

4. Geschichte transportieren – Erzählen im digitalen Spiel

Abb. 021: Steam-Seite von WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER.



Die Qualität der Erzählungen spielt in digitalen Spielen eine wichtige Rolle. Auf der Steam-Seite von ROGUE TRADER wird mit der Verbindung von Narration und Spiel explizit geworben. Das Rollenspiel im Universum von Warhammer 40.000 steht am Ende einer langen Entwicklung von Rollenspielen, die narrative und ludi-sche Immersion verbinden. Im Vordergrund des isometrischen Rollenspiels steht die Erzählung der Freihändlerin, die als Avatar der Spielenden in einem größeren Ensemble dient. Owlcat Games als Entwickler und Publisher erzählt eine Vielzahl von mehr oder weniger umfangreichen Geschichten, die auf den einzigartigen Figuren beruhen. Ihre Perspektiven müssen im Spiel angehört und berücksichtigt werden, während sich Spielende in die Positionen einer dogmatischen, ikonoklas-tischen oder ketzerischen Freihändlerin versetzen müssen.

Seit den 70er Jahren haben sich die Erzählungen in digitalen Spielen stark ver-ändert. Geschichten wurden komplexer und interaktiver (Hennig 2017, 111; Freyer-muth 2015, 95). In Rollenspielen wie MASSEFFECT, BALDUR'S GATE oder einem Ad-venture PENTIMENT wird auch deutlich, dass digitale Erzählungen im Spiel nicht linear sind. Abhängig von den Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler nimmt

die Geschichte einen anderen Verlauf. *DETROIT: BECOMING HUMAN* zeigt am Ende eines Kapitels, welche Entscheidungen getroffen wurden und welche Teile der Erzählung verpasst wurden. Je freier Spielerinnen und Spieler eine Welt erkunden können/sollen, desto geringer ist die narrative Linearität (Steiner 2022, 52).

Die Interaktivität der digitalen Erzählungen unterscheidet sie also von klassischen Erzählungen im Roman und macht einen Kern des Mediums aus (Peric 2023, 67), obwohl Spiele der narrativen Struktur des Films oft entsprechen (Faulstich 2005, 18). Interaktivität muss nicht literaturtheoretisch als abstrakte Verbindung zwischen Produzenten und Rezipienten konstruiert werden. Die Spielwelten reagieren unmittelbar und teils weitreichend auf die Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler. Mit steigender Komplexität der Spiele werden auch die Erzählungen verzweigter, komplexer und non-linear (Liedel 2023, 31), so dass die Konsequenzen einer Entscheidung erst viel später sichtbar werden können. Die Anforderungen an Spielende steigen damit (Weidlich 2024, 219). Dabei gibt es mehrere Elemente der Erzählung in digitalen Spielen (Kutscher 2019, 36–45):

1. Cut-Scenes
2. Text
3. Grafik
4. Musik
5. World Building

All diese Aspekte spielen in digitalen Spielen zusammen und finden sich auch in anderen Textgattungen (Vgl. Kapitel 3.6) wieder. Besonders filmisches Erzählen wird in digitalen Spielen manifest (Hennig 2017, 111), da mit der Entwicklung von 3D-Graphik das Instrumentarium des Films verfügbar wurde (Koubek 2025, 150). Die Besonderheit von Erzählungen in digitalen Spielen gegenüber klassischen Filmen ist, dass die Linearität von Erzählungen aufgehoben werden kann und wird. Dies bedeutet, dass die Chronologie als Merkmal von erzählten Geschichten gebrochen wird und innerhalb eines Spiels mehrere Geschichten enthalten sein können.

Ein gutes Beispiel für non-lineare, offene Erzählungen ist narrative Spiel *DETROIT: BECOMING HUMAN* von Quantic Dream aus dem Jahr 2018, welches eine Erzählung der Mensch-Werdung synthetischen Lebens episodenhaft erzählt und dabei ganze Handlungsstränge öffnet und verschließt. Der Verlauf der Narration und dessen Ende hängen von den Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler ab. Die Darstellung eines Plot-Baums (Koubek 2025, 214) macht die Verzweigungen sichtbar, wobei es verschiedene Möglichkeiten zur Darstellung interaktiver Geschichte gibt (Schöffmann 2021 131). *PENTIMENT* funktioniert im kleineren Rahmen ähnlich (Vgl. Kapitel 6.2). Narrative Spiele mit explizit historischem Bezug sind weniger offen: *GHOST OF TSUSHIMA* (2020), *ASSASSIN'S CREED* (ab 2009) oder *RISE OF THE RÖNIN* (2024) erzählen ihre Geschichten innerhalb eines historischen Settings

so, dass Spielerinnen und Spieler alle Erzählungen erleben können. Die Geschichte wird durch das eigene Handeln entdeckt (Thimm/Wosnitza 2010, 42). Jochen Koubek stellt non-lineare Erzählweisen in digitalen Spielen gut an *THE STANLEY PARABEL* von 2013 dar (Koubek 2025, 212). Die Darstellung ist ein gutes Beispiel für die graphische Abbildung komplexer, non-linearer Erzählweisen.

Die Mehrheit der Spiele mit starken Narrationen sind entweder dem Genre des Rollenspiels zuzuordnen oder bedient sich an Elementen aus Rollenspielen für ihre Narration. Am Spiel des Jahres 2023 *BALDUR'S GATE III* des belgischen Studios Larian wird dies besonders gut sichtbar. Das RPG spielt in den vergessenen Reichen, die zu den Welten des Tabletop-Rollenspiels *Dungeons & Dragons* gehören. Pen-&-Paper-Rollenspiele (Sallge 2010, 83) sind der analoge Vorgänger digitaler Rollenspiele, die sich auf sie beziehen. Das Spiel überzeugte mit liebe- und humorvollen Narrationen und hoher Entscheidungsfreiheit. Die Geschichte des Entwickler-Studios als nerdigem Underdog im Haifischbecken gieriger Großkonzerne hat der Rezeption auch nicht geschadet.

In jedem Fall werden immer mehr Ressourcen in die Narration in digitalen Spielen investiert (Domsch 2019, 103). Gerade bei (non-)linearen Spielen mit offenen Erzählungen ist die Investition hoch, da Ressourcen in Spielelemente fließen, die von der Mehrheit der Spielerinnen und Spieler nie gesehen werden. Ihr kommerzieller und auch künstlerischer Erfolg sprechen allerdings für sich. Die Offenheit der Erzählungen in diesem Medium ist aber gattungsspezifisch, obwohl Kompromisse zwischen spielerischen und narrativen Elementen nötig sind (Sallge 2010, 83). Spiele mit Geschichtsbezug wie *GHOST OF TSUSHIMA*, *ASSASSIN'S CREED: UNITY*, *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* oder *RISE OF THE RÖNIN* erwecken lediglich den Eindruck der Offenheit, bleiben in ihren Narrationen aber linear.

Dies ist für die Analyse in Unterricht und Forschung durchaus von Vorteil, weil der Umfang der betrachteten Erzählung steuerbar bleibt. Non-lineare Spiele müssen mehrfach durchgespielt werden, um alle Entscheidungsmöglichkeiten dokumentieren zu können. Neben dem hohen Zeitaufwand ist auch der logistische Aufwand hoch, da in vielen Spielen Entscheidungen pfadabhängig sind. Auch die Reproduktion bestimmter Spielsituationen ist nicht so einfach, da alle Entscheidungsschritte transparent gemacht werden müssen. Zum Zeitpunkt der Entscheidung sind deren Folgen aber nicht immer offensichtlich.

Um Narrationen im digitalen Spiel gab es lange einen Streit (Vgl. Kapitel 3.3) zwischen Ludologen, die digitale Spiele nicht als Narrationen begreifen und Narratologen, die es tun (Domsch 2019, 103–105/Hahn 2017, 29), wobei keine der beiden Seiten Deutungshoheit für sich beanspruchen kann (Redecker 2024, 342). Auch Fachdidaktiken und Literaturwissenschaft begreifen die Erzählungen in Spielen als digitale, (non-)lineare Texte. Für den methodischen Umgang mit digitalen Spielen ist diese Perspektive durchaus hilfreich.

Erzählungen im digitalen Spiel unterscheiden sich also nicht prinzipiell von Texten. Ihre gattungsspezifische Form ist aufgrund von zwei Faktoren besonders – (Non-)Linearität (Hebel/Kühn/de Andrade 2019, 57) und Interaktivität, die in diesem Fall unmittelbar zusammengehören. Beim *environmental storytelling* wird die Narration in viele Partikel fragmentiert, die von Spielerinnen und Spieler aktiv rekonstruiert werden müssen. Diese detektivische Arbeit macht vielen Spielerinnen und Spieler durchaus Freude (Gelker 2019, 30) und ist unmittelbarer Teil der Interaktivität im Spiel (Steiner 2022, 50/51). Es gibt allerdings auch Stimmen, die dem digitalen Spiel das Potential zu eigenen Erzählformen zutrauen, die nicht auf der klassischen Heldenreise beruhen (Koenitz u.a. 2019, 118). Mit den Möglichkeiten der Medien entstehen auch neue Erzählformen mit eigenen Gattungsmerkmalen (Seda 2008, 25).

Digitale Spiele haben auch eine visuelle Seite, die für die Immersion und Plausibilität der Geschichtsdarstellung besonders bedeutsam ist. Die Produktion, das Produkt und ihre Wirkung müssen getrennt voneinander betrachtet werden (Bevc 2010, 171). Für die Analyse ist der Fokus auf das Produkt – Erzählung bzw. Simulation – relevant. Sie sagen viel über das Bild der Gegenwart auf die Geschichte aus. Erzählungen in historischen Spielen sind also insgesamt eine Form der Darstellung, wie historischer Film und Roman auch (Memming 2023, 166). Sie sind an erster Stelle ein Produkt ihrer Entstehungszeit und natürlich keine Quelle.

In den bisherigen Ausführungen wurde Erzählen vor allem ein literarischer Erzählbegriff angewendet, der auf Immersion abzielt und auf eine dramaturgische Organisation der Geschichte zurückgreift. Historische Erzählungen im Sinn der Geschichtswissenschaft erklären die Gegenwart aus der Vergangenheit, um Perspektiven für die Zukunft zu ermöglichen (Rüsen 2001, 59). Dabei enthalten historische Erzählungen temporal-kausale Zusammenhänge (Flink 2025, 39). Die Grenze zwischen historiographischen und literarischen Erzählungen ist dabei alles andere als klar (White 1986, 145), zumal Erzählungen eine Konstante menschlicher Kultur sind (Fludernik 2008, 9).

4.1 Perspektiven verstehen

In narrativen Spielen wird vor allem der rezeptive Teil der narrativen Kompetenz gefördert (Bernhardt 2018, 180), während sie im Spiel als Kulturtechnik eine analytische Haltung einnehmen (Lilge 2025, 33). Da Spielerinnen und Spieler keine eigenen Erzählungen (im unmittelbaren Sinn) verfassen, ist eine Gesamtförderung der narrativen Kompetenz über digitale Spiele nicht möglich. Die wesentliche Leistung, die vor allem in Rollenspielen gefordert wird, ist die Einnahme fremder Perspektiven. Perspektivübernahme ist als Kompetenz eine komplexe kognitive (Siefert 2020, 100) und affektive Leistung, die historisches Denken und die Darstellung von Geschich-

te bestimmt (Bieker 2022, 98) Im Rahmen des Erlebens von historischer Fremdheit in interaktiven Darstellungen wird sie durch die im Spiel erzeugten Atmosphären wesentlich mitbestimmt und ermöglicht (Zimmermann 2023, 116).

Narrative Spiele ermöglichen zunächst die Perspektivübernahme über Alteritätserfahrung (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 276); Spielerinnen und Spieler erleben die Fremdheit anderer Welten und der Individuen darin. Dies führt zu einer Suche nach Orientierung (Ammerer 2019, 65), bei der die Perspektiven dieser Figuren eingenommen werden. Geschichtserzählungen sind sowohl auf Seite der Produzenten als auch auf Seite der Rezipienten subjektiv (Jordan 2021, 20) und ermöglichen als subjektive Erfahrungen unterschiedliche Zugänge zu Perspektiven auf Basis von Alteritätserfahrung.

Eine Fokussierung auf Kontingenzerfahrung scheint nicht zielführend (Barth 2024, 237), obwohl Spiele wie *PENTIMENT* (Vgl. Kap. 6.2) durch ihre offenen/non-linearen Erzählungen diese prinzipiell wenn auch nicht mit Blick auf Zukunft ermöglichen. Schon aus praktischen Gründen ist dies schwierig, da Spielerinnen und Spieler die Kontingenz erst erfahren können, wenn sie das Spiel wiederholt spielen und andere Entscheidungen treffen. *DETROIT: BECOMING HUMAN* illustrierte die Kontingenz am Ende jedes Kapitels durch eine Darstellung der getroffenen, nicht getroffenen und unentdeckten Entscheidungsmöglichkeiten.

Eine gewisse Vorsicht ist also geboten. Spielerinnen und Spieler geht es auch im komplexen Rollenspiel (Bartle 2003, 188; Barricelli 2017, 276) nicht nur um eine stimmige Darstellung der gewählten Charaktere. Es geht auch darum, die Spielmechaniken für maximale Effizienz zu überlisten (Cermak-Sassenrath 2010, 137). *POLY BRIDGE* (2015) war ein Spiel, in dem Spielende Brücken bauen sollten. Die Spielerinnen brachen mit dem vorgesehenen Handeln und wurden kreativ. Im Rollenspiel *BALDUR'S GATE III* (2023) gibt es zahllose dokumentierte Versuche, die absurdeste oder kreativste Lösung für ein Problem zu finden oder die Vorstellungen der Entwickler unter Ausnutzung der Regeln zu überlisten. Sie verwandelten Spielfiguren in Tiere, vergrößerten diese wiederholt, um den magisch geschaffenen Koloss dann auf ahnungslose Gegner fallen zu lassen. Sie stapelten Kisten zu hohen Türmen, die sie dann umkippten. Die Figur auf der höchsten Kiste konnte dann einen Abgrund überwinden.

In historischen Spielen sind die Entscheidungsmöglichkeiten auf plausible, authentisch wirkende Möglichkeiten begrenzt. Sie sind damit in ihren Handlungen vorhersehbar und plausibel (Gjøl/Jørgensen/Thomsen/Bruni 2019, 132).

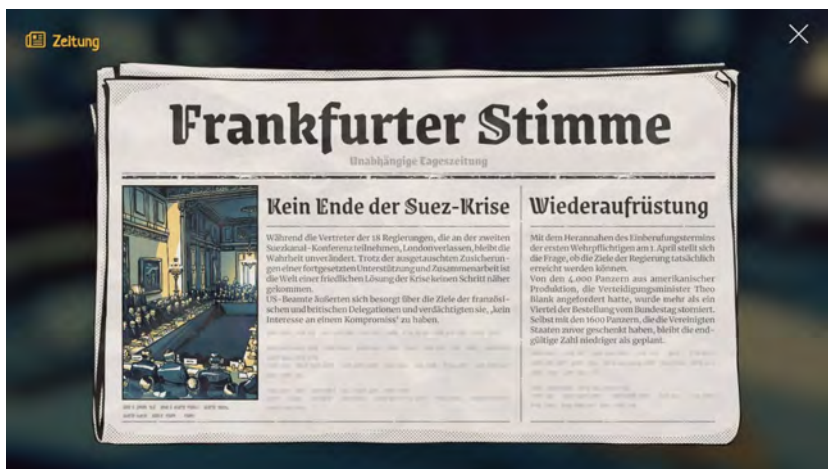
Perspektiven zu verstehen, benötigt jedoch ein Verständnis für den Kontext, in dem Handlungen möglich sind oder von Spielenden bzw. ihren Avataren erwartet werden. Gute Geschichtserzählungen in digitalen Spielen müssen – mit Blick auf Perspektivübernahme – auch eine Vergangenheitsatmosphäre erschaffen, in denen Handlungsperspektiven authentisch sind (Zimmermann, 2019, 76/114). Digitale Spiele ermöglichen dies in ihrem Worldbuilding, dessen Authentizität

(auch) durch Detaillierung (Hasberg 2022, 32) erreicht werden soll. Das Ausmaß des Perspektivwechsels hängt dabei nicht unbedingt vom Realismus der digitalen Räume in Annäherung an die Realität ab. Auch stark stilisierte Erzählungen können Perspektivwechsel anregen. Dazu gehört beispielsweise THE DARKEST FILES.

4.1.1 Beispiel: historische Perspektiven in Rollenspielen: THE DARKEST FILES

Nach THROUGH THE DARKEST OF TIMES (2020) veröffentlichte Paintbucket Games 2025 mit THE DARKEST FILES das zweite Spiel zur Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg. Während das erste Spiel in einer Widerstandszelle in Berlin spielte, übernimmt man in THE DARKEST FILES nun die Rolle der Staatsanwältin Esther Kätz, die unter dem Staatsanwalt Fritz Bauer alte Naziverbrechen aufarbeitet und vor Gericht bringt. Fritz Bauer ist die einzige historische Figur, während alle anderen Charaktere inklusive der Spielfigur fiktiv sind. Die Fälle beruhen allerdings auf echten Gerichtsakten, so dass THE DARKEST FILES als quellenbasierte Geschichtsdarstellung verstanden werden kann, das als Teil der Erinnerungskultur auf das dunkelste Kapitel der deutschen Geschichte und seiner Aufarbeitung Bezug nimmt. Das Spiel bietet in diesem Sinne einen Einblick in das Deutschland der 1950er Jahre. Die »große Bühne« begegnet der Spielfigur und damit Spielenden über Zeitungen, die auf dem Schreibtisch zu finden sind. Auch wenn die Artikel keine Bedeutung für die Fälle haben, bieten sie jedoch einen Einblick in die politischen Probleme im globalen Kontext und werfen ein Schlaglicht auf die Stimmung der Zeit (Abb. 022).

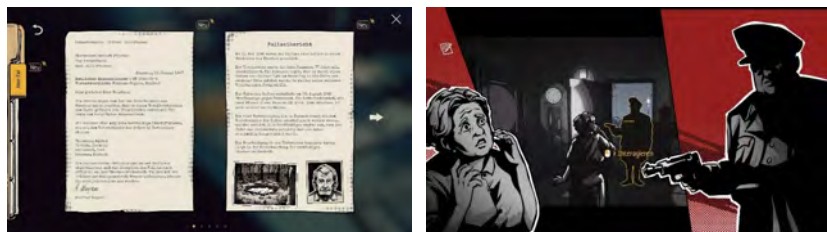
Abb. 022: Zeitungsbericht in THE DARKEST FILES.



Dabei spielen verschiedene Informationsquellen eine unterschiedliche Rolle, um Spielerinnen und Spielern diesen Perspektivwechsel zu ermöglichen. Die Sammlung und Auswertung von Akten gewährt einen Einblick in die langwierige Aufarbeitungsarbeit, bleibt aber distanziert und sachlogisch (links). Die Vernehmung von Opfern wie der Frau des Mordopfers (rechts) zielt dabei auf mehr als Informationsbeschaffung ab. Sie verleihen den Fällen ein emotionales Element, in dem die Perspektiven der Hinterbliebenen und das Leid der Opfer zugänglich gemacht werden. Die fiktionalisierten Partikel der Geschichte spielen in *THE DARKEST FILES* zusammen, um ein kohärentes Bild der Zeit und der Geschichte zu erschaffen (Abb. 022 und Abb. 023).

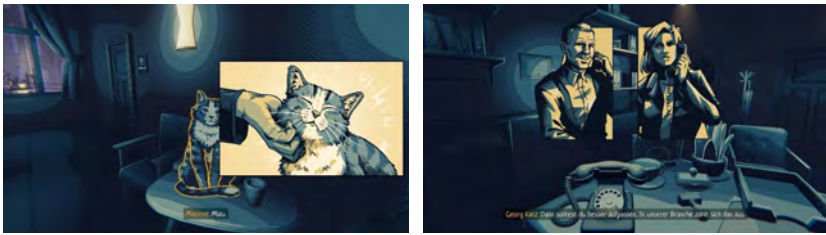
Dabei greift das Spiel auf die Optik und Bildstruktur eines Comics mit limitierter Farbpalette zurück, so dass die Geschichte in sich kohärent wirkt und die Immersion nicht durch Stilwechsel gebrochen wird.

Abb. 023: Informationsquellen in *THE DARKEST FILES*.



Dabei reduziert Paintbucket Games die Geschichte nicht auf die vielschichtigen Puzzles zur Lösung der Kriminalfälle (Abb. 023), sondern bettet diese in die kleinteilige Arbeit in der Staatsanwaltschaft ein, deren Verwaltung durch die Eltern der Hauptfigur unterbrochen wird (Abb. 024). Die Kategorie Geschlecht spielt unterschiedlich eine Rolle – neben ihren Eltern, spiegeln auch Zeugen und ein Kollege das Rollenverständnis der Zeit. Neben der Arbeit an den Naziverbrechen, muss sie sich auch mit dem Sexismus der 1950er Jahre und dem Widerstand gegen die Aufarbeitung des 3. Reiches auseinandersetzen. Die Eltern treten quasi als Antagonisten auf (rechts), deren sanfter aber unmissverständlicher Druck sowohl zum Perspektivwechsel als auch zu einem Werturteil einlädt. Der Perspektivwechsel auf Basis der Alteritätserfahrung wird intuitiv angelegt und legt die Imagination über die 1950er Jahre in der Bundesrepublik an. Dabei steuert Paintbucket Games den Prozess subtil und überlässt es Spielerinnen und Spielern, Schlussfolgerungen zu ziehen. Im Sinn von *Save-the-Cat* wird die Hauptfigur als sympathische Identifikationsfigur etabliert (Abb. 024), während sie zugleich mit verschiedenen Konflikten konfrontiert wird.

Abb. 024: Interaktion mit der Katze in der Kanzlei (links) und Telefonat mit den Eltern (rechts) in *THE DARKEST FILES*.



THE DARKEST FILES erzählt eine lineare und geschlossene Geschichte, die für Geschichtsunterricht aufgrund der episodenhaften Zugänge leichter zu organisieren ist. Der erste Fall um den ermordeten Hans Naumann ist anschlussfähig, geht aber durch die narrative Form und die Konturierung der Hauptfigur über das kognitive Nachvollziehen der Aufarbeitung der Naziverbrechen hinaus. Das digitale Spiel ermöglicht hier über die Geschichtsdarstellung einen Perspektivwechsel in die Situation einer Zeit, in der die Aufarbeitung des Dritten Reichs nicht als quasi abgeschlossene Erzählung vorliegt. Als Spiel zwischen einem Lernspiel/Serious Game und Entertainment Game ist *THE DARKEST FILES* auf das Fremdverstehen/Perspektivübernahme ausgerichtet. Allerdings bieten auch rein kommerzielle Spiele Potential zur Perspektivübernahme.

4.1.2 Beispiel: historische Perspektiven in Action-Adventures: *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY*

Seit *DEUS EX* im Jahr 2000 den Beweis antrat, dass auch Action-Spiele gute Geschichten erzählen können (Donovan 2010, 352), hat sich das Action-Genre extrem weiterentwickelt. Sowohl Erzählungen als auch Spielmechaniken wurden zunehmend komplexer, während die Spielwelten von kleinen Umgebungen zu offenen Spielwelten ausgedehnt wurden. Das räumliche Design der Spielwelten mit teils weiten Laufwegen kann die Erzählung verwässern und durch eine Vielzahl von Nebenaufgaben von der eigentlichen Erzählung ablenken. Die Qualitätsunterschiede der Erzählungen sind über die Grenzen der Genres hinweg unterschiedlich, wobei Ego-Shooter wie *TITANFALL II* oder *BIOSHOCK: INFINITE* als positive Beispiele hervorgehoben werden. Gemeinhin gelten Ego-Shooter aber nicht als Paradegenre für gute Erzählungen. Einer der ersten Shooter mit einer positiv rezipierten Geschichte war *HALF-LIFE* (1998), das noch heute als genreprägend gilt. Action-Spiele wie *ASSASSIN'S CREED* oder *DARK SOULS* bieten in der Regel vergleichsweise gute Erzählungen, wobei für historische Perspektivübernahme eher *ASSASSIN'S CREED* repräsentativ ist.

In ASSASSIN'S CREED löste sich in späteren Teilen von seiner Verschwörungs-erzählung des Kampfes der Assassinen gegen die Temppler und konzentrierte sich trotz einer Metaerzählung zunehmend auf die Erzählung im historischen Setting, die in ASSASSIN'S CREED: ORIGINS und ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY stark mit mythologischen Elementen verwoben worden, obwohl der Marke historische Akkuratheit zugeschrieben wird (Beil 2021, 55). Darstellung von Faktizität und Fiktionalität verschwammen zunehmend. Obgleich das Action-Spiel in der griechischen Antike Perspektivübernahme anlegt, ist eine Abgrenzung zur Perspektivübernahme im Vergleich zu THE DARKEST FILES doch notwendig – nicht nur, weil die beiden Beispiele unterschiedliche Genres repräsentieren.

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY sowie seine Vorgänger und Nachfolger sind (in unterschiedlichem Maß) Open-World-Spiele, was durch die Raumgestaltung und den Umfang der Spielwelt zu einer Zerfaserung der Erzählung führt, die in THE DARKEST FILES besonders dicht ist und Perspektivübernahme besonders leicht macht. Die weitläufigen Spielwelten von ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY werden aus Perspektive eines der beiden Protagonisten erlebt, wobei die Reise den Zugang zur rekonstruierten Lebenswirklichkeit der Epoche durch räumliche Weite und den Unterschied zwischen erzählter Zeit und Erzählzeit erschweren aber nicht verunmöglichen mag.

In den Gesprächen und Entscheidungen wird Perspektivübernahme angelegt, auch wenn ludische Faktoren Priorität haben mögen (Abb. 024 und Abb. 025). Anders als THE DARKEST FILES, dessen Spielmechaniken bewusst einfach gehalten und keine Progression der Spielfigur anlegen, wird in Action-Spielen ein Fokus auf die Entwicklung der Spielfigur aus ludischer Perspektive gelegt. Die Rollenspielmekanismen mit einer Progression der Spielfigur legen zwar ludische Immersion an, drängen narrative Immersion und damit auch Potentiale für Perspektivübernahme zurück. Dieser Effekt ist keine zwangsläufige Folge, wie CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 zeigt.

Während ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY (wie auch andere Teile der Reihe) auf den ersten Blick historische Perspektivübernahme ermöglichen können, so verwaschen Spielprinzip und Erzähluumfang diesen Pfad zu narrativer Immersion, obwohl Entscheidungsmöglichkeiten Ansätze einer charakterspezifischen Agency bieten. Das Ausmaß an Offenheit dieser Entscheidungen ist dafür für Perspektivübernahme nicht unbedingt ausschlaggebend, da diese von spielmechanischen Entscheidungen beeinflusst werden können oder im Rahmen einer linearen Erzählung lediglich den Eindruck der Bedeutung erwecken ohne echte Konsequenzen zu haben.

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY beginnt mit der Schlacht bei den Thermopylen 470 v. Chr. wo man in die Rolle von Leonidas schlüpft (Abb. 025). Das mythologische Setting löst das Spiel von direkter historischer Authentizität, während der Erfolg (oben links) als Referenz zu Zack Snyders Verfilmung des Graphic Novels 300 eine bestimmte Form der Erzählung und gemeinsame Kenntnisse von Produzent und

Rezipient impliziert. Direkt nach dieser Szene wechselt die Perspektive in die Meta-Erzählung um den Kampf zwischen Templern und Assassinen, bevor man in die Rolle der eigentlichen Protagonisten Alexios oder Cassandra schlüpfen kann. Dieser häufige Wechsel zu Spielbeginn ist für die Perspektivübernahme problematisch, da die Vielzahl von (zunächst) unverbundenen Personen mit kurzen Auftritten keine Perspektivübernahme ermöglicht.

Abb. 025: Spielszene in ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY zur Schlacht bei den Thermopylen.



Abb. 026: Ausrüstungsoptionen in ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY.



Die verfügbare Rüstung des Assassinen Ezio Auditore aus *ASSASSIN'S CREED 2* bricht faktisch die Immersion (Abb. 026), da das Design der Renaissance schlecht in die griechische Antike passt. Zwar ist die intertextuelle Referenz für Spielerinnen und Spieler deutlich, belegt aber einen Bruch im Spieldesign. Anders als in *ASSASSIN'S CREED II* und *III* ist es nicht mehr zentrales Anliegen, eine historische Epoche darzustellen. Die Spielmechaniken treten in den Vordergrund, wobei ludische Entscheidungen die Perspektivübernahme überlagern.

Sowohl *THE DARKEST FILES* als auch *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* bahnen Perspektivübernahme an und beziehen dabei die Perspektive der Protagonisten als auch Aspekte der jeweiligen Lebensumstände mit ein. Bei allen Unterschieden haben sie dabei also insgesamt eines gemeinsam. In beiden Beispielen liegt der Schwerpunkt für die Perspektivübernahme auf dem Individuum, in dessen Hülle Spielerinnen und Spieler schlüpfen. Aber auch die Vorstellungen, Ziele und Motive der NPCs werden erschlossen. Andererseits werden auch erhebliche Unterschiede offensichtlich. Trotz des kleinen Budgets erzählt *THE DARKEST FILES* eine kohärente Geschichte, die Einblick in das historische Setting bietet. In *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* hingegen wird die Perspektive der Figuren innerhalb der historischen Epoche weniger klar und durch andere Aspekte verschleiert oder gebrochen (Abb. 026). Dennoch liegt der Fokus – anders als in Simulationen (Vgl. Kapitel 5) – auf der individuellen Perspektive der Spielfigur/des Avatars und der NPCs, denen der Avatar im Rahmen der Spielhandlung begegnet.

4.2 Schwerpunkt: Das Individuum

Narrative digitale Spiele konzentrieren sich in ihrer Erzählung fast immer auf eine einzelne Figur oder ein Ensemble von Figuren, die (historische) Relevanz besitzen. Meistens findet eine Ausformung des Charakters mit einem Hintergrund statt (Bender 2012, 47). Die Agency eines Protagonisten kann sehr unterschiedlich gestaltet sein. Wie elegant und glaubwürdig diese Triebfeder der Handlung ist, kann ebenso verschieden diskutiert werden.

Auf der einen Seite hat der namenlose Charakter in *RISE OF THE RÖNIN* eine Aufgabe, die aber für den Verlauf der Geschichte der Meiji-Restauration keine Rolle spielt. Die historische Erzählung erleben Spielerinnen und Spieler faktisch aus Perspektive eines Zeitzeugen im Schatten der Helden (und Schurken) ihrer Zeit (Siefert 2027). Das Spiel hält sich in seiner Narration an den Verlauf der Geschichte, deren historische Akteure mit ihren Hoffnungen und Sorgen deutlich interessanter sind, als die Hauptfigur ohne relevante Agency. Auf der anderen Seite ist der Protagonist in *GHOST OF TSUSHIMA* der entscheidende Akteur der Geschichte mit eigener Agency, deren Spannungsfeld durch einen Mentor (seinen Onkel) und den Antagonisten (den mongolischen Khan) verkörpert wird.

In beiden Spielen werden Konflikte, Ideen und Entscheidungen der historischen Figuren durch die Augen der Protagonisten deutlich. In ihrem individuellen Leben und Leiden spiegeln sich größere Fragen, die als Schlüsselprobleme über sich hinausweisen.

4.3 Schlüsselprobleme in Narrationen

In der Geschichtsdidaktik spielen Schlüsselprobleme eine entscheidende Rolle bei der Auswahl von Unterrichtsinhalten (Bernhardt/Gautschi/Mayer 2017, 387). Den Bezug zu dieser Kernkategorie haben sie mit erzählenden Medien wie Roman und Film gemein. Gelungene Geschichtserzählungen haben unterschiedliche Qualitätsmerkmale (Hasberg 2022, 32), aber werden besonders dann erfolgreich, wenn sie Themen ansprechen, die unabhängig vom kulturellen Hintergrund der Rezipienten bedeutsam sind. Schlüsselprobleme werden als jene menschlichen Grundprobleme verstanden, die unabhängig von Epoche und Region zu lösende Dilemmata darstellen.

In erfolgreichen Erzählungen wie in *GHOST OF TSUSHIMA* oder *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* (Vgl. Kapitel 6.1 und 6.5) werden in den Konflikten menschliche Schlüsselprobleme ansichtig, so dass Rezipienten aus allen Kulturen die Handlungen der Figuren auch bei Einbettung in bestimmte historische Kontexte nachvollziehen können. Schlüsselprobleme sind nach (Bernhardt/Gautschi/Mayer 2017, 389/390):

Tabelle 008: Schlüsselprobleme in digitalen Spielen

Schlüsselproblem	Spielebeispiel
Krieg und Frieden	Siegesbedingungen in <i>THE GREAT WAR: WESTERNFRONT</i> Kriegsführung und Diplomatie in <i>TOTAL WAR: THREE KINGDOMS</i>
Kulturbegegnung	Merkmale der Spielfraktionen als Archetypen von Kulturen in <i>AGE OF EMPIRES</i> oder <i>CIVILIZATION</i> fantastische Kulturen in <i>BALDUR'S GATE</i> , <i>DRAGON AGE</i> oder <i>ELDEN RING</i> Abbildung des Europäischen Mittelalters in <i>PENTIMENT</i> oder <i>KINGDOM COME: DELIVERANCE</i>
Fortschritt	technologische Progression in <i>AGE OF EMPIRES</i> oder <i>CIVILIZATION</i>

Schlüsselproblem	Spielebeispiel
Ungleichheit	Leben der Armen und Exzess der Reichen in DISHONORED und DISHONORED II
Arbeit	Verteilung von Arbeitskräften in FROSTPUNK
Mitbestimmung	Staats- und Herrschaftsformen in CIVILIZATION
Generationenverhältnis	
Geschlechterverhältnis	Frauenfeindlichkeit der feudalen Gesellschaft in GHOST OF YÖTEI Frauenfeindlichkeit im bürgerlichen Deutschland in THE DARKEST FILES
Lebensformen	Leben der gesteuerten Personen in DIE SIMS
individuelle Identität	innerer Konflikt um Tradition und Pragmatismus in GHOST UND TSUSHIMA Charakterzeichnungen auf den Heldenreisen in CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33
nationale Identität	Aufarbeitung des Dritten Reichs in THE DARKEST FILES Streit um Identität eines modernen Japans in RISE OF THE RÖNIN
Medien	
Wirklichkeit	Senua's zunehmender Realitätsverlust in HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
Umwelt	Renaturierung einer zerstörten Welt in TERRA NIL Umgang mit der Umwelt bei der Energiegewinnung in ANNO 2070 Schutz der Umwelt in WEREWOLF: THE APOKALYPSE – EARTHBLOOD
Glück	Zufriedenheit der Bevölkerung in ANNO 1800 Überleben und Leidensdruck der Bevölkerung in FROSTPUNK

(erweitert nach Bernhardt/Gautschi/Mayer 2017, 389/390)

4.4 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass es mehrere geschichtsdidaktische Potentiale von narrativen digitalen Spielen gibt, die jedoch einer präzisen Betrachtung bedürfen (Bassermann/Brandt/Haasis 2023). Sie gehen auf die kulturelle Praxis der Geschichtsnutzung und Erzählung in der Public History zurück.

Zunächst können die Erzählungen analog zur Analyse von historischen Filmen untersucht werden. Die Erzählmuster ähneln sich gerade in aktuellen Spielen sehr (Albers/Wessel 2020, 201/202). Im Unterricht wird dann untersucht, mit welchen Instrumenten Immersion in die historische Spielwelt erzeugt werden soll. Schülerinnen und Schüler erwerben auf Basis der Analyse von Erzählungen in digitalen Spielen medienspezifische Gattungskompetenz (Memminger 2023, 176). Da Erzählungen in digitalen Spielen wie *GHOST OF TSUSHIMA* oder in den Kampagnen von *AGE OF EMPIRES IV* auf die Konventionen anderer Medien zurückgreifen. Ein Blick auf historische Spielfilme, Dokumentationen und Romane lohnt sich also, auch um geschichtskulturelle Kompetenz zu üben. Dabei ist zu berücksichtigen, dass zwar Verfahrensweisen zur Arbeit mit verschiedenen Medien vorliegen (Tilsner/Ullrich 2025), diese aber digitale Spiele zugunsten klassischer Unterrichtsmedien vernachlässigen.

Eng mit der Gattungskompetenz verbunden ist die Anbahnung einer geschichtskulturellen Kompetenz im Umgang mit den in digitalen Spielen vermittelten Geschichtsbildern, hinter denen Schlüsselprobleme stehen. Digitale Spiele beziehen sich in ihren fiktionalen Erzählungen auf Geschichte und andere Geschichtserzählungen (Vgl. Kapitel 3.5). Wie Geschichte dargestellt und instrumentalisiert wird, sollte für Schülerinnen und Schüler gerade in einem verführerischen Medium deutlich sein.

Eine wichtige und wiederkehrende Frage ist, dabei, ob oder inwieweit die Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel angemessen ist (Pfister/Winnerling 2020, 66). Am Ende der Analyse von digitalen Spielen steht damit auch ein Werturteil, welches sowohl als Teil der geschichtskulturellen Kompetenz als auch der weniger spektakulär anmutenden Gattungs- und Methodenkompetenzen verstanden werden kann. Dabei ist grundsätzlich zu beachten, dass digitale Spiele in ihren Erzählungen stets Rekonstruktionen der Vergangenheit sind – unabhängig davon wie fundiert diese Rekonstruktionen sein dürften. Wie in allen anderen Medien ist die Geschichte im Spiel Teil von Geschichtskultur und mit diesem Verständnis an bestimmte Lernanlässe gebunden.