



KEINEN PIXEL DEN FASCHISTEN

Destructive Creations:

Zwischen Neo-Faschismus,
Neuheidentum, Antisemitismus und
antimuslimischem Rassismus

*Ein Dossier, inklusive Detailbetrachtungen der Spiele und
Rezeptionen des Studios*

Inhaltswarnungen: LGBTQIA+-Feindlichkeit, Rassismus, Antisemitismus,
Islamfeindlichkeit, Sanismus

*Dieses Dossier ist in Zusammenarbeit von Keinen Pixel den Faschisten! und Gesicht Zeigen!
Für ein weltoffenes Deutschland e.V. entstanden.*

September 2021

@KeinenPixel_de

team@keinenpixeldenfaschisten.de



Inhalt

Vorwort	1
Studio-Dossier inklusive Detailbetrachtungen der Spiele und Rezeption	2
Marcin Kaźmierczak, Vfx-Artist	5
Jarosław Zieliński, CEO	15
Maciej Pryc, Gameplay Programmierer 2014-2019	25
Weitere Mitarbeiter von Destructive Creations	29
Zusammenfassung	34
Kurzdossiers	35
Hatred	35
Veröffentlichung und Rezeption	35
Indizierung durch die BPjM	35
IS Defense	37
Spielmechaniken und Setting	37
Rechte Codes	37
Community-Inhalte	40
Ancestors Legacy	43
Spielmechaniken und Setting	43
Rechte Codes	44
War Mongrels	47
Setting	47
Mythos der sauberen Wehrmacht	47
Framing in den "War Diaries"	50
Rezeption in der Spieleindustrie	52
Bibliographie	54
Empfohlene Zitierweise	56

Vorwort

Am 28. August 2020 sollte auf einer großen Entwicklerkonferenz ein Panel mit dem Thema “developers against violence, anti-semitism, racism, facism, sexism and discrimination” stattfinden. Als Gast wurde dazu das Entwicklerstudio Destructive Creations eingeladen, die in diesem Rahmen ihr neues “antifaschistisches” Spiel *War Mongrels* vorstellen wollten. Das Panel fand nie statt, nachdem Verknüpfungen zur rechtsextremen Szene des Studios bekannt wurden.

Etwa ein Jahr später soll dieses Spiel nun erscheinen. Dies nehmen wir zum Anlass, dieses Dossier zu veröffentlichen.

Damals wie heute wird weitgehend unreflektiert über das Spiel sowie das Studio dahinter berichtet. Denn hinter Destructive Creations stehen, so werden wir belegen, Menschen, die nur sehr schwer als *Antifaschisten* bezeichnet werden könnten.

Auch die Darstellung der Geschichte, wie sie in *War Mongrels* gezeigt werden soll, muss kritisch hinterfragt werden. Wir fühlen uns nicht wohl damit, dass Destructive Creations historische Handlungen des 2. Weltkrieges in ihrem Sinne neu interpretiert.

Daher werden wir in diesem Dossier vorstellen, wer hinter Destructive Creations steht. Anschließend werden auch die vier Spiele des Studios von uns beleuchtet.

Inhaltswarnungen für das gesamte Dossier: LGBTQIA+-Feindlichkeit, Rassismus, Antisemitismus, Islamfeindlichkeit, Sanismus

Update Nov. 2021: Kleinere Korrekturen, u.a. Bildunterschriften angepasst.

Über die Autor*innen:

“Keinen Pixel den Faschisten!” ist eine Initiative von Webseiten, Medienschaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielkultur, die sich durch antifaschistische Arbeit für ein inklusives Klima in ihren Communitys stark machen wollen.

[Hier geht es zum Statement mit mehr Informationen über das Netzwerk.](#)

Empfohlene Zitierweise:

Keinen Pixel den Faschisten!: Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus. 2021. keinenpixeldenfaschisten.de.

Studio-Dossier inklusive Detailbetrachtungen der Spiele und Rezeption



Das Team von Destructive Creations 2016 in Gliwice vor dem Firmensitz. Quelle: Facebook

Im Oktober 2014 ereilte das polnische Entwicklungsstudio Destructive Creations (kurz DC; *Hatred, Ancestors Legacy, IS Defense, War Mongrels*) ein schwerwiegender Vorwurf – die Geschäftsführung und einzelne Mitarbeiter*innen sympathisierten offen mit rechtsextremen Organisationen. Auf Tumblr und Polygon wurde der CEO Jarosław Zieliński mit Screenshots seines Facebook-Profiles konfrontiert, auf dem er die rechtsextreme **Liga Obrony Rodziny** („Liga zur Verteidigung der Familie“) geliked hatte.

Auch seine zwei langjährigen Mitarbeiter, Marcin Kaźmierczak und Jakub Stychno, sollen den zentralen Playern der rechtsextremen Organisationslandschaft Polens gefolgt sein: dem **Obóz Narodowo-Radykalny ONR** (National-Radikales Lager, nachfolgend: ONR) und der **Młdzież Wszechpolska** (Allpolnische Jugend, nachfolgend MW). Beide Organisationen existierten bereits in den 1920er und -30er Jahren und verfolgten das Ziel eines großpolnischen Reiches nach faschistischem Führerprinzip, totalitärer Gesellschaftsordnung und Ghettoisierung und Liquidierung aller jüdischen Pol*innen. Ihr Ziel auch heute noch: ein katholischer Staat polnischer Nation.

Auf Nachfrage von Polygon.com reagierte Zieliński abwiegelnd:

My grand-grand father was killed by Gestapo. Some members of my family were fighting against nazi occupation in the Polish underground army called 'Armia Krajowa'. My forefathers suffered greatly because of totalitarian regimes, so who the fuck would I be if I'd truly support any of Nazi activists.

Auch Kaźmierczak insinuierte 2014, dass es einen polnischen Rechtsextremismus vor dem Hintergrund deutscher Verbrechen im 2. WK nicht geben könne:

Nazi Germany is responsible for killing 6 million people in Poland. Half of them were Jews, half of them Polish. My family suffered many losses during the World War II. Anybody accusing me for being a follower of said ideology should really think twice before doing so and consider reading some books on the topic. ... Values like pluralism, democratic opposition and the right to manifest one's own views shouldn't be called 'the lack of tolerance'. Finally regarding my attitude towards gays let me just say that I have a few gay friends that I deeply respect as people and have no problem with their sexual orientation.

Dass sich freilich auch polnische Organisationen der Zwischenkriegszeit zur faschistischen Organisationsfamilie zählten und offen totalitär-faschistische und antisemitische Gesellschaftsvisionen mit Gewalt einforderten, ist sowohl von der polnischen als auch internationalen Historiographie ausführlich untersucht worden. Die historische **MW** und das **ONR** waren vor 1939 maßgeblich für die Einführung sogenannter "Arier-Paragrafen" in Berufsverbänden verantwortlich. Mithilfe bisweilen tödlicher Ausschreitungen gelang ihnen die Einführung von Zulassungsbeschränkungen für jüdische Pol*innen an den Universitäten des Landes. Mit Attentaten auf jüdische Einrichtungen verfolgten **MW** und **ONR** ein gemeinsames Ziel: die Ausgrenzung, Ghettoisierung und Liquidierung des polnischen Judentums, wie es in einer ihrer Zeitungen 1939 hieß. Man zählte sich zur faschistischen Organisationsfamilie Europas. Mit Beginn der deutschen Besatzung lösten sich die Organisationsformen von **MW** und **ONR** zwar auf, ihre Netzwerke bestanden aber fort. Sie beteiligten sich aktiv an der Verfolgung und Ermordung von Juden und Jüdinnen im besetzten Polen und forderten noch im September 1944 - nach der Befreiung des Vernichtungslagers Majdanek - ein "entjudetes Polen". Nach 1944 gelang es dem Führungszirkel des **ONR**, sich erfolgreich als national-bolschewistisches Netzwerk neu zu erfinden. Führende **ONR**-Figuren übernahmen leitende Positionen in der Volksrepublik Polen als Staatsräte und Senatoren. Während der [antisemitischen Kampagne von 1967/68](#) waren diese Vorkriegsfaschisten treibende Kräfte: zahlreiche jüdische Pol*innen und Holocaust-Überlebende wurden unter antisemitischen Vorzeichen des Landesverrats bezichtigt und mussten ihre polnische Heimat unter Zwang verlassen. Mit dem Ende des Sozialismus in Polen wurden das **ONR** und **MW** zum Ende der 1980er, bzw. Anfang der 1990er Jahre, unter alter Bezeichnung und Ästhetik der Vorkriegszeit neu gegründet.

Seit den Vorfällen um *Hatred* 2014 hat CEO Jarosław Zieliński seine Gefällt-mir-Angaben auf Facebook auf "privat" gesetzt. Da Facebook seit 2018 zudem die neo-faschistischen Organisationen **ONR** und **MW** gebannt hat, weisen folgerichtig auch die Profile von

Kaźmierczak und Stychno keine Verbindung mehr mit den ihnen zum Vorwurf gemachten Gruppen auf. Zumindest auf den ersten Blick: denn vom Vorwurf der rechtsextremen Gesinnung kann sich *Destructive Creations* nach Recherchen von *Keinen Pixel den Faschisten!* und *Gesicht Zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e.V.* dennoch nicht lösen.

Auf seinem öffentlich einsehbaren Facebook-Profil postet und duldet CEO Zieliński regelmäßig LGBTQIA+-feindliche, nationalistische, antisemitische und antimuslimische Kommentare. Auch seine Mitarbeiter*innen liken Posts mit rechtsextremen Inhalten, teilen entsprechende Inhalte und folgen einschlägig als rechtsextrem bekannten Gruppen und Politiker*innen.

Gerade der harte Kern langjähriger Entscheidungsträger*innen um CEO Zieliński teilt ein rechtsextremes Weltbild und lässt dieses augenscheinlich in das Gamedesign und Storytelling seiner Produkte mit einfließen. Interessanterweise überdacht *Destructive Creations* dabei zwei miteinander konkurrierende Lesarten von Rechtsextremismus: einen totalitär-katholischen, neofaschistisch geprägten Nationalismus einerseits (dazu gehören bspw. das **ONR** und **MW**), und einen slawisch-neuheidnisch geprägten Nationalismus andererseits. Beide Strömungen zelebrieren gleichermaßen das Mittelalter als goldene Epoche einer ethnisch-kulturellen „Reinheit“. Während der neofaschistisch-katholische Zweig die Zeit nach dem Jahr 996 – der Christianisierung Polens – als Ideal imaginiert, orientiert sich der Neopaganismus in Polen an jenen Slawenfürsten, die sich der Christianisierung und damit der „Verunreinigung“ der ethnischen Identität widersetzt haben.



“Marsch der Unabhängigkeit” in Warschau, 11.11.2018

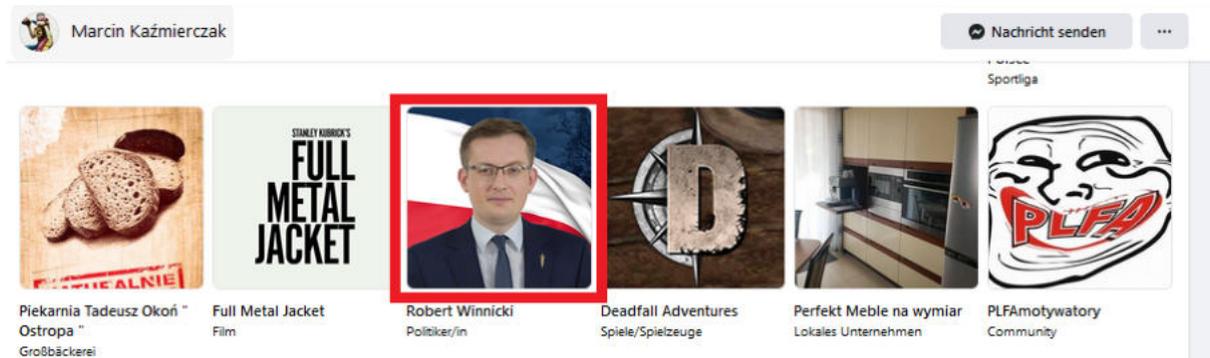
Trotz dieser sich beißenden Grundsätze haben sich beide Strömungen in Polen zu einer strategischen Gemeinschaft zusammengefunden – so kooperieren die Neuheiden mit dem **Ruch Narodowy** (Nationale Bewegung), einer im polnischen Parlament vertretenen rechtsextremen Partei, die aus einem Zusammenschluss aus **ONR** und **MW** hervorgegangen ist. Zusammen mit dem **ONR** und **MW** organisiert der **Ruch Narodowy** jährlich den größten rechtsextremen Aufmarsch Europas, den sogenannten [Marsch der Unabhängigkeit in Warschau](#), am 11. November, an dem auch deutsche Rechtsextreme von **PEGIDA** oder der **Identitären Bewegung** teilnehmen. Das nachfolgende Bild vom Aufmarsch aus dem Jahr 2018 zeigt, neben der polnischen Nationalflagge in Weiß-Rot, das seit 1934 unveränderte Symbol des **ONR** auf grünem Grund sowie die schwarz-weiß-rote Beflaggung der italienischen Neofaschisten der **Nueva Forza**.

Marcin Kaźmierczak, VfX-Artist

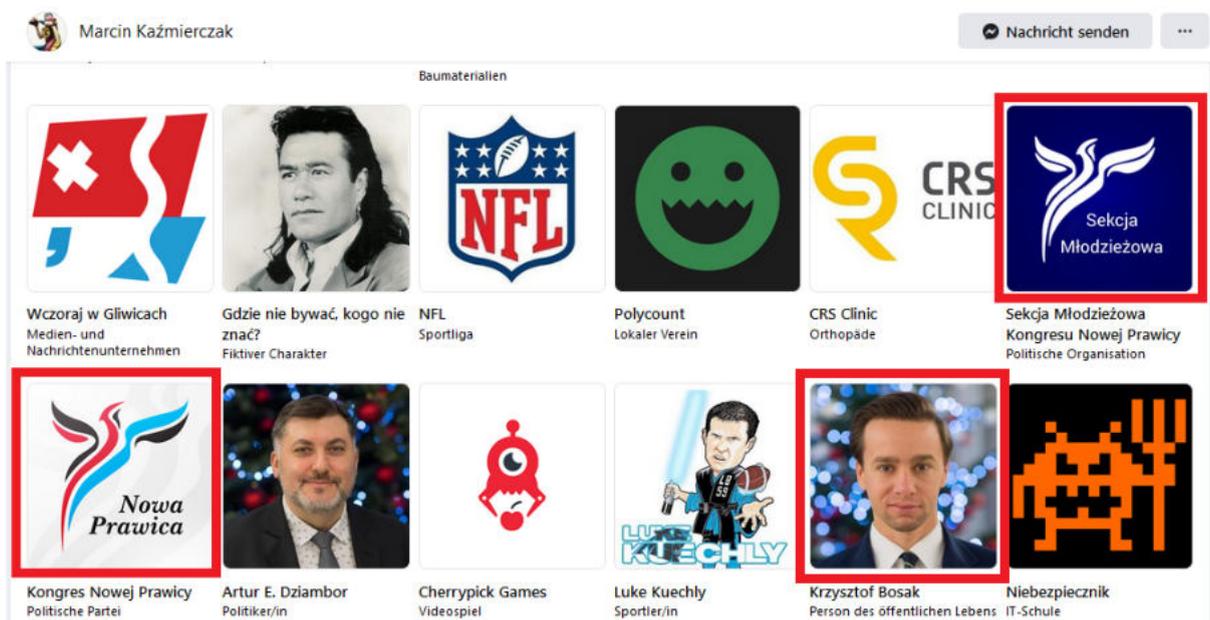


Screenshot von Kaźmierczak im Team von Destructive Creations, 2016.

Der **Ruch Narodowy** steht besonders bei Marcin Kaźmierczak (Mai 2014 bis Oktober 2020 VfX Artist bei DC) hoch im Kurs. Kaźmierczak folgt dem Parteivorsitzenden (**Robert Winnicki**) und dem Partei-Vize (**Krzysztof Bosak**) auf Facebook, wo er mit Klarnamen angemeldet ist. Außerdem gefallen ihm eine Reihe anderer rechtsextremer Parteien, wie bspw. die **“Nowa Prawica”** (Neue Rechte) und deren Jugendsektion **Sekcja Młodzieżowa**:



Screenshot von Likes durch Kaźmierczak beim neofaschistischen Politiker Winnicki.



Screenshot von Likes durch Kaźmierczak bei rechtsextremen Politikern und Parteien.

Auf folgenden Bildern sind **Robert Winnicki** und **Krzysztof Bosak** als Redner bei Veranstaltungen der neo-faschistischen Organisation **Ruch Narodowy** und der von Facebook gebannten neo-faschistischen Organisationen **ONR** (grüne Flaggen) sowie **MW** (schwarze Flaggen) zu sehen:



Bild 1: Robert Winnicki, Vorsitzender des Ruch Narodowy, Abgeordneter im polnischen Parlament.



Bild 2: Krzysztof Bosak, Vize-Vorsitzender des Ruch Narodowy, Abgeordneter des Parlaments.

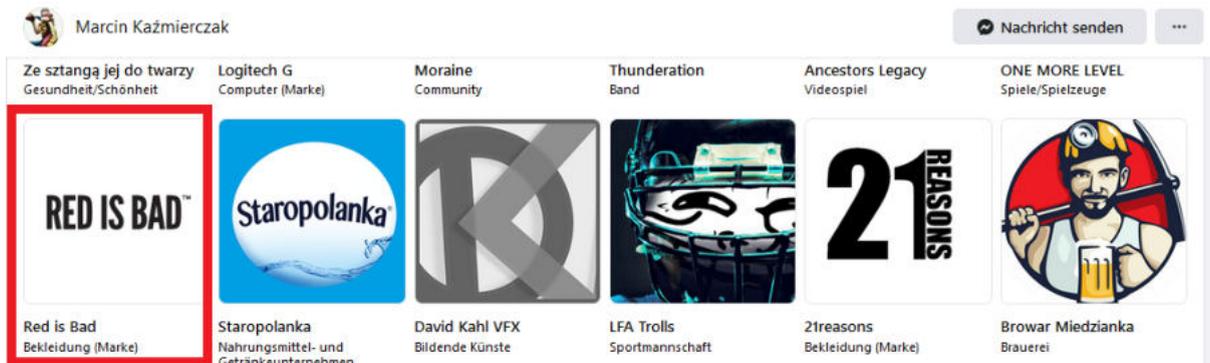


Bild 3: Krzysztof Bosak, Vize-Vorsitzender des Ruch Narodowy, Abgeordneter des Parlaments.



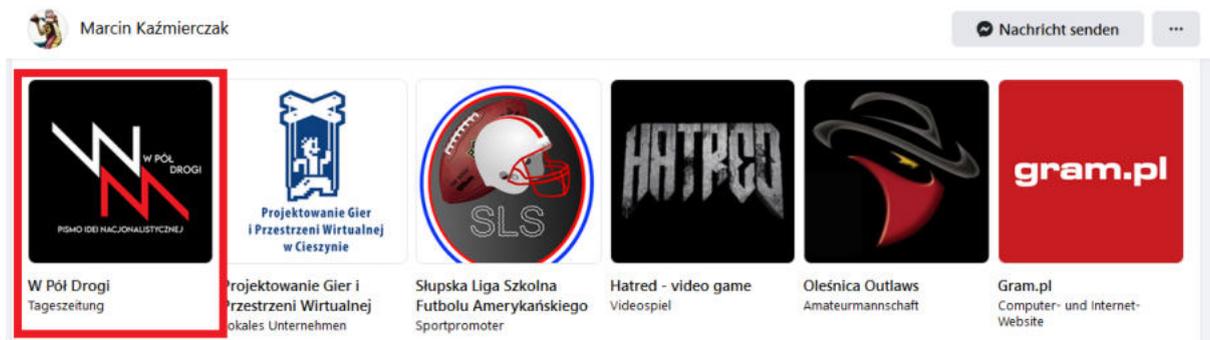
Bild 4: Foto von Krzysztof Bosak, der Vize-Vorsitzende des neofaschistischen Ruch Narodowy, der von zwei Polizisten abgeführt wird.

Auf Bild 4 ist der Partei-Vize des neo-faschistischen **Ruch Narodowy** mit dem in der rechtsextremen Szene beliebten Modelabel **“Red is Bad”**, abgebildet – ein Label, das auch dem langjährigen *Destructive Creations*-Mitarbeiter Kaźmierczak gefällt:

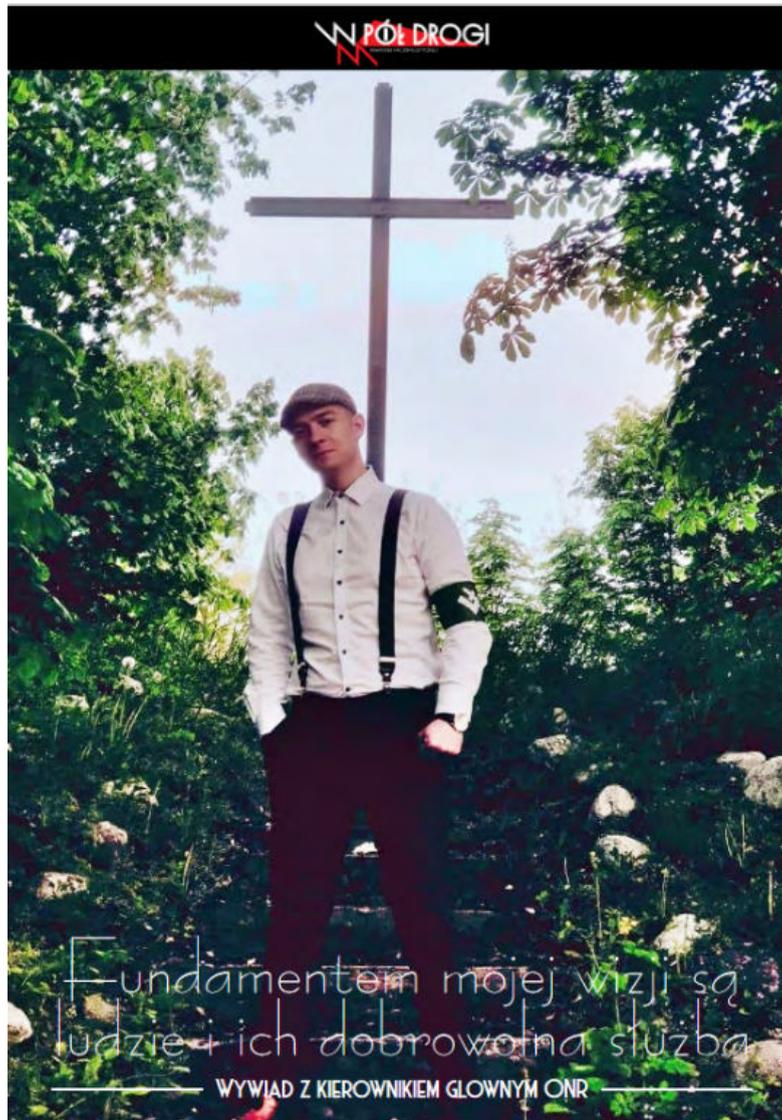


Like von Kaźmierczak bei der Facebook-Seite Red is Bad.

Neben zahlreichen weiteren Hassgruppen gegen die LGBTQIA+-Community, Frauenrechte, Juden, Muslime und Linke, sticht ein Interesse besonders hervor: die rechtsextreme Zeitschrift **W Pół Drogi: Pismo Idei Nationalistycznej** (Auf halbem Weg: Zeitschrift der nationalen Idee):



Like von Kaźmierczak auf der Facebookseite von W Pół Drogi.



Cover der rechtsextremen Zeitschrift W Pól Drogi.

W Pól Drogi propagiert offen die faschistische Ideologie des National-Radikalen-Lagers **ONR**, setzt sich somit für eine nationale Revolution, eine totalitär-katholische Gesellschaftsordnung und ein ethnisch homogenes sowie LGBTQIA+-feindliches Polen ein. Hier werden Interviews mit ehemaligen und aktuellen Anführern des **ONR** und des **Ruch Narodowy** geführt, rechtsextreme Videoportale empfohlen und mithilfe popkultureller und szenetypischer Glitch-Ästhetik neue Trends im Rechtsextremismus beworben.



Ein Screenshot aus *W Pół Drogi* Nr. 2 (o.D.) mit der Abbildung der ONR-Armbinde und dem ONR-Slogan „Tod den Feinden des Vaterlands“

Das faschistische Magazin versteht sich außerdem als Netzwerkmedium der europäischen Rechtsextremen; hier finden sich Interviews mit Vertreter*innen bspw. aus Frankreich (**Dissidence française**) oder Griechenland (**Goldene Morgenröte**). Kein Wunder, schließlich wird das Magazin von der polnischen Spielart des **III. Weg** (in Deutschland eine rechtsextreme Kleinpartei, auf Polnisch **Trzecia Droga** bzw. **3Droga**) angeboten.



Links: Ein Screenshot aus *W Pół Drogi* Nr. 4 (2020) für ein rechtsextremes Videoportal. Zu sehen sind Aufnahmen aus *American History X* oder Propaganda-Aufnahmen von Benito Mussolini.



Bild: Ein Screenshot aus W Pół Drogi Nr. 4 (2020) mit der Elhaz- bzw. Algiz-Rune, die auch im NS als „Lebensrune“ bei der SS und anderen NS-Organisationen zum Einsatz kam. Auch die Flagge der neonazistischen „Allgermanischen Heidnischen Front“ in Deutschland benutzt dieses Zeichen. Weltweit von rechtsextremen Szenen als Symbol für nationalistisch verstandenen Naturschutz verwendet: Ökofaschismus. Auch der Attentäter von Christchurch bezeichnete sich als Öko-Faschist.

Das Symbol ist auch bei rechten Steam-User*innen beliebt.

Wallpaper Engine > Workshop > Workshop von Sonnenmensch

Algiz Rune - Viking Thulean Eco-Fascism - Snowy Forest

★★★★★ 44 Bewertungen

Beschreibung | Diskussionen 0 | Kommentare 7 | Änderungen

Type: Scene
Age Rating: Everyone
Genre: Nature
Resolution: 1920 x 1080
Category: Wallpaper

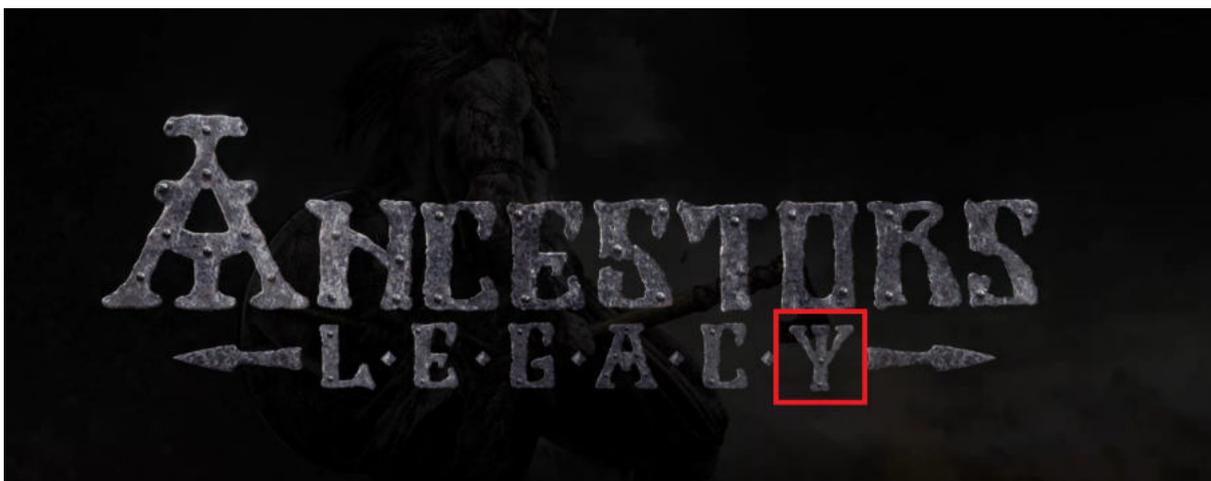
Dateigröße 1.785 MB
Veröffentlicht 9. Apr. 2019 um 18:54 Uhr
1 Änderungshinweis (anzeigen)

Abonnieren zum Herunterladen **+ Abonnieren**

ERSTELLT VON Sonnenmensch Online

Algiz-Rune als Wallpaper auf Steam.

Doch auch in den Produkten von Destructive Creations findet die Rune direkten Eingang, wie im Untertitel LEGACY unten zu sehen ist.



Logo von Ancestors Legacy, markiert ist die Algiz-Rune.

Hier der Bildnachweis, dass es sich bei diesem Profil tatsächlich um den Destructive Creations-Mitarbeiter Marcin Kaźmierczak handelt. Bei seiner Ankündigung im November 2020 zu Carbon Studio VR zu wechseln, kommentierte Destructive Creations-Chef Jarosław Zieliński den Abgang seines Mitarbeiters mit größter Wertschätzung.

Fotos [Alle Fotos ansehen](#)

Freunde [Alle Freunde ansehen](#)

Lebensereignisse [Alle ansehen](#)

Marcin Kaźmierczak
16. November 2020 · 🌐 · 🌐

Hat angefangen, bei Carbon Studio VR zu arbeiten
November 2020 — VFX and Technical Artist
Gliwice

👍❤️👍 59 11 Kommentare

👍 Gefällt mir 💬 Kommentieren ➦ Teilen

5 weitere Kommentare ansehen

Jarosław Zieliński
To ja jeszcze publicznie - Kaziczku, dzięki za spędzone u nas lata i robotę. I szacuneczek za styl odejścia, tj odpowiedzialne i sumienne zamykanie rzeczy, zero olewki. To rzadko spotykane u ludzi na odchodne. 😊

Gefällt mir · Antworten · 21 Wo. · Bearbeitet 🗨️ 17

👤 Kamil Wójcik hat geantwortet · 2 Antworten

Kommentieren ...

Marcin Kaźmierczak ist in Gliwice.
31. Oktober 2020 · 🌐 · 🌐

Hat aufgehört, bei Destructive Creations zu arbeiten
31. Oktober 2020 — Vfx Artist
Gliwice

➦ Teilen

Facebook-Profil von Kaźmierczak mit einem Kommentar von Zieliński unter einem Post, mit dem Kaźmierczak angibt, jetzt bei Carbon Studio VR zu arbeiten. Der Kommentar lautet in Übersetzung: "Dann auch ich noch öffentlich - Kaziczku (Anm.: Koseform) - danke für die bei uns verbrachten Jahre und Deine Arbeit. Und Wertschätzung für den Stil des Abgangs, d.h. ein verantwortungsbewusster und gewissenhafter Abschluss der Sache, nie auf etwas geschissen. Das trifft man selten an bei Leuten, die einen verlassen. :)"

Jarosław Zieliński, CEO



Gruppenfoto von *Destructive Creations*, 2016, markiert ist Zieliński.

Zieliński ist auf diesem Mitarbeiterbild von *Destructive Creations* vor dem Firmensitz im Gliwice im Jahre 2016 zu sehen. Sein Pullover zeigt das Emblem der **Narodowe Siły Zbrojne NSZ** (Nationale Streitkräfte), die während des Zweiten Weltkriegs gegen die deutsche *und* sowjetische Besatzung kämpfte. Die **NSZ** gingen 1942 aus dem faschistischen **ONR** der 1930er Jahre hervor – die NSZ-Soldaten haben Kriegsverbrechen an der belarusischen, ukrainischen und jüdischen Zivilbevölkerung sowie an kommunistischen Pol*innen verübt.

Nach den Vorwürfen von 2014 hat Zieliński seine öffentlich einsehbaren Likes gesperrt. Dennoch fällt er durch zahlreiche LGBTQIA+-, islam- sowie linkenfeindliche Kommentare auf.



Jarosław Zieliński

20. März um 09:08 · 🌐



 Cream City Foundation
Drag Queen Story Hour — Cream City Foundation : Cream
Foundation



Raz prozą, raz rymem - walczymy z propagandowym reżimem

19. März um 21:56 · 🌐

Co czujecie, bóldupiące prawaki, kiedy widzicie tych wspaniałych, kolorowych, uśmiechniętych ludzi? Co, żal dupę ściska, nie? Straszycie nimi społeczeństwo i wy... Mehr ansehen

 13

81 Kommentare

LGBTQIA+-feindlicher Facebook-Post von Zieliński.

Auf diesem LGBTQIA+-feindlich intendierten Post einer rechten Facebook-Gruppe kommentierte ein enger Vertrauter von Zieliński mit einem Feuerwerfer-GIF. Zieliński und auch einem weiteren DC-Mitarbeiter (Jakub Stychno bzw. Jakub ES) gefällt das GIF:

13 81 Kommentare

Gefällt mir Teilen

Matt Smith ...



11

- Grzegorz Markowski
- Tomasz Grobowy
- Pioter Sulecki
- Michał Trela
- Marta Romaniuk
- Michał Borek
- Jarosław Zieliński
- Piotr Kurek
- Kamil Pustuła
- Jakub ES
- und 1 weitere ...

Gefällt mir · 1 Wo.

Matt Smith
Na pewno jesteście che che katolikiem skoro udostępniacie takie rzeczy che che.

Gefällt mir · 1 Wo.

Pioter Sulecki
I jeszcze bym powiedziała że napewno tylko odciąga uwagę od jedynych pedofilów na świecie a więc tych w sutannach!!!

Like von Zieliński auf einem LGBTQIA+-feindlichen Bild.

Zieliński führt unter diesem Thread weiter aus:



Jarosław Zieliński

Nie uważam chłopca przebierającego się za babę za zdrowego człowieka.

Nie uważam chłopca promującego transów wśród dzieci za zdrowego człowieka.

Nie uważam, że pierdolnięte osoby powinny mieć w ogóle możliwość wejścia do placówek związanych z edukacją dzieci.

Change my fucking mind, pierwszy lepszy lewusie. 😊



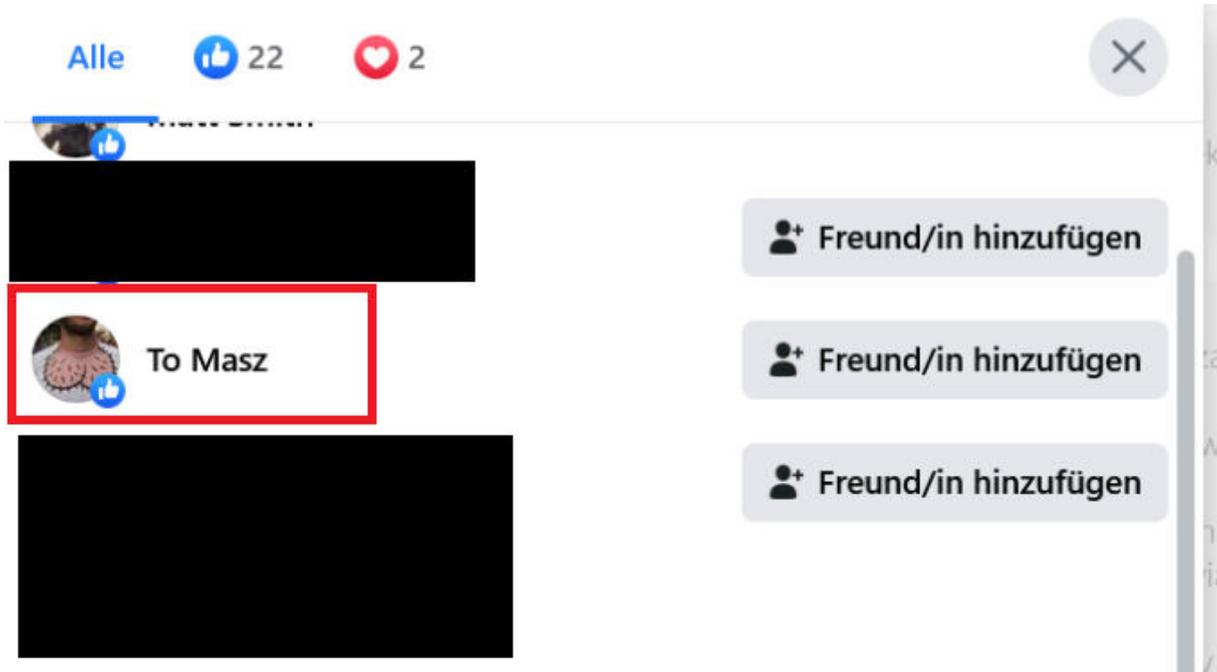
Gefällt mir · 1 Wo.

“Ich halte einen Jungen, der sich als Weib verkleidet, nicht für einen gesunden Menschen.

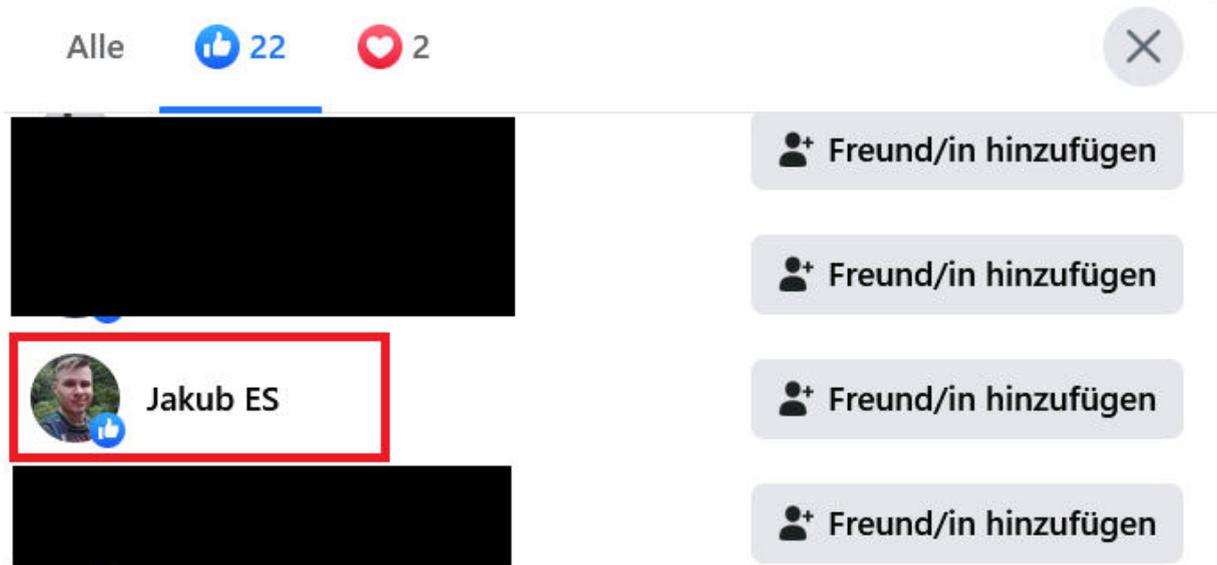
Ich halte einen Jungen, der Transen unter Kindern befürwortet, nicht für einen gesunden Menschen.

Ich finde, dass durchgeknallte Personen überhaupt keine Möglichkeit haben sollten, Zugang zu Bildungsstätten für Kinder zu erhalten. Change my fucking mind, erstbestes Linksgesocks.”

Zustimmung erfährt dieser Kommentar von 24 Personen, darunter von einigen Mitarbeiter*innen von Destructive Creations: **To Masz** (echter Name unbekannt) und **Jakub ES (Jakub Stychno)**. Letzterer ist bereits 2014 als Anhänger des **ONR** auffällig geworden.

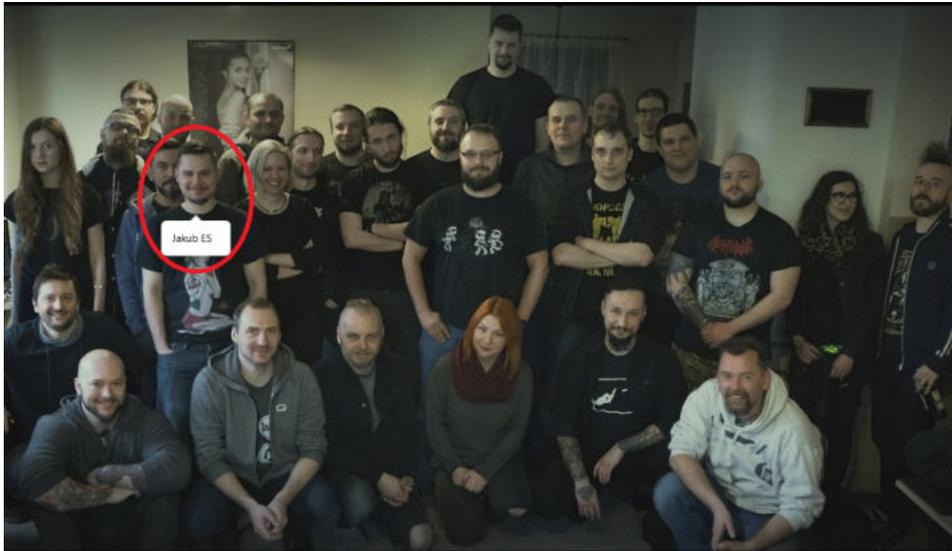


Likeliste von Zielinski's Kommentar mit To Masz.



Likeliste von Zielinski's Kommentar mit Jakub ES.

Hier sind beide auf dem aktuellen Gruppenfoto von 2018 zu sehen:



Jakub ES im Team von Destructive Creations, 2018.



To Masz im Team von Destructive Creations, 2018.

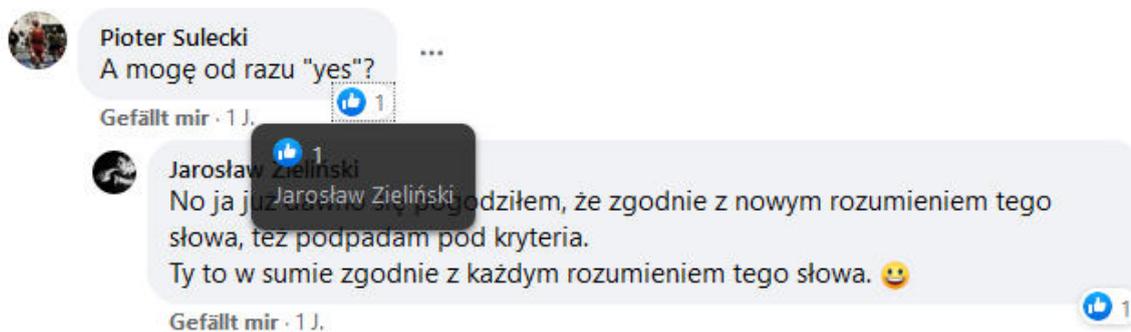


An anderer Stelle kokettiert Zieliński damit, nach gängiger Definition ein Nazi zu sein:



Von Zieliński geteiltes Schaubild über das Nazi-Sein.

Folgendes Gespräch fand unter diesem Schaubild statt:



Pieter Sulecki

Und darf ich auch direkt „yes“?

Jarosław Zieliński

Also ich habe mich bereits daran gewöhnt, dass ich nach neuestem Verständnis des Wortes auch unter diese Kriterien falle.

Du hingegen insgesamt nach jedem Verständnis des Wortes. 😊

Linke und antifaschistische Arbeit sieht Zieliński als kapitalistisches Instrument gegen die Arbeiterschaft. "Genau so sehe ich das" schreibt der Destructive Creations-Chef und toleriert antisemitische Kommentare auf seinen Post:

Jarosław Zieliński
9. August 2019 · 🌐

Dokładnie tak to widzę.



👍❤️😬 35

8 Kommentare 2 Mal geteilt

Von Zieliński auf Facebook geteilter antisemitischer Comic.

**Pioter Sulecki**

“Fuck [...], jedenfalls sind die Nasen der Eliten zu klein.”

Das rechtsextreme Feindbild der jüdischen Finanzelite verschmilzt hier mit der besonders in Polen virulenten Mär der sogenannten Judäo-Kommune: die Vorstellung, dass der historische Bolschewismus ein jüdisches Herrschaftsinstrument zur Vernichtung der christlich-polnischen Gesellschaft war. Seit 1919 ist dieses antisemitische Narrativ ein fester Bestandteil in nationalistischen Milieus in Polen.

Die gegenwärtige Adaption einer vermeintlich ewigen Feindschaft der Judenheit gegenüber Polen nimmt Historiker*innen, Holocaust-Forscher*innen, jüdische Organisationen und die israelische Polenpolitik in den Fokus. Polen sei – so Zieliński – nach Palästina das nächste Opfer Israels.



Jarosław Zieliński

13. Juni 2019 · 🌐



I say: in 30 years, Poland will be the second Palestine.

Who wanna bet?

YOUTUBE.COM

unjust act 447 Edward Reid

Watch listen understand and share ,download it cuz its been kept censored and deleted

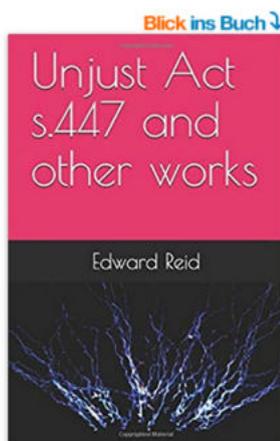


6

5 Kommentare

Facebook-Post von Zieliński mit geteiltem antisemitischen YouTube-Video

Das von Zieliński beworbene Video wurde von Youtube zwischenzeitlich bereits gesperrt. Es stammt vom selbsterklärten amerikanischen Polen-Experten und Historiker Edward Reid und verbreitet die antisemitische Verschwörung einer gezielten Ausbeutung Polens durch die Judenheit, durch Israel, durch eine „Holocaust“-Industrie:



Unjust Act s.447 and other works Taschenbuch – 26. August 2019

Englisch Ausgabe | von Edward Reid (Autor)

★★★★★ 1 Sternebewertung

> Alle Formate und Ausgaben anzeigen

Kindle
4,48 €

Taschenbuch
7,67 € prime

Lesen Sie mit unserer **kostenfreien App**

1 Neu ab 7,67 €

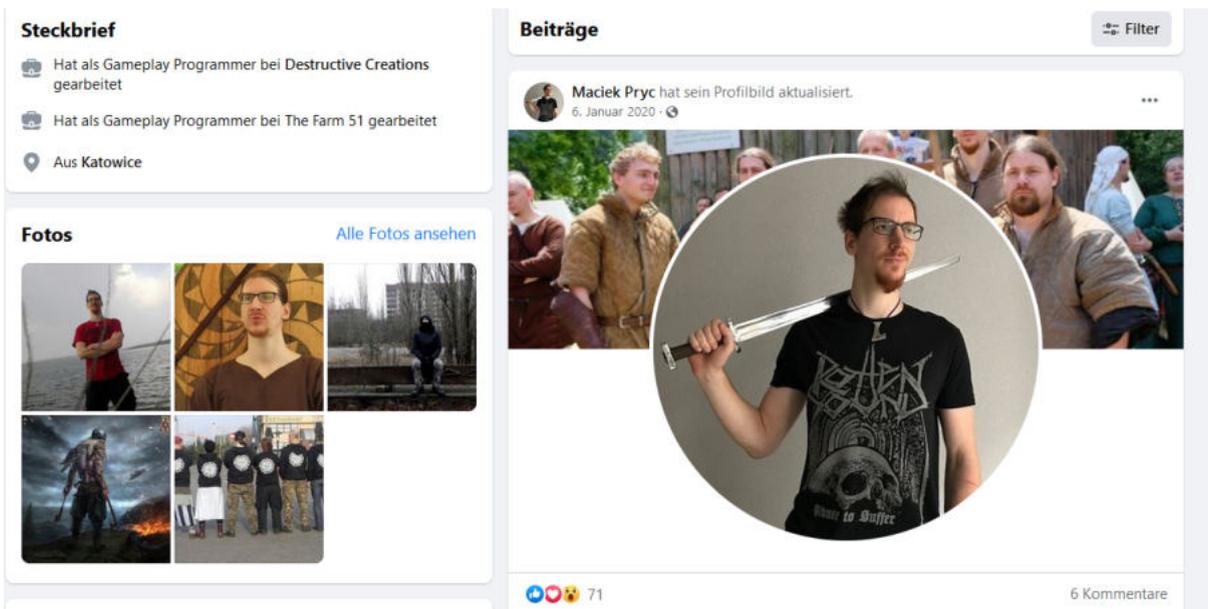
Poland is being attacked as we speak by Israel and Jews (so-called restitution organizations) in an attempt to extort 300 billion and properties. This illegal and unjust act is supported by congress and the president, but everything about it smells. Read the speech (in Polish as well) that reached over one million viewers and was banned on multiple platforms for its incendiary information that outlines why this legislation is bogus. Included are notes, excerpts, and other speeches from historian Edward Reid in a vernacular manner telling the audience how it is after being attacked for whistleblowing on the Jewish plan to take Polish money and property. Speeches include Polish Jewish relations, The torture, trial, and execution of Captain Witold Pilecki, "Polish Death Camps", the blessed Maximilian Kolbe, and more.

Screenshot der Amazon-Verkaufsseite des antisemitischen "Unjust Acts s.447 and other works"

Maciej Pryc, Gameplay Programmierer 2014-2019



Maciej Pryc im Team von Destructive Creations.



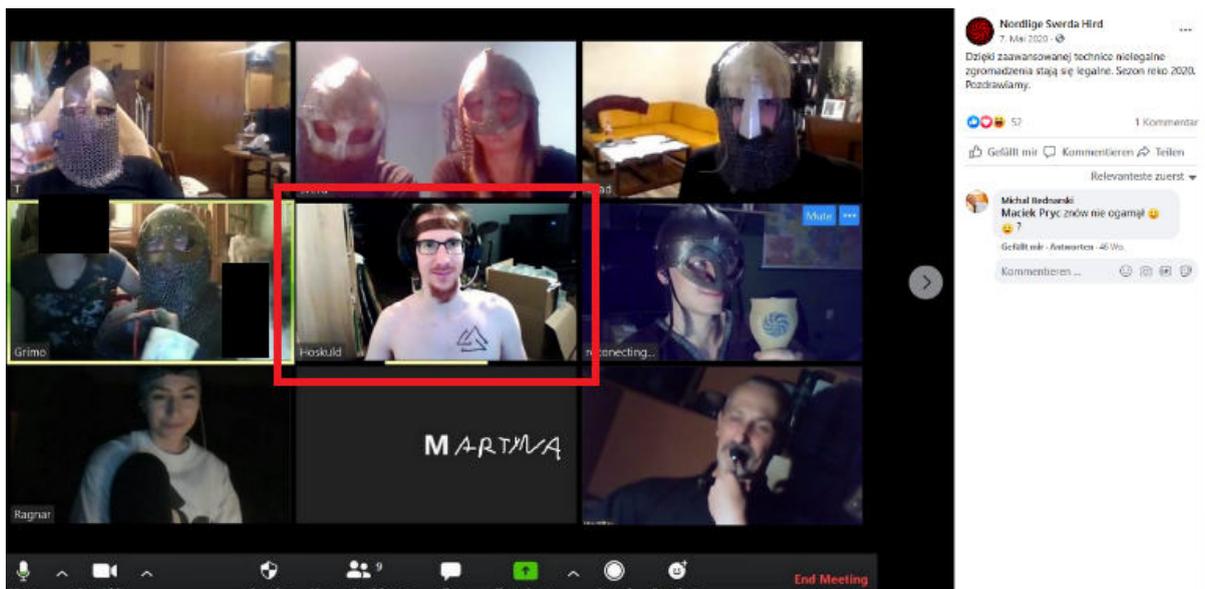
Facebook-Profil von Maciej Pryc.

Maciej (Spitzname Maciek) Pryc ist aktives Mitglied der neuheidnischen Reenactment-Gruppe **Nordlige Sverda Hird**. Die Mitglieder dieser Gruppe imaginieren sich als nordisch-slawische Gemeinschaft und gehören damit einer größeren Bewegung des slawischen Neuheidentums mit offenen Flanken in die rechtsextreme Szene an. In der Tradition des Neo-Paganismus des 19. Jahrhunderts und insbesondere der 1920er und -30er Jahre sind die Grenzen zwischen slawischem Neuheidentum und Antimodernismus, Antisemitismus und Nationalismus fließend. Auch Gruppen, die sich selbst als unpolitisch bezeichnen und angeblich rein historische Interessen verfolgen, haben in der Vergangenheit immer wieder Überschneidungen mit der rechtsextremen Szene aufgewiesen. Kein Wunder:

schließlich ist der rechte Sehnsuchtsort "Mittelalter" in den Narrativen des polnischen Nationalismus seit Jahrzehnten als gesellschaftliches Idealbild stilisiert worden. Wo aber Neofaschist*innen einen katholischen Kirchenstaat herbeisehnen, träumen die Neuheid*innen von einer Zeit vor der Christianisierung. Ähnlich wie bei dem Neuheidentum im NS gilt auch hier: die Christianisierung gilt als „Verjudung“, als „Verunreinigung“ und als Verlust einer vermeintlich originär-kollektiven, ethnischen, slawischen Identität.

Es ist kein Zufall, dass das Konzept des preisgekrönten DC-Games *Ancestors Legacy* diese erst mit der Moderne erdachte und historisch unzutreffende Lesart einer Ursprünglichkeit und Homogenität der jeweiligen Völker aufgreift und als historische Fakten verkauft. Die Darstellung dieser ex post zu Idealvölkern stilisierten Spielmodi ist, gerade wegen des nationalistischen Mindsets der Spieleentwickler*innen, bei Destructive Creations hoch problematisch.

Auf folgendem Screenshot der **Nordlige Sverda Hird** ist Maciej Pryc mit sogenanntem **Valknut** oder **Wotansknoten** auf der Brust zu sehen; ein Symbol das weltweit als [Zeichen des rassistischen Ahnenkults](#) verwendet wird:



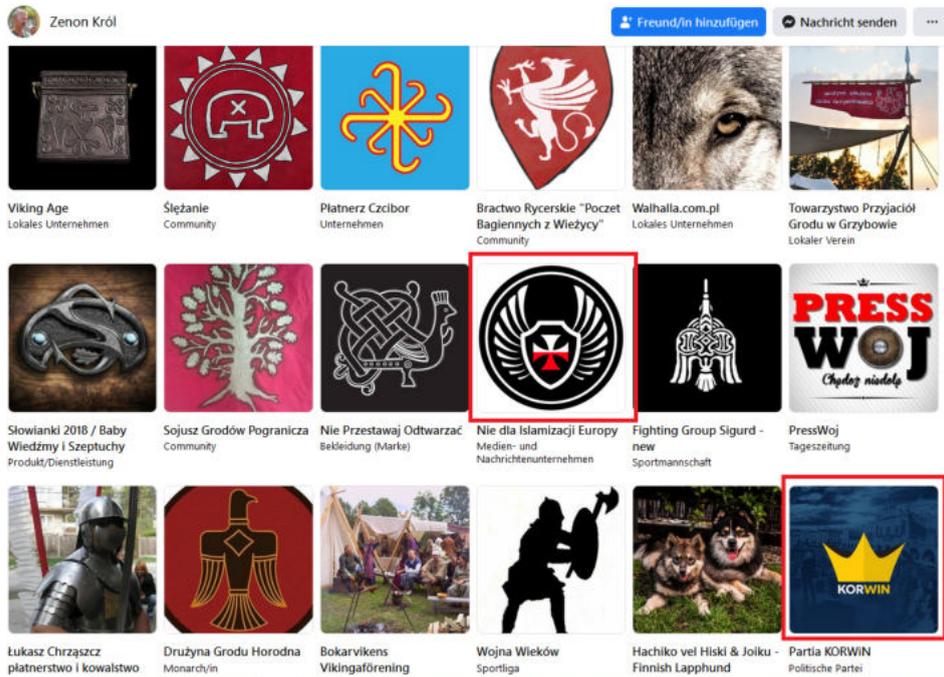
Maciej Pryc mit aufgemaltem Wotansknoten in einem Zoom-Meeting von Nordlige Sverda Hird, Facebookbild.

Maciej Pryc, der sich selbst nach der Wikinger-Legende „Hoskuld“ nennt, gehört augenscheinlich zum Führungszirkel der neuheidnischen-Reenactment-Gruppe und ist auf zahlreichen Bildern von **Nordlige Sverda Hird** zu erkennen. Da Pryc keine Gefällt-Mir Angaben bei Facebook macht und sonst auch kaum auf Bildern getagged wurde, lohnt sich ein Blick in die Gefällt-Mir-Angaben jener **Nordlige Sverda Hird**-Mitglieder, die augenscheinlich mit Pryc zum Führungszirkel gehören, um eine Einschätzung zum politischen Common-Sense in diesem Milieu zu treffen. Typisch scheint dabei zunächst die selbstverständliche Nutzung nordisch-slawischer Symbole wie dem Kolovrat, der insbesondere im ostmittel- und osteuropäischen Rechtsextremismus geläufig ist:



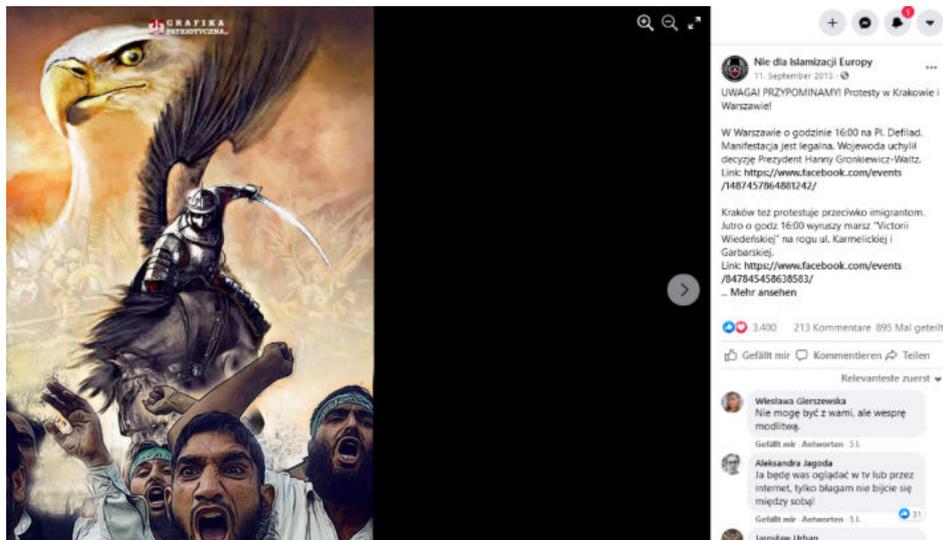
Beide Bilder: Bilder vom Facebook-Account der Reenactment-Gruppe Nordlige Sverda Hird, die u.a. Kolovrat-Symbole auf Schilden zeigen.

Die Mitglieder der Reenactment-Gruppe von Maciej Pryc weisen ähnliche neuheidnisch-nationalistische Profile auf, wie bereits seine Arbeitskolleg*innen bei Destructive Creations: Geliked werden Aktivisten des rechtsextremen **Ruch Narodowy** oder rechtsextreme Parteien wie **Partia Korwin**. Besonders häufig gefällt den Mitgliedern aber die Gruppe **Nie dla Islamizacji Europy** ("Nein zur Islamisierung Europas"):



Like von Nordlige Sverda Hird-Führungsmittglied Zenon Król bei Nie dla Islamizacji Europy.

Die Gruppe **Nie dla Islamizacji Europy** hat nahezu 300.000 Abonent*innen und dient als Plattform für einen aggressiven, antimuslimischen Rassismus und Nationalismus im Sinne des **Ruch Narodowy**. Wie am folgenden Beispielbild der Gruppe zu sehen ist, werden historische Narrative mit rechtsextremen Feindbildern verwoben und so eine unveränderte Mission der polnischen Nation suggeriert. Hier reiten die legendären Flügelhussaren, wie sie in der Schlacht vor Wien 1683 gegen das osmanische Heer zum Einsatz kamen, zum Sturm gegen die vermeintlichen Feind*innen Polens: Migrant*innen und insbesondere männliche Migranten. Dieser "Protest gegen Migranten" wird stets als historische Mission gegen eine "islamistische Invasion" Polens portraitiert.



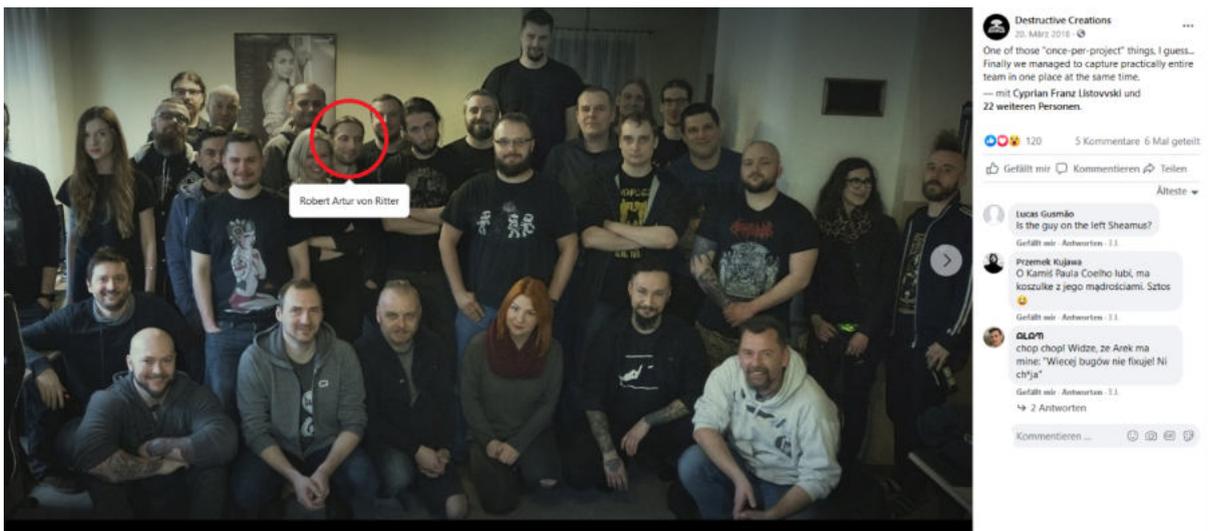
Islamfeindlicher, rassistischer Facebook-Post der Seite von Nie dla Islamizacji Europy.

Weitere Mitarbeiter von Destructive Creations

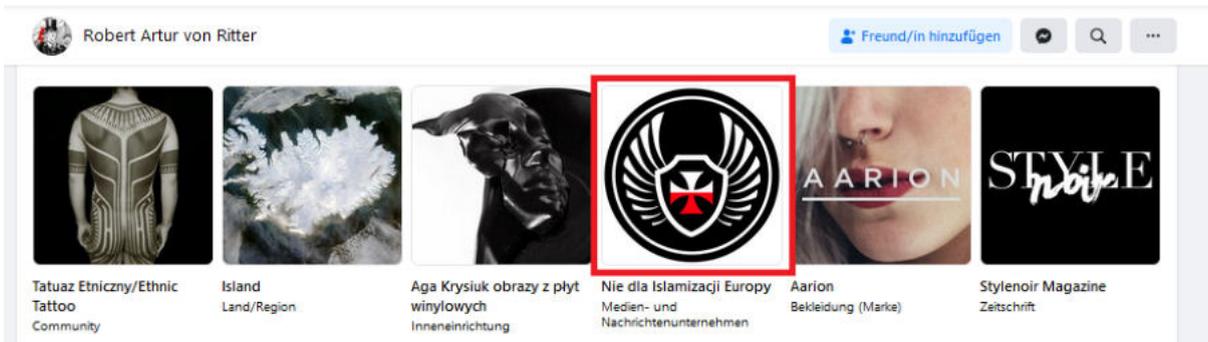
Die Beliebtheit der Gruppe Nie dla Islamizacji Europy zeigt sich auch im Destructive-Creations-Team. Geliked hat diese nämlich auch Marcin Kaźmierczak sowie ein weiterer Mitarbeiter mit dem Alias "Robert Artur von Ritter":



Like durch Kaźmierczak bei Nie dla Islamizacji Europy.



"Robert Artur von Ritter" im Team von Destructive Creations.



Like durch "Robert Artur von Ritter" bei der Nie dla Islamizacji Europy.

Antimuslimischer Rassismus und Antisemitismus sind darüber hinaus Leitmotive des sogenannten NSBM – Nationalsozialistischer Black Metal. Auffällig ist, dass gerade die Bands, die bei DC-Mitarbeiter*innen beliebt sind, häufig einen paganistischen Einschlag aufweisen. Kamil Boczkowski – 3D Animator bei DC – gefällt zum Beispiel die Band Perunwit:



Boczkowski im Team von Destructive Creations, 2016.

 Kamil Boczkowski

 Freund/in hinzufügen

 Nachricht senden



Dungeon Synth
Community



Michal Cieślak
Sportler/in



Wotore
Sportmannschaft



Perunwit
Musiker/in/Band

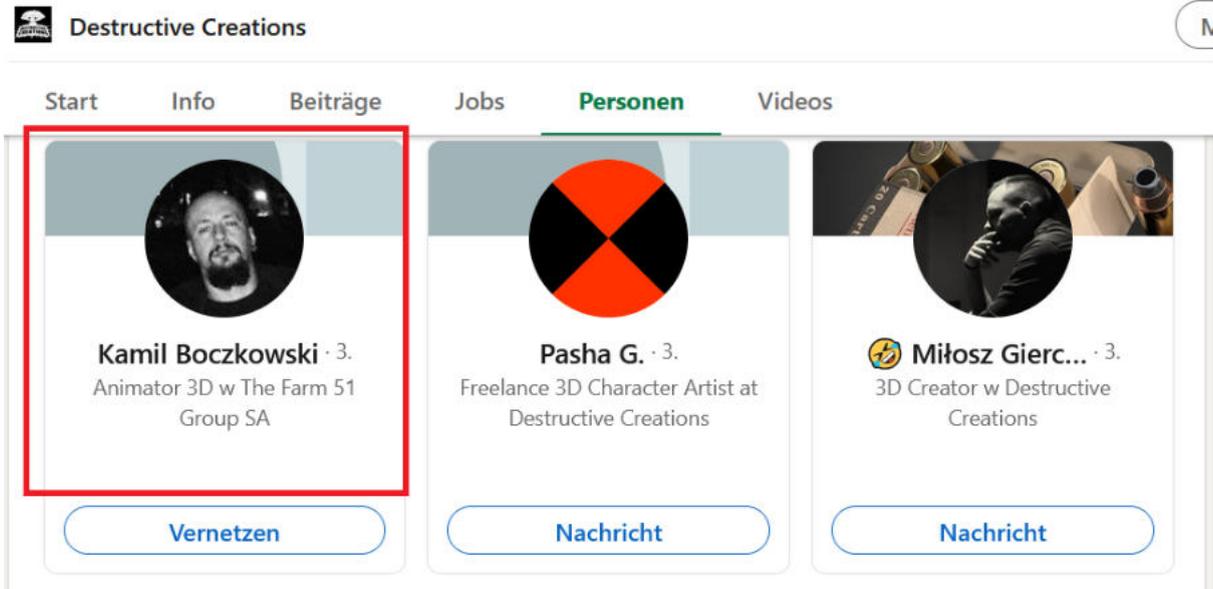


Lord Wind
Musiker/in/Band

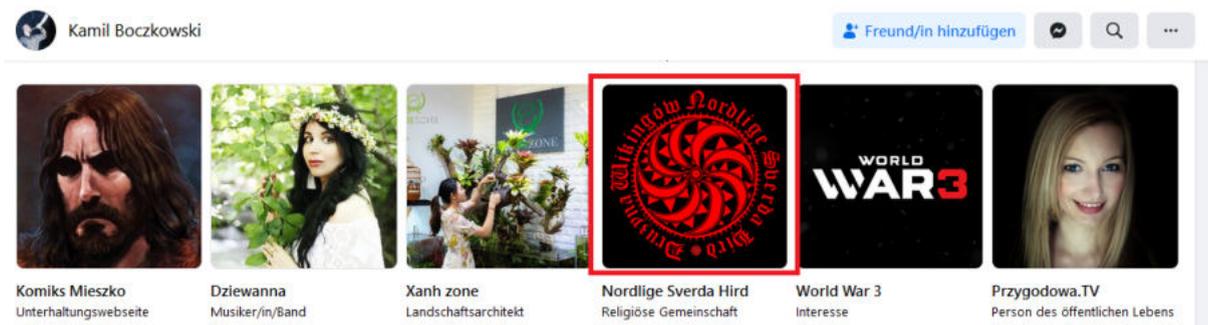


Ancestors Legacy
Videospiel

Like durch Boczkowski bei der Band Perunwit.



Facebook-Anzeige von Boczkowskis Profil bei Destructive Creations.



Like durch Boczkowski bei Nordlige Sverda Hird.

Perunwit ist eine von zahlreichen Bands, die in der neopaganistisch-nationalistischen Szene populär sind. Die polnische Antirassismus-Stelle NIGDY WIĘCEJ und ihr Leiter, der Politikwissenschaftler Rafał Pankowski, zählen Perunwit zweifellos zum sogenannten NSBM. Auf einer Fanseite teilte die Band Perunwit ihren Fans mit:

“A jak powinna wyglądać EUROPA? Bez żydów, murzynów, nierobów, boga JAHVE i innego robactwa!” ([Pankowski 2009](#))

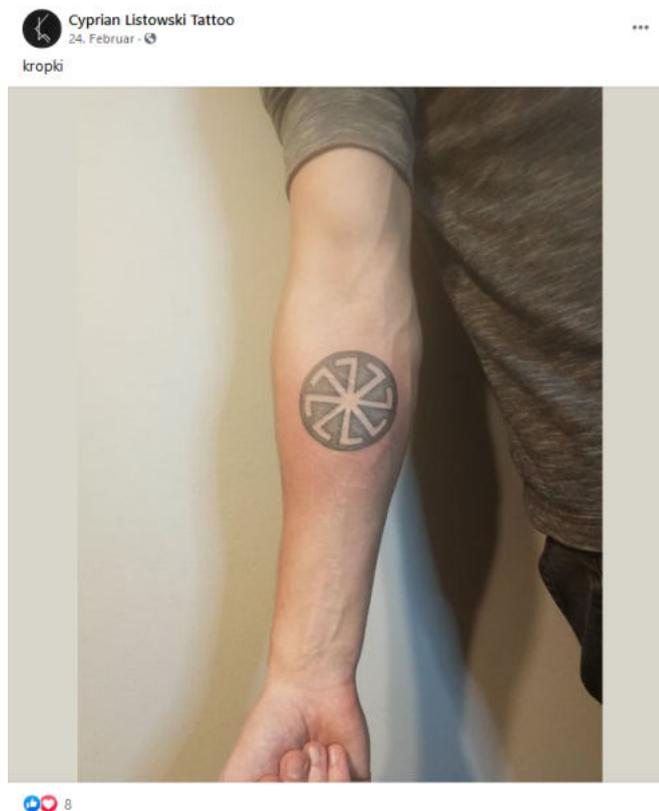
„Wie sollte EUROPA aussehen? Ohne Juden, [N-Wort], Schnorrer, den Gott JAHVE und anderes Ungeziefer!“

Großer Beliebtheit erfreuen sich sowohl unter den DC-Mitarbeiter*innen als auch in der neuheidnischen Szene Tattoos mit entsprechender Symbolik. Bei Destructive Creations ist dafür Cyprian Listowski zuständig.



Cyprian Listowski im Team von Destructive Creations, 2016.

Motive sind auch hier das Kolovrat bzw. slawische Sonnenrad:



Kolovrat-Tätowierung von der Facebook-Seite "Cyprian Listowski Tattoo".



Keinen Pixel den Faschisten!

Twitter: @KeinenPixel_de

E-Mail: team@keinenpixeldenfaschisten.de

Web: keinenpixel.de

Tatsächlich gilt das Kolovrat als beliebtes Symbol insbesondere unter osteuropäischen Rechtsextremen und findet insbesondere über den Weg historischer Reenactments und Wikinger-Shows Eingang in die Mitte der Gesellschaft. Expert*innen für Ur- und Frühgeschichte warnen mit Blick auf die Unterwanderung der Reenactment-Szene vor Symbolen wie dem Kolovrat, das kaum auf archäologische Funde zurückgeht, [sondern vom NS und insbesondere der SS genutzt wurde.](#)

Zusammenfassung

Die Menge an Verbindungen zwischen Mitgliedern von DC und rechtsextremen Organisationen, Parteien und sonstigen Gruppen deutet darauf hin, dass die bereits vor Jahren geäußerte Kritik an Destructive Creations noch immer berechtigt ist. Inzwischen versucht das Studio sich dem Mainstream anzunähern, bezeichnet sich und sein Schaffen teilweise sogar als antifaschistisch. Einige Personen aus dem Entwickler*innen-Team stellen ihre Gesinnung mittlerweile weniger öffentlich zur Schau. Trotzdem sind noch ohne weiteres etliche eindeutige Verbindungen zur rechtsextremen Szene zu finden.

Aber spiegelt sich die vermeintliche Weltanschauung von Destructive Creations auch in ihren Spielen wieder? Wir haben die drei bereits veröffentlichten kommerziellen Spiele des Teams und deren Rezeption analysiert und in den folgenden **vier Kurzdossiers** zusammengefasst. Des Weiteren haben wir die dem Release von *War Mongrels* vorangegangene PR zusammengefasst und unter Berücksichtigung der Vorgeschichte von Destructive Creations eingeordnet.

In diesem Sinne: Keinen Pixel den Faschisten!

Kurzdossiers

Hatred

Veröffentlichung und Rezeption

Der "Amoklauf-Simulator" *Hatred* wurde im Oktober 2014 mit einem Trailer vorgestellt und am 01.06.2015 digital auf Steam und der Webseite des Entwickler*innen-Studio Destructive Creations veröffentlicht. Schon zur Enthüllung wurde *Hatred* unter anderem von [Eurogamer](#) kritisch als "kontroverses Massenmörder-Spiel" bezeichnet. Reviews des Spiels nach Release fielen mit einem Metacritic-Durchschnitt von 43 größtenteils negativ aus, sowohl in Bezug auf die Spielmechaniken als auch auf die geschmacklose Umsetzung des Settings. Die GameStar vergibt in einer nach der Indizierung des Spiels (siehe unten) entfernten Review 33 von 100 Punkten und bezeichnet *Hatred* als "primitiven Müll". Laut [eigener Aussage](#) ist *Hatred* als "Antwort auf den Trend der 'politischen Korrektheit' in Videospiele" entstanden und greift damit direkt ein beliebtes rechtes Narrativ mit auf.

Indizierung durch die BPjM

2016 schließlich prüft die Bundeszentrale für jugendgefährdende Medien (BPjM) *Hatred* auf Antrag der Kommission für Jugendschutz (KJM). Die Beurteilung fällt eindeutig aus:

Die Gewalthandlungen, insbesondere die Mord- und Metzelszenen, werden selbstzweckhaft und detailliert dargestellt. [...] Der Selbstzweck findet seine drastischste Darstellung in den grausamen und brutalen Tötungsdarstellungen, die in den Dutzenden von Variationen der „Hinrichtungen“ zum Ausdruck kommen. [...] Im ganzen Spiel herrscht ein sehr rauer, mitleidloser Umgangston, der von der Einführungssequenz bis zum Schluss durchgehalten wird. Menschen werden als „wertlos“, „Abfall“ oder „menschliche Schutzschilde“ bezeichnet. Gewalt wird hier als selbstverständliche Handlungsoption und als einziges Konfliktlösungsmittel präsentiert. (BPjM Aktuell 2/2016, S. 17)

Am 20.04.2016 [stuft die BPjM](#) *Hatred* daher als strafrechtlich relevanten Online-Inhalt ein und trägt es in den Teil D der Liste für jugendgefährdende Medien ein. Es ist somit in Deutschland nicht mehr käuflich zu erwerben. Die BPjM begründet die Indizierung mit dem menschenverachtenden Gewaltgrad und der Verherrlichung tödlicher Gewalt als Konfliktlösungsmittel:

Bei Kindern und Jugendlichen ist durch das Zugänglichmachen derartiger Inhalte eine sozial-ethische Desorientierung zu befürchten, das Risiko einer Verrohung Heranwachsender ist nicht auszuschließen. Dies kann auch zu einem nachhaltigen Empathieverlust gegenüber Opfern von Gewalttaten führen. (BPjM Aktuell 2/2016, S. 17b)

Die BPjM räumt ein, dass nicht klar festzustellen sei, ob *Hatred* ein ideologisches Machwerk ist oder als Kunstwerk unter den Schutz von Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG fällt. Sie wägt daher präventiv die Kunstfreiheit gegen den Jugendschutz ab und kommt zum Schluss, dass auch dieser mögliche Schutz der Kunst im Fall von *Hatred* gegenüber dem ebenfalls verfassungsrechtlich geschützten Jugendschutz zurückgestellt werden müsse. Auch andere Seiten, die auf die Möglichkeit eingehen, *Hatred* als provokatives Kunstwerk zu interpretieren, kommen zu ähnlich gewichteten Urteilen. In einem Artikel, der *Hatred* als Kunstwerk ernst zu nehmen versucht, kommt etwa [Kill Screen](#) zu folgendem Schluss: "Als transgressives Kunstwerk ist *Hatred* ein Reinform [...]. Die Entwickler*innen scheinen nicht zu verstehen, warum ein Publikum gewalttätige Videospiele spielen wollen würde." Derselbe Artikel weist bereits früh darauf hin, dass Mitglieder von Destructive Creations reaktionäre Weltanschauungen vertreten und mit der [Hass-Kampagne GamerGate](#) sympathisieren.

IS Defense

Spielmechaniken und Setting

IS Defense ist ein "Turret-Survival-Shooter", das bedeutet, Spieler*innen erschießen aus einem stationären Geschütz Gegnerwellen mit dem Ziel, einen Highscore zu knacken. Die Gegner sollen Soldaten des Islamischen Staats angehören, der laut Fiktion des Spiels ganz Nordafrika erobert hat und nun Europa attackiert. Während Spieler*innen die Rolle eines NATO-Soldaten einnehmen, sind die gegnerischen Soldaten klar arabisch gecodet: Sie tragen Turbane unterschiedlicher Farben und IS-Armbinden. Einige sind mit Dynamit versehen und rennen in einem deutlichen Verweis auf islamistische Selbstmordattentäter*innen auf die Spielfigur zu. Auf dem Startbildschirm tragen die Soldaten schwarze IS-Insignien und schwarze Flaggen mit arabisch anmutender Aufschrift.

Vier Gebiete stehen als beispielbare Karten zur Verfügung, von denen alle bis auf die erste durch Terroristen-Abschüsse freigespielt werden müssen: Sizilien, Spanien, Kroatien und Südfrankreich. Gerade Sizilien als erste Karte, die von arabisch konnotierten Menschen in Schlauchbooten attackiert wird, weist deutlich auf Geflüchtete als Feindbild hin. Sizilien ist, gemeinsam mit Lampedusa, ein Hot Spot voller Camps, den viele Geflüchtete auf dem Weg nach Italien und Europa erreichen oder die von Seenotrettungen angesteuert werden. Es wird regelmäßig von rechten Akteur*innen in der Erzählung von der "Festung Europa", die von Geflüchteten "überflutet" wird, angeführt.

Eine Siegesbedingung gibt es nicht; jede Partie endet erst mit dem Tod der Spielfigur. Aus dem Tod heraus beobachtet die Kamera anschließend, wie die Terroristen das bis dahin verteidigte Land stürmen; Spieler*innen sterben als NATO-Soldat*in einen nutzlosen Heldentod. Als ruhmreiche Armeen werden in der Hintergrundgeschichte des Spiels Russland und China genannt, die als einzige Erfolge gegen den fiktiven IS erzielen können, indem sie Syrien und den Irak zeitweise zurückerobern.

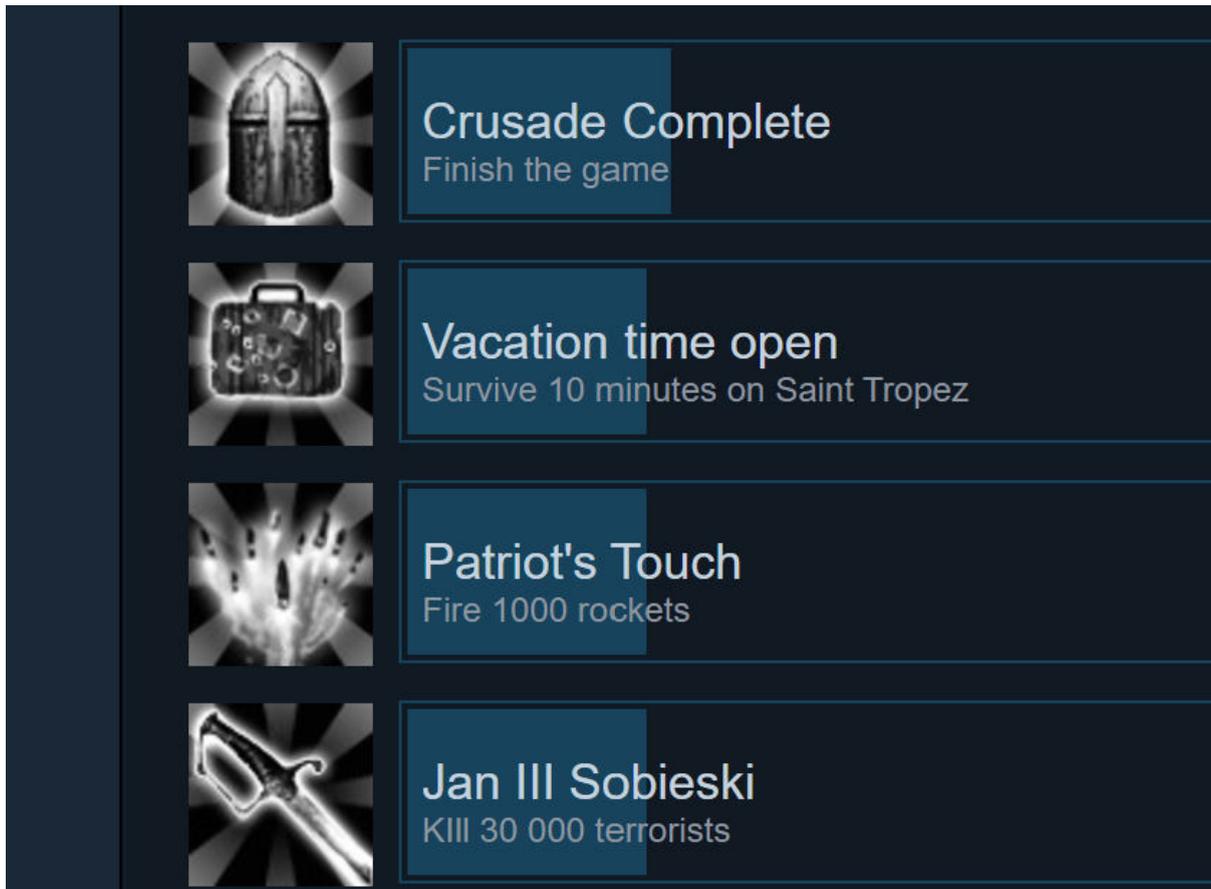
Rechte Codes

Rechte Codes lassen sich auch in einigen Beschriftungen finden: Zum einen im Spiel selbst, wo freischaltbare Fähigkeiten Namen wie "Berserker" tragen, den hypergewalttätigen Krieger*innen aus dem oft von rechts umgedeuteten Themenfeld der Wikinger, oder "Spartaner", deren auf Schilde gemaltes Symbol Λ (Lambda) der übernational agierenden [Identitären Bewegung](#) als Erkennungszeichen dient.



Screenshots des Fähigkeitenbaums in IS Defense, hervorgehoben sind die Fähigkeiten-Namen "Spartan" und "Berserker".

Zum anderen finden sich rechte Codes auch in den Errungenschaften des Spiels auf der Vertriebsplattform Steam: In Form der islamfeindlichen Verknüpfung des Durchspielens des angeblich defensiven Spiels mit der Vollendung eines Kreuzzugs oder dem Abfeuern von Raketen auf die Gegner als "Patriot's Touch". Besonders sticht jedoch die Errungenschaft für das Töten von 30.000 "Terroristen" heraus mit dem Titel "Jan III Sobieski":



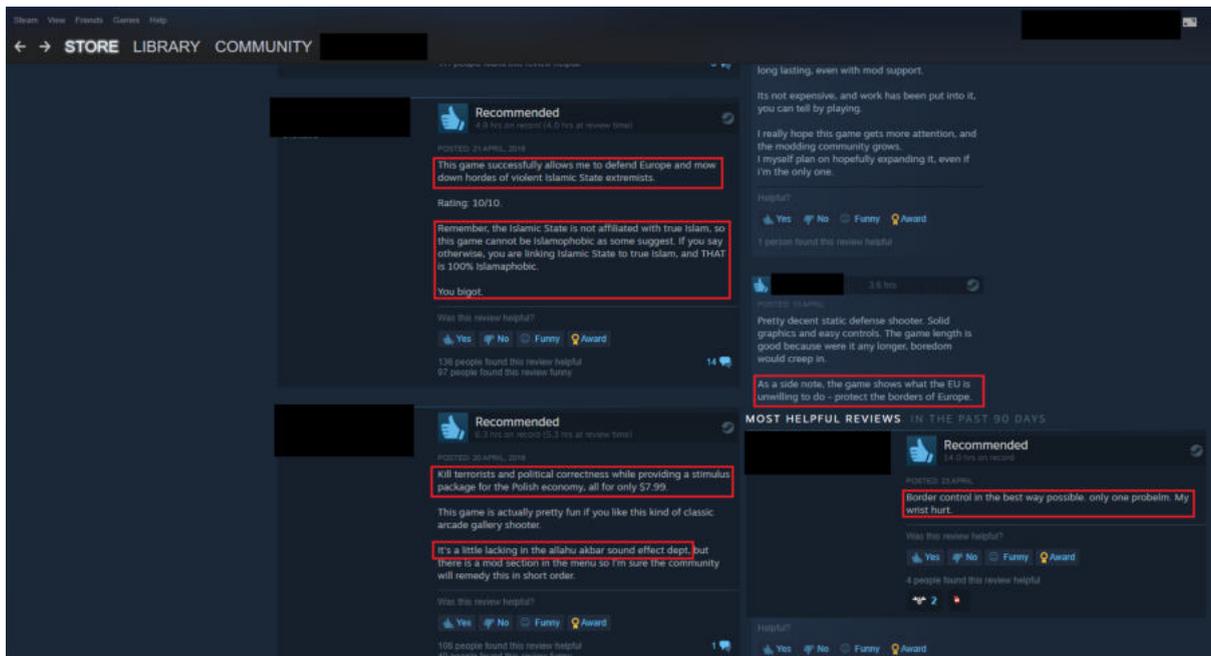
Achievementliste von *IS Defense*.

In Polen sind König Jan III Sobieski und die Rettung Wiens vor der osmanischen Belagerung 1683 ein ganz zentraler und sorgfältig christlich-identitär überlagerter Erinnerungsort, der dort allgemein bekannt und den meisten sehr vertraut ist. Die Verteidigung Wiens 1683 begründet ein weit verbreitetes, insbesondere aber von der Rechten gepflegtes Selbstbild von Polen als *Antemurale Christianitatis*, als Bollwerk der Christenheit. Dieses Selbstbild wurde im polnisch-sowjetischen Krieg 1919/21 (im Sinne von: Rettung der christlichen Zivilisation gegen einen antichristlich-jüdischen Bolschewismus) reaktiviert und ist auch heute ein wichtiges Argument der politischen Rechten gegen die Aufnahme von Geflüchteten. Die Anspielung auf Sobieski ist in diesem Kontext ein offen rechter Code, nach dem Polen eine historische und quasi-göttliche Mission zur Wahrung der christlich-europäischen Zivilisation zukommt. Ob gegen ein osmanisches Heer, gegen den IS oder gegen Geflüchtete wird hier austauschbar gemacht und vermischt.

Gerade die Mischung aus Fiktion und realen Akteuren in der zum Zeitpunkt der Veröffentlichung nahen Zukunft von 2020 macht *IS Defense* zu einem besonders perfiden Spiel. Die unklare Trennung zwischen Globalgeschichte und islamfeindlicher Dystopie gemeinsam mit der Verknüpfung der Verteidigung einer angeblichen "Festung Europa" mit Kreuzzügen und der Verteidigung gegen das osmanische Reich können dazu beitragen, die Erinnerungskultur zu verfälschen.

Community-Inhalte

Auch die Community-Inhalte rund um *IS Defense* sind klar rechts dominiert: In den positiven Steam-Bewertungen tummeln sich Islamfeindlichkeit, rechte Strohmänner und NS-Anspielungen. Fast alle sitzen dem rechtsradikalen Narrativ der zu verteidigenden “Festung Europa” auf.

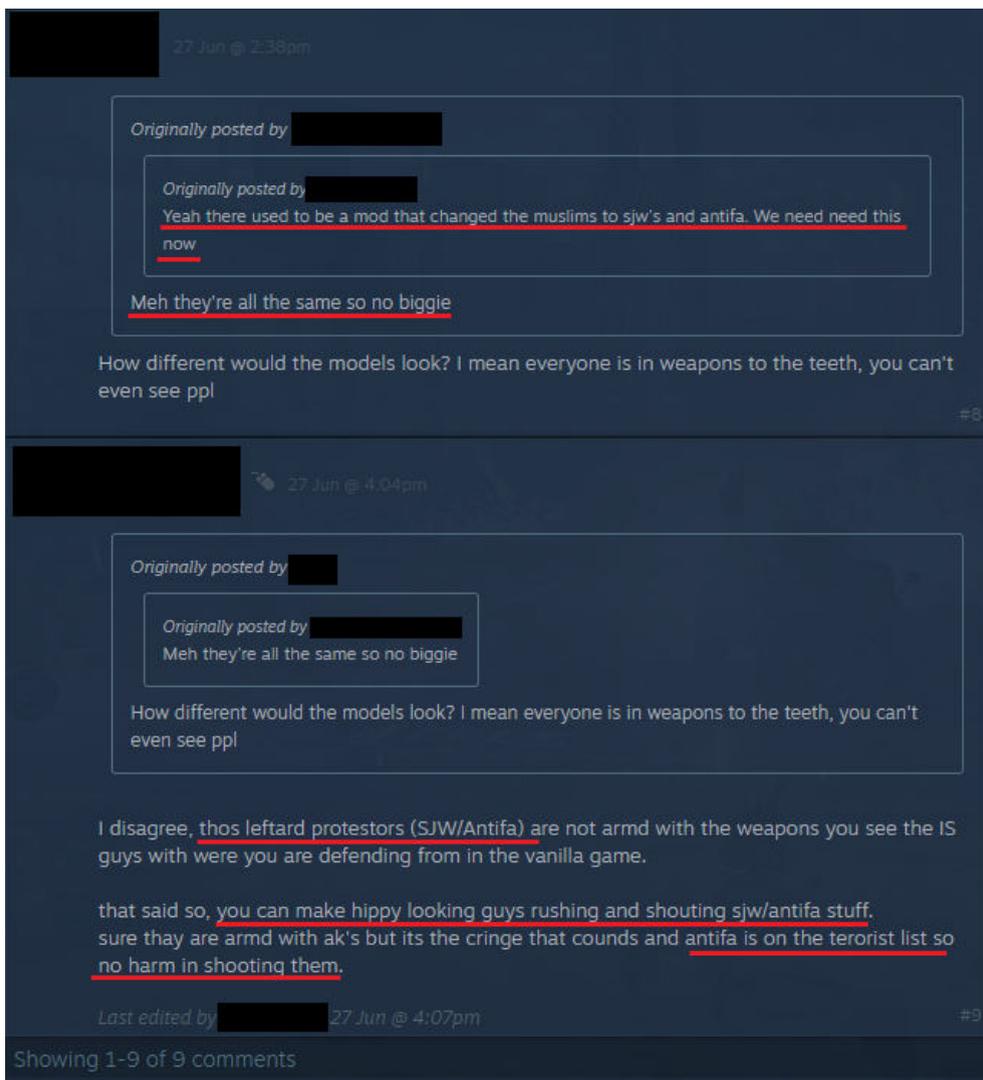


Kommentarbereich zu *IS Defense* auf Steam, Auszug. Markiert sind rassistische und islamfeindliche Aussagen.

Die von User*innen erstellten Modifikationen für *IS Defense* bringen weitere rechtsextreme Narrative ins Spiel ein oder verfestigen jene, die bereits vorhanden sind. Die einzige derzeit im Steam Workshop verfügbare Mod des Spiels “Craxi Squad - Trump 2016” ist eine kosmetische Mod, die Wahlkampfwerbung für Donald Trumps Präsidentschaftswahl macht. Eine besonders menschenfeindliche Modifikation, “Degeneracy Defense”, war laut Steam-Foren-Kommentaren zunächst gelistet, bevor Aktivist*innen Valve auf ihren rechtsextremen Inhalt aufmerksam machten. Die Mod ersetzt die Gegner des Spiels durch queer gecodete Figuren, antifaschistische Aktivist*innen und andere Feindbilder der Rechtsextremen. Bis heute wird die Mod im Forum aktiv zurück auf Steam gefordert und in den Threads zum Spiel bleiben menschenfeindliche, homo- und islamfeindliche Aussagen dauerhaft unmoderiert.



Screenshot des Titelscreens der IS Defense-Mod "Degeneracy Defense".



Screenshot einer Diskussion zu IS Defense bei Steam.



Keinen Pixel den Faschisten!

Twitter: @KeinenPixel_de

E-Mail: team@keinenpixeldenfaschisten.de

Web: keinenpixel.de

Nach eigener Aussage im [Steam-Forum](#) war Destructive Creations enttäuscht davon, wie wenige Mods schlussendlich entwickelt wurden. Auch der Metacritic-Schnitt von 59 deutet an, dass *IS Defense* wohl nicht die Reichweite erzielen konnte, die sich die Entwickler*innen erhofft haben. Die bis heute bestehende Aktivität nationalistischer und fundamentalistischer Nutzer*innen im Steam-Forum zeigt jedoch, dass das Spiel seine Zielgruppe dennoch erreicht hat.

Ancestors Legacy

Spielmechaniken und Setting

Ancestors Legacy ist ein Echtzeitstrategiespiel mit mittelalterlichem Setting. Spieler*innen blicken von oben auf die Spielwelt hinab und können so auf einer Karte ihre Truppen, bestehend aus einer Reihe von unterschiedlichen Einheiten, wie Bogenschützen, Schwertkämpfern, aber auch questbedingten Helden wie Kommandanten steuern und sich so durch verschiedene Kampagnen spielen. Die Kampagnen selbst setzen sich aus narrativ aufeinander aufbauenden Missionen zusammen, im Zuge derer jeweils gegnerische Einheiten bekämpft, Dörfer oder Lager eingenommen oder Ressourcen gesichert werden müssen.

Audiovisuell orientiert sich das Spiel dabei ganz offensichtlich an klassischen Bildern vom "düsteren Mittelalter", was sich sowohl im Sounddesign, wie etwa den tief angesetzten Stimmen der Sprecher, als auch in der Farbgebung der Umgebung niederschlägt. Die Handlung spielt sehr oft entweder bei Nacht oder schlechten Wetterbedingungen, wodurch die Umgebung fast immer in dunklen Braun- und Schwarztönen gehalten wird und so weiter zur düsteren Atmosphäre beiträgt. Auch bei den Tagszenarien dominieren im Sinne dieser Atmosphäre meist Brauntöne in der Farbgebung. Hinzu kommt außerdem, dass es unter den handelnden Figuren keine Frauen gibt und die Männer neben der betont tiefen Stimmlage häufig brüllen, schreien oder (vor Schmerz) stöhnen.



Screenshot aus dem Spiel Ancestors Legacy.

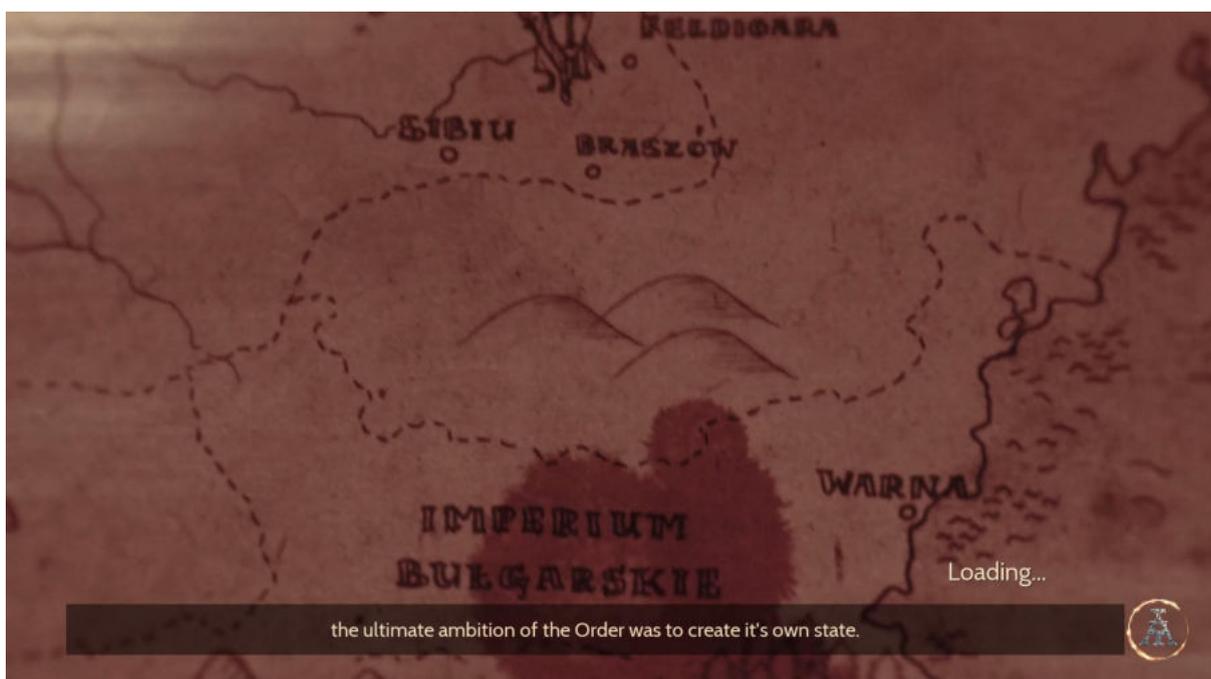
Frauen und Kinder treten nur als "Zivilisten" auf, die als Opfer des Krieges ermordet werden, und das Freund-/Feind-Bild des Spiels ist ebenfalls simpel gehalten: Spieler*innen bekommen keine Möglichkeiten zur Verhandlung oder zur Beeinflussung der gescripteten

Konflikte auf erzählerischer Ebene, sondern werden narrativ und spielmechanisch dazu ermutigt, sich auf ihre eigene Fraktion, die konsequent "Nation" genannt wird, zu konzentrieren.

Rechte Codes

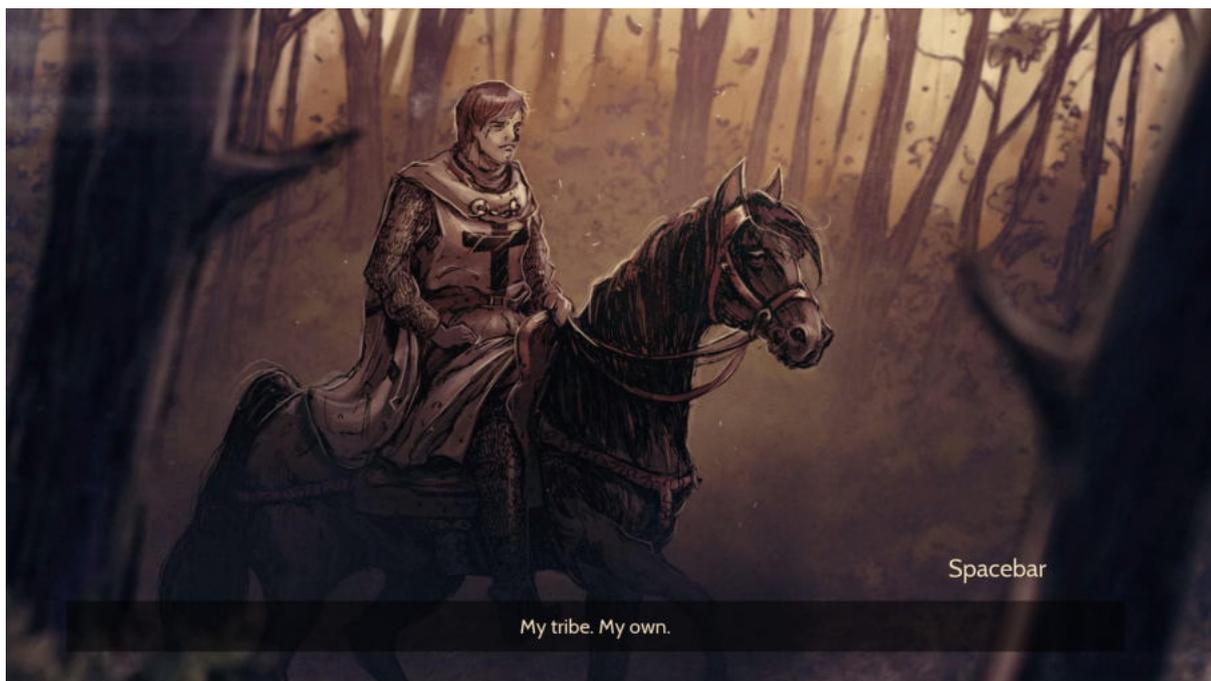
Ancestors Legacy konstruiert ein Mittelalter, das ganz im Sinn rechter Imaginationen der Epoche ist. Die Tutorial-Missionen, die Spieler*innen zwingend zu Beginn spielen müssen, um die anderen Kampagnen freischalten zu können, drehen sich um die Ankunft nordischer Krieger, die auf dem Weg zur berühmt-berüchtigten Plünderung des Klosters Lindesfarne sind. Schon in diesen ersten paar Missionen wird ein Wikingerbild gezeichnet, das in erster Linie von aggressiver Männlichkeit geprägt ist. Die handelnden Figuren sprechen die anderen Krieger fast immer als "brothers" an, als Motivation für ihre Plünderungen werden schablonenartig "glory" und Rache präsentiert, was wiederum mit Kampfschreien und simplen, heute oft von rechts vereinnahmten Schlagworten wie "Ehre", "Odin" oder "Valhalla" garniert wird. Diese aggressive Männlichkeit als solche zieht sich auch weiter durchs Spiel, allerdings variieren mit den unterschiedlichen Kampagnen der Kontext und die Erzählung, in die sie eingebettet wird.

Die Kampagne zum Deutschen Orden in Preußen greift so deutlich Narrative von einem von deutschen Truppen besetzten und zur Kolonie gemachten Osteuropa auf. Dabei wird vor allem der Gedanke eines Deutschordensstaats, der im 13. Jahrhundert so nicht existierte, stark gemacht. Bereits im einführenden Vorspann der ersten Mission heißt es so z.B. dass das ultimative Ziel des Ordens die Gründung seines eigenen Staats ("the ultimate ambition of the Order to create it's own state") gewesen sei.



Screenshot einer Cutscene aus *Ancestors Legacy*.

Im Folgenden wird dieses Narrativ mit dem Protagonisten der Questreihe, Herkus, fortgesetzt, von dem Spieler*innen erfahren, dass er aus "Preußen" stamme und als Jugendlicher zur Konversion zum Christentum gezwungen, dann im Sinne der "Propaganda" des Ordens weiter ausgebildet worden sei und nun als Deutschordensritter in seine Heimat zurückkehrt, um seinen eigenen Stamm ("My own") im Auftrag des Ordens zu unterwerfen. Auffällig dabei ist auch, neben dem offensichtlichen Narrativ eines deutschen Staats, der u.a. Polen besetzt, dass hier explizit betont wird, dass Herkus zum Katholizismus konvertiert.



Screenshot einer Cutscene aus *Ancestors Legacy*.

Dazu passt auch, dass Destructive Creations für *Ancestors Legacy* offen eine Kooperation mit Warhorse Studios, dem Studio hinter *Kingdom Come: Deliverance*, eingegangen ist und so z.B. einen Easter-Egg-Wettbewerb veranstaltet hat, im Zuge dessen sie Warhorse Studios ihre "[Brothers in arms](#)" nannten. (*Kingdom Come: Deliverance* transportierte ein zwar leicht anders ausgerichtet, aber im Kern [ähnlich nationalromantisches Mittelalterbild](#), das [u.a. von Historiker*innen scharf kritisiert wurde](#).)

Die rechten Codes, die in *Ancestors Legacy* stecken, sind damit deutlich subtiler als beispielsweise bei *IS Defense*, weil sie sich v.a. auf ahistorische Konzepte wie "Nation", einen "Staat" (im modernen Sinne) im 13. Jahrhundert und Gesellschaftsstrukturen stützen, die das Mittelalter in Europa als vorrangig weiß, cis-männlich und nicht-queer imaginieren. Aber auch in seiner relativen Subtilität bedient *Ancestors Legacy* noch immer alle Merkmale rechter Mittelalterbilder, die letzten Endes immer in nationalistische Vergangenheits-erzählungen zur Begründung zeitgenössischer nationaler Identitäten münden. *Ancestors Legacy* ist ein klassischer "[Wolf im Schafspelz](#)": Ein scheinbar harmloses Spiel, das eine pseudo-mittelalterliche Kulisse benutzt, um sein Studio nach den Skandalen durch *IS Defense* und *Hatred* nach außen hinreinzuwaschen. Destructive Creations verfolgt damit bei

Ancestors Legacy eine Strategie, die der Historiker Paul Sturtevant "[Schrödinger's Medievalism](#)" nennt: Sie benutzen Narrative und Symbole, die für sich genommen auch ohne rechtsradikale Intention auftauchen und dementsprechend interpretiert werden können, weshalb das Spiel auch im Verhältnis als harmlos gilt. Doch gleichzeitig erzeugt die Dichte dieser Narrative und Symbole ein Mittelalterbild, das [die Komplexität der Epoche bewusst verzerrt](#) und so eine Projektionsfläche für rechte Ideen von einem weißen, cismännlichen Europa, Kreuzzügen und an Gewalt und Brutalität gekoppelte Männlichkeit eröffnet.

War Mongrels

Setting

In *War Mongrels* desertieren zwei deutsche Wehrmachtssoldaten an der Ostfront aufgrund erlebter Kriegsgräuel und kämpfen danach aktiv im Widerstand gegen deutsche Besatzung. Zur Kontextualisierung und Wahrscheinlichkeit eines solchen Vorgangs schildert der Militärgeschichtler Sönke Neitzel in einem [Artikel zum Film "Der Überläufer"](#): "Es hat in der Wehrmacht 30.000 Deserteure gegeben, überwiegend im Westen. [...] So wie im Roman [Anm.: "Der Überläufer" von Siegfried Lenz] geschildert, ist es meistens aus einer Zwangslage heraus zu Überlaufen gekommen. Sie waren eher situativ als intentional begründet."

Mythos der sauberen Wehrmacht

Die Ausgangslage wirkt also arg konstruiert und wäre historisch wohl eine absolute Ausnahme, aber nicht undenkbar. Es stellt sich die Frage, ob die Entwickler*innen den Mythos der "Sauberen Wehrmacht", also von Soldaten, die nur Befehle ausführten und von nichts wussten, benutzen.

In der Tat finden sich Hinweise auf eine Etablierung dieses Mythos auf Steam und der [Studio-Webseite](#):

"War Mongrels" baut auf diesen beiden gegensätzlichen Prinzipien unserer Psyche auf. Unsere Helden, zunächst getrieben von böswilliger Propaganda, finden schon bald ihre wahre Berufung darin, die sich ausbreitenden Nazistreitkräfte zurückzuschlagen, die sie überhaupt erst in diesen internationalen Konflikt hineingezogen haben. Die in nur wenigen Tagen zu Männern herangereiften Jungen schauen den Gräueltaten des Krieges ins Gesicht und begeben sich in einen Kampf, der weitere sinnlose Todesopfer verhindern soll.

Auch in den YouTube-Kommentaren zu ihren Entwickler*innen-Tagebüchern stellen Destructive Creations klar, wie sie die Wehrmacht und die Beteiligung ihrer 'Großelterngeneration' darin sehen, auch und insbesondere im Vergleich zur Roten Armee und den Alliierten:

Für uns sind sowohl Nazis als auch Kommis [sic] Feinde. Aber nicht jeder in der Roten Armee war ein Tier, und das gilt genauso für die Wehrmacht. Beides waren keine Freiwilligenarmeen und wir wollen niemanden verurteilen, der gezwungen war, sich ihnen anzuschließen. Insbesondere, wenn es sich dabei um die Geschichten unserer Großväter handelt :) Trotzdem, Krieg bringt immer die niedersten Instinkte an die Oberfläche, auch die Alliierten haben viel gesündigt und darüber werden wir auch sprechen.



Antwort von Destructive Creations auf einen Kommentar unter War Diary #3.

Es sei also die böse Propaganda, welche die beiden "Helden" in den Konflikt gezogen hätte und durch die schrecklichen Verbrechen hätten diese ihre Augen geöffnet und daraufhin Widerstand geleistet. Offen ausgesprochen wird das im Steam-Event "Manfreds Rückblende" vom 09. August 2021, in dem die 'plötzliche' Konfrontation des Soldaten mit Massengräbern und toten Zivilisten als Wendepunkt seines Gewissens inszeniert wird.



Steam-Event "Manfreds Rückblende", deutsche offizielle Übersetzung, das echte Massengräber und ein Level aus dem Spiel gegenüberstellt.

Abgesehen davon, dass dieser plötzliche Sinneswandel einen sehr seltenen historischen Fall darstellen würde, fällt auf wie ähnlich die Logik der Verteidigungen in den Nürnberger Prozessen häufig aufgebaut wurde: man wäre ja geblendet worden von den Nazifunktionären und insbesondere Hitler als großen Verführer, habe erst spät von Verbrechen erfahren oder die Notwendigkeit zum Handeln erkannt, als es zu spät gewesen sei. Das ändert jedoch nichts an der Tatsache, die Neitzel ebenfalls feststellt: "Für [die Wehrmacht] sind die Fahnenflüchtigen alles in allem kein großes Problem gewesen. Denn mehr als 18 Millionen Deutsche erfüllten ihre militärischen Aufgaben bis zum Schluss."

Aber nicht nur die Motivation der Protagonisten erscheint fragwürdig, sondern auch die der Entwickler*innen von Destructive Creations zur Darstellung von Geschichte:

Der Tod ist eine Zahl?

"Wir, Destructive Creations, haben [diese Webseite] erstellt, um eine wenig bekannte und selten dargestellte Seite des zweiten Weltkrieges [sic!] zu zeigen. Es ist uns wichtig, Menschen dazu zu bringen, durch [unsere Webseite] zu stöbern, weil unser bald erscheinendes Spiel - War Mongrels - in jenen Begebenheiten stattfindet, die in westlichen Gesellschaften nicht gezeigt oder erzählt werden. Alle diese Erinnerungen waren hinter dem Eisernen Vorhang festgekettet und wurden vom sowjetischen Regime unterdrückt, damit sie niemals zu den Feinden gelangten. Die Zeiten haben sich geändert, und nun können wir diese Geschichten erzählen, was wir auch zu tun gedenken."



Screenshot eines Ankündigung von Destructive Creations zu den "War Diaries" von "War Mongrels" im englischsprachigen Original.

Hier wird die wissenschaftlich nicht haltbare These aufgestellt, in westlichen Gesellschaften seien diese Verbrechen bis heute nicht thematisiert worden und dass sie das nun ändern wollten. Auch bei *Kingdom Come: Deliverance* betonte Chefentwickler Daniel Vávra [in einem Interview](#) seinerzeit, "ihre" Geschichte könne nur durch sie erzählt werden, weil man sich selbst als "Patrioten" sieht:

I would call myself a patriot. I love Czech history and the landscape, and rarely do you see its story told in video games. It's this particular landscape with its history that shaped and influenced Europe drastically. In *Kingdom Come: Deliverance* we are

talking about the Civil War [Hussite Wars] in 15th century Europe that raged in the Holy Roman Empire. Czech Republic or Bohemia back then was the main country of the HRE and ruled from Prague. We want to introduce the players to this extremely interesting, bloody, and intriguing part of European history.

Ähnlich wie die Entwickler*innen von *Kingdom Come: Deliverance* wollen offenbar auch Destructive Creations die Interpretationshoheit über die präsentierten historischen Themen exklusiv auf ihre Seite ziehen und ignorieren dabei nur zu gerne tatsächliche internationale Forschungsstände zugunsten neurechter und nationalkonservativer Narrative. Dies liefert Anlass zu großer Besorgnis, was die Darstellung von Geschichte in *War Mongrels* insgesamt angeht.

Framing in den "War Diaries"

Auch die "War Diaries" genannte, auf YouTube veröffentlichte Reihe an Entwickler*innen-Tagebüchern liefert neben vielen anerkannten Aussagen Anlass zur Sorge. Insgesamt wirkt die ganze Serie der Kriegstagebücher wie ein umgekehrtes ['Truth Sandwich'](#): Viele anerkannte Aussagen zum Krieg und der Besatzung im Osten werden getätigt, der Holocaust wird nicht verschwiegen. Diese Fakten dienen jedoch als Rahmen dafür, auffällig oft klarzumachen, dass "nicht nur die Deutschen (und Italien und Japan)" schlimm waren. Vor allem die Sowjetunion sei laut Destructive Creations als wahres Übel zu identifizieren gewesen. Dies wird bspw. durch folgenden YouTube-Kommentar der Entwickler*innen zum Vorgang des sog. Holodomor in der Ukraine in den 1930er Jahren untermauert:



Youtube-Kommentar von Destructive Creations zum Holodomor in der Ukraine.

Dieser Vorgang wird in einigen Ländern inzwischen als Verbrechen gegen die Menschlichkeit anerkannt, aber die Einordnung als Genozid gibt immer wieder Anlass zu unterschiedlichen Bewertungen dieses Vorgangs. Auch die immer wieder aufkommende Behauptung, in westlichen Gesellschaften sei die Erzählung von der Roten Armee als heroische Befreier weit verbreitet, ist befremdlich. Dabei handelt es sich doch vielmehr um das in der Sowjetunion und innerhalb des Eisernen Vorhangs im Kalten Krieg verbreiteten Narrativ. Eine Belehrung westlicher Gesellschaften mit einer vermeintlichen neuen Wahrheit durch Entwickler*innen eines Videospiele wirkt bizarr.

Außerdem nimmt man bezogen auf die Alliierten eine äußerst kritische Perspektive ein, die sich aber hauptsächlich auf Whataboutisms stützt: so hätten die Sieger Geschichte geschrieben und damit seien alliierte Kriegsverbrechen verschwiegen worden. Auch an der Angst vor Schwarzen (!) sei etwas dran gewesen. Das Bild der polnischen Bevölkerung wiederum könnte positiver nicht sein: Helden habe es überall gegeben und Kollaborationen mit den Deutschen seien entweder unter Zwang entstanden oder indem Gutgläubige durch Propaganda geblendet worden seien. Nicht erwähnt wird ein (nicht nur, aber auch in Polen tief verankerter) Antisemitismus als Antrieb für Kollaboration, was das Bild 'der Polen' natürlich ankratzen würde.

Zudem darf bezweifelt werden, ob die Thematisierung des Holocaust in *War Mongrels* angemessen erfolgt. In einem [aktuellen Tweet](#) zum Vernichtungslager Kulmhof, das auch in einer Mission im Spiel vorkommen soll, wird nicht nur das Wort Holocaust vermieden, sondern die Vorgänge dort mit einem nationalistischen Dreh ausgeschmückt:



Screenshot eines Tweets von Destructive Creations zu Konzentrationslager Kulmhof/Radegast in *War Mongrels*.

Anstatt klar zu machen, dass in Kulmhof größtenteils Menschen (darunter auch Kinder) wegen ihrer jüdischen Herkunft umgebracht wurden, betont man hier die Nationalität dieser Kinder und verzerrt damit die Wahrnehmung der Verbrechen im besetzten Polen. Wenn man nämlich zugeben würde, dass es gezielt jüdische Opfer waren, müsste man auch eingestehen, dass es in der polnischen Bevölkerung schon vor dem Krieg antisemitische Ressentiments gegeben hat und die Kollaboration gegenüber den Besatzern im Bezug zum Holocaust damit erklärbar wird. Es entspräche der Erkenntnis aller besetzten Ländern in Europa: Die Bevölkerung war Opfer und Täter zugleich. Wie man verantwortungsvoll mit dem Holocaust in Games umgehen kann, hat die Stiftung [Digitale Spielekultur](#) (Link zum Podcast) bereits erörtert. Das Vorgehen zum Lager Kulmhof in *War Mongrels* stellt leider das absolute Gegenteil dar.

Rezeption in der Spieleindustrie

Als wären all diese Anzeichen nicht Warnung genug, ist leider auch ein naiver Umgang mit dem Entwickler*innen-Team in Teilen der Spieleindustrie zu beobachten.

Destructive Creations sollten ein von der Devcom 2020 (Spielentwickler*innen-Konferenz auf der Gamescom) organisiertes [anti-rassistisches Panel](#) am 28.08.2020 hosten. Auf diesem sollte *War Mongrels* angekündigt werden. Reaktionen und Informationen von Antifaschist*innen auf Social Media erfolgten dermaßen schnell und großflächig, dass die Veranstalter noch am selben Tag [das Panel absagten](#).



Screenshots der Tweets des Accounts @devcom_global zum Event von Destructive Creations.

Als Alternativprogramm wurde stattdessen ein Talk mit Entwickler Jörg Friedrich (Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times*) ausgestrahlt, um dem Panelthema so gerecht zu werden. Noch am selben Tag kündigte Destructive Creations an, einen Ausweichtermin auf einem späteren Event zu halten.



Destructive Creations @DestCreat_Team · 28. Aug. 2020

...

Unfortunately the devcom program this evening has been cancelled but we will be back next weekend at Realms Deep. Stay tuned



Realms Deep 2021

Prepare for three days dedicated to all the latest old-school shooters, newer shooters and everything in-between. Some non-shooters might ...
realmsdeep.game

Screenshot der Ankündigung des Ausweichtermens vom DC-Twitteraccount.

Es ist einerseits erstaunlich, wie naiv und sorglos man in Teilen der Spieleindustrie offenbar immer noch mit diesen Entwickler*innen umgeht, obwohl deren problematische Vergangenheit seit der Indizierung von *Hatred* zumindest bekannt sein müsste. Leider muss man festhalten, dass der Versuch der Reinwaschung durch das *War Mongrels* vorangegangene Spiel *Ancestors Legacy* mit seinem subtiler präsentierten, wenn auch nicht weniger problematischen Geschichtsbild seine Wirkung offenbar nicht verfehlt hat.

Bibliographie

Alle Links zuletzt aufgerufen am 27.09.2021.

Baeck, Jean-Philipp: Mit Rüstung und Hakenkreuz, in taz, 09.08.2016.

<https://taz.de/Nazi-Symbol-beim-Wikinger-Fest!/5324438/>.

BPjM: Entscheidung Nr. 12371(V) vom 20.04.2016 (in Auszügen), in BPjM Aktuell 2/2016, S. 15-22.

<https://www.bzjk.de/resource/blob/175964/acb1df65b40b89b0774abd53c2688bfd/2016-02-online-spiel-hatred-indiziert-data.pdf>.

Campbell, Colin: The worst trailer of the year revels in slaughtering innocents, in Polygon, 16.10.2014.

<https://www.polygon.com/2014/10/16/6988687/the-worst-trailer-of-the-year-revels-in-slaughtering-innocents>.

Hall, Charlie: Hatred, free speech and one developer's connections with Poland's far right, in Polygon, 18.12.2014,

<https://www.polygon.com/2014/12/18/7417045/hatred-free-speech-and-one-developers-connections-with-polands-far>.

Keinen Pixel den Faschisten!: GamerGate, eine Retrospektive, 2020,

<https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>.

Matulef, Jeffrey: Controversial mass murdering game Hatred appears on Steam Greenlight, in Eurogamer, 17.12.2014.

<https://www.eurogamer.net/articles/2014-12-15-controversial-mass-murdering-game-hatred-appears-on-steam-greenlight>.

Monkenbusch, Helmut: Deserteure: "Lenz war seiner Zeit um Jahrzehnte voraus", in NDR, 14.04.2020.

<https://www.ndr.de/geschichte/chronologie/kriegsende/Lenz-Der-Ueberlaeufer-Wie-wir-heute-auf-Deserteure-blicken,deserteure102.html>.

Mrozek, Bodo: Unter falscher Flagge. Rechte "Identitäre" setzen auf Antiken-Pop. Die Geschichte ihrer Symbole dürfte ihnen kaum gefallen, in PopHistory, 20.12.2017.

<https://pophistory.hypotheses.org/2561>.

Muny, Julie: Hatred is worth taking seriously, in Killscreen, 22.06.2015.

<https://killscreen.com/previously/articles/hatred-worth-taking-seriously/>.

Schott, Dom: Wolf im Schafspelz: Hinter den Kulissen des neuen Spiels der Hatred-Macher, in ArchaeoGames, 30.03.2018.

<https://archaeogames.net/wolf-im-schafspelz-hinter-den-kulissen-des-neuen-spiels-der-hatred-macher/>.



Keinen Pixel den Faschisten!

Twitter: @KeinenPixel_de

E-Mail: team@keinenpixeldenfaschisten.de

Web: keinenpixel.de

Spanka, Eva / Kahrs, Andreas: Die Bewegung marschiert. Ruch Narodowy und Polens extreme Rechte, in Osteuropa 1/2014, S. 129-140.

<https://www.zeitschrift-osteuropa.de/hefte/2014/1/die-bewegung-marschiert/>.

Sturtevant, Paul B.: Schrödinger's Medievalisms, in Public Medievalist, 28.12.2017.

<https://www.publicmedievalist.com/schrodinger/>.

Empfohlene Zitierweise

Keinen Pixel den Faschisten!: Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus. 2021.
keinenpixeldenfaschisten.de.