



Geliebter Feind

Jeder Computerspiel-Held braucht einen ernstzunehmenden Widersacher. Doch wie wird man zum Vorzeige-Schurken – und warum?

Ob hirnfressender Zombie, kriegslüsternder Wehrmachts-Soldat oder bombenlegender Terrorist – es ist nicht entscheidend, wer der Feind in einem Computerspiel ist. Entscheidend ist, wer er nicht ist: Er ist keiner von uns. Fast jeder Mensch hat eine emotionale Bindung zu dem, was er kennt. Wir mögen unseren Heimatort, essen gerne lokale Spezialitäten, und zur Fußballweltmeisterschaft schmücken wir uns mit den Nationalfarben und jubeln frenetisch über jedes Tor unserer Mannschaft. Was uns nicht vertraut ist, wird uns hingegen schnell suspekt. Menschen, die mit anderen Regeln und nach fremden Bräuchen leben, erscheinen uns oftmals als unberechenbar. Und was wir nicht zuverlässig einschätzen können, nehmen wir mitunter als Bedrohung wahr – als Feind. Es ist diese emotionale Unterscheidung zwischen Bekanntem und Unbekanntem, die Unterhaltungsmedien nutzen, um für uns passende Feindbilder zu erstellen. Die grundlegende Voraussetzung für das Böse in einem Computerspiel ist daher auch die simpelste: Der Feind muss anders aussehen als wir.

Das hässliche Entlein

Spiele wie **Resident Evil** oder **Aliens vs. Predator** machen es uns leicht: Schon auf den ersten Blick identifizieren wir Zombies und zähnefleischende Außerirdische als Feinde –

ein Untoter mit abgerissenem Arm sieht nun mal nicht aus wie Onkel Franz von nebenan. Militär-Shooter stecken ihre Schurken in für uns fremde Uniformen oder Kleidung. »Wir«, das sind in modernen Unterhaltungsmedien in erster Linie die Amerikaner: Die Filmfabrik Hollywood und die meist in den USA produzierten Computerspiele vermitteln ein Weltbild aus Sicht der Vereinigten Staaten. Das gilt

für viele Bürger westlicher Länder als ausreichend akzeptabel, um es im Rahmen eines Computerspiels oder Films als das eigene zu adaptieren. Mit der Folge, dass auch deutsche Spieler einen mit einer Kalaschnikow bewaffneten Araber schnell als Feind akzeptieren – oder gar einen deutschen Wehrmachts-Soldaten. Die Uniformen und Abzeichen des Zweiten Weltkriegs mit ihrer starken Symbolik eig-



Ein deutscher Soldat erschießt wehrlose Verwundete in **Call of Duty 5**. Je gnadenloser der Gegner, desto leichter wird er als Feind akzeptiert.



nen sich dabei besonders für ein deutliches Feindbild. Hakenkreuz oder Hammer und Sichel wirken mächtig, die Ideologien dahinter unaufhaltsam – und diesen muss sich der Spieler nun entgegenstellen.

Wir schätzen die Bedrohlichkeit unseres Gegenübers auch schnell durch seine Stimme ein: Ob deutsch, russisch, arabisch oder gar klingonisch – harte, herrische Laute zeichnen die Sprache des Feindes aus. Schon bevor die **Wolfenstein**-Reihe den Sprung in die 3D-Grafik schafft, macht sie durch deutsche Sprachausgabe klar: Wer so klingt, kann nur böse sein.

Die Wurzel allen Übels

Natürlich will uns jeder Computerspiel-Schurke ans Leben. Zum echten Feind wird er allerdings erst, wenn er neben der unmittelbaren Gefahr noch eine höhere, schwerwiegendere

Bedrohung für uns und unsere Gesellschaft darstellt: Vernichten wir nicht alle Zombies, breitet sich der T-Virus über das ganze Land aus, erledigen wir nicht die Königin, kommen die Aliens auf die Erde, stoppen wir die Wehrmacht nicht, fällt ganz Europa unter die eiserne Faust der Nazis. Das legitimiert unseren Kampf, insbesondere, wenn der Feind sich als besonders grausam und unmenschlich präsentiert. Die außerirdische Vernichtungsmaschine aus **Prey** lässt nicht mit sich reden, die Alien-Königin aus **Aliens vs. Predator** will uns nur als Wirt für ihre Eier, und wenn in **Call of Duty 5** Wehrmachtssoldaten hilflos am Boden liegende Russen erschießen, dann wird im Spieler der Wunsch laut: »Denen zeig ich's!« Zweifel an der Richtigkeit des Handelns wird damit minimiert – moralische Ambivalenz und Unsicherheit sind selten in Spielen, die uns in erster Linie unterhalten sollen.

Die dunkle Seite der Macht

Wer eine fremde oder gar gegensätzliche Weltanschauung vertritt, eignet sich am besten als Feind. Bis in die 80er sind das in erster Linie die Sowjets: In unzähligen Filmen und Romanen verhindern heldenhafte Agenten (allen voran James Bond) den Dritten Weltkrieg, indem sie die bösen Russen immer wieder austricksen. Nach dem Ende des Kalten Krieges suchen westliche Militärs nach neuen Feindbildern und finden sie spätestens mit den Anschlägen vom 11. September 2001: islamische Fundamentalisten. Nazis und Sowjets, die bis dato beliebtesten menschlichen Computerspiel-Gegner, werden durch eine aktuellere Bedrohung ausgetauscht. In **Battlefield 2** tauchen statt der Deutschen und Russen nun Araber und Chinesen auf, ebenso in **Command & Conquer: Generäle**. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) kritisiert die englische Fassung des Strategiespiels wegen ihres starken Bezugs zum mittlerweile tobenden Irak-Krieg. Das Spiel suggeriere eine Verbindung zwischen islamischen Terroristen und weiten Teilen des Nahen Ostens und pro-

pagiere die Kreuzzug-Mentalität: »Tötet Sie alle, der Herr wird die Seinen schon erkennen!« Das Spiel landet wegen Kriegsverherrlichung umgehend auf dem Index.

Der Name des Bösen

Feindbilder werden zwar stark von aktuellen Ereignissen geprägt, doch diese im Rahmen eines Spiels explizit zu vermarkten, ist für Entwickler oft ein heikles Thema, wie das Beispiel **Command & Conquer: Generäle** zeigt. Viele Programmierer taufen ihre Schauplätze daher um. So wird in **Boiling Point** aus Kolumbien Realia, das Entwicklerstudio Pandemic taufte in **Full Spectrum Warrior** Afghanistan in Zekistan um. Für das im Spiel vermittelte und vom Nutzer aufgenommene Feindbild macht das schwerlich einen Unterschied: Realia wird als typischer korrupter Bananenstaat verstanden, das islamische Zekistan als Terroristen-Schlängengrube – der Kampf gegen seine Bewohner erscheint also legitim.

Als Pandemic ankündigt, Ort der Handlung des Spiels **Mercenaries 2** solle kein Fantasie-land, sondern Venezuela werden, zeigt sich die Bevölkerung des Landes bestürzt. Die Politikerin Gabriela Ramirez: »Dieses Spiel ist die Rechtfertigung imperialistischer Aggression.« Propaganda in Computerspielen?

Das Spiel mit der Angst

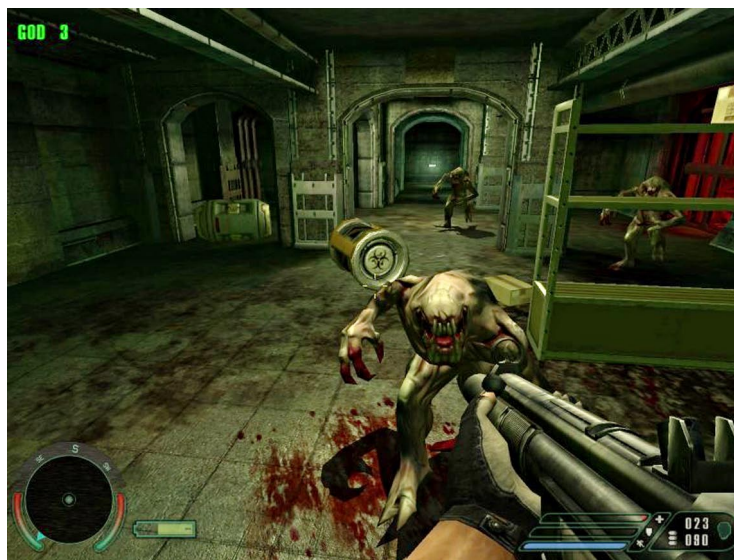
Tatsächlich ist die Nähe des venezuelanischen Präsidenten Hugo Chavez zu Fidel Castro dem US-Präsidenten George W. Bush ein Dorn im Auge. Und für Pandemic Grund genug, sich die im Spiel geschilderten Konflikte auszudenken. Denn wenn ein Feindbild schon nicht an ein historisches oder gar aktuelles Szenario anknüpfen kann, dann muss es zumindest ein glaubwürdiges sein. Holland greift Frankreich an? Käse. Mexikanische Rebellen bedrohen die USA? Schon besser – und Thema von **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**. Bo Anderson vom schwedischen Entwicklerstudio Grin erläutert die Grundlage der Story: »Die Amerikaner haben seit geraumer Zeit Angst davor, mexika-



Nach dem Zweiten Weltkrieg und Vietnam wechselte die Battlefield-Serie in ein aktuelles Szenario.



Für die deutsche Fassung musste Electronic Arts **C&C Generäle** entschärfen und von der Realität abrücken.

Bedrohliche Umgebung, bedrohliche Leute: der fiktive Bananenstaat Realia aus **Boiling Point**.Die meisten Spieler kämpfen in **Far Cry** lieber gegen Söldner als gegen unglaubliche Mutanten.

nische Plünderer könnten ihr Land überfallen. Die bilden deshalb sogar Bürgerwehren, die die Grenze bewachen.« Wenn die im Spiel geschilderte Bedrohung für uns greifbar wird, empfinden wir die Feinde als besonders gefährlich, und damit das Abenteuer als besonders spannend. Entsprechend will Ubisoft Montreal für **Far Cry 2** auf die unglaublichen Science-Fiction-Elemente des Vorgängers verzichten, wie uns Louis-Pierre Pharand, der Produzent des Spiels, erklärt: »Viele Spieler und auch wir hier im Team sind der Meinung, dass Far Cry am meisten Spaß machte, bevor die Monster und der ganze übernatürliche Kram auftauchten.«

Der Krieg im Kopf

Um Rechtsstreitigkeiten und politische Affronts zu vermeiden, denken sich Spieleentwickler meist Gegner aus, die als Ersatz für bestehende Feindbilder dienen sollen. Statt der mexikanischen Armee rücken in **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** deshalb fiktive Rebellen an. Dem Bürgermeister der im Spiel genannten mexikanischen Stadt Juarez war das ziemlich egal: Er sah seine Heimat verunglimpft und bat die Regierung um ein landesweites Verbot des Spiels. Bereits 2004 sorgte **Ghost Recon 2** für einen vergleichbaren Eklat. Darin greift eine Splittergruppe der nordkoreanischen Armee China an und muss von US-Truppen gestoppt werden. Chef-Entwickler Christopher Allen von Red Storm: »Wir wollen so echten politischen Gegebenheiten fernbleiben und trotzdem ein realistisches Konflikt-szenario bieten.« Eine nordkoreanische Zeitung glaubt indes, andere Motive hinter **Ghost Recon 2** erkannt zu haben: »Die Amerikaner haben der Welt ihren Hass auf uns gezeigt. Das mag für sie jetzt nur ein Spiel sein, aber ein Krieg wird später kein Spiel mehr für sie sein. Dort wird sie nur eine jämmerliche Niederlage und ein grauenhafter Tod ereilen.«

Die Realität im PC

Mittlerweile haben Computerspiele ihre politische Unschuld endgültig verloren. In **Kuma**

War spielen Sie echte Einsätze amerikanischer Soldaten im Irak nach. Das Entwicklerstudio Kuma Games veranstaltete sogar einen Wettbewerb, in dem Veteranen ihre am eigenen Leib erfahrenen Gefechte schildern sollten. Die Programmierer bauten anschließend die dramatischste Mission ins Spiel ein. Keith Halper, Chef des Studios, erklärt das Konzept: »In einer Welt, die von Konflikten zerrissen wird, denken wir bei den Abendnachrichten doch alle das Gleiche: Mann, das wäre ein tolles Spiel!« Entsprechend zeigt **Kuma War** vor jedem Level eine selbstgedrehte Nachrichtensendung mit echten Szenen des kurz darauf folgenden Einsatzes. Mittlerweile umfasst das Programm über 80 Missionen, angefangen vom Tod der Söhne Saddam Husseins über die umstrittenen Gefechte von Falludscha bis zum Ende des Al-Qaida-Führers Al-Zarkawi. **Kuma War** bietet in einem Level sogar das nach eigenen Angaben »plausibelste Szenario, um die Nuklearanlagen des Iran zu zerstören.«

Doch Kuma Games hat kein Monopol auf derartige Spiele. Die »Gegenseite« hat das Medium ebenfalls für sich entdeckt. **Under Siege** von Afkar Media schildert den Kampf der Palästinenser gegen die israelischen Be-

satzter, und kehrt dabei das Feindbild der westlichen Shooter ins Gegenteil um: Statt eines bombenbepackten islamischen Selbstmordattentäters stürzt sich hier ein orthodoxer Jude mit einer Uzi in eine vollbesetzte Moschee und eröffnet das Feuer auf die wehrlosen Betenden. **Rescue the Nuke Scientist**, das Spiel einer iranischen Studentenvereinigung, adaptiert das Iran-Szenario aus **Kuma War**, doch dreht den Spieß um: Statt eine Nuklearanlage zu zerstören befreit der Spieler hier einen iranischen Atom-Wissenschaftler, bekämpft amerikanische Soldaten und deckt schließlich eine israelische Verschwörung auf.

Der Rattenfänger von Bagdad

Under Siege und **Rescue the Nuke Scientist** sind in westlichen Ländern nur schwer zu ergattern – und wegen ihres schwachen technischen Anspruchs auch höchstens als Kuriosum interessant. Trotzdem sorgt sich die US-Regierung, das Feindbild Amerika könne sich über Computerspiele weiter in der Welt verbreiten. 2006 glauben Internet-Experten Anzeichen dafür gefunden zu haben, dass die Terror-Organisation Al-Qaida Spiele für ihre Zwecke umprogrammiert, um die amerika-

Qualifizierte sich Venezuela durch politische Differenzen mit den USA als Schauplatz von **Mercenaries 2**



Kuma War stellt echte Gefechte des US-Militärs nach – sogar die Gefangennahme von Saddam Hussein.



Ungewohntes Feindbild für westliche Spieler: In *Under Siege* sind die Israelis die Schurken.

nische Jugend zu korrumpieren. In einer Anhörung vor der zuständigen Untersuchungskommission präsentieren die Verfassungsschützer das Beweisstück: ein Fan-Video aus **Battlefield 2**, in dem ein Spieler als Kämpfer der Middle Eastern Coalition auf GIs schießt. Der holländische Macher des Clips hat über die Szenen einen Monolog aus der Polit-Satire **Team America** gelegt, in der ein Terrorist seinen Hass auf die amerikanischen Ungläubigen schildert. Als die Angelegenheit öffentlich wird, klären die Betreiber eines Spiele-Blogs die Untersuchungskommission auf. Doch dass westlich orientierte Jugendliche in einem Spiel freiwillig auf amerikanische Truppen schießen und derartiges »Propaganda-Material« sogar in den Vereinigten Staaten produziert werde, entzieht sich bis auf Weiteres dem Verständnis der entrüsteten Politiker.

Der ultimative Gegner

Multiplayer-Strategiespiele oder -Shooter wie **Battlefield 2** passen sich zwar gelegentlich an aktuelle Militärkonflikte an, beschränken den Spieler aber nicht auf eine Seite der Auseinandersetzung – ohne Story gibt es damit auch keinen Feind im klassischen Sinne. Für welche

Armee sich der Spieler hier entscheidet, liegt deshalb in der Regel an den Waffen, Taktiken oder Einheiten, die sich ihm bieten, und nicht an der Weltanschauung der jeweiligen Partei. Je stärker der Spieler auf seine Leistung im Wettbewerb mit anderen konzentriert ist, auf Punkte, Abschüsse und dergleichen, desto unwichtiger wird für ihn der Spielhintergrund.

Allerdings gilt auch hier: Das Szenario muss glaubwürdig sein. Auf ihrer Suche nach einer geeigneten Hintergrundgeschichte für ihr Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** fiel dem Entwicklerstudio Massive die Wahl deshalb leicht: »Wir wollten einen Krieg mit ausgeglichenen Parteien und moderner Ausstattung«, erklärt Martin Hultberg von Massive, »und dafür ist der Kalte Krieg die perfekte Wahl, wenn nicht sogar die einzige Wahl.« Die bösen Sowjets: ein Feindbild, das eine ganze Generation geprägt hat. Doch darauf kommt es Massive gar nicht an. Eigentlich sollte **World in Conflict** beide Seiten beleuchten, die Russen-Kampagne wurde dann aber in das Addon **Sowjet Assault** geschoben. Da werden dann die Amerikaner die Schurken sein. Dennoch bekennt Hultberg, die Russen gäben ein dankbares Feindbild ab: »Für den

Rest der Welt wirken sie hart, unbarmherzig und bedrohlich, ohne dass man Rücksicht auf politische Korrektheit nehmen müsste – wie bei fundamentalistischen Terroristen etwa.«

Ivan der Schreckliche

Dass »der böse Russe« auch zwanzig Jahre nach Kaltem Krieg und dem frühen James Bond noch immer einen guten Schurken abgibt, haben in letzter Zeit einige Entwickler bemerkt: **Call of Duty – Modern Warfare**, **Frontlines** oder in naher Zukunft **End War** läuten eine »Russen-Renaissance« ein. Der Grund dafür dürfte wiederum in aktuellen politischen Wendungen liegen: Mit seiner erstarkten Wirtschaft, seinem großen Nationalstolz und regelmäßigem Säbelrasseln erscheint Russland dem Westen aufs Neue als unberechenbar, suspekt oder gar feindselig.

Doch welchen Nutzen haben wir, die Spieler, von derart stereotypen Feindbildern? Jürgen Fritz, Professor für Spielpädagogik an der Fachhochschule Köln, kennt die Antwort: »In Computerspielen steht fest, wer der Gegner ist. Hier steht fest, mit welchen Mitteln zurückgeschlagen werden darf, und hier steht auch fest, dass der Spieler selbst eindeutig gut ist.« Im wahren Leben sind solch klare Strukturen selten. Als Russland am 8. August 2008 georgische Truppen in Süd-Ossetien angreift, lässt sich nicht ohne Weiteres sagen, wer in diesem Konflikt der Übeltäter und wer das Opfer ist. In einem Computerspiel wäre dieser Krieg viel übersichtlicher, klarer, begreifbarer. Und so fragt ein User im Forum von GameStar.de sarkastisch: »Gibt's dazu schon eine Mod für Armed Assault oder Operation Flashpoint?« Nicht nur eine Mod, sondern sogar ein Vollpreisspiel: In der ersten Mission von **Ghost Recon** aus dem Jahre 2001 schickt Sie Red Storm Entertainment nach Süd-Ossetien, um dort einen Krieg zwischen Georgiern und Russen zu unterbinden. Allein im Datum liegen die Geschichtenschreiber von Tom Clancy falsch. Sie schätzen den Ausbruch des Krieges auf April 2008 – vier Monate zu früh. **FAB**



Als Gegengewicht zur Supermacht Amerika kommt in *World in Conflict* nur eine Armee in Frage: die der Sowjetunion.