

## **Virtueller Weltenbrand: „Valiant Hearts“ und der Erste Weltkrieg**

*Martin Bayer (Berlin)*

Im Gedenkjahr 2014 konnte wahrlich von einem „Trommelfeuer der Erinnerung“ (Gerhard Hirschfeld) an den Ersten Weltkrieg gesprochen werden: Zahllose historische und künstlerische Ausstellungen, Publikationen, Gedenkveranstaltungen, Konferenzen und Medienproduktionen buhlten um die entsprechenden Zielgruppen. Dies fiel insbesondere in Ländern auf, in denen dem Ersten Weltkrieg bisher nur ein vergleichsweise geringes Interesse entgegengebracht wurde bzw. wo jene globale Zäsur von späteren Ereignissen wie beispielsweise dem Zweiten Weltkrieg überdeckt worden war.

Neben all den „klassischen“ Medien behandelt auch das im Juni 2014 erschienene Computerspiel „Valiant Hearts“ des französischen Publishers Ubisoft diesen Krieg. Kann so etwas funktionieren? Ein Computerspiel, in dessen Begriff ja bereits Unterhaltung steckt? „Stell Dir vor, es ist Krieg, und alle haben Spaß?“ Die meisten Computerspiele zum Ersten Weltkrieg sind Flugsimulationen: Auf den Spuren des „Roten Barons“ reduziert sich die Auseinandersetzung mit Krieg auf technische Parameter und durchaus heroisierende Zweikämpfe am virtuellen Himmel. Strategiespiele – das zweite vorherrschende Genre – betrachten den Krieg aus einer überaus abstrakten Perspektive: Ähnlich dem Schach werden Einheiten über das Spielfeld gezogen und treten gegeneinander an.

Doch das Puzzle-Adventure „Valiant Hearts“ nimmt diesen Krieg überaus Ernst: Er ist keine bloße Staffage für ein besonders exotisches Szenario, sondern die Basis für die emotional berührende Handlung. Der Spieler steuert dabei keinen waffenstarrenden Helden, sondern muss sich in verschiedene Perspektiven versetzen, die von einem deutschen Soldaten und seinem französischen Schwiegervater über einen amerikanischen Freiwilligen und eine belgische Krankenschwester bis zu einem die Charaktere verbindenden Hund reichen. Dabei gilt es nicht, möglichst viele Gegner zu töten, sondern zu überleben und Menschlichkeit zu bewahren. Mehr noch, der Spieler tötet keinen Gegner direkt; auch dies eine klare Entscheidung der Spieleentwickler. Im Gegensatz zu vielen anderen Games ist „Valiant Heart“ kein Kriegsspiel, sondern ein Spiel über Krieg.

Kann man durch die visuelle Gestaltung, das Spieldesign und weitere Elemente etwas über den Ersten Weltkrieg lernen, was über die banale Erkenntnis hinausreicht, dass Krieg furchtbar ist? Gibt es auch Grenzen der Vermittlung? „Valiant Hearts“ hat die Anmutung einer Graphic Novel. Die Designer legten großen Wert auf viele Details; die audiovisuelle Gestaltung ist hiervon ein wichtiger Teil. In Zusammenarbeit mit Historikern wurde nicht nur die Story entwickelt, in die ebenso Feldpostbriefe und Erinnerungen aus den Familien der Entwickler einfließen, sondern auch historische Fakten ins Spielgeschehen eingebunden. So lassen sich von den Spielern zahlreiche Alltagsobjekte finden, über die man mehr über das Leben in jener Zeit erfährt, ob an oder hinter der Front. In einem Nachschlagewerk können die Spieler mehr über den historischen Hintergrund erfahren. Vor allem aber sind es die Handlung und die Charaktere, über die der Erste Weltkrieg vermittelt wird. Hierbei werden auch sensible Bereiche wie die großen Meutereien 1917 oder die harsche französische Militärgerichtsbarkeit behandelt.

Glücklicherweise ist „Valiant Hearts“ kein Vertreter jener gut gemeinten, aber hochgradig langweiligen „Serious Games“ oder anderer Edutainmentansätze, in denen es primär um eine oft recht altbackene Wissensvermittlung geht, auf die spielerische Elemente aufgesetzt wurden. „Valiant Hearts“ ist zuvorderst ein spannendes, bewegendes Spiel für Menschen ab 12 Jahre. Damit ordnen sich jedoch andere faktische Aspekte dem Spieldesign unter. So gibt es einen „Bossgegner“ (der jedoch nicht, wie in so vielen Spielen oder Filmen, am Ende getötet wird), und man kann vor fallenden Bomben zu Can-Can-Klängen ausweichen. Der Spagat ist also ein weiter, zwischen einem unterhaltenden Spiel für eine Zielgruppe, die mit jüngeren Jugendlichen beginnt, und dem bitterernsten Hintergrund – doch er ist gelungen.