



Walker ist kein strahlender Held, wie wir ihn sonst aus anderen Shootern kennen. Hier bedroht er das Leben eines Soldaten, der sich dem Kommando Konrads entzogen hat.



GameStar
für besondere Story



GameStar
Gold-Award

Spec Ops The Line

Soldaten, die Fragen stellen, aber keine Antworten bekommen. Soldaten, die töten und dabei leiden. Soldaten, die alles richtig machen wollen, aber nicht können. So etwas gibt es in Spielen nicht. Bis jetzt. Denn jetzt gibt es Spec Ops: The Line. Und damit die Erlösung vom Super-Soldaten. Danke, Yager!

Von Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: 2k Games Entwickler: Yager (Yager, GS 11/03: 76 Punkte)
Termin: 29.6.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7649

A

uch wenn im Hintergrund Lugo und Adams um die Wette brüllen, ist es ein stiller und intimer Moment zwischen uns und Walker. Die Kamera zeigt uns das Gesicht des Soldaten in Großaufnahme, wir nehmen nur seine Augen wahr und fühlen – Entsetzen. Wir können nicht fassen, was soeben passiert ist. Können nicht fassen, woran er und wir die Schuld tragen. Wir wissen, dass es sich hier nur um ein Spiel handelt. Und dass

keinem anderen Spiel erlebt. Oder sollten wir besser sagen, dass wir so etwas bisher in noch keinem anderen Spiel haben ertragen müssen? Und auch wenn wir leiden, so sind wir doch dankbar dafür. Dankbar, dass **Spec Ops** nicht wieder einer dieser Shooter ist, der die Welt in Schwarz und Weiß aufteilt und uns die simpelste aller Lösungen vorsetzt: Der Held triumphiert in spektakulärer Weise über alle noch so großen Widerstände, während die Geschichte um ihn rum mit irrwitzigen Rachekonstellationen ethisch-moralische Kollateralschäden verhindert. Das Böse ist eben immer so böse, dass alles erlaubt scheint.

Spec Ops: The Line lockt zwar zunächst ebenfalls mit einfachen Mustern, aber nur, um die schnell über den Haufen zu werfen. Oft genug lässt uns das Spiel hilflos zurück, ohne Hinweis auf einen Ausweg, ohne Hinweis darauf, wie sich der Karren wieder aus dem Dreck ziehen ließe. Wir können das hier nur andeuten, aber nicht im Detail schildern, ohne ein Verbrechen am spielerischen Erleben eines jeden Einzelnen zu begehen. Sprich: Wir wollen nicht spoilern. Aber so viel dann doch: **Spec Ops** demonstriert all das, was wir sonst von Titeln mit

wir letztlich nur das getan haben, was die Entwickler für uns vorgesehen haben. Das schützt uns vor dem Schlimmsten. Walker, Lugo und Adams hingegen ...

Was sich der Entwickler Yager an dieser Stelle in **Spec Ops: The Line** traut, ist beispiellos. Wir haben so etwas bisher noch in

+ Stärken

- + großartige Story
- + kompromisslose Inszenierung
- + Entscheidungsmomente

- Schwächen

- einige arg lange Kampfpassagen

Steam-Pflicht

Spec Ops: The Line muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Danach können Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern über ihr Steam-Konto installieren. Ein Weiterverkauf ist so aber nicht mehr möglich.

Soldaten drin gewohnt sind. Heldenklischees werden trotz der im Grunde recht gewöhnlichen Spielmechanik peu à peu zerbröckelt. Wir glauben sogar, dass sich Yager einen Spaß daraus gemacht hat, etwa in der Mitte des Spiels einen Charakter zu etablieren, der verdächtig an den Superhelden Captain Price aus **Modern Warfare** gemahnt, nur um ihn zu zerstören.

Allerdings bleibt auch ein **Spec Ops** bei all diesen Bemühungen, besonders im Vergleich zu entsprechenden Büchern oder Filmen, reichlich plakativ, und am Ende fügen sich auch nicht alle Fäden so nahtlos zusammen, wie man es uns vorgaukeln möchte. Aber in letzter Instanz handelt es sich noch immer um ein interaktives Actionspiel,



Nicht nur Walker kann über **Hindernisse** flanken und dabei Gegner umtreten, die Gegner können das ebenso.



Zwischen den Hochhäusern Dubais reisen Walker und Co. via **Zipline**.

das sich nicht wie ein Roman auf zig Seiten Charakterbetrachtungen berufen kann. Wir Spieler sind nun mal Monster, die nach Unterhaltung gieren. Und die bekommen wir in **Spec Ops** auch, nur eben nicht so, wie wir es gewohnt sind.

Warum **Spec Ops: The Line** anders als andere Soldaten-Actionspiele ist, lässt sich leicht mit der Vorlage erklären, die der Berliner Entwickler Yager in der Story verwoben hat. Yager hat sich den Filmklassiker **Apocalypse Now** geschnappt, die für **Spec Ops** angepasste Handlung allerdings in ein fiktives und zugegebenermaßen arg hingebogenes Gegenwartsszenario verschoben, das zunächst mal gar nichts mit Krieg zu tun hat: Die Protzstadt Dubai wird durch Sandstürme von apokalyptischen Ausmaßen zerstört und vom Rest der Welt abgeschottet. Fast möchte man an den Zorn Gottes glauben, der diesen Dekadenzpickel vom Antlitz der Welt schmirgeln will. Ein gewisser Colonel Konrad, in Afghanistan frisch zum Helden gekürt, meldet sich zusammen mit seinem Bataillon freiwillig für den humanitären Einsatz: Krisengebiet sichern, Zivilbevölkerung vor Plünderern schützen, all das. Doch der Kontakt zu Konrad reißt ab, wochenlang kein Lebenszeichen aus Dubai. Man wähnt alle längst tot, bis plötzlich eine einzelne Funknachricht durch die Sandwand dringt und die US-Army dazu veranlasst, einen Aufklärungstrupp nach Dubai zu schicken. Nur drei Männer sind's, um weitere Verluste möglichst klein zu halten: Captain Walker und seine beiden Untergebenen Lugo und Adams. Was wie ein typischer Buddy-Abenteuerfilm mit lockeren Sprüchen beginnt, deformiert schnell zu etwas, das man sonst nur von ambitionierten Filmen à la **Der schmale Grat** oder eben **Apocalypse Now** erwartet. Walker und Co. kommen recht schnell dahinter, dass der als Held gefeierte

Konrad mit seinen Männern vieles getan hat, aber sicherlich nicht das, was eigentlich vorgesehen war, nämlich die Zivilbevölkerung zu beschützen und auf eine Evakuierung vorzubereiten. Ganz nach dem Vorbild eines Colonel Kurtz aus **Apocalypse Now**

voranschreitenden Geschehen. Sie stellen Fragen nach dem Warum, erhalten aber keine Antworten. Aggressionen bauen sich auf.

Wie bereits angedeutet bleibt die Spielmechanik von **Spec Ops: The Line** im Großen und Ganzen recht gewöhnlich. Es handelt sich um einen linearen Deckungs-Shooter der klassischen Art, der uns mal durch unter Sand begrabene Außenreale, mal durch üppig dekorierte Innenräume, mal durch in Schutt liegende Skelettbauten schickt. Die Grafikqualität ist dabei auf einem durchgehend hohen Niveau und wirkt etwa bei den stets leicht flugsandverschleierten Distanzansichten auf die Skyline von Du-



JETZT VORBESTELLEN

hat sich Konrad in Dubai sein eigenes kleines Terrorreich errichtet, in dem jedoch in Wahrheit Wahnsinn und Tod regieren. Walker, Lugo und Adams machen sich auf, um Konrad das Handwerk zu legen und kommen dabei Wahnsinn und Tod gefährlich nah. Die Männer verändern sich mit dem

verlangsamt sich die Zeit minimal, um uns zu signalisieren, dass wir besonders gut getroffen haben. Wir lassen Walker mit einem einfachen Tastendruck geschmeidig über Kisten flanken und die Gegner dabei gleichzeitig aus den Schuhen treten. Wir lassen ihn am Boden liegende und mit dem Tod

Ein perfides Trugbild

bai fast schon märchenhaft schön. Ein perfides Trugbild, wie sich schnell herausstellt. Wir hetzen mit Walker von Deckung zu Deckung, um ihn von dort auf anrückende Männer aus Konrads Bataillon schießen zu lassen. Bei Kopfschüssen

Niedergang eines Helden

Nicht nur innerlich verändern sich die Männer, auch das **Äußere** nimmt Schaden. Hier sehen wir Walker zu Beginn des Spiels, in der Mitte und gegen Ende.





Spec Ops: The Line setzt bei der Spielmechanik auf ganz klassische **Deckungs-Shooter**-Elemente. Walker kann auch blind aus dem Schutz einer Mauer heraus auf Feinde feuern.

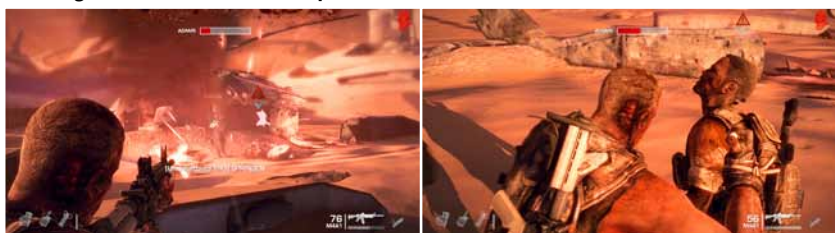
ringende Feinde erbarmungslos mit einem Schuss oder mit heftigen Schlägen exekutieren, wenn uns das Spiel diese Option per Einblendung offeriert. Denn nur, wenn die Gegner wirklich tot sind, können wir ihre Waffen nutzen oder ihnen die Munition abnehmen (Letzteres, indem wir einfach darüber laufen). Auch mit fetzigem Krawall (Helikopterverfolgung à la **Modern Warfare 3**) und zum Teil recht langatmigen Moorhuhn-Sequenzen geizt der Titel nicht. Lugo und

Adams folgen automatisch, taktisches Vorgehen beschränkt sich darauf, dass wir den beiden befehlen können, Blendgranaten zu werfen oder einzelne Gegner gezielt auszuknipsen. Wenn einer der beiden zu viele Treffer kassiert, müssen wir ran und dem Mann eine Heilspritze verpassen. Das ist nicht der Verdienst der Gegner-KI, die hin und wieder auch mal Granaten wirft und versucht, sich uns



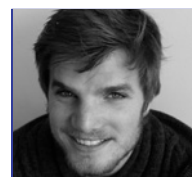
Adams stirbt!

Wenn Lugo oder wie hier Adams zu Boden gehen, dann signalisiert ein **Schemen** die Position des Verwundeten auch durch Hindernisse hindurch. Ein durch einen Balken dargestellter Timer verrät, wie lange wir noch Zeit haben, um den Mann zu retten. Haben wir es zu ihm geschafft, reicht eine **Heilspritze** und der Soldat steht wieder auf den Beinen.



über die Flanke zu nähern, aber dann doch nur gehobener Durchschnitt bleibt. Wenn Adams oder Lugo zu Boden gehen, liegt das einzig an uns. Wenn wir uns unvorsichtig bewegen, bewegen sich auch unsere Begleiter entsprechend und werden so hin und wieder zu prima Zielscheiben. Etwa für die oft auf erhöhten Positionen lauenden Sniper, deren Schüsse besonders viel Schaden verursachen. Oder für die MGs, die selbst Walker in Millisekunden niedermähen können.

Der Sand, der Dubai gefangen hält, ist zu nächst einmal das einzige besondere Spielelement. An teils deutlich markierten und teils unmarkierten Stellen lassen sich die zahllosen Körner in tödliche Waffen verwandeln, indem wir Glasfassaden zerbal-



Im Herz der Finsternis

Maximilian Gercke,
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Bereits tödlich verwundete Gegner exekutiert Walker auf unseren Befehl entweder mit Tritten und Schlägen oder wie hier mit einem **Schuss**.

Ich freue mich, dass ausgerechnet der deutsche Entwickler Yager den Mut hat, einen neuen Weg zu beschreiten und das Shooter-Genre um eine mutige erzählerische Variante zu bereichern. Nicht beim Gameplay, da macht Spec Ops: The Line alles richtig, aber nichts überragend. Nicht bei der Grafik, die ist stimmungsvoll, aber im üblichen Rahmen. Sondern bei der Story, die fesselt, schockt (ganz ohne Flughafenmassaker), nachdenklich stimmt und einfach verdammt gut ist. Es zeigt, dass auch Militär-Shooter Geschichten von Bedeutung erzählen und befriedigend abschließen können, dass Pathos und immer mehr Krawumms nicht das Ende der Fahnenstange sind. Hoffentlich wird Yager Development uns auch in der Zukunft mit weiteren so großartigen Spielen überraschen.



Wahn gleich Wirklichkeit

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Fast möchte ich Spec Ops dafür verfluchen, dass es spielerisch eher durchschnittlich bleibt, während es mich auf Storyseite so sehr beeindruckt hat wie kein anderer Titel in den letzten Monaten. Jedoch unterstützt diese Schere für mich letztlich dann wieder nur das Erleben. Kaum hatte ich dank einer ausufernden Ballerei vergessen, in welcher prekärer Situation ich mich befand, stürzt mich das Spiel nach der Kampfeinlage schonungslos wieder zurück in den nächsten ungefilterten Horror. Fast möchte ich zurück in die Realität sagen. Denn trotz all seiner plakativen Bilder und seiner teils echt fetzigen Actionpassagen ist Spec Ops: The Line erschreckend nah an der Wirklichkeit, ganz einfach, weil es den Wahnsinn des Krieges nicht vergisst. Am Ende saß ich fast schon geläutert da. Geläutert von der Schuld, die ich nicht nur in Spec Ops, sondern in den vielen, vielen bis dato fast unreflektiert konsumierten Militär-Shootern auf mich geladen habe, in denen ich doch immer nur der Held sein wollte.

lern und Gegner unter hereinströmenden Sandmassen begraben. Allerdings sind die Möglichkeiten dafür nicht sonderlich zahlreich, gut so. Denn so nutzt sich das Spielelement nicht so schnell ab und lässt **Spec Ops** nicht zum Simpel-Shooter verkommen. Im Gegenteil: Hin und wieder wirft uns der Entwickler in Passagen, in denen vor allem zwei Dinge zählen: Geduld und ein sparsamer Umgang mit der Munition. Zwar kann Walker jede Feindwaffe auch zu seiner eige-

nen machen, aber wenn die Knarren ungünstig liegen und wir den Mann kopflos dahin vorstürmen lassen, ist es schnell vorbei mit ihm. Viel hält er nämlich nicht aus.

Aber Walker muss deutlich mehr aushalten als der durchschnittliche Pixelsoldat. Nämlich immer genau dann, wenn sich die Mechanik mit der Handlung mischt. Wenn die Entwickler wollen, dass wir für Walker eine Entscheidung treffen. In solchen Momenten bleibt **Spec Ops** fast schon schweigsam. Kein Bildschirmtipp verrät uns, welche Optionen wir überhaupt haben. Und auf einen Hinweis, wie wir am besten vorgehen, warten wir erst recht vergebens. So finden wir uns plötzlich von einem wütenden Mob Einheimischer eingekesselt. Steine fliegen und treffen uns hart. Das Blut auf dem Monitor signalisiert, dass wir nur noch wenige Treffer aushalten, während Adams vor uns aufgebracht hin und her läuft und brüllend um den Schießbefehl bittet. Was tun? Die Zivilisten niedermähen? Wir werden es nicht verraten, wie wir die Situation gelöst haben, das muss schon jeder selbst herausfinden. Vor allem muss jeder selbst den Druck spüren, den dieser Moment aufbaut. Von diesen Entscheidungsmomenten, die bis auf den am Ende keinen Einfluss auf die große Handlung haben, gibt es allerdings nicht viele. Überhaupt tauchen sie erst ab circa der Hälfte des Spiels auf. Das macht aber nichts. Genau wie beim »Sand als Waffe«-Element nutzt sich die Wirkung so nicht ab.

Und was ist mit dem finalen Entscheidungsmoment? Welche Auswirkungen der hat, werden wir hier nicht verraten, aber so viel dann doch: Eine der Optionen führt in einem Epilog wiederum zu drei Optionen.

Egal, zu welchem der insgesamt vier Enden es geht – keines davon lässt den Spieler »Hurra!« rufen. Denn dafür ist jedes einzelne viel zu sehr die kompromisslose Konsequenz der vorherigen Geschehnisse. Wer damit und mit

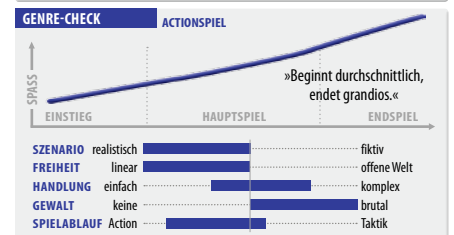
der grundsätzlichen Prämisse, mal kein strahlender Held im Militärdress zu sein, leben kann, der sollte sich **Spec Ops: The Line** nicht entgehen lassen. **PET**

TERMIN 1.6.2012 PREIS ca. 45 Euro USK ab 18 Jahren

Spec Ops The Line

Aktionspiel

Publisher Yager
Entwickler 2k Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- tolle Charaktermodelle
- beeindruckende Panoramen
- abwechslungsreiche Farbgebungen
- matschige Texturen
- müde Granateneffekte
- nerviges Texturenachladen

SOUND

- toler Soundtrack
- gute deutsche Sprecher
- bessere englische Sprecher
- gute Waffensounds

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- angenehm fordernd
- gut verteilte Speicherpunkte
- einige Frust-Passagen

ATMOSPHERE

- bedrückende Grundstimmung
- großartige Zwischensequenzen
- glaubwürdige Charaktere ...
- ... die sich innerlich und äußerlich verändern
- aufploppende Achievements nerven

BEDIENUNG

- Kapitel nach Durchspielen einzeln anwählbar
- Sprachausgabe kann im laufenden Spiel umgestellt werden
- Grafikdetails nur im Hauptmenü einstellbar

UMFANG

- 15 teils recht umfangreiche Kapitel
- Entscheidungsmomente laden zum erneuten Spielen von Kapiteln ein
- Kampfpassagen zuweilen arg in die Länge gezogen

LEVELDESIGN

- Sand als Waffe
- teils zerstörbare Aufbauten
- sehr linear
- Moorhuhn-Passagen

KI

- KI-Kameraden nützliche Verbündete
- brauchbares Deckungsverhalten
- Gegner greifen teilweise über die Seite an ...
- ... stürmen aber auch dämlich vor

WAFFEN & EXTRAS

- viele unterschiedliche Waffentypen
- stationäre Geschütze, die man aus der Deckung abfeuern kann
- Nahkampf
- Gleittritt
- Waffenverhalten insgesamt zu ähnlich

HANDLUNG

- schonungslose Darstellung
- kein simples Schwarz-Weiß-Gemälde
- nervenzetzelnde Entscheidungsmomente
- konsequente Enden
- hingebogenes Szenario

Der Multiplayer-Modus

Entgegen erster Ankündigungen hat Yager doch einen Multiplayer-Modus in **Spec Ops: The Line** eingebaut. Darin sollen sich die gegnerischen Teams mittels Spezialfähigkeiten wie Tarnung beharken. Yager setzt also auf das Soldatenklassen-Prinzip, das wir beispielsweise aus **Battlefield 3** kennen. Obendrein soll's wie üblich Achievements und freischaltbare Upgrades geben. Zum Testzeitpunkt stand der Multiplayer-Modus von **Spec Ops** allerdings noch nicht zur Verfügung.



Auf einem Hochhaus hat sich ein DJ häuslich eingerichtet. Lugo will die Funkanlage des Mannes nutzen, um die Bevölkerung auf eine Evakuierung vorzubereiten.

