

Autorin

Eine junge Nonne stampft durch Schnee und Matsch. Sie trägt ein langes schwarzes Gewand. Ihr Kopf ist bedeckt. Ihr Gesicht wirkt jung. Sie ist blass. Fast grau.

Autorin

Indika lebt in einem russisch-orthodoxen Kloster mitten im kargen Nichts. Die Klosteranlage ist farblos – schwarz und weiß dominieren. Mehr Farben gibt es nicht. Die ganze Umgebung wirkt trist und gottverlassen. Die anderen Schwestern scheinen Indika nicht wirklich zu mögen. Behandeln sie entweder wie Luft oder respektlos.

Autorin

Der Spieler steuert die Nonne Indika. Eine der ersten Aufgaben: Wasser aus einem Brunnen holen.

Autorin

Der Brunnen ist aus Holz und überdacht. Auf dem zugeschneiten Dach ruht ein Kreuz mit drei Querbalken. Indika muss ganze 5-mal mit dem klappernden und rostigen Eimer zum Brunnen, damit das Fass voll wird. Eine mühselige Aufgabe, in der der Spieler immer wieder dieselben Knöpfe in der immer wieder gleichen Abfolge drücken muss.

Autorin

Das nervt. Und als ob da jemand Gedanken lesen kann, spricht plötzlich eine Stimme aus dem Off.

Teufel

„Unnütze Arbeit ist die Grundlage geistlicher Entwicklung. Gehorsam wiegt mehr als Fasten und Gebete. Indika konnte nicht verstehen, warum sie Wasser aus dem Brunnen holen sollte, wenn es in der Nähe eine Pumpe gab, die Wasser aus einer geweihten Quelle förderte. Sie verstand nicht, warum es erlaubt war, Wasser aus der Quelle zu trinken, aber es als Sünde galt, Suppe damit zu kochen.“

Autorin

Es ist die Stimme des Teufels.

Autorin

Das Spiel Indika wurde von Dmitry Svetlow entwickelt. Nach Beginn des russischen Angriffskriegs gegen die Ukraine, hat er seine Heimat Russland verlassen und lebt mittlerweile in Europa.

[O-Ton Dmitry Svetlow (russisch)] Voice Over Dmitry Svetlow

„Ich habe mich für die Russisch-Orthodoxe Kirche im Spiel entschieden, weil ich in dieser Religion aufgewachsen bin. Ich würde sagen: Ich war ein orthodoxer Mensch. Bin jede Woche in die Kirche gegangen. Zweimal war ich in einem Frauenkloster. Meine Mutter und ich haben Pilgerreisen unternommen.“

Autorin

Dass der junge Spieleentwickler sich auskennt, sieht man dem Spiel an: Besondere Ikonen, choreographierte Rituale, Reliquien und Heiligengeschichten. Detailgetreu und genau recherchiert.

Autorin

Die Nonne Indika erhält im Spiel Punkte für Schande, Buße, Trauer, Schuld, Reue und Demut. Etwa, wenn sie eine Kerze anzündet, sich bekreuzigt oder Wasser aus der heiligen Quelle trinkt. Doch die vielen Punkte einlösen: das geht nicht. Das Erfüllen religiöser Rituale führt zu Nichts.

[O-Ton Dmitry Svetlow (russisch)] Voice Over Dmitry Svetlow

„Nun, dieses Punkte-System ist die spielerische Illustration eines Wertesystems. Wir alle geben uns ständig gegenseitig Punkte. Was ich sagen will: wir bewerten und werden ständig bewertet. Und wir bewerten uns selbst. Die Punkte im Spiel sind einfach nur eine übertriebene und groteske Art genau das zu zeigen.“

Autorin

Mit dem Spiel möchte Dmitry Svetlow aber nicht nur die Russisch-Orthodoxe Kirche kritisieren.

[O-Ton Dmitry Svetlow– russisch] Voice Over Dmitry Svetlow

„Es wäre doch seltsam zu sagen: Ich kritisiere das eine, aber Protestantismus und der Katholizismus sind okay. Nein, das sind sie nicht. Klar, momentan ist die Russisch-Orthodoxe Kirche eine Waffe der russischen Propaganda. Das ist Fakt.“

Aber ich denke nicht, dass es irgendeine andere Religion gibt, die komplett anders ist und wo ich sagen würde: lasst uns alle da rübergehen.“

Autorin

Der Macher von Indika wünscht sich, dass die Spielerinnen und Spieler ihre jeweilige Religion hinterfragen.

[O-Ton Dmitry Swetlov (russisch)] Voice Over Dmitry Svetlow

„Wenn am Ende nur eine Person nachdenkt und etwas in Frage stellt, dann heißt das: wir haben was richtig gemacht.“

Autorin

Über Religion nachdenken, Fragen zu Gott oder der Rolle von Kirche im eigenen Leben stellen – auch Amin Josua wünscht sich das für junge Gamer. Nur in eine andere Richtung.

Autorin

Der Stuttgarter ist eigentlich Theologe, wurde dann aber zum Spieleentwickler. Er steht Religion positiv gegenüber. Der Trailer seines Spieles hört sich so an:

Sprecher für Ben

„Die Menschen sagen, ein Prophet ist erschienen. Der die Regeln dieser Welt auf den Kopf stellt. Sie sprechen von Wundern. Wie er Menschen verändert und heilt. Und einige sogar von den Toten erweckt. Ich habe genug von diesen Gerüchten gehört – ich muss es mit eigenen Augen sehen.“

Autorin

In ONE of 500 spielt man einen Fischerjungen im alten Kapernaum.

Autorin

Ein Ort im heutigen Israel. Laut Evangelien soll das ehemalige Fischerdorf eine zentrale Rolle im Leben Jesu gespielt haben. Der Spieler steuert den 16-jährigen Ben. Der Junge kommt eher aus armen Verhältnissen. Seine Kleidung hat Löcher und Flecken.

Autorin

Das Spiel beginnt auf einem Holzboot. Ben und sein Vater sind aufs Meer hinausgefahren, um zu fischen. Die beiden haben aber keinen Erfolg.

Sprecher für Ben

„Aber wir können nicht mit leeren Händen nach Hause kommen, nicht nochmal.“

Sprecher für Ben's Vater

„Ben, dein Wert liegt nicht darin wie viel Fisch du fängst. Diese Fänge halten nur ein paar Tage. Aber die Bildung, die du von Rabbi Shebuiel bekommst... das ist ein Schatz, der unser ganzes Leben verändern wird.“

Autorin

Vater und Sohn sitzen im wackligen Segelboot. Das Meer ist ruhig. Die Morgensonne scheint ihnen ins Gesicht.

Autorin

Der Vater will den Jungen davon überzeugen sich mehr beim Unterricht anzustrengen. Dann merkt Ben: Er ist schon längst zu spät zur Klasse.

Autorin

Schnell segeln die beiden ans Ufer. Vom Boot aus ist der Ort Kapernaum zu sehen. Helle Sandtöne dominieren die Landschaft. Immer wieder ragt eine Palme hervor. Sobald das Boot am Ufer angekommen ist, springt Ben raus und rennt durchs Dorf. Vorbei an Märkten, Palmen, bis er vor einem großen Steinhaus steht. Ein Rabbiner öffnet dem Jungen die schwere Holztür und sagt, dass er heute nicht mehr mitmachen darf.

Sprecher für Ben

„Aber das bedeutet meiner Familie alles.“

Sprecher für Rabbi

„Morgen ist die Prüfung. Wenn du fehlerfrei bestehst, dann kannst du wieder zum Unterricht kommen. Wenn nicht, dann war's das.“

Autorin

Der Fischerjunge Ben muss den Prüfungsstoff jetzt auf anderen Wegen lernen. Gerade will er sein Schulwissen aufarbeiten, da gerät der Junge in Abenteuer. Bens kleiner Bruder wird entführt. Auf der Mission ihn zu retten, muss Ben immer wieder moralische Entscheidung treffen: Sind Notlügen okay? Ist Stehlen immer schlecht? Für welche Ziele will ich einstehen? Gewalt anwenden oder prinzipiell gewaltfrei handeln?

Autorin

Und dann ist da auch noch Jesus im Dorf. Ben sieht ihm und seinen Jüngern zu. Wie sie anderen von ihrem Glauben erzählen und Armen wie Kranken helfen.

Autorin

Für Spieleentwickler Amin Josua ist Jesus eine Inspiration. Mit dem Spiel ONE of 500 missionieren wolle er aber dennoch nicht.

[O-Ton Amin Josua]

„Ich verstehe das Spiel insgesamt eher als Gesprächsangebot und es ist sehr, sehr wichtig, dass das Individuum seine Autonomie wahrt in dem ganzen Prozess und auch sich nicht so fühlt, als würde ihm irgendwas übergestülpt werden. Klar, dadurch, dass wir explizit die Evangelien behandeln, werden die natürlich auch dargestellt. Das heißt, es wäre Quatsch, die jetzt irgendwie da unter den Scheffel zu stellen, sozusagen. Aber am Ende des Tages haben wir das auch bewusst so strukturiert, dass man auch in Führungszeichen die nicht-christliche und in Führungszeichen böse Wege wählen kann.“

Autorin

Die Evangelische Landeskirche hat eine Art Anschubfinanzierung für das Gaming-Start-Up gegeben – rund 300.000 Euro. Mit dem Kerngedanken junge Menschen anzusprechen und Glauben und Werte zu vermitteln, wie das Evangelische Medienhaus in Stuttgart auf Nachfrage schreibt.

1. Sprecher

„Es war ein Versuch, auf diesem Wege jungen Menschen einen, in einem Spiel erlebba-ren „immersiven“ Eindruck zu vermitteln, wie Menschen zur Zeit Jesu gelebt, ge-wirkt und inter-agiert haben. Es gab - und gibt bislang kein derartig anspruchsvolles Produkt für Menschen in diesem Alterskorridor, welches die Evangelien der Bibel und ihre Werte spielend erlebbar machen könnte.“

Autorin

Ein christliches Spiel auf den Gaming-Markt zu bringen ist nicht ganz so einfach, sagt Amin Josua. Man brauche nicht nur eine gute Idee und Geld, sondern auch eine Portion Mut.

[O-Ton Amin Josua]

„In dem Fall ist es auch so, dass es ein, also ein sogenannter Blue Ocean ist. Also es gibt noch nichts in diesem Bereich und es gibt auch keinen Market Proof. Funktioniert das überhaupt? Kann das sich finanziell tragen? Gibt es einen Markt dafür? Will das überhaupt jemand?“

Autorin

Eine Blue Ocean Strategie ist ein Konzept aus der Wirtschaft, bei dem Unternehmen zum Beispiel ein völlig neues Marktsegment erschaffen. Dabei versuchen Firmen die Wünsche

der Kunden auf eine ganz neue Art und Weise zu decken. Und christliche Videospiele sind genau das.

Autorin

Der Verband der deutschen Games-Branche schreibt zum Engagement der Kirche im Bereich Gaming:

1. Sprecher

„Einige wenige Projekte gibt es, aber sicherlich könnten die Kirchen hier noch deutlich aktiver werden. Nicht zuletzt, weil das Potenzial so groß ist.“

Autorin

Rund 6 von 10 Deutschen spielen regelmäßig Videospiele. Sei es auf dem Handy, dem Rechner oder einer Konsole. Unter den Jüngeren sind es noch mehr. Und genau hier müssen Kirchen ansetzen, findet der christliche Spieleentwickler Amin Josua.

[O-Ton Amin Josua]

„Der erste Punkt ist die Frage danach ‚Mit welchem Medium lasse ich mich überhaupt ein?‘ Und ich würde sagen, da ist der Sonntagmorgen Gottesdienst - so sehr ich ihn auch selber mag - nicht das Mittel der Wahl heute im 21. Jahrhundert, um einen Großteil der jungen Menschen abzuholen.“

Autorin

Die Theorie: Bevor junge Menschen sonntags die Kirchenbank drücken, spielen sie lieber auf der Konsole. Bibelzocken statt Bibellesen also. Stellt sich nun die Frage: Warum tun Kirchen dann so wenig im Bereich Gaming?

[O-Ton Daniel Drewes]

„Weil es zu teuer ist.“

Autorin

Urteilt Daniel Drewes, Leiter des Evangelischen Jugendreferates Köln und Region. Er arbeitet eng mit Jugendlichen zusammen und vertritt die Evangelische Kirche regelmäßig mit einem Stand auf der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele, der Game-scom.

[O-Ton Daniel Drewes]

„Also ein gutes Videospiele kostet einfach wahnsinnig viel Geld und ein schlechtes Videospiele ist rausgeschmissenes Geld. Ich glaube, das ist das große Problem. Ich glaube, wenn man das möchte, dann tritt man mit ganz großen Playern in Konkurrenz. Die Videospieleindustrie ist die Industrie der Unterhaltung, die am meisten Geld einspielt, deutlich mehr als Kino,

deutlich mehr als alle anderen ähnlichen in solchen Unterhaltungsindustrien und ich glaube, dass das einfach zu teuer ist.“

Autorin

Ein gutes christliches Spiel muss einen Spagat schaffen, glaubt Daniel Drewes.

Autorin

Auf der einen Seite müsse es junge Gamer reinziehen und mit modernen Seh- und Spielgewohnheiten mithalten können. Und auf der anderen Seite, dürfe das Spiel nichts versprechen, was die Gemeinde vor Ort dann womöglich gar nicht halten kann.

Autorin

Kurz: Christliche Videospiele dürfen nicht hipper sein als Kirche vor Ort selbst.

[O-Ton Daniel Drewes]

„Also wenn ich die Kirche in diesem Videospiel, da ist es ein wahnsinnig aufregenden Ort verkaufe und dann kommt ein Jugendlicher in seine örtliche Kirche und da ist kein Ansprechpartner, die Jugendarbeit ist seit Jahren eingestellt, dann hat das nichts gebracht, sondern man muss es verzahnen. Sonst ist eine sehr, sehr teure PR-Kampagne für ein Produkt, was es im Prinzip nicht halten kann.“

Autorin

Gaming und Heilige Schrift – wie passt das für junge Besucher und Besucherinnen der Gamescom zusammen?

- 1) „Schwierig. Also mit Religion hab ich eigentlich überhaupt nichts zu tun und bin da maximal weit von entfernt.“
- 2) „Es kommt darauf an. Ein gut gemachtes Spiel eröffnet mir ja eine eigene Welt und ob ich jetzt in Harry Potter eintauche, Herr der Ringe oder in das Testament... ein gut gemachtes Spiel ist ein gut gemachtes Spiel.“
- 3) „Anspielen würde ich es definitiv. Es wäre auf jeden Fall mal was anderes. In der Hinsicht auch was kreatives und vielleicht auch ne gute Möglichkeit mit der Bibel oder generell mit solchen Geschichten umzugehen.“
- 4) „Dieses ganze Thema LGBTQ und so ist ja eher schwierig mit der Kirche und deswegen sehe ich das auch eher kritisch.“
- 5) „Wenn das ein Shooter wäre auf jeden Fall, ansonsten wahrscheinlich nicht.“

Autorin

Ein christlicher Ego-Shooter?

Autorin

Ein Ego-Shooter ist meist ziemlich blutiges Spiel, bei dem Gamer durch die Augen des Spielcharakters sehen und auf Feinde schießen, um eine Mission erfüllen. Und das in Verbindung mit der Bibel?

Autorin

Für den evangelischen Jugendreferatsleiter Daniel Drewes nicht unbedingt ein Widerspruch.

[O-Ton Daniel Drewes]

„Wenn man guckt: gerade Geschichten aus dem Alten Testament sind ja schon sehr actionreich und sehr dramatisch und können wunderbar aufgegriffen werden. Und dann muss man eben überlegen, welche Kapitel man hat. Auch jeder Ego-Shooter hat Phasen, wo er mal ruhiger ist und wo man Dinge nur mal zuguckt oder wo man Dinge einfach erfahren muss langsam. Das heißt, ich glaube, das ist nicht das Problem, sondern es geht natürlich eben darum, wie man das umsetzt.“

Autorin

Laut Jury des deutschen Computerspielepreis, muss ein gutes Videospiel unter anderem zur kritischen Reflexion anregen. Und das könnte für ein christliches Videospiel, das von Kirchen mitgestaltet oder finanziert wird, ein Problem sein, vermutet Michael Waltemathe, Professor für Religionspädagogik an der Ruhr-Universität Bochum.

[O-Ton Michael Waltemathe]

„Ich glaube mal, die meisten Religionsgemeinschaften haben gar kein Problem mit der kritischen Auseinandersetzung, Aber warum sollten sie selber so religionszerstörende Produkte produzieren? Um es mal so zu formulieren.“

Autorin

Religionspädagoge Michael Waltemathe ist überzeugt: christliche Videospiele eignen sich hervorragend im Unterricht oder der Gemeindegemeinschaft. Zum Beispiel, wenn es darum geht eine junge Person in die Lehren des Christentums einzuführen. Doch solche Videospiele hätten eben ihre Grenzen.

[O-Ton Michael Waltemathe]

„Aber da sind natürlich bestimmte Sachen, die sie einfach nicht aufs Spiel setzen wollen, um mal dieses Wortspiel auszudehnen. Sie wollen nicht, dass das das gegen zum Beispiel die christlichen Inhalte verkehrt wird.“

Autorin

In die Rolle von Jesus schlüpfen und einfach nicht zur Kreuzigung gehen? Oder nicht Auferstehen? Oder was, wenn Spieler entscheiden, dass Judas Jesus doch nicht verrät? Was, wenn Maria im Spiel Jesus gar nicht gebärt, sondern im Waisenhaus adoptiert? – Vater unbekannt. Und könnte es nicht spannend sein zu sehen was passiert, wenn Jesus den Versuchungen des Teufels in der Wüste nachgibt und sich aus ein paar Steinen Croissants wünscht?

Autorin

Gute Spiele leben von einem gewissen Handlungsspielraum, davon, dass Gamer über den Spielverlauf entscheiden dürfen. Packende Videospiele haben mehrere Layer und gehen kritisch mit gesellschaftlichen Themen um. Ein gutes christliches Spiel, dass nicht nur in der Gemeindegemeinschaft oder im Unterricht bestehen will, sondern auch auf dem Gaming-Markt, müsste das eben auch leisten. Und hier wird's schwierig glaubt Michael Waltemathe von der Ruhr-Universität Bochum.

[O-Ton Michael Waltemathe]

„Aber wenn sie auch Bewahrer sind, dann wollen Sie natürlich auch die Botschaft und die Geschichte unverfälscht lassen. Und das schränkt natürlich das spielerische Umgehen damit ein. Also vielleicht reduzieren Sie sich dann auf irgendwelche Wissens-, Wissensquiz- Formate oder so Geschichtenerzählformate. Aber bestimmte Handlungen schließen sie dann halt auch einfach aus.“

Autorin

Christliche Videospiele, die kirchliche Lehren nicht als in Stein gemeißelt sehen oder Machtstrukturen hinterfragen, könnten junge Menschen womöglich auch vom Christentum wegbringen. Also das Gegenteil dessen, was Kirche mit einem Spiel erreichen will.

Autorin

Schon jetzt stehen sich Gamer und Religion nicht gerade freundschaftlich gegenüber, weiß Spieleentwickler Amin Josua.

[O-Ton Amin Josua]

„Also Gamer/Gamerinnen an sich sind da ja, was das Thema angeht, eher würde ich sagen tendenziell zurückhaltend, was Religion angeht. Also es ist so in der Szene nicht unbedingt das Hauptthema Nummer eins, sondern es wird eher negativ beäugt, würde ich sagen. Das hat was auch so sage ich mal, mit der ganzen Culture von Games zu tun, aber auch mit dem Verständnis, das religiöse Menschen von Games selber haben. Also gibt es so dieses wunderbare Beispiel, dass vor irgendwelchen Gamecons in Amerika Christen stehen mit Schil-

dern ‚Turn on Burn out‘. Und das hilft natürlich nicht, dass man da gegenseitig positives Verständnis entwickeln kann.“

Autorin

Dabei kommt Religion immer wieder in Videospielen vor.

Autorin

Zum Beispiel in klassischen Aufbauspielen, in der Spieler und Spielerinnen eine Zivilisation in die Moderne bringen müssen und dabei manchmal gegen andere Völker, Religionsgruppen oder Länder kämpfen.

Autorin

Das ist zum Beispiel in der beliebten Spielereihe Age of Empires der Fall. Im Strategiespiel muss der Spieler oft an irgendeinem Punkt für sein Volk ein Gotteshaus bauen – sonst gehts womöglich nicht in die nächste Entwicklungsstufe.

Autorin

Spieler lernen welches Volk zu welcher Zeit welche Religion hatte. Steuert man das Volk der Japaner in Age of Empires V zum Beispiel, dann ist es möglich aus zwei Religionen zu wählen - Buddhismus oder Shintoismus.

Autorin

Religion ist in Age of Empires, aber nicht nur ein Garant für die nächste Entwicklungsstufe, sondern manchmal auch für militärische Überlegenheit.

Autorin

Priester, Schamanen oder Imame können Reliquien tragen. Die sind auf der gesamten Spielkarte wild verstreut. Schaffen es die eigenen Geistlichen drei Reliquien im eigenen Gotteshaus sicher zu verstauen, dann heißt das je nach Spielmodus ‚Fast gewonnen‘. On Top gibt's pro Minute 100 Goldeinheiten aufs Konto. Davon lassen sich unter anderem mächtigere Waffen bauen.

Autorin

Priester und Mönche können aber noch viel mehr als Reliquien tragen: Sie heilen eigene Truppen und bekehren feindliche. Ist die Bekehrung erfolgreich, kämpfen die Soldaten des Feindes in den eigenen Reihen.

Autorin

Neu auf dem Markt ist auch Manor Lords.

Autorin

Manor Lords spielt im Mittelalter. Die Jahreszeiten vergehen, das Wetter ändert sich, Städte können mit Gewalt erobert werden oder durch Krankheiten oder Hungersnöte fallen.

Autorin

Kirche hat im Spiel Manor Lords genau zwei Funktionen: die Zufriedenheit der eigenen Bürger erhöhen und das Beerdigen von Toten. Wobei ersteres – die Zufriedenheit in der Bevölkerung heben – auch eine Taverne mit reichlich Bier leisten kann.

Autorin

Die Bürger in Manor Lords laufen immer wieder in die Kirche rein. Je nach Größe des Ortes und Entwicklungsstand, ist die Kirche mal aus Holz, mal aus Stein und hat mal mehr oder weniger Geistliche, die sich um das Bedürfnis ‚Glaube‘ kümmern. Ist die Kirche für die Bewohner schlecht zu erreichen, dann sinkt die Zufriedenheit. Gläubige wollen bei Manor Lords so wenig Schritte wie möglich fürs Seelenheil gehen.

Autorin

Auch im Bereich Action-Spiele kommt Religion nicht selten vor. Jedoch selten im guten Licht. „Gott hat mich auserwählt. Mir folgen Apostel. Ich helfe den Blinden zu sehen. Ich rette Seelen. Aber anders als beim letzten Auserwählten – lässt Gott nicht zu, dass ihr mich kreuzigt.“

Autorin

Bei Far Cry 5 muss der Spieler mit Hilfe von Widerstandsgruppen gegen Anhänger einer Sekte kämpfen. Der Sektenführer, Joseph Seed, sieht aus wie das Klischee eines Kriminellen. Schlecht gestochene Tattoos. Pilotenbrille mit gelben Gläsern. Überall Narben am Körper. Versteinertes Gesicht und bereit immer wieder zuzuschlagen. Die eine Hand zur Faust und in der anderen die Bibel. Joseph Seed terrorisiert die Bevölkerung unter dem Vorwand eines nahenden Weltuntergangs.

Autorin

Das Cover zum Spiel erinnert stark an Da Vincis ‚Das letzte Abendmahl‘. Der Sektenführer, Joseph Seed, sitzt in der Mitte an einer langen Tafel, umgeben von seinen Jüngern. Auf dem Tisch liegt die Flagge der USA, Früchte und Waffen. Im Hintergrund sind Hubschrauber und eine schlichte weiße Holzkirche zu sehen. Im Vordergrund kniet ein gefesselter Mann. Sein Oberkörper ist nackt. Auf seinem Rücken eingeritzt das Wort ‚Sünder‘.

Autorin

Religion als Mittel, die Bevölkerung ruhig zu halten oder als Kriegswaffe. Spiele, die Religion kritisieren sind deutlich in der Überzahl auf dem Gaming-Markt und damit ziemlich erfolg

reich. Religionskritik kommt anscheinend gut an bei Gamern. Oder wie Religionspädagoge Michael Waltemathe sagt:

[O-Ton Michael Waltemathe]

„Diese Orientierung an dem Bösen ist... ja... einfach mehr sexy, ne?“

Autorin

Generell würden Religionsverweise in Videospiele gut funktionieren, auch wenn Gamer nichts mit Religion am Hut haben, sagt der Macher des Spiels Indika, Dmitry Svetlow.

[O-Ton Dmitry Svetlow] Voice Over Dmitry Svetlow

„In gewisser Weise ist die religiöse Weltanschauung, die mys-tische Weltanschauung im Allgemeinen, wahrscheinlich die stärkste Manifestation unseres Selbsthasses, den wir alle in unterschiedlichem Maße hegen. Und bei Indika wird er in etwas sehr Konkretem ausgedrückt. Es spielt keine Rolle, ob man gläubig ist oder nicht. Gott und Teufel sind in gewisser Weise Metaphern für das, was wir als gut und was wir als schlecht ansehen.“

Autorin

Die Nonne Indika wird von den Schwestern im Kloster unter einem Vorwand weggeschickt. Sie soll einen Brief übergeben. Um das Kloster herum ist alles voller Schnee. Nur ein kleiner matschiger Trampelpfad zeigt den Weg.

Autorin

Zunächst muss Indika einen Fluss mit einem klapprigem Holzfluss überqueren und gelangt dann in eine Art stillgelegte Mine. Links und rechts ragen Steinwände. In jeder Ecke steht eine Holzkiste. Mit jedem Schritt Indikas wird Staub aufgewirbelt. Mit einer Lampe versucht sie sich den Weg zu leuchten. Die Mine wirkt wie ein Labyrinth ohne Ausweg. Als Indika zu einem Lastenaufzug kommt und versucht an der metallenen Kurbel zu drehen, spricht wieder der Teufel zu ihr.

Teufel

„Es schien fast so, als wollte das Kloster sie nicht gehen lassen. Und obwohl sie wusste, dass sie hier Gott am nächsten war, sehnte sie sich, es zu verlassen, und sei es auch nur für eine kurze Zeit.“

Indika

„Das ist nicht wahr!“

Autorin

Mit dem Schrei Indikas bricht der Boden auf. In der Mitte der Mine ist ein Riss und eine breite Schlucht zu sehen. Aus dem Riss kommt eine Art glühende Lava. Der gesamte Spielbildschirm färbt sich in eine Mischung aus Blutrot und Schwarz. Das Bild ist verzerrt. Indikas Augen angsterfüllt.

Teufel

„Ich glaube, ganz tief im Herzen hasst sie ihre Klosterzelle, Smaragdas fade Kohlsuppe, den Gestank verwesender alter Weiber, den auch der Weihrauch nicht überdeckte. Die Hälfte der Schwestern konnte nicht einmal lesen!“

Autorin

Durch einen Tastendruck kann der Spieler jetzt den Modus ‚Beten‘ aktivieren.

Autorin

Sobald ‚Beten‘ aktiviert ist, schließt sich die Schlucht mit der glühenden Lava wieder, die Farben sind nicht mehr Blutrot. Indika umklammert ganz fest mit ihrer linken Hand eine schwarze Perlenkette und senkt ihren Kopf zum Gebet.

Autorin

All die vorher versetzten Felsstücke sind wieder an ihrem alten Platz.

Autorin

Doch sobald der Spieler die Taste loslässt und den Gebetsmodus verlässt, spricht wieder der Teufel zu Indika und der glühende Spalt im Boden ist zurück. Auch die Felsstücke haben wieder eine andere Anordnung.

Autorin

Um durch die Mine zu kommen, muss der Spieler abwechselnd Beten und dann wieder den Teufel sprechen lassen. Sonst sind die Felsen nicht in der richtigen Reihenfolge und der Weg zum Ausgang versperrt.

Autorin

Nur die Kombination aus Gebets- und Teufelsmodus bringen Indika in die Freiheit.

Autorin

Kurz darauf trifft die Nonne auf einen Sträfling.

Autorin

Ilya ist total abgemagert. Sieht ungesund aus mit seinen tiefen schwarzen Augenringen und kurz geschorenen Haaren. Überall im Gesicht sind Schrammen und Blutreste. Ilyas rechter Arm steckt in einem schwarzen Mantel. Der linke Arm ist mit Drähten und Stahl an seinen Bauch fixiert. Der Arm fault.

Autorin

Es stellt sich heraus, dass der Sträfling mit Gott spricht, während Indika mit dem Teufel redet. Gemeinsam machen sie sich auf dem Weg zu einem Wunder, von dem beide glauben, dass es all ihre Probleme lösen wird.

Autorin

Für Dmitry Svetlow ist das Spiel Indika nicht nur ein Spiel, dass Kritik an Religion üben möchte. Es gehe im Spiel auch darum, sich selbst anzunehmen, so wie man ist - mit all den menschlichen Facetten. Auch den scheinbar bösen. Denn kein Mensch ist nur gut oder nur böse, sagt Dimitri Swetlow. Und nur außerhalb eines schwarz-weißen Denkens sei Frieden möglich.

[O-Ton Dmitri Swetlow] Voice Over Dmitry Svetlow

„Mir scheint, dass Religion eine Kriegsphilosophie ist, denn Frieden ist immer ein Kompromiss. Und Religion ist so etwas wie absolute Kompromisslosigkeit. Sie sagt einem unmissverständlich, dass es das Gute und das Böse gibt: Das ist, wogegen wir kämpfen, und das ist es, wonach wir streben. Da gibt es nichts dazwischen und keine Alternative. Folglich ist Frieden in dieser Philosophie unmöglich. Wenn wir uns um Frieden bemühen wollen, müssen wir meines Erachtens diese kompromisslose religiöse Haltung aufgeben.“

Autorin

Das religionskritische Spiel Indika wurde in der Fachpresse gelobt und auch in Gaming Foren positiv diskutiert.

Autorin

Das christliche Projekt ONE of 500 ist am Ende gescheitert. Die Firma musste Insolvenz anmelden. Einzelne Teile des Spiels, sogenannte Assets, wurden verkauft und werden vermutlich an NGOs und Kirchen kostenfrei zur Verfügung gestellt. So besteht noch die Chance, dass das Spiel rund um den Fischerjungen Ben auf anderem Wege weiterentwickelt wird. Vielleicht ist es in einigen Jahren doch noch möglich das Leben Jesu im Videospiele zu erleben.