



Spec Ops – The Line

Das virtuelle Schlachtfeld

Die Story – Der Hintergrund – Die Produktion

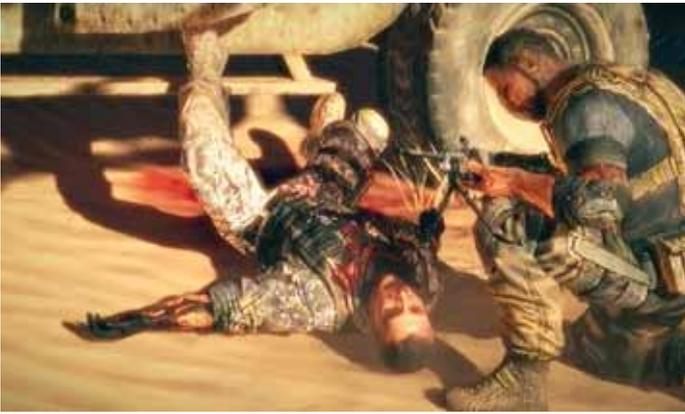
von Michael Schulze von Gläser

Szene aus „Spec Ops - The Line“ (Quelle: Yager/2K Games)

1. Die Story	2
1.1 Einzelspieler-Kampagne	2
1.2 Multiplayer-Modus	8
2. Der Hintergrund	9
2.1 Apocalypse Now	9
2.2 Humanitäre Militärmission	10
2.3 Virtuelle Gewalt für realen Frieden	11
2.4 Ein Antikriegs-Videospiel?	13
4. Fazit	15

„Ein Spiel zum Schlechtfühlen“, schrieb Spiegel-Online über „Spec Ops – The Line“.¹ Bild-Online überschrieb einen Artikel über das am 29. Juni 2012 für den PC, die Sony Playstation 3 und die Microsoft Xbox 360 erschienene Videospiel mit „Das Anti-‘Call of Duty‘ aus Deutschland“ und nannte es ein „Statement gegen den Krieg“.² Die WAZ titelte „Spec Ops – The Line – Pazifismus mit der Waffe in der Hand“.³ Auch die deutsche Videospiele-Fachwelt jubelte über die unkonventionelle Story des Third-Person-Shooters.⁴ Doch was unterscheidet das Spiel des Software-Unternehmens „Yager“ aus Berlin von anderen Militär-Shootern? Ist „Spec Ops – The Line“ wirklich ein Antikriegsspiel, als das es in vielen Medien bezeichnet wird?⁵

Diese Studie führt die Serie der unter dem Titel „Das virtuelle Schlachtfeld“ veröffentlichten Arbeiten über den Inhalt und die Aussagen militärischer Videospiele fort. Auch „Spec Ops – The Line“ wird aus einer für Videospiele unüblichen Sicht analysiert: Heutige Fachmagazine schreiben viel über Grafik, Sound und Gameplay von Videospiele. Und wenn über virtuelle Spiele in Nachrichten-Medien berichtet wird, dann kreist die Debatte in Deutschland oft nur um die Frage der dargestellten Gewalt. Was die Spiele für politische Aussagen verbreiten, spielt in der öffentlichen Diskussion im Gegensatz dazu kaum eine Rolle. Es wird über äußere Formen, nicht aber über den Inhalt der Videospiele diskutiert.⁷ Dabei sind die in den Spielen erzählten Geschichten



Kapitel 1: Beginn der Mission in Dubai, Quelle: Yager/2K Games



Kapitel 1: Die Autobahn in Dubai, Quelle: Yager/2K Games

und Darstellungen oft hochinteressant. „Spec Ops“ unterscheidet sich dabei sehr von den in den bisherigen Studien verarbeiteten Militär-Shootern „Battlefield 3“ und „Ghost Recon – Future Soldier“: ein eindeutiges Feindbild gibt es in „Spec Ops – The Line“ ebenso wenig wie Heldentum. Auch wenn das Spiel ebenso wie die beiden anderen in der nahen Zukunft spielt, werden keine futuristischen neuen Waffensysteme dargestellt oder Waffen überhaupt angepriesen. Bis auf leichte und mittlere Militärhubschrauber und Militärjeeps kommt in „Spec Ops“ kein schweres Kriegsgerät zum Einsatz. Dennoch – und das ist die Kontinuität zu den anderen Titeln – ist „Spec Ops – The Line“ ein Militär-Shooter und hat dieselbe Zielgruppe wie andere Spiele des Genres.

Auch wenn das „Yager“-Spiel technisch nicht mit den ganz großen Militär-Shootern – der „Battlefield“-Serie von Electronic Arts und der „Call of Duty: Modern Warfare“-Serie von Activision – mithalten kann, ist „Spec Ops – The Line“ trotzdem ein Blockbuster-Titel, der ein Budget von insgesamt (Entwicklungskosten, Marketing, usw.) 30 bis 40 Millionen Euro gehabt haben soll und damit das bislang teuerste Spiel aus deutscher Produktion wäre.⁸ Konkrete Verkaufszahlen liegen noch nicht vor, zumindest beim Elektro-Fachhändler „Saturn“ soll das Spiel aber sehr oft über die Ladentheke gehen.⁹

„Spec Ops – The Line“ trägt zur Massenkultur bei und verbreitet dabei Ansichten, die im Folgenden näher beleuchtet werden sollen: zunächst soll der Einzelspieler-Modus – die Story-Kampagne – detailliert vorgestellt werden. Danach folgt eine kurze Vorstellung des Mehrspieler-Modus, der im Vergleich zu anderen Militär-Shootern aber klein ausfällt – das Herzstück von „Spec Ops“ liegt eindeutig auf der Kampagne. Einen Kooperations-Modus, bei dem mehrere Spieler gemeinsam gegen computergesteuerte Gegner kämpfen, gibt es (noch) nicht. Dieser soll aber im August 2012 als kostenlose Erweiterung nachgereicht werden, inhaltlich aber bis auf den Ort des Geschehens – Dubai – keine Überschneidungen mit der Einzelspieler-Kampagne haben.¹⁰ Nach der Vorstellung folgt ein kurzer Vergleich mit dem 1979 veröffentlichten Spielfilm „Apocalypse Now“ von Regisseur Francis Ford Coppola. „Yager“ hat sich bei der Geschichte von „Spec Ops“ an dem Film und der ihm zugrunde liegenden Erzählung „Herz der Finsternis“ von Joseph Conrads aus dem Jahr 1899 orientiert. Anschließend werden die im Videospiel getroffenen Aussagen herausgearbeitet – dabei geht es vor allem um „humanitäre Militärmissionen“ – und Vergleiche zur Realität gezogen werden: stimmen die Aussagen mit der Realität überein oder sind sie militaristische Propaganda? „Spec Ops – The Line“ ist ein durchaus brutales Spiel, die Entwickler sparen nicht an virtuellem Blut und grausamen Szenen. Wie sich dies zum deutschen Jugendmedienschutz verhält und ob die Gewalt nicht sogar

eine friedensfördernde Wirkung haben kann, soll in einem weiteren Text-Abschnitt behandelt werden. Da – soweit bekannt – die Spielentwickler keine Verbindungen zum Militär haben und auch keine Rüstungsunternehmen an „Spec Ops“ mitgewirkt haben, gibt es dazu kein eigenes Kapitel – kleinere Anmerkungen finden sich zwischendurch in anderen Textstellen. Auch der für das Spiel betriebene Werbeaufwand hielt sich im Rahmen – er bestand lediglich aus Kurzvideos im Internet und Werbeanzeigen – und wird deshalb ebenfalls nicht gesondert behandelt. Am Ende der Studie folgt ein Fazit über „Spec Ops – The Line“, in dem die Ergebnisse der Untersuchung zusammenfassend dargestellt werden.

1. Die Story

Dubai in der zeitlich nicht genau bestimmten nahen Zukunft: heftige Sandstürme haben die Stadt unbewohnbar gemacht und zum großen Teil zerstört. US-Kräfte um Colonel John Konrad, die eigentlich auf dem Weg von Afghanistan nach Hause waren, haben sich freiwillig gemeldet, um zu helfen und die Einwohner der Wüstenstadt zu evakuieren. Zum Colonel und seiner Einheit – die „Damned 33th“ – ist aber jeder Kontakt abgebrochen. Gerüchte von Befehlsverweigerung und einem Absetzen der Truppe machen die Runde. Erst nach sechs Monaten konnte die Außenwelt eine Radio-Botschaft aus dem durch eine Sturmfront abgeschnittenen Dubai empfangen: „Hier spricht Colonel John Konrad. Der Versuch einer Evakuierung Dubais war ein kompletter Fehlschlag. Verluste – zu viele.“ Nun schicken die USA drei Delta-Force-Soldaten in die Stadt, um Conrad und seine Leute zu finden und Aufklärung zu leisten: Captain Martin Walker (der Spieler), Sergeant Lugo und Leutnant Adams (beide vom Computer gesteuert). Walker kennt Konrad aus dem Einsatz in Afghanistan und verdankt ihm sein Leben: „Der Mann ist ein verdammter Held“, so Walker im Vorspann der 15 Missionen umfassenden Einzelspieler-Kampagne. Dennoch wissen die drei Soldaten nicht was sie erwartet und gegen wen sie kämpfen werden. Der Mehrspieler-Modus greift das Szenario – das verwüstete Dubai – und dieselben gegnerischen Einheiten wie in der Einzelspieler-Kampagne auf.

1.1 Einzelspieler-Kampagne

Kapitel 1 „Die Evakuierung“: Am Rande der Stadt beginnt die Mission des Aufklärungs-Trupps. Schnell finden Walker und seine Kameraden zerstörte Militärfahrzeuge und Leichen von US-Soldaten. Autos auf einer Schnellstraße sind aneinandergereiht, verkeilt und zerstört. Darin ausgezehrte tote Körper von Zivilisten. Überall ist Sand. Trotz des imposanten Szenarios – Wüste, blauer Himmel



Kapitel 2: Gefecht mit Rebellen in einer verwüsteten Fernsehstation, Quelle: Yager/2K Games



Kapitel 4: Getötete US-Soldaten, Quelle: Yager/2K Games

und am Horizont die Skyline von Dubai – schafft es das Spiel schnell eine bedrückende Stimmung zu verbreiten. Nach kurzer Zeit stößt der Dreier-Trupp auf Überlebende: es sind bewaffnete, Farsi-sprechende Überlebende: „Das kann sehr schnell überkochen“, kommentiert Adams die Situation. „Siehst du den Bus da? Der ist voller Sand. Wenn's zu heiß wird, schieß die Scheiben raus – das bringt uns ‚nen Vorteil“, empfiehlt Adams seinem Captain. Der Spieler wird vom Spiel angewiesen auf die Scheibe des über den Feinden hängenden Busses zu schießen, der Sand begräbt die Bewaffneten, doch es kommen schnell weitere hinzu – das erste Feuergefecht bricht aus. Das Radio-Signal – der Grund für die Mission – war nur eine Falle der Überlebenden. Die abgespielte Aufnahme von Colonel Konrad war aber echt. Daher wollen Walker, Lugo und Adams nicht aufgeben und den Colonel finden. Doch die Situation wird schnell unübersichtlich: einheimische Rebellen greifen US-Soldaten der „Damned 33th“ am Wrack eines abgestürzten Passagierflugzeugs an. Der Trupp von Walker kommt jedoch zu spät und bekommt von einem im Sterben liegenden Soldaten nur noch den Hinweis, dass ein Kamerad verschleppt worden ist.

Kapitel 2 „Die Düne“: Dis Soldaten laufen weiter in Richtung Stadt: „Das ist nicht direkt unsere Mission“, meint Adams zu der Entscheidung den verschleppten Soldaten zu suchen. Walker darauf: „Die wurde in dem Moment zu unserer Mission, als wir ermordete US-Soldaten gefunden haben.“ Lugo salopp: „Befehlsverweigerung – cool.“ Adams: „Was sollen Befehle, wenn dadurch Kameraden sterben Lugo?“ Walker beendet den Dialog über die Mission: „Wenn Konrad noch lebt – wovon ich ausgehe –, würde er sicher dasselbe sagen.“ Danach kommt es in einer verwüsteten Fernsehstation zu einem Gefecht mit Rebellen. Über die Lautsprecheranlage des Gebäudes läuft dabei Pop-Musik, was der Schießerei eine seltsame Atmosphäre gibt. Eine Durchsage eines Radio-Moderators informiert danach darüber, dass ein „ungerechtfertigter Angriff“ von Rebellen auf die 33ste die Aufkündigung eines Waffenstillstands zur Folge hätte. Zudem wird dazu aufgerufen seine Waffe abzugeben: „Ich möchte zu Protokoll geben, dass das alles ziemlich schräg ist“, wirft Lugo ein. Die Soldaten setzen ihren Weg fort.

Kapitel 3 „Ganz unten“: Die Rebellen machen weiter Jagd auf Walker, Lugo und Adams. Bei der Suche nach dem verschleppten Soldaten trifft der Trupp auf einen CIA-Agenten, der scheinbar den Kampf Rebellen gegen die Soldaten der „Damned 33th“ anführt und auch den Befehl gibt den Dreier-Trupp zu töten. Kämpft der CIA also gegen die US-Armee?

Kapitel 4 „Die Flüchtlinge“: Nach dem vom CIA-Mann befohlenen Angriff auf Walker und seine zwei Kameraden finden sie in

einem Kellerraum rund ein Dutzend standrechtlich hingerichtete US-Soldaten. Der Trupp ist geschockt, hat aber nur kurz Zeit zum trauern. Sie beobachten, wie der CIA-Agent den verschleppten und gefesselten US-Soldaten schlägt: beide streiten darüber, wer das Chaos in der Stadt verursacht habe. Der Soldat kann die Situation aber plötzlich wenden, sich aus den Fesseln befreien, dem CIA-Mann die Pistole entreißen und ihn erschießen. Walker und sein Trupp gehen aus der Deckung, die Soldaten misstrauen sich aber. In dieser Szene hat der Spieler die Wahl, den US-Soldaten zu erschießen oder ihn zu seiner Einheit fliehen zu lassen. Während Ersteres zu einem heftigen Wortgefecht mit Lugo und Adams führt – „Er war Soldat, einer von uns“ –, führt das laufen lassen nur dazu den Soldaten kurz darauf wieder zu treffen – und zu erschießen. Denn die Soldaten der „Damned 33th“ jagen Zivilisten, schießen auf sie und eröffnen auch sofort das Feuer auf Walker, Lugo und Adams. Im Spiel gibt es mehrere dieser Entscheidungspunkte. Auswirkungen auf den Spielverlauf haben allerdings nur die in der letzten Spielmission und dem Epilog. Der US-Trupp läuft weiter, um Licht ins Dunkel zu bringen – was geht in Dubai vor sich? Sie sehen, wie Soldaten der „Damned 33th“ Zivilisten zusammentreiben und der Radio-Moderator macht wieder eine Durchsage: „Ich weiß, viele von euch stellen sich jetzt die gleiche Frage: warum? Nun, ich möchte euch dasselbe fragen. Es gab keinen Grund für all das – es herrschte Waffenstillstand. Ihr habt ihn gebrochen! Ihr hattet die Chance euch zu ergeben. Ihr wolltet nicht. Wieso? Wieso habt ihr das gemacht?! Ihr wolltet es so – nicht wir. Das einzige was ich euch noch anbieten kann ist ein Lied – nämlich das perfekte Abschiedslied.“ Wieder lässt Pop-Musik das Gefecht – Walker, Lugo und Adams wollen die Zivilisten retten – surreal erscheinen. Der Dreier-Trupp kann die „Damned 33th“ vertreiben, dabei muss wieder eine Scheibe zerschossen werden, so dass Sand die feindlichen Kämpfer begräbt. Den US-Soldaten der „Damned 33th“ kann Einhalt geboten werden, doch die geretteten Zivilisten wollen auch nichts mit Walker, Lugo und Adams zu tun haben und sagen ihnen, dass sie verschwinden sollen. Walker vermutet einen Streit innerhalb der 33sten, bei dem einige Soldaten desertiert sind und nicht mehr unter Konrads Kommando stehen. Um einen Überblick über die Situation in Dubai zu bekommen, will Walker Kontakt zum CIA herstellen. Da empfängt Lugo ein Radio-Signal, das auf einen gefangenen CIA-Agenten deutet – man hört Teile eines Verhörs, bei dem der Agent gefoltert wird. Walker will den CIA-Mann befreien, die Drei laufen zum Ausgangspunkt des Signals.

Kapitel 5 „Am Rande“: Dabei kommt es zwischen den Dächern der Hochhäuser zu Duellen mit Scharfschützen auf weite Distanz. An zwischen den Häusern gespannten Leinen gleiten Walker und sein Trupp von Hochhaus zu Hochhaus. Walker vermutet mitt-



Kapitel 4: Zunächst hat der Spieler die Wahl, den US-Soldaten zu erschießen oder fliehen zu lassen, Quelle: Yager/2K Games

lerweile, dass der Radio-Moderator, der immer wieder zu hören ist, das Sagen in der Stadt hat: „Ich glaub‘ ich kenn‘ ihn sogar. In Kabul reiste ein Reporter mit der 33sten. Schräger Typ – die Sorte mit der man sich nicht gern anlegt. Ich habe nie mit ihm geredet, aber der Colonel vertraute ihm blind. Ich kam nie dahinter wieso. Aber es scheint sein Vertrauen hat sich ausgezahlt.“ Als Walker in einem schräg stehenden Hochhaus eine große Tür öffnet, wird er von Sandmassen weggeschleudert, fällt durch ein Fenster des Hauses und stürzt in die Tiefe. Im letzten Moment kann er sich noch an einem Fahnenmast klammern und ein Seil anbringen. Dennoch stürzt Walker tief, ist bewusstlos und von Lugo und Adams getrennt.

Kapitel 6 „Die Grube“: Als Walker wieder zu sich kommt, wird er schon von Soldaten der „Damned 33th“ gesucht. Nur mit einer Pistole bewaffnet muss der Spieler die anrückenden Feinde töten, um sich so eine bessere Waffe zu besorgen. Nach dem Gefecht stoßen Lugo und Adams zu Walker – die drei suchen immer noch nach dem CIA-Agenten und müssen sich dabei durch weitere Feindhorden samt einer MG-Stellung kämpfen. Bei ihrer Suche stoßen Walker und seine Kameraden auf Berge toter Zivilisten. Über die grausam entstellten Kadaver laufen Käfer und Fliegen schwirren durch die Luft. Solche grausamen, im Spiel an mehreren Stellen vorkommenden Szenen sind mit sanfter Musik unterlegt. Da der Spieler in den Szenen nur laufen und nicht rennen kann, wird er quasi gezwungen, die Szene wahrzunehmen und sich damit auseinanderzusetzen. Schließlich finden sie den CIA-Mann: allerdings nur noch seine verkohlte, in einem großen Treppenaufgang an den Beinen aufgehängte Leiche. Ein Lautsprecher wurde in seinen Mund gelegt – Walker, Lugo und Adams sind in eine Falle getappt. Der Radio-Moderator meldet sich: „Wer zum Geier seid ihr?“ Walker antwortet: „Captain fick-dich-ins-Knie.“ Der Moderator: „Tja Captain: diese Falle war für einen Fuchs Names Gould bestimmt. Sie sind nicht Gould. Sehen Sie: ich weiß nicht wer Sie sind, keiner weiß das. Das ist gefährlich!“ Der Radio-Moderator droht dem Team und befiehlt: „Los geht’s Jungs!“ Danach stürmen Soldaten der „Damned 33th“ den Raum. Auch der vom Radio-Moderator angesprochene CIA-Agent Gould ist im Raum, hilft Walker, Lugo und Adams kurz und fordert sie auf wegzurennen. Auf der Flucht werden die drei Delta-Force-Soldaten unter anderem von einem Hubschrauber gejagt, was mit Musik und höhnischen Kommentaren des Radio-Moderators unterlegt ist. Der Spieler und seine Kameraden können aber erfolgreich entkommen.

Kapitel 7 „Die Schlacht“: Nun suchen die Soldaten nach Gould und beobachten dabei immer wieder Kämpfe zwischen der „Damned 33th“ und einheimischen Rebellen. Der Radio-Moderator



Kapitel 2: Wandmalereien in einem Kellerraum, Quelle: Yager/2K Games

tor ist immer wieder im Funk von Walker zu hören und gibt zynische Kommentare ab: „Tourismus legt um sagenhafte 3.000-Prozent zu dank einer Welle von Amerikanern, die Dubai zum Feriendomizil erkoren haben. Auf die Frage, was er von den neuen Gesichtern halte, hatte ein Dubaier nichts zu sagen“, dann hallen Geräusche eines Sterbenden durch den Funk. Walkers Trupp kommt auf eine verwüstete Straße. An den Laternen baumeln die toten Körper von US-Soldaten: „Ob das die CIA war?“, spekuliert Adams. Auf der Straße kommt es zum Gefecht mit Soldaten der „Damned 33th“. Die Lage wird noch unübersichtlicher, als der Dreier-Trupp kurz darauf unzählige tote Rebellen findet: „Oh Gott! Gould führte bewaffnete Plünderer gegen ausgebildete Soldaten“, so Adams. Lugo: „Er wusste nicht, dass das passiert.“ Walker: „Vielleicht war es die Verluste wert.“ Zudem bekommen Walker, Lugo und Adams einen Angriff der 33sten mit weißem Phosphor auf Zivilisten mit: in der surreal inszenierten Szene wälzen sich die brennenden Menschen auf dem Boden und gehen elendig zugrunde. Aus dem hellen Schein des Feuers rücken US-Soldaten vor, die getötet werden müssen. Die „Damned 33th“ habe ein Zeichen setzen wollen, mutmaßen Walker und sein Team.

Schließlich kann der Aufklärungstrupp Gould finden. Er wird von Soldaten der „Damned 33th“ gefoltert und soll verraten, wo der CIA-Anführer steckt. Als Gould schweigt, erschießen die Soldaten eine Zivilistin und drohen damit weitere zu töten, wenn der CIA-Mann nicht endlich redet. Walker und seine Kameraden beobachten die Szene und müssen sich entscheiden: entweder einige Zivilisten retten oder Gould und somit an die wichtigen Informationen kommen – eine nicht leichte Entscheidung, zumal auch Lugo und Adams sehr unterschiedlicher Meinung sind und diese kundtun. Doch egal, welche Variante der Spieler wählt, am Ende – nach einer heftigen Schlacht mit den Soldaten der 33sten – ist Gould tot. Walker findet bei dem Toten aber einen Einsatzplan mit einer Karte, die auf das Stadttor weist. Zudem wollen sie nun auch den CIA-Anführer – Jeff Riggs – finden.

Kapitel 8 „Das Tor“: Das Stadttor wird allerdings von vielen Soldaten und Militärfahrzeugen der „Damned 33th“ bewacht. Adams macht den Vorschlag einen Mörser zu benutzen, um sich den Weg freizuschießen. Lugo hat – ob der vorherigen Erlebnisse – Einwände: „Das ist wohl ein Witz oder? Das ist weißer Phosphor! Ihr wisst, was das Zeug anrichtet – das können wir nicht tun!“ Adams entgegnet: „Wir haben keine Wahl Lugo!“ „Man hat immer eine Wahl“, erwidert Sergeant Lugo. Doch Walker stellt sich auf Adams Seite und beteuert, dass sie keine Wahl hätten und der Angriff alternativlos sei. Was folgt sind die beiden wohl beeindrucktesten und nachhaltigsten Szenen des Spiels.

Walker gibt den Befehl den Mörser einzusetzen – er selbst gibt die



Kapitel 5: Exkutieren!, Quelle: Yager/2K Games

Zieldaten durch. Der Spieler sieht die feindliche Stellung über einen Monitor aus der Vogelperspektive – zuvor wurde eine Kamera in die Luft geschossen, die an einem Fallschirm langsam zu Boden segelt. Auf dem Bildschirm des Monitors spiegelt sich das Abbild Walkers. In schwarz-weiß-Sicht sieht der Spieler das Schlachtfeld und erteilt Feuerbefehle. Feindliche Soldaten und Fahrzeuge gehen in großen weißen Rauchschwaden auf. Nach einigen Schüssen herrscht Stille, die Gegner sind besiegt. Walker, Lugo und Adams müssen über das zerstörte Schlachtfeld, um zum Stadttor zu kommen – und sehen dabei was sie angerichtet haben: alles ist verkohlt oder brennt. Ein schwerverletzter Soldat kriecht Walker mit ausgestrecktem Arm hilfesuchend entgegen. Einigen Toten sind Gliedmaßen abgerissen. Aus einem Feuer kommen flehende Rufe: „Hallo? Ist da jemand? Bitte, ich stecke fest, ich spüre meine Beine nicht. Das Feuer kommt näher, immer näher. Ich kann oh Gott, Hilfe!“ Danach folgen Todesschreie des Verbrennenden, der aber nicht zu sehen ist – der Spieler muss die Szene ertragen und kann nichts tun. In der Szene kann der Spieler nur langsam laufen und nicht rennen und hat Zeit die Situation genau zu beobachten. Neben den Toten sind weitere Soldaten schwer verletzt. Einer bittet darum erschossen zu werden, ein anderer wandelt vor Walkers-Trupp her und bricht dann zusammen. Schließlich finden sie einen im Sterben liegenden, verkohlten US-Soldaten – wohl der Anführer der Einheit vor dem Tor – am Boden liegen. Dieser fragt: „Warum?“ Walker erwidert salopp: „Habt ihr euch selbst eingebrockt!“ Der Soldat mit letzter Kraft kurz vor seinem Tod: „Wir wollten helfen.“ „Was? Oh nein“, Walker ist fassungslos und sieht, was er getan hat. Mit dem letzten Schuss aus dem Mörser hat er nicht nur ein Militärfahrzeug zerstört, sondern auch dutzende Zivilisten, die sich am Tor zusammengefunden hatten, grausam getötet. Die halb verbrannten Zivilisten sollen die zuvor von der „Damned 33th“ verschleppten sein. In einer mit seichter Musik unterlegten Zwischenszene wird sich Walker seiner Handlung bewusst: eine entstellte, tote Frau hält noch ihre halb verbrannte Tochter in den Armen. Die in der Zwischensequenz gezeigten Bilder sind grauenhaft, abstoßend und nahezu unerträglich. Auch Walker sieht geschockt aus. Lugo und Adams streiten derweil darum, wer Schuld an dem Massaker hat. Letztlich scheint Walker aber nicht einzusehen, dass der Tod der Zivilisten seine Schuld war und schiebt die Verantwortung auf die „Damned 33th“: „Wir müssen weiter! Ich sorg‘ dafür das die Schweine büßen für ihre Taten.“

Die Delta-Force-Einheit durchschreitet das Tor. Es kommt zu einem weiteren Kampf mit US-Soldaten – die feindlichen Soldaten beschimpfen einen als „Mörder“. Sind die Feinde erschossen, stürmen Walker, Lugo und Adams ein Hochhaus. Dort finden sie fünf an Stühlen gefesselte, verkohlte Leichen von Konrads Soldaten. Über ein im Raum liegendes Funkgerät nimmt Colonel Konrad



Kapitel 6: Exkutiert, Quelle: Yager/2K Games

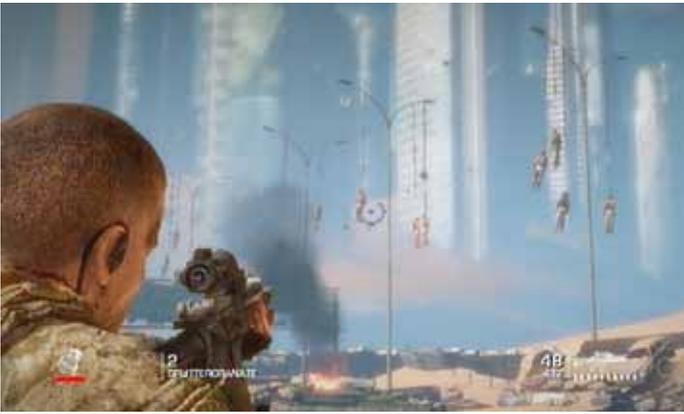
erstmal direkt Kontakt zu Walkers Einheit auf. Die Soldaten hätten gemeutert, so Konrad, und: „Um die Ordnung aufrecht zu erhalten, war es nötig ein Exempel zu statuieren.“ Walker stellt fest, dass nicht der Radio-Moderator die Stadt in der Hand hat, sondern immer noch Konrad.

Kapitel 9 „Die Straße“: Wieder raus aus dem Hochhaus wird Walker auf einer Straße schon an der nächsten Ecke von Konrad, den Walker als einstigen „Ehrenmann“ bezeichnet, getestet: ein Zivilist und ein Soldat hängen mit den armen gefesselt unter einem Schild. Scharfschützen zielen auf beide Gefangenen: „Der Zivilist da rechts hat Wasser gestohlen – ein Kapitalverbrechen. Der Soldat links hatte den Auftrag ihn festzunehmen – das hat er getan, und dabei die ganze Familie des Mannes umgebracht. Fünf unschuldige Menschen sind tot. Nur weil diese zwei Bestien sich nicht beherrschen konnten. Sie sind schuldig. Aber was ist Gerechtigkeit? Und wie würden Sie richten?“ Man solle eine Entscheidung treffen oder werde selbst von den Scharfschützen getötet. Erschießt der Spieler einen der beiden Gefesselten, wird der andere frei gelassen und flieht. Der Spieler hat aber auch die Möglichkeit, die Seile beider Gefangener zu durchschneiden – dann werden allerdings beide auf der Flucht von den Scharfschützen getötet. Aber immerhin war der Spieler dann nicht für den Tod einer der beiden Personen verantwortlich. Konrad lobt die Variante, den Soldaten am Leben zu lassen und den Zivilisten zu erschießen. Jede Entscheidung führt allerdings am Ende der Szene zu einem kurzen Wortgefecht zwischen Walker und Adams über die vorherige Entscheidung.

Ein darauf folgendes Zusammenstoßen von Konrads „Damned 33th“ und Walkers-Trupp wird erst durch einen Sandsturm unterbrochen – Walker, Lugo und Adams können sich in Sicherheit bringen: „Ich weiß Sie hören zu Colonel, also passen Sie auf! Dieser Krieg ist vorbei. Dubai wird evakuiert werden. Und Sie wird man ihres Kommandos entheben“, gibt Walker noch über Funk durch.

Kapitel 10 „Riggs/Wasserdiebstahl“: Die Soldaten ziehen weiter und finden schließlich den Anführer der CIA, Agent Riggs. Der befindet sich gerade in einem Feuergefecht mit der „Damned 33th“ und kann von Walkers-Einheit gerettet werden.

Riggs plant die in Tanklastern befindlichen letzten Wasservorräte Dubais, die von der „Damned 33th“ kontrolliert werden, zu stehlen, um der Einheit ein Ende zu bereiten. Die Rebellen helfen beim Angriff auf das „Aquatic Colloseum“ und auch Walker, Lugo und Adams schließen sich an. Vertrauen zu dem CIA-Mann haben sie aber nicht, zumal Colonel Konrad sich immer wieder über Funk meldet und versucht, den Trupp von der Zusammenarbeit mit Riggs abzubringen. Die Lastwagen können nach heftigen Feuergefechten schließlich aus dem Colloseum gestohlen werden, auf der



Kapitel 7: Erhängte US-Soldaten, Quelle: Yager/2K Games

Flucht geraten Riggs, Walker und die anderen aber in eine Sackgasse. Doch statt aufzugeben provoziert Riggs, der einen der Lastwagen fährt, einen Unfall, um alles Wasser zu vernichten: Riggs hat Walker wirklich getäuscht. Der CIA-Agent liegt eingeklemmt unter dem brennenden Führerhaus seines Fahrzeugs und bittet darum ihn zu erschießen, bevor er verbrennt – was der Spieler erfüllen kann oder nicht. Riggs gibt im letzten Gespräch zu vertuschen zu wollen, was der CIA in Dubai angerichtet hat. Daher war es von Anfang an sein Plan das Wasser zu vernichten und somit die letzten Leben in Dubai auszulöschen. So hätte die Außenwelt nie von den Taten des Geheimdienstes erfahren.

Kapitel 11 „Allein“: Lugo wurde derweil von der „Damned 33th“ gefangen genommen und Adams von US-Soldaten eingekreist. Walker kann trotz großen Widerstands aber beide aus ihrer misslichen Lage befreien. Die heftigen Kämpfe werden dabei immer wieder von ironischen Durchsagen des Radio-Moderators kommentiert: „Es gibt haufenweise Berichte, dass unsere aller Lieblingsmistkerle in Mall sind. Es gibt das Gerücht, sie versuchen noch mehr Menschen zu ‚retten‘. Ist das nicht ganz toll?“ Walker beschließt daraufhin den Radio-Moderator auf einem Hochhaus zu finden und mit Durchsagen die Evakuierung der Stadt zu regeln. Konrad warnt über Funk, dass dies unmöglich sei, die Leute sterben würden, bevor die Sturmwand durchschritten sei. Walker und seine Leute setzen ihren Weg trotzdem fort.

Kapitel 12 „Die Dächer“: Nach weiteren Kämpfen und Scharfschützen-Duellen erreichen die Delta-Forces schließlich das Dach des Hochhauses, von dem der Radio-Moderator, den Walker für verrückt erklärt, sendet. Lugo lässt sich von dem Moderator kurz die Technik erläutern, bevor er ihn – vollkommen unerwartet – mit mehreren Kopfschüssen tötet: „Hast du den Verstand verloren?“ schreit Adams. Lugo wirft ein, dass es der Moderator gewesen sein muss, der immer wieder die „Damned 33th“ auf sie gelenkt habe: „Ich hab getan, was nötig war.“ Walker setzt einen Funkspruch ab, in dem er die Zivilisten auffordert, sich für die Evakuierung bereit zu machen. Erst müsse man aber noch die 33ste auslöschen – die Einheit solle für ihre Taten bezahlen. Walker, Lugo und Adams wollen zum höchsten Wolkenkratzer der Metropole, wo sie Konrad vermuten. Der Colonel meldet sich darauf über Funk: „Sie enttäuschen mich Walker. Sehen sie nicht: niemand verlässt Dubai. Ich hab’s versucht, dreizehnhundert Männer, Frauen und Kinder tot. Wenn Sie nicht aus meinen Fehlern lernen wollen, kann ich absolut nichts mehr für sie tun. Ihr Blutzoll ist hoch genug. Leben sie wohl.“ Die „Damned 33th“ greift den Dreier-Trupp unvermittelt an. Walker, Lugo und Adams können aber mit einem Blackhawk-Hubschrauber fliehen, es kommt zu einer Verfolgungsjagd. An der Gatling-Gun muss Walker – der Spieler – feindliche Hubschrauber



Kapitel 8: Mörser-Monitor, Quelle: Yager/2K Games

und Luftabwehr-Raketen zerstören. Erst ein anbrausender Sandsturm führt zum Ende der Verfolgungsjagd – führt aber auch zum Absturz der eigenen Maschine durch eine Kollision mit einem Feind-Hubschrauber.

„Walker? Captain Walker? Können Sie mich hören?“ fragt eine hallende Stimme nach dem Absturz. Walker wird vom Sandsturm umfegt, am Horizont ist die Silhouette eines brennenden Hochhauses zu erkennen – eine Traumvorstellung Walkers. Der fragt: „Colonel?“ Die Stimme von Konrad antwortet: „Öffnen Sie die Augen Walker. Sie sollen sehen, was sie getan haben. Dubai sollte längst tot sein. Wir sollten diese Menschen im Stich lassen. Stattdessen wählten wir die Verdammnis. Nicht alle von uns.“ Walker ist verwirrt: „Was? Wer ist da?“ Ein brennender Mensch wandelt auf den Delta-Force-Soldaten zu: „Eines eurer Opfer. Der, der nur Befehle ausführte“, erklärt Konrad. Walker: „Sie ließen uns keine Wahl.“ Konrad verärgert: „Ihr hattet immer die Wahl! Ihr habt nur scheiße gebaut!“ Walker: „Ich wir wollten euch retten.“ Konrad: „Tief drin wussten Sie, dass wir alle sterben müssen.“ „Es war nicht meine Schuld“, erwidert Walker. Lugo erscheint in dem Traum-Szenario, bittet um Hilfe und versackt im Sand. Colonel Konrad: „Über 5.000 Menschen lebten noch in Dubai am Tag als Sie ankamen. Wie viele sind wohl heute noch am Leben? Wie viele werden es morgen sein? Ich dachte ich soll diese Stadt vor dem Sturm schützen. Falsch. Ich muss sie vor Ihnen schützen.“

Kapitel 13 „Adams“: Walker kommt wieder zu sich. Das Team hat überlebt: Lugo ist seit dem Hubschrauber-Absturz allerdings verschwunden. Walker muss zunächst Adams finden, um dann den von Zivilisten in ein Lager verschleppten Lugo zu befreien. Dabei stellen sich den beiden Soldaten immer wieder Kämpfer der „Damned 33th“ in den Weg. Sergeant Lugo kann schließlich gefunden werden. Der schwer verletzte Soldat wurde aber von den Zivilisten an einer Laterne aufgehängt. Walker und Adams können das Seil durchtrennen. Walker versucht noch Lugo wiederzubeleben, während Adams den Mob aus Zivilisten in Schach hält und um einen Feuerbefehl bittet. Die Hilfe kommt aber zu spät: Lugo ist tot und Konrad fragt über Funk: „Willst du diese Leute immer noch retten?“ Die Zivilisten scheinen auf der Seite des Colonels zu stehen, mutmaßt Walker. Er und Adams ziehen weiter zum Hochhaus, in dem sie Konrad vermuten.

Kapitel 14 „Die Brücke“: Walker und Adams kämpfen sich durch Unmengen von schwerbewaffneten Gegnern, dabei muss der Spieler auch Panzerfäuste und schwere Maschinengewehre zum Einsatz bringen. Allerdings kann die „Damned 33th“ die beiden Delta-Force-Soldaten umstellen: „Legt eure Waffen nieder!“ Adams brüllt lautstark man solle ihn doch erschießen. Konrad fordert die beiden über Funk auf sich zu ergeben. Dem widerspricht Adams



Kapitel 8: Phosphor-Opfer, Quelle: Yager/2K Games

klar: „Ich bin nicht so weit gekommen, um aufzugeben!“ Walker hat Zweifel und legt seine Waffe nieder, wird aber von Adams über eine Brüstung geworfen – er soll zum Hochhaus rennen während Adams das Feuer auf sich lenkt. Für Adams eine gewollte Selbstmordmission: sein Posten wird von der „Damned 33th“ zerstört. Colonel Konrad resümiert: „Ihre Freunde tot. Die Welt in Flammen. Sie allein. Sie haben versagt. Endlich etwas, das wir beide gemeinsam haben.“ Der hinkende und sichtlich mitgenommene Walker betritt den Wolkenkratzer, das Hauptquartier Colonel Konrads.

Kapitel 15 „Willkommen“: Dort tut sich geradezu eine Parallelwelt auf: ein großes Aquarium mit Haien und andern Fischen bildet den imposanten Eingangsbereich des Hochhauses – scheinbar ein Luxushotel. Am Ende des Ganges warten sieben salutierende Soldaten im Spalier auf Walker: „Captain Walker, wir sind der Rest der ‚Damned 33th‘. Wir ergeben uns Sir. Dubai gehört Ihnen.“ Konrad erwartet Walker im obersten Stock des Hauses. Mit dem Fahrstuhl fährt Walker hinauf und betritt Konrads Apartment: „Nicht schlecht Walker. Ihnen gelang, was der Sturm nicht schafft: die 33ste zu vernichten. Fühlen Sie sich schon als Held?“ fragt Konrad, ohne dass Walker ihn schon sehen kann. Und weiter: „Nun da Sie hier sind, möchte ich Sie etwas fragen: was dachten Sie, als Sie nach Dubai kamen? Als Sie sahen, was ich getan hatte? Hielten Sie es für das Werk eines Irren?“ Walker: „Ja, ich dachte Sie hätten den Verstand verloren oder besser gesagt, ich hoffte es.“ Konrad versichert so normal wie Walker zu sein – dann sehen sich beide das erste Mal. Konrad, locker im schwarzen T-Shirt gekleidet, erklärt: „Wie sehr ich es auch versuchte, ich konnte der Realität hier nicht entkommen. Das war mein Untergang.“ Walker ist verwirrt. Konrad hat ein großes Bild der von Walker durch den Phosphor-Granaten-Angriff getöteten Frau mit ihrem Kind in der Hand gemalt. Walker: „Das waren Sie?“ Konrad entgegnet: „Nein, Sie waren das. 47 Unschuldige starben durch Ihre Befehle. Jemand muss für Ihre Taten büßen Walker. Wer wird das sein?“ Konrad geht auf den Balkon und verschwindet.

Walker geht hinter ihm her und findet ihn auf einem Stuhl sitzend. Es ist aber nicht der Konrad der vorherigen Szene, sondern sein halb verwester Leichnam. Daneben eine Waffe: Konrad hat sich schon vor längerer Zeit erschossen. Walker hat sich Konrad die ganze Zeit nur eingebildet – auch alle Funksprüche. Diese Einbildung des lebenden Konrad tritt wieder hinter Walker auf: „Es scheint die Berichte über mein Überleben waren stark übertrieben.“ Konrad bzw. Walkers Einbildung von Konrad erklärt, dass Walker und sein Team nie hätten nach Dubai kommen sollen. Er erinnert Walker daran, dass seine Mission eigentlich nur eine kurze Aufklärung der Lage in Dubai sein sollte, um dann der US-Armee



Kapitel 8: Radiomoderator kurz von seiner Exekution, Quelle: Yager/2K Games

Bericht zu erstatten. Walker rechtfertigt sich: „Was hier geschah war nicht in meiner Kontrolle.“ Konrad: „War’s das? Nichts wäre geschehen, wenn Sie einfach aufgehört hätten. Aber Sie machten weiter. Und wofür?“ „Wir wollten euch retten“, bricht es aus Walker heraus. Colonel Konrad: „Sie sind kein Retter. Sie haben andere Begabungen.“ Walker will sich seiner Schuld nicht bewusst werden. Konrad erklärt ihm: „Ein Mann muss stark sein, um das Offensichtliche zu leugnen. Und ist die Wahrheit nicht zu leugnen, bastelt man seine eigene. Die Wahrheit, Walker, ist, dass Sie hier sind, weil Sie sich als was fühlen wollten, was Sie nicht sind: ein Held. Ich bin hier, weil Sie Ihre Taten nicht akzeptieren können. Das hat Sie zerstört. Sie brauchten einen Sündenbock und schoben es auf mich – einen Toten.“ Walker schaut in einen Spiegel und sieht Konrad eine Waffe auf ihn richten. Walker, der sich seiner multiplen Persönlichkeitsstörung bewusst wird, zielt seinerseits mit einer Waffe auf Konrad: wenn Walker immer noch denke alles sei Konrads Schuld, solle er ihn erschießen. Ansonsten werde Konrad Walker erschießen. Der Spieler hat im Folgenden mehrere Möglichkeiten, die zu unterschiedlichen Enden führen.

Reagiert der Spieler nicht und lässt Walker von Konrad erschießen, endet das Spiel mit Sicht auf den Toten, zusammengesackten Delta-Force-Soldaten über den Dächern Dubais. Dabei hört man nochmals den anfänglichen Funkspruch Konrads: „Hier spricht Colonel John Konrad. Der Versuch einer Evakuierung Dubais war ein kompletter Fehlschlag. Verluste – zu viele.“ Inhaltlich gesteht sich Walker bzw. der Spieler seine Fehler bzw. die seiner Spielfigur – die multiple Persönlichkeitsstörung – vollends ein und übernimmt die Verantwortung für seine grausamen Taten, die während des vorherigen Gesprächs immer wieder eingependelt wurden. Das Spiel endet.

Eine weitere Möglichkeit für das Ende: der Spieler schießt auf das Spiegelbild Konrads – direkt auf den Colonel kann nicht geschossen werden. Der Spiegel zerbricht. Man hört nochmal Konrads Satz: „Ein Mann muss stark sein, um das Offensichtliche zu leugnen.“ Zudem erinnert der Colonel Walker daran, dass er immer noch nach Hause könne, egal was passiere. Walker blickt vom Balkon aus über Dubai. Ein Soldat der „Damned 33th“ steht hinter ihm und fragt, wie es nun weiter gehe: „Wir erfüllen unsere Mission!“ Der Soldat fragt, welche das sei. Als Walker sich zu dem Soldaten dreht, ist dieser verschwunden – der Soldat scheint auch nur ein Gedanke Walkers gewesen zu sein. Walker leugnet seine Persönlichkeitsstörung weiter. Per Funk fordert er seine Evakuierung durch die US-Armee.

Epilog: Es folgt ein Epilog, bei dem die gerufenen US-Kräfte den traumatisierten Walker in Colonel Konrads Uniform antreffen. Walker ist schwer bewaffnet, psychisch und körperlich aber schwer



Im Multiplayer-Modus, Quelle: Yager/2K Games

mitgenommen. Die zurückhaltenden US-Soldaten fordern ihn auf, seine Waffen abzulegen und mitzukommen.

Macht der Spieler dies, steigt Walker mit den Soldaten in einen Militärjeep und flieht aus Dubai. Einer der Soldaten erklärt: „Sehen Sie Captain. Wir haben in der ganzen Stadt nach Ihnen gesucht. Wir haben Dinge gesehen, wenn ich Sie fragen darf: wie war das? Wie haben Sie das überlebt?“ Walker antwortet, bevor das Spiel danach endet: „Wer sagt ich lebe?“ Bei diesem offenen Ende ist nicht ganz klar, ob Walker sich seine Taten eingesteht. Er scheint sich selbst – seiner Psyche – zu misstrauen und weiß nicht, ob er wirklich in dem Jeep sitzt oder vielleicht schon tot ist. Dies bleibt offen.

Lässt der Spieler Walker seine Waffen nicht ablegen, sondern eröffnet das Feuer auf die US-Soldaten, kommt es zum Gefecht. Stirbt der Spieler dabei durch zu viele Treffer, sieht man ihn sterbend im Sand liegen und hört die Stimme Konrads: „Wissen Sie noch in Kabul John? Bevor es dort schlimm wurde. Wir haben geredet, über nichts Besonderes. Ich sagte was von ‚Heim-fliegen‘ und Sie, Sie sagten ‚Heim, wir können nicht heim‘. Männer wie wir überschreiten eine Linie. Wenn wir Glück haben, tun wir das Notwendige und sterben. Nein! Das einzige was ich will Captain ist Frieden.“ Das Spiel endet und Walker wurde sozusagen dazu gezwungen, seine multiple Persönlichkeitsstörung – die Einbildung Colonel Konrads und die dadurch immer weiter vorangetriebenen grausamen Zwischenfälle – einzugestehen.

Die Dritte und letzte Möglichkeit das Spiel im Epilog zu beenden ist die, im Gefecht alle US-Soldaten zu töten. Der letzte Soldat verkriecht sich – von Walker schwer verletzt – hinter einen US-Militärjeep und stirbt. Über das Funkgerät des Jeeps hört man: „Falcon eins, hier Command, bitte kommen. Wir hörten Schüsse, ist alles ok? Sergeant Roberts, was ist los?“ Walker nimmt das Funkgerät: „General, willkommen in Dubai.“ Die Kamera schwenkt in der folgenden Abschlusssequenz von Walker auf das verfallene Dubai – Walker ist nun quasi der gesetzlose Herrscher der Stadt.

1.2 Multiplayer-Modus

Im Gegensatz zu anderen Shootern liegt bei „Spec Ops – The Line“ der Schwerpunkt eher auf der beeindruckenden Einzelspieler-Kampagne als auf dem Mehrspieler-Modus. Dennoch gibt es ihn und er unterscheidet sich deutlich von der Kampagne. Zwar muss der Spieler auch in den Missionen unzählige Feinde erschießen, das eigene Tun wird Walker – dem Spieler – dabei aber immer wieder vor Augen gehalten. Dieser kritische Aspekt des Spiels fällt im Mehrspieler-Modus aber vollkommen weg. Hier wird wie in vergleichbaren Spielen wie „Ghost Recon – Future Soldier“ Jagd auf andere Spieler gemacht und für jeden Abschuss gibt es Punkte. Dabei gibt es wie auch bei anderen Spielen einfache Deathmatch- oder Team-Deathmatch-Gefechte oder es müssen bestimmte Punkte erobert oder zerstört werden – insgesamt sechs verschiedene Multiplayer-Modi. Die Orientierung an anderen Titeln des Genres zeigt sich auch bei den spielbaren Soldaten: so verfügen die Scharfschützen bei „Spec Ops“ über einen optischen Tarnanzug wie im Mehrspieler-Modus von „Ghost Recon“ und fällt damit vollkommen aus dem eigentlichen Szenario. Denn das Setting der sechs verschiedenen Karten spielt stets im zerstörten Dubai und ist an die Einzelspieler-Kampagne angelehnt:

- Crow’s Nest: Durch kleine Brücken sind mehrere Häuser miteinander verbunden, zwischen denen sich die Spieler bekriegen.
- Dockside: Von Wasser ist im Hafenbecken nichts mehr zu sehen. Dafür liegt überall Sand und Container geben Deckung.
- Last Resort: Die oberste Etage und das Dach eines Gebäudes – wohl eines Hotels – bilden den Schauplatz für den Kampf.
- Extrinsic: Im halb zerstörten naturgeschichtlichen Museum Dubais kann sich der Spieler sogar hinter einem Dinosaurier-Skelett vor den Feinden verstecken.
- Consumed: Ein halb unter Sand begrabenes Einkaufscenter wird zum Kriegsgebiet.
- Windgate: Auf einem von Häusern umgebenen Platz liefern sich die feindlichen Fraktionen Feuergefechte.



Kapitel 8: Zivile Phosphor-Opfer, Quelle: Yager/2K Games



Kapitel 10: Adams, Walker, Riggs und Lugo, Quelle: Yager/2K Games

Die sich gegenüberstehenden zwei Fraktionen des Mehrspieler-Modus heißen „The Damned“ („Die Verdammten“) und „The Exiles“ („Die Verbannten“). Beide unterscheiden sich äußerlich aber nicht groß bzw. das Äußere des Avatars kann der Spieler auch nach eigenem Belieben ändern. Dafür stehen etwa verschiedene Tarnfarben und Kopffarben zur Verfügung. Jede Fraktion hat vier allgemeinen Klassen, die sich durch unterschiedliche Vorteile – etwa können manche Sprengfallen aufstellen, während andere bessere Sanitäter sind – kennzeichnen. Zudem hat jede Fraktion eine spezielle Klasse mit besonderen, kämpferischen Fähigkeiten.

Die Bewaffnung im Spiel besteht aus Granaten, Pistolen, Sturmgewehren, Maschinenpistolen, Schrotflinten und Scharschützengewehren, die der Realität entnommen wurden: neben dem russischen Sturmgewehr AK-47 und einigen US-Waffen können auch die Maschinenpistolen „UMP 45“ und „MP7“ des deutschen Kleinwaffenherstellers „Heckler & Koch“ in den Einsatz geführt werden. „Heckler & Koch“ hat nur sein Logo markenrechtlich umfassend geschützt, die Produktnamen der produzierten Kleinwaffen sind nur in wenigen Warenkategorien gesichert worden.¹¹ Markenrechtlich geschützt sind die Waffennamen des Rüstungskonzerns aus Oberndorf am Neckar in der Warenkategorie 13 – Schusswaffen – aber auch in der Warenkategorie 28 – Spielzeug – hat „Heckler & Koch“ einige wenige Markennamen schützen lassen, um Lizenzen für Soft-Air-Pistolen vergeben zu können. Eine Kooperation mit Videospiele-Herstellern gibt es offiziell nicht. Und „Spec Ops – The Line“ wurde – soweit bekannt – auch nicht offiziell von Rüstungsunternehmen oder auch dem Militär unterstützt. Unternehmen wie „Heckler & Koch“ stören sich aber auch meist nicht daran, wenn ihre Waffen in Spielen dargestellt werden: dieser Werbeeffect wird gern mitgenommen.

Der Mehrspieler-Modus wurde auch nicht von „Yager“, deren Mitarbeiter scheinbar großen Wert auf die Aussage des Spiels legen, sondern vom „Darkside Game Studio“ aus den USA entwickelt.¹² Hinter der Gesamtentwicklung von „Spec Ops“ steckt allerdings das US-Unternehmen „2K Games“ bzw. dessen Mutter-Unternehmen „Take 2 Interactive“ aus New York – letztlich hatte dieses Unternehmen die Fäden in der Hand und bestimmte über Einzelspieler- und Mehrspieler-Modus sowie den bald nachgelieferten Kooperations-Modus von „Spec Ops – The Line“.

2. Der Hintergrund

Ist „Spec Ops – The Line“ wirklich ein Antikriegs-Videospiel? Viele der vorgestellten inhaltlichen Elemente lassen darauf schließen. Doch wie verhält es sich im Detail? Welche politischen Aussagen werden dem Spieler vermittelt? Und wie realistisch ist das Szenario des von Sand begrabenen Dubais? Diese und weitere Fragen sollen im Folgenden geklärt werden.

2.1 Apocalypse Now

In dem 1899 von Joseph Conrad veröffentlichten Buch „Heart of Darkness“ – „Herz der Finsternis“ – geht es um einen Flussdampferkapitän, der im Auftrag einer belgischen Handelskompanie tief in den Kongo reist. Die Reise den Fluss hinauf zu einem berühmten Elfenbein-Händler namens Kurtz wird zur Hölle und Kurtz entpuppt sich als grausamer Herrscher. Das Buch diente vielen Medienproduzenten als Inspiration für eigene Werke. Die bekannteste Interpretation von „Herz der Finsternis“ ist wohl der 1979 in die Kinos gekommene Vietnam-Kriegsfilm „Apocalypse Now“ von Regisseur Francis Ford Coppola. Auch John Milius, der ansonsten für seine US-patriotischen Bücher und Filme bekannt ist und auf dessen Geschichte der 2011 erschienene First-Person-Shooter „Homefront“ basierte, schrieb am Drehbuch des militärkritischen Films mit. An „Apocalypse Now“ und „Herz der Finsternis“ orientierten sich auch die Schreiber und Programmierer des vorliegenden Videospiele: „Spec Ops: The Line“ ist vielmehr eine Interpretation [von ‚Herz der Finsternis‘] als eine Adaption, genau wie der Film ‚Apocalypse Now‘ von Francis Ford Coppola. Es ist die Idee des Romans – eine Reise und die Erlebnisse und Erkenntnisse, die den Reisenden verändern – die als Grundlage für Spec Ops: The Line gedient hat“, erklärt Mark Liebold, Associate Producer bei „Yager“, dem Entwickler-Studio des Spiels.¹³

Und tatsächlich finden sich einige Szenen von „Apocalypse Now“ in „Spec Ops“ wieder: Am Ende von Kapitel 6 „Die Grube“ werden Walker, Lugo und Adams von einem Hubschrauber der „Damned 33th“ verfolgt. Die spektakuläre Jagd ist mit höhnischen Kommentaren des Radio-Moderators unterlegt. Zudem ist das Stück „Dies irae“ des Komponisten Giuseppe Verdi zu hören. Die Szene erinnert stark an die wohl bekannteste Szene aus „Apocalypse Now“, den Angriff der US-Luftkavallerie auf ein vietnamesisches Dorf zu dem der „Walkürenritt“ von Richard Wagner gespielt wird. Nach dem zerstörerischen und tödlichen Angriff der Luftkavallerie sieht der Zuschauer einen US-Soldaten, der die überlebenden Dorfbewohner mithilfe eines Megaphons informiert: „Wir sind hier, um euch zu helfen!“ Ein Zynismus, der in ähnlicher Form auch in „Spec Ops – The Line“ Platz findet. Auch dort wollen Walker, Lugo und Adams nur helfen und schaden den Menschen eigentlich nur. Auch der Anlass für die Mission des Soldaten in „Apocalypse Now“ deckt sich mit dem in „Spec Ops“: ein Funkspruch eines scheinbar abtrünnigen, ranghohen US-Militärs wird empfangen. Der Soldat bzw. Captain Walker soll den Militär – im Film Colonel Walter E. Kurtz, im Videospiel Colonel Konrad – aufspüren und die Situation aufklären.

Es gibt aber auch grundlegende Unterschiede von „Spec Ops“ – auch mit „Herz der Finsternis“. Der Ort der Geschichte ist weder der Kongo zu Kolonialzeit noch Vietnam in Zeiten des Krieges,



Kapitel 13: Lugo und Walker, Quelle: Yager/2K Games

sondern die von einer Naturkatastrophe zerstörte Metropole Dubai in der nahen Zukunft. Auch Drogenkonsum, der in „Apocalypse Now“ eine große Rolle spielt, gibt es in „Spec Ops“ nicht – Wahnvorstellungen Captain Walkers allerdings sehr wohl. Ein Unterschied zwischen den Autoren von „Spec Ops – The Line“ und „Herz der Finsternis“-Autor Joseph Conrad scheint das Menschenbild zu sein. In einem Brief an den Politiker Robert Cunningham Graham vom 2. Februar 1899 schreibt Conrad: „Der Mensch ist ein böses Tier. Seine Bösartigkeit muss organisiert werden. Das Verbrechen ist eine notwendige Bedingung der organisierten Existenz. Die Gesellschaft ist ihrem Wesen nach kriminell, sonst würde sie nicht existieren. Der Egoismus rettet alles – absolut alles –, was wir hassen, was wir lieben. Und alles bleibt so, wie es ist.“¹⁴ Wenn „Spec Ops – The Line“ lädt, wird neben einem Bild auch immer ein Spruch eingeblendet. Einer davon: „Du bist noch immer ein guter Mensch.“ Auch der von Walker eingebildete Colonel Konrad sagt ihm am Ende, dass er immer noch nach Hause gehen könne und damit, dass alles wieder gut werden könne.

Die Orientierung der „Spec Ops“-Entwickler an „Herz der Finsternis“ ist nur grob, mit „Apocalypse Now“ gibt es größere Übereinstimmung. Dennoch erzählt das Videospiel eine ganz eigene Geschichte, die sich grundlegend von den beiden anderen Werken unterscheidet.

2.2 Humanitäre Militärmission

„Spec Ops – The Line“ thematisiert einen vermeintlich „humanitären-Hilfeinsatz“ des Militärs, um die letzten Zivilisten in Dubai zu retten. Captain Walker und sein Team sehen sich als Helfer. Im Vorspann der ersten Mission spricht Walker den Spieler direkt an: „Damals die ersten Stürme in Dubai habt ihr wahrscheinlich daheim gemütlich im TV verfolgt. Konrad führte die ‚Damned 33th‘ aus Afghanistan raus. Aber statt heimzuffliegen, meldete er sich mit seiner ganzen Truppe zur Evakuierung. Schätze ihr habt nur gespendet.“ Nun – trotz der unklaren Lage – sei Konrad scheinbar selbst in Schwierigkeiten und ihm müsse bei seiner Mission geholfen werden. Und obwohl seine Befehle anders lauten, lässt sich Walker mit der Absicht helfen zu wollen immer weiter in das undurchdringbare Chaos im zerstörten Dubai ziehen: „Was hier geschah war nicht in meiner Kontrolle“, rechtfertigt sich Walker beim Zusammentreffen mit Konrad bzw. seiner Einbildung des Colonels: „Wir wollten euch retten“, so der Delta-Force-Soldat weiter. Auch an anderen Stellen des Spiels betonen Walker, Lugo und Adams immer wieder gute Absichten zu verfolgen und reden sich auf der anderen Seite bei grausamen Aktionen – etwa dem Phosphor-Angriff auf die „Damned 33th“ – ein, keine andere Wahl zu haben. Diese „guten Absichten“ der Soldaten als „humanitäre



Kapitel 14: Adams und Walker, Quelle: Yager/2K Games

Helfer“ oder gar „Entwicklungshelfer“ etwas Gutes bewegen zu können, gibt es so durchaus auch in der Realität.¹⁵ Sie sind für viele Soldaten ein Motiv in einen Auslandseinsatz zu gehen.

Vor Ort sieht es indes meist anders aus: statt als Helfer gefeiert zu werden, gibt es Widerstand in Teilen der einheimischen Bevölkerung – so ist es etwa beim Afghanistan-Einsatz der Bundeswehr der Fall, auch wenn sich die Lage natürlich deutlich von der im Videospiel unterscheidet. Hinzu kommt die Undurchsichtigkeit der Akteure vor Ort: Wer ist Freund? Wer Feind? Wer verfolgt gute Absichten? Wer versucht, vielleicht etwas zu vertuschen? Im Februar 2011 erschoss ein Soldat der afghanischen Armee an einem Außenposten der Bundeswehr drei deutsche Soldaten und verletzte sechs weitere.¹⁶ Und das ist kein Einzelfall. Soldaten wechseln aus Überzeugung, aus finanziellen oder anderen Gründen die Seiten. Sonst harmlose Zivilisten, deren Familie vielleicht „versehentlich“ bei einem Bombardement getötet wurde, werden zu Selbstmord-Attentätern. Geschichten wie sie der Krieg schreibt. Wirren des Kriegs sind nicht neu, doch werden sie in der heutigen sicherheitspolitischen Debatte gerne ausgeblendet und der Öffentlichkeit stattdessen ein klares Freund-Feind-Schema präsentiert. Damit einher geht das von der Politik zumindest öffentlich vorgehaltene Motiv der „humanitären Militärintervention“, während die „Feinde“ mystifiziert und als grundböse dargestellt werden. Doch so einfach ist die Welt nicht und Krieg schon gar nicht.

Genau mit diesem Denken räumt „Spec Ops – The Line“ auf. Walker, Lugo und Adams geraten immer mehr in den Sog der Auseinandersetzung zwischen CIA und den sie unterstützenden einheimischen Rebellen auf der eine Seite und Colonel Konrad bzw. der „Damned 33th“ und dem Radio-Moderator auf der anderen Seite. Hätten sich die drei Soldaten an ihren Auftrag gehalten, wäre es nicht zu den Gräueltaten, die Walker, Lugo und Adams während des Spiels begangen haben, gekommen. Aber die Soldaten wollten helfen und das auf eine militärische Weise, die alles nur noch schlimmer gemacht hat: „Über 5.000 Menschen lebten noch in Dubai am Tag als Sie ankamen. Wie viele sind wohl heute noch am Leben?“ wird Walker in einer Mission über Funk von Colonel Konrad gefragt. In „Spec Ops – The Line“ führen die Fehlschläge bei Walker sogar zu einer multiplen Persönlichkeitsstörung, da er – wie Colonel Konrad bzw. die Einbildung des Colonels von Walker in der letzten Mission feststellt – einen Sündenbock für seine grausamen Taten suchte. Konrad stellt über Walker fest: „Sie sind kein Retter. Sie haben andere Begabungen.“ Was anders ausgedrückt „Sie sind kein Helfer. Sie sind Soldat“ lauten könnte.

Es ist – gerade wohl für Videospiele, die sich wenig oder gar nicht für Politik interessieren – nicht einfach zu erkennen, aber „Spec Ops – The Line“ ist ein klares Statement gegen „humanitäre Militäreinsätze“. Diese führen nur zu Chaos und Tot. Gerade in

dem Rahmen, in dem die Geschichte spielt, stellt sich die Frage, warum gerade das Militär als Helfer zum Einsatz kommt – immerhin herrscht in Dubai kein Krieg, sondern die Gefahr geht von der Natur, von den Sandstürmen, aus. Auch wenn natürlich eine prekäre Lebenssituation der Menschen zu Kriminalität führt, das Hauptproblem bleiben aber die Stürme. Die Schreiber der Geschichte räumen den Soldaten ihre positiven Absichten ein, lassen sie aber auf ganzer Linie scheitern. Walker, der immer wieder betont, nach Dubai gekommen zu sein, um zu helfen, ist für dutzende toter Zivilisten, Rebellen und US-Soldaten verantwortlich. Durch die Unterstützung des CIA-Agenten Riggs beim Wasserdiebstahl macht sich Walker auch mitschuldig bei der Austrocknung der Wüstenstadt – eigentlich wollte Walker gemeinsam mit Lugo und Adams damit nur die „Damned 33th“ und die von der Einheit ausgehende vermeintlichen Verschleppung von Zivilisten stoppen. Egal was Walker – der Spieler – tut, es nimmt kein gutes Ende. So ist es auch an den Entscheidungspunkten während des Spielverlaufs: der US-Soldat im Kapitel 4 wird in jedem Fall von Walker und seinem Trupp getötet, CIA-Mann Gould und die Zivilisten in Kapitel 7 sterben egal was der Spieler tut und in Kapitel 9 kann der Spieler zwar weder den US-Soldaten noch den Zivilisten töten und die Seile, mit denen beide an einem Schild aufgehängt sind, durchschießen, doch werden dann beide von den feindlichen Scharfschützen auf der Flucht erschossen. Dabei entmenschlichen sich Walker, Lugo und Adams im Spielverlauf zusehends und werden zu irrationalen, unkontrollierten, kaltblütigen Killern. In einer Zwischenszene halluziniert Walker: ein feindlicher Soldat sieht aus wie Lugo. Reagiert der Spieler nicht, wird er von dem Soldaten erschossen. Reagiert der Spieler und exekutiert den Soldaten, schlägt Walker ihm brutal mit dem Schulterstück seiner Waffe den Schädel ein. Der kurz danach eintreffende Adams zeigt sich – zu Recht – schockiert von dem brutalen Vorgehen Walkers. Lugo wiederum erschießt später den Radio-Moderator ohne zu zucken und Adams will nicht aufgeben, Colonel Konrad zu finden, selbst als er und Walker schon umstellt sind. Nach dem Tod von CIA-Mann Gould spricht Lugo seinen Frust über die ganze Situation aus: „Es ist zum kotzen. Es sind Menschen gestorben. Nicht nur Soldaten und Zivilisten, auch Gould, unsere beste Chance hier rauszukommen. Wir haben doch keine Ahnung, was wir hier tun.“ Die Szene eskaliert, als sich Adams einbringt und beide darüber streiten, ob das bisherige handeln gut war – Adams schlägt Lugo nieder. Walker greift ein und kann beide beruhigen: „Ihr seid Delta-Operator – benehmt euch auch so!“ An vielen weiteren Stellen werfen sich Walker, Lugo und Adams gegenseitig Fehlentscheidungen vor und streiten sich teilweise heftig. Dieser seelischen Verfall der Spielcharakter geht mit einem Äußerlichen einher: sehen Walker und sein Team am Anfang der „Spec Ops“-Kampagne noch frisch und gepflegt aus, sehen sie mit zunehmendem Spielverlauf immer mitgenommener aus – dies wird durch Blut und Verletzungen im Gesicht und am Körper sowie zunehmend zerfetzte Kleidung dargestellt.

Die Spieler nehmen sogar tödlichen Schaden: Adams stirbt im vorletzten Kapitel, Lugo ist schon im Kapitel zuvor gestorben – selten, dass gleich zwei Hauptfiguren in einem Videospiel ihr Leben lassen. Zumal Lugo von Zivilisten getötet wird, die aufgrund der Handlungen von Walkers-Trupp – und vielleicht auch der „Damned 33th“ – den Soldaten feindlich gegenüberstehen und sie auch mit Steinen bewerfen. Noch seltener ist es in Videospielen, dass am Ende die Figur des Spielers ihr Leben lässt bzw. je nach Entscheidung ihr Leben lassen kann.

Die vier Möglichkeiten des Endes von „Spec Ops – The Line“ können dann auch als Grad für die Wirkung der Geschichte auf den Spieler angesehen werden: steht er sich das Scheitern der „humanitären Intervention“ ein, lässt er sich von Konrad erschießen. Will

der Spieler in der Rolle Walkers die Verantwortung für die Gräueltaten nicht anerkennen, schießt er auf Konrad und der Epilog beginnt. Gibt Walker darin seine Waffe ab, kann dies zumindest einigermaßen als Eingeständnis des Scheiterns der Intervention angesehen werden. Greift er die US-Soldaten im Epilog an und stirbt, wird der Spieler gezwungen, Walkers Fehler einzusehen und auf sich zu nehmen. Tötet der Spieler alle zuvor herbeigerufenen Soldaten, bleibt Walker in seiner erdachten Welt, gesteht das Scheitern des vermeintlichen Hilfsversuchs nicht ein und wird quasi Herrscher über Dubai.

2.3 Virtuelle Gewalt für realen Frieden

„100% Uncut“ steht in der linken oberen Ecke der deutschen Verpackung von „Spec Ops – The Line“. Das Spiel hat in Deutschland keine Jugendfreigabe. Trotz der unüblichen, Krieg kritisch darstellenden Geschichte, konnte das Spiel bei der deutschen Zensurbehörde für Videospiele, der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK), die die Altersfreigaben für Spiele vergibt, keine Veränderung in der Einstufungspraxis bewirken – auch wenn Mark Liebold, Associate Producer bei „Yager“ in einem Interview davon spricht: „Zuerst war man bei der USK natürlich skeptisch, schließlich ist die Gewaltdarstellung in Spec Ops: The Line sehr direkt und absolut unverhohlen. Allerdings hat man bei der USK erkannt, dass die Gewalt nicht zum Selbstzweck so explizit dargestellt wird, sondern dazu dient, die Schrecken des Krieges zu zeigen.“¹⁷ Letztlich bekam „Spec Ops“ wegen der dargestellte Gewalt keine Jugendfreigabe, darf deshalb nur an Personen ab einem Alter von 18 Jahren verkauft werden und reiht sich damit in die lange Liste der für das gleiche Alter freigegebenen kriegsunkritischen Spiele des Genres wie der „Battlefield“- oder der „Call of Duty: Modern Warfare“-Serie ein. Wirklich erkannt scheint die USK den Unterschied zwischen der in „Spec Ops“ dargestellten Gewalt und der in anderen Militär-Shootern nicht zu haben – zumindest hatte dies keine Konsequenzen. Doch warum sollte die Gewaltdarstellung und Brutalität in „Spec Ops – The Line“ auch besser sein als die in anderen militärischen Videospiele?

Beim Jugendmedienschutz muss grundlegend die Frage gestellt werden, was man zum Ziel hat: den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor grausamen Bildern oder eine Erziehung zu Gewaltfreiheit und friedlicher Konfliktlösung? Wie Mark Liebold richtig betont, kommt die Wirkung von Gewalt in Medienprodukten durch die Art der Darstellung zum Ausdruck: die virtuelle Ermordung eines Menschen kann glorifizierend oder als Gräueltat dargestellt werden. Es ist bekannt, dass die deutsche USK bei der Spiele-Bewertung fast ausschließlich auf die dargestellte Gewalt achtet – andere Einstufungssysteme wie das in vielen europäischen Ländern anerkannte „Pan European Game Information“-System (PEGI) setzen andere – aber nicht unbedingt bessere – Maßstäbe an die Videospiele an.¹⁸ Leider trifft die USK noch keine Differenzierung bei der Art der dargestellten Gewalt – dann nämlich hätte „Spec Ops – The Line“ eine andere Einstufung verdient: „Ja, so Themen [wie die Darstellung von Gewalt] werden bei uns im Team diskutiert. Das ist ja auch wichtig. Und dass das so'n bisschen provoziert ist ja auch Sinn und Zweck des Spiels. Außerdem: Gewalt im Spiel ist auch nicht glorifizierend oder beschönigend, sondern es ist Gewalt, wie wir es uns vorstellen wie es wirklich ist. Und das ist aber auch dieser Punkt der Provokation, wo Spieler immer so drüber nachdenken. Es wird dargestellt, weil es so ist. Und nur weil es jetzt in ‚nem Spiel ist – in ‚nem Entertainment-Produkt –, heißt das noch lange nicht, dass es jetzt gut ist“, erklärt Mark Liebold zutreffend in einem gefilmten Interview.¹⁹

Im Gegensatz zu anderen Militär-Shootern, die lediglich Blut



Kapitel 15: Colonel Konrad hat scheinbar schon vor Ankunft von Walkers-Trupp in Dubai Selbstmord begangen, Quelle: Yager/2K Games



Kapitel 15: Walker und Konrad vor einem Gemälde ziviler Phosphor-Opfer, Quelle: Yager/2K Games

darstellen, gibt es in „Spec Ops“ auch abgetrennte Gliedmaße, brennende bzw. verbrannte Körper und Todes- oder Hilfe-Schreie. Schießt der Spieler auf den Kopf eines Feindes zerplatzt dieser in einer großen Blutwolke und der kopflose Körper sackt zu Boden. Und es gibt noch eine weitere Besonderheit in „Spec Ops – The Line“: dargestellt werden nicht nur lebende oder tote Gegner, sondern auch Verletzte. Nicht sofort tödlich getroffene Feinde sacken zu Boden, kriechen teilweise noch einige Meter, strecken dem Spieler flehend den Arm entgegen oder spucken Blut. Der Todeskampf der Getroffenen wird bedrückend detailliert dargestellt. Erst nach Sekunden brechen die Verletzten dann komplett zusammen und es ergießt sich Blut unter ihnen. Die Verletzten kann der Spieler ignorieren, in ihrer Notlage schießen tun sie nicht mehr und den verletzten helfen kann Walker auch nicht. Captain Walker – der Spieler – kann sie aber exekutieren. Wählt der Spieler dies per Knopfdruck aus, gibt Walker dem Verletzten etwa einen Kopfschuss oder bricht ihnen das Genick. Dies wird im Spiel aber nicht als Gnadenakt dargestellt – einige Verletzte versuchen sich sogar noch zu wehren. Der Vorteil toter Feinde besteht für den Spieler darin, dass er sie dann ihrer Waffen und Munition berauben kann. Bei Verletzten ist dies nicht möglich. Es gibt daher – und das muss klar kritisiert werden – einen Anreiz zu Exekutionen. Die Darstellung von hilfessuchenden, verletzten Feinden in „Spec Ops“ ist für Videospiele nahezu revolutionär und kann beim Spieler zur kritischen Reflektion von Gewalt führen. In Spielabschnitten wie dem des Phosphor-Einsatzes auf die „Damned 33th“, wird diese Gewalt gegen Menschen noch stärker thematisiert. Die realitätsnahen Szenen bringen den Spielern die Grauen von Gewalt und Krieg nahe und können so durchaus dazu führen, dass militärische Gewalt nach dem Spielen von „Spec Ops – The Line“ abgelehnt – oder zumindest kritischer gesehen – wird. Gerade der Einsatz von weißem Phosphor ist auch aktuell höchst umstritten. Der Einsatz der Waffe gegen Zivilpersonen bzw. in Situationen, in denen es leicht zu Kollateralschäden kommen kann, ist entsprechend dem Verbot von unterschiedslosen Angriffen in den Zusatzprotokollen von 1977 zu den Genfer Abkommen von 1949 verboten, auch wenn der Einsatz im Allgemeinen weiterhin erlaubt ist. Phosphor-Waffen werden heute aber nur noch selten zum Einsatz gebracht. In jüngerer Zeit setzten nur Israel (im Libanonkrieg 2006 und bei der Operation „Gegossenes Blei“ 2009 im Gaza-Streifen) und die USA (2003 im Irak-Krieg) Phosphor-Bomben ein. In „Spec Ops – The Line“ werden die Spieler mit der grausamen Wirkung der Waffe konfrontiert – dass dies zu einer ablehnenden Haltung der Spieler zu Phosphor-Waffen führt, darf angenommen werden. „Spec Ops“ ist geradezu ein Protest gegen die Brandwaffe.

So kann die Darstellung von virtueller Gewalt sogar real friedensfördernd sein. „Spec Ops – The Line“ unterstützt mit seinen in

Maßen wirksam verbreiteten Aussagen die – schon in der Studie über „Battlefield 3“ vorgestellte – Ansicht des 2006 für seine Bücher über die Darstellung des Militärs in Filmen mit dem Bertha-von-Suttner-Preis der Deutschen Friedensgesellschaft ausgezeichneten Autors Peter Bürger. Dieser bemängelt schon seit Längerem, dass ein vordergründiger Blick auf Mediengewaltdarstellung, wie es die USK tut, die viel wichtigere Kritik an „politischen Drehbücher“ von Videospielen wie auch von Filmen ablenke.²⁰ Wie oberflächlich die deutsche Jugendmedienschutzstelle mit Videospielen umgeht, schreibt sie höchst selbst auf ihrer Website. Dort heißt es zum Untergenre der „Militärischen Strategiespiele“: „Spielangebote dieses Genres werden für Spieler ab 12 Jahre und für höhere Altersstufen freigegeben. Ausnahmen bilden Spiele im Comic-Look oder anders stark stilisierten Umsetzungen, die dann regelmäßig auch für jüngere Kinder freigegeben werden.“²¹ Bürger beanstandet dieses, dem heutigen deutschen Jugendmedienschutz zugrunde liegende Gewaltparadigma: „Bei den herrschenden Kriterien kann man problemlos ein Kriegspropagandaspield für Kinder und Jugendliche ins Sortiment schleusen.“²² Die wirksamste Propaganda sei ohnehin immer subtil, werde also durch vordergründige Gesichtspunkte gar nicht beeinträchtigt. Bürger fordert daher ein Umdenken: „Es ist ein großer Unterschied, ob man sich im engen Sinne auf psychologische Wirkungshypothesen zur ‚Mediengewalt‘ bezieht oder den in UN-Charta, Verfassung und Völkerrecht manifestierten Zivilisationskonsens, beispielsweise einer Ächtung des Krieges zum Ausgangspunkt nimmt.“ Heute wird nicht auf den Inhalt der Spiele, sondern auf die Darstellung geachtet.

Die Darstellung des Konflikts – des Krieges – in „Spec Ops – The Line“ ist aus friedenspolitischer Sicht lobenswert: Krieg wird nicht als spannendes und unblutiges Abenteuer gezeigt wie in vergleichbaren Shootern wie „Ghost Recon – Future Soldier“, der „Battlefield“- oder der „Call of Duty: Modern Warfare“-Reihe. Es wird versucht, Realität zu simulieren. Doch auch dies hat in „Spec Ops“ noch enge Grenzen: gänzlich fehlen etwa persönliche Momente, in denen der Feind menschlich erscheint – die Dramen, die der Krieg schreibt. Die zu Erschießenden bleiben in dem Videospiel anonym. Es gibt zwar Verletzte, diese sterben nach kurzer Zeit aber alle – Helfen kann man den Angeschossenen nicht mehr. Eine lebende Gefangennahme von Feinden ist im Spiel nicht vorgesehen. Dies zeigt sich auch in der Script-Sequenz von Kapitel 4, in der der US-Soldat sich langsam von Walker, Lugo und Adams entfernt. Normalerweise sollte den Soldat ein Schuss auf die Beine außer Gefecht setzen können und an der Flucht hindern. Dies ist im Spiel aber nicht vorgesehen und statt hinzufallen oder verletzt aufzugeben, schießt der Soldat auf den Trupp des Spielers und wird schließlich selbst erschossen. Wie in anderen Spielen verschwinden auch in „Spec Ops“ die Leichen getöteter Soldaten nach einiger Zeit, was



Kapitel 15: Konrad's Erschießung als mögliches Ende, Quelle: Yager/2K Games

Bilder vom Leichen-übersäten-Schlachtfeld verhindert. Im Multiplayer-Modus ist vom ansonsten kritischen Umgang mit Tod und Verletzung im Spiel keine Rede mehr und „Spec Ops“ spielt sich – auch inhaltlich – wie andere Militär-Shooter.

Letztlich bleibt festzuhalten, dass in Videospielen dargestellte Gewalt durchaus auch friedensfördernd sein kann, dies von den „Spec Ops – The Line“-Entwicklern erkannt und umgesetzt, aber von der deutschen Jugendmedienschutz-Einrichtung – der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ – nicht anerkannt wurde. Stattdessen wirft die USK weiterhin nur einen Blick auf die vordergründigen Bilder des Spiels. Der Film „Apocalypse Now“ hat – das nur nebenbei – in der 2001 erschienenen, verlängerten Director's-Cut-Fassung übrigens eine Jugendfreigabe ab 16 Jahren. Für das Buch „Herz der Finsternis“ gibt es – wie bei Büchern üblich – keine Altersbeschränkung.

2.4 „Spec Ops – The Line“ ein Antikriegs-Videospiel?

Ist „Spec Ops“ aufgrund der kritischen Darstellung von Gewalt also ein Antikriegsspiel? Der durch seine zahlreichen Fachbücher über „Militainment“ bekannte und schon erwähnte Publizist Peter Bürger stellte im ersten Kapitel seines 2003 erschienenen Buchs „Napalm am Morgen“ über Vietnam-Kriegsfilme die grundlegende Frage: „Gibt es überhaupt Antikriegsfilme?“²³ In der Filmwissenschaft sind „Antikriegsfilme“ mittlerweile kein eigenes Genre mehr und werden den „Kriegsfilmen“ untergeordnet, wobei die weitere Einordnung als friedensfördernd, also als Antikriegs-Film, höchst subjektiv ist. Ebenso verhält es sich mit Militär-Videospielen. Gerade in jüngerer Zeit, in der Grafik und Ton immer ausgefeilter werden, wird der Grat zwischen Film und Videospiel immer schmaler – wenn doch es natürlich den großen Unterschied gibt, dass der Konsument beim Videospiel im Gegensatz zum Film aktiv werden muss, um die Geschichte voranzutreiben und im Falle von „Spec Ops – The Line“ sogar das Ende der erzählten Geschichte beeinflussen kann. So gilt aber für Videospiele, wie es schon lange auch für Filme gilt: selbst kritische Produkte, die Militär-Einsätze thematisieren, können zu einer Gewöhnung der Gesellschaft an das angeblich unabänderliche Faktum des Krieges beitragen. Die Darstellung von Krieg und Gewalt kann vom Konsumenten negativ wahrgenommen werden, aber auch zu einer Abstumpfung oder sogar zur Befriedigung von Rachegefühlen dienen und dunkle Todestriebe wecken.²⁴ Die entscheidende Frage bei der Einstufung militärischer Videospiele (wie auch militärischer Filme) muss lauten: „Wird der Krieg als ‚gerechter Krieg‘ gerechtfertigt und als ‚normales‘ Mittel der Politik propagiert oder wird Krieg als Verbrechen an der Menschheit transparent?“²⁵

Diese Frage ist aber nicht einfach zu beantworten: ein Einfaches

schwarz-weiß- bzw. Kriegsspiel-Antikriegsspiel-Schema gibt es nicht. Jede Szene muss betrachtet werden, um abschließend eine einigermaßen genaue Einordnung vornehmen zu können. „Spec Ops – The Line“ wurde detailliert dargestellt und es bedarf nur zweier Szenen aus dem Spiel, um zu belegen, dass es weder ein reines Antikriegsspiel, aber noch viel weniger ein reines Kriegsspiel ist: In Kapitel 8 „Das Tor“ werden dem Spieler die Grauen des Krieges klar vor Augen gehalten. Eine geradezu abstoßende Szenerie und unerträgliche Bilder tun sich auf. In Kapitel 12 „Die Dächer“ gibt es wiederum eine wilde Verfolgungsjagd mit Hubschraubern quer durch die Hochhausschluchten Dubais. Der Spieler sitzt dabei an einer Gatling-Gun und schießt spektakulär andere Hubschrauber und anfliegende Raketen ab – von reflektiertem Handeln kann in der Szene keine Rede sein. Stattdessen wird die Schlacht imposant und faszinierend mit Explosionen und zerberstenden Fensterfronten inszeniert. Die Szene entspricht nahezu einer aus der ersten Mission des bekannten Videospieles „Call of Duty: Modern Warfare 3“: auch darin sitzt der Spieler an der Gatling-Gun eines Blackhawk-Hubschraubers und wird am Ende von einem abstürzenden feindlichen Helikopter mitgerissen. Die anfänglich zitierte Überschrift eines Artikels von Bild-Online über „Spec ops“ als „Anti-‘Call of Duty‘“ ist zumindest in dieser Szene nicht zutreffend und daher auch generell unpassend. Und wie die Videospiele-Fachpresse anmerkt, spart „Spec Ops“ auch nicht an „zum Teil recht langatmigen Moorhuhn²⁶-Sequenzen“.²⁷ Das Spiel versucht einen Spagat zwischen unerträglichen Szenen des Krieges wie er ist, die eine negative Stimmung verbreiten, und spielerischen Momente, die unterhalten, die dem Spieler Entspannung und Spaß bringen können (und für hohe Verkaufszahlen sorgen).

Ein guter Indikator für die Ausrichtung eines militärischen Videospieles ist auch eine Zusammenarbeit der Entwickler mit Rüstungsunternehmen oder dem Militär. Diese unterstützen ein Spiel ebenso wie einen Film nur, wenn er ihnen als für ihre Sache nützlich erscheint. Von der US-Army wurden in den letzten Jahre etwa die Spiele „Call of Duty: Modern Warfare“ (2007), „Medal of Honor“ (2010), „Homefront“ (2011) und die „Operation Flashpoint“-Teile „Dragon Rising“ (2009) und „Red River“ (2011) unterstützt. An „Battlefield 3“ (2011) war die schwedische Armee beteiligt. Von Rüstungsunternehmen unterstützt wurden etwa die beiden Luftkampf-Actionspiele „Tom Clancy's H.A.W.X.“ (2009) und „Tom Clancy's H.A.W.X. 2“ (2010). Wenn das Militär oder Rüstungsfirmen nicht in Spielentwicklungen eingebunden aber dennoch darin dargestellt werden, ist das bislang aber kein Problem. Armeen stören sich nicht daran, in den Spielen virtuell zum Einsatz zu kommen und auch die Rüstungsindustrie scheint nichts gegen die Darstellung ihrer tödlichen Produkte in Videospielen zu haben – den Werbeeffekt nehmen in Zeiten von Rekrutenman-

gel und sich legitimieren müssender horrender Rüstungsausgaben Beide gerne mit. Zumal die heutigen Spiele fast ausschließlich von westlichen Unternehmen für einen westlichen Markt programmiert werden und deshalb auch eine unkritische Sicht auf die Machenschaften des eigenen Militärs und der Rüstungsfirmen einnehmen. Der bisher einzige öffentlich gewordene Fall eines Disputes zwischen der Rüstungsindustrie und einem Videospiele-Unternehmen betraf „Battlefield 3“ des US-Publishers „Electronic Arts“ bzw. dessen schwedischen Studios „Digital Illusions CE“: Der zum US-Mischkonzern „Textron“ gehörige Hubschrauber-Hersteller „Bell Helicopters“ wollte die Darstellung seiner Kampf-Hubschrauber AH-1Z Viper und UH-1Y sowie seines Kipprotorflugzeugs V-22 Osprey in dem Videospiele verbot. Gespräche zwischen „Textron“ und „Electronic Arts“ (EA) sollen gescheitert sein. Der „Battlefield 3“-Publisher ging daraufhin in die Offensive und klagte für die Darstellung der Militärvehikel im Spiel. EA erhofft sich ein Feststellungsurteil, welches besagt, dass es Spieleherstellern generell erlaubt sein muss, militärische Gerätschaften ohne die Einwilligung des Herstellers in ihren Spielen darzustellen. Konkret beruft sich EA auf den Ersten US-Verfassungszusatz und die „doctrine of nominative fair use“.²⁸

Eine Zusammenarbeit von Rüstungsfirmen mit den Entwicklern von „Spec Ops – The Line“ gab es nicht. Andererseits – wie zu erwarten – kam von dieser Seite her auch kein Protest. Auch mit dem aktiven Militär haben die Entwickler nicht zusammen gearbeitet. Allerdings: „Ein ehemaliger amerikanischer Special Forces-Soldat, der jetzt beim Diplomatischen Dienst tätig ist, hat uns bei der Entwicklung mit Rat und Tat zur Seite gestanden. Er hat uns beispielsweise bei den Motion-Capturing-Aufnahmen aktiv gezeigt, wie sich Elite-Soldaten im Einsatz bewegen, aber auch erzählt, wie man schwierige Situationen schnell bewertet und darauf entsprechend reagiert“, so Mark Liebold von „Yager“ in einem Interview.²⁹ Dennoch dürfte „Spec Ops“ dem realen Militär wenig gefallen. Dies liegt schlicht und ergreifend an der erzählten Geschichte: „Die meisten Military-Shooter vermitteln den Eindruck, dass Krieg etwas Positives sei. Aber dem ist nicht so. Krieg hat keine positiven Seiten, vor allem nicht für Menschen, die unmittelbar davon betroffen sind. Unser Ziel war es daher – ohne dabei zu glorifizieren –, eine neue Erfahrung in diesem Genre zu bieten und den Spieler emotional zu berühren und ihn zum Nachdenken anzuregen“, so Liebold. Und auf die Frage ob man „Spec Ops“ als Antikriegsspiel bezeichnen könne, antwortet der Associate Producer: „Die Medien, viele Spieler und auch die USK tun das und es macht uns sehr glücklich und stolz, dass die breite Masse Spec Ops: The Line als Antikriegsspiel versteht.“

Am Ende wirkt ein Videospiele bzw. Medienprodukt auf jeden Konsumenten anders. Das Spiel entsteht letztlich im „Kopf“ des Zuschauers! Welchen Kontext hat der Spieler, was erwartet er von dem Spiel und wie weit lässt er sich darauf ein? Erträgt er die grausamen Phosphor-Szenen in „Spec Ops – The Line“, schaut sich aktiv um und reflektiert sein Handeln, wie es von den Spielentwicklern durch ausschalten der Renn-Funktion in den Szenen gewollt ist, oder versucht er die Szene schnell hinter sich zu bringen und überspringt durch Knopfdruck auch die Zwischensequenzen, um schnellstmöglich zum nächsten „Baller“-Abschnitt zu gelangen? Dies ist gerade für das vorliegende Videospiele eine wichtige Frage: immerhin bedient „Spec Ops – The Line“ die gleiche Zielgruppe wie die kriegsunkritische und dabei sehr beliebten Shooter der „Battlefield“- , „Call of Duty: Modern Warfare“- und „Ghost Recon“-Reihe. Im Gegensatz zu diesen Spielen wird der Spieler in „Spec Ops“ nicht zum Helden und ist im Gegenteil sogar Täter – ein Zivilisten-Mörder. Dies kann Spielern gefallen – viele deutsche Spieler loben die Handlung des Spiels in Rezensionen –, kann aber

durchaus ebenso gut zu einer negativen Bewertung des Spiels und zum Nicht-Gefallen führen. Gerade weil es sich um ein in der Freizeit konsumiertes Unterhaltungs-Produkt handelt, könnten einige Spieler keine Lust darauf haben, über ihr Handeln in „Spec Ops“ reflektieren zu müssen, statt sich einfach nur zu berieseln und ein virtueller Held zu sein.

„Spec Ops – The Line“ ist ein so noch nie dagewesenes, Kriegskritisches Videospiele – wenn man es auch nicht eindeutig als reines Antikriegsspiel bezeichnen kann. Die Entwickler der „Yager“-Studios in Berlin haben die altbewährte und populäre Funktionsweise von Militär-Shootern aufgegriffen und mit einer beeindruckenden und in weiten Teilen friedensfördernden Geschichte versehen. Ob der Spagat für das Unternehmen bzw. den Publisher „2K Games“ erfolgreich war, muss sich erst noch zeigen: noch gibt es von „Spec Ops“ keine öffentlich gewordenen Verkaufszahlen. Hat das Spiel finanziellen Erfolg, könnte sich ein aktuell noch nicht existierendes Unter-Genre von kritischen Militär-Shootern entwickeln. Dies wäre aus friedenspolitischer Sicht durchaus wünschenswert – auch wenn es nur ein Schritt in eine richtige Richtung wäre.

Es gibt auch andere Videospiele-Projekte, die Krieg, Gewalt und Militär kritisch behandeln, aber noch ein unpopuläres, eigenes Genre mit nur wenigen Spielen bilden: die Rede ist von „News-Games“ als Unterkategorie der „Serious Games“. So hat sich etwa der Osloer Journalistikprofessor Rune Ottosen im Dossier „Computerspiele: Friedensjournalismus vs. Kriegspropaganda“ der deutschen Fachzeitschrift für Friedensforschung „Wissenschaft & Frieden“ ausführlich mit dem 2007 veröffentlichten News-Game „Global Conflicts: Palestine“ (GCP) beschäftigt.³⁰ In dem Videospiele nimmt der Spieler die Rolle eines Journalisten ein, der über den Konflikt zwischen Israel und Palästina berichtet. Ottosen prüfte das Videospiele auf die Umsetzbarkeit des Konzepts des Friedensjournalismus des bekannten norwegischen Friedens- und Konfliktforschers Johann Galtung und kommt zum Ergebnis: „Eine Analyse anhand des galtungschen Konzepts des Friedensjournalismus ergibt also, dass GCP zahlreiche Aspekte des Konflikts abdeckt. Eine wichtige Dimension ist, dass GCP versucht, unparteiisch zu bleiben, und die Schlussfolgerungen beim Spieler zu belassen. Allerdings kann sich der Spieler auch dafür entscheiden, voreingenommen zu sein und es mit einseitiger Berichterstattung auf die Titelseite der israelischen oder der palästinensischen Zeitung zu schaffen. GCP macht damit nachvollziehbar, wie voreingenommener Journalismus die Inhalte der Nachrichten beeinflusst – dies ist ja auch in der Berichterstattung über die reale Welt durchaus sehr relevant. Dies ist ein wichtiger Lerneffekt und vielleicht der interessanteste Aspekt an GCP.“ Ein ähnliches, noch in der Entwicklung befindliches Journalisten-Spiel ist „WARCO – The News Game“.³¹ In „WARCO“, was für „War Correspondent“ – „Kriegsberichterstatte“ – steht, schlüpft der Spieler in die Rolle einer Filmjournalistin während einer Revolution in einem fiktiven afrikanischen Staat.³² Geschossen werden Bilder, keine Menschen.

Auch diese „News-Games“ könnten eine friedliche Alternative zu den bisher gängigen Militär-Shootern sein. Bei diesen Spielen mangelt es aber an finanzkräftigen Unterstützern und Publishern: und so können die Journalisten-Spiele auch nicht mit dem aktuellen Stand der Technik – Grafik, Sound, usw. – mit heutigen Blockbuster-Videospielen mithalten. Die Spiele sind schlicht unattraktiv und die Nachfrage ist zu gering – ein sich bedingender Fakt. Gerade deshalb kann „Spec Ops – The Line“ trotz des Spagats zwischen spaßiger Shooter-Unterhaltung und ernstem Kriegshintergrund ein guter neuer Weg sein, um vor allem jungen Menschen die Abscheulichkeit von Krieg und Gewalt zu zeigen.



Epilog: Lugo, Walker und Adams, Quelle: Yager/2K Games

3. Fazit

„Was wir erreichen wollen in dem Spiel ist, dass der Spieler ‚ne Grenzerfahrung macht. Der Untertitel von dem Spiel ist ‚The Line‘ – ‚Die Linie‘ funktioniert im Deutschen nicht so gut. Aber die Grenze oder der schmale Grat zwischen zum Beispiel ‚Gut‘ und ‚Böse‘, ‚Pflichterfüllung‘ und ‚Tot‘. Wir wollen, dass der Spieler irgendwann reflektiert und irgendwann vor die Erfahrung gestellt wird: Was mach‘ ich jetzt? Was mach ich als Nächstes? [] Wir wollen den Spieler provozieren und er fragt sich: ‚Wer ist hier eigentlich gut? Bin ich gut? Wer ist hier böse? Sind die Anderen böse? Ist das so klar? Wir wollen, dass die Linie nicht so klar verläuft und das zeigen“, erklärt Jörg Friedrich, Lead Level Designer bei ‚Yager‘, in einem Video-Interview.³³ Ihr Ziel haben die Entwickler erreicht: „Spec Ops – The Line“ zeigt die Wirren eines durch eine Naturkatastrophe in Dubai ausgelösten Überlebenskampfes. Statt den Überlebenden der Sandstürme zu helfen, verschlimmern die Hauptprotagonisten – ein Delta-Force-Aufklärungstrupp bestehend aus Captain Walker (der Spieler), Sergeant Lugo und Leutnant Adams (beide vom Computer gesteuert) – die Lage zusehends. Zwar verfolgen die Soldaten eigentlich positive Absichten und wollen ganz im Sinne auch real existierender „humanitärer Militärmissionen“ vor Ort helfen. Sie scheitern aber auf ganzer Linie und töten unschuldige Zivilisten sowie Rebellen und US-Soldaten. Dafür verantwortlich sind die Soldaten selbst, die sich mit ihren guten Absichten immer tiefer in den Strudel des Chaos in Dubai ziehen lassen. Klare Freunde und Feinde gibt es in „Spec Ops – The Line“ nicht – so wie es auch bei realen militärischen Einsätzen in fremden Gebieten der Fall ist. Das Videospiel orientiert sich dabei am 1899 erschienenen Roman „Herz der Finsternis“ von Joseph Conrad und der 1979 daraus entstandenen Film-Interpretation des Regisseurs Francis Ford Coppola, „Apocalypse Now“. Besonders die Atmosphäre ähnelt der des Films: oft paradoxe und surreal wirkende Bilder zu Klängen von Rock- und Pop-Musik. Die kriegskritischen Aussagen von „Apocalypse Now“ wie auch „Herz der Finsternis“ finden sich auch in „Spec Ops“ wieder. Aussagen, die es so in einem Videospiel bisher noch nicht gab und die aus friedenspolitischer Sicht durchaus sehr lobenswert sind. Auch bei

der Darstellung von Feinden unterscheidet sich „Spec Ops“ deutlich von vergleichbaren Militär-Shootern: zwar gibt es in dem Spiel viele Passagen, in denen die Gegner als reines Kanonenfutter dienen, allerdings wird das Sterben der Feinde bedrückend inszeniert. Feinde können Gliedmaßen verlieren, ihr Kopf kann weggeschossen werden, wobei der leblose Körper zusammen sackt und es gibt verletzte Gegner, die erst nach einem kurzen Überlebenskampf sterben. Diese Szenen während des Spielverlaufs und auch einige gescriptete-Szenen – etwa wenn der Spieler feindliche Soldaten mit weißem Phosphor beschießt und anschließend die verkohlten Leichen oder die Todesschreie sterbender Soldaten sieht – sind abstoßend und nahezu unerträglich mit anzusehen. Dennoch haben sie im Spiel eine wichtige Funktion und können den Spieler sogar dahin denken lassen, dass er Krieg ablehnend gegenübersteht. Diesen friedensfördernden Aspekt hat die deutsche Jugendmedien-schutz-Behörde – die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ – leider nicht gewürdigt und das Spiel aufgrund der vordergründig gezeigten Bilder trotzdem erst für Erwachsene freigegeben.

Wer „Spec Ops – The Line“ spielt, wird Krieg oder auch nur vermeintlich „humanitäre Militärmissionen“ danach womöglich in einem anderen – einem negative – Licht sehen. „Spec Ops“ ist zwar kein reines Antikriegs-Videospiel und übernimmt klassische Shooter-Elemente, doch ist das Spiel das wohl kriegskritischste, das es bisher auf dem Markt gibt: keine Glorifizierung der Tötung anderer Menschen, keine Glorifizierung des Krieges und noch nicht einmal eine heldenhafte Hauptfigur. Am überraschenden Ende des Spiels kann der Spieler durch die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten selbst bestimmen, in wie weit er die Geschichte des Spiels – die multiple Persönlichkeitsstörung Walkers und der komplette Fehlschlag der Mission – annimmt.

Mit seinem Spagat zwischen unterhaltsamem Shooter und einem aussagekräftigen politischen Statement, kann „Spec Ops – The Line“ durchaus als für den Frieden gewinnbringendes Spiel eingestuft werden. Zwar nimmt der Spieler in der Rolle Captain Walkers die Waffe in die Hand, macht dadurch aber alles noch viel schlimmer, so die Kernbotschaft. Weitere Videospiele mit gleich kritischer Story wären somit wünschenswert.

Anmerkungen

- 1 Reißmann, Ole: „Spec Ops: The Line“ – Wahnsinn in der Wüste, in: www.spiegel.de, 10. Juli 2012 – letzter Zugriff am 13. Juli 2012.
- 2 N. N.: Actionspiel „Spec Ops: The Line“ im Test – Das Anti-„Call of Duty“ aus Deutschland, in: www.bild.de, 29. Juni 2012 – letzter Zugriff am 10. Juli 2012.
- 3 N. N.: „Spec Ops – The Line“ – Pazifismus mit der Waffe in der Hand, in: www.derwesten.de, 7. Juli 2012 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 4 Schmitz, Petra: Spec Ops: The Line im Test – Die durch die Hölle gehen, in: www.gamestar.de, 26. Juni 2012 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 5 Vgl. Lindemann, Thomas: Antikrieg in der Wüste, in: www.welt.de, 3. Juli 2012 – letzter Zugriff am 19. Juli 2012.
- 6 Für diese Studie wurde „Spec Ops – The Line“ auf der Playstation 3 durchgespielt und das gesamte Spiel auch als Video aufgenommen. Auch Multiplayer-Schlachten wurden gespielt und aufgezeichnet.
- 7 Schiffer, Christian: Machtspiele im digitalen Sandkasten – wie politisch sind Computerspiele?, in: Inderst, Rudolf Thomas/Just, Peter (Hrsg.): Contact – Conflict – Combat – Zur Tradition des Konflikts in digitalen Spielen, Boizenburg 2011, S. 71.
- 8 Schneider, Christian Fritz: Spec Ops: The Line – Vermutlich teuerste deutsche Spielproduktion (Update), in: www.gamestar.de, 9. Mai 2011 – letzter Zugriff am 13. Juli 2012.
- 9 Heinke, Tim: PS3-Spiele-Charts KW27 2012: Die Top 20 der PS3-Spiele – Spec Ops: The Line auf Platz 2, Fifa 12 an der Spitze, in: www.videogamezone.de, 9. Juli 2012 – letzter Zugriff am 13. Juli 2012.
- 10 Linken, Andre: Spec Ops: The Line – DLC mit Koop-Modus erscheint voraussichtlich im August, in: www.gamestar.de, 27. Juni 2012 – letzter Zugriff am 13. Juli 2012.
- 11 Schulze von Glaßer, Michael: Virtuelle deutsche Panzer, in: www.telepolis.de, 11. Juli 2011 – letzter Zugriff am 17. Juli 2012.
- 12 N. N.: Spec Ops: The Line, in: www.darksidegames.com – letzter Zugriff am 17. Juli 2012.
- 13 Bikoulis, Alexandros/Kraft, Alexander: Games: SpecOps: The Line – Das Interview, in: www.backspin-media.de, 18. Juli 2012 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 14 Conrad, Joseph: Herz der Finsternis, Zürich 2005, Seite. 197.
- 15 Vgl. Eckhold, Robert: Fallschirmjäger in Kunduz: Wir kamen, um zu helfen, und erlebten den perfiden Terror!, Limbach-Oberfrohn 2010.
- 16 Blechschmidt, Peter: Bundeswehreinsatz – Drei Deutsche in Afghanistan erschossen, in: www.sueddeutsche.de, 18. Februar 2011 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 17 Bikoulis, Alexandros/Kraft, Alexander: Games: SpecOps: The Line – Das Interview, in: www.backspin-media.de, 18. Juli 2012 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 18 Schulze von Glaßer, Michael: USK vs. PEGI vs. Alles Mist, in: militainment.info, 21. September 2011 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 19 Steinlechner, Peter/Wieczorek, Michael: Spec Ops The Line – Interview und Gameplay, in: www.golem.de, 22. November 2011 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 20 Schulze von Glaßer, Michael: Kritik am Jugendmedienschutz: „Gewaltdarstellung kann unter Umständen sogar friedensfördernd sein“. Interview mit Peter Bürger, in: militainment.info, 21. September 2011 – letzter Zugriff am 19. Juli 2012.
- 21 N. N.: Untergenres von Strategie – Militärische Strategie, in: www.usk.de – letzter Zugriff am 19. Juli 2012.
- 22 Schulze von Glaßer, Michael: USK vs. PEGI vs. Alles Mist, in: militainment.info, 21. September 2011 – letzter Zugriff am 31. Januar 2012.
- 23 Bürger, Peter: Napalm am Morgen, Düsseldorf 2003, Seite 10 (komplett verfügbar unter: www.napalm-am-morgen.de – letzter Zugriff am 18. Juli 2012)
- 24 Vgl. Bürger, Peter: Napalm am Morgen, Düsseldorf 2003, Seite 12.
- 25 Bürger, Peter: Napalm am Morgen, Düsseldorf 2003, Seite 11.
- 26 1999 erschien das Shoot ‘em up-Videospiel „Moorhuhn“ des Unternehmens Phenomedia, in dem es darum geht in einer Landschaft immer wieder erscheinende Moorhühner abzuschießen. Das einfache, kleine Spiel war bei Erscheinen sehr populär. „Moorhuhn-Sequenzen“ meint in diesem Zusammenhang Spielabschnitte, in denen Unmengen von Gegner stumpf abgeschossen werden müssen.
- 27 Schmitz, Petra: Spec Ops: The Line im Test – Die durch die Hölle gehen, in: www.gamestar.de, 26. Juni 2012 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 28 N. N.: Battlefield 3: EA klagt auf Nutzung von Helikopter-Modellen der Firma Bell, in: www.pcgames.de, 10. Januar 2012 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 29 Bikoulis, Alexandros/Kraft, Alexander: Games: SpecOps: The Line – Das Interview, in: www.backspin-media.de, 18. Juli 2012 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.
- 30 Ottosen, Rune: Computerspiele als Instrument der Kriegspropaganda? – Bietet Friedensjournalismus eine Alternative?, in: Dossier Nr. 69 „Computerspiele: Friedensjournalismus vs. Kriegspropaganda“ in Wissenschaft & Frieden 2012-1.
- 31 Freundenhammer, Julian: Warco – Kamera statt Knarre, in: www.gamestar.de, 13. September 2011 – letzter Zugriff am 19. Juli 2012.
- 32 Böhm, Markus: Reporter-Simulation „Warco“ – Mit der Kamera durchs Kriegsgebiet, in: www.spiegel.de, 29. September 2012 – letzter Zugriff am 19. Juli 2012.
- 33 Steinlechner, Peter/Wieczorek, Michael: Spec Ops The Line – Interview und Gameplay, in: www.golem.de, 22. November 2011 – letzter Zugriff am 18. Juli 2012.

Information

Die Informationsstelle Militarisierung (IMI) ist ein eingetragener und als gemeinnützig anerkannter Verein. Ihre Arbeit trägt sich durch Spenden und Mitglieds-, bzw. Förderbeiträge, die es uns ermöglichen, unsere Publikationen kostenlos im Internet zur Verfügung zu stellen. Wenn Sie Interesse an der Arbeit der Informationsstelle oder Fragen zum Verein haben, nehmen Sie bitte Kontakt zu uns auf. Nähere Informationen wie auch Sie IMI unterstützen können, erfahren Sie auf unserer Homepage (www.imi-online.de), per Brief, Mail oder Telefon in unserem Büro in Tübingen.

Spenden an IMI sind steuerabzugsfähig.

Unsere Spendenkontonummer ist: 1662832 bei der Kreissparkasse Tübingen (BLZ 641 500 20)

Adresse:

Informationsstelle Militarisierung (IMI) e.V.
 Hechingerstr. 203
 72072 Tübingen
 Telefon: 07071/49154
 Fax: 07071/49159
 e-mail: imi@imi-online.de
 web: www.imi-online.de



Der hier abgedruckte Text spiegelt nicht notwendigerweise die Meinung der Informationsstelle Militarisierung (IMI) e.V. wieder.