

Battlefield V

Video 1

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung. Battlefield V und War Stories	Die Ästhetik der Spieler-Modelle ist schon im Hauptmenü sehr spannend. Gasmasken, fast entmenschlichte Figuren. Hier: Eine Frau: Ilse Schattenwolf (https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/battlefield-5/about/classes/elites/ilse-schattenwolf). Verfassungsfeindliche Symbolik wäre schon erlaubt (Herbst 2018 kam <i>Battlefield V</i> auf den Markt), wird bewusst weggelassen - aus rechtlichen Gründen. Stand: Nach Dezember 2018, weil die Bonus-Kampagne "The Last Tiger" aus dieser Zeit gespielt wird. Hier wird die englische Version gespielt. Electronic Arts (auch EA genannt, Publisher) und EA DICE (Studio, Tochter von EA) haben sich entschieden die Symbolik herauszunehmen. Deutschland und Achsenmächte werden tatsächlich genannt. Nationalsozialismus nicht! Auch ein Hitler wird nicht genannt. So entsteht ein Spagat aus Spiel mit historischem Hintergrund, das aber bewusst ein paar Dinge auslässt. Das V steht für "5" und gleichzeitig auch für "Victory" (V-Day, Victory Day).		Menü	00:00:04	00:02:56
2	Zwischensequenz : Einführung: My Country Calling. Eine Einführung in die Welt von <i>Battlefield V</i> .	Eis mit Rissen zeigt einen Schauplatz einer späteren Mission ("Nordlys"), im Hintergrund rote Lichter (Funkenflug). Granateneinschläge, Maschinengewehre. Schnell weiß man, worum es geht. Es folgt ein Ausschnitt aus "Tirailleur". Ein französischer Soldat steht einem deutschen Soldaten gegenüber. Sie zielen auf einander. Hinter dem deutschen Soldaten ist der Himmel grau, die Bäume haben kein Laub und Ruinen sind sichtbar. Asche wirbelt durch die Luft. Hinter dem französischen Soldaten leuchtet die Sonne durch den Nebel. Abermals das Spiel mit der Hoffnung. Der Boden auf dem die Soldaten stehen, glüht: Verbrannte Erde als Symbol für die Nachwirkungen des Krieges. Im Vordergrund dominiert ein Leichenberg von Soldaten verschiedener Herkunft. Sie sind jedoch unidentifizierbar, gesichtslos (die Helme verdecken diese geschickt). Sie sind Namenlose und bleiben unbekannt. Auch hier markiert <i>Battlefield V</i> die Grauen des Krieges als einer der Topoi des Spiels. Rückblick auf das Vorgängerspiel (<i>Battlefield 1</i> , 1. Weltkrieg) und auf die historische Entwicklung - Einblendung: "The Great War ended with a deafening silence. The World moved on. And in the silence, we forgot." - Diese Einblendungen in den War Stories dienen	Aufzeichnung: "This is London. You will now hear a statement by the Prime Minister." PM Neville Chamberlain: "I am speaking to you from the cabinet room at 10 Downing Street. This morning the British Ambassador in Berlin handed the German government a final note. I have to tell you now ... this country is at war with Germany." Der eingeblendete Soldat erinnert sich [fiktiv oder echt? Vorher eine Original-Aufzeichnung von Chamberlain. Jetzt auch echt?]: "My father asked me if I was truly ready to go to war. He told me that the good soldier kills without ever thinking	Sicht von außen auf verschiedene n Szenen und Soldat*innen.	00:02:56	00:06:21

Battlefield V

Video 1

		<p>dazu die fiktive Geschichte in die Geschichtsschreibung einzubetten. Die Entwickler*innen möchte damit betonen, dass das der historische Hintergrund ist. Ein leiser Gong ertönt nach diesen Worten. Der Hintergrund schwarz, die Schrift weiß. Bewusst reduziert und eindrucksvoll. Pathos schwebt mit, aber auch eine gewisse Schwere. Es beginnt mit einer Einführung zum Krieg und der Ansprache des britischen Premierministers. "London. 1939" - eine kurze Einblendung und die orchestrale Musik ertönt erstmalig. Ein (fiktives) Denkmal der vorigen Szene erscheint mit einem Zitat des griechischen Dramatikers Euripides: "The Gods visit the sins of the fathers upon the children." Von der Idylle des Denkmals wird nach oben geschwenkt und britische Bomber und Spitfires donnern darüber. Das Ziel: Eine Stadt, die brennt. Ein Kirchturm und ein Burgturm sind sichtbar. Die Musik ist traurig und melancholisch. Man sieht britische Soldaten in Truppentransportern. Sie wirken lethargisch. Es folgt ein kurzer Blick in die verschiedenen Schauplätze der War Stories und auch des Multiplayer-Modus. Einblendung: "The war would thoroughly explore man's potential. Finest moments. Darkest hours. Summits of courage. Depths of hatred." "Hope. Endurance. Atrocity. Death." - Hier zeigt <i>Battlefield V</i> schon, dass es beide Seiten beleuchten möchte. Hoffnung steht dem Tod gegenüber. Ausdauer dem Gräuelt. Einblendung: "Norwegen. 1940" - Anmutige, ruhige Nordlichter im norwegischen Nachthimmel, unterbrochen von Bombern und Explosionen von Flak-Geschützen. Einblendung: "Night raid over Narvik dock".</p>	<p>of his enemy as human being. In the moment he sees him as a fellow man he is no longer a good soldier. And I was a good soldier. God help me." - Die bewusste Dehumanisierung der feindlichen Soldaten wird hier angesprochen. Gleichzeitig merkt man, dass im Nachhinein die Verarbeitung schwierig ist. "Gott steh mir bei" - das verdeutlicht dieses Trauma. Weiter: "Within each of us lie the seeds of an undefined greatness. We are the fathers of our own future. That future must be chosen, nurtured, guided. It must be driven with conviction. Lest our lesser nature let it stray into shadow." - Bei "lesser nature" wird der deutsche Panzerkommandant gezeigt - er kam vom Weg ab. Fand ihn aber dann am Ende wieder. Allgemein wird hier nur die männliche Sicht eingenommen - von einem männlichen Sprecher. Spannend, weil das Spiel auch (Widerstands-)Kämpferinnen zeigt. Es ist gleichzeitig aber ein Aufruf zum Widerstand gegen die "bösen" Mächte.</p>			
3	Einführung: My Country Calling.	Der britische Soldat hält eine Sten Gun in der Hand. Im Hintergrund schreiben Soldaten Befehle. Eine Luftschutz-Sirene ertönt im		Erste Person. Aus der Sicht	00:06:21	00:08:01

Battlefield V

Video 1

	<p>Ein britischer Fallschirmjäger in Narvik.</p>	<p>Hintergrund. Es wird auf Authentizität gesetzt. Es soll sich wie der Zweite Weltkrieg anfühlen. Der Soldat wechselt auf das FG-42 (Fallschirmjäger-Gewehr 42), das 1941 erbaut wurde [dieser Teil spielt jedoch im Jahr 1940. Die Authentizität heißt nicht zwingend Korrektheit. Das Marketing verspricht das jedoch, was wiederum von Spielern ernstgenommen wurde und somit ein stetiger Kritikpunkt von <i>Battlefield V</i> blieb]. Explosionen, Schüsse, Funken: Es ist Krieg. Dreck und Schnee spritzt in die Luft. Der Krieg ist dreckig. Die Musik ist düster. Auf den Gleisen ist ein Holzverbau. Durch diesen bricht in Zeitlupe ein Panzer durch [ein Panzerkampfwagen VI Tiger aus 1942] und schießt auf den*die Spieler*in.</p>		<p>eines namenlosen Soldaten.</p>		
<p>4</p>	<p>Zwischensequenz: Überblendung zum nächsten Schauplatz.</p>	<p>Einblendung: "Libya 1941". Ein Panzerkampfwagen VI Tiger fährt durch die libysche Wüste.</p>	<p>Sprecher: "We fought everywhere, in every condition known, using weapons we had never dreamed of. But death is death no matter where you are and suffering is the same in every language." - Es wird klargestellt, dass alle Soldaten gleich leiden.</p>	<p>Weißer Hintergrund. Danach: Sicht von außen auf einen Panzer.</p>	<p>00:08:01</p>	<p>00:08:24</p>
<p>5</p>	<p>Einführung: My Country Calling. Ein deutscher Panzer in Libyen.</p>	<p>Der*die Spieler*in schlüpft in die Rolle eines Panzerkommandanten, dem in der Popkultur üblichen Bösen und somit selten als Ich-Perspektive eingenommenen Deutschen. Müller spielt auch in der <i>War Story</i> "The Last Tiger" die Hauptrolle. Unverkennbar sind es deutsche Soldaten. Es wird eigentlich auf verfassungswidrige Symbole verzichtet. Auf dem Panzerturm ist jedoch eine Abwandlung der Reichskriegsflagge bzw. die Fahne der Reichswehr (1933-1935) befestigt. Diese ist zwar nicht in Deutschland allgemein verboten, kann aber in besonderen Fällen beschlagnahmt werden. In Brandenburg ist sie tatsächlich verboten (https://www.politische-bildung-brandenburg.de/themen/die-extreme-rechte/symbole-und-kennzeichen/fahnenkult#:~:text=Die%20von%201935%20bis%201945,Dritten%20Reiches%E2%80%9C%20ist%20heute%20verboten-dort%20steht) auch: "Nach §86a Abs. 2 Satz 2 StGB ist auch das Verbreiten und</p>		<p>Sicht von außen auf einen Panzer.</p>	<p>00:08:24</p>	<p>00:10:06</p>

Battlefield V

Video 1

		<p>Verwenden solcher Kennzeichen strafbar, die den Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen zum Verwechseln ähnlich sind.").</p> <p>Hier lässt sich vermuten, dass das entweder übersehen wurde oder die Aussagen nicht immer stimmen, dass sie bewusst verfassungswidrige Symbole wegnehmen. Legal ist das im Herbst 2018 ohnehin. Es stellt nur die Gründlichkeit und das Motiv in Frage. Es könnte natürlich auch so interpretiert werden, dass sie sich eben nicht vom NS-Regime entfernen, sondern möglichst nah dran bleiben wollen. Die Kritik daran wird dadurch nicht milder. Sie riskieren einfach nur ein wenig, um trotzdem den Leuten genau zu sagen, was sie denn kritisieren: Nazis. Müller spricht auch hier Deutsch. Einblendung: "Final Breakthrough at Tobruk". Eine Authentizität wird wieder suggeriert. Hinten raucht ein Wrack, rechts brennt ein Halbkettenfahrzeug. Gleichzeitig sieht es durch die Lichtstimmung fantastisch aus. Krieg soll unterhalten - auch mit den angesprochenen, schweren Themen. Selbst das Turmzielfernrohr sieht so aus, wie es im wirklichen Panzer aussieht. Auf Details wird nämlich durchaus geachtet. Der Krieg ist Schauplatz. Er ist dramatisch und der orchestrale Soundtrack betont das. Er ist aber auch grausam. Im Gegensatz zum hilflosen Soldaten fühlt man sich als Spieler hier mächtig. Der Panzer ist eine "Wunderwaffe".</p>				
6	<p>Zwischensequenz : Überblendung zum nächsten Schauplatz: Tunesien, 1942.</p>	<p>Einblendung: "Tunisia. 1942". Die Technik des Krieges - die "Wunderwaffen" - sind weiterhin im Zentrum. Es wird klargelegt, dass die Technik sich äußerst rasant weiterentwickelt hat. Die tödliche Kriegsmaschinerie wurde immer effizienter im Töten. Es wird aber auch gesagt, dass die beste Tötungsmaschine der Mensch selbst ist. Der Mensch entwickelt Waffen, um effizienter zu töten. Der Mensch setzt sie ein. Die Faszination der Technik soll so erhalten bleiben und bewusst positiv dargestellt werden. Das Töten der Armeen hingegen als negativ. Der Krieg ist schlecht, die Waffen nicht unbedingt. Einblendung: "Behind enemy lines at Kasserine Pass".</p>	<p>Sprecher: "Technology moved faster than you could think how to use it. Yours, theirs - it didn't matter. This war would prove that from ocean bed to mountain-top, the greatest killing machine is man."</p>	<p>Schwarzer Hintergrund. Danach: Sicht von außen auf französische <i>Tirailleurs sénégalais</i>.</p>	00:10:06	00:10:27

Battlefield V

Video 1

7	Einführung: My Country Calling. Senegalesischer Scharfschütze der französischen Armee in Tunesien.	PoC in Spielen des Zweiten Weltkriegs. Ein Scharfschütze mit seinem Späher im Nest feuert auf einen Konvoi. Als Waffe hält er eine Mauser Modell 98 / Gewehr 98 der deutschen Armee. Ein erbeutetes Kriegsgut. Die Soldaten sprechen Französisch. Die Soldaten mit weißen Helmen sind tatsächlich Sanitäter. Ein deutscher Jäger beendet schließlich diese kurze Mission.		Erste Person. Aus der Sicht eines Tirailleur sénégalais.	00:10:27	00:11:40
8	Zwischensequenz : Die Vorstellung der nächsten Perspektive. Ein deutscher Jäger schießt auf die französischen Soldaten in Tunesien.	Der Jäger [wahrscheinlich ein Messerschmitt Bf 109] trägt Balkenkreuze, hat eine gelbe Lackierung (vorne am Motor, hinten ein Streifen kurz vor dem Querruder) sowie eine "10" samt einer Wellenlinie. Einblendung: "Germany. 1943".	Sprecher: "Total war brought death home. It wasn't just about the soldiers on the front. This time the crosshairs found the workers on the assembly line. They found the commuters on the train. And they found the children in the schools." - Die Gräueltaten an der Zivilbevölkerung werden hier kurz erwähnt. Dabei wird nicht auf die Vernichtungsstrategie und die Lager der Deutschen eingegangen, sondern vielmehr auf die zivilen Opfer des Krieges und der Kriegsverbrechen von Soldaten.	Sicht von außen auf einen deutschen Jäger.	00:11:40	00:11:57
9	Einführung: My Country Calling. Deutscher Pilot in einer Luftschlacht über Hamburg.	Piloten sind auch Menschen: Das Foto der Frau und der Tochter soll dies betonen. Deutsche Funksprüche, schöne Wolkenlandschaften. Hier wieder die Ermächtigung des Spielers. Es soll sich gut anfühlen.		Erste Person. Aus der Sicht eines deutschen Piloten.	00:11:57	00:12:41

Battlefield V

Video 1

10	Zwischensequenz : Kurze Darstellung des Feindes: Royal Air Force Bomber der Briten.	Einblendung: "Intercept RAF 114 squadron over Hamburg".		Sicht von außen auf britische Bomber der Royal Air Force.	00:12:41	00:12:47
11	Einführung: My Country Calling. Deutscher Pilot in einer Luftschlacht über Hamburg gegen die RAF.			Erste Person. Aus der Sicht eines deutschen Piloten.	00:12:47	00:13:28
12	Zwischensequenz : Beschuss des deutschen Jägers.	Zwar war es vorher eine Ermächtigung, aber kurz danach ist man zurück am Boden der Realität: Auch die mächtigen Piloten konnten jederzeit angegriffen werden.		Sicht von außen auf einen deutschen Jäger.	00:13:28	00:13:37
13	Einführung: My Country Calling. Deutscher Pilot in einer Luftschlacht über Hamburg gegen die RAF.			Erste Person. Aus der Sicht eines deutschen Piloten.	00:13:37	00:14:42
14	Zwischensequenz : Absturz des Jägers. Überblendung zum nächsten Schauplatz: Nijmegen,	Einblendung: "Netherlands. 1944". Einblendung: "Final defence at Nijmegen bridge".	Sprecher: "Airmen. Infantry. Volunteers. Conscripts. Them and Us. It didn't matter where the danger came from - the threat of death unified everyone. Victory meant staying alive."	Schwarzer Hintergrund. Danach: Erste Person. Aus der Sicht eines britischen Soldaten.	00:14:42	00:14:56

Battlefield V

Video 1

	Niederlande, 1944.					
15	Einführung: My Country Calling. Britischer Soldat in der Schlacht um die Brücke von Nijmegen.	Der britische Soldat trägt dabei das leichte Maschinengewehr Bren (ab 1937 in Produktion). Rund um ihn fahren amerikanische Sherman-Panzer und rücken zur schon zerstörten Brücke vor. Ein Dröhnen ist am Himmel zu hören. Eine amerikanische Republic-Ford JB-2 (ein Nachbau der V-1 Flugbombe der Deutschen) knattert durch die Luft und schlägt ein. Diese Waffe kam im Kampf nie zum Einsatz. Die Druckwelle der Waffe reißt den Soldaten um. Es zeigt die extreme Gewalt der Waffen im Krieg.		Erste Person. Aus der Sicht eines britischen Soldaten.	00:14:56	00:16:11
16	Zwischensequenz : Bomber stürzen über dem Schlachtfeld ab. Soldaten sterben rundherum.	Soldaten werden von Maschinengewehren durchlöchert, versuchen wegzukriechen und zu flüchten.	Sprecher: "Man's unworthiest creation. What lead it back to us? Does a hidden hand guide it? Birthing us in violence and blood. Ending us in fear, alone." - Die Sinnlosigkeit des Krieges wird hier betont. Während im Spiel eine Art Gewaltästhetik dargestellt wird, die aber schon wegen der gewählten Perspektive des benommenen, liegenden Soldaten bedrückend ist.	Schwarzer Hintergrund. Danach: Vermutlich aus der Perspektive des umgefallenen Soldaten. Blick in den Himmel.	00:16:11	00:16:59
17	Einführung: My Country Calling. Britischer Soldat in der Schlacht um die Brücke von Nijmegen. Kampf im Liegen ums Überleben.	Im Liegen schießt der*die Spieler*in noch auf heranstürmende Soldaten mit der Pistole (US-Pistole, Colt M1911). Der Kampf ist zwecklos. Der Soldat stirbt schließlich - der*die Spieler*in erlebt dies aus seiner Perspektive.	Sprecher: "Until you've pulled the trigger on an enemy, you're not ready for war. You're only ready to die." - Erst wenn man im Krieg ist und töten will, ist man also dafür bereit. Ein trister Ausblick. Genau das macht der*die Spieler*in im Körper des Soldaten. Genau als dann der Abzug der Pistole betätigt wird, stirbt er auch bei diesen Worten: "You're only ready to die."	Erste Person. Aus der Sicht eines britischen Soldaten.	00:16:59	00:17:17

Battlefield V

Video 1

18	Zwischensequenz : Ein weiterer Blick auf die verschiedenen Schauplätze.	<p>Melancholisch, traurige Musik ertönt beim Wechsel der verschiedenen Schauplätze. Hier zeigen sie auch Kriegsverbrechen gegen Deserteure, die in Deutschland erhängt wurden. Ein Deserteur hat zwei Schilde umgehängt: "Ich wollte nicht für das / Deutsche Volk kämpfen." Mehrere Todesszenen werden gezeigt und genau bei "Sometimes finding... Brothers..." wird ein Tirailleur von einem Kollegen (seinem Bruder) abgehalten einen flüchtenden deutschen Soldaten zu töten. Die Soldaten sind zum Teil auch Menschen und wollen nicht blind töten. Es werden wieder triste Szenen der Gewalt, des Leids und der Angst gezeigt. Szenen aus späteren Kapiteln der "War Stories". Es ertönt ein Stück des <i>Battlefield V</i> Soundtracks: "I vow to thee my country". Text: "And there's another country, I've heard of long ago, Most dear to them that love her, most great to them that know; We may not count her armies, we may not see her King; Her fortress is a faithful heart, her pride is suffering; And soul by soul and silently her shining bounds increase, And her ways are ways of gentleness, and all her paths are peace."</p>	<p>Sprecher: "Beginnings... Endings... In between one and the other... Between first, and last... Always searching... Sometimes finding... Brothers... Sons and daughters... Mothers and fathers... we have no world without them. And there is no other world."</p>	<p>Sicht von außen auf verschiedene Kriegsschauplätze, Kriegsgerät und Soldaten.</p>	00:17:17	00:19:02
19	Exkurs Namensgebung Battlefield V und Abmoderation.			Menü	00:19:02	00:20:57

Battlefield V

Video 2

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung, Gliederung und Sammelbares.	Brief: "The More Heroic End" - Kriegsbericht eines britischen Soldaten namens Peter an seine Frau. Er droht in der Wüste aus Versorgungsmangel zu verdursten oder zu verhungern. Deswegen schreibt er an seine Frau, dass er stattdessen noch mit vollen Kräften einfach einen deutschen Stützpunkt stürmen wird. Er wählt das "more heroic end". Er stirbt den Heldentod. Hier wird Elend des Krieges und gleichzeitig Heldentum der Soldaten hervorgehoben. Zwei Topoi, die die <i>Battlefield</i> -Reihe spätestens seit <i>Battlefield 1</i> sehr prominent aufnimmt.		Menü	00:00:04	00:02:03
2	Zwischensequenz: Under no Flag. Crossing Lines. Einleitung.	Einblendung: "London, England. Spring 1942", "As British forces fled the blood-soaked beaches of Dunkirk, Churchill issued an order that would reinvent the fighting man: "Prepare hunter troops for a butcher-and-bolt reign of terror.", "The British military would create a force unlike any other. A force that would rewrite the rules of warfare." / "Those who would succeed under this model were not the type who flourished in the conventional military. Among them were troublemakers, cutthroats and buccaneers. They were not the type who volunteered for military service." - Terrorismus im Spiel. Billy Bridger wird für diese Truppe von Guerilla-Kämpfern angeheuert. Basierend auf dem Zitat von Churchill und den britischen Kommandos. Delinquente als Kriegshelden. Details aus Geschichte werden herausgeplückt ("weniger bekannte Geschichten des Zweiten Weltkriegs" nach EA DICE) und einer eigenen fiktiven Geschichte zusammengebaut - auch hier teilweise mit tatsächlich stattgefundenen Schlachten.		Schwarzblende	00:02:03	00:03:13
3	Zwischensequenz: Under no Flag. Crossing Lines. Einführung Billy Bridger und Ankunft per Boot zum ersten Einsatz.	Symbolik in <i>Battlefield V</i> sehr reduziert - mit der Ausnahme der letzten War Story "The Last Tiger". Die Vorwürfe gegen Billy Bridger (und auch die Behandlung der Gefängnisaufseher, die Billy Bridger widerfährt) sollen deutlich machen, dass er eigentlich ein Verbrecher ist und nur opportunistisch handelt. Er soll nicht gleich sympathisch sein. "Criminal use of explosives, assault, attempted armed robbery, arson, attempted armed robbery..." - Humorvoll wird das ganze eingeführt. Ein Ausflug an die Küste. Gleichzeitig besticht der Offizier die Gefängniswachen, damit er Bridger rausbekommt. Bei der stürmischen Überfahrt setzt die	In der Szene wird im Londoner Cockney gesprochen. Wieder um bewusst Authentizität zu generieren.	Sicht von außen auf Billy Bridger	00:03:13	00:05:43

Battlefield V

Video 2

		dramatische Musik ein. Der Offizier trägt nun ein Kopftuch - ganz wie ein Lawrence von Arabien in der Popkultur. Es wird noch klargestellt, dass Bridger nicht ganz weiß, dass er sich im Krieg befindet. Er beschwert sich über die Überfahrt und sein schwarzhumoriger Offizier lädt ihn auf ein tröstendes Eis ein. Einblendung: "Under no Flag" - sie befinden sich hinter feindlichen Linien.				
4	Under no Flag. Crossing Lines. Marsch über den Berg zum Zielort.	Einblendung: "New Objective. Follow Mason". Der Kommandant heißt also Mason. Der Tresorknacker und Banküberfalls-Experte Bridger ist für Sprengstoff zuständig. Stukas fliegen über ihre Köpfe. Es ist also 2. Weltkrieg - spätestens jetzt wissen das zumindest die, die Popkultur zum Zweiten Weltkrieg konsumieren. Stukas sind die bekanntesten deutschen Flieger in dem Bereich. Foreshadowing: Die soll Bridger in die Luft jagen. Wie Soldaten in Black Ops Missionen, schleichen sie sich an und kriechen durch Rinnen. Krieg soll in <i>Battlefield V</i> authentisch sein und sich bewusst dreckig anfühlen. Selbst die Waffe wird mit der Zeit blutbefleckt oder dreckig - je nach Umwelteinflüssen. Als Waffen tragen sie Thompson Maschinenpistolen. Mit dem Fernrohr sieht der*die Spieler*in durch die Augen von Bridger Soldaten, Scharfschützen sowie zerschossene Stukas und Panzerkampfwagen IV. Rote Fässer sieht er, die in Spielen üblicherweise explosive Fässer darstellen. Bewusst derbe Sprache zwischen den beiden - inkl. Cockney-Akzent.		Erste Person aus der Sicht von Billy Bridger	00:05:43	00:09:37
5	Zwischensequenz: Über Bomben und Ruhm.	Der Undercover-Mission geschuldet gibt es kaum Symbolik an den Uniformen. Da Authentizität ihnen wichtig ist, gibt es erwartungsgemäß auch keine NS-Flaggen auf einem Militärstützpunkt in Afrika. <i>EA DICE</i> setzt nicht auf den Symbolik-Bombast.	Billy Bridger: "What if I get caught though? You're just gonna piss off and leave me here? Get all the glory yourself?" Mason: "Glory?! There ain't no fucking glory, son." - Sie arbeiten verdeckt. Es geht nicht um Ruhm, es geht um höhere Ziele: Die Nazis besiegen.	Sicht von außen auf Billy Bridger	00:09:37	00:10:06

Battlefield V

Video 3

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung und Briefe.	<p>1943 in Norwegen. Seit drei Jahren war es von Deutschland besetzt. Dieses Mal schlüpft der*die Spieler*in in die Haut einer Widerstandskämpferin. Ziel ist die deutsche Produktion von "schwerem Wasser". Mutter der Widerstandskämpferin wird gezwungen mitzuforschen. Das Deutsche Reich zwingt also Forscher*innen dazu, an Waffentechnologie zu erforschen. Brief: "They seem more wary" - selbst das Wild ist vorsichtiger geworden. Die Natur bekommt die Umstände der Menschen mit. Es könnte auch ein Code des Widerstands sein. "Erik" versichert jedoch, dass sich das wieder ändern wird. Brief: "Colony of bats" - Wildleben. Es kommen erste Zweifel auf, ob es sich tatsächlich um "Wild" und "Tiere" handelt. Vor allem der Spruch am Ende: "The red sparrow flies at dawn." Es klingt stark nach Codesprache zwischen Widerstandsgruppierungen. Brief: "A terrible mess" - ein Offizier oder höherrangiger Forscher merkt an, dass auch "der Feind" (sprich die Alliierten) an schwerem Wasser forschen. Er hörte offenbar Gerüchte, was die neuen Waffen anrichten können. Deswegen befürchtet er, dass alles schief gehen könnte: "God in heaven, what are we all going towards? I fear they [sic!] may be nothing left for our children. God, what a terrible mess of everything we have made."</p>		Menü	00:00:02	00:02:18
2	Zwischensequenz:	<p>Einblendung: "Rjukan, Norway. Spring 1943"; Einblendung: "As war rages across the globe, Western Europe falls under the shadow of the Swastika." - Interessant: Das Hakenkreuz wird im Spiel nicht gezeigt, aber erwähnt. - "Germany deploys 400,000 Wehrmacht troops to secure their Northern front and dominate Norway's population of 3 million." - Es wird Unverhältnismäßigkeit gezeigt. Aber auch die explizite Erwähnung der Wehrmacht. Der*die Spieler*in soll mitbekommen, dass es sich um die Nazis handelt. Gleichzeitig soll klargestellt werden, dass die "böse" SS nicht da war. Alles sind nur "brave Soldaten", die dem Grauen dienen.- "Norway's</p>	<p>Deutscher Leutnant: "And so here I am once again... hunting those monsters in the woods." - Er spricht norwegisch (englische Untertitel), da er mit der norwegischen Forscherin Astrid Bjørnstad spricht. Die Monster sind die britischen Soldaten, die das Gebäude in die Luft sprengen wollten. Die Forscherin über ihr Kind, das die Soldaten in Angst und Schrecken hält: "There are</p>	Sicht von außen	00:02:18	00:07:29

Battlefield V

Video 3

		<p>rugged coastline bristles with Kriegsmarine ports and Luftwaffe airstrips. The population is kept in check by the Geheime Staatspolizei." Fast wie ein Bingo von Buzzwords des Deutschen Reichs: Kriegsmarine, Luftwaffe und Gestapo. - "Rights are suspended. People disappear. Voices of dissent fall silent." - Hier spricht <i>Battlefield V</i> auch Verbrechen an die Zivilbevölkerung an. Das muss es hier auch, weil es um eine Widerstandskämpferin geht. Einblendung: "Every life is touched by the occupation. / But the war is not yet over." Der Krieg bzw. die Besatzung berührt alle. Wasser, Fässer, rote Lichter. Düstere Musik, Nordlichter. Das Setting wird eindrucksvoll gezeigt. Blutbesudelter Schnee mit Patronenhülsen. Schwere Wassertropfen und ein beleuchteter Komplex zeigt, um was es hier geht. Einblendung: "Nordlys" [dt. Nordlichter]; Auf den Mauern steht: "Rjukan Vannkraftverk" - es handelt sich um das tatsächlich existierende Wasserkraftwerk "Vemork" in Rjukan, Norwegen. Die Alliierten und der Widerstand sabotierten tatsächlich eine Anlage und versenkten eine Ladung Schwerwasser. Schon vorher hatten die Deutschen aber die Atombomben-Forschung auf Eis gelegt. Neben den britischen "Monstern" ist es aber auch eine Widerstandskämpferin - die Tochter der Forscherin, Solveig Fia Bjørnstad -, die gezielt Soldaten ausschaltet. Astrid trägt eine Büroklammer am Kragen: Das Zeichen des norwegischen Widerstands bzw. das Zeichen der norwegischen Einheit. Auch die Tochter Solveig trägt später eine.</p>	<p>uncountably many stories about scary creatures in the Norwegian woods, lieutenant. But the thing that should frighten you isn't out there." - Sie spricht über das schwere Wasser, das ihm viel mehr Angst machen sollte. Der Leutnant warnt Astrid, dass sie besser kooperieren sollte: "Or else, they'll send you to Germany. Where the questioning can be much more unpleasant." Sie will ihn abermals überzeugen, dass es sich mit dem schweren Wasser um ein Monster handelt. Fest überzeugt, dass nicht alle Nazis böse sind. Sie blickt ihn verachtend an.</p>			
3	<p>Nordlys. Still and Silent. Skifahren und die Widerstandskämpfer finden. Infiltration des Kraftwerks.</p>	<p>Einblendung: "New objective. Find the missing resistance fighter"; Nordlichter am Himmel, Skifahren soll Norwegen vermitteln. Selbst der Mond leuchtet authentisch am Himmel. Solveig wird gleich als Heldin auf Skiern wie einst ein James Bond eingeführt. Die Anlage ist beleuchtet - in orangem Licht. Gefahr droht. Als Widerstandskämpferin hat sie lautlose Wurfmesser. Sie spricht Norwegisch. Hier tragen die Soldaten Wintertarnung. Keine Abzeichen auf der Uniform vorhanden. Schwarze, hohe</p>		<p>Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.</p>	<p>00:07:29</p>	<p>00:15:03</p>

Battlefield V

Video 3

		Lederstiefel und die Uniform sind schon dem Zweiten Weltkrieg nachempfunden. Tatsächliche Abzeichen sind jedoch entfernt. Hier wird der*die Spieler*in anders ermächtigt. Solveig ist eine Eine-Frau-Armee mit lautlosen Tötungsmethoden. Sie schleicht gegen die Übermacht der deutschen, männlichen Soldaten. EA DICE versucht so auch progressive Gedanken ins Spiel zu bekommen. Ein weiterer Soldat ist in einem grauen Mantel mit olivgrüner Kappe zu sehen. Hier wird die Beliebigkeit des Kriegsschauplatzes noch drastischer sichtbar - wäre es ein fiktiver Krieg in Norwegen in den 70er-Jahren, würde man auch keinen großen Unterschied finden. Einzig die Waffen (Kar98, MP-40, Krag-Jørgensen usw.) und das Kriegsgerät - sprich die Fahrzeuge - sind klar aus dem Zweiten Weltkrieg. Einblendung beim Tod: "Solveig Fia Bjørnstad. 1925-1943" - die Protagonistin ist also mit 18 Jahren im Krieg.				
4	Neuladen der Mission nach dem Tod			Schwarzblende	00:15:03	00:15:23
5	Nordlys. Still and Silent. Skifahren und die Widerstandskämpfer finden. Infiltration des Kraftwerks.	Einblendung: "New objective. Find the missing resistance fighter"; Waffen tragen zum Teil Tarnung. Von Zweigen bis Lackierungen. Hier eine etwas unpassende erdfarbene Wüsten-Tarnung. Hier die Fahne neben dem Gebäude mit Balkenkreuz und in schwarz-weiß-rot entsprechend dem Deutschen Kaiserreich.	Beim Ausschalten eines Grammophons sagt Solveig: "Better this than me." - Trotz der Ernsthaftigkeit wird der Humor auch hier nicht vergessen.	Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:15:23	00:23:10
6	Abmoderation			Menü	00:23:10	00:23:13

Battlefield V

Video 4

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung			Menü	00:00:04	00:00:44
2	Nordlys. Still and Silent. Infiltration des Kraftwerks.	<p>Fast schon absurd: Raketen werden immer wieder gegen Personen eingesetzt und ein Offizier wirkt schon fast panisch, wenn nicht sofort eine Rakete abgeschossen wird. Trotz der Ernsthaftigkeit gibt es auch einiges an Selbstironie: Der Soundtrack von <i>Battlefield V</i> wird in einem Grammophon abgespielt. Einblendung: "Reinforcements incoming"; eine Sirene, wie man sie aus diversen Kriegsfilmen kennt, kündigt diese auch lautstark an. Der Alarm wird durch rote Lichter gekennzeichnet: Er ist eine Bedrohung. In digitalen Spielen sind solche Signalfarben nicht selten. Sanitäter tragen weiße Helme mit einem schwarzen, handgemalten Kreuz drauf. Gerade Nordlys wird ein wenig von der nicht perfekten Schleich-Mechanik unterminiert. Die starke Widerstandskämpfern Solveig wirkt nicht wegen ihrer Effizienz stark, sondern weil sie selbst Flammenwerfer mühelos überlebt. Sie wirkt zäh und nicht geschickt. Dadurch wirken die Wehrmachtssoldaten auch eher dumm und nicht mächtig. Alles wirkt ein wenig wie eine Persiflage. Der Singleplayer-Teil ist bei <i>Battlefield V</i> einfach nicht ganz so wichtig und ausgereift - auf Kosten der Botschaft. Entgegen der letzten War Story wirken hier die Umgebungen zumindest detaillierter: Wälder, Schlitten, Äxte, Holzscheite. Es soll belebt wirken. Gleichzeitig ist es aber militärisches Sperrgebiet und es sind nur Soldaten sichtbar. Die meisten Häuser sind auch mit militärischen Gütern vollgestellt. Das Wasserkraftwerk wirkt bedrohlich und hat fast schon die Atmosphäre eines Atomkraftwerks. Die Vertonung ist entgegen der <i>Wolfenstein</i>-Serie der Atmosphäre fast dienlicher als die grafische Inszenierung (die technisch auch hervorragend ist): Waffensounds, Schreie, Sirenen, Panzer. Kahle Wände, keine Propaganda. Das könnte zwar realistischer / militärischer sein, aber die Authentizität bricht das. Als Spieler*in ist man von anderer Popkultur gewohnt, dass Räume mit Material aus der Spielwelt (hier: Zweiter Weltkrieg) ausgeschmückt ist. Das passiert hier gar nicht. Schon in so einer Form, dass es kahl, menschenleer und unbenutzt aussieht.</p>		Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:00:44	00:21:24

Battlefield V

Video 4

3	Zwischensequenz: Ein Soldat stürmt auf Solveig zu.	Solveig zeigt hier, was sie kann: Sie erledigt einen ausgebildeten Soldaten (wahrscheinlich notdürftig ausgebildet) ohne Problem. Sie entreißt ihm die Waffe und tötet ihn dann mit dem Messer. Es ist Krieg und selbst die Zivilistin Solveig nimmt das wortlos auf sich.		Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:21:24	00:21:37
4	Zwischensequenz: Solveig befreit ihre Mutter Astrid.	Solveig nimmt die Büroklammer am Kragen ihrer Mutter und befreit sie. Symbolisch steckt sie die Klammer nach der Befreiung wieder an und Astrid schnappt sich eine Maschinenpistole. Sowohl Büroklammer als auch Waffe weist sie als Widerstandskämpferin aus. Mutter und Tochter kämpfen gegen die rein männlichen, deutschen Soldaten. Es steht nichts geringeres als die Welt auf dem Spiel - so zumindest Astrid, die durch die Atomforschung eingeschüchtert ist.		Sicht von außen auf Solveig Fia Bjørnstad.	00:21:37	00:22:10
5	Nordlys. Still and Silent. Solveig arbeitet sich mit ihrer Mutter durch das Kraftwerk und sabotiert die Anlage.	Astrid ist bestimmt und will unbedingt die Forschung zerstören. Solveig wirkt ängstlich und will einfach mit ihrer Mutter fliehen. Auf den Wänden der Büroräume hängen Schwarz-Weiß-Fotografien. Hier stimmt das historische Framing. Zusätzlich gibt es auch Gemälde. Einblendung: "New objective. Destroy electrical substations"; <i>Battlefield V</i> bzw. die ganze Serie bedient sich weniger der Gewaltästhetik oder der Exploitation als vielmehr der Waffen- und Kriegsgerätästhetik / Kriegsästhetik. Einblendung: "New objective. Rendezvous at the bridge".		Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:22:10	00:32:35
6	Zwischensequenz: Solveig ist an der Brücke angekommen und wartet auf ihre Mutter. Beide verschanzen sich vor deutschen Transportern.			Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:32:35	00:33:00

Battlefield V

Video 4

7	Zwischensequenz: Solveigs Mutter wird gefangengenommen.	Solveig wird vom deutschen Leutnant als "Kommando" bezeichnet. Sie ist für ihn die Guerilla-Kämpferin / Terroristin. Dramatisch und herzerreißend wird die Liebe der Mutter und Tochter dargestellt. Astrid drückt ihr die Dokumente in den Arm und stößt sie über die Brücke - in der Hoffnung oder sogar dem Wissen, dass sie überleben wird und dann das schwere Wasser in die Luft jagt. Heldenhaft wird der Widerstand hier dargestellt. Sie opfern sich für das große Ganze. Sie selbst sind sich nichts wert. Der Leutnant hingegen wirkt überfordert. Er will sie nicht töten. Er versteht nur die Aufregung über die Atomforschung nicht. Das Leid von Solveig wird gezeigt. Sie stürzt ab, schlägt überall auf, wirkt benommen. Dazu ist tiefster Winter und es ist eisig kalt.		Sicht von außen auf Solveig Fia Bjørnstad.	00:33:00	00:34:51
8	Nordlys. All is ash. Solveig muss den kalten Winter durchnässt überleben. Lagerfeuer helfen ihr dabei.	Einblendung: "New objective. Deliver satchel to dead drop"; in Nordlys wird gezeigt, dass sich auch die Zivilbevölkerung daran gemacht hat, die Nazis zu bekämpfen. Die Zivilcourage, der Kampf mit ungleichen Waffen wird gezeigt. Dazu wird auch noch betont, dass nicht nur Männer diesen Krieg ausgefochten haben. Stellvertretend für das Leid der Bevölkerung sehen wir in diesem Abschnitt das Leid von Solveig. Sie friert, sie hat keine Unterkunft und sie muss irgendwie überleben, denn die Dunkelheit (hier: die Kälte und Nacht; für die andere Bevölkerung: Kälte, Hunger und die Gestapo / SS / Wehrmacht). Die große Gefahr neben den deutschen Soldaten ist die Hypothermie. Fußspuren im Schnee zeigen den Weg. Ganz hinten leuchtet ein weißes Licht: Hoffnung! Solveig wirkt wieder als überkompetente "Geheimagentin im Auftrag Ihrer Majestität" - sie ist Superheldin. Gezielte Messerwürfe, Axthiebe und Schüsse bringen sie ans sichere Ziel. Die Gefahr der deutschen Soldaten ist deutlich geringer als die Gefahr der Kälte. Selbst die Waffen werden mit Eis und Schnee bedeckt. Wieder ein Hinweis, dass die Symbolik bzw. die Ästhetik der Waffen hier wichtiger ist als manch ideologische Symbolik. Mit jedem Lagerfeuer merkt man die Erleichterung von Solveig. Sie seufzt - Hoffnung. Im Dunkeln ist ihre Atmung schwer und zittrig. Sie friert. Die Ränder des Bildes bekommen Eiskristalle und die Sicht ist		Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:34:51	00:50:19

Battlefield V

Video 4

		eingeschränkt. Aussichtslosigkeit wird zwar leicht thematisiert, aber Solveig wirkt kompetent: Sie schafft das. Nicht die Nazis sind das Problem, sondern die Kälte. Solveig erfüllt als Heldin den Auftrag / den Wunsch ihrer Mutter. Ähnlich wie in Wolfenstein wird auch in <i>Battlefield V</i> der Hund als Begleiter der Deutschen thematisiert. Im Hintergrund ist Hundebellen zu hören. Ein Suchtrupp sucht offenbar nach Solveig.				
9	Zwischensequenz: Die Dokumente am Rande des Abgrunds. Der Absturz.	Sie fällt hinunter - die Musik schwillt wie in einem Horror-Film an. Die Kälte ist der Feind.		Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:50:19	00:50:28
10	Zwischensequenz: Ins Wasser gefallen.	Die Symbolik des schweren Wassers kommt hier zum Tragen. Solveig fällt in das eiskalte Wasser und treibt leblos darin.		Sicht von außen auf Solveig Fia Bjørnstad.	00:50:28	00:50:41
11	Nordlys. All is ash. Spielbare Zwischensequenz: Durchnässt durch die Kälte. Halluzinationen und der Kampf ums Überleben. Eine rettende Hütte finden und mit letzten Kräften die Wache ausschalten.	In einem Haus brennt Licht, darüber scheint es hell am Himmel. Solveig bricht zusammen, aber die Stimme der Mutter gibt ihr noch einmal Kraft. Sie rennt um ihr Leben. Am Himmel leuchten ihr die namensgebenden Nordlichter den Weg. Als Solveig am Haus ankommt, ist dort drinnen eine Wache. Hier wird das Spiel explizit und brutaler. Sie schlägt den Kopf des Soldaten auf die Tischkante, so dass Blut spritzt. Schließlich erwürgt sie ihn mit seiner eigenen Waffe. Sie kämpft um ihr eigenes Überleben. Sie hat keine Wahl. Es muss so sein.	Halluzinationen: Die Stimme der Mutter führt der*die Spieler*in und Solveig durch den eiskalten Wald.	Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:50:41	00:53:37
12	Zwischensequenz: Solveig wacht am nächsten Tag in der Jagdhütte auf. Sie liest die Dokumente.	Die Dokumente lassen sie im Kopf die Stimme der Mutter hören, die ihr erklärt, was "schweres Wasser" ist und was die erfolgreiche Produktion bedeutet. Nun steckt sich Solveig die Büroklammer an den Kragen. Sie ist jetzt endgültig Teil des Widerstands, den die Mutter symbolisierte. Sie muss die Mission der Mutter fortsetzen. Sie muss die Fässer mit schwerem Wasser zerstören. Die Mission der Heldin ist festgesetzt. In einer Tour de Force steigt sie mit ihren Skiern über	Astrid: "The factory is producing heavy water. A key ingredient in a new, terrible bomb that the Germans are making. [...] When their work is done, they will have the power to wipe out entire cities. [...]"	Sicht von außen auf Solveig Fia Bjørnstad.	00:53:37	00:55:20

Battlefield V

Video 4

		Berge in Richtung zugefrorenem See. Dort soll die Übergabe stattfinden. Die Musik ist fast Wagner-esk. Ihre Bestimmung ist klar: Sie muss die Welt retten.	Millions of lives are now in your hands."			
13	Nordlys. Wolf and dog. Drei Ziele infiltrieren. Schweres Wasser zerstören und die Polizeistation nach Informationen absuchen.	<p>Einblendung: "New objective. Recon occupation strongpoints"; die Landschaft ist wunderschön - ein gefrorener Fjord. Solveig ist sich sicher, dass sie die Machenschaften der Deutschen vereiteln muss. Dazu trägt ein in Spielen fast schon klassischer Drei-Punkte-Plan bei: Das schwere Wasser im Depot zerstören, die zur Auslieferung fertigen Fässer am Dock zerstören und nebenbei noch Informationen über den Widerstand im Polizeirevier zerstören. Sie betont aber, dass es da keine Informationen gibt. Der Widerstand ist Solveig allein - mehr ist da nicht. Sie kämpft nun stellvertretend für den Widerstand und gegen das Atomprogramm. Die Nazis sind böse - weil sie Atomwaffen produzieren wollen. Allein gegen das große Regime. In Superheldengeschichten funktioniert das. Dieses Mal bewaffnet sich Solveig mit einer Kar98k - schallgedämpft und schwarz lackiert. Sie ist zur Spezialeinheit aufgestiegen. Die Gebäude sind zweckmäßig. Es wirkt verlassen. Die schöne Gegend ist Kulisse. Unten am Lager oder beim Schiff ist hingegen mehr los. Fahrzeuge, Kisten, Soldaten.</p> <p>Einblendung: "New objective. Destroy heavy water shipping trucks"; im Depot muss der*die Spieler*in also die Fahrzeuge in die Luft sprengen. Im Gegensatz zum Sprengstoffexperten Billy Bridger hat Solveig keinen Sprengstoff mit. Sie ist auf die Versorgung der deutschen Soldaten angewiesen: Dynamit, Anti-Panzer-Waffen (PIAT - interessanterweise der britischen Streitkräfte). Sandsäcke und Tarnnetze erinnern uns daran, dass es sich um einen Kriegsschauplatz handelt. Erst der LKW und der Kübelwagen erinnern uns an den Zweiten Weltkrieg.</p> <p>Einblendung: "New objective. Recon occupation strongpoints"; die meisten Soldaten tragen gräuliche Waffenröcke mit Stahlhelmen.</p> <p>Einblendung: "New objective. Destory state police intelligence" - es ist also keine einfache Polizeiwache, sondern die Staatspolizei, sprich vielleicht ein Gestapo-Quartier? [Die beiden Ziele - hier "Objectives" - wurden mehrfach eingeblendet, weil ich mich im Video immer wieder</p>	<p>Solveig im Geiste zu ihrer Mutter: "Ok mom, you've left instructions to stop the Germans' plan. The depot is where they are loading the heavy water. Need to destory any of it there. They are keeping more heavy water at the dock, need to destory it before the boats leave for Germany. The Germans are keeping intel about the resistance inside the police station. It must all be destroyed. There is no resistance, mom. It's just me."</p>	Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	00:55:20	01:34:53

Battlefield V

Video 4

		<p>zu weit vom Zielgebiet entfernt hatte.] Spannend, weil die Gestapo in einem Text schon erwähnt wird, hier aber wieder kryptisch eine "Staatspolizei" genannt wird. Norwegen ist klar dargestellt - der Zweite Weltkrieg rückt dagegen in den Hintergrund. Anzeichen für Norwegen: Fjorde, Berge, Architektur in Form von typischen Holzhäusern an der Küste. Fischereihäfen, Nordlichter - alles Dinge, die gerne mit Norwegen in Verbindung gebracht werden. Dazu kommt natürlich die gesprochene Sprache. Auch im Dorf zieren typische Lastwagen der 30er / 40er die Straßen. Panzerabwehrkanonen stehen auf der Straße und zielen fast schon auf ein Haus. Es ist klar: Hier wird eigentlich nicht gekämpft - das ist eine reine Wach- und Verladestation für die Forschungsanlage. Die "Polizeistation" ist interessanterweise in einem Keller eines Hauses, der offenbar nicht ganz offensichtlich sein soll. Darin befindet sich auch ein Scheinwerfer, der auf einen Stuhl mit Seilen gerichtet ist. Es sind Fesseln und an der Wand dahinter befinden sich Einschusslöcher und viele Blutspritzer. Hier wird <i>Battlefield V</i> düster, denn es thematisiert die Verbrechen der Gestapo. Benennt diese aber im Spiel selbst nicht als solche, obwohl sie in einleitenden Worten kurz namentlich erwähnt wird. Hier sieht man den mäandernden Weg von <i>Battlefield V</i>. Es ist nicht ganz klar, was sie mit den War Stories vor haben. Einerseits wird Folter und Exekution der Gestapo angedeutet, aber gleichzeitig wird der Ort einfach "Polizeistation" genannt. Ob das gegen die Zivilbevölkerung ging, bleibt ein Rätsel. In Anbetracht der abgelegenen Gegend ist das aber nicht unwahrscheinlich. An der Wand hängt eine Art Conspiracy Board / Map, auf welcher Widerstandskämpfer zu sehen sind und mit rotem Faden verbunden sind. Dieser Trope kommt in der Popkultur überbordend vor. Solveig zündet diese an, um ihre Kolleg*innen weiter zu schützen. Einblendung: "Destroy docklands water shipment"; melancholische, düstere Geigenmusik begleitet die Mission an den Docks. Eine Idee hinter der eher unauffälligen Ortschaft und Forschungsstation könnte sein, dass sie im Spiel unauffällig und getarnt wirken soll. Die Alliierten sollen sie eben nicht finden. Unbewusst</p>				
--	--	--	--	--	--	--

Battlefield V

Video 4

		nannte ich im Kommentar die gegnerischen Soldaten Feinde - ohne Nation, ohne Konnotation. Neutrale Gegner. Feinde ohne Beigeschmack. Musik wird fast schon surreal düster.				
14	Nordlys. Wolf and dog. Das schwere Wasser an den Docks zerstören.	[Durch Solveigs Tod noch einmal von vorne. Am Ende abermals gestorben. Es folgt der letzte, richtige Anlauf.]		Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	01:34:53	01:38:33
15	Nordlys. Wolf and dog. Das schwere Wasser an den Docks zerstören und zum Bunker mit dem restlichen schweren Wasser fahren.	Solveig stellt fest, dass das Frachtschiff kein Wasser geladen hat. Foreshadowing zum Showdown mit dem deutschen U-Boot. Auch das Schiff fährt Undercover und hat keine Hoheitszeichen auf die Hülle gemalt. Einblendung: "New objective. Scout occupation rendezvous point". Das "Kettenrad" ("Kleines Kettenkraftrad Typ HK 101"; Wehrmachtsbezeichnung: "Sonderkraftfahrzeug 2", kurz "Sd.Kfz. 2") dient als Gefährt. Es wurde von 1940 bis 1945 gebaut. Quer über den zugefrorenen See fährt sie zu den Bunkern, die das unheilvolle Wasser verladen. Auch die Bunkeranlage ist verdächtig schlecht geschützt. Die Musik könnte auch von Geräuschen abgeleitet sein: Morsecodes oder ähnliches. Selbst die Bunkeranlagen wirken eher alt und schäbig.	Durchsage über den Lautsprecher: "An alle Truppen: Rückzug zum Bunker. Wir müssen das schwere Wasser wegschaffen." Solveig spricht das Offensichtliche aus: "There must be more heavy water moving to the bunker."	Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	01:38:33	01:52:31
16	Zwischensequenz: Solveig beobachtet das Verladen des schweren Wassers.	Auch sehr bezeichnend: Ein Führerkult oder Propaganda ist hier überhaupt nicht drin. Ein Soldat versucht Solveig zu überwältigen. Trotz dem Überraschungsmoment kann die "Kriegerin" auch das abwehren und tötet ihn mit gezielten Messerstichen. Solveig tötet, weil sie es muss. Sie tötet effizient. Nichts kann sie aufhalten. Sie hat eine Mission.	Soldat zu Astrid: "The heavy water goes to Germany." Astrid erwidert: "But you know what they're trying to make with it. The monster - it is a weapon!" - Hier wieder der Offizier, dem nicht so ganz klar ist, was Deutschland unter Hitler so macht und vor hat. Die Naivität und Unschuld der Wehrmacht schwingt hier etwas mit. Er rechtfertigt sich aber anders: "Yes, the monster is a weapon. But what happens if the Russians make one before we	Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	01:52:31	01:53:29

Battlefield V

Video 4

			do? Or the British?" - ein Wettrennen um den ersten Atomschlag. Astrid wiederum: "This is a force that can't be controlled. It will destroy all of us!" - Astrid vertritt eine äußerst moderne und fast anachronistisch wirkende Haltung zur Atomforschung.			
17	Nordlys. Wolf and dog. Den Konvoi verfolgen und Showdown auf dem gefrorenen See.	Einblendung: "New objective. Destroy final heavy water shipment"; bei der Verfolgung schießen Geschütze auf Solveig. Wie eine Heldin kurvt sie so durch Explosionen. Vorne hinter einem Befehlslager sieht man eine Serie Explosionen. Sie sprengen das Eis, denn ein U-Boot soll auftauchen, mit dem dann auch das schwere Wasser in Sicherheit gebracht werden soll. Nachdem Solveig die Ladung gesprengt hat, folgt die Einblendung: "New objective. Reach Astrid"; der zweite Teil des Lagers ist durch eine Wasserschneise abgetrennt. Jedoch taucht das deutsche U-Boot auf.		Erste Person aus der Sicht von Solveig Fia Bjørnstad.	01:53:29	01:56:50
18	Zwischensequenz: Das U-Boot, der Leutnant, die Mutter und Solveig im finalen Showdown. Die Mutter opfert sich selbst für die Welt, während Solveig nur zusehen kann.	Das U-Boot wirkt ganz klar aus dem Zweiten Weltkrieg. Spätestens seit "Das Boot" ist das Aussehen unverkennbar. Auch der Leutnant steht mit grauer Ausgehuniform da. Jedoch vollständig ohne Symbolik (kein Reichsadler, keine Abzeichen) - außer sein eisernes Kreuz, das er um den Hals trägt. Die triste Geigenmusik setzt wieder ein. Das schwere Wasser ist am U-Boot und Solveig wurde entdeckt und musste die Waffe ablegen. Astrid wurde sogar angeschossen. Die Niederlage gegen den übermächtigen Feind scheint sicher - hier sei angemerkt, dass bis jetzt genau zwei Widerstandskämpferinnen gegen die Deutschen kämpfen und nicht mehr. Astrid sieht ihre Chance in Aufopferung und verabschiedet sich still mit Blicken von ihrer Tochter, die auch sofort versteht und ebenso entschlossen dreinblickt. Astrid konnte eine Stielgranate ergreifen, macht sie scharf und legt sie vor die Füße des Offiziers. Dieser blickt fassungslos Astrid an und versteht die Welt nicht mehr. Blickt man nun auf dessen Uniform, sieht man eine	Astrid in Gedanken zu Solveig: "I am so proud of you, Solveig.	Sicht von außen auf Solveig Fia Bjørnstad.	01:56:50	01:58:54

Battlefield V

Video 4

		<p>graue Uniform mit silberner Gürtelschnalle. Das Symbol auf der Gürtelschnalle ist unkenntlich und nicht wirklich sichtbar. Das Grunddesign erinnert bei direktem Vergleich den Gürtelschnallen der SS ("Gott mit uns" oder "Meine Ehre heißt Treue"). Ohne den Vergleich könnte es jedoch jedes beliebige, rundes Motiv sein. Neben dem silber eingefassten, schwarzen Eisernen Kreuz mit charakteristischem schwarz-weiß-rotem Band gleicht es jedoch den üblichen Kriegsauszeichnungen ab 1939 bis 1945. Der Kragenspiegel zeigt silberne Kolbenstickereien, die aber keiner Gattung direkt zugeordnet werden kann. Silber steht vermutlich für mittlere Offiziere (als Leutnant würde das passen), der schwarze Hintergrund ist jedoch schwierig zu deuten. Vielleicht Pioniere? Es fehlt jedoch der Reichsadler. Auch die Schirmmütze passt nur zur Hälfte zur Wehrmacht. Eine schwarze Schirmmütze deutet eher auf SS (oder Totenkopf-Verbände) hin. Auch hier fehlt oben der Reichsadler. Die sonst graue Ausgehuniform wäre aber eher der Wehrmacht entsprechend. Ein weißer Blitz (Anspielung auf den Blitz einer Atombombe) beendet die Forschung um das schwere Wasser und lässt auch das U-Boot sinken. Symbolisch gleiten die Leichen Astrids und des Leutnants in die Tiefe des Wassers. Die Fässer mit schwerem Wasser versinken ebenso.</p>				
19	<p>Zwischensequenz: Abspann mit Einblendungen</p>	<p>Es werden die Taten des Widerstands in Norwegen geehrt und darauf hingewiesen, dass viele Taten nicht bekannt wurden und stets die ganze Familie in Gefahr brachte (siehe Gestapo-Keller). Einblendung: "Under occupation, countless acts of heroism and sacrifice would go unreported. / To resist was to fight a war of small actions and narrow escapes, with the lives of one's family at stake. / Many Norwegians would lose their lives fighting for the resistance." - Es wird auch erwähnt, dass es oft kleine Taten waren, die der Widerstand machte und die sie schon in Gefahr brachten. Zum Uranprojekt ist nicht sicher, ob der Kommando-Angriff des Widerstands tatsächlich so wichtig war, denn schon vorher war das Projekt eigentlich eingestampft worden. Diese Ungenauigkeiten sind jedoch auch nicht wichtig. Die</p>		Schwarzblende	01:58:54	02:00:07

Battlefield V

Video 4

10

		<p>Grundbotschaft und der Grundgedanke ist deutlich wichtiger. Hier schafft diese War Story nicht ganz das Ziel. In der Einblendung heißt es: "Heavy water was a vital ingredient in Germany's plans to produce an atomic device. / A bloodless commando attack would destroy all Norwegian heavy water production in the spring of 1943. / Germany's Uranprojekt would fail to produce a functional nuclear weapon." - Blutlos und keine Atombombe. Ersteres ist in "Nordlys" erst gar nicht möglich - trotz Stealth-Fokus. Sie schaffen es zwar Schlachtfelder, Orte und Taten zu beleuchten, die sonst wenig Aufmerksamkeit bekommen. Sie schaffen es aber nicht, das Grauen des Krieges und vor allem des Zweiten Weltkriegs inkl. Verbrechen gegen die Menschlichkeit entsprechend zu verpacken.</p>				
20	Abmoderation			Menü	02:00:07	02:01:33

Battlefield V

Video 5

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung	"Tirailleur" spielt in der Provence im Jahr 1944: Senegalesische Soldaten [Anm. im Video spreche ich von algerischen Soldaten - das ist falsch; frz. Tirailleurs Sénégalais, dt. Senegalesische Scharfschützen / Schützen / Plänkler], die sich freiwillig für die französische Armee gemeldet hatten. Brief: "Cake and songs" - Brief eines Vaters an seinen Sohn, in dem er ihm sagt, dass er nicht zur Geburtstagsparty kommen kann, weil er noch immer im Krieg kämpft. Die Ungewissheit des Krieges wird beleuchtet und die Soldaten menschlich gemacht. Der Vater freut sich, wenn er wieder kommt und findet aufmunternde Worte für seinen Sohn.		Menü	00:00:02	00:01:44
2	Zwischensequenz: Einführung Tirailleur.	Einblendung: "Provence, France. Autumn 1944", "The battle to retake Europe is underway. / After OPERATION OVERLORD's bloody victory on the beaches of Normandy, OPERATION DRAGOON begins a deadly incision from France's southern coastline. / 500,000 allied troops from around the globe advance through a country that has known occupation for half a decade." - Spannenderweise wird Vichy-Frankreich nicht erwähnt. Frankreich war besetzt und das war es - aus Interpretation des Spiels. Die Diversität und vor allem Internationalität wird jedoch betont. Ganz bewusst, denn in der heutigen Zeit ist das auch in der Spieleindustrie ein heißes Eisen. EA DICE nimmt deswegen als Zeichen PoC aus dem Senegal als Hauptdarsteller der "Tirailleur" War Story. Einblendung: "Although stretched thin and poorly-supplied, German fortifications and artillery dominate the landscape. / The enemy is prepared." - Ein Widerspruch. Überall Geschütze und "der Feind" ist bereit, aber eigentlich sind sie es nicht. Auch hier sind die Deutschen der namenlose "Feind". "He will fight for every roadblock and strongpoint. / Berlin is 1,500 km away." - "der Feind" wird personifiziert und als ominöser "Er" benannt. "Der Feind" als unbekanntes Wesen wartet. Gleichzeitig Distanzierung, denn er ist das Böse. Psychologische Effekte für die "gerechte" oder zumindest gerechtfertigte Schlacht.		Schwarz- blende	00:01:44	00:02:55

Battlefield V

Video 5

<p>3</p>	<p>Zwischensequenz: Einführung in die Problematik. Die französischen Truppen waren divers.</p>	<p>Wie jede War Story nimmt sich auch die "Tirailleur"-Episode einen speziellen Konflikt und ein Thema heraus. Es ist die Rückeroberung Frankreichs und die Rolle von PoC-Soldaten, die ausgeblendet werden. Es werden fiktive Fotos, Zeitschriften über den Krieg und Erinnerungsstücke gezeigt. Nirgends findet sich ein schwarzer Soldat. Das Spiel stellt sogar dar, dass ganz bewusst schwarze Soldaten aus den Kriegsfotos wegretuschiert wurden [das gab es tatsächlich]. Einblendung: "Tirailleur"; hier arbeiten sie mit dem Trope der Nacherzählung eines Zeitzeugen. Die senegalesischen Truppen steigen aus einem Container aus - mitten in eine französische Stadt. Deme Cisse wirkt verwundert, erstaunt und unschuldig. Idrissa und Deme, die alten Freunde, treffen sich im Krieg. Symbolisch wird dem Soldaten Deme Cisse das Gewehr aus der Hand gerissen und eine Schaufel in die Hand gedrückt. Für die Aufgabe der "edlen" Soldaten ist er nicht genügend qualifiziert. Der Grund dafür: Seine Herkunft, seine Hautfarbe. Sie müssen Minen eingraben - auch im Regen. Während die allesamt weißen Offiziere in der Scheune über die Taktik beraten. Als sie angegriffen wurden, schlug die Stunde der Tirailleur Sénégalaise. Der französische Captain stimmt zu und lässt sie angreifen. Schnell lernen sie das Kriegschaos kennen. Der Angriff erleidet schwere Verluste und verletzte Truppen werden vor ihren Augen auf Bahren herumgetragen. Die Angst ist Deme ins Gesicht geschrieben. Er sieht auf der Ladefläche des Truppentransporters eine Blutlache. Vielleicht ist Krieg gar nicht so heldenhaft?</p>	<p>Erzähler Deme Cisse in der Gegenwart auf Französisch: "Look at them. Brave French soldiers, ready to die for their country. They were heroes these men. But they were not the only ones who thought. I'm going to tell you a story ... that you don't know." 1944: Typischer "Banter [Neckereien]" zwischen den Brüdern - Der ältere Idrissa zu Deme: "It's not possible! So things must be bad if they let you register, hey! " Deme spricht ihn darauf an, warum sie hier sind: "They asked me to come and kick out the Germans! Because you were too weak and too old to get it done, Idrissa! Look at you." - die Deutschen aus Frankreich werfen. Der Feind wird beim Namen genannt. Sie wirken wie selbstsichere, junge Soldaten - Idrissa: "So you're here to win the war all by yourself, is that it? Deme darauf: "If it'll make you feel better, go and tell your wife that you helped." - In den vorigen War Stories war der*die Spieler*in aus der Perspektive von Solveig und Billy Einzelkämpfer. In Tirailleur kommt das zwar auch vor, aber Truppenkämpfe und das Gefühl der Gemeinsamkeit wird hier deutlich größer geschrieben. Sie kämpfen miteinander für Einigkeit gegen die Deutschen. Der ältere Deme erzählt wieder: "We were saying:</p>	<p>Sicht von außen auf Deme Cisse.</p>	<p>00:02:55</p>	<p>00:06:24</p>
----------	--	--	--	--	-----------------	-----------------

Battlefield V

Video 5

			<p>'We're French, we're French. But once we got to France... we found out just how French we really were.' Als Deme den Rassismus bemerkt, sagt ihm Idrissa: "Look. Things here are... different." - Deme gibt sich nicht mit graben zufrieden. Er will heldenhaft kämpfen. Erzählender Deme: "At that time, the French were throwing everything they had at a heavily fortified German occupied château. And when all else failed, our ambitious young Captain volunteered us to take a shot to take out the surrounding German AA gun emplacement. Idrissa zu Deme: "And don't play the hero. Stay alive, little brother." - Das, was Deme eigentlich machen wollte. Genau davor hat er nun Angst.</p>			
4	<p>Zwischensequenz: Ankunft am Schlachtfeld. Der Krieg ist furchterregend nahe.</p>	<p>Stukas heulen auf den Konvoi zu und zerbomben zwei Fahrzeuge. Der Krieg ist da, er ist gefährlich, er macht Angst. Wirkungsvoll will "Tirailleur" dem*der Spieler*in zeigen, was Krieg bedeutet.</p>	<p>Erzählender Deme: "You won't find the story I'm going to tell you in the history books. That makes you disbelieve my words. But remember: not everything that's written down is true. And not everything true is written down." - Hier mischt <i>Battlefield V</i> eine Quellenkritik aber auch Kritik an die Geschichtsschreibung mit ein. Schwierig und in dieser Kürze problematisch. Idrissa zu Deme: "Be brave. Have courage." - Deme hat Angst. Der Zeitzeuge ist (ohne Quellenkritik) die letzte Instanz und</p>	<p>Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.</p>	<p>00:06:24</p>	<p>00:06:55</p>

Battlefield V

Video 5

			<p>spricht die Wahrheit. Dadurch, dass in diesem Fall die Eckpfeiler der erzählten Geschichte faktisch stimmen, kann das die Spieler*innen auch nachdenken lassen, ob alles, was sie in Geschichtsbüchern lesen, stimmt. Gerade in der Thematik des Zweiten Weltkriegs kann das in Form des Geschichtsrevisionismus gefährlich werden. Ob das tatsächlich beabsichtigt ist, ist schwer zu sagen - die Absicht ist jedoch auch egal. Geschichtsrepräsentationen haben Wirkungsmacht.</p>			
5	<p>Tirailleur. Liberté. Die Panzerabwehrkanonen zerstören, den Bunker einnehmen und verteidigen.</p>	<p>Einblendung: "New objective. Secure chokepoint Kilo" - typische US-Militärsprache findet hier Anwendung. "Kilo" des militärischen Alphabets. Die Musik ist ein bedrohliches Geigen-"Kreischen". Der Boden brennt, die Soldaten schreien und vor Demes Augen fallen Soldaten um - sie werden beschossen. In all der Dramatik zeigt <i>Battlefield V</i> seine Kriegskritik. In Anbetracht des Multiplayer-Modus, der Spaß machen soll, kann man das natürlich auch als Alibi-Handlung interpretieren. Auch in diesem fehlen aber Schreie und bedrohliche Stimmung nicht. Gerade der Vorgänger <i>Battlefield 1</i> war für seine bedrückende Stimmung bekannt. Auch hier wieder die authentischen Waffen: Eine Chauchat (Fusil Mitrailleur Modèle 1915, FM 1915), die von 1908 bis 1948 im Dienst war. Weitere Tropen hier: Deutsche Bunkerbauten mit MG-Nestern (MG-34 und MG-42), Provenzalische Wälder mit herbstlichem Laub. Die Deutschen tragen graue Waffenröcke und die üblichen, schwarzen Stahlhelme. Die Flagge am "Chokepoint Kilo" ist die übliche stilisierte Flagge des Deutschen Kaiserreichs (schwarz-weiß-rot) mit Balkenkreuz in einem ausgelassenen, mittigen weißen Kreis. Nach der Einnahme ist es die französische</p>	<p>Deme: "The size of all of it threatens to take away your identy. Another ant. Another body. You screw down my resolve. I am Deme. I am Tirailleur. And god help us all" - Durch die Mengen an Soldaten und Kriegsgerät sieht Deme die Identität der Einzelnen gefährdet. Er betont deswegen genau diese Individualität. Jeder kann etwas ausrichten. Womöglich eine Botschaft an die aktuelle Welt? Seid politisch und kämpft für eure Rechte. Beim Aufnehmen von Dynamit spricht der erzählende Deme davon, dass ihre Ausrüstung unterlegen war: "Our equipment was often inferior, not up to the job. So you learn to improvise, scavenge, make do. Come on Deme, you say, find a way, find a way to make</p>	<p>Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.</p>	<p>00:06:55</p>	<p>00:22:39</p>

Battlefield V

Video 5

	<p>Flagge. Einblendung: "New objective. Destroy Schanze 66 field guns" - wieder eine Mischung aus Deutsch und Englisch. Schanze 66 ist die Verteidigungsbastion mit den Panzerabwehrkanonen. In Tirailleur kommt das "Zweite Weltkrieg"-Gefühl eher zur Geltung. Es könnte aber auch Erster Weltkrieg sein. Die Stützpunkte, die Panzersperren, die Bunkerkämpfe sind in der Popkultur einfach zutiefst verankert. In den Schützengräbern ist Schlamm, es steht das Wasser und Leichen liegen herum. Erinnerungen an Bilder des Ersten Weltkriegs werden wach. Der Krieg ist dreckig, grausam und fordert viele Menschenleben. Auch hier kommt wieder kurz die Antikriegs-Thematik hervor. Mörser und Panzerabwehrkanonen schlagen ein. Überall Stacheldraht und auch kaputte Sherman-Panzer. Hier wurde schon länger gekämpft - erfolglos. Nun soll es die Infanterie richten. Entlang der Gräben laufen auch viele andere Soldaten auf die deutschen Stellungen zu. Viele sterben rund um Deme. Pyramidenförmige Panzersperren aus Beton sind die Deckung für die Spieler*innen. Am Himmel sieht man immer wieder Rauchwolken der Flak-Geschütze aufsteigen. Eine Erinnerung, was das Ziel der Tirailleure ist. Die Tirailleure sind Helden - alle einzeln und gleichzeitig miteinander. Beim Vorrücken hört man immer wieder jubelndes, fast ekstatisches Kriegsgeschrei von anderen Soldaten. Sie gewinnen immer weiter an Land. Abermals schicken die Deutschen übermächtige Flammenwerfer-Truppen auf die französischen Soldaten. Sie sind schrecklich und erzeugen Angst - gleichzeitig sind sie charakteristisch. Immer wieder herrscht aber auch kurz Ruhe, damit der*die Spieler*in die Umgebung und das Schlachtfeld genau betrachten kann. Es soll wirkungsvoll und keine reine Materialschlacht sein. Der*die Spieler*in soll sich daran erinnern. Einblendung: "New objective. Secure Stützpunkt Geist" - auch hier wieder "Geist" als Name für den Stützpunkt. Der oberste Bunker ist gleichzeitig Hauptquartier. Ein gewaltiger Betonbau mit runden Türmen. Auch auf dem Bunker sind</p>	<p>it through." - Es ist nicht nur schlechte Ausrüstung, sondern ungeeignete Ausrüstung. Deme spricht davon, dass er sich selbst stets als Mantra vorgesagt hat, dass er einen Weg finden muss. Sonst verschlingt ihn den Krieg. Nach der Sprengung des ersten Geschützes spricht der Erzähler Deme: "Destroying the guns will save lives, real lives. That's a warm and real thing - a good thing you have done." - Die Genugtuung nach dem Töten und Zerstören ist, dass dadurch andere Menschen leben können. Hier wieder wird seine eigene Gewalt damit gerechtfertigt, dass er "Gutes" tut. Er redet es sich zumindest ein, damit er damit leben kann. Der erzählende Deme über das Bunker-Hauptquartier: "The German headquarters. You screw down your courage and prepare for the fight of your life." - Es geht um das pure Überleben. Der Soldat Deme denkt nicht nach, er will einfach nur nicht sterben. Wirkungsvoll wird während der Erzählung die restliche Tonkulisse dumpf zurückgeschraubt. Nahezu nichts ist mehr zu erhöhen - es ist schließlich eine Erzählung. Selbst die Musik ist lauter als der Kampf. Der Erzähler Deme weiterhin: "The euphoria and surprise of victory overcomes them all. Looking back</p>			
--	--	--	--	--	--

Battlefield V

Video 5

		<p>Maschinengewehrnerster. Einblendung: "New objective. Hold Stützpunkt Geist"; Motorengeräusche heulen auf. Die Deutschen kommen mit Fahrzeugen. Rauch am Waldrand macht sie jedoch unsichtbar. Eine Rollenumkehr passiert: Nun sind die Franzosen die Verteidiger und die Deutschen versuchen einen Gegenangriff. Mit dem Hinweis des Plünderns schlägt der*die Spieler*in die Deutschen auch mit eigenen Waffen. Panzerfaust, MG-42 und Dynamit. Der Rollentausch ist perfekt. Die Straßen sind voller Schlamm und Dreck. Baumstämme verhelfen notdürftig, den Boden etwas zu festigen. Selbst Panzer rücken vor und haben keine Chance. Manche deutschen Soldaten tragen hier Flecktarn-Muster in herbstlichen Laubfarben.</p>	<p>through all these years, I remember it well. I still get a knot in my stomach thinking of what was to come." - All das wird aber durch die Sieges euphorie ausgeblendet. Selbst der erzählende Deme kann sich noch gut daran erinnern. Er betont, dass er alles noch gut weiß. Erzähler Deme: "Help comes. A lifeline from a clear blue sky. His rewards will come later, just as yours will not, but you don't know any of that yet."</p>			
6	<p>Zwischensequenz: Der Stützpunkt ist eingenommen. Tötet Deme die fliehenden Soldaten? Idrissa hält ihn davon ab.</p>	<p>Deme ist bereit, den deutschen Soldaten (laut grauem Helm offenbar ein Sanitäter) zu töten. Idrissa hält ihn davon ab und zeigt Menschlichkeit. Auch die "unmenschlichen Nazis", die "entmenschlichten Feinde" sind Menschen. Deme bleibt der junge, sture Soldat voller Tatendrang. Er glaubt, dass sie Dinge geschafft haben, die die französische Armee bis jetzt nicht erreichte. Idrissa macht sich hingegen wegen der Familie Sorgen. Er will nicht sterben. Deme fühlt sich dagegen unsterblich. Die Kleidung von Deme: er trägt einen braunen Duster / Trench Coat mit grauem Halstuch und Stahlhelm. Die Gürtelschnalle sieht nahezu ident zu der des deutschen Leutnants in "Nordlys" aus. Hier sieht man nur andeutungsweise, was es sein könnte. Es könnte auch geplündertes Kriegsgut sein. Idrissa kann sich der Begeisterung nicht anschließen. Er sieht nur den toten deutschen Soldaten. Der Spagat zwischen Kriegsbegeisterung, Skepsis und dem Ausführen von Befehlen ist hier deutlich bei den beiden Brüdern zu sehen. Deme ist der Kriegsbegeisterte, Idrissa der Skeptiker.</p>	<p>Idrissa zu Deme als sie den Soldaten verängstigt aufstehen sehen - Deme zielt auf ihn: "Let him go, little brother." Deme: "Idrissa. Did... Wait. Did we win?" Idrissa darauf: "They ran all away. So... unless they've changed the rules of the game... Yes, we won." Deme: "We won?" Idrissa: "Cease fire! We won." Darauf schreit Deme zu den anderen Tirailleuren: "We won! We got them! We beat them" - Jubel bricht aus und sie schreien ebenfalls "We won!" Deme kann es nicht ganz glauben. Als dann die Euphorie einschlägt, will er mehr. Er fordert Idrissa auf, vorzurücken. Dieser wollte eigentlich nur die Basis verteidigen - deswegen Idrissa: "You have to rest, little brother. You're alive!" Hier wieder der Aufruf an PoC der Gegenwart - Deme: "What else are we</p>	Sicht von außen auf Deme Cisse.	00:22:39	00:25:21

Battlefield V

Video 5

			capable of? If we push forward, if we take those AA guns, it'll go down in the history books. Recognition. Respect. For us. And for our children. I say we take that gun emplacement and show them all who we really are." - Er will in die Geschichtsbücher. Sowohl der Deme im Zweiten Weltkrieg als auch PoC der Gegenwart können das - so glaubt er es. Das System macht es aber schwer, wie der Erzähler bestätigt - seine Taten wurden nicht gewürdigt. Hier vermischt sich politische Botschaft, Fiktion und Zweiter Weltkrieg. Die Musik schwillt beim sich wiederholenden "Let's Go!" von Deme und den Soldaten an. Sie klingt heroisch mit viel Patriotismus und Pathos.			
7	Tirailleur. Égalité. Durch den Wald schleichen und die eigene Truppe wiederfinden.	Die Truppen wurden getrennt. Deme ist auf sich allein gestellt. Einblendung: "New objective. Link up with section Jules"; Lastwagen brennen auf der Straße. Französische Soldaten liegen auf der schlammigen Straße. Zum Teil brennen die Leichen auch. Weiter entfernt hört Deme andere Tirailleurs schreien, dass sie sich ergeben. Sie scheinen in einen Hinterhalt geraten zu sein. Die Deutschen sind wandelnde Tropen: Sie töten einfach so Gefangene - sie handeln nach Befehl. Sie heißen "Hans" und scherzen kurz nachdem sie die französischen Soldaten exekutiert hatten. Die Nazis sind die Bösen. Die Tirailleur Sénégalaise sind die Guten. Ein wehrloser Soldat wurde getötet. Aus dem gemeinsamen Vorrücken der Mission zuvor wird jetzt eine Stealth-Infiltrations-Aktion eines einzelnen Soldaten. Deme ist der Held - er kämpft allein gegen alle und muss seinen Bruder samt	Deme beim Anblick der gestorbenen Kameraden: "So much death." Deme erblickt ein brennendes Flugzeugwrack: "This Crash. So many lives. There can't be many survivors here."	Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.	00:25:21	00:38:54

Battlefield V

Video 5

		Mitstreitern retten. Auch hier will <i>Battlefield V</i> den Spieler*innen kein schlechtes Gewissen machen. Deme Töten ist "gerechtfertigt". Einblendung: "New objective. Rejoin main attack force"; Deme Kameraden sitzen und liegen in Reih und Glied. Sie wurden offenbar nach der Aufgabe exekutiert. Kriegsverbrechen sind hier auch ein Thema. Ein Fallschirmspringer der Alliierten hängt leblos in den Bäumen. Trostlosigkeit. Der blaue Himmel ist einer nebeligen, wolkigen Version gewichen. Munition, Bomben und abgefeuerte Munition der Panzerabwehrkanonen liegen herum. Explosionen im Hintergrund untermauern die Atmosphäre. Das Nachschubflugzeug liegt verwüstet da. Alles wirkt bedrückend und bedrohlich.				
8	Tirailleur. Égalité. Die Flugabwehrkanonen finden und sprengen.	Einblendung: "New objective. Destroy AA position 01"; die erste Flugabwehrkanone ist in Sicht. Eine Weißblende kürzt den Weg durch den Wald ab. Die Kameraden kämpfen schon - Deme schließt sich an. Kurz zur Farbsymbolik: In Battlefield sind alle Feinde und Zielobjekte rot markiert - auch hier die Flak. Ebenso wird ein rotes Kreuz beim Tod bzw. Kopfschuss eines Gegners angezeigt. In "Tirailleur" fällt das am ehesten auf, weil der*die Spieler*in am häufigsten mit anderen, verbündeten Truppen vorrückt: Die wenigsten Gegner werden von den Mitstreitern ausgeschaltet. All die Arbeit macht eigentlich der*die Spieler*in selbst. Einblendung: "New objective. Destroy AA position 02"; Einblendung: "New objective. Destroy AA position 03"; Einblendung: "New objective. Hold Flak 88 positions"; Bomber zerstören schließlich die Anlagen. Alles fühlt sich jedoch als Kampf gegen die Übermacht an.	Erzähler Deme: "Victories comes as small island in a sea of blood. You sail on, no end in sight." - Im Nachhinein merkt Deme, dass ein Sieg einer Schlacht nur ein kleiner Teil des Krieges ist. Der Krieg ist ein "Meer aus Blut", durch das die Soldaten segeln - ohne Festland in Sicht. Die Sprengung der ersten Flak kommentiert Deme mit einem Befehl: "Charge that next AA gun! Let's go!"	Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.	00:38:54	00:43:40
9	Zwischensequenz: Das Resultat des schweren Kampfes.	Deme erwarten unzählige Verwundete. Er steht im Mittelpunkt wie ein Held. Der deutsche Soldat spricht Französisch und trägt eine blaue Uniform (typisch für das französische Heer). Es könnte auch eine Miliz-Uniform sein. Wahrscheinlich ist das eine Anspielung auf Vichy-Frankreich, die Kollaborateure waren. Die Provence wäre Teil davon. Der Vichy-Mann spricht voller Hass.	Idrissa zu Deme inmitten von Verwundeten: "Look at this. Is this what you wanted? I told you that we shouldn't push on without support." Deme: "But we won. The Germans are retreating." - Er erkennt noch nicht das	Sicht von außen auf Deme Cisse.	00:43:40	00:46:03

Battlefield V

Video 5

		<p>Idrissa bekommt es mit der Angst zu tun. Deme hingegen sieht nur die hasserfüllten Augen: Rassismus. Das Grauen des Krieges und der Ideologie wird gezeigt. Deme heckt einen Plan aus. Statt die Stellung zu halten oder sich zurückzuziehen, sollen sie das machen, was die Deutschen nicht erwarten: Angreifen. Idrissa stimmt zu. Das Château ist das nächste Ziel. Die wenigen übrig gebliebenen Tirailleure greifen leise an.</p>	<p>Ausmaß. Ein verwundeter deutscher Soldat stößt Idrissa weg: "Get away from me, you Schweinehund. You did not win. We are not retreating. You're dead men. You are surrounded. We'll counter attack and crush you. No one will ever know you were here." Deme: "They hate us because they think we're inferior." - Die Rassenhygiene der Nazis wird angesprochen. Als schwarzer Senegalese erkennt er, dass sie ihn hassen. Idrissa ist nicht ganz vom Plan überzeugt: "The German base at the château? Are you crazy or what?" Deme: "The French can't deal with these Fallschirmjäger, or even get close to their HQ." - Er will es nicht nur den Deutschen, sondern auch den weißen Franzosen zeigen. Idrissa: "And it's you who will take the château all by yourself?" Deme: "That'll be something to tell our children, Idrissa. Especially you as you are already old. We'd be remembered as kings." - Deme geht es noch um Ruhm und Anerkennung. Er will es allen zeigen. Idrissa ist nun überzeugt: "I like what you're saying, little brother." - Abermals wird eine Heldengeschichte erzählt. Die zwei Brüder, die nahezu allein loszogen und die Nazis besiegten. Sie hat nur einen Twist: Es geht nicht so gut aus.</p>		
--	--	---	--	--	--

Battlefield V

Video 5

10	Tirailleur. Fraternité ou la mort. Die Tirailleurs greifen das Château an. Die Verteidigung rundherum ausschalten.	<p>Deme bekommt nun per "Flare Gun" das Kommando. Er kann seine Soldaten zum Angriff schicken. Sie sagen ihm aber auch, dass er nun die Leben der Soldaten in der Hand hat. Er [oder der*die Spieler*in] soll aufpassen, wann er sie losschickt. Einblendung: "New objective. Destroy village defenses"; idyllische Weinlandschaften der Provence mit dem Château im Hintergrund. Die Idylle wird nur durch den Krieg unterbrochen. Die Umkehrung des anfangs ängstlichen Deme und tapferen Idrissa hat auch längst stattgefunden. Nun ist Deme "tapfer" (oder im Rausch des Krieges) und Idrissa hat Angst. Die Kriegskritik ist oft im Kontrast zum Spiel. Bewusst - so sagt es Deme zumindest. Er war damals begeistert. Jetzt nicht mehr - aufgrund der Vorfälle. Die Umgebung mit den Weinbergen in Herbstfarben wirkt idyllisch. Dazwischen Überbleibsel des Krieges: Schlamm, Schutt und Unrat. Der Krieg verunstaltet sogar die schönsten Gebiete. Hier sind die deutschen Soldaten komplett in einem orangen Flecktarn [Platanenmuster Herbst oder eher Rauchtarnmuster Herbst; ersteres war nur bis 1942 im Einsatz, das Rauchtarnmuster von 1939 bis 1944] angezogen. Authentisch soll es wirken, denn die grauen, einfachen Anzüge wären unsinnig. Im Dorf steht dann auch ein Panzer IV. Einblendung: "Reinforcements incoming"; andere Soldaten tragen interessanterweise grüne Mäntel und keinen Helm, sondern eine Art Schiffchen; wieder andere sind sie tatsächlich in grauen Mänteln unterwegs. Je nachdem, was der Soldat anscheinend bekommen hat. Einblendung: "New objective. Capture western bastion".</p>	<p>Der Erzähler Deme über den Krieg: "This is war. A big, filthy machine. No brake, off switch. And once you're dragged into it, you get through. Or you die." - Die jugendliche Kriegsbegeisterung ist im Alter verflogen. Er sieht den Krieg als Maschine, die die Kämpfer*innen in ihr Inneres hineinreißt und dann entweder zeichnet oder tötet. Kriegskritik. Als die Verteidigungsanlagen zerstört sind, spricht Deme: "There. Now this weapon won't spill any more of my brothers' blood."</p>	<p>Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.</p>	00:46:03	00:56:49
11	Abmoderation	Unterbrechung wegen Lärm			00:56:49	00:56:52

Battlefield V

Video 6

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung und Briefe.	Brief: "Something nasty" - 19x die Zeile "I saw something horrible in the woodshed." und am Ende: "Dear God, I saw something horrible in the woodshed." Das ist eine Phrase aus dem parodistischen Roman "Cold Comfort Farm" (1932) von Stella Gibbons. Die Phrasen bedeuten im britischen Englisch einfach, dass man irgendwo etwas Traumatisches gesehen hat. Der "Woodshed" dient also als Euphemismus. Kriegsgräuel werden hier thematisiert. Die Soldaten und auch die Bevölkerung wurden teilweise völlig traumatisiert. Ein Easteregg [verstecktes "Osterei" - sprich ein Scherz oder eine Anspielung, den man so nebenbei findet].				
				Menü	00:00:05	00:01:06
2	Tirailleur. Fraternité ou la mort. Die Verteidigung rundherum ausschalten und das Château angreifen.	Einblendung: "New objective. Capture western bastion"; die Alarmsirene ertönt in Form des bekannten Tons aus Populärkultur des Zweiten Weltkriegs. Einblendung: "New objective. Capture Château-Vieux"; Sandsäcke und Stacheldraht dienen als Verteidigung. Die schöne Gegend wird vom Krieg entstellt. Im Hintergrund brüllen die Tirailleurs nach jedem Vorrücken. Wie durch magische Hand ziehen sich die übermächtigen deutschen Soldaten dabei auch zurück. Auf dem Château hängen erstmals auch größere Banner und mehrere Flaggen. Hier auch wieder die Mischung aus kaiserlicher Flagge und Balkenkreuz. Das Balkenkreuz heißt im Spiel meist nur "Eisenkreuz" bzw. "Iron Cross". Oben am Château herrscht plötzlich auch eine unwirkliche Stille. Keine Schreie, keine Soldaten und kein Schusswechsel.	Deme zu sich selbst: "Be brave. Have courage." - Wie ein Mantra schwört er sich ein. Sie müssen siegen. Am Château angelangt, spricht der Erzähler Deme: "With desperation, we pounded the château gate. It would've been better if we'd never made it through." - Foreshadowing, dass sie im Château gleich eine Katastrophe erwartet.	Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.	00:01:06	00:10:18
3	Zwischensequenz: Das Tor des Châteaus aufbrechen und es stürmen.	Mit einer PAK sprengen sie das Tor einfach auf. Kriegsgeschrei. Im Vorhof ist es verdächtig ruhig.		Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.	00:10:18	00:10:40
4	Tirailleur. Fraternité ou la mort. Das Château.	Die gesamte Szene ist in Zeitlupe. Der Innenhof wirkt bedrohlich. Das Hauptgebäude ragt dunkel und bedrohlich in die Höhe. Lampen beleuchten die dunkle Fassade, das fiktive Regime-Banner	Der Erzähler Deme wieder zum Zustand der französischen Armee: "We were not well-equipped elite soldiers, like the Germans. We did not have the	Erste Person aus der Sicht	00:10:40	00:11:29

Battlefield V

Video 6

		hängt an der Fassade. Dazu rundherum Stacheldraht und Sandsäcke samt MG-Stellungen. Es scheint aussichtslos.	best weapons or years of training. But we were determined, determined to have our victory at any cost, so we paid the price needed - blood, sacrifice and death." - Sie machen es mit Einsatz und Eifer wett - mussten dafür aber mit vielen Toten bezahlen.	von Deme Cisse.		
5	Zwischensequenz: Die Tiger Panzer brechen durch.	Eine Explosion schleudert Deme Cisse zu Boden. Das Bild wird kurz dunkel, der Ton dumpf. Schmerzverzerrte Schreie sind hörbar. Plötzlich wird das Bild wieder hell und lautes Motorengedröhne ertönt. Ein Panzer - ein Tiger - der Deutschen rollt langsam um die Kurve. Das Geschütz zeigt fast schon in Richtung Demes. Das Bordmaschinengewehr mäht Soldaten nieder. Deme ist verwundert und er wird nach hinten gezerrt. Es scheint Idrissa zu sein. Der Panzer rollt ihnen langsam aber sicher nach. Das laute, animalische Dröhnen des Motors kündigt den Tod an. Deme wird durch den Schlamm gezerrt. Er kann offensichtlich nicht selbst gehen. Der Tiger schießt bedrohlich. Allgemein ist es ein Schaulauf des Schreckens des deutschen Kriegsgeräts. Es wirkt als würde die bloße Anwesenheit des Tigers die Schlacht zu Gunsten der Deutschen zerren. Passend folgt nach "Tirailleur" genau die War Story "The Last Tiger", wo der*die Spieler*in dieses Kriegsgerät bedient. Kurz verliert Deme das Bewusstsein (das 2. Mal - nur dieses Mal länger als einen Augenblick). Er ist nun gut zehn bis zwanzig Meter vom Panzer entfernt. Ein anderer verwundeter Soldat liegt vor ihm. Kettenspuren im Schlamm und brennende Kisten. Idrissa taucht auf und zückt eine Granate und stürmt auf den Tiger zu. Den Kommandanten erschießt er mit der Pistole, klettert auf den Panzer und wirft die Granate in den Innenraum. Er drückt die Luke zu und der gesamte Turm wird abgesprengt. Auch Idrissa fliegt wie eine Puppe durch die Luft. Er bleibt leblos nur wenige Meter entfernt liegen - genau vor den Augen Demes.		Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.	00:11:29	00:12:33

Battlefield V

Video 6

6	Zwischensequenz: Idrissa stirbt und Deme muss zusehen.	Wirkungsvoll wechselt die Kamera auf den sterbenden Idrissa. Deme versucht ihn am Leben zu halten. Die Grauen des Krieges werden durch den Verlust des Bruders ganz deutlich gemacht. Durch den Kamerawechsel wird suggeriert, dass es auch den*die Spieler*in als Soldat*in im Krieg erwischen hätte können. Das Bild ist verzerrt und die Farben verschwinden und verschwimmen immer wieder. Idrissa opfert sich für die Familie und für Frankreich. Der heldenhafte Tod wird zwar gezeigt, aber durch den Schmerz und die Trauer ein wenig relativiert.	Man hört das gurgelnde Atmen von Idrissa und die verzweifelten Rufe von Deme: "Idrissa! Mon dieu." Dazu hört man den Tinnitus von Idrissa durch die Explosion.	Sicht von außen auf Deme Cisse. Aus der ersten Person des sterbenden Idrissa.	00:12:33	00:13:02
7	Zwischensequenz: Deme trauert und beschließt diese Energie zu entladen. Er greift nach der Waffe und will die Nazis besiegen.		Der Ton wird klar und Deme entfährt noch einmal der Schrei: "Idrissa!".	Sicht von außen auf Deme Cisse.	00:13:02	00:13:12
8	Tirailleur. Fraternité ou la mort. In das Château eindringen.	Die Musik wirkt bedrohlich. Die Feinde sind weg. Deme stürmt zur Eingangstür, die von zwei Tirailleuren flankiert wird.		Erste Person aus der Sicht von Deme Cisse.	00:13:12	00:13:56
9	Zwischensequenz: Das Hauptgebäude des Châteaus offenbart sich als riesiges Lazarett für Verwundete.	Sie stürmen das Schloss. Edler Teppich und Fliesen sind am Boden. Deme sieht Betten und schickt seinen Kameraden die Vorhänge zu öffnen. Er erblickt Reihen von Betten mit hustenden, dahinsiechenden deutschen Soldaten. Er senkt seine Waffe und wirkt verwundert und verwirrt. Das Elend des Krieges und auch die Sinnlosigkeit des Krieges wird hier deutlich. In einer Prunkhalle mit riesigen Gemälden, einer prunkvollen, vergoldeten Holzdecke und Kronleuchtern liegen Verwundete. Deme wollte diesen Ort angreifen, weil er dort das "Hauptquartier" vermutete. Es war aber ein Lazarett. Sie befreien die verwundeten deutschen Soldaten. Er erinnert sich an den verstorbenen Bruder Idrissa und sieht das Schloss. Die ankommenden (weißen) französischen Soldaten	Deme: "Look, Idrissa. We are kings." Der Hauptmann zu Deme: "Gentlemen. We are proud of you and of what you have accomplished." Er schüttelt ihm die Hand. Deme: "Thank you, sir." Der Hauptmann: "Let's take a picture for the future generations." Der Erzähler Deme: "When the French army liberated Paris, they pulled back all of the black troops. They replaced them with more ... familiar faces. But I know what we did. And at what cost."	Sicht von außen auf Deme Cisse im Krieg und in der Gegenwart als Erzähler.	00:13:56	00:18:22

Battlefield V

Video 6

		<p>gratulieren ihm. Draußen sitzen niedergeschlagen zwei andere Tirailleurs. Er setzt sich dazu und muss lächeln. Sie haben die Schlacht gewonnen. Die Musik schwillt pathetisch an. Der Hauptmann geht zu ihnen, salutiert und gratuliert ihnen. Die Aufstellung für das Foto ist gemischt. Es sind zwar hauptsächlich weiße Soldaten, aber auch drei Schwarze der Tirailleurs Sénégalaise. Das Schwarz-Weiß Foto bekommt jedoch eine Nachbearbeitung. Man hört im Hintergrund Radiergeräusche und die drei schwarzen Soldaten werden heraus retouchiert. Ihre Umrisse sind im Nachhinein noch zu erkennen. Am Ende wird noch ein Erinnerungsfoto gezeigt, wo sowohl Deme als auch Idrissa lächelnd am Beginn ihres "Kriegsabenteuers" dastehen. Im Hintergrund flimmert eine künstlich nachbearbeitete, fiktive Aufstellung der Tirailleurs Sénégalaise auf dem Bildschirm. Dazu die Einblendung: "The summer of 1944 saw troops from around the world deployed on French soil. / The Free French Army. France's Colonial riflemen. And her international allies. / Many came to fight for a country they had never seen. / An estimated 25,000 Tirailleur [sic!] died fighting for a country most had never seen." - Eine Erinnerung, dass den Krieg nicht nur die paar Mächte in Europa gekämpft haben, sondern viele andere mitgekämpft haben und gestorben sind - vor allem auch in Europa. Einblendung: "In 2010, France granted full military pensions to 30,000 surviving colonial veterans from Africa. / In 2017, President Francois Hollande awarded French citizenship to 28 surviving Tirailleurs Sénégalais. / Over 200,000 Tirailleurs fought for France." - Hier noch einmal die Klarstellung der Stoßrichtung dieser War Story. Sie möchten einen Teil der Geschichte des Zweiten Weltkriegs beleuchten, der auch im betroffenen Staat erst 2010 und 2017 richtig aufgearbeitet wurde. Der Rassismus saß tief. Hier ist Kritik an Frankreich spürbar.</p>	<p>And I'm proud of it." - Die Botschaft der War Story ist klar. Gleichberechtigung. Aber auch Verehrung aller "Kriegshelden".</p>			
10	Abmoderation			Menü	00:18:22	00:19:06

Battlefield V

Video 7

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung	<p>"The Last Tiger" spielt 1945 im Rheinland (Köln). Im Gegensatz zu vielen Spielen zeigt "The Last Tiger" die seltene Perspektive eines deutschen Soldaten im Zweiten Weltkrieg - hier eines deutschen Panzerkommandanten. Hier trauen sie sich auch Kriegsverbrechen anzusprechen und in Briefen werden auch Verbrechen an die Zivilbevölkerung beschrieben. In "The Last Tiger" nehmen sie sich das Trope "Desertieren" und Konsequenzen vor. Alles wird aus der Perspektive von Peter Müller erzählt. Er ist auch der Erzähler. Da er eigentlich die Geschichte nicht überlebt, bleibt die Frage, wie er sie erzählen kann. Lebt er doch? Sind das seine letzten Gedanken? Das bleibt im Verborgenen.</p>		Menü	00:00:02	00:02:15
2	Zwischensequenz: Einführung in The Last Tiger.	<p>Einblendung: "Rhine-Ruhe Region, Germany. Spring 1945"; Einblendung darunter: "General Bradley's Twelfth US Army Group presses the borders of Germany. It is the largest US Army formation ever to take to the field. / 17,000 tanks, 28,000 aircraft and 4.5 million soldiers press eastward. / Meanwhile, German lines are in disarray. Units are broken and separated. They are not many. They are poorly supplied." - Das Ende des Krieges wird aufgezeichnet. Die US-Armee wird in ihrer Größe angepriesen (und andere Armeen und teilnehmende Nationen weggelassen), die Wehrmacht / SS wird als schon geschlagen beschrieben. Einblendung: "The Tiger tank is a legendary war machine. / Allied guns can barely scratch the thick steel skin. Few enemies can survive the Tiger's bite, an 88mm cannon that destroys most allied tanks with a single shot. / Germany constructed 1,347 Tigers. The US produced almost 50,000 Sherman tanks. / A Tiger crew would often run out of ammunition before the enemy ran out of tanks." - Hier wird die Zielrichtung und die Rechtfertigung klar. Mit "The Last Tiger" möchte EA DICE ein ikonisches Kriegsgerät zeigen. Die Kriegsmaschine ist der Tiger Panzer. Sie wird als nahezu</p>		Schwarzblende	00:02:15	00:03:13

Battlefield V

Video 7

		<p>unbesiegt beschrieben und aufgezeigt, dass die Amerikaner es mit Masse statt Klasse versuchten. Es lässt sich mit diesem Text vermuten, dass ohne Nachschubprobleme diese Gegenüberstellung trotzdem nicht fair gewesen wäre. Der Tiger Panzer wird glorifiziert. Weggelassen wird, dass die Deutschen auch andere Panzer hatten, wie z. B. 8.553 Exemplare des Panzerkampfwagens IV - die Alliierten natürlich ebenso. Die Glorifizierung wird noch einmal deutlich, da sie dem Tiger auch einen Namen geben: "Stefan".</p>				
3	<p>Zwischensequenz: Tiger Nummer 237 in Nordafrika.</p>	<p>Peter Mathias Müller und sein Fahrer Kertz in Nordafrika mit dem Tiger Nummer 237 gegen einen britischen Konvoi. In der einsamen Wüste fährt ein britischer Konvoi von Panzern. Peter Müller erzählt eine unabhängige Geschichte. Kurz wird der Tiger Panzer angedeutet. Dann wird ein Skorpion in Bereitschaftsstellung gezeigt. Sein Schwarz kringelt sich langsam ein. Die nächste Blende zeigt die Sichtluken bzw. die Winkelspiegel des Tiger Panzers. Es wirkt schon wie eine Werbe-Demonstration des Kriegsgeräts. Langsam, aber sicher dreht sich der Geschützturm zum Konvoi. Kurz wird auch das authentische Zielfernrohr des Schützen gezeigt. Schließlich ist es fertig arretiert und das Geschütz feuert. Mit einem Schuss zerstört es einen riesigen Churchill-Panzer (wahrscheinlich Mark III oder IV). Mit dem Fernglas beobachtet Peter Müller das brennende Wrack. Die ebenso brennende Crew versucht sich zu retten. Er sieht dem Verbrechen zu. Es wird auf Peter Müller geblendet. Er trägt eine typische SS-Uniform mit schwarzer Jacke (es sieht nach Leder aus). Er trägt abermals ein eisernes Kreuz (ohne Band) sowie eine schwarze Schirmmütze mit weißem Zierrand und weißer Kordel. Dazu eine Schutzbrille gegen den Staub der Wüste und ein silbernes, rundes Eichenblatt mit silbernem Knopf in der Mitte samt rotem Punkt. Sonst keine Symbolik auf Jacke oder Kappe - auch nicht auf den Schulterklappen oder dem Kragenspiegel. Müller wirkt</p>	<p>Peter Müller auf Deutsch: "Als ich ein Kind war, wurde eine Gruppe von Jungs im Dorfladen beim Klauen erwischt. Mein Vater war außer sich, als er davon erfuhr. "Aber ich hab doch gar nichts gestohlen." "Vielleicht, ", sagte er, "aber du warst dort." Müller weiter: "Mein Name ist Peter Müller, Kommandant des Tiger Panzers 237. Und ich war dort." - Hier wird klargestellt, dass er sich vielleicht nicht an Verbrechen des NS-Regimes beteiligt hat, aber er war dabei. Er hat nichts getan. Er wirft sich somit selbst vor, dass er nichts getan hat. Durchsage per Lautsprecher, dass jeder "Verteidiger" bis zur letzten Patronenhülse zu kämpfen hat. Es ist die letzte Schlacht angebrochen. Die Durchsage weiter: "Wir werden unsere Städte von den Eindringlingen befreien und den</p>	<p>Sicht von außen auf Peter Müller.</p>	00:03:13	00:07:09

Battlefield V

Video 7

		<p>bestimmt und beobachtet das Schauspiel stoisch. Er begibt sich wieder in das Innere des Panzers und schließt die Luke. Dieser fährt brachial los, stürzt eine Böschung hinunter und wirbelt eine riesige Staubwolke auf. Mächtig fährt er frontal auf den Konvoi zu. Mindestens drei weitere Panzer sind in Sicht. Müller ist sich sicher, dass er mit seiner Crew und dem Tiger Panzer diese auslöscht. Die Panzer drehen sich frontal zum Tiger, der in der Fahrt das Geschütz auf den nächsten Panzer richtet. Schließlich eine Schwarzblende und die Einblendung: "The Last Tiger"; fast schon kirchliche Musik ertönt. Ein Chor und eine Orgel. Blende nach 1945 ins Rheinland. Am Himmel fliegen dutzende Bomber, die von Flak beschossen werden. Auch der Uniform Müllers ist der Krieg schon anzusehen. Am Rücken und an den Nähten ist sie schon weiß abgewetzt. Ebenso ist das diagonale Lederband schon mitgenommen und weiß statt schwarz. Der Panzer von oben wirkt fast klein und quadratisch. Der Fahrer Kertz sitzt lässig und ölverschmiert auf dem Turm des Panzers. Er raucht. Er zeigt wie groß der Panzer aber tatsächlich ist. Zusätzlich werden leere Munitionshülsen aus einer hinteren Luke des Turms geworfen. Kertz blickt zu den Bombern. Er trägt dabei eine Flecktarn-Hose und ein bräunliches Hemd. Die Flecktarn-Hose scheint noch aus dem Wüsteneinsatz zu sein. Der Panzer ist mit Tarnnetzen und Baumstämmen für die eigene Bergung im Notfall ausgestattet. Auch Ersatzkettenelemente sind sichtbar. Er ist bereit für die Schlacht. Dazu gehen Truppen in grauen Uniformen durch das Lager. Müller trägt eine grünliche Hose und hohe, schwarze Lederstiefel. Er wird von einem anderen grün bekleideten, jungen Soldaten mit einer Kappe ohne Abzeichen begleitet. Schröder ist jung und unerfahren. Er läuft Müller nach, denn er kennt nur Gehorsam. Kertz wirft die Bestie an: Er startet den Motor. Die Armaturen leuchten bedrohlich rot-orange. Der Motor brummt brachial auf und dichte Rauchschwaden steigen</p>	<p>Feind vernichtend schlagen. Kertz beim Anblick der Bomber: "Es ist doch sowieso bald alles vorbei." Die Nachschub-Situation und der Truppenverschleiß bzw. der Tod oder die Verwundung einzelner Soldaten wird angesprochen - Kertz: "Müller! Sagen Sie mir, dass wir Nachschub kriegen. Und 'nen neuen Funker." Müller erwidert: "Das wäre gelogen, Kertz. Und ich lüge niemals, das wissen Sie." - Müller wird als ehrlicher Mensch etabliert. Kertz darauf: "Das ist sehr anständig von Ihnen, Kommandant." Er ist also anständig, aber Panzerkommandant. Müller: "Tja, Kommandanten können es sich im Gegensatz zu Fahrern nicht leisten, jeden Mist auszusprechen, der ihnen in den Sinn kommt, Schröder." - Damit spricht er den Neuankömmling Schröder an. Der erwidert auch nur kurz: "Ja, Kommandant." Müller wird als Autorität etabliert und er befiehlt: "Auf Ihre Position." Kertz scheint aber eine bessere Beziehung zu ihm zu haben, denn Müller und Kertz lächeln sich an. Nun kommt auch Politik zur Sprache. Müller: "Er ist noch ein Kind." Kertz darauf: "Dann hast du ihm ja bestimmt die Partei-</p>			
--	--	---	--	--	--	--

Battlefield V

Video 7

		<p>aus den Auspuffen am Heck auf. Unter Chor und Orgeltönen setzt sich der Panzer in Bewegung. Der Kommandant Müller sieht aus der Luke und blickt bestimmt nach vorne. Noch sind sie motiviert, auch wenn Kertz schon weiß, dass das nicht gut geht. Müller ist Deutschland treu und arbeitet wie ein Zahnrad. Auf der Brücke bei Köln marschieren Truppen, es fahren Lastwagen und Panzer. Der Kirche fehlt ein Teil des Turmes, die Stadt brennt und raucht. Der Kommandant glaubt noch, dass sie einen Gegenangriff starten. Gegen Ende der War Story merkt er aber dann, dass das Kommando das anders sieht. Müllers Charakter wird hier festgesetzt und seine Veränderung durch die Ereignisse werden vorbereitet: Foreshadowing. Soldaten räumen Schutt der Kirche weg. Ein Trupp gefesselter deutscher Soldaten geht an ihnen vorbei. Sie tragen weiße Schilde um den Hals: "Ich habe / Deutschland verraten." - Es sind Deserteure. Ein schwarz gekleideter Offizier (SS) überwacht die Gefangenen. Er salutiert dem Panzer. Der junge Schröder salutiert zurück - er ist in der Ideologie aufgegangen. Müller scheint höherrangig zu sein, denn er nickt nur kurz zurück. Luftschuttsirenen heulen auf. Die Schlacht kann beginnen. Die Namen der Soldaten sind äußerst plakativ: Müller und Schröder als typisch deutsche Namen. Kertz wirkt anders und im Spiel auch rebellisch. Hartmann ist dagegen ein wandelndes Oxymoron: Der Name klingt wie die "deutschen Tugenden". Er selbst hat Angst und will nur wenig mit dem Krieg zu tun haben.</p>	<p>Linie erklärt." Sie duzen sich. Müller: "Ich habe ihn nur daran erinnert, wer wir sind, Kertz." Das spricht Schröder im Panzer auch wie ein Mantra vor sich her: "Vertrau auf unsere Stärke. Vertrau auf Deutschland." - Er ist verängstigt. Der junge Ladeschütze lässt eine Hülse fallen und bekommt einen Zitteranfall an den Händen. Die jungen Soldaten sind vom Krieg gezeichnet. Kertz und Müller wirken wie abgebrühte Veteranen. Kertz: "Warum sprengen wir nicht einfach die Brücke und halten die Amis auf der anderen Seite?" Müller darauf: "Weil wir uns nicht zurückziehen, wir rücken vor." Der Ladeschütze Hartmann fragt bezüglich den Deserteuren: "Was passiert mit denen?" Schröder antwortet selbstsicher: "Die kriegen das, was sie verdienen. Scheiß Feiglinge!" Müller darauf: "Gemeinsam sind wir stärker, vergessen Sie das nicht." Müller scheint sich nicht immer der Meinung des Kommandos anzuschließen.</p>			
4	<p>The Last Tiger. The Tiger's Bite. Die ersten Gefechte in Köln. Die Macht des Tiger-Panzers.</p>	<p>Der Tiger Panzer 237 heißt im Funk-Namen: "Anton-Eins". Links eine Art Café - das Schild entlarvt es jedoch als "Trinkhalle". Die Straßen werden von wehenden roten Bannern mit weißen Kreisen gesäumt. In der Mitte jedoch wieder der Hakenkreuz-Ersatz: Das Balkenkreuz. Einblendung: "New objective. Advance</p>	<p>Die Befehle und Funksprüche zeigen militärische Disziplin und Gehorsam. In Form von Hartmann und Müller zeigt die Wehrmacht (vermutlich die Wehrmacht und</p>	<p>Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.</p>	<p>00:07:09</p>	<p>00:24:12</p>

Battlefield V

Video 7

		<p>to Schimek railyard"; ein "Lebensmittelgeschäft" ist auf der anderen Straßenseite. Der Motor des Turms (beim Drehen) wirkt bedrohlich. Die Symbolik ist hier deutlicher zu sehen als in den anderen War Stories. Gasthäuser haben erloschene, sonst elektrisch beleuchtete Reklame-Tafeln auf den Dächern. Die Straßen werden durch Panzersperren, Sandsäcke und Barrikaden aus Sandsäcken dominiert. Manche Häuser brennen und überall liegt Schutt. Kettenfahrzeuge fahren durch die Stadt, über den Köpfen donnern Jagdflugzeuge über die Stadt. Soldaten sind überall sichtbar. In der Ferne hört man Explosionen. Flugblätter wirbeln in der Luft, Laub fliegt herum und Häuser zerfallen. Das Halbkettenfahrzeug vor Müllers Panzer explodiert. Sie müssen durch eine Ruine fahren. Es wirkt wie das Ende eines langen Krieges, den sie eigentlich schon verloren haben. Alles zerfällt - die Stadt, die Ideologie und auch die Aussicht auf einen siegreichen Krieg. Sie fahren an einem roten Schild mit "Trinkhalle. Hier gibt's Werkschaft" vorbei. Auch das innere der Halle ist mit roten Tüchern und Bannern ausgekleidet. Vielleicht meint <i>Battlefield V</i> die Gewerkschaft, sprich die Sozialisten, die hier eine "Trinkhalle" hatten. Sie ist zerstört. Müller hat sich in den Panzer verzogen und die Luke geschlossen. Es droht also ein Angriff. Deutsche Soldaten werden von Truppen aus einem Gebäude beschossen. Der Auftrag der Spieler*innen ist es, mit dem Panzer einfach das Gebäude zu zerschießen. Mit dem Hauptgeschütz bricht so die gesamte Fassade ein und die "Feinde" können gezielt mit dem fix montierten Maschinengewehr getötet werden. Überall Maschinengewehrfeuer und auch Anti-Panzer-Waffen werden eingesetzt. Selbst Panzerabwehrkanonen werden von den Alliierten auf den Panzer geschossen. Trotzdem hat es alles nur wenig Wirkung. Jederzeit können die Spieler*innen den Panzer reparieren - jederzeit kann das Feuer erwidert werden. Der Tiger ist eine Macht. Auch die in anderen War Stories schon</p>	<p>nicht die SS, da im "Ruhrkessel" hauptsächlich die Wehrmacht tätig war) ihre "Effizienz." Um den bevorstehenden Angriff zu verdeutlichen schreit der Ladeschütze: "Geladen und bereit!" Funkspruch vom Kommando nachdem Müller und seine Crew die Eisenbahnbrücke mit dem Tiger "gesäubert" haben: "Gute Arbeit, Anton-Eins. Wir wussten gegen einen Tiger haben sie keine Chance." Schröder nach der Zerstörung der Sherman-Panzer: "Die haben keine Chance gegen uns." - Der*die Spieler*in soll sich mächtig fühlen. Hartmann über die US-Truppen: "Wie stark sind deren Verbände?" Schröder erwidert mit Inbrunst: "Das spielt keine Rolle. Sie sind uns nicht gewachsen." - Die Amerikaner sind technisch unterlegen und durch die Ideologie ohnehin auch "schlechtere / schwächere Menschen". Hartmann: "Sie fliehen!" - worauf Schröder antwortet: "Sie haben unseren Tiger gesehen, häh?" - er fühlt sich unbesiegbar. Schröder: "Gnade ist Schwäche. Ich werde meine Mutter stolz machen." - Schröder glaubt die Ideologie des NS-Staates. Er glaubt, dass er durch seinen Einsatz auch</p>			
--	--	--	---	--	--	--

Battlefield V

Video 7

		<p>bekannte Flagge in Schwarz-weiß-rot mit dem weißen Kreis samt Balkenkreuz in der Mitte ist hier wieder zu sehen. Die militärische Gehorsamkeit und die Übermacht ist noch weiterhin das große Thema. Die Straßen sind deutlich dichter dekoriert. Auf einer Litfaßsäule sind Werbeplakate: "Getränke der Welt. Wein und Spirituosen", "Bäckerei Wallenberger - der Geschmack Deutschlands" - hier spielen sie wieder mit deutschen Klischees und die Liebe zum Brot. So "schmeckt" also Deutschland. Propagandaplakat: "Verschwende es nicht! Kämpfe klug - koche vorsichtig - iss alles" - vermutlich eine Anspielung nachts keine Lampen / Lichter anzuzünden. Außerdem ein Hinweis auf die Situation der Zivilbevölkerung während des Krieges. Vor allem die Stadtbewohner litten Hunger. Ein weiteres Werbeplakat: "großer Markt der Stadt. Dorfstraße Graubach. 13, 15 & 19 [sic!] Oktober "; Werbeplakette auf einem Straßenbahnwaggon: "Rasur und Haarschnitt", "Graubacher Straßenfest", "Trinkhalle"; die Dekoration soll die Atmosphäre verdichten: Diese Schlacht und diese Geschichte handelt in Deutschland. Im Vergleich zur <i>Wolfenstein</i>-Serie ist <i>Battlefield V</i> in "The Last Tiger" zwar ernster, aber es wirkt noch immer übertrieben und mit Klischees durchtränkt. Die in <i>Wolfenstein</i> übliche Werbung für Sauerkraut, Weißwurst und Bier fehlt hier gerade noch so. Zerstörter Panzer, Schuttkegel sowie Stacheldraht und Sandsäcke an jeder Ecke. Es schreit alles gerade zu Krieg. Propagandaplakat: "Mit deinem Schrott gewinnen wir. Immer weiter ausschachten. Gummi - Metall - Lumpen. Gib's einem Sammler oder verkaufe an einen Händler." - dazu ein abstürzender, brennender Bomber der Alliierten in schwarz auf rotem Hintergrund. "Gold gab ich für Eisen" - die "Metallspenden des deutschen Volkes" werden hier klar thematisiert. <i>EA DICE</i> spricht hier deutlicher die Auswirkungen des Krieges auf die Zivilbevölkerung an. Amerikanische</p>	<p>seine Mutter stolz macht. Per Funkspruch erfährt der Tiger 237, dass ein Gegenangriff droht. Hartmann schreit panisch: "Mein Gott! Das ist eine Falle!" Schröder hat das "Miteinander", das ihm Müller erklärte, noch nicht verstanden und erste Animositäten zwischen den beiden kommen hervor: "Mein Gott! Schnauze Hartmann!" Müller behält kühlen Kopf und befiehlt kühl und gelassen. Schröder wirkt überrascht und erfreut, dass sie es geschafft haben. Hartmanns Psyche bricht langsam: "Mein Gott... ich kann nicht... Das war verdammt knapp." Auf der Prunkstraße bemerkt Hartmann die zerstörte Stadt: "So viel Zerstörung." - Gebäude liegen in Schutt und Asche. Trümmer liegen auf der Straße und Straßenbahngarnituren stehen quer und zerstört. Der Asphalt ist ebenso kaputt und löchrig. Das macht Schröder noch bestimmter: "Wir müssen diese Invasoren aus der Stadt jagen." Hartmann: "Die Bastarde sind verrückt." Schröder: "Glaubt an die Stärke und an Deutschland." - Er wiederholt weiterhin stur die Doktrin. Hartmann hat Panik: "Kertz. Bringen</p>			
--	--	---	---	--	--	--

Battlefield V

Video 7

		<p>Sherman-Panzer sind die Gegner. Die Crew der gegnerischen Panzer liegt am Boden und verbrennt. Gewalt - Krieg ist nicht schön. Auf der mehrspurigen Straße mit Verkehrsinsel in der Mitte zielt jede Laterne eine Flagge - immer die gleiche rote Flagge mit weißem Kreis und schwarzem Balkenkreuz. Einige der Fahnen sind verbrannt, angekohlt oder zerrissen. Die unendliche Munition des Tiger Panzers samt der Widerstandsfähigkeit fühlt sich mächtig an. Gerade der Kontrast zu den US-Panzern, die nach einem oder zwei Schüssen zerstört sind, ist bezeichnend. Im Hintergrund sind immer wieder Kirchtürme [oder alte Stadtmauer-Türme] sichtbar. Köln ist nicht wirklich zu erkennen. Rauch steigt über der ganzen Stadt auf. Einblendung: "New objective. Scout for enemy artillery" - Artillerieeinschläge rund um sie. Der Panzer IV vor ihnen wird zerstört. Müller schließt wieder die Luke [und öffnet sie nach ein paar Metern auch wieder]. An einem Hauptquartier hängt wieder die schwarz-weiß-rote Flagge. Einblendung: "New objective. Destroy enemy artillery"; manche Schüsse der Sherman-Panzer prallen wirkungslos am Tiger ab - Kriegsgerätpornografie pur. Der Tiger mäht Soldaten, Panzer, Artillerie und Bäume weg als wären sie nichts. Einblendung: "New objective. Eliminate remaining enemy forces"; auch die Musik ist metallisch und dramatisch: Wie knirschendes Metall mit dauerndem Hämmern. Einblendung: "New objective. Eliminate counter-attack force"; die Amerikaner schicken einen T34 Calliope - ein Sherman-Panzer mit 60 Abschussrohren für M8-Raketen. Die Panzer-Crew ist überrascht und kennt diese neue Bedrohung nicht. Erste Zweifel an der technischen Übermacht des Tigers kommen auf. Motorengedröhne und Raketen kündigen sie an. Das Denkmal in der Mitte des Platzes wurde durch Raketenbeschuss zerstört - symbolisch für das NS-Regime. Diese weitere Zerstörung steht noch bevor. Einblendung: "New objective. Scout for enemy armored</p>	<p>Sie uns zur Brücke." Kertz: "Was?" Schröder: "Was sagt ihr da? Seid ihr verrückt? Wir dürfen den Angriff nicht abbrechen." Hartmann: "Das ist Selbstmord. Wir werden alle draufgehen! Sehen sie das denn nicht? Wir werden hier nur sterben! Das sind einfach zu viele!" Schröder: "Beruhig dich, Mann. Herrgott nochmal!" Müller: "Ruhe! Alle! Halten Sie den Mund. Wir sind gleich an der Brücke. Machen wir einfach unsere Arbeit." Müller hat alle Hände zu tun, die Crew zusammenzuhalten. Der Schrecken des Kriegs sitzt tief. Die Doktrin ebenso. Müller ist noch der treue Soldat. Hartmann: "Es sind so viele, Herr im Himmel. So viele!" Müller glaubt noch an die Technik: "Sie haben Panzer, aber wir haben einen Tiger." - Müller weiß jedoch auch (siehe Deserteure zu Beginn), was ihm bevorsteht, wenn er den Befehl nicht ausführt.</p>			
--	--	---	---	--	--	--

Battlefield V

Video 7

		<p>column." Das Kommando ist per Funkspruch noch zuversichtlich. Sie sollen alle gegnerischen Einheiten auf dem Weg zum Sammelpunkt angreifen und den Feind zurückdrängen. Soldaten rennen vor ihnen vorbei. Die Musik hat zu einem abwartenden, langsameren Ton gewechselt. Sie suggeriert Gefahr an jeder Ecke - aber nicht unmittelbar, sondern versteckt. Die klare Botschaft: Krieg ist schrecklich und fordert unzählige Tote und große Zerstörung. Als ein Schuss des Tigers von einem Sherman abprallt, stellt Schröder überrascht fest, dass sie nicht durch die Panzerung gekommen sind. Sein Weltbild wird immer in Frage gestellt. Die Realität passt nicht mit der Ideologie zusammen. Einblendung: "New objective. Eliminate enemy armored column"; im riesigen Platz erwartet uns Zerstörung. Von einer Brücke und vielen Gebäuden stehen nur mehr Gerippe. Es erinnert an Fotos von Dresden nach den Bombardierungen. Gegnerische Panzer und Truppen überall. Sie sind auf sich allein gestellt. Zerstörung pur. Die Musik wechselt zum Streichen von Geigen. Sie wirkt traurig. Die schiere Menge der gegnerischen Panzer ist fast überwältigend. Der Tiger feuert weiter aus allen Rohren. Einblendung: "New objective. Advance to Schimek railyard"; roter Rauch und Geheul von Flugzeugmotoren: Ein Luftschlag steht bevor.</p>				
5	<p>Zwischensequenz: Ein Crewmitglied muss rausgehen und den Weg erkunden.</p>	<p>Ein Bomber mit Raketen verfolgt sie. Der Tiger wirkt das erste Mal ausgeliefert. Nach einem Treffer beginnt er zu rauchen. Kertz manövriert ihn in den ersten Stock einer Ruine. Sie sind hier unentdeckt. Es muss jedoch einer der vier raus und den Weg erkunden [das Warum bleibt ungewiss]. Schröder will Hartmann schicken und auf "seine Stärke" vertrauen. Aus Eigenschutz? Oder um ihn auch in die Doktrin zu zwingen? Es ist ganz anders: Schröder glaubt, dass Hartmann ersetzbar und die Schwachstelle ist. Müller überlegt, aber seine militärische Doktrin und die Ideologie greifen. Er entscheidet sich auch dafür. Die Kamera steht stets im dunkeln und nimmt ein</p>	<p>Schröder: "Keine Schwäche, keine Sentimentalität." Schröder weiterhin: "Aber Hartmann - der ist doch eh angeschlagen. Austauschbar." Kertz kann seinen Ohren nicht trauen: "Herrgott noch mal, Müller, nein! Der Mann ist nicht in der Verfassung!" Hartmann hat Angst und versucht es auf den persönlicheren Weg: "Bitte, Peter. Ich kann wirklich nicht..." Müller</p>	<p>Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.</p>	<p>00:24:12</p>	<p>00:27:54</p>

Battlefield V

Video 7

		<p>Crewmitglied in den Fokus (selten auch zwei). Es wirkt immer als würde sie von einer Nische oder einem kleinen Bereich im Panzer herausfilmen. Es wirkt bedrückend und eng. Hartmann wirkt verängstigt, nickt aber entschlossen. Kurz wurde die Autorität aber durchbrochen und sie waren mehr als nur Soldaten mit unterschiedlichen Dienstgraden - sie wirkten wie Vertraute. Müller war noch nicht dazu fähig, das zuzulassen. Kertz ahnt furchtbares und hämmert wild auf das Lenkrad ein. Schröder wirkt zufrieden und hat einen verstörend starren, fast grausamen Blick aufgesetzt. Er ist eigentlich das Problem in der Crew - nicht Hartmann. Die Doktrin, die Ideologie und der blinde Glauben an sie machen ihn zum Problem. Der Tiger wartet in der Ruine und Hartmann springt mit einer MP-40 bewaffnet hinaus. Kertz, Schröder und Müller beobachten ihn über das Geschütz und die Winkelspiegel. Stets bleibt alles dunkel, nur die Augen sind hell beleuchtet. Fast schon wie der stellvertretende Blick des Führers oder zumindest des Kommandos richtet der eigentlich verbündete Tiger-Panzer seine Kanone stets auf den jungen Hartmann. Dieser bleibt schließlich an einer Wand stehen, lehnt sich mit dem Rücken dagegen und wirkt kurz verängstigt und verunsichert. Er blickt zurück genau Richtung Zielfernrohr. Aus dem Blickwinkel des Fernrohrs sehen wir, die Spieler*innen, ihn zentriert (es wirkt als könnten sie ihn abschießen - aber warum?). Hartmann hat Angst. Eine weiße Rauchwolke umhüllt ihn und er ist verschwunden. Die Musik wirkt bedrohlich und kündigt ein Unheil an. Das Fernrohr des Geschützes zoomt heraus. Er ist nirgends zu sehen. Dem desertierten Hartmann folgt ein Beben. Der Tiger-Panzer erzittert. Selbst Schrauben und der Spiegel, der Kertz nach hinten in den Innenraum blicken lässt, fallen um. Rund um sie fahren alliierte Panzer (US-Panzer) an ihnen vorbei. Eine ganze Kolonne. Kertz lässt sie nach vorne flüchten. Sie</p>	<p>unterbricht ihn: "Raus aus dem Panzer, Hartmann. Ich möchte, dass Sie ihre Pflicht tun." Er ist nicht böse - er will nur, dass alle pflichtbewusste Soldaten sind. Müller richtet die Worte an die anderen: "Das gilt für jeden hier." - Er will seine Autorität noch nicht in Frage gestellt sehen. Kertz fragt, wo Hartmann sei. Schröder erwidert wie aus der Pistole geschossen: "Der desertiert." Kertz will das nicht wissen: "Ruhe. Das wissen Sie doch gar nicht!" - Beim Anblick der Panzerkolonne will Müller nun losfahren: "Kertz! Bringen Sie uns raus hier." Kertz erwidert: "Wir können doch Hartmann nicht hier lassen." Müller sieht noch einmal raus und schreit: "Raus! Los!"</p>			
--	--	--	---	--	--	--

Battlefield V

Video 7

		lassen Hartmann zurück und geben die Hoffnung auf. Desertiert nun er oder sie?				
6	The Last Tiger. Turning Point. Kampf gegen die Übermacht.	Das Kommando befiehlt sie zur vorgezogenen Basis. Sie müssen alle Dokumente, die mit Truppenbewegungen zu tun haben, vernichten. Danach sollen sie sich an der Kathedrale mit den anderen Verstärkungen sammeln. Einblendung: "New objective. Reach German forward base"; das Kommando weiß also, dass es zumindest knapp wird. Alle Befehle und Dokumente sollen zerstört werden, falls sie dem Feind in die Hände fallen. Dämmerung setzt ein. Die Stimmung wird noch düsterer. Die Musik wird hingegen dramatischer - es ist der letzte Kampf. Kaputte Panzer brennen von innen durch die geladene Munition aus: Der Turm wird dadurch in hohem Bogen abgesprengt. Das ist wiederum eine Demonstration der Macht dieser Kriegsmaschinen. Rundherum weiterhin eine trostlose, zerbombte Gegend. Die Eisenbahnbrücke liegt in Schutt und Asche. Schutt und Asche sind allgemein die Elemente, die am besten als Beschreibung für die Szenerie passen. Überall stehen Kisten, Fuhrwerke, Lastwagen - Überreste der Zivilisten. Dazwischen: Sandsäcke, ausgebrannte Panzer, Stacheldrahtbarrieren. Interessanterweise fehlen (ganz bewusst) Leichen und tote Soldaten. Die wurden sauberlichst weggeräumt. Durch die optische Opulenz, die Dramatik und die Spielgeschwindigkeit fällt das den Spieler*innen aber wahrscheinlich gar nicht auf. Erst das Vorhandensein dieser würde drastisch auffallen und die Stimmung noch weiter drücken. Die abendliche Dämmerung ist rötlich - es wirkt wie ein Höllen-Szenario. Wenn andere deutsche Fahrzeuge auftauchen, werden sie sofort von Bombern oder Geschützen zerstört. "The Last Tiger" wird hier wörtlich genommen. Der*die Spieler*in sollen sich alleine fühlen. Ein Bombergeschwader donnert über den Panzer. An den Fassaden und Straßenlaternen hängen die roten Banner. Die Gebäude dahinter stehen ohne	Schröder: "Aufwachen!" - Müller: "Verdammt!" - Kriegsgeschwätz zwischendurch. Nach dem explodierenden Halbkettenfahrzeug vor ihnen, fragt Müller: "Sind Sie wohlauf?" - Schröder erwidert: "Melde volle Kampfbereitschaft, Kommandant." - Kertz lacht abfällig: "Warum kann er nicht einfach 'Ja' sagen?" - Schröder ist das laufende Klischee des treuen Wehrmachtssoldaten. Blind rennt er dem Tod entgegen. Die Ideologie durchtränkt ihn - durch die HJ wahrscheinlich von Kind an. Kertz ist hingegen der abgebrühte Kriegsveteran, der eigentlich nicht mehr will, aber es muss. Kertz zu Müller, als dieser beschließt alleine die Flugabwehrgeschütze zu kapern: "Du bist verrückt, Peter." - wagemuter Heldentum; hier damit untermalt, dass er bei den Deutschen fehlgelenkt war.	Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.	00:27:54	00:32:06

Battlefield V

Video 7

		<p>Dach und sind nur noch Beton-Gerippe. überall stehen Panzersperren, verlassene Fahrzeuge und kaputte Geschütze. Krieg. Alles wirkt gräulich oder bräunlich. Einzig die roten Fahnen und der rötliche Himmel sind Farbtupfer - neben dem Feuer und den Explosionen. Der Tiger Panzer mit dem Spitznamen "Stefan" wird von Bomben getroffen und bleibt stehen. Sie sind mitten auf einer mehrspurigen Straße ausgeliefert. Es wird schlimmer - die Hoffnung auf das Überleben bekommt einen Dämpfer. Schröder macht sich über die Bomber sorgen - er nennt sie "Panzerknacker". Müller beschließt nun selbst zu Fuß die Luftabwehrkanonen zu bedienen. Kertz erklärt ihn für verrückt. Es herrschen Anzeichen von Verzweiflung.</p>				
7	<p>The Last Tiger. Turning Point. Müller muss die Luftabwehrgeschütze einnehmen, um damit die Bomber auszuschalten.</p>	<p>Einblendung: "New objective. Seize anti-air gun"; die Stimmung und die Rollen kehren sich um. Nun schleicht Müller durch die Ruinen und amerikanische Panzer lauern übermächtig in den Straßen. Untermalt mit bedrohlicher, ruhiger Musik. Die Feinde sprechen Englisch mit amerikanischem Akzent. Dokumente liegen am Boden der halb zerstörten Gebäude. Die Gebäude wirken durchwühlt. Die amerikanischen Soldaten nutzen die ikonischen "Tommy Guns" (Thompson M1928A1 - als Chicago Typewriter der Ostküsten-Mafia bekannt). Auch dieses Hauptquartier hat noch die schwarz-weiß-rote Fahne - obwohl es von den Amerikanern eingenommen wurde. Die Motoren der Bomber heulen bei ihren Sturzflügen. Der*die Spieler*in und Müller wissen, was ihr Ziel ist. Die Luftabwehrgeschütze werden natürlich auch von Panzern bewacht. Eine Panzerfaust und Dynamit liegt praktischerweise herum. Im Hintergrund brennt die Stadt. Der rote Himmel wirkt nicht nur höllisch, sondern Feuer leisten ihren Beitrag. Den Platz mit den Geschützen säumen ausgebrannte deutsche Panzer. Interessant: Unter den ausgebrannten Panzern finden sich nie Tiger oder andere Panzer der späteren Kriegsjahre. Es sind höchstens</p>	<p>Müller kommentiert in Gedanken: "Außerhalb des Panzers war die Welt unmittelbarer. Der Geruch von Blut und Tod. Ohne meine stählerne Hülle unterschied mich nichts von den Leichen in den Ruinen. Ah... keine gedankenlose, allmächtige Maschine... nein, einfach nur ein verwundbarer Mann voller Fehler." - er selbst merkt, dass er ohne den Stahlkoloss verwundbarer ist und alles intensiver erlebt. In diesen wenigen Zeilen wird die War Story zusammengefasst: Es geht um die Ästhetisierung der Kriegsmaschinen und der fast schon entschuldigenden Offenbarung, dass er bei den Verbrechen dabei war und nichts dagegen getan hat.</p>	<p>Erste Person aus der Sicht von Peter Müller.</p>	<p>00:32:06</p>	<p>00:42:03</p>

Battlefield V

Video 7

		Panzerkampfwagen IV. Einblendung: "New objective. Eliminate Tankbuster aircraft"; Müller besteigt die Flak und beschießt die Bomber. Als er sie beide zerstört, kommt eine neue Einblendung: "New objective. Return to Tiger 237". Zurück zu "Stefan" - er wurde jedoch entdeckt und ist völlig verwundert. Immerhin hat er "nur" einen Panzer in die Luft gejagt und mit der Flak zwei Bomber vom Himmel geschossen. Das wird doch niemandem auffallen? Kertz spricht per Funk genau das an: Sie sind dem Feuerwerk gefolgt.				
8	The Last Tiger. Turning Point. Zurück im Tiger. Zur vorgeschobenen Basis.	Einblendung: "New objective. Reach German forward base"; der allmächtige Tiger rettet Müller und die drei übrig gebliebenen Insassen des Panzers zerstören mehrere Panzer und töten einige Soldaten. Sie sind fast wie lästige Fliegen, die der Tiger einfach so zerstört. Das Funkgerät ist jedoch kaputt. Sie bekommen keine neuen Befehle. Die Stadt wirkt außerdem verdächtig leer. Der letzte Tiger scheint genau das zu sein. Wie der*die Spieler*in dann erfährt, ist das auch der Fall. Der Rückzug hat stattgefunden und sie sind auf sich alleine gestellt.		Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.	00:42:03	00:43:42
9	The Last Tiger. Turning Point. Müller sucht die Dokumente mit Truppenbewegungen.	Müller zeigt seinen Befehlsgehorsam und sucht die Dokumente mit Truppenbewegungen. Einblendung: "New objective. Destroy sensitive materials"; Müller ist der Inbegriff des "befehlsausführenden Offiziers". Dadurch wird natürlich auch das Fass aufgemacht, dass sie die Soldaten entschuldigen. Gleichzeitig ist sich Müller seiner Mittäterschaft zumindest im Nachhinein bewusst. Am Hauptquartier, das "Aufklärungs-" oder "Geheimdienst-Dokumente" hat, haben sich US-Soldaten eingefunden. Rundherum sind zerstörte Halbkettenfahrzeuge, tote deutsche Soldaten und auch kaputte Kübelwagen zu sehen. Tarnnetze decken hier auch die Basis der US-Soldaten ab - es könnte aber auch noch Teil des deutschen Quartiers sein. Selbst oben in der Basis liegen noch die Leichen der Offiziere und Soldaten. Die drohende Niederlage und die fehlgeleitete Führung kommt durch den Offizier zum Ausdruck: Er beging		Erste Person aus der Sicht von Peter Müller.	00:43:42	00:48:46

Battlefield V

Video 7

		<p>offenbar Selbstmord. Er hat seine Schirmmütze extra vorher noch akribisch neben sich gelegt. Die Dokumente tragen die große Aufschrift: "Strong-Geheim" - Pseudo-Deutsch. Einblendung: "New objective. Return to Tiger 237"; die Musik suggeriert Stress. Die Bedrohung scheint nur etwas nachgelassen zu haben. Einblendung: "New objective. Regroup at cathedral HQ".</p>				
10	<p>The Last Tiger. Turning Point. Mit dem Tiger zur Kathedrale.</p>	<p>Als die Sherman-Panzer ausgeschaltet sind, herrscht Stille. Keine Musik, kaum Schlachtgeräusche. Die Stadt wirkt verlassen. Selbst Schröder meldet sich kaum mehr zu Wort. Überall zerstörte Panzer, durchbrochene Barrieren, Feuer und Rauch. Selbst ein Hund läuft mitten durch die Ruinen. Sie sind alleine.</p>	<p>Schröder wirkt unsicher: "Irgendwelche Befehle, Kommandant?" - Müller bleibt still. Mit dem Selbstmord des Offiziers wird ihm langsam klar, dass es ein Fehler war. Er ahnt wahrscheinlich schon, was ihnen bevorsteht.</p>	<p>Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.</p>	<p>00:48:46</p>	<p>00:51:05</p>
11	<p>Zwischensequenz: An der Kathedrale angelangt. Das Weltbild zerfällt.</p>	<p>Der Tiger fährt durch die Straße. Die Musik verbreitet eine Endzeitstimmung. Dichter Rauch umgibt sie. Nun taucht auch ein erster zerstörter Tiger Panzer auf der Seite auf. Die "unzerstörbare", "allmächtige" Maschine ist auch kaputt gegangen. Müller macht die Luke auf und sieht sich das Ganze sichtlich beeindruckt an. Es heißt zwar über den Lautsprecher, dass Zivilisten evakuiert wurden, aber Müller sieht zwei Zivilisten durch die Ruinen laufen. Er merkt, dass das Kommando Lügen verbreitet. Er sieht die kommende Niederlage. Er sieht die Fehlleitung, die er kommentarlos hingenommen hat. Sein Blick ist nach unten gerichtet - er wirkt baff. Er sieht einen weinenden Zivilisten, der seine tote Frau in Armen hält. Verachtend richtet dieser den Blick auf Müller, der mit seinem mächtigen Panzer vorbeifährt. Müller hält den Blick nicht stand und sieht weg. Er blickt erschüttert nach unten. Die Musik bekommt einen Chor dazu. Müller sieht gehängte Soldaten mit Schildern ("Ich habe Deutschland verraten") um den Hals - wie ganz zu Beginn. Am Anfang wollte er es nicht glauben, was mit ihnen geschieht, nun wird es ihm wirkungsvoll</p>	<p>Durchsage per Lautsprecher: "Achtung, Achtung, an alle [dt. unverständlich, engl. brave and nobel] Verteidiger. Die Zivilisten wurden alle aus der Stadt evakuiert. Das Vaterland liebt und beschützt alle seine Bürger. Sie alle sind uns wichtig. Sie alle sind von uns geschätzt. Löwen unter Männern, die für eine gerechte Sache [kämpfen]." Schröder bleibt bei seiner Ideologie: "Hartmann? Dieser Idiot!" - Müller will nichts mehr davon wissen: "Halten Sie den Mund." - Schröder sieht ihn fassungslos an. Weiter Müller: "Er hat seine Pflicht getan, wie befohlen." - Müller merkt, dass sein Befehl schon als Desertieren</p>	<p>Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.</p>	<p>00:51:05</p>	<p>00:53:56</p>

Battlefield V

Video 7

		<p>noch einmal vor Augen gehalten: Sie wurden hingerichtet - ohne Gerichtsverhandlung. Auch die Kamera und somit der Blick der Spieler*innen wird darauf gerichtet. Es hängt nicht nur ein Soldat, sondern an jeder Straßenseite gleich mehrere. Die Kamera wechselt von Soldat zu Soldat. Ein anderes Schild: "Ich bin ein Deserteur"; rundherum brennt die Stadt - Glutnester sind sichtbar. Mittendrin hängt an einem Baum ein Soldat ("Ich habe Deutschland verraten"). Neben ihm stehen zwei Soldaten, die ihn offenbar gerade erhängt hatten. Daneben ein stolzer NS-Offizier, der noch aufrecht, militärisch und treu daneben steht. Er dreht sich auch sofort um und salutiert Müller. Peter Müller erwidert diesen Gruß nicht mehr. Er sieht zu Boden und stellt sich Fragen. Er sieht jetzt das Elend des Krieges, das Elend, das vom Militär und dem Staat ausgeht, dem er stets geholfen hat. Schließlich hält Kertz den Panzer an. Rundherum Rauch, hinter ihnen sind die Erhängten zu sehen. Er trägt noch immer seine Uniform - nun ist auch ein zweites eisernes Kreuz an der Brust zu sehen. Müller blickt nach oben und mit Entsetzen erblickt er das, was er schon vermutete. Auch Schröder steigt aus der zweiten Luke und sieht auf den erhängten Hartmann, der von den Scheinwerfern des Panzers beleuchtet wird. Hartmann hängt genau mittig an einem schmiedeeisernem Tor mit der Schrift "Spiegelgasse". Er trägt das Schild "Deserteur" um den Hals. Das schmiedeeiserne Tor erinnert wahrscheinlich nicht zufällig an den "Arbeit macht frei"-Schriftzug von Auschwitz oder anderen Konzentrations- und Vernichtungslagern. Beim Durchfahren durch das Tor sieht Müller direkt auf den herabhängenden Hartmann. Er wirkt schockiert. Sein Weltbild wurde zerstört. Auch die Kathedrale sagt ähnliches: Sie ist zerbombt und brennt. Sie kommen allein dort hin - niemand ist da. Der Sammelpunkt wurde aufgegeben. Die Nacht ist endgültig eingebrochen. Sie pflügen mit ihrem Panzer durch den Innenraum der zerstörten Kathedrale. Ein toter</p>	<p>interpretiert hätte werden können. Schröder will das wiederum nicht wissen: "Seine Pflicht? Nein, er war ein Verräter." - Schröder spricht die letzten Worte schon aggressiv aus. Auch Müller wird schroff: "Er war einer von uns." - Hier ist die Wende im Spiel. Müller sieht die Untaten. Schröder nicht. Dieser Konflikt muss früher oder später eskalieren. Schröder sieht überrascht und fast verzweifelt, was vom "Hauptquartier" übrig ist: "Wo sind die? Wo sind die Verteidigungsstellungen? Kommandant? Was ist hier los?" - Müller wirkt völlig aus der Bahn geworfen, schafft es aber noch, das Vorbild zu sein: "Ich werde es herausfinden. Und Sie reißen sich zusammen, Schröder. Müller beim Versuch das Funkgerät in Gang zu bekommen: "Mein Gott." - Kertz muss lachen - Galgenhumor: "Es geht alles den Bach runter. Mensch, Peter, was machen wir denn jetzt?" - Müller antwortet nicht und versucht sich an den rettenden Strohalm in Form des Funkgeräts zu klammern.</p>			
--	--	---	---	--	--	--

Battlefield V

Video 7

		Fallschirmjäger hängt von der Decke. Nichts ist dem Krieg und der Wehrmacht (auch der SS) heilig.				
12	The Last Tiger. Tooth and Nail. Des Nachts auf der Suche nach einem Funkgerät.	Das nächtliche Köln wird von den brennenden Ruinen und den vielen Feuern beleuchtet. Funken und Asche fliegen durch die Luft. Es wirkt endgültig wie ein Höllenszenario. Einblendung: "New objective. Make contact with command"; über die Stadt fliegen unzählige Bomber und Jäger. Suchscheinwerfer sind gen Himmel gerichtet. In der Ferne hört man Bomben und Flak-Einschläge. Die ankommenden Flugzeuge werden noch beschossen, denn auch am Himmel tun sich immer wieder Explosionen auf. Die gesamte Umgebung dieses Blocks ist zerstört und brennt. Während dem Funkspruch wird Müller umzingelt. Sie fordern ihn auf, dass er sich ergibt. Mehrere Panzer und Soldaten zielen auf ihn. Schröder reagiert mit einer Kurzschlusshandlung ganz nach Ideologie: Er eröffnet das Feuer. Fassungslos sieht Müller das von außen mit an. Er weiß, dass es ihr Todesurteil ist.	Müller zum*zur Spieler*in und sich selbst: "Sobald meine Männer in Sicherheit sein würden, würde ich Zeit haben über alles nachzudenken, die Lage zu bewerten. Das redete ich mir jedenfalls ein. Damals hatte ich meine eigenen Lügen nicht erkannt." - Müller gibt zu, dass er weitermachen und seine "Männer" in Sicherheit bringen wollte. Als Ausrede, dass er noch nicht über die Lage nachdenken musste. Er wollte es nicht wahrhaben, dass er falsch gehandelt hat. Er weiß es aus der erzählenden Sicht jedoch - er gesteht es ein. Per Funk bekommt er einen Befehl: "Achtung! Alle mobilen Einsatzkräfte an der Kathedrale. Verteidigen Sie den Brückenkopf um jeden Preis. Lassen Sie niemanden vorbei. [...]" - Währenddessen Durchsage der Amerikaner: "All German forces! The cathedral is surrounded! Lower your weapons. You cannot win this fight!" Schröder dreht den Turm als er die Amerikaner sieht: "Für Deutschland! Wir sind hier, um Deutschland zu verteidigen" - die Ideologie sitzt zu tief. Er lässt es	Erste Person aus der Sicht von Peter Müller.	00:53:56	00:55:24

Battlefield V

Video 7

			nicht zu. Müller darauf: "Sind sie verrückt?" - Nach einem kurzen Geplänkel spricht er weiter: "Ruhe! Beide!"			
13	The Last Tiger. Tooth and Nail. Kampf um das Überleben mit dem Tiger Panzer.	Einblendung: "New objective. Destroy all enemy vehicles"; die Amerikaner bekämpfen den deutschen Tiger mit Masse. Überall stehen Panzer und Soldaten. "Stefan" wird von allen Seiten beschossen. In den brennenden Ruinen herrscht nicht nur eine apokalyptische Panzerschlacht, sondern auch ein Funken Hoffnung: Ein Feld-Lazarett ist kurz in der Schlacht sichtbar. Der*die Spieler*in hat keine Wahl: Er*sie muss weiterkämpfen. Sonst ist das Spiel zu Ende. Er*sie steckt quasi in Müllers Haut. Er kann noch nicht aufhören. Die Musik entfaltet mittlerweile vollständige Dramatik. Es ist der letzte Akt und sie bläst zum großen Finale. Genau das ist diese Schlacht. Das letzte Aufbäumen. Mit den letzten Fahrzeugen und Truppen um ihnen verstummt die Musik. Der allmächtige Tiger hat vieles zerstört und viele getötet. Aus der dramatischen Musik entsteht dann eine ruhigere Musikuntermalung. Es wirkt unwirklich. Genauso diese riesige Schlacht samt den Bränden und den zerstörten Gebäuden in der Dunkelheit. Einblendung: "New objective. Rejoin the main force"; rund um den Panzer explodieren Bomben. Kertz fährt, Schröder mault. Die Musik übertönt das Kriegsgeschehen. Alles brennt, überall Bomben. Selbst die Fahnen an den Laternenmasten brennen. Der Tiger fährt langsam die Brücke hoch. Es wirkt alles surreal und endzeitlich. Im Hintergrund brennt die Stadt und ein ebenso brennender Bomber stürzt ab. Plötzlich wird vor ihnen die Brücke gesprengt.	Kertz schreit nun auch verzweifelt: "Peter! Wir sind in der Unterzahl! Wir können nicht gewinnen!" Schröder mault ihn schroff an: "Halt's Maul, Verräter. Wir dürfen uns nicht ergeben, wir müssen kämpfen." - Schröder wird übergriffig. Er sieht sie nicht als ebenbürtig. Er hat recht - die Ideologie hat das ihm so beigebracht. Müller schweigt weiterhin. In ihm arbeitet es. Die Bindung zum Panzer "Stefan" kommt noch einmal durch: "Wie geht's 'Stefan'?"	Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.	00:55:24	01:01:04
14	Zwischensequenz: Der Panzer ist kaputt. Amerikaner umzingeln die drei. Müller gibt auf und	Sie stürzen von der Brücke ab und die Kette reißt. Innen blinkt ein rotes Licht. Der Tiger "Stefan" ist am Ende. Müllers Ohren pfeifen - er hört fast nichts. Langsam lässt die Benommenheit nach und er öffnet die Luke. Der Kreis schließt sich. Kertz fragte, warum sie nicht die Brücke sprengen und genau das wurde jetzt	Kertz zu Müller mit gebrochener, verzweifelter Stimme: "Sie haben uns verraten. Die haben die Brücke gesprengt. Die wollen uns hier verrecken lassen." Müller: "Das	Sicht von außen auf Peter Müller und Tiger 237.	01:01:04	01:03:58

Battlefield V

Video 7

<p>lässt die Ideologie los. Schröder kann es nicht und tötet ihn.</p>	<p>getan. Ohne Rücksicht auf die Menschen. Kertz torkelt umher und Müller erschrickt so sehr, dass er mit der Pistole auf ihn zielt. Müller weiß, dass er recht hat und blickt ihm verzweifelt nach. Er tut jedoch nichts. Stattdessen schießt plötzlich Schröder neben ihm einen Feuerstoß der MP-40 in Kertz' Rücken. Kertz liegt vor Müller im Sterben. Rundherum brennt es. Der junge Schröder hält weiterhin die Maschinenpistole in der Hand. Sie sind nun von amerikanischen Soldaten umzingelt. Sie fordern sie zur Aufgabe auf. Schröder schießt auf sie. Müller ignoriert das alles. Sein Kopf arbeitet und er wählt selbst die Fahnenflucht - die Desertion. In Zeitlupe schießt der verblendete Schröder auf die US-Soldaten. Kertz ist tot und Müller sieht ihn nachdenklich und verstört an. Er resigniert und erkennt seine Fehler. Das ist wahrscheinlich der Moment, in dem er die Geschichte nacherzählt. Symbolisch reißt er sich das eiserne Kreuz vom Kragen. Er schließt erschöpft die Augen. Rundherum ist es ein Symbolbild des Kriegswahnsinns. Höllische Szenen und Kirchenmusik mit Orgel und Chor. Peter Müller lässt das Eiserne Kreuz fallen und hebt die Hände. Schröder sieht ihn fassungslos mit rauchender Maschinenpistole an. Schließlich reißt Schröder die MP-40 herum und zielt auf Müller.</p>	<p>weißt du nicht, Kertz. Komm! Wir müssen jetzt..." - Kertz unterbricht ihn: "Was!? Stärke zeigen? Häh? Herrgott! Sieh dich doch um, Peter. Gott stehe uns bei. Alles, woran wir geglaubt haben, alles, was wir dafür getan haben... es ist vorbei." Müller ahnt, was passiert. Er will desertieren - Müller fleht ihn an: "Nein, Kertz. Komm. Tu das nicht, Kertz." Kertz mit Tränen in den Augen und völliger Verzweiflung: "Peter, es ist vorbei." - Schröder, nachdem er Kertz exekutierte: "Er war ein Verräter." - Völlig verstört und ratlos sieht Schröder Müller an. Der stürzt aus dem Panzer und schreit aufgelöst: "Kertz! Kertz!" Schröder versucht sich zu rechtfertigen: "Ich weiß, er war Ihr Freund. Aber er ist desertiert. Gemeinsam sind wir stärker, richtig? Die Schwachen überleben nicht. Das waren Ihre Worte! Ja? Sagen Sie's! War das nicht so?" - Schröder betet weiterhin seine gelernten Floskeln vor. Er schreit ihn verzweifelt an. Als Müller aufgibt, schreit Schröder nur noch laut und langgezogen: "Nein!"</p>			
---	--	--	--	--	--

Battlefield V

Video 7

15	Abspann	<p>Die Szene verschwindet: Eine Schwarzblende. Zu den friedlichen Tönen der Musik dringen zwei laute Schüsse hervor. Es wird suggeriert, dass Schröder den Deserteur Müller erschossen hat. Die Musik ist eine Art Happy End. Einblendung: "The spring of 1945 saw the German Reich pushed back to its former borders. / Hungry citizens. Crippled production. An industry of death. / But no surrender" - Hier wird kurz das industrielle Töten erwähnt. Nicht nur Kriegsindustrie, sondern auch Verbrechen an der Menschlichkeit. Die Doktrin / die Ideologie war bei vielen aber so tief verankert, dass Schröder stellvertretend genau diese verbrämte Haltung repräsentierte. Es wird gezeigt, dass viele den Wahnsinn mitgemacht haben, einige sich weigerten. Einblendung: "'We will not capitulate. No, never! We may be destroyed, but if we are we shall drag a world with us - a world in flames.' / German soldiers fought under an oath of unconditional obedience to their leader. Most did exactly what they were told. / The order to fight to the end would cost lives measured in the millions." - Ein Zitat vom "Führer" Hitler selbst zeigt das noch einmal deutlich. Die War Story endet dann mit einem Zitat der Schriftstellerin Alice Sebold - Einblendung: "Murderers are not monsters, they're men. And that's the most frightening thing about them." - Die Mörder im Zweiten Weltkrieg waren nicht entmenschlichte Mensch-Maschinen, sondern Menschen wie jeder andere. Am Ende auch eine Warnung, dass solche Zustände wieder passieren können.</p>		Schwarzblende	01:03:58	01:05:37
16	Kurzes Intermezzo			Menü	01:05:37	01:06:36
17	Epilog. "The empires of the future are the empires of the mind."	<p>Ein Zitat von Winston Churchill ("Empire of the mind") ist der Titel des Epilogs. Die Ideologie ist der zusammenhaltende Faktor. Bei "horror" wird gezeigt, wie Peter Müller den erhängten Hartmann erblickt. Der Titel des Epilogs ist wahrscheinlich gewählt, weil er das Problem aufzeigt: Die Ideologie, die Menschen spaltet. Das ist bis heute oft der Grund für Krieg.</p>	<p>Ein Erzähler: "I was a good soldier. One among many. Firing cruel weapons at strangers in different coloured uniforms, in countries that didn't belong to any of us. God help us all. The wheels of war are still turning. Throttles set. Engines</p>	Sicht von außen auf verschiedene Schlachtplätze.	01:06:36	01:09:34

Battlefield V

Video 7

19

			<p>roaring. Armed. Fuelled. In motion. But against all of that horror, one thing gives me hope. I have glimpsed another world. A world where humanity shines brightly, rising from the ashes of these dark times. Burning with hope, it illuminates a path through this wreckage. A path to somewhere better." - Die Kriegskritik als Endbotschaft. Eine Welt ohne Krieg wäre der Wunsch.</p>			
--	--	--	---	--	--	--