

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Helmuth Emanuel Neumann: Call of Duty: WWII, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 125–142.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48567>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Call of Duty: WWII

Helmuth Emanuel Neumann

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Sledgehammer Games, Raven Software
Publisher:	Activision
Erscheinungsjahr:	2017
Verortung:	14. Teil der Call-of-Duty-Reihe
Genre:	Ego-Shooter
Perspektive:	Ego-Ansicht
Plattformen:	PC, PlayStation 4, Xbox One
Geeignet für:	Westfront; Zweiter Weltkrieg; Darstellung der Schoah
Fachrelevanz:	Geschichte; Ethik/LER

1 INHALT

Die Haupthandlung von *Call of Duty: WWII* adaptiert historische Ereignisse des Zweiten Weltkrieges und ist an der Westfront in Frankreich und Deutschland angesiedelt. In der Einzelspielerkampagne schlüpft der Spieler in die Rolle des US-amerikanischen Soldaten Ronald „Red“ Daniels. Man begleitet ihn und seine Einheit bei der Befreiung Frankreichs und bei dem Einmarsch in Deutschland. Er ist Mitglied der berühmten und besonders in den Vereinigten Staaten sehr bekannten „1st Infantry Division“ (auch bekannt als „The Big Red One“ wegen der roten Eins

auf ihren Helmen).¹ Die Geschichte wird etwas vereinfacht dargestellt: Die Alliierten bestehen im Spiel im Wesentlichen aus den USA, Mitgliedern der französischen Widerstandsbewegung und der britischen Spezialeinheit „SOE“ („Special Operations Executive“). Gemeinsam kämpfen sie gegen die Achsenmächte, die nur aus Deutschland bestehen. Die Handlung führt den Spieler durch die bedeutendsten Militäroperationen an der Westfront der Jahre 1944 und 1945. Nach der Landung in der Normandie am Omaha Beach sichert der Spieler zusammen mit seiner Einheit die Ortschaften an der Küste. Gemeinsam mit der französischen Résistance ist die Gruppe dann an der Befreiung Frankreichs in Paris beteiligt. Über Aachen gelangt die Truppe weiter in den Hürtgenwald und bis in die Ardennen. Nachdem es der Einheit gelingt, den Rhein über die Ludendorff-Brücke bei Remagen zu überqueren, endet das Spiel mit der Ankunft im Konzentrationslager Schlieben-Berga, einem Außenlager des KZ-Stammlagers Buchenwald. Auf dem Weg dorthin befreien Daniels und seine Männer mehrere Lager² und durchsuchen sie nach ihrem verschleppten Kameraden Zussman. Im spielbaren Epilog betritt der Spieler das KZ-Außenlager, wo es den Kameraden gelingt, ihren Freund aus der Hand der Deutschen zu retten.³

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Roland „Red“ Daniels: Daniels ist der Hauptcharakter des Spiels und „Private First Class“ (PFC) bei der US-Armee. PFC ist mit dem Dienstgrad „Gefreiter“ gleichzusetzen. Zusammen mit fünf anderen Soldaten gehört er zum „1st Platoon“ der „1st Infantry Division“. Er wurde 1925 in Longview, Texas geboren. Im Einsatz erfährt er, dass seine Frau Hazel schwanger ist. Daniels wird von einer traumatischen Erinnerung verfolgt. Als Kind wurden er und sein älterer Bruder im Wald von einem Wolf angegriffen. Der Wolf attackierte seinen Bruder Paul. Daniels schaffte es nicht, den Wolf zu erschießen, doch der Bruder konnte das Tier im letzten Moment mit seinem Messer töten. Noch im Wald erliegt der Geschwister teil seinen Verletzungen, und Daniels gibt sich die Schuld für dessen Tod. Durch die Rettung seines Freundes Zussman kann er sich am Ende von diesen Schuldgefühlen befreien.

-
- 1 Vgl. Hall, Charlie: The history behind Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2017/11/3/16555016/call-of-duty-world-war-ii-first-infantry-division-big-red-one-history> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
 - 2 Die Befreiung der anderen Lager, vor der Ankunft in Berga, wird von Daniels nur erzählt. Dabei werden eine Karte mit ihrer Route und vier von dem Frontfotografen Drew Stiles angefertigte Fotos eingeblendet.
 - 3 [Red.]: Verein Gedenkstätte KZ-Außenlager Schlieben-Berga e. V., (o. J.), in: Schlieben-Berga.de, online einsehbar unter URL: <http://www.schlieben-berga.de/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

Robert Zussman: Zussman ist der beste Freund des Hauptcharakters und ebenfalls Mitglied des „1st Platoon“. Er wurde 1923 in Chicago geboren und ist das Kind einer deutsch-jüdischen Familie. Seine Familie hatte Osteuropa verlassen und war nach Amerika ausgewandert. Schon in der Normandie wird er von einem deutschen Soldaten angeschossen und bleibt für einige Kapitel verletzt. Als er zusammen mit Daniels einen deutschen Stützpunkt infiltriert, gerät er in deutsche Gefangenschaft. Daniels widersetzt sich seinen Befehlen und versucht Zussman noch zu retten, doch er schafft es nicht, und Zussman wird von den Deutschen verschleppt. Mit einem Zug werden er und andere Gefangene in ein nicht näher benanntes Arbeitslager abtransportiert und von dort in ein zweites Lager weitertransportiert. Als seine Einheit ihn im Epilog des Spiels befreien kann, befindet er sich in einem Wald in der Nähe des Konzentrationslagers Schlieben-Berga, einem Außenlager von Buchenwald.

William Pierson: Er wurde 1921 geboren und ist der zweite Leutnant des „1st Platoon“. Wegen eines Vorfalls bei der Schlacht am Kasserinpass 1943⁴ wurde er degradiert. Damals kämpfte er zusammen mit Colonel Davis, dem späteren Kommandoführer in der Handlung von *Call of Duty: WWII*, Joseph Turner und Arthur Crowley. Bei der Schlacht von Kasserine wollte Pierson versuchen, seine Männer zu retten, obwohl Davis ihm befohlen hatte, zurückzukehren. Der Rettungsversuch von Pierson war nicht erfolgreich, bei dem Vorfall kamen nur noch mehr Männer ums Leben. Pierson verlor dort seine gesamte Einheit, während sie vergeblich auf Verstärkung wartete. Nach diesem Ereignis wird er als kalter und vom Krieg gezeichneter Charakter dargestellt. Seit dem Vorfall am Kasserinpass gibt es viele Gerüchte, die Pierson die alleinige Schuld zusprechen. Deswegen kommt es später im Spiel zu einer Auseinandersetzung zwischen ihm und Daniels. Als Zussman von den Deutschen gefangen genommen wird, verweigert Daniels die Befehle von Pierson, um seinen Freund zu befreien. Pierson will Daniels dafür sogar exekutieren. Doch als Pierson erfährt, dass Daniels nach einer Mission mit Zussman ehrenvoll vom Dienst entlassen wurde und bereits wieder zu Hause sein könnte, gibt dieser ihm eine zweite Chance, damit er Zussman befreien kann.

Frank Aiello: Aiello ist Teil des „1st Platoon“. Er kämpfte auch in der Schlacht am Kasserinpass. Dort verlor er einen guten Freund und gibt Pierson dafür die Schuld. Der aus Queens stammende Aiello fällt im Prolog des Spiels durch eine antisemitische Äußerung gegenüber Zussman (Abb. 1) und später durch mehrere abfällige Bemerkungen seinen afroamerikanischen Kameraden gegenüber auf. Als

4 Vgl. Seewald, Berthold: Amerikas demütigendste Niederlage im Weltkrieg, 14. 02. 2013, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/geschichte/zweiter-weltkrieg/article113621468/Amerikas-demuetigendste-Niederlage-im-Weltkrieg.html> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).



Abb. 1: Aiellos antisemitische Äußerung

die Gruppe dem afroamerikanischen Soldaten Howard begegnet, ist Aiello verwundert, dass dieser überhaupt in der US-amerikanischen Armee kämpfen dürfe. Nach der Überquerung des Rheins entschuldigt sich Aiello für seine rassistische Bemerkung bei dem Kameraden. Durch den gemeinsamen Einsatz werden dem engstirnigen und rassistischen Aiello die Augen geöffnet, und er schafft es, seine Vorurteile zu überwinden.

Drew Stiles: Stiles wurde 1923 geboren und kämpft an der Seite von Daniels, Pierson, Zussman und Aiello. Er will Fotograf werden und trägt immer seine Kamera bei sich. Bei der Ankunft im KZ-Außenlager Schlieben-Berga dokumentiert er mit seinen Fotos die Taten der Deutschen.

Joseph Turner: Turner wird als eine Art Vaterfigur dargestellt. Er wurde 1913 geboren und führt das „1st Platoon“ bis zu seiner Ermordung durch einen Panzerkommandanten der Waffen-SS mit dem ihm untergeordneten Pierson gemeinsam an. Er ist der erste Leutnant des „1st Platoon“, und nach seinem Tod übernimmt Pierson das Kommando. Daniels rückt als zweiter Leutnant nach.

Colonel Davis: Davis ist ein Veteran des Ersten Weltkrieges. Bei der Schlacht am Kasserinpass war er Kommandoführer der „1st Infantry Division“. Er degradierte Pierson wegen Befehlsverweigerung. Bei der Landung am Omaha Beach in der Normandie ist er immer noch kommandierender Offizier der „1st Infantry Division“. Davis stellt einen Kontakt zwischen dem „1st Platoon“ und zwei Mitgliedern der „SOE“, einer britischen nachrichtendienstlichen Spezialeinheit, her. Arthur

Crowley, den Davis noch von dem Einsatz am Kasserinpass kennt, ist eines dieser beiden Mitglieder. Als Turner und Pierson selbst entscheiden, in Aachen deutsche Zivilisten zu retten, werden sie dafür von Davis zurechtgewiesen.

Erwin Metz: Er ist der Antagonist des Spiels. Als Zussman gefangen genommen wird, ist es Metz, der die Selektion am Bahngleis durchführt (Abb. 2). Während



Abb. 2: Erwin Metz beim Selektionsprozess

er alle Gefangenen zur Deportation in Waggons verladen lässt, brüllt er ihnen zu: „Ihr seid zum Arbeiten hergekommen, und das werdet ihr auch tun!“ Das historische Vorbild, der Unteroffizier Erwin Metz, soll tatsächlich besonders die amerikanischen Gefangenen angetrieben haben, selbst wenn diese sich kaum noch aufrecht halten konnten.⁵ Im Spiel wird er als böse und sadistisch dargestellt. Dieser Eindruck wird durch eine tiefe Narbe in seinem Gesicht auch optisch unterstützt. Als die amerikanischen Truppen mit der Befreiung der Lager beginnen, führt er die Gefangenen des Lagers Schlieben-Berga auf einen Todesmarsch. Im Wald beginnt er dann mit der Exekution und will auch Zussman erschießen.

5 Grossman, Thomas: Die Gefangenen in „Schwalbe V“, (o.J.), in: Ossietzky 18/2007, online einsehbar unter URL: <https://www.sopos.org/aufsaeetze/46f53cbc5121c/1.phtml.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

3 SPIELKONZEPT

Nachdem 2016 die zweite große Ego-Shooter-Reihe *Battlefield* mit *Battlefield 1*⁶ zum Ersten Weltkrieg als Setting zurückkehrte, ist auch dieses *Call-of-Duty*-Spiel wieder in einem historischen Setting verortet. Die Handlung der letzten acht Serienteile war entweder in der Zukunft oder in der Gegenwart angesiedelt. Mit *Call of Duty: WWII* kehrte die Reihe zu ihren Wurzeln und zum sogenannten Boots-on-the-Ground-Gameplay zurück. Während der Spieler in den Vorgängern Jetpacks und Exoskelette, die das Bewegungsrepertoire der Spielfigur veränderten, nutzte, kehrt er im hier behandelten Teil im wahrsten Sinne des Wortes mit den Füßen auf den Boden zurück. Das Spiel besteht aus drei großen Säulen: der Singleplayer-Kampagne, dem kompetitiven Multiplayer-Part und dem kooperativen Kapitel „Nazi Zombies“. All drei Teile müssen im Einzelnen betrachtet werden, um die Spielerfahrung erfassen und nachvollziehen zu können. In allen drei Modi wird entweder mit Gewehren, Maschinenpistolen, leichten Maschinengewehren, Scharfschützengewehren, Schrotflinten, Pistolen, Werfern oder Nahkampfaffen gekämpft. Außerdem stehen dem Spieler primäre Ausrüstungsgegenstände wie Granaten oder Dynamit und taktische Mittel wie Blend- und Rauchgranaten zur Verfügung.

Singleplayer: Während der circa siebenstündigen Kampagne schleicht und schießt sich der Spieler durch insgesamt elf Levels. Zur Auflockerung des Gameplays gibt es neben den Schleich- und Shooter-Passagen einige Verfolgungssequenzen und Fahrzeugmissionen. So nimmt der Spieler im Verlauf der Kampagne am Steuer eines Jeeps, Panzers oder Flugzeuges sowie in stationären Geschützen Platz. Das Spiel verzichtet in der Kampagne bewusst auf unendlichen Munitionsnachschub und automatische Gesundheitsregeneration, um so ein „realistischeres“ Kriegserlebnis als in den vorherigen *Call-of-Duty*-Spielen abzubilden. Die Squad-Mitglieder von Daniels sind aktiv in das neue Gameplay eingebunden. Sie können dem Spieler zum Beispiel Munition oder Medizin zuwerfen. Außerdem können sie Gegner markieren und einen Mörserschlag auf feindliche Linien auslösen. Ihre Fähigkeiten haben eine Art Abklingzeit und können erst nach einer bestimmten Anzahl von Abschüssen wieder eingesetzt werden. Diese Anforderung führt teilweise aber auch zu etwas unrealistischen Situationen. So befindet sich der Spieler beispielsweise neben einem Squad-Mitglied und ist verletzt oder benötigt Munition. Doch das Squad-Mitglied verweigert die Unterstützung, weil der Spieler die geforderte Anzahl an Abschüssen noch nicht erreicht hat. Das klingt in diesem Zusammenhang erst mal kurios, hat jedoch auf spielmechanischer Ebene einen bestimmten Zweck. Diese Mechanik führt nämlich dazu, dass der Spieler vorsichtiger spielt, weiter im Voraus denkt und regelmäßig ein Auge auf die Fähigkeiten-Anzeigen wirft. Während der Kampagne kann der Spieler auch sogenannte

6 DICE: *Battlefield 1*, Electronic Arts (Hrsg.), 2016.

„Heldentaten“ leisten. Hierbei hilft man beispielsweise verwundeten Soldaten, sich in Sicherheit zu bringen, oder befreit Kriegsgefangene. Außerdem sammelt man Erinnerungsstücke wie Briefe und andere Habseligkeiten, die das Spielgeschehen authentischer wirken lassen sollen. Abseits der Handlung gibt es optionale Aufgaben. Vom übrigen Gameplay hebt sich besonders eine Mission etwa in der Mitte des Spieles ab. „Liberation“ spielt in Paris, und der Spieler schlüpft in die Rolle einer französischen Widerstandskämpferin. Gemeinsam mit zwei Mitgliedern der britischen Spezialeinheit „SOE“ infiltriert sie eine deutsche Garnison, die unter dem Kommando des SS- und Polizeiführers Heinrich ist. Der Spieler soll von einer Kontaktperson Sprengstoff besorgen, damit Daniels und die „1st Infantry“ die Befreiung von Paris einleiten können. Verkleidet und mit gefälschten Papieren betritt der Spieler unter dem Vorwand, Reisepapiere für Heinrichs Evakuierung nach Berlin zu überbringen, das Gebäude. Die Mission bietet verschiedene Lösungswege, optional können beispielsweise zwei gefangene Mitglieder der Résistance befreit werden. Die Übergabe des Sprengstoffes gelingt, doch auf der Flucht trifft die Spielfigur auf Heinrich. Er erkennt sie, weil er ihre Familie ermordet hat und nur sie damals entkommen konnte. Heinrich wird als der Prototyp des bösen Nazis dargestellt, als er in der Sequenz auch noch betont, wie viel Freude es ihm bereitet habe, ihren Sohn zu töten. Sie kann sich nun an ihm rächen und ermordet ihn. Am Ende der Mission ist der Spieler mit einer schallgedämpften Pistole im Innenhof unterwegs und legt die Sprengsätze an den Eingängen der Garnison. Die Mission hat einige interessante Ansätze und spielerische Besonderheiten. Der Spieler kann beispielsweise mehrere Gespräche zwischen Mitarbeitern und Zivilisten in der Garnison belauschen. Da der Auftrag Ende August 1944 spielt, zeigen sich in den Gesprächen sehr gegensätzliche Positionen zwischen Befehlshabern und Angestellten. Während die Befehlshaber die Erfolge der deutschen Soldaten betonen, machen sich unter den „einfachen“ Deutschen in der Garnison Zweifel breit, ob dieser Krieg überhaupt noch zu gewinnen sei. Der Spieler findet außerdem überall geheime Dokumente und Karten, die dem tatsächlichen Kriegsgeschehen 1944 nachempfunden sind. Was aber unterscheidet die Mission spielerisch so vom Rest der Kampagne? Große Teile des Auftrags können ohne den Einsatz einer Waffe abgeschlossen werden. Während sich die Spielfigur in der Garnison bewegt, wird sie ständig nach ihren Papieren gefragt. Der Spieler muss sich die wichtigsten Informationen zu der angenommenen Identität, das Codewort und den Grund des Aufenthalts merken. Wird der Spieler von einem Offizier befragt, muss er die richtige Antwort aus mehreren möglichen auswählen, um die Tarnung aufrechtzuerhalten.

Multiplayer: Der Mehrspielermodus ist eine kompetitive Variante, bei der ein Team die Alliierten und das andere die Achsenmächte spielt. Im Falle des virtuellen Ablebens wird man in fast allen Modi wiederbelebt und kann weiterkämpfen. Zur Auswahl stehen elf verschiedene Spielmodi und unterschiedliche Karten. In dem beliebten Modus „Team-Deathmatch“ muss ein Team das andere ausschalten.

Die Fraktion, die zuerst das Punktelimit erreicht, gewinnt. Ein weiterer beliebter Modus ist „Capture the Flag“, wo das eine Team versucht, die Fahne des anderen zu stehlen und dann in die eigene Basis zu bringen. Einige der Modi können in einer Hardcore-Version gespielt werden. Die Spieler sehen hier keine Munitionsanzeige, haben keine Karte und erkennen erst sehr spät, wer Feind oder Teamkamerad ist. Hier ist „Friendly Fire“ aktiviert, man kann also die eigenen Mitspieler ausschalten. Der Modus „Requisitenjagd“ unterscheidet sich grundlegend von den anderen Modi und ist eine Art Versteckspiel. Das eine Team wird in Gegenstände, sogenannte Requisiten, die auf der Karte zu finden sind, verwandelt. Dann hat es 30 Sekunden Zeit, sich zu verstecken. Danach sucht das andere Team und muss herausfinden, welche Gegenstände zur Level-Architektur gehören oder geschickt platzierte Gegner seien könnten.

Eine der größten Neuerungen ist das Hauptquartier. Es ist eine Art Spielzentrale, in der man sich mit anderen Spielern aufhält. Die Umgebung ist dabei einer Basis an der Küste der Normandie nachempfunden. Die Spieler können dort bei einer Poststelle ihren Sold abholen, Befehle annehmen, andere Spieler zum Duell herausfordern, nicht kriegsbezogene Minispiele spielen, im Rang aufsteigen sowie ihre Waffen verändern und selbige schließlich an einem Schießstand testen. Im Hauptquartier befinden sich zudem ein Kino und der Quartiermeister. Hier findet auch die Interaktion mit anderen Spielern statt. Gemeinsam öffnet man Kisten und grüßt andere Spieler oder empfiehlt diese weiter. Diese Interaktion mit anderen Personen erhöht den „Sozialrang“. Wer sich anderen gegenüber gut verhält und an gemeinsamen Aktivitäten im Hauptquartier teilnimmt, wird dafür belohnt. Eine weitere Neuerung im Multiplayer-Modus von *Call of Duty: WWII* ist der Modus „Krieg“. Hier kämpfen zwei Teams auf asymmetrischen Karten und versuchen unterschiedliche Ziele einzunehmen beziehungsweise zu verteidigen. Jede Gruppe hat eine eigene Aufgabe zu erfüllen und muss gleichzeitig das gegnerische Team daran hindern, sein Ziel zu erreichen. Schaffen es die Angreifer, ein Ziel zu erfüllen, wird die Rundenzeit zurückgesetzt, und das nächste Ziel kann in Angriff genommen werden. Schaffen es hingegen die Verteidiger, ihr Ziel zu schützen, endet das Spiel, und die Rollen werden für eine Rückrunde getauscht.

Zombie-Modus: „Nazi Zombies“ ist ein sehr komplexer, kooperativer Modus für bis zu vier Spieler. Die Handlung beginnt in einem bayrischen Dorf, in dem die Nazis kurz vor Kriegsende angefangen haben, mit verstorbenen Soldaten herumzuxperimentieren. Die Spieler müssen sich nun den Folgen des fehlgeschlagenen Experimentes, den sogenannten „Nazi-Zombies“, stellen. Der Modus enthält düstere Horror-Elemente und stellt Gewalt sehr explizit dar. Hinter dieser etwas abschreckenden Fassade verbirgt sich allerdings ein komplizierter, sehr humorvoller und ironisierender Spielmodus mit einer eigenen Handlung. Die Spieler müssen gemeinsam Rätsel lösen und sich den heranstürmenden Zombiewellen entgegenstellen. Die einzelnen Schritte zum Lösen eines Levels sind sehr kleinteilig und müssen durch die Spieler erst herausgefunden werden. Außerdem ent-

hält jeder Level sogenannte „Easter Eggs“⁷ und geheime Aufgaben. Immer, wenn ein neues Kapitel des Zombie-Modus veröffentlicht wurde, trafen sich unzählige Spieler im Internet, versuchten gemeinsam das Geheimnis der neuen Karte zu entschlüsseln und fertigten Lösungen oder Leitfäden für die Passagen an. Die Interaktion und die Kooperation unter den Spielern in diesem Modus sind ein beeindruckendes Phänomen der *Call-of-Duty*-Reihe.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Das Studio Sledgehammer Games wollte den Krieg mit all seinen Grausamkeiten darstellen und eine möglichst realistische Spielerfahrung schaffen.⁸ Unterstützt wurden die Entwickler bei den Recherchen zum Spiel von dem US-amerikanischen Historiker Martin Morgan, dessen Spezialgebiet der Zweite Weltkrieg ist.⁹ Die Mitarbeiter des Unternehmens bereisten alle Schauplätze des Spiels, um mithilfe einer Fotogrammetrie-Technik¹⁰ optisch realistische Texturen und Spielumgebungen abzubilden. Bei diesem Verfahren werden Messgeräte und Kameras eingesetzt, die die Struktur eines Objekts und seine Position im Raum bestimmen. Die originalgetreuen Waffen und Uniformen sollen eine authentische Erfahrung unterstützen. Sledgehammer baute auch Symbole ein, die während des Zweiten Weltkrieges verwendet wurden. Das Werbematerial zu dem Ingame-Event „Widerstand“ im Multiplayer-Modus enthielt beispielsweise die Symbole der französischen und der polnischen Widerstandsbewegungen.¹¹

Während der Entwicklung kritisierten Fans, dass man im Multiplayer-Modus weibliche wie auch nichtweiße Charaktere aufseiten der Deutschen spielen kann. Sledgehammer begründete dies damit, dass man den Spielern und Spielerinnen die freie Wahl über Geschlecht und Hautfarbe des Charakters überlassen wollte.¹²

7 Von den Entwicklern versteckte Anspielungen und Witze in einem Spiel oder Level.

8 Vgl. Gurwin, Gabe: „Call of Duty: WWII“: Everything we know so far, 01.11.2017, in: Digital Trends, online einsehbar unter URL: <https://www.digitaltrends.com/gaming/call-of-duty-wwii-release-date-trailer-gameplay-news/> (zuletzt angerufen am 06.08.19).

9 Vgl. [Red.]: Martin Morgan, (o. J.), in: National Geographic Expeditions, online einsehbar unter URL: <https://www.nationalgeographic.com/expeditions/experts/martin-morgan/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

10 Vgl. Takahashi, Dean: Sledgehammer Games is creating realistic art that evokes emotion in Call of Duty: WWII, 28.04.2017, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2017/04/28/sledgehammer-games-is-creating-realistic-art-that-evokes-emotion-in-call-of-duty-wwii/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

11 Vgl. [Red.]: Call of Duty: WWII | The Resistance – Event, (o. J.), in: CallofDuty.com, online einsehbar unter URL: <https://www.callofduty.com/de/wwii/resistance-event> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

12 Vgl. Stuart, Keith: Call of Duty: WWII – how an indie classic inspired the latest instalment, 28.06.2017, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2017/jun/28/call-of-duty-wwii-how-an-indie-classic-inspired-the-latest-game> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

Durch die andauernden Events¹³ und die regelmäßigen Veränderungen am Multiplayer-Modus sollen die Spieler bei Laune gehalten werden. Alle vier Stunden kann man sich neuen Sold (eine Ingame-Währung für kosmetische Gegenstände im Mehrspielerteil) abholen. Für ein tägliches Anmelden im Spiel wird man mit der Währung „Waffenkammer-Credits“ belohnt. In *Call of Duty: WWII* gibt es immer etwas zu tun: Hier eine Herausforderung erledigen, dort einen Befehl abschließen oder eine neue Karte entdecken. So werden die Spieler an das Spiel gebunden und zum täglichen Spielen motiviert. Auch wenn diese Intention so nicht ausdrücklich von den Entwicklern kommuniziert wird, ist sie durch die eingesetzten Mechaniken doch sehr offensichtlich. Damit sichern sich die Schöpfer eine feste Spielerbasis, die für den Multiplayer-Modus eines solchen Titels überlebenswichtig ist. Außerdem werden die Spieler angeregt, die nur zeitbegrenzt verfügbaren kosmetischen Gegenstände durch echtes Geld freizuschalten.

5 REZEPTION

Der Einzelspielermodus von *Call of Duty: WWII* hat den Anspruch, ein berührendes und den Möglichkeiten entsprechendes, „realistisches“ Kriegsdrاما abzubilden. Der angekündigte Realismus schaffte hohe Erwartungen an die Kampagne. Viele Tester fragten, wie sich das mit der serientypischen Hollywood-Action vereinbaren ließe, und kamen zu dem Urteil, dass Anspruch und Wirklichkeit in diesem Werk teilweise weit auseinanderliegen. Historischer Realismus sei bestenfalls Kulisse für die Handlung, und die Charaktere blieben bis auf einige Zwischensequenzen sehr oberflächlich.¹⁴ Andere Tester lobten die Kampagne als sehr gute und abwechslungsreiche, aber insgesamt zu kurze Unterhaltung¹⁵ und sagten, sie zeige in Ansätzen Parallelen zu Filmen und Serien wie *Band of Brothers: Wir waren wie Brüder*,¹⁶ *Platoon*¹⁷ oder *Der Soldat James Ryan*.¹⁸ Kritisiert wurde die künstliche Intelligenz der Gegner und Begleiter der Kampagne. Die Feinde würden wie Schießbudenfiguren auf den Spieler einstürmen – und die Begleiter

13 Im Multiplayer-Modus gab es regelmäßig saison- und themenbezogene Events, bei denen kosmetische Gegenstände und besondere Waffentarnmuster für die eigene Spielfigur freigeschaltet werden konnten.

14 Vgl. Rohe, Johannes: Fazit Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/call-of-duty-ww2-ein-vielkoeufiges-biest,3321723,fazit.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

15 Vgl. Sandqvist, Matti: Call of Duty: WW2 im Test, 03.11.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/Tests/Review-1242582/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

16 Band of Brothers: Wir waren wie Brüder, HBO (Hrsg.), 2001.

17 Stone, Oliver: Platoon, 1986.

18 Spielberg, Steven: Der Soldat James Ryan, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.

dabei trotzdem kaum Gegner treffen.¹⁹ Auch die Süddeutsche Zeitung veröffentlichte einen Testbericht zum Spiel.²⁰ Der Tester bemängelte den fehlenden Spannungsbogen der Handlung und die „platten und lieblosen“ Dialoge. Eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Weltkrieg würde in keinem der drei Modi stattfinden. Einem *Battlefield 1* sei es besser gelungen, das Grauen des Krieges darzustellen, und *Wolfenstein II: The New Colossus*²¹ würde die Nazi-Ideologie durch seine überzeichnete Darstellung besser abbilden. Eine besonders zentrale Frage war die Darstellung der Schoah.²² Einige Tester empfanden die gezeigte Szene in Schlieben-Berga am Ende des Spiels als zu kurz.²³ Ein Kritiker war der Meinung, die Szene relativiere sogar die Schoah, indem sie kein Wort über die Opfer verliert und auch nur gezeichnete Fotos aus den Lagern zeigt. Die systematische Massenvernichtung werde vom Spiel geradezu ausgeklammert.²⁴ Der Tester Ben Kuchera von der Website Polygon.de sah ein Missverhältnis zwischen der in der Kampagne dargestellten Gewalt und der dagegen harmlosen Darstellung der Schoah.²⁵

Besonders positiv schnitten in den Testberichten dagegen der Umfang und der Multiplayer-Modus des Spiels ab. Besonders für den neuen Modus „Krieg“ bekam Sledgehammer in der Presse und aus der Community viel positives Feedback.

Trotz der geäußerten Kritik bildet der Einzelspielermodus von *Call of Duty: WWII* mit dieser konkreten Darstellung der Schoah eine Ausnahme unter der Vielzahl von Zweiter-Weltkriegs-Shootern, auch wenn diese auf eine sogenannte „Judenselektion“ bei der Gefangennahme von Zussman und die Überreste des zerstörten Konzentrationslagers Schlieben-Berga beschränkt ist (Abb. 3).²⁶ Nur sehr wenige Spiele haben sich bisher überhaupt des Themas angenommen, und mit *Call of Duty: WWII* versuchte es nun einer der größten und populärsten Vertreter des Genres. Die *Call-of-Duty-Reihe* ist bekannt für hollywoodreife Action, gro-

19 Vgl. Rohe, Johannes: Fazit Call of Duty: WWII.

20 Vgl. Von Au, Caspar: Mal wieder Weltkrieg spielen, 04. 11. 2017, in: Süddeutsche Zeitung, online einsehbar unter URL: <https://www.sueddeutsche.de/digital/call-of-duty-wwii-im-test-mal-wieder-weltkrieg-spielen-1.3735513> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

21 Machine Games: *Wolfenstein II: The New Colossus*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.

22 Da der Begriff „Holocaust“ in der Forschung nicht unproblematisch ist, verwendet dieser Text anstelle dessen den hebräischen Begriff „Schoah“.

23 Vgl. Feldmann, Ari: The Holocaust Is Barely Mentioned In New World War II ‚Call Of Duty‘ Game, 09. 11. 2017, in: The Jewish Forward, online einsehbar unter URL: <https://forward.com/fast-forward/387256/the-holocaust-is-barely-mentioned-in-new-world-war-ii-call-of-duty-game> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

24 Vgl. Rosenberg, Adam: ‚Call of Duty: WWII‘ takes one step forward, many steps back in its handling of the Holocaust, 08. 11. 2017, in: Mashable, online einsehbar unter URL: <https://mashable.com/2017/11/08/call-of-duty-wwii-review-holocaust-critique> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

25 Vgl. Kuchera, Ben: Why Call of Duty: WWII struggled to show the horrors of the Holocaust, 03. 11. 2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

26 Die Szene aus dem Epilog mit dem Eingang in das KZ-Außenlager Schlieben-Berga orientiert sich sehr stark an einer Szene aus der Serie „Band of Brothers: Wir waren wie Brüder“.



Abb. 3: Der Eingang zum Konzentrationslager Schlieben-Berga

ße Explosionen, einstürzende Gebäude und eine sehr explizite Gewaltdarstellung. Die Kampagne ist voll mit Kriegspathos, Heldentum, Patriotismus und Kameradschaft, und trotzdem gelingt es dem Spiel besonders gegen Ende, den Krieg nicht zu verherrlichen. Zum Abschluss der Kampagne gibt es sogar einige Antikriegsmomente, wenn sich zwischen neuem und altem Befehlshaber, einem Kriegsveteranen aus dem Ersten Weltkrieg, Differenzen zu den Vorgehensweisen entwickeln. Zu einem ähnlichen Fazit kommt Dr. Eugen Pfister auf seinem Forschungsblog Spiel-Kultur-Wissenschaften: „Bei aller Kritik dürfen wir aber nicht vergessen, dass das Spiel mehr wagte als alle seine Vorgänger. Es thematisierte Antisemitismus auch innerhalb der US-Armee, es zeigte einen Selektionsprozess und sprach die ideologischen Ursachen des Krieges an.“²⁷ Auf der Plattform Metacritic erreichte das Spiel einen Wertungsschnitt zwischen 73 und 80 von 100 möglichen Punkten, aber nur eine Nutzerbewertung von durchschnittlich 3,8 von 10 möglichen Punkten.²⁸

27 Pfister, Eugen: „Where the line of decency is drawn“. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen, 26.09.2018, in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypotheses.org/1962> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

28 Vgl. [Red.]: Pressespiegel zu Call of Duty: World War II für PC, PS4 und Xbox One, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URLs: <https://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Da *Call of Duty: WWII* die Altersfreigabe „USK 18“ erhalten hat und eigentlich ein Spiel für Erwachsene ist, ist es nur bedingt für die Bildungsarbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen geeignet. Das Werk ist für eine Betrachtung im Unterricht trotzdem interessant, weil es den Anspruch hat, eine realistische Darstellung des Zweiten Weltkrieges zu sein, und als eines der wenigen Spiele die Schoah nicht komplett ausklammert. Das Spiel ist außerdem relevant, weil es unter Jugendlichen sehr populär und weit verbreitet ist. Es ist der meistverkaufte Ableger der *Call-of-Duty*-Reihe in dieser Konsolengeneration.²⁹ Auf der PlayStation 4 war es der am schnellsten verkaufte Titel bis zum Release von *Spider-Man*³⁰ im September 2018. Insgesamt verkaufte sich das Spiel schon weit über 20 Millionen Mal.³¹ Das Geschichtsbild von Jugendlichen kann durch den Titel beeinflusst sein, und deswegen sollte dem Spiel Raum im Geschichts- oder LER-Unterricht eingeräumt werden. Die Lernenden dürfen es aufgrund der Altersbeschränkung in den meisten Fällen selbst nicht spielen. Spielmagazine und YouTuber zeigen Videomaterial zu dem Spiel auf den bekannten Videoplattformen auch ohne eine Altersbeschränkung. Um als Multiplikator auf der sicheren Seite zu sein, sollte man vorher eine Einverständniserklärung der Eltern einholen und sich an die Vorgaben der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“³² halten. Die für eine Unterrichtseinheit vorgeschlagene Szene muss aber auch nicht zwingend selbst gespielt werden, um den Inhalt erfassen zu können. Für die Methode sollten zwei Unterrichtseinheiten eingeplant werden. Die Lernenden beschäftigen sich mit der Darstellung der Schoah in *Call of Duty: WWII* und betrachten die Debatte, die das Spiel bei der Ankündigung auslöste. Der Story-Trailer zum Spiel enthielt eine Szene, in der ein deutscher Offizier in einer Gruppe amerikanischer Kriegsgefangener nach Juden sucht. Die jüdischen Soldaten werden daraufhin in einen Zug verladen.³³ Die Spielepresse reagierte aufgebracht, und überall wurde diskutiert, ob ein *Call of Duty* die Schoah

29 Vgl. Linken, André: Das bestverkaufte CoD dieser Generation, 21.12.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/News/das-bestverkaufte-cod-dieser-generation-1246397/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

30 Insomniac Games: *Marvel's Spider-Man*, Sony Interactive Entertainment (Hrsg.), 2018.

31 Vgl. [Red.]: Verkaufszahlen zu *Call of Duty: WWII*, (o. J.), in: VGChartz, online einsehbar unter URLs: <https://www.vgchartz.com/game/170600/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.vgchartz.com/game/170599/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.vgchartz.com/game/170598/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

32 [Red.]: Information zum Einsatz von Filmen und Computerspielen im Schulunterricht, (o. J.) in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, online einsehbar unter URL: <https://www.bundespruefstelle.de/blob/128966/d3764485c99899a2193066e41d8749dc/flyer-computerspiele-unterricht-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 27.12.2019).

33 Vgl. *Call of Duty: Official Call of Duty: WWII – Story Trailer*, 18.09.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=a9IT1aKzG3A> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

überhaupt angemessen darstellen könnte, und es wurde spekuliert, wie die Darstellung aussehen wird.³⁴ Die Entwickler reagierten damals auf die Anfrage, ob es einen „Holocaust-Level“ in *Call of Duty: WWII* geben würde, mit der Antwort: „Wir behandeln den Holocaust wie andere sensible Themen, wie z. B. Rassismus oder Sexismus während dieser Zeit, und wir scheuen nicht davor zurück. Es ist Teil des Zweiten Weltkrieges, und wir stellen sicher, dass die wichtigen Aspekte des Krieges im Spiel sind und [die Schoah] ist ein sehr wichtiger Teil.“³⁵

Der Multiplikator kann Artikel, die die verschiedenen Meinungen der Debatte repräsentieren, an die Lernenden verteilen, damit diese die verschiedenen Positionen herausarbeiten. Zur Präsentation der Ergebnisse eignet sich beispielsweise eine kleine Podiumsdiskussion. Mögliche Rollen dafür wären: Entwickler, Spieler, Mitarbeiter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Eltern. Der Multiplikator kann dazu Rollenkarten vorbereiten, die die Lernenden durch die Informationen aus den Artikeln ergänzen sollen. Im zweiten Schritt kann die im Trailer dargestellte Szene analysiert werden. Die Zwischensequenz ist etwa eineinhalb Minuten lang und befindet sich am Ende der neunten Kampagnenmission. Sie spielt an einem Bahngleis im deutschen Bad Orb. Zussman wurde mit anderen amerikanischen Soldaten von Deutschen gefangen genommen. Der stark überzeichnete deutsche Offizier Metz sagt, er suche nach Arbeitern, und befiehlt seinem Kameraden, die Juden zu separieren. Zussman flüstert den Mithäftlingen zu, dass sie schnell ihre Erkennungsmarken verschwinden lassen sollen. Offizier Metz fragt direkt nach den Juden in der Gruppe und erschießt einen Amerikaner, als dieser nicht antwortet. In gebrochenem Deutsch antwortet jetzt Zussman, er solle doch ihn fragen. Er beleidigt Metz und sagt: „Wir sind Amerikaner. Punkt!“ Daraufhin wird Metz wütend und lässt alle unter Hundegebell in den bereitstehenden Zug verfrachten. Im Anschluss sollte die Szene kritisch analysiert und die Klischees in der Darstellung der Charaktere besprochen werden.

Außerdem kann der Epilog des Werks untersucht werden. Diese etwa acht Minuten lange Szene zeigt die Ankunft im zerstörten KZ-Außenlager Schlieben-Berga am 04. 04. 1945. Das Areal ist mit einem Drahtzaun und Wachtürmen umgeben und erinnert stark an die bekannten Bilder anderer Konzentrationslager sowie an eine Darstellung in der Serie *Band of Brothers: Wir waren wie Brüder*. Das Lager ist verlassen und die Baracken teilweise niedergebrannt. Ein großer brennender Haufen Akten im Hof weist darauf hin, dass die Deutschen versucht haben, Beweise zu vernichten. Pierson sagt, dass das KZ mehr wie ein Arbeitslager

34 Vgl. Gehlsdorf, Alexander: Zeigt Call of Duty – WW2 die Schrecken der Konzentrationslager?, 19. 09. 2017, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/call-of-duty-ww2/specials/zeigt-call-of-duty-ww2-die-schrecken-der-konzentrationslager/> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

35 Vgl. GameStar: Holocaust als Spielthema – Ist Call of Duty: WWII bereit dafür?, 23. 09. 2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=N_kXbcuZc7c (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

aussehe. Daniels und Stiles laufen vorbei an der Kommandantur und betreten eine der Baracken. Im Inneren fotografiert Stiles die dreistöckigen Holzbetten und den Galgen sowie zwei Pfähle, an die hingerichtete Soldaten gefesselt sind. Die drei Fotos sind realen Aufnahmen von der Befreiung der Lager nachempfunden (Abb. 4).



Abb. 4: Häftlinge mit Davidsternen

Lernende können die Bilder vergleichen und sich darüber dem Themenkomplex „Dokumentation der deutschen Taten durch die Befreier“ nähern.

Daniels Truppe entdeckt Spuren, die in ein nah gelegenes Waldstück führen. Metz hat die letzten Gefangenen in den Wald geführt, um sie dort zu exekutieren. Schüsse sind zu hören. Daniels wird wieder mit seinen Erinnerungen an den Tod seines Bruders konfrontiert, schafft es aber dieses Mal, abzudrücken und Metz aufzuhalten, kurz bevor dieser den völlig abgemagerten und ausgelaugten Zussman erschießen kann.

Die Lernenden können ihre Eindrücke zusammentragen und das Lager, das sie gesehen haben, beschreiben. Im Anschluss kann Material zum Außenlager Schlieben-Berga bearbeitet werden. Die Lernenden können das im Spiel dargestellte Lager auch mit weiteren Fotos oder Zeitzeugenberichten von Insassen aus anderen KZs vergleichen. Leitfragen hierfür könnten sein: „Wie wird das Lager beschrieben?“ oder „Wie wird der Alltag im Lager beschrieben?“. Abschließend können die Lernenden diskutieren, wie sie die Darstellung der Shoah in *Call of Duty*:

WWII bewerten. Sie sollen entscheiden, ob die Darstellung ihrer Meinung nach den Opfern gegenüber angemessen ist oder als geschmacklos empfunden wird.

Eine Ego-Shooter-Marke, die von der Zielgruppe überwiegend wegen der beiden Modi „Multiplayer“ und „Zombie“ gekauft wird, die beide mit dem Zweiten Weltkrieg nur noch wenig zu tun haben, versuchte sich als erste große ihrer Art an der Darstellung der Schoah. Wie ist dieser Versuch abschließend zu bewerten? Im Spiel werden das KZ-Außenlager Schlieben-Berga als Arbeitslager und die anderen, vorher befreiten Lager nur als „POW-Camps“ (Kriegsgefangenenlager) bezeichnet. Die Begriffe „Holocaust“, „Schoah“ oder „Konzentrationslager“ fallen im Spiel kein einziges Mal. Eine Darstellung der Schoah muss aber auch nicht zwingend diese Begriffe enthalten und das Dargestellte auch nicht unbedingt direkt benennen, um Teil eines Spiels sein. Die in *Call of Duty: WWII* gewählte Darstellungsform ist dem Medium gegenüber angemessen. Die Szene ist eindeutig, aber stellt Gewalt und Tod nicht plakativ da. Die Kritik, dass dadurch die Schoah relativiert werde, muss sich der Titel gefallen lassen, weil die dargestellte Gewalt im Rest des Spiels tatsächlich viel präsenter und brutaler ist, als beim Weg durch das Lager Schlieben-Berga. Das Spiel verzichtet bei der Darstellung des Lagers bewusst auf die bekannte Ikonografie der Schoah (Bilder von Leichenbergen, Gaskammern etc.) und setzt nicht auf die aus Filmen bekannte Betroffenheitsdidaktik. Insgesamt findet aber eine melodramatische Inszenierung des Stoffes statt, bei der dem Spieler bekannte historische Bilddokumente durch populäre Ikonografien überschrieben werden können. Den Schritt, die Befreiung eines Lagers als nachspielbaren Level zu designen oder dem Spieler die direkte Steuerung über einen Charakter innerhalb eines Lagers zu geben, hat Sledgehammer Games nicht gemacht. Es bleibt abzuwarten, ob jemals ein Spiel diesen Schritt gehen wird – und ob er überhaupt notwendig ist.

7 QUELLEN

[Red.]: Call of Duty: WWII | The Resistance – Event, (o. J.), in: CallofDuty.com, online einsehbar unter URL: <https://www.callofduty.com/de/wwii/resistance-event> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

[Red.]: Information zum Einsatz von Filmen und Computerspielen im Schulunterricht, (o. J.), in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, online einsehbar unter URL: <https://www.bundespruefstelle.de/blob/128966/d3764485c99899a2193066e41d8749dc/flyer-computerspiele-unterricht-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 27. 12. 2019).

[Red.]: Martin Morgan, (o. J.), in: National Geographic Expeditions, online einsehbar unter URL: <https://www.nationalgeographic.com/expeditions/experts/martin-morgan/> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

- [Red.]: Pressespiegel zu Call of Duty: World War II für PC, PS4 und Xbox One, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URLs: <https://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- [Red.]: Verkaufszahlen zu Call of Duty: WWII, (o. J.), in: VGChartz, online einsehbar unter URLs: <https://www.vgchartz.com/game/170600/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.vgchartz.com/game/170599/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.vgchartz.com/game/170598/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Band of Brothers: Wir waren wie Brüder, HBO (Hrsg.), 2001.
- Call of Duty: Official Call of Duty: WWII – Story Trailer, 18.09.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=a9ITiaKzG3A> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- DICE: Battlefield 1, Electronic Arts (Hrsg.), 2016.
- Feldmann, Ari: The Holocaust Is Barely Mentioned In New World War II ,Call Of Duty Game, 09.11.2017, in: The Jewish Forward, online einsehbar unter URL: <https://forward.com/fast-forward/387256/the-holocaust-is-barely-mentioned-in-new-world-war-ii-call-of-duty-game> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- GameStar: Holocaust als Spielthema – Ist Call of Duty: WWII bereit dafür?, 23.09.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=N_kXbcuZc7c (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Gehlsdorf, Alexander: Zeigt Call of Duty – WW2 die Schrecken der Konzentrationslager?, 19.09.2017, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/call-of-duty-ww2/specials/zeigt-call-of-duty-ww2-die-schrecken-der-konzentrationslager/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Grossman, Thomas: Die Gefangenen in „Schwalbe V“, (o. J.), in: Ossietzky 18/2007, online einsehbar unter URL: <https://www.sopos.org/aufsaetze/46f53cbc5121c/1.phtml.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Hall, Charlie: The history behind Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2017/11/3/16555016/call-of-duty-world-war-ii-first-infantry-division-big-red-one-history> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Insomniac Games: Marvel’s Spider-Man, Sony Interactive Entertainment (Hrsg.), 2018.
- Kuchera, Ben: Why Call of Duty: WWII struggled to show the horrors of the Holocaust, 03.11.2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

- Linken, André: Das bestverkaufte CoD dieser Generation, 21.12.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/News/das-bestverkaufte-cod-dieser-generation-1246397/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Machine Games: Wolfenstein II: The New Colossus, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.
- Pfister, Eugen: „Where the line of decency is drawn“. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen, 26.09.2018, in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypothesen.org/1962> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Rohe, Johannes: Fazit Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/call-of-duty-ww2-ein-vielkoeufiges-biest,3321723,fazit.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Rosenberg, Adam: ‚Call of Duty: WWII‘ takes one step forward, many steps back in its handling of the Holocaust, 08.11.2017, in: Mashable, online einsehbar unter URL: <https://mashable.com/2017/11/08/call-of-duty-wwii-review-holocaust-critique> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Sandqvist, Matti: Call of Duty: WW2 im Test, 03.11.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/Tests/Review-1242582/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Seewald, Berthold: Amerikas demütigendste Niederlage im Weltkrieg, 14.02.2013, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/geschichte/zweiter-weltkrieg/article113621468/Amerikas-demuetigendste-Niederlage-im-Weltkrieg.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Spielberg, Steven: Der Soldat James Ryan, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.
- Stone, Oliver: Platoon, 1986.
- Stuart, Keith: Call of Duty: WWII – how an indie classic inspired the latest instalment, 28.06.2017, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2017/jun/28/call-of-duty-wwii-how-an-indie-classic-inspired-the-latest-game> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Takahashi, Dean: Sledgehammer Games is creating realistic art that evokes emotion in Call of Duty: WWII, 28.04.2017, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2017/04/28/sledgehammer-games-is-creating-realistic-art-that-evokes-emotion-in-call-of-duty-wwii/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Von Au, Caspar: Mal wieder Weltkrieg spielen, 04.11.2017, in: Süddeutsche Zeitung, online einsehbar unter URL: <https://www.sueddeutsche.de/digital/call-of-duty-wwii-im-test-mal-wieder-weltkrieg-spielen-1.3735513> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).