

Krieg der Ego-Shooter

Schon vor ihrer Veröffentlichung sorgen Medal of Honor und Black Ops für Kontroversen. Im Duell der Shooter geht es um mehr als nur unterhaltsame Spiele. Von Christian Schmidt

Respektlos. Widerwärtig. Schockierend. Geschmacklos. Das Spiel ist noch gar nicht draußen, da rauschte die Empörung schon durch die Medienwälder, und in jedem Land fand sich jemand, der kräftige Worte beisteuerte. Das vernichtendste Urteil sprach der englische Verteidigungsminister Liam Fox: **Medal of Honor** sei »unbritisch«. Bei Electronic Arts dürfte man sich die Hände wundgerieben haben über so viel Publicity. Die Kontroverse hat dem Ego-Shooter schon vor seinem Erscheinen am 14. Oktober jede Menge Aufmerksamkeit eingebracht. Die kann **Medal of Honor** bestens gebrauchen.

Computerspieler werden diesen Herbst Zeugen eines hitzigen Wettlaufs. Im Ab-

stand von knapp einem Monat treten zwei große Shooter gegeneinander an, die beide unter großem Erfolgsdruck stehen. Es geht diesmal nicht nur um die ökonomische Konkurrenz zigmillionenteurer Blockbuster, sondern um die Zukunft zweier großer Serien. In gewisser Weise geht es um den Zustand eines ganzen Genres.

Medal of Honor ist Electronic Arts' zweiter Versuch nach **Battlefield: Bad Company 2**, einen Teil des Markts für militärische Story-Shooter zurückzuerobern. Das lukrative Feld wird dominiert vom Konkurrenten Activision und dessen Mega-Serie **Call of Duty**. Deren letzter Teil, **Modern Warfare 2**, verkaufte in den zwei Monaten nach Erscheinen knapp 12 Millionen Exemplare und spielte weltweit mehr als eine Milliarde Dollar ein. Das Kartenpaket **Stimulus Pack** fand allein in der

erste Woche noch mal 2,5 Millionen Kunden. Das ist ein großer Kuchen. **Call of Duty** blieb auch deshalb seit Jahren ohne nennenswerte Konkurrenz, weil Electronic Arts zuließ, dass ihr einstmaliges Genre-Aushängeschild **Medal of Honor** in kreativem Stumpfsinn versank. 2007 schickten die Amerikaner die abgehalfterte Serie in Ruhestand. Dass sie nun reaktiviert wird, gibt der Kampfansage eine ähnlich theatralische Dimension, wie wenn Michael Schumacher noch einmal in den Rennwagen steigt: Der alte Meister fordert den neuen heraus.

Activision schickt ein Team in dieses Rennen, das man bisher eher als zweite Garde betrachtete. Die **Call of Duty**-Spiele werden seit geraumer Zeit abwechselnd von Infinity Ward und Treyarch entwickelt. Mit **Modern Warfare** landete Infinity Ward zweimal Riesenhits. Die Treyarch-Episoden erreichten, obwohl solide produziert, nicht mal ansatzweise deren Erfolg. Das diesjährige **Call of Duty**, Untertitel **Black Ops**, stammt von Treyarch und soll am 9. November erscheinen. Für das kalifornische Studio ist der Erfolgsdruck groß, endlich zur Leistung der Schwesterfirma Infinity Ward aufzuschließen. Der Konzernmutter Activision ist ihrerseits daran gelegen, zu beweisen, dass sie die Marke **Call of Duty** im Griff hat. Nach einem internen Krach hatte Activision 2009 den Führungsstab von Infinity Ward gefeuert, in der Folge kündigten etliche Teammitglieder. Seitdem unkt die Branche, mit dem ausgebluteten Infinity Ward sei vorerst kein Staat zu machen. **Black Ops** muss zeigen, ob Treyarch die kreative Verantwortung für die Serie übernehmen kann.

Über den besten Weg in den Zweikampf und das Herz der Käufer sind sich beide Par-



Call of Duty: Black Ops setzt auf Schleichpassagen und distanzloses Töten mit dem Messer.

teien einig: Sie haben ihre Spiele auf Krawall gebürstet. Sowohl **Medal of Honor** als auch **Call of Duty: Black Ops** verlassen das totgeudelte Szenario ihrer Vorgänger, den zweiten Weltkrieg, für modernere Kriegsschauplätze, Afghanistan in **Medal of Honor**, den Kalten Krieg in **Black Ops**. Das sei ein »kreatives Risiko«, schuhut der EA-Games-Chef Frank Gibeau. Tatsächlich ist es nichts weiter als die Methode **Modern Warfare**. Nach dessen »Shock & Awe«-Muster kombinieren **Medal of Honor** und **Black Ops** ein (halbwegs) modernes Szenario mit filmhafter Inszenierung, drastischer Gewaltdarstellung und dem Versprechen, bei aller Fiktion ein irgendwie authentisches Erlebnis zu vermitteln. Allerdings hat **Modern Warfare 2**, das seine Spieler zu Teilnehmern an einem Massaker unter Flughafenbesuchern machte, die Skandal-Latte hoch gelegt. Nach der Logik der Steigerung nehmen beide der neuen Shooter Anlauf zum Sprung.

Treyarchs Tabubruch liegt in der Intimität der Gewalt: Während die meisten Shooter das Töten als distanzierte Aktion gegen wehrhafte Gegner darstellen, zwingt **Black Ops** seine Spieler unter anderem, schlafenden Feinden in Nahaufnahme die Kehle durchzuschneiden. Das sowieso schon brutale Vorgängerspiel **World at War** dürfte **Black Ops** in seiner Darstellung von Grausamkeiten deutlich übertreffen. **Medal of Honor** wiederum provoziert durch das Szenario. Electronic Arts wagt zum ersten Mal in einem Shooter, einen laufenden Krieg zum Schauplatz zu nehmen, Afghanistan. Der Konkurrent Konami hatte ein ähnliches Vorhaben, den Irak-Shooter **Six Days in Falluja**, nach monatelangen Protesten 2009 eingestampft. Dass man im Multiplayer-Teil von



Medal of Honor macht das Leben und Sterben im Afghanistan-Krieg zu seinem Szenario.

Medal of Honor die Partei der extremistischen Taliban ergreifen und amerikanische G.I.s erschießen kann, hat schon in Vorfeld für jenen vorhersehbaren Proteststurm gesorgt, zu dem auch der britische Verteidigungsminister seinen Wind beisteuerte.

Die beiden wichtigsten PC-Vertreter des Shooter-Genres im Jahr 2010 verstehen also Krieg auch weiterhin in erster Linie als Abfolge dramatischer Spektakel. Sie werden

sich daher auch daran messen lassen müssen, ob hinter der werbewirksamen Provokation, die sie suchen, ein relevanter Beitrag zur Debatte um Sinn und Unsinn von Kriegen steht. So oder so sind **Medal of Honor** und **Black Ops** zum Erfolg verdammt. 250 Personen arbeiteten an Treyarchs **Call of Duty**. Electronic Arts dürfte noch wesentlich mehr Energie in dieses Duell gebuttert haben, denn **Medal of Honor** verbindet gleich zwei Spiele, die Solo-Kampagne und den Multiplayer-Modus, die von verschiedenen Firmen mit verschiedenen Engines gebaut wurden. Eine Zielmarke hat EA sich schon gesetzt: Drei Millionen Stück muss **Medal of Honor** weltweit mindestens verkaufen, so berichtet die New York Times, ansonsten würde die gerade wieder belebte Serie gleich wieder eingestellt. **CS**



Black Ops provoziert mit exzessiver Gewalt, **Medal of Honor** mit den Taliban.