

Six Days in Fallujah

NUR EINE SEITE DER MEDAILLE

Ein Shooter soll die blutigste Schlacht des Zweiten Irakkriegs nachstellen. Eine spannende Idee, deren Ausführung allerdings stark kritisiert wird. Von Dom Schott

Im Dezember 2004 stürmen US-amerikanische und britische Truppen die irakische Stadt Falludscha. Es ist der Auftakt des einmonatigen Häuserkampfes gegen die lokalen Widerstandstruppen, der als die blutigste Schlacht des Zweiten Irakkrieges erinnert werden soll: In etwas mehr als 30 Tagen verlieren über 1.800 Menschen ihr Leben, darunter 800 Zivilisten und mehr als 100 US-Soldaten. Fünf Jahre nach der Schlacht kündigen Publisher Konami und das texanische Entwicklerteam Atomic Games den Shooter Six Days in Fallujah an: ein Spiel, das den brutalen Häuserkampf in der irakischen Stadt als ultra-realistisch inszenieren soll. »Unser Ziel ist es, den Menschen zumindest ein wenig verständlicher zu machen, wie es ist, ein US-Soldat in einem modernen Krieg zu sein.« So beschreibt Entwicklungschef Peter Tamte einem Kameradeam des Nachrichtensenders ABC News die Idee hinter Six Days in Fallujah.

Das Interview wird Tage später Teil eines Fernsehbeitrags mit dem Titel »Grausames Falludscha-Spiel geht zu weit« landesweit ausgestrahlt – eine Umschreibung, die den Nerv der amerikanischen Öffentlichkeit trifft. Denn vor allem für die Angehörigen von US-Veteranen und Kriegsverwundeten geht Six Days in Fallujah in der Tat zu weit. Es kommt zu einem öffentlichen Aufschrei, der das

Spiel als geschmacklos anprangert und die Einstellung der Entwicklung aus Respekt vor den Kriegsversehrten fordert. Und der Protest wirkt: Konami stampft das Projekt im April 2009 ein, Entwicklerteam Atomic Games geht zwei Jahre später Bankrott.

Eigentlich sollte hier die Geschichte von Six Days in Fallujah enden. Doch dann kommt die große Überraschung im Februar 2021, rund 13 Jahre nach der ersten Ankündigung: Das Spiel soll nun doch erscheinen, überarbeitet vom Entwicklerteam Highwire Games, bei dem ehemalige Halo- und Desti-

ny-Entwickler mitmischen. Ein Trailer zeigt, worauf sich Spieler einstellen können. Abermals stehen die Häuserkämpfe in der irakischen Stadt im Vordergrund, kommentiert und nacherzählt von US-Veteranen, die mit schwerem Blick zur Kamera sprechen.

Aber ist das eine gute Neuigkeit? Oder hätte ein Spiel, das eine der blutigsten Schlachten der jüngeren Kriegsgeschichte als Shooter inszeniert, lieber für immer in der Versenkung bleiben sollen? Um darauf Antworten zu finden, sprachen wir mit einem Historiker und zwei Irakern, die selbst



Im neuen Reveal-Trailer von Six Days in Fallujah wird der Spieler direkt angesprochen: Er kämpft in brutalen Häuserkämpfen.

Bildquelle Hintergrund: Google Earth

2009 wurde Six Days in Fallujah erstmals angekündigt. Damals gab es einen Shitstorm um das Spiel, das vor allem von Veteranen und ihren Familien als respektlos empfunden wurde.



die Folgen des Krieges zu spüren bekamen. Ihre Perspektiven auf das Spiel zeigen, warum die Wiederbelebung von Six Days in Fallujah als Videospiel zumindest sehr kritisch gesehen werden muss.

Ein Kriegsspiel ohne Kontext

Dr. Nico Nolden ist Historiker und verfolgt aufmerksam die Entwicklungen rund um Six Days in Fallujah. Er blickt der Rückkehr des Shooters vor allem wegen einer Entscheidung des Entwicklerteams skeptisch entgegen – nämlich sich ganz auf die Häuserkämpfe in der Stadt zu konzentrieren, die aus der Sicht der US-Soldaten beschrieben wurden: »Sie nehmen alles raus, was den politischen Rahmenkontext bilden könnte. Die Frage ist ja: Warum sind wir und die westlichen Truppen überhaupt dort? Wenn das nicht ausreichend thematisiert wird, dann ist das bereits eine Färbung, eine Interpretation des Konflikts. Wenn ich diese Informationen auslasse, die dann den Spie-

lern nicht mehr direkt zugänglich sind, dann ist das ein Problem.« Laut Nolden ist es eine »völlig absurde Haltung«, einen so technischen Vorgang wie den Häuserkampf und das Leid der Zivilisten vom restlichen Konflikt entkoppeln zu wollen. Die Ursachen, die zu dieser Schlacht geführt haben, müssten ebenso dargestellt werden wie die Schlacht selbst. Sonst gerät ein Spiel wie Six Days in Fallujah schnell in den berechtigten Verdacht, den Konflikt ganz im Sinne pro-amerikanischer Propaganda nachzuerzählen, wie der Historiker erklärt.

Alles nur Propaganda?

Dabei muss mit dem Propagandabegriff, der in der Diskussion um das Spiel bereits vielfach gezücht wurde, vorsichtig umgegangen werden: Eigentlich kann »Propaganda« per Definition nur vom Staat ausgeübt werden, nicht von einem kommerziellen Entwicklerteam. Deswegen bevorzugt Nolden die Umschreibung »Selbstbestätigung eines Kriegs-

teilnehmers«, auch wenn es inhaltlich auf das Gleiche hinausläuft: die nachträgliche Romantisierung und Verklärung der US-amerikanischen Kriegsteilnahme. »Natürlich: Eine ausgewogene historische Einordnung macht ein Fachbuch, geschenkt. Ich verstehe, dass die Entwickler eine gewisse Perspektive im Spiel einnehmen. Aber wenn sie sich in der Diskussion anschließend nicht einbringen und sagen, da gibt es noch andere Perspektiven, während wir uns auf die US-Soldaten konzentriert haben, dann ist das Desinformation am Werk.« Damit spielt Nolden auf ein Interview an, das die Entwickler kurz nach Erscheinen des neuen Release-Trailers mit Polygon führten. Dort sagt Peter Tamte, der seine Spielidee nach der Abfuhr 2009 nun wiederbelebt: »Wir wollen Spielern dabei helfen, die Komplexität des Häuserkampfes zu verstehen. Es geht um die Erfahrungen des Individuums, das wegen politischer Entscheidungen dort gelandet ist. Und genau wie Soldaten nicht die Entscheidungen der Politiker anzweifeln können, versuchen auch wir uns nicht an einem politischen Kommentar, ob dieser Krieg nun eine gute oder schlechte Idee war.«

Diese Rechnung kann laut Dr. Nolden allerdings unmöglich aufgehen. Denn bereits der Schwerpunkt auf die US-amerikanische Perspektive sei bereits ein politischer Kommentar – in diesem Fall einer zugunsten der amerikanischen Regierung, in dem die Fragen nach der Sinnhaftigkeit und den Ursachen der schrecklichen Schlacht gar nicht erst gestellt werden: »Die Tatsache, dass man einen Krieg in dieser Zeit thematisiert, mit dieser einen Perspektive und viele andere ausblendet, ist eine politische Entscheidung. Man kann das nicht einfach trennen und sagen: Ich zeige hier nur den Häuser-

Die Iraker weisen im Interview auch darauf hin, dass einige Zivilisten für keine der Kriegsparteien kämpften, sondern nur ihr Zuhause verteidigten. Auch diese Perspektive fehlt im Spiel.





Dr. Nolden empfiehlt ein aufmerksames Hinsehen und Besprechen des Spiels, sobald es erschienen ist.



Taktisch soll es zugehen in Six Days in Fallujah. Dabei verzichtet das Spiel darauf, den Konflikt in einen größeren politischen Kontext zu setzen.

kampf. Wenn ich mich so demonstrativ auf eine Seite schlage und den politischen Kontext des Konflikts ausklammere, dann ist das eine Art Propaganda für das US-Militär, für soldatisches Leben, für Kameradschaft.«

Dabei ist diese Art von Kriegsspiel nicht neu: Call of Duty und Battlefield erzählen seit über einer Dekade die Weltkriege aus vornehmlich US-amerikanischer Perspektive nach. Allerdings helfen hier laut Nolden der zeitliche Abstand und der Umstand der Weltkriege ungemein, dieses Narrativ zu akzeptieren: »Das simple Feindbild von Nazis als den Bösen macht es einfach, über diese Form der Propaganda im Weltkriegs-Shooter hinwegzusehen.« Bei den neueren Spielen dieser Reihen, die sich um den Kalten Krieg oder Invasionen im Irak drehen, sei diese einfache Einteilung in Gut und Böse aller-

dings nicht mehr so einfach, so der Historiker. In Titeln wie Black Ops: Cold War oder Call of Duty: Modern Warfare werden historische Kriegsverbrechen pro-amerikanisch verklärt oder mit Hinweisen auf die »Pflicht eines Soldaten« legitimiert. »Diese Auslassungen können natürlich dazu führen, dass Menschen die Welt in einer Schwarz-Weiß-Perspektive sehen. Ich will aber natürlich auch nicht sagen, dass Spiele böse sind und nur wegen ihnen Wikinger durchs US-Parlament laufen. Aber man darf den Leuten nicht so eine Weltdeutung vor die Füße kippen und dann sagen, das ist unpolitisch.«

Zeitzeugen sind wichtig, aber nicht unfehlbar

Während der Fokus von Six Days in Fallujah auf den Häuserkämpfen liegen soll, die der

Spieler als US-Soldat bestreitet, kündigte das Entwicklerteam bereits eine zweite Storyline an: die eines irakischen Familienvaters und Zivilisten, der seine Familie inmitten der Schlacht in Sicherheit bringen will. Nolden lobt die Bemühung, so die Darstellung des Konflikts um eine wichtige Perspektive zu ergänzen, bleibt aber auch skeptisch, ob diese zweite Geschichte wirklich zur erhofften Mehrdimensionalität beitragen kann: »Es kommt ganz darauf an, wie das dann inszeniert wird. Ich vermute, dass diese Familie dann eher auf die Hilfe der US-Soldaten angewiesen ist und gerettet wird. Es bleibt also bei einer US-freundlichen Perspektive.« Und auch hier würde sich dann die Entscheidung rächen, die ursprünglichen Ursachen des Konfliktes auszublenden: »Sie zeigen, dass Zivilisten fliehen mussten, aber ordnen ja nicht ein, weswegen es Aufständische und Rebellen überhaupt gab. Es reicht nicht, die Flucht einer Familie zu inszenieren, wenn man die Rahmenbedingungen nicht mit beleuchtet. So bleibt es dann doch wieder nur bei einer bestimmten Perspektive auf den Konflikt.« Und tatsächlich: Gespräche mit den an der Schlacht beteiligten Kriegsveteranen bildeten die Grundlage für die Recherchen des Entwicklerteams. Stolz präsentiert der Trailer, wie eng die Ex-Soldaten mit den Machern des Spiels zusammengearbeitet haben, um die Häuserkämpfe so »wirklichkeitsgetreu wie möglich« abzubilden. Bei Dr. Nolden läuten da sämtliche Alarmglocken: »Das Problem beginnt doch schon dort, dass man generell in der Videospielentwicklung Zeitzeugen ein so unglaubliches Übergewicht einräumt. Dabei ist dieser Glaube, man müsse nur dagewesen sein und hätte deswegen eine Übersicht über die Lage und Deutungsautorität, einfach idiotisch.«

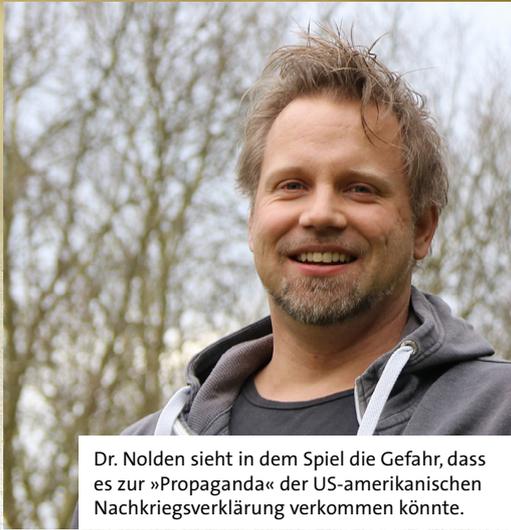
Ohne Zweifel sind Zeitzeugen laut Nolden eine wichtige Quelle für alles, was nicht in Papieren steht, wie der Einsatz von weißem Phosphor während der Falludscha-Schlacht: ein chemischer Kampfstoff, der laut Genfer Abkommen im Kriegseinsatz verboten ist. »Aber wenn man nur denen glaubt, dann ist das wieder nur eine Perspektive. Und genau deswegen braucht man den politischen Kontext. Man muss miteinbeziehen, dass die USA und Großbritannien massiv gelogen haben, um in diesen Krieg einzutreten, und damit die Legitimation eine ganz andere ist als die Verteidigung Europas gegen das Nazi-Regime.« Das Szenario des Spiels sei nun mal ein politisch aufgeladenes, sagt Nolden zusammenfassend – und man kann sich laut dem Historiker »nicht vor dieser Tatsache wegducken, indem man sagt: Wir sind aber ganz nah an den Soldaten dran. So funktioniert das nicht.«

Es fehlen Feingefühl und Perspektiven

Die Diskussionen, die Six Days in Fallujah umgeben, werden bisher von westlichen Perspektiven dominiert. Um das zu ändern,



Zwar soll das Schicksal einer Familie nacherzählt werden, doch niemand von unseren Gesprächspartnern verspricht sich viel von dieser Ergänzung.



Dr. Nolden sieht in dem Spiel die Gefahr, dass es zur »Propaganda« der US-amerikanischen Nachkriegsverklärung verkommen könnte.



Die Entwickler betonen die enge Zusammenarbeit mit Zeitzeugen. Damit meinen sie aber vornehmlich US-amerikanische Soldaten.

sprachen wir via Reddit auch mit zwei Irakern, die nachweislich zum Zeitpunkt der Falludscha-Schlacht im Land lebten – und einige der dortigen Opfer persönlich kannten. Einer von ihnen ist Eason. Der heute in Deutschland lebende Iraker hält nicht viel von der neuerlichen Spielankündigung, seine Abneigung beginnt bereits mit der Inszenierung der Zeitzeugen im Trailer selbst: »Das ist alles extrem manipulativ. Wir hören eine Frau, die Englisch mit einem starken Akzent spricht, der implizieren soll, dass sie aus dem Irak kommt. Die Amerikaner werden als Befreier gezeigt, statt als Urheber dieses ganzen Chaos.«

Der Trailer unterstreicht mit seinen Bildern, was sich das fertige Spiel vornehmen will: die möglichst packende, spannende Nachstellung urbaner Häuserkämpfe im Irak. Das stößt Eason bitter auf, der vor der Schlacht regelmäßig als Kind durch die Straßen von Falludscha spaziert war: »Es war eine wunderschöne Stadt. In den Häusern wuchsen Kinder mit Träumen heran, Familien versammelten sich, gute und schlechte Erfahrungen wurden gemacht. Und im Trailer ist das einfach nur ein kahles Schlachtfeld ohne Sinn, wie ein Dschungel.«

Auch das Versprechen der Entwickler, die Geschichte der US-Soldaten um die Flucht eines irakischen Familienvaters zu ergänzen, sieht der Iraker nicht als respektvolle

Geste vor der Zivilbevölkerung der Stadt, sondern nur als Verlängerung des pro-amerikanischen Narrativs: »Ich wette um alles auf dieser Welt, dass diese Familie am Ende ihrer Flucht wahnsinnig froh sein wird, die amerikanischen Befreier in ihre Stadt stürmen zu sehen, um sie zu befreien.«

Auch der 30-jährige Haias, der ebenfalls mittlerweile in Deutschland lebt, erwartet nicht viel von der Storyline des irakischen Familienvaters. Dabei hätte er sich von Herzen gewünscht, dass die Schicksale seiner Freunde, die in Falludscha umkamen, anerkannt und entsprechend respektvoll nacherzählt werden. Selbst einen Handlungsfaden rund um die Al-Qaida-Anhänger, die gegen die Amerikaner kämpften und laut Entwicklerteam keine eigene Storyline bekommen sollen, hätte er im Kontext für sinnvoll gehalten: »Es gab Gründe, warum die Rebellen zu den Waffen griffen, um gegen die Amerikaner und die Regierung in Bagdad zu kämpfen. Auch ihre Geschichte sollte erzählt werden, allerdings ohne ihre extreme Ideologie zu glorifizieren.«

»Das fertige Spiel wird vielleicht Spaß machen«, sagt uns Eason im Interview, »aber ich habe das Gefühl, es ist vor allem ein weiteres Unterhaltungsprodukt, das das Image der Vereinigten Staaten und ihre Beteiligung an den vielen Kriegen seit dem Zweiten Weltkrieg aufbessern soll.«

Aufmerksame Aufarbeitung statt einfachem Wegsehen

Eine endgültige Bewertung von Six Days in Fallujah ergibt allerdings erst dann wirklich Sinn, wenn das Spiel auch tatsächlich erschienen ist, darin sind sich unsere Interviewpartner allesamt einig. Dennoch: Die Zeichen deuten bereits auf eine einseitige Nacherzählung einer Schlacht hin, die im besten Fall unvollständig, im schlimmsten Fall manipulativ geraten wird. Aber obwohl der Release noch in der Zukunft liegt, traut sich Nolden im Hinblick auf die Darstellung des Konflikts in Six Days in Fallujah trotzdem bereits eine erste Bewertung zu: »Man muss den Entwicklern mal sagen: Euer Spiel ist aus der Zeit gefallen. Selbst ein Call of Duty hat sich mit WW2 weiterentwickelt.« Damit meint Nolden das Konzentrationslager, das Spieler am Ende der Kampagne erreichen und durchwandern können – ein Novum in dieser Serie, die sich davor über eine Dekade lang um Darstellungen des Holocausts und seiner Opfer drückte. Gerade deswegen wünscht sich der Historiker auch, dass sowohl Fachpresse als auch Feuilleton den Release des Spiels sehr aufmerksam beobachten – und mit weiterführenden Beiträgen begleiten: »Wir haben dieses Theater schon mal bei Kingdom Come: Deliverance gehabt, wo es unter anderem bei der GameStar Gott sei Dank eine journalistische Nachbereitung der Inhalte gab und man gut reagiert hat. Es wurden die verschiedenen Seiten angehört und das Spiel als kulturelles Produkt gesehen.«

Man soll laut Nolden dagegen nie so tun, als könnte man Spiele »wertfrei« konsumieren, denn es schwingen bei jedem Unterhaltungsprodukt immer auch Zeitgeist und kulturelle Prägung des Entwicklerteams mit. Und das müssen Spieler ebenso wie (Spiele-)Journalisten sehen können: »Wenn man ein Kulturmedium sein will, müssen wir es auch als ein solches behandeln. Dann müssen wir auch Diskussionen führen, die sich mal um moralische, mal um politische Argumente drehen. Es gehört dazu, sich auch mit sowas auseinanderzusetzen – sonst sind wir wieder beim Kinderspielzeug.« ★

Damals wie heute erscheinen die irakischen Widerstandskämpfer nur wie Schemen im Schutt der Gebäude: Eine narrative Einbettung bekommen sie nicht.

