



# The Cat And The Coup

*Das Indie-Game „The Cat And The Coup“ will seinen Spielern etwas beibringen. Das Zauberhafte daran ist, dass das nicht nach hinten losgeht* von Jan Fischer

Stopp. Wir werden kurz mal ein bisschen ernster. Aber zunächst müssen wir Worte finden für dieses eigenartige Game namens „The Cat And The Coup“. Point and Click vielleicht – nur dass man es nicht mit der Maus spielt. Jump’n’Run – nur dass man selten springen oder rennen muss, sondern eher durch die Story stolpert. Am

ehesten könnte man es noch Geschichtsvermittlungsspiel nennen.

In „The Cat And The Coup“ geht es – ja, tatsächlich – um den auch heute noch umstrittenen iranischen Premierminister Mohammad Mossadegh. Die einen feiern ihn als ersten demokratisch gewählten Premierminister des Iran, die anderen weisen

System:	PC, Mac
Getestet:	PC
Entwickler:	Peter Brinson
Publisher:	Kurosh ValaNejad
Termin:	bereits erschienen
USK:	nicht geprüft
Preis:	kostenlos / Spende

darauf hin, dass er seine Amtszeit größtenteils damit verbrachte, per Dekret das iranische Parlament zu entmachten. „The Cat And The Coup“ lässt seinen Spieler nur beobachten, wie Mossadegh zwischen 1951 und 1962 durch die letzten Jahre seiner Regierungszeit strauchelt, aus seinem Amt geputscht wird und schließlich stirbt. „The Cat And The Coup“ behauptet, die CIA stecke hinter dem Putsch. Ob das so ist oder nicht, ist bis heute ungeklärt. Die entsprechenden Akten sind unter Verschluss.

Aber das sind alles nur Fakten, die als Text immer mal nebenbei über den Bildschirm scrollen. Das Spiel geht anders. Der Spieler kontrolliert Mossadeghs Katze und muss Tintenfüßer umwerfen, die eigentlich dazu gedacht waren, Erlasse zu unterschreiben, oder Mossadegh kratzen, um so Verhandlungen mit Großbritannien über die Nationalisierung der iranischen Ölfel-



## Politik und Poesie

Die USA als Echsenwesen  
in Supermannpose



der zu sabotieren. „Wir wollten ein Spiel machen“ sagt Peter Brinson, einer der Entwickler, „das nicht wie die anderen ist. Das Ziel des Spiels ist es, dass die Spieler – besonders Amerikaner – sich mehr Fragen über den Iran stellen.“

Das klingt erst mal nach einem etwas lahmen Versuch, Games zur politischen Bildung zu instrumentalisieren. So was geht erfahrungsgemäß gerne schief, das hat die bayerische Staatsregierung gerade wieder eindrucksvoll mit dem Browsergame „Aufbruch Bayern“ bewiesen.

Doch „The Cat And The Coup“ überrascht. Zum einen sieht das Spiel gut aus. So, als seien Monty Python in einen Topf mit persischem Kitsch gefallen. Die ganze Spielwelt steckt voller surrealer und symbolisch aufgeladener Collagen. Dazu gibt es minimalistische, elektronisch angehauchte Klaviermusik, die man sich an einem dunklen Winterabend auch mal so anhören könnte. Und wenn man als Katze Mossadegh kratzt, damit er von seinem Stuhl fällt, so lange, bis der britische Gesandte keine Lust mehr hat, sich über Ölfelder zu unterhal-





**Humor auf Persisch** Eine Collagenwelt wie von Monty Python ersponnen

ten, dann ist das tatsächlich lustig. Kaum zu glauben, aber die iranische Innenpolitik der späten fünfziger Jahre macht Spaß.

### **Alles ist ein Rätsel**

„Ich glaube“, sagt Brinson, „für dokumentarische Spiele liegt ein großes Potenzial darin, dass es nicht um ein bestimmtes Thema geht, sondern um die Beziehung, die der Spieler zu diesem Thema aufbaut. Kunst ist besser darin, Fragen zu stellen, als Antworten zu geben.“ Alles an „The Cat And The Coup“ ist ein Rätsel, und der Spieler

muss es ganz alleine lösen. Die Geschichte wird einem nicht mit dem ganz großen Vorschlaghammer in den Schädel geprügelt. „The Cat And The Coup“ gibt einem gerade genug Fakten mit auf den Weg, dass man nicht völlig verloren ist. Und lässt einen dann völlig allein in dieser persischen Monty-Python-Welt mit ihrem symbolisch aufgeladenen Bildern. Vielleicht ist das Genre von „The Cat And The Coup“ gerade deswegen auch gar kein Game-Genre, sondern eher eine Art von Gedicht, ein verdichtetes und – ja, warum nicht? –

poetisches Rätsel, das nur zufällig aussieht wie ein Game. Ein Rätsel, das weit über die Frage hinausgeht, wo genau das unartige Kätzchen vom Kronleuchter springen muss, um die Weltpolitik durcheinanderzubrin-

---

*Vielleicht ist das Genre von „The Cat And The Coup“ eine Art Gedicht oder poetisches Rätsel*

---

gen. Die Fragen, die sich danach aufdrängen, klingen eher so: Warum könnte die CIA Gründe gehabt haben, Mossadegh zu entmachten? Warum sind die Verhandlungen mit dem britischen Gesandten gescheitert? Hatte der Mann wirklich eine Katze? „The Cat And The Coup“ gibt keine Antworten darauf, es lässt einem kaum eine andere Wahl, als nach dem Spielen den angedeuteten weltpolitischen Verästelungen hinterherzuzuglen.

Kurz gesagt: Brinson und sein Entwicklerkollege Kurosh ValaNejad haben eine Form von Bildungsspiel entwickelt, bei der man nicht sofort brechen muss. Noch kürzer gesagt: Wenn schon ein ernsthaftes Spiel, dann bitte so.

---

