

Feuer frei!

Im Videospiel «Homefront» erobert Nordkorea die USA. Kritiker sind beunruhigt über den Boom bei den Shooter-Games. Wie bedenklich ist er wirklich? Von Marc Bodmer

US-Aussenministerin Hillary Clinton bestätigt mit bärbeissiger Miene, dass 2010 ein nordkoreanisches U-Boot das südkoreanische Kriegsschiff «Cheonan» versenkt hat. Danach geht es Schlag auf Schlag: Atombombentests Nordkoreas, Sanktionen der Uno, der Tod des geliebten Diktators Kim Jong Il. 2013 erobert Thronfolger Kim Jong Un Südkorea und ruft die Vereinte Koreanische Republik aus. Der Mittlere Osten ist völlig destabilisiert, die weltweite Erdölversorgung und damit auch die USA am Boden. Japan ergibt sich der koreanischen Übermacht, die nach kurzer Zwischenstation in Hawaii 2027 die vom Bürgerkrieg gebeutelten USA überrollt und besetzt.

Das düstere Szenario des Videospiels «Homefront» erinnert an ein B-Movie aus den achtziger Jahren: «Red Dawn» von John Milius. 1984 standen die USA am Rand des dritten Weltkriegs, und ein Haufen Teenager – unter ihnen Patrick Swayze und Charlie Sheen – musste den angreifenden Russen zeigen, was eine Harke ist. Heute hat Drehbuchautor («Apocalypse Now») und Regisseur Milius die Fronten gewechselt und zeichnet für die Story des martialischen First-Person-Shooters (Schiessspiel aus der Ich-Perspektive) «Homefront» verantwortlich. Dabei fährt er pathetisches Geschütz auf. In den Spielunterbrüchen, die dem temporären Tod der Heldenfigur folgen, präsentiert das Videospiel pastellige Tableaus mit kitschigen Szenen aus dem Widerstandskampf der US-Bürger gegen die asiatische Besatzungsmacht.

Intergalaktische Zombies

«Homefront» erhebt den Anspruch eines realistischen Szenarios – ganz im Gegensatz zum Wust der übrigen Shooter-Neuerscheinungen, die sich in erster Linie mit ausserirdischen Feinden beschäftigen: In «Killzone 3» gilt es gegen die Helghast, eine Art Space-Nazis, zu kämpfen; «Crysis 2» pflegt im Manhattan von 2024 einen Mehrfronten-Krieg gegen Killer-viren, Aliens und korrupte Privatarmeen, und in «Dead Space 2» muss der verzweifelte Held Isaac Clarke seine Haut retten und Necromorphs – intergalaktische Zombies – in Stücke schießen. Auf einen ganzen Planeten von möderischen Punks, Monstren und unfreundlichem Zeugs verschlägt es den Trunkenbold Grayson Hunt in «Bulletstorm». Die Fach-Website Ign.co.uk betitelte ihre Kritik des umstrittenen Games mit «From Asshole to Hero» und fasst so den schwarzen Humor, der das Spiel auszeichnet, zusammen.

Wie lässt sich diese Flut von Ego-Shooter-Titeln erklären, machen sie doch bloss zehn Prozent der interaktiven Unterhaltungspalette aus? «Das hat schlicht damit zu tun, dass immer mehr Menschen Videogames spielen», sagt Jens Uwe Intat, Senior Vice President Europa des Videospieldrivers Electronic Arts, die drei der fünf Baller-Games veröffentlicht hat. Die Games richten sich keineswegs nur an Jugendliche: In der Schweiz sind die Spieler im Schnitt rund 30 Jahre alt, in den USA sogar 35-jährig.

Für Jörg Müller-Lietzkow, Professor für Medienwissenschaften an der Universität Paderborn, hat der weltweite Erfolg der Shooter-Game-Serie «Call of Duty» (CoD) den Shooter-Boom mit ausgelöst: «CoD hat dazu beigetragen, dass heutige Shooter ein bestimmtes Produktionsniveau aufweisen.» Nach fünf Tagen hatte «CoD: Black Ops» 650 Millionen Dollar umgesetzt und damit den Rekord, den «CoD: Modern Warfare 2» gesetzt hatte, übertroffen.

Munition für Bedenkenträger

Solche Umsatzzahlen bringen natürlich Kulturpessimisten und Bedenkenträger aufs Tapet. So fordert die Vereinigung gegen mediale Gewalt ein Verbot von «Killerspielen» und will Games, die ohnehin erst ab achtzehn Jahren empfohlen sind, mit Warnungen wie «Dieses Videospiel verändert den Charakter Ihres Kindes und führt zu aggressivem Verhalten» versehen.

Während der ursächliche Zusammenhang zwischen Lungenkrebs und Nikotinkonsum erwiesen ist, ist eine solche zwischen Gewaltinszenierungen und einer möglichen Steigerung des aggressiven Verhaltens wissenschaftlich umstritten. Als Vehikel der politischen Selbstinszenierung eignet sich der Kampf gegen mediale Gewaltdarstellungen aber hervorragend, und auch die Videospieldindustrie profitiert davon, denn nichts sorgt für bessere Werbung als ein paar krasse Schlagzeilen für Titel, die sonst in der Veröffentlichungsflut untergehen würden.

«Bulletstorm» des polnischen Studios People Can Fly zum Beispiel wendet sich an den harten Kern der Gamer-Gemeinschaft und nicht an ein breites Publikum. Das Game-Design kombiniert First-Person-Shooter-Elemente mit solchen aus Kampfspielen, die berüchtigt dafür sind, Tastenkombination an Tastenkombination zu reihen. Aus dieser Ver-



Pathetisches Geschütz im Krieg gegen Nordkorea:



Kampf gegen Space-Nazis: «Killzone 3».

bindung wird auch deutlich, worum es in diesen Spielen eigentlich geht: Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit sowie Reaktionsschnelligkeit und kaum – wie immer wieder behauptet – um das Töten von «Menschen».

Trotzdem bleiben die Spiele ein Minderheitenphänomen: «Shooter werden nicht die Massen bewegen, wie zum Beispiel das Online-Game «Dark Orbit», das fast 54 Millionen registrierte Nutzer zählt», ist Müller-Lietzkow überzeugt. Er glaubt gar, dass der aktuelle Boom nicht nachhaltig ist: «Diese Spiele befin-



Szene aus dem Videospiel «Homefront.»



Schwarzer Humor: «Bulletstorm».

den sich im Vergleich zum Casual-Gaming-Markt eher absteigend, auch wenn sie weiter fleissig produziert werden.» Der Medienwissenschaftler prognostiziert ihnen ein ähnliches Schicksal wie einst den Adventure-Games, die praktisch ausgestorben sind.

Nichtsdestotrotz erwarten die Hersteller von «Crisis 2» 7 Millionen verkaufte Einheiten, was einem Umsatz von gut 700 Millionen Franken entsprechen würde. «Das braucht es auch», so Müller-Lietzkow. «Das Spiel zu entwickeln, dürfte zwischen 40 und 45 Millionen

Euro gekostet haben.» Auch wenn Müller-Lietzkow dem Genre keine grosse Zukunft voraussagt, dürften diese Spiele wie harte Actionfilme immer ihr Nischenpublikum finden – ausser gewisse Politiker rühren weiter kräftig die Skandaltrummel, das macht auch die Masse neugierig.

Bulletstorm: Electronic Arts, ab 18 Jahren
Crisis 2: Electronic Arts, ab 16 Jahren
Dead Space 2: Electronic Arts, ab 18 Jahren
Homefront: THQ, ab 18 Jahren
Killzone 3: Sony Computer Entertainment, ab 18 Jahren

Jazz

Wortkarge Beredsamkeit

Von Peter Rüedi

Der Anfang von Max Frischs Erzählung «Montauk» hat mich immer irritiert. Sie beginnt mit einem Zitat von Montaigne, und das hebt so an: «Dies ist ein aufrichtiges Buch, Leser.» Nun gehöre ich nicht zu jenen, die sich eine Politik oder eine Wirtschaft ohne Moral wünschen, ganz im Gegenteil (allenfalls eine ohne Moralisten, aber das ist was anderes). Ausgerechnet in der Kunst aber ist Moral, und darunter fallen wohl Kategorien wie «Aufrichtigkeit» oder «Ehrlichkeit», eine fragwürdige Qualität. Da ist ein erfindungsreicher Schwindler einem korrekten Ehrenmann meistens vorzuziehen.

Muss ich vorausschicken, bevor ich den Trompeter Peter Schärli aus Schötz LU einen ungewöhnlich ehrlichen Musiker nenne. Er ist der seltene Fall eines aufrichtigen, dabei aber keinesfalls langweiligen Künstlers. Was kann aus Schötz Gutes kommen? Der Schärli eben. Wie er es anstellt, dass er mit seinem schnörkellosen, fadengraden, lapidaren Trompetenton alle Melancholien in meinem Gemüt zum Schwingen bringt, ist ein Rätsel, das ich nie lösen werde. Es ist kein gezielter Effekt und keine existenzielle Betroffenheit (wie etwa bei Chet Baker), es hängt mit etwas Paradoxem zusammen: einer Art wortkargen Beredsamkeit (Johnny Coles spielte so Trompete oder manchmal Kenny Dorham).

Sie trifft sich wunderbar mit dem *no-nonsense*-Spiel von Schärli's langjährigem Partner, dem Posaunisten Glenn Ferris. Was die beiden (und mit ihnen der Pianist Hans Feigenwinter und der Bassist Thomas Dürst) ganz uneitel, wie nebenher an kontrapunktischer Logik und ans Herz greifender Melodieführung vor sich hin zaubern, ist buchstäblich unerhört. Einfach und selbstverständlich wie alle grosse Kunst. Zwei, drei Eigenkompositionen, ein paar Standards, *that's all. That's all!*

In diesen Zeiten der einstürzenden Tonträgerdistribution spielt es keine Rolle, dass dieser Live-Mitschnitt aus Prag vielleicht etwas schwieriger zu finden ist. Irgendwer wird das Ding schon beschaffen. Es lohnt sich, ich schwör's.



Peter Schärli Quartet
 (Glenn Ferris, Hans Feigenwinter, Thomas Dürst). Multisonic (tschech.)
 31 0807-2