



Weltkrieg – wir erinnern uns

KÜSTE, KLÄNGE UND KARTOFFELN

Die Weltkriegs-Shooter haben uns lange Jahre begleitet und allein wegen der Thematik bleibende Eindrücke bei uns hinterlassen. Nur wenige davon triefen allerdings vor Dramatik und Pathos.



Markus mag Kameradschaft
@kargbier

Es war 2002, ich teilte mein Büro mit Petra. Unser damaliger Feierabend-sport war Quake 3 – schnell und hart. Aber plötzlich gab es da dieses Battlefield 1942, eine klar auf Multiplayer ausgelegte Weltkriegsballerei. Also

haben Petra und ich die Demo auf unseren Büro-PCs installiert, um am Abend rumzuprobieren. Beim ersten Start des Spiels herrschte noch Ernüchterung: Hm, rumlaufen auf einer Insel ... nicht so der Knaller. Aber als wir dann den ersten Jeep gefunden hatten, war schon mehr Action drin. Und mit den Flugzeugen hat uns Battlefield 1942 dann endgültig gefangen – wenn man sich denn erst mal deren Steuerung draufgeschafft hatte. Ich erinnere mich noch genau an unseren ersten gemeinsamen Überflug von Wake Island, Petra am Knüppel, ich am Geschütz. Ratata-tata, weg mit den japanischen Fliegern – grinsend schauen wir uns über unsere Monitore hinweg an. Das war der Beginn einer langen Freundschaft. Also, zwischen Battlefield 1942 und mir. Und Petra natürlich auch.



Battlefield 1942: Vom Flugzeugträger aus son-dieren wir die Lage auf Wake Island.



Petra schwelgt in Musik
@Flausensieb

Es gibt zwar etliche bestimmte Momente, die sich in mein Gedächtnis eingebrannt haben, aber das, was mich oft deutlich länger als konkrete Szenen aus WW2-Shootern begleitet, ist deren Musik. Ich kann nichts dagegen machen, ich stehe nun mal auf diesen pathetischen

200-Posaunen-plus-300-Streicher-Kram. Ein unvergessliches Erlebnis: Als das Orchester auf einem der Eröffnungskonzerte der Games Convention in Leipzig plötzlich das Hauptthema des ersten Brothers in Arms anstimmte. Ich weiß nicht mehr, in welchem Jahr das war, aber ich weiß noch, was für eine Gänsehaut ich hatte, nachdem die Pathosbrandung über mich hinweggerollt war – auch wenn ich das Spiel selbst gar nicht so überragend gut fand. Im Gegensatz zum dritten Teil übrigens, der ist fantastisch. Diese Szene über Eindhoven ... Okay, zurück zur Musik: Hin und wieder wühle ich in meinen uralten Archiven und lausche den Klängen von Michael Giacchino (Medal of Honor), der inzwischen Oscar-, Golden-Globe, BAFTA- und Grammy-Preisträger ist. Oder eben der Musik aus Brothers in Arms. Und weil's gar nicht auffällt, mischen sich auch Michael Kamens Klänge für die HBO-Serie »Band of Brothers« in meinen Lausch-Loop. Sollte mir der Pathossschmalz dann irgendwann die Ohren und das Gehirn verstopfen, wird mit dem treibenden Original-Taaaaa-Tatata-Taaaaa von Battlefield 1942 durchgespült.



Brothers in Arms: Road to Hill 30 war nicht schlecht, die Musik war noch viel besser!



Dimi wirft Kartoffelgranaten @dimi_halley

Ja, ich weiß: Wenn man über Call of Duty 2 und »Großartige Momente« spricht, dann spricht man über die Landung in der Normandie und die Sprengung der Stadthalle in Stalingrad. Aber für mich persönlich be-

ginnt das Schwelgen in virtuellen Weltkriegserinnerungen bei einer Kartoffel. Genauer: einem ganzen Haufen von Kartoffeln. Als junger Soldat Vasili Koslov lerne ich im Tutorial von Call of Duty 2 mitten im Kriegsgebiet, wie ich mich am besten gegen die Deutschen zur Wehr setze. Normalerweise sind solche Trainingssituationen gerade in Shootern ziemlich lahm – selbst damals hatte man schon gefühlt 100-mal das Zielen, Schießen und Granatenwerfen gelernt. Wir reden immerhin von 2005! Aber in den Hinterhöfen von Stalingrad werfe ich nicht mit scharfen Granaten, sondern mit – Kartoffeln! Und so banal und albern das klingt, die Idee ist famos. Nicht nur, weil Kartoffel-



Im Krieg wird improvisiert! Da werden auch mal Kartoffeln zu Sprengkörpern.

granaten aus Prinzip witzig sind, sondern auch aufgrund der dichten Atmosphäre, die solche Details aufbauen. Schließlich befinde ich mich mitten im Krieg. Hier werden keine scharfen Sprengkörper verschwendet, sondern Attrappen. Schon das Tutorial zieht mich hinein in eine Welt, in der Reservisten notdürftig im Hinterhof in Windeseile für den Krieg fit gemacht werden müssen. Netter Bonus: Während der Russenkampagne von Call of Duty 2 habe ich zum ersten Mal meinen Namen in einem Spiel gehört – Kommandant Dimitri Volsky kämpft nämlich an meiner Seite. Bonus Nummer Zwei: Wenn man Deutsche mit Kartoffeln bewirft, rufen sie fast erfreut überrascht »Kartoffeln?!« Diese Deutschen.



Johannes hat Gänsehaut am Omaha Beach @DasRehRohe

Bedrohlich schaukelt mein Landungsboot in der Brandung der französischen Kanalküste. Plötzlich schlagen Granaten im Wasser ein. Ein Boot neben mir geht in Flammen auf, Soldaten werden durch die Luft gewirbelt. Ein Kamerad kotzt mir vor die Füße. Dann das

Knirschen von Sand unter dem Bug, ein Moment der Stille, ein schriller Pfiff, die Bugklappe öffnet sich – die Hölle bricht los. Die erste Mission aus Medal of Honor: Allied Assault wird mir ewig in Erinnerung bleiben. Kein anderes Spiel zeigt die grausame Realität des D-Days, der Landung der Alliierten in der Normandie, in einer solchen Intensität. Nach etlichen Durchläufen kenne ich zwar jede Skriptsequenz auswendig und die banale Spielmechanik des Levels habe ich längst durchschaut (gehe in Deckung, warte auf die MG-Salve, renne zur nächsten Deckung), trotzdem beschert mir Omaha Beach noch immer eine Gänsehaut, denn es gibt mir einen (winzigen) Eindruck davon, was die Soldaten damals geleistet und welche Schrecken sie erlebt haben. Wow!



Noch im Landungsboot zerfetzen deutsche MG-Salven meine Kameraden. Medal of Honor zeigt eindrücklich die Schrecken des D-Days.



Micha und die MG-Lotterie @Greu_Lich

Ich kann diese Shooter nicht, nicht im Internet zumindest. Mir fehlen nämlich genau die drei Dinge, die's zum Multiplayer-Erfolg braucht: schnelle Reflexe, ein Gedächtnis für die Wege und Winkel von Karten sowie noch schnellere Reflexe. Und ein Reflex ist bekannt-

lich alles, was in Day of Defeat zwischen »Ich laufe mal um die Ecke!« und einer spontanen Bleivergiftung liegt. Die Mod fürs erste Half-Life ist (genau wie das eigenständige Source-Remake) enorm schnell, ich sterbe schon nach einem Treffer, minütlich grüßt das Respawn-Murmeltier. Es sei denn, ich starte als MG-Schütze. Denn der muss nicht um Ecken laufen, sondern nur mit seiner Knarre am Ende einer Gasse liegen und alles wegfeigen, was ihm ins Visier läuft. Blöd daran: Jeder Server-Administrator, der etwas auf sich hält, erlaubt pro Team nur einen dieser Wegfeiger. Also ist's essenziell, einem Server oder einer Partie möglichst früh und schnell beizutreten, um bei der Klassenwahl die begehrte Kanonenrolle abzustauben. Erst recht, wenn an der ISDN-Leitung noch vier LAN-Party-Kollegen hängen und sich die Ladezeiten entsprechen ziiiiiiiieehen. Welch Hochgefühl, in der MG-Lotterie dann doch mal das große Los zu ziehen! Endlich ein positives Kill-Death-Verhältnis! Und als Zuckerl obendrauf gibt's die Flames der Mitspieler, weil ich natürlich ein zwar enthusiastischer, aber kein sonderlich guter MG-Schütze bin. Wie soll man auch Leute treffen, die hin und her laufen? Egal, das ist es wert.



Leben als MG-Schütze: rumliegen, dauerfeuern, anmaulen lassen.