



Das virtuelle Schlachtfeld

Call of Duty – Black Ops 2

Die Story – Der Hintergrund – Die Produktion - Die Vermarktung

Michael Schulze von Gläßer

„Call of Duty - Black Ops 2“-Artwork, Quelle: Activision/Treyarch

1. Die Story	2
1.1 Einzelspieler-Kampagne	3
1.2 Multiplayer-Modus	9
2. Der Hintergrund	11
2.1 Feindbilder	11
2.2 Heldentum	15
2.3 Rohstoffkrieg	16
2.4 Kriegsgerät der Zukunft	16
3. Die Produktion	19
3.1 Verbindungen zum Militär	20
3.2 Verbindungen zur Rüstungsindustrie	21
4. Die Vermarktung	21
4.1 Call of Duty Elite	21
4.2 Werbekampagne	22
4.3 Call of Duty Endowment	23
5. Fazit: „Call of Duty – Black Ops 2: Das virtuelle Schlachtfeld“	24

Am 6.11.2003 erschien in Deutschland der erste Teil des First-Person-Shooter-Videospiels „Call of Duty“ – und wurde zum Fundament für eine der erfolgreichsten Videospiel-Reihen, die es bisher gibt. Mittlerweile umfasst die „Call of Duty“-Reihe neun Haupttitel. Insgesamt sollen bis Mitte November 2011 über 100 Millionen Exemplare der verschiedenen Titel verkauft worden sein.¹ Im März 2012 konnten für den damals aktuellen Serien-Teil – „Call of Duty - Modern Warfare 3“ – 40 Millionen aktive Spieler gemessen werden.² Im Laufe der Zeit wurden Grafik und Sound dem aktuellen Stand der Technik angepasst und auch das Szenario änderte sich: wurde der Spieler der ersten „Call of Duty“-Teile noch in den Zweiten Weltkrieg versetzt, kämpfte er in späteren Teilen im Kalten Krieg und in fiktiven Kriegen der nahen Zukunft – so ist es auch im neusten Teil der Erfolgs-Serie: „Call of Duty – Black Ops 2“. Das am 13. November 2012 veröffentlichte Spiel brachte seinem Hersteller – US-Publisher „Activision“ und dem US-Entwicklerstudio „Treyarch“ – innerhalb von 24-Stunden nach Verkaufsstart einen Umsatz in Höhe von 500 Millionen US-Dollar – Analysten gehen von 6,5 bis 7,2 Millionen verkauften Exemplaren des Spiels aus.³ 15 Tage nach Verkaufsstart überschritt der Umsatz des Spiels bereits die 1-Milliarde-US-Dollar Marke.⁴ Wie schon seine Vorgänger wird „Black Ops 2“ wohl wieder alle bisherigen Rekorde bei Videospiel-Verkäufen und Umsätzen brechen.



Werbepavillion auf der Gamescom 2012, Foto MSG. Cover des Spieles Activision/Treyarch.

Doch Quantität ist nicht alles: Inhaltlich sind besonders die neueren „Call of Duty“-Teile brisant. Vor allem das Ende 2009 erschienene „Call of Duty – Modern Warfare 2“ erregte öffentliche Aufmerksamkeit: in einer Mission hilft der Spieler als verdeckter Ermittler dabei, auf einem Moskauer Flughafen ein Massaker russischer Ultranationalisten an Zivilisten zu verüben.⁵ Auch wenn die „Flughafen-Szene“ in der deutschen Version entschärft war – der Spieler konnte nicht selbst auf Zivilisten schießen – lieferte die Spiel-Mission neuen Sprengstoff für die in Deutschland nahezu regelmäßig auftkommende so genannte „Killerspiel-Debatte“.⁶ In Russland wurde das Spiel wegen der umstrittenen Mission vom Markt genommen.⁷ Regelmäßig entbrennt aufgrund der in den Spielen der Serie dargestellten – verharmlosten – Gewalt Streit: so gibt es nahezu in allen „Call of Duty“-Teilen Folter-Szenen und Exekutionen von wehrlosen Gefangenen. In der deutschen Version des 2010 erschienenen „Call of Duty – Black Ops“ – dem Vorgänger von „Black Ops 2“ – wurde eine Szene entschärft, in der vom Spieler zu den Klängen eines Rock-Songs der „Rolling Stones“ mit dem Maschinengewehr eines Bootes unzählige Gegner niedergeschossen werden mussten.⁸ Im bereits erwähnten „Call of Duty – Modern Warfare 3“ war es in einem Level möglich Zivilisten zu erschießen, ohne dabei vom Spiel sanktioniert zu werden – auch in der deutschen Version.⁹ Zudem war es in dem Spiel möglich feindliche Kämpfer, die sich ergeben haben und bereits entwaffnet wurden, zu töten – dies ist auch im aktuellen, ab 18 Jahren freigegebenen „Call of Duty – Black Ops 2“ der Fall. Grausam zur Darstellung kommt in dem neuen Spiel dabei der Konflikt um seltene, für High-Tech-Elektronik benötigte Rohstoffe – die so genannten „Seltene Erden“ – zwischen dem an diesen Stoffen reichen China und den danach verlangenden USA. Den Konflikt nutzt ein skrupelloser – im Spiel jedoch überraschend menschlich dargestellter – Kartell- und Söldner-Boss aus Nicaragua, um beide Seiten gegeneinander aufzubringen und die Welt ins Chaos zu stürzen. Dass auch dabei viele politische Aussagen über die verschiedenen Fraktionen getroffen werden, versteht sich von selbst. Dennoch sind die Geschichte und die getroffenen Aussagen in „Black Ops 2“ überraschend.

Wie schon herauszulesen, soll das Videospiel nicht oberflächlich betrachtet, sondern ernst genommen werden. Videospiel-Fachma-

gazine schreiben viel über Grafik, Sound und Gameplay. 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 kaum eine Rolle. Es wird über äußere Formen, nicht aber über den Inhalt der Videospiele diskutiert.¹⁰ Dies ist bei der vorliegenden Studie – wie schon bei den vier vorherigen der Reihe „Das virtuelle Schlachtfeld“ – nicht der Fall. „Call of Duty – Black Ops 2“ wird aus politikwissenschaftlicher Perspektive detailliert analysiert.

Zunächst soll die „Story“ des Videospieles wiedergegeben werden. Neben der Einzelspieler-Kampagne wird dazu auch ein Blick auf den über das Internet spielbaren Multiplayer-Modus geworfen.¹¹ Danach folgt eine Auseinandersetzung mit dem „Hintergrund“ des Spiels: welche Feindbilder werden verbreitet, welche Helden versuchen, die Entwickler in „Black Ops 2“ zu erschaffen? Dabei soll auch auf den im Spiel fiktiven Konflikt um Rohstoffe und dessen Wurzeln in der Realität eingegangen werden. Auch werden die in dem Shooter entworfene Kriegsführung der Zukunft und die dort zum Einsatz kommenden Waffen näher betrachtet. Im dritten Text-Teil wird auf die „Produktion“ des Spiels eingegangen: Welche Verbindungen hatten die Spiel-Entwickler von „Treyarch“ zu realen Rüstungsunternehmen? Welche zum realen Militär? Nur kurz soll anschließend in einem vierten Kapitel das „Call of Duty“-eigene soziale Netzwerk „Call of Duty Elite“ betrachtet und ein Blick auf die Werbekampagne für „Black Ops 2“ und eine „Call of Duty“-Stiftung geworfen werden. Den Schluss bildet ein Fazit, in dem der Text kurz zusammengefasst und eine Schlussfolgerung gezogen wird.

1. Die Story

„Ruf der Pflicht“, lautet in etwa die deutsche Übersetzung von „Call of Duty“. Ähnlich wie andere populäre Militär-Shooter – hier sind vor allem die „Battelfield“- und die „Medal of Honor“-Reihe des „Activision“-Konkurrenten „Electronic Arts“ zu nennen – verbreitet auch die „Call of Duty“-Serie und ihr neuester Teil „Black Ops 2“ ein in weiten Teilen glorifizierendes Bild militärischer Einsätze. Welches genau, wird in der folgenden Ausarbeitung der



Shooter-Sicht im Spiel, Quelle: Activision/Treyarch



Drastische Bilder gibt es im neuen „Call of Duty“ viele, Quelle: Activision/Treyarch

Geschichte des Spiels deutlich. Dabei – das sei nur kurz erwähnt – baut „Black Ops 2“ trotz seines Titels nicht direkt auf seinen Vorgänger „Black Ops“ von 2010 auf. Lediglich einige Charaktere wurden übernommen – Vorwissen ist aber nicht nötig, um den aktuellen Teil zu verstehen. Die Geschichte des neuen Shooters ist allerdings auch so schon verworren genug: die Missionen in „Call of Duty – Black Ops 2“ werden nicht in chronologischer Reihenfolge erzählt – zum besseren Verständnis soll dies in dieser Studie aber gemacht werden. Eine weitere Besonderheit des Spiels ist die verzweigte Handlung: An einer Stelle des Spiels entfällt sogar eine ganze Mission, wenn die vorherige erfolgreich abgeschlossen wurde – der Vollständigkeit halber wurde diese Mission in dieser Studie absichtlich verloren, um alle Missionen im Rahmen der Einzelspieler-Kampagne vorstellen zu können. Allerdings wird auch der Spielverlauf durch das Handeln des Spielers beeinflusst. Teilweise ist dies für den politischen Gehalt des Spiels nicht relevant – etwa können Neben-Charaktere durch bestimmte Handlungen des Spielers in einigen Missionen sterben und werden folglich in den nachfolgenden Missionen nicht mehr dargestellt. Andere Entscheidungen sind schwerwiegender und verändern sehr wohl politische Aussagen, die das Spiel verbreitet – dann wird in dieser Studie genauer darauf eingegangen und die verschiedenen Varianten werden vorgestellt. Die verzweigte Handlung macht den Inhalt des Spiels durchaus sehr interessant, die politische Einschätzung jedoch auch schwieriger.

Eine weitere – nahezu revolutionäre – Neuerung beim aktuellsten „Call of Duty“-Teil sind die so genannten „Strike-Force“-Missionen, die der Spieler an verschiedenen Punkten in der Kampagne freiwillig spielen kann, damit spätere Missionen einfacher werden. Diese Missionen werden in die chronologische Erzählung der Kampagne mit eingebunden: in den „Strike-Force“-Missionen kommandiert der Spieler verschiedene US-Einheiten, kann dabei jede Einheit – Fahrzeug- und Flug-Drohnen, statische Geschütze sowie Soldaten – selbst aus der First-Person-Perspektive steuern oder sie aus der Vogelperspektive kommandieren, Laufwege und feindliche Ziele vorgeben und sie dann vom Computer steuern lassen. Damit hat „Call of Duty – Black Ops 2“ Elemente eines Echtzeit-Strategie-Spiels. Die Anzahl der Versuche des Spielers, die „Strike-Force“-Missionen erfolgreich abzuschließen, ist begrenzt – schafft der Spieler sie während der Kampagne nicht, wird sie dennoch einfach fortgeführt. Der Spieler hat dann allerdings Nachteile bei folgenden Missionen und auch die Geschichte des Spiels ändert sich teilweise.

Abschließend soll in diesem Kapitel der sehr populäre Multiplayer-Modus des First-Person-Shooters beachtet werden – die „Call of Duty“-Serie ist einer der beliebtesten Online-Shooter

überhaupt. Es werden die verschiedenen Level, Modi und Konfliktparteien vorgestellt. Da der Mehrspieler-Modus aber weitaus weniger politische Inhalte vermittelt als der Einzelspieler-Modus, liegt der Schwerpunkt dieser Studie auf Letzterem.

Nicht berücksichtigt wird der – bei „Call of Duty“-Spielen durchaus sehr beliebte – auch über das Internet spielbar – Zombie-Modus, da er für den politischen Gehalt von „Black Ops 2“ irrelevant ist. In dem Modus muss sich der Spieler gegen anstürmende Zombies und andere Monster wehren.

1.1 Einzelspieler-Kampagne

Zum besseren Verständnis sollen kurz die im Spiel wichtigsten Personen vorgestellt werden. Aus dem ersten „Black Ops“ wurden die zwei Kämpfer Alex Mason (CIA Special Activities Division) und Frank Woods (CIA Special Activities Division) sowie ihr Einsatzleiter Jason Hudson (CIA) übernommen – sie treten aktiv in den Missionen auf, die zu Zeiten des Kalten Kriegs spielen. Im späteren Spielverlauf, welcher den Spieler in das Jahr 2025 versetzt, sind die Kämpfer entsprechend alt, außer Dienst oder sogar bereits tot. Die dann aktive Gruppe von soldatischen Kämpfern besteht aus Alex Masons-Sohn David „Section“ Mason (JSOC Counter Terrorist Force), Javier Salazar (JSOC Counter Terrorist Force) und Farid, einem Undercover-Agenten der CIA. Der hat sich in die Terrororganisation „Cordis Die“ von Haupt-Antagonist Raul Menendez und seiner rechten Hand mit Namen Defalco geschlichen. In mehreren Missionen spielen daneben der chinesische Militär Tian Zhao und die ehemalige Programmiererin des fiktiven Rüstungsunternehmens „Tacitus“ des schon erwähnten Raul Menendez, Chloe „Karma“ Lynch eine wichtige Rolle.

Die genaue Rolle der Personen in „Black Ops 2“, wird im Folgenden wiedergegeben. Einige Szenen werden dabei detaillierter beschrieben als andere, wieder andere werden gar nicht erwähnt – die Priorität liegt dabei auf dem Wert der jeweiligen Spiel-Szene für den Inhalt des Spiels sowie auf der Art der Darstellung der Szene.

1.1.1 Einzelspieler-Missionen

„*Phyrrhussieg*“, Provinz Cunene, Angola – 2.7.1986: Todeschreie und eine verbrannte Hand, die an eine Scheibe schlägt – nach einer einführenden Video-Sequenz die erste Spiel-Szene von „Call of Duty – Black Ops 2“. In einem umgestürzten Militärfahrzeug verbrennt ein Mensch, die Figur des Spielers kann die Person nicht retten. Es tobt eine Schlacht des angolanischen Bürgerkriegs: Der Spieler muss als Alex Mason an der Seite einheimischer Ver-



Rebellen-Anführer Savimbi peitscht seine Truppen ein, Quelle: Activision/Treyarch



Die Mudschaheddin fallen dem Spieler in den Rücken, Quelle: Activision/Treyarch

bündeter gegen Truppen der kommunistischen MPLA (Movimento Popular de Libertação de Angola) kämpfen. Jason Hudson unterstützt ihn dabei. Ziel der Mission ist es Frank Woods, der von Kartell-Boss und Waffenhändler Raul Menendez gefangen genommen wurde, zu befreien. Dazu müssen zunächst feindliche Mörser-Stellungen und Panzer zerstört werden. Die Suche nach Woods führt die CIA-Männer danach auf ein Boot, auf dem sie den schwer zugerichteten Woods inmitten verwesender Leichen finden. Dabei werden die US-Agenten von anderen Booten beschossen und von einem Hubschrauber attackiert – das Boot geht schließlich unter, die drei US-Kämpfer können sich aber ans Ufer retten. Um Hilfe zu holen, schlagen sich die Drei durch den Dschungel. Mason soll eine feindliche Funkstation übernehmen. Dem Mann am Funkgerät – der junge Raul Menendez – hält er eine Pistole an den Kopf. Menendez zerschlägt daraufhin das Funkgerät, lässt kurz darauf eine entscherte Handgranate fallen und attackiert den Spieler. Mason flieht nach der fehlgeschlagenen Aktion mit Hudson und Woods – die MPLA-Truppen sind ihnen dicht auf den Versen. Die Verbündeten der von dem real existierenden, aber mittlerweile verstorbenen Jonas Savimbi angeführten damaligen Rebellenbewegung UNITA (União Nacional para a Independência Total de Angola) von der Anfangs-Schlacht kommen ihnen zur Hilfe und retten die drei CIA-Kämpfer.

„**Alte Wunden**“, Provinz Chost, Afghanistan – 5.9.1986: Die CIA hat festgestellt, dass Menendez in Afghanistan mit Waffen für seine Privat-Armee handelt. Der US-Geheimdienst will ihn stoppen. Mason, Woods und Hudson kooperieren dabei – während des sowjetischen Afghanistan-Kriegs – mit den Mudschaheddin und dem chinesischen Militär Tian Zhao: „Ganz ruhig Zhao – wir haben die Waffen geliefert“, so Woods zu dem Chinesen beim ersten Zusammentreffen. Zhao führt sie zum Anführer der islamistischen Kämpfer – gemeinsam kämpfen sie anschließend gegen eine Offensive der sowjetischen Armee. Der Spieler ist dabei auf einem Pferd unterwegs und muss zahlreiche Panzer, Hubschrauber und Infanterie-Truppen unschädlich machen. Einen letzten Angriff bestreiten die Sowjets mit einem fiktiven Panzer, der zwei Kanonen besitzt. Mason kann mithilfe von Woods auf den fahrenden Panzer klettern und eine Mörser-Granate durch die Einstiegsluke werfen – ein Panzerfahrer konnte sich aber retten und den Spieler in einen Faustkampf verwickeln. Dabei handelt es sich um Lev Kravchenko, ein Antagonist aus dem ersten „Black Ops“. Woods und Mason können ihn gefangen nehmen und er wird unter Folter – Kravchenko wird ein Messer durch die Hand gebohrt – verhört: Er verkaufe Waffen an Menendez, die dieser in alle Welt verbringe, um Konflikte anzuheizen: „Menendez will, dass Ihre Welt brennt“, so Kravchenko zu den US-Kämpfern. Raul Menendez sei mächtiger

als die US-Agenten wüssten und habe sogar Leute bei der CIA. Der gefesselte Russe wird nach dem Verhör von den CIA-Männern erschossen. Dann regen sich die umstehenden Mudschaheddin: „Menendez hat gesagt, dass Sie leiden müssen“, so der Anführer der Islamisten, die den US-Agenten in den Rücken fallen: „Wir haben euch doch mit den Russen geholfen“, ruft Woods, während er von hinten überwältigt wird. „Nein, nein – Ihr seid unser wahrer Feind und werdet es immer sein“, entgegnet der Anführer der Mudschaheddin. Mason, Woods, Hudson und auch Tian Zhao werden gefangen und bewusstlos in der Einöde Afghanistans ausgesetzt.

„**Zeit und Schicksal**“, Wasa King, Nicaragua – 25.9.1986: Menendez soll sich mittlerweile in Nicaragua aufhalten. Die USA haben den de facto Machthaber von Panama, Manuel Noriega, bestochen, sie in den Wirren des zum damaligen Zeitpunkt stattfindenden Contra-Krieges direkt zu Menendez zu führen. Raul Menendez ist in einem Anwesen bei seiner durch ein Feuer schwerbehinderten Schwester Josefina, als Noriegas Truppen ihn unter Widerstand festnehmen und seine Schwester misshandeln. Menendez wird zu Noriega an den Rand des kleinen Dorfes geführt – allerdings nicht an die USA ausgeliefert, sondern sofort von Noriega freigelassen. Der panamaische Machthaber hat die Seite gewechselt und will Menendez vor den US-Agenten bewahren. Doch der nicaraguanische Waffenhändler dreht aufgrund der Misshandlung seiner Schwester, die für ihn alles ist, durch: Er schlägt Noriega bewusstlos und kämpft sich durch die panamaischen Truppen, die das Dorf erobert haben – dabei schlüpft der Spieler in die Rolle von Menendez und kämpft sich wie im Rausch vor. Am brennenden Anwesen angekommen, stößt Menendez auf Hudson, Mason und Woods, die den Vorfall in Afghanistan überlebt haben und sich – was vom Spieler ebenfalls gespielt werden muss – ebenfalls zum Anwesen von Menendez durchgekämpft haben, um ihn dort aufzugreifen. Dass Noriega ihn vorher weggeschafft hatte, wussten die CIA-Leute nicht. Beim Aufeinandertreffen dreht Woods – aufgrund seiner Misshandlung in Angola – jedoch durch und wirft eine Granate nach Menendez, die jedoch ins Zimmer von Josefina fliegt und explodiert. Dabei werden Josefina und Raul Menendez mutmaßlich beide getötet.

„**Leide mit mir**“, Armeestützpunkt Fort Clayton, Panama – 19.12.1989: In Panama ist Raul Menendez an der Seite Noriegas aufgetaucht – nur Josefina starb bei der Aktion in Nicaragua, ihr Bruder konnte sich retten und unbemerkt fliehen. Der panamaische de facto Alleinherrscher, der bisher von der CIA unterstützt wurde, soll wegen der Verbindung zu Menendez festgenommen werden. Die Invasion Panamas und die Festnahme Noriegas durch Woods und Mason gelingen. Allerdings soll Noriega – wie Hudson über Funk befiehlt – nicht ausgeflogen, sondern direkt für einen Gefan-



Ein Gegner mit optischem Tarnanzug, Quelle: Activision/Treyarch



Der Celerium-Chip, Quelle: Activision/Treyarch

genen-Austausch zu einem Treffpunkt gebracht werden. Die zwei CIA-Männer kämpfen sich mit ihrem Gefangenen zu einer Sammelstelle der US-Armee. Von da aus begleitet Woods den gefangenen Noriega zum vereinbarten Treffpunkt des Austauschs. Über den – ansonsten in der Mission oft gestörten – Funk mit Hudson erfährt der Spieler, dass Noriega für Raul Menendez eingetauscht werden soll. Zwei panamaische Soldaten holen ihren Gefangenen mit einem Sack über dem Kopf aus einem Fahrzeug – Hudson fordert Woods per Funk auf, den Gefangenen aus der Ferne mit einem Scharfschützen-Gewehr zu erschießen, um den Austausch abzuschließen – Noriega bekommt dafür die Freiheit. Woods folgt der Anweisung, als er jedoch zur Leiche des Erschossenen geht und ihm den Sack vom Gesicht zieht stellt er entsetzt fest, dass es Mason war, den er erschossen hat. Woods wurde getäuscht, will Noriega töten, wird jedoch vom auftauchenden Raul Menendez ins Bein geschossen und verschleppt. Der Spieler wacht in der Rolle von Woods in einem Gebäude auf, der mutmaßlich tote Alex Mason liegt neben ihm, David Mason, der noch kleine Sohn des CIA-Manns, wurde von Menendez entführt und sitzt zusammengekauert an einem Pfeiler. Hudson sitzt gefesselt auf einem Stuhl – scheinbar ist er schon länger gefangen und sollte Woods in die Falle locken. Der wütende Menendez, der bereits Woods mit einem Schrotgewehr in beide Knie geschossen hat, schießt dem wehrlosen Hudson, der noch fleht und darauf verweist Familie zu haben, die Beine kaputt und schlitzt ihm die Kehle auf – Woods wird vom rachsüchtigen Menendez mit den Worten, dass Woods Leben ein einziger großer Verlust sein werde, verletzt liegen gelassen. Der junge David Mason wird ebenfalls von Menendez zurückgelassen.

„**Celerium**“, Hkakabo Razi-Berge, Myanmar – 20.4.2025: Ein Zeitsprung in der Geschichte des Spiels. Raul Menendez lebt noch immer und sinnt nach Rache an den USA – vor allem wegen der Tötung seiner Schwester. David Mason – Spitzname „Section“ – ist wie sein Vater in einer Anti-Terror-Einheit aktiv, die Menendez und seine mittlerweile aufgebaute politische Gruppe namens „Cordis Die“ aufhalten soll. Ein revolutionärer Mikrochip auf Basis des fiktiven, seltenen Rohstoffs „Celerium“ soll das Interesse von Raul Menendez geweckt haben – die USA wollen dies überprüfen und dringen in ein Lager von „Cordis Die“ im Dschungel des südostasiatischen Staates Myanmar ein. Spektakulär stürzen sich David Mason und drei Kameraden von einer Klippe um per Wingsuit – einem Anzug, der es ermöglicht im freien Fall zu gleiten – lautlos die schwer bewachte Einrichtung zu erreichen. Doch schnell bricht ein Kampf los: Dieser wird mit allerlei futuristischer Militärtechnik geführt. Das Zielvisier ermöglicht es teilweise Feinde hinter Mauern und Wänden zu sehen, Gegner verfügen über optische Tarnanzüge, die sie nahezu unsichtbar machen, autonome Geschütze schießen auf den Spieler, wenn er aus der Deckung kommt und die Kulisse

des Kampfes wird von herumstehenden Flugdrohnen geprägt – an einer Stelle wird eine Drohne von Mason gehackt, um durch die erlangte Steuerung feindliche Militärfahrzeuge zu beschießen. Unter den alten Tempel-Gemäuern entdecken die US-Kämpfer eine moderne Forschungseinrichtung. Nach weiteren Kämpfen – auch gegen stationäre und fahrende, kleine, autonome Drohnen – kann ein Wissenschaftler gefunden werden, der am neuen Celerium-Chip arbeitet und den USA nach seiner Rettung Unterstützung zusagt: „Dieses einzelne Gerät hat mehr Rechenkapazität als Ihre gesamte militärische Infrastruktur“, erklärt der Wissenschaftler dem Spieler bei der Übergabe des Chips. Menendez würde mit dem Chip einen groß angelegten Cyber-Angriff mit dem Titel „Karma“ planen: „Wenn Menendez einen Celerium-Wurm zum Angriff einsetzen würde, gäbe es nichts, was ihn aufhalten könnte“, so der Wissenschaftler, der kurz darauf von anrückenden „Cordis Die“-Truppen tödlich getroffen wird. Mason und seine Leute können jedoch dank weiterer US-Truppen überleben und die Einrichtung sichern – nun scheinen sie Menendez endlich einen Schritt voraus zu sein.

„**Basis Spectre**“, Himachal Pradesh, Nord-Indien – 2025: In der – nicht exakt datierten – ersten „Strike-Force“-Mission muss der Spieler verhindern, dass Indien sich der SDC anschließt: die SDC (Strategic Defense Coalition) ist ein expandierendes Staaten- und Militär-Bündnis von China, Nord-Korea, Kasachstan, Kirgisien, Tadschikistan, Usbekistan, Myanmar, Nepal und der Mongolei. Kopf der Streitkräfte Chinas und der SDC-Koalition ist der schon aus der Afghanistan-Mission bekannte Tian Zhao. Der Chinese möchte weitere Länder in die SDC holen – vor allem Russland. Dies ist genau das, was auch Menendez will – zwei große Militärbündnisse, die er dann gegeneinander in den Krieg stürzen kann. Damit dies nicht passiert, muss die strategisch wichtige „Basis Spectre“ in Indien gehalten werden, damit als erstes Indien nicht in die Hand der SDC fällt. Der Spieler befiehlt mehrere kleine Soldaten-Trupps, stationäre Maschinengewehre und Drohnen, um den SDC-Angriff – Infanterie-Trupps, kleine Flug- und Fahrzeug-Drohnen sowie größere CLAW-Drohnen (Cognitive Land Assault Weapon) – abzuwehren. Bei erfolgreichem Missions-Abschluss tritt Indien nicht der SDC bei. Ob der Spieler die „Strike-Force“-Mission erfolgreich abschließt oder nicht, wirkt sich bedingt auf die Kampagne aus. Dazu an gegebener Stelle mehr.

„**Schiffbruch**“, Keppel-Terminal, Hafen von Singapur – 2.5.2025: Auch dies ist eine „Strike-Force“-Mission – diesmal geht es um einen SDC-Frachter mit „Donfeng“-Hyperschall-Raketen an Bord. Die chinesischen Waffen sind für Zerstörer gedacht, die bei einem SDC-Angriff auf den Iran verwendet werden sollen – so sollen die Iraner dazu gebracht werden sich dem Bündnis anzuschließen. Um den Frachter im Hafen von Singapur zerstören zu können, müssen



Strategische-Ansicht in einer „Strike Force“-Mission, Quelle: Activision/Treyarch



Teilweise müssen die ansonsten autonomen Drohnen auch vom Spieler gesteuert werden, Quelle: Activision/Treyarch

US-Einsatzkräfte vor Ort Luftabwehrstellungen zerstören und das Lenksystem einer mobilen Raketenstellung manipulieren. Wieder befiehlt der Spieler Soldaten und Drohnen und muss gegen feindliche Militärmaschinen und Infanteristen kämpfen. Beim erfolgreichen Abschluss der Mission kann ein Luftschlag auf den Frachter angefordert und dieser samt den transportierten Raketen zerstört werden.

„**Gefallener Engel**“, Lahore, Pakistan – 29.5.2025: Defalco, die rechte-Hand von Menendez, wurde in einem verlassenen Gefängnis im von einem Unwetter heimgesuchten pakistanischen Ort Lahore gesehen. Es wird vermutet, dass sich auch Raul Mendez dort aufhält. David Mason und sein Team sollen die Anlage abhören. Zunächst müssen sie aber gegen „Cordis Die“-Anhänger kämpfen – unterstützt von abtrünnigen Einheiten des auch in der Realität existierenden pakistanischen Militärgeheimdienstes ISI (Inter-Services Intelligence). Den US-Kräften helfen beim Kampf zwei CLAW-Drohnen. Die vierbeinigen Drohnen bewegen sich laufend vorwärts und sind mit einer starken Minigun, einem Granat- und einem Flammenwerfer ausgerüstet. Nach den Kämpfen müssen autonome Hubschrauber-Drohnen umgangen werden, die in der überschwemmten Stadt für Ordnung sorgen sollen: „Diese Drohnen sind Todesschwadronen – sie töten Plünderer“, erklärt ein Kamerad dem Spieler, der wieder als David Mason im Einsatz ist. Die US-Spezialkräfte können schließlich das Gefängnis erreichen und Menendez und den Anführer des ISI abhören. Die beiden reden über eine über Pakistan abgefangene US-Überwachungsdrohne und ein Treffen von Menendez und Tian Zhao. Menendez und der ISI-Anführer gehen kurz zu Defalco – der dann aber mit einem Flugzeug verschwindet – und anschließend in einen Rangier-Bahnhof, in dem sich die erbeutete Drohne befindet. Mason und sein Kamerad folgen ihnen: „Natürlich, ich weiß nicht nur von der Infiltration – ich hab’ sie veranlasst“, spricht Menendez in sein Mobiltelefon. „Er weiß von uns Section – Achtung, Granate“, ruft ein Kamerad des Spielers noch, bevor eine wilde Flucht beginnt. Javier Salazar, ein Kamerad des Spielers von der JSOC Counter Terrorist Force, kann Fluchtfahrzeuge auftreiben. Der Spieler steuert abwechselnd ein Fahrzeug und eine von den US-Kämpfern gehackte Flugdrohne, mit der sie sich den Weg freischießen. Die Flucht gelingt, Mason und seine Leute treffen aber auf SDC-Truppen und ihren Anführer: „Es sollten keine amerikanischen Truppen in Pakistan sein“, so Tian Zhao. Die US-Truppen beschwichtigen, man habe nur etwas von Menendez gewollt. „Dann haben wir etwas gemeinsam. Seien Sie sicher Amerikaner: wenn Sie wegen Raul Menendez hier sind, habe ich keinen Grund Sie zu töten“, erklärt der undurchsichtige Zhao, bevor das Level endet.

„**USBV**“, Paschtunistan, Afghanistan – 6.6.2025: Diese „Strike-

Force“-Mission spielt in Afghanistan, wo der Präsident des Landes mit dem russischen Außenminister ein Friedensabkommen aushandeln will. Es soll aber einen Anschlagplan von Menendez geben, um die Gespräche zu verhindern. Daher soll der Spieler den Konvoi der Delegation zu dem Treffen durch den Einsatz von Drohnen schützen – ihm stellen sich Infanterie-Truppen, Panzer und Hubschrauber entgegen. Kann der Spieler die vier Fahrzeuge des Konvois erfolgreich vor Angriffen schützen – bzw. verliert nur wenige der gepanzerten Radfahrzeuge –, tritt Russland nicht der SDC bei. Zudem wird die „Strike-Force“-Mission „Entsendung“ für den Spieler verfügbar.

„**Karma**“, Colossus, Kaiman-Inseln – 12.6.2025: Verdeckt als Gewerkschaftsinspektoren, gehen Mason und sein kleiner Trupp an Bord der schwimmenden Urlaubs-Insel „Colossus“. Auf der Insel soll sich Menendez’ Waffe „Karma“ befinden – der Hinweis auf die Insel wurde bei der Analyse der Abhöraktion von Defalco, Menendez und dem ISI-Anführer in Lahore entdeckt. Während ein US-Kämpfer auf den Oberdecks bleibt, fahren Mason und Salazar in ein Versorgungsstockwerk und treffen dabei auf bewaffnete Kämpfer. Es sollen kubanische Ex-Milizen sein – Männer von „Cordis Die“. Mason bringt „Ziggy“, eine kleine, Insekten-ähnliche Drohne zum Einsatz, um durch einen Lüftungsschacht Sicherheitssysteme auszuschalten, einen Wachmann zu überwältigen und dessen Auge zu scannen. Mit dem Augen- bzw. Iris-Scan kann Mason eine Tür öffnen, um zum Hauptrechner der künstlichen Urlaubs-Insel vorzudringen – dort bereiten „Cordis Die“-Einheiten die Sprengung der ganzen Insel vor. Die Recherche im Hauptrechner ergibt, dass „Karma“ keine Waffe, sondern der Spitzname des Gasts Chloe Lynch ist – eine Computer-Expertin, die Menendez bei der Arbeit mit dem Celerium-Chip geholfen, dann aber sein Unternehmen „Tacitus“ verlassen hat. Der als Gewerkschafter getarnte US-Kämpfer, der auf dem Oberdeck ist, versucht Chloe in einer Disco zu überzeugen mitzukommen. Als Mason und Salazar zu ihnen in die belebte Disco kommen, taucht Defalco auf, schnappt sich wahllos eine Urlauberin und erschießt sie. Er droht damit weitere Disco-Besucher zu töten, wenn Chloe „Karma“ Lynch sich nicht stellt – was sie daraufhin tut. Defalco flieht mit seiner Gefangenen. Zwischen den drei US-Kämpfern und den „Cordis Die“-Truppen entbrennt ein wildes Feuergefecht quer über die gesamte Insel – die „Cordis Die“-Soldaten haben ein Massaker angerichtet, überall liegen tote und verletzte Zivilisten. Der Spieler muss Defalco auf seiner Flucht töten und Chloe damit retten. Schafft der Spieler dies nicht, kann Menendez’ rechte Hand mit der Programmiererin in einem Flugzeug fliehen – nur in diesem Fall wird die folgende

„**Zweite Chance**“, Insel Sokotra, Jemen – 14.6.2025: Die ent-



Auf „Colossus“ kommen viele Zivilisten ums Leben, Quelle: Activision/Treyarch



Die Computer-Expertin Chloe „Karma“ Lynch bei ihrer Rettung, Quelle: Activision/Treyarch

fürte Chloe „Karma“ Lynch muss von US-Truppen aus der „Cordis Die“-Gefangenschaft befreit werden. Der Spieler kommandiert Infanterie-Truppen – bzw. kann in sie hinein schlüpfen –, um in einer Stadt mehrere Häuser zu durchsuchen. Gegnerische Bodentruppen und Flugdrohnen stellen sich den US-Soldaten entgegen. Finden die US-Truppen Chloe in einem Haus und können sie erfolgreich evakuieren, kommt sie im späteren Spielverlauf nochmals vor. Ansonsten bleibt sie verschollen und taucht nicht weiter auf – ein für das spätere Ende des Spiels entscheidendes Ereignis.

„**Entsendung**“, Peschawar, Pakistan – 17.6.2025: Die erfolgreiche Verteidigung der Länder Indien, Iran und Russland vor SDC-Übergriffen in den „Strike-Force“-Missionen wird durch die Erleichterung späterer Kampagnen-Missionen belohnt – dazu muss aber erst die dann freigeschaltete Mission „Entsendung“ erfolgreich abgeschlossen werden: der chinesische Militär Tian Zhao ist außer Kontrolle – auch die chinesische Staatsführung hat den SDC-Anführer nicht mehr im Griff. General Zhao plant einen direkten Angriff auf Russland. Die USA und China wollen dies verhindern und Zhao fassen – sein Flugzeug kann über Peschawar in Pakistan abgeschossen werden. Der Spieler muss US-Infanteristen befehligen, um die Sicherheitseinrichtungen von Zhaos abgeschossenem Flugzeug zu zerstören, zum Flugzeug zu gelangen und den General schließlich zu exekutieren. Wird die Mission erfolgreich absolviert, verbündet sich China mit den USA in den folgenden Missionen gegen „Cordis Die“ – der vorherige Streit zwischen beiden Ländern ist abgelegt und folgende Missionen werden durch chinesische Unterstützungs-Truppen teilweise einfacher.

„**Achilleschleier**“, Sokotra-Inseln, Jemen – 19.6.2025: „Es ist ein Verräter in unserer Mitte“, flucht Menendez. Aber: „Ich bin ihm einen Schritt voraus“, so der „Cordis Die“-Anführer zum Spieler, der in dieser Szene in der Rolle von Farid gerade jener Verräter – verdeckter Ermittler der CIA – ist. Dennoch scheint er für den ersten Augenblick nicht enttarnt. Menendez tritt vor eine Menschenmenge, als plötzlich US-Flugzeuge und Drohnen auftauchen. Doch die „Cordis Die“-Anhänger sind vorbereitet – es kommt zu einem heftigen Feuergefecht. Farid wird dabei von Menendez getrennt, sie haben aber einen späteren Treffpunkt vereinbart. Um seine Tarnung nicht zu gefährden, soll Farid – nach dem Willen seines US-Einsatzleiters – auf die anrückenden US-Truppen und jemenitischen Verbündeten schießen, was der Spieler auch tatsächlich tun muss. Wieder mit Menendez vereint, bemerkt dieser positiv überrascht, dass an Farids Hand „amerikanisches Blut“ klebe. Dann schießt der „Cordis Die“-Anführer ein US-Truppentransportflugzeug mit den Kameraden Farids und sogar dessen US-Einsatzleiter ab. Der verletzte Einsatzleiter wird aus dem Wrack gezogen und vor Menendez geführt – der fragt: „Jemand hat verraten, dass ich hier bin – wer war es?“ Der US-Kämpfer sagt dazu nichts. Farid

bekommt daraufhin von Menendez mit der Aufforderung den Gefangenen zu töten eine Pistole in die Hand – der Spieler kann wählen, ob er diesen Befehl befolgt oder versucht, Menendez mit der Waffe zu erschießen. Tötet er seinen Einsatzleiter, kommt dieser in späteren Missionen nicht mehr vor und eine Explosion kurz nach der Exekution trennt Farid wieder von Menendez. Versucht der Spieler den „Cordis Die“-Anführer zu erschießen, kann dieser den Schuss abwehren – Farid in den Arm greifen – und seinerseits mit einer Waffe den verdeckten Ermittler töten, der dann nicht mehr im Spiel vorkommt. In jedem Fall geht es für den Spieler danach in der Rolle Masons auf die Jagd nach Menendez weiter. Unterstützt von bewaffneten Flugdrohnen kämpft sich der Spieler durch unzählige Gegner – bis er schließlich das Flugzeug von Raul Menendez erreicht und den „Cordis Die“-Führer gefangen nehmen kann. Menendez bei seiner Festnahme: „Danke David. Streben wir eine neue Welt an.“

„**Odysseus**“, USS Barack Obama, Golf von Mexiko – 19.6.2025: Menendez wird auf den US-Flugzeugträger „USS Barack Obama“ gebracht: „Für die Seelen, die an meiner Seite gekämpft und geplant haben, soll ein edles Werk vollendet werden“, so der „Cordis Die“-Anführer gegenüber dem Kommandeur der US-Truppen und einem Regierungsminister. Menendez wird abgeführt und verhört – Salazar schlägt den Gefangenen blutig, der sagt, nur mit David Mason sprechen zu wollen. Mason setzt sich in den Verhörraum und soll herausbekommen, wann, wie und wo die Cyber-Attacke von „Cordis Die“ stattfinden wird. Doch kurz nach Beginn des Gesprächs mit Menendez wird die USS Barack Obama angegriffen: Es sind Truppen von „Cordis Die“. Als Mason gerade aus dem Verhörraum eilen will und sich zur Tür dreht, scheint sich Menendez aus seinen Fesseln befreien zu können und hält Salazar eine Pistole an den Kopf. Mason soll seine Waffen ablegen und sich umdrehen. Er wird dann vom „Cordis Die“-Führer bewusstlos geschlagen. Wieder aufgewacht, versuchen Mason und Salazar die Eroberung des Schiffs durch „Cordis Die“ zu verhindern: „Menendez hat das nicht allein arrangiert, wir haben einen Maulwurf“, vermutet Mason. Die Brücke des Schiffs ist außer Funktion. In einem Technikraum kann sich Mason aber über die Kameras im Schiff einen Überblick verschaffen – der US-Kommandeur ist im Server-Raum und befiehlt einen riskanten Neustart der Anlage, um die vom Feind übernommenen Verteidigungssysteme des Schiffs zu reaktivieren.

Menendez befindet sich direkt vor dem Raum, kann ihn schließlich betreten und dem Kommandeur eine Waffe an den Kopf halten – der Spieler steuert in dieser Szene abermals Menendez. Defalco ist – falls dieser nicht im Level „Karma“ getötet wurde – an Menendez' Seite. Im Server-Raum befinden sich Salazar – so dieser befreit wurde –, Chloe „Karma“ Lynch und – so dieser noch lebt –



Defalco tötet Chloe „Karma“ Lynch“ auf der „USS Barack Obama“, Quelle: Activision/Treyarch



In Los Angeles müssen Drohnen auch teilweise mit dem Kampfjet vom Spieler gejagt werden, Quelle: Activision/Treyarch

Farid. Der bedrohte US-Kommandeur befiehlt Salazar ohne Rücksicht auf sich selbst, Menendez zu erschießen. Zudem sind noch zwei weitere bewaffnete US-Soldaten im Raum. Und Salazar zieht seine Waffe – und feuert auf die zwei Soldaten. Salazar ist der verdeckte „Cordis Die“-Mann. Eventuell kommen in dieser Szene – je nach Anwesenheit der Personen – auch Chloe Lynch und Defalco ums Leben. Farid stirbt spätestens in der Szene in jedem Fall. Der US-Kommandeur ist ob des Verrats durch Salazar außer sich. Der Spieler kann entscheiden, ob er den Kommandeur tötet oder ihn nur schwer verletzt. An der Spiel-Geschichte ändert sich dabei allerdings nichts: Menendez setzt sich an den Schiffscomputer und nimmt sich ein künstliches Auge heraus – die rechte Gesichtshälfte des „Cordis Die“-Anführers ist seit der Handgranaten-Explosion durch Woods in Nicaragua vernarbt. Das Auge zerschlägt er und entnimmt einen Speicherchip, den er in den Computer einlegt und so einen Software-Virus verbreitet. Der scheinbar mithilfe des Celerium-Chips entwickelte Virus breitet sich von dem Schiff über die Satelliten des US-Militärs aus, die Drohnen der US-Armee werden dadurch gehackt und nun von „Cordis Die“ befehligt. Der Spieler schlüpft wieder in die Rolle David Masons. Salazar kann schnell aufgegriffen werden und ergibt sich bzw. wird wegen des Verrats nach kurzem Wortwechsel standrechtlich erschossen. Menendez entkommt mit einem Flugzeug und auch Mason kann sich nach weiteren Feuergefechten mit „Cordis Die“-Truppen in letzter Sekunde retten.

Durch den erfolgreichen Abschluss der „Strike-Force“-Missionen ist diese Mission einfacher, da China hilft, den Angriff auf den Flugzeugträger abzuwehren. Ob die „USS Barack Obama“ am Ende sinkt, hängt davon ab, ob der Spieler in der Rolle von Menendez den US-Kommandeur tötet – dann sinkt das Schiff am Ende der Mission – oder ihn nur schwer verletzt. Letzteres macht wiederum die folgende Mission einfacher.

„**Cordis Die**“, Los Angeles, USA – 19.6.2025: Es ist gekommen, wie Menendez es geplant hat: Die USA versinken durch den Angriff ihrer eigenen – aber von „Cordis Die“ kontrollierten – Drohnen im Chaos. Ein Flugzeug-Konvoi der US-Präsidentin wird von „Cordis Die“-Anhängern mit Luftabwehrraketen angegriffen – Mason ist an Bord, um die Präsidentin zu schützen. Nach dem Absturz des Flugzeugs geht es in gepanzerten Fahrzeugen weiter: „Genau das hatte Menendez von Anfang an vor: ohne die G20-Anführer [die Anführer der 20 wirtschaftlich erfolgreichsten Nationen der Welt, d. A.] werden kapitalistische Regierungen weltweit stürzen“, erklärt ein Fahrzeug-Insasse die Lage. Die Präsidentin soll in einem Bunker unter einem Hotel in der Innenstadt von Los Angeles – wo sich an dem Tag die Staats- und Regierungschefs der 20 Länder treffen sollten – in Sicherheit gebracht werden. Doch die Drohnen greifen an, der Fahrzeug-Konvoi wird zerstört und über der

Stadt tobt die Schlacht. Der Spieler muss den Weg zur Rettung der Präsidentin nun zu Fuß frei machen, mit einem Raketenwerfer anfliegende Drohnen zerstören und „Cordis Die“-Infanteristen am Boden töten. Die Flucht geht weiter und neue Fahrzeuge können organisiert werden – doch das Fahrzeug von Mason wird abermals von „Cordis Die“ zerstört. Das Militärfahrzeug mit der Präsidentin an Bord ist aber noch intakt und kann seinen Weg fortsetzen. Der Spieler soll nun den französischen Präsidenten retten, der sich in der Nähe befindet und von den Truppen Menendez' attackiert wird. Dies gelingt, jedoch wird eine Flugzeug-Pilotin, die Feuerchutz leistete, dabei verletzt und muss in der Stadt notlanden. Los Angeles ist durch die Gefechte ein Kriegsgebiet geworden – zerstörte Gebäude und Autos säumen die Straßen und Leichen von Zivilisten liegen herum. Nach der Rettung des französischen Konvois stürzt vor dem Spieler ein Hochhaus ein. Nach kurzer Benommenheit steigt der Spieler in den Kampfjet – ein Senkrechtstarter – der notgelandeten Pilotin. Nun gilt es den Konvoi der US-Präsidentin aus der Luft zu schützen – zunächst gegen Bodentruppen und Hubschrauber, später beginnt eine wilde Hochgeschwindigkeits-Jagd, um gehackte US-Drohnen zu zerstören. Kurz vor der Zerstörung des eigenen Flugzeugs springt Mason mit dem Notfallschirm ab und trifft am Boden wieder auf den US-Konvoi, der sein Ziel erreicht hat: „Dir ist schon klar, dass du total irre bist oder“, sagt ein verduztter US-Kamerad zu Mason.

„**Tag des Jüngsten Gerichts**“, Westküste von Haiti – 29.6.2025: Mithilfe von „Celerium“ hat Menendez es geschafft, die Computer des US-Militärs zu verseuchen. Zumindest konnte herausgefunden werden, woher die Befehle für die Drohnen gesendet werden. Menendez versteckt sich auf Haiti im Gebäude seiner Rüstungsfirma „Tacitus“. Ein Großangriff soll ihn stoppen – je nach vorherigem Handeln des Spielers helfen dabei chinesische Truppen (oder auch nicht). US-Soldaten springen – ausgestattet mit kleinen, starren Flügeln auf dem Rücken – aus großer Höhe über Haiti ab. Über der Insel tobt eine Luftschlacht und der Spieler muss anfliegenden Raketen ausweichen. Am Boden müssen unzählige „Cordis Die“-Söldner und feindliche Drohnen (u.a. CLAW) ausgeschaltet werden. Schließlich kämpfen sich die US-Truppen in ein großes Gebäude – die „Tacitus“-Waffenfabrik für Drohnen, in dem sich auch die Einsatzzentrale von „Cordis Die“ befindet. Die US-Truppen können aber keinen Zugriff auf die Computersysteme gewinnen. Dafür strahlt Menendez eine Live-Übertragung über das Internet aus: „[unverständlich] ist eine Sünde – und wir alle zahlen dafür. Los Angeles war das Flaggschiff ihres absurden Materialismus – und ich habe es zerstört. Sie dachten ich töte die Präsidentin: Madame Präsident, ich hätt' Sie schon eine Million-Mal begraben können, aber Sie sollten zusehen und es fühlen. Es leben zwei Milliarden Menschen in totalem Elend. Madame Präsi-



Die von Menendez gehackten und übernommenen Drohnen bedrohen US-Städte, Quelle: Activision/Treyarch



Der Spieler hat die Wahl: Menendez töten oder festnehmen?, Quelle: Activision/Treyarch

dent [unverständlich] ihr Militär am Ende. Niemand hält uns auf. Cordis Die – erhebe dich und schlage zu, wenn sie am Boden sind. Schlag zu. Mit aller Kraft!“ Dabei ist Menendez zu sehen und auch die von ihm kontrollierte Drohnen-Flotte über New York, die aber explodiert. Ohne die Drohnen ist das US-Militär – so lautet wohl die Botschaft Menendez’ – nichts. Er zeigt seine Macht. Die US-Truppen entdecken in der „Cordis Die“-Einsatzzentrale auf Haiti getötete US-Soldaten, denen die Uniform abgenommen wurde – Menendez versucht als US-Soldat getarnt zu fliehen. Zudem erschüttern schwere Explosionen das Gebäude. Mason macht sich auf die Jagd nach Menendez und stößt dabei auf schwer bewaffnete „Cordis Die“-Anhänger – teilweise mit optischen Tarnanzügen ausgestattet. Eine Detonation lässt den Boden des Raumes, in dem Mason steht, einstürzen und ihn in das Stockwerk darunter – eine Halle – stürzen. Dort steht Menendez – und so er noch lebt auch Defalco. Ein ebenfalls herabstürzender US-Kämpfer wirft Mason eine Pistole zu: Im Fallen kann Mason – der Spieler – „Cordis Die“-Söldner und Defalco töten. Menendez rammt Mason ein Messer erst ins Bein, dann in die Schulter. Anschließend hält der US-Kämpfer dem „Cordis Die“-Anführer eine Pistole an den Kopf. Mit den Worten „Opfert mich – für Cordis Die“, will Menendez den Märtyrer-Tod sterben. Der Spieler kann wählen ob er dem nachgeht oder ihn gefangen nimmt – die Einzelspieler-Kampagne endet nach der Entscheidung. Wie das Ende genau aussieht, ergibt sich aus einigen Entscheidungen des Spielers im Spielverlauf. Es wird in nachfolgenden Video-Sequenzen erzählt und hier im Folgenden vorgestellt.

1.1.2 Die alternativen Enden

Welche Person lebt am Spiel-Ende noch? Welche nicht? Was passiert mit den durch den Virus infizierten Computersystemen? Und wie verhalten sich die „Cordis Die“-Anhänger? Es gibt verschiedene Enden, wobei nicht alle Möglichkeiten im Spiel von politischer Relevanz sind. Hier sollen daher nur kurz die vorgestellt werden, die für diese Studie zielführend sind – die Enden sind teilweise verzweigt und können auch gepaart auftreten:

Chloe „Karma“ Lynch: „Was ich spontan machen kann? Zurück nach England“, sagt ein verzweifelter Computer-Experte im Abspann, wenn Chloe Lynch während der Kampagne getötet wurde oder verschwunden bleibt. Den „Celerium“-Wurm habe der Computer-Experte nach eigenen Angaben schon ein Jahr erfolglos versucht zu vernichten. Der Virus sei von ihm nicht zu stoppen. Dies ist anders, wenn Chloe „Karma“ Lynch noch lebt. Wenn der Spieler Chloe Lynch in der Mission „Karma“ oder „Zweite Chance“ rettet, ist sie in der Mission auf der USS Barack Obama im Serverraum. Hat der Spieler zuvor Farids-Tarnung bewahrt und

den US-Einsatzleiter im Level „Achilleschleier“ getötet, greift der Undercover-Agent Defalco an, wenn dieser Chloe Lynch im Serverraum töten will (woraufhin Farid erschossen wird). Überlebt Chloe „Karma“ Lynch, kann sie in einer Abschlusszene den Computer-Virus – der Infrastruktur-Einrichtungen auf der ganzen Welt befallen hat – vernichten.

Raul Menendez: Wird Menendez vom Spieler am Ende am Leben gelassen, kommt er in Haft. Doch der von ihm eingespeiste Computer-Virus trifft Rechner auf der ganzen Welt und setzt die Sicherheits-Systeme außer Kraft. Als bewaffnete Wachen ihn aus seiner Zelle holen wollen, kommt es zum Stromausfall. Menendez nutzt die Gelegenheiten und überwältigt die Wachmänner. Die Flucht gelingt und er sucht den – wegen des Aufeinandertreffens in Panama – im Rollstuhl sitzenden alten Woods auf: „Ich dachte schon du würdest es nicht schaffen“, sagt Woods zu Menendez. Der ehemalige CIA-Kämpfer wusste sein Ende kommen – Menendez schlitzt ihm nach einem kurzen Gespräch die Kehle durch. Rache für die getötete Josefina. Danach sieht man Menendez auf dem Grab seiner Schwester hockend – er übergießt sich mit Benzin, hält ein Streichholz in der Hand und die Szene endet.

Wenn Menendez von Mason am Leben gelassen wird, Chloe Lynch jedoch auch überlebt hat, ist das Ende wiederum anders. Die Programmiererin schaltet den Computer-Virus erfolgreich aus und man sieht Menendez in seiner Zelle eine Talk-Show gucken, in der Chloe auftritt und für die Rettung der Welt gefeiert wird – in purer Wut zertrümmert der im Gefängnis sitzende Menendez den Bildschirm des Fernsehers mit dem Kopf, bis er blutet. Ende der Szene.

Hat der Spieler Menendez auf Haiti exekutiert, wird über soziale Netzwerke ein Märtyrer-Video von Menendez an seine Anhänger veröffentlicht. Er fordert dazu auf nach seinem Tod zu revoltieren, was auch geschieht. Fernseh-Szenen zeigen gewalttätige Ausschreitungen in Städten und sogar das Weiße Haus in Flammen – es herrscht das Chaos, das Menendez beabsichtigte.

Entscheidend für einen guten oder schlechten Ausgang der Einzelspieler-Kampagne sind also die Geschehnisse um Chloe „Karma“ Lynch und Raul Menendez. Der Spieler ist sich dabei – so er sich vorher nicht informiert hat – nicht im Klaren, welche Auswirkungen sein Handeln später hat: beispielsweise Farid am Leben lassen zu müssen, damit dieser Chloe Lynch auf dem Flugzeugträger rettet. In jedem Fall ist der Spieler fähig, schwer wiegende und nicht einfache Entscheidungen zu treffen.

1.2 Multiplayer-Modus

Die „Call of Duty“-Spiele gehören zu den am meisten über das Internet gespielten Shootern: das Ende 2011 erschienene „Call of Duty – Modern Warfare 3“ hatte 40 Millionen Spieler. Über 10 Mil-



Artwork der mit einem Maschinengewehr bewaffneten „Dragonfire“-Quadrocopter,
Quelle: Activision/Treyarch

lionen Spieler sollen sogar den Dienst „Call of Duty Elite“ (siehe Abschnitt 4.3) beziehen, um weitere virtuelle Inhalte – teilweise gegen Bezahlung – zu erhalten.¹² Die Spiele der „Call of Duty“-Reihe sind also unglaublich populäre Online-Shooter. Der Mehrspieler-Modus ist für viele Spieler sogar Hauptgrund für den Kauf des Spiels – die Einzelspieler-Kampagne wird teilweise nur als Beigabe gesehen. Doch auch wenn die politischen Inhalte vor allem in der Kampagne vermittelt werden, so hat auch der Mehrspieler-Modus von „Black Ops 2“ politischen Gehalt – besonders bei den vielen dargestellten Waffen.

Es gibt verschiedene Spiel-Modi, in denen sich aber immer mehrere verfeindete Teams gegenüberstehen. In verschiedenen „Deathmatch“-Modi müssen eine bestimmte Zahl von Gegnern getötet werden – wird jemand getötet, wird er kurz darauf wieder ins Spiel hinein gesetzt (darf erneut „spawnen“). Wer vom Gegner getroffen wird aber überlebt, bekommt einen roten Bildschirm mit Blutspritzern – den so genannten „Bloody-Screen“ – zu sehen und sollte in Deckung gehen. Nach kurzer Zeit ist der Spieler dann automatisch wieder geheilt. In anderen Mehrspieler-Modi – „Brennpunkt“, „Hauptquartier“ und „Herrschaft“ – müssen bestimmte Punkte auf der Zielkarte eingenommen und gehalten werden. Im Modus „Sprengstoff“ muss ein angreifendes Team Bomben an bestimmten Karten-Punkten positionieren, um zu gewinnen – das verteidigende Team muss das verhindern. Ähnlich ist „Suchen & Zerstören“, wobei nicht jeder Angreifer, sondern nur das ganze Team eine Bombe hat. In „Capture the Flag“ gilt es die Flagge in der gegnerischen Basis zu stehlen und die in der eigenen Basis zu verteidigen. Daneben gibt es einige „Party“-Spiel-Modi, bei denen beispielsweise alle Spieler nur einen Schuss im Lauf ihrer Waffe haben: tötet der Spieler damit einen anderen Spieler, bekommt er wieder eine Kugel-Munition, verfehlt er, hat er nur noch ein Messer, um den Gegner zu töten.

Die Karten, auf denen die Mehrspieler-Schlachten ausgetragen werden, orientieren sich teilweise an Orten aus der Einzelspieler-Kampagne und wurden nur räumlich beschränkt:

Aftermath: Die Ruinen des zerstörten Downtown Los Angeles mit kaputten Fahrzeugen, zerbombten Gebäuden und Kratern auf den Straßen.

Carrier: Ein verwüstetes Flugzeugträger-Flugdeck – mutmaßlich

das der „USS Barack Obama“ – mit zerstörten Helikoptern und Kampfflugzeugen.

Slums: Heruntergekommene Hinterhöfe von Panama-Stadt.

Overflow: Das vom Unwetter verwüstete Lahore in Pakistan.

Plaza: Disco und Vorplatz auf der künstlichen Insel „Colossos“.

Einige Karten sind auch aus den „Strike-Force“-Missionen bekannt:

Cargo: Das Lade-Dock am Hafen mit Kränen und Containern.

Drome: Die aus „Basis Spectre“ bekannte Militärbasis.

Yemen: Die aus „Zweite Chance“ bekannte jemenitische Stadt.

Es sind aber auch extra für den Multiplayer-Modus von „Black Ops 2“ entworfene neue Karten dabei:

Express: Ein Bus- und Bahn-Terminal in Kalifornien.

Hijacked: Eine große Luxusjacht mit mehreren Stockwerken.

Meltdown: Ein pakistanisches Atomkraftwerk.

Raid: Ein modernes Anwesen mit Sportplatz und Swimming-Pool.

Standoff: Eine kleine Grenzstadt in Kirgisien

Windpark: Die Steppe des Jemen mit Windkraft-Anlagen.

Dem Spieler stehen bei den Schlachten – auch im Einzelspieler-Modus verwendbare – der Realität entnommene Waffen zur Verfügung: 9 Maschinenpistolen – darunter auch die MP5 und MP7 des deutschen Kleinwaffen-Herstellers „Heckler & Koch“ –, 13 Sturmgewehre, 6 Schrotflinten, 6 leichte Maschinengewehre, 6 Scharfschützen-Gewehre, 8 Pistolen und fünf verschiedene Raketenwerfer für Boden- und Luftabwehr. Hinzu kommen noch Spezialwaffen wie Granatwerfer, Messer, Armbrust oder Angriffsschild. Zudem gibt es Anti-Personen-Minen und verschiedene letale und nicht-letale Granaten. Mit in den Spielrunden gewonnenen Erfahrungspunkten schaltet der Spieler neue Primär- und Sekundär-Waffen sowie Zubehör – neue Visiere, Magazine, Schalldämpfer – nach und nach frei. Außerdem gewinnt der Spieler im Verlauf der Multiplayer-Schlachten verschiedene Fähigkeiten hinzu, kann dann etwa länger sprinten oder an Treffsicherheit gewinnen. So kann der Spieler seine Spielfigur individualisieren und auch seine Waffen an die eigenen Bedürfnisse anpassen.

Eine Besonderheit der „Call of Duty“-Spiele sind die im Mehrspieler-Modus verfügbaren „Kill-Streaks“, die im neueste Teil einfach nur noch „Punktserien“ heißen. Tötet der Spieler einen Gegner oder hilft seinem Team etwa Flaggenpunkte zu erobern oder macht



Die Multiplayer-Gefechte in „Black Ops 2“ laufen rasend schnell ab, Quelle: Activision/Treyarch



Abschluss einer feindlichen Aufklärungsdrohne, Quelle: Activision/Treyarch

sonst eine für sein Team nützliche Handlung, wird er mit Punkten belohnt. Diese Punkte kann er dafür verwenden, um seinem Team Vorteile zu verschaffen. Folgende Unterstützungen können angefordert und teilweise auch selbst gesteuert werden:

RC-XD: Ein ferngesteuertes, kleines Fahrzeug mit Sprengstoffladung, das vom Spieler gesteuert und bei Gegnern zur Explosion gebracht werden kann.

Drohne: Eine Aufklärungsdrohne, die automatisch Positionen der Gegner erspäht und sie auf der Mini-Map – einer kleinen Karte auf dem Bildschirm des Spielers – anzeigt.

Hunter-Killer: Eine kleine Flugdrohne mit Sprengstoff, die nach dem Start aus der Hand in die Luft steigt und automatisch einen frei stehenden Gegner anvisiert und tötet.

Vorräte: Ein Hubschrauber wirft eine Versorgungskiste ab, mit der sich Spieler neu munitionieren können und in der sich teilweise auch Spezialwaffen befinden.

Konter-Drohne: Die unbemannte Flugdrohne stört gegnerische Aufklärung, insbesondere die Mini-Map und – so in der Luft befindlich – gegnerische Aufklärungs-Drohnen.

Wächter: Ein mobiler Mikrowellenstrahler, der vom Spieler aufgestellt werden kann. Bewegt sich ein Gegner vor den Strahler, wird er verletzt oder sogar getötet.

Hellstorm-Rakete: Eine vom Spieler gesteuerte Rakete, die entweder direkt auf einen Gegner gerichtet werden oder in einem Streubomben-Modus ein ganzes Gebiet treffen kann.

Blitzschlag: Der Spieler fordert einen Bombenangriff mit großem Explosionsradius an drei frei wählbaren Punkten auf der Karte an.

Todbringer: Eine tragbare und sehr präzise Minigun mit 200 Schuss.

Geschütz: Eine aufstellbare Minigun, die in einem bestimmten Radius automatisch auf anrückende Gegner schießt oder auch vom Spieler selbst gesteuert werden kann.

Kriegsmaschine: Ein tragbarer Granatwerfer mit sechs Schuss.

Dragonfire: Der Spieler steuert eine kleine, mit einem Maschinengewehr ausgestattete, sehr bewegliche Flugdrohne.

AGR: Diese kleine Bodendrohne mit Maschinengewehr und Raketenwerfer kann der Spieler entweder selbst steuern oder sie autonom über das Schlachtfeld rollen lassen.

Stealth-Heli: Nicht auf der Mini-Map des Gegners angezeigt wird dieser todbringende, autonome Hubschrauber, der jeden Gegner tötet, der ihm vor das Geschütz läuft.

Satellitenantenne: Für eine begrenzte Zeit werden alle Gegner und sogar ihre Blickrichtungen für Mitglieder des eigenen Teams sichtbar auf der Mini-Map angezeigt.

Eskort-Drohne: Dieser autonome Mini-Drohnenhelikopter eskortiert den Spieler und feuert auf alle anrückenden Kämpfer.

Warthog: Ein A-10 Boden-Angriffs-Flugzeug fliegt mehrmals über die Karte und tötet dabei gegnerische Einheiten.

EMP-System: Eine angeforderte, elektromagnetische Explosion schaltet alle elektrischen Systeme des Feindes – Mini-Map, moderne Zielvisiere, Drohnen – ab.

Lodestar: Die Kampfdrohne fliegt einen bestimmten Weg über der Karte ab und gibt dem Spieler die Möglichkeit dabei mit Raketen auf Gegner zu schießen.

VTOL-Warship: Das steuerbare, schwebende Flugzeug verfügt über Maschinengewehr und Raketen.

K9-Einheit: Eine Hunde-Staffel rennt über die Karte und fällt Gegner tödlich an.

Schwarm: Ein großer Schwarm von Hunter-Killer-Drohnen, der sich automatisch nach und nach auf unverdeckte Gegner stürzt und sie tötet.

Die sich gegenüberstehenden Teams sind dabei in der Rolle von etwa „Cordis Die“-Söldnern, Milizen oder US-Truppen – allerdings gibt es keine Unterscheidung, was Waffen oder Aktionsmöglichkeiten angeht. So gesehen kämpfen die Spieler einfach nur in Teams mit unterschiedlichen Farben – rot gegen blau.

2. Der Hintergrund

Die Geschichte von „Call of Duty – Black Ops 2“ ist spektakulär – und kommt aus Hollywood: „Mit David S. Goyer haben wir die Möglichkeit, mit jemandem zu arbeiten, der Filme wie „The Dark Knight“ gemacht hat, in denen einige der faszinierendsten Bösewichte der Filmgeschichte vorkommen“, so Dave Anthony, Regisseur des Spiels über den Batman-Autor David S. Goyer in einer Pressemitteilung.¹³ Goyer erklärt: „Wir sind das Ganze angegangen wie einen Film, der mit großer Spannung erwartet wird. Meiner Meinung nach ist die Story bei Black Ops II besser als bei den meisten Kinohits, die gedreht werden“ – zumindest ist die Videospiel-Geschichte spektakulär inszeniert. Doch welche politischen Aussagen werden in „Black Ops 2“ vertreten? Auf wen wird in dem First-Person-Shooter geschossen? Wer sind die Bösen? Wer sind die Guten? Welche Bilder von den Kämpfenden werden vermittelt? Und worum geht in „Call of Duty – Black Ops 2“ überhaupt? Wie realistisch ist die erzählte Geschichte?

2.1 Feindbilder

In „Call of Duty – Black Ops 2“ werden verschiedene Feinde präsentiert. Geschossen wird in den in der Vergangenheit spielenden Missionen konkret auf angolanische MPLA-Truppen, sowjetische Soldaten und auf Soldaten und Anhänger des panamaischen de-facto-Machthabers Noriega. Ins Visier des Spielers in den im Jahr 2025 spielenden Missionen geraten die Anhänger von Mendendez-Truppe „Cordis Die“, pakistanische Soldaten bzw. Geheimdienst-



Der junge Raul Menendez bei seiner schwer-verletzten Schwester Josefina, Quelle: Activision/Treyarch



Menendez'-Gruppe „Cordis Die“ nutzt u.a. YouTube-Videos für ihre Propaganda, Quelle: Activision/Treyarch

ler, SDC-Truppen – vor allem Chinesen – und sogar verbündete US- und jemenitische-Soldaten. Welche politischen Aussagen damit verbunden sind, soll im Folgenden gezeigt werden.

2.1.1 Raul Menendez und „Cordis Die“

Haupt-Antagonist in „Black Ops 2“ ist der am 5.9.1962 in Nicaragua geborene Raul Menendez – Gründer der Organisation „Cordis Die“. Allerdings ist Menendez kein mysteriöser „Bösewicht“ wie in vielen anderen Videospielen: Seine Abneigung gegenüber den USA wird im Spielverlauf erklärt und ist – auch wenn seine Reaktion natürlich vollkommen inakzeptabel ist – durchaus nachvollziehbar. Dies merkt sogar die Videospiele-Fachpresse an.¹⁴ „Als Junge sah er mit an, wie die [von den USA unterstützten, d. A.] Contras töteten und vergewaltigten. 1972 gab es ein gewaltiges Erdbeben, seine Familie hatte alles verloren. Ein Jahr darauf wurde die einzige, die er liebte – seine Schwester Josefina – durch ein Feuer verkrüppelt. Raul und sein Vater fingen neu an: machten mit Drogen schnelles Geld. Sie wurden reich, mächtig, Legenden von Managua. Das Menendez-Kartell war quasi unantastbar. Also tötete die CIA Rauls Vater mit dem Segen der US-Regierung. Menendez hasste Amerika immer mehr und fing an Waffen in Afghanistan für seine Privatarmee zu handeln. Die CIA hat Wind davon bekommen und jagte ihn in Kabul“, erklärt der US-Kämpfer Salazar am Anfang des Spiels. Für Raul Menendez wurde Josefina in Nicaragua von den USA umgebracht – entweder von den von den USA bezahlten panamaischen Soldaten oder durch die von Woods geworfene Granate. Schon beim Start von „Call of Duty – Black Ops 2“ sieht der Spieler im einleitenden Video wie viel Raul Menendez seine Schwester bedeutet. Das Video zeigt den elfjährigen Menendez bei seiner etwa gleichaltrigen Schwester Josefina. Sie macht aus Neugier die Tür der Halle auf, in der ein Feuer wütet. Die nächste Szene zeigt ihren verbrannten Körper. Der junge Raul versucht sie aus der einstürzenden Halle zu tragen, doch er wird von zu Boden stürzenden, brennenden Balken zu Fall gebracht. Er hält seine verletzte Schwester umringt vom Feuer in den Armen, nimmt ihre Medaillon-Halskette und setzt es sich – scheinbar, um sich selbst aufzuschlitzen – an den Hals, als seine Schwester schluchzt: „Geh nicht weg.“ Mit dem herzförmigen Medaillon schlitzt Raul Menendez später Hudson die Kehle durch und am Ende auch dem alten Woods, so Menendez in der Einzelspieler-Kampagne überlebt – das Medaillon ist Namensgeber für Menendez'-Gruppe „Cordis Die“.

Das auf seinen grausamen Erlebnisse aufbauende Haupt-Motiv ist also Rache: „Wohlstand ist Sünde – und wir zahlen dafür“, so Menendez beim kurzen Verhör durch David Mason auf der „USS Barack Obama“: „Man hat sie mir genommen – weißt du, wie sich

das anfühlt? Das Lagerhaus wurde abgefackelt – wegen der Versicherung, 11.000 Dollar – mehr war sie für sie nicht wert. Sie war der Grund für mich zu Leben – aber was ist mit dir, David? Was treibt dich an? Ich etwa? Einstein hielt die ökonomische Anarchie des Kapitalismus für die Ursache des Übels. Dein Vater und seine Leute nahmen mir Josefina. [] Dein Vater ist tot und diese Leute am Ende. Ich messe und spreche ungleiches Recht über ein barbarisches Volk“, so der „Cordis Die“-Anführer.

Er selbst gibt in der Öffentlichkeit den charismatischen Führer. An einer Stelle des Spiels wird Menendez – klar in Anlehnung an die reale „Occupy“-Bewegung – als „Der Messias der 99%“ bezeichnet. Für viele Menschen sei er ein Idol. „Cordis Die“ benutzt dabei soziale Netzwerke und Web 2.0-Anwendungen, um seine Politik zu verbreiten. Eine Zwischensequenz zeigt die Website der Videoplattform „YouTube“ im heutigen Design: das darauf zu sehende „Cordis Die“-Video wurde über 240 Millionen-Mal angesehen. Auch der Mikroblogger-Dienst „Twitter“ ist in einer kurzen Sequenz zu sehen. Die Beschreibung anderer von Menendez genutzter Medien und – abgesehen von der Gewalt – die politische Ausrichtung sind an die „Occupy“-Bewegung angelehnt: so kritisiert Menendez in vielen Szenen das kapitalistische Wirtschaftssystem und greift Los Angeles aufgrund des dort geplanten G20-Gipfels an. Dabei tritt der „Cordis Die“-Anführer in der westlichen Öffentlichkeit in dem „YouTube“-Video verpixelt und nur unter dem Pseudonym „Odysseus“ auf. Im Level „Celerium“ fragt ein US-Soldat einen Kameraden, ob „Cordis Die“ wohl schon eine Milliarde Anhänger habe: „Eher Zwei, die niemals glauben, dass sie einem Terroristen folgen. Für sie ist Menendez der Retter“, antwortet der gefragte Soldat in sarkastischem Tonfall – die Kapitalismuskritiker folgen jemandem, der die Welt an den Abgrund drängen will und dabei sehr intelligent vorgeht, so die Botschaft.

In den dreißig Jahren zwischen den in der Vergangenheit und den in der Zukunft spielenden Missionen hat Menendez seinen Plan ausgefeilt, die Welt ins Chaos zu stürzen. Zudem hat er Geld angehäuft – u.a. mit seinem Unternehmen „Tacitus“, das etwa die CLAW-Drohnen herstellt. Menendez'-Stützpunkt auf Haiti ist auch die Produktionsstätte der großen Kampfdrohnen – die Gefechte finden an den Produktionssträngen statt. Dann – im Jahr 2025 – schlagen „Cordis Die“ und ihr Anführer Menendez zu.

„Cordis Die“ soll öffentlich gemacht haben, dass die USA einen Cyber-Angriff auf China durchgeführt haben, um das asiatische Land zu schwächen: „Chinas Premier Chen ist außer sich wegen Cordis Dies zugespielter Memo, laut dem der Cyber-Angriff insgeheim vom Weißen Haus befohlen wurde“, heißt es in einer Nachrichten-Sendung, die in der Zwischensequenz nach der ersten Mission zu sehen ist. Der chinesische Markt soll innerhalb von 30

Minuten eine Trillion US-Dollar verloren haben. Dabei sollen die USA es – wie der Spieler erfährt – wirklich nicht gewesen sein. Wahrscheinlich kam der Angriff von „Cordis Die“ selbst. Denn Menendez' Plan ist es, die USA und China – und damit die ganze Welt – in einen Krieg zu stürzen: „Menendez greift Amerika und China an – so sollen beide Supermächte gleichzeitig fallen“, stellt David Mason in einer Zwischensequenz von „Black Ops 2“ erschreckt fest. Von einem anderen US-Soldaten wird Menendez im Spiel als der gefährlichste Terrorist seit Osama Bin Laden bezeichnet.

Tötet der Spieler Menendez am Ende der Einzelspieler-Kampagnen, sieht er in einer Endsequenz wieder ein „YouTube“-Video – diesmal über 324 Millionen-Mal gesehen. In dem vorproduzierten Video erklärt Menendez, dass er getötet wurde: „Diese Video wird nach meiner Ermordung abgespielt. Cordis Die – du weißt was zu tun ist! Mein Tod wird ein helles Licht im tiefsten Dunkel sein“, so der Anführer der Organisation. Nach dem Abspannen des Spiels wird ein Graffiti an einer Hauswand gezeigt: „Cordis Die – Join the revolution 2025“. Danach werden Szenen realer Straßenschlachten vermischt mit extra gedrehten Szenen von Ausschreitungen und virtuell hergestellten Szenen: schwer bewaffnete Polizeikräfte, brennende Polizeiwagen, Massenproteste und Tumulte. Ein Mensch hebt am Zaun vor dem Weißen Haus in Washington ein Schild mit „Cordis Die“-Schriftzug in die Luft, im Hintergrund steht der Regierungssitz des US-Präsidenten in Flammen – Menendez scheint mit seinem Märtyrer-Tod sein Ziel erreicht zu haben.

In „Call of Duty – Black Ops 2“ ist Raul Menendez zwar der Haupt-Antagonist aber „Cordis Die“ besteht aus weit mehr Leuten. Wichtige Handlanger sind Defalco und der Chef des pakistanischen Geheimdienstes „Inter-Services Intelligence“ (ISI) – über Beide gibt es im Spiel aber keine weiteren Informationen. Die Masse von „Cordis Die“ bilden die namen- und gesichtslosen Anhänger – wohl Söldner –, auf die der Spieler in den verschiedenen Missionen trifft. „Cordis Die“ wirkt mehr wie eine Armee als eine Terror-Gruppe. Dem Spieler stehen schier unendliche Massen von Gegnern entgegen – oft treten die „Cordis Die“-Anhänger dabei sogar in einheitlicher Tarnkleidung auf. Obwohl Menendez aus Zentralamerika kommt und sein Kartell ursprünglich auf Drogen-Geschäften aufgebaut hat, wirkt „Cordis Die“ keinesfalls als stereotypisch zentralamerikanische militante Gruppe. Auch die Söldner setzen sich – dem Aussehen nach zu urteilen – aus Menschen verschiedener Regionen zusammen. Im Gegensatz zu vielen heutigen Shootern, die etwa das Feindbild vom islamistischen Araber zeichnen, enthält „Call of Duty – Black Ops 2“ kein solch homogenes, an Äußerlichkeiten festzumachendes Feindbild.

Dass sich das politische Feindbild an die „Occupy“-Bewegung anlehnt, muss aber sehr kritisch angemerkt werden: Die Basis-Bewegung wird als von einem charismatischen Anführer leicht verführbar dargestellt. Der Anführer verbirgt zunächst sein wahres Gesicht, doch auch als er es öffentlich macht und sich zu seinen terroristischen Taten bekennt, sind die Anhänger weiter an seiner Seite und führen selbst Befehle nach seinem Märtyrer-Tod aus. Ein Gehabe, dass die „Occupy“-Bewegung in die Nähe einer religiös-extremistischen Sekte rückt und die politischen Ziele für das übergeordnete Ziel ihres Anführers – Chaos und möglichst einen Weltkrieg anzustiften – aus den Augen verliert.

2.1.2 Krieg und Mord

Obwohl in „Call of Duty – Black Ops 2“ keine so deutlichen Feindbilder präsentiert werden wie in anderen Spielen, ist das neue „Call of Duty“ – wie alle Teile der Serie – ein actionreiches und im Ablauf weitestgehend unkritisches Kriegsspiel. Im Verlauf der

Kampagne tötet der Spieler problemlos hunderte Feinde ohne jede Konsequenz, oft gibt es sogar noch Belohnungen – so genannte „Achievements“ – dafür, wenn der Spieler in einer bestimmten Zeit viele Feinde tötet oder dies mit einer bestimmten Waffe tut. „Black Ops 2“ kann als First-Person-Shooter in Reinform betrachtet werden – immerhin gehört die „Call of Duty“-Serie auch zu den ersten modernen Shooter-Spielen: extrem schnelle und actionreiche Infanterie-Gefechte, bei denen massenweise virtuelle Menschen getötet werden. Besonders im Mehrspieler-Modus wird dies sehr deutlich.

Doch kommen in dem Spiel nicht nur bewaffnete Feinde vor. Vollkommen problemlos ist in der Einzelspieler-Mission auf der „USS Barack Obama“ die Tötung unbewaffneter feindlicher Kämpfer, die sich ergeben haben, möglich. Die drei „Cordis Die“-Söldner knien mit den Händen auf dem Rücken gefesselt und von drei bewaffneten US-Soldaten bewacht an einem Treppenaufgang des Flugzeugträgers. Es ist problemlos möglich, die drei wehrlosen Gefangenen als Spieler zu töten – ja gar zu exekutieren. Das Spiel sanktioniert dies nicht, es geht normal weiter. Bei den entwaffneten handelt es sich um einen Spezialfall in „Call of Duty – Black Ops 2“, wie er allerdings auch in anderen Teilen der Videospiele-Serie schon vorkam. Dabei lässt sich nicht einfach sagen, ob dies gegen die „Genfer Konvention“ – einem Abkommen über grundlegende Regeln bei bewaffneten Konflikten – verstößt oder nicht: laut Artikel 41 der Konvention (bzw. des ersten Zusatzprotokolls) dürfen Gegner, die „außer Gefecht“ sind oder „unter den gegebenen Umständen“ als solche „erkannt werden“ nicht angegriffen werden. Allerdings gilt dies nur für „Kombattanten“ und nicht für Söldner (Artikel 47). Doch welchen Status haben die Gegner in dem Level? „Cordis Die“ ist keine Armee, aber scheint zumindest Armee-ähnlich – die Gruppe schafft es immerhin, einen US-Flugzeugträger erfolgreich anzugreifen.

Im ersten Level der Solo-Kampagne – „Phyrrhussieg“ – kann der Spieler am Ende der ersten großen Schlacht ungestraft auf fliehende MPLA-Kämpfer schießen, sie geradezu niedermähen. Auch dies steht mit der „Genfer Konvention“ im Konflikt, da die Fliehenden quasi aufgegeben haben und sich zurückziehen, ohne ihren Gegner dabei zu bedrohen. Das Problem der rechtlichen Einordnung bewaffneter Kämpfer ist aktuell – in Zeiten des „Kriegs gegen den Terror“ – sehr umstritten. Moralisch ist der Fall klarer: Wer entwaffnet und gefesselt ist oder flieht, darf nicht erschossen werden. Von dem Gegner geht (auch im Spiel) keine Gefahr mehr aus.¹⁵ Wer ihn trotzdem tötet, scheint schlichten Mord zu begehen. So ist es auch bei der grausamen Hinrichtung des gefesselten Jason Hudson durch Menendez, der Tötung – so der Spieler so entschieden hat – von Chloe Lynch, der Erschießung des US-Kommandeurs der „USS Barack Obama“ oder des alten Woods. Exekutionen kommen in „Black Ops 2“ öfters vor – und zwar, was die Rechtslage angeht, vollkommen unkommentiert.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Shootern gibt es in „Black Ops 2“ Verletzte – also Gegner, die kampfunfähig aber nicht tot sind. Allerdings liegen die wenigen nicht tödlich Getroffenen nur lautlos auf dem Boden und machen den immer gleichen Bewegungsablauf – ein realistisches oder auch nur annähernd realistisches Bild von durch Geschosse verletzte Menschen bietet das Spiel nicht. Zudem ist es problemlos möglich, die Wehrlosen zu erschießen – auch an dieser Stelle sollte in kommenden „Call of Duty“-Teilen etwas geändert werden, um das Grauen des Krieges zu verdeutlichen.

Auf der einen Seite werden in „Call of Duty – Black Ops 2“ hunderte virtuelle Menschen – teils sogar Wehrlose – ohne mit der Wimper zu zucken getötet, auf der anderen Seite aber durchaus detaillierte und grausame Szenen gezeigt. Schon die erste Mission



Der von Menendez misshandelte und getötete Jason Hudson, Quelle: Activision/Treyarch

der Einzelspieler-Kampagne fängt – wie beschrieben – schockierend an: in einem umgestürzten Militärfahrzeug verbrennt ein Mensch und Alex Mason – die Figur des Spielers in der Mission – kann dem unter Todesschreien Verbrennenden nicht helfen. Auch andere Szenen im Spiel sind abschreckend: etwa wenn in der schon erwähnten Panama-Mission „Leide mit mir“ dem CIA-Agenten Hudson erst mit einer Schrotflinte in beide Beine geschossen wird und er dann von Menendez die Kehle aufgeschlitzt bekommt und das Blut nur so aus ihm herausspritzt. An virtuellem Blut wird in „Black Ops 2“ generell nicht gespart – die Szenen sind durchaus so grausam, dass sie Spielern die schrecklichen Folgen realer kriegerischer Einsätze vor Augen führen können. Andererseits kommen diese grausamen Szenen auch reichlich unkontextualisiert daher, in eine wie auch immer geartete Kriegskritik sind sie jedenfalls keineswegs eingebettet. Sie bergen damit zumindest auch immer die Gefahr, zu einer gewissen Desensibilisierung beizutragen. Ob die während der Missionen massenhaft Getöteten übrigens lange sichtbar sind – dargestellt werden – oder nach kurzer Zeit unsichtbar werden und verschwinden, kann der Spieler in den Optionen ändern. Dort kann er einstellen, wie viele Tote dargestellt werden sollen (je mehr dargestellte Tote desto mehr Rechenkraft wird benötigt, um das Spiel flüssig spielen zu können).

Auch Zivilisten werden in einigen Missionen des First-Person-Shooters dargestellt: Während der Schlacht um Los Angeles säumen Tote die Straßenränder oder hängen blutüberströmt in ihren zerschossenen Fahrzeugen. Auf der künstlichen Urlaubs-Insel „Colossus“ geraten Zivilisten beim Kampf um die Computer-Expertin Chloe „Karma“ Lynch zwischen die Fronten: Defalco tötet eine Zivilistin in der Disco um Chloe dazu zu bewegen sich zu zeigen. Danach jagt der Spieler beiden hinterher und stößt dabei auf haufenweise von „Cordis Die“-Kämpfern getötete Zivilisten. Zwar ist es möglich an manchen Stellen des Spiels auf Zivilisten zu schießen – sie zu töten und dafür nicht sanktioniert zu werden –, doch ist dies im Spiel eigentlich verboten. Wird gezielt auf Zivilisten geschossen und es sterben mehrere, gilt die Mission als verloren und der Spieler muss den Abschnitt von einem vorherigen Speicherpunkt aus nochmal beginnen – dann heißt es auf dem Bildschirm: „Sie haben auf einen Zivilisten gefeuert, passen Sie auf!“ In der Mission „Zeit und Schicksal“ wird der Spieler sogar mit einer Spiel-Trophäe dafür belohnt, wenn er in der Rolle von Menendez panamaische Soldaten tötet, die in dem nicaraguanischen Dorf Zivilisten misshandeln und töten. Auch im Panama-Level „Leide mit mir“ muss der Spieler an einer Stelle – diesmal in der Rolle von Woods – Zivilisten vor Angreifern schützen.

Während das Töten von Gegnern durch den Spieler während der laufenden Missionen relativ harmlos dargestellt wird – zwar

mit Blut aber ohne Todesschreie, abgetrennte Körperteile oder andere typische Folgen von Schussverletzungen –, bekommt der Spieler in Zwischensequenzen grausamste Exekutionen und Tode anderer Figuren zu sehen. Diese abschreckenden Bilder können den Spieler zum kritischen Nachdenken über militärische Einsätze verleiten. Dass dies allerdings nicht unproblematisch ist, wurde oben bereits erwähnt. Zumal die grausame Gewalt in den Zwischensequenzen fast immer nur von „Cordis Die“-Anhängern ausgeht – vor allem von Menendez und Defalco. Da diese sowieso „Böse“ sind, wundert das wenig. Von den US-Kämpfern geht nur selten solche Gewalt aus – in der Mission auf der „USS Barack Obama“ schießt ein US-Mann dem Abtrünnigen aber sich ergebenden Salazar unvermittelt in den Kopf. Mit wenigen Ausnahmen wird also ein einseitiges Bild gezeichnet: während die Feinde grausam morden – selbst vor Zivilisten nicht Halt machen – werden, die durch die US-Kämpfer Getöteten relativ unspektakulär und sehr unrealistisch dargestellt. Und wenn die Verbündeten des Spielers töten müssen, dann aus gutem Recht. Die mögliche Exekution von wehrlosen „Cordis Die“-Anhängern durch den Spieler wird nicht sanktioniert. Die Tötung von Zivilisten zumindest teilweise. Zwar – und das sei positiv angemerkt – wird die Tötung von Menschen zumindest in Teilen grausamst, abschreckend und somit tendenziell negativ dargestellt, was zumindest ein kleiner Fortschritt für ein Spiel der „Call of Duty“-Serie ist. Allerdings ist und bleibt „Call of Duty – Black Ops 2“ ein den Krieg verharmlosender Shooter – die ganzen sozialen und gesellschaftlichen Folgen militärischer Konflikte werden im Spiel nicht thematisiert.

2.1.3 Verdeckte CIA-Einsätze

Nein, die USA und ihre Politik sind in „Call of Duty – Black Ops 2“ kein Feind. Der Spieler tritt an, das Land und seine Politik gegen „Cordis Die“ und einen möglichen Krieg gegen China zu verteidigen. Dennoch fallen in dem Videospiel auch kritische Sätze über die außenpolitischen Machenschaften und Verwicklungen der USA, insbesondere ihres Auslandsgeheimdienstes „Central Intelligence Agency“ (CIA). In einer Zwischensequenz erklärt Woods die Verbindung zwischen dem Geheimdienst und dem panamaischen Machthaber Manuel Noriega: „Die CIA – in Ihrer unglaublichen Weisheit – unterschreibt einen Deal [mit Noriega, d. A.] und das Weiße Haus unterschreibt einen Scheck über eine Million [USDollar, d. A.] und jeder macht einen Freudentanz. Und dann geht’s in den Dschungel – das in Nicaragua, war ein Unfall. Wir zielen nicht auf Zivilisten“, so Woods über das von Noriegas Männern in Nicaragua mit Unterstützung der CIA verursachte Massaker in der Mission, in der auch Josefina Menendez umkommt. Manuel Noriega gibt es – wie mehrere Personen in „Black Ops 2“¹⁶ – auch in der Realität und tatsächlich wurde der dem organisierten Verbrechen nahe stehende de facto Machthaber von Panama bis zur US-Invasion 1989 lange Zeit von der CIA unterstützt.¹⁷

Schon in der ersten Mission der Einzelspieler-Kampagne wird die US-Unterstützung von Jonas Savimbi und seiner „União Nacional para a Independência Total de Angola“ (UNITA) im angolanischen Bürgerkrieg thematisiert. Die sozialdemokratische, bewaffnete Guerilla bekämpfte lange Zeit die kommunistische Regierungspartei Angolas – im Videospiel wird dieser Kampf in einer offenen Schlacht thematisiert, jedoch ohne darüber eine Wertung abzugeben.¹⁸

Auch die reale Unterstützung der Mudschaheddin, der afghanischen, islamistischen Kämpfer im Krieg gegen die Sowjetunion durch die USA wird im Spiel dargestellt. Im Level „Alte Wunden“ kämpfen die CIA-Männer Mason, Woods und Hudson an der Seite der Mudschaheddin und liefern Waffen, um die anrückenden

sowjetischen Truppen zu schlagen – so wie es auch in der Realität geschah.¹⁹ Die heutige politische Lage im Hinterkopf könnte dies viele Spieler, die vielleicht noch nichts von der einstigen US-Unterstützung der Islamisten wussten, wundern und im Optimalfall eine aufklärende Wirkung haben – auch wenn die Mudschaheddin den US-Kämpfern am Ende der „Alte Wunden“-Mission in den Rücken fallen, Mason, Woods und Hudson (und auch den Chinesen Tian Zhao) im Auftrag von Menendez überwältigen und verletzt in der Einöde Afghanistans aussetzen.

Die Realität wird an einigen Stellen des Spiels aber auch heftig strapaziert: in „Call of Duty – Black Ops 2“ heißt es in einer Zwischensequenz, dass der 1962 geborene Raul Menendez als Kind den grausamen Krieg der Contras gegen die sandinistische, nicaraguanische Regierung miterlebt habe. Unter anderem darauf basiert der Hass Menendez' auf die USA, da die Contras von den USA – vor allem von der CIA – unterstützt wurden. Allerdings fand der Guerilla-Krieg der Contras von 1981 bis 1990 statt – Raul Menendez wäre also schon längst kein Kind mehr gewesen.

In dem First-Person-Shooter schlüpft der Spieler im Jahr 2025 sogar selbst kurze Zeit in die Haut eines verdeckten CIA-Ermittlers, der den Feind teilweise unterstützt – die USA scheinen die schon in der Vergangenheit zweifelhafte Praxis im Spiel trotz der vielen Rückschläge nicht geändert zu haben. Als Farid ist der Spieler in der Mission „Achilleschleier“ ein Vertrauter von „Cordis Die“-Anführer Menendez. Sein US-Einsatzleiter rät ihm beim Angriff der US-Truppen zur Ergreifung von Menendez auf die anrückenden US-Soldaten und ihre jemenitischen Unterstützer zu schießen, um seine Tarnung zu wahren. Ironischerweise wird der Spieler als Farid später im Level vor die Wahl gestellt, ob er mit seiner Waffe eben diesen Einsatzleiter tötet oder versucht, Menendez zu erschießen. Tötet er seinen Kameraden, bleibt seine Tarnung erhalten, entscheidet er sich dafür, den „Cordis Die“-Anführer zu töten, kann dieser dem Schuss entgehen und tötet seinerseits den Spieler: „Du hast uns verraten, Farid! Und wofür? Dein Leben bedeutet deinen Herren rein gar nichts“, schreit Menendez und spielt wohl darauf an, dass verdeckte Ermittler von ihren Ländern in lebensbedrohliche Situationen geschickt werden, ohne sich um sie zu sorgen. Farid wird in der Kampagne – egal wie sich der Spieler im Spielverlauf entscheidet – entweder in diesem Level von Menendez getötet oder in der Mission auf der „USS Barack Obama“ von Defalco oder Salazar erschossen. Das Ende der Solo-Kampagne erlebt Farid in keinem Fall: das Leben als verdeckter Ermittler ist gefährlich, der Arbeitgeber – so wird vermittelt – undankbar. Auf der Seite von „Cordis Die“ gibt es für ihren verdeckten Agenten – Salazar – ebenfalls kein gutes Ende und er wird wegen seines Verrats auf dem Flugzeugträger „USS Barack Obama“ erschossen.

Woods fasst die zweifelhaften Unterstützungs-Aktionen der USA in einer Sequenz im Jahr 2025 zusammen und geht dabei auf den Hacker-Angriff auf den chinesischen Markt ein, den Menendez mutmaßlich den USA in die Schuhe geschoben hat: „Nach all der Scheiße mit der die US-Regierung durchgekommen ist, ist sie diesmal unschuldig. Aber niemand glaubt es ihr.“ Durch die – mittlerweile gut dokumentierten – Geheim-Operationen habe die USA an Glaubwürdigkeit verloren. Ein Statement, das auch in der Realität durchaus zutreffen könnte.

In „Call of Duty – Black Ops 2“ werden die ausufernden verdeckten Operationen der USA bzw. ihres Auslandsgeheimdienstes CIA thematisiert, bleiben im Spiel aber weitestgehend unkommentiert. Zu Gute halten muss man den Autoren der „Black Ops 2“-Geschichte, dass den oft noch jungen Spielern diese realen, verdeckten Unterstützungen zweifelhafter Gruppen und Personen durch die USA nahe gebracht werden – es wird in gewisser Weise Aufklärung betrieben.

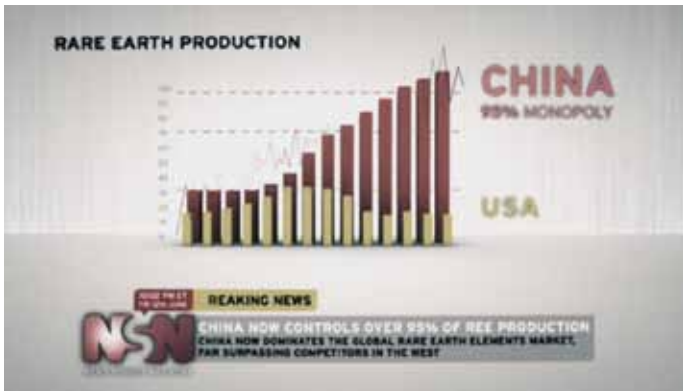
2.2 Heldentum

Die Feindbilder in „Call of Duty – Black Ops 2“ fallen durchaus differenziert aus – plumpe „Böse“ gibt es nicht – und auch die Darstellung von Helden ist für ein Spiel der Shooter-Serie außergewöhnlich: Während in den bisherigen „Call of Duty“-Teilen chauvinistischer westlicher „Hurra-Patriotismus“ verbreitet wurde, ist die Darstellung der vermeintlich „Guten“ in „Black Ops 2“ nicht so schlicht. Die Soldaten in dem Spiel – auch die vom Spieler gesteuerten – sind fehlbar: Als Woods Menendez in der Mission „Zeit und Schicksal“ sieht, dreht er durch, schießt auf ihn und wirft eine Granate, die den „Cordis Die“-Anführer nicht tötet, der aber wohl dessen Schwester, die schwerbehinderte Josefina Menendez, zum Opfer fällt. Später erschießt Woods unwissentlich seinen Kameraden Alex Mason. In den in der Zukunft spielenden Missionen muss der Spieler als verdeckter Ermittler Farid auf seine eigenen Kameraden schießen, um seine Tarnung zu wahren. Javier Salazar von der „JSOC Counter Terrorist Force“ arbeitet sogar für „Cordis Die“: In dem neuen „Call of Duty“-Teil werden keine scheinbar übermenschlichen, idealistischen Super-Soldaten wie in vielen anderen First-Person-Shootern präsentiert.

Auch die verschiedenen Spiel-Enden tragen zum gering ausgeprägten Helden-Bild in „Black Ops 2“ bei: stirbt Chloe „Karma“ Lynch im Spiel oder bleibt nach ihrer Entführung verschwunden, versinkt die Welt aufgrund des „Celerium“-Computer-Wurms im Chaos und der Spieler kann nichts daran ändern – gerade weil er beim Spielen der Kampagne nicht wissen kann, wie er das Überleben der Computer-Expertin am Ende sichern kann und welche Bedeutung dies für den Spiel-Inhalt hat: Lässt der Spieler Menendez in der letzten Mission festnehmen und der Computer-Virus breitet sich aus, kann der „Cordis Die“-Anhänger fliehen und den alten Woods umbringen. Tötet er Menendez, kommt es als Reaktion zu gewaltsamen politischen Unruhen von „Cordis Die“-Anhängern. Ein wirklich gutes Ende nimmt die Kampagne nur, wenn der Spieler Menendez am Leben lässt und Chloe Lynch ebenfalls noch lebt. Damit es zu Letzterem kommt, muss der Spieler Chloe Lynch in der Mission „Zweite Chance“ retten – darf im vorherigen Level nicht Defalco töten – und auch Farid muss noch am Leben sein. Das heißt bei der verzweigten Handlung allerdings, dass der Spieler in der Rolle Farids zuvor im Jemen seinen US-Einsatzleiter getötet haben muss, um weiter verdeckt bei Menendez agieren zu können – auch für das beste Spiel-Ende muss der Spieler in „Black Ops 2“ also eine nicht-heldenhafte Tat ausführen. Einen Sieg auf ganzer Länge kann es so zwar am Ende geben, die dafür nötigen Taten während des Spielverlaufs sind aber zweifelhaft. Wirklich gut fühlen kann sich der Spieler des First-Person-Shooters am Ende – wenn es nach seinen Taten geht – nicht.

Dennoch gibt es in „Call of Duty – Black Ops 2“ Szenen, die Krieg bzw. militärische Gewalt ästhetisieren und die Soldaten gut aussehen lassen: Etwa wenn es in der Mission „Karma“ in einer Disco zu Elektromusik und in Zeitlupe zum spektakulären Schusswechsel zwischen den US-Kämpfern und „Cordis Die“-Söldnern kommt oder sich die US-Truppen in der letzten Mission – „Tag des Jüngsten Gerichts“ – mit High-Tech-Flügeln aus einem fliegenden Flugzeug stürzen und bei futuristischer Musik gehn Boden jagen und Raketen-Beschuss ausweichen müssen. Überhaupt sind die Schusswechsel in dem Spiel fast immer mit Musik unterlegt, was sie rasant und spektakulär macht: Der Spieler kann sich in einen Rausch – den so genannten „Flow“ – schießen und alles um sich herum vergessen.²⁰

Die Spiel-Mechanik von „Black Ops 2“ ist dieselbe der anderen Shooter-Teile und generell die von First-Person-Shootern. Die wenig ausgeprägte Darstellung der eigenen Leute – der US-Trup-



Eine Zwischensequenz zeigt Verteilung der „Seltene Erden“, Quelle: Activision/Treyarch

pen – als „Helden“ in dem Spiel ist aber durchaus überraschend und unterscheidet das Videospiel positiv von anderen Titeln.

2.3 Rohstoffkrieg

„Beispiele wie der Irakkrieg seit 2003 oder die Unruhen im ölreichen Niger-Delta in Nigeria legen nahe, dass gewaltsam ausgelegene Konflikte um wertvolle natürliche Ressourcen eine reale Gefahr sind. Der Gasstreit zwischen der Ukraine und Russland Anfang 2009 führte zu einer weiteren Beunruhigung der Öffentlichkeit. Endliche aber für viele Staaten unerlässliche Rohstoffvorkommen, ihre ungleiche Verteilung weltweit und die daraus erwachsenden Machtvorteile und ökonomischen Profitpotentiale lassen viele Beobachter verschärfte Konflikte um Ressourcen in der Zukunft befürchten“, schreibt Dr. Matthias Basedau, der am „German Institut of Global and Area Studies“ in Hamburg zum Thema „Gewalt, Macht und Sicherheit“ forscht, im friedenswissenschaftlichen Fachmagazin „Wissenschaft & Frieden“. ²¹ Heute geht es vor allem um die Ressource Erdöl – darum wird es auch wohl in Zukunft noch gewaltsame Konflikte geben. In „Call of Duty – Black Ops 2“ spitzt sich der Konflikt zwischen China und den USA um „Seltene Erden“ zu. In einer Zwischensequenz im Jahr 2025 erklärt der alte Woods den Konflikt, den Menendez für seine Zwecke ausnutzt: „Seltene Erdmetalle – Die ganze schießt Welt hängt davon ab. Wer kontrolliert das Alles? China! Und während Amerikas-Wirtschaft Chinas Arsch küsst, – es werden Bilder des „Cordis Die“-YouTube-Videos gezeigt – „beim JSOC [der US-Anti-Terror-Einheit, d. A.] hat’s niemanden interessiert. Der Drohnenwettbewerb hatte begonnen. Im Ernst Leute, ihr wollt wirklich ein ganzes Militär auf einem Mineral aufbauen, das unter Kontrolle von China steht?“ Nach einem Hacker-Angriff, den „Cordis Die“ mutmaßlich den USA in die Schuhe geschoben hat, verlor die chinesische Börse eine Trillion US-Dollar innerhalb einer halben Stunde – zwischen China und den USA ist daraufhin endgültig ein neuer „Kalter Krieg“ entbrannt.

Tatsächlich könnten „Seltene Erden“ – 17 chemische Elemente, die beispielsweise zum Bau von Röntgengeräten, Brennstoffzellen, Dauermagneten, Plasmabildschirmen, Smartphones und Computern benötigt werden – auch in der Realität zu Konflikten führen. China liefert heute über 90 Prozent der „Seltene Erden“ und besitzt etwa die Hälfte der weltweiten Reserven der Metalle. ²² Im Jahr 2010 meldete China einen erhöhten Eigenbedarf und bremste den Export der Rohstoffe. ²³ 2011 setzte China die Förderung der Metalle – zum Unmut der EU, der USA und Japans – für einen Monat aus, um einem Preisverfall entgegenzuwirken. ²⁴ Einige Nationen sind in dem lang anhaltenden Streit sogar bei der Welthandelsorganisation gegen diese Politik Chinas vorgegan-

gen. ²⁵ Allerdings: die seltenen Metalle sollen auch in anderen Erdteilen zu finden sein – China hat seine „Seltene Erden“ bisher nur am besten erschlossen. ²⁶ Zwar wird das asiatische Land noch für Jahre sein Quasimonopol behalten, auf absehbare Zeit – in etwa drei bis sieben Jahren – sollen aber auch die Vorkommen in Südafrika, Kanada, Bolivien, Australien, den USA, Russland und vielleicht auch Japan erschlossen sein und gefördert werden. ²⁷ „Seltene Erden“ bieten zwar Konfliktpotential, in „Call of Duty – Black Ops 2“ wird aber übertrieben. Eine Nachrichten-Grafik in einer Zwischensequenz von „Black Ops 2“ zeigt, dass China im Jahr 2025 in der Videospiele-Welt 95 Prozent der „Seltene Erdmetalle“ kontrolliert – die restlichen fünf Prozent von den USA.

So wird im Spiel ein potentieller, realer Konflikt-Auslöser in eine fiktive Zukunft verbaut. Den wichtigen Rohstoff im Spiel – „Celerium“ – gibt es dabei in der Realität nicht. Ein Wissenschaftler erklärt dem Spieler im Myanmar-Level die Macht von „Celerium“. Es handele sich um „Quantenverschränkung“ und zum Chip in seiner Hand sagt er: „Dieses einzelne Gerät hat mehr Rechenkapazität als Ihre gesamte militärische Infrastruktur“ – kurz darauf wird der Wissenschaftler von anrückenden „Cordis Die“-Kämpfern im Gefecht getötet. Es ist natürlich nicht auszuschließen, dass irgendwann ein revolutionärer Rohstoff entdeckt wird, um extrem leistungsfähige Computer-Chips herzustellen. Ob dieses konkrete Szenario jedoch allzu wahrscheinlich ist, muss dahingestellt bleiben, zunächst einmal ist es bloße Fiktion der „Black Ops 2“-Autoren.

Dennoch zeigt das Spiel, welches Konfliktpotential heute in der Rohstoffsicherung liegt und wie – im Zweifel auch militärisch – um seltene Rohstoffe gekämpft wird. Der nicht vorhandene Zugang zu Rohstoffen wird als Bedrohung angesehen, die überwunden – bzw. auch militärisch bekämpft – werden muss. Dies ist mit ein Grund – wenn auch nicht der Einzige – in der Mission „Celerium“ Nachforschungen anzustellen, was Menendez plant. Letztlich kämpft der Spieler gegen Menendez und seinen Plan, die Welt ins Chaos zu stürzen und nicht gegen China, um sich die seltenen Erden zu sichern – die „Strike Force“-Missionen gegen die SDC sind Abwehrschlachten gegen die Ausweitung des Militärbündnisses und handeln ebenfalls nicht um Rohstoffe wie „Seltene Erden“. Der Rohstoff-Konflikt ist also nur ein Nebenschauplatz über den das Spiel aber durchaus streitbare Aussagen verbreitet – das wundert bei einem Kriegsspiel aber auch nicht. Statt – in Zwischensequenzen – diplomatische Wege einzuschlagen oder sogar eine präventive auf Nachhaltigkeit ausgelegte Politik zu präsentieren, in der der Notstand an „Seltene Erden“ nicht so dramatisch wäre, wird im Zweifel eine militärische Lösung des Problems präsentiert. Da der Rohstoff-Konflikt allerdings – wie schon geschrieben – nur ein Nebenschauplatz ist, ist er in „Black Ops 2“ auch nicht so dramatisch angesetzt – und daher streitbar – wie in vielen anderen Shootern. ²⁸ Allerdings fällt auf, dass mit China ein potenzieller Gegner gewählt wurde, der auch in der realen Welt zunehmend zum wichtigsten weltpolitischen Rivalen der Vereinigten Staaten hochstilisiert wird, den es zu bekämpfen gelte. ²⁹ Das gewählte Szenario spielt solchen Sichtweisen potenziell in die Hände.

2.4 Kriegsgerät der Zukunft

Die in der Zukunft spielenden Missionen von „Call of Duty – Black Ops 2“ zeigen zahlreiche futuristische Militärfahrzeuge. Doch wie realistisch sind diese Entwicklungen? Könnten die Waffensysteme der Zukunft wirklich so aussehen, wie im Videospiel und über dieselben Funktionen verfügen? Zwar werden die Schlachten in „Black Ops 2“ überwiegend mit Infanterie geschlagen – das erscheint allein aufgrund des Gameplays logisch –, doch



Die autonomen CLAW-Drohne (Cognitive Land Assault Weapon) gehört zu den mächtigsten Waffen in „Call of Duty - Black Ops 2“; Quelle: Activision/Treyarch

spielen auch gesteuerte und autonome Drohnen eine wichtige Rolle im gezeigten Zukunfts-Krieg. Eine Entwicklung, die schon heute deutlich wird. Ebenso wird die Infanterie immer besser ausgerüstet und auch mit nicht-tödlichen Waffen ausgestattet, die zumindest teilweise im Spiel vorkommen. Eine Betrachtung im Detail.

2.4.1 Drohnen-Krieg

Im Einzelspieler- und auch im Mehrspieler-Modus kommen kleine Bodendrohnen mit Kettenantrieb zum Einsatz. Die AGR (Autonomous Ground Robot) genannte Drohne ist mit einem Maschinengewehr und einem Granatwerfer ausgestattet. In der Realität wird eine ähnliche Drohne vom US-Konzern „Foster-Miller Inc.“ in Zusammenarbeit mit dem britischen Verteidigungsministerium entwickelt. Die Drohne mit der Bezeichnung „Swords“ (Special Weapons Observation Remote Reconnaissance Direct Action System) wurde bereits im Irak-Krieg eingesetzt – allerdings mit Verspätung: Immer wieder sollen die Maschinen außer Kontrolle geraten sein.³⁰ Zudem habe es bei der Funkübertragung teilweise zu lange Verzögerungen gegeben – die „Swords“-Drohnen agieren nicht autonom, sondern müssen gesteuert werden.

Die mächtige autonome CLAW-Drohne (Cognitive Land Assault Weapon) verfügt in „Black Ops 2“ über eine Minigun, einen Granatwerfer und sogar einen Flammenwerfer und ist gut gepanzert. Statt auf Rädern oder Ketten bewegen sich die mannshohen Drohnen langsam auf vier Beinen fort. In der Realität gibt es solche Drohnen noch nicht – die „Defense Advanced Research Projects Agency“ (DARPA), die für Forschung zuständige Abteilung des US-Verteidigungsministeriums, ist aber an der Technologie interessiert: Mit DARPA-Geldern entwickelte der Roboterhersteller „Boston Dynamics“ vor einigen Jahren den vierbeinigen Laufroboter „Big Dog“. Für einen Prototyp des Nachfolgers, dem „Legged Squad Support System“ (LS3), startete im Januar 2012 die Erprobungsphase.³¹ Das LS3 kann 180 Kilogramm Ladung (Ausrüstung oder auch Soldaten) aufnehmen und damit 32 Kilometer in 24 Stunden zurücklegen, ohne betankt zu werden – das System funktioniert über einen Kolbenmotor. Die Entwicklung am LS3 soll Mitte 2013 abgeschlossen sein – ob der vierbeinige Roboter dann auch in Serie produziert werden kann und wird, scheint aber noch nicht ent-

schieden worden zu sein.³² Die Erprobung des LS3 ist im vollen Gange.³³ Laufende statt fahrende Drohnen – schon heute werden verschiedene kleine Fahrzeugdrohnen von Armeen genutzt – haben den entscheidenden Vorteil, auch bei widrigen Bodenverhältnissen voranzukommen.³⁴ Die Versuchsträger werden aber alle noch vom Menschen gesteuert und sind zunächst nur für den Transport von Ausrüstung – also unbewaffnet – vorgesehen.

Im Spiel tauchen auch große, autonome Nurflügler auf – etwa beim Angriff der Drohnen auf Los Angeles und im Hangar der „USS Barack Obama. Dabei haben sich die Videospiele-Entwickler von „Treyarch“ an schon in Verwendung oder noch in der Entwicklung befindlichen realen Drohnen orientiert: Äußerlich entsprechen viele der Drohnen in „Call of Duty – Black Ops 2“ der RQ-170 „Sentinel“ der US-Rüstungsfirma „Lockheed Martin“. Dabei handelt es sich allerdings nicht um eine bewaffnete, sondern um eine Tarnkappen-Aufklärungs-Drohne, die zudem nicht autonom agiert.³⁵ Allerdings befinden sich ähnlich aussehende autonome und bewaffnete Drohnen in der Entwicklung: Der US-Luft- und Raumfahrt-Konzern „Boeing“ hat bereits ausführliche Tests mit seiner X-45 „Spiral“³⁶ durchgeführt, bei dem die Drohne autonom – allerdings von einem menschlichen Piloten überwacht – feindliche Boden- und Luft-Ziele angriff und sogar im Team mit einer anderen Drohne agierte. Das US-Unternehmen „Northrop Grumman“ testet aktuell seine Drohne X-47 „Pegasus“³⁷, die für den Einsatz auf Flugzeugträgern konzipiert ist.³⁸ Rüstungsunternehmen in anderen Ländern entwickeln ähnliche Drohnen, die von ihrem Äußeren und ihren Funktionen ebenfalls denen in „Call of Duty – Black Ops 2“ entsprechen: die Tarnkappen-Drohne des britischen Unternehmens „BAE Systems“ heißt „Taranis“, das französische Rüstungsunternehmen „Dassault“ nennt seine in der Entwicklung befindliche Kampf-Flugdrohne „Neuron“ und EADS bzw. dessen Tochterunternehmen „Cassidian Air Systems“ arbeitet zur Zeit gemeinsam mit der Bundeswehr an einer autonomen Flugdrohne mit dem Namen „Barracuda“.

Wie anfällig diese Drohnen sind, zeigt ein Vorfall vom 4.12.2011: Die iranische Armee hat eine in den Luftraum des Irans geflogene RQ-170-Aufklärungsdrohne der US-Armee nach eigenen Angaben durch elektronische Kampfführung übernommen und sicher gelandet – mutmaßlich wurden die Orientierungs-GPS-Daten der

Drohne gehackt. Wenige Tage später wurde die US-Drohne im iranischen Staatsfernsehen präsentiert.³⁹

Andere in „Black Ops 2“ gezeigte Flugdrohnen – ebenfalls gut im „Cordis Die“-Level in Los Angeles zu sehen – lehnen sich klar an die bereits im Einsatz befindlichen Drohnen MQ-1 „Predator“ und „MQ-9 Reaper“ von „General Atomics“ mit ihren schmalen, langen Flügeln an. Aufgrund der unsicheren Datenlage lassen sich nur ungefähre Angaben machen, das Forschungsprojekt „Year of the Drone“ der „New America Foundation“ gibt aber an, allein in Pakistan seien durch US-Drohnenangriffe mittlerweile zwischen 1934 und 3239 Menschen ums Leben gekommen, etwa 500 bis 600 davon seien Zivilisten gewesen.⁴⁰ Bislang liegen die Steuerung und der Schießbefehl dabei allerdings immer noch in Menschenhand. Aber auch diese Drohnen sind anfällig: Während des USA-Irak-Kriegs ab 2003 konnten Aufständische die unverschlüsselten Videosignale der Drohnen mit einfachsten Mitteln abfangen.⁴¹ Und es soll sogar mit nur wenig Aufwand möglich sein die Datenverbindung der Drohnen effektiv zu stören – eine Verschlüsselung der Daten gibt es aktuell oft nicht. Die Anfälligkeit für Hacker wie sie im neuen „Call of Duty“ thematisiert wird, ist also gar nicht so fern der Realität. Zudem gibt es auch sonst viele technische Probleme mit Drohnen: Bis zum Jahr 2010 sind nach offiziellen Angaben 38 „Predator“- und „Reaper“-Drohnen im Kampfeinsatz in Afghanistan und im Irak abgestürzt, neun weitere bei Testflügen auf Militärbasen in den USA.⁴² Die Absturzrate ist also sehr hoch.

Die im „Black Ops 2“-Merkspieler-Modus verwendbare kleine „Hunter-Killer“-Flugdrohne findet ihr reales Pendant in der „Switchblade“ genannten Drohne von „AeroVironment“. Die heute schon existierende Drohne muss allerdings noch von einem Soldaten ins Ziel gelenkt werden, bevor sie sich in einer Explosion selbst zerstört – und die Feinde gleich mit.⁴³

Auch „Ziggy“, die in der Mission „Karma“ vom Spieler gesteuerte, kleine Insekten-ähnliche Drohne, soll es schon bald in der Realität geben – die US-Armee arbeitet an solchen Roboterinsekten.⁴⁴ Der britische Rüstungshersteller „BAE-Systems“ und drei Universitäten sollen 2008 Forschungsgelder in Höhe von 38 Millionen US-Dollar von der US-Armee zur Entwicklung von „Micro Autonomous Systems and Technology“ – Insekten-ähnliche Boden- und Fluggeräten – bereit gestellt bekommen haben. Noch gibt es aber große Probleme – etwa mit der Batterie-Laufzeit – und soweit bekannt noch keine einsatzfähige Drohne, die der aus „Call of Duty – Black Ops 2“ ähnelt. Für das Jahr 2025, in dem der Spieler „Ziggy“ einsetzt, scheint dies jedoch sehr wahrscheinlich – Spionage ist damit nahezu überall unbemerkt möglich.

Quadrocopter wie sie in „Black Ops 2“ mit der „Dragonfire“-Drohne vorkommen, gibt es bislang nur unbewaffnet – das hohe Gewicht und der Rückstoß eines Gewehrs sind wohl die größten Hindernisse bei der Entwicklung. Als gesteuerte Aufklärer werden die Drohnen mit den vier Propellern aber schon heute militärisch genutzt: Das deutsche Unternehmen „AirRobot“ aus Arnberg entwickelte etwa den Aufklärungs-Quadrocopter AR 100-B, der unter der Bezeichnung „Mikado“ (Mikroaufklärungsdrohne für den Ortsbereich) bei der Bundeswehr im Einsatz ist.⁴⁵

Auch für die anderen – vor allem im Mehrspieler-Modus in Form von Belohnungen für „Punktserien“ vorkommenden – Drohnen gibt es entsprechende Pendants in der Realität oder sie befinden sich zumindest in der Entwicklung. Der einzige gravierende Unterschied zwischen den heute schon einsatzfähigen Drohnen und denen in „Black Ops 2“ ist, dass die Drohnen aktuell noch nicht autonom agieren können. Es gibt sehr wohl teil-autonome Systeme, doch am Ende hat heute noch immer der Mensch das Sagen und entscheidet über Leben oder Tod jedes potenziellen Feindes.

Doch schon die heutige Verwendung militärischer Drohnen ist

sehr umstritten: Kritiker befürchten eine Enthemmung des Einsatzes tödlicher Mittel, wenn potentielle Feinde nur noch weit entfernt wie bei einem Videospiel auf einem Bildschirm beobachtet und nur noch ein Knopf zum Auslöchen ihrer Leben gedrückt werden muss.⁴⁶

Die international tätige Menschenrechtsorganisation „Human Rights Watch“ fordert sogar schon heute ein Verbot zukünftiger autonomer Waffensysteme aufgrund ihres Gefährdungspotentials für Zivilisten.⁴⁷ Die Organisation hat in dem im November 2012 veröffentlichten 50-seitigen Bericht „Losing Humanity: The Case Against Killer Robots“ die Problematik autonomer Waffensysteme, denen die menschlichen Eigenschaften fehlen, anhand derer rechtliche und andere Schutzmaßnahmen gegen die Tötung von Zivilisten getroffen werden können, untersucht. Laut dem Bericht untergraben autonome Waffensysteme die abschreckende Wirkung von Gesetzen, da es schwierig sei, die Verantwortlichen für Schäden durch solche Waffen zur Rechenschaft zu ziehen. „Es geht eindeutig zu weit, Maschinen auf dem Schlachtfeld über Leben und Tod entscheiden zu lassen“, erklärt Steve Goose, Leiter der Abteilung Waffen bei Human Rights Watch dazu in einer Pressemitteilung: „Eine menschliche Kontrolle von Robotern als Kriegsgerät ist entscheidend, um den Tod von Zivilisten und Verletzte zu verhindern.“⁴⁸ Es sei wichtig die Entwicklung von Killerrobotern aufzuhalten, bevor sie Einzug in die nationalen Militär-Arsenale erhalten, so Steve Goose. Vollautonome Waffen – wie sie in „Black Ops 2“ zu Hauf dargestellt werden – entsprächen laut „Human Rights Watch“ nicht den Anforderungen des humanitären Völkerrechts. Konkret würde es den Drohnen fehlen, die Verhältnismäßigkeit ihrer Aktionen zu bemessen. Darunter könnten vor allem Zivilisten leiden, die Opfer der Drohnen werden könnten. Zudem sei nicht klar, ob der Kommandeur, Programmierer oder Hersteller der Drohnen für etwaige Rechtsverstöße zur Verantwortung gezogen werden könnte: „Die meisten Armeen behaupten, bewaffnete Roboter würden auch in Zukunft einem Mindestmaß an menschlicher Kontrolle unterstehen. Doch bleibt die Wirksamkeit einer solchen Kontrolle fragwürdig, insbesondere da sich die Militärs weiter die Möglichkeit vollständig autonomer Systeme für die Zukunft offen halten“, heißt es in der Pressemitteilung der Menschenrechtsorganisation.

Drohnen sind umstritten. Und gegen autonome Drohnen gibt es sogar schon große Vorbehalte, bevor sie überhaupt in Serienproduktion gehen könnten. Beides nicht zu Unrecht. Drohnen sind unzuverlässig, anfällig für Hacker-Angriffe und moralische und rechtliche Fragen von höchster Priorität – es geht um Leben und Tod – sind noch nicht geklärt. Ob sich letztere zwei Punkte jemals ausräumen lassen, ist grundsätzlich in Frage zu stellen.⁴⁹ „Call of Duty – Black Ops 2“ thematisiert aber lediglich die Anfälligkeit von Drohnen durch Hacker-Angriffe bzw. einen Computer-Virus – ein zwar unvollständiger, aber dennoch durchaus kritischer Umgang der Entwickler und Schreiber der Spiel-Geschichte mit dem Thema. Über Pakistan wurde in dem Spiel eine US-Drohne abgeschossen und vom pakistanischen Militärgeheimdienstes ISI, der mit „Cordis Die“ von Raul Menendez zusammenarbeitet, geborgen. Die erbeutete Drohne steht in einer Halle in der pakistanischen Stadt Lahore – im Level „Gefallener Engel“. Der ISI-Anführer spricht gegenüber Menendez die Schwierigkeit beim Erforschen der Drohne, die einer RQ-170 ähnelt, an: „Die Sicherheitsbarrieren sind direkt mit dem Selbstzerstörungsmechanismus verbunden.“ Obwohl die US-Drohnen im Videospiel also mit Sicherheitsmaßnahmen ausgestattet sind, schafft „Cordis Die“ es im Spielverlauf mithilfe des „Celerium“-Computer-Wurms die US-Drohnen-Flotte zu übernehmen. Die Aussage: Man kann Drohnen noch so gut sichern, sie können immer irgendwie gehackt und somit entwendet werden.

2.4.2 Anderes High-Tech-Kriegsgerät

Drohnen sind aber nicht das einzige High-Tech-Militärgerät, das in „Call of Duty – Black Ops 2“ zum Einsatz kommt – auch die Infanterie ist mit futuristischen Waffensystemen und militärischem Zubehör ausgestattet, das es heute noch nicht in dieser Form gibt.

In der Mission „Celerium“ stößt der US-Trupp des Spielers in Myanmar auf „Crodin Die“-Anhänger, die über optische Tarnanzüge verfügen – sie verschmelzen nahezu mit dem Hintergrund, vor dem sie stehen. Auch in anderen Missionen stößt der Spieler auf die getarnten Gegner und kann sich mit erbeuteten Anzügen sogar selbst tarnen und länger unentdeckt bleiben, bevor die Feinde ihn bemerken. Solch aktive Tarnung ist auch in der Realität ein Ziel militärischer Forschung. So gab das kanadische Verteidigungsministerium im Februar 2007 beispielsweise unter dem Titel „Active camouflage for infantry headwear applications“ eine Studie über die verschiedenen Ansätze optischer Tarnung heraus.⁵⁰ In der Realität ist noch nichts über serienreife optische Tarnanzüge bekannt – in einigen Jahrzehnten könnte es sie aber durchaus geben.

Im Mehrspieler-Modus kann der Spieler für Punkte die Mikrowellen-Waffe „Wächter“ erlangen. Das tragbare Gerät kann vom Spieler aufgestellt werden und schickt seine Strahlen nach vorne: Rennt ein Gegner in den Mikrowellen-Strahl, kann er sich nur noch langsam bewegen, seine Sicht verzerrt und er nimmt Schaden. Setzt sich der Gegner den Strahlen zu lange – einige Sekunden reichen – aus, stirbt er. Die US-AirForce arbeitet bereits seit den 1980er-Jahren an solchen Waffen. Ergebnis war die nicht-tödliche Anti-Personen-Mikrowellenwaffe „Active Denial System“ (ADS), die heute vom US-Rüstungskonzern „Raytheon“ für die US-Armee hergestellt wird – noch befindet sich das System allerdings in einer Erprobungsphase und ist zudem so groß, dass es nur auf einem Fahrzeug montiert zum Einsatz gebracht werden kann. Die ADS soll – im Gegensatz zur geringen Reichweite der „Wächter“-Waffe in „Black Ops 2“ – mehr als 500 Meter weit entfernt Menschen treffen können: Durch die Mikrowellen werden die Wassermoleküle in der Haut binnen Sekunden auf etwa 55°C erhitzt, was zu Schmerzen führt und Menschen vom angestrahlten Ort fliehen lässt – Tests unter realistischen Bedingungen soll es bisher aber noch nicht gegeben haben.⁵¹ Auch wenn die Mikrowellen-Waffe nicht in erster Linie töten soll, ist sie umstritten: das „California Center for Strategic Studies“ protestiert gegen die Waffenart, da die hervorgerufenen Schmerzen zu Traumatisierungen der Getroffenen führen könnten. Die Genfer Konvention verbiete zudem Waffen, deren einziges Ziel die Erzeugung von Schmerz sei.⁵² An der Entwicklung tragbarer Mikrowellen-Waffen wird trotz der Bedenken weiter gearbeitet.

Weitere militärische Ausrüstungsgegenstände in „Call of Duty – Black Ops 2“ sind „Nanohandschuhe“, mit denen sich die Soldaten in der Mission „Celerium“ an einer Felswand festhalten können und Röntgen-Zielvisiere, mit denen der Spieler Feinde in Tarnanzügen oder hinter Deckungen sehen kann. Nicht selbst verwend- oder steuerbar, aber häufig im Spiel zu sehen sind die düsengetriebenen so genannten VTOLs – mittelgroße Truppentransportflugzeuge, die vertikale Start- und Landefähigkeit („Vertical Take Off and Landing“) besitzen. Sie ähneln der schon heute verfügbaren „Bell-Boeing“ V-22 „Osprey“, einem Kipprotorflugzeug, dessen Geschwindigkeit aufgrund des Antriebs durch zwei Rotoren jedoch mit knapp 600km/h für ein Flugzeug eher gering ist. Eine Entwicklung der Flugzeuge hin zum Düsenantrieb scheint logisch und könnte bis ins Jahr 2025, dem Jahr in dem die VTOLs in „Black Ops 2“ zu sehen sind, Realität werden. Heute werden die sehr flexibel einsetzbaren Senkrechtstarter vor allem für Kommando-Aktionen, bei denen nur wenige Infanteristen zum Einsatz kommen, genutzt – genauso wie im Videospiel.

Letztlich ist es in dem First-Person-Shooter ein Computer-Virus, mit dem Menendez die US-Armee erfolgreich außer Gefecht setzt und die Drohnen des Militärs entwendet. Cyber-War, also der Krieg im virtuellen Raum, ist schon heute Realität: 2007 wurden Regierungsinstitutionen und Organisationen in Estland Opfer eines massiven Cyber-Angriffs⁵³ und im Jahr 2010 wurde in Rechnern iranischer Atomanlagen ein Virus gefunden: der unter dem Namen „Stuxnet“ weltweit bekannt gewordene Computer-Virus führte zu massiven Störungen in den iranischen Atomanlagen.⁵⁴ Auch auf die US-Rüstungsindustrie gibt es immer wieder Cyber-Angriffe – dabei versuchen Hacker an Informationen über Waffensysteme zu gelangen.⁵⁵ Vor einigen Jahren konnten Hacker – mutmaßlich aus China – erfolgreich geheime Daten des Kampfflugs F-35 „Lightning II“ vom US-Konzern „Lockheed Martin“ stehlen.⁵⁶ Wie bereits im vorherigen Abschnitt erwähnt, wurde auch schon eine US-Drohne Ziel einer erfolgreichen Hacker-Attacke und der Iran konnte eine RQ-170-Drohne erfolgreich unter eigene Kontrolle bringen. Auch sensible Infrastruktur – etwa Kraftwerke oder Straßen-Einrichtungen wie Ampeln – können Opfer von Cyber-Angriffen werden.

Wie groß diese Gefahr tatsächlich ist, ist umstritten, es gibt Expertenberichte, die davor warnen, sie zu überschätzen. Auch sind es vor allem staatliche Akteure, die derzeit in diesem Bereich aufrüsten und zu einer „Militarisierung des Cyberspace“ beitragen. Und es sind auch diese staatlichen Akteure, vor allem die USA, die sich derzeit massiv gegen den Abschluss eines Rüstungskontrollvertrages sträuben, der dieser Militarisierung ein Ende setzen oder sie zumindest bremsen könnte.⁵⁷ Die Gefahr solcher Angriffe wird in „Call of Duty – Black Ops 2“ gut, wenn auch vielleicht übertrieben dargestellt, auch wenn die negativen Auswirkungen des im Spiel gezeigten, fiktiven „Celerium“-Virus zunächst ausschließlich das Militär getroffen zu haben scheinen. Nur wenn Chloe „Karma“ Lynch in der Kampagne umkommt und sich der Virus ungehindert weiterverbreiten kann, wird in einer Videosequenz am Ende des Spiels thematisiert, dass der Virus auch zivile Einrichtungen getroffen habe und es kaum möglich sei, die infizierten Computer wieder funktionstüchtig zu machen. Die katastrophalen Auswirkungen, die ein solcher Angriff auf die Menschen haben könnte – es gäbe weder Strom noch Wasser, es wäre schlicht alles lahm gelegt – werden in dem Spiel aber nicht gezeigt. Cyber-War wird in „Black Ops 2“ zwar nicht ausführlich aber zumindest als Bedrohung dargestellt – mit Blick auf die Realität vielleicht sogar etwas übertrieben. Dabei wird in „Black Ops 2“ allerdings darauf verzichtet nach eigener – westlicher – Aufrüstung gegen die virtuelle Kriegsführung zu rufen. Zwar wird auch keine Abrüstung in dem Bereich verlangt – also etwa eine Schließung der schon heute real existierenden Cyber-War-Einheiten der verschiedenen Armeen –, dennoch wird der Computer-Krieg im Spiel so kritisch betrachtet, dass er gegebenenfalls auch beim Spieler zum Nachdenken und durchaus zur Ablehnung führen kann.

3. Die Produktion

Der Inhalt im neuen „Call of Duty“ ist politisch brisant. Doch wer steckt eigentlich hinter dem weit verbreiteten – auch im eSport sehr beliebten – First-Person-Shooter? Das Videospiel wurde vom Entwickler-Studio „Treyarch“ mit Sitz in der US-Stadt Santa Monica (Kalifornien) für dessen Mutter-Unternehmen „Activision“ mit Sitz in derselben Stadt, produziert. Hunderte Entwickler sollen an dem Spiel gearbeitet haben. Die Entwicklungskosten werden sich auf – wie bei solchen Blockbusterspielen üblich – auf dutzende Millionen US-Dollar belaufen haben. Doch wie sah die Entwicklung des Militär-Shooters aus? War das Militär auch direkt am Spiel beteiligt? Und wie sieht es mit den im Spiel dargestell-



Der Celerium-Virus hat sich über US-Militär-Satelliten rasend schnell ausgebreitet wodurch Menendez die Kontrolle über die US-Drohnen erlangen konnte, Quelle: Activision/Treyarch

ten Waffensystemen aus? Haben Rüstungshersteller die „Black Ops 2“-Produktion unterstützt? Diese Fragen sollen im Folgenden beantwortet werden. Allerdings: Im Gegensatz zu anderen Videospiel-Herstellern wirbt „Activision“ bei „Call of Duty – Black Ops 2“ nicht mit den das Spiel unterstützenden Rüstungsunternehmen. Auch über die Unterstützung durch das Militär ist nicht viel bekannt – die Quellenlage ist dürftig.

3.1 Verbindungen zum Militär

Ausgerechnet Oliver North, ehemaliger Offizier des US-Marine Corps und als militärischer Berater des „Nationalen Sicherheitsrates“ der USA die wichtigste Schlüsselfigur der „Iran-Contra-Affäre“, wurde von „Activision“ für die PR des untersuchten First-Person-Shooters gewonnen: North hatte seit 1985 mit Unterstützung der CIA an den Iran, der sich zu dem Zeitpunkt im Krieg mit dem Irak befand, Waffen geliefert und die Erlöse an die rechtsgerichtete Guerilla-Bewegung, die so genannten Contras in Nicaragua weitergeleitet, die mit diesen Waffen einen überaus grausamen Krieg gegen die sandinistische Regierung führten. Der US-Kongress wusste nichts davon – eigentlich standen die USA in dem Iran-Irak-Konflikt eher an der Seite des Irak. Das Geld aus den Waffenverkäufen sollte eigentlich zur Freikaufung von US-Geiseln im Libanon verwendet werden. Oliver North war also ein Drahtzieher der Geheimoperation zur finanziellen Unterstützung der Contras gegen die linke, sandinistische Regierung in Nicaragua und wurde später von einem Gericht für seine Handlungen in diesem Zusammenhang verurteilt.⁵⁸ In einer fünfteiligen PR-Video-Serie für „Call of Duty – Black Ops 2“, die auf YouTube zu sehen ist, kommt North ausführlich zum Krieg der Zukunft zu Wort.

Daneben wird ein Experte für Zukunfts-Kriege sowie die aktiven Soldaten Major Alex Brown von den US-Army „Special Forces“ und der US-AirForce Drohnen-Pilot Major Hercules Christopher zu den zukünftigen Militäreinsätzen und der Kampf-Ausrüstung befragt. Drohnen-Pilot Hercules Christopher: „Wenn du eine Bank hacken kannst, kannst du auch eine Drohne hacken.“⁵⁹ In den Videos kommt auch das Motiv der „Black Ops 2“-Macher zum Vorschein: Der technologische Fortschritt im militärischen Bereich wird zwar begrüßt, aber wegen der Anfälligkeit der Systeme durch

Hacker auch durchaus sehr kritisch gesehen. Gut und auch in Zukunft unabdingbar seien Soldaten von Eliteeinheiten – „Black Ops“ –, die von neuen Technologien lediglich unterstützt würden. Der Soldat müsse weiterhin das Sagen haben. Oliver North dazu: „Unsere Elite-Soldaten haben eine Nachricht für diejenigen, die uns schaden wollen: ihr könnt laufen, aber ihr werdet nur müde sterben.“⁶⁰

Die direkte militärische Beratung für das neue, wie auch für viele andere der bisher erschienenen „Call of Duty“-Spiele kam von Hank Keirse, einem ehemaligen Lieutenant Colonel (entspricht in Deutschland dem Rang eines Oberstleutnant) der US-Armee. Keirse war 24 Jahre in der Armee, beim Golf-Krieg Anfang der 1990er-Jahre im Einsatz und Ausbilder an der US-Militärakademie West Point. In einem auf YouTube zu findenden Interview schildert er die Zusammenarbeit zwischen ihm und den „Black Ops 2“-Entwicklern: „Wenn Spiele hergestellt werden, sind die Programmierer sehr interessiert daran wie etwa die militärische Ausrüstung getragen wird, wie Waffen getragen werden, wie Funksprüche durchgesagt werden, wie Soldaten Schützengräben anlegen oder wie man Maschinengewehre in eine Verteidigungsposition einbaut. Ich schaue mir an was die Programmierer machen und gebe ihnen Informationen wie es sein sollte, um der Realität zu entsprechen.“⁶¹ Einmal im Monat sei er zu den Entwicklern ins Studio gekommen – extra von der US-Ost-Küste eingeflogen –, um ihnen zu helfen. Telefonkontakt habe aber sehr oft bestanden. Zudem würden die Entwickler auf die vorherigen „Call of Duty“-Titel aufbauen, bei denen er ebenfalls beratend zur Seite stand, und hätten bereits viel Erfahrung mit der virtuellen Darstellung von Militär. Keirse gibt aber zu, dass es im Spiel sehr wohl Stellen gibt, an denen auf Kosten einer realitätsnahen Darstellung Kompromisse eingegangen wurden, um ein gutes Gameplay zu bieten. Darauf geht er auch in einem PR-Video von „Activision“ für das „Black Ops 2“-Vorgängerspiel „Call of Duty – Modern Warfare 3“ ein: „Wenn es [] den Konflikt zwischen Spielspaß und Realität gibt, gewinnt der Spielspaß.“⁶²

Ebenfalls als militärischer Berater wird im Abspann von „Black Ops 2“ Peter Singer aufgeführt. Singer ist zwar selbst kein Militär, dafür aber politischer Berater und Analyst mit dem Spezialgebiet „Zukunfts-Kriege“. Er hat den Bereich der „Verteidigungspolitik“

für Barack Obamas Präsidentschafts-Wahlkampagne 2008 gearbeitet und ist Autor des Buchs „Wired for War: The Robotics Revolution and Conflict in the 21st Century“. Singer soll beim Schreiben der in dem Shooter erzählten Geschichte mitgeholfen haben – Ziel des Spiels sei es laut dem Politikwissenschaftler dabei nicht, den Spieler politisch zu bilden oder zu erziehen, sondern schlicht zu unterhalten.⁶³ Die politische Dimension von „Black Ops 2“ scheint Singer leugnen zu wollen – eine bei Diskussionen über Videospiele weit verbreitete Argumentationslinie.⁶⁴

Ob und in wie weit auch aktives Militär an der Entwicklung von „Call of Duty – Black Ops 2“ beteiligt war, konnte nicht herausgefunden werden – mutmaßlich halfen nur ehemalige Militärs bei der Videospiele-Entwicklung und Aktive halfen bei der Werbung. Zwar ist das Spiel deswegen nicht minder militaristisch, zumindest kann aber eine Einmischung des realen Militärs am „Drehbuch“ des Spiels ausgeschlossen werden. Ähnlich wie bei Film-Produktionen greift das Militär – zumindest die US-Armee – aktiv in die im Medium erzählten Geschichte ein, wenn es offizielle Unterstützung geben soll. So unterstützt das Militär nur Medien-Produktionen, die ihm wohlgesonnen und gewinnbringend erscheinen.⁶⁵

3.2 Verbindungen zur Rüstungsindustrie

Auch über die das Spiel unterstützende Waffen-Hersteller und Militär-Ausrüster ist nur wenig heraus zu bekommen – vor allem aber aus dem Abspann: so wird dort etwa Bill Beasley vom Unternehmen „American Defense Enterprises“ gedankt. Die Militärfirma bietet militärische Trainings und Ausbildungen für Zivilpersonen und staatliches Personal an.⁶⁶ Ebenfalls im Abspann von „Black Ops 2“ wird Jared Chandler von „Combat Films/Sacred Sword Inc.“, einem Produzenten militärischer Film- und Foto-Medien gedankt.⁶⁷ Auch die US-Unternehmen „Kryptek“, „HyperStealth Biotechnology Corp. & ADS Inc.“ und „Digital Concealment Systems LLC/Advanced Tactical Concealment Systems“ – letzterer Camouflage-Hersteller präsentierte die Kooperation mit den Entwicklern des neuen „Call of Duty“ stolz auf seiner Website – waren anscheinend an der Spiel-Entwicklung beteiligt.⁶⁸ Einige der im Spiel gezeigten Kleidungsgegenstände sollen virtuelle Nachbildungen der „Digital Concealment Systems LLC/Advanced Tactical Concealment Systems“-Produkte sein.

Im Spiel kommen insgesamt 44 verschiedene Schusswaffen – von Pistolen über Sturm-, Schrot- und Maschinen-Gewehre bis hin zu Raketenwerfern – zum virtuellen Einsatz. Die meisten Waffen wurden dabei – trotz des Zukunfts-Szenarios – der Realität entnommen. Den Waffenherstellern „Remington Arms Company Inc.“, „Colt’s Manufacturing Company“ und „Barrett Firearms Manufacturing“ wird im Abspann des Videospieles gedankt – u.a. ihre Waffen werden im Spiel dargestellt. Auch die beiden Maschinenpistolen „MP 5“ und „MP 7“ des deutschen Kleinwaffen-Herstellers „Heckler & Koch“ kommen in dem First-Person-Shooter zum Einsatz. Das Unternehmen aus Oberndorf am Neckar scheint „Black Ops 2“ aber – im Gegensatz zum kürzlich erschienenen First-Person-Shooter „Medal of Honor – Warfighter“ des „Activision“-Konkurrenten „Electronic Arts“ – nicht offiziell unterstützt zu haben. Allerdings stören sich Waffenfirmen wie „Heckler & Koch“ auch nicht daran, wenn ihre Produkte in Videospiele zum virtuellen Einsatz gebracht werden können – den Werbeeffekt nimmt man scheinbar gerne mit.

„Special Thanks“ der „Call of Duty – Black Ops 2“-Entwickler gehen im Abspann auch an „General Atomics Aeronautical Systems“, Hersteller der US-Kampfdrohne MQ-1 „Predator“. Dies verwundert, da Drohnen – wie bereits ausführlich beschrieben – in dem Videospiele durchaus kontrovers und eher negativ präsentiert

werden. Allerdings ist auch nicht bekannt, wie weit die Zusammenarbeit zwischen Rüstungshersteller und Videospiele-Entwicklern ging und wofür „General Atomics“ genau gedankt wird – Einfluss auf den Inhalt des Spiels scheint das Rüstungsunternehmen nicht gehabt zu haben, einige der im Spiel dargestellten Drohnen ähneln der MQ-1 „Predator“ aber sehr.

Über die genauen Kooperationen mit Waffenherstellern und Militär-Ausrüstern bei der Entwicklung von „Black Ops 2“ ist nur wenig herauszubekommen. Hatten die Programmierer die echten Kleinwaffen vorliegen, als sie die Gewehre, Pistolen und Raketenwerfer für die virtuellen Schlachten nachbauten? Wie sah es mit den Herstellern von Militärfahrzeugen aus, die im Spiel dargestellt werden? Laut Abspann des First-Person-Shooters war mindestens eine Person für die Waffen-Sounds zuständig – wurden dabei die Geräusche der echten Waffen aufgenommen? „Activision“ und „Treyarch“ halten sich sehr bedeckt. Nur wenig ist bekannt.

4. Die Vermarktung

„Black Ops 2“ ist ein Spiel mit durchaus politischem Gehalt. „Call of Duty“ besteht heute aber nicht mehr nur aus einem jährlich neuen First-Person-Shooter-Videospiel – es ist eine ganze Marke geworden. So gibt es mit „Call of Duty Elite“ sogar ein eigenes soziales Netzwerk im Internet, auf dem den Nutzern zusätzliche Inhalte geboten werden. Wie sieht dieses Internet-Angebot aus? Es ist – das sei schon hier geschrieben – sehr beliebt. Dazu hat Werbung ihren Teil beigetragen. Mit der „Battlefield“- und „Medal of Honor“-Serie des US-Herstellers „Electronic Arts“ hat „Activision“ mit seiner „Call of Duty“-Serie große Konkurrenz im Bereich der Blockbuster-First-Person-Shooter-Videospiele. Es herrscht ein unerbittlicher Kampf um Marktanteile, Umsatz und letztlich Profit. Dieser Kampf um Käufer wird über Werbung geführt: „Activision“ scheut – wie auch sein Konkurrent – weder Kosten noch Mühen, um seine Produkte auf dem Markt zu platzieren und bekannter zu machen. Daher soll es in diesem Text-Abschnitt auch um die Werbekampagne gehen, die die Veröffentlichung von „Black Ops 2“ flankierte. Den Schluss bildet – weil nicht direkt mit „Black Ops 2“ verbunden – eine kurze Sicht auf die „Call of Duty“-Stiftung, die „Activision“ zur Unterstützung von US-Soldaten gegründet hat.

4.1 Call of Duty Elite

„Elite“ ist der Name des „Call of Duty“-eigenen sozialen Netzwerks im Internet. Das Angebot startete offiziell mit dem 2011 erschienenen „Call of Duty – Modern Warfare 3“, bietet nach der Registrierung ausführliche Statistiken über das Multiplayer-Spielgeschehen und einen kostenpflichtigen – im Jahr rund 50 Euro teuren – Premium-Dienst, mit dem der Spieler auf virtuelle Zusatzinhalte zugreifen kann. Bis zum August 2012 verzeichnete Publisher „Activision“ 12 Millionen registrierte Nutzer, von denen 2,3 Millionen sogar den Premium-Dienst bezogen.⁶⁹ Mit „Call of Duty – Black Ops 2“ wurden die kostenlosen Möglichkeiten für „Elite“-Nutzer erweitert – einige virtuelle Zusatzinhalte wie etwa neue Mehrspieler-Karten müssen aber weiterhin geldlich erworben werden.⁷⁰ Doch was bietet „Elite“ dem Nutzer genau? Ein paar Beispiele⁷¹:

Spieler können ihre „Leistungen“ in „Call of Duty – Black Ops 2“ in umfangreichen Statistiken über die einzelnen Spiele-Karten und Waffen einsehen, auswerten und ihre Spielfigur nach den eigenen Wünschen modifizieren und optimieren.

Um mit anderen Spielern in Kontakt treten zu können, gibt es ein Benachrichtigungssystem.

Spieler können Gruppen – so genannte „Clans“ – gründen oder



„Care Package“-Edition von „Call of Duty - Black Ops 2“, Quelle: Activision/Treyarch

bestehenden Gruppen beitreten und sich in Mehrspieler-Schlachten mit anderen „Clans“ messen.

„Call of Duty Elite TV“ ist ein eigener Video-Sender, der sich rund um das Spiel dreht. Es bietet Entwickler-Interviews, Strategie-Programme, Klassen-Übersichten und mehr.

„Elite“ ist dabei über das Internet auch auf mobilen Endgeräten nutzbar.⁷² Das „Call of Duty“-Netzwerk ähnelt dem „Battlelog“⁷³ für die „Electronic Arts“-Spiele „Battlefield 3“ und „Medal of Honor – Warfighter“ und dem „Ghost Recon Network“⁷⁴ für den Third-Person-Shooter „Ghost Recon – Future Soldier“ des französischen Videospiele-Herstellers „Ubisoft“. Es dient den Spielern zum Austausch untereinander und hat auch eine bindende Wirkung, da immer wieder neue Zusatz-Inhalte dort veröffentlicht werden.

4.2 Werbekampagne

Wie schon in der Einleitung dieses Kapitels beschrieben, ist beim Blick auf die Werbekampagne für „Call of Duty – Black Ops 2“ vor allem ein Vergleich mit den Kampagnen für die Konkurrenz-Spiele des ebenfalls in den USA ansässigen Publishers „Electronic Arts“ interessant. Die „Call of Duty“-Reihe ist in Deutschland und Europa zwar extrem beliebt, in den USA und Nord-Amerika kann „Activision“ für seine Spiele aber einen noch größeren Marktanteil verbuchen. Ein Vergleich der Absatzzahlen der 2011 erschienenen Titel der „Battlefield“- und der „Call of Duty“-Reihe ergibt, dass der „Electronic Arts“-Titel „Battlefield 3“ in Europa im Verhältnis zu Nord-Amerika öfter verkauft wurde als das damalige „Call of Duty – Modern Warfare 3“ von „Activision“.⁷⁵ Es tobt daher eine Werbe-Schlacht zwischen beiden US-Publishern⁷⁶.

Während „Electronic Arts“ für seine Spiele-Werbung nicht selten auf Spektakel und Provokation setzt – zur Bewerbung des Ende 2011 erschienene „Battlefield 3“ etwa mit echten Panzern durch London fuhr, auf der Videospiele-Messe „gamescom“ in Köln einen Kampfjet ausstellte und Spielern bei einem ebenfalls in Köln stattfindenden Release-Event echte Söldner reale Kriegstaktiken erklären ließ –, lässt es „Activision“ zumindest in Deutschland konventioneller zugehen: Hier war es vor allem TV-Werbung, mit der zum Kauf von „Black Ops 2“ angeregt wurde. So war beispielsweise im November 2012 auf dem eher von einem jüngeren Publikum gesehenen Fernseh-Sender RTL 2 ein kurzer Werbefilm für den

neuen First-Person-Shooter zu sehen (konkret etwa am 24.11.2012 um 22.14 Uhr in einer Werbepause der US-Serie „Band of Brothers“, ein Zweiter-Weltkriegs Helden-Epos). Daneben wurde beispielsweise auch in der Fernseh-Werbepause des Fußball „Champions League“-Finales, in dem sich am 19.5.2012 der FC Bayern München und der FC Chelsea gegenüberstanden, für „Black Ops 2“ geworben.⁷⁷ Mit einem Fernsehclip in der Werbepause und Banden-Werbung während des Spiels wurde auch am 6.12.2012 beim „Europe-League“-Fußball-Spiel Hannover 96 gegen Levante DU für das neue „Call of Duty“ geworben – die Zielgruppe, die mit dieser Werbung erreicht werden soll, scheint vor allem männlich zu sein.

Gezeigt werden in dem Werbespot Ausschnitte aus dem Spiel zum Lied „Back in Black“ der australischen Hard-Rock-Band AC/DC: Vor allem handelt es sich dabei natürlich um beeindruckende Szenen wie der schon beschriebene Sprung aus einem Flugzeug in der letzten Einzelspieler-Mission oder der Einsatz der CLAW-Drohnen – den Einsatz des Militärs sehr verherrlichende Bilder. Diese Verherrlichung ist bei anderen, vor allem über YouTube verbreiteten „Call of Duty – Black Ops 2“-Werbespots allerdings noch deutlicher.

Ein weiteres, allerdings nicht gleich als „Black Ops 2“-Werbung erkennbares Video wurde im April 2012 auf dem Kanal von „FPS-Russia“ – einem in den USA beliebten YouTube-Kanal – hochgeladen: In dem Video wird eine flugfähige „Dragonfire“-Drohne, wie sie auch im Spiel vorkommt, vorgestellt.⁷⁸ Der Quadrocopter ist in dem Video wie im Videospiel mit einem Maschinengewehr ausgestattet und kann sogar schießen. Ein junger Mann mit einem T-Shirt auf dem „Tacitus“ – der Name der Rüstungsfirma von Raul Menendez in „Black Ops 2“ – steht, steuert die Drohne. Dabei handelt es sich um Kyle Lamar Myers, einen US-YouTube-Star, der auf seinem Kanal futuristische Waffen darstellt. Der Quadrocopter in dem YouTube-Video ist aber nur Computer-animiert – Schussfähige Quadrocopter gibt es noch nicht. Beim Drohnen-Video von „FPSRussia“ handelt es sich um virales Marketing, das Video wurde bis Mitte Dezember 2012 über 15 Millionen-Mal aufgerufen und kann wohl zumindest von der erregten Aufmerksamkeit als Erfolg betrachtet werden – auch wenn es bis zur Veröffentlichung von „Black Ops 2“ nicht als Werbung für das Spiel erkannt wurde. Richtig als Werbung „enttarnt“ wurde das YouTube-Video erst durch einen Auftritt Kyle Lamar Myers in einem offiziellen Werbefilm für den neuen First-Person-Shooter: In dem Live-Action-Trailer, der mit realen Schauspielern und virtuell hinzugefügten Elementen gedreht wurde, ist ein junger Mann zu sehen, der auf ein Touch-Pad an seinem Unterarm schaut. Er wird von einem Scharfschützen anvisiert, der wiederum von einer jungen Frau mit einer Axt attackiert wird, die wiederum mit einem Schrotgewehr beschossen wird usw. bis auch Myers samt „Tacitus“-T-Shirt zu sehen ist, wie er mit seinem Quadrocopter jemanden attackiert und wiederum selbst angegriffen wird: „In jedem von uns steckt ein Held“, lautet der Slogan am Ende des einminütigen Spots.⁷⁹

Dass für „Black Ops 2“ nur medial geworben wurde, ist aber eher die Ausnahme: in Los Angeles fand Mitte 2011 die „Call of Duty XP“ zur Bewerbung von „Call of Duty – Modern Warfare 3“ statt – ein Promotion-Event, bei dem eine frühe Version des „Black Ops 2“-Vorgängers gespielt werden konnte. Ein Video des Spiele-Magazins „GameStar“⁸⁰ gibt einen Eindruck von der Werbemesse: echte Militärfahrzeuge waren ausgestellt, Waffennachbildungen konnten besichtigt werden oder selbst mit Paintball-Waffen auf Zielscheiben geschossen werden. Auch ein Gebäude konnte in Manier des Militärs gestürmt werden. „Activision“ ist PR-Events also nicht abgeneigt, nur für „Black Ops 2“ gab es keine Großen – in Deutschland sowieso nicht. Das in der Bundesrepublik sei-

tens des „Call of Duty“-Publishers im Gegensatz zu dem von „Electronic Arts“ eher unspektakuläre, eventlose und dafür auf Medien ausgelegte Marketing hängt wohl auch damit zusammen, dass „Activision“ im Gegensatz zu seinem Konkurrenten in Deutschland keine große eigene Vertretung hat, sondern die Werbeagentur „WhiteHart GmbH – Public Relations and Brand Consultancy“ mit Sitz in München mit der Werbung betraut hatte – zumindest bis zum 1.1.2013. Seitdem macht die ebenfalls in der bayerischen Landeshauptstadt ansässige „Bite Communications GmbH“ die „Activision“-PR: „Die spannende Herausforderung wird für uns darin bestehen, die bislang bereits sehr erfolgreichen Kommunikationskampagnen an die veränderten Anforderungen eines Entertainment-Konzerns anzupassen und diese um integrierte digitale und Social Media-Kampagnen zu erweitern, um im Sinne des Kunden neue Zielgruppen zu erschließen und den anhaltenden Erfolg der vielen Marken [von Activision, d. A.] zu sichern“, so Stefan Ehgartner, Geschäftsführer der „Bite Communications GmbH“, in einer Pressemitteilung.⁸¹ Die Bewerbung zukünftiger „Call of Duty“-Titel in Deutschland könnte also ausgeweitet werden – wird aber wohl weiterhin keine Events beinhalten.

Überhaupt gibt es im Vergleich zu „Electronic Arts“ generelle Unterschiede in der Werbung: Zwar gab es zwischen „Black Ops 2“-Entwicklern und Rüstungs-Unternehmen Kooperationen, diese werden bei der Werbung für das Spiel aber nicht in den Vordergrund gestellt. Konkurrent „Electronic Arts“ warb für seinen Shooter „Medal of Honor – Warfighter“, der nur zwei Wochen vor „Black Ops 2“ erschien, beispielsweise ausgiebig mit den sie unterstützenden Militärfirmen: sie wurden als „Partner“ auf der offiziellen Website des Videospieles aufgelistet, es gab PR-Videos mit ausführlichen Statements der Rüstungsunternehmen und ein Hieb- und Stichwaffen-Hersteller entwickelte eigens eine „Medal of Honor“-Streitaxt, die zum Spiel-Start verkauft wurde.⁸² Auch die Unterstützung durch aktive Soldaten wurde in PR-Videos, in denen reale Kriegstaktiken vorgestellt wurden, öffentlich gemacht. Das Schlagwort der „Medal of Honor – Warfighter“-Werbekampagne lautete „Authentizität“: Das Spiel wurde – auch wegen der Unterstützung durch Rüstungsfirmen und Soldaten – als realitätsnah beworben und dem soldatisch-militärischen Ethos gehuldigt. Die Werbekampagne von „Call of Duty – Black Ops 2“ setzt zwar auf Militär-verherrlichende Bilder, aber stellt doch vor allem den Spielspaß in den Vordergrund: die Werbung ist „lockerer“, wendet sich direkt an den Spieler und verspricht einen unterhaltsamen Zeitvertreib. „Medal of Honor – Warfighter“ hingegen wurde in der Werbekampagne für das Spiel nahezu als Militär-Simulator, der Krieg realistisch darstelle, verkauft – ein vollkommen unhaltbares Werbeversprechen. So gesehen ist die Kampagne zum Verkauf von „Call of Duty – Black Ops 2“ bodenständiger, lässt den First-Person-Shooter ein Videospiele sein und nennt das beworbene virtuelle Schlachtfeld nicht offensiv „authentisch“ oder realitätsnah.

Dennoch handelt es sich um einen Militär-Shooter und so wird auch mit den Darstellungen von Waffen geworben und diese positiv ins Licht gesetzt. Dies zeigt sich beispielsweise auch an den verschiedenen Spielversionen. Von „Call of Duty – Black Ops 2“ gibt es – wie schon bei den Vorgängern – nicht nur eine Verkaufsversion: neben der normalen Spiel-Edition gibt es etwa die „Digital Deluxe Edition“, bei der der Spieler „Black Ops 2“ nur als Internet-Download erwirbt, dafür jedoch noch virtuelle Zusatzinhalte und das Spiel „Call of Duty – World at War“ von 2008 bekommt. Die „Hardened Edition“ besteht aus dem Videospiele in einer Steel-Book-Verpackung, zwei „Black Ops 2“-Sammler-Münzen, dem offiziellen Soundtrack des Spiels sowie digitalen Zusatzinhalten wie einer weiteren Mehrspieler-Karte und Bildschirm-Hintergründen. All dies befindet sich auch in der „Care Package Edition“, in

der sich aber zudem noch ein ferngesteuertes Modell der MQ-27 „Dragonfire“-Drohne befindet. Der Quadrocopter ist – im Gegensatz zu dem im Spiel – aber nicht bewaffnet (solche Drohnen gibt es wie bereits geschrieben heute auch noch nicht), sondern kann nur herumfliegen bzw. dient eher als Ausstellungsstück für Liebhaber. In den ausführlichsten – und teuersten – Editionen der Vorgängerspiele gab es etwa ein funktionsfähiges Nachtsichtgerät („Modern Warfare 2“ 2009) oder ein ferngesteuertes, mit einer Videokamera ausgestattetes kleines Geländeauto („Black Ops“ 2010) dazu.

Die Werbung für „Black Ops 2“ stellt den Spiel-Spaß in den Vordergrund – dies ist allerdings der Spaß einen virtuellen Militäreinsatz auszuführen. Dabei wird – im Gegensatz zur Werbung für First-Person-Shooter der Konkurrenz – allerdings jedoch nicht behauptet, ein realistisches Bild vom Krieg zu bieten. Zudem wurde für das Spiel nur konventionell in den Medien und über das Internet geworben. Die Werbekampagne hielt sich relativ in Grenzen – sowohl quantitativ (zumindest in Deutschland) als auch was die Streitbarkeit ihres Inhalts angeht.

4.3 Call of Duty Endowment

Im Zuge des großen Erfolgs der „Call of Duty“-Reihe spendete Publisher „Activision“ kurz nach der Veröffentlichung von „Modern Warfare 3“ im November 2011 drei Millionen US-Dollar an eine zuvor eigens gegründete gemeinnützige Organisation.⁸³ Die „Call of Duty Endowment“ („Endowment“ ist im Deutschen „Stiftung“) setzt sich dafür ein, dass US-Soldaten nach ihrem Dienst wieder in die Gesellschaft integriert werden und einen zivilen Arbeitsplatz finden können. Nach dem Vietnam-Krieg stellte sich eine solche Eingliederung Ende der 1970er-Jahre für viele Soldaten als schwierig heraus. Eine Erfahrung, die laut der offiziellen Internetseite der „Call of Duty Endowment“ nicht nochmal gemacht werden soll. Eine der von der Stiftung ins Leben gerufenen Aktionen ist die Kampagne „Hire Heroes“. Teil der Kampagne ist eine professionelle Marketing-Aktion über soziale Netzwerke, durch die auf das Problem der US-Veteranen aufmerksam gemacht wird und in deren Rahmen verschiedene „Jobtrainings“ für die ehemaligen Soldaten angeboten werden: „Menschen, die beim Militär waren, können auch erwarten wieder in den freien Markt, den sie mutmaßlich schützen, integriert zu werden“, so Bobby Kotick vom „Activision“-Vorstand.⁸⁴ Die Arbeitslosenquote unter ehemaligen Soldaten sei weitaus höher als bei Menschen, die zuvor nicht im Militär gewesen wären. Die erste Spende der Stiftung ging 2009 an die Organisation „Paralyzed Veterans of America“ – 125.000 US-Dollar.⁸⁵ Später gab es noch einmal 375.000 US-Dollar zur Eingliederung behinderter Soldaten.⁸⁶ Eine Broschüre auf der Website der „Call of Duty“-Stiftung informiert darüber, dass seit Gründung der Stiftung mehr als 5 Millionen US-Dollar von „Activision“ gespendet wurden.⁸⁷ Zudem werden von „Activision“ immer wieder Videospiele-Konsolen und Spiele an aktive US-Soldaten verschenkt oder zur gezielten Finanzierung der „Call of Duty Endowment“ – also der ehemaligen US-Soldaten – verkauft.

Neben dem schon zitierten Bobby Kotick wird die Stiftung von militärischer Seite durch General James Jones geleitet.⁸⁸ Jones war in seiner aktiven Zeit Generalstabschef des US-Marine Corps und drei Jahre lang Kommandeur des in Stuttgart sitzenden „United States European Command“ (US-EUCOM). Heute ist der ranghohe Soldat Berater des US-Präsidenten in Fragen der „Nationalen Sicherheit“. Neun ehemalige Armee-Angehörige sitzen außerdem beratend im Vorstand der Organisation.

Mit der Stiftung unterstützt der Spieler durch den Kauf von „Call of Duty“-Spielen noch eine vermeintlich gute Sache. Tatsächlich ist es zu begrüßen, wenn Soldaten dabei geholfen wird in das zivile

Leben zurückzufinden. Allerdings geht dies im Falle vom „Call of Duty Endowment“ ohne eine Kritik daran einher, dass der Militärdienst die Menschen überhaupt erst negativ beeinflusst und daher an sich Nachteile birgt. So könnte etwa die militärkritische Organisation „Iraq Veterans against the war“ unterstützt werden, um die oft jungen Leute erst gar nicht zu Problemfällen in der späteren, zivilen Arbeitsplatz-Vermittlung werden zu lassen. Stattdessen huldigt die „Activision“-Stiftung dem US-Soldatentum und ist damit voll auf Regierungs- und Kriegskurs. Die US-Außenpolitik wird unterstützt. Statt den Soldaten-Beruf durch seine Gefahren und negativen Seiten – wie beispielsweise keinen zivilen Arbeitsplatz mehr zu finden – als unattraktiv darzustellen, versucht die Arbeit der „Call of Duty Endowment“ sein Image aufzupolieren. Statt sich gegen die Ursache des Problems zu stellen – das Militär – wird ein Symptom bekämpft und damit die kriegerische US-Politik reproduziert. So steht der große US-Publisher „Activision“ fest an der Seite der US-Regierung – was allerdings nicht so recht zum Inhalt von „Call of Duty – Black Ops 2“ passt.

5. Fazit: „Call of Duty – Black Ops 2: Das virtuelle Schlachtfeld“

„The Future is Black“ – mit diesem Spruch wirbt US-Publisher „Activision“ für seinen am 13.11.2012 veröffentlichten First-Person-Shooter „Call of Duty – Black Ops 2“. Und „schwarz“ ist auch das Szenario des Spiels: Eine Gruppe namens „Cordis Die“, die sich zwischen sozialer Bewegung und Terrorismus bewegt, hat im Jahr 2025 unter ihrem charismatischen Anführer Raul Menendez mittels eines Computer-Virus die Kontrolle über die militärischen Drohnen der US-Armee übernommen. Das Spiel thematisiert den Aufstieg des Menendez-Kartells bis hin zum finalen Angriff auf die USA. Nach Absolvierung der 11 Pflicht- und 5 Optionalen-Missionen der Einzelspieler-Kampagne steht nicht unbedingt gutes Ende: die Handlung in „Black Ops 2“ ist verzweigt, einige Handlungen des Spielers können den Spielverlauf verändern. Dabei sind zwei Aktionen von entscheidender Bedeutung: zum Einen muss der Spieler eine Computer-Expertin retten, um den Computer-Virus stoppen zu können. Zum Anderen muss er Raul Menendez in der letzten Mission am Leben lassen, da die Exekution des Haupt-Antagonisten einen Aufstand seiner Anhänger zur Folge hat und die USA im Chaos versinken. Im Spiel werden dabei zahlreiche politische Aussagen verbreitet, die jedoch zumindest teils relativ differenziert ausfallen.

Das in Deutschland von der „Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle“ (USK) ab 18-Jahren freigegebene „Call of Duty – Black Ops 2“ ist ein Kriegsspiel und der Spieler muss während der Kampagne – und natürlich auch im sehr populären Mehrspieler-Modus – unzählige virtuelle Feinde töten. Dabei kann er zahlreiche Waffen, die teilweise der Realität entnommen sind, zum Einsatz bringen – darunter auch welche des deutschen Kleinwaffenherstellers „Heckler & Koch“. Eine Waffengattung wird in der Einzelspieler-Kampagne aber scharf kritisiert: autonome Drohnen. So kann Antagonist Raul Menendez die autonomen Waffensysteme der US-Armee in dem Videospiel hacken und gegen die USA in den Krieg führen. Auch wenn die Kritik oberflächlich bleibt und einige zentrale Aspekte ausspart, werden die Drohnen immerhin als unsicher und bedrohlich präsentiert und der Spieler vor der Entwicklung selbstständiger – autonom agierender – Systeme gewarnt. Dies geschieht in „Black Ops 2“ im Rahmen eines Streits um Rohstoffe – die real existierenden „Seltene Erden“ – zwischen China und den USA: Menendez nutzt den „Kalten Krieg“ zwischen den Staaten, um sie gegeneinander aufzubringen und die Welt in einen zerstörerischen heißen Krieg zu führen. Den Konflikt um die raren

Rohstoffe gibt es nicht nur in der virtuellen Welt: in der Realität ist er heute aber weit weniger brisant und wird 2025 – soweit absehbar – nicht so drastisch verlaufen wie im Spiel. China fördert heute zwar die meisten „Seltene Erden“, dies liegt aber nur daran, dass sie in anderen Teilen der Erde noch nicht so gut erschlossen sind – die Monopolstellung Chinas wird also auf Dauer verschwinden. Dass der Rohstoff-Krieg in dem Spiel offen angesprochen und als ernstes Problem benannt wird, ist zu begrüßen. Die Spieler können so für das Thema sensibilisiert werden. Zwar sind Rohstoff-Kriege auch in anderen Videospielen Thema – etwa in der „Civilization“-Reihe (Verschiedene Publisher und Entwickler, 1991 – 2012) oder im Strategiespiel „Storm – Frontline Nation“ (Just a Game/Collosai Studios, 2011) –, werden dabei aber nicht als verwerflich und gefährlich dargestellt, sondern als zwingend notwendig legitimiert. In „Black Ops 2“ muss der Spieler dafür sorgen, dass der kalte Rohstoff-Krieg nicht heiß wird. Der Weg für dieses positive Ziel ist in dem Spiel jedoch nur militärisch – er muss Menendez stoppen. Dass sich Rohstoff-Konflikte auch politisch lösen könnten, wird in dem Shooter nicht gezeigt. Dennoch wird der Nebenschauplatz „Rohstoff-Konflikt“ für ein Videospiel aus friedenspolitischer-Sicht verhältnismäßig intelligent behandelt, auch wenn mit China leider ein Gegner ausgewählt wurde, der auch real immer häufiger als neuer Feind der USA beschrieben wird. Auch die Exekutionen im Spiel sowie einige Kampf- und Zwischenszenen können aufgrund ihrer drastischen Darstellung durchaus abschrecken und den Spieler vor gewaltsamen Interventionen abschrecken.

Der Feind in „Black Ops 2“ ist im Gegensatz zu vielen aktuellen Blockbuster-Shootern nicht vollkommen mysteriös: Das Motiv für die Taten von Raul Menendez ist inakzeptabel aber nachvollziehbar – die USA haben seine Familie ausgelöscht und er sinnt nach Rache. Dabei schimmern auch teilweise politische Motive durch: so kritisiert Menendez das kapitalistische Wirtschaftssystem und das Nord-Süd-Gefälle. Allerdings bleibt diese inhaltliche Kritik hinter seinem Rache-Motiv zurück. Auch die politischen Forderungen seiner Bewegung „Cordis Die“, deren Hauptbeweggrund – soweit ersichtlich – der Umsturz der herrschenden Politik ist, bleiben unklar. Das Feindbild in „Call of Duty – Black Ops 2“ ist durchaus nicht ganz simpel und auf der anderen Seite werden in dem Spiel keine übertriebenen Heldenbilder konstruiert: Zwar gibt es zahlreiche Szenen, in denen Krieg, Militär und Soldatentum glorifiziert werden, dennoch werden die verbündeten Soldaten und auch die vom Spieler gesteuerten als fehlbar präsentiert. Ein chauvinistischer, westlicher Patriotismus wie er in vorherigen „Call of Duty“-Teilen oft zu finden war, fehlt in dem neuen First-Person-Shooter weitestgehend – auch wenn der Hintergrund der Entwickler immer beachtet werden muss. Publisher „Activision“ wird auch mit den Erlösen aus „Black Ops 2“ seine Stiftung „Call of Duty Endowment“ finanzieren und den Militärdienst durch die Unterstützung ehemaliger Soldaten – ganz im Sinne der US-Regierungs-Politik – attraktiver machen.

Und das, obwohl das Spiel mit der US-Politik durchaus scharf ins Gericht geht: immer wieder wird in „Black Ops 2“ das Agieren des US-Auslandsgeheimdienstes CIA kritisiert – dieser habe menschenverachtende Regime unterstützt und zu großem Leid in anderen Ländern geführt. Zudem sei der Dienst unkontrollierbar: es würden Gruppen unterstützt, die den USA später in den Rücken fallen würden. Überhaupt wird in dem Shooter durchaus Kritik an verdeckten Militär-Operationen geäußert, obwohl diese in der US-Kriegsführung immer weiter an Bedeutung gewinnen.

Für ein Spiel der „Call of Duty“-Serie ebenfalls überraschend ist das nicht eindeutige Feindbild: zwar kämpft der Spieler aufseiten der USA und der westlichen Staatengemeinschaft gegen „Cordis Die“ und Raul Menendez, die Motive der „Bösen“ in dem Video-

spiel werden im Spielverlauf aber teils sehr detailliert dargestellt und erscheinen zum Teil sogar nachvollziehbar – etwa der Hass von Raul Menendez auf die USA, da diese durch die Unterstützung von Guerillas für großes Leid in seinem Heimatland Nicaragua gesorgt haben und auch der Tod seiner behinderten Schwester auf das Konto der USA bzw. auf das eines US-Agenten geht. In einer Mission schlüpft der Spieler sogar in die Haut des Antagonisten. Auch die in Zwischensequenzen vermittelte Kritik von „Cordis Die“ am kapitalistischen Wirtschaftssystem scheint – mit Blick auf die reale Finanzkrise – nicht vollkommen abwegig.

Dennoch muss neben den – aus friedenspolitischer Sicht durchaus – positiven Aspekten des Spiels an dieser Stelle auch deutliche Kritik geübt werden: „Cordis Die“, die Bewegung von Raul Menendez, ist an die reale „Occupy“-Bewegung angelehnt, die somit in die Nähe von Terrorismus gestellt und als leicht für einen charismatischen Anführer empfänglich dargestellt wird. Sehr kritisch sind in dem Spiel die gezeigten – teilweise vom Spieler ausführbaren – klaren Verstöße gegen die „Genfer-Konvention“: so ist es im Spiel möglich entwaffnete, gefesselte Gefangene zu erschießen, ohne dafür sanktioniert zu werden. Auch auf fliehende feindliche Kämpfer kann in einer Mission geschossen werden. Selbst auf Zivilisten kann an einigen Stellen problemlos die Waffen gerichtet und abgedrückt werden, ohne dass dies vom Spiel – kritisch – angemerkt wird. Und während die autonomen Drohnen im Spiel kritisch beleuchtet werden, bleiben viele andere im neuen „Call of Duty“-Teil dargestellte und verwendbare Waffen – beispielsweise Mikrowellenstrahler – und ihre teils tödlichen Folgen so wie auch das massenhafte „ganze normale“ Töten namenloser Gegner im Spiel unkommentiert.

Videospiele wie „Black Ops 2“ verbreiten politische Aussagen. Dennoch werden sie – im Gegensatz zu Filmen⁸⁹ – kaum von den hiesigen Medien beachtet. Mit einem Umsatz von 1,86 Milliarden Euro zog die Videospielebranche 2010 in Deutschland an der Musik- und Filmindustrie vorbei. 2011 wuchs der Umsatz um 3,5 Prozent an, auf 1,99 Milliarden Euro. Weltweit konnte „Activision“ für „Black Ops 2“ innerhalb von 15 Tagen einen Umsatz in Höhe von einer Milliarde US-Dollar erzielen.⁹⁰ Bis Mitte Dezember 2012 wurden von dem Spiel weltweit über 17 Millionen Exemplare für die Systeme Sony „Playstation 3“, Microsoft „Xbox 360“, Nintendo „Wii U“ und PC verkauft.⁹¹ „Call of Duty – Black Ops 2“ ist damit eines der erfolgreichsten Videospiele, das es bisher gab. Laut der Wochenzeitung „Die Zeit“, sind Videospiele auf dem Weg, zum Leitmedium des 21. Jahrhunderts aufzusteigen.⁹² Dem werden die berichtenden deutschen Medien heute bei weitem nicht gerecht – und wenn sie dann doch über den politischen Gehalt eines Videospieles schreiben, sind die Artikel oft schlecht recherchiert.⁹³ Diese Kritik an den Medien soll hier aber nur kurz angesprochen sein: es bedarf eines neuen – intelligenten – Videospiele-Journalismus, der nicht nur auf Grafik, Sound und Gameplay achtet, sondern Spiele auch politisch einordnet, erklärt, analysiert und kritisiert.⁹⁴

Zu „Call of Duty – Black Ops 2“ lässt sich abschließend sagen, dass es ein – was die politischen Aussagen betrifft – teilweise sehr überraschendes Spiel ist: wurden militärische Einsätze in den vorherigen Serien-Teile einseitig jubelnd und faszinierend dargestellt, findet sich in „Black Ops 2“ außergewöhnlich viel Kritik an militärischen Interventionen und der Rüstungsindustrie. Die US-Außenpolitik – vor allem die undurchsichtigen Machenschaften des US-Auslandsgeheimdienstes CIA – werden in dem Shooter kritisch kommentiert und vor der Entwicklung autonomer Waffensysteme aufgrund ihrer Anfälligkeit für Hacker-Attacken gewarnt.

Die vorliegende Studie ist der fünfte Teil der Reihe „Das virtuelle Schlachtfeld“. Verglichen mit den anderen von mir ausführlich behandelten Militär-Videospielen lässt sich „Call of Duty – Black

Ops 2“ auf einer Skala von „kriegs-fördernden“- und „friedens-fördernden“-Videospielen in der Mitte mit einer leichten Tendenz zu ersterer Kategorie einordnen – in erstere Kategorie sind die kriegsverherrlichenden Spiele „Battlefield 3“ (EA/DICE 2011), „Ghost Recon – Future Soldier“ (UbiSoft/Red Storm Entertainment 2012) und „Medal of Honor – Warfighter“ (EA/Danger Close 2012) einzuordnen, in letztere Kategorie das friedensfördernde „Spec Ops – The Line“ (2K Games/Yager 2012). Einige in „Black Ops 2“ getroffene Aussagen sind durchaus geeignet, den – ansonsten vielleicht auch unpolitischen – Spieler politische Inhalte zu vermitteln, die durchaus zu kritischem Denken über Militäreinsätze und modernen Waffentechniken geeignet sind. Trotzdem ist der neue „Call of Duty“-Teil ein Militär-Shooter, der Militäreinsätze und seine Protagonisten in vielen Szenen ästhetisch darstellt und Krieg als Mittel der Politik gut heißt.

Anmerkungen

- 1 Richmond, Shane: Call of Duty: Modern Warfare 3 breaks sales records, in: www.telegraph.co.uk, 11.11.2011 – 24.11.2012.
- 2 Inerle, Florian: Activision-Blizzard – Call of Duty: 40 Mio. Spieler, 10 Mio. Elite-Mitglieder, in: www.gamestar.de, 11.5.2012 – 27.5.2012.
- 3 Linken, Andre: Call of Duty: Black Ops 2 – Erzielte am ersten Tag bereits 500 Millionen Dollar Umsatz, in: www.gamestar.de, 16.11.2012 – 24.11.2012.
- 4 Linken, Andre: Call of Duty: Black Ops 2 – Shooter durchbricht 1-Milliarde-Dollar-Marke in 15 Tagen, in: www.gamestar.de, 5.12.2012 – 19.12.2012.
- 5 Souvik, Mukherjee: „Follow Makarov’s Lead?“ – Ethical Conflict in Videogames and Call of Duty: Modern Warfare 2’s Controversial ‚No Russian‘ Level, in: Inderst, Rudolf Thomas/Just, Peter (Hrsg.): Contact – Conflict – Combat – Zur Tradition des Konflikts in digitalen Spielen, Boizenburg 2011, S. 43ff.
- 6 Schwerdtel, Markus/Trier, Michael: Kolumne: „Moder Warfare 2 killt die Spielkultur“ – Kommentar der Chefredaktion, in: www.gamestar.de, 6.11.2009 – 25.11.2012.
- 7 N.N.: Modern Warfare 2: Russland bannt Flughafenszene, in: www.derwesten.de, 16.11.2009 – 25.11.2012.
- 8 N.N.: Call of Duty: Black Ops Cut – Erste Details zur Deutschland-Zensur, in: www.pcgames.de, 3.10.2010 – 25.11.2012.
- 9 Schulze von Glaßer, Michael: Kollateralschäden, in: www.militianment.info, 30.11.2011 – 25.11.2012.
- 10 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.
- 11 Gespielt wurde die deutsche PC-Version von „Call of Duty – Black Ops 2“. Die Kampagne des Spiels wurde durchgespielt – manche Stellen sogar mehrfach, um verschiedene Handlungswege anzusehen – und auch der Multiplayer-Modus gespielt. Alles wurde dabei als Video mit gezeichnet, um es später besser analysieren zu können.
- 12 Inerle, Florian: Activision-Blizzard – Call of Duty: 40 Mio. Spieler, 10 Mio. Elite-Mitglieder, in: www.gamestar.de, 11.5.2012 – 27.5.2012.
- 13 N.N.: Presseinformation – Call of Duty: Black Ops II – Deutscher Trailer gibt Einblicke hinter die Kulissen des Action-Blockbusters, München, 19.7.2012.
- 14 N.N.: GameStar TV: Black Ops 2 – Folge 86/2012, in: www.gamestar.de, 14.11.2012 – 28.11.2012.
- 15 Schulze von Glaßer, Michael: Kollateralschäden, in: www.militianment.info, 30.11.2011 – 25.11.2012.
- 16 Eine weitere – für den Inhalt des Spiels aber irrelevante – in „Black Ops 2“ dargestellte Person, die der Realität entnommen ist, ist die von David Petraeus: der ist in dem Videospiel Verteidigungsminister und war in der realen Welt bis zum 9.11.2012 – kurz vor Veröffentlichung des Spiels – Direktor des US-Auslandsgeheimdienstes CIA und zuvor hochrangiger Offizier der US-Army. Petraeus reichte wenige Tage nach den Präsidentschaftswahlen in den USA

- im November 2012 sein Rücktrittsgesuch wegen der mutmaßlichen Übergabe von Geheimdokumenten im Rahmen einer außer-ehe-lichen Affäre ein und wurde von seinen Aufgaben entbunden. Petraeus tritt im Videospiel etwa kurz auf der „USS Barack Obama“ auf, um den gefangenen Raul Menendez zu sehen.
- 17 Tran, Mark: Manuel Noriega – from US friend to foe, in: www.guardian.co.uk, 27.4.2010 – 2.12.2012.
- 18 N.N.: Angola – UNITA-Rebellenchef getötet, in: www.spiegel.de, 22.2.2002 – 2.12.2012.
- 19 Cornwell, Rupert: Charlie Wilson: Congressman whose support fort he mujahideen helped force the Soviet Union out of Afghanistan, in: www.independent.co.uk, 13.2.2010 – 2.12.2012.
- 20 N.N.: Faszination Computerspiele: Vom Frust zur Lust, in: www.bundespruefstelle.de – 3.12.2012.
- 21 Basedau, Matthias: Ressourcenkonflikte, in: Wissenschaft & Frieden, 27. Jahrgang, 2/2009.
- 22 N.N.: Mineral Commodity Summaries – Rare Earths 2012, in: minerals.usgs.gov – 30.11.2012.
- 23 N.N.: Rohstoff-Streit – China reduziert Export von Seltenen Erden, in: www.welt.de, 14.7.2011 – 30.11.2012.
- 24 N.N.: Preisauftrieb – China verknappt Seltene Erden durch Förderstopp, in: www.welt.de, 20.10.2011 – 30.11.2012.
- 25 N.N.: Seltene Erden – China verstärkt Kontrolle über Hightech-Metalle, in: www.spiegel.de, 9.4.2012 – 1.12.2012.
- 26 N.N.: Seltene Erden – Chinas gefährliches Rohstoff-Monopol, in: www.handelsblatt.de, 21.6.2012 – 30.11.2012.
- 27 Heß, Ralf: Chinas Monopolstellung bei Seltenen Erden wird nicht ewig halten, in: www.telepolis.de, 31.7. 2012 – 1.12.2012.
- 28 Hier sind etwa „Frontlines – Fuel of War“ (THQ/Kaos Studios, 2008), „Storm – Frontline Nation“ (Just a Game/Collossai Studios, 2011) und die Spiele der „Civilization“-Reihe (Verschiedene Publisher und Entwickler, 1991 – 2012) zu nennen.
- 29 Heydarian, Richard: How the U.S. Pivot Towards Asia is Exacerbating Tensions With China, Inter Press Service, 26.12.2012.
- 30 N.N.: Irak-Krieg – US-Armee schickt bewaffnete Roboter in den Kampf, in: www.spiegel.de, 3.8.2007 – 28.11.2012.
- 31 N.N.: Legged Squad Support System (LS3), in: www.darpa.mil – 28.11.2012.
- 32 N.N.: DARPA's Legged Squad Support System (LS3) to lighten troops' load, in: www.darpa.mil, 7.2.2012 – 28.11.2012.
- 33 Dean, Sidney E.: Roboteresel für die Marineinfanterie, in: Europäische Sicherheit & Technik 12/2012, Seite 97.
- 34 N.N.: DARPA Legged Squad Support System (LS3), in: www.youtube.com, 6.2.2012 – 26.6.2012.
- 35 Kremp Matthias: Neuer Tarnkappen-Jet – Das Biest von Kandahar, in: www.spiegel.de, 6.12.2009 – 27.11.2012.
- 36 N.N.: X-45 J-UCAV (Joint Unmanned Combat Air Vehicle), United States of America, in: www.airforce-technology.com – 27.11.2012.
- 37 N.N.: X-47 Pegasus UCAV, United States of America, in: www.airforce-technology.com – 27.11.2012.
- 38 N.N.: X47B – Tarnkappen-Drohne übt Flugzeugträger-Landung, in: www.spiegel.de, 3, August 20120 – 27.11.2012.
- 39 Ross, Andreas: Vorwurf der Spionage – Iran führt Amerikas Drohne vor, in: www.faz.net, 9.12.2011 – 27.11.2012.
- 40 The Year of the Drone. An Analysis of U.S. Drone Strikes in Pakistan, 2004-2012, New America Foundation, Stand: 3.1.2013.
- 41 Kleinz, Torsten: Daten von US-Drohnen leicht zugänglich – Ich sehe das, was du auch siehst, in: www.taz.de, 5.11.2012 – 27.11.2012.
- 42 Gebauer, Matthias/Goetz, John/Hoyng, Hans/Koelbl, Susanne/Rosenbach, Marcel/Schmitz, Gregor Peter: Enthüllung brisanter Kriegsdokumente – Die Afghanistan-Protokolle – Die Pannen der leisen Killer: Wenn Drohnen versagen, in: www.spiegel.de, 25.7.2010 – 28.11.2012.
- 43 N.N.: Ackerman, Spencer: U.S. Troops will soon get tiny kamikaze drone, in: www.wired.com, 18.10.2011 – 28.11.2012.
- 44 N.N.: Moderne Kriegsführung – Roboterinsekten als Kampf-Kundschafter, in: www.spiegel.de, 5.5.2008 – 8.12.2012.
- 45 Heydt, Stefan: „Mikado“ fliegt durch das Outback, in: www.deutschesheer.de, 10.3.2010 – 28.11.2012.
- 46 Pfeiffer, Hermannus: Der neue Krieg der Drohnen, in: www.blaet-ter.de, November 2012 – 28.11.2012.
- 47 N.N.: „Killerroboter“ rechtzeitig verbieten – Vollautonome Waffen erhöhen Gefahren für Zivilisten, in: www.hrw.org/de, 19.11.2012 – 27.11.2012.
- 48 Ebenda.
- 49 Drohnen-Kriege, IMI-Fact-Sheet, November 2012.
- 50 McKee, Kent W./Tack, David W.: Active camouflage for infantry headwear applications, in: www.dtic.mil, Februar 2007 – 28.11.2012.
- 51 Hambling, David: Details of US microwave-weapon tests revealed, in: www.newscientist.com, 22.7.2005 – 28.11.2012.
- 52 Arndt, Olaf: Zukunftswaffen – Zwischen Warnschrei und Schuss, in: www.sueddeutsche.de, 17.5.2010 – 28.11.2012.
- 53 Lischka, Konrad: Cyber Angriffe – Estland schwächt Vorwürfe gegen Russland ab, in: www.spiegel.de, 18.5.2007 – 6.12.2012.
- 54 Stöcker, Christian: Angriff auf Irans Atomprogramm – Stuxnet-Virus könnte tausend Uran-Zentrifugen zerstört haben., in: www.spiegel.de, 26.12.2010 – 6.12.2012.
- 55 Göllner, Olaf: Lockheed Martin: dramatischer Anstieg von Cyber-Angriffen, in: www.heise.de, 14.11.2012 – 6.12.2012.
- 56 N.N.: Cyber-Attacke: Hacker knacken geheimes Jet-Projekt, in: www.spiegel.de, 21.4.2009 – 6.12.2012.
- 57 Cavely, Myriam Dunn: The militarisation of cyber security as a source of global tension, in: Strategic Trends 2012, S. 103-124.
- 58 N.N.: USA – Unglaubliche Geschichte, in: www.spiegel.de, 22.12.1986 – 9.12.2012.
- 59 N.N.: Chapter 4 – When the enemy steals the keys, in: www.youtube.com, 30.4.2012 – 9.12.2012.
- 60 N.N.: Chapter 5 – Black Ops, in: www.youtube.com, 30.4.2012 – 9.12.2012.
- 61 N.N.: Interview with Hank Keirse – Military Advisor of Call of Duty, in: www.youtube.com, 16.8.2012 – 16.8.2012.
- 62 N.N.: Military Episode, in: elite.callofduty.com – 13.12.2012.
- 63 Snider, Mike: Interview: ‚Black Ops II‘ consultant Peter Singer, in: www.usatoday.com, 2.5.2012 – 13.12.2012.
- 64 N.N.:Huhn, Ei oder Republikaner, in: WASD – Texte über Games 2, München 2012.
- 65 Vgl. Bürger, Peter: Kino der Angst – Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, Stuttgart 2007 (2. Auflage).
- 66 N.N.: About, in: www.americandefenseenterprises.com – 12.12.2012.
- 67 N.N.: Combat Film Productions, in: www.combatfilmproductions.com – 12.12.2012.
- 68 N.N.: A-TACS Camo signs deal with Activision in support of Call of Duty: Black Ops II, in: www.a-tacs.com, 13.11.2012 – 12.12.2012.
- 69 Linken, Andre: Call of Duty Elite – 12 Millionen registrierte Benutzer; 2,3 Millionen Premium-Kunden, in: www.gamestar.de, 3.8.2012 – 16.12.2012.
- 70 N.N.: Call of Duty: Elite kostenlos mit neuem Black Ops 2, in: www.chip.de, 16.10.2012 – 16.12.2012.
- 71 N.N.: Activision kündigt komplett kostenfreien Call of Duty Elite-Service für Call of Duty: Black Ops II an, München, 15.10.2012.
- 72 Freudenhammer, Julian: Special: Call of Duty Elite – Offizielles FAQ zum neuen Onlinedienst, in: www.gamestar.de, 7.6.2011 – 17.12.2012.
- 73 Schulze von Glaßer, Michael: Battlefield 3: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-online.de, 27.2.2012 – 17.12.2012.
- 74 Schulze von Glaßer, Michael: Ghost Recon – Future Soldier: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-online.de, 3.7.2012 – 17.12.2012.
- 75 Die systemübergreifenden Verkaufszahlen von „Call of Duty – Modern Warfare 3“ betragen für Nord-Amerika 15,44 Mio. Exemplare, für Europa 9,92 Mio. Exemplare (Verhältnis von 1,55). Von „Battlefield 3“ wurden in Nordamerika 7,1 Mio. Exemplare und in Europa 5,49 Mio. Exemplare (Verhältnis von 1,29). Quelle für die Verkaufszahlen: www.vgchartz.com – 16.12.2012.
- 76 Schulze von Glaßer, Michael: PR-Schlacht um die Shooter-Krone, in: www.militainment.info, 5.11.2011 – 17.12.2012.
- 77 Klix, Sebastian: Medal of Honor vs. Black Ops 2 – Duell der Shooter im Fußball-Finale, in: www.gamestar.de, 18.5.2012 – 16.12.2012.

- 78 N.N.: Prototype Quadrotor with Machine Gun!, in: www.youtube.de, 23.4.2012 – 16.12.2012.
- 79 N.N.: „Surprise“ – Official Call of Duty: Black Ops 2 Live-Action Trailer, in: www.youtube.com, 29.10.2012 – 16.12.2012.
- 80 N.N.: Call of Duty XP 2011 – Bericht von der CoD-Messe in Los Angeles (GameStar/GamePro), in: www.youtube.com, 12.9.2011 – 13.12.2012.
- 81 Bauderer, Frank: Activision Blizzard Deutschland vergibt PR-Budget für das Activision-Portfolio an Bite Communications, München 14.12.2012.
- 82 Schulze von Glaßer, Michael: Medal of Honor – Warfighter: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-online.de, 28.11.2012 – 16.12.2012.
- 83 Smits, Peter: Activision Blizzard – Publisher spendet 3 Mio. Dollar für Kriegsveteranen, in: www.gamepro.de, 12.11.2011 – 17.12.2012.
- 84 O’Keefe, Ed: Game developer’s newest ‚Call of Duty‘ helps veterans find jobs, in: www.washingtonpost.com, 9.11.2009 – 17.12.2012.
- 85 Ebenda.
- 86 N.N.: Gift from Call of Duty Endowment to Help Boston-Area Paralyzed Veterans get Good Jobs, in: www.pva.org, 19.10.2010 – 17.12.2012.
- 87 N.N.: Grant Recipient Report – July 2012, in: www.callofdutyendowment.org – 17.12.2012
- 88 N.N.: About us – Leadership, in: www.callofdutyendowment.org – 17.12.2012.
- 89 Für „Black Ops 2“ bietet sich durchaus ein Vergleich mit der „Terminator“-Spielfilm-Reihe („Terminator“ 1984, „Terminator 2 – Tag der Abrechnung“ 1991, „Terminator 3 – Rebellion der Maschinen“ 2003, „Terminator – Die Erlösung“ 2009) an, in der sich autonome US-Waffensysteme verselbstständigen und ein weltweiter auch mit Atomwaffen geführter Krieg der Maschinen gegen die Menschheit entbricht.
- 90 Linken, Andre: Call of Duty: Black Ops 2 – Shooter durchbricht 1-Milliarde-Dollar-Marke in 15 Tagen, in: www.gamestar.de, 5.12.2012 – 19.12.2012.
- 91 N.N.: Game Database – Call of Duty: Black Ops 2, in: www.vgchartz.com – 19.12.2012.
- 92 Probst, Maximilian: Kulturgut Games – Ballern ist nicht alles, in: www.zeit.de, 8.12.2012 – 8.12.2012.
- 93 N.N.: SZ: (K-)eine Verbindung zum US-Militär, in: www.stigma-videospiele.de, 17.11.2012 – 19.12.2012.
- 94 Brake, Michael: Computermagazin „WASD“ – Krieg und Spiele, in: www.taz.de, 18.12.2012 – 23.12.2012.
- Hinweis: das letzte Datum bei Online-Quelle verweist auf den letzten Zugriff des Autors.

Grafik unten: Activision/Treyarch



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.