

„Through the Darkest of Times“. Ein Computerspiel über den zivilen Widerstand gegen die Nazis.  
Von Jörg Friedrich



Jörg Friedrich ist Game Designer und Gründer von Paintbucket Games. Mit „Through the Darkest of Times“ gewann er 2020 den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie „Best Serious Game“ (Foto: Paintbucket Games).

**T**hrough the Darkest of Times“ ist ein Computerspiel, in dem man eine zivile Widerstandskämpferin während der Zeit des „Dritten Reiches“ Berlin spielt, die versucht mit einer Gruppe von Mitkämpfern den Nazis Widerstand zu leisten, Verfolgten zu helfen, aufzuklären und gleichzeitig der Gefangennahme durch die Gestapo zu entgehen. Es ist auch ein Experiment: ein Spiel, das die Spielenden unterhalten und mitreißen und gleichzeitig zum Gedenken beitragen möchte. Sebastian St. Schulz und ich sind seit bald 20 Jahren Entwickler für Computerspiele. Bis dahin entsprachen die Themen der Spiele, an denen wir mitentwickelt hatten, eher dem was man wohl so gemeinhin von einem Computerspiel erwartet: Cowboys, Ritter und Zauberer, Militär und Raumschiffe. Im Dezember 2016 sollte sich das ändern, denn Sebastian und ich waren so besorgt über die jüngsten Ereignisse in der Politik, dass wir den Drang verspürten, diesen Entwicklungen entgegenzuwirken, indem wir das taten, was wir gut können: ein Computerspiel entwickeln.

Sebastian und ich waren in den 1980er Jahren Kinder, und unser Verständnis von Politik und Geschichte ist stark von den 1990er Jahren geprägt. Es war die Zeit, als der Historiker Francis Fukuyama „das Ende der Geschichte“ verkündete. Sebastian kommt aus Ostdeutschland und ich aus Westdeutschland. Wir beide haben den Fall der Berliner Mauer und die Wiedervereinigung der beiden deutschen Staaten als positive Ereignisse erlebt. Als sich später die Grenzen innerhalb Europas öffneten und das aufkommende Internet Menschen auf der ganzen Welt miteinander verband, schien es uns, als sei alles auf einem guten Weg.

Damals erschien uns die Geschichte als eine gerade Linie, die von einer dunklen Vergangenheit in eine helle Zukunft führt. In den letzten Jahren wurde unser hoffungsvoller Blick auf die Welt durch die Morde des NSU, die Aufmärsche der fremdenfeindlichen Pegida-Bewegung, und das Anwachsen rechts-extremer Bewegungen und Parteien nicht nur in Deutschland und Europa, sondern überall auf der Welt immer mehr getrübt. 2016 kam für uns als das Jahr, in dem all diese beunruhigenden Tendenzen einen neuen Höhepunkt erreichten. In Großbritannien stimmte eine Mehrheit für den Austritt aus der Europäischen Union, und in den USA wurde ein Mann Präsident, der

offen rassistisch, sexistisch und nationalistisch auftrat. Zum ersten Mal in unserem Leben sahen wir die Möglichkeit, dass der gegenwärtige Weg der Gesellschaften, in denen wir lebten, wieder in die Dunkelheit führen könnte.

Sebastian und ich waren damals Arbeitskollegen und kamen an einen Punkt, an dem wir dachten, wir müssten etwas unternehmen. Wir fragten uns, was unser Medium, was digitale Spiele mit all dem zu tun hatten und ob es eine Möglichkeit gab, mit einem Computerspiel einen positiven Beitrag zu leisten.

## Häufige Probleme in Computerspielen über die Zeit des Zweiten Weltkriegs

Wir schauten uns an, wie Computerspiele – also „unser“ Medium – bislang die Themen Nationalsozialismus, Faschismus und Antisemitismus behandelt hatten und stellten fest, dass viele historische Computerspiele daran scheiterten diese Themen angemessen zu behandeln. Viele Spiele reduzieren die Zeit des Nationalsozialismus auf den Zweiten Weltkrieg. In den meisten Spielen beginnt das „Dritte Reich“ mit dem D-Day – der Landung der US-Truppen in der Normandie. Es gibt wahrscheinlich keine andere historische Schlacht, die in Computerspielen so häufig vorkommt wie der D-Day – der 6. Juni 1944 an der Küste der Normandie. In diesen Szenarien, die man als Spieler in der Regel auf der Seite der US-Truppen erlebt, sind die Nazis Men-



Screenshot aus dem Spiel „Through the Darkest of Times“ (Bild: Paintbucket Games).

schen in einem Bunker – ein weit entfernter militärischer Feind, der Uniform trägt. Die Nazis sind eine Fraktion, ein militärischer Gegner wie jeder andere militärische Gegner. Dabei wird jede zivile Perspektive ausgelassen; wir lernen oder sehen nichts anderes als die militärische Sicht auf die Ereignisse als Soldaten oder Kommandeure. Das gilt für Actionspiele ebenso wie für Strategiespiele. Nazis sind nur eine Fraktion – wenn das Spiel eine Geschichte hat, dann sind die Nazis der Gegner, ein klassischer Computerspielgegner, der genauso gut durch eine fiktive Gruppe ersetzt werden kann. Und gleichwohl sie in diesen Computerspielen die Gegner sind, sind sie auch die Fraktion mit den besten Panzern und den schicksten Uniformen.

#### *Der Mythos einer „sauberen Wehrmacht“ in Computerspielen*

Viele Spiele über den Zweiten Weltkrieg sind konfliktbasiert, und viele von ihnen sind Mehrspieler-Spiele, in denen Spieler und Spielerinnen gegeneinander antreten können. Dies führt dazu, dass alle am Konflikt beteiligten Seiten spielbar gemacht werden – einschließlich der Achsenmächte. Man kann also die Wehrmacht spielen. Da Spieleentwickler nicht dem Vorwurf ausgesetzt sein wollen, sie würden den Spielenden erlauben als Nazis zu spielen, wird in den Spielen häufig die Erzählung über „reguläre deutsche Soldaten, die nichts falsch gemacht haben“ bemüht.

Der leitende Designer des Spiels „Call of Duty – World War II“ antwortete auf die Frage einer Journalistin, ob die Spieler im Spiel als Nazis antreten könnten:

*„Sie werden niemals als Nazi spielen. Sie werden als Deutscher oder ein anderes Mitglied der Alliierten oder Achsenmächte spielen.“*

Wir wissen heute, dass die Wehrmacht als Institution eine wichtige Rolle beim Völkermord der Nazis während des Einmarsches in Osteuropa spielte und viele reguläre deutsche Soldaten dabei beteiligt waren. Die Wehrmacht war ein entscheidender Teil von Hitlers Vernichtungsplan für Osteuropa. Eine Tatsache, die heute fast nur noch von rechtsextremen und geschichtsrevisionistischen Kreisen gelehrt wird. Aber um die Option zu rechtfertigen in Computerspielen auf Seiten der Wehrmacht anzutreten, kommunizieren einige Spiele den Mythos „der sauberen Wehrmacht“ einem oft überwiegend jungen Millionenpublikum.

*Viele Spiele scheitern insbesondere an einer adäquaten Darstellung von Verfolgung, Verbrechen und Völkermorden der Nazis.*

*Die langsame Zerstörung der Demokratie wird übersprungen*

Wer sein Bild über die historischen Nazis aus Computerspielen bezieht, könnte zu der Überzeugung gelangen, dass Nazis sich immer im Krieg befinden. Kaum ein Spiel erwähnt die Abschaffung der Gewaltenteilung oder den langsamen, giftigen Weg der Diskriminierung, oder wie progressive Kunst und Kultur zuerst als „jüdisch“ oder „bolschewistisch“ diffamiert und schließlich verboten und zerstört wurden. Die meisten Spiele beginnen mit dem Krieg und lassen die Auswirkungen der NS-Ideologie auf Kultur und Gesellschaft unerwähnt. Bei unseren Recherchen fanden wir außerdem eine Tendenz zur Reproduktion faschistischer Ästhetik in der popkulturellen Behandlung der NS-Zeit - nicht nur bei Spielen, sondern auch sichtbar in Filmen und Comics.

Als die Nationalsozialisten an die Macht kamen, wurden große Teile der progressiven Kunst der Weimarer Republik und des Deutschen Expressionismus verboten und galten von nun an als „entartete Kunst“. Die Nazis installierten einen phantastisch-deutsch-griechisch-römischen heroischen Historismus in Schrift, Kunst und Architektur. Kunst war für die Nazis ein Werkzeug, sie sollte dafür sorgen, dass das Individuum sich schwach fühlte verglichen mit dem Ideal des „Übermenschen“. Eines der populärsten Genres der Literatur jener Zeit war das so genannte „Fronterlebnis“, in dem der Krieg als eine spirituelle Erfahrung vorgestellt wurde. Heute verwenden nicht wenige Computerspielerzählungen ähnliche Bilder, in denen männliche Helden als einsame Krieger dargestellt werden, die die harten Entscheidungen treffen und alle Probleme mit Gewalt lösen müssen. Diese moderne Form des Jüngerschen „Fronterlebnis“ weist frappierende Gemeinsamkeiten mit der faschistischen Ästhetik auf.

Viele Spiele scheitern insbesondere an einer adäquaten Darstellung von Verfolgung, Verbrechen und Völkermorden der Nazis. Als Deutschland 1939 in Polen einmarschierte, begannen Wehrmacht und SS umgehend mit der systematischen Ermordung von Slawen und Juden. Folgt man jedoch der gleichen historischen Zeitlinie in einem populären Computerspiel, so erfährt man nichts darüber. Die meisten Spiele über den Zweiten Weltkrieg ignorieren die Tatsache, dass Deutschland systematisch sechs Millionen europäische Juden und Millionen Angehörige anderer Gruppen wie Polen, Slawen, Roma, so genannte „unheilbar Kranke“ und Sowjetbürger ermordete.

Durch die Auslassung der Shoah zeichnen diese Spiele ein Bild der Vergangenheit, in der sie nie stattgefunden hat. Der Grund für den Verzicht auf die historische Realität der Shoah ist die Vermeidung von Kontroversen. Sowohl Entwickler als auch Publisher (Verleger von Computerspielen) sind vorsichtig bemüht, beim Zielpublikum nicht anzuecken und eine öffentliche Gegenreaktion zu vermeiden – aber indem sie versuchen, Kontroversen zu vermeiden, zeichnen sie ein geschöntes Bild des Zweiten Weltkriegs und das ist gefährlich.

*Gedenkstätten suchen schon lange nach neuen Wegen, um Menschen zu erziehen, die sie mit traditionellen Mitteln nicht erreichen können.*

---

### *Computerspiele als Teil unserer Erinnerungskultur*

Aber warum ist es überhaupt ein Problem, wenn Spiele die Geschichte des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs unvollständig oder falsch darstellen? Sind Spiele nicht nur Unterhaltung und daher nicht dafür verantwortlich, dunkle und kritische Themen wie diese zu behandeln?

Geschichte ist nicht nur, was wir in der Schule lernen. Es sind all die Geschichten, die wir von unseren Eltern, Vorfahren und natürlich auch durch Medien erfahren. Unser Bild von der Welt – und eben auch unser Bild der Vergangenheit wird auch durch die Populärkultur geprägt.

Hans Rosenthal, deutscher Radio- und Fernsehmoderator, der sich in Berlin versteckte und den Holocaust überlebt hat, sagte in einem Interview, er sei überzeugt, dass mehr Deutsche durch die Ausstrahlung der US-Fernsehserie „Holocaust“ (1978) gelernt haben was wirklich in Auschwitz geschehen ist, als durch alle Bildungssendungen zusammen.

Gedenkstätten suchen schon lange nach neuen Wegen, um Menschen zu erziehen, die sie mit traditionellen Mitteln nicht erreichen können, und Computerspiele könnten dabei ein wichtiger Baustein werden. Historische Computerspiele könnten und sollten in unserer Gedenkkultur eine Rolle spielen – aber dazu müssen sie endlich die Dinge so erzählen, wie sie geschehen sind.

### *Nazis nutzen heute Computerspiele zur Rekrutierung*

Internet und Games-Kultur sind zu einem fruchtbaren Boden für Neonazis und faschistische Bewegungen geworden. Betrachtet man die Foren und Communities beliebter Spiele über den Zweiten Weltkrieg, so scheint es, dass diese Spiele eine beträchtliche Anzahl offen rechtsextremer Spieler anziehen. Die Nach-

*Wir wollten ein spannendes  
Strategiespiel entwickeln,  
das den Spielern erlaubt, ihre eigenen  
Entscheidungen zu treffen.*

---

ahmung faschistischer Ästhetik und die Möglichkeit, auf Seiten der Wehrmacht zu spielen, erlauben unter Rechtsextremen populäre Fantasien wie Wehrmacht und SS auszuleben. Hier treffen gefestigte Rechtsextreme auf noch eher unpolitische Spieler und Spielerinnen, die oft nur von Zeit und Thema fasziniert sind. Da in den meisten dieser Spiele der Holocaust nicht erwähnt wird, werden die Ansichten von Spielern, die den Holocaust leugnen, durch die Inhalte auch nicht in Frage gestellt. Viele historische Spiele über den Zweiten Weltkrieg erzählen also nicht nur nicht die vollständige Geschichte, sie ermöglichen es Neonazi-Gruppen dadurch auch, sich in den Online-Gemeinschaften, die sich rund um diese Spiele bilden, auszubreiten und dort zu rekrutieren.

## Ein neuer Ansatz

Die Beschäftigung mit den häufigen Problemen von Computerspielen über den Zweiten Weltkrieg half uns bei der Entwicklung von „Through the Darkest of Times“, weil es uns Leitplanken und Gestaltungsziele für die Entwicklung vorgab. Wir wollten, dass „Through the Darkest of Times“ einen starken Schwerpunkt auf die Erzählung legt, aber wir wollten gleichzeitig ein spannendes Strategiespiel entwickeln, das den Spielern erlaubt, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen. Durch die Mischung hatten die Spielenden die Freiheit, eine persönliche Widerstandsgeschichte zu schreiben. Im Spielen neigen Spieler dazu, die Erzählung zu vergessen und nur noch die Zahlen und Systeme zu beachten. Um diese strategische Denkweise der Spieler zu durchbrechen, fügten wir narrative Sequenzen hinzu, die sich wie ein interaktives Comibuch spielen. Darin verlangen wir von den Spielern, harte Entscheidungen zu treffen, die oft keine richtige oder falsche Antwort haben und bei denen die Konsequenz oft unklar bleibt – das steht im Widerspruch zu den berechenbaren Spielsystemen des Strategieteils.

Statt faschistische Ästhetik bei Visualisierung und Vertonung zu reproduzieren, sollte sich unser Spiel an der Kunst und Musik orientieren, die von den Nazis verachtet worden war, aber den zivilen Widerstandskämpfern gefallen hätte. Statt Leni Riefenstahl, Arno Breker und Albert Speer waren unsere Vorbilder Käthe Kollwitz, George Grosz und John Heartfield. Statt Marschmusik und heroischer Klänge läuft Swing der 1920er Jahre und die Handlung macht die Spielenden nicht zu überstarken Helden, die den Nazis mit Waffen gegenüberreten,

sondern zu einfachen Menschen, die in ständiger Angst um sich und ihre Familie versuchen so weit es eben geht, das Richtige zu tun. Die Mitstreiter in der Widerstandsgruppe sind keine militärischen Einheiten, denen man als Spieler einfach nur Befehle geben kann, sondern einfache Menschen, die sich trotz der Gefahr freiwillig entschieden haben, etwas gegen das Unrecht zu tun, das immer schlimmer wird, die aber durchaus mit Entscheidungen der Spielfigur hadern.

Anders als in den meisten Computerspielen bieten wir den Spielenden dabei kein klares Spielziel an – den großen Lauf der Geschichte kann man nicht verändern –, aber man wird ermutigt, es zu versuchen. Wir wollten auch zeigen, dass diese Menschen nicht als Widerstandskämpfer geboren wurden, sondern dass sie oft interessante und kreative Menschen waren, bevor die Nazis an die Macht kamen, die das Leben genossen und deren Welt sich plötzlich und radikal verändert hatte. Wir wollten Figuren erschaffen, mit denen die Spieler reden und Beziehungen aufbauen konnten, die aber immer noch ihre eigene Agenda und immer noch individuelle politische Ansichten, Macken und Hintergedanken hatten – Elemente, die zu internen Konflikten führen können, die das Leben einer Widerstandsgruppe noch schwieriger machen.

Unser Spiel sollte es den Spielenden ermöglichen, diese Konflikte und Widersprüche nachzuvollziehen und zeigen, dass es Situationen geben kann, in denen man kleinere weltanschauliche Konflikte überwinden muss und sich auf einen kleinsten gemeinsamen Nenner der Menschlichkeit zu einigen und zu handeln hat. Das Spiel sollte jeden Spieler und jede Spielerin fragen: „Was hättest du getan?“

*Unser Spiel lässt Spielende nachvollziehen, dass es Situationen geben kann, in denen man weltanschauliche Konflikte überwinden muss.*

---