

Ghost Recon – Future Soldier

Das virtuelle Schlachtfeld: Die Story – Der Hintergrund – Die Produktion

von Michael Schulze von Glaßer

„Erlebe die Zukunft des Krieges“ - unter anderem mit diesem Spruch wirbt der französische Videospiele-Hersteller UbiSoft für seinen Ende Mai 2012 erschienenen neuen Taktik-Shooter „Ghost Recon - Future Soldier“.¹ Und um es gleich vorweg zu sagen: nein, erleben kann man Krieg mit dem Videospiele - glücklicherweise - nicht, dafür gibt das Spiel aber einen guten Eindruck von heutigen und zukünftigen Militärmissionen und den Waffentechnologien der Zukunft: „Um der wachsenden Zahl von Bedrohungen in der Welt von morgen Herr zu werden, hat das US Special Operations Command eine neue Spezialeinheit ins Leben gerufen: die Group for Specialized Tactics. Hervorgegangen ist diese Elitetruppe aus der legendären D Company, 1st Battalion, 5th Special Forces Group. Sie ist die erste Task-Force für alle Aktionen, die maximale Schlagkraft erfordern und keine Spuren hinterlassen dürfen. Diese unaufhaltsamen, nicht verfolgten Soldaten werden die Ghosts genannt“, heißt es im Handbuch des Spiels. Nachdem die US-Regierung im realen Leben angekündigt hat, den Einsatz militärischer Spezialeinheiten massiv auszuweiten² und aufgrund des Szenarios aus Waffenhandel, Terrorismus und einem Putsch in Russland, lohnt sich deshalb eine Auseinandersetzung mit dem Inhalt des weltweit hunderttausendfach verkauften Militär-Shooter-Videospiels.

Die Story

„Eine Geschichte über Vergeltung und die Chronik eines geheimen Krieges“ - so beschreibt UbiSoft die Geschichte in dem von seinen Studios in Paris, Bukarest, Kiew und „Red Storm Entertainment“ aus dem US-Bundesstaat North Carolina entwickelten Videospiel.³ Der Spieler ist darin Teil eines vierköpfigen, mit High-Tech-Kriegsgerät der nahen Zukunft wie optischen Tarnanzügen und lauffähigen Drohnen ausgestatteten „Ghost“-Teams.

Nachdem eine „Ghost“-Einheit bei einem Einsatz in Nicaragua durch eine ferngezündete Bombe getötet wurde, sinnt das Team des Spielers nach Rache. Die Suche nach den Drahtziehern des Anschlags, der eigentlich die USA zum Ziel hatte, führt die „Ghosts“ nach Bolivien, um einen Waffenhändler zu fassen. Informationen des Waffenhändlers führen wiederum zu einem Warlord, der ein Flüchtlingslager in Sambia unter seiner Kontrolle hat. Ist der Warlord eliminiert, führen weitere Informationen die US-Soldaten über Nigeria bis nach Pakistan. Nach einer Verfolgungsjagd quer durch die pakistanische Millionenmetropole Peshawar kann der Spieler den Waffenverkäufer stellen, von dem die Bombe in Nicaragua stammte. Es handelt sich um eine Russin, die in einer ultranationalistischen Gruppe namens „Raven's Rock“ organisiert ist. Die Gruppe versucht kurz darauf in Russland die Macht an sich zu reißen und führt einen erfolgreichen Putsch durch - nun geht es nicht mehr nur um die Rache der „Ghosts“, sondern um den Weltfrieden. Dies zeigt auch ein versuchter Angriff der Ultranationalisten mit einer Atomrakete auf London. Die Rakete kann von dem im Spiel existierenden Anti-Raketen-Schild der NATO aber weitestgehend zerstört werden, so dass nur die Trägerrakete über London einschlägt.



Spielcover, UbiSoft

Um die weltpolitische Lage wieder in den Griff zu bekommen, unterstützt das „Ghost“-Team mit verdeckten Operationen die loyalen russischen Truppen gegen die Anhänger von „Raven's Rock“. Dabei muss der Spieler auch den vorherigen - laut Spiel legitimen - russischen Präsidenten aus einem Hochsicherheitsgefängnis im Süd-Osten-Russlands befreien. Schließlich muss das vielköpfige „Ghost“-Team des Spielers in Moskau eine Demonstration der Loyalisten und den Auftritt des befreiten Präsidenten schützen - natürlich alles geheim. Zunächst müssen feindliche Scharfschützen und andere Soldaten getötet, später der Militärführer von „Raven's Rock“ eliminiert werden. Letztlich kann das „Ghost Recon“-Team die Lage stabilisieren, die Putschisten aufhalten und so den Weltfrieden retten. Und in einer letzten Mission bekommen die US-Soldaten sogar ihre Rache und dürfen die führenden Köpfe von „Raven's Rock“ in ihrem Versteck töten, bevor sich die Gruppe auflöst und untertaucht.

Der Hintergrund

Die „Ghost Recon“-Reihe von Tom Clancy hält das alte Feindbild Russlands bzw. der Sowjetunion gepaart mit der aktuellen - angeblichen - Bedrohung durch Terroristen hoch. Nicht näher beschriebene Ultranationalisten übernehmen die Macht in Russland, um es zu alter Stärke zu führen. Mit dem Putsch erlangen sie die Kontrolle über das ohne Frage auch in der Realität bedrohlich ausgerüstete russische Militär und terrorisieren damit die westliche Welt.

Die feindliche Gruppe im Spiel - „Raven's Rock“ - wird nicht näher beleuchtet: aus welcher politischen Ecke sie kommt, bleibt offen. Nur die Feindseligkeit der Gruppe den USA und dem Westen gegenüber wird dem Spieler gleich mit der ersten Spielmission präsentiert - sogar auf einer sehr persönlichen Ebene, da „Raven's Rock“ Kameraden des Spielers tötet. Die im Spiel dargestellte Unschärfe der Antagonisten ist wichtig zur Entwicklung eines Feindbilds: während die „Ghost“-Truppe als gefühlvoll, heldenhaft und gute Absichten verfolgend dargestellt wird, sind die Feinde grundböse und bleiben immerzu mysteriös - selbst ihr Motiv bleibt unklar. Diese plumpe Gut-Böse-Dichotomie wird in den einzelnen Missionen in die Tat umgesetzt. Während die Feinde als kaltblütige Killer dargestellt werden, werden die „Ghosts“ als gerechte Krieger in Szene gesetzt.

Neben vielen politischen Aussagen, die im Spiel gemacht werden, ist wohl die Wichtigste der im Spiel dargestellte weltweite Einsatz des US-Militärs. In „Future Soldier“ operieren „Ghost“-Teams in Nicaragua, Bolivien, Sambia, Nigeria, Pakistan und Russland, ohne dass das Eindringen der US-Truppen in die anderen Staaten - mit Ausnahme der Mission in Pakistan - nur im Geringsten thematisiert wird. Im Pakistan-Level „Tiger Dust“ agieren die Ghosts immerhin mit Wissen und Einverständnis des pakistanischen Militärs, auch wenn es im Verlauf des Levels zu Differenzen kommt. Zur Verteidigung der politischen Interessen der USA darf jegliche Souveränität anderer Staaten missachtet werden - so die Botschaft. Der Spieler von „Ghost Recon - Future



Mission Nicaragua: Boswa Biosphärenreservat, Foto: UbiSoft



Mission „Subtle Arrow“, Foto: UbiSoft

Soldier“ bekommt den Eindruck, dass weltweite Militäreinsätze in fremden Staaten normal seien. Die Missachtung staatlicher Souveränität wird banalisiert. Zwar spiegelt „Ghost Recon“ damit in weiten Teilen die Realität wieder - die USA führen schon heute im Jemen, in Pakistan und in vielen anderen Ländern Militäreinsätze gegen vermeintliche Terroristen durch, ohne die Regierungen der Länder um Erlaubnis zu fragen -, doch ist dies ein Missstand in der heutigen Welt und sollte den - oft noch jungen - Spielern nicht noch positiv nahegelegt werden. Viele der heutigen, meistens mithilfe von Drohnen durchgeführten, verdeckten US-Militäroperationen stehen nicht im Einklang mit den Bestimmungen des Völkerrechts. Es ist schlichtweg verboten - und das mit gutem Grund, mit irgendwelchen Spezialeinheiten wild in fremden Ländern herumzuoperieren.

Die Produktion

“This video game is not sponsored or endorsed by the U.S. Military”, heißt es im Abspann von “Ghost Recon - Future Soldier”. Und tatsächlich scheint zumindest das US-Militär nicht direkt am Spiel beteiligt gewesen zu sein: „Informationen, inwieweit militärische Berater für die aktuelle Entwicklung tätig sind, liegen uns nicht vor“, so Karsten Lehmann, Pressesprecher von UbiSoft-Deutschland.⁴ Allerdings: „Ghost Recon - Advanced Warfighter“, der Vorgänger von „Future Soldier“, sei vom UbiSoft-Studio „Red Storm Entertainment“ nahe dem Militärstützpunkt Fort Bragg, einer der größten Armee-Komplexe der Welt, im US-Bundesstaat North Carolina entwickelt worden. Die geografische Nähe wurde laut UbiSoft genutzt, um Prototypen von Waffensystemen ins Spiel einzubauen. In einem Video über die Spiel-Produktion wird diese Nähe deutlich: Als Dank für die Unterstützung von US-Militäreinheiten im Krieg gegen den Terror haben die Entwickler von „Red Storm“ eine US-Fahne von einem Militärflugplatz in Afghanistan geschenkt bekommen, die nun im Büro der Spiele-Entwickler zu sehen ist.⁵ Das Video zeigt auch Sound-Designer von „Red Storm“ bei Aufnahmen für die von den im Spiel dargestellten Waffen: Von Pistolen über Schnellfeuerwaffen bis hin zu großkalibrigen Scharfschützengewehren wurden die Sounds alle originalgetreu auf einem Schießplatz aufgenommen. Teilweise schießen die Spiele-Entwickler in dem Video sogar selbst. Daneben wurden Experten beauftragt, den „Ghost Recon“-Entwicklern die Schusswaffen vorzustellen. In dem Video wird besonders deutlich, wie begeistert die „Future Soldier“-Schöpfer selbst von Waffen sind - ein Sound-Designer trägt eine Base-Cap mit dem Logo des deutschen Waffenfabrikanten „Heckler & Koch“, ein anderer erläutert im Interview die Militär-Tradition in seiner

Familie. Zurückhaltung vor den Waffen gibt es nicht.

Auch wenn also eine direkte Zusammenarbeit mit dem Militär oder einem Rüstungsunternehmen bei der Produktion von „Ghost Recon - Future Soldier“ - soweit bekannt - nicht stattfand, haben die Entwickler nach eigenem Bekunden aber mit ehemaligen US-Navy-Seals zusammengearbeitet und stehen dem Militär und der Rüstungsindustrie vollkommen unkritisch gegenüber.⁶

Fazit

„Ghost Recon - Future Soldier“ ist ein von militärnahen westlichen Programmierern eines französischen Spiele-Entwicklers für einen westlichen Markt produzierter, actionreicher Taktik-Shooter. Das Videospiel vermittelt das Bild eines instabilen Russlands, das eine potentielle Gefahr für die westliche Welt darstellt. Nach dem Umsturz müssen sich - so wird vermittelt - westliche Militärkräfte in das Land einmischen, um das politische System wieder herzustellen. Damit greift das Spiel die aktuelle Debatte um ein militärisches Eingreifen etwa der NATO in Länder, in denen Bürgerkrieg oder zumindest umbruchartige Aufstände toben, auf und beantwortet sie eindeutig. Die Souveränität von Staaten wird in „Ghost Recon“ durchgehend ignoriert und stattdessen werden grenzenlose, weltweite Militäroperationen propagiert. Die politische Aussage des Videospiels folgt den heutigen, westlichen Militärdoktrinen, überall und jederzeit für die eigenen Interessen militärisch zu intervenieren. Internationales Recht bleibt dabei außer Acht.

Der vorliegende Artikel ist eine extrem gekürzte Fassung der IMI-Studie 2012/10. Die Studie kann gratis unter www.imi-online.de heruntergeladen werden.

Anmerkungen

- 1 N.N.: Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, in: www.ubi.com/DE.
- 2 Turse, Nick: The New Obama Doctrine, The Nation, 14.06.2012.
- 3 N. N.: Wichtige Features, in: ghostrecon.de.ubi.com.
- 4 Schulze von Glaßer, Michael: „Erlebe die Zukunft des Krieges“, in: www.militainment.info, 1. Juni 2011.
- 5 N. N.: NC Now | Red Storm Entertainment | UNCTV, in: www.youtube.com, 30. März 2011.
- 6 N. N.: Ghost Recon : Future Soldier – Inside Recon #2 [UK], in: www.youtube.com, 1. März 2012.