



Bildästhetik, Teil 3

Von Immersionsmedien zum Spiel

Das Spiel mit dem Schein. Bildästhetik im Computerspiel. Überlegungen zur Wahrnehmung, Immersion und Medienkonvergenz.



Dr. Andreas Korn

ist Dipl.-Grafik-Designer und promovierter Medienwissenschaftler.

Dr. Andreas Korn beschäftigt sich mit angewandten, künstlerischen und medientheoretischen Arbeiten. Seit über 15 Jahren hat er ausgehend von traditionellen zeichnerischen Illustrationen und freikünstlerischen Arbeiten die sich ausbreitenden Möglichkeiten computergestützter Visualisierung verfolgt und mit Schnittstellen zur Werbung (Print / Multimedia), Messebau und in der New Economy (Screendesign) vertieft. Die Erfahrungen zum Bildwandel fließen insbesondere in die Erforschung der Bildästhetik des Computerspiels. info@andreas-korn.de

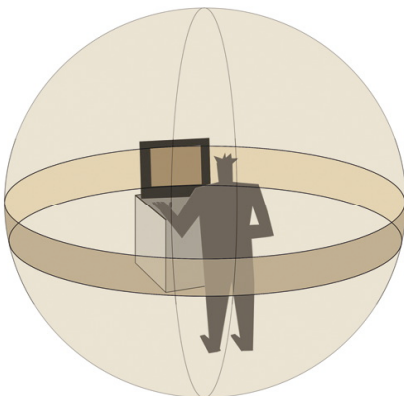
Kurzresümee: Die ersten beiden Teile behandelten einige Grundmotive zur Erzeugung visueller Medien – Sehlust und die Lust zur Generierung von Bildern – und zeigten Verwebungen traditioneller und innovativer Medien. Dann wurde der Fokus auf werkzeuggestützte Bildgenerierung gerichtet, um schließlich die Universalmaschinen Computer und Video-Konsolen als Höhepunkte visueller Performance zu bestätigen. Für die Geschichte des Computerspiels ließ sich ein gradueller Anstieg der Komplexität der Bildgrafik feststellen, parallel steigerte sich die mimetische Qualität der simulierten Szenarien. Dies wurde anhand signifikanter Bildbeispiele nachgewiesen, die in Wechselwirkung zu immer neuen technischen Potenzialen stehen. Der Trend geht weiter ungebremsst nach vorne, jeder etablierte Standard besteht nur kurz, der Markt reagiert schnell mit innovativen Produkten. Freilich bedeutet dies für den Computerspieler, in immer neue Hardware zu investieren, um an neuen Effekten teilzuhaben. Die Motivation zum Erleben der Kunstwelten ist aber so groß, dass diese Hürden genommen werden. Alternativ bieten Konsolen kostengünstigere, wenn auch im Ausbau beschränkte, Grundausstattungen für die Reise in die Virtualität.

Im letzten Teil geht es zunächst um grundlegende Bedingungen der Wahrnehmung digitaler Bilder im Computerspiel. Zudem sollen formale Zugangsroutrinen zu Bildern im Spiel unter dem Aspekt ihrer strukturellen Performance aufgezeigt werden. Gemeint ist die Klassifizierung der spezifischen Bildästhetik digitaler Bilder, die in chronologischer Nutzungsordnung vom Spieler wahrgenommen werden. Die hochwertigen Bilder und Spielszenarien täuschen im Prozess der Interaktion zwischen Spieler, Steuergerät, Computer (Konsole) und Monitor den Nutzer. Sie wollen der Kunstwelt immer mehr Leben einhauchen und durch diesen Schein das immersive Gefühl auslösen, man selbst sei Bestandteil der Szene. Einige

Anmerkungen zum Immersionsmedium Computerspiel schließen sich an. Da sich mit wachsender Verarbeitungsgeschwindigkeit der Hardware immer aufwändigere Simulationen und Animationen berechnen lassen, hält neben Grafik, Foto, Ton und Musik der Film Einzug ins Computerspiel. Am Beispiel von »Medal of Honor« (EA 2002) und Spielbergs »Saving Private Ryan« (USA 1998) werden abschließend konzeptionelle und bildästhetische Schnittstellen beider konkurrierenden und konvergierenden Medien vorgestellt.

Wahrnehmung von Bildern im Computerspiel

Der Prozess der Bildwahrnehmung von Computerspielen unterscheidet sich von konventionellem Bildbeschauen mit seinem primären Fokus auf das visuelle Sehen, durch die Navigationsmöglichkeiten innerhalb der multimedialen audiovisuellen Kunstwelten. Der Kunsthistoriker Wolfgang Kemp verfolgt mit seiner Rezeptionsästhetik die These, der Betrachter traditioneller Kunstwerke befände sich im Bild – man vergleiche seine Studien zu Velazquez »Las Mininas«. Dieser Ansatz lässt sich leicht auf das Computerspiel übertragen, denn ohne das Handeln und Interagieren des Spielers bleibt das Spiel gewissermaßen stehen. Der Spieler ist mit seinem Stellvertreter, also der Spielfigur, die notwendige Bedingung für die Ausbreitung von Bildern im Computerspiel. Die Trias Sehen, Hören und Schalten bildet das tragende Gerüst der Wahrnehmung des Spiels. Das Sehen wird heute mit fotorealistischen Grafiken, das Hören mit hochwertigen Dolby-Surround-Klängen und das Schalten mit einer Fülle von Eingabegeräten befriedigt, die neuerdings vermehrt sogar unter Einbezug von Bewegungen des ganzen Körpers den Einfluss auf die Mensch-Maschine-Schnittstelle verstärken. Die dominierenden dreidimensionalen Kunstwelten versetzen den Spieler gewissermaßen in das Innere einer virtuellen Panorama-Kugel, wobei im Vergleich zum historischen Vorbild



Schema zur Betrachter-Bild-Relation: Monitorbereich mit sichtbarem Bild. Latenter Bildraum, unsichtbar (Schleife und bei freiem Bewegungsmodus alle Areale der virtuellen Kugel)

nur ein Bildausschnitt am Monitor sichtbar wird. Durch seine Steuerung dreht der User das Ensemble um seine fixierte Position, wodurch die Suggestion entsteht, das Alter Ego bewege sich durch die Szene. Der Spieler ist, will man sich den Begriffen der aristotelischen Metaphysik bedienen, der »unbewegte Bewegte«, nimmt man Maus- und Tastenklicks sowie die Körperhaltung als nahezu unbewegt an. Dem Trend nach werden allerdings Interfaceschnittstellen entwickelt, die dieser Paralyse entgegenwirken. Mit Eye-Tracking und drahtlosen Eingabegeräten wie bei der innovativen Wii-Konsole synchronisieren sich eigene Bewegungen auf das Alter Ego im Spiel.

Strukturelle Performance

Untersucht man Computerspiele nach Gemeinsamkeiten und Vergleichsmöglichkeiten, so lassen sich neben inhaltlichen Zuordnungen (zum Beispiel nach Genres) Spiele im Hinblick ihres konzeptionellen Aufbaues analysieren. Die Ausgangsfrage geht beispielsweise der Überlegung nach, in welcher Phase des Computerspiels digitale Bilder erscheinen, in welchem informellen Zusammenhang sie stehen und welche bildästhetische Qualität vorherrscht. Es lässt sich eine Zugangsroutine ermitteln, die für den Großteil der PC-Computerspiele gelten. Der Kriterienkatalog beginnt mit dem »Setup« und dem »Intro«, gefolgt vom »Options-Menü«, gefolgt vom »Gameplay« und »Outtro«, also der Endsequenz. Die Grobklassifizierung lässt sich in informelle, bildästhetische und technologische Unterklassen gliedern, wobei in der Analyse der unterschiedliche Wirkungsgrad im Zusammenspiel von Hardware und Software in Relation zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels zu berücksichtigen ist. Insbesondere veränderte Animationssequenzen und der Übergang von 2D- zu 3D-Grafiken hat im geschichtlichen Rückblick starken Einfluss auf die jeweiligen Performancebereiche. Während in frühen Spielen Setup- und Optionsmenüs mit nahezu statischen Grafiken illustriert wurden, werden heute Animationen immer aufwändiger. Simple farbreduzierte Computergrafik weicht fotografischen oder hyperrealistischen Motiven, einfache Computeranimation wird durch die Verwendung von Filmausschnitten oder durch fotorealistische Renderings von CAD-Szenen aufgewertet. Über den Wandel der Bilder im Gameplay wurde bereits in den ersten Teilen berichtet. Insbesondere Beispiele aus dem E-Sport warten mit aufwändigen Option-Screens auf. Neben diversen Spielmodi und Trainingsmöglichkeiten erlauben manche Editoren eine umfangreiche Bearbeitung des Spielers, der Mannschaft und weiterer Accessoires. Zum zentralen Kern gehört für die Analyse der Computerspiele das Gameplay mit seinem audiovisuellen und narrativen Konzept. Besonders bei Rollenspielen, Abenteuerspielen und Ego-Shootern breitet sich ein umfangreiches Erzählkonzept aus, das nach vielen Kriterien hinterfragt werden kann. Wie wird ins Geschehen eingeführt? Wie selbstklärend ist die Benutzerführung, welche Hilfen

und Trainingsmöglichkeiten stehen zur Verfügung, wie logisch sind Handlungen und Anforderungen strukturiert? Welcher Anspruch wird verfolgt (Zielgruppe)? Bleibt der Spannungsbogen stabil? Wie leistungsfähig ist die K.I.? Die Fülle möglicher Kriterien, die hier nur kurz skizziert und exemplarisch aufgeworfen sind, tangiert dabei objektive (technische Standards, konventionelle Routinen, auch innovative Akzente) und subjektive Aspekte (Look & Feel, Anforderung, nachvollziehbare Logik und Regelwerk u.a.), die unter Berücksichtigung des Erzählkonzeptes zu Gameplay-Benchmarks zur qualitativen Bewertung von Computerspielen führen.

Immersion im Computerspiel

Das Mitten-Drin-Gefühl wird im Computerspiel mit einem dynamischen virtuellen Zugangsraum ermöglicht, durch den der Spieler in zeitgemäßen Spielen nahezu uneingeschränkt navigieren kann, von »natürlichen« Schranken durch Kollisionsobjekte und Levelbegrenzungen abgesehen. Diese Barrieren schränken zwar auf der einen Seite ein, verhelfen aber zur Orientierung und strukturieren überschaubare Bereiche. So verhindern sie zeitaufwändiges Umherirren. In vielen Spielen eröffnet sich der Zugang zu neuen Arealen, wenn die Quests der jeweiligen Spielkarte (Level) erfüllt sind. Neben der Fortbewegung in der x- und y-Achse kommt vor allem in Flugsimulationen und 3D-Actionspielen die z-Achse hinzu. Dieses Genre bietet somit die größtmögliche freie Bewegung und verleitet viele Spieler dazu, mit leichten Körperbewegungen die Navigation mit nachzuvollziehen und zu synchronisieren. Entscheidend für eine immersive Wirkung ist das Erleben einer packenden Story (Handlungsrahmen) in einer faszinierenden Umgebung, geordnet durch ein nachvollziehbares Regelwerk. Dazu gehören Steuerungs-, Aktions- und Wahrnehmungslogik (Perspektive, Seherfahrung). Im Zusammenspiel und im Erleben der Macht wird im Idealfall die Täuschung vermittelt, die Kunstwelt (egal ob im Setting realistisch, semi-real oder fiktiv), als »echt« und »lebendig« zu erleben. Zu fiktiven und neuen Seherfahrungen zählt beispielsweise die Sonderfähigkeit, in »Prey« mit Gravitationseffekten die Wände hochlaufen zu können, die an Raumkonstruktionen von M.C. Escher erinnern, aber auch an Fahrten durch fiktive Rennstrecken wie makroskopisch überdimensionierte Haarlandschaften in »Pod«. Die Kunstwelt wirkt sehr immersiv, wenn sie neugierig macht, wenn Kontrolle und Macht übernommen wird und wenn die Regeln zuverlässig mit eigenen Erwartungen korrespondieren. Dann wird die Sehnsucht erfüllt, eine »andere Seite« (virtuelles Neuland) zu betreten. Dies wurde in anderen Medien wie der Literatur – vergleiche den gleichnamigen Titel von Alfred Kubin und vor allen die phantastische Literatur – und im Film schon vielfach thematisiert. Jeff Bridges gelangt im Film »Tron« in die Datenströme des Superhighways, in »Stargate« gelingt einer Kommando-Truppe der Sprung in ein fremdes Sternensystem, in Spielbergs »Twilight Zone – The

Spiel und Film

- **Alien** (Aliens versus Predator 1, Game: 1999; Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt, Movie 1979; diverse Fortsetzungen mit Games und Movies)
- **Alone in the Dark: The New Nightmare** (Game: 2001, Movie 2005)
- **Black Hawk Down** (Game: 2004, Movie: 2001)
- **Blade Runner** (Game: 1999, Movie: 1982)
- **Bloodrayne 2** (Game: 2005, Movie: 2007)
- **Chronicles of Riddick** (Game: 2004, Movie: 2004)
- **Das Ding** (Game: 2002, Movie: 1982)
- **Der Pate** (Game: 2006, Movie: 1972)
- **Die Unglaublichen – The Incredibles** (Game: 2005, Movie: 2005)
- **Doom 3** (Game: 2005, Movie: 2005)
- **Dungeon Siege 1** (Game: 2002, Movie: Teil 2: 2005)
- **Enter the Matrix** (Game: 2003, Movie 1: 1999)
- **Fluch der Karibik** (Game: 2003, Movie: 2003)
- **Harry Potter und der Feuerkelch** (Game 2005, Movie: 2004)
- **Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** (Game: 2003, Movie Trilogie/DVD: 2001, 2002, 2003)
- **Indiana Jones (... und die Legende der Kaisergruft)**, Game: 2003; Movie Trilogie: 1981, 1985, 1989)
- **James Bond 007 Nightfire** (Game: 2002, Movies seit 1962/ Dr. No bis heute)
- **Peter Jackson's King Kong** (Game: 2005, Movie: 2005)
- **Polarexpress** (Game: 2004, Movie: 2004)
- **Silent Hill 4: The Room** (Game: 2004, Movie: 2006)
- **Spider Man 2 – The Game** (Game: 2005, Movie: 2004)
- **Star Trek Deep Space Nine: The Fallen** (Game: 2000, Movie/Season 1: 1993)
- **Star Wars** (Vielzahl von Games und Movies)
- **Starship Troopers** (Game: 2001, Movie: 1996)
- **Terminator 3** (Game: 2003, Movie: 2003)
- **The Da Vinci Code** (Game: 2006, Movie: 2006)
- **Tron** (Game: 2003, Movie: 1982)

Movie« wird ein Sprung in die Comicwelt einer TV-Sendung möglich. Da diese andere Seite im Spiel imaginär ist und aus Licht- und Schallereisierungen besteht, kann auch nicht das physische Selbst, sondern nur das Alter Ego als telepräsentes Subjekt in den Kunstraum geschickt werden. Die Kommunikation zwischen beiden erfolgt primär über die Augen des Navigators und seinen Reaktionen mit der Stop- und Go-Motion. Während der Homo Ludens sich mit traditionellen Eingabegegeräten in kurzer Distanz zum Display befindet, vergrößert sich der Abstand, wenn mehr Körperbewegungen hinzukommen (Wii-Konsole). Dies schmälert aber den Immersionseffekt, da die Aktion verstärkt im Realraum ausgeführt wird. Der Spielspaß muss dadurch aber nicht abnehmen. Rezipierte Realwelt dominiert über den Schein der Kunstwelt. Eine totale Immersion ist mit virtuellen Medien grundsätzlich nur möglich, wenn das Medium als einzige Wahrnehmungsquelle fungiert. Datenhelme und Cyber-Handschuhe lassen allerdings mit entsprechenden kommerziellen Produkten für das Computerspiel bislang noch auf sich warten. Der Kinofilm wirkt nach wie vor sehr immersiv, da im verdunkelten Raum der Blick des Beschauers primär auf die dynamischen Sichtbarkeiten auf der Leinwand gelenkt wird. Um Nebenwirkung erhöhter Immersion mit dem Computerspiel vorzubeugen, wird in vielen Handbüchern zum Spiel empfohlen, das Spiel nicht in dunklen Räumen zu nutzen. Ausreichende Beleuchtung erleichtert die Orientierung im Bundle der Realitäten und vereitelt eine Verschmelzung zwischen Real- und Kunstraum.



Bodysampling: der Spieler und sein Alter Ego.

Medienkonvergenz: Spiel und Film

Wie in den Rückblenden deutlich wurde, fusionieren traditionelle Medien im Computerspiel unter einer Oberfläche, ihr Zusammenspiel wird darin neu aufbereitet. Überlieferte Medien-Linearität wird mit Hilfe der Programmierung durch selbst bestimmte Handlungsaktivitäten aufgelockert, zudem verändern sich die Nutzungsmöglichkeiten. Im globalen Dorf kann an jedem beliebigen Ort zu beliebiger Zeit im Netzwerk kommuniziert werden. Wenn die Medien auch fusionieren können, so befinden sie sich zugleich im dauerhaften Wettstreit im Behaupten ihrer Stammplätze. Sie partizipieren aber auch untereinander von innovativen Möglichkeiten und Impulsen. Der Computer mit seinen leistungsfähigen Programmen wird für Filmproduktionen immer wichtiger. Digital Matte Paintings, faszinierende Morphings oder unmögliche Kamerapositionen geben dem Film im Zeitalter der Digitalkultur neue Akzente und lassen CGI-Filme entstehen, die ausschließlich mit Kunstfiguren und artifiziellen Räumen aufgebaut sind oder eine Mischung medialer Realitäten verwenden. Computerspiele wie »Tomb Raider« liefern ihrerseits Stoffe zur Verfilmung. Der deutsche Regisseur Uwe Boll ist spezialisiert auf die Umsetzung erfolgreicher Computerspiele (»Alone in the Dark«, »Dungeon Siege« u.a.). Auf der anderen Seite gehen vom Film wichtige Ein-

flüsse aus. Die Übernahme einer filmähnlichen Hauptrolle wurde in der Geschichte des Computerspiels durch das Aufkommen der CD-Laufwerke eingeleitet, die erstmals besonders speicherintensive Daten transportieren konnten. Filmausschnitte reihten sich in der Folge in das Bundle der Medien beim Computerspiel ein. Zuerst sparsam als Intro-Appetithappen eingesetzt, fungieren sie zudem beispielsweise in der Flugsimulations-Serie »Wing-Commander« als aufwändige Zwischensequenzen und geben dem Spiel den Beigeschmack des gespielten Films, da der Spieler im Wechsel mit den Filmakteuren selbst das Steuer übernimmt, um Bedrohungen und Feinde abzuwenden. Allerdings wechselt die visuelle Ästhetik des Films für den aktiven Part in den Look der vom Computer generierten CAD-Szene. Der Realfilm selbst ist nicht interaktiv. Aufwändige Produktionskosten und wachsende technische Potenziale der Rechner drängen den Realfilm im Computerspiel aber zurück, da das Spiel zunehmend die Filmästhetik (Kameraschwenks, Animation) virtualisieren kann. Spiele greifen daher auch auf Filmvorlagen zu wie »Fluch der Karibik« (2003), »Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs« (2003), oder »The Da Vinci Code« (2006), die mit unterschiedlichem Erfolg versuchen, an die Qualität der Filme anzuknüpfen und sich mehr oder weniger an den Vorlagen orientieren. Zum Teil verschmelzen im Spiel »Herr der Ringe« Übergänge filmischer und computergestützter Sequenzen. Intropassagen der jeweiligen Missionen starten mit Originalsequenzen aus dem erfolgreichen Kinofilm. Das letzte Filmbild bleibt gewissermaßen als Standbild stehen und verwandelt sich nahezu unmerklich vom Pixelbild zur CAD-Szene des Computerspiels. Der Spieler kann ohne Zäsur den »Film« selbst weiterspielen. Selten werden filmgleiche Sequenzen im Spiel nachgestellt, das Game ist frei im Umgang mit den Motiven, es versucht aber, die Atmosphäre und narrative Komponenten nachzuempfinden. So sehr sich aber der Effekt des gespielten Films mit zeitgemäßen Computerspielen auch verfeinert, also der Spieler in die Rolle eines mit Sondereigenschaften ausgerüsteten Hauptdarstellers schlüpft, so bleibt eine bedeutende Differenz: Das Spiel kann ins Stocken geraten, wenn Spielziel und -anforderungen nicht erreicht werden. Dies kann dem Medium Film bei reibungsloser Ausstrahlung nicht passieren. Der Kinobesucher hat allerdings die Freiheit, bei atemberaubenden oder Nerven zerreisenden Szenen die Augen zu schließen, der Film aber läuft weiter. Der Spieler hingegen ist zur Aktion verpflichtet (was er natürlich gerne tut). Er muss in seiner Rolle als Protagonist aber auch sein Bestes geben – ggf. frisst er im virtuellen Training seine Skills auf – und die Logik der Spieleentwickler nachvollziehen, um auch bis zum Schluss die Nummer eins zu sein. Ein schlechter Spieler wird auch nur eine schlechte Heldenrolle abgeben. Vergleicht man die Medien Film und Computerspiel, so wird zu Recht kritisiert, dass

Bildvergleiche: Medal of Honor und Saving Private Ryan



Hier beeinflusste das cineastische Vorbild eindeutig **Dramaturgie und Bildsprache** des Spiels.

bei den virtuellen Akteuren im Spiel die Ebene des Mitfühlens zu kurz kommt. Zwar sind im Hinblick auf visuelle Simulation riesige Entwicklungen erfolgt, die Simulation des Lebens und menschlicher Gefühle gehört aber offensichtlich zu neuen Herausforderungen für das Computerspiel, in denen sich weniger virtuelle, sondern reale Muster widerspiegeln könnten. Solange bleibt wohl das Statement des Medienforschers Norbert Bolz gültig: »Wer tief fühlen will, geht ins Kino«, und wer Aktion will, spielt ein Spiel.

Medal of Honor vs. Saving Private Ryan

Wenn auch viele Filme als Computerspiel produziert werden, finden sich selten 1:1-Adaptionen. Ein Beispiel für ein deutliches Nachstellen einer Filmsequenz findet sich im Kriegsshooter »Medal of Honor: Allied Assault« (EA 2002) mit der 3. Mission »Operation Overlord«, die sich an der Landesequenz amerikanischer Soldaten am Brückenkopf Omaha-Beach (Charlie Sektor) orientiert, die in Spielbergs »Saving Private Ryan« (USA 1998) die Ereignisse vom 6. Juni 1944 an der Küste der Normandie nachzeichnen. Die etwa 24-minütige Landesequenz des Films lässt sich im Spiel mit den Spielkarten »The Landing«, »About to disembark« und »Base of the Bunker« aus dem First-Person-View nachspielen. Das Spiel leitet mit Text- und Bildinformationen im Missions-Briefing in die zu bewältigenden Quests ein. »Runter von der Rampe. 30 Sekunden« lautet in beiden Medien die Instruktion, bevor sich die Landeklappen des Landungsbootes öffnet und sich die angespannten Soldaten unter schwerem MG- und Granatbeschuss am Strand vorkämpfen, dabei an Panzersperren Deckung suchen. Beim Vordringen sieht man einen verzweiferten Soldaten, der in der Atmosphäre des Chaos und gefährlicher Explosio-

nen vor einer Panzersperre kauert. Endlich an der Düning angelangt – im Spiel lässt sich die angegriffene Gesundheit mit Medikits vom Sanitäter wieder auffrischen – müssen Drahtbarrieren weggesprengt werden, um die Bresche zum Punkt »Delta 1« freizumachen. Auch die Sequenz an der Sockelzone des 1. Bunkers ist im Spiel mit ähnlichen Aktionen und Dialogen nachgestellt. Captain Miller im Film mit dem Blick durch einen kleinen Spiegel auf die Feindstellungen stellt fest: »Zwei MG-42, 2 Mörser, 20 hoch, links 30.«, Lt. Powell im Spiel äußert sich so: »Bleiben Sie in Deckung. 2 MG-42 und Flankenfeuer aus dem Bunker. Wir müssen irgendwie auf die Klippen rauf und die Artillerie ausschalten.« Mit Hilfe des Scharfschützen wird es letztlich möglich, in nahe gelegenen Schützengräben die bedrohlichen MG-Nester auszuschalten und den Eingang des Bunkers zu erreichen. Ab hier endet die Ähnlichkeit der Handlungsszenen zwischen Spiel und Film. Im Spiel kommt es zwar an einigen weiteren Stellen nochmals zur Orientierung oder zu weiteren Anspielungen auf den Film (Szene Sender, Scharfschütze im Turm), ansonsten entfalten sich eigene Missionsabschnitte, die unterschiedlichste Aspekte kämpferischer Auseinandersetzungen im Zweiten Weltkrieg simulieren und den Spieler in eine nachvollziehbare spannungsgeladene Handlungsebene versetzen. Vergleicht man Spielfiguren mit den Filmakteuren, so sind kaum Übereinstimmungen festzustellen oder beabsichtigt. Im Vergleich zu neueren Spielen sind zwar die Details wie die Facial-Animation nicht so hoch, nichtsdestotrotz ist eine Identifikation mit den Szenen sehr gut möglich. Im Schutzraum des Spiels wird ein Eindruck von der Perversion des Krieges deutlich, der nicht zuletzt durch eine gelungene Vertonung im Unterhaltungswert gesteigert wird. Dr. Andreas Korn