

6. Skizzen für digitale Spiele in der Public History

Trotz der kulturellen Bedeutung des Mediums gibt es keine stringenten Konzepte zur Diskussion digitaler Spiele und Perspektiven der Einbindung in den (Geschichts-)Unterricht (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 275/276), da die unterschiedlichen Disziplinen jeweils Ausschnitte eines Spiels betrachten. Öffentliche Diskurse um digitale Spiele sind von kurzer Halbwertszeit und bilden die kulturelle Reichweite eines Spiels mit und ohne Geschichtsbezug nur partiell ab.

Interdependente Verbindungen zwischen den Aspekten bleiben so unbeachtet, wodurch Diskurse an Tiefe und Präzision verlieren. Angesichts der Reichweite von digitalen Spielen scheint dies merkwürdig, denn Erzählungen und Simulationen im digitalen Spiel tragen als Teil zur Geschichtskultur erheblich zu Geschichtsbildern bei, die Rezipientinnen und Rezipienten als sinnstiftend erachten und für ihre Orientierung in der Gegenwart heranziehen.

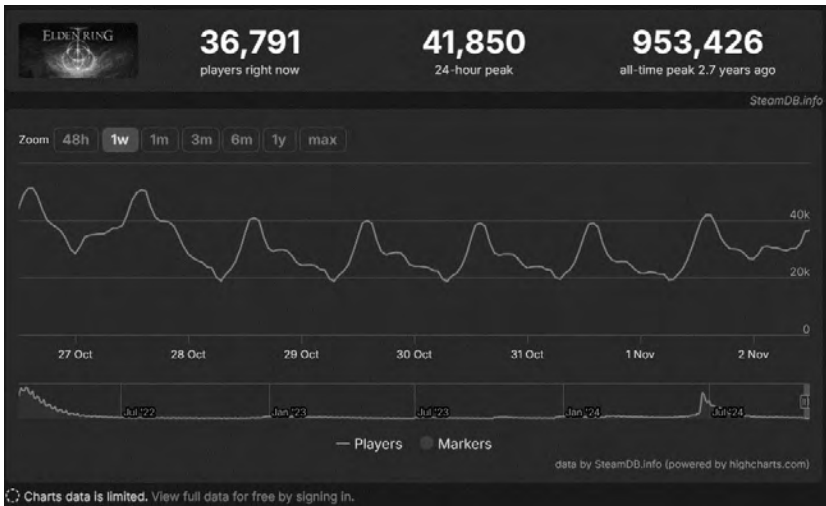
Ausgangspunkt der Analyse ist zunächst eine Einschätzung der Reichweite eines Spiels. Unter <https://steamdb.info/> können die Nutzerzahlen der auf der Plattform Steam gespielten digitalen Spiele mit ihren Verläufen eingesehen werden. Dabei muss man beachten, dass die Spielerzahlen auf anderen Plattformen wie der Playstation von Sony oder der Xbox von Microsoft nicht berücksichtigt werden. Die Seite stellt auch externe Schätzungen über die Verkaufszahlen dar. Diese sind jedoch nicht mit den Spielerzahlen identisch, da viele Spiele auch in Abos enthalten sein können.

Im Gesamtverlauf seit dem Release von ELDEN RING 2022 kann man sehen (Abb. 027), dass Singleplayer-Spiele nach Abschluss des Spiels den Großteil ihrer Spielerbasis verlieren. Im Juni 2024 erschien die Erweiterung, die für die Spitze bei den Spielerzahlen im unteren Graphen verantwortlich ist. Da ELDEN RING allerdings auch auf anderen Plattformen erschienen ist, bleibt das Bild unvollständig. Hinzu kommt, dass auch Spiele mit wenigen Rezipienten eine große kulturelle Reichweite haben können, wenn sie innerhalb der Communities aufgegriffen werden. Die Abbildung zeigt auch die Rezeptionszyklen von digitalen Spielen, die sprunghaft sind.

Publisher und Entwickler gehen zunehmend dazu über, die positive Rezeption ihres Spiels öffentlich zu kommunizieren. GHOST OF TSUSHIMA war auch kommerziell erfolgreich, aber auf Twitter wurde vor allem die Aktivität der Spielerinnen und

Spieler kommuniziert. Die Reichweite eines Spiels ist damit nicht ausschließlich über die Verkaufszahlen erfassbar. Auch Indikatoren für die investierte Zeit und Nebenbeschäftigungen innerhalb des Spiels können verwendet werden (Abb. 031).

Abb. 027: Graphik zu Spielerzahlen von Elden Ring.



(<https://steamdb.info/>, 2.11.2024)

Die Diskussion digitaler Spiele in Forschungsdiskursen der Geisteswissenschaften und in reduzierter Form im (Geschichts-)Unterricht kann unter zwei Perspektiven erfolgen. Die erste Perspektive fokussiert sich vor allem auf die Medienanalyse. Für den Unterricht haben Mai und Preisinger schon Vorschläge erarbeitet (Mai/Preisinger 2020) und Lorenz Prager hat diesen Zugang noch einmal zugespitzt (Prager 2025). Die zweite Perspektive, die von Narrationen und Simulationen ausgeht, betrachtet die verschiedenen Genres aber zusätzlich als Subjekt der Erzählung und Vermittler eines Geschichtsbildes. Beide Perspektiven stellen mit Blick auf Unterricht eine vereinfachte – also didaktisch reduzierte – Form der Spieleanalyse in Öffentlichkeit und Wissenschaft dar, die auf den gleichen Prinzipien und Leitfragen basiert, diese jedoch für Lernende greifbar macht. Der Verweis auf Literatur- und Geschichtsunterricht ist dabei nicht nur als dezidiert didaktische Perspektive zu betrachten, da die Geisteswissenschaften im Rahmen des Unterrichts propädeutische (Prä-)Konzepte ihrer Disziplinen vermitteln, die aus Geschichtskultur gespeist werden und wieder in sie hineinfließen.

Tabelle 009: Genre in digitalen Spielen (Vgl. Kapitel 3.4)

Genre	Handlungen	Beispiele
Actionspiele	Fokus auf Geschick und Reflexe in verschiedenen Situationen	CALL OF DUTY, ASSASSIN'S CREED, ATOMIC HEART, BATTLEFIELD 1
Abenteuerspiele	Lösung von Rätseln in möglichst pittoresken Umgebungen	PENTIMENT, VALIANT HEARTS, TOMB RAIDER, ASSASSIN'S CREED
Strategiespiele	Planung von Handlungen, meist in Kriegsspielen	TOTAL WAR, WESTERN FRONT
Simulations-spiele	Realitätsnahe Umgebungen und Handlungen als vereinfachtes Abbild der Realität	ANNO 1800, MANOR LORDS, CIVILIZATION VII

Digitale Spiele sind als solche nämlich geschichtskulturelle Darstellungen (Bernhardt 2018, 223; Preisinger 2022, 127) und ermöglichen als solche historisches Lernen, die gleichzeitig auch auf *Digital Literacy* abzielen.

Dieser zweite Ansatz soll hier Anwendung finden, um sowohl im Instrumentarium der Geisteswissenschaft verankert zu werden, aber auch in Unterrichtsvorhaben umgesetzt werden kann. Analog zur Filmanalyse werden digitale Spiele als geschichtskulturelle Produkte verstanden, die etwas über den Blick ihrer Entstehungszeit auf die erzählte Geschichte aussagen. Sie sind entgegen eines formulierten Anspruchs historischer Korrektheit keine Abbilder von Vergangenheit und der Konstruktcharakter (Haumann 2024, 25) von Geschichte muss bei jeder Analyse berücksichtigt werden. Der Kern der Spieleanalyse mit Blick auf Geschichte ist die Dekonstruktion der enthaltenen Geschichtsbilder und Narrative. Wichtig, dass die Auseinandersetzung mit geschichtskulturellen Darstellungen nicht exklusiv in Bildungskontexten stattfindet. Der Bezug zur Geschichte findet vor allem im öffentlichen Rahmen geschichtskultureller Praktiken statt.

Dabei beziehen sich digitale Spiele nicht nur auf historische Ereignisse, sondern auch auf andere geschichtskulturelle Medien. Die enge Referentialität zum Roman und besonders zur Darstellungsform des Films (Mosel 2016, 175/Pilarczyk 2007, 62) ist dabei kein neues Phänomen (Schwarz 2014, 221), obwohl neuere Erzählungen wie *GHOST OF TSUSHIMA* (Vgl. Kapitel 6.1) unmittelbare Referenzen in ihrer Entstehungsgeschichte dokumentieren. Bei vielen Spielen gerade vor dem Hintergrund des zweiten Weltkriegs ist der Bezug offensichtlich (Campbell 2008, 186). Daraus folgt, dass auch geschichtskulturelle Kompetenz durch die Arbeit mit digitalen Spielen gefördert wird. Dies sollten Lehrerinnen und Lehrer nicht unterschätzen, da ein Verstehen von intermedialen und intertextuellen Querverweisen und Tropen Einfluss auf den Bildungserfolg hat (Siefert 2026).

Bereits 1986 bezogen sich Entwickler auf andere Erzählungen. Ein erster Blockbuster der Spielegeschichte *DEFENDER OF THE CROWN* basierte beispielsweise lose auf dem Film *Ivanhoe* – der schwarze Ritter aus dem Jahr 1952. Die noch recht simple Simulation eines ritterlichen Kampfs um den englischen Thron in Schlachten und Turnieren war im weitesten Sinne narrativ strukturiert. Die Anlehnung an die Geschichte war rudimentär, allerdings ist der Bezug zu einem anderen Medium eben explizit.

Dass dieser Effekt auch umgekehrt wirkt, zeigte Ernest Clines Dystopie *READY PLAYER ONE* aus dem Jahr 2011 und dessen Verfilmung von 2018. Die Geschichte greift in allen Facetten der Handlung Referenzen zur Popkultur ab den 70er Jahren auf, die nur verständlich sind, wenn man den jeweiligen Bezug kennt. Die Quest der Hauptfigur ist in ihrem Kern die Entschlüsselung der Referenzen und ihrer Bedeutung für das Leben des Erfinders der digitalen Parallelwelt namens Oasis.

Die gegenseitige Bezugnahme unterschiedlicher Erzählungen in verschiedenen Medien ist damit pop- und geschichtskulturelle Praxis. Die Reihe *THE WITCHER* des polnischen Autoren Andrzej Sapkowski wurde nach 1990 als Buchreihe, nach 2007 als Spielreihe aufgelegt und 2022 von Netflix als Serie adaptiert. Diese Erzählungen bestimmen das Geschichtsbild von Schülerinnen und Schüler mit und schafft Identitätsräume (Meyer-Hamme 2017, 92), derer man sich durch Referenzen versichert. Faktisch entstehen so einander überschneidende Subkulturen, die im Rahmen sozialer Immersion gemeinschaftsbildend sind.

Digitale Spiele sollten nicht als besonderes Medium begriffen werden, das gegen Film und Roman abzugrenzen wäre. Dies ist aufgrund der anderen technischen Zugriffswege auch im Unterricht nicht sonderlich intuitiv (Kapitel 7), zeichnet sich in öffentlichen Diskursen allerdings ab. Die Verschränkungen zwischen unterschiedlichen Medien werden als Intermedialität (Seda 2008, 34) oder Intertextualität zunehmend in den Blick genommen (Hahn 2017, 29/Kücklich 2006, 105). Dies wird auch im folgenden Kapitel berücksichtigt.

Die folgenden Skizzen sind beispielhaft für verschiedene Zugänge zur Geschichte und zum Erzählen in digitalen Spielen angelegt. Obwohl sie sich explizit auf bestimmte Spiele beziehen, sollte ein Transfer möglich sein (Wesener 2004, 129). Narrative Spiele und Simulationen verändern sich zwar schnell im Rahmen der Grafik und Spielmechaniken, aber die Prinzipien von Narration und Simulation verändern sich nicht mehr dramatisch.

Die letzten Neuerungen zu dreidimensionalen Spielwelten und die Etablierung sind bereits länger her. Die technischen Innovationen (Sterbenz 2011, 16) verlangsamten sich damit, aber die künstlerische Differenzierung bekam so ihren Platz. Seit 2010 haben sich weitere Genre (Schwarz 2010, 12) herausgebildet, hatten eine Blütezeit und verschwanden wieder in die Nischen von Subkulturen und Communities.

Anders als Comics können digitale Spiele nicht als Ersatz für klassische Lernmaterialien eingesetzt werden (Gundermann 2017, 97). Sie dienen der Ergänzung und Perspektivierung von historischen Inhalten in einem anderen Medium und ermöglichen dabei die Förderung geschichtskultureller und methodischer Kompetenzen. Ähnlich wie die Analyse von Bild und historischem Bild bedarf es aber stets der Kontextualisierung. Gattungskompetenz und der kritische Umgang mit in Medien vermittelten Geschichtsbildern sind das wesentliche Ziel der Analyse von digitalen Spielen im Unterricht.

Aufgrund der hohen kognitiven Ansprüche und des nötigen Vorwissens, bietet sich die Analyse von digitalen Spielen vor allem im Projektunterricht der Sekundarstufe II an (Preisinger 2022, 81). Digitale Spiele werden also dann eingesetzt, wenn Schülerinnen und Schüler sowohl über fachliche als auch methodische Kompetenzen verfügen. Auch die Verfügbarkeit der Plattformen und Spiele wird dann ggf. einfacher zu organisieren. Der Umgang mit digitalen Spielen kann dann anhand von der Leitfragen in den Unterricht eingebracht werden, die im Verlauf dieses Bandes skizziert wurden. Eine (didaktische) Reduktion ist schon wegen des hohen Umfangs notwendig. Eine Fokussierung auf die Geschichtsnutzung bietet sich für den Geschichtsunterricht zwar an, aber fächerverbindende/fächerübergreifende Ansätze mit Wirtschafts-, Politik-, und Literaturunterricht können andere Schwerpunkte setzen. Eine vollständige Analyse überschreitet die Disziplinen und Unterrichtsfächer. Hier ist noch einmal relevant zu betonen, dass hier der geisteswissenschaftliche Zugang zur Analyse von Entertainment Games skizziert wird. Die didaktische Perspektive ist dabei angelegt, aber nicht operationalisiert oder umgekehrt in Serious Games umgesetzt.

Der praktische Zugang zu digitalen Spielen für empirische Forschungsprojekte in den Geisteswissenschaften ist dennoch für alle der folgenden Beispiele ähnlich. Insgesamt gibt es sieben Wege, Teile aus den Narrationen und Simulationen für den Diskursanalysen in Forschung und Unterricht sichtbar zu machen. Alle Möglichkeiten haben ihre Vor- und Nachteile, die auf der einen Seite inhaltlicher und auf der anderen Seite technischer Natur sind.

1. Screenshots zeigen

Auf allen Plattformen ist es möglich, Screenshots als Momentaufnahmen im Spiel zu machen. Diese sind dann quasi Standbilder, die als solche analysiert werden können. Auf den ersten Blick scheint es ziemliche Verschwendung zu sein, da digitale Spiele eben bewegte Bilder zeigen und dynamische Prozesse abbilden können. Für eine genaue Untersuchung von Spielelementen, die ludische und räumliche Immersion erzeugen, ist ein Screenshot aber hilfreich. Daneben können Szenenbilder erstellt werden, um die Referentialität mit anderen Erzählungen darzustellen. Bei der Analyse von Simulationen können Screenshots verwendet werden, um die Mechaniken für das Engagement hervorzuheben.

Screenshots können auch erstellt werden, um ein bestimmtes Geschichtsbild exemplarisch aufzuzeigen. In Projekten können forschende Kolleginnen und Kollegen an ihnen bestimmte Gattungsmerkmale demonstrieren.

Der Screenshot aus dem Strategiespiel *AGE OF EMPIRES IV: Japanische Siedlung* und Bau des Weltwunders zeigt dies exemplarisch (Abb. 028). Die Repräsentationen der Gebäude bedienen sich stereotyper Elemente, um Wiedererkennbarkeit zu garantieren. Fraktionstypische Sondereinheiten erweitern das Repertoire an Truppen, deren Vor- und Nachteile im Kern einem Schere-Stein-Papier-Prinzip folgen. Für die Analyse von Geschichte im Spiel sind nicht nur die Erzählungen interessant. Designentscheidungen mit Blick auf typische Charakteristika können ebenfalls diskutiert werden.

Der Screenshot in Abbildung 028 zeigt typische Merkmale eines Strategiespiels wie die verfügbaren Ressourcen (unten links) und die möglichen Gebäude, die gebaut werden können (unten Mitte). Die Karte (unten rechts) ermöglicht die Planung von Ressourcenabbau, Expansion und der Verteidigung. Die Gebäude folgen folkloristischen Abbildungen und sind für jede Zivilisation einzigartig. Neben der Dachform erkennt man die japanischen Gebäude an den Torii und Kirschbäumen. Samurai und Shinobi gehören zu den besonderen Truppentypen. Die Darstellung der Zivilisation vermittelt also ein romantisierendes (Geschichts-)Bild.

Abb. 028: Spielszene aus *AGE OF EMPIRES IV*.



2. Let's Play schauen

Ein Let's Play ist ein aufgezeichneter und meist durch Spielerinnen und Spieler kommentierter Abschnitt eines Spiels (Fromme/Hartig 2020, 167). Auch hier ist es technisch möglich, dass Forschende selbst eine Aufnahme erstellen oder auf ein zugängliches Video zurückgreifen. Auf Nebenplattformen wie YouTube (Fromme/Hartig 2020, 173) oder Twitch können zu praktisch allen Spielen Let's Plays abgerufen werden. Dieser Zugang ist sowohl für Narrationen als auch für Simulationen interessant, obwohl sich viele Kommentare auf die effiziente Lösung für spielinterne Probleme beziehen.

Da sich Rezipienten nicht auf Spielhandlungen konzentrieren müssen, können sie sich anhand von Leitfragen auf die Instrumente zur Immersion und vermittelte Geschichtsbilder konzentrieren. Eine Reduktion auf kurze Clips genügt in der Regel, um die Funktionsweise der Mechaniken eines Spiels zu verdeutlichen. Der Kommentar der Spielenden beispielsweise auf twitch.tv ermöglicht aber auch einen Einblick in die Geschichtsbilder rezipierender Streamer.

3. Spiel spielen lassen

Rezipientinnen und Rezipienten die Auseinandersetzung mit dem Spiel zu überlassen, scheint fast zu naheliegend. Analog zur Kritik an der Bildanalyse und dem Umgang mit historischen Filmen, scheint es oberflächlich und ineffizient, Teilnehmende an empirischen Studien »einfach« spielen zu lassen. Für die Erforschung der Wirkung von Geschichte in digitalen Spielen ist ein analytischer und selektiver Zugriff nötig.

Für die Analyse der Narrationen und Simulationen genügen (vorbereitete) Abschnitte des Spiels, wobei der Einstieg in die Erzählungen deutlich einfacher ist als in Simulationen. Die Spielmechaniken in Simulationen werden für das Flow-Erleben schrittweise eingeführt und zunehmend komplexer. Steigen Spielerinnen und Spieler in spätere Spielabschnitte ein, ist unklar, welche Handlungen wie ausgeführt werden sollen. Neuere Spiele bieten allerdings einen Story-Modus an, der spielerisch erleichtert und mechanisch oft vereinfacht ist. So soll eine Konzentration auf die Geschichte erleichtert werden.

Hinzu kommt, dass Spiele ausgesprochen zeitaufwendig sein können. Serious Games sind darauf ausgelegt, im Rahmen der Unterrichtszeit gelöst zu werden. Die Pandemie-Simulation *PLAGUE INC. EVOLVED* ist innerhalb einer Erarbeitungsphase zu lösen. Aber schon einzelne Episoden in digitalen Spielen können deutlich umfangreicher sein. Eine Lösung ist die Analyse der Spiele in Projektarbeit mit klarer Zeitstruktur.

Angesichts des geringen Zeitbudgets für empirische Forschung bei sensiblen Überlegungen über die Aussagekraft und Reichweite der Ergebnisse stellen sich die Kolleginnen und Kollegen nachvollziehbarerweise die Frage, ob die denkbaren Ergebnisse die Investition rechtfertigen. Einige Aspekte des Spiels wie die primäre Erfahrung von Immersion und die sekundäre Erfahrung von Geschich-

te legen es jedoch nach, dass Teilnehmende ein Spiel tatsächlich spielen sollten. Dieser Zugang sollte stets vor mittelbaren Zugängen vorgezogen werden, obwohl hohe Zeitinvestitionen bei der empirischen Erfassung zu Problemen im Forschungsdesign führen können.

4. Cinematics/Cut-Scenes kompilieren (Koubek 2025, 224–227)

Gerade narrative Spiele verwenden filmische Mittel, um ihre Geschichte voranzutreiben. Während die Dialoge im Verlauf des Spiels oft der Exposition oder Charakterzeichnung dienen, sind Cut-Scenes dazu gedacht, spielerische Abschnitte zu verbinden. In vielen Spielen mit Geschichtsbezug wird das Geschichtsbild in diesen Szenen besonders deutlich; historische Akteure treten dort an mehr oder weniger historisch akkurat abgebildeten Erinnerungsorten auf. Der Eindruck der Historizität der Narration entsteht in diesen Szenen und der Ausgestaltung der Spielwelt.

Eine Analyse besonders des vermittelten Geschichtsbildes ist lohnenswert, weil der Bezug zur Geschichte hier deutlicher wird als im Spielverlauf, in dem historische Orte lediglich als Kulisse dienen.

Die Dynamik der Szenen ist sehr unterschiedlich. Während Cinematics oft action-geladen sind, sind viele Cut-Scenes kaum mehr als Dialoge zwischen den Figuren, in denen Spielerinnen und Spieler entweder zuschauen oder Dialogoptionen wählen können, um ein Gespräch fortzusetzen. Die Interaktivität des Spiels wird hier auf ein Minimum reduziert, um die Geschichte voranzutreiben. Sie dienen zunächst der Immersion, sind aber auch ein Anker für die Vermittlung von Geschichtsbildern.

5. Spielinterne Datenbanken analysieren

Es gehört mittlerweile zum Standard in digitalen Spielen, eine interne Datenbank bereitzustellen, in der neben den Spielregeln und -mechaniken auch historischer Kontext geliefert wird. Oft handelt es sich um reine Darstellungstexte, aber einige Entwickler geben sich mit dokumentarischen Videos große Mühe, dass ihr Spiel als historisch wahrgenommen wird. Diese Datenbanken enthalten neben biographischen Daten auch Informationen zu technischen Entwicklungen ihrer Zeit, bedeutende Wahrzeichen und wichtige Ereignisse, auf die sich das Spiel bezieht.

Oft muss man den Zugang zu einzelnen Einträgen erst im Spiel freischalten, aber danach sind die Einträge in Text, Bild und Video zugänglich. Diese Darstellungen dienen nicht der Immersion, sondern sollen den geschichtlichen Bezug verdeutlichen. Für das eigentliche Spiel sind sie nicht notwendig, aber sie ermöglichen einen Einblick in das Geschichtsbild der Entwickler.

6. Let's Play erstellen

Rezipienten können für einen gewählten Ausschnitt selbst ein Let's Play erstellen. Dabei wird das gewählte Spiel mitsamt der Cut-Scenes, Spielmechaniken und Inhalte gespielt und aufgezeichnet, um hinterher kommentiert zu werden.

In diesem Video-Format treten technische Aspekte in den Hintergrund, während parallel zum Spielverlauf auf Spielmechaniken, Immersion und Geschichte eingegangen wird. Dieser Modus bietet für die empirische Erforschung durch alle Disziplinen interessante Perspektiven, da in die Denk- und Urteilsprozesse der Rezipienten geblickt werden kann.

7. Review erstellen

In Projektarbeiten können Teilnehmende alle Aspekte eines digitalen Spiels unterschiedlich untersuchen und für eine Review zusammenfassen. Unabhängig von der Form der Review (Video, Artikel, Plakat) können die Leitfragen (Kapitel 2 bis 4 und 6) für die Analyse beantwortet und fixiert werden. Die Review ähnelt dabei der Rezension oder Kritik, die auch in anderen Kontexten verfasst werden. Über Qualitative Inhaltsanalysen lassen sich intersubjektiv nachvollziehbare Aussagen über die Beschreibung und Bewertung von Geschichte in digitalen Spielen formulieren. Da sie öffentlich vorliegen, bieten sich Reviews für die empirische Untersuchung bis zu einem gewissen Grad an, um Diskursanalysen mit Daten zu fundieren.

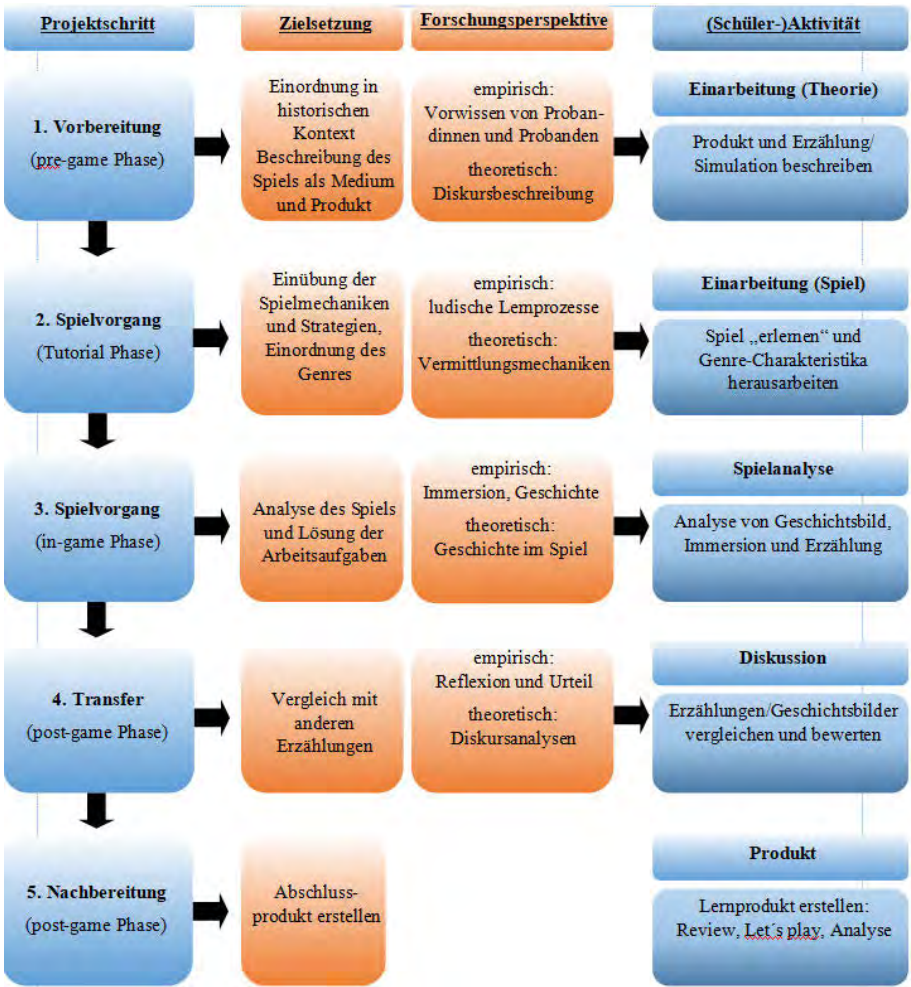
Es gibt auch andere, oft kleinere Zugangsmöglichkeiten, die zumeist Teile oder didaktisch reduzierte Varianten der hier genannten Zugänge darstellen (Preisinger 2022, 127–142). Für Projektarbeiten der Sekundarstufe II bieten sich umfassende Produkte wie eine Rezension tatsächlich an, da die Schülerinnen und Schüler alle Teile der Analyse durchlaufen und sich im Produkt auch positionieren müssen. Für Facharbeiten in der Qualifikationsphase der Oberstufe bieten sich digitale Spiele mit den gleichen Leitfragen durchaus an – die Literatur aus den Game Studies ist weitgehend zugänglich und eine Spielanalyse mag interessierte Schülerinnen und Schüler motivieren, sich mit Geschichte intensiver auseinanderzusetzen. Qualifikationsarbeiten (Zimmermann 2023, Ney 2025) greifen oft auf Screenshots zurück, da diese in einer Belegstruktur fixiert werden können.

Für Arbeiten im Bereich der Public History sind sie ebenfalls interessant, wobei im akademischen Kontext Studierende der Game Studies und Geschichtswissenschaft möglicherweise häufiger herangezogen werden und die Grundgesamtheit potentieller Spielerinnen und Spieler nicht abgebildet wird. Die Repräsentativität kleinerer empirischer Studien muss daher mit Blick auf die Reichweite ihrer Ergebnisse im Blick gehalten und diskutiert werden. Die Projektstruktur zur Analyse digitaler Spiele ist damit als Grundmuster für Settings zur empirischen Erforschung zu verstehen.

Die Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele sind prinzipiell für alle Genres geeignet. Manche der Fragen sind miteinander verschränkt, so dass in einem Projekt mehrere Fragen parallel beantwortet werden können. Abbildung 029 setzt die in diesem Band zusammengestellten Leitfragen zusammen und bietet noch einmal einen Überblick über alle Aspekte zur Analyse digitaler Spiele. Dopplungen sind mög-

lich und beabsichtigt, da in Diskursanalysen und empirischen Forschungsprojekten nicht unbedingt alle Aspekte einer ausführlichen Analyse unterzogen werden.

Abb. 029: Forschungsdesign/Projektstruktur zur empirischen Analyse der Wirkung digitaler Spiele.



(erweitert nach Preisinger 2022, 120 und 126)

Die methodische Vorgehensweise ist für empirische Arbeiten in Leistungs- und Interventionsstudien sinnvoll, um die Wirksamkeit von digitalen Spielen als Teil von Geschichtskultur zu untersuchen. Zugleich bietet Abbildung 029 einen Rahmen, um

einzelne Spiele vergleichbar zu untersuchen und damit in einen Gesamtdiskurs einzubinden. Eine Adaption für schulische Lernkontexte ist darin enthalten, bedarf jedoch der didaktischen Aufbereitung und Reduktion. Abbildung 029 zeigt hier eine Projektstruktur, die sowohl für unterrichtliche Zwecke als auch für die empirische Erforschung in Interventionsstudien zielführend sein kann.

Der Zugang geht auf die Planung von Projekten im Unterricht zurück und ermöglicht für die empirische Forschung einen methodisch einheitlichen Plan für Interventionsstudien, die mögliche Schwerpunkte setzen. Abhängig von der Forschungsfrage werden unterschiedliche Schritte betrachtet, die über unterschiedliche Methoden aus der empirischen Sozialforschung erkundet werden können. Die möglichen Forschungsperspektiven sind weit umfangreicher und werden hier nur exemplarisch abgebildet.

In der Pre-Game Phase vor der Spielanalyse können allgemeine Zugänge zur Geschichte in digitalen Spielen vorgeschaltet werden. Die Arbeitshefte enthalten bereits Quellen und Kommentare, die Schülerinnen und Schüler als Vorlagen verwenden können. Für die Unterrichtspraxis im schulischen Unterricht schlägt Preisinger einen bestimmten Zugangsweg für die Unterrichtsplanung vor, der hier für Narrationen und Simulationen angepasst wurde und die verschiedenen Zugänge zu den Spielen berücksichtigt (Preisinger 2022, 126). Der Bezug zu diesem Modus in empirischen Arbeiten zur Reichweite und Wirksamkeit von digitalen Spielen ist entscheidend für die Vergleichbarkeit unterschiedlicher Forschungsvorhaben aber auch, um bei der Analyse und Auswertung Verzerrungseffekte und Ursachen für bestimmte Datenpunkte diskutieren zu können. Einen Konsens zur Wirksamkeit des Mediums auf das spielende Individuum gibt es aktuell nicht (Wysocki 2024, 73) und schon die Verbreitung bestimmter Medien ist schwer nachzuverfolgen (Roth 2023, 228).

Schülerinnen und Schüler bieten sich für viele Forschungsprojekte zur Wirksamkeit von digitalen Spielen an, da ihnen das historische Kontextwissen fehlt. Vorwissen, bestehende Geschichtsbilder und Präkonzepte können als Verzerrungseffekt so weitgehend aber nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Abhängig von der Forschungsfrage und dem gewählten Spiel kann es jedoch sein, dass Schülerinnen und Schüler aus Probanden ausgeschlossen werden. Bei der empirischen Arbeit muss dann berücksichtigt werden, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer empirischer Studien nicht als »unbeschriebene Blätter« an Studien teilnehmen, sondern ihre Entscheidungen auf Basis ihres soziokulturellen Hintergrundes treffen.

Die im Folgenden skizzierten Beispiele für Narrationen in PENTIMENT sowie für Simulationen in THE GREAT WAR: WESTERN FRONT wurden gewählt, weil sich didaktische Perspektiven besonders verdeutlichen und auf andere Spiele gleicher Kategorien anwenden lassen. ANNO 1800 verfügt als Wirtschaftssimulation auch über didaktische Perspektiven aber gerade als Beispiel für in der Öffentlichkeit tradierte und kritisierte Geschichtsbilder ist das Spiel interessant.

Perspektiven literarischen Erzählens sollen an unterschiedlichen Beispielen dargestellt werden. *ELDEN RING* ist ein Beispiel für die Möglichkeiten fragmentarischen Erzählens in digitalen Spielen. *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* ist ein Beispiel für eine dramatisierte Erzählung mit hohem Inszenierungscharakter, das sich durch die Ästhetik der Belle Époque inspirieren ließ. Der mittelbare historische Bezug wird hier deutlich. *RISE OF THE RÖNIN* ist ein Beispiel für ein Actionspiel, das die Geschichte einer Epoche korrekt abbilden will und dazu bestimmte Designentscheidungen trifft. *GHOST OF TSUSHIMA* gehört zwar zum gleichen Genre, verwendet Geschichte aber trotz ähnlicher Erzählmodi sehr unterschiedlich und bezieht sich stärker auf andere Darstellungen, deren Kenntnis von den Entwicklern vorausgesetzt wird.

Eine vollständige Analyse wird an dieser Stelle nicht angelegt, aber entscheidende Aspekte werden diskutiert, um weitere Analysen und Projekte anzustoßen. Es sind Skizzen, die der Veranschaulichung bieten, die sich auf die Analyse der Disziplinen beziehen, die eine Forschungsperspektive auf die Public History einnehmen.

Der jeweilige Überblick zum digitalen Spiel berücksichtigt daher auch auf die Nutzung des Spiels im Unterricht. Geschichtsdidaktische Forschung kann bei der empirischen Erkundung unter verschiedenen Fragestellungen sowohl auf das Muster als auch auf die Spielebeispiele zurückgreifen. Schülerinnen und Schüler als Teilnehmende in empirischen Studien zur Wirksamkeit von Geschichte in digitalen Spielen sind besonders geeignet, da sie (altersabhängig) nicht über Vorwissen verfügen, das als Verzerrungseffekt wirken kann. Zudem bilden Lerngruppen in Schulen die Grundgesamtheit verfügbarer Rezipienten besser ab, während Studien mit freiwilligen Teilnehmenden besonders in kleinen Studien verzerrte Bilder zeichnen. Die Reichweite empirischer Erhebungen muss klar beschrieben werden, um Übergeneralisierungen zu verhindern.

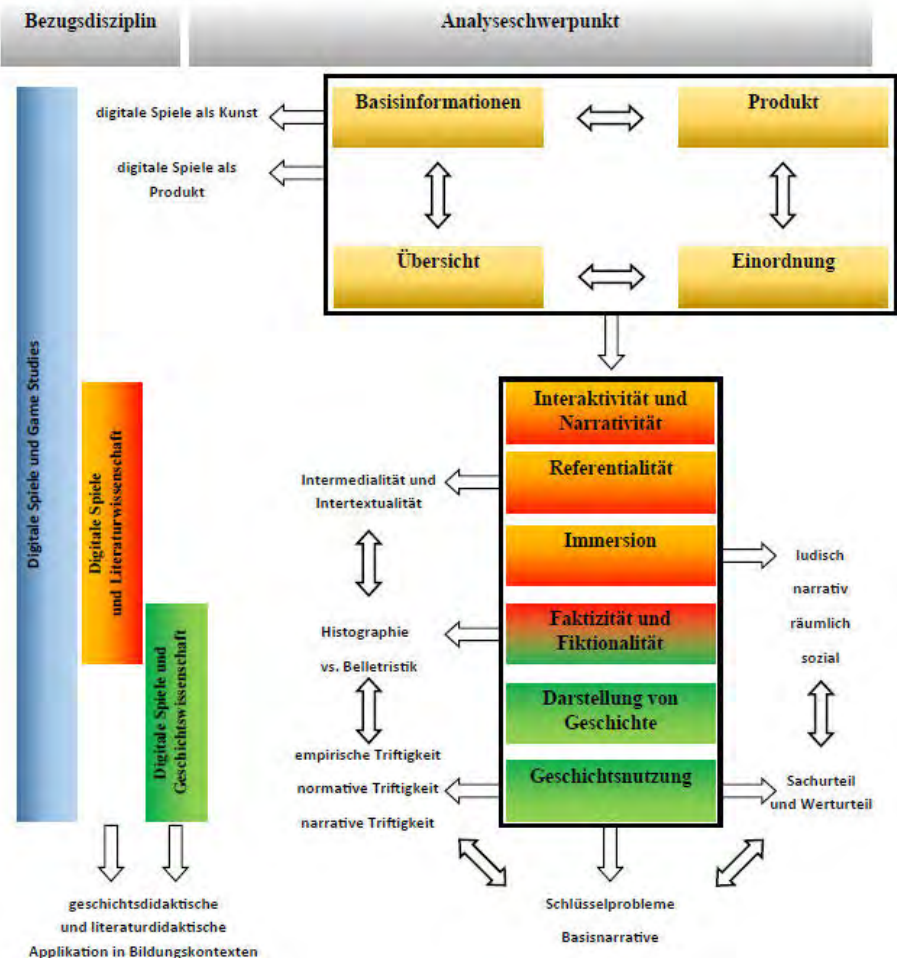
Mit der empirischen Wende in der fachdidaktischen Forschung hat speziell die Geschichtsdidaktik Instrumente aus der empirischen Sozialforschung adaptiert, die diese Probleme adressieren. Empirische Zugänge zu Effekten von Computerspielen sind auf dieser Basis durchaus denkbar. Michael Mosel schlägt die dokumentarische Methode nach Bohnsack vor (Mosel 2016, 175; Minnameier u.a. 2023, 177), aber auch die Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring oder Kuckartz (Kuckartz/Rädiker 2022, 21) ist vielversprechend, da es sich um einen methodischen Zugang zu Texten handelt (Kuckartz/Rädiker 2022, 23). Allerdings sind Aussagen mit großer Reichweite aus qualitativen Inhaltsanalysen nicht einfach, da meist kleine Datensätze zur Beantwortung sehr spezifischer Forschungsfragen herangezogen werden.

Die folgende Gesamtkonzeption zur Spieleanalyse geht auf die Überlegungen der Kapitel 2 und 3 zurück und stellt detaillierte Fragen, die sich für reflektierte Diskursbeiträge in Wissenschaft und Öffentlichkeit nutzen lassen. Auch eine Operationalisierung für Unterrichtsprojekte ist berücksichtigt. Ähnliche Überlegungen von

Lorenz Prager (Prager 2025, 75) oder Stephan Friedrich Mai (Mai 2021, 46/47) sind bereits in den fachdidaktischen Diskurs eingegangen und ermöglichen umgekehrt eine Konturierung für fachwissenschaftliche Diskurse zu digitalen Spielen aus geisteswissenschaftlicher Perspektive.

Abb. 030: Gesamtkonzeption zur Analyse digitaler Spiele durch Game Studies, Literatur- und Geschichtswissenschaft.

Digitale Spiele analysieren



Allerdings bleibt es bei kategorialen Überlegungen, die nicht in Leitfragen und strukturierten Antwortmöglichkeiten münden. Die in der Gesamtkonzeption vorgestellte Systematik zur Spieleanalyse erweitert vorliegende, abstraktere Konzepte daher.

Ausgangspunkt der Analyse ist ein Überblick über zentrale Aspekte des Spiels als Spiel (in Abgrenzung zu anderen Textgattungen). Es geht um einen grundsätzlichen Zugang zum Spiel als solchen mit kognitiven und affektiven Komponenten, die sich später in der konkreten Formästhetik des Spiels wiederfinden. Ein erster Zugriff auf die Narration berücksichtigt in der Übersicht bereits das Verhältnis zwischen ludischen und narrativen Aspekten. Aus Sicht der Geschichtswissenschaft ist hier bereits eine Frage nach der Geschichtsnutzung zu beantworten. Die Beschreibung an dieser Stelle ebnet den Zugang im Detail bei der Prüfung der empirischen, normativen und narrativen Trifftigkeit im weiteren Verlauf der Spielanalyse.

Übersicht (Vgl. Kapitel 1.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Merkmale des Spiels sind im jeweiligen Spiel besonders prominent?
 - a. Welche Merkmale des Spiels gelten für das Spiel nicht?
 - b. Welche Handlungsformen sind im Spiel erforderlich?
 - c. Welchen Effekt haben die Merkmale des Spiels auf die Darstellung von Geschichte?
2. Welche Handlungen des Spiels sollen Emotionen wecken?
 - a. Welche Aspekte der Spielwelt werden affektiv angelegt?
 - b. Welche affektiven Formen des Erlebens werden im Spiel angelegt?
 - c. In welchem Verhältnis stehen Geschichte, Narration und affektives Erleben?
3. Welche Handlungen im Spiel müssen kognitiv durchdrungen werden?
 - a. In welchem Verhältnis stehen Geschichte, Narration und Spielmechaniken?
 - b. Welche Bedeutung haben Kognitionen für die ludische Immersion?
4. Wie wird Geschichte im digitalen Spiel genutzt?
 - a. Unter welche Kategorien fällt die Geschichtsnutzung im digitalen Spiel?
 - b. An welchen Aspekten werden die Kategorien der Geschichtsnutzung manifest?
 - c. Welche Schlüsselprobleme werden im Spiel angesprochen?
 - d. Ist die Form der Geschichtsnutzung angemessen?

Mit den Basisinformationen wird ein Spiel in ein einzelnes oder ein Amalgam unterschiedlicher Genres eingeordnet, deren Wahl Einfluss auf das Verhältnis von Interaktivität und Narrativität haben. Dabei ist wichtig, die Erwartungen an ein Genre in der unausgesprochenen Kommunikation zwischen Produzenten und Rezipienten zu skizzieren. Die Frage nach Abweichungen und Überschneidungen ist dabei nicht folgenlos, da sowohl Implikationen für das Spiel als auch für Formen der Geschichtsnutzung abgeleitet werden können.

Basisinformationen (Vgl. Kapitel 3.4)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Zu welchem Genre gehört das Spiel?
 - a. Welche Merkmale des Genre werden im Spiel erfüllt?
 - b. Welche Abweichungen vom Genre werden im Spiel sichtbar?
 - c. Welche Konventionen der Geschichtsdarstellung im Genre werden eingehalten?
 - d. Welche Konventionen der Geschichtsdarstellung im Genre werden gebrochen?
2. Welche Designentscheidungen treffen auf mehrere Genres zu?
3. Wie hoch ist das Maß an Narrativität im Spiel?
 - a. Wie wird die Narration des Spiels ausgestaltet?
4. Wie ist die Interaktivität im Spiel strukturiert?
 - a. Wie wird die Interaktion zwischen Spiel und Rezipienten organisiert?

Aus der Beschreibung des Genres leitet sich eine genauere Analyse des spielinternen Verhältnisses zwischen Interaktivität ableiten, wobei die Gewichtung im konkreten Spiel sehr unterschiedlich ausgestaltet sein kann. Darin spiegeln sich auch Vorstellungen von Geschichte im Zeitverlauf wieder. Bei Spielen mit Geschichtsbezug leitet sich aus hoher Interaktivität eine Lösung von der historischen Erzählung ab, während eine niedrige Interaktivität einen vorab strukturierten Verlauf der historischen oder belletristischen Erzählung impliziert.

Einordnung: Interaktivität und Narrativität (Vgl. Kapitel 3.3)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie ist Interaktivität im Spiel angelegt?
 - a. Wie oft und unter welchen Bedingungen ist die Aktivität des Spielenden erforderlich?
 - b. Wie viele Wahlmöglichkeiten mit welchen Konsequenzen gibt es?
 - c. Welchen Einfluss haben Spielende und ihre Handlungen auf den Spielverlauf?
 - d. Wie begrenzt die Erzählung die Entscheidungsmöglichkeiten der Spielenden?
2. Wie ist Narrativität im Spiel angelegt?
 - a. Wie ist der Avatar in die Spielwelt eingebettet?
 - b. Wie ist der Avatar in die Geschichte eingebettet?
 - c. Welchen Einfluss haben Spielende auf die Geschichtserzählung?
3. Welche Geschichtsbilder haben Einfluss auf die Narration des Spiels?
 - a. Welche Vorstellungen historischer Epochen werden im Spiel deutlich?
 - b. Sind diese Vorstellungen fachlich fundiert?
 - c. Sind diese Vorstellungen angemessen?
 - d. Auf welchen Zeitvorstellungen basiert die Erzählung des Spiels?

Das Design von Spielen wird nicht nur von Fragen gelungener Erzählungen oder der Umsetzung spielmechanischer Formästhetik bestimmt. Wirtschaftliche Überlegungen beeinflussen das Spieldesign und werden teils kontrovers diskutiert. Für die Spielanalyse ist dies nicht unwichtig, denn es handelt sich um Verzerrungseffekte sowohl bei der Analyse der Geschichtserzählung als auch bei der empirischen Erfassung der Wirksamkeit eines Spiels.

Spiele als Produkt (Vgl. Kapitel 2.3)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie sind die Produktionsbedingungen des Spiels?
2. Wie wird das Spiel beim Kauf monetarisiert?
3. Welche mittel-/langfristigen Geschäftsmodelle werden implementiert?

4. Wie werden die Wege zur Monetarisierung rezipiert?
5. Welche Investitionen haben Entwickler und Publisher in das Spiel getätigt?
6. Welchen Bezug der Entwickler zur Geschichte wird im Spiel deutlich?
 - a. Welche regionalen oder globalen Perspektiven auf Geschichte nehmen die Entwickler ein?
 - b. Welche regionalen und globalen Perspektiven auf Geschichte nehmen die Entwickler bei Spielerinnen und Spielern an?

Denn die Spieleentwickler sind in ein Netzwerk aus Einflussfaktoren eingebunden, deren Diskussion Teil der geschichtskulturellen Wirksamkeit sein kann. Dies gilt für alle zunehmend spezialisierten Akteure wie die Autorinnen und Autoren der Geschichte, hinzugezogene Experten wie Historiker aber auch für Spieldesigner. Alle Akteure innerhalb der Branche entwickeln einzigartige Handschriften in ihren Spielen und erwerben Reputation. Der Zugang zu diesem wichtigen Ensemble geschichtskultureller Akteure ist allerdings schwierig.

Einordnung: globales Design (Vgl. Kapitel 2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Spezifika der Entwickler finden sich im Design des Spiels?
 - a. Welche Verbindung besteht zwischen dem Standort der Entwickler und der Geschichte?
 - b. Welche Bezüge zur Geschichte sind mit dem Entwickler verbunden?
 - c. Welche Bezüge zur Literatur sind mit dem Entwickler verbunden?
2. Welche Spezifika der Spielenden werden im Design des Spiels berücksichtigt?
3. Welche Erwartungen werden zwischen Produzenten und Rezipienten transportiert?
 - a. Welche spielmechanischen Genre-Erwartungen werden aufgegriffen?
 - b. Welche narrativen Genre-Erwartungen werden aufgegriffen?
4. Welche aktuellen Themen und Entwicklungen werden im Spiel offensichtlich?
 - a. Welche aktuelle Entwicklungen und Paradigmenwechsel werden sichtbar?
 - b. Welche politischen Positionen werden thematisiert?
 - c. Welche sozialen Positionen werden thematisiert?
 - d. Welche historischen Vergleiche werden gezogen?

Dennoch kann man Perspektiven der Autoren und Designer in Spielen sehen. Digitale Spiele unterscheiden sich nicht von anderen Sinnstiftungsangeboten wie Filmen oder Romanen. Besonders das Charakterdesign ermöglicht eine Reihe von Schlussfolgerungen.

Einordnung: Charakter und Agency (Vgl. Kapitel 2.1)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Bilder von Geschlecht und Geschlechterrollen transportiert das Spiel?
 - a. Auf welchen Geschichtsbildern beruhen diese Geschlechterrollen?
 - b. Wie werden Geschlechterrollen (politisch, sozial, historisch) im Spiel legitimiert?
2. Welche transportierten Rollenzuschreibungen sind träger- und kontextspezifisch?
 - a. Welche Agency wird den Protagonisten des Spiels zugeschrieben?
 - b. Welche Agency wird den Antagonisten des Spiels zugeschrieben?
 - c. Welche Agency wird NPCs des Spiels zugeschrieben?
3. Wie werden Figuren/Charaktere im Spiel dargestellt?
 - a. Wie werden Charakter und Erscheinung verbunden?
 - b. Wie werden Charakterzeichnungen in Gesprächen vorgenommen?
 - c. Wie werden romantische Beziehungen ermöglicht/erzählt?
4. Wie wird Geschlecht in der Spielwelt dargestellt?
 - a. Welche Schönheitsvorstellungen werden transportiert?
 - b. Welchen gesellschaftlichen Umgang mit Geschlecht transportiert das Spiel?
 - c. Welche Bedeutung hat Geschlecht innerhalb der Spielwelt?
5. Welche Aussage über die soziale Realität wird von den Entwicklern mit dem Spiel impliziert?
 - a. Welches Urteil über die Vergangenheit wird im Spiel impliziert?
 - b. Welches Urteil über die Gegenwart wird im Spiel impliziert?
6. Sind die Darstellungsformen von Geschlecht angemessen?

Einordnung: Gewaltdarstellung (Vgl. Kapitel 2.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird Gewalt als Instrument der Problemlösung verwendet?
 - a. Welche alternativen Lösungen bietet das Spiel an?
 - b. Welche Konsequenzen haben bestimmte Problemlösestrategien?
2. Welche Darstellungsformen von Gewalt werden im Spiel gewählt?
 - a. Wie wird Gewalt expliziert oder kaschiert?
 - b. Wie wird die Anwendung von Gewalt ritualisiert?
3. Welche Geschichtsbilder spiegeln sich im Umgang des Spiels mit Gewalt?
 - a. Welche (historischen) Normen gegenüber Gewalt werden thematisiert?

Am Ende des Produktionsprozesses soll ein Spiel stehen, dass Spielerinnen und Spieler aus verschiedenen Gründen in ihre Spielwelt zieht. Obwohl auch Romane, Serien und Filme Immersion ermöglichen, scheinen digitale Spiele hier eine besondere Textgattung darzustellen, da sich im Spiel mehrere Formen der Immersion mischen und mit besonderem Kalkül angelegt werden sollen. Während Romane ihren Erfolg praktisch allein auf narrative Immersion zurückführen können, werden in digitalen Spielen unterschiedliche Formen der Immersion angelegt.

Die Formen von Immersion richten sich mit dem Ziel des Flow-Erlebens an unterschiedliche Spielertypen, die mit spezifischen Erwartungen in eine Spielwelt eintauchen, um Bedürfnisse zu befriedigen (Mayer 2009, 444/445). Auch wenn Formen der Geschichtsnutzung eine besondere Rolle spielen, so sind histographische Referenzen unter Immersion nicht als eigene Kategorie gefasst. Mit Blick auf die enge Verbindung von Histographie und Belletristik sind es Erzählungen, die unabhängig vom Geschichtsbezug Flow-Erleben innerhalb narrativer Immersion erzeugen können. Ludische Immersion wird vor allem von den Game Studies in den Blick genommen, während räumliche Immersion auch von den Filmwissenschaften fokussiert wird.

Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Formen der Immersion werden angestrebt?
2. Welche Immersionstiefe soll im Spiel erreicht werden?
3. An welche Spielertypen richtet sich das Spiel?
 - a. Wie werden die Spielertypen im Spiel adressiert?
 - b. Welche Mechanismen sprechen mehrere Spielertypen an?
4. Wie soll Flow-Erleben durch das Spiel erreicht werden?
 - a. Wie sollen Herausforderungen im Spiel gesteuert werden?
 - b. Wie soll Kompetenzerleben im Spiel gesteuert werden?
5. Welche Geschichtsbilder liegen der Spielwelt zugrunde?
 - a. Wie ist der Einfluss der Spielenden auf die (historische) Spielwelt strukturiert?
 - b. Welche Grenzen zwischen Interaktivität und Historizität werden gezogen?

narrative Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie ist die Narration aufgebaut?
 - a. Wie sind (ausgewählte) Charaktere im Spiel gestaltet?
 - b. Wie ist die Geschichte strukturiert?
 - c. Wie wird eine authentisch wirkende Welt angelegt?
 - d. Wie werden die Orte der Handlung voneinander abgegrenzt oder verbunden?
2. Wie hängen Ort, Geschichte und Figuren zusammen?
3. Welche Einflussmöglichkeiten haben Spielende auf die Geschichte?
4. Wie wird Geschichte innerhalb der Erzählung verwendet?
 - a. Welche Teile der Geschichte sind fiktional und welche historisch?
 - b. Wie wird der Verlauf von Geschichte dramatisiert?
 - c. Wie wird der Verlauf von Geschichte als historisch dargestellt?

ludische Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird Motivation im Spiel erzeugt?
 - a. Wie werden Frustration und Challenge gesteuert?
 - b. Wie soll Flow-Erleben erreicht werden?
2. Wie wird (spielmechanischer) Fortschritt zur ludischen Immersion verwendet?
 - a. Wie werden Erfolge im Spiel belohnt?
 - b. Wie wird Scheitern im Spiel bestraft?

räumliche Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Aus welcher Perspektive wird das Spiel dargestellt?
2. Wie wird räumliche Immersion im Spiel angelegt?
3. Welche Teile des Worldbuilding spielen sich außerhalb der Spielinteraktion im
4. beobachtbaren Raum ab?
5. Welche Aspekte von Geschichte werden im Worldbuilding aufgegriffen?
 - a. Welche Ikonographien und architektonische Referenzen werden verwendet?
 - b. Welche Technologien und Kulturtechniken bestimmen die Spielwelt?
 - c. Welche historischen Gesellschaftsformen werden als Vorlage verwendet?

soziale Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird spielinterne soziale Immersion ermöglicht?
2. Wie wird spielexterne soziale Immersion ermöglicht?
3. Wie wird soziale Immersion mit anderen Formen der Immersion verbunden?
4. Welche Produkte entstehen aus der sozialen Interaktion?
5. Wie wird soziale Immersion zwischen Spielentwicklern und Spielern hergestellt?

Der Bezug zur Geschichte kann erheblich zu narrativer und räumlicher Immersion beitragen. Für die weitere Analyse ist dabei der Blick auf die Faktizität und Fiktionalität der Spielinhalte bedeutsam. Im geschichtswissenschaftlichen Sinn ist dies trotz des grundsätzlichen und unumgänglichen Konstruktcharakters von Geschichtsdarstellungen die Frage nach der empirischen Triftigkeit. Allerdings sind nicht alle Spiele in der Vergangenheit verortet, weshalb das Verhältnis von Faktizität und Fiktionalität zunächst vom Geschichtsbezug und dessen geschichtswissenschaftlicher Betrachtung getrennt werden muss.

Faktizität und Fiktionalität (Vgl. Kapitel 3.5)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Aspekte des Spiels beruhen auf Fakten?
 - a. Welche Räume werden auf Basis der Fakten dargestellt?
 - b. Welche Ereignisse werden auf Basis der Fakten dargestellt?
 - c. Welche (historischen) Personen werden im Spiel aufgegriffen?
2. Welche Aspekte des Spiels sind fiktional?
 - a. Welche Räume sind fiktional?
 - b. Welche Ereignisse sind fiktional?
 - c. Welche Personen sind fiktional?
3. Wie entsteht ein plausibles/authentisches Bild (von Geschichte) im Spiel?
 - a. Welche Authentizitätstypen werden im Spiel sichtbar?
 - b. Wie werden faktische und fiktionale Anteile der Spielhandlung vermischt?
 - c. Mit welchen Mitteln wird versucht, ein stimmiges Bild aus Fakten und Fiktionen zu erzielen?

4. Ist die Vermischung (historischer) Fakten und Fiktionen angemessen?
 - a. Welche moralischen Perspektiven der historischen Epoche werden sichtbar?
 - b. Welche moralischen Perspektiven der Gegenwart werden sichtbar?

Authentizität wird dabei nicht nur durch den Bezug zur Geschichte erzeugt. Intermediale und intertextuelle Bezüge zu anderen Erzählungen bestätigen und verstetigen die Plausibilität der Erzählung des Spiels. Obgleich eine Quantifizierung ihrer Bedeutung schwierig ist, so sind Referenzen Hinweise auf eine gemeinsame Erzählpraxis zwischen Produzenten und Rezipienten.

In narrativer und ludischer Immersion kommt Referenzen besondere Bedeutung zu. Genres in digitalen Spielen entstehen aus einem Konsens. Es handelt sich um gemeinsame Erwartungen an Erzählungen und Spielhandlungen.

Referentialität (Vgl. Kapitel 3.6)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Querverweise werden im Spiel verwendet? (Intermedialität, Intertextualität)
 - a. Welche Formen von Querverweisen werden verwendet?
 - b. Wo werden diese Bezüge herangezogen? (Trailer, Marketing-Material, im Spiel)
2. Welchem Zweck dienen die gewählten Querverweise?
3. Welche Wirkung erzeugen diese Querverweise?
 - a. Welche Form der Immersion wird durch den Verweis angestrebt?
 - b. Welche Genre Grenzen und – Konventionen werden an den Verweisen deutlich?
 - c. Welcher Kanon wird in den Verweisen deutlich?
4. Wie wird Geschichte als Referenz verwendet?
 - a. Wie wird Authentizität über Bezüge zur Geschichte als Teil anderer Erzählungen erzeugt?

Eine geschichtswissenschaftliche Zugang zur Analyse digitaler Spiele greift auf grundlegende Konzepte der Disziplin und ihrer Fachdidaktik zurück, die als Bindeglied zwischen Fachwissenschaft und Öffentlichkeit fungieren kann. Die Frage

nach Form und Gestalt der Erinnerung ist ein wichtiger Ausgangspunkt, dessen fachliche Fundierung diskutiert werden kann.

Darstellung von Geschichte (Vgl. Kapitel 2.4)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Geschichtsbilder werden im digitalen Spiel sichtbar?
 - a. Wie werden diese Geschichtsbilder gestalterisch sichtbar gemacht?
 - b. Wie wird das Geschichtsbild auch in anderen Spielen des gleichen Genres verwendet?
2. Wie verbinden die Entwicklerinnen und Entwickler das Geschichtsbild im Spiel mit fachlichen Geschichtserzählungen?
 - a. Wie wird empirische Triftigkeit hergestellt?
 - b. Wie wird normative Triftigkeit hergestellt?
 - c. Wie wird narrative Triftigkeit hergestellt?
3. Inwieweit sind die Geschichtsbilder im Spiel angemessen?
 - a. Welche auf das Geschichtsbild bezogene Aspekte des Spiels werden kritisiert?
 - b. Welche auf das Geschichtsbild bezogene Aspekte des Spiels werden positiv bewertet?

Geschichtsnutzung und Bewertung (Vgl. Kapitel 3.1)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird Geschichte im Spiel instrumentalisiert?
 - a. In welche Kategorien von Geschichtsnutzung ist das Spiel einzuordnen?
 - b. Wie wird Geschichte als Teil des Worldbuilding verwendet?
 - c. Wie wird Geschichte als Teil von Intertextualität/Referentialität verwendet?
2. Welche Wertungen über (die) Geschichte werden vorgenommen?
 - a. Welche zeitgenössischen Moralvorstellungen werden dargestellt?
 - b. Welche modernen Moralvorstellungen werden dargestellt?
 - c. Welche Sach-/Werturteile bleiben offen/uneindeutig?

3. Welche Themen bilden den Kern der Spielerzählung?
 - a. Welche Schlüsselprobleme (der *condicio humana*) werden thematisiert?
 - b. Wie hängen Geschichtsnutzung und Themen im Spiel zusammen?

Die Spiele-Beispiele des folgenden Kapitels wurden aus verschiedenen Gründen ausgewählt. Zunächst sollten sowohl narrative Spiele (Kapitel 6.1 bis 6.5) als auch Simulationen (Kapitel 6.6 bis 6.8) betrachtet werden. Die Anwendbarkeit der Leitfragen Kapitel 6 sowie 2 und 3) soll so deutlich werden, auch wenn keine vollständige Analyse durchgeführt wird.

Zusätzlich sollen Beispiele für verschiedene Genre und Zugänge zu digitalen Spielen angerissen werden, die jeweils eine geschichtskulturelle und/oder eine didaktische Perspektive bieten. Sie sind repräsentativ für die Erzählformen in ihren jeweiligen Genres und die Diskussionsansätze sollten damit transferfähig auf andere Spiele der gleichen Kategorie sein. *GHOST OF TSUSHIMA* wurde 2020 aufgrund seiner atmosphärischen folkloristischen Erzählung und der hohen Detaillierung positiv rezipiert, wobei die cineastische Inszenierung der Geschichte mit intermedialen Bezügen zu klassischen Samurai-Filmen besonders interessant für die Betrachtung des Geschichtsbildes ist. *PENTIMENT* gehörte 2022 zu den sehr positiv rezipierten Spielen, das seine Historizität innerhalb des Spiels aber auch im diskursiven Umfeld transportierte. Das Adventure zeichnet ein quellenfundiertes aber fiktionales Bild des ausgehenden Mittelalters. Es ist spielerisch leicht zugänglich und bietet daher auch für Unterricht viel Potential. *RISE OF THE RÖNIN* gehört zu den wenigen Action-Spielen, die dennoch historisch authentisch sein wollen. An diesem Beispiel kann besonders gut gezeigt werden, wie sich ludische und narrative Aspekte gegenseitig beeinflussen und Kompromisse erfordern. *ELDEN RING* mag – bis jetzt – als FromSoftwares Opus Magnum gelten, auch wenn es die Genrekonventionen nicht sprengt (Siefert 2025a, 57–61). Verschiedene Formen der Immersion können am Spiel diskutiert werden, wobei gerade der fragmentarische Erzählmodus interessant ist. *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* war ein Überraschungserfolg, der nur lose Bezüge zur Geschichte hat, die vor allem ästhetischen Überlegungen folgen. Allerdings sind Erzählung und Charakterdesign beispielhaft für das Potential des Mediums und zeigen die literarischen Möglichkeiten von tragischen Geschichten im digitalen Spiel. *THE GREAT WAR: WESTERN FRONT* ist zwar ein kommerzielles Entertainment Game, ermöglicht aber durch viele Einstellungsmöglichkeiten die Einbettung in Fachunterricht. Das Strategiespiel simuliert den Kriegsverlauf der Stellungskriege des 1. Weltkrieges, wobei verschiedene Instrumente genutzt werden, um den Eindruck von Historizität zu erzeugen. *ANNO 1800* wurde bereits diskursiv beleuchtet und ist als Wirtschaftssimulation vor allem aufgrund der impliziten Geschichtsnutzung und der Wiedererkennbarkeit ikonischer Elemente be-

deutsam. Zuletzt repräsentiert AGE OF EMPIRES IV ein Strategiespiel, dass stärker als The Great War historische Geschichten erzählt und in seiner langen Geschichte zusammen mit TOTAL WAR zur Referenz für Strategiespiele mit Geschichtsbezug wurde.

Insgesamt sind die hier behandelten Spiele repräsentativ für verschiedene Perspektiven auf das Medium und verschiedene Formen von Geschichtsnutzung. In den Skizzen werden jeweils auch didaktische Perspektiven berücksichtigt, um Spiele in Unterricht und empirischen Projekten zu erforschen.

Tabelle 010: Übersicht über die Spiel-Skizzen mit Genre und Form der Geschichtsnutzung

Kapitel	Titel	Genre	Geschichtsnutzung
6.1	GHOST OF TSUSHIMA	Action	historisierendes Kunstwerk
6.2	PENTIMENT	Adventure	quellenbasierte Darstellung
6.3	RISE OF THE RÖNIN	Action	quellenbasierte Darstellung
6.4	ELDEN RING	Action	historisierendes Kunstwerk
6.5	CLAIR OSCUR: EXPEDITION 33	Action	historisierendes Kunstwerk
6.6	THE GREAT WAR: WESTERN FRONT	Strategie	Dokumentation
6.7	ANNO 1800	Strategie	historisierendes Kunstwerk
6.8	AGE OF EMPIRES IV	Strategie	Dokumentation

6.1 (historisches) Erzählen in: GHOST OF TSUSHIMA

Abb. 031: Twitter-Post zur Spielzeit in GHOST OF TSUSHIMA.



(<https://twitter.com/SuckerPunchProd/status/1548034687049748480/photo/1>)

Überblick

Titel:	GHOST OF TSUSHIMA
Add-On/DLC:	eine Erweiterung
Entwicklung:	Sucker Punch Productions
Plattform:	Playstation 4 und Playstation 5; PC (2024)
Erscheinungsjahr:	2020
Modi:	Einzelspieler und Mehrspieler
Interaktivität:	intern/ontologisch
Genre:	Action
Perspektive:	3. Person
Geschichtsnutzung:	historistisch/historisierendes Kunstwerk

Die Handlung von GHOST OF TSUSHIMA spielt auf der namensgebenden Insel während der ersten Invasion durch die mongolischen Khans im Jahr 1274. Die strategisch wichtige Insel zwischen Korea und Japan wurde während der Invasion von den Mongolen erobert. Die fiktive Geschichte des Protagonisten Sakai Jin folgt seinem Kampf gegen die Invasoren. Im Laufe der ungefähr 80 Stunden dauernden Kampa-

gne auf Tsushima und (mit dem Add-on) der kleineren Nachbarinsel Iki wird eine klassische Heldenreise (Koenitz u.a. 2019, 109/110) in unterschiedlichen Episoden erzählt.

Die Autoren beziehen sich in der Erzählung des Spiels direkt auf Klassiker japanischer Geschichtserzählungen wie den Werken von Akira Kurosawa –beispielsweise dem Filmklassiker 七人の侍 (7 SAMURAI) aus dem Jahr 1954, dessen Inhalt vielfach als Inspiration aufgenommen wurde. Sowohl die Geschichte der Haupthandlung als auch die episodenhaft erzählten Geschichten der Nebenfiguren sind gute Beispiele für gelungene Geschichtserzählungen (Hasberg 2022, 32) und ermöglichen für den Unterricht viele Analysemöglichkeiten, die sich vor allem auf die Dialoge und Cut-Scenes greifen lassen. Auf YouTube sind alle Cut-Scenes verfügbar, sie lassen sich aber auch im Spiel speichern. Man kann weite Teile der Narration in GHOST OF TSUSHIMA als interaktiven Film begreifen. Mit der angekündigten Veröffentlichung des Director's Cut auf dem PC wird es technisch einfacher, die Zwischensequenzen auch anderweitig zu speichern und für die Analyse zu bearbeiten (Vgl. Kap. 7). Mit GHOST OF YŌTEI wurde 2025 eine Fortsetzung veröffentlicht.

Zunächst gibt es eine Haupthandlung, in der die Spielfigur Sakai Jin die Hauptrolle spielt. Im äußeren Konflikt geht es darum, die mongolischen Invasoren zu vertreiben. Der interessantere innere Konflikt zwingt Spielerinnen und Spieler sich beim Kampf gegen den Feind für einen von zwei möglichen Agencies zu entscheiden. Man kann entweder den traditionellen Werten des ehrenwerten Kampfes gemäß des Kodex der Samurai folgen oder entscheiden, dass der Zweck jedes Mittel heiligt. Khotun Khan als Gegenspieler und der Onkel Shimura der Spielfigur verkörpern je eine Agency. Ohne die folkloristische Verklärung des Bushidō ausführlich zu erklären oder historisch einzuordnen (Siefert 2010, 2023), wird mit dem narrativen Grundprinzip *Show don't tell* der Konflikt zwischen Tradition und Pragmatismus veranschaulicht.

In den Nebengeschichten steuert man zwar weiterhin die Spielfigur, aber die Erzählung fokussiert sich auf die Nebenfiguren, die jeweils für Teilaspekte des inneren Konflikts der Haupthandlung stehen (Siefert 2025, 188). Die Missionsbeschreibungen zu Geschichten aus GHOST OF TSUSHIMA dienen der Einordnung der einzelnen Missionen in die Geschichten der Nebenfiguren im oberen Teil und bieten zugleich Ansätze für die ludische Immersion. Zugleich strukturieren sie die episodenhaften Erzählungen der verschiedenen Figuren, in denen der gespielte Protagonist in den Hintergrund tritt. Die verschiedenen Geschichten legen damit auch narrative Immersion an.

Beispielsweise folgt die Geschichte um Adachi Masako (Abb. 032) ihrem Rachefeldzug nach der Ermordung ihrer gesamten Familie. Der opportunistische Händler Kenji (Abb. 032) entwickelt sich von einem Kollaborateur zu einem Widerstandskämpfer. Ishikawa wird als Meister des Bogenschießens von der Schuld getrieben, einer Schülerin zur Macht zu verhelfen, die dann mit den Mongolen kollaboriert. In

diesen Episoden der Nebengeschichten werden der äußere und der innere Konflikt des Protagonisten gespiegelt (Siefert 2025, 188). Eine Analyse der Erzählungen vermischt also historische und literarische Elemente. Für andere Spielertypen werden auch Belohnungen angezeigt, die sich in Erfahrungspunkten und Items manifestieren.

Abb. 032: Missionsbeschreibungen in *GHOST OF TSUSHIMA*.



Dem Spiel ist auch eine ästhetische, poetische Struktur zu eigen (Huizinga 2006, 134). Die meisten Erzählungen werden in Zwischensequenzen veranschaulicht, aber oft unterhalten sich die Figuren auf ihrer gemeinsamen Reise über die Insel Tsushima, die in gewisser Weise den größten Einfluss auf das vermittelte Geschichtsbild hat. Das Interface wurde für eine erhöhte räumliche Immersion stark reduziert und wird nicht konstant eingeblendet. Der Fog of War auf der Karte verdeckt die Regionen, die noch nicht besucht wurden und dient vor allem der Orientierung auf dem Weg zwischen Missionen (Hinterleitner 2022, 104). Windböen zeigen die Richtung zum gewählten Missionsziel an. Rauchsäulen markieren wichtige Orte. Füchse und Vögel führen Spielerinnen und Spieler zu Schreinen und Meditationsorten, an denen man Haiku verfassen kann. Man kann Shintō-Schreine erkunden, die überall auf der Insel verteilt sind und die Landschaft tatsächlich genießen.

Gerade das Upgrade auf der Playstation 5 ist bei der Darstellung unterschiedlicher Landschaften und Wetterverhältnisse durchaus beeindruckend. Im Foto-Modus des Spiels können Spielerinnen und Spieler viel Zeit verbringen, wobei sie unterschiedliche Panoramen fixieren und bearbeiten können. Dabei ist die Geographie der tatsächlich gebirgigen Insel Tsushima konsequent ästhetisiert worden. Es gibt mehrere Biome, die das Spielerlebnis vielfältiger gestalten und auf ein romantisisiertes Bild von Japan zurückgreifen. Dazu gehören beispielsweise Reisfelder, Bambuswälder und Kirschbaumhaine, aber auch kleinere Festungen und Dörfer.

Für die räumliche Immersion ist die stimmige Komposition der Spielwelt wichtig und *GHOST OF TSUSHIMA* ist hier beispielhaft.

Abb. 033: *Landschaft in GHOST OF TSUSHIMA.*



Die Szenerie hat dabei einen hohen Wiedererkennungswert. Das Duell am Wasserfall könnte einem Kurosawa-Film entstammen. Die Szenen im Familienanwesen in Frühling und Herbst sind stark romantisiert und sehr detailreich. Die räumliche Immersion steht hier deutlich im Vordergrund, da die Spielwelt nicht auf einen möglichst effizienten Spielverlauf ausgerichtet ist. Längere Reisewege zwischen den Handlungsorten sind aber notwendig, um das digitale Tsushima als authentischen Ort darzustellen. Im Screenshot aus dem Foto-Modus von *GHOST OF TSUSHIMA* wird deutlich, wie das Spiel durch plausible Biome räumliche Immersion erzeugt (Abb. 033). Natürlich wirkende Umgebungen werden durch eine Reihe verschränkter Faktoren erzeugt. Auch wenn man bereits besuchte Orte per Schnellreise ansteuern kann, lohnt sich die Erkundung der Insel, die mit Nebengeschichten gefüllt ist.

Charakterzüge und Archetypen von Figuren Erzählung in *GHOST OF TSUSHIMA* sind ausgesprochen transparent und eindeutig, so dass sie sich zur Übung für Schülerinnen und Schülern eignen. Die Charaktere entsprechen klassischen Archetypen und müssen stets zwischen zwei gegenüberliegenden Wertvorstellungen wählen. Angesichts des weltweiten Erfolgs von *GHOST OF TSUSHIMA* ist die Erzählung ein Indiz für die Entstehung einer globalen Erzählkultur (Walkerline 2007, 152), die allgemein verständlich ist und dennoch die (folkloristisch romantisierte) Mentali-

tät der Samurai spiegelt. Dazu liegen sowohl fachliche Überblicksdarstellungen als auch Unterrichtsmaterialien vor (Siefert 2010, 2020, 2023).

Trotz der folkloristischen Perspektive der fiktiven Spielerzählungen ist *GHOST OF TSUSHIMA* sehr authentisch und in vielen Aspekten historisch präzise. In Japan wurde das Spiel extrem positiv aufgenommen. Der respektvolle und oft detailverliebte Umgang mit der japanischen Geschichtserzählung, Tropen und Motiven war für die positiven Kritiken mitverantwortlich. Die Verkaufszahlen auf der PS4 und PS5 sprachen für sich. Die Veröffentlichung für den PC war trotz einer Kontroverse um Account-Bindungen ebenfalls sehr erfolgreich. Der Nachfolger *GHOST OF YÔTEI* (2025) war ebenfalls erfolgreich, auch wenn die Verkaufszahlen zum Jahresende 2025 nicht mit dem Vorgänger mithalten konnten. Die Fortsetzung spielt nach der Schlacht von Sekigahara (1600) auf der nördlichen Insel Hokkaidō im Schatten des namensgebenden Bergs Yôtei. Zwar sind die Handlungen nicht verbunden, aber es ist in einer Nebenquest möglich, etwas über das Schicksal von Yuna und Jin aus dem ersten Teil nach Ende der Geschichte zu erfahren.

GHOST OF TSUSHIMA macht eine Analyse der Erzählung mit Blick auf die Geschichtsnutzung und Geschichtsbilder vergleichsweise einfach. Obwohl es sich um eine Open-World handelt, sind die Narrationen durch ihre Organisation in Episoden an bestimmten Orten zugänglicher. Die offene Spielwelt ermöglicht also fließende Übergänge zwischen den Erzählungen und erleichtert die Navigation (Hebel/Kühn/de Andrade 2019, 57). Die Erzählung von *GHOST OF TSUSHIMA* über die Cut-Scenes zu vermitteln, ist eine Möglichkeit. Der Zugang ähnelt dann eher dem Spielfilm; Die Aufnahme eines Teils der Spielerzählung kann als Filmausschnitt verwendet werden. Lehrerinnen und Lehrer können dazu entweder auf ein Let's play zurückgreifen oder selbst Videoaufnahmen erstellen. Es findet ein vergleichender »Skript«-Transfer der Erzählung vom digitalen Spiel auf andere Erzählungen statt (Wesener 2004, 138/139).

Die Analyse der narrativen Struktur, der vermittelten Tropen und Geschichtsbilder ist durchaus vielversprechend (Domsch 2019, 122). Eine Kollaboration mit Literaturwissenschaft bietet sich hier an: *GHOST OF TSUSHIMA* folgt den Grundsätzen der Heldenreise und der Aktstruktur aus der Dramentheorie transparent und präzise. Alle Konflikte sind als Gegensatzpaar zwischen zwei Polen dargestellt werden in den in Dialogen auch offensichtlich.

Historisches und literarisches Lernen in GHOST OF TSUSHIMA

Zugangswege: Spielen von Nebenerzählungen in Gruppenarbeiten
Spielen der Haupthandlung

Lernanlässe: Darstellung von Mongolen und Japanern (Urteilskompetenz)
Analyse von Erzählungen (Methoden- und Urteilskompetenz, geschichtskulturelle Kompetenz)

Produkte: Review, Let's Play erstellen, Cinematics/Let's Play schauen

Spielspezifische Leitfragen

1. Welche Konflikte und Widersprüche treiben die Haupt- und Nebenfiguren an?
 - a. Welche der Konflikte bedienen Vorstellungen von japanischer Mentalität?
 - b. Welche Ideale vertreten die verschiedenen Figuren?
2. Wie werden die Geschichten in GHOST OF TSUSHIMA erzählt?
 - a. Wie ist die Hauptgeschichte aufgebaut?
 - b. Wie sind die Nebengeschichten aufgebaut?
 - c. Wie entwickeln sich die Figuren auf ihrer Heldenreise?
3. Vergleiche die Darstellung der Samurai mit Darstellungen
 - a. in Film und Serie
 - b. in digitalen Spielen
4. Ist die Darstellung von Geschichte angemessen?
 - a. Wie werden (die) Mongolen dargestellt?
 - b. Wie werden (die) Japaner dargestellt?

Gerade bei GHOST OF TSUSHIMA werden die Möglichkeiten zum fächerübergreifenden Unterricht offensichtlich, die narrative Spiele bieten. Motive und Konflikte sind gut erkennbar und können durch Schülerinnen und Schüler am Text belegt werden. Der Vergleich mit anderen Erzählungen bietet sich im Projekt an, weil die folkloristische Darstellung wiedererkennbaren Tropen folgt. Analyse und Deutung von Texten fallen Rezipienten oft schwer, so dass der Zugang über Erzählung in digitalen Spielen eine gute Übung ist. Historisches und literarisches Erzählen werden in diesem Projekt verbunden. Für den Deutsch und Englischunterricht der Sekundarstufe ist ein Transfer auf andere Erzählungen wie in DETROIT: BECOMING HUMAN oder CYBERPUNK 2077 ebenfalls reizvoll.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: 七人の侍/7 SAMURAI (1954), SILENCE (2016), LAST SAMURAI (2003)

Serie: SHŌGUN (1980), SHŌGUN (2024)

Roman: SHŌGUN (1975), DER SAMURAI VON SEVILLA (2018), DIE TAUSEND HERBSTE
DES JACOB DE ZOET (2014)

Spiel: RISE OF THE RŌNIN (2024), GHOST OF YŌTEI (2025)

Für Forschungsprojekte ist der Einfluss des Spiels auf das Geschichtsbild interessant, da aus der geschichtskulturellen Praxis keine sinnstiftende Narration vorliegt (Siefert 2025, 185). Ohne derartige Verzerrungseffekte ist ein Einblick in den Entstehungsprozess von (naiven) Vorstellungen/Geschichtsbildern auf Basis bestimmter Medien möglich – beispielsweise zum Mongolenbild aber auch zu Vorstellungen von Japan und den Samurai, die sich vor allem durch ihre Romantisierung auszeichnen.

Gerade beim literarischen und geschichtswissenschaftlichen Zugang zum Medium sind Spiele interessant, die einen weltregionalen Schwerpunkt außerhalb der eigenen Erzählgemeinschaft wählen. GHOST OF TSUSHIMA bietet ein sinnstiftendes Angebot zur Geschichte der japanischen Feudalzeit, an dem sich – weitgehend unverzerrt – Effekte auf Geschichtsbilder untersuchen ließen. Angesichts des Erfolgs von RISE OF THE RŌNIN, NIOH oder WUCHANG: FALLEN FEATHERS zeigt sich, dass die Geschichte Japans, Chinas und Koreas großes Interesse weckt und Geschichtsbilder rein aus der geschichtskulturellen Praxis heraus erzeugt.

6.2 (historisches) Erzählen in: PENTIMENT

Überblick

Titel:	PENTIMENT
Add-On/DLC:	-
Entwicklung:	Obsidian Entertainment
Plattform:	PC, XBox
Erscheinungsjahr:	2022
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	intern/ontologisch
Genre:	narratives Adventure
Perspektive:	2D-Perspektive
Geschichtsnutzung:	historistisch/quellenbasierte Geschichtsdarstellung

Der Projektleiter von PENTIMENT Josh Sawyer ist selbst Historiker und Fan des europäischen/deutschen Mittelalters. Der Einfluss des Trägers des Peabody Awards von 2024 ist im gesamten Spiel spürbar. PENTIMENT ist tatsächlich nicht einfach ein Konsumprodukt, sondern spielbare Kunst und versteht sich in seiner Präsentation auch so, während der unmittelbare und explizit kommunizierte Bezug zur Geschichte des ausgehenden Mittelalters hervorgehoben wird.

In unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen wurde das Spiel mit Begeisterung rezipiert. Das Mittelalterblog widmete PENTIMENT 2024 ein eigenes frei zugängliches Beiheft (<https://mittelalter.hypotheses.org/>). Josh Sawyer selbst hat sich in Vorträgen an unterschiedlichen Hochschulen zum Verhältnis von Geschichte und Spiel geäußert. Hier gibt es die seltene Möglichkeit, einen Blick auf den Transformationsprozess von Quellen hin zu geschichtskulturellen Erzählungen zu werfen. Ähnlich wie THE DARKEST FILES oder THROUGH THE DARKEST OF TIMES ist PENTIMENT ein Beispiel für den Transformationsprozess der Geschichtskultur in digitalen Räumen, die als Darstellungen Geschichte nutzen und in neuen Gattungen formatieren.

Es ist zugleich eine gute Gelegenheit, in den Entstehungsprozess eines Spiels zu blicken. Für Forschung und Unterricht sind Sawyers Interviews durchaus interessant, weil der Entstehungsprozess und Überlegungen zur Geschichtsnutzung im Spiel transparent gemacht werden. Es gibt eine Reihe von Interviews, aber am interessantesten ist ein Stream von 2023, der auf Sawyers YouTube-Kanal verfügbar ist (Abb. 034). Dies ist sowohl für die Analyse im Unterricht als auch für Forschungsprozesse bedenkenswert, da es nur selten die Möglichkeit gibt, die dokumentierte

Entstehungsgeschichte als Teil der Analyse heranziehen zu können. Üblicherweise gibt es lediglich die Möglichkeit, das finale Produkt einer Analyse zu unterziehen.

Die Autorinnen und Autoren greifen auf biographische Quellen zurück und übertragen die Lebensgeschichten in die fiktive Handlung. Die Erforschung des Spiels ist damit auch die Erforschung des Geschichtsbildes der Autorinnen und Autoren. PENTIMENT als Spiel und der Kommentar der Autoren und Wissenschaftler bieten für Studierende der Geschichte und der GameStudies einen verständlichen Einblick in einen Diskurs zur geschichtskulturellen und künstlerischen Bedeutung eines narrativen Adventures.

Sowohl die Fachdidaktiken als auch die Geschichtswissenschaft benötigen als Gegenwartswissenschaften Zugang zum Entstehungs- und Rezeptionsprozess von Darstellungen. Auf der einen Seite lässt sich so der Einfluss der Geschichtskultur einordnen. Neben intermedialen und intertextuellen Bezügen werden auch Basisnarrative sichtbar, die eine Erzählgemeinschaft bestimmen. Auf der anderen Seite werden Prozesse der Entstehung und Realisierung von geschichtskulturellen Produkten transparent.

In beiden Fällen ist die Perspektive der Entwickler von PENTIMENT ein Forschungsanlass für die Geschichtswissenschaft mit Blick auf historisches Erzählen und die Literaturwissenschaft mit Blick auf belletristisches Erzählen. Für beide Perspektiven und die ihnen angeschlossenen Didaktiken ist PENTIMENT hier inhaltlich interessant.

Abb. 034: Die Einstiegsfolie aus einem Vortrag zur Entstehung von PENTIMENT an der Universität Prag.



(<https://www.youtube.com/watch?v=mhZcNA16m8A>)

Das Spiel thematisiert das Leben im ausgehenden Mittelalter sehr facettenreich, wie schon der Launch-Trailer des Spiels zeigt. Das mittlerweile ziemlich betagte »Die Stadt im Mittelalter« war eine erste digitale Erkundungstour durch eine mittelalterliche Stadt. Heute ist die Applikation nicht mehr funktionsfähig, auch wenn die Lernvideos noch verfügbar sind (Abb. 036).

Mit PENTIMENT gibt es allerdings eine meisterhaft erzählte und spielerisch zugängliche Möglichkeit, das Leben im Mittelalter anschaulich zu machen. Die Geschichte von PENTIMENT im fiktiven bayerischen Ort Tassing und der nahen Abtei der Benediktiner spielt in einer Umbruchphase zwischen Mittelalter und Früher Neuzeit, als der gerade entstandene Buchdruck und die Reformation dabei sind, Europa zu verändern. Der Protagonist Andreas Maler beginnt seine Reise als Buchmaler im lokalen Kloster, in dem alsbald ein Mord geschieht.

Die Geschichte folgt Andreas Leben nach dem Abbruch seines Studiums in Erfurt über 25 Jahre hinweg und zeigt anhand von Adligen, Mönchen, Henkern und Bauern das Leben im Mittelalter. Glaubenskongflikte, Traditionen und soziale Regeln werden glaubhaft und dreidimensional beleuchtet. PENTIMENT bleibt eine Geschichtsdarstellung, aber die Entwickler um Josh Sawyer machen in ihren Vorträgen (Abb. 034) transparent, auf welche Quellen ihre Darstellungen zurückgehen. Zum Teil wird die Biographie einer historischen Figur 1 zu 1 in die fiktive Spielwelt übertragen.

Abb. 035: Der Screenshot aus dem Launch-Trailer von PENTIMENT zur Medizin im Mittelalter.



(<https://www.youtube.com/watch?v=OfYryKWkNfw>)

Abb. 036: Lernvideos von Planet Schule zur Stadt im Mittelalter.

Alle Themen zu: Die Stadt im späten Mittelalter



Höllenangst und Seelenheil

mit Video

Hunger und Pest - Der Tod ist allgegenwärtig. Ein Film über das vom Glauben an Gott geprägte Weltbild im Spätmittelalter. Geschichte ab Klasse 6.



Mauern, Brunnen, Galgenstricke

mit Video

Stadtmauern als Grenze und Galgen zur Abschreckung? Ein Film über Recht und Ordnung in der spätmittelalterlichen Stadt. Geschichte ab Klasse 6.



Handel, Handwerk, Marktgeschehen

mit Video

Vom Handwerker zum reichen Verleger durch den Buchdruck: Ein Film über das Berufsleben der spätmittelalterlichen Stadt. Geschichte ab Klasse 6.

(<https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/die-stadt-im-spaeten-mittelalter/index.html>)

Obwohl PENTIMENT als Entertainment Game seinen Spielerinnen und Spieler vor allem eine gute Zeit bieten will, gibt es neben einem Glossar auch eingeblenndete Begriffserklärungen, die in Serious Games typisch sind. Beispielsweise muss sich Andreas Maler im ersten Akt in der Benediktinerabtei orientieren (Abb. 039). Über eingeblenndete Erläuterungen können Spielerinnen und Spieler dann einen Weg durch die verschiedenen Teile der Abtei finden. Auch Zeitvorstellungen spielen eine Rolle, da Spielerinnen und Spieler dem mittelalterlichen Tagesablauf folgen müssen und niemals alle Aufgaben in den verfügbaren Arbeitsstunden erfüllen können. PENTIMENT spielt dabei am Wendepunkt des europäischen Mittelalters und der Frühen Neuzeit. Das fiktive Tassing steht auf der Schwelle zwischen zwei Epochen – geprägt von der Vergangenheit und herausgefordert von der Zukunft. Die Unschärfen in Epochenkonzepten werden also berücksichtigt (Schöner 2009, 50/51).

Das Spiel erzeugt narrative Immersion (unter anderem) dadurch, dass Gespräche authentisch geführt werden. Es gibt keine Möglichkeit, sich durch alle Optionen zu klicken und die Handlung setzt sich mit jedem Gespräch fort. Allerdings markiert das Spiel im Nachhinein wichtige Entscheidungen, die spätere Ereignisse beeinflussen.

Erklärungen rot unterstrichener Begriffe zur Lebenswelt in PENTIMENT erzeugen den Eindruck historischer Korrektheit und erleichtern narrative Immersion im Sprachgebrauch des Spiels. Die innere Konsistenz bleibt so gewahrt und bietet Spielenden dennoch einen Zugang, wenn die historischen Begriffe unbekannt sind (Abb. 037).

Abb. 037: Erzählung im Spiel im Buchdesign.



Abb. 038: Hauptfigur und seine Vermieter diskutieren Alltagsprobleme.



Abb. 039: Karte der Benediktinerabtei in PENTIMENT.



Die verschiedenen Orte sind zwar für die Erzählung der drei Akte durchaus bedeutsam, aber sie spiegeln im Zusammenspiel mit den dort lebenden und arbeitenden Personen viele Aspekte des Alltags im ausgehenden Mittelalter, welches an der Pforte zur Frühen Neuzeit steht. Die Karte der Benediktinerabtei von Kiersau nahe Tassing in PENTIMENT dient der Orientierung, erzeugt aber auch räumliche Immersion, da der historische Ort als solcher plausibilisiert und organisiert wird (Abb. 039). Man kann der Haupthandlung allein folgen, aber diese Nebenschauplätze und Gespräche machen den Charme des Spiels aus. Der Umgang mit Alltagsproblemen in PENTIMENT wird über Gespräche zwischen den Figuren abgebildet und erzeugt sowohl narrative als auch ludische Immersion. Die Relevanz auch einfacher Gespräche für spätere Entscheidungsmöglichkeiten motiviert trotz einfacher Spielmechaniken dazu, alle Facetten des Spiels zu untersuchen und den historischen Kontext direkt zu berücksichtigen, um im späteren Verlauf auf gelernte Inhalte zurückgreifen zu können (Abb. 038). Für alle Orte, Berufe und viele Alltagsbegriffe gibt es Erklärungen, die so platziert sind, dass die Immersion nicht gebrochen wird (Abb. 037).

Das Spiel ist nicht vertont und alle Dialoge müssen dabei gelesen werden. Die Entwickler haben über die Schriftarten einen anderen Weg gefunden, um den Figuren eine subtilere Charakterzeichnung zu verleihen und ihre gruppenspezifische Agency darzustellen (Abb. 041). Sie sind eine künstlerische Manifestation der Fraktionszugehörigkeit und spiegeln auch den Wandel von Charakteren wider, wenn sich diese im Lauf der Handlung verändern. Künstlerische Gestaltung und Geschichtsbilder kommen hier zusammen.

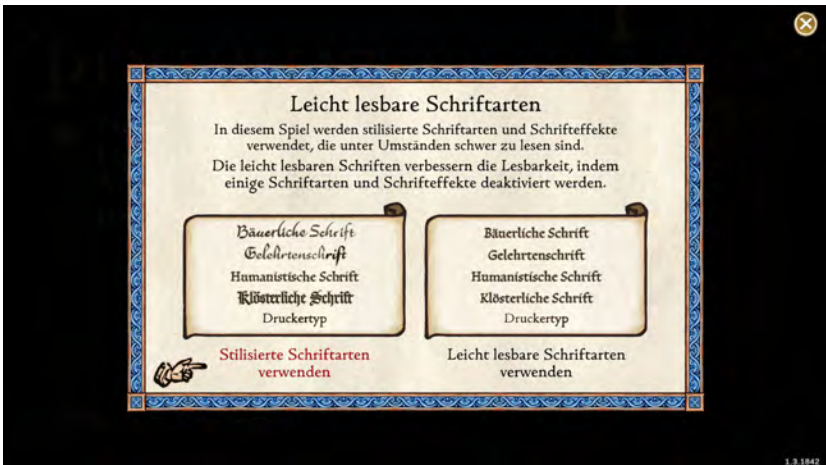
Teile der Agency und Vita der Hauptfigur werden schon früh durch Spielerinnen und Spieler festgelegt (Abb. 040). Die Auswahl der Herkunft für Andreas Maler

in PENTIMENT konturiert die Hauptfigur und legt Agency im Austausch zwischen Spielenden und dem Avatar. Das Spiel reduziert die Spielmechaniken und die Entscheidungen bei der Herkunftsauswahl haben zunächst intransparente Konsequenzen für die Dialogoptionen im Spiel. Damit wird narrative Kontingenz angelegt, da der Verlauf der Geschichte auch in weiteren Spieldurchläufen nicht identisch sein muss.

Abb. 040: Auswahl der Vorgeschichte der Hauptfigur in PENTIMENT.



Abb. 041: Schriftarten in PENTIMENT.



In den Schriftarten, die zwar für die Lesbarkeit abgeschaltet werden können, wird dies deutlich. Die künstlerische Darstellung der Gespräche spiegelt damit die Zugehörigkeit der Figuren wider, die sich im Lauf der Geschichte auch ändern kann. Der Einfluss des Buchdrucks wird dort wiederholt sichtbar gemacht – sowohl im Stil der Darstellung als in ihrem Inhalt.

Die handgezeichneten Figuren und Hintergründe bilden eine konsistente Geschichtsdarstellung, die sich auf eine Reihe von Quellen stützt. Andreas Maler kann den Figuren bei ihren alltäglichen Problemen helfen, aber abhängig von getroffenen Entscheidungen entfallen manche Handlungsmöglichkeiten. Wenn Spielerinnen und Spieler PENTIMENT spielen, werden ihre Playthroughs also nicht identisch sein. Dies beginnt bereits bei der Auswahl des Hintergrunds, dessen Konsequenzen nicht transparent sind.

Historisches und literarisches Lernen in PENTIMENT

Zugangswege: Spiel einzelner Episoden/Dialoge
Spiel des gesamten Spiels

Lernanlässe: Erzählung(en) des Lebens im späten Mittelalter (narrative Kompetenz)
Beurteilung der Darstellung und ihres Entstehens (Methoden- und Urteilskompetenz, geschichtskulturelle Kompetenz)

Produkte: Review, Let's Play erstellen, (historisierte) Nacherzählung, Galeriegang zum Leben im Mittelalter

Spielspezifische Leitfragen

1. Welche Probleme der spätmittelalterlichen Gesellschaft werden in Pentiment dargestellt?
2. Wie blicken die Figuren im Spiel auf
 - a) Religion
 - b) Reformation/Martin Luther
 - c) Buchdruck
 - d) Wissenschaft
3. Welche Rollen gibt es in der spätmittelalterlichen Gesellschaft?
 - a) Adlige
 - b) Gelehrte
 - c) Bauern und Handwerker
 - d) Frauen

4. Vergleiche die Darstellung des Lebens im späten Mittelalter mit anderen Darstellungen in
 - a) Filmen und Serien
 - b) Romanen
 - c) digitalen Spielen
5. Ist die Darstellung von Geschichte angemessen?

Während sich viele Darstellungen des (späten) Mittelalters auf Eliten mit ihren Kämpfen und Intrigen konzentrieren, gewährt PENTIMENT Einblicke in das Leben einfacher Menschen mit ihren Sorgen und Nöten. Als Spiel werden Spielerinnen und Spieler eigene Entscheidungen ermöglicht und deren Konsequenzen erfahrbar – manchmal werden Entscheidungen erst Jahrzehnte später wieder bedeutsam.

Für ein Unterrichtsprojekt mag eine Analyse des ersten Akts im Jahr 1518 völlig ausreichend sein, aber Schülerinnen und Schüler dürften ein Interesse daran haben, die Geschichte zu beenden. Das Spiel zu spielen, dauert pro Akt ca. sechs Stunden. Die Rätsel und Minispiele werden für Schülerinnen und Schüler keine Herausforderung darstellen. Die Gespräche bilden den Kern des narrativen Spiels. Schülerinnen und Schüler paarweise durch den ersten Akt spielen zu lassen, bietet didaktisches Potential, da sie individuell auf jede Entscheidung blicken und deren Konsequenzen nicht zuvor abschätzen können.

PENTIMENT als AA-Spiel von Obsidian Entertainment ist ein gutes Beispiel für narrative Spiele, die Geschichte als Kern ihrer Erzählung heranziehen. Ein Blick auf Erzählung und Design machen deutlich, dass derartige Spiele als digitale Kunst zu verstehen sind, die Geschichtsbilder vermitteln und Teil von Geschichtskultur sind. Auch wenn ein Zugang in der Mittelstufe bereits möglich ist, bietet die komplexe und ästhetisierte Erzählung um Andreas Maler auch für die Oberstufe noch hinreichende Lernanlässe – gerade im Vergleich mit anderen Erzählungen, die sich oft auf die »große« Geschichte beziehen.

Während beispielsweise ASSASSIN'S CREED eine große Verschwörungserzählung anbietet, zeigt PENTIMENT den Blick von stummen Gruppen wie Frauen und Alten auf die neue Zeit, die sich mit Buchdruck und Reformation im deutschen Reich ankündigt. Die Dialoge sind fast ausnahmslos glaubhaft geschrieben und transportieren – oft nebenbei – die Perspektiven der Zeit. Antisemitismus wird durch Bemerkungen der Figuren immer wieder adressiert, auch eine leicht verpassbare Episode zur heimlichen Unterstützung einer jüdischen Familie ist im Spiel enthalten. Die Moralvorstellungen der katholischen Kirche und die Abgründe hinter der Fassade werden ebenso thematisiert wie die Lüste und Nöte der Bewohner von Tassing.

Wie auch in *GHOST OF TSUSHIMA* bietet *PENTIMENT* die Perspektivübernahme an, erzählt dabei aber viele Alltagsgeschichten in einem Setting, welches fester in Curricula verankert ist. Als narratives Adventure eignet es sich durch seinen einfachen spielerischen Zugang für Lerngruppen ab Jahrgang 7. Auch in der Oberstufe ist das spielbar durch Vergleiche mit anderen Erzählungen perspektivisch interessant. Für Lehrerinnen und Lehrer, die einen einfachen Einstieg in historische Spiele suchen, ist *PENTIMENT* ebenfalls geeignet.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: DER NAME DER ROSE (1986)

Serie: DIE MEDICI (2016–2019), DIE BORGAS (2011–2013), THE TUDORS (2007–2010)

Roman: DER NAME DER ROSE (1982), DIE KATHEDRALE DES MEERES (2006)

Spiel: AGE OF EMPIRES IV, TOTAL WAR: MEDIEVAL III, EUROPA UNIVERSALIS IV

6.3 (historisches) Erzählen in: RISE OF THE RÖNIN

Überblick

Titel:	RISE OF THE RÖNIN
Add-On/DLC:	-
Entwicklung:	Team Ninja
Plattform:	PS5, PC
Erscheinungsjahr:	2024
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	intern/erkundend
Genre:	Action-RPG
Perspektive:	3rd Person
Geschichtsnutzung:	historistisch/quellenbasierte Geschichtsdarstellung

RISE OF THE RÖNIN ist nicht das erste Spiel von Team Ninja, das vor einem historischen Kontext spielt. Die spielerischen Vorgänger NIOH und NIOH 2 spielten zum Ende der Sengoku-Periode (1477–1600/03). Der unmittelbare Vorgänger WO LONG: FALLEN DYNASTY spielte im China der drei Reiche (208–280 n. Chr.). Diese Spiele griffen fantastische, magische und mythische Elemente auf. RISE OF THE RÖNIN verzichtet bei seiner Geschichtserzählung der Bakumatsu-Ära zwischen 1853 und

1868 auf diese Elemente und konzentriert sich auf eine historische Erzählung, die realitätsnäher ist.

Der namenlose Avatar der Spielenden hat zwar eine (fiktive) Agenda, die jedoch für den Verlauf der historischen Ereignisse keine Rolle spielt. Er/Sie ist vielmehr Zuschauer in einer Ära von Umbruch und Revolution, in der die Helden und Schurken ihrer Zeit eine neue Epoche schaffen. Es ist eines der wenigen Action-RPGs, in denen Spielerinnen und Spieler die Ereignisse als Zuschauer begleiten (erkundende Interaktivität), aber keine für die Handlung bedeutenden Entscheidungen treffen dürfen. Die Ereignisse der Geschichte würden auch ohne die Beteiligung der Spielerinnen und Spieler so stattfinden. Die wenigen abweichenden Entscheidungsmöglichkeiten werden off-screen korrigiert. Dadurch erzeugt Team Ninja eine historische Erzählung im digitalen Spiel um den Preis der Agency der Spielfigur. Dies ist mit Blick auf die Narrativität des Spiels eine bemerkenswerte Entscheidung. Spiele wie ASSASSIN'S CREED II oder ASSASSIN'S CREED: UNITY investieren trotz des historischen Settings stark in die Verbindung zwischen Spielenden und ihren Avataren.

Abb. 042: Zeitstrahl und Missionsbildschirm in RISE OF THE RÖNIN.



Erzählerisch folgt RISE OF THE RÖNIN der Chronologie der Bakumatsu-Ära zwischen 1853 und 1868. Die möglichen Entscheidungen haben keine Konsequenzen (erkundende Interaktivität) für die Handlung, beeinflussen aber den Zugang zu bestimmten Missionen. Im Zeitstrahl, über den auch die Missionen neu gewählt werden können, wird auch angezeigt, wie sich andere Spieler entschieden haben. Im gezeigten Beispiel (Abb. 042) haben 73 % aller Spielerinnen und Spieler den NPC (und die historische Figur) Ryōma Sakamoto unterstützt. Die zusammenlaufenden

Entscheidungsstränge zeigen, dass *RISE OF THE RŌNIN* als erkundendes Spiel keinen Einfluss auf die Geschichte ermöglicht.

Die historische Erzählung wird ähnlich wie in typischen Souls-Likes von den Figuren getrieben, die entweder für die Restauration oder für das Shōgunat/Bakufu. Dazu gehören neben den Barbaren aus dem Süden (Vertreter der USA, Frankreichs und Groß-Britanniens) unterschiedliche Samurai, die in den wechselnden Koalitionen zwischen den Fraktionen kämpften. Admiral Matthew Perry (Abb. 042 unten links) setzte 1853 mit der Ankunft der Schwarzen Schiffe den Zusammenbruch des Tokugawa-Shōgunat in Gang, das nach der jahrhundertelangen Isolation (Sakoku) auch innerlich instabil geworden war. Der letzte Tairō/Regent Ii Naosuke (Abb. 042 unten rechts) wurde beim Sakurada-Mon-Zwischenfall (桜田門外の変) 1860 ermordet. Der Untergang der alten Ordnung war damit nicht mehr aufzuhalten.

Die historischen Akteure ihrer Zeit treten als NPCs auf, treiben wie gezeigt die Handlung voran. Die Japaner stehen entweder auf der Seite des Shōgunats oder kämpfen für die Revolution. Die Repräsentanten der Kolonialmächte (USA, Großbritannien und Frankreich) verfolgen ihre eigenen Interessen. Die Vereinfachung wird im Spielverlauf aufgelöst, während alte Bündnisse brechen und neue Pakte geschlossen werden. Klare Grenzen zwischen Gut und Böse werden nicht gezogen und der namenlose Avatar der Spielerinnen und Spieler kann praktisch beliebig zwischen den Fraktionen wechseln. Da die Spielfigur keine relevante Agency hat, können Spielerinnen und Spieler die letzten Helden ihrer Zeit durch die Restaurationszeit begleiten.

Abb. 043: Historische Figuren aus *RISE OF THE RŌNIN*.



(<https://www.playstation.com/de-de/games/rise-of-the-ronin/#factions>, 06.05.2025)

Wichtige Fraktionen wie die Shinsengumi (新選組/Wölfe von Mibu) werden eingeführt und können Seite an Seite oder gegen den Avatar der Spielenden kämpfen. Die Zahl der historischen Akteure ist einigermaßen unübersichtlich; Vorkenntnisse sind von erheblichem Nutzen, da die spielinterne Enzyklopädie spärlich ist. Diese scheint auf den ersten Blick einen Einblick in die Geschichte Japans zu

bieten, ist aber rudimentär und gewährt keine Informationen über den weiteren Verlauf der Geschichte. Der Avatar der Spielerinnen und Spieler wird hier als reale historische Figur dargestellt. Takamori Saigō wurde nach der Restauration in die Regierung berufen, verließ diese aus Protest gegen den Korea-Kurs und führte den letzten bedeutsamen Aufstand gegen die neue Meiji-Regierung, der als Satsuma-Aufstand in die Geschichte Eingang fand. Der Aufstand und einige historischen Akteure bilden die Vorlage für *The Last Samurai* von 2003 (Abb. 044).

Das Leben der Akteure vor und nach der Bakumatsu-Ära wird nicht also beleuchtet. Für westliche Spielerinnen und Spieler wäre dies jedoch unerlässlich gewesen, während japanische Rezipienten die Akteure als Nationalhelden kennen.

Das Spiel legt zwar eine Open-World an, schränkt diese aber auf drei Städte ein: Das westlich geprägte Yokohama, das traditionsverhaftete Kyōtō und das sich wandelnde Edō (heute Tōkyō) sind die Bühne für die historischen Ereignisse. Da *RISE OF THE RŌNIN* den historischen Ereignissen folgt, sind Aktstruktur und Heldenreise leicht verwaschen. Zentrale Ereignisse wie die Ermordung von Ii Naosuke oder die Schlacht bei Toba und Fushimi im Januar 1868 dienen als Wendepunkte der Geschichte.

Die Hauptquest des Spiels folgt den historischen Ereignissen, die in vielen anderen Erzählungen in Film und Manga wie *KENSHIN* (Watsuki 1994–1998) aufgegriffen wurden und Kristallisationspunkt der folkloristischen Verklärung der Revolutionszeit zwischen 1853 und 1868 sind (Tabelle 011). Die Nebenquests sind dann zumeist rein fiktionale Darstellungen, in denen die Figuren konturiert werden.

Tabelle 011: Historische Ereignisse der Hauptquest von Rise of the Rōnin (Siefert 2027)

Ereignis	Datum
Ankunft der Schwarzen Schiffe	1853
Gründung der Shoka-Sonjuku-Akademie	1857
Treaty of friendship and commerce	1858
geheimes, kaiserliches Dekret (nicht im Spiel enthalten)	1858
Ansei Säuberungen	1858
Sakuradamon Vorfall	1860
Brand der britischen Botschaft	1863
Gründung der Roshigumi	1863
Ikedaya Vorfall	1864
Kinmon Vorfall	1864
Gründung der Satsuma-Chōshu Allianz	1866

Ereignis	Datum
Zweiter Teradaya Zwischenfall	1866
Aburanokoji Zwischenfall	1867
Schlacht bei Toba and Fushimi	1868

In den zahlreichen Cut-Scenes und Gesprächen mit den NPCs verbinden die Ereignisse und beleuchten die Motive der Fraktionen. Dazu gehören neben den inner-japanischen Gruppierungen auch die Ausländer, die Einfluss auf Japans Wandel von einer Feudalordnung zu einem modernen Verfassungsstaat begleitet haben. Dazu gehört beispielsweise der amerikanische Botschafter Townsend Harris, der an der Öffnung japanischer Häfen im nach ihm benannten Vertrag beteiligt war. Der Einfluss ausländischer Mächte auf die Restauration wird im Lauf der Handlung immer wieder kritisch und auch multiperspektivisch betrachtet. Der Harris-Vertrag von 1858 ist der erste der ungleichen Verträge mit Japan, die erst 1911 aufgelöst werden und prägend für das Verhältnis zwischen den Kolonialmächten und den schwächeren Partnern waren.

Die unterschiedlichen Vertreter der Fraktionen positionieren sich in den Cut-Scenes gegenüber der Politik des Westens und äußern auch Kritik sowohl am schwachen Shōgunat als auch an den aggressiven Kolonialmächten. Die Geschichte wird nicht unbedingt beschönigt, auch wenn die historischen Folgen beispielsweise für Korea nicht thematisiert werden. Die Figuren werden in sehr unterschiedlicher Weise beschrieben, wobei Figuren wie der britische Diplomat Ernest Satow oder der italienische Photograph Felix Beato als Liebhaber und Verehrer der japanischen Kultur einen starken Kontrast zu den Vertretern der Kolonialmächte haben, die primär die Einflussphäre ihrer Nationen ausdehnen möchten (Siefert 2026). Bei einer kritischen Diskursanalyse wie von Lorenz Prager vorgeschlagen (Prager 2025) müssen diese zur Prüfung der empirischen Triftigkeit der Darstellung also durch forschende Kolleginnen und Kollegen separat recherchiert werden. In PENTIMENT oder THE DARKEST FILES wurde der historische Kontext stärker instrumentalisiert und abstrahiert, aber auch transparenter dokumentiert.

An den historischen und fiktionalen Figuren des Spiels lässt sich dies gut nachvollziehen. Sowohl die in Abbildung 042 gezeigten politischen Akteure als auch die oben benannten Figuren greifen in unterschiedlichem Maß auf Quellen zurück, sind als digitale Repräsentationen jedoch stets wiedererkennbar. Dabei ist die Unterscheidung zwischen historischen und fiktionalen Figuren zu grob, um die Geschichtsnutzung zu beschreiben.

Tabelle 012: ausgewählte Charaktere in RISE OF THE RŌNIN (Siefert 2027)

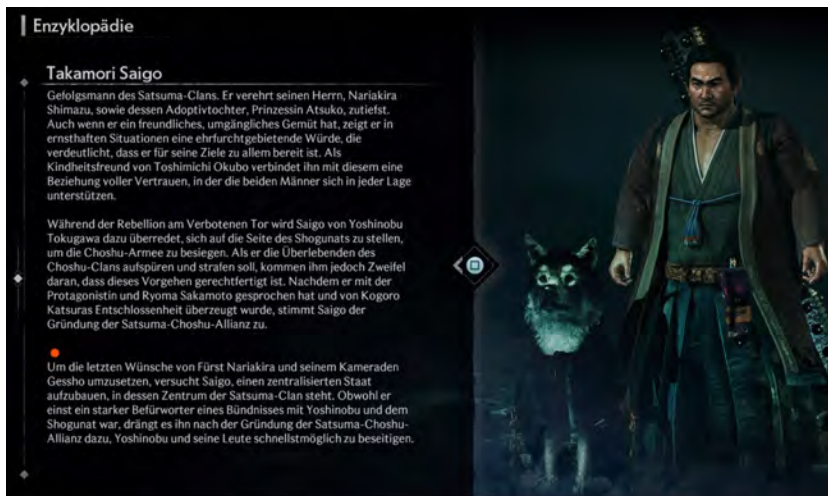
(historische) Figur/NPC	Fraktion	Position
Ernest Satow (1842–1926)	Westen	britischer Diplomat
Felix Beato (1832–1909)	Westen	italienischer Photograph
Hajime Saito (1844–1915)	Pro-Shōgunat	Captain der Shinsengumi
Hirobumi Itō (1841–1909)	Anti-Shōgunat	erster Premier Minister
Igashichi Lizuka (1762–1836)		berühmter Erfinder
Kogoro Katsura (1833–1877)	Anti-Shōgunat	
Koto Nakazawa (1839–1927)	Pro-Shōgunat	Mitglied der Shinsengumi
Kusaka, Genzui (1840–1867)	Anti-Shōgunat	
Kusumoto, Ine (1827–1903)		berühmte Ärztin
Marcus Samuel (1853–1927)	Westen	britischer Kaufmann
Matthew Perry (1794–1858)	Westen	US-Admiral
Mikisaburo Suzuki (1837–1919)	Pro-/ Anti-Shōgunat	wechselte Seite von den Shinsengumi
Mochisuke Kira (fiktional)		
Naosuke Ii (1815–1860)	Pro-Shōgunat	Tairō von Edō
Robert Fortune (1812–1880)		schottischer Botaniker
Rutherford Alcock (1809–1897)	Westen	Konsul in Japan
Ryōma Sakamoto (1836–1896)	Anti-Shōgunat	revolutionärer Samurai
Sana Chiba (1838–1896)	Anti-Shōgunat	Verlobt mit Ryōma Sakamoto
Soji Okita (1842/44–1868)	Pro-Shōgunat	Captain der Shinsengumi
Sozo Sagara (1838–1869)	Anti-Shōgunat	Anhänger of sonnō jōi
Taka Murayama (1809–1876)	Pro-Shōgunat	Geisha und Shōgunat-Agent
Takamori Saigō (1828–1877)	Anti-Shōgunat	wichtiger Fürst der Provinz Satsuma
Townsend Harris (1804–1878)	Westen	verantwortlich für den Harris-Vertrag
Usugumo Dayu (fiktional)		
Yoshinobu Tokugawa (1837–1913)	Pro-Shōgunat	letzter Tokugawa-Shōgun

(<https://teamninja-studio.com/Rōnin/de/characters/>, 1. Januar 2026)

Einige Figuren werden historisch akkurat repräsentiert, während andere mit kleineren Änderungen in das Setting transportiert werden. Andere Figuren sind fiktional und stehen repräsentativ für eine Gruppe. Gemeinsam ist den NPCs in allen drei Gruppen, dass sie sich durch Erscheinung und Verhalten in die Spielwelt einfügen und gleichermaßen zur wahrgenommenen Authentizität beitragen.

In der Enzyklopädie des Spiels werden der historische Kontext und die Lebensläufe nicht weiter beleuchtet. Akteure wie Townsend Harris oder Saigō Takamori haben auch nach den Ereignissen der Meiji-Restauration eine politische Bedeutung. Andere spielen eine verhängnisvolle Rolle bei der Kolonialisierung Koreas ab 1910, die erst 1945 enden sollte. Mit Blick auf eine Geschichtserzählung ist *RISE OF THE RŌNIN* damit mit Blick auf die Partialität und Selektivität zu kritisieren, da wichtige Vorbedingungen und Konsequenzen der Handlungen der betrachteten historischen Akteure nicht thematisiert werden. Im dramaturgischen Sinne ergibt dies jedoch durchaus Sinn, da das Spiel so eine in sich geschlossene Erzählung im historischen Setting anbieten kann. Abb. 044 verdeutlicht dies exemplarisch an der Figur von Saigō Takamori.

Abb. 044: Seite aus der Enzyklopädie zu Saigō Takamori.



Team Ninja hat also nicht unbedingt weniger in die Geschichtsdarstellung investiert als beispielweise *AGE OF EMPIRES IV*. Allerdings bemüht sich das Studio nicht so sehr darum, die historische Erzählung mit Quellen, einem Glossar oder einem Kommentar zu untermauern. Mit Blick auf die geschichtswissenschaftliche Analyse digitaler Spiele besteht hier also Klärungsbedarf. Dabei ist die Spielerzählung in weiten Teilen historisch. *RISE OF THE RŌNIN* bleibt hier trotz des bewusst ge-

wählten historischen Kontexts und des hohen Aufwands hinter den Möglichkeiten zurück (Siefert 2027). Auf der anderen Seite bildet Team Ninja die Perspektive auf den Westen als überlegene Macht differenziert wenn auch unvollständig ab. Anders als ANNO 1800 werden vor den Schattenseiten der Epoche nicht ausgeklammert.

RISE OF THE RÖNIN ist als geschichtskulturelles Angebot ambivalent. Auf der einen Seite sind viele Aspekte historisch akkurat oder vermitteln als fiktive Beispiele die Situation Japans in der Epochenwende. Der Einfluss des Westens und dessen Wissensvorsprung werden thematisiert und aus Perspektive der Zeitgenossen auch kritisiert. Auf der anderen Seite bietet das Spiel trotz seiner historischen Kulisse keine Darstellung des breiteren historischen Zusammenhangs. Es nicht völlig klar, an welche Zielgruppe sich die Geschichtserzählung richtet. Für westliche Spielerinnen und Spieler ist die Geschichte verwirrend, während japanische Spielerinnen und Spieler die Erzählung bereits kennen.

Die historische Kulisse spricht also eine Gruppe an, ist aber nicht allein entscheidend für die Reichweite des Spiels. Es ist dazu notwendig über Narration und Worldbuilding hinauszublicken.

Spielerisch ist RISE OF THE RÖNIN das komplexeste und vermutlich umfangreichste Spiel, das Team Ninja veröffentlicht hat, obwohl anders als bei den Vorläufern keine Erweiterungen erschienen sind. Das Action-RPG hat zwar Schwächen bei der narrativen Immersion und legt soziale Immersion nur rudimentär an, zeigt seine Stärke jedoch mit Blick auf die ludische Immersion. Schwierigkeitsgrad und Ablauf der Duelle sind den Souls-Likes zuzuordnen, aber durch Items und Leveling ist der Spielfortschritt motivierend und tendenziell weniger unerbittlich, da es immer möglich ist, andere Spielabschnitte in Nebenmissionen zu absolvieren und gestärkt an einen kritischen Moment zurückzukehren. Dennoch bleiben die Bosse und ortsgebundenen, generischen Begegnungen anspruchsvoll.

Insgesamt zeigt RISE OF THE RÖNIN die Komplexität von Spieleanalysen aus Perspektive der Geisteswissenschaften. Die Entscheidungen im Design von Spielmechaniken und Erzählung überschneiden sich sowohl auf Seite der Produzenten/geschichtskulturellen Produzenten als auch auf Seite der Rezipienten, deren Interesse an Spielen in bestimmten Genre mit Präferenzen für bestimmte (historischen) Settings konvergieren kann. Das Potential zur Darstellung von Authentizität und empirischer Triftigkeit in digitalen Spielen zeigt RISE OF THE RÖNIN gerade wegen der beschriebenen Schwächen. Aus ihnen lässt sich zunächst eine Forschungsperspektive für die Geschichtswissenschaft und Public History ableiten, die Geschichtserzählungen und Geschichtsbilder in digitalen Spielen auf ihre empirische, normative und narrative Triftigkeit hin prüfen. Darüber hinaus können die Game Studies auf Grundlage dieser Erkenntnisse praktische Anwendungen für die Nutzung und Kommunikation von Geschichte im digitalen Spiel als Teil von Geschichts- und Erinnerungskultur konzipieren.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: THE LAST SAMURAI (2003), DIE WÖLFE VON MIBU (2002), BRIGHT: SAMURAI SOUL (2021)

Serie: MEIJI GEKKEN: 1874 (2024)

Roman: MUSASHI (1935–1939)

Manga: RUROUNI KENSHIN (1994–1999)

Spiel: NIOH (2015), GHOST OF TSUSHIMA (2020), GHOST OF YÔTEI (2025)

6.4 (literarisches) Erzählen in: ELDEN RING

Überblick

Titel:	ELDEN RING
Add-On/DLC:	SHADOW OF THE ERDTREE
Entwicklung:	FromSoftware
Plattform:	PS5 und PC
Erscheinungsjahr:	2022
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	intern/ontologisch – erkundend
Genre:	Action-RPG/Souls-Like
Perspektive:	3rd Person
Geschichtsnutzung:	-/historisierendes Kunstwerk

Mit ELDEN RING hat der japanische Entwickler FromSoftware sein bislang erfolgreichstes Spiel veröffentlicht. Dessen Erweiterung SHADOW OF THE ERDTREE war ebenfalls ausgesprochen erfolgreich. Das umfangreiche Open-World-Actionspiel ist das aktuellste Souls-Like. Während DEMON'S SOULS von 2009 noch als Geheimtipp galt, begann die Erfolgsgeschichte mit DARK SOULS 2011 und hat sich seitdem ohne einen Flop fortgesetzt. Dabei sicherte sich FromSoftware beim Worldbuilding die Unterstützung von George R.R. Martin, dem Autoren des Liedes von Eis und Feuer. Angesichts der Popularität der Serie Game of Thrones wurde schon der Ankündigungstrailer beinahe euphorisch aufgenommen.

Das Genre wurde von FromSoftware faktisch begründet und war zunächst für seinen unerbittlichen Schwierigkeitsgrad bekannt. Allerdings gibt es noch weitere

narrative und ludische und räumliche Charakteristika, die das Genre definieren und gemeinsam den Erfolg der Spiele ausmachen (Siefert 2025a, 66–67).

Dazu gehören eine verwobene und ausgedehnte Hintergrundgeschichte der Spiele, die fragmentarisch und schrittweise (Lehmann 2026, 76) über *Environmental Storytelling* zugänglich gemacht wird. Man findet auch den Begriff *Embedded Storytelling* (Schniz 2019, 158). Die Erzählung von ELDEN RING wird also nicht als lineare Narration transportiert. Spielerinnen und Spieler müssen aus den von ihnen gefundenen Fragmenten eine Version der Geschichte rekonstruieren (Abb. 047). Das Spiel kann damit hohe narrative Immersion erwecken oder faktisch ohne jeden Anspruch an die Erzählung auskommen, wenn Spielende diesen Aspekt von ELDEN RING ignorieren. Spielerinnen und Spieler müssen aus den Beschreibungen, der Details innerhalb der Spielwelt und den kryptischen Äußerungen der NPCs selbst (re-)konstruieren, was in den Dark-Fantasy-Welten geschehen ist, die oft einen Bezug zum kosmischen Horror haben. Besonders BLOODBORNE zeichnete sich durch einen Bezug zu H.P. Lovecrafts Horrorgeschichten aus. In ELDEN RING ist dieser Bezug mittelbar noch spürbar.

Spielerisch ist ELDEN RING das komplexeste Spiel mit einer Vielzahl von Mechaniken, die den (Nah-)Kampf bestimmen. Neben Ressourcenmanagement gehören eine Balance aus Angriff und Verteidigung dazu. Über Leveling und Ausrüstung werden unterschiedliche Spielstile ermöglicht, die für ein Rollenspiel rudimentär sind und vor allem auf eine Optimierung des Avatars abzielen.

Das Level-Design von Souls-Likes gehört zu den großen Stärken von FromSoftware, die andere Entwickler nicht oft nachbilden konnten. Die Levels sind in unterschiedlichem Maße verwirrend angelegt und eng verschachtelt. Die Erkundung lohnt sich nicht nur, um Gegenstände zu finden. Abkürzungen, der Zugang zu neuen Regionen und optionalen Bossen treiben Spielerinnen und Spieler über räumliche Immersion an, die in ELDEN RING besonders durch die ästhetisierte Form der verschiedenen Regionen verstärkt wird. Die verschiedenen Regionen bieten durch die Geschichte des Spiels nicht nur einen Wiedererkennungswert, sondern wecken auch das Bedürfnis der Erkundung (Abb. 046). Dabei hebt sich ELDEN RING von DARK SOULS durch die offene Welt und die unterschiedlichen Regionen ab.

Obwohl die graphische Qualität nie die Stärke des japanischen Studios war, bietet ELDEN RING als erste »echte« Open-World weitläufige Areale und miteinander verbundene Regionen und komplexe Dungeons (Abb. 045). In der Ferne sichtbare Gebäude legen räumliche Immersion an und motivieren die Suche nach einem Zugang zu bestimmten Arealen. ELDEN RING geht hier deutlich über seine Vorgänger hinaus. 2022 waren sich Fachpresse und Spieler einig, dass FromSoftware ein Meisterwerk geschaffen hat.

Seit dem Erfolg des Entwicklers haben sich viele Entwickler an der Erfolgsformel versucht und diese sukzessive abgewandelt oder erweitert. LIES OF PIE nimmt das klassische Märchen um Pinocchio auf. STEEL RISING spielt während einer kontrafaktischen Version der französischen Revolution. Beide Spiele fügen dem Dark-Fantasy-Setting Elemente des Steampunk hinzu. CODE VEIN, THE FIRST BERSERKER: KHAZAN und AI LIMIT verfügen über eine kontrastreiche Anime-Optik. STELLARBLADE und THE SURGE verlagern das Spiel in ein Science-Fiction-Setting. BLACK MYTH: WUKONG greift auf die Geschichte der Reise nach Westen zurück. Team Ninjas Spiele NIOH, NIOH 2 griffen in ein phantastisches Japan der ausgehenden Sengoku-Periode. Mit RISE OF THE RÖNIN verlagerte Team Ninja ihr aktuelles Souls-Like in ein historisches Setting ohne fantastische Elemente. Das Genre hat sich also fest etabliert und ist zunehmend facettenreich geworden.

Unabhängig von den Variationen im Setting sind die Genre-Konventionen auf spielerischer Ebene weniger breit gestreut. Ältere Souls-Like sind im Pacing eher langsamer, während aktuelle Titel auf schnelle Reaktionen setzen. Die verschiedenen Umsetzungen der Parade-Mechaniken sind ein gutes Beispiel hierfür.

Eine Analyse des Spiels bietet sich zunächst aus Perspektive der GameStudies (Ascher/Inderst/Wagner 2026, 8) und Literaturwissenschaft an, aber Implikationen für Geschichtsdidaktik und Public History sind dennoch mittelbar spürbar.

Abb. 045: Ausblick über einen Teil der Schattenlande in der Erweiterung SHADOW OF THE ERDTREE.



Abb. 046: Ausblick über einen Teil der Zwischenlande.



Abb. 047: Gegenstandsbeschreibung mit Erzählfragment.



Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: -
Serie: GAME OF THRONES (2011–2019)
Roman: -
Manga: BERSERK (ab 1989)

Spiel: DARK SOULS I, DARK SOULS II, DARK SOULS III, BLOODBORNE, LIES OF PI, AI LIMIT, LORDS OF THE FALLEN, BLACK MYTH: WUKONG, THE FIRST BERSERKER: KHAZAN

6.5 (literarisches) Erzählen in: CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33

Abb. 048: Banner von CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33.



Überblick

Titel: CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33
Add-On/DLC:
Entwicklung: Sandfall Interactive
Plattform: PS5, Xbox, PC
Erscheinungsjahr: 2025
Modi: Einzelspieler
Interaktivität: extern/ontologisch
Genre: Action-RPG
Perspektive: 3rd Person
Geschichtsnutzung: historistisch/historisierendes Kunstwerk

Das JRPG des kleinen französischen Studios Sandfall Interactive gehört zu den ersten großen Erfolgen des Jahres 2025. Innerhalb kurzer Zeit wurden über 2 Millionen Exemplare verkauft. Nach 5 Millionen Exemplaren im Herbst 2025 kündigte man ein Update mit einem neuen Gebiet an. Die physischen Versionen waren gar ausverkauft (Itzinger 2025). Die Rezeption war geradezu spektakulär – sowohl die Fachpresse als auch Spielerinnen und Spieler lobten das Spiel durchweg (Hansen 2025) und folgerichtig vielfach für den Game of the Year Award nominiert (<https://thegameawards.com/nominees> 22.11.2025).

Das Banner des Spiels zeigt die Gruppe (Abb. 048), die Spielende steuern und die Malerin als Antagonistin in der fantastischen Welt, die von der französischen Belle Époque inspiriert wurde. Das Bild verdeutlicht eine Genre-Zuordnung und macht die Ästhetik des Spiels deutlich. Besonders die Affekte Sensation, Discovery und Fantasy (Vgl. Kapitel 1.1.1) spielen eine entscheidende Rolle bei der Erkundung der Spielwelt und der Lüftung der Geheimnisse der Spielwelt. Die Rezeption des als einzigartig und künstlerisch wahrgenommenen Stils war extrem positiv, aber nicht der einzige Vorzug des JRPGs. Neben der Spielmechanik wurde besonders die Erzählung des Spiels mit ihren Wendungen und Enthüllungen gelobt. Binnen weniger Tage nach Veröffentlichung konnte man auf YouTube umfangreiche Guides, Diskussionen der Geschichte und Playthroughs finden, die vielfach kommentiert wurden (GameStar 2025). Ein derartiger Erfolg beim Debut-Werk eines jungen Studios kommt nicht oft vor und ein genauerer Blick auf *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* scheint daher lohnenswert. Besonders eindringlich sind die satirisch zugespitzten Nacherzählungen des Spiels durch Carbot Animations (2025), die zunächst als Hommage (und Werbung) betrachtet werden können.

Carbot Animations spielte die Geschichte von *Clair Obscur: Expedition 33* in insgesamt 3 kurzen Videos nach. Es handelt sich sowohl um eine intermediale Hommage an die Spielvorlage, in der sich Spielerinnen und Spieler wiedererkennen. Die kurzen Filme sind ein gutes Beispiel für den Austausch über Texte, in denen sich die Spielerfahrungen von Spielern und Autoren spiegeln. Abbildung 049 referiert auf das Tutorial des Spiels kurz vor dem Inciting incident, der die Spielhandlung einleitet (Carbot Animations 2025a, 23.10.2025). Die identitätsstiftende Wirkung gemeinsamer Erinnerung wird hier besonders erfolgreich genutzt (Meyer-Hamme 2017, 95), aber nur deutlich, wenn man auch das Spiel kennt.

Der direkte intermediale Bezug geht dabei von gleicher Spielerfahrung unter den Rezipienten aus. Der Humor von Carbot Animations bleibt unverständlich, wenn die Referenz nicht bekannt ist. In diesem Fall geht es um die unmittelbare Spielerfahrung von *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33*.

Abb. 049: Hommage an eine frühe Spielszene im Tutorial.



(Carbot Animations 2025a, 23.10.2025)

Tabelle 013: Übersicht über die wichtigsten Figuren in Clair obscur: Expedition 33

Name	Rolle	bestimmendes Motiv	Stufe der Trauer
Gustave	Party-Mitglied	Fürsorge (für seine Schüler)	
Maelle/Alicia	Protagonistin	Neugier/Abenteuerlust	Verhandeln
Lune	Party-Mitglied	Nachfolge der Eltern/Ordnung	
Sciel	Party-Mitglied	Verlust von Mann und Kind	
Verso	Protagonist	Suche nach Erlösung	Depression
Monoco	Party-Mitglied	Abenteuerlust/Freundschaft	
Aline/Die Malerin	Antagonistin	Vergessen des Verlusts	Verleugnung
Clea	Antagonistin	Kontrolle und Perfektionsstreben	Zorn
Renoir	Antagonist	Schutz seiner Liebsten	Akzeptanz
Esquis	Nebenfigur		

Dabei ist es gar nicht einfach, *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* als digitale Erzählung und Spiel zu diskutieren, ohne Teile der Geschichte zu offenbaren. Diese wird von den eng verbundenen und detailliert ausgestalteten Charakteren angetrieben. Anders als große Rollenspiele wie *BALDUR'S GATE III* oder *FINAL FANTASY VII* oder *VIII* konzentriert sich *EXPEDITION 33* auf wenige Figuren. Die Spielgruppe besteht aus sechs unterschiedlichen Figuren, die sich drei Antagonisten entgegenstellen. Ihre Handlungsmotive für die Teilnahme an der titelgebenden Expedition und den Umgang mit Trauer und Verlust sind handlungsleitend.

Die Hauptfiguren des Spiels sind eng miteinander verbunden. Jedes Mitglied der Familie Dessendre steht für eine Stufe der Trauer, die ihre Entscheidungen und Handlungen antreibt. Die Mitglieder der Party der Spielenden haben jeweils eine eigene Motivation, um die Expedition zu unterstützen, die in Nebenquests zu Ende erzählt werden. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Nebenfiguren, deren Begegnungen Einblick in die Welt bieten. Die hohe Ambiguität der Erzählung hat zu ausufernden Debatten um die Deutung der Erzählung und ihrer Figuren geführt. Die hier vorgestellte Deutung ist nur eine von mehreren online diskutierten.

Die Prämisse des Spiels scheint dabei zunächst einfach. Die Stadt Lumière, die einem durch Magie verdrehten Paris entlehnt ist, liegt im Schatten eines Monolithen, auf den die so genannte Malerin in jedem Jahr eine Zahl malt. Alle Bewohner der Stadt, die am Ende des Jahres dieses Alter erreicht haben, verschwinden. Und in jedem Jahr entsendet die Stadt eine Expedition, um die Malerin aufzuhalten. Die namensgebende Expedition 33 stellt den 67. Versuch dar, die Malerin aufzuhalten oder den Weg für die nächste Expedition zu bereiten.

Die Erzählung des Spiels wird von den verschiedenen Figuren getrieben, deren Verbindung und Motivation klar herausgearbeitet wird. Der (unvermeidliche) Verlust geliebter Menschen und der Umgang mit Trauer gehört zu den zentralen Motiven des Spiels. Schon im Prolog werden der kulturelle und individuelle Umgang mit dem Tod thematisiert. In Lumière haben sich in den Jahrzehnten seit Auftauchen der Malerin Rituale entwickelt, um sich von den Menschen zu verabschieden, die am Ende des Jahres von der Malerin geholt werden. *For those, who come after* ist eine ergreifende Losung für die Expeditionen, die ihr Scheitern erwarten und sich opfern, um nachfolgenden Expeditionen eine Chance zu geben. Andere Figuren ergeben sich ihrem Schicksal. Die unten abgebildeten Figuren Gustave und Sophie repräsentieren verschiedene Bewältigungsformen (Abb. 50). Sophie ergibt sich ihrem Schicksal, während Gustave im folgenden Jahr an der Expedition teilnimmt, um die Malerin aufzuhalten. Farbgebung, Bildkomposition und Körpersprache machen deutlich, was in den Dialogen angedeutet aber nicht immer expliziert wird. Die lebendigen Gespräche zwischen den Figuren sind eine weitere Stärke des Spiels und emotional wirksam (Vgl. Kapitel 1.1.1)

Abb. 050: Cut-Scene mit Sophie und Gustave.



CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 folgt der Geschichte dieser letzten Expedition, der es gelingen wird, die Geheimnisse um die Malerin und ihre Welt zu lüften. Dabei ist das Spiel in drei Akte geteilt, die von Prolog und Epilog gerahmt werden. Es gibt zwei mögliche Enden für das Spiel, die im gleichen Spieldurchlauf erlebt werden können. Es ist die einzige Entscheidung, welche die Spielerinnen und Spieler wirklich selbst treffen. Beide Enden sind plausibel.

Bis dahin erkunden Spielerinnen und Spieler eine mal düstere, mal farbenfrohe Welt. Die Autoren des Spiels erzählen mit wenigen Motiven eine so schöne wie tragische Geschichte. Die Ästhetik der Belle Époque wird im prunkvollen Anwesen der Familie Dessendre ansichtig und ist ein digitales Memento an eine unwieder-ruflich verlorene goldene Zeit, die der historischen Vorlage und der Familie im Kern der Geschichte entglitten ist. Die Expedition im Zentrum der Geschichte beginnt ihre Reise in einem von der Magie der Malerin verdrehten Version von Paris, das hier Lumière genannt wird. Der verschmierte Eiffelturm, Straßennamen und Details weisen auf das Frankreich des späten 19. Jahrhunderts als Ort der Handlung hin.

Die Expedition brechen von dort aus auf, um die Malerin aufzuhalten. Sie folgen dabei den Pfaden aller gescheiterten Expeditionen vor ihnen, deren Leistungen sie nutzen können. Die Geschichten dieser Vorgänger werden über die sammelbaren Tagebücher erzählt, die an bestimmten Orten zu finden sind. Das *environmental storytelling* ist weit weniger kryptisch als in Souls-Likes wie DARK SOULS oder ELDEN RING. Für literarisches Lernen ist CLAIR OBSCUR gut geeignet, da die Hauptgeschichte und die Nebengeschichten der unterschiedlichen Figuren klassischen Genrekonventionen folgen und durch Cut-Scenes einfach zugänglich sind.

Ludische und narrative Immersion sind extrem eng verknüpft, da die persönliche Entwicklung der Heldenfiguren mit (teils entscheidenden) Belohnungen verknüpft ist.

In einem Dialog kann man sich in der Figur von Verso entscheiden Maelle entweder die Wahrheit zu sagen oder sie anzulügen – was sie durchschaut. Wählt man die Lüge, so kann sich die Beziehung der Figuren nicht weiterentwickeln und eine der mächtigsten Fähigkeiten im Spiel wird permanent gesperrt. Entscheidet man sich für die Wahrheit, vertieft sich die Beziehung zwischen Verso und Maelle, was Maelle Zugang ihr ihrer finalen Fertigkeit ermöglicht. Dies kann auch als Test verstanden werden, ob Spielerinnen und Spieler die Figuren und die in der Geschichte Themen verstanden haben. Neben den Umgang mit Trauer und Verlust spielt die Freundschaft zwischen den Figuren eine entscheidende Rolle bei der Erzeugung narrativer Immersion, die spielmechanisch unterstützt wird.

Tabelle 014: Beispiele für die Verknüpfung von Erzählung und Spielmechaniken

narratives Element	ludische Verknüpfung	Spiel mit ähnlichen Mechaniken
Beziehung zwischen den Figuren	Beziehungsstufen schalten besondere Fertigkeiten/Boni frei	DRAGON AGE: ORIGINS BALDUR'S GATE II
persönliche Quests der Nebenfiguren	Quests blockieren letzte Beziehungsstufe	MASS EFFECT II
Geschichten anderer Expeditionen	Tagebücher können für Ressourcen getauscht werden	ELDEN RING, THE SURGE, GHOST OF YŌTEI
Hintergrundgeschichten der Antagonisten	Abschluss liefert unterschiedliche Items	ELDEN RING
tragische Geschichten (der weißen Neuronen)	Abschluss liefert unterschiedliche Items	ELDEN RING DARK SOULS WU CHANG: FALLEN FEATHERS LORDS OF THE FALLEN

Dabei sind die wenigen Figuren dreidimensional konturiert, verfügen über eigene Agency und führen glaubwürdige und clevere Dialoge untereinander. Gustave, Maelle, Sciel und Lune kennen sich bereits vor Beginn der Handlung und haben eine eigene und gemeinsame Vergangenheit. Im zweiten Akt wird Gustave durch Verso ersetzt, dessen Bindung mit Esquis, Monoco und Maelle schrittweise offenbart vertieft wird. Auch die Beziehungen zu den Antagonisten (Aline, Renoir und Clea

Dessendre) mit Verso und Maelle/Alicia werden beleuchtet und relativieren die ursprünglich klaren Grenzen zwischen Gut und Böse schnell.

Trotz des zentralen Themas von Verlust – deutlich in der Losung »For those, who come after« der Expeditionen ist *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* kein grundsätzlich düsteres Spiel. Viele Umgebungen sind liebevoll und pittoresk gestaltet. Räumliche Immersion wird nicht nur im klassischen Anwesen der Familie Dessendre deutlich, dessen Räume man über die Spielwelt nach und nach betreten kann. Die einzelnen Regionen wie beispielsweise die Flying Waters, Vergessenen Battlefield oder Red Woods sind weit weniger weitläufig als in klassischen Open-World-Spielen. Die klar umrissenen Level sind visuell einzigartig und oft mit der Geschichte einer früheren Expedition verbunden. Auch hier verbindet *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* mehrere Ebenen der Immersion. Die pittoresken und bunten Regionen haben einen hohen Wiedererkennungswert, was abseits des Affekts des Staunens für räumliche Immersion sorgt. Die Suche der Tagebücher der gescheiterten Expeditionen schafft zudem auch narrative Immersion, da diese Items versteckt sind und von Spielerinnen und Spielern aktiv gesucht werden müssen. Zudem sind die Fundorte auch ein Hinweis auf die meist tragischen aber gelegentlich auch humorvolle Geschichte der Expeditionen.

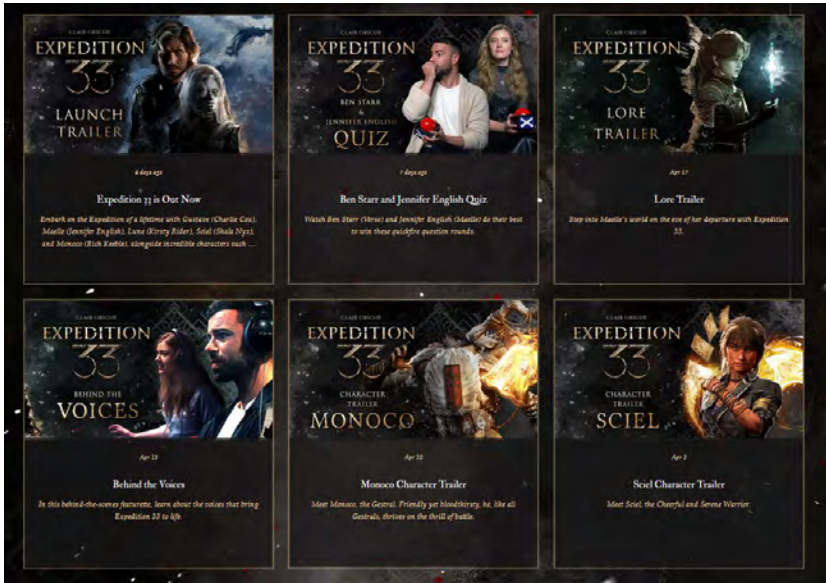
Soziale Immersion wird von Sandfall Interactive auch außerhalb des Spiels angelegt. Das vergleichsweise kleine Entwickler-Team veröffentlicht neben den klassischen Trailer zur Hintergrundgeschichte auch Interviews und stellt die Produktion dar. Jennifer English, welche die Protagonistin Maelle vertont, war auch an *BALDUR'S GATE III* beteiligt. Andy Serkis vertont in der englischen Version den Antagonisten Renoir Dessendre. Ben Starr lieh seine Stimme bereits in *FINAL FANTASY XVI* einem Hauptcharakter und vertont in *CLAIR OBSCUR* die Hauptfigur Verso. Die Entwickler des JRPG sind sich der Zielgruppe ihres Spiels bewusst und vermitteln auch ein Bild von der hohen Produktionsqualität ihres Spiels. Auf ihrer Internetseite erzeugt Sandfall-Interactive damit äußere soziale Immersion und bietet neben Einblicken in die Produktion auch Previews zu Figuren und Geschichte.

Zugleich zeigen die Entwickler auf ihrer Homepage auch, welche Einflüsse und Spiele einen Einfluss auf sie hatten. Beide Maßnahmen sind handwerklich einfach umzusetzen, ermöglichen jedoch eine enge Verbindung zwischen Entwicklern und Spielern, die identitätsstiftend sein kann und soziale Immersion über intertextuelle Bezüge herstellt (<https://www.sandfall.co/team> (27.05.2025)).

Der Entwickler bot bereits bei Veröffentlichung einen Guide für Cosplayer an, um die Kostüme der Hauptfiguren nachbilden zu können. Sandfall Interactive berücksichtigt damit beim Marketing unterschiedliche Communities, die über die eigentliche Rezeption des Mediums hinaus mit der Spielwelt interagieren. Dies kann als äußere soziale Immersion verstanden werden und erweitert das gemeinsame Verständnis des Textes von *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* um weitere stilistische Elemente, welche die in sich stimmige Ästhetik des Spiels verdeutlicht (<https://www.sandfall.co/cosplay>).

w.expedition33.com/post/cosplay-guides [28.04.2025]). CLAIR OBSCUR ist ein gutes Beispiel für durchdachtes Spieldesign und Marketing.

Abb. 051: Internetseite zur Expedition 33 mit Interviews und Videos zu Charakteren im Spiel.



(<https://www.expedition33.com/latest-news>, 28.04.2025)

Für literarisches Lernen ist CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 ein hervorragendes Beispiel für die cineastische Inszenierung einer spielbaren Geschichte. Obwohl das rundenbasierte und modernisierte Spieldesign für sich spricht, ist gerade die Geschichte ein gutes Beispiel für gelingendes Erzählen (Hasberg 2022, 32) und Charakterdesign. Blickt man (vereinfacht) auf CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 als gespielten Film lohnt sich die Analyse der Erzählung mit den Instrumenten der Filmanalyse (Faulstich 2013), was die Betrachtung von Handlung, Figuren, Erzählung und Kernaussagen umfasst. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Soundtrack von Lorian Testard, der alle Orte und Geschichten untermalt. Als narratives Spiel in einem fantastischen Setting (Abraham 2012, 38, 147) bietet CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 viele Möglichkeiten für literarisches Lernen sowohl über das Genre, als auch über die Inszenierung der Narration als digitaler Text. Im besonderen Maße zeigt EXPEDITION 33 die immersiven Potentiale interaktiver Filme, die besonders auf die Epik des klassischen Kinos zurückgreifen.

Zuletzt bieten sich auch Diskursanalyse der Rezeption an. Neben guten Bewertungen durch die Fachpresse wurde das Spiel auf unterschiedlichem Wege positiv aufgegriffen (Carbot Animations 2025a, 2025b, 2025c). Dies gilt sowohl für die gemeinsame Suche nach den stärksten Fertigkeiten und Builds als auch für die Deutung und Diskussion der Geschichte des Spiels. Neben dem kommerziellen Erfolg ist die Präsenz eines Spiels in Diskussionen online ein weicher Indikator für dessen Rezeption.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: INCEPTION (2010)

Serie: -

Roman: -

Spiel: FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII, DARK SOULS

6.6 Simulieren in: THE GREAT WAR: WESTERN FRONT

Überblick

Titel:	THE GREAT WAR: WESTERN FRONT
Add-On/DLC:	-
Entwicklung:	Petroglyph
Plattform:	PC
Erscheinungsjahr:	2023
Modi:	Einzelspieler und Mehrspieler
Interaktivität:	extern/ontologisch
Genre:	Echtzeit-/Rundenstrategie
Perspektive:	isometrisch
Geschichtsnutzung:	historisch/Dokumentation

THE GREAT WAR: WESTERN FRONT ist ein Strategiespiel, welches die Massenschlachten des 1. Weltkrieges simuliert. Das Spiel beschränkt sich dabei auf die Stellungskriege an der Westfront zwischen dem Deutschen Reich und Frankreich ab 1914. Während alle logistischen Entscheidungen um die begrenzten Ressourcen rundenbasiert getroffen werden, werden die Gefechte zwischen den Schützengräben in Echtzeit ausgefochten. Jede Runde entspricht dabei einem Monat im

Kriegsverlauf in dem theoretisch überall an der Westfront zwischen Gent und Épinal gekämpft werden kann.

Vor dem historischen Kontext spielt sich *WESTERN FRONT* deutlich weniger dynamisch als andere Vertreter des ansonsten sehr kompetitiven Genres. Die Kampagne können Spielerinnen und Spieler auf zwei Wegen gewinnen. Entweder erobern sie das feindliche Hauptquartier in Paris bzw. Kreuznach oder brechen den Kampfeswillen der feindlichen Bevölkerung. Die wichtigsten Ressourcen sind der Nachschub an Menschen und Material. Beides ist begrenzt und der konstante Mangel zwingt Spielerinnen und Spieler zu abwägenden Entscheidungen. Der technologische Fortschritt in einem eigenen Menü ist steuerbar und bildet nicht nur Kriegstechnologien ab. Auch Spionage und Logistik wollen berücksichtigt werden, während Nachschub und die wenigen verschiedenen Truppentypen auf der gesamten Frontlinie verteilt werden müssen.

Abb. 052: Zeitungsmeldung zum Osteraufstand in einer Partie des Spiels.



Durch eingebundene Zeitungsmeldungen und Berichte sowie historische Kommentare werden zentrale Ereignisse und Entwicklungen an der Heimatfront transportiert (Abb. 052). Die Zeitungsmeldung zum Osteraufstand unterbricht mit dem Spielabbruch die ludische Immersion/Engagement, um narrative Immersion anzulegen und zugleich den Eindruck historischer Authentizität zu sichern. Historische Ereignisse werden im Lauf der Kampagne abgebildet. Eine Einordnung der Geschehnisse findet über Zitate von Zeitgenossen statt. Das Zitat von Eugene Bullard im Ladebildschirm von *WESTERN FRONT* dient der Vermittlung historischer Authentizität und ermöglicht einen personifizierten Zugang (Abb. 053). Die Inszenie-

rung mit Photographien verstärkt diesen Effekt, weil gerade diesem Medium besondere Faktizität zugeschrieben wird.

Die Zusammenarbeit des Entwicklers Petroglyph mit dem Imperial War Museum wird hier spürbar und greift im dokumentarischen Sinn auf Instrumente der Geschichtsdarstellung ähnlich musealer Zugänge zurück. Völlig historisch ist das Spiel allerdings nicht.

Das eigentliche Geschehen im Spiel zwingt Spielerinnen und Spieler nicht, zu bestimmten Zeitpunkten bestimmte Schlachten zu schlagen. Die Simulation öffnet sich hier also, um Spielerentscheidungen zu ermöglichen. Man kann das Kriegsende über das Jahr 1918 hinaus ausdehnen und die Mittelmächte können den Krieg auch gewinnen. Hier weicht das Spiel von der Geschichte ab. Allerdings werden einige zentrale Ereignisse wie der Kriegseintritt der USA im Jahr 1917 historisch akkurat abgebildet.

Neben der Kampagne kann man auch einzelne, bedeutende Gefechte des 1. Weltkrieges simulieren. Dazu gehören beispielsweise die Schlachten an der Somme und um Verdun. Diese finden ausschließlich in Echtzeit statt, folgen aber sonst den gleichen Mechaniken wie in der Kampagne.

Innerhalb der Echtzeit-Schlachten gibt es mehrere Mechaniken, welche die Besonderheiten des 1. Weltkrieges simulieren sollen. Vor Beginn einer Partie werden verschieden ausgebaute Schützengräben, MG-Stellungen und Stacheldraht und Beobachtungsballons platziert. Die Auswahl an Einheiten ist relativ gering: Es gibt Artillerie und Infanterie, später folgen Flugzeuge und Panzer. Ziel jeder Partie ist es, auf der anderen Seite des Niemandslandes die Stellungen des Gegners einzunehmen. Die Eroberung einer Region ist nur möglich, wenn man genügend wichtige Siege errungen hat. Eine sofortige Eroberung eines Frontabschnitts ist nicht möglich, so dass es abhängig vom Grad der Befestigung einer Region notwendig ist, immer wieder gegen ein bestimmtes Feld vorzugehen. Je bedeutsamer ein Frontabschnitt ist, desto öfter muss ein bedeutender Sieg errungen werden. Ein echtes Triumphgefühl stellt sich aber nicht ein, denn die Eroberung eines Feldes offenbart lediglich die nächste Befestigungslinie der verschobenen Westfront.

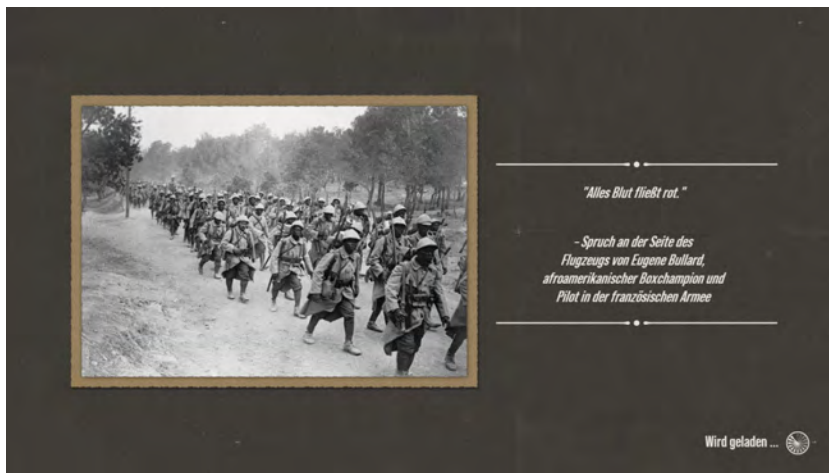
Auch in den Gefechten erfahren Spielerinnen und Spieler schnell die zynische Logik des Stellungskrieges. Menschenleben werden binnen weniger Runden zu einer Ressource reduziert. Die Balance des Spiels verführt dazu, hoffnungslose Gefechte zu führen und immer wieder Angriffe um letztlich bedeutungslosen Boden zu führen. Die Zermürbung des Kriegswillens der Gegenpartei ist instrumentell und die eigenen Verluste sind weitgehend egal, solange der Gegner höhere Verluste erleidet. WESTERN FRONT wirkt dabei gerade auf der Weltkarte beinahe statisch, aber darin liegt der Punkt. Der Verschleiß an Truppen und Material ist enorm, aber die Gewinne sind letztlich bedeutungslos. Während Nachschub und Fahrzeuge teuer sind, bleiben Soldaten ersetzbar. Umgekehrt wird die Aufgabe von Stellungen mit hohen Verlusten beim Kriegswillen an der Heimatfront bestraft; für Spielerinnen

und Spieler ist es verführerisch, Stellungen auch gegen eine Übermacht zu verteidigen. Sie treffen damit in der Simulation genau jene Entscheidung, deren Sinnhaftigkeit sie im Rahmen der Urteilsbildung des Unterrichts in Zweifel gezogen haben.

Das Spiel erreicht diesen Effekt des Engagements durch zwei Mechaniken. Bataillone werden wieder aufgefüllt, so dass man die gleichen Einheiten immer wieder *verheizen* kann. Zugleich ist der Effekt auf den Kriegswillen geringer, wenn man Menschen verliert, aber Schlachten gewinnt. Zwar kann man seine Truppen schonen, aber der Ressourcenverbrauch ist enorm.

Im Geschichtsunterricht entsteht oft der Eindruck, die Generäle im 1. Weltkrieg wären inkompetent gewesen und fehlgeleitet in einen Krieg gezogen, dessen Dimensionen sich ihnen entzogen. An der Spiellogik der Simulation *WESTERN FRONT* können Schülerinnen und Schüler binnen einiger Runden als Ersatzhandlung für die Primärerfahrung feststellen, dass in ihrem zuvor gefällten Werturteil die Komplexität der damaligen Situation unterschätzt wird. Die Logik des neuartigen Stellungskrieges ist im Rahmen der Simulation nicht zu brechen: Jeder Versuch, die eigenen Truppen zu schonen wird mit hohem Ressourcenverbrauch bestraft und bringt die eigene Fraktion dem Sieg nicht näher.

Abb. 053: Historische Photographie und Zitat von Eugene Bullard.



In vielen Schulbüchern wird bei der Beschreibung der neuen Kriegsführung auf neue Technologien verwiesen. Speziell Maschinengewehre, Gaswaffen, Panzer und Flugzeuge werden dort genannt. Schülerinnen und Schüler können dies sicherlich wiedergeben, aber die Folgen werden nicht wirklich ansichtig. Die Simulation von

WESTERN FRONT bietet hier eine nachvollziehbare Alteritätserfahrung, wie sie in vielen Spielen angelegt ist (Schwarz 2010, 19).

Es bietet sich für Unterricht an, zwei Szenarien in den Echtzeitschlachten gegenüberzustellen. Zu Kriegsbeginn 1914 stehen die Soldaten vor der Artillerie in einfachen Gräben zur Verfügung; spätestens im Jahr 1917 funktionieren die Schlachten jedoch extrem unterschiedlich. Die verheerende Wirkung der neuen Waffen wird schnell deutlich und ist besonders dann verheerend, wenn der Gegner die entsprechenden Gegenmittel noch nicht entwickelt hat. Mit dem Eintritt der USA in den Krieg erhalten die Alliierten viele neue Truppen, die das Gleichgewicht verschieben, aber nicht zum Zusammenbruch der Front führen.

Insgesamt bietet WESTERN FRONT als Simulation einen Einblick in die sonst nur theoretisch zugängliche Logik des Stellungskrieges während des 1. Weltkrieges als Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts. Das Spiel enthält selbst enthält sich eines moralischen Urteils und bleibt in der Simulation deskriptiv. Schülerinnen und Schüler müssen ihr Werturteil über die Handlungsweise der Generäle auf beiden Seiten damit selbst treffen und ggf. mit einem zuvor getroffenen Urteil auf Basis der Quellen und Darstellungen im Unterricht revidieren. Aus den eingeblendeten Zitaten unterschiedlichster Zeitgenossen wird jedoch auch klar, dass die Akteure nicht notwendigerweise als Opfer der Umstände zu betrachten sind. Die Logik des Stellungskrieges und die Entmenslichung im industrialisierten Krieg hätten sich aufbrechen lassen. Schülerinnen und Schüler könnten dann differenzierte und auch ambivalente Urteile formulieren.

Abb. 054: GameStar Review zu WESTERN FRONT.



(<https://www.youtube.com/watch?v=prNTL4SUSlo>)

Auch *WESTERN FRONT* ist als Teil der Geschichtskultur eine Darstellung, deren Geschichtsbild analysiert werden kann. Schülerinnen und Schüler sollten die Simulation selbst spielen, um die Entscheidungsprozesse selbst nachvollziehen und selbst in die logische Falle tappen zu können. Auch ein Blick in die Reviews ist nicht uninteressant, denn hier werden beispielsweise Werturteile vorweggenommen, die *WESTERN FRONT* selbst Spielerinnen und Spieler überlässt (GameStar-Review 2023). Die Review (Abb. 054) thematisiert auch die Grenzen des Zeigbaren und die Darstellung von Geschichte. Es wird deutlich, dass Konventionen der Darstellung von Geschichte im Rahmen der digitalen Transformation zur Diskussion gestellt werden und es keinen Konsens darüber gibt, wie über Geschichte gesprochen werden kann/darf.

Da das Spiel viele Einstellungsmöglichkeiten bietet (Abb. 055), können Lehrerinnen und Lehrer aber Spielstände vorbereiten, um bestimmte Situationen zu erzeugen. Die Tutorial-Phase kann damit verkürzt werden (Vgl. Kapitel 6), um das Spiel besonders einfach/zugänglich zu gestalten. Im Rahmen empirischer Erfassungen ist dies interessant, da Laborbedingungen so transparent erzeugt werden können. Ein Let's Play scheint hier nicht die beste aber eine mögliche Lösung zu sein. Die Schlachten dauern maximal 30min und können von Schülerinnen und Schüler gespielt werden. Das macht *THE GREAT WAR: WESTERN FRONT* für empirische Untersuchungen interessant, da viele Parameter für eine Intervention normiert werden können. Eine Analyse über die dokumentarische Methode ist hier aussichtsreich.

Abb. 055: Einstellungen für Spielbedingungen 1914 und 1916.



Wenn Schülerinnen und Schüler *WESTERN FRONT* spielen, dann bietet es sich an, zwei Missionen im Kontrast darzustellen. In einer frühen Phase des Krieges 1914 stehen den Spielerinnen und Spieler lediglich Artillerie und Soldaten zur Verfügung. Die Situation in den Schützengräben des 1. Weltkrieges wird im Kontrast mit 1916 besonders deutlich, wenn neben Tanks und Flugzeugen auch Gas- und Flammenwaffen zum Einsatz kommen.

Die verschiedenen Screenshots bieten hier Ausschnitte aus der Simulation, welche die innere Logik des Stellungskrieges abbilden. Im Spiel treffen Schülerinnen

und Schüler dann im Rahmen ludischer Immersion eben jene verheerenden Entscheidungen, die sie im Rahmen der Urteilsbildung noch verurteilt hatten. Hinzu kommt die Möglichkeit, das Geschichtsbild von der Westfront reflektieren zu können. Das humanistische Menschenbild bricht in den Schützengräben zusammen, während die Idee von der Verbesserung des Lebens durch technologischen Fortschritt umgekehrt wird. Die Screenshots (Abb. 056) zeigen Momentaufnahmen, die ludische Immersion und das Geschichtsbild abbilden. Dazu gehören beispielsweise Stellungen und Zerstörungen im Niemandsland. Die Simulation immenser Verluste und Zerstörung durch dauerhaften Artilleriebeschuss wird detailgetreu abgebildet und ist teilweise über einzelne Schlachten persistent.

Abb. 056: Darstellung von Zerstörung im Niemandsland.



Es ist nicht nötig, viele Stunden in der Simulation zu verbringen, um bestimmte Settings zu erzeugen. Auf der Plattform Steam kann das Spiel geräteunabhängig verwendet werden und Schülerinnen und Schüler können Screenshots per Tastendruck (meist F12) im System speichern. Obwohl *WESTERN FRONT* im Rahmen seiner Möglichkeiten reizvoll scheint, ist dieses digitale Spiel allein nicht genug, um den Stellungskrieg darzustellen. Das narrative Spiel *VALIANT HEARTS* erzählt eine gänzlich andere Geschichte des 1. Weltkrieges. Auch im bereits betagten Ego-Shooter *BATTLEFIELD 1* (2016) kann die Perspektive des einfachen Soldaten in den Schützengräben bis zu einem gewissen Grad erfahrbar gemacht werden (Bender 2010, 130). Die Einzelspieler-Kampagne bemüht sich in *BATTLEFIELD 1* sogar um kurze Narrationen, die moralisch weniger eindeutig sind als Spiele, die im Zweiten Weltkrieg spielen (Zimmermann 2023a, 282).

Während die Simulation von *WESTERN FRONT* primär die Logik des Stellungskrieges und die Folgen der technischen Entwicklung in den Blick nimmt, bilden andere Darstellungen den menschlichen Schrecken der Front ab. *IM WESTEN NICHTS NEUES* und 1917 sind historische Spielfilme, deren Narrationen ergänzend zu den Erkenntnissen der Simulation im Geschichtsunterricht analysiert werden können. *Remarques* Klassiker und dessen Verfilmung(en) sind für Unterricht aufgearbeitet worden und die Kernaussage des Romans von 1928 passt gut zur Simulation. Der One-Cut-Film 1917 unter der Regie von Sam Mendes erzählt die Geschichte zweier Meldegänger, die einen dringlichen Befehl transportieren müssen. Mehrere Szenen des Films bilden den unvorstellbaren Materialverbrauch und die Lage in den Schützengräben aber auch das Chaos des Krieges ab.

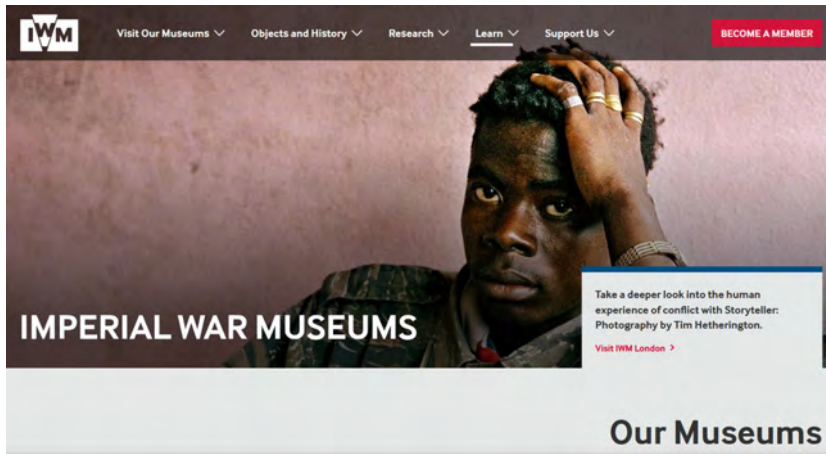
Wie auch andere Geschichtsdarstellungen in Spiel, Roman und Film bietet die Simulation *WESTERN FRONT* eine einzigartige Facette, um Schülerinnen und Schüler ein komplexeres und differenziertes Geschichtsbild des 1. Weltkrieges zu ermöglichen. Im Zusammenspiel mit anderen Darstellungen bietet *WESTERN FRONT* eine weitere Facette für ein differenzierteres Geschichtsbild. Diese durch andere Spiele, Filme oder Romanauszüge zu ergänzen, ist sicher aussichtsreich, obwohl der Zeitaufwand zunächst abschrecken mag.

Obwohl es zeitintensiv ist, lohnt es sich, Geschichtsbilder in verschiedenen Medien genauer mit Schülerinnen und Schülern in den Blick zu nehmen. Erzählpraktiken zum 1. Weltkrieg in Roman, Film und Spiel zu vergleichen, kann Facharbeiten in der Einführungsphase und im Projektunterricht füllen. Der Effekt von *WESTERN FRONT* auf das Bild vom ersten Weltkrieg bei Rezipienten kann empirisch erfasst werden. Vorwissen, Fehlvorstellungen und (Prä-)Konzepte sind als Verzerrungseffekte zu bedenken. Schülerinnen und Schüler bieten sich daher für Testgruppen an, bedürfen jedoch Anleitung, um Spiel und Geschichte zu erschließen. Dazu benötigen Lehrende und Forschende passendes Unterrichtsmaterial.

Für die Gestaltung von Unterrichtsmaterial bietet sich zunächst die Internetpräsenz des Spiels an (<https://www.playthegreatwar.com/iwm-collections>). Auch das imperial war museum in London hat eine umfassende Internetpräsenz (<https://www.iwm.org.uk/>). Die Kollaboration zwischen Entwickler und Museum adelt die Darstellung als historisch korrekt, obwohl die Simulation die Vergangenheit als erzählte Geschichte weiterhin inszeniert und darstellt (Abb. 057).

Für den Vergleich der Darstellungen bieten sich neben anderen Spielen auch klassische Erzählungen in Film und Roman, die im fächerverbindenden Unterricht genauer in den Blick genommen werden können. Die Frage nach der Kernaussage der Geschichtsdarstellung und das Bild der Geschichte sind hier Leitfragen mit Blick auf geschichtskulturelle Kompetenz.

Abb. 057: Imperial War Museum und Angebote zum historischen Lernen.



(<https://www.iwm.org.uk>, 15.07.2024)

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: IM WESTEN NICHTS NEUES (2022), 1917 (2019)

Serie: -

Roman: IM WESTEN NICHTS NEUES (1928)

Spiel: THE GREAT WAR: VALLIANT HEARTS (2014), HISTORYLINE 1914–1918 (1992),
BATTLEFIELD 1 (2016)

6.7 Simulieren in: ANNO 1800

Überblick

Titel:	ANNO 1800
Add-On/DLC:	zahlreiche DLCs und saisonale Updates
Entwicklung:	Bluebyte/Ubisoft
Plattform:	PC, Xbox, Playstation 5
Erscheinungsjahr:	2019
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	extern/ontologisch
Genre:	Wirtschaftssimulation
Perspektive:	isometrisch
Geschichtsnutzung:	pseudohistorisch/historisierendes Kunstwerk

Die Simulationen der ANNO-Reihe gehören zu den erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen (Zimmermann 2023, 196), die seit 1998 mit ANNO 1602 vom deutschen Entwickler Bluebyte begründet wurde. Das 2019 erschienene ANNO 1800 wurde von Ubisoft Mainz entwickelt. Das Spielprinzip ist dabei stets gleich, obwohl die Komplexität in den sieben Spielen der Hauptreihe in den verschiedenen Teilen zugenommen hat. Zwei davon versuchen sich an einem futuristischen Szenario, während die erfolgreichsten Teile in der Frühen Neuzeit angesiedelt sind.

Mit ANNO 1800 hat sich Ubisoft ein Szenario in der Industrialisierung ausgesucht; auf verschiedenen Inseln errichten Spielerinnen und Spieler zunächst eine einfache Siedlung, die sich zu großen Städten entwickeln können. Die Bevölkerung wird zunehmend anspruchsvoller, verlangt nach anderen und weiteren Waren, die auf anderen Inseln produziert werden wollen. Spielerinnen und Spieler verbringen viel Zeit damit, Lieferketten zu etablieren, zu optimieren und die Städte effizienter zu gestalten. In ANNO 1800 kommt hinzu, dass Spielerinnen und Spieler nicht einfach effektive Städte bauen – sie werden auch unter ästhetischen Gesichtspunkten gestaltet – ein Bild von Geschichte und Fortschritt wird ähnlich wie in AGE OF EMPIRES IV impliziert. Die Ästhetisierung von Fortschritt in der Industrialisierung wird hier als zentrales Element des Geschichtsbildes zum Thema des Unterrichts. Das apologetische Geschichtsbild der Kolonialzeit in der gesamten ANNO-Reihe ist auch Gegenstand hitziger Debatten (Winnerling 2023, 144).

Angela Schwarz merkt an, dass die Bildsprache des Spiels ein Geschichtsbild erzeugt und bezieht sich dabei exemplarisch auf ANNO 1404 (Schwarz 2014, 223). Am Beispiel des »Orient« verdeutlicht sie, wie im Bild auch ein Geschichtsbild tradiert wird. Formen der Gebäude, handelsbare Waren und Erscheinung von Figuren sind

stilisiert und tradieren typische Stereotypen auf Basis der europäischen Neuzeit. Eine Analyse der Darstellung bestimmter Kulturen und Zeiten im digitalen Spiel scheint auch an der Simulation aussichtsreich. Eine Eingrenzung auf die Kritik an der Darstellung der Kolonialgeschichte greift zu kurz (Mai/Preisinger 2020, 27/28), da ANNO 1808 nicht allein negative Stereotype perpetuiert, obwohl das Geschichtsbild geschönt ist (Schwarz 2014, 251). Kritik aus postkolonialer Perspektive wurde aber auch formuliert (Bodden 2024) und berücksichtigt gerade die unausgesprochene Stereotypisierung in Massenmedien (Lemme 2016, 244).

Ein Zoo als Ausdruck von Wohlstand und Zeichen von Herrschaft in ANNO 1800 legt bestimmte Gebäude als Statussymbol an (Abb. 58), die sich auf Prestigeobjekte der europäischen Imperialzeit beziehen. Die Darstellung greift auf die Instrumente des 19. Jahrhunderts zur Darstellung von Einfluss und Reichtum zurück. Eine moralische Aussage macht ANNO 1800 als Geschichtsdarstellung zunächst nicht. Moderne Stadt mit Prunk- und Verwaltungsbauten in ANNO 1800 lassen unterschiedliche Raumkonzepte zwischen der Enge städtischen Wohnens und den ausgreifenden Konzepten zur Machtdemonstration erkennen (Abb. 059). Das Design gewinnt durch Bezug zur französischen und britischen Architektur an Plausibilität. Die Reproduktion geläufiger Darstellungen verstetigt Geschichtsbilder und beleuchtet aber umgekehrt auch die Vorstellungen der Entwickler. Ein Bruch mit der historischen Akkuratheit ist im Rahmen möglich, solange der Stil der Darstellung beibehalten wird. So kann man in der Abbildung unterhalb des Eiffelturms eine Industrieanlage erkennen, die als Zeche eher dem Ruhrgebiet zugeordnet werden würde. Die fließenden Übergänge, die über konsistente Designs erzeugt werden, erzeugen im Rahmen der Fiktion den Eindruck historischer Authentizität.

Als Simulation bietet ANNO 1800 keine historische Narration an, obwohl es Spielelemente gibt, in denen fiktive Individuen bestimmte Handlungsketten der Spielerinnen und Spieler verlangen. Es handelt sich damit um eine generierte Erzählung, die aber nicht den Merkmalen von Erzählungen folgt, sondern die Auseinandersetzung mit den Spielmechaniken strukturiert. Dies kann man als (historische/literarische) Erzählung missverstehen.

Mit Blick auf das Rollenverständnis der Entwicklerinnen und Entwickler bei Ubisoft ist zu diskutieren, ob bzw. inwieweit die in den Abbildungen 058 und 059 angemessen sind und eine Kritik der enthaltenen Geschichtsbilder tatsächlich im Aufgabenfeld der produzierenden Studios liegt (Vgl. Kapitel 8.3). Dabei mag die Erwartung an die Reflexion von Geschichtsbildern im Konflikt mit der angestrebten Immersion stehen, die sich im Rahmen der Wirtschaftssimulation im historischen Setting mit starker Fiktionalisierung auf Spielmechaniken und das Raumerleben einer wachsenden Zivilisation bezieht.

Die verschiedenen Reflexionsmechanismen wie ein Glossar erfordern andere Handlungen, was die ludische Immersion brechen mag. Einblendungen oder Kommentare durch historische Figuren brechen mit der räumlichen Immersion. Gerade

der Eindruck, dass historisch gedachte Figuren aus Perspektive der Gegenwart über eine historische Epoche urteilen, kann der Immersion schaden. Reflexion von Geschichtsbildern in ANNO 1800 sind aus Perspektive von Entwicklern und Spielern nicht innerhalb des Spiels anzulegen.

Abb. 058: Parkanlagen und Zoos als dekorativer Kern von Städten.



Abb. 059: Höchste Ausbaustufe einer Stadt mit Wohnkomplexen und Statussymbolen.



Stereotype Darstellungen ermöglichen ein Wiedererkennen, auch wenn sie nicht zur Reflexion zwingen. Dies bezieht sich in Anno 1800 nicht nur auf die detaillierten Darstellungen der Architektur des 19. Jahrhunderts. Auch die fiktionalen Avatare der Spielenden spiegeln dies (Abb. 60). Deutlich erkennbar wird die starke Präferenz für Figuren, die man dem US-amerikanischen/britischen, französischen oder spanischen Kulturraum zuordnen würde. Die Auswahl ist jedoch noch deutlich

größer und umfasst auch Figuren, die anderen Erzählgemeinschaften zuzuordnen sind. ANNO 1800 hat bei der stereotypen Darstellung allerdings keine besondere Stellung inne. Schon in alten Brettspielen werden Figuren so dargestellt. Das Spiel des Jahres von 1989 *Café international* griff bereits auf den Wiedererkennungswert stereotyper Darstellungen zurück, die in ihrer Zuspitzung und Selbstironisierung allerdings keine Fläche für Kritik boten. Einen Effekt auf das Design der Städte und Gebäude haben die Avatare nicht und eine echte Identifikation ermöglichen sie als Figuren ebenso wenig, da sie keine ludische Relevanz besitzen und ANNO 1800 als Wirtschaftssimulation keine Narration im dramaturgischen Sinn anlegt.

Dabei ist die Nutzung ikonischer Elemente zur Wiedererkennung einer Epoche nicht auf Simulationen beschränkt. In der düsteren Fiktion der Kolonialzeit in der Spielwelt von *DISHONORED II* werden ähnliche Geschichtsbilder sichtbar. Trotz des fiktionalen Szenarios sind Vorstellungen von der karibischen Kolonialzeit sichtbar (Abb. 061). Wie im historischen Szenario von ANNO 1800 werden Geschichtsbilder als Referenz herangezogen. Die Wirtschaftssimulation von ANNO 1800 und das Action-Spiel *DISHONORED II* sind grundlegend verschieden, beziehen sich aber dennoch auf ähnliche Vorstellungen, deren Plausibilität auf einem Geschichtsbezug basiert.

Abb. 060: Porträts in Anno 1800.



Abb. 061: Blick auf eine Stadt in DISHONORED II.



Ähnlich wie in *WESTERN FRONT* ist *ANNO 1800* als Simulation geeignet, um Geschichtsbilder zu dekonstruieren, die nicht in Narrationen organisiert und vor allem bildlich transportiert werden. Die Reflexion über die Erinnerung und Aufarbeitung an die Kolonialzeit ist hier der Anknüpfungspunkt für die Jahrgänge 8 bis 13, die in öffentliche Diskurse mündet. Die Vermittlung von Wirtschaftsprozessen in globalen Maßstäben wird für Schülerinnen und Schüler ebenfalls möglich und ist beispielsweise bei Zuckerrohr, Elfenbein für Billardkugeln, Kaffee oder Baumwolle ebenfalls mit der Reflexion über die Kolonialzeit verbunden. Ein Transfer auf Brettspiele wie *PUERTO RICO* bietet sich an.

In der geschichtskulturellen Praxis zeigt *ANNO 1800* angesichts der Kritik an der Reproduktion kolonialer Strukturen und hierarchischen Denkens der jungen Moderne, dass Topoi und Motive resilient gegenüber Veränderungen sind, wenn sie einmal als etabliert gelten können. In einer weit gefassten Diskursanalyse ist die Wirtschaftssimulation damit eines von (möglicherweise) vielen Beispielen konvergierender Geschichtsbilder in unterschiedlichen Darstellungen in verschiedenen Textgattungen. Diese ergeben zusammen ein mehr oder weniger konsistentes Geschichtsbild einer Epoche, das in der Public History vorliegt und die Geschichtsvorstellungen der Mitglieder einer Erzählgemeinschaft determiniert. Ob Kritik an diesen Darstellungen tatsächlich einen Einfluss hat, ist dabei empirisch nicht untersucht, auch wenn sich Darstellungsformen abhängig vom Zeitgeist verändern.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: AMISTAD (1997), ANNA UND DER KÖNIG (1999), MASTER AND COMMANDER (2003), LES MISERABLES (2012)

Serie: IN 80 TAGEN UM DIE WELT (1983 und 2021), BRIDGERTON (seit 2020)

Roman: -

Spiel: AGE OF EMPIRES IV, MANOR LORDS, DISHONORED 2, FROSTPUNK

6.8 Simulieren in: AGE OF EMPIRES IV

Überblick

Titel:	AGE OF EMPIRES IV
Add-On/DLC:	fünf Expansionen
Entwicklung:	Relic Entertainment
Plattform:	PC
Erscheinungsjahr:	2021
Modi:	Einzelspieler und Mehrspieler
Interaktivität:	extern/ontologisch
Genre:	Echtzeitstrategie
Perspektive:	isometrisch
Geschichtsnutzung:	historistisch/quellenbasierte Geschichtsdarstellung – Dokumentation

Die seit 1999 laufende Reihe AGE OF EMPIRES ist ein Klassiker der Echtzeitstrategie und gehört neben STARCRAFT (1998) und COMMAND & CONQUER (1995) zu den populärsten (Mit-)Begründern des Genres in seiner heutigen Form. 2021 erschien der vierte Teil der Reihe, mehrfach erweitert wurde. Alle spielbaren Kulturen haben eigene Mechaniken, die ihnen bei allen spielmechanischen Ähnlichkeiten eigene Identitäten verleihen. Ludische Aspekte und Vorstellungen von Geschichte sind hier unmittelbar miteinander verschränkt. Die Simulationen bieten darüber hinaus aber auch narrative Kampagnen an, die für historisches Lernen und die Analyse von Geschichtsbildern am interessantesten sind. Verschiedene wichtige Schlachten werden simuliert und durch eine lose Narration der historischen Ereignisse verbunden.

In den kurzen Erzählungen werden reale Aufnahmen um animierte Varianten der historischen Akteure erweitert. Durch den Sieg in einer Schlacht kann man weitere Informationen freischalten. Videobeiträge zu besonderen technischen Innovationen und Informationstexte erwecken den Eindruck, die Simulation sei auch im Spiel historisch akkurat. AGE OF EMPIRES IV ist als Geschichtsdarstellung interessant, um das Geschichtsbild von unterschiedlichen Kulturen und der Fortschritts-idee des Spiels in den Blick zu nehmen.

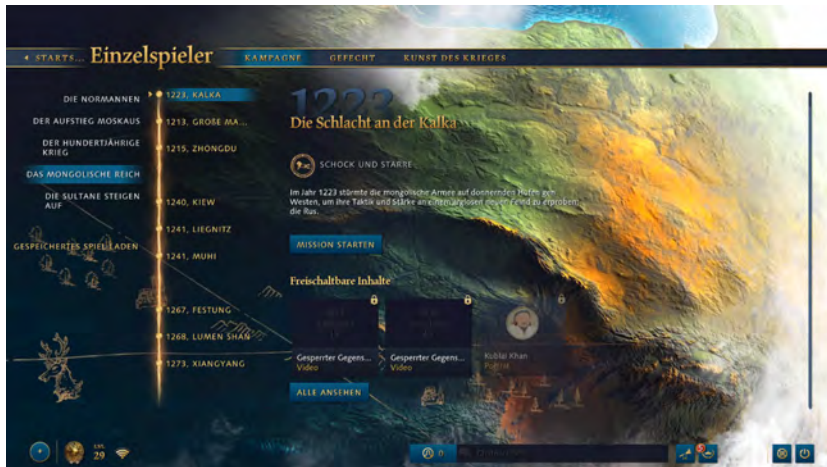
Die Erzählungen in den Kampagnen dienen lediglich als verbindender Kontext für das Design der Missionen, die allerdings jeweils aus der histographischen Perspektive eines auktorialen Erzählers erzählt sind. Sie folgen historischen Kampagnen, deren einzelne Schlachten über Erzählungen der Ereignisse nachgestellt werden. Die schrittweise offengelegten Siegesbedingungen in den Missionen, die auf dem Zeitstrahl markiert sind, ermöglichen es in der Simulation, historische Schlachten »nachzuspielen«. Die Ereignisse werden zudem in jeder Mission erzählt. In AGE OF EMPIRES IV wird damit versucht, ludische und (untergeordnet) narrative Immersion zu erzeugen. Wichtiger ist es allerdings, den Eindruck historischer Korrektheit zu erwecken. Die einzelnen Kampagnen sind daher analog zu histographischen Erzählungen kommentiert. Passagen der Kampagne wirken eher wie eine interaktive Dokumentation, in der die Feldzüge nacherzählt werden. Age of Empires IV greift dabei auf Genrekonvention zurück, die bei der Inszenierung verschiedener Spiele auf filmische Ästhetik zurückgreifen (Prager 2026, 227). Die Kampagne um die mongolische Invasion wird (als Darstellung) aus Perspektive der Horden des Khans gespielt, aber von einem Erzähler begleitet. Dies gilt auch für die anderen Kampagnen, die »legendäre« Feldzüge historischer Figuren nachzeichnen. Sie erzählen dabei eine Geschichte, welche die Simulation organisiert und bei der Reduktion der Interaktivität des Spiels darauf abzielt, Authentizität und Historizität zu vermitteln. Die Missionen der jeweiligen Kampagnen erwecken den Eindruck, Geschichtsschreibung in der Textgattung des digitalen Spiels zu sein. Dabei sind die Partikel des Historischen (Bernhardt 2018, 238) innerhalb der benannten Erzählungen verbunden.

AGE OF EMPIRES IV verfügt also in den Kampagnen zwar über eine Erzählung, narrative Immersion wird aber nicht angestrebt. Als Simulation geht es um ludische Immersion und den Sieg gemäß der jeweiligen Zielvorgaben. Die effiziente Nutzung von Truppen und Kriegsmaschinen wird durch ein strenges Schere-Stein-Papier-Prinzip erzwungen, das Kern der Simulation ist. Stärken und Schwächen der Einheiten ergänzen sich und erzwingen Spielerinnen und Spieler dazu, ihre Truppen gemäß ihrer Möglichkeiten einzusetzen.

Die einzelnen Fraktionen verfügen dabei über Einheiten und Gebäude, die archetypische Repräsentationen ihrer Kulturen sind. Japanische Samurai oder französische Ritter gehören beispielsweise dazu. Die Standard-Gebäude werden um Weltwunder ergänzt, deren Bau und Sicherung zu den Siegesbedingungen

gehört. Ähnlich wie bei ANNO 1800 können stereotype Darstellungen von Kulturen in verschiedenen Epochen diskutiert werden.

Abb. 062: Kampagnenbildschirm in Age of Empires IV.



Die verschiedenen Kampagnen haben besondere Bedeutung, da ihre Auswahl nicht nur fachlich bedeutsame Konflikte berücksichtigt, sondern gerade Kriege fokussiert, die in der Public History häufig rezipiert werden. Abbildung 061 zeigt dies exemplarisch und übertragbar auf die anderen Teile der AGE OF EMPIRES Reihe. Die Gegenüberstellung der europäischen Reiche anhand von entscheidenden Konflikten wie dem hundertjährigen Krieg zwischen England und Frankreich oder der scharfe Kontrast zwischen den nomadischen Mongolen und dem statischen Beamtenreich des feudalen China greifen auf ein Geschichtsbild zurück, das als Fundament konkreter Narrationen vor allem in Dichotomien begriffen wird.

Die Vereinfachung liegt in der Reduktion relevanter Merkmale, die als charakteristisch und wiedererkennbar für eine Fraktion erinnert und erzählt werden. Diese werden dann spielmechanisch umgesetzt, um den Fraktionen (Mongolen, Chinesen, Engländer und andere) eine Identität zu verleihen, die auf einen unausgesprochenen Konsens zwischen Produzenten und Rezipienten beruht. Es zeigt sich auch in AGE OF EMPIRES als Echtzeitstrategiespiel, dass Bezüge zur Geschichte nicht auf die Fachlichkeit zurückgehen, sondern durch die Konsistenz mit anderen Darstellungen von Geschichte an narrativer und normativer Trifftigkeit gewinnen.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: THE KING (2019), IRONCLAD (2011)

Serie: MARCO POLO (2014–2016)

Roman: DREI REICHE (2011)

Spiel: STRONGHOLD: DEFINITIVE EDITION (2023)