



**Leonardo Da Vinci:** »Ich gestehe Ubisoft gerne die Freiheit zu, den Mann in einen fiktiven Kontext zu setzen, aber bitte nicht als eindimensionalen Scherenschnitt.«

# »Seelenlose Schießbuden«

Müssen Spiele, die ein historisches Szenario haben, sich an die geschichtlichen Fakten halten? Verharmlosen Spiele den Krieg? Ein Streitgespräch.

*In der vorangegangenen Ausgabe mahnte die GameStar-Redakteurin Petra Schmitz in einer Kolumne in Richtung Ubisoft: Wer sich mit Leonardo da Vinci »eine derartige Lichtgestalt für ein Spiel schnappt, trägt auch eine Verantwortung gegenüber der Geschichte.« Es sei die*

*Aufgabe der Designer von Assassin's Creed 2, die historische Bedeutung da Vincis korrekt einzuordnen. Petras GameStar-Kollege Christian Schmidt widerspricht: Spiele sollen unterhalten, nicht belehren. Das Protokoll eines Streitgesprächs.*

❖ **Christian** Petra, du behauptest, Assassin's Creed 2 sollte Leonardo da Vinci einigermaßen historisch korrekt behandeln. Ich sage: Wenn er sich im Spiel als zeitreisende Meerjungfrau entpuppt, die den Schaukelradbagger erfunden hat, dann ist das auch okay.

**Petra** ❖ Warum dann überhaupt einen Leonardo da Vinci nehmen und nicht gleich die zeitreisende Meerjungfrau? Die Atmosphäre eines Assassin's Creed lebt vom historischen Umfeld. Gerade das macht für mich und sicher auch für viele andere Spieler den Reiz der Serie aus. Ich gestehe Ubisoft gerne die Freiheit zu, den Mann in einen fiktiven Kontext zu setzen, aber bitte nicht als eindimensionalen Scherenschnitt oder gar als lächer-

liche Karikatur, sondern als das, was er war: ein Genie, das unser Verständnis der Welt nachhaltig beeinflusst hat. Spiele, so sehr sie auch in erster Linie Unterhaltungsmedium sind, können mehr. Nämlich Wissen vermitteln. Und ich würde es sehr begrüßen, wenn Ubisoft eine solche Chance wie mit Assassin's Creed 2 nicht ungenutzt verpuffen ließe.

❖ **Christian** Spiele können mehr, aber du forderst eine Pflicht ein. Wer behauptet, dass ein Unterhaltungsgut in irgendeiner Form Wissen vermitteln muss? Die Designer des Spiels sind nur einem Ziel verpflichtet, nämlich ihrer künstlerischen Vision. Sobald ich eine histo-

**»Wer behauptet, dass ein Unterhaltungsgut in irgendeiner Form Wissen vermitteln muss?«**

rische Person in ein fiktives Szenario setzte, wird sie selbst zur fiktiven Person. Wenn's zum Spiel passt, darf Leonardo auch im Raumanzug rumlaufen.

**Petra** ❖ Künstlerische Vision? Dass ich nicht lache! Erinnerst du dich an Rise of the Argonauts? Ich dachte: Hui, klassische Sage als Spiel, prima! Aber dann entpuppte sich das Ganze als ein wild zusammengestöpselter Quatsch. Zurück blieb der Eindruck, dass die Entwickler im besten Falle eine halbe Idee hatten und es dabei beließen. Das ist keine Vision, das ist bloße Ignoranz.

❖ **Christian** Das ist im schlimmsten Fall schlechtes Szenario-Design. Dass die Story keinen Sinn ergibt, kann auch in jeder erfundenen Welt passieren. Rise of the Argonauts stößt dir nur deshalb sauer auf, weil du erwartest, dass ein Spiel mit Jason zwangsläufig die griechische Sage nacherzählen muss. Das ist Geschichtsborniertheit. Rise of the Argonauts nimmt sich die Freiheit, eine bekannte Handlung so umzubauen, dass sie zum Spiel passt – na und?

**Petra** ❖ Bei Rise of the Argonauts hat's also zum Spiel gepasst, dass die Mutter von Herkules plötzlich die Frau von Jason war? Mir geht's aber auch gar nicht um das exakte Abbild, sondern um einen nachvollziehbaren Kontext. Vor der Kür steht auch bei Spielen die Pflicht. Bevor sich Entwickler eines bekannten



**Call of Duty: World at War:** »In den meisten Spielen wird der Krieg verharmlost. Historische Einordnung findet so gut wie nie statt.«

Sachverhalts, etwa einer historischen Figur oder einer über Jahrtausende weitergereichten Sage bedienen, steht die Recherche. Dass so Wissen in der einen oder anderen Form vermittelt wird, ist ein wundervoller Nebeneffekt. Und außerdem fühlen sich Menschen, die zufällig Ahnung von der Materie haben, nicht komplett verschaukelt, wie es bei mir mit Rise of the Argonauts der Fall war.

❖ **Christian** Dann hat sich dir bestimmt auch bei Kinofilmen wie Troja oder Alexander der Magen umgedreht.

»Ob ich nun Zombies auf dem Mars umpuste oder Soldaten in Stalingrad, das fühlt sich alles gleich an.«

**Petra** ❖ In der Tat hat mich Troja letztlich mehr wütend gemacht als unterhalten. Nur weil Brad Pitt den Achilles spielte, musste der es bis in die Stadt schaffen? Lächerlich!

❖ **Christian** Nein, das ist vollkommen okay. Hollywood plündert seit jeher historische Stoffe oder erzählt Biografien nach, immer mit Freiheiten. Warum? Damit am Ende ein spannender Film herauskommt! Solche Historienschinken vermitteln vielleicht kein exaktes Wissen, aber etwas genauso Wichtiges, nämlich Neugierde. Ich wette, viele Kinobesucher haben durch Walküre das erste Mal vom Stauffenberg-Putsch gehört oder durch Troja von den griechischen Sagenhelden. So entdecken viele überhaupt erst das Interesse fürs Thema. Jurassic Park hat unter Jugendlichen einen Dino-Boom ausgelöst, dabei war der Film wissenschaftlich gesehen kompletter Quatsch.

**Petra** ❖ Wenn ein Spiel Neugierde weckt, ist das schon mehr, als man meist erwartet. Stichwort »Stauffenberg«: Üblicherweise wird gerade der Zweite Weltkrieg nur als blasser Hintergrund genommen, auf den man Ego-Shooter oder Strategiespiele malt. Dass man die durch ein wenig erzählerisches Können mit Fakten anreichern könnte, fällt den wenigsten Entwicklern ein. So verkommen diese Titel zu seelenlosen Schießbuden, die dem Thema, dessen sie sich bedienen, nicht mal ansatzweise gerecht werden.

❖ **Christian** Wie wird man denn dem Thema gerecht?

**Petra** ❖ In Gänze? Gar nicht! Das Ausmaß des Grauens dieser Zeit in ein Spiel zu packen, kann nur scheitern. Das versucht deswegen auch niemand wirklich.

❖ **Christian** Natürlich nicht, weil Spiele einen Unterhaltungsauftrag haben! Spiele wie Call of Duty: Modern Warfare oder Brothers in Arms führen dem Spieler den Zynismus und die Grausamkeit des Kriegs vor Augen, aber wenn sie Elend, Schmerz, Todesangst, Panik erzeugen würden, dann hätten sie ihren Zweck verfehlt. Dann würde sie keiner mehr spielen wollen.



**Rise of the Argonauts:** »Historienschinken vermitteln vielleicht kein exaktes Wissen, aber etwas genauso Wichtiges: Neugierde.«

**Petra** ❖ Das Gegenteil ist das Problem: In den meisten Spielen wird der Krieg verharmlost, da wird eine heroische Schlacht nach der anderen geschlagen, ohne dem Spieler nur den Hauch einer Chance auf Reflexion zu geben, was eigentlich gerade auf dem Monitor passiert, was er da eigentlich gerade macht. Historische Einordnung findet so gut wie nie statt. Ob ich nun Zombies auf dem Mars umpuste oder Soldaten in den Schützengräben um Stalingrad – das fühlt sich alles gleich an.

❖ **Christian** Es ist ja auch das Gleiche, es ist beides Fiktion! Jedes historische Spiel ist immer nur eine Interpretation seines Themas, ein Weltkriegs-Spiel ist eine Interpretation der Vergangenheit. Ich kann ein ernsthaftes, nachdenklich stimmendes Spiel mit Marszombies machen und eine amüsante Ballerei in Stalingrad, und beides ist okay. Du leitest eine Verpflichtung zur Realitätsnähe ab, die es nicht gibt.

**Petra** ❖ Interpretation bedeutet ein Verstehen, ein Durchleuchten oder zumindest den Versuch davon. Du willst mir also sagen, dass ein Call of Duty: World at War den Zweiten Weltkrieg durchleuchtet? World at War ist genauso wenig eine Interpretation, wie es ein amüsantes Ballerspiel in Stalingrad wäre.

❖ **Christian** Das Problem liegt nicht bei den Spielen, sondern bei den Verfechtern einer historischen Verantwortung. Ihr habt Angst, dass die Lektionen aus der Geschichte verloren gehen, dass die Spieler etwas Falsches lernen. Das ist ein ehrbares Motiv, aber diese Sorge nimmt alle Medien in einen Würgegriff: »Berichtet die Wahrheit, oder berichtet gar nicht!« Abgesehen davon zeugt es von einem arroganten Menschenbild, das davon ausgeht, dass man den Medienkonsumenten da draußen bei jeder Gelegenheit Bildungslektionen mit dem Löffelchen einflößen muss.

»Den Zweiten Weltkrieg auf ein Konsumgut zu reduzieren, ist menschenverachtend.«

**Petra** ❖ Sobald sich Medien mit bestehenden Sachverhalten beschäftigen, sind sie der Wahrheit verpflichtet, das ist von jeher ihre ureigenste Aufgabe. Eine Arroganz mit einer langen Tradition, ich fühle mich darin ganz gut aufgehoben. Wie die Wahrheit letztlich umgesetzt wird, hängt von den Schaffenden, in unserem Fall also von den Entwicklern ab.

Spiele als pure Unterhaltung ohne weiteren Anspruch abzutun, bedeutet im Umkehrschluss: Sie sind immer nur eine Ware, die man konsumiert. Den Zweiten Weltkrieg auf ein Konsumgut zu reduzieren, ist nicht mehr nur zynisch, sondern menschenverachtend.

❖ **Christian** Es ist im Gegenteil sehr menschlich. Wer den Zweiten Weltkrieg als Unterhaltungskulisse erleben will, der findet unzählige passende Filme, Bücher und eben auch Spiele. Wer echtes Wissen über den Krieg (oder jede andere historische Begebenheit) sucht, wird ebenfalls reichhaltig fündig. Das liegt in der Natur der Medienvielfalt. Ich plädiere dafür, den Spieler mal als ein mündiges Wesen zu akzeptieren, der selbst in der Lage ist, eine Wahl zu treffen.

**Petra** ❖ Dummerweise gibt's im Medium Spiel fast nur Kriegsunterhaltung und kaum Kriegsreflexion. Dieses Missverhältnis ärgert mich. Ich sage: Würden die Entwickler und Publisher Spiele weniger als Ware, sondern mehr als Kunst wahrnehmen, müssten wir diese Diskussion wahrscheinlich gar nicht führen.

❖ **Christian** Gut möglich. Da finden wir dann auch gemeinsamen Grund: Es kann nicht schaden, wenn der Spielmarkt mehr Vielfalt im Umgang mit historischen Themen hervorbringen würde. Aber ich würde da an deiner Stelle keine allzu großen Hoffnungen in Assassin's Creed 2 setzen.

**Petra** ❖ Also doch die Meerjungfrau.

❖ **Christian** Mir wär's recht.

CS PET