

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: Valiant Hearts: The Great War, 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. 379–399.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48588>

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>

Valiant Hearts: The Great War

Helmuth Emanuel Neumann

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 12
Entwickler:	Ubisoft Montpellier
Publisher:	Ubisoft
Erscheinungsjahr:	2014
Genre:	Puzzle-Adventure, Antikriegsspiel
Perspektive:	2D-Außensicht
Plattformen:	PC, PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, Android, iOS (für alle genannten Plattformen ausschließlich digital verfügbar), Nintendo Switch
Geeignet für:	Erster Weltkrieg
Fachrelevanz:	Geschichte; Ethik/LER; Musik

1 INHALT

Valiant Hearts: The Great War (französischer Originaltitel: *Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*) wurde am 24. Juni 2014, also fast genau 100 Jahre nach Beginn des Ersten Weltkrieges, veröffentlicht. *Valiant Hearts* ist angelehnt an den Titel der Hymne „O Valiant Hearts“ von 1919.¹

1 Der Text der Hymne wurde von Sir John Stanhope Arkwright verfasst und erschien erstmals in der Gedichtsammlung „The Supreme Sacrifice“. Vgl. [Red.]: O Valiant Hearts, 13. 11. 2008, in:

Das Spiel thematisiert die Schrecken des Krieges und erzählt seine Handlung über die Einzelschicksale der Protagonisten. Es beteiligt den Spieler nicht aktiv an Kampfhandlungen, gibt ihm also keine Waffe in die Hand, sondern zeigt vielmehr die Auswirkungen und Folgen des Krieges und was dieser für die Betroffenen bedeutete. Die erzählte Geschichte ist eine über Liebe, Freundschaft, Aufopferung, Treue, Tod und fünf Fremde, die allmählich zu Freunden werden. Im Verlauf der Handlung kreuzen sich die Wege der einzelnen Charaktere. In einigen Fällen erlebt der Spieler dieselbe Szene noch mal aus der Perspektive eines anderen Protagonisten. Die in vier Kapitel unterteilte Handlung findet hauptsächlich an der deutsch-französischen Grenze entlang der Front statt. Das Spiel ist nochmals in 27 Unterkapitel unterteilt, die einzelnen Schauplätzen und Fronten des Ersten Weltkrieges nachempfunden sind. Die fiktive Geschichte folgt dabei stets chronologisch den tatsächlichen historischen Ereignissen. Die Erzählung, so wird am Anfang eingeleitet, richtet sich „frei nach den Ereignissen, die sich zwischen 1914 und 1918 an der Westfront abgespielt haben“. Die Vorgeschichte und Umstände des Ersten Weltkrieges werden am Anfang sehr gut, allerdings nur kurz zusammengefasst. Die Handlung beginnt im Jahr 1914 mit der Ermordung des Erzherzogs und österreichisch-ungarischen Thronfolgers Franz Ferdinand in Sarajevo. Daraufhin erklärte Österreich-Ungarn Serbien den Krieg. Russland (als Verbündeter von Serbien) und Deutschland (als Verbündeter von Österreich-Ungarn) mischten sich ein. Wegen dieser Bündnisverpflichtungen und anderer Eigeninteressen



Abb. 1: Eine Karte der Fronten zu Kriegsbeginn

BBC, online einsehbar unter URL: http://www.bbc.co.uk/herefordandworchester/content/articles/2008/11/13/ww1_o_valiant_hearts_feature.shtml (zuletzt abgerufen am: 12. 08. 19).

erklärte das Deutsche Reich Russland den Krieg. Ebenfalls aufgrund der Bündnisverpflichtungen mit Russland begann Frankreich, Kriegsvorbereitungen zu treffen (Abb. 1).

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Karl: Ein junger Deutscher, der sich zu Kriegsbeginn als Landarbeiter in Frankreich aufhält. Er arbeitet auf dem Hof des französischen Landwirts Emile und verliebt sich in dessen Tochter Marie. Noch vor Kriegsbeginn heiraten die beiden und bekommen einen Sohn namens Victor. Doch Victor muss ohne seinen Vater aufwachsen, denn dieser wird bei Kriegsbeginn ausgewiesen und in Deutschland vom Kaiserreich eingezogen. Karl wurde 1896 geboren, ist zu Kriegsbeginn also erst 18 Jahre alt. Er wird als Pilot im Zeppelin des Antagonisten eingesetzt. Nach dem Absturz des Zeppelins gerät Karl in französische Kriegsgefangenschaft. Er flüchtet mit einem Mithäftling, als er durch einen Brief von Marie erfährt, dass sein Sohn krank geworden ist. Der Mithäftling wird auf der Flucht verletzt und stirbt wenig später. Karl vertauscht die Erkennungsmarken der beiden, sodass die Verfolger ihn mit dem verstorbenen Mithäftling verwechseln. Er schafft es nach Saint-Mihiel, findet Unterschlupf bei einer französischen Familie und kann schließlich zu seinem Sohn und seiner Frau zurückkehren. Das Haus seiner Familie ist von einem Gasangriff getroffen worden. Er gibt seine Gasmaske seiner Frau und wird selbst vergiftet. Er wird von der Krankenschwester Anna verarztet und gerettet. Nach über drei Jahren Krieg ist er am Ende endlich wieder mit seiner Frau und seinem Sohn vereint. Emile konnte nicht mehr erfahren, dass Karl überlebt hat.²

Emile: Der französische Landwirt Emile wurde 1867 geboren und lebt mit seiner Tochter Marie auf einem Hof in der Nähe von Saint-Mihiel. Seine Frau und sein zweites Kind starben bei der Geburt der Zwillinge, nur Marie überlebte. Bei Kriegsbeginn wird er zum Kriegsdienst eingezogen. Er dient als Fahnenträger, gerät aber schon nach kurzer Zeit, während einer der ersten Grenzschlachten (1914),³ durch den Antagonisten Baron von Dorf in deutsche Kriegsgefangenschaft und wird zum Küchendienst abberufen. Als er befreit wird, kämpft er unter dem Kom-

2 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Karl – Biopic #4, 15.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=l3YLnGgCVUM> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

3 Unter dem Begriff „Grenzschlachten“ werden verschiedene Kampfhandlungen, die zum Beginn des Ersten Weltkrieges stattfanden, zusammengefasst. Vgl. Le Maner, Yves: Die großen Phasen des Krieges an der Westfront, (o.J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/die-grossen-phasen-des-kriegs-an-der-westfront.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

mando eines französischen Offiziers in der Schlacht an der Aisne (1917).⁴ Als die Kompanie weiterziehen soll, widersetzt sich Emile dem Befehl, weil er weiß, dass ein Abzug den sicheren Tod bedeuten würde. In dieser aussichtslosen Situation erschlägt Emile den Offizier, um ihn aufzuhalten. Für diese Tat wird er noch im Sommer 1917 zum Tod durch ein Erschießungskommando verurteilt. Seine Tagebucheinträge zeigen, dass er die gesamte Spielhandlung über in Gedanken bei seiner Tochter, seinem Schwiegersohn, seinem Enkel und seinem Hof ist. Daher sind die letzten Worte in seinem Abschiedsbrief an seine Tochter Marie gerichtet.⁵

Marie: Marie ist die Tochter des Bauers Emile. Sie bleibt auf dem Hof mit ihrem Sohn Victor zurück, als ihr Vater und ihr Mann Karl eingezogen werden. Sie wird über die Geschehnisse durch Briefe ihres Vaters informiert. Sie kann Saint-Mihiel wegen ihres Kindes nicht verlassen und muss auf die Rückkehr von Vater oder Ehemann warten. Bei einem Gasangriff auf ihr Haus werden sie und ihr Sohn durch Karl gerettet. Am Ende des Spiels steht sie gemeinsam mit ihrer Familie am Grab ihres Vaters.

Anna: Anna ist der einzige weibliche spielbare Charakter in *Valiant Hearts*. Die belgische Krankenschwester Anna wurde 1891 geboren und befindet sich wegen ihres Studiums in Frankreich. Sie studierte vor Kriegsbeginn Tiermedizin in Paris. Als der Krieg ausbricht, besetzen die Deutschen ihre Heimatstadt in Belgien und entführen ihren Vater. Der bekannte Wissenschaftler wird von den Deutschen verschleppt, um in Zwangsarbeit die Kriegsforschung voranzutreiben. Während Anna anfangs noch in einer Munitionsfabrik eingesetzt ist, verlässt sie Paris schon bald, um ihren Vater zu retten.⁶ Im Verlauf der Handlung wendet sie ihr Wissen aus dem Studium als Sanitäterin an. Sie rettet mehrmals Karl, etwa nach dem Absturz des Zeppelins und nach dem Gasangriff auf sein Wohnhaus in Saint-Mihiel am Ende des Spiels. Als sie kurz zuvor selbst in deutsche Gefangenschaft gerät, muss sie für die Deutschen als Sanitäterin arbeiten. Aber schon vorher hat sie den Soldaten, unabhängig davon, welcher Kriegspartei sie angehörten, geholfen.

4 Die nach dem französischen Oberbefehlshaber benannte „Nivelle-Offensive“ war die letzte Großoffensive gegen das Deutsche Reich vor dem Eintreffen der US-Amerikaner im Frühjahr 1918. Vgl. Le Maner, Yves: Das Scheitern der französischen Offensive auf dem Chemin des Dames, (o. J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/das-scheitern-der-franzoesischen-offensive-auf-dem-chemin-des-dames.html#c1839> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

5 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Emile – Biopic #1, 23. 06. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0sVhqOXoaPc> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

6 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Anna – Biopic #3, 08. 07. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nbygxGuVqlE> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

Baron von Dorf: Der deutsche General ist der Antagonist des Spiels. Er ist eine Karikatur des preußischen Generalfeldmarschalls August von Mackensen. Als Heerführer war er auch am Ersten Weltkrieg beteiligt. Den Entwicklern ist es gelungen, eine wunderbare Karikatur von ihm abzubilden, die dem Original täuschend ähnlich sieht.⁷ Baron von Dorf entführt den Vater von Anna. Mit seinem Zeppelin fliegt er über die gesamte Westfront. Mit an Bord ist neben Annas Vater auch Karl. Als der Zeppelin abstürzt, kann Baron von Dorf mit einem Flugzeug fliehen und sich in Fort Douaumont⁸ verschanzen. Er verliert bei der Schlacht an der Somme (1916)⁹ gegen Freddie und die britischen Soldaten. Daraufhin wird er degradiert und an eine andere, weit entfernte Front zwangsversetzt, was für ihn eine schlimmere Strafe als der Tod im Kampf bedeutet.

Freddie: Der schwarze¹⁰ US-Amerikaner Freddie wurde 1882 in Louisiana als Kind einer kreolischen Familie geboren (Abb. 2). Er führte eine Beziehung zu



Abb. 2: Der Charakter Freddie

-
- 7 Vgl. Harders, Levke: Biografie von August von Mackensen, 14.09.2014, in: Deutsches Historisches Museum, online einsehbar unter URL: <https://www.dhm.de/lemo/biografie/august-mackensen> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 8 Vgl. [Red.]: Das Fort Douaumont, (o. J.) in: France.fr, online einsehbar unter URL: <https://de.france.fr/de/elsass-lothringen/artikel/das-fort-douaumont> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 9 Die Schlacht an der Somme fand 1916 statt und wurde ausgelöst durch eine französisch-britische Großoffensive gegen die deutschen Stellungen. Vgl. Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Somme, 22.05.2018, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-somme/> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 10 Die Bezeichnungen „schwarz“ und „weiß“ sind politische Begriffe. Sie müssen im Kontext der Zeit gelesen werden und wurden eingefügt, um die damit verbundene Diskriminierung zu verdeutlichen.

der weißen¹¹ Frau Margaret, was damals in Amerika durch die strikte Rassentrennung noch verpönt und verboten war.¹² Um zu heiraten, reisten die beiden in die südwestfranzösische Stadt La Rochelle. Bei einem Bombenangriff der Deutschen kommt Margaret ums Leben. Freddie will ihren Tod rächen und meldet sich daraufhin freiwillig bei der französischen Fremdenlegion, da Amerika 1914 noch nicht am Krieg beteiligt war. In den Tagebucheinträgen seines Charakters wird erwähnt, dass er einen jüngeren Bruder hat. Während der Schlacht an der Somme tötet Freddie den für den Tod seiner Frau verantwortlichen Baron von Dorf nicht, weil er einsieht, dass dieser Rachemord ihm seine verlorene Margaret auch nicht zurückbringen kann. Im Verlauf des Spiels kämpft er Seite an Seite mit französischen, britischen und kanadischen Soldaten. Nach der Endsequenz und kurz vor dem Abspann sieht man, wie Freddie an einem Hafen die ankommenden amerikanischen Soldaten begrüßt.¹³

Walt: Der Hund Walt begleitet in unterschiedlichen Szenen die einzelnen Charaktere (Abb. 3). Er ist ein Dobermann-Pinscher und unterstützt die Charaktere beziehungsweise den Spieler im Verlauf der Handlung. Da er bei den Spielern so beliebt war, veröffentlichte Ubisoft im November 2014 den interaktiven Comic



Abb. 3: Infotafel „Hunde im Krieg“ zu den Sanitätshunden

11 Siehe voranstehende Fußnote.

12 [Red.]: Über die Grenzen, 30.03.1970, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45224954.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

13 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Freddie – Biopic #2, 01.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lqn2fNxYmxx> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

„Valiant Hearts: Dogs of War“ für iOS-Geräte. Darin wird die Vorgeschichte des Hundes Walt und seiner Schwester Cassie behandelt. Sie wird als Kurier- und Botenhund, er als Sanitätshund ausgebildet. In den Wirren des Krieges verlieren sich die beiden aus den Augen.¹⁴ Die Entwickler bezeichnen Walt als eine Schlüsselfigur des Spiels, weil er die Charaktere miteinander verbindet. Während des Krieges waren von den Deutschen 30 000 solcher Sanitätshunde eingesetzt worden.¹⁵

Adolf Hitler: Das einzige im Spiel enthaltene Easter-Egg¹⁶ ist der Frontsoldat Adolf Hitler. Er ist eindeutig an seiner charakteristischen Frisur und seinem Oberlippenbart zu erkennen, obwohl er während des Ersten Weltkriegs wohl noch einen Kaiser-Wilhelm-Schnauzer getragen haben soll.¹⁷ Hitler nahm allerdings nicht als Frontsoldat, sondern als Meldegänger am Ersten Weltkrieg teil.¹⁸

3 SPIELKONZEPT

Die komplex geschriebenen Charaktere sind ein wichtiger Teil des Spielkonzeptes. Besonders in den Briefen von Emile und Marie, mit deren Hilfe große Teile der Handlung erzählt werden, wird diese Komplexität deutlich. So schreibt er in einem letzten Abschiedsbrief an seine Tochter:

„Geliebte Marie,

für mich ist der Krieg nun zu Ende. Aber ich bereue es nicht. Ich habe zu viel Grauen erlebt. Unsere Zeit auf Erden ist kurz. Für das Glück, das mir zuteil wurde, empfinde ich großen Dank, besonders für all das Schöne, das du in mein Leben brachtest. Dieser Brief wird mein letzter sein. Ich wurde für schuldig befunden, einen Offizier getötet zu haben. Es war nicht meine Absicht, ihn zu töten, aber der Krieg bringt die Menschen um den Verstand. Ich habe für mein Vaterland und die Freiheit gekämpft. Ich habe mir nichts vorzuwerfen.

14 Vgl. Valiant Hearts: Dogs of War, Ubisoft (Hrsg.), 2014.

15 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #3: Geschichte, 19. 06. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=s4fqFOMNYXI> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

16 Ein von den Entwicklern hinzugefügtes Detail, das den Spieler überraschen soll. Easter-Eggs sind meistens Witze oder Anspielungen innerhalb des Spiels.

17 Vgl. Wiehler: Stephan, Politik mit Bart, 04. 11. 2014, in: Der Tagesspiegel, online einsehbar unter URL: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/fraktur-berlin-bilder-aus-der-kaiserzeit-politik-mit-bart/10918046.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

18 Vgl. Weber, Thomas: Hitlers erster Krieg. Der Gefreite Hitler im Weltkrieg – Mythos und Wahrheit, Propyläen Verlag: Berlin 2011.

In der Stunde meines Todes bedauere ich nur, dass ich Karl nicht lebend zurückbringen konnte. Ich hoffe, du kannst mir verzeihen. Möge Gott, der uns auf Erden trennt, uns im Himmel wiedervereinen. Schließe mich in deine Gebete ein.

Dein dich für immer liebender Vater.“

Das Spiel baut schon von Beginn an auf diese vielschichtigen Figuren, deren Handlung parallel an verschiedenen Fronten des Krieges stattfindet, auf. Sie geraten von einem moralischen Dilemma ins nächste. So trifft der Spieler beispielsweise in verschiedenen Szenen auf feindliche Soldaten. Die Spielcharaktere sind dabei entweder verkleidet und müssen unentdeckt bleiben oder überwinden die Feindschaft mit ihrem Gegner, um sich gegenseitig zu helfen. Das Gameplay besteht hauptsächlich aus Schleichen und dem Lösen von Rätseln. Alle Spielfiguren können Gegenstände aufnehmen, werfen oder mit anderen Dingen in der Spielwelt kombinieren. Die Charaktere haben unterschiedliche Spezialfähigkeiten. Freddie ist kampferprobt und kann sehr gut mit Granaten und Sprengstoff umgehen. Damit tötet er aber nicht, sondern beseitigt Hindernisse in der Umgebung. Außerdem ist er mit einer Drahtschere ausgerüstet, mit der er Stacheldraht durchtrennen kann. Emile kann feindliche Soldaten mit seiner Suppenkelle, die er während seines Küchendienstes in Gefangenschaft entwendet hat, niederschlagen. Später im Spiel besitzt er eine Schaufel, mit der er graben und ebenfalls Gegner ausschalten kann. Anna fährt in einigen Sequenzen Auto und verarztet Verletzte. In einem Reaktionsspiel legt der Spieler mit Anna Verbände an und verabreicht Spritzen. Der Spieler kann dieses Minispiel nicht verlieren, die Verwundeten können also nicht sterben. Mit einem Knopfdruck kann der Spieler dem Hund Walt Anweisungen geben. Auf Kommando betätigt dieser dann Schalter, holt Gegenstände, lenkt Feinde ab oder gräbt Knochen aus, die der Spieler dann als Hebel oder Wurfgeschoss verwenden kann. Außerdem kann sich Walt überall, auch hinter feindlichen Linien, unverdächtig bewegen. Im Verlauf des Spiels kann sich besonders zu dem Hund eine sehr emotionale Verbindung entwickeln. Auf Knopfdruck ist es möglich, ihn zu streicheln und zu loben, wobei jeder Charakter ihm einen eigenen Kosenamen in der jeweiligen Muttersprache gibt.

Später im Spiel ist man auch mit mehreren Charakteren gleichzeitig unterwegs. Ein freies Hin-und-her-Wechseln zwischen den Figuren ist dabei nicht ohne Weiteres möglich. Oft sind sie in unterschiedlichen Ebenen des Levels unterwegs und können nur durch das Entsenden des Hundes gewechselt werden. So muss man das Tier etwa durch einen Tunnel schicken, um zum anderen Charakter wechseln zu können. Letzterer wird währenddessen vom Computer automatisch gesteuert.

Ein Beispiel für eine typische Rätselsequenz in *Valiant Hearts* wäre: „Besorge einem Soldaten seine Socke wieder“. Die Socke muss in dem Spülbecken der Feldküche gewaschen und auf einem Kanonenofen getrocknet werden. Der Soldat gibt

dem Spieler im Austausch für die Socke ein Tintenfass. Im nächsten Schritt stiehlt der Spieler mit Walt ein Brot bei der Essensausgabe. Mit dem Brot füttert der Spieler eine Taube, während er einen fremden Hund ablenkt, damit dieser die Taube nicht verscheucht. Nachdem der Vogel weggeflogen ist, kann der Spieler eine Feder von ihm einsammeln. Mit Federkiel und Tinte schreibt er dann einen Brief an seine Tochter. Mission erfüllt!

Andere Rätsel sind ähnlich komplex und kleinteilig, aber nie zu schwer oder wirklich anspruchsvoll, weil es meistens nur einen Gegenstand gibt, mit dem man interagieren kann (Abb. 4). Trotzdem gibt es eine optionale Hilfsfunktion, die



Abb. 4: Rätselsequenz: Anna und Walt müssen Karl befreien

nach einer bestimmten Zeit Hinweise freischaltet, die dem Spieler das Weiterkommen erleichtern, falls dieser zu lange an einem Rätsel hängen bleibt. Neben den Rätselpassagen gibt es einige etwas hektische Actionsequenzen, in denen der Spieler vor angreifenden Soldaten oder einem feindlichen Bombardement fliehen muss. Das Spiel konfrontiert den Spieler mit den schrecklichen militärischen Innovationen des Ersten Weltkrieges. Senf- beziehungsweise Chlorgas, Flammenwerfer, Stacheldraht, Panzer und sogar ein Zeppelin werden allerdings nicht einfach gegen den Spieler eingesetzt, sondern im Verlauf der Handlung sukzessive eingeführt. Meistens tauchen diese Waffentechnologien dann als Hindernis innerhalb eines Rätsels auf.

Die fiktive Handlung wird durch optionale Texttafeln erweitert, die historische Fakten und jeweils ein (Farb-)Foto enthalten. Die Informationen wurden in Zusammenarbeit mit der gemeinnützigen Interessengemeinschaft „Mission Cente-

naire 14–18“ recherchiert.¹⁹ Die Bilder sind der Datenbank der Serie *Apocalypse: World War I* entnommen.²⁰ Auf diese Weise bindet das Spiel informative Fakten in die Spielhandlung ein. Außerdem findet der Spieler überall in der Spielwelt Sammelgegenstände, die realen Dingen nachempfunden sind (Abb. 5). Die gefunde-



Abb. 5: „Grill“ – Beispiel für einen Sammelgegenstand mit Infokarte

nen Objekte und Schriftstücke können in einem Menü genauer betrachtet werden. Ein knapper beschreibender Text stellt einen historischen Zusammenhang her. So findet man etwa einen Stahlhelm, und das Spiel informiert darüber, dass ein durchlöcherter Stahlhelm von Soldaten im Krieg als Grill oder Ofen benutzt wurde. Die Sammelgegenstände wurden im Rahmen eines Wettbewerbs von der Community eingereicht und eingeschickt. Die Entwickler wählten die besten Erinnerungsstücke aus und arbeiteten sie in das Spiel ein.²¹ Ebenfalls im Menü können die Tagebucheinträge der Charaktere nachgelesen werden, die der Spieler im Verlauf sukzessive freischaltet.

19 [Red.]: Mission Centenaire 14–18, (o. J.), in: Centenaire.org online einsehbar unter URL: <https://centenaire.org/de> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

20 *Apocalypse: World War I* ist eine fünfteilige Koproduktion der französischen Produktionsfirma CC&C und der kanadischen Produktionsfirma Ideacom International. Vgl. [Red.]: *Apocalypse: World War I*, (o. J.), in: CC&C, online einsehbar unter URL: <https://www.cccprod.com/en/apocalypse-la-lere-guerre-mondiale,24.php> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

21 Ubisoft US: Valiant Hearts Memorabilia Contest, 14. 05. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0tNSWVG9XoA> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

Bei der Grafik setzte der Publisher Ubisoft auf die bewährte UbiArt-Framework-Engine, die zuvor schon bei *Child of Light*²² sowie den beiden *Rayman*-Spiele *Rayman Origins*²³ und *Rayman Legends*²⁴ eingesetzt wurde. Die Technologie erzeugt einen unvergleichlichen Comicstil, der am ehesten mit einer animierten „Graphic Novel“ zu vergleichen ist. Die Verfremdung durch diesen Stil schafft eine angenehme Distanz, relativiert aber gleichzeitig nicht das Dargestellte.

Die Umgebungen sind sehr abwechslungsreich. Während der etwa vier bis sechs Stunden langen Handlung besucht der Spieler Schauplätze wie Paris, Verdun, Reims und andere Orte wichtiger Schlachten. Das Spiel führt vorbei an Städten, Dörfern und Landschaften sowie durch Schützengräben, Bunkeranlagen und andere Gebäudekomplexe. Im Verlauf verändert sich die Umgebung. Die Levels werden dunkler und sind teilweise zerstört. Diese Veränderung ist als Analogie zum voranschreitenden Krieg zu verstehen. Außerdem ändern sich die Jahreszeiten von Sommer zu Winter.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

„Auch wenn ihre Körper längst zu Staub zerfallen sind, lebt die Erinnerung an ihre Opfer in uns weiter. Es ist unsere Pflicht, ihr Andenken zu ehren und sie niemals zu vergessen.“ Diese ausdrucksstarke Zeile stellen die Entwickler an das Ende von *Valiant Hearts*. Das Zitat ist Mahnung und Appell zugleich und fasst die Intention in nur zwei Sätzen zusammen.

Inspiration für das Spiel waren Tagebücher, Briefe und Feldpost aus der Zeit des Ersten Weltkriegs. Besonders diese Phase ist nach Meinung der Entwickler in der Spielebranche unterrepräsentiert und wird häufig nur als Vorwand für inhaltslose „Ballerorgien“ benutzt. Die Schöpfer hatten von Anfang an sehr viel Material und Zeitzeugenberichte, weil viele Familien des Teams und deren Großeltern am Ersten Weltkrieg beteiligt waren.²⁵ Das Material durchsuchten sie im nächsten Schritt nach Schlüsselereignissen, -orten und -schlachten. Alles, was sie in der Recherche gelernt haben, wollten sie auf eine zugängliche Weise an eine jüngere Generation weitergeben. Also bauten sie um diese Zeitzeugnisse und Orte eine fiktive Handlung herum.²⁶ Sie wollten dabei ein emotionales Spiel schaffen, an das

22 Ubisoft Montreal: *Child of Light*, Ubisoft (Hrsg.), 2014.

23 Ubisoft Montpellier: *Rayman Origins*, Ubisoft (Hrsg.), 2011.

24 Ubisoft Montpellier: *Rayman Legends*, Ubisoft (Hrsg.), 2013.

25 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #1: Art & Emotion, 23.05.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BBN1VEfEhtQ> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

26 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #3: Geschichte, 19.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=s4fqFOMNYXI> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

sich der Spieler erinnert – kein Kriegsspiel, sondern ein Spiel über den Krieg. Sie wollten den Krieg aus einer Perspektive von innen nach außen darstellen. Aus der Sicht einfacher Menschen, die sich plötzlich im Kriegsgetümmel wiederfanden. *Valiant Hearts* sollte den Krieg dabei nicht verherrlichen, aber ihn gleichzeitig auch nicht relativieren. Das Gameplay wurde aufbauend auf das Gefühl und die Perspektive, die sie vermitteln wollten, entwickelt. Um möglichst viele Perspektiven abzubilden, erschufen die Macher Charaktere mit unterschiedlichen Motiven und Nationalitäten.²⁷

5 REZEPTION

Das Spiel erhielt sehr gute Kritiken und wurde vor allem für seine gut gezeichneten Charaktere und die bewegende Erzählung gelobt. Nur die Bratwurst und Bretzel essenden deutschen Soldaten und der Antagonist Baron von Dorf wurden in einigen Testberichten als zu oberflächliche Charaktere beschrieben (Abb. 6). Während die anderen Figuren sehr vielschichtig wären, blieben diese zu eindimensional und klischeehaft. Kritisiert wurde außerdem das zu einfache und teilweise belanglose Gameplay. Es wäre eher Mittel zum Zweck und würde nach einem sich



Abb. 6: Klischeehaft überzeichnet: Baron von Dorf

27 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #2: Gameplay, 05.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=U28bnnK1cE4> (zuletzt abgerufen am: 12.08.19).

wiederholenden Prinzip funktionieren.²⁸ *Valiant Hearts* erreichte auf der Plattform Metacritic²⁹ einen Wertungsschnitt von 77/100 für die PlayStation-4-Version³⁰ und 87/100 für die iOS-Version.³¹ Die anderen Umsetzungen liegen zwischen diesen beiden Wertungen. Das Spiel erhielt im Rahmen der „Game Awards 2014“ zwei Auszeichnungen, namentlich als „Best Narrative“ und in der Kategorie „Games for Change“, in der ungewöhnliche Werke prämiert werden, die das Potenzial haben, die Branche zu verändern.³² Bei den 42. Annie Awards erhielt das Spiel zudem die Auszeichnung „Best Video Game“.³³

Ein Tester von IGN kritisierte die optionalen Texttafeln. Die Fakten würden teilweise etwas aufgesetzt wirken und in zu großer Anzahl im Spiel auftauchen. Zwischen der fiktiven Handlung und den historischen Fakten existiere eine zu große Inkohärenz. Er ist der Meinung, dass das Spiel die Fakten des Krieges ebenso gut nur durch die Handlung und das Gameplay selbst hätte vermitteln können. Für eine gelungene Vermischung von Fiktion und Fakten wäre der Titel an zu vielen Stellen zu viel Spiel und zu wenig historische Nachstellung.³⁴ Die Online-Ausgabe der Zeitung WELT testete das Spiel in einem Video. Zusammen mit dem Historiker Martin Bayer sollte die historische Authentizität geprüft werden. Bayer lobt, dass die Entwickler mit vielen kleinen Details versuchen würden, einen Eindruck zu erwecken, wie das Leben in dieser Zeit war. Als besonders gut gelungenes Beispiel nennt er die farblichen Veränderungen der französischen Uniformen, die sich im Verlauf des Krieges tatsächlich veränderten. Auch das Auftauchen von Panzern erst ab dem Jahr 1916 stellt er lobend heraus. Den im Spiel dargestellten Gasangriff auf die belgische Stadt Ypern dagegen hätte es so nicht gegeben, sagt der Historiker. Das Chlorgas wäre nur an der Front und nicht in den Städten

-
- 28 Vgl. Klinge, Heiko: *Valiant Hearts: The Great War im Test – Bewegende Story, enttäuschendes Spiel*, 24.06.2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/valiant-hearts-the-great-war-im-test-bewegende-story-enttaeuschendes-spiel,3057238.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 29 Metacritic errechnet einen Durchschnittswert aus internationalen Testberichten zu einem Spiel.
- 30 [Red.]: Pressespiegel zu *Valiant Hearts: The Great War (PS4)*, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 31 [Red.]: Pressespiegel zu *Valiant Hearts: The Great War (iOS)*, (o. J.) in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/ios/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 32 Vgl. Sarkar, Samit: *Here are the winners of The Game Awards 2014*, 05.12.2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/12/5/7343105/the-game-awards-2014-winners> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 33 Vgl. [Red.]: *42nd Annie Awards*, (o. J.), in: Annie Awards, online einsehbar unter URL: <https://annieawards.org/legacy/42nd-annie-awards> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 34 Vgl. Krupa, Daniel: *Valiant Hearts. The Great War Review*, 24.06.2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

eingesetzt worden.³⁵ Auch die Frankfurter Allgemeine Zeitung widmete dem Spiel einen Testbericht. Die Autorin fragt sich, warum jetzt erst mit *Valiant Hearts* ein Spiel erscheint, das das Interesse der Gamer-Community am Ersten Weltkrieg bedient, ohne dabei die Würde der Opfer zu verletzen. Der Artikel lobt besonders die vielen kleinen Details, etwa, dass Freddie bei seinem Eintritt in die französische Fremdenlegion von seinen Kameraden wegen seiner Hautfarbe zunächst mit Obst beworfen wird. Der Kunstgriff, dass es sich bei den Charakteren um einfache Menschen handle, erlaube es, echte Zeugnisse, etwa Briefe, ins Geschehen einzubauen, schreibt die Autorin weiter. Zusammenfassend sagt sie, dass das Spiel sehr verantwortungsbewusst mit seinem historischen Hintergrund umgehe und dabei die spielerischen Aspekte nicht aus den Augen verliere.³⁶ Auch die Professorin Angela Schwarz widmete dem Spiel einen kurzen Artikel. Sie beschreibt es als eine Form der „erzählenden Erinnerung an den Weltkrieg“. Ihrer Meinung nach sind es besonders „die Vielzahl und Auswahl der in *Valiant Hearts* zusammengeführten Mittel, die es möglich machen, die Geschichte vielstimmig zu erzählen, ein Erinnern im Sinne eines Gedenkens an die Bedingungen im Krieg und die Opfer zu ermöglichen, indem vom Ersten Weltkrieg im Computerspiel einmal andere Aspekte jenseits des bloßen Kämpfens sichtbar gemacht werden“.³⁷

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Insgesamt gibt es nur sehr wenige Spiele, die den Krieg losgelöst vom Shooter-Genre darstellen. Und selbst dort gehören Spiele, die den Ersten Weltkrieg behandeln, eher zur Ausnahme. Der größte Unterschied zum Shooter-Genre ist, dass *Valiant Hearts* die Gewalt zwar in ihren verschiedensten Facetten darstellt, den Spieler selbige aber nur in einigen Ausnahmefällen selbst nachspielen lässt. *Valiant Hearts* gelingt es dabei besonders gut, Unterhaltung und Geschichte miteinander zu verbinden. Das Spiel ist fast wie eine lange, interaktive Geschichtsstunde und daher hervorragend für den Einsatz im Unterricht geeignet. Der Titel ist außerdem relevant, weil er eine sehr große Verbreitungsreichweite hat. Auf verschiedenen Plattformen war er bereits kostenlos erhältlich. Um das Werk im Unterricht einsetzen zu können, könnte also eine Version der Lernenden verwendet wer-

35 Vgl. [Red.]: So authentisch ist das Spiel zum Weltkrieg wirklich, 26.06.2014, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/video129392958/So-authentisch-ist-das-Spiel-zum-Weltkrieg-wirklich.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

36 Bopp, Lena: Ohne einen einzigen Schuss, 18.06.2014, in: FAZ, online einsehbar unter URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/verdun-computerspiel-valiant-hearts-ohne-einen-einzigen-schuss-12997403.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

37 Schwarz, Angela: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in *Valiant Hearts*, in: Schleper, Thomas (Hrsg.): Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien, Klartext Verlag: Essen 2016, S. 95–102.

den. Sind entsprechende Abspiegelgeräte wie PC oder Spielekonsole nicht verfügbar, kann das Spiel mittlerweile auch im App Store für iOS-Geräte oder im Google Play Store für Android-Geräte heruntergeladen werden. Über einen Adapter oder Apple TV ist es möglich, *Valiant Hearts* an einen Beamer auszugeben, sodass alle Lernenden dem Spielgeschehen folgen können.

Der folgende Unterrichtsvorschlag ist für eine Doppelstunde von 90 Minuten konzipiert. Grundlage ist die Eröffnungssequenz des Spieles. Viele wichtige Schlüsselereignisse passieren in dieser etwa zehnminütigen Szene. Ein Sprecher erklärt in einer Zwischensequenz die historischen Umstände zum Beginn des Ersten Weltkrieges. Dann werden die Figuren Karl, Emile und Marie vorgestellt. Die Lernenden erleben die Abschiebung Karls zurück nach Deutschland und können Emiles Einberufung zur französischen Armee selbst spielen (Abb. 7). Die Szene

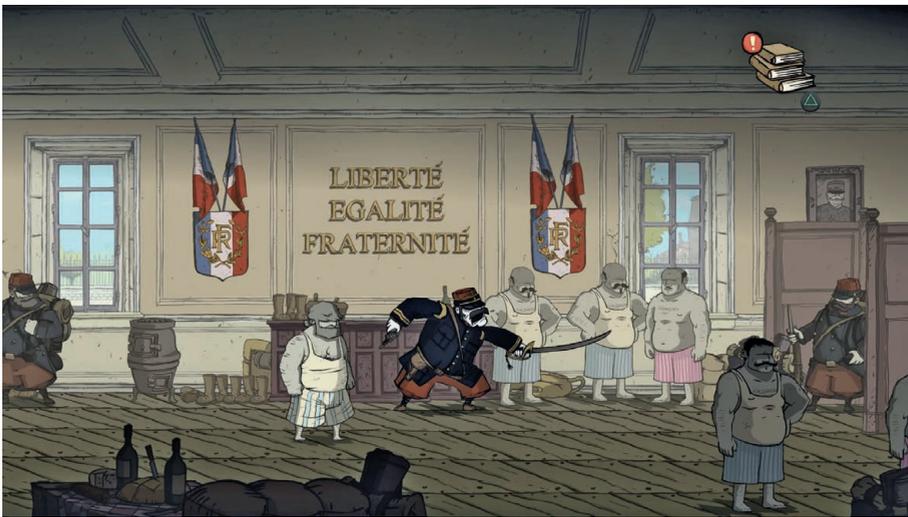


Abb. 7: Emiles Einberufung

funktioniert als Tutorial und erklärt die Steuerung und die grundlegenden Mechaniken. Am Ende des Trainings schreibt Emile den ersten Brief an seine Tochter Marie. Die Schriftstücke bilden ein weiteres Kernelement von *Valiant Hearts*. Der Multiplikator könnte hier ergänzend zum Spiel Feldpost und andere zeitbezeugende Briefe einsetzen und diese von den Lernenden untersuchen lassen.

In der nächsten Szene ist Emile mit seiner Kompanie am Pariser Bahnhof. Dort begegnet er dem Fremdenlegionär Freddie. Letzterer wird aufgrund seiner Hautfarbe von den anderen französischen Soldaten mit Obst beworfen. Die Lernenden können hier die erste Rätselsequenz lösen, indem sie herausfinden, wie sie die Soldaten ablenken können, um Freddie zu helfen. An dieser Stelle kann der Multi-

plikator die Rolle der Fremdenlegionäre im Ersten Weltkrieg weiter thematisieren und auf den Rassismus des frühen 20. Jahrhunderts und die Rassengesetze in den Vereinigten Staaten eingehen.

In Vorbereitung auf diese Szene können die Biopic-Videos³⁸ zu den einzelnen Charakteren gezeigt werden. Die Lernenden sollen herausarbeiten, welche Informationen sie zu den Charakteren erfahren, und dann in Gruppenarbeit aufschreiben, welche Eigenschaften sie den Figuren aufgrund ihres Aussehens und ihres ersten Eindrucks zuschreiben würden. Der Multiplikator kann hier ansetzen, um über Vorurteile und Klischees zu sprechen. Aber auch die Kleidung und die Lebensumstände des Ersten Weltkrieges können thematisiert werden. Ergänzend dazu können die ersten, während der Szene automatisch freigeschalteten Info tafeln (Fakten) bearbeitet werden.

Eine spätere Sequenz, die etwa für eine Unterrichtseinheit in Musik und Geschichte von jeweils 45 Minuten geeignet wäre, ist die in Kapitel 2 enthaltene Szene „Taxi Can Can“. Sie ist eine der Action- und Verfolgungssequenzen. Der Charakter Anna ist zusammen mit einigen französischen Soldaten in einem Taxi unterwegs von Paris an die Front an der Marne (Abb. 8). Im Rhythmus der Musik muss der Spieler den entgegenkommenden Hindernissen und dem Bombardement aus der Luft ausweichen.

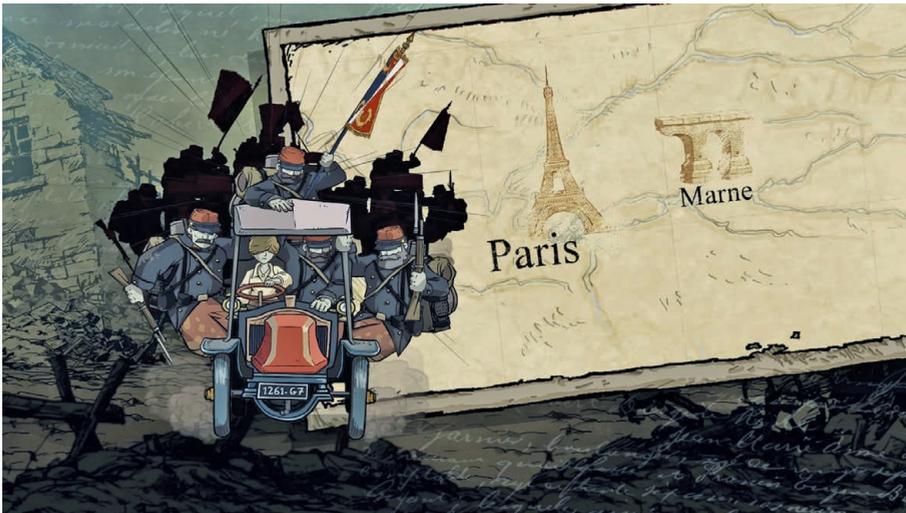


Abb. 8: Anna am Steuer eines Taxis

38 Die vor Release veröffentlichten Biopic-Videos enthalten Informationen zu den vier spielbaren Charakteren Freddie, Emile, Anna und Karl und sind auf dem YouTube-Kanal von Ubisoft UK verfügbar.

Die Lernenden könnten die nur knapp eineinhalb Minuten lange Szene selbst nachspielen. Sie ist spielerisch zwar sehr repetitiv, dafür aber inszenatorisch umso beeindruckender und sehr unterhaltsam. Im Anschluss könnten die Lebensumstände im Paris des Jahres 1914 behandelt werden. Der Multiplikator kann die Lernenden dann Material zur Schlacht an der Marne bearbeiten lassen. Sie zählt zu den berühmtesten kriegerischen Auseinandersetzungen des Ersten Weltkrieges und könnte stellvertretend für andere Schlachten untersucht werden.³⁹ Die französischen Taxis, die am 6. und 7. September etwa 4 000 Soldaten an die Front beförderten, sollten als Beispiel nationaler Solidarität ebenfalls thematisiert werden. Die folgenden zwei Abbildungen zeigen die im Spiel enthaltenen Infotafeln und die zur Schlacht an der Marne und den sogenannten „Marnetaxis“ abrufbaren Fakten (Abb. 9 und 10).

Die Szene sollte außerdem auf ihre Musik hin analysiert werden. Leitfragen wie „Welche Wirkung erzeugt die Musik?“, „Welche Stimmung vermittelt die Musik?“ und „Woher kennen Lernende die eingesetzte Musik vielleicht?“ können bei der Erschließung hilfreich sein. Das erste Stück, der sogenannte Höllengalopp, stammt aus der Operette „Orpheus in der Unterwelt“ und wurde von Jacques Offenbach komponiert. Zu der Musik tanzt man den schnellen französischen „Cancan“ im Zweivierteltakt. Der Tanz wurde im 19. Jahrhundert als eine Bedro-



Abb. 9: Infotafel „Schlacht an der Marne“

39 Vgl. Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Marne (1914), 09.10.2017, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-marne-1914/> (zuletzt abgerufen am: 12.08.19).



Abb. 10: Infotafel „Die Marnetaxis“

hung der öffentlichen Ordnung betrachtet. Der deutsch-französische Komponist entstammte einer jüdischen Familie und konvertierte später zum Katholizismus. Der in Frankreich lebende Offenbach geriet während des deutsch-französischen Krieges (1870–71) in Frankreich zwischen die Fronten. Die Franzosen bezeichneten ihn als Spion Bismarcks und die Deutschen als Vaterlandsverräter. Seine Biografie und schließlich auch die Rezeption seines Werkes im Nationalsozialismus machen Offenbach sowohl für den Geschichts- als auch für den Musikunterricht zu einer geeigneten Persönlichkeit.⁴⁰ In derselben Spielszene wird außerdem einer der „Ungarischen Tänze“ von Johannes Brahms verwendet. Der „Ungarische Tanz Nr. 5“ und auch die Biografie des deutschen Komponisten könnten in einer weiteren Unterrichtseinheit mit den Lernenden bearbeitet werden.

40 Gross, Fritz: Jacques Offenbach und der Cancan vom 07. April 2014, in: Schirn Mag, online einsehbar unter URL: https://www.schirn.de/magazin/kontext/jacques_offenbach_und_der_cancan/ (zuletzt abgerufen am 12. 08. 2019).

7 QUELLEN

- [Red.]: 42nd Annie Awards, (o. J.), in: Annie Awards, online einsehbar unter URL: <https://annieawards.org/legacy/42nd-annie-awards> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Apocalypse: World War I, (o. J.), in: CC&C, online einsehbar unter URL: <https://www.cccprod.com/en/apocalypse-la-1ere-guerre-mondiale,24.php> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Das Fort Douaumont, (o. J.) in: France.fr, online einsehbar unter URL: <https://de.france.fr/de/elsass-lothringen/artikel/das-fort-douaumont> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Mission Centenaire 14–18, (o. J.), in: Centenaire.org online einsehbar unter URL: <https://centenaire.org/de> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 2019).
- [Red.]: O Valiant Hearts, 13. 11. 2008, in: BBC, online einsehbar unter URL: http://www.bbc.co.uk/herefordandworcester/content/articles/2008/11/13/ww1_o_valiant_hearts_feature.shtml (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Pressespiegel zu Valiant Hearts: The Great War (iOS), (o. J.) in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/ios/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Pressespiegel zu Valiant Hearts: The Great War (PS4), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: So authentisch ist das Spiel zum Weltkrieg wirklich, 26. 06. 2014, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/video129392958/So-authentisch-ist-das-Spiel-zum-Weltkrieg-wirklich.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Über die Grenzen, 30. 03. 1970, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45224954.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Bopp, Lena: Ohne einen einzigen Schuss, 18. 06. 2014, in: FAZ, online einsehbar unter URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/verdun-computerspiel-valiant-hearts-ohne-einen-einigen-schuss-12997403.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Marne (1914), 09. 10. 2017, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-marne-1914/> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Somme, 22. 05. 2018, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-somme/> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

- Gross, Fritz: Jacques Offenbach und der Cancan vom 07. 04. 2014, in: Schirn Mag, online einsehbar unter URL: https://www.schirn.de/magazin/kontext/jacques_offenbach_und_der_cancan/ (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Harders, Levke: Biografie von August von Mackensen, 14. 09. 2014, in: Deutsches Historisches Museum, online einsehbar unter URL: <https://www.dhm.de/lemo/biografie/august-mackensen> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Klinge, Heiko: Valiant Hearts: The Great War im Test – Bewegende Story, enttäuschendes Spiel, 24. 06. 2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/valiant-hearts-the-great-war-im-test-bewegende-story-enttaeuschendes-spiel,3057238.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Krupa, Daniel: Valiant Hearts. The Great War Review, 24. 06. 2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Le Maner, Yves: Das Scheitern der französischen Offensive auf dem Chemin des Dames, (o. J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/das-scheitern-der-franzoesischen-offensive-auf-dem-chemin-des-dames.html#c1839> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Le Maner, Yves: Die großen Phasen des Krieges an der Westfront, (o. J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/die-grossen-phasen-des-kriegs-an-der-westfront.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Sarkar, Samit: Here are the winners of The Game Awards 2014, 05. 12. 2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/12/5/7343105/the-game-awards-2014-winners> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Schwarz, Angela: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in Valiant Hearts, in: Schleper, Thomas (Hrsg.): Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien, Klartext Verlag: Essen 2016.
- Ubisoft Montpellier: Rayman Legends, Ubisoft (Hrsg.), 2013.
- Ubisoft Montpellier: Rayman Origins, Ubisoft (Hrsg.), 2011.
- Ubisoft Montreal: Child of Light, Ubisoft (Hrsg.), 2014.
- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Anna – Biopic #3, 08. 07. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nbygxGuVqIE> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Emile – Biopic #1, 23. 06. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0sVhqOXoaPc> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Freddie – Biopic #2, 01.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lqn2fNxYmxs> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Karl – Biopic #4, 15.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=l3YLnGgCVUM> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Ubisoft US: Valiant Hearts Memorabilia Contest, 14.05.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0tNSWVG9XoA> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Ubisoft: Valiant Hearts: The Great War official trailer [UK], 10.09.2013, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Khl02WOSfXQ> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #1: Art & Emotion, 23.05.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BBN1VEfEhtQ> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #2: Gameplay, 05.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=U28bnnK1cE4> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #3: Geschichte, 19.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=s4fqFOMNYXI> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Valiant Hearts: Dogs of War, Ubisoft (Hrsg.), 2014.
- Weber, Thomas: Hitlers erster Krieg. Der Gefreite Hitler im Weltkrieg – Mythos und Wahrheit. Propyläen Verlag: Berlin 2011.
- Wiehler, Stephan: Politik mit Bart, 04.11.2014, in: Der Tagesspiegel, online einsehbar unter URL: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/fraktur-berlin-bilder-aus-der-kaiserzeit-politik-mit-bart/10918046.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).