

Die Zone der Erinnerung

Können Computerspiele Zeugen der Geschichte sein? Die Stalker-Reihe versucht es zumindest. Eine Einschätzung - und zugleich ein Abgesang auf einen Entwickler, dessen Ambitionen zu ungewöhnlich waren, um Bestand zu haben. Von Christof Zurschmitt

Genau 25 Jahre sind vergangen, seit sich südlich der Stadt Pripjat eine Explosion ereignete, die den Namen der Siedlung und des nahe gelegenen Kernkraftwerks auf einen Schlag berühmt machen sollte: Die Zerstörung des Reaktors in Block 4 von Tschernobyl kann exakt auf einen Tag datiert werden, den 26. April 1986, doch der Abbau der dabei freigesetzten Radioaktivität wird Tausende von Jahren dauern. Eine unfassbar lange Zeit. Da ist diese

andere Zahl der Vorstellungskraft schon zugänglicher: 25 Jahre, ein Vierteljahrhundert – das klingt nach Vergangenheit, nach einem Sicherheitsabstand, von dem aus sich feststellen lässt: Tschernobyl ist Geschichte.

Selbst in der Ukraine, dem Land, das noch mehrere Generationen lang mit den Folgen des Unfalls leben muss, scheint man dies so zu empfinden: »Tschernobyl ist kein brennend aktuelles Thema mehr«, meint Oleg Yavorski, der die Katastrophe als Kind miterlebt und zum Thema seines (Berufs-)Le-

bens gemacht hat. Yavorski arbeitet in der ukrainischen Hauptstadt Kiew für das Entwicklerstudio GSC Game World, dessen **Stalker-Reihe** an die Ereignisse von 1986 gekoppelt ist. Die mittlerweile drei Spiele, **Shadow of Chernobyl**, **Clear Sky** und **Call of Pripjat** sind in einer Welt angesiedelt, die von Monstern und tödlichen Anomalien heimgesucht wird, aber unschwer zu erkennen ist als eine Spiegelung der realen »Zone«, die Tschernobyl umgibt und dem menschlichen Zutritt versperrt bleibt. Einzig einige Arbeiter und Plünderer verirren sich dorthin

Die Stalker-Serie



Stalker: Shadows of Chernobyl (2007)

Am 23. März 2007, rund einen Monat vor dem 21. Jahrestag der Katastrophe, erscheint der Shooter, der sich zuvor wieder und wieder verschoben hatte. Die Endzeit-Atmosphäre verleitet den heutigen GameStar-Chefredakteur Michael Trier zur Aussage, er fühle sich im virtuellen Tschernobyl »wie der erste Mensch auf dem Mond«.



Stalker: Clear Sky (2008)

Die alleine lauffähige Erweiterung erzählt die Vorgeschichte von Stalker: Wie hat es dessen namen- und gedächtnislosen Helden in die Zone verschlagen? Das erfährt der Spieler in der Rolle eines neuen Protagonisten, schlicht »Narbe« genannt. Neben der Atmosphäre erbt Clear Sky vom Vorgänger allerdings auch die hohe Fehlerquote.



Stalker: Call of Pripjat (2009)

Die zweite Standalone-Erweiterung spielt zwei Wochen nach Stalker. Anstelle der riesigen, frei begehbaren Todeszone tritt ein deutlich überschaubareres Gebiet, durch das der Spieler mit nett inszenierten Missionen geschleust wird. Zugleich gilt Call of Pripjat als ausgereiftestes Serienteil, die Designer haben die Fehlerflut endlich eingedämmt.

Spiel



– und eine Handvoll Katastrophentouristen, die unter strengen Auflagen Touren zur Kraftwerksruine unternehmen.

Die »Zone« in den **Stalker**-Spielen ist einer der eigenartigsten und furchteinflößendsten Spielräume, die das Medium bislang gesehen hat. Und nachdem kürzlich bekannt wurde, dass GSC Game World schließen muss und die Zukunft der Serie ungewiss ist, scheint es, als würde sie auch das Vermächtnis des Studios werden. Eine passende Hinterlassenschaft, schließlich war die postapokalyptische Landschaft für die Entwickler stets mehr als ein origineller Abenteuerspielplatz: Von Anfang an erklärten sie ihr Ziel, mit **Stalker** auch eine Warnung auszusprechen, ein Mahnmal errichten zu wollen, das die Erinnerung an den GAU am Leben erhalten soll. Ein Computerprogramm als Denkmal? Ein Spielraum als Raum der Erinnerung? Was ist im Rückblick von dieser »Mission« zu halten, 25 Jahre nach der Katastrophe und unmittelbar nach dem Aus des ukrainischen Studios?

»Angesichts dessen, was jüngst in Fukushima passiert ist, scheinen alle Warnungen umsonst gewesen zu sein«, resigniert Anton Bolshakov, der Projektleiter der ersten **Stalker**-Spiele. Doch er findet Trost in einem anderen Gedanken: »Immerhin sehen wir, dass das Bewusstsein für die Gefahr der Radioaktivität und die historischen Ereignisse um Tschernobyl bei den Stalker-Spielern gestiegen ist.« Oleg Yavorski präzisiert: »Wir bekommen regelmäßig Briefe von jungen Menschen, die mehr über die Katastrophe erfahren möchten. Und in den Fan-Foren werden Neuigkeiten zum echten Tschernobyl ebenso aufmerksam verfolgt wie Meldungen zu den Spielen. So gesehen denke ich, dass unsere Mission erfolgreich war.«

Den Enthusiasmus der Entwickler teilen aber nicht alle. Skeptischer gibt sich etwa der Filmregisseur Alain de Halleux, der anlässlich des 25. Jahrestags herausfinden wollte, wie die Generation der um 1986 in der Ukraine Geborenen mit der Katastrophe umgeht. Die Bilanz, die er in seinem Doku-

mentarfilm **Chernobyl 4 Ever** zieht, ist ernüchternd: Die meisten jungen Menschen erfahren weder von den Eltern noch in der Schule viel über Tschernobyl, und sie wollen angeblich auch nicht mehr wissen. Zwar findet de Halleux eine Gruppe von politisch

»Ich denke, dass unsere Mission erfolgreich war«

aktiven Jugendlichen, die diesen Zustand beklagen – und beteuern, dass die **Stalker**-Spiele ihren Wissensdurst geweckt hätten. Doch der Regisseur tut sich schwer damit: Für ihn bieten die Spiele lediglich »virtuelle Bilder«, die eher den Verfall der Erinnerung bezeugen, als sie zu stützen. Das Computerspiel und das Gedächtnis? Für den Belgier gehen diese Dinge nicht zusammen.

Und damit ist er keineswegs allein. Auch in der Forschung wird die Frage, ob das Computerspiel Geschichte sinnvoll vermitteln



Realität



Spiel

Die »Liquidatoren« genannten Aufräumhelfer (links) inspirierten GSC Game World zu den Snork-Monstern.

Picknick am Wegesrand

Strugatzki
Picknick am
Wegesrand
Phantastische Bibliothek



Die russischen Brüder Arkadi und Boris Strugatzki veröffentlichten 1971 diesen Science-Fiction-Roman. Darin haben Außerirdische Besucher auf der Erde sechs Artefakte hinterlassen, die gefährlich, aber auch sehr wertvoll sind. Der Held Roderic Schuchart (kurz »Red«) wagt sich als Schatzsucher (»Stalker« im Original) in die von unerklärlichen Phänomenen heimgesuchte »Zone«, um eines der Relikte, die »goldene Kugel«, zu bergen, die Wünsche erfüllen soll. Das Taschenbuch ist im Suhrkamp-Verlag erhältlich (ISBN-10: 3518371703).

kann, heftig diskutiert. Die Gegner der Idee fragen sich etwa, ob man die komplexen Zusammenhänge und Informationen, die Geschichte ausmachen, in einem Spiel nicht immer nur grob vereinfacht darstellen kann. Oder sie erklären die digitale Natur der Spiel-Bilder zum Problem. Der Medienphilosoph Dieter Mersch etwa meint, dass die Grafik des Computerspiels immer nur mathematisch erschaffen sein kann. Im Gegensatz zur Fotografie oder zum Film seien Spielbilder damit nicht Beweis für etwas, das real existiert und beim Betrachten des Bildes lediglich abwesend ist. Sie sind, wie Mersch schreibt, keine »Gedächtnisbilder«.

Freilich findet sich in der Forschung immer auch Kritik an der Kritik: Die Game-Desig-

»Man warf uns vor, aus dem Desaster Profit zu schlagen«

nerin und -Forscherin Tracy Fullerton gibt zu bedenken, dass die Vorstellung, der Film und die Fotografie bildeten Ereignisse ab, wie sie wirklich waren, nicht zwingend richtig sei. Der »gesunde Menschenverstand« scheint dies zwar zu beweisen – aber der dachte einst auch, dass Gemälde oder Skulpturen als Zeugen der Geschichte un-

problematisch seien, obwohl sie ebenfalls nur von Menschenhand gemacht sind. Genau ist es für Fullerton vorstellbar, dass digitale Simulationen wie Computerspiele eines Tages als Abbildungen der Geschichte akzeptiert werden. Doch bereits in der Gegenwart beweisen die Jugendlichen aus **Chernobyl 4 Ever**, dass man über ein Spiel Zugang zur Geschichte finden kann.

Die Frage muss also weniger lauten, ob das Computerspiel zum »Gedächtnismedium« taugt, sondern eher, unter welchen Bedingungen es diese Rolle erfüllen kann – und mit welchen Mitteln die Entwickler ein Spiel zum »Geschichts-Abbild« machen können. Mit Vorsicht und Respekt, lautet die Antwort im Falle von GSC Game World, das sich durchaus heftiger Kritik an der Idee eines »Tschernobyl-Spiels« ausgesetzt sah. »Wir haben zwar auch viel Unterstützung bekommen. Aber die Unkenrufe blieben nicht aus. An jedem Jahrestag berichten die TV-Sender über die Katastrophe. Und eine Zeit lang gehörte dazu der Vorwurf, wir würden daraus Profit schlagen«, sagt Yavorski.

Anton Bolshakov kommentiert trocken: »Skandale verkaufen sich halt gut.« Aber er räumt auch ein, dass der Vorwurf einen wahren Kern hat: »Am Anfang des Projekts stand tatsächlich nur der Wunsch, ein unterhaltsames Spiel zu machen. Die Philosophie und die Botschaft kamen erst später.« Was die Entwickler jedoch nicht aus der Sorgfaltspflicht entließ. »Tschernobyl ist ein Teil unserer Geschichte. Wir sind mit dem Unfall aufgewachsen, das Thema geht uns nahe. Es wäre uns nie eingefallen, es ohne den nötigen Respekt zu behandeln.«

Was die **Stalker**-Spiele so ungewöhnlich macht, ist die Tatsache, dass damit nicht in erster Linie der Respekt vor den Fakten gemeint ist. Die Entwickler haben zwar Museen, Bücher sowie das Internet konsultiert und viele Informationen über den Unfall und seinen Folgen gesammelt – aber sie erlaubten sich große Freiheiten im Umgang damit. »Schlussendlich ist es eine fiktionale Geschichte – wenn auch auf der Basis realer Fakten«, erklärt Oleg Yavorski. Die histori-

schen Tatsachen hat GSC mit fantastischen Elementen vermischt, angelehnt an den Roman **Picknick am Wegesrand** und Motive aus dem Film **Stalker**. Beide wurden nach dem Tschernobyl-GAU als »prophetisch« bezeichnet, weil sie von einer unbewohnbaren »Zone« sprachen – und damit die Ereignisse von 1986 vorweg nahmen. Doch die wichtigste Informations- und Inspirationsquelle waren weder Bücher noch Filme, sondern die lebenden Zeugen der Katastrophe. »Wir sind in die Umgebung von Tschernobyl gefahren, haben Fotos gemacht und mit den Leuten gesprochen, die dort gelebt haben oder immer noch arbeiten. Ihre Erfahrungen waren wichtig für uns – und sie haben uns davon abgehalten, mit unserer Fantasie zu sehr über die Stränge zu schlagen.«

Diese Aussage erstaunt angesichts der Merkwürdigkeiten und Monstrositäten, die die »Zone« der **Stalker**-Spiele heimsuchen: Wabernde Elektrofallen, psychotrope Sendeanlagen und blutsaugende Bestien säumen jeden Quadratmeter des verwilderten Gebiets. Yavorski begründet diese Abkehr von der Realität: »Wir wollten den Spielern Furcht einjagen. Wir betrachten das als übersteigerte Form des Horrors, der die Menschheit erwartet, wenn sie mit Kräften spielt, die sie nicht kontrollieren kann.«

Doch auch wenn sie zur warnenden Botschaft passen, sind die widernatürlichen Kreaturen keine Erfindung der Entwickler. Vielmehr sind sie ein Schatten der weit verbreiteten Fotografien jener Zeit und der Erzählungen, mit denen die Opfer von Tschernobyl eine Katastrophe zu verarbeiten versuchten, die sich dem Auge und dem Verstand entzog. Die Journalistin Svetlana Alexijewitsch, die unmittelbar nach dem Unfall mit Bewohnern der Zone gesprochen hat, erinnert sich: »Am meisten erstaunte mich, dass es sich um die Selbsterstörung des Denkens handelte. Während dieser Tage interessierte ich mich sehr für die irrationale Seite des Menschen. Das Bewusstsein war auf dem Rückzug, und das Unterbewusstsein begann zu arbeiten. Die Leute fürchteten sich vor Monstern, sie erzählten Geschichten über Kinder mit fünf Köpfen,



Fotos von **entstellten Hunden** (links) standen Pate für die augenlosen, telepathischen Mutantenhunde im Spiel.



über kopf- und flügellose Vögel.« Tatsächlich brachte die Strahlung Mutationen hervor, doch keine davon bedrohte Menschen direkt. Die Monster entströmten dem Unterbewusstsein – und fanden von dort aus den Weg in **Stalker** und die Spielerköpfe.

Zwar finden sich in **Stalker** keine verunstalteten Vögel und Kinder, aber verwandte Kreaturen, die sich unschwer auf historische Vorbilder zurückführen lassen. Die telepathisch jagenden »Blind Dogs« etwa sind eine Spiegelung der ausgehungerten Hunde, die in der »Zone« zurückgelassen wurden und von Milizionären erschossen werden mussten. Und hinter den Gasmasken, die die Fratzen der auf allen Vieren kriechenden »Snorks« nur notdürftig verde-

Die Monster kamen aus dem Unterbewusstsein

cken, kommt eines der tragischsten Bilder der Katastrophe zum Vorschein: das der »Liquidatoren«, der Arbeiter, die mit notdürftigster Schutzkleidung ausgerüstet den Reaktor unmittelbar nach der Explosion säubern mussten, weil die dafür vorgesehenen Maschinen in der Strahlung versagten.

»Wenn die Gefahr unsichtbar ist, bekommt man Angst. Alles ist unsicher. Deshalb sind um Tschernobyl viele Gerüchte entstanden – was sich für das Erzählen unserer Geschichte als Vorteil erwiesen hat«, bestätigt Yavorski. Die Entstehung von Sagen, die an die Stelle von gesichertem Wissen traten, wurde noch geschürt im Kalter-Kriegs-Klima der ehemaligen Sowjetunion, wo sich Informationen nicht frei verbreiten konnten. Selbst um reale Objekte wucherten in der UdSSR Legenden. Etwa um die Landmarken, die das Bild der »Zone« prägen: das Riesenrad von Pripjat, die zerfallenen Dörfer, das Kraftwerk selbst. All das stand und steht für die Katastrophe, die Geschichten dahinter kannte aber lange niemand. Auf ihren Recherchereisen in die »Zone« haben die Entwickler diese Landmarken foto-

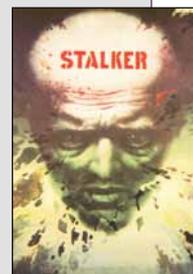
grafiert und anschließend so akkurat nachgebildet, wie es die Engine erlaubte. Doch der optischen Detailtreue zum Trotz stehen auch diese Bauwerke zwischen Fakt und Fiktion. Um die kolossale Überland-Radarantenne »Duga-3« bei Tschernobyl etwa, deren Funktion von den Sowjet-Behörden jahrzehntlang geheim gehalten wurde, rankten sich zahlreiche Mythen. Man speulierte, die Anlage diene der Wettermanipulation oder der Gedankenkontrolle. Daran knüpft das Spiel an, in dem die Antenne bewusstseinsstörende Strahlen aussendet.

Mit der Abkehr von der reinen Information veränderte sich auch der Fokus der Entwickler: »Uns ging es weniger um die Vermittlung von Wissen als um die Erfahrung. Die Stalker-Spiele sind keine Shooter, es sind Survival-Spiele. Der Spieler soll sich fühlen, als habe er die gesamte Todeszone gegen sich und kämpfe um sein Überleben«, umschreibt Yavorski die grundlegende Idee, die sich auch im Design des Spieles niederschlägt: Jenseits der auf lineares Spektakel getrimmten Schwergewichte innerhalb des Shooter-Genres ist die »Zone« von **Stalker** ein offener Schauplatz, dessen Bewohner sich – soweit es die künstliche Intelligenz zulässt – auch in der Abwesenheit des Spielers selbstständig bewegen können. Das Resultat sind überraschende Momente und Augenblicke, in denen trotz der Bemühungen des Spielers alles plötzlich furchtbar schieflaufen kann. Die Illusion eines gewaltigen und gewalttätigen Raums, in dem der Spieler ausnahmsweise mal nicht im Zentrum zu stehen scheint, zeichnet die **Stalker**-Erfahrung aus. Doch sie ist mehr als eine Design-Idee: Sie ist eine Brücke zwischen der virtuellen und der realen »Zone« – beides sind Landschaften außer Kontrolle.

Die **Stalker**-Spiele sind somit weniger Zeugen der realen Geschichte als Zeugen von Geschichten, die mit und nach der Katastrophe von Tschernobyl entstanden. Auf diesem Weg sind sie innerhalb des Mediums allein: Computerspiele weder als historisch angehauchte Schießbude noch als digitale Simulation der harten Fakten und komple-

Stalker (Film)

Der sowjetische Regisseur Andrej Tarkowski dreht 1978/79 diesen Science-Fiction-Klassiker, dessen Drehbuch zunächst auf dem Buch Picknick am Wegesrand basiert. Im Verlauf der Zusammenarbeit zwischen Tarkowski und den Autoren, den Gebrüdern Strugatzki, entsteht jedoch eine eigenständige Erzählung, die mit dem Buch nur noch Eckpunkte gemeinsam hat: Wieder geht es um außerirdische Artefakte, um die herum sich gefährliche »Zonen« gebildet haben. Der schlicht »Stalker« genannte Hauptdarsteller ist allerdings kein einzelgängerischer Schatzsucher, sondern ein Führer, der zwei illegale Besucher durch das Sperrgebiet schleust, um den geheimnisvollen »Raum der Wünsche«, zu finden. In der Reihe »Science Fiction Klassiker« von Icestorm Entertainment ist Stalker auf DVD erhältlich.



xen Zusammenhänge, die die Historiker auszugraben versuchen – sondern der daraus entstehenden Sagen und Erzählungen, für die sich eher die Völkerkundler interessieren. Das ist ein ungewöhnlicher Zugang zur Historie, der aber auch eine ungewöhnliche Situation reflektiert: einen Unfall, dessen Folgen unsichtbar, aber darum nicht weniger fatal sind; ein politisches System, in dem Informationen schwer zu beschaffen waren; und eine ukrainische Gesellschaft, der die Aufarbeitung der jüngeren Vergangenheit nach wie vor schwer fällt.

Die **Stalker**-Reihe zeigte, dass ein Computerspiel eine solche Lücke füllen und bei der jungen Generation einen Nerv treffen kann. Für die Entwickler kam das keineswegs überraschend: »Wir denken, dass Spiele ein sehr mächtiges Lernwerkzeug sein können. Der einfachste Weg, um zu Kindern und Jugendlichen durchzudringen, sind heute nun mal Spielmechanismen – sie reflektieren die Art und Weise, wie sie sich Informationen



Realität



Spiel

Um die Radaranlage **Duga-3** (links) ranken sich zahlreiche Mythen, im Spiel sendet sie bewusstseinsverändernde Signale.

aneignen“, meint Oleg Yavorski. Und Anton Bolshakov ergänzt: »Natürlich sind die Stalker-Spiele in erster Linie eine Form von Unterhaltung. Wir mussten sie, gerade auch im Hinblick auf westliche Spieler, so gestalten, dass man auch einfach nur Spaß haben kann. Aber für Leute, die mehr suchen, gibt es Anknüpfungspunkte an die Geschichte. Unsere Spiele klären vielleicht nicht auf, aber sie wecken das Interesse an Tschernobyl – das ist doch ebenfalls eine Leistung.«

Vielleicht ist es sogar die größte Leistung, die ein Computerspiel im Hinblick auf die Vermittlung von Geschichte erbringen kann: nicht die Weitergabe von Informationen und Zusammenhängen, sondern das Erleben einer Atmosphäre und eines (historischen) Raumes. Die trockene Information wartet in Tausenden Quellen, in Web-Artikeln und in Bibliotheken – man sollte den Spielern die Intelligenz zugestehen, sie dort auch zu finden. GSC Game World liefert ihnen Bezugspunkte, weckt ihre Neugierde. Das Spiel nicht als Geschichtsbuch – sondern als Erweckungserlebnis.

Die positiven Rückmeldungen der Spieler sind ein starkes Indiz dafür, dass GSC Game World mit seinem Ansatz richtig lag. Kein Wunder, dass das Studio an seinem Kurs festhalten wollte: »Tschernobyl ist unsere Geschichte, und je länger man sich an sie erinnert, desto besser. So gesehen ist jede zusätzliche Mahnung wichtig, in welcher



Auch das Riesenrad von Prypjat (links) übernahm GSC Game World ins Spiel.

Form auch immer. Besonders dann, wenn man damit die junge Generation erreichen kann«, meint Anton Bolshakov. Oleg Yavorski fügte vor dem Studio-Aus hinzu: »Wir arbeiten an Stalker 2 und haben sogar Pläne für einen Film, den wir gemeinsam mit dem Spiel herausbringen möchten. Wir haben unsere Mission also nicht vergessen. Schließlich wachsen ständig neue Spieler heran, es wird ein neues Publikum für unser nächstes Spiel geben. Wir predigen weiter.«

Wenige Wochen nach den Interviews mit Anton Bolshakov und Oleg Yavorsky kursieren jedoch Gerüchte, GSC Game World habe

Stalker 2 auf Eis gelegt und viele Mitarbeiter entlassen. Zurück bleiben drei Spiele, die sich viel vor- und dabei teils übernommen haben, aber nichtsdestotrotz neue Wege aufzeigten – für den Shooter, den sie aus der Enge der erzählerischen und spielmechanischen Tunnels befreien wollten. Und generell für das Computerspiel, dessen gesellschaftliche Relevanz sich eben nicht auf reine Unterhaltung beschränken muss. Zurück bleibt aber auch ein schweres Bündel, das künftig andere tragen müssen. Der Kampf gegen das Vergessen ist schließlich einer der schwierigsten überhaupt: Er kennt kein Ende. Christof Zurschmitt / CR

CM STORM
BY COOLER MASTER

HARDWARELUXXX
excellent hardware

CM STORM
TROOPER

Hardware Hardware
Hersteller des Jahres 2010
3. Platz COOLER MASTER
Hersteller des Jahres 2010
1. Platz COOLER MASTER



Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:

www.cooler-master.de

