

Zehn Jahre Spec Ops: The Line

MAKING OF ... SAND, MORAL UND GEWALT

Yagers Antikriegs-Shooter ist 2022 bereits zehn Jahre alt.

GameStar sprach mit seinen Entwicklern und zeichnet den Entstehungsprozess nach. Von Denis Gießler



ACHTUNG, SPOILER!

In diesem Artikel geht es unter anderem um eine bestimmte (und sehr berühmte) Szene aus Spec Ops: The Line. Außerdem werden die allgemeinen Themen und Motive der Geschichte genauer aufgedröselt. Das Ende der Story ist nicht Bestandteil dieses Artikels.

Unter gestapelten Zeichnungen und Skizzen liegt die blaue Tupperbox begraben. Ihr Boden ist mit rötlichem Wüstensand bedeckt. 2008 hat ihn Yagers Art Director Matthias Wiese heimlich aus den Dünen um Dubai abgeschöpft, als er Eindrücke für einen neuen Shooter sammelte. Ein Shooter, der das Entwicklerteam von Yager Nerven kostete und der sich schlecht verkaufte. Aber auch ein Shooter, der dem Genre den Spiegel vorhielt und es mit seiner Story revolutionierte.

GameStar konnte mit sechs Entwicklern sprechen, die 2006 die Reise ins Herz der Finsternis antraten und sich auch zehn Jahre nach dem Release 2012 noch genau an die turbulente Zeit erinnern. Das ist die Geschichte von Spec Ops: The Line.

Aus Berlin nach Dubai

Wir schreiben das Jahr 2005. Das iPhone gibt es noch nicht, Grand Theft Auto: San Andreas erobert die Verkaufscharts, und

Duke Nukem Forever ist bereits ein Running Gag. Das kleine Berliner Studio Yager hat seit zwei Jahren kein neues Spiel mehr herausgebracht. Neue Aufträge sind nicht in Sicht, und das Geld wird langsam knapp. »Das war eine schwierige Zeit für uns damals, wir brauchten möglichst schnell einen Deal«, erinnert sich Timo Ullmann. 1999 gründet er mit Freunden Yager, die Wurzeln liegen in der ehemaligen DDR in Ostberlin. Das Team besteht 2005 aus etwa einem Dutzend Mitarbeitern und tüftelt an verschiedenen Ideen, darunter einem Action-Adventure im Star-Wars-Universum, das Star Wars: Battlefront ähnelt. Doch LucasArts ist nicht interessiert, blockt ab. Die Zeit wird knapp.

Ein Gameplay-Prototyp namens Stealth Ranger soll das Blatt wenden. Yager hat mehrere Monate an dem SciFi-Shooter geschraubt, darin befiehlt der Spieler ein Squad durch ein verwüstetes Dubai. »2006 haben wir den Prototypen 2K präsentiert, und die waren sofort interessiert«, sagt Ullmann. Besonders vom Dubai-Szenario sind die US-Amerikaner fasziniert. Die Wüsten-Metropole in den Vereinigten Arabischen Emiraten ist vielen in den USA damals noch weitgehend unbekannt. Das ehemalige Fischerdörfchen ist durch den Öl-Boom in die Höhe geschossen und trieft vor Dekadenz und Größenwahn. Mitten in der Wüste stehen Aquarien, Skipisten und Malls. Im Zentrum der Stadt thront das höchste Gebäude der Welt, das Burj Khalifa. Es ist der perfekte Schauplatz für einen Shooter.

2K bietet Yager an, den Prototypen auf Basis der Spec-Ops-Lizenz weiterzuentwickeln. Spec Ops: Rangers Lead the Way war 1998 der Auftakt der Reihe von Militärsimulationen für den PC. Take-Two Interactive kaufte



Abtrünnige US-Soldaten haben es sich in Dubai bequem gemacht. Sie verstehen nur eine Sprache: Gewalt.



die Marke Anfang der 2000er Jahre, ein Reboot durch das ehemalige Studio Rockstar Vancouver scheiterte. Nun will man mit Yager einen neuen Versuch wagen.

2006 unterzeichnet das Studio den Vertrag mit 2K. Der Publisher hat zu diesem Zeitpunkt mehrere Shooter in der Entwicklung, die das Genre revolutionieren sollen. 2006 erscheint Prey mit einem Native American als Protagonist. 2007 folgt Bioshock, das in der Unterwasserstadt Rapture spielt und zum Meilenstein wird. 2K ist bereit, eine Menge Geld für Ideen zu investieren, die sich vom Shooter-Einheitsbrei abheben.

Stealth Ranger, der SciFi-Shooter

In den nächsten Monaten entwickelt Yager den SciFi-Prototypen weiter und legt den Schwerpunkt aufs Schleichen. Tarnanzüge ähnlich wie in Crysis sollen den Spielern unsichtbar machen, außerdem soll man Wände erklimmen können. Auch größere Außenlevels mit Fahrzeugen und Luftschiffen sind geplant. Vom späteren Spec Ops: The Line ist Anfang 2007 in der Blaupause bis auf die Dubai-Idee kaum etwas zu erkennen. »Das Gameplay hat gut funktioniert und Spaß gemacht, war aber noch generisch, hatte keinen roten Faden, und eine Story gab es auch noch nicht«, sagt Ullmann im Rückblick. 2K schlägt vor, den neuen Spec-Ops-Shooter mit einer starken Story zu verbinden.

Für ein AAA-Spiel braucht das 2007 noch kleine Yager-Team viele neue Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Innerhalb weniger Jahre arbeiten beim Berliner Studio fast 100 Menschen, die interne Teamsprache wechselt von Deutsch auf Englisch. Yager zieht in sein heutiges Büro an der Spree in Kreuzberg, direkt an der früheren innerdeutschen



Yager residiert bis heute in einem Bürokomplex unmittelbar an der Spree im Berliner Stadtviertel Kreuzberg.



Mathias Wiese in Dubai beim Dünnenrollen. (Quelle: Yager/2K Games)



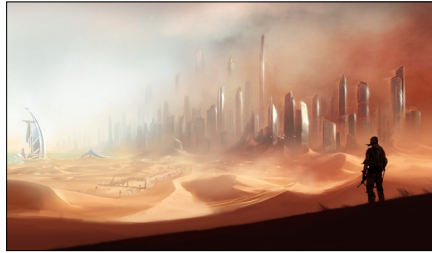
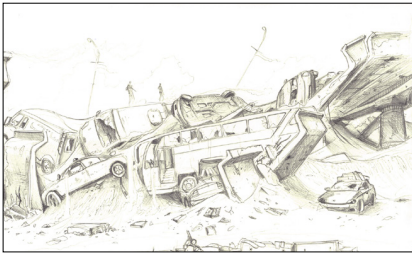
Walt Williams stößt zum Yager-Team dazu, um die Story von Spec Ops: The Line zu schreiben. (Quelle: Katie Williams)



Protagonist Walker zieht es immer tiefer in einen Strudel der Gewalt.

ARTWORKS

Bis der Look des virtuellen Dubais steht, fertigt Yager zahllose Skizzen an. Ursprünglich sollte Dubai auch grüne Flecken aufweisen und insgesamt ein bisschen freundlicher wirken. Der allgegenwärtige Sand kam erst später.



Grenze. Vom Meeting-Raum aus sieht man die sogenannte East Side Gallery, ein erhaltenes Stück Berliner Mauer, das gleichzeitig als Open-Air-Galerie genutzt wird.

Um das Studio bei der Story zu unterstützen, bringt 2K eigene Autoren mit, darunter Walt Williams, der als Lead Writer am Spiel arbeitet. »Die Geschichte in Dubai anzudeuten, war sehr spannend, außerdem konnten wir so eine Seite des Nahen Ostens zeigen, die im Genre der Militär-Shooter nur

selten vorkommt«, sagt Williams. Der Amerikaner pendelt während der Entwicklung zwischen den USA und Berlin und wohnt für ein paar Monate in einer Wohnung in Berlin-Friedrichshain (siehe Lesetipp-Kasten).

2007 beginnt das Genre der Militär-Shooter aus dem Boden zu schießen. Call of Duty wechselt mit Modern Warfare vom Zweiten Weltkrieg in ein Zukunftsszenario, Battlefield spielt seit dem zweiten Teil bereits in der Moderne, viele weitere Shooter sind in

der Entwicklung. »Das Genre war damals sehr überlaufen. Um herauszustechen, suchten wir uns eine eigene Nische darin«, sagt Williams. Die Nische, von der er spricht: den Krieg so wahrheitsgetreu wie möglich darzustellen, anstatt ihn zu feiern.

Gewalt hinterlässt Spuren

Krieg und Gewalt sind ein wesentliches Element von Computer- und Videospielen. In Strategiespielen bestreiten wir als Feldherren riesige Schlachten, in Ego-Shootern erschießen wir Hunderte von Gegnern, ohne weiter darüber nachzudenken. »Gewalt ist die vorherrschende Art und Weise, wie Spieler seit Jahrzehnten mit digitalen Welten interagieren, sie wird erwartet und ist finanziell und moralisch sicher«, sagt Williams. Das neue Spec Ops soll anders werden. Die Entwickler wollen den Spieler mit den Folgen seiner Taten konfrontieren. »Gewalt ist kein leerer, sinnloser Akt. Sie hinterlässt bei jedem eine Spur, und das wollten wir zeigen.« Das neue Spec Ops soll den Spieler auf eine Reise schicken. Als Inspiration nutzt Yager den Roman »Herz der Finsternis« von Joseph Conrad. Das Buch erscheint Ende des 19. Jahrhunderts und spielt in Belgisch-Kongo, einer Kolonie in Zentralafrika. Der Seemann Charlie Marlow berichtet von seiner Reise



Jörg Friedrich arbeitete als Game Designer bei Yager an KI und Level-design. (Quelle: Sebastian St. Schulz)



Timo Ullmann ist einer der Gründer von Yager und bis heute Geschäftsführer. (Quelle: Yager)



Hinter dem unscheinbaren Äußeren eines Third-Person-Shooters gähnen bei Spec Ops: The Line erstaunliche Storyabgründe.

als Dampferkapitän, der die Gräueltaten des europäischen Kolonialismus miterlebt. Auf dem Kongo fährt Marlow immer tiefer hinein ins namensgebende Herz der Finsternis auf der Suche nach dem Elfenbeinhändler Kurtz. 1979 greift Francis Ford Coppola die Idee in seinem Antikriegsfilm »Apocalypse Now« auf und verlegt sie in den Vietnamkrieg. Yager will das Herz der Finsternis nun nach Dubai verpflanzen. »Alle im Team waren von der Idee sofort überzeugt und wollten sie auf Spec Ops übertragen. Die Frage war nur, wie wir das genau anstellen sollten«, erinnert sich Jörg Friedrich. Er arbeitete als Game Designer bei Yager, kümmerte sich um die künstliche Intelligenz und wechselte dann zum Leveldesign.

Eine Flussreise wie in den Vorbildern kommt bei Spec Ops nicht in Frage. Zwar gibt es in Dubai den Dubai Creek, der ist aber nur 14 Kilometer lang, weshalb das Spiel dann ziemlich schnell zu Ende gewesen wäre. Stattdessen entscheidet sich Ya-



Creative Director Cory Davis nahm an einem Schusswaffentraining teil. (Quelle: Yager/2K Games)

ger für die Sheikh Zayed Road, die größte und bekannteste Straße Dubais. Ihr soll der Spieler folgen auf seiner Reise, an dessen Ziel das höchste Gebäude der Stadt steht, das Burj Khalifa. Die Reise dorthin soll der

Spieler in einem Delta-Force-Squad antreten, einer Eliteeinheit der US-Armee. Der Spieler steuert Captain Martin Walker, ihm folgen Lieutenant Alphonse Adams und Staff Sergeant John Lugo. Lead-Writer Williams überlegt sich die Namen und die Persönlichkeiten der Figuren. »Adams und Lugo wurden nach Freunden von mir benannt, die beim Militär waren. Einige Leute nehmen an, dass Walker nach mir selbst benannt wurde, aber die Wahrheit ist viel banaler.« Williams beruft ein Treffen ein, um den Namen der Hauptfigur zu besprechen. »Nun, er läuft viel, also nennen wir ihn Walker.« Bis die Figuren ihre endgültige Form erreichen, dauert es noch mehrere Jahre.

Die grünen Wiesen von Dubai

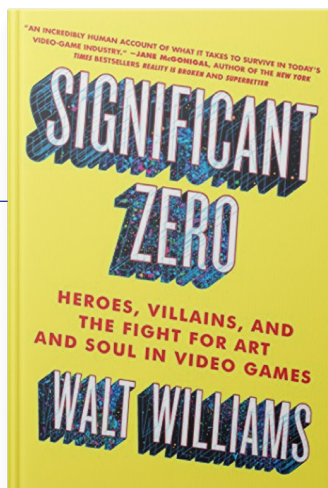
Auch Dubai wechselt als Schauplatz seine Gestalt im Laufe der Entwicklung. In frühen Versionen erreicht der Spieler eine Wüstenstadt, in der saftige Wiesen wachsen, wie Illustrationen von Art Director Mathias Wiese zeigen. Erst im Spielverlauf überrollt ein



Der Einsatz von weißem Phosphor stellt im Spiel einen Wendepunkt dar.

LESETIPP: SIGNIFICANT ZERO

Walt Williams, der bei Spec Ops: The Line als Lead Writer für die Story verantwortlich war, hat über seine Erlebnisse in der Spielebranche ein Buch geschrieben. Das ausschließlich in Englisch erhältliche »Significant Zero« (Atria Books, 304 Seiten, ca. 20 Euro) wirft ein Schlaglicht auf die Arbeitsumstände in der Branche und insbesondere bei Publisher Take-Two Interactive. Mit viel Witz zeigt Williams die Fallstricke der Spieleentwicklung auf und entzaubert den Beruf des Autors, unter anderem indem er die chaotische Entwicklung von Spec Ops: The Line zitiert.



Die Gameplay-Mechaniken von Spec Ops: The Line sind Cover-Shooter-Standard.



Die blaue Tupperbox mit echtem Sand aus Dubai steht immer noch im Yager-Büro.

Sandsturm Dubai. »Dabei entstanden tolle Lichtstimmungen und bizarre Formen«, sagt Wiese, der Bildhauerei studiert hat. In den fünf Jahren Entwicklungszeit zeichnet er tausende Skizzen und Storyboards, pro Meeting manchmal bis zu zwei Stück, die sich danach im Firmenkeller stapeln.

Um die Wüstenstadt realistisch abzubilden, reisen Wiese und Lead Artist Jason Flanagan 2008 in die Vereinigten Arabischen Emirate. Sie lassen sich Sanddünen herunterrollen und schütten sich Sand über die Köpfe, um zu sehen, wie er auf der Haut

aussieht. »Wir haben in diesen Luxushotels schon überall die Sanddünen gesehen«, sagt Wiese. Die beiden fliegen mit hundert Fotos von Hotellobbys und Hochhäusern im Gepäck zurück nach Berlin. Wiese kramt in seinen Erinnerungen und lässt die Fantasie spielen: Spec Ops soll optisch abwechslungsreicher werden als andere Shooter zu jener Zeit, klassische Lagerhallenlevels sind also für die Entwickler ein No-Go.

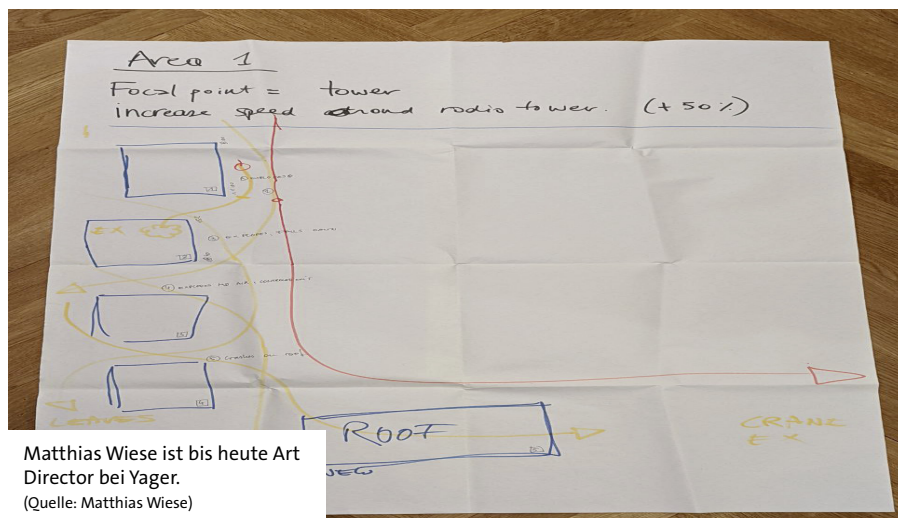
Wiese zeichnet Luxuslobbys, die mit goldenen Pfauen verziert sind, Malls und vertrocknete Schwimmhallen und versucht sei-

ne Ideen an die Leveldesigner zu verkaufen. »Als Art Director besteht dein ganzer Tag daraus, andere Leute von deinen Ideen zu überzeugen.« Um die Levels mit Leben zu füllen und die richtige Stimmung zu treffen, knipsen die Entwickler hunderte Screenshots, die die Concept Artists anschließend übermalen. »Damit kann man in die Zukunft schauen«, sagt Wiese.

Parallel läuft der Nachbau der Stadt in einer stark modifizierten Unreal Engine 3. Friedrich und die Leveldesigner achten darauf, dass die Spieler wissen, wohin sie gehen müssen. Früh ist klar, dass Spec Ops ein lineares Spiel wird. Special Effects Lead Florian Zender ist für die Sandstürme und Sandlawinen im Spiel verantwortlich und achtet darauf, dass die vielen Sandpartikel die Performance des Spiels nicht zu stark belasten. Besonders wenn Art Director Wiese mal wieder mit Illustrationen an seinem Schreibtisch steht, die technisch nur sehr schwer umsetzbar sind.

Zerstörbare Fensterscheiben platziert Zender mühsam per Hand, allein für die Intro-Sequenz opfert er mehrere Wochenenden. Auch die Animationen der Sandlawinen sind technisch anspruchsvoll.

Yager arbeitet von 2007 bis 2009 an Spec Ops: The Line, ohne dass das Spiel offiziell angekündigt wird. Viele im Team sind besorgt, dass das Projekt wieder eingestellt



Matthias Wiese ist bis heute Art Director bei Yager.
(Quelle: Matthias Wiese)



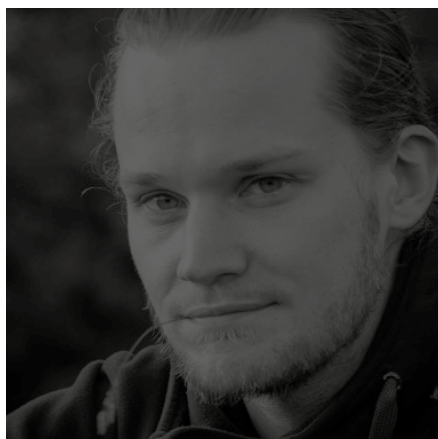
Das ungewöhnliche Szenario war einer der Hauptgründe, warum Take-Two Interesse an Yagers Shooter-Experiment Stealth Ranger zeigte.

wird, weil es Publisher 2K womöglich doch zu teuer geworden ist. Die Arbeit ist stressig, es wird gecruncht: »Arbeitswochen von 60 bis 80 Stunden gab es immer wieder«, sagt Ullmann. Als Geschäftsführer von Yager muss er einen ständigen Ausgleich finden zwischen kreativen Wünschen und den Ideen, die umsetzbar sind.

Die Stimmung im Team ist angespannt, auch wegen der ernsten Thematik des Spiels. »Unser Fokus lag auf einer düsteren, reifen und zum Nachdenken anregenden Erzählung«, sagt Cory Davis. 2008 stößt er zu Yager und arbeitet als Creative Director am Spiel. Über Jahre wird er die grundlegende Idee des Spiels sich und dem Team immer wieder vor Augen führen, die inmitten der kontroversen Inhalte verlorengehen kann.

Geschmacklosigkeit als Marketing

Spec Ops zeigt nicht nur Gewalt an Soldaten, sondern auch an Zivilisten. Ein kontroverses Thema, an dem andere Spiele zuvor



Der damalige Special Effects Lead Florian Zender arbeitet heute bei Machinegames in Schweden an der Wolfenstein-Reihe.

gescheitert sind. Eidos bringt 2004 den Vietnam-Shooter Shellshock: Nam '67 heraus, der die »Schattenseiten des Krieges« zeigen soll. Das Spiel bietet gesichtslose Charaktere und ergießt sich in geschmacklosen Grausamkeiten, die allein schockieren wollen. Der Shooter wird indiziert und gerät zu Recht in Vergessenheit. Auch der Shooter Six Days in Falluja steht in der Kritik. Der Titel bezieht sich auf ein Gefecht im Zweiten Irakkrieg Ende 2004, bei dem im Häuserkampf in der gleichnamigen irakischen Stadt mehr als 1.800 Menschen sterben, darunter 800 Zivilisten und mehr als 100 US-Soldaten. Konami will die Schlacht als ultra-realistischen Shooter umsetzen, wegen eines öffentlichen Aufschreis um die Geschmacklosigkeit des Settings stampft der Publisher das Spiel im April 2009 schließlich ein. Nun soll es aber doch noch Ende 2022 erscheinen, wird von Historikern aber wegen des fehlenden politischen Kontextes kritisiert.

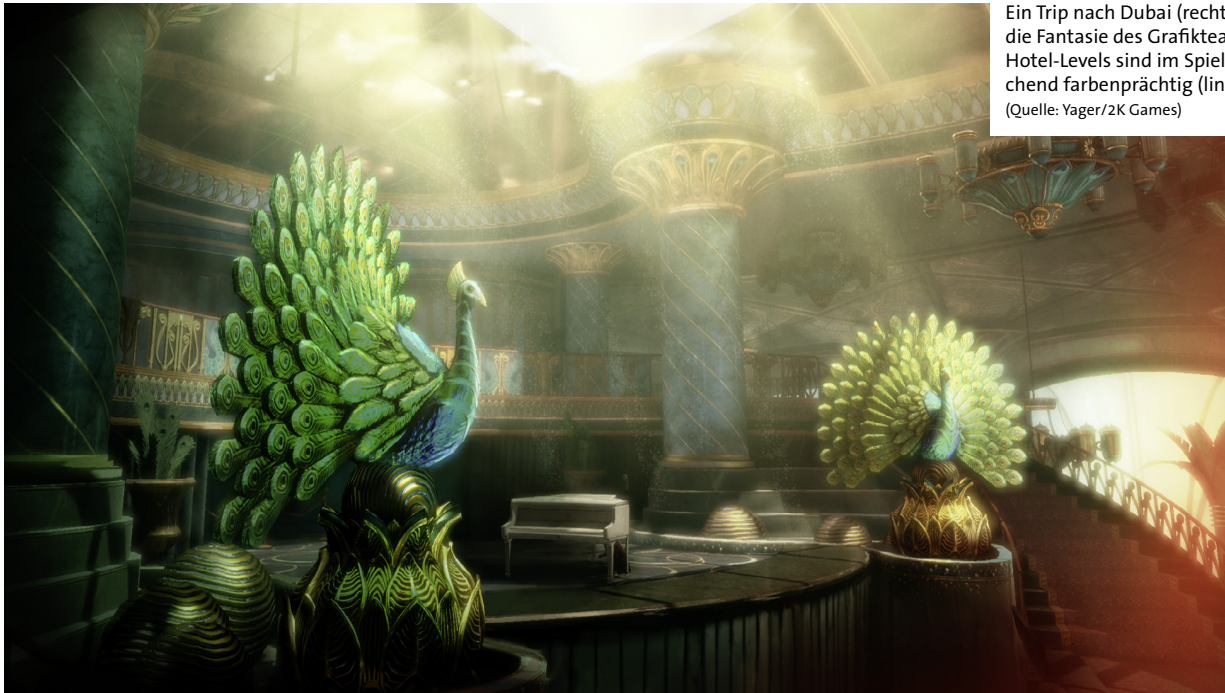
»Zu schockieren, ist einfach«, sagt Williams. »Wir wollten bei Spec Ops über das bloße Schockieren hinausgehen.« Um dieses hohe Ziel zu erreichen, verknüpft Yager jede Szene im Spiel mit der Geschichte: Walker – und damit auch der Spieler – glaubt, das Richtige zu tun, während er seine Gruppe auf den falschen Weg führt. Dabei überschreitet er mehrere Grenzen, nach denen es danach kein Zurück gibt. Der Titel von Spec Ops ist geboren: The Line.

Auch Yager stößt bei der Entwicklung an seine Grenzen. Viele Arbeitsstunden, der ungewisse Ausgang, ob das Spiel überhaupt erscheinen wird, und die belastende Thematik um Kriegsverbrechen zehren an den Nerven. Bilder von Kriegsverletzungen und Napalmopfern aus dem Vietnamkrieg dienen als Vorlage, »das waren wirklich verstörende Aufnahmen«, erinnert sich Ullmann.

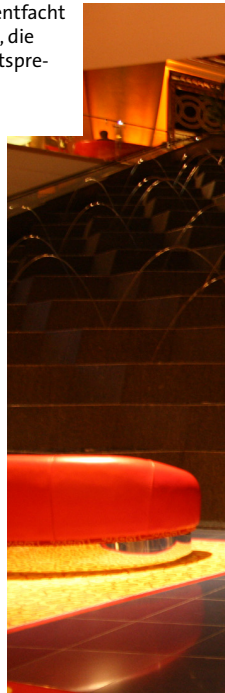
Allmählich beginnen die Figuren und die Geschichte ein Eigenleben zu entwickeln, das die Entwickler bei Yager in ihren Bann zieht. Sie versuchen, sich in die Situation der Figuren hineinzusetzen. »Walker, Lugo und Adams haben mich in meinen Träumen verfolgt und tun es immer noch«, sagt Creative Director Davis. Er verliert seine Hemmungen, taucht in die Geschichte ein und driftet in die Dunkelheit ab, wie er selbst sagt: »Sie fühlen sich an, als wären sie ein Teil von mir, es ist schwer zu beschreiben. Das kann eine sehr dunkle und geradezu traurige Erfahrung

Sieht aus wie Urlaub, ist aber Recherche: Lead Artist Jason Flanagan vor dem Burj al Arab.
(Quelle: Yager/2K Games)





Ein Trip nach Dubai (rechts) entfacht die Fantasie des Grafikteams, die Hotel-Levels sind im Spiel entsprechend farbenprächtigt (links).
(Quelle: Yager/2K Games)



rung sein, aber es ist eine echte Erfahrung, die ich sehr schätze und die ich nicht gegen ein glücklicheres Ende eintauschen würde.« Auch Williams taucht tief in die Geschichte und die Figuren ein, er verliert an Gewicht und kann nicht schlafen. Für die Ladebildschirme schreibt er kurze Texte, die direkt an den Spieler gerichtet sind: »Na, fühlst du dich schon wie ein Held?« und »Wie viele Amerikaner hast du heute schon getötet?«

Das Storyteam lässt das Squad allmählich durchdrehen. Die Figuren werden im Spielverlauf unprofessioneller, schreien herum und exekutieren gegnerische Soldaten. Die Kleidung ist zerfetzt, und ihre Gesichter sind blutverschmiert. Nicht nur für Walker und das Squad, auch für Yager ist Spec Ops: The

Line eine Reise ins Herz der Finsternis. Eine der für viele Spieler eindrucklichsten Szenen von Spec Ops entsteht über mehrere Jahre: die mit dem weißen Phosphor.

Der verbotene Kampfstoff setzt weißen Rauch frei, der hochentzündlich ist und schwere Verbrennungen verursacht. Menschenrechtsorganisationen stufen die Waffe als Kriegsverbrechen ein. Friedrich will weißen Phosphor im Spiel haben, weil es eine kontroverse Waffe ist. In einer ersten Idee sollte der Spieler Mörser und Phosphorgrenataten im Spiel umhertragen und an verschiedenen Stellen einsetzen können. »Aber wir haben uns schließlich dagegen entschieden, weil es nicht zur Erzählung gepasst hätte«, sagt Friedrich. Es ist eine Gratwande-

lung, Gewalt zu zeigen, um eine Botschaft zu vermitteln, dabei aber nicht zu explizit zu werden. So wird auch der Flammenwerfer als Waffe aus dem Spiel entfernt, weil er laut Davis »zu verheerend« war.

Vom weißen Phosphor bleibt nur das ursprüngliche Tutorial-Level im fertigen Spiel, das den Umgang mit dem Mörser erklärt. »Dann hatte jemand die Idee, eine Drohnenperspektive einzusetzen und den Spieler anschließend durch das Massaker laufen zu lassen, das er angerichtet hat«, sagt Friedrich. In der drastischen Szene bemerkt der Spieler, dass er dutzende unschuldige Zivilisten ermordet hat, darunter viele Frauen und Kinder. Vielen, die Spec Ops spielen, brennt sich die Sequenz bis heute ein. Speie-



Frühe Konzeptzeichnungen zeigen den für Stealth Ranger geplanten Science-Fiction-Look der Rüstungen.



ler und Spielerinnen sitzen entsetzt vor dem Monitor, sie fühlen sich schlecht, schuldig, dabei hatten sie geglaubt, das Richtige zu tun. Nach vielen Monaten und zahlreichen Iterationen ist damit eine der besten Szenen von Spec Ops: The Line entstanden.

Doch lieber ein simpler Shooter?

2009 wird der Shooter bei den Spike Video Game Awards angekündigt. Yager zweifelt immer wieder an seiner Idee: Kann ein Antikriegs-Shooter mit moralischen Entscheidungen überhaupt funktionieren? »Jahrelang haben wir untexturierte Männchen in grauen, untexturierten Umgebungen platziert. Wir hatten Zweifel im Team und überlegten, ob wir nicht einfach einen einfachen Shooter machen sollten«, sagt Friedrich. Es sei auch völlig unklar gewesen, ob die moralischen Entscheidungen im Spiel überhaupt eine Wirkung erzielen würden. Schon in vorherigen Spielen wie Bioshock konnte sich der Spieler entscheiden, ob er das Adam vollständig aus den Little Sisters heraus-saugt oder die Mädchen rettet.

In Spec Ops: The Line sind Entscheidungen zwiespältiger: Ist es wirklich besser, den CIA-Agenten am Leben zu lassen, nur damit er ein paar Minuten später grausam verbrennt? »Bei Gameplay weißt du irgendwann, ob es funktioniert oder nicht. Aber ob dir eine Entscheidung nahegeht oder nicht, ist viel schwieriger umzusetzen«, so Friedrich. Yager lädt deshalb immer wieder Playtester ein, erklärt den Spielern den Kontext, den es teilweise noch gar nicht gibt, und beobachtet genau die Reaktionen.

2010 und 2011 biegt Spec Ops: The Line auf die Zielgerade ein. »Das war eine sehr anstrengende Zeit«, sagt Ullmann. »Zu Beginn der Entwicklung hatte noch das Gameplay die Produktion bestimmt, nun war es die Story.« Levels müssen umgebaut werden, weil sie nicht zur Erzählung passen.

Schauspieler werden per Motion Capture in die Zwischensequenzen eingefügt, die Sprachaufnahmen laufen, man könnte denken, Spec Ops: The Line wird ein Antikriegsfilm. 2K hat zu diesem Zeitpunkt bereits Millionen in das Spiel gesteckt, nach fast fünf Jahren soll es nun endlich fertig werden. Bis zum Schluss fragen sich alle: Passt das wirklich alles gut zusammen?

Späte Genugtuung

Am 26. Juni 2012 schließlich erscheint Spec Ops: The Line. Mathias Wiese ist an diesem Tag in Italien und holt sich eine ausländische Spielezeitschrift an der Tankstelle. Auf dem Cover ist Spec Ops: The Line abgedruckt. »Wir waren alle sehr stolz, als das Spiel dann erschienen war, und warteten gespannt auf die ersten Wertungen.«

Gamespot schreibt als erstes Medium einen Testbericht. Die moralischen Entscheidungen seien nett, aber nicht wegweisend, und das Gameplay sei nicht mehr zeitgemäß. Die Website gibt eine 6,5. Die GameStar hingegen zieht 85 Punkte und lobt ex-



Mathias Wiese ist bis heute Art Director bei Yager. (Quelle: Mathias Wiese)

plizit die unter die Haut gehende Handlung, die Szene mit dem weißen Phosphor wird als Einstieg in den Artikel beschrieben, ohne Details zu verraten. Nutzt nur nichts. Die Verkaufszahlen sind enttäuschend, laut Schätzungen verkauft sich das Spiel bis Mai 2013 nur etwa 770.000 mal, Publisher Take-Two spricht davon, dass es unter den Erwartungen bleibe. Spec Ops: The Line lässt sich nur schwer vermarkten, weil es als gewöhnlicher Shooter beginnt und seine Geschichte erst im Spielverlauf entfaltet. Doch siehe da: die Wertungen werden besser. Insbesondere in der wichtigen Geschmacksrichtung der Spielerwertungen auf Steam.

Im Februar 2022 hat Spec Ops: The Line noch immer nur einen Metascore von 76 Punkten, auf Steam wird es hingegen als »äußerst positiv« eingestuft. Grafik und Gameplay sind zwar mittlerweile gnadenlos veraltet, doch das Spiel überzeugt immer noch durch seine Geschichte. Es kommentiert den Zustand des Shooter-Genres, in dem Spieler über Jahre konditioniert worden sind, auf alles zu schießen.

Spec Ops: The Line zeigt, welche emotionalen Möglichkeiten das Medium Computerspiel bietet. Auch Call of Duty setzt mittlerweile den zerstörerischen weißen Phosphor als Waffe ein. In Modern Warfare kann man den Kampfstoff im Multiplayer nutzen. Von den schrecklichen Auswirkungen der chemischen Waffe ist im Spiel aber nichts zu sehen. Spielfiguren fallen einfach tot um, mehr als ein Husten ist nicht zu hören.

Andere Shooter machen es besser und erzählen packende Geschichten: In der Metro-Reihe beispielsweise überleben wir in der Postapokalypse, in Wolfenstein: The New Order erleben wir in aller Brutalität die Tyrannei des Nazi-Regimes.

Yager ist durch Spec Ops: The Line weltweit bekannt geworden und hat sich stark weiterentwickelt. Einen Nachfolger soll es nicht geben. »Die Geschichte ist auserzählt«, sagt Williams. Viele ehemalige Yager-Entwickler arbeiten immer noch bei dem Berliner Studio. Timo Ullmann ist immer noch Geschäftsführer, Mathias Wiese zeichnet Skizzen als Art Director und erweitert den SciFi-Shooter The Cycle. Jörg Friedrich verlässt das Studio 2015, gründet mit Sebastian Schulz Paintbucket Games und veröffentlicht das preisgekrönte antifaschistische Indie-Game Through the Darkest of Times. Cory Davis gründet 2018 das Spielstudio Eyes Out zusammen mit Robin Finck, dem Gitarristen der Band Nine Inch Nails. Florian Zender ist zu Machinegames nach Uppsala in Schweden gewechselt, den Machern der Wolfenstein-Spiele.

Walt Williams arbeitet heute als Story Writer bei Insomniac Games, die zuletzt Ratchet & Clank: Rift Apart für die PlayStation 5 herausgebracht haben. An seine Erfahrungen mit Spec Ops: The Line denkt er oft zurück: »Das Spiel spricht die Leute immer noch an. Allein deshalb bin ich stolz darauf, daran gearbeitet zu haben.« ★