

Die Rückkehr der Weltkriegs-Shooter

ZEIT FÜR DEN KRIEG



Der Autor

Im Weltkriegs-Szenario ist Markus ein Veteran, schließlich hat er in diversen Strategiespielen schon Einheiten an der Ostfront verschoben, als die noch aus wenigen Pixeln bestanden. Deshalb wünscht er sich auch, dass nach dem Revival der Weltkriegs-Shooter die Weltkriegs-Echtzeit-Strategie im Stil eines Sudden Strike, Blitzkrieg oder Panzers eine Wiederkehr feiert, auch wenn die Karten dafür angesichts des darbenenden Strategiegenres eher schlecht stehen.

Battalion 1944 könnte der Startschuss für die Rückkehr eines längst totgeglaubten Szenarios sein: den Zweiten Weltkrieg. Markus Schwerdtel erklärt, warum er sich darüber freut.

Von Markus Schwerdtel

Es ist noch gar nicht so lange her, da ging beim Thema Weltkriegs-Shooter ein kollektives Seufzen durch die Redaktion. »Was denn, schon wieder?«, »Gibt's denn kein anderes Szenario?« oder »Ich kann die Normandie nicht mehr sehen!« – das waren typische Reaktionen. Ganz anders jetzt bei der Ankündigung von Battalion 1944: »Hey, das könnte gut werden!«, war mein erster Gedanke und dann: »Wurde ja mal wieder Zeit!« Was ist da los, haben GameStar-Redakteure kein Langzeit-Gedächtnis? Habe ich die Flut an Weltkriegs-Shootern – die Medal of Honors, Battlefields, Call of Dutys und Brothers in Armsens – denn schon wieder vergessen? Nein, habe ich natürlich nicht. Ich bin einfach nur der Auffassung, dass jetzt tatsächlich der ideale Zeitpunkt für ein Revival des Szenarios gekommen ist – aus mehrerlei Gründen.

1. Frische Rekruten

Die große Welle der Weltkriegs-Shooter begann Anfang der Nullerjahre und tröpfelte in der Mitte der Dekade langsam aus, also vor mittlerweile fast zehn Jahren. Das heißt, es gibt eine ganze Generation von jungen Spielern, die den Zweiten Weltkrieg zwar als Thema für Geschichtsstunden und TV-Dokumentationen, nicht aber als Szenario für Spiele kennt. Eine Generation, die mittlerweile keine Hightech-Waffen und Near-Future-Supersoldaten mehr sehen kann. Die dank Destiny, Halo und etlichen anderen SciFi-Shootern die Nase voll von Lasern und Plasmapistolen hat. Kurz: eine Generation, für die der Zweite Weltkrieg als Szenario so frisch und unverbraucht ist wie seinerzeit beim ersten Medal of Honor für mich.

Klar, da höre ich auch wieder die alte Frage: Darf man Krieg überhaupt spielen? Ich sage: Ja. Aber man darf dabei niemals vergessen, dass man keinen realistischen Krieg spielt, sondern einen, der auf eine Art Sport reduziert wird: Zwei Teams bekämpfen einander (im Multiplayermodus sogar unter möglichst ausgeglichenen Bedingungen), und wer sich durchsetzt, gewinnt. Ein echter Krieg ist anders, da gibt es zivile Opfer, Ver-

brechen, Vergewaltigungen. Es wäre sogar möglich, all das darzustellen (siehe Punkt 5), aber nicht notwendig. So lange man sich bewusst ist, dass realer Krieg ganz anders ist als Krieg am Bildschirm.

2. Mehr Abwechslung

Apropos Szenario: Ich glaube, die Zeit ist endlich reif, in einem Weltkriegs-Shooter mal nicht zum x-ten Mal die Landung in der Normandie, den Sturm auf den Reichstag oder die Infiltration eines U-Boot-Hafens zu spielen – es wurde schließlich nicht nur in Zentraleuropa gekämpft, sondern eben wirklich auf der ganzen Welt. Klar, allzu obskure Nebenschauplätze wie den irakischen Militärputsch mit deutscher Mithilfe im Jahr 1941 brauche ich nicht nachzuspielen. Aber warum nicht zur Abwechslung die massive Expansion Japans mit den unzähligen Gefechten im ganzen Pazifikraum zum Thema machen? Dann wird das Ganze auch optisch etwas bunter, Battlefield 1942 hat es damals ja schon ein Stück weit vorgemacht.

3. Bessere Technik

Ich weiß noch, wie mich in Call of Duty 2 die Landung in der Normandie umgeblasen hat – diese Inszenierung, diese Effekte! Aus heutiger Sicht ist diese Sequenz im Spiel mit graumatschigen Texturen und Spar-Partikeln vor allem optisch eine ziemlich triste Veranstaltung. Man stelle sich das Ganze mit der neuesten Unreal-Engine oder meinestwegen irgendeinem anderen aktuellen Grundgerüst vor. Mit spritzendem Wasser/Dreck/Blut, geschmeidigen Animationen, intelligenten KI-Gegnern – kurz, mit allem, was man heutzutage von einem modernen Shooter erwartet. Lust drauf bekommen? Ich schon!

4. Spielerisches Neuland

Nicht zuletzt dank Call of Duty setzen wir im Kopf Weltkriegs-Shooter mit engen Schlauchlevels gleich – toll durchinszeniert, aber eben auch arg beschränkt. Das war vor zehn Jahren State of the Art, doch mittlerweile ist spielerisch deutlich mehr drin. Was ich mir wünschen würde: ein Far Cry im Weltkriegs-szenario, als Schauplatz vielleicht eine zerbombte Stadt mit Umland. Und ich bin ein Widerstandskämpfer, der nach und nach den Einflussbereich seiner Zelle ausweiten muss, um die Wehrmacht zurückzudrängen. Ja, das gab es schon mal so ähnlich, und zwar 2009 bei Saboteur von Electronic Arts bzw. dem gleich drauf geschlossenen Studio Pandemic. Doch bei Saboteur hakte es spie-



Battalion 1944 könnte die Initialzündung für das Comeback der Weltkriegs-Shooter sein, nicht zuletzt dank der hübschen Unreal-4-Optik.



Call of Duty 2: Die Landung in der Normandie war damals richtig beeindruckend und könnte ein Update mit aktueller Technik vertragen.

lerisch an vielen Ecken, auch kommerziell war das »Resistance-GTA« ein Flop. Wenn ich mir aber so vorstelle, was die Ubisoft-Entwickler mit ihrer Open-World-Erfahrung aus dem besetzten Paris als Schauplatz machen könnten, dann klingt das durchaus verlockend. Ich bin auch ziemlich sicher, dass in Montreal entsprechende Ideen schon in den Schubladen liegen. Schließlich hat man ja auch mit dem aktuellen Far Cry Primal bewiesen, dass man durchaus zu Szenario-Experimenten bereit ist.

5. Mut zur Geschichte

Auch wenn es verkopft klingt: Mittlerweile ist das Medium Computerspiele erzählerisch deutlich weiter als noch vor zehn Jahren. »Ernste« Titel wie Valiant Hearts oder This War of Mine wären früher undenkbar gewesen. Ich finde, jetzt könnten auch Mainstream-Weltkriegs-Spiele heiße Eisen wie Verbrechen an der Zivilbevölkerung oder Kriegsgefangenschaft aufgreifen. Oder das heißeste Eisen von allen, den Holocaust. Ja, das ist ein heikles Thema und sicher nicht geeignet für klassische Shooter-Aufträge. Aber warum sollte ich mich nicht mal in einer Schleichmission als Fluchthelfer betätigen? Oder einen Deportationszug sabotieren? Natürlich brauchen die Designer bei diesen Themen viel Fingerspitzengefühl, der Grat zwischen emotional berührenden Momenten und einem Skandal à la Modern Warfare 2 ist schmal. Probieren sollte man es aber meines Erachtens trotzdem!

6. Kein Upgradewahn

Auch im Multiplayer kann der Zweite Weltkrieg dringend benötigte Abwechslung bringen – oder besser: Vereinfachung. Moderne Shooter von Call of Duty: Black Ops 3 bis Battlefield 4 ergehen sich nämlich oft im nicht enden wollenden Upgrade- und Freischaltungswahn: Hurra, schon wieder sieben neue Zielfernrohre verdient, und mein Magazin kann jetzt sechs Kugeln mehr fassen! Das mag Spieler ja durchaus motivieren, doch die Aufrüsterei treibt eben auch

schnell absurde Blüten: Brauche ich denn wirklich mehrere Visiervarianten, von denen mir die Hälfte ermöglicht, durch die Wand zu gucken? Zumal dabei auch schnell die Balance flöten geht, also muss man haufenweise Patches nachschieben. Und am Ende ist trotzdem niemand so richtig glücklich, weil immer das nagende Gefühl bleibt, eben

nicht verloren zu haben, weil der gegnerische Spieler besser war, sondern weil er sich aus sechs Fantastilliarden Möglichkeiten eine übermächtige Knarre zusammengedübelt hat. Das kann es bei historischen Shootern gar nicht geben, die Schießprügel sind festgelegt, Upgrades wären sinnfrei (Schon mal ein MG42 mit Laserpointer gesehen?). Das eröffnet die Chance für wenige, dafür aber gut abgestimmte und einzigartige Waffen. Wäre mal wieder eine Abwechslung. Und wenn ich Knarren basteln will, kann ich ja immer noch Borderlands spielen.

Zurück an die Front

Wünsche ich mir eine Weltkriegs-Shooter-Flut wie nach dem ersten Call of Duty von 2003? Nein, sicher nicht. Aber nach der Übersättigung von damals fände ich es gut, wenn sich die Weltkriegs-Ära neben Fantasy, Science Fiction und Konsorten. als ganz normales Spieleszenario etabliert, in dem man anspruchsvolle Geschichten (siehe Punkt 5) erzählen oder auch einfach nur auf technisch hohem Niveau ballern kann. Dann lasse ich mich vielleicht sogar noch mal zur Landung in der Normandie und zum Kampf um Wake Island überreden. ★



Ubisoft beweist mit Far Cry Primal, dass man keine Angst vor ungewöhnlichen Szenarien hat. Wie wär's denn mal mit Weltkrieg?



Titel wie This War of Mine haben die Spielerschaft mittlerweile auch für oft vernachlässigte Aspekte der Kriegsthematik vorbereitet.