

Benedikt Hommann: Spec Ops: The Line

Beitrag aus Heft »2012/05: Medienkonjunkturen - Medienzukunft«

Die First- und Third-Person-Shooter, die in den letzten Jahren auf den Markt gekommen sind, unterscheiden sich voneinander häufig nur im Setting oder der grafischen Vollkommenheit. Die den Spielen zugrundeliegenden Geschichten sind oftmals die gleichen: Als heldenhafter Soldat rettet man Unschuldige oder gleich die ganze Welt, kämpft gegen Terroristen, Despoten oder Wahnsinnige. Aber was passiert, wenn man selbst nicht mehr erkennen kann, wer Held und wer Verbrecher ist, wo der Wahnsinn beginnt und wo er endet? Mit Spec Ops: The Line (2K Games) ist ein Third-Person-Shooter erschienen, der mit den gängigen Spieleklischees von Gute und Böse bricht – und dies auf eine für die Spielenden fast schon schmerzhaft Weise. Das Spiel des deutschen Entwicklerstudios Yager spielt in der von riesigen Sandstürmen heimgesuchten Metropole Dubai. Eine dreiköpfige Spezialeinheit um Captain Walker ist in der einst so prachtvollen Stadt eingetroffen, mit dem Ziel, das Schicksal des hochdekorierten Colonel Konrad und seiner Kompanie aufzuklären. Konrad, der Walker einst das Leben in Afghanistan gerettet hat, hatte sich mit seinen Soldaten aufgemacht, die Zivilbevölkerung aus Dubai zu evakuieren. Doch der Versuch misslang und der eintreffenden Spezialeinheit bietet sich ein Bild des Grauens: Abgeschlachtete Zivilisten, marodierende US-Soldaten.

Nicht ohne Grund orientiert sich das Spiel dabei dramaturgisch an dem Anti-Kriegsfilm Apocalypse Now (1979), der wiederum auf Joseph Conrads literarischem Werk Herz der Finsternis (1899) beruht. Als Captain Walker kämpft und schleicht sich der Spieler oder die Spielerin durch die verfallenen Ruinen Dubais, immer auf der Suche nach Konrad und der Wahrheit. Doch was ist die Wahrheit? Während andere Shooter an dieser Stelle eine Schwarz-Weiß-Dramaturgie vorgeben, verwischen in Spec Ops: The Line die Grenzen zwischen Gut und Böse. Nicht nur, dass der Spieler bzw. die Spielerin als amerikanischer Soldat gegen die einigen Landsleute kämpfen muss, die Legitimierung dieses Kampfes wird im Laufe des Spiels immer mehr aus den Angeln gehoben. So müssen immer wieder moralische Entscheidungen getroffen werden. In einer Mission soll sich Walker entscheiden, ob er lieber zwei Zivilisten retten will, oder einen Informanten. Auch wenn diese Entscheidungen im Spiel kaum einen Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte haben, sie erreichen etwas bei den Spielenden, das bisher in dieser Form bei keinem anderen Shooter erzeugt wurde: ein Schuld-Gefühl.

Denn wie man sich im Spiel auch entscheidet, Gewalt führt immer zu Leid und Opfern. Gleichsam zeigt Spec Ops: The Line noch etwas anderes: Es erlaubt den Spielerinnen und Spielern, mit der Figur eine Entwicklung durchzumachen. Walkers Vorgehen hat im Laufe des Spiels einen immensen Einfluss auf seine Psyche und die seiner beiden Kameraden. Die Soldaten werden zunehmend aggressiver und rücksichtloser. Dies kumuliert schließlich in der Frage, wer Schuld hat am Wahnsinn – der vermeintlich Böse oder der vermeintlich Gute? Spec Ops: The Line kann zu den gewalthaltigsten Spielen gezählt werden, die überhaupt in Deutschland unzensuriert eine USK-Freigabe erhalten haben. Da werden Köpfe abgeschossen, Zivilisten niedergemetzelt und verwundete Soldaten können brutal exekutiert werden. Im Unterschied zu anderen Spielen stellt sich hier allerdings nicht die Frage, warum ein Spiel derart gewalttätig sein muss. Der Grund dafür liegt in der Inszenierung, in der Gewalt nicht einfach Mittel zum Zweck ist, sondern kritisch hinterfragt wird. Spec Ops: The Line gelingt es zwar nicht immer, diese Kritik aufrechtzuerhalten, beispielsweise werden bei geglückten Kopftreffern kurze Zeitlupensequenzen ausgelöst, allerdings korrespondiert dies damit, dass das Spiel auch ein gewisses Unterhaltungserleben

ermöglichen will.

Trotz dieser fehlenden letzten Konsequenz lassen sich bei Spec Ops: The Line zwei Sachverhalte hervorheben: Zum einen zeigt der Titel, zu welchen narrativen Möglichkeiten das sonst dramaturgisch stagnierende Shooter-Genre imstand ist, indem bekannte Werke adaptiert und packend für das interaktive Medium Spiel inszeniert werden. Zum anderen gewinnt Spec Ops: The Line dem besonders in Deutschland stark umstrittenen Genre neue Facetten ab. Nun wird der Spieler oder die Spielerin am Ende einmal nicht als zufriedener Weltenretter zurückgelassen, sondern ernüchternd vor die Realität gestellt: Im Krieg gibt es keine Gewinner, nur Verlierer.

Spec Ops: The Line

Genre: Shooter

Plattform: PC, PlayStation 3, Xbox 360

Publisher: 2K Games

Entwickler: YAGER Development

Freigabe: USK 18