzter Aufruf: 24.02.2015).

¹⁴⁰ Uplay Shop: Valiant Hearts - The Great War, http://shop.ubi.com/store/ubiemea/de_DE/pd/ThemeID.8605700/productID.304802600/Valiant_Hearts_-_The_Great_War.html (letzter Aufruf: 24.02.2015).

möglich. Auch sind die Spielhandlungen vorgegeben. Ein Abschnitt kann nur abgeschlossen werden, wenn die Rätsel gelöst wurden und der/die Spieler/in am Levelende angekommen ist. Alternative Lösungswege mit unterschiedlichen Auswirkungen sind nicht möglich.



Abbildung 18: Anna behandelt einen Verwundeten in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).

In einem Rätsel lernt der/die Spieler/in die Unterminierung der Schützengräben. Ein indischer Soldat hat in einer Höhle bereits Drähte gelegt und steht auf einer beweglichen Plattform. Freddy betritt die Höhle und stellt fest, dass der Soldat Dynamitstangen braucht und die Plattform nicht selbst bewegen kann. Im Raum stehen mehrere Kisten mit verschieden starkem Dynamit. In einer Sprechblase wird darauf hingewiesen, welche Stärken benötigt werden. Gelöst wird das Rätsel, indem die erforderlichen Stangen eingesammelt und dem Inder zugeworfen werden. Wurde eine Stange richtig angebracht, muss die Plattform bewegt werden. Sind alle Dynamitstangen platziert, darf der Hebel betätigt werden und die Mine gesprengt. Das Sprengen von Minen unter Schützengräben wird mehrfach im Spiel in verschiedenen Kriegsphasen gezeigt.



Abbildung 19: Ein Minenrätsel in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).

Setting

Der Erste und Zweite Weltkrieg sind besonders heikle Themen in Spielen. Der erste Weltkrieg ist als Spielsetting aufgrund der fehlenden Dynamik nicht sehr beliebt. Trotzdem gibt es einige Spiele, die mal mehr, mal weniger realistisch, den Ersten Weltkrieg nachzustellen versuchen.¹⁴¹

Valiant Hearts führt im Intro in das Thema ein:

[Onscreen-Text] Freely inspired by the events unfolding on the Western front between 1914 and 1918.

*[VoiceOver] August 1st, 1914. After the assassination of the prince Franz Ferdinand of the Austro-Hungarian Empire, the German empire declares war on Russia. Because of established alliances, France is preparing for conflict. A few hours after the announcement of the general mobilisation, German civilians living in France are asked to leave the country. [...]*¹⁴²

¹⁴¹ Graf, Michael: Der Erste Weltkrieg in Spielen - Teil 1: Der ignorierte Krieg, http://www.gamestar.de/specials/reports/3058173/der_antikrieg.html (letzter Aufruf: 24.04.2015).

¹⁴² Introsequenz zu Valiant Hearts - The Great War (Ubisoft Montpellier / Ubisoft, 2014).



Abbildung 20: Die Ermordung Franz Ferdinands in Valiant Hearts. Standbild aus der Introsequenz von Valiant Hearts - The Great War (selbst erstellter Screenshot).

Die Einführung in das Thema ist stark verkürzt. Die Bündnissituation und Kriegstreiberei in Europa im Vorfeld des Ersten Weltkriegs findet kaum Erwähnung. Aufgrund der Charaktere und der Geschichte, die Valiant Hearts erzählt, wäre der Vorwurf einer einseitigen Einführung in das Setting übertrieben. In den 30 Sekunden, die das Spiel zur Einführung braucht, sind genug Informationen über das Setting untergebracht, um im Folgenden die Spielfigur Karl vorzustellen, der aufgrund seiner Herkunft zwischen die Fronten gerät.

Zum Vergleich: 1992 erschien das Spiel *Historyline: 1914-1918* (Blue Byte Software / Blue Byte Software, 1992)¹⁴³. In dem Strategiespielabeger der Science-Fiction Reihe *Battle Isle* kann der/die Spieler/in in Rundenkämpfen den Ersten Weltkrieg nacherleben. Die Entwickler haben es sich zur Aufgabe gemacht, eine Lernsoftware für Geschichte zu gestalten. Dort steht beispielsweise im Handbuch:

Never before has entertainment software so consciously designed to present knowledge and facts to the player in a graphic manner. We have put a lot of effort into

¹⁴³ Kurz: Historyline.

*presenting the facts in an easily understood manner so as to guarantee historical accuracy.*¹⁴⁴



Abbildung 21: Die Ermordung Franz Ferdinands in Historyline: 1914-1918. Standbild aus der Introsequenz von Historyline: 1914-1918 (selbst erstellter Screenshot).

Das Spiel beginnt mit einem 5 Minuten und 45 Sekunden langen Intro, in dem die Bündnispolitik von Bismarck, das Aufbrechen der Bündnisse unter Wilhelm II. und die Ermordung des österreichischen Thronfolgers Franz Ferdinand mit dem Ultimatum an Österreich-Ungarns an Serbien als Auslöser des Ersten Weltkriegs aufgezählt wird. Die Abfolge der Kriegserklärungen wird im Intro nicht genannt. Im Intro heißt es: "The general readiness and enthusiasm for war in Europe proved an obstacle to a diplomatic solution to the conflict."¹⁴⁵

Jede Spielrunde in *Historyline*, die auf einer generischen Karte ohne Realitätsbezug aber mit Jahreszeitenwechsel, stattfindet, stellt zwei Monate im Ersten Weltkrieg dar. Nach

¹⁴⁴ Handbuch zu Historyline: 1914-1918 aus dem Bonusmaterial. Heruntergeladen von http://www.gog.com/game/battle_isle_platinum (letzter Zugriff: 27.02.2015).

¹⁴⁵ Introsequenz von Historyline: 1914-1918.

jeder Runde werden Informationen zum Kriegsgeschehen, kulturelle Ereignisse und eingescannte Fotografien präsentiert. Die Einheiten im Spiel orientieren sich an realen Einheiten.

Valiant Hearts spielt an der Westfront in Frankreich an verschiedenen Orten der Front. Der erste Gasangriff der Deutschen in Ypern ist ebenso Thema wie die Zerstörung der Stadt Saint-Mihiel. Der/die Spieler/in erlebt diese Ereignisse mit seiner Spielfigur mitterdrin. Er/sie beeinflusst sie aber nicht. Da in jedem Level Hintergrundinformationen mit einem Foto und Text geliefert werden, wirkt die Welt authentisch und glaubwürdig, trotz stilisierter Comicgrafik.

Zusätzlich zu diesen Informationen können Spieler/innen optionale, versteckte Gegenstände sammeln. Einmal gesammelt, können Texte dazu aufgerufen werden. Sammelbare Gegenstände können Alltagsgegenstände, wie eine Pfeife oder Stift, militärische Gegenstände wie eine preußische Pickelhaube, Erkennungsmarken oder eingescannte und transkribierte Postkarten von Soldaten sein. Die Gegenstände werden allerdings nicht als Foto, sondern als Zeichnungen angezeigt und damit stilisiert. Das passt zum Gesamtlook, mindert aber einen dokumentarischen Effekt dieser Gegenstände. Zur Pickelhaube, einem Sammelobjekt, steht in den Informationen folgender Text:

Der legendäre preußische Helm mit Spitze, die Pickelhaube, wurde von der preußischen Armee bis 1916 getragen und wurde danach durch die effizienteren Stahlhelme ersetzt. Die verschiedenen Bestandteile des Helms, einschließlich der Spitze (zur Abwehr von Säbelangriffen), wurden an den Rang, die Herkunft und die Waffengattung des Soldaten angepasst. Bei einigen Helmen war der Pickel abgerundet.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Objektinformation zu „Deutscher Helm“ in *Valiant Hearts* (2014).



Abbildung 22: Eine preußische Pickelhaube als Sammelgegenstand in Valiant Hearts gefunden (selbst erstellter Screenshot).

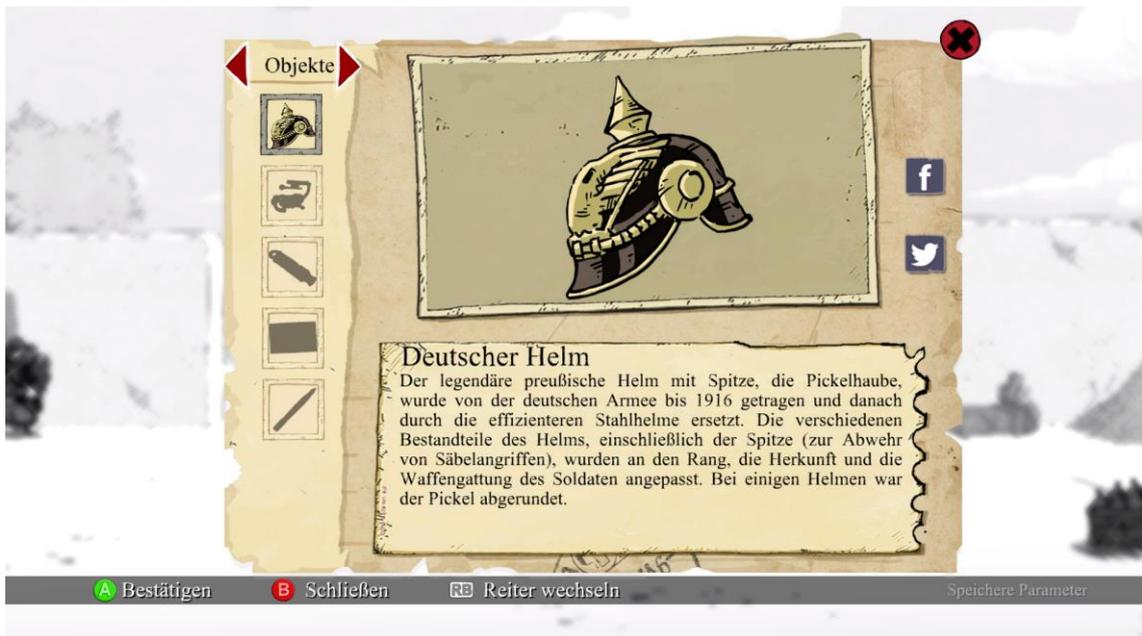


Abbildung 23: Objektinformation zur preußischen Pickelhaube in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).

Der Comicstil lässt durch seine Überzeichnung einige Fahrzeuge und Figuren an Authentizität einbüßen. So wirkt der deutsche General von Dorf in ihrer Stereotypisierung als Bösewicht übertrieben. Der deutsche General entkommt immer wieder in seinem Zeppelin mit großem Reichsadler an der Seite und verzerrten Proportionen. Im Gefangenenerlager zu Beginn des Spiels trifft Emile das erste Mal auf von Dorf. Hier betrinkt er

sich mit anderen deutschen Soldaten mit Bier und Wein und sie essen Brezeln und Wurst. Er wird mit der Uniform und mit der Fellmütze eines Totenkopfhusaren dargestellt.



Abbildung 24: General von Dorf (links) mit anderen Offizieren im Kriegsgefangenenlager in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).

Alle Figuren sprechen die Kunstsprache „gibberish“¹⁴⁷. Aussagen der Spielfiguren werden mit einem Symbol in eine Sprechblase gebracht werden, was das Verständnis der Handlung vereinfacht. Texte dieser Art müssen nicht lokalisiert werden.

Story

Der/die Spieler/in sieht den Schrecken des Ersten Weltkriegs aus der Perspektive von vier Personen und aus der eines Hundes. Diese vier Personen stellen Archetypen dar, die sich in der Erzählung und in der Spielmechanik unterscheiden.

Diese vier Personen sind:

- Emile, ein französischer Bauer
- Freddie, ein US-amerikanischer Fremdenlegionär
- Anna, eine belgische Krankenschwester

¹⁴⁷ „Gibberish Voices“ in den Credits von Valiant Hearts.

- Karl, ein deutscher Soldat

Eine wichtige Nebenfigur ist Walt, ein Dobermann, der als Sanitätshund im Krieg eingesetzt wurde. Walt wird vom/von der Spieler/in nur indirekt gesteuert, indem einer der Figuren, die er gerade begleitet, ihm Befehle gibt.

Die Geschichte der Hauptfiguren ist eng miteinander verknüpft. Karl ist der Ehemann einer französischen Bauerstochter, der Tochter von Emile. Etwa um die Zeit des Kriegsausbruchs bekommt er mit ihr ein Baby. Im Zuge der Generalmobilmachung Frankreichs wurde er als Deutscher des Landes verwiesen. In Deutschland wird er in die Armee eingezogen. Emile wird kurz darauf ebenso eingezogen. Auf dem Weg an die Front trifft Emile auf Freddie, der in der Fremdenlegion dient. Emile wird von den Deutschen gefangen genommen. Im Kriegsgefangenenlager trifft er Walt, den Sanitätshund. Die Geschichte handelt von der Suche Emiles nach Karl und deren Schicksal. Die Krankenschwester Anna tritt später auf, sie hilft den Anderen auf der Suche. Ihre Wege kreuzen sich mehrmals.

Die erzählte Story folgt der Historie, konzentriert sich aber auf die emotionale Bindung der Charaktere zueinander. Wie bereits beschrieben, erlebt der/die Spieler/in Schlüsselmomente des Krieges. Schauplatzwechsel werden glaubwürdig durch die Reise der Spielfiguren oder Wechsel der Figuren animiert. Dies geschieht in einer Karte und Visualisierung der aktuellen Spielfigur. Ein Off-Sprecher erzählt etwas zu der Reise, den Motivationen der Spielfiguren.



Abbildung 25: Visualisierung der Reise der Spielfiguren auf der Karte in Valiant Hearts (selbst erstellter Screenshot).

Die Spielcharaktere führen eine Art Tagebuch. Dieses kann im Spiel aufgerufen und nachgelesen werden. An Schlüsselstellen im Spiel wird dieses Tagebuch erweitert. Auf diese Art wird, zusätzlich zu den Hauptcharakteren, Marie, Karls Frau und Emiles Tochter beleuchtet.

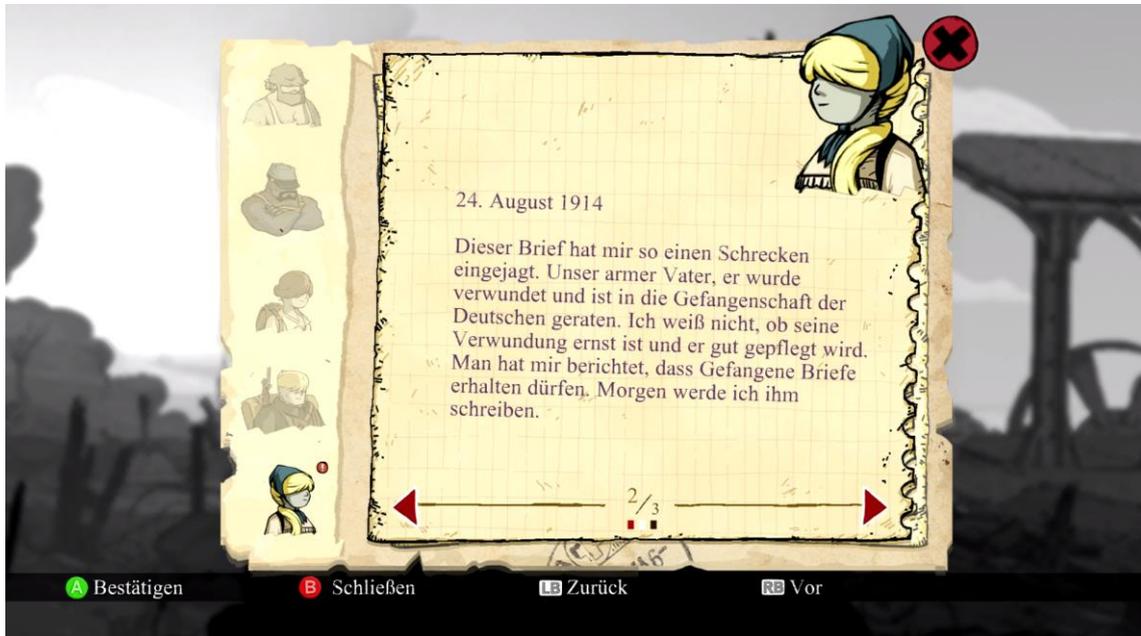


Abbildung 26: Tagebucheintrag von Marie nach der Verwundung und Gefangennahme von Emile in *Valiant Hearts* (selbst erstellter Screenshot).

5.2.3 Ist *Valiant Hearts* dokumentarisch?

Das Spiel verwendet stellenweise einen dokumentarischen Stil, stellt sich aber selbst nicht in den Anspruch dokumentarisch zu sein. Schon der einleitende Satz im Intro „Freely inspired by the events unfolding on the Western front between 1914 and 1918.“ macht dies deutlich. Der Fokus von *Valiant Hearts* liegt in der Narration, es gibt weder vielfältige Optionen zur Interaktion noch simuliert es die Zeit des ersten Weltkriegs. Die Narration selbst fokussiert sich auf das Drama der Charaktere. Dokumentarische Eigenschaften finden sich allerdings in einem für die Haupthandlung unwichtigen Teil des Spiels.

Eine Off-Stimme erzählt die Handlung und die historischen Hintergründe. Im Englischen wird die Erzählerstimme von Dave Petitt gesprochen. Der Sprecher hat bereits als Erzähler in Produktionen des Discovery Channel und National Geographic Channel sowie

bei Werbefilmen gewirkt.¹⁴⁸ Der Einsatz einer bekannten Stimme für Dokumentarfilme lassen einen authentischen dokumentarischen Eindruck entstehen, den das Spiel zu halten versuchen muss.

Die Geschichte hat keine ausgeprägte reale Grundlage. Es wird zwar der Eindruck vermittelt, dass die Hauptfiguren tatsächlich gelebt haben können. Die Handlung ist aber nach Pandels Authentizitätstypen bestenfalls repräsentationsauthentisch und die Hauptfiguren typenauthentisch. Fakten werden ausschließlich in den Textbeiträgen im Kontext zu den Schauplätzen und Ereignissen und in den Texten zu den Sammelobjekten präsentiert. Für die Bewertung von *Valiant Hearts* ist es nicht notwendig, jede Uniform oder Waffe unter die Lupe zu nehmen und auf ihre Authentizität zu prüfen, an einigen Stellen gibt es jedoch eine deutliche Diskrepanz zwischen der Realität und dem im Spiel dargestellten.

Der Gegenspieler Baron von Dorf wird überzogen und karikiert dargestellt. Seine Identifikation als Totenkopfhäuser wirkt konstruiert, der Totenkopf auf seiner Fellmütze soll allem Anschein nach Assoziationen mit dem Totenkopf-Symbol der Waffen-SS und eine tiefe Antipathie für dem Bösewicht bewirken. Auch der Erfinder, der von Baron von Dorf entführt wurde, um für ihn Geheimwaffen zu produzieren, ist eher mit Geschichten zum Zweiten Weltkrieg verknüpft als mit dem Ersten Weltkrieg. Das Spiel vermittelt dennoch kein einseitiges Feindbild. Bei der Thematisierung der Meutereien im französischen Heer im Mai 1916¹⁴⁹ zeigt sich ein ambivalenteres Bild der französischen Offiziere.

Der Begriff Dokumentarspiel findet für *Valiant Hearts* in der Pressebesprechung des Spiels keine Erwähnung. Im Testbericht der Gamestar wird dem Spiel eine authentische Präsentation der Kriegsschauplätze bescheinigt. Gleichzeitig kritisieren sie die Darstellung des Gegenspielers als „Fremdkörper in einem sonst so sensiblen Spiel“.¹⁵⁰ Bei SPIEGEL Online wird die stellenweise Diskrepanz zwischen authentischer Darstellung und comic-hafter Übertreibung kritisiert.¹⁵¹

¹⁴⁸ Website von Dave Pettitt mit einigen Einträgen zu Fernseharbeiten als Sprecher, <http://davepettitt.com/category/television-narration/> (letzter Aufruf: 19.04.2015).

¹⁴⁹ Münkler, Der Große Krieg 2013, S. 602.

¹⁵⁰ Klinge, Heiko: Valiant Hearts – The Great War Test, http://www.gamestar.de/spiele/valiant-hearts-the-great-war/test/valiant_hearts_the_great_war,50149,3057238.html (letzter Aufruf: 19.04.2015).

¹⁵¹ Görig, Carsten: Ein Spiel, das dem Krieg alles glorreiche nimmt, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/valiant-hearts-im-test-spiel-ueber-den-ersten-weltkrieg-fuer-pc-xbox-a-977697.html> (letzter Aufruf: 19.04.2015).

Der Comicstil lässt Parallelen zu Jacques Tardis Comic „Elender Krieg“ zu. Durch die Einblendung von Frames zur Darstellung von gleichzeitig ablaufenden Vorgängen lassen sich auch in der Erzählweise Verbindungen zum Comic herstellen. Fotodokumente werden ausschließlich bei den Hintergrundinformationen verwendet. *Valiant Hearts* hat zwar einige wenige dokumentarische Eigenschaften, ist aber mehr spielbarer Geschichtscomic als Dokumentarspiel. Die Einbindung von Informationen ist optional und wird nicht mit dem Gameplay verbunden. Zu Beginn des Levels können bereits alle Hintergründe gelesen werden. Ein Kontext erschließt sich erst nach der eigenen Entdeckung im Spiel. Die Sammelobjekte stellen eine Ausnahme dar.

Ein Nebenprodukt des Spiels, *Apocalypse – 10 Lives*, in dem die interaktive Geschichte von zehn Menschen, deren Leben miteinander verknüpft ist, erzählt wird, scheint sich hier dokumentarischer zu präsentieren.¹⁵² Auch diese Charaktere werden in Comicgrafik visualisiert, während des Verlaufs der Geschichte können allerdings immer wieder zum Kontext passende Filmdokumente aus der Zeit des 1. Weltkriegs aufgerufen werden. Fotos und Zeitungsartikel werden mit der Handlung verwoben.

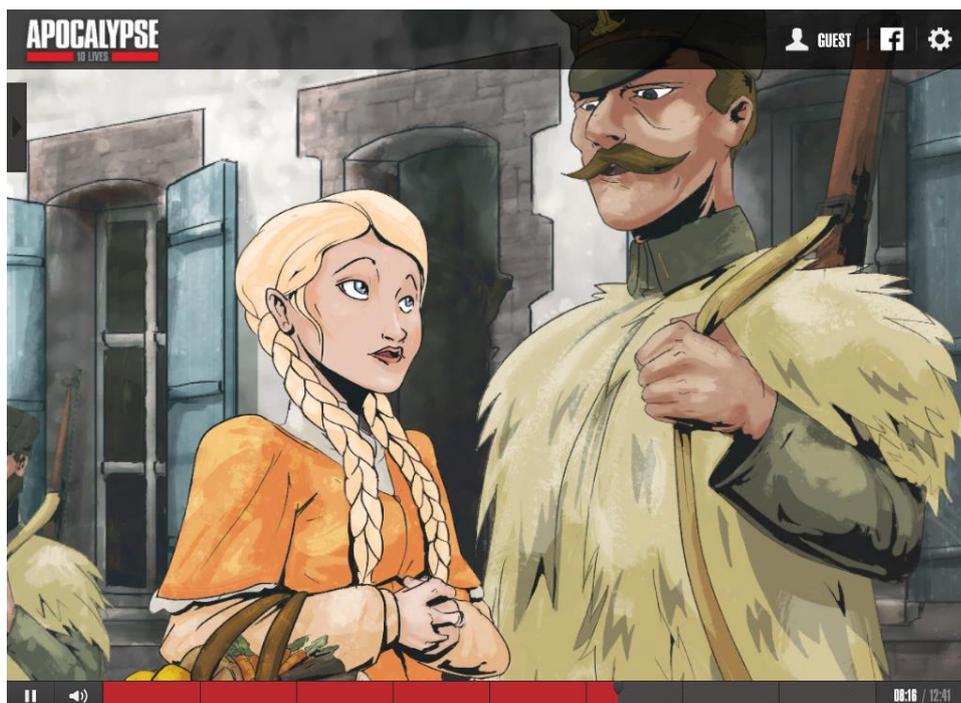


Abbildung 27: Die Geschichte von *Apocalypse - 10 lives* wird in Form von dezenten Animationen erzählt (selbst erstellter Screenshot aus der Webanwendung, <http://www.apocalypse-10destins.com/> (letzter Aufruf: 20.04.2015)).

¹⁵² <http://www.apocalypse-10destins.com/> (letzter Aufruf: 20.04.2015).

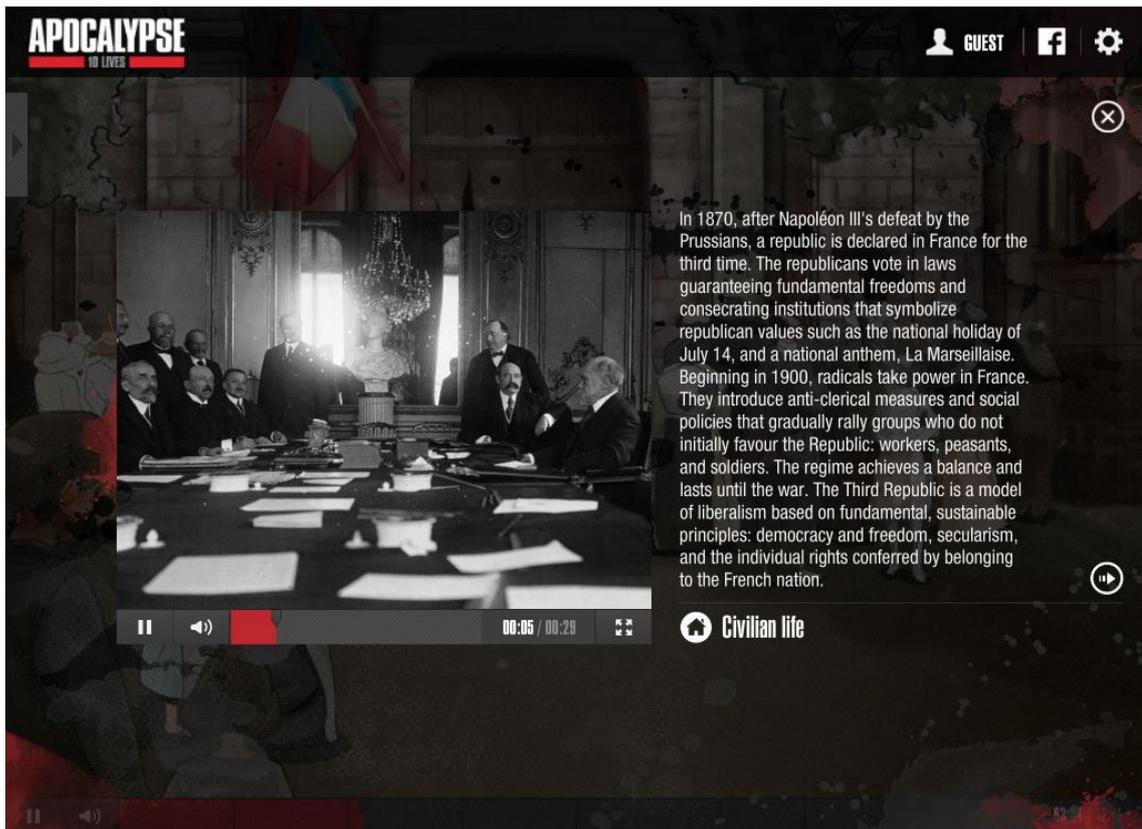


Abbildung 28: Während der Sequenzen in 10 Lives können Videos mit Hintergrundinformationen gestartet werden (selbst erstellter Screenshot aus der Webanwendung, <http://www.apocalypse-10destins.com/> (letzter Aufruf: 20.04.2015)).

5.3 This War of Mine

5.3.1 Kurzvorstellung



Abbildung 29: Titelbild zu *This War of Mine* (selbst erstellter Screenshot).

Die Erzählung über Spiele mit Simulationsschwerpunkt gleicht einem persönlichen Erlebnisbericht. Ein Bericht zum ersten Start von *This War of Mine* liest sich beispielsweise wie folgt:

Ich beginne das Spiel in einem zerstörten Haus. Die Wände sind löchrig, überall liegen Trümmerhaufen. Die Türen sind teilweise blockiert oder verschlossen. Im Haus haben sich drei Überlebende zusammengefunden. Ein Text erzählt mir ihre Geschichte:

„Als der Bürgerkrieg ausbrach, dachten die Leute, dass er nur ein paar Wochen dauern würde. Es dauerte Jahre, bis das Militär der Regierung die Rebellen endlich in der Hauptstadt eingekesselt hatte und all ihre Versorgungswege abschnitt. Die Zivilbevölkerung, die in der Stadt gefangen ist, leidet unter Hungersnot, Erkrankungen und Bombardierungen.

Katia traf sowohl Pavle als auch Bruno noch vor dem Krieg. Sie ist Reporterin gewesen, während Bruno seine eigene Koch-Show im Fernsehen hatte. Pavle ist der Star der lokalen Fußballmannschaft gewesen und sie hatte ihn einmal interviewt. Nun

*treffen sie sich unter vollkommen anderen Umständen auf der Suche nach Lebensmitteln und Unterschlupf.*¹⁵³

Es ist ein warmer Morgen mit 22° C Außentemperatur. Pavle fühlt sich nicht gut, er ist leicht krank. Im Moment kann ich aber nichts für ihn tun. Sofort weise ich die Überlebenden an, Trümmer zu entfernen und nützliche Materialien zusammenzutragen. Alle müssen mit anpacken. Bis zum Abend habe ich das Haus in Ordnung gebracht, ein provisorisches Bett und eine Metallwerkstatt gebaut. In der Werkstatt habe ich Werkzeug, eine Brechstange und eine Schaufel, hergestellt. Damit konnte ich Trümmer und verschlossene Türen besser beseitigen als mit der bloßen Hand.

Das Haus konnte ich nicht verlassen. Scharfschützen lauern in der Stadt. Die Gefahr ist zu groß. Als es Nacht wird, sende ich Katia zum Plündern aus. Pavle weise ich an, zu schlafen, versehentlich auf dem Boden und nicht im bequemen Bett, er wird es mir am nächsten Morgen danken. Bruno soll Wache halten, damit wir nicht selbst beraubt werden. Ich schicke Katia in ein verlassenes, bombardiertes Haus. Sie soll gefahrlos Nützliches nach Hause bringen, vielleicht etwas zu Essen, Medikamente oder Zigaretten. Im bombardierten Haus klaube ich schnell alles zusammen, was ich mitnehmen kann. Am Ende der Nacht verschwinde ich wieder. Katia konnte nicht alles mitnehmen, ich komme später wieder und hole den Rest.

Unter der Prämisse „In war, not everyone is a soldier“ erlebt der/die Spieler/in aus der Sicht von drei Zivilisten einen modernen Krieg. In *This War of Mine* geht es um das Überleben dieser Figuren und wie sie den Krieg psychisch und moralisch verkraften. Die Figuren werden vor jedem Spieldurchgang zufällig ausgewählt. Für jede im Spiel vorkommende Konstellation von Figuren gibt es eine Hintergrundgeschichte, wie die Figuren zueinander stehen.

¹⁵³ Einer der Einführungstexte zu Beginn von *This War of Mine* mit der Figurenkonstellation Katia, Pavle und Bruno.



Abbildung 30: Der Charakterauswahlbildschirm in *This War of Mine* (selbst erstellter Screenshot).

Es gibt zwei verschiedene Unterschlupfarten und die Startbedingungen werden vom Zufall bestimmt. Zum Beispiel sind die Gegenstände im Haus zum Start unterschiedlich, die Jahreszeit zum Start und im Verlauf des Spiels kann sich unterscheiden, die Häuser, die besucht und geplündert werden, sind an manchen Stellen unterschiedlich und der Verlauf des Krieges unterscheidet sich.

Die Entwicklerfirma wirbt damit, dass das Spiel von wahren Begebenheiten inspiriert sei. Hauptinspirationsquelle ist ein anonym verfasster Bericht eines Kriegsüberlebenden mit dem Titel „One Year in Hell“¹⁵⁴. Des Weiteren werben sie, das Spiel solle keinen Spaß machen und Überleben im Krieg sei ein Erlebnis. Das Spiel soll dies erlebbar machen.

5.3.2 Analyse

Spielmechanik

This War of Mine ist eine Lebenssimulation. Die Spielansicht ist eine Seitenansicht des Hauses und erinnert an eine der ersten Lebenssimulationsspiele *Little Computer People* (Activision / Activision, 1985). Simuliert werden die Bedürfnisse von einzelnen Personen.

¹⁵⁴ http://www.naturalnews.com/040249_bosnia_preppers_survival_strategies.html (letzter Aufruf: 02.04.2015).

So können sie nicht nur hungrig und müde werden, sie können auch krank werden, sich verletzen, in eine Depression stürzen oder durchdrehen und die Gruppe bestehen und mit Medikamenten und Lebensmitteln verschwinden. Spieler/innen haben die Aufgabe, diesen Zuständen entgegen zu wirken, wenn die Ressourcen dafür da sind. So hebt Alkohol die Stimmung und wirkt einer Depression entgegen. Medikamente helfen gegen Krankheiten. Ressourcen sind generell knapp, das Überleben in dieser Spielwelt ist nicht garantiert, scheitert der/die Spieler/in, muss er/sie von vorn beginnen.



Abbildung 31: Das Haus in Little Computer People (Screenshot von <http://www.myabandonware.com/game/little-computer-people-64> (letzter Aufruf: 20.04.2015)).



Abbildung 32: Eines der zwei möglichen Spielhäuser in *This War of Mine* (selbst erstellter Screenshot).

In „One Year in Hell“ beschreibt ein anonymes Bosnien, wie er die Hungersnot und Kälte bei der Belagerung einer großen Stadt (wahrscheinlich Mostar¹⁵⁵) überlebt und erlebt hat. Der Artikel diente als Inspiration für das Spiel. Anhand einiger Spielmechaniken lässt sich die Verbindung zum Artikel herstellen.

Die stets knappen Güter dienen als Handelsgegenstände, Geld ist nichts mehr wert, dafür sind Nahrung, Medikamente, Zigaretten und Kaffee umso wertvoller. Der Wert orientiert sich an der Knappheit und bei bestimmten Gruppen sind Güter wertvoller. Zum Beispiel handelt das Militär mit Zigaretten.

¹⁵⁵ <http://www.rockpapershotgun.com/2014/10/25/this-war-of-mine-interview/> (letzter Aufruf: 03.04.2015).



Abbildung 33: In der Garage werden Medikamente benötigt. Die Bewohner zahlen einen guten Preis dafür. This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).

Aus den gesammelten Materialien lassen sich Werkbänke, Werkzeuge und konsumierbare Gegenstände herstellen. Dieser Vorgang wird als Crafting bezeichnet. Mit der Zeit ist es möglich sich selbst zu versorgen und zum Beispiel mit Rattenfallen Fleisch zu gewinnen. Es ist außerdem möglich Tabak anzupflanzen und damit hergestellte Zigaretten als Handelsgut oder zur Befriedigung der Bedürfnisse rauchender Charaktere zu nutzen.

Kommt es in einem Spieldurchgang zum Wintereinbruch, gibt es einen sehr hohen Bedarf an Brennmaterial. Das kann Holz sein, das auf Plünderungen gesammelt oder durch das Zerhacken des Mobiliars gewonnen werden kann. Alternativ gibt es das Material Bestandteile und Bücher zur Herstellung von Brennstoff. Bestandteile und Holz sind die wichtigsten Materialien zur Herstellung von Werkbänken, Betten und Werkzeugen. Als Brennstoff kann es nicht zum Bauen verwendet werden. Die Ressourcen gehen schließlich schnell aus und das Spiel fordert schwierige Entscheidungen ab: Etwa die Frage ob der Verwendung eines Buchs als Brennmaterial oder der Überlassung zur Lektüre an die Überlebenden zur Aufrechterhaltung der Stimmung.

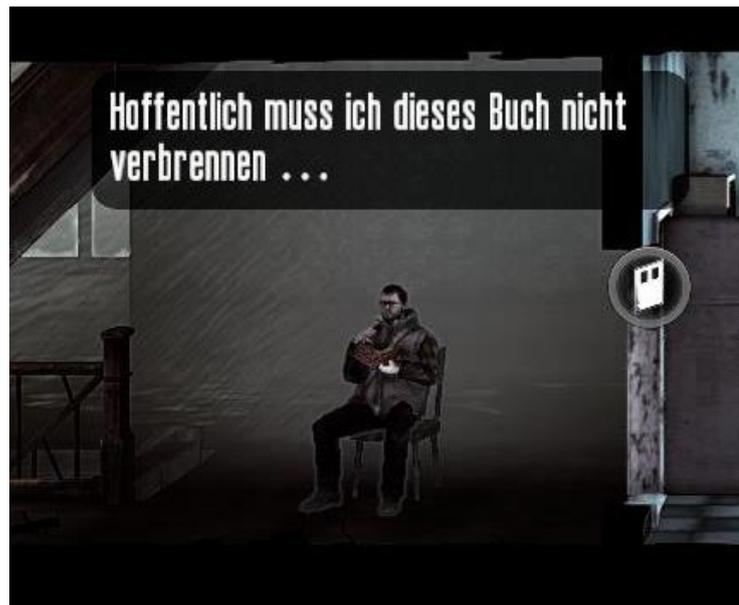


Abbildung 34: Bücher lenken vom Kriegsgeschehen ab und heben die Stimmung. (selbst erstellter Screenshot, Ausschnitt).

Die Simulation setzt bewusst Grenzen und vereinfacht das Vokabular des Spiels. Es gibt zum Beispiel Wasser als Ressource im Spiel, die Figuren bekommen aber keinen Durst, sondern müssen nur Nahrung zu sich nehmen. Jede Figur ist in der Lage, aus Bauteilen ein Radio oder andere komplexe Gegenstände zu bauen. Ein Ziel kann es sein, im Haus eine gewisse Autonomie zu erlangen. Dazu werden Crafting-Stationen, Pflanzanzuchtanlagen, Wasserfilter usw. benötigt.



Abbildung 35: Die Herstellung eines Bettes an der Werkstatt in This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).

Eine andere Möglichkeit zu Überleben gibt es durch skrupellosen Diebstahl und gewaltsamen Plünderungen. Das Spiel gibt dafür die Möglichkeiten, es belastet aber das Gewissen der Charaktere. Geht der/die Spieler/in sehr skrupellos vor, beginnen die Charaktere die Entscheidungen in Frage zu stellen, machen sich Vorwürfe und fallen in eine Depression. Manche Charaktere sind robuster als andere. Die Stimmung lässt sich mit dem Konsum von Alkohol wieder heben.

Die Charaktere interagieren nicht sichtbar untereinander, sie teilen aber regelmäßig per Texteinblendung ihren Zustand mit. Sie entwickeln sich nicht weiter und lernen keine neuen Fähigkeiten. Sie haben aber so genannte Traits, die mit ihrer Hintergrundgeschichte verknüpft sind. Pavle, der lokale Fußballstar, ist ein schneller Läufer, nützlich bei Plünderungen. Bruno ist ein guter Koch, der zur Herstellung von Nahrung weniger Wasser und Brennstoff verbraucht, weil er vor dem Krieg eine Kochsendung moderiert hat. Katia hat als Reporterin gute Verhandlungsfähigkeiten und schlägt beim Handel mit NPCs¹⁵⁶ einen besseren Preis aus.

Charaktere können bei nächtlichen Streifzügen verletzt werden oder krank werden. Zur Behandlung von Verletzungen werden Bandagen benötigt, zur Behandlung von Krankheiten Medikamente. Diese sind entsprechend knapp und teuer. Es gibt die Möglichkeit, aus selbst angebauten Pflanzen eigene Medizin herzustellen. Diese ist aber nicht so effektiv wie Antibiotika und wirkt nur in 50% der Fälle.

Setting

Die Umgebung und die Namen im Spiel sind osteuropäisch, sind aber geografisch und historisch nicht eindeutig zu verorten. Die fiktive Stadt heißt Pogoren und ist an Sarajewo angelehnt¹⁵⁷. Die besuchbaren Orte referieren auf echte Orte in Sarajewo zu Zeiten des Krieges. So gibt es im Spiel die Sniper Junction, einen Ort, wo der/die Spieler/in besonders vorsichtig agieren muss, um nicht die Aufmerksamkeit eines Heckenschützen zu erregen. Die Hauptstraße von Sarajewo erhielt während des Krieges den Namen Sniper Alley, da sich in den umstehenden Hochhäusern Scharfschützen versteckt.¹⁵⁸

¹⁵⁶ NPC = Non Player Characters.

¹⁵⁷ Vergleichbar mit der Anlehnung von Liberty City in Grand Theft Auto IV (Rockstar Games / Rockstar Games, 2008) an New York.

¹⁵⁸ http://www.worldmag.com/2014/06/holiday_inn_on_sarajevo_s_sniper_alley (letzter Aufruf: 16.05.2015).

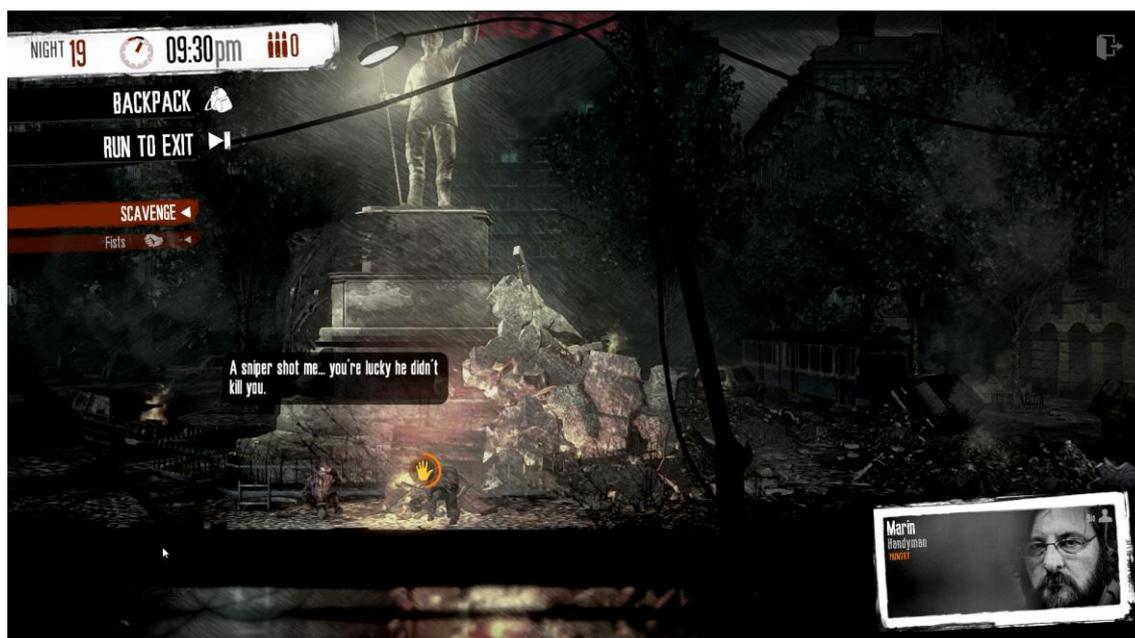


Abbildung 36: Die Sniper Junction in This War of Mine (selbst erstellter Screenshot).

Der Krieg wird grafisch und spielerisch sichtbar. Die Häuser sind zerbombt, es gibt keine Nahrung und an manchen Stellen besetzt das Militär oder Rebellen die Gebäude. Spieler/innen haben keinen Einfluss auf das politische Geschehen oder den Kriegsverlauf. Als einfacher Zivilist ist es unmöglich zu verhandeln oder reihenweise feindliche Rebellen oder Soldaten zu töten. Der Zivilist hat lediglich die Aufgabe zu überleben.

Story

Der/die Spieler/in übernimmt die Rolle eines Puppenspielers, er/sie schickt die Figuren per Mausklick durch das Haus oder auf Streifzüge. Dabei erzählt der/die Spieler/in die Geschichte selbst, da die Simulation den Spielverlauf bestimmt. Es gibt keine vorgesehenen Ereignisse, der Kriegsverlauf ist variabel und der/die Spieler/in muss auf die Konsequenzen seines eigenen Handelns reagieren. Der Kriegsverlauf wird nicht automatisch mitgeteilt. Ein herstellbares Radio kann wichtige Informationen zur Wettervorhersage¹⁵⁹ und zum Krieg bereitstellen. Wichtige Nachrichten werden in einer Art Tagebuch gespeichert. Es ist sogar jederzeit möglich, dass der Radiomoderator des News-Senders im Krieg getötet wird. Neuigkeiten bleiben dann aus.

¹⁵⁹ Das Gameplay ändert sich je nach Wetterlage. Die Wassergewinnung erfolgt im Winter durch das Schmelzen von Schnee. Außerdem müssen dann die Räume im Haus beheizt werden.

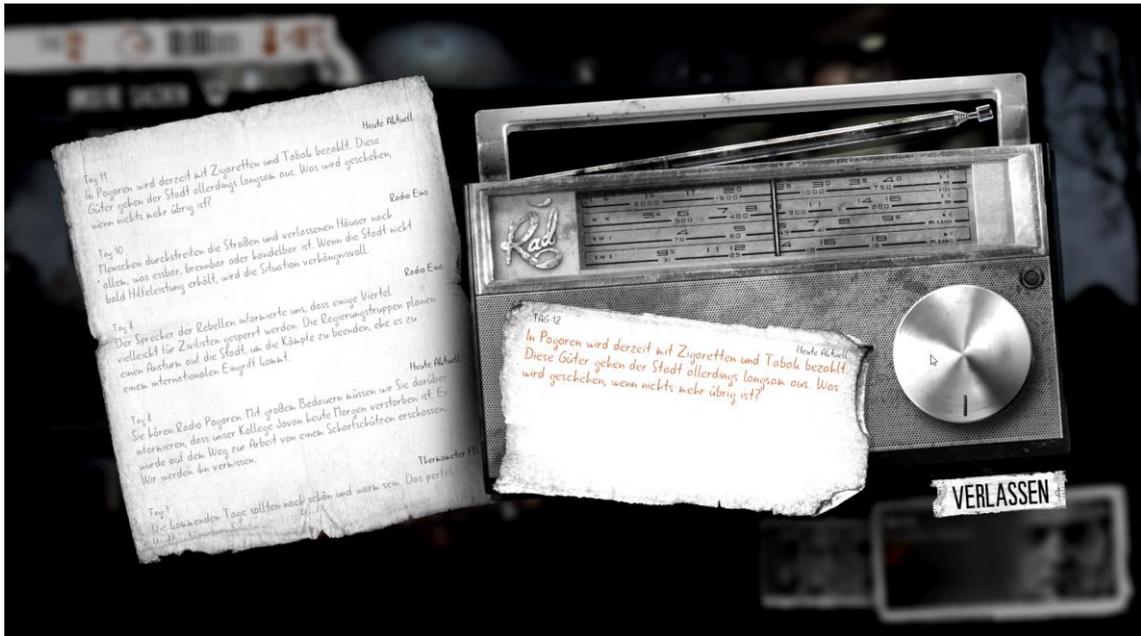


Abbildung 37: Das Radio in *This War of Mine*. Die Sender können am Rad manuell eingestellt werden. Links ist das Tagebuch mit früheren Radiomeldungen, auf dem Zettel rechts steht die Meldung des aktuell eingestellten Senders. (selbst erstellter Screenshot).

Die Charaktere teilen in einem Tagebuch ihre Gefühle und Reaktionen auf Entscheidungen des Spielers mit. Bricht der/die Spieler/in in einen bewohnten Ort ein und stiehlt unbemerkt oder tötet die Bewohner, schlägt sich das in seiner Stimmung nieder und seine Reaktion wird in das Tagebuch eingetragen. Bei der Rückkehr erfahren die anderen Überlebenden von der Tat und bilden entsprechend ihre eigene Meinung. Auch unterlassene Hilfeleistung, zum Beispiel die Abweisung von nach Medikamenten bettelnden Kindern schlagen sich auf die Stimmung nieder.

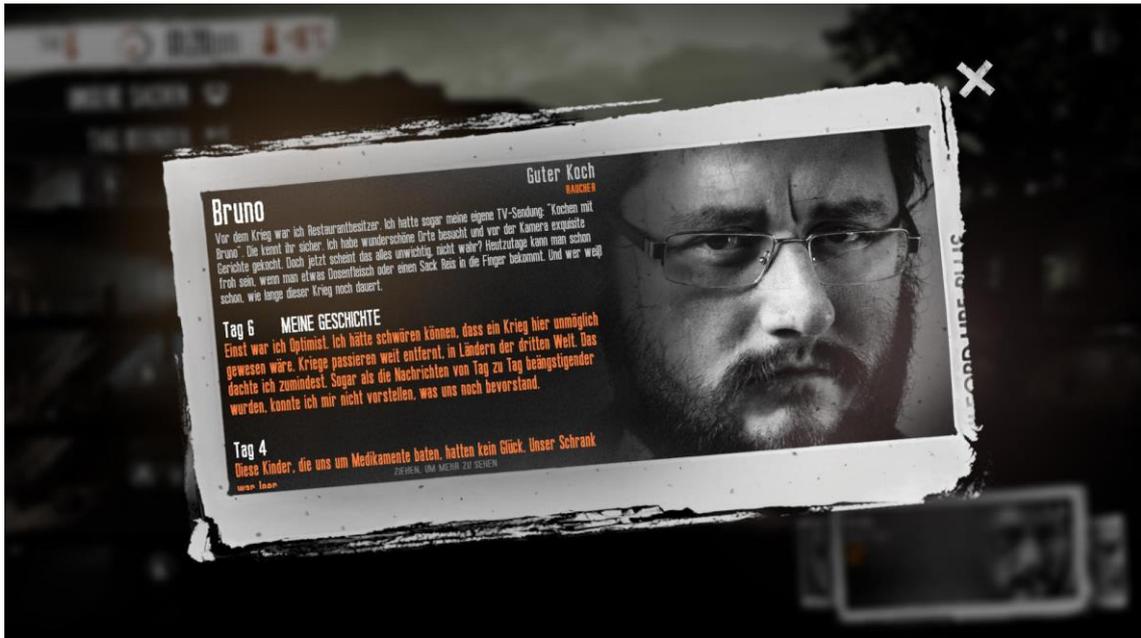


Abbildung 38: Das Tagebuch von Bruno in *This War of Mine* (selbst erstellter Screenshot).

5.3.3 Ist *This War of Mine* dokumentarisch?

Der Schwerpunkt von *This War of Mine* ist die Simulation des Überlebenskampfes in einem Krieg. Das Gameplay steht im Kontext zu den beschriebenen Handlungen in „One Year in Hell“ und den Geschichten anderer Zivilisten aus kriegsgeschädigten Ländern. Sogar Berichte von Zivilisten im Zweiten Weltkrieg haben in das Spiel Einzug gehalten. Trotz authentischer Umsetzung der Maßnahmen der Überlebenden wird keine explizite Verbindung zu den Berichten hergestellt. Es gibt keinen Link zur Außenwelt in Form von erklärenden Texten, Bildern oder Videos, keine Authentizitätsbeteuerungen. Das erklärt sich auch darüber, dass die Entwickler selbst nicht wissen, ob der Artikel echt ist oder nicht.

Pawel Miechowski, einer der Entwickler von *This War of Mine* beteuert, dass das Spiel keinen Spaß machen solle, es gehe um die Erfahrung. Das Thema des Spiels ist Krieg, welches narrativ und spielmechanisch authentisch wiedergegeben wird. Historisch ist das Spiel also nicht direkt einzuordnen, das Spiel stellt einen generischen modernen Krieg dar und das begründet der Autor des Spiels Pawel Miechowski wie folgt:

The reason the game is not taking place in any particular siege is that we want to be totally away from any political meaning and also deliver the message that it can happen anywhere and at any time. When it happens it doesn't matter if you're English, Polish,

*Jewish, Arabic – you're a human and you need to survive. On a basic level we're the same humans.*¹⁶⁰

Durch den Bezug auf das Thema präsentiert sich *This War of Mine* zwar authentisch, ist aber kein konsequent dokumentarisches Spiel. Dafür fehlen die Erklärungen im Kontext. Diese können auch ohne politische Einfärbung als optionaler Inhalt integriert werden. *This War of Mine* macht es möglich, sich in die Sorgen der Charaktere hineinzusetzen. Den Gewissenskampf der Charaktere führt auch der/die Spieler/in. Die Hintergründe des Settings, der Bosnienkrieg sind impliziert und machen neugierig, weitere Hintergründe zu erfahren. Damit erreicht das Spiel im Idealfall ein Ziel, das weiter geht als nur zu informieren. Es legt den Grundstein für neues Wissen.

Dokumentarische Elemente finden sich als Beiwerk. Der Launch-Trailer des Spiels trägt den Titel „The Survivor“. Emir Cerimovic erzählt in dokumentarischer Form die Geschichte seiner Erlebnisse im belagerten Sarajewo als neunjähriger Junge. Emir besucht ein Hotel in Sarajewo und blickt auf die vom Krieg erholte Stadt. Die Erzählung Cerimovics wird eingebettet in Szenen aus dem Spiel. Durch den Trailer nimmt das Spiel mit seinem direkten Bezug eine Position als Erinnerungsmedium ein.

¹⁶⁰ <http://www.rockpapershotgun.com/2014/10/25/this-war-of-mine-interview/> (letzter Aufruf: 03.04.2015).

5.4 Never alone (Kisima Injitchuᅇa)

5.4.1 Kurzvorstellung



Abbildung 39: Das Titelbild zu *Never alone* (selbst erstellter Screenshot).

Never alone (Kisima Injitchuᅇa) erzählt die fiktive Geschichte von Nuna, dem Iñupiatmädchen auf der Suche nach der Ursache eines Schneesturms. Für das Spiel wurde ein Dokumentarfilm gedreht, den Spieler/innen in 24 Teilen mit dem Spiel freischalten kann. Die Entwickler Upper One Games bezeichnen das Spiel als „World Game“¹⁶¹, als ein neu gegründetes Genre, das traditionelle Folklore mit Videospielemechaniken verbindet. In diesem ersten World Game widmen sie sich der Kultur der Ureinwohner Alaskas, den Iñupiat. Durch das Setting zeigt das Spiel Parallelen zum Dokumentarfilm *Nanook of the North: A Story Of Life and Love In the Actual Arctic* (Flaherty, 1922).

¹⁶¹ <http://neveraloneygame.com/> (letzter Aufruf: 01.03.2015).



Abbildung 40: Titelbild eines der Dokumentarfilmbeiträge in *Never alone* (selbst erstellter Screenshot).

5.4.2 Analyse

Spielmechanik

Ähnlich wie *Valiant Hearts* ist *Never alone* ein 2D-Adventure. Die Rätsel in *Never alone* sind sehr viel einfacher und reduziert. Der Anspruch besteht in Geschicklichkeit und Timing. Im Spiel sind zwei Figuren gleichzeitig unterwegs, ein Inupiat-Mädchen und ein Schneefuchs. Der/die Spieler/in steuert nur eine der Figuren direkt, die andere folgt ihm/ihr automatisch. Per Tastendruck wechselt die Spielfigur, danach wird die andere vom Computer gesteuert. Alternativ übernimmt eine zweite Person die andere Spielfigur. Nur wenn beide ihre Fähigkeiten gekonnt einsetzen, gelangen sie zum Level Ende oder schalten versteckte Dokumentarfilme frei.

Das Mädchen kann Kisten oder Gegenstände verschieben, mit einer Bola Eiszapfen zerstören und Geister befreien oder Leitern und Seile erklimmen. Der Fuchs dagegen hat die Fähigkeit Wände emporzuklettern und davon abzuspringen und Seile für das Mädchen herunterzulassen. Im Laufe des Spiels transformiert der Fuchs und schwebt durch die Welt. Er kann nun die Geisterwelt sichtbar machen und mit ihr interagieren.

Die Geschichte kann durch die Spielmechanik nicht geändert werden. Scheitert der/die Spieler/in, fängt er/sie an einem automatischen Speicherpunkt von vorn an. Es gibt keine Möglichkeit Entscheidungen zu treffen oder alternative Wege zum Ziel zu gehen. Einige der späteren Freischaltpunkte für die Dokumentarfilme sind versteckt, so dass beim ersten Durchspielen nicht gleich alle gefunden werden.

Mehrere Dokumentarbeiträge erklären das Auftreten von helfenden Naturgeistern. Die Geister reagieren auf den Fuchs, der, wie in einem weiteren Video erklärt wird, eine menschliche Seite hat. Naturgeister dienen im Spiel als bewegliche Plattformen. Sie helfen Nuna und dem Fuchs schwierige Abgründe zu überwinden. Der Kultureinblick „Siġa hat eine Seele“ erklärt die Verwurzelung von Geistern und die beseelte Natur im Glauben der Iñupiat.



Abbildung 41: Geister dienen als Plattformen (selbst erstellter Screenshot aus Never Alone).

Nuna erhält im Laufe des Spiels eine so genannte Bola: eine Wurfwaffe von fünf an Seile gebundenen Steinen mit einer Feder. Mit dieser können im Spiel Eisbarrieren zerstört oder Geister befreit werden. Mit dem Erhalten der Bola, wird gleichzeitig ein Dokumentarfilm dazu freigeschaltet. In diesem erzählt einer der Iñupiat-Mitglieder, wie er mit seiner Bola als Kind Enten gejagt hat.



Abbildung 42: Das Werfen der Bola (selbst erstellter Screenshot aus Never alone).

Im Kapitel, das auf einer Insel mit Stelzenhütten wie auf King Island bei Nacht spielt, müssen Nuna und der Fuchs vor Polarlichtern ausweichen. Diese Geister kreisen über ihren Köpfen und fangen die Beiden, wenn sie in ihre Bahn gelangen. Wurden sie gefangen, wird ein früherer Speicherpunkt geladen. Auch die Polarlichtgeister haben eine Entsprechung in den Geschichten der Iñupiat. Der Iñupiat Angeluuk erklärt, dass diese Geister gestorbene Kinder seien, die, wenn bei Unachtsamkeit, mit dem Kopf anderer Kinder Fußball spielen, dass sie aber nicht böartig seien und dies nur tun, weil sie eben Kinder sind.



Abbildung 43: Polarlichter können Nuna fangen (selbst erstellter Screenshot aus *Never alone*).

Setting

Das Setting von *Never alone* ist nicht historisch. Es spielt in einer Eislandschaft, ähnlich dem arktischen Lebensraum der Iñupiat. Da die Geschichte des Spiels fiktiv ist, haben bestimmte Landstriche einen fantastischen Anstrich, ein eingefrorener Wal, der zum Leben erwacht, laufende Bäume und ein Eisriese. Diese stellen die Mythen der Iñupiat dar oder haben eine Entsprechung in der Realität.

So kommt Nuna auf eine Insel mit verlassenen Stelzenhütten. Der integrierte Dokumentarfilmbeitrag King Island erzählt, dass eine Gemeinschaft nach King Island zurückgekehrt ist und dort wächst. Eine Schnellrecherche außerhalb des Spiels zeigt, dass die Insel unbewohnt ist und die Häuser zerfallen. Dies wird im Spiel auch so dargestellt mit dem Einsturz von Brettern oder Häusern bei den Stelzenhütten im Spiel.

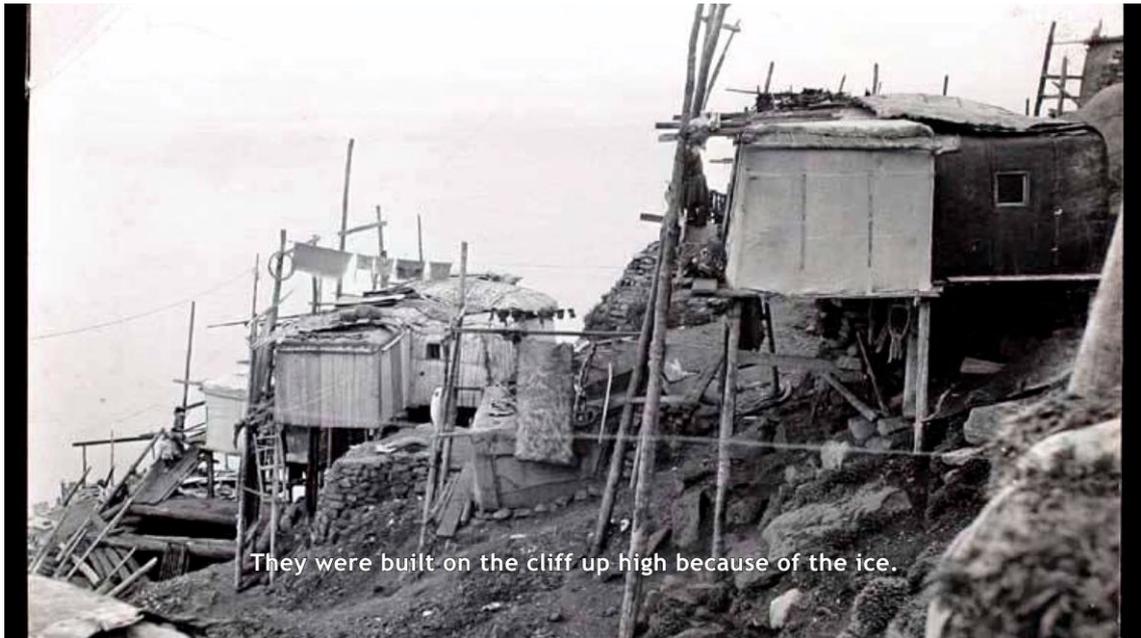


Abbildung 44: Die Stelzenhütten auf King Island im Dokumentarbeitrag in *Never alone* (selbst erstellter Screenshot).



Abbildung 45: Die Stelzenhütten im Spiel sind der Architektur auf King Island entlehnt (selbst erstellter Screenshot aus *Never alone*).

Story

One of the older people would be just relaxing, laying down there, and saying, "You know, it'd be really nice to hear a story." And then, just organically, someone would just start telling a story. [...] It was like TV, you know?"¹⁶²

Never alone erzählt zwei Geschichten.¹⁶³ Zum einen die fiktive Geschichte um Nuna und den Fuchs, basierend auf der Geschichte Kunuuksaayuka von Robert Nasruk Cleveland. Zum anderen erzählen die integrierten Dokumentarfilme die Geschichte der Iñupiat, berichten über ihre Kultur, Gesellschaft, Herausforderungen und Mythen. Erzählt wird die Geschichte von einem Iñupiat-Meistererzähler in Originalsprache.¹⁶⁴ Eine Lokalisierung ist über Untertitel nötig.

Ein mysteriöser Schneesturm verhindert die Jagd auf Karibus. Das Iñupiat-Mädchen Nuna macht sich auf, die Ursache des Schneesturms zu finden. Auf ihrer Reise erhält sie Unterstützung von einem Polarfuchs, trifft auf helfende Naturgeister und sieht Polarlichter. Es stellt sich heraus, dass die Ursache des Schneesturms ein schneeschaufelnder Riese ist. Nuna stiehlt ihm sein Werkzeug, eine so genannte Dechsel, und rennt nach Hause. Der Riese fordert sein Werkzeug zurück. Nuna macht es stumpf und der Schneesturm ist beendet.

Geschichten der Iñupiat enthalten bestimmte Archetypen. Diese Archetypen werden in *Never alone* in Form von Kultureinblicken beschrieben. So gibt es den Menschentöter, das kleine Volk und die beseelte Natur, die menschliche Gestalt annehmen kann.

¹⁶² Angeluuk im Beitrag „It would be really nice to hear a story“ in *Never alone*.

¹⁶³ <http://venturebeat.com/2014/11/28/never-alone-review/> (letzter Aufruf: 03.03.2015).

¹⁶⁴ Werbetext auf der Produktseite auf Steam, <http://store.steampowered.com/app/295790> (letzter Aufruf: 24.04.2015).



Abbildung 46: Die Darstellung des Menschentöters im Dokumentarbeitrag in *Never alone* (selbst erstellter Screenshot).

Neben spielbezogenen Beiträgen erzählen die Dokumentarfilme auch persönliche, losgelöste Geschichten einzelner Mitglieder. Eine Iñupiatfrau erzählt, dass ihr Vater, als sie ein kleines Mädchen war, ein Eisbärjunges aufziehen musste, da er aus Notwehr die Mutter getötet hatte. Sie erzählt, wie sie den Bären erlebt hat und dass sie auf ihm reiten durfte.



Abbildung 47: Nuna wird von einem Eisbären verfolgt (selbst erstellter Screenshot aus *Never alone*).

5.4.3 Ist *Never alone* dokumentarisch?

Der Film *Nanook of the North* gilt als einer der bedeutsamsten ersten Dokumentarfilme in Spielfilmlänge. *Never alone* wurde von Spiegel Online bereits als Dokuspiel bezeichnet.¹⁶⁵ Neben dem arktischen Setting haben beide Werke also eine weitere Gemeinsamkeit, die Neuartigkeit im Spiegel ihrer Zeit. Sowohl in Film als auch im Spiel ist das Ziel der Überlebenskampf in einer harten und lebensfeindlichen Umwelt, gleichwohl es im Spiel nicht das Hauptthema ist. Friedrich Steinhardt und Su Turhan untersuchten am Beispiel von *Nanook* den „klassischen Aufgabenbereich oder das Grundprinzip des Dokumentarfilms [...] die Darstellung von Räumen“¹⁶⁶. Gleichermaßen kann die Erfahrung von Räumen ein Grundprinzip des dokumentarischen Videospieles sein.

Das Vokabular von *Nanook* sind die archetypischen Merkmale der Arktis in Literatur, Fotografie und Film. Die „Weite“, die „Kälte“, der „Kampf“ und die „Stärke“. Mit diesen Paradigmen werden Raum, Mensch und Gesellschaft in der Arktis dargestellt.¹⁶⁷ Diese Vokabeln gibt es auch in den Kultureinblicken von *Never alone*, nur haben die Filme zusätzlich ein genau festgelegtes Motiv und einen Kontext zum Spiel. Der Kontext ist meist konkret wie im Fall der *Little People* und der *Bola*, manchmal aber auch implizit wie „Sharing is for Survival“.

Anders als in *Nanook*, das über animierte Landkarten klar verortet ist, gibt es bei *Never alone* nur einen indirekten Ortshinweis, King Island, auch wenn dieser in der Geschichte nicht explizit genannt wurde. Wo sich der Lebensraum der Iñupiat genau befindet, wird nicht gezeigt oder erzählt. Das Motiv der Arktis, der weite, leere Raum findet sich auch im Spiel. Besonders zu Beginn, laufen Nuna und ihr Begleiter durch eine weite Eistundra und kämpfen gegen den Schneesturm und starke Böen.

Der/die Spieler/in interagiert über Nuna oder den Schneefuchs und hat damit Einfluss auf das Spielerlebnis. Die Dokumentarfilmhandlung ist allerdings nicht interaktiv. Sie ist mehr Beiwerk als Spielbestandteil. Trotzdem sind die Dokumentarfilme und Spiel eng miteinander verwoben, so dass Aspekte im fiktionalen, mythischen Szenario des Spiels einen realen Hintergrund bekommen, vorausgesetzt der/die Spieler/in schaltet die Dokumentarfilme frei und schaut sie an. Es ist aber davon auszugehen, dass die Filme

¹⁶⁵ <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/never-alone-im-test-alaska-eis-und-die-inupiat-zauberhaft-a-1006250.html> (letzter Aufruf: 03.03.2015).

¹⁶⁶ Steinhardt, Tarhan, Was hat die Arktis mit der Südsee zu tun? 1995, S. 29.

¹⁶⁷ Steinhardt, Tarhan, Was hat die Arktis mit der Südsee zu tun? 1995, S. 31

geschaut werden. Sie werden schließlich als USP¹⁶⁸ beworben und vermarktet. So findet sich im Text zum Spiel auf der Spieleplattform Steam folgender Punkt:

*Unlock fascinating video insights — Elders, storytellers, and other members of the Alaska Native community share stories and wisdom about their culture, values and the amazing Arctic world encountered by players in over 30 minutes of interviews.*¹⁶⁹



Abbildung 48: Standbild aus einem Dokumentarbeitrag in *Never alone* (selbst erstellter Screenshot).

Durch die enge Verwebung erhält *Never alone* einen dokumentarischen Anstrich. Die Verwebung ist nicht so stark, um eine Trennung beider Spielbestandteile unmöglich zu machen. Das Spiel kann mit seinen Zwischensequenzen auch ohne die Dokumentarfilme seine Geschichte erzählen, die Dokumentarfilme haben auch ohne zugehöriges Spiel einen Informationsgehalt. In der Kombination und mit dem richtigen Kontext steigt der Informationsgehalt, so dass sie eine gelungene Symbiose eingehen.

Never alone wurde mit der Intention gemacht, ein Erinnerungsort für das Volk der Iñupiat zu sein. In den Filmen werden die Iñupiat als moderne, ethnischen Einflüssen unterliegende Menschen dargestellt. Wenn ihre aktuelle Gemeinschaft dargestellt wird, leben sie in modernen Häusern. Ältere erzählen von ihrer Kindheit, die sie sehr traditionell in

¹⁶⁸ USP = Unique Selling Point.

¹⁶⁹ <http://store.steampowered.com/app/295790/> (letzter Aufruf: 03.03.2015).

Erinnerung haben. Sie erzählen persönliche Geschichten, wie ihre Gesellschaft funktioniert und welche Rolle Mythen für sie spielen. Archivmaterial vom Gemeinschaftsleben ist entweder aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts oder Super8-Material aus den 70er/80er Jahren des 20. Jahrhunderts (geschätzt). Die Filme erwecken den Eindruck, die traditionelle Iñupiat-Gesellschaft verschwinde, kein moderner Iñupiat wird bei der Jagd gezeigt. Von der Arktis gibt es nur Stimmungsbilder, die die Weite der Landschaft unterstreichen und die zum erzählten Kontext passen. Eine Schlussfolgerung über das Verschwinden lässt sich daraus nicht ziehen, nur vermuten.

6 Auf dem Weg in die Zukunft

Wie die Entwicklung bereits gezeigt hat, ist das Potential der Erzählung von Geschichten in Computerspielen noch nicht vollends ausgeschöpft. Dokumentarische Erzählformen können der nächste Schritt werden. Dokumentarisch würde in Videospielen aber nicht linear bedeuten. Dokumentarische Spiele werden Dokumente in eine Simulation einbauen. Die Integration von Filmmaterial als Dokumente wäre perspektivisch ein geeignetes Mittel, den dokumentarischen Gehalt in Annäherung an den von Dokumentarfilmen zu stärken. Außerdem können Fotos, Zeitungen oder Radionachrichten integriert werden. Ein dokumentarisches Spiel kann den/die Spieler/in die Vergangenheit erforschen lassen oder ihn durch die Welt laufen lassen, zum Beispiel mit Hilfe von Virtual Reality Brillen.

Mit dokumentarischen Spielen wird auch in Zukunft experimentiert werden. Bei der österreichischen Künstlergruppe gold extra entsteht das Spiel *From Darkness*. Auf ihrer Homepage bezeichnen sie das Spiel als Dokumentarspiel. Es ist ein Nachfolgeprojekt von *Frontiers*¹⁷⁰. *Frontiers* entstand und *From Darkness* entsteht nach einer umfassenden Recherche mit Interviews, Fotos und Videomaterial. Bei *From Darkness* sollen die Fotos und Videos in die Spielwelt projiziert werden. Der/die Spieler/in schreitet dabei durch verschiedene Ebenen. Reinhold Bidner von gold extra möchte nicht, dass die Figuren durch die Übertragung auf ein 3D Modell verfälscht dargestellt werden, deswegen wurden alle 3D Figuren aus einem frühen Prototyp herausgeworfen.¹⁷¹

¹⁷⁰ Kostenlos veröffentlicht auf: <http://frontiers-game.com/> (letzter Aufruf: 22.04.2015).

¹⁷¹ Telefonische Kommunikation mit Reinhold Bidner und Sonja Prlic vom 08.04.2015.



Abbildung 49: Screenshot aus From Darkness (von gold extra zur Verfügung gestellter Screenshot).

Photogrammetrie wird es vielleicht möglich machen, dreidimensionale Aufzeichnungen von Interviews zu machen, um die Szene anschließend aus einem eigenen Blickwinkel zu erforschen. Statische Aufnahmen sind bereits möglich und werden in Spielen und im 3D-Druck angewandt. Vielleicht bringt eine dreidimensionale Raumaufzeichnung einen wahren, unverfälschten dokumentarischen Charakter in das Medium Videospiele. Welten, die so dargestellt werden, müssen nicht mehr modelliert und konstruiert werden.

Seit September 2012¹⁷² entwickelt sich eine weitere Neuerung im Spielebereich: Virtual Reality (VR). Noch während diese Arbeit entsteht, macht diese Technik, die Spielern/-innen mit Hilfe einer blickdichten, am Kopf festgeschnürten Brille 3D-Welten erfahrbar

¹⁷² <https://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game> (letzter Aufruf: 11.03.2015).

macht, große Fortschritte. Neben VR-Lösungen mit Smartphones haben drei Unternehmen eigene VR-Systeme vorgestellt. Oculus mit der Rift¹⁷³, Sony mit Project Morpheus¹⁷⁴ und Valve zusammen mit HTC mit der Vive¹⁷⁵. Eine andere Lösung wurde von Microsoft als HoloLens vorgestellt.¹⁷⁶ Diese Brille funktioniert mit Augmented Reality. So werden nicht ganze Räume oder Welten immersiv sichtbar, sondern mit der vorhandenen Welt verschmolzen. Es wird vermutet, dass VR in den kommenden Jahren massiv an Bedeutung gewinnen wird.¹⁷⁷ Bis dahin müssen noch offene Fragen und Einschränkungen beseitigt werden.

Die Zukunft birgt viele potentielle Optionen. Es zeichnen sich zwar Trends ab, aber wo die Technik hinget, wie sie genutzt werden kann, steht auf einem anderen Papier. So ist beispielsweise das Holodeck aus der Fernsehserie Star Trek denkbar, eine detailreiche Simulation der Welt. Auch wenn es nicht so bezeichnet wird, ist das Holodeck ein Spiel. Die Figuren der Fernsehserie spielen auf dem Holodeck auch Vergangenheitsszenarien durch. Spieleentwicklungsfirmen mit großen oder kleinen Teams, wie wir sie heute kennen, scheint es nicht mehr zu geben. Ein Holodeckprogramm wird Holoroman genannt. Es gibt eine/n Autor/in, der die Dramaturgie der Erzählung vorgibt, nicht den Text. Ein Computer berechnet die Reaktion der Protagonisten. Hält sich der/die Spieler/in selbst nicht an die Dramaturgie, reagiert die KI selbstständig darauf. Die Reaktion der KI auf den/die Spieler/in sieht auch Gundolf S. Freyermuth voraus. Damit hat das Videospiel die Möglichkeit, sich massiv weiterzuentwickeln um metaphorisch zum Film gesprochen, seine Stummfilmära zu verlassen.¹⁷⁸

¹⁷³ Oculus wurde im März 2014 von Facebook aufgekauft. <http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/netzwirtschaft/der-facebook-boersengang/datenbrillen-entwickler-facebook-kauft-startup-oculus-12864353.html> (letzter Aufruf: 11.03.2015).

¹⁷⁴ <http://www.sony.com/SCA/company-news/press-releases/sony-computer-entertainment-america-inc/2014/sony-computer-entertainment-announces-project-morp.shtml> (letzter Aufruf: 11.03.2015).

¹⁷⁵ <http://store.steampowered.com/universe/vr/> (letzter Aufruf: 11.03.2015).

¹⁷⁶ <http://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us> (letzter Aufruf: 11.03.2015).

¹⁷⁷ http://www.gamestar.de/hardware/tft-monitore/oculus-rift/virtual_reality,584,3012860.html (letzter Aufruf: 11.03.2015).

¹⁷⁸ Interview mit Gundolf S. Freyermuth über Filme, Games und Slapstick, <https://vimeo.com/121541405> (letzter Aufruf: 22.04.2015).

7 De Re Metallica Ludi – Ein Vision Statement

Es wurde gezeigt, dass rein dokumentarische Spiele nicht existieren können. Das hat den Autor dazu bewogen, ein Spiel zu konzipieren, das dem dokumentarischen Charakter so weit wie möglich entspricht. Ein ausführliches Rahmenkonzept würde im Umfang diese Masterthesis sprengen und ist nicht zielführend. Wie die untersuchten Spiele, baut auch die eigene Idee auf bestehenden Konzepten auf. Mit dem richtigen Kontext können diese Spiele aber durchaus stärker dokumentarisch werden, auch wenn das vorgestellte Konzept „De Re Metallica Ludi“ wahrscheinlich kein idealtypisches Dokumentarspiel werden kann. Inspirationsquelle für das Spiel ist das Buch „De Re Metallica Libri XII“ von Georgius Agricola aus dem 16. Jahrhundert. Es gilt als bedeutendstes Werk zum Bergbau dieser Zeit. Es enthält neben einer detaillierten Beschreibung zu Erzgängen, -förderung und Metallverarbeitung zahlreiche Illustrationen zu diesen Vorgängen. Das folgende Vision-Statement folgt lose dem allgemeinen Leitfaden, den ich meiner persönlichen Erfahrung nach kennengelernt habe.

7.1 Vision

In einem Bergwerk des 16. Jahrhunderts treibt ein Saboteur sein Unwesen. Der/die Spieler/in übernimmt die Rolle des Steigers und repariert Geräte und Mechaniken aus dem Förder- und Verarbeitungsprozess.

7.2 Key Facts

- Exploration Adventure mit Mechanikrätseln
- Story und Gameplay im Kontext zu Georgius Agricolas „De Re Metallica Libri XII“
- Holzschnittästhetik

7.2.1 Daten

- Name: De Re Metallica Ludi (AT)
- Genre: Adventure
- Setting: Bergbau im 16. Jahrhundert
- Grafik: 2,5D Grafik (2D Hintergründe, 3D Objekte und Figuren)

-
- Plattform: Windows (Start), Mac, Linux, Konsolen, iOS, Android (zu einem späteren Zeitpunkt)
 - Zielgruppe: 12 - 30 Jahre
 - Altersfreigabe: USK 12
 - Produktionszeit: 1,5 Jahre
 - Spielzeit: 3-4 h
 - Spielmodi: Singleplayer

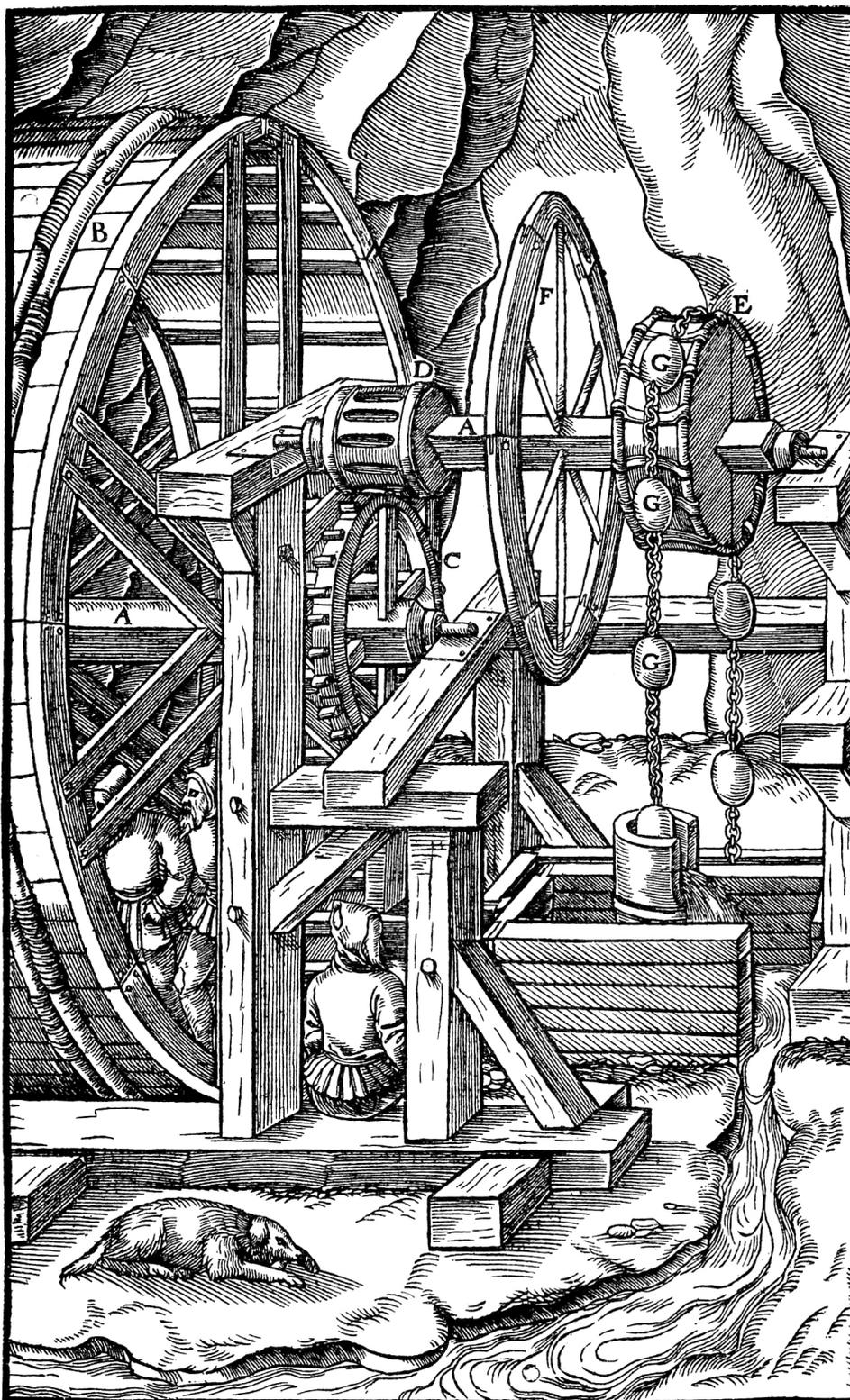
7.2.2 Setting

Das Spiel ist im 16. Jahrhundert während des Silbererzbergbaus im Erzgebirge angesiedelt. Der Spielort ist ein solches Bergwerk und eine zugehörige Hüttenanlage zur Erzverarbeitung. Es gibt Bergleute, die hier einer alltäglichen Arbeit nachgehen.

7.2.3 Mood Pics



Abbildung 50: Artwork zu *The Whispered World: Special Edition* (Daedalic Entertainment / Daedalic Entertainment, 2014) (aus dem Bonusmaterial des Spiels auf gog.com, http://www.gog.com/game/the_whispered_world_special_edition (letzter Aufruf: 22.04.2015)).



Die Wellen A. Das Tretrad B. Das Zahnrad C. Das Getriebe D. Der Kettenkorb E.
Das andere Rad F. Die Bülle G.

7.3 Spielbeschreibung

7.3.1 Story

Der/die Spieler/in übernimmt die Rolle des Steigers. Er/sie kann verschiedene Orte des Bergwerks über Tage und unter Tage besuchen. Die Aufgabe des Steigers ist es, für den reibungslosen Ablauf der Erzförderung zu sorgen. Das Bergwerk ist zu Beginn in einem guten Zustand, es fallen aber regelmäßig Förderanlagen aus. Zur Leitung des/der Spielers/-in von einem Ort zum anderen bekommt er/sie durch Gespräche immer wieder Hinweise auf technische Probleme. Außerdem erfährt er/sie, dass ein Saboteur sein Unwesen treiben soll, weshalb es immer wieder zu neuen Ausfällen kommt. Auf diese Art entspinnt sich eine kleine Kriminalgeschichte.¹⁷⁹ Bevor eine Station repariert werden kann, müssen aber die erforderlichen Teile besorgt werden. Die bekommt der/die Spieler/in entweder über Gespräche, oder über das Einsammeln an der richtigen Stelle.

Jedes Kapitel findet an einem anderen Ort statt. Die Orte sind miteinander verbunden¹⁸⁰, können aber erst ab dem entsprechenden Kapitel besucht werden. Es ergibt sich folgende Kapitelstruktur, die sich grob an den XII Büchern Agricolas orientiert:

1. Suche nach Erz (Erstes bis Viertes Buch)

Das erste Kapitel dient als Tutorial. Hier lernt der/die Spieler/in die Bewegung und Interaktion mit Objekten innerhalb der Story. In einem noch leeren Bereich läuft die Spielfigur mit einer Wünschelrute umher. So wird die Bewegung gelernt. Ist das abgeschlossen, steigt der/die Spieler/in eine kleine Grube herab, sammelt eine Kurbel ein und repariert eine primitive Förderanlage.

2. Förderung und Wassereinbruch (Fünftes und Sechstes Buch)

Im zweiten Kapitel müssen Rätsel über und unter Tage gelöst werden. Bei einigen Unfällen finden sich Hinweise auf Sabotage. In der zweiten Hälfte des Kapitels kommt es

¹⁷⁹ Für eine authentische Geschichte, lassen sich echte Fälle über Sabotage in Bergwerken recherchieren, die es tatsächlich gegeben haben könnte. Andernfalls ist die Geschichte des Saboteurs fiktiv und minimiert den dokumentarischen Charakter.

¹⁸⁰ Außer der Level aus Kapitel 1.

in einem Stollen zu einem dramatischen Wassereinbruch. Die Spur führt schließlich zur Erzverarbeitung.

3. Erzverarbeitung und Waschung (Siebentes und Achstes Buch)

Auch in der Erzverarbeitung kommt es zu Unfällen und kaputten Geräten, die repariert werden müssen. Am Ende des Kapitels wird der Täter geschnappt. Er hat allerdings einen Komplizen, der in der Erzschnmelze sabotieren will.

4. Verhüttung (Neuntes bis Zwölftes Buch)

In der Erzschnmelzanlage müssen noch einmal schon sabotierte Anlagen repariert werden. In einem dramatischen Showdown wird auch der Komplize gestellt. Das Bergwerk ist wieder sicher und kann nach Auflösung des Sabotageproblems noch einmal frei erkundet werden.

Nicht alles aus den Büchern lässt sich in Gameplay übersetzen, es kann jedoch in einer stimmigen Umgebung gezeigt werden, was den explorativen Charakter des Spiels unterstreicht. Alles, was seine Entsprechung im Buch findet, erhält einen Kontexteintrag mit einer historischen Herausarbeitung und Erklärung.

7.3.2 Framework

Die Unity-Engine macht es möglich, für mehrere Plattformen gleichzeitig Spiele zu erstellen. Die Berücksichtigung von PCs und Mobilgeräten erfordert eine Anpassung der Steuerung an die jeweiligen Geräteklassen.

7.3.3 Basic Gameplay

Adventuregameplay

Die Spielfigur läuft auf einer zweidimensionalen Ebene durch ein Bergwerksareal. Verschiedene Bereiche sind durch Tore, Eingänge und Übergänge miteinander verbunden. In der Spielwelt befinden sich NPCs, so dass ein authentisches Bild eines Bergwerks entsteht. Mit einigen NPCs sind Dialoge möglich. Die NPCs gehen einer Tätigkeit nach. Einige Maschinen und Mechaniken sind interaktiv. Ist die Maschine beschädigt und sind die Ersatzteile gefunden, startet ein Mechanikrätsel.

Rätselmechanik

Beschädigte Maschinen werden in Mechanikrätseln repariert. Da die Maschinen immer anders aussehen, hat jede Maschine ein individuelles Rätsel. Es gibt jedoch immer wiederkehrende Elemente, die immer gleich funktionieren und mit einem basalen physikalischen Verständnis zu erfassen sind.

- Zahnräder
- Flaschenzüge
- Wasser als Antrieb

Die Elemente liefern durch entsprechende Animationen und Geräusche Feedback zur Lösung des Rätsels. Die Schwierigkeit der Rätsel steigt mit Fortschritt der Geschichte.

7.3.4 Interface und Steuerung

Die Steuerung an PC und Konsole erfolgt über ein Gamepad oder zusätzlich beim PC über eine Tastatur-Steuerung, auf Mobilgeräten über Touch-Steuerung.

PC-Steuerung

Adventure-Gameplay

Der Charakter kann nach links und rechts gesteuert werden. Springen ist nicht möglich. Die Spielfigur kann mit Druck auf oben oder unten Leitern benutzen, die sich im Raum befinden.

Es gibt eine Aktionstaste, die folgende Aktionen ermöglicht

- Ebenen- oder Raumwechsel
- Gegenstände aufheben
- Gespräch beginnen
- Rätsel starten

Mit einer weiteren Taste kann ein Menü mit Inventar, Log und Kontextinformationen aufgerufen werden.



Abbildung 52: Controller-Layout (selbst erstellte Skizze).

Rätsel-Gameplay

Die Rätsel werden durch das Bewegen von Elementen und Einsetzen der Ersatzteile an der richtigen Stelle gelöst. Über die Richtungstasten oder den Gamepad-Joystick wird das entsprechende Element ausgewählt.

Mit einem Aktionsbutton wird das ausgewählte Element verändert (z.B. gedreht) oder ausgelöst.

Touch-Steuerung

Adventure-Gameplay

Der Spielcharakter befindet sich immer in der Mitte des Bildschirms. Er läuft bei Berührung des Bildschirms in die gezeigte Richtung.

Interaktive Objekte (z.B. NPCs, Rätsel und Leitern) werden in einem bestimmten Radius über einen Button gekennzeichnet.

Kontextinformationen können über einen Pause-Button abgerufen werden.

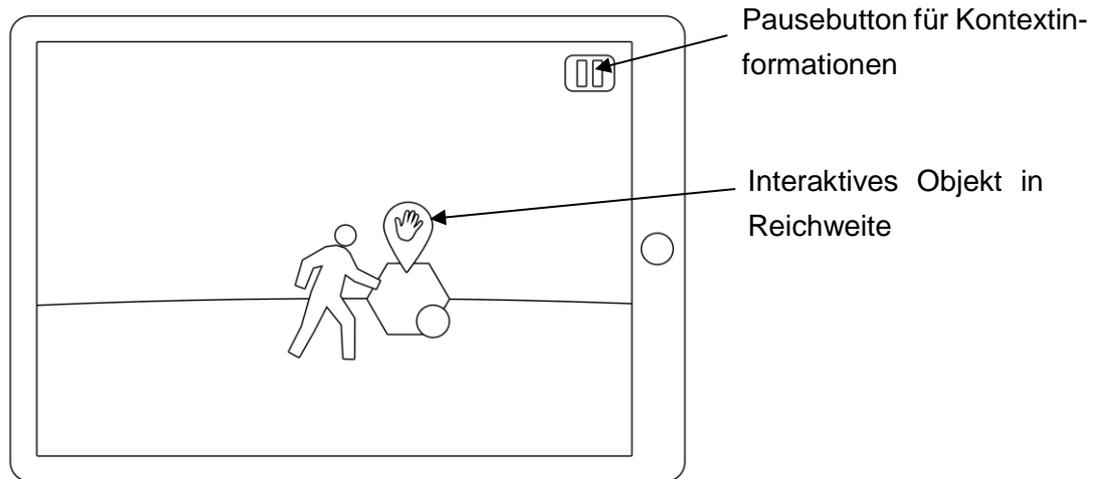


Abbildung 53: Bedienkonzept für Touch-Geräte (selbst erstellte Skizze).

Rätselgameplay

Interaktive Elemente der Maschine können mit einem Fingertipp oder einer Geste verändert werden. Ersatzteile werden per Drag-and-Drop an die richtige Stelle geschoben.

7.3.5 Grafik und Sound

Das Spiel ist in 2,5D Grafik gehalten. Der Hintergrund besteht aus zweidimensionalen Ebenen, die bei Bewegung einen Parallax-Effekt erzeugen. Die Figur und einige interaktive Elemente sind dreidimensional.

Die Ästhetik wird bestimmt durch einen leicht abstrahierten, realistischen Stil. Figuren und Landschaft haben normale Proportionen, werden aber flächiger dargestellt.

Rätsel sind dreidimensional modelliert und animiert. Nach Lösung des Rätsels wird die Ansicht der Maschine auf eine Holzschnittästhetik gewechselt. Damit werden die Holzschnitte Agricolas im Spiel zum Leben erweckt. Per Knopfdruck kann diese wieder deaktiviert werden.

Der Sound orientiert sich an Naturgeräuschen und den Geräuschen der Maschinen. Wasser rauscht, Förderräder drehen sich lautstark, Holz knarzt und Hämmer schlagen. Im Sinne des dokumentarischen Charakters wird auf die Einspielung von Musik verzichtet. Die dichte Soundkulisse eines Bergwerks kann mit einer rhythmischen und tonalen Variation Musik ersetzen.

8 Fazit

Ein vorläufiges Fazit lässt sich schließen: Ein dokumentarischer Ansatz bei Videospielen setzt sich langsam durch, ist aber noch nicht präsent. Die Kriterien für dokumentarische Spiele sollten weiter gedacht werden, eine Genrezuordnung wegfallen. Alle drei untersuchten Spiele sollen ein Thema vermitteln. *Valiant Hearts*, *This War of Mine* und *Never alone* versuchen jeder einen leicht verschiedenen Ansatz. Die Themen wurden im Vorfeld recherchiert und aufbereitet, bei *Valiant Hearts* in Form von kontextabhängigen Infotexten und Sammelgegenständen, bei *This War of Mine* ausschließlich durch das Gameplay und bei *Never alone* durch die Kultureinblicke.

Die Spiele kontextualisieren. *Never alone* und *Valiant Hearts* nutzen dokumentarische Techniken in der Narration. Da diese Spiele allerdings wenig Simulationselemente bieten und die Spielmechanik stark vereinfacht wurde, können sie nicht als dokumentarisches Spiel oder Dokumentarspiel bezeichnet werden. Sie haben einen Link zur Realität, und erzählen eine fiktive, aber authentische Geschichte.

Dokumentarische Inhalte sind optional, um das Spiel durchzuspielen, müssen keine Hintergrundinformationen aufgerufen werden. In *Valiant Hearts* dienen die Zwischensequenzen, die den Kriegsverlauf beschreiben, als Plot Device. Die wahren Hintergründe und historischen Fakten müssen nicht zwingend nachgelesen werden. Die Hintergründe von *This War of Mine* sind nur außerhalb des Spiels zu finden. Auch dieses Spiel ist von diesem Wissen losgelöst. Die Dokumentarfilmsequenzen von *Never alone* sind ebenso nicht spielentscheidend. In Zukunft können dokumentarische Videospiele auch obligatorisches Dokumentarfilmmaterial beinhalten. Zum Beispiel, wenn ein Rätsel im Spiel mit historischem Wissen gelöst werden muss. Das Wissen kann im Spiel bereitgestellt werden.

This War of Mine bietet in der Narration ein authentisches, bosnienähnliches Kriegsszenario, ist aber nicht historisch. Nach außen hin präsentiert es sich nicht dokumentarisch. Es gibt kein reales Bildmaterial, keine Off-Stimme, keine Interviews. Es gibt auch keinen expliziten Verweis auf reale Hintergründe. Das ist auch nicht die Intention des Spiels.

Die reine Form des Dokumentarischen wird der Dokumentarfilm wohl immer für sich beanspruchen. Eine Mischform wie das Dokudrama ist im Videospiel vorstellbar. Der Ansatz wurde bereits von Ubisoft bei *Valiant Hearts* verfolgt. Der dem Spiel eigene Faktor der Interaktivität ist mit einigen dokumentarischen Elementen nicht vereinbar. Das rein dokumentarische Spiel kann also nicht existieren. Der/die Spieler/in schreibt seine/ihre eigene Geschichte, sein/ihr eigenes Erlebnis. Wie weit dieses Erlebnis von der imaginierten Geschichte des Autors abweicht, bestimmt der Grad von Narration und Simulation. Aber auch gänzlich lineare Spiele geben einen begrenzten Handlungsspielraum. Wo der/die Spieler/in stehen bleibt oder zurückgeht, läuft der Film weiter.

Die untersuchte Spiele sind alle Erinnerungsmedien und bieten ein authentischeres Erlebnis als ein *Medal of Honor* oder *Delta Force: Black Hawk Down* (NovaLogic / NovaLogic, 2003). *Valiant Hearts* erinnert an den ersten Weltkrieg aus der Perspektive einfacher Menschen mit real verfügbaren Fähigkeiten und Ressourcen. Einer der vier der Protagonisten überlebt den Krieg nicht.

In 80% der Fälle erleben die Protagonisten von *This War of Mine* nicht das Ende des Krieges.¹⁸¹ Die realen Hintergründe von *This War of Mine* sind versteckt. Der Launch-Trailer erinnert an den Bosnien-Krieg, die polnischen Entwickler sprechen offen über die Inspiration des Spiels. *This War of Mine* ist allerdings kein explizites Erinnerungsmedium.

Never alone erinnert an die in Auflösung befindliche traditionelle Lebensweise der Iñupiat, es macht auf den Klimawandel aufmerksam und wie dieser die Traditionen des Volkes bedroht. Es erinnert an die kleinen Geschichten der Stammesmitglieder. Eine Weiterentwicklung dieses Ansatzes würde die dokumentarische Wirkung dieser Spiele verstärken.

Das Konzept *De Re Metallica Ludi* bietet vom aktuellen Stand einen weiteren Schritt in Richtung dokumentarischer Spiele. Ein idealtypisches Dokumentarspiel ist es allerdings noch nicht. Durch die grafische Verlinkung zum Buch *De Re Metallica Libri XII* und eine Aufteilung in Buchkapitel Hintergrundwissen obligatorisch aber noch nicht spielentscheidend vermittelt. Die Funktion der Maschinen ist mit dem Gameplay verknüpft. Viele Hintergrundinformationen sind noch optional. Zum Beispiel, wenn historische Dokumente und Informationen zum Sabotagefall erklärt werden. Der Idealtypus des dokumentarischen Videospieles stellt gleich dem Idealtyp des Dokumentarfilms ein Gedankenkonstrukt dar, das unmöglich zu erreichen ist.

¹⁸¹ Laut einer am 27. November 2014 von 11 Bit Studios veröffentlichten Infografik auf Facebook erlebten nur 11% der Spieler/innen das Ende des Krieges. Der Wert wurde wahrscheinlich über das Achievement-System von Steam ermittelt. Das Achievement „War is over“ wurde später von 20% der Spieler/innen erreicht. <http://steamcommunity.com/stats/282070/achievements> (letzter Aufruf: 22.04.2015). Nicht berücksichtigt werden dabei Spiele die offline oder mit der Version von gog.com durchgeführt wurden.

Literaturverzeichnis

Ludographie

- 1979 Revolution: Black Friday (iNK Stories, in Entwicklung).
- Age of Empires (Reihe: Ensemble Studios / Microsoft Game Studios, 1997-2014).
- Anno (Reihe: Max Design, Related Design / Sunflowers, Ubisoft; 1998-2013).
- Apocalypse – 10 Lives (iPad-Version veröffentlicht durch Zenith ABC Inc, 2014).
- Assassins Creed (Reihe: Ubisoft Montreal (Hauptentwickler) / Ubisoft, 2008-2015).
- Battle Isle (Reihe: Blue Byte, Cauldron / Blue Byte, 1991-2000).
- Bioshock Infinite (Irrational Games / 2K Games, 2013).
- Blitzkrieg 2 (Nival Interactive / Nival Interactive, 2008).
- Caesar 3 (Impressions Games / Activision, 1999).
- Call of Duty (Reihe: Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games / Activision, 2003-2014).
- Candy Crush Saga (King / King, 2012).
- Cities: Skylines (Colossal Order Ltd. / Paradox Interactive, 2015).
- DayZ (Bohemia Interactive / Bohemia Interactive, 2013 [Early Access (Stand: 16.04.2015)]).
- Deponia-Reihe (Daedalic Entertainment / Daedalic Entertainment, 2012-2013).
- Delta Force: Black Hawk Down (NovaLogic / NovaLogic, 2003).
- Empire Earth (Reihe: Stainless Steel Studios, Mad Doc Software / Sierra Entertainment, Vivendi Universal; 2001-2007).
- Europa Universalis (Reihe: Paradox Interactive / Strategy First, Paradox Interactive; 2000-2013).
- From Darkness (gold extra, in Entwicklung).
- Frontiers (gold extra / gold extra, 2008-2012).
- Gone Home (The Fullbright Company / The Fullbright Company, 2013).
- Grand Theft Auto IV (Rockstar North / Rockstar Games, 2008).
- Great Battles (Erudite Software / iEntertainment Network Inc., 1997).
- Hearts of Iron (Reihe: Paradox Interactive / Strategy First, Paradox Interactive; 2002-2012).
- Historyline: 1914-1918 (Blue Byte Software / Blue Byte Software, 1992).

- Little Computer People (Activision / Activision, 1985).
- Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, in Entwicklung).
- Lure of the Temptress (Revolution Software / Revolution Software, 1992).
- Mata Hari (4head Studios / dtp entertainment, Viva Media; 2008).
- Medal of Honor (Reihe: DreamWorks Interactive, EA Los Angeles, Danger Close / Electronic Arts, 1999-2012).
- Minecraft (Mojang / Mojang, 2011).
- Monkey Island (Lucasfilm Games / Lucasfilm Games, 1990).
- Never alone (Kisima Injitchuna) (Upper One Games / E-Line Media, 2014).
- Papers, Please (Lucas Pope / 3909 LLC, 2013).
- Patrizier IV (Gaming Minds Studios / Kalypso Media Digital, 2010).
- Proteus (Ed Key, David Kanaga / Twisted Tree, 2013).
- Rust (Facepunch Studios / Facepunch Studios 2013).
- Shovel Knight (Yacht Club Games / Yacht Club Games, 2014).
- Sid Meier's Civilization (Reihe: MicroProse, Firaxis Games / Atari SA, 2K Games; 1991-2014).
- Sid Meier's Pirates! (MicroProse Software / MicroProse Software, 1987).
- Spec Ops: The Line (Yager / 2K Games, 2012).
- Stronghold (FireFly Studios / FireFly Studios, 2001).
- Super Mario Bros. (Nintendo Research & Development 4 / Nintendo, 1985).
- Super Meat Boy (Team Meat / Team Meat, 2010).
- Tetris (Alexei Paschitnow, 1984).
- The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios / Bethesda Softworks, 2011).
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo EAD / Nintendo, 1998).
- The Walking Dead (Telltale Games / Telltale Games, 2012)
- The Witcher (Reihe: CD Projekt RED / CD Projekt RED, 2007-2015).
- This War of Mine (11 Bit Studios / 11 Bit Studios, 2014).
- Total War (Reihe: The Creative Assembly / Electronic Arts, Activision, SEGA; 2000-2015).
- Valiant Hearts - The Great War (Ubisoft Montpellier / Ubisoft, 2014)

Wargame: European Escalation (Eugen Systems / Focus Home Interactive, 2012)

Literatur

Agricola, Georg, *De Re Metallica Libri XII: Zwölf Bücher vom Berg- und Hüttenwesen*, 2. Aufl., Wiesbaden 2007.

Appel, Daniel, Die Authentizität im virtuellen Schützengraben: Zum möglichen Forschungsfeld eines Authentizitätsbegriffs im Computerspiel, in: Daniel Appel (Hg.): *Welt-Kriegs-Shooter: Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?*, Boizenburg 2012 (Game studies, S. 205–225).

Arriens, Klaus, *Wahrheit und Wirklichkeit im Film: Philosophie des Dokumentarfilms*, Würzburg 1999 (Pommersfeldener Beiträge 10).

Bates, Bob, *Game Design*, 2. Aufl., Boston 2004.

Bender, Steffen, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden: Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrungen, in: Angela Schwarz (Hg.): *"Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?"*: Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster, Berlin 2012 (MedienWelten Bd. 13), S. 137–162.

Bender, Steffen, *Virtuelles Erinnern: Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*, Berlin 2012 (Histoire 23).

Brendel, Heiko, Historischer Determinismus und historische Tiefe - oder Spielspaß?: Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: Angela Schwarz (Hg.): *"Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?"*: Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster, Berlin 2012 (MedienWelten Bd. 13), S. 107–135.

Chandler, Daniel / Munday, Rod, *A dictionary of media and communication*, 1. Aufl., Oxford 2011 (Oxford paperback reference).

Conrad, Joseph, *Heart of darkness*, 2. Aufl., New York, NY 1962 (The Laurel Conrad 3560).

Dindo, Richard, Alles ist Erinnerung, in: Jürgen Böttcher / Christoph Hübner (Hg.): *Dokumentarisch arbeiten*, Berlin 1996 (Texte zum Dokumentarfilm 1), S. 29–62.

Gieren, Stefan, Beyond the True Story: Dokumentarische Formen in der Spielfilmentwicklung, in: Edmund Ballhaus (Hg.): *Dokumentarfilm: Schulen - Projekte - Konzepte*, Berlin 2013, S. 391–397.

Grosch, Waldemar, *Computerspiele im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2002 (Wochenschau Geschichte 2).

- Gundermann, Christine, *Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2007 (Methoden historischen Lernens).
- Handwörterbuch der Massenkommunikation und Medienforschung*, Berlin 1982.
- Hartmann, Bernd, *Literatur, Film und das Computerspiel*, Münster, Westf. 2004 (Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte 22).
- Hattendorf, Manfred, *Dokumentarfilm und Authentizität: Ästhetik und Pragmatik einer Gattung*, 2. Aufl. 1999 (Close up 4).
- Hohenberger, Eva, *Die Wirklichkeit des Films: Dokumentarfilm ethnographischer Film Jean Rouch 1988* (Studien zur Filmgeschichte 5).
- Hohenberger, Eva, *Bilder des Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*, Berlin 1998 (Texte zum Dokumentarfilm 3).
- Huizinga, Johan, *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 19. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2004 (Rororo 55435 : Rowohlts Enzyklopädie).
- Juul, Jesper, *A Clash Between Game and Narrative*, online: http://www.jesper-juul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html [16.04.2015].
- Kluge, Friedrich / Seibold, Elmar, *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache: EBookPlus*, 25. Aufl., Berlin 2012.
- Kubetzky, Thomas, *Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte?: Geschichtsbilder in Aufbausimulationen am Beispiel von Civilization III*, in: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?": Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster, Berlin 2012 (Medien"Welten Bd. 13), S. 75–106.
- Lischka, Konrad, *Spielplatz Computer: Kultur Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, 1. Aufl., Hannover 2002 (Telepolis).
- McCloud, Scott, *Understanding comics: [the invisible art]*, 2. Aufl., New York, NY 1994.
- McGonigal, Jane, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London 2011.
- Münkler, Herfried, *Der Große Krieg: Die Welt 1914 bis 1918*, 1. Aufl., Berlin 2013.
- Niney, François / Heller, Heinz-Bernd, *Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms: 50 Fragen zur Theorie und Praxis des Dokumentarischen*, Marburg 2012.
- Nora, Pierre, *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*, Berlin 1990 (Kleine kulturwissenschaftliche Bibliothek 16).
- Pandel, Hans-Jürgen, *Authentizität*, in: Ulrich Mayer (Hg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*, Schwalbach/Ts. 2009, S. 30–31.

- Pasternak, Jan, 500.000 Jahre an einem Tag: Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen, in: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?": Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster, Berlin 2012 (Medien'Welten Bd. 13), S. 35–73.
- Perry, David J., David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox, Boston 2009.
- Röders, Stefanie, Literatur und Computerspiele: Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games, Saarbrücken 2007.
- Scheinpflug, Peter, Genre-Theorie: Eine Einführung, Berlin, Münster 2014 (Red guide).
- Schell, Jesse, The art of game design: A Book of Lenses, Amsterdam, Boston 2008.
- Schwarz, Angela (Hg.), "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?": Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. Aufl., Münster, Berlin 2012 (Medien'Welten Bd. 13).
- Steinhard, Friedrich / Tarhan, Su, Was hat die Arktis mit der Südsee zu tun?: Raumkonstruktion und Normvermittlung in Robert J. Flahertys NANOOK (1922) und MOANA (1926), in: Manfred Hattendorf (Hg.): Perspektiven des Dokumentarfilms, München 1995 (Diskurs Film 7), S. 29–42.
- Steinle, Matthias, Good Bye Lenin – Welcome Crisis!: Die DDR im Dokudrama des historischen Event-Fernsehens, in: Tobias Ebbrecht / Hilde Hoffman / Jörg Schweinitz (Hg.): DDR - erinnern, vergessen: Das visuelle Gedächtnis des Dokumentarfilms, Marburg 2009.
- Tardi, Jacques / Verney, Jean-Pierre / Budde, Martin, Elender Krieg 1914 - 1919, Zürich 2013.
- Walker, Mark H., Games That Sell!, 550. Aufl., Plano 2003.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname