



Captain Walker (links) läuft mit seinem Team in einen Hinterhalt. Die Schießereien in *The Line* erstrecken sich oft über mehrere **Höherebenen**.

# Spec Ops The Line

Mit diesem Actionspiel meldet sich nicht nur eine Taktik-Shooter-Reihe, sondern auch sein deutsches Entwicklerstudio Yager zurück. Wir haben das Team in Berlin besucht, um einen exklusiven Blick auf dieses spannende Spiel zu werfen.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6648

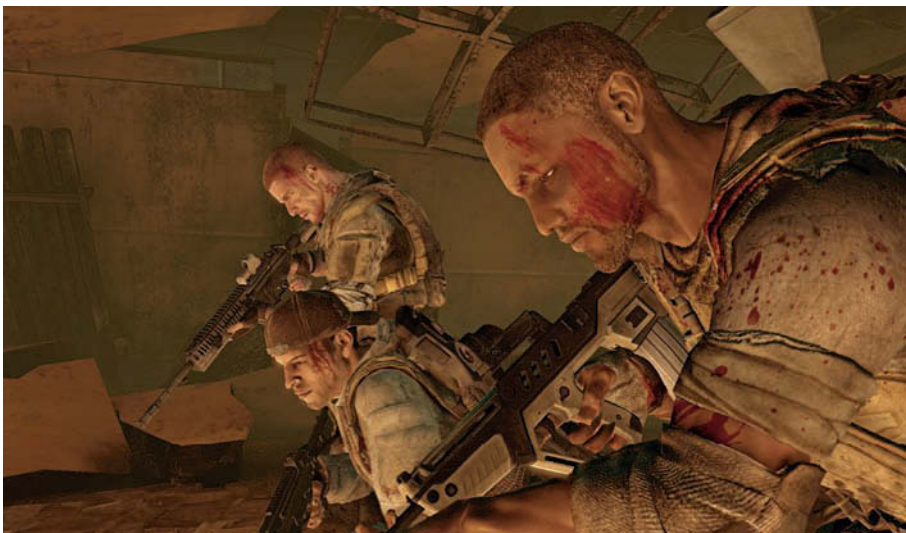
Dubai: Kaum eine Stadt der Welt ist in den letzten Jahren so schnell und außergewöhnlich gewachsen wie die Hauptstadt des gleichnamigen arabischen Emirats. Hier können sich die besten Architekten aus aller Welt so richtig austoben, denn lange spielte Geld im Golfstaat keine Rolle, und beim Hausbau ist nur

der Himmel die Grenze; derzeit zum Beispiel entsteht in Dubai das höchste Gebäude der Welt, viele andere Superlative gingen voran. Doch was wir Menschen mit großen Augen bestaunen, ist der Natur mitunter nicht einmal ein müdes Schulterzucken wert. Im Actionspiel **Spec Ops: The Line** wird Dubai von Sandstürmen bi-

blischen Ausmaßes heimgesucht, die die Prachmetropole des Nahen Ostens im wahrsten Sinne des Wortes verwüsten. Und während die Stadt mehr und mehr im Sand versinkt, versinkt ihre Wohlstandsgesellschaft im Chaos. Mitendrinnen kämpft ein Häufchen Elite-Soldaten ums Überleben – und gegen sich selbst.

## Berliner Sandmännchen

**Spec Ops: The Line** ist das zweite Werk des deutschen Entwicklerstudios Yager. Das Berliner Team hat 2003 ein ebenfalls Yager getauftes Raumschiff-Actionspiel veröffentlicht und sich gleich im Anschluss an die Produktion eines Third-Person-Shooters gemacht. Daraus ist nun der jüngste Teil der **Spec Ops**-Reihe (damaliger Entwickler: Zombie Studios) geworden. Die kennen Sie nicht? Macht nichts. Die Taktik-Shooter erschienen Ende der 90er und waren nur mäßig erfolgreich. Für Yager ist der Untertitel des Spiels ohnehin viel wichtiger, wie Klaus Riech, der Chef-Leveldesigner von Yager, erklärt: »Der Name lässt viel Raum für Interpretationen. *The Line* kann sich zum Beispiel auf eine Spur im Sand beziehen, auf die Grenze zwischen Richtig und Falsch, oder auf den schmalen Grat zum Wahnsinn, den zu überqueren man als Mensch in einer Ausnahmesituation Gefahr läuft.« Auf den ersten Blick ist der Titel tatsächlich nicht



Walker (hinten), Lugo und Adams (rechts) sehen im Laufe des Spiels immer **rampolierter** aus.



Ein Gegner läuft über das sandbedeckte **Glasdach**. Mit einem Schuss holen wir den Kerl auf den Boden zurück.



Colonel Conrads **Soldaten** wollen sich einfach nicht von uns retten lassen.



Eine umgedrehte US-Flagge lotst uns zu einem schrecklichen **Fund**: Captain Daniels Leiche.



Auf Knopfdruck geht Walker hinter festen Objekten in **Deckung**.

sonderlich griffig, doch andererseits ist es auch mal ganz erfreulich, wenn ein Actionspiel keinen reißerischen Quatsch-Namen vor sich her trägt.

### Eine Krise, wie sie im Buche steht

Entsprechend seinem so ambitioniert entworfenen Untertitel will **The Line** die Spieler besonders durch eine packende Geschichte in seinen Bann ziehen. Okay, das haben wir schon manches Mal gehört, aber Yager bedient sich in Sachen Story bei einer gewichtigen Vorlage: bei der Novelle **Herz der Finsternis** von Joseph Conrad, vielen besser bekannt durch Francis Ford Coppolas Filmadaption **Apocalypse Now**.

Während Dubai von den immer noch anhaltenden Sandstürmen zerstört wird, entsendet die Welt Hilfstruppen in die Stadt, um die Evakuierung der Zivilbevölkerung zu organisieren. Der Verantwortliche vor Ort ist ein Special Forces Colonel namens Conrad (benannt nach dem Autor der Novelle). Doch im Laufe seines Einsatzes hat der Mann allem Anschein nach den Verstand verloren: Er nimmt keine Befehle seiner Vorgesetzten mehr an, weigert sich, Dubai zu verlassen und errichtet stattdessen mithilfe seiner Untergebenen sein eigenes kleines Reich inklusive Terror-Herrschaft inmitten der Ruinen der Wüstenstadt. Der junge Captain Walker, ebenfalls Special Forces, wird ausgesandt, um Conrad zu-

rück in die Zivilisation zu holen. »Retten« nennt das die Militärführung, doch wenn sich Conrad nicht retten lassen will, soll Walker den Rest der Welt vor Conrad retten – was dann doch »Töten« bedeuten würde. Die Story entspricht damit in ihren Grundzügen der von **Apocalypse Now** – und die ist bekanntlich äußerst packend.

### Den Kopf im Sand

Dass Colonel Conrad offensichtlich nicht mehr alle Latten am

Zaun hat, zeigen schon die ersten Minuten der Präsentation von **The Line**, die das Yager-Team für uns vorbereitet hat. Captain Walker und seine zwei Untergebenen, Adams und Lugo, entdecken die Leiche eines Kameraden. Es handelt sich um die sterblichen Überreste von Captain Daniels, dem Leiter der vorigen »Rettungsaktion«, also dem spurlos verschwundenen Offizier, der vor Walker entsandt wurde, den irren Colonel auszuschalten, pardon, zu retten.

Der Arme wurde aufgeknüpft und kopfüber im Sand vergraben. Ob er verdurstet, erstickt oder an den Folgen der Folter gestorben ist, können wir nicht erkennen. In jedem Fall hat ihn nicht die Altersschwäche dahingerafft, so viel ist sicher. Neben Daniels leblosem Körper weht die US-Flagge im Wind – verkehrt herum. »Wollen Sie mich jetzt immer noch retten, Captain Walker?«, spottet derweil Colonel Conrad über Walkers Funkgerät. So richtig irre klingt er

## Dubai verläuft im Sande



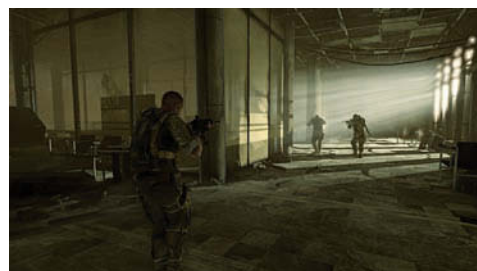
Die ständig wütenden Sandstürme haben die beeindruckende Skyline von Dubai zu großen Teilen zerstört. In den Trümmern haben sich die Überlebenden Notunterkünfte zusammengezimmert, doch regelmäßig überrollen neue Wellen aus Wüstensand die ehemals blühende Metropole.



Die Überlebenden haben sich in den Ruinen der Luxushotels **Notlager** zusammengezimmert.



Bei den **Überlebenden** herrscht Feuerpause. Zumindest manchmal.



Die variierenden **Innenlevels** sollen Abwechslung bieten.

dabei nicht, stattdessen wirkt er abgeklärt, gefasst, berechnend. Und damit noch bedrohlicher. Aber es hilft alles nichts: Wir steuern Captain Walker, und müssen jetzt da durch.

### Walker, Dubai-Ranger

Szenenwechsel: Wir befinden uns auf einem Hochhaus im Zentrum Dubais. Unser Blick streift kurz Captain Daniels geschundenen Leichnam, dann entfaltet sich vor uns das beeindruckende Panorama der gigantischen Metropole. Die allerdings ebenfalls nicht mehr alle Latten am Zaun hat. Dubai ist über und über mit Sand bedeckt, haushohe Dünen mäandern zwischen den Straßen, die Glasfassaden der ehemals so prächtigen Wolkenkratzer sind größtenteils zerstört. Hier und da sind die Gebäude aufgerissen, ihr Inneres quillt der unbarmherzigen Sonne entgegen, fast wirken sie wie ausgeweidete Saurier aus Glas und Beton. Wir blicken nach unten. Auch das Hochhaus, auf dessen Zwischendach wir stehen, hat seine glatte Symmetrie verloren, ist an den verschiedensten Stellen eingesunken oder aufge-

brochen – ein beeindruckendes Szenario! Yager hat die Skyline von Dubai und einzelne bekannte Bauwerke wie das Luxushotel Burj Al Arab zwar nicht eins zu eins kopiert, aber doch so nachgebaut, dass die Ähnlichkeit zur arabischen Stadt unverkennbar ist; etwa wie bei Liberty City aus **GTA 4** und dem echten New York.

### Befehl und Gehorsam

Plötzlich durchlöchern Schüsse die postapokalyptische Ruhe: Colonel Conrads Handlanger haben uns aufgespürt! Die Typen stürmen ballernnd aus den Überresten des Hauptgebäudes in unsere Richtung. Wir hetzen unsere beiden Kameraden Adams und Lugo mit einem Tastendruck in Deckung. Das Befehlssystem von **Spec Ops: The Line** funktioniert denkbar einfach: Je nachdem, wo wir hinzielen, bellt Walker ein kontextsensitives Kommando, etwa »Dort in Position gehen!« oder »Tür öffnen!«. Das Spiel baut dabei oft das Zielobjekt in Walkers Anweisung mit ein, beispielsweise »Geht hinter diesem Gelände in Deckung!« oder »Untersucht mal den roten Lichtschein da hinten«. Dieser an sich simple Trick macht das Geschehen glaubwürdiger. Außerdem reagieren Adams und Lugo unterschiedlich auf Walkers Befehle. Während die beiden zu Beginn des Einsatzes noch brav mit einem zackigen »Jawohl, Sir!« antworten, bekommen Sie im Laufe der Spiels, nachdem die drei schon einiges zusammen ertragen mussten, nur noch ein gestresstes »Jaja, Mann!« zu hören.

### Deckung bleibt Deckung

In der jetzigen Situation halten die beiden lieber den Mund – wo

Kugeln fliegen, kann man sich Worte sparen. Wir beziehen per Knopfdruck Stellung hinter einem Betonbrocken. Walker kann sich wie etwa in **Rainbow Six: Vegas** aus der Deckung lehnen, um zu schießen, oder einfach blind um das Hindernis herum feuern. Hüfthohe Barrieren überspringt der Special-Forces-Soldat leichtfüßig schick animiert und tritt Gegner, die sich dahinter verstecken, formvollendet aus den Latschen.

»Panzerfaust!«, schreit Adams plötzlich. Da zischt auch schon eine Rakete geradewegs auf uns zu. Wir ziehen den Kopf ein, auch wenn diese dünne Wand das Geschoss schwerlich aufhalten wird. Rrrums! Die Mauer steht noch, Walker ebenso. »Der Spieler muss in unserem Spiel darauf vertrauen können, dass das, wohinter er in Deckung geht, auch wirklich Deckung bietet«, erklärt Klaus Riech. Deshalb wird es in **The Line** nicht allzu viel zerstörbare Umgebung geben. Na ja, in Dubai ist ohnehin schon genug kaputt.

### Treibsand

Vom »Deckung bleibt Deckung«-Konzept hat der Fußboden offen-

sichtlich noch nichts gehört, denn nach dem Raketeneinschlag gibt der plötzlich nach! Zuerst verschwinden die Sandmassen wie in einem Strudel nach unten in ein gähnendes Loch, danach folgen Walker und seine Männer. Die finden sich ein Stockwerk tiefer in der luxuriösen Hotelhalle wieder, auf deren Dach sie unter wildem Gitarrenschrammel, exzessivem Geballer und einer gleißenden Wüstensonne eben noch herumgeturnt sind. Doch jetzt, plötzlich, Dunkelheit und Stille. Nachdem wir uns wieder gefasst haben, hören wir leise Schritte über uns. Wir blicken hoch: Die Decke, durch die wir gebrochen sind, besteht aus Glas und Stahl, nur konnten wir das von oben vor lauter Sand nicht erkennen. Von hier unten wirkt das Dach jetzt aber wie ein Einwegspiegel: Wir erkennen die Silhouetten der über das Glas huschenden Gegner, die sehen hingegen nur Sand und ihre Spiegelbilder unter ihren Füßen. Ein gezielter Schuss in die Decke, und unter lautem Geklirr stürzen die Schurken zu uns in die Hotelhalle herab – al-

## Apocalypse: Wie?

Die Story von **The Line** orientiert sich stark am Antikriegsfilm **Apocalypse Now** von Francis Ford Coppola. Darin wird der junge Captain Willard (gespielt von Martin Sheen) während des Vietnamkriegs in den Dschungel geschickt, um dort den anscheinend wahnsinnig gewordenen Colonel Kurtz (Marlon Brando) zu eliminieren. Kurtz hat sich mit seinen Männern und Eingeborenen einen tyrannischen Privatstaat aufgebaut. Willard bringt Kurtz letzten Endes zur Strecke, muss sich dabei aber dem Wahnsinn des Krieges und seinen eigenen Dämonen stellen.



Da hilft nur noch eine gigantische Weltraumputzte: **Dubai** versinkt im Sand.



Walker kann zwei **Flinten** tragen. Ein tiefer gehendes Inventar-System wird es nicht geben.

lerdings nicht in einen rettenden Sandhaufen, sondern auf knallharten Marmor. Uns ist es recht.

### Wer im Glashaus sitzt ...

Damit dieser Trick nicht in Frustration für den Spieler endet, schießen Feinde nicht gezielt auf Glasscheiben unter uns. Was sie aber nicht davon abhält, uns zu verfehlen und uns so aus Versehen den Boden unter den Füßen wegzuballern. Doch wie oft sollen solche Glasflächen-mit-Sand-drauf-Szenen eigentlich vorkommen? »Öfter, als wir ursprünglich vorhatten. Die sind nämlich cooler, als wir dachten«, gibt Riech zu. Das Team muss allerdings aufpassen, dass diese Sequenzen nicht zu aufgesetzt wirken.

Einige Zeit später begegnen wir demselben Prinzip in einer ganz anderen Umgebung. Im Lichthof des Nachbargebäudes hat sich außen an der Glasfassade eine gut dreißig Meter hohe Sandwand gebildet, die nur von den dicken Scheiben davon abgehalten wird, ins Gebäude zu stürzen. Doch in der Halle treibt sich eine Horde Gegner herum. Wir feuern also auf die Fassade, und in Sekundenschnelle ergießen sich Tonnen von Sand über unsere wehrlosen Feinde. Der Sand wird dabei jedoch nicht als Partikelmasse in Echtzeit berechnet, sondern fließt vorbe-

rechnet animiert in den Raum. Den Unterschied erkennt der Laie kaum, und der Effekt sieht auch so richtig klasse aus.

### Moralische Entscheidungen

Allzu leichtfertig sollten wir dann aber doch keine Sandlawinen auslösen. Denn in Dubai treiben sich noch immer zahlreiche Zivilisten herum, die nicht nur in der Sturmkatastrophe, sondern jetzt auch noch zwischen den Fronten gelandet sind. Immer wieder hängt es von unserem Vorgehen ab, ob die Menschen überleben oder im Kugelhagel (oder Sandregen) sterben. Schleiche ich mich an einer Exekutionsszene vorbei, um einen Kampf zu vermeiden, oder mische ich mich ein, um ein Leben zu retten? Es wird dabei aber keine alternativen Handlungsstränge oder dergleichen geben, die uns für »gute« oder »böse« Taten belohnen oder bestrafen. Als wir Riech auf die Flughafenmission von **Modern Warfare 2** ansprechen, erläutert er, inwiefern es Strafen für schießwütige Spieler gibt. Wenn im Kreuzfeuer Unschuldige zu Boden gehen, dann sei das ohne Frage bedauernswert. Doch gerade bei **Spec Ops: The Line**, das in erster Linie eine Geschichte erzählen, den Spieler (wie den Zuschauer bei **Apocalypse Now**) mitnehmen



Hinter der **Glaswand** links türmt sich Sand auf. Da heißt es: vorsichtig ballern – oder auch nicht.

wolle, auch an die Abgründe menschlichen Handelns, sei es unpassend, plötzlich Zähler für gerettete oder getötete Zivilisten einzublenden. In solchen Situationen gibt es also keine Strafen für »Kollateralschäden«. Außerhalb von Kampfhandlungen, etwa wenn Walker und seine Männer durch die behelfsmäßigen Unterkünfte der Überlebenden streifen, wird der Spieler jedoch bestraft, wenn er Unschuldige beschießt. Riech stellt klar: »Wir werden keine Massaker zulassen.« Entsprechend wird Yager **The Line** für den deutschen Markt nach eigener Einschätzung auch nicht beschneiden müssen.

### Sand ist nicht gleich Sand

Obwohl **The Line** von Sand natürlich nur so überquillt, müssen Sie aber nicht befürchten, sich immer nur in braun-gelben Levels herumzutreiben. Die Inneneinrichtung der arabischen Prachtbauten soll jede Menge farbliche und architektonische Abwechslung bieten. Hier und da haben die Überlebenden der Katastrophe die ehemaligen Gemäcker der Superreichen in ihre Privathöhlen umfunktioniert, was dem Ganzen zusätzlich einen ordentlichen Schuss **Mad Max** verpasst.

Hinzu kommen die regelmäßigen Sandstürme, mit denen Ya-

ger komplette Schlachtfelder von jetzt auf gleich umgestalten kann. Waren die Häuserschluchten eben noch perfekte Schießbuden für Scharfschützen, verwandelt eine Staubwand die Straße auf einmal in ein vom Winde verwehtes Nahkampfgebiet, in dem Walker dann doch lieber die Schrotflinte auspackt.

### Offene Fragen

Abwechslung will Yager auch bei den Gegnern bieten. Wir haben bislang zwar nur reguläre Soldaten gesehen, die Entwickler sprechen aber auch von einigen »recht spektakulären« Widersachern. Hubschrauber? Panzer? Frauen mit Holzbeinen? Alien-Killerroboter aus dem All, die Ninjas verschießen? Die Jungs verraten's bislang nicht. Auch was der Multiplayer-Modus alles bieten wird, bleibt noch ihr Geheimnis. Aber natürlich versinkt Dubai auch hier im Sand, was für spektakuläre Optionen sorgen dürfte.

Im echten Dubai sind derweil die Straßen noch frei. Doch braut sich dort gerade ein für manchen ebenso bedrohliches Unwetter am Horizont zusammen: Das einst superreiche Emirat steckt in Geldnöten, zahlreiche neue Bauprojekte wurden bereits eingestellt. Offensichtlich hat Dubai auch ein paar seiner Finanzgeschäfte auf Sand gebaut. **FAB**



Warum **Conrads Männer** eigentlich so verbissen gegen uns kämpfen, will Yager noch nicht verraten.

### Spec Ops: The Line

► **Angeschaut** ► Genre **Aktionspiel** ► Termin unbekannt  
► Hersteller **Yager / 2K Games** ► Status zu 60% fertig

**Fabian Siegmund:** Beim Namen Spec Ops rümpft mancher Kollege vielleicht die Nase, aber ich habe die Teile damals sehr gern gespielt. Spec Ops: The Line ist zwar derzeit noch keine technische Revolution, dafür setze ich hier große Hoffnung auf ernst zu nehmende Charaktere und eine anspruchsvolle Geschichte (im Gegensatz zu der Story-Lachnummer aus **Modern Warfare 2**). Das ist nämlich mal etwas, was das Genre nötig hat. Und in Sachen Technik kann da ja noch einiges kommen: The Line ist noch nicht einmal in der Alpha-Phase. Wir berichten weiter.



fabian@gamestar.de