



Institut für Medienverantwortung

Institut für
Medienverantwortung
Goethestr. 6
91054 Erlangen

Fon +49 9131 933 277-8
Fax +49 9131 933 277-9
www.medienverantwortung.de
info@medienverantwortung.de

Ein Kurzüberblick über die vorgestellten Gewaltspiele

Vortrag mit Vorführung: Michael Wallies
eMail: [info\(a\)medienverantwortung.de](mailto:info(a)medienverantwortung.de)

Ich möchte vorab kurz betonen, dass nachfolgende Zusammenfassungen sachlich auf den Aufbau der Spiele beschränkt sind und nicht darauf abzielt, irgendwelche „positiven“ Entwicklungen anzupreisen. Dies hier soll lediglich als sichere Informationsquelle dienen, damit einem bei der Auslegung der negativen Aspekte (z.B. können Zivilisten getötet werden? Gibt es eine blutige Version?) keine sachlichen Fehler passieren. Ich möchte besonders daran erinnern, dass ich hier nur die Hauptmerkmale aufliste und dass es selbstverständlich unzählige Beispiele zur Dokumentation gibt, eines abstoßender als das andere. Ich habe hier jeweils einige von **VIELEN** Beispielen angeführt.

Die resultierenden negativen Effekte für den Spieler und die Perversion der Spiele werden größtenteils vorausgesetzt und sind selbstverständlich indiskutabel!

Inhalt:

Kurzüberblick

1. “ Half-Life
2. “ Half-Life Opposing Force
3. “ Counter-Strike
4. “ Unreal Tournament (2003) (wird heute nicht demonstriert)
5. “ Max Payne
6. “ Hitman 2
7. “ GTA 3
8. “ C&C Generals
9. Zusätzliche Anmerkungen

1. Half-Life:

Half-Life ist der 1997 erschienene Ego-Shooter-Klassiker schlechthin. Mit einer völlig neuen Grafik übertrumpfte er alles bisher für möglich gehaltene. Die Story ist recht simpel: Man selbst schlüpft in die Rolle eines Angestellten einer geheimen Firma irgendwo in den USA. Bei einem Experiment kommt es zur Katastrophe und Aliens werden in die Forschungsanlage teleportiert, die nebenbei schwer beschädigt wird. Ab diesem Punkt kommt der Spieler zum Zuge. Es liegt nun an ihm, sich den Weg ins Freie zu er„kämpfen“. Hierbei stehen ihm teils real existierende, teils fiktive Waffen zur Verfügung. Das Arsenal reicht von einer „Brechtstange“ über einen „Revolver“ und „Raketenwerfer“ bis zur klassischen „Shotgun“. Fiktive Waffen sind z.B. eine „Strahlenkanone“ und der „Waffenarm eines Aliens“. Auf seinem Weg begegnen dem Spieler die unterschiedlichsten Aliens und auch das Militär mischt sich mit dem Auftrag ein, alles zu liquidieren.

Das Spiel findet sein Ende nach einer Teleportation in die Alienwelt Xen durch das Besiegen des Endgegners. Besonders in der englischen Originalfassung kann man bei realistischem Sound und entsprechender Darstellung einen für die damalige Zeit unübertroffenen Realismus beim Angreifen (d.h. Beschuss) der Gegner beobachten - so laufen z.B. verwundete Gegner weg und verstecken

sich hinter Ecken. Dies können nebenbei auch unbewaffnete Zivilisten und Verbündete sein. Das Durchspielen dauert in der Regel mehr als einen Tag (es sei denn, man spielt wirklich ununterbrochen, dann dürfte es in mehreren Stunden zu schaffen sein, aber es muss wohl dringendst davon abgeraten werden!)

2. Half-Life Opposing Force:

Da Half-Life durch sein Ende keine Fortsetzung zuließ, entschied man sich 1998/99 für eine andere Lösung. In Half-Life Opposing Force (nachfolgend OF genannt) schlüpft der Spieler in die Rolle eines Soldaten, der zum Einsatz in der Forschungsanstalt nach dem Unglück kommt. Da der Spieler bereits in der 1. Version (d.h. Half-Life) mit diesen Soldaten konfrontiert wurde, erschien es lukrativ, nunmehr die Story diesmal von deren (gemeint ist der Soldaten) Standpunkt aus darzulegen. Neben neuen Waffen (erstmals ein richtiges Scharfschützengewehr) und neuen Aliengegnern wurden auch Grafik- und Soundeffekte verbessert. Die Story ist im Wesentlichen wie in Half-Life. Ergänzt wird OF durch eine Vielzahl von filmähnlichen Sequenzen, d.h. der Spieler passiert eine bestimmte Stelle im Spiel und beobachtet ein vorprogrammiertes Ereignis. Während dies in Half-Life z.B. aus einem Fahrstuhl bestand, der bei (notwendiger) Betätigung des Fahrstuhlknopfes unter lauten Schreien der Insassen abstürzte, so steigerte man dies noch durch Sequenzen, die den Spieler noch mehr schocken sollten, so z.B. durch ein Alien, das einen Wissenschaftler von hinten angreift, hochhebt und durch die Glasscheibe, auf deren anderer Seite sich der hilflose Spieler befindet, schleudert und dann den Spieler angreift (was jetzt schlimmer zu beobachten ist, sei der persönlichen Perspektive überlassen, die Perversion in jedem Fall bleibt unbestritten). Solche „Reißer“, wie man sie eigentlich bis dato nur aus dem Kino kennt, werden hier zum virtuellen Erlebnis, welches weit stärker ist, als im Kino. Durchspieldauer OF wie Half-Life.

3. Counter-Strike

Da die Firma Valve, die maßgeblich an der Entwicklung von Half-Life beteiligt war, ihre Engine (Engine = Programm- bzw. Grafiksript auf dem die Erstellung der Landschaften und Charaktere aufgebaut sind und welche den graphischen Realismus und die Detailtreue des Spieles wieder spiegelt, so z.B. Bäume, die sich im Wind bewegen, realistisches Aussehen der Spieler durch Gesichtszüge usw.) im Internet frei zur Verfügung stellte und Half-Life sowie Half-Life OF einen Zustand ungeahnten Ausmaßes erfuhren, gab es bald die ersten „privaten“ Nachahmer. Das heißt es gab Leute, die das nötige Wissen hatten, um mit der bereitgestellten Engine ihre eigenen „Spiele“ a la Half-Life zu entwickeln. Die bekannteste Neukreation ist hier Counter-Strike. Im Gegensatz zu Half-Life und Half-Life OF ist Counter-Strike rein Multiplayer basiert, es gibt keine „Einzelkampagne“, in der der Spieler auf sich alleine gestellt ist. Man kann also entweder über Netzwerk oder Internet mit anderen Spielern „zocken“, wie es im Spielerjargon heißt. Der Spieler hat hier die Wahl zwischen zwei Teams, den Terroristen und den Counter-Terroristen. Die Terroristen müssen z.B. Geiseln bewachen oder eine Bombe legen und die Counter-Terroristen töten, die Aufgabe hängt mitunter von der Map, der jeweilig gespielten Landschaft ab (Töten der Gegner ist IMMER Ziel!). Die Counter-Terroristen müssen dementsprechend die Geiseln befreien, die Bombe entschärfen und die Terroristen töten. Für das Töten eines Gegners erhält der Spieler Geld, für Bombenlegen und Geiselnretten ebenfalls und natürlich zusätzlich durch Gewinnen einer Runde (durch oben genannte Möglichkeiten). So „sammelt“ der Spieler Geld, damit er sich bessere Waffen kaufen kann. Zur Verfügung stehen ihm hier diverse Handfeuerwaffen, Shotguns, semi-automatische Waffen, vollautomatische Waffen und Scharfschützengewehre, die an in echt existierende (!) Waffen angelehnt sind in Bezug auf Aussehen und Bezeichnung (z.B. Möglichkeit des Kaufes einer 12-gauge Shotgun). Auch wenn das Töten von Geiseln mit Geldabzug bestraft wird, so ist es trotzdem oft zu beobachten und anscheinend reizvoll (wer das maximale Geldlimit erreicht hat und bereits die beste Waffe hat...was macht da ein geringer Geldabzug?).

Ein Grund für die Beliebtheit von CS, wie Counter-Strike von den Spielern genannt wird, scheint die Sehnsucht der Spieler nach möglichst realen Gegnern zu sein. Computergegner bleiben leicht zu besiegen und unrealistisch, ein menschlicher Gegenspieler ist bei entsprechender Äquivalenz des Könnens wesentlich reizvoller.

Es sei noch erwähnt, dass dem Spieler von CS auch sogenannte Bots zur Verfügung stehen, dass sind künstliche Computergegner, wie man sie in Half-Life (und Half-Life OF) findet, nur natürlich hier in Form von Terroristen bzw. Counter-Terroristen. „Professionelle“ Spieler (Fanatiker!?) nutzen diese

i. d. R. zum „trainieren“. Hauptattraktion bleibt natürlich der Kampf gegen „echte“ Gegner. Spieldauer ist je nach Lust und Laune „unbegrenzt“, es gibt eine nahezu nicht erschöpfbare Anzahl von Landschaften.

4. Unreal Tournament (2003)

Nach dem enormen „Erfolg“ von Half-Life versuchten sich auch andere Hersteller mit Ego-Shootern zu etablieren. Epic Games tat dies mit Unterstützung von Digital Extremes und da man nicht ein Plagiat von Half-Life erschaffen wollte, entwickelte man eine völlig neue „Engine“, die später nach dem Spiel benannte „Unreal-Tournament“ Engine (siehe auch Quake 3 Engine...usw.). Unreal-Tournament (kurz UT) übertrifft Half-Life in seiner Natur und Perversen. Während es für Half-Life noch eine „deutsche“, d.h. „abgespeckte“ Version gab, ist dies bei Unreal-Tournament nicht möglich gewesen. Dies ergibt sich durch folgend näher beschriebene Faktoren:

Der Spieler befindet sich in einer fernen Zukunft, in der die Öffentlichkeit Belustigung am Kampf zwischen Sträflingen findet, die sich in Landschaften mit den unterschiedlichsten futuristischen Waffen in Teams auf unterschiedlichste Weise bekämpfen müssen. Während bei Half-Life noch (größten-)teils die Erfüllung von Aufgaben wie z.B. das Reaktivieren eines Stromgenerators und ähnliches im Vordergrund standen (diese Aussage ist selbstverständlich Definitionssache und nur teilweise anwendbar!), geht es bei Unreal-Tournament primär um das Töten der Gegner. Der Spieler kann sich in diversen Kategorien austoben, so gibt es Missionen, in denen er eine Flagge im gegnerischen Stützpunkt aufnehmen und in die eigene Basis bringen muss aber auch schlichtes sog. Deathmatch, d.h. das Töten möglichst vieler Gegner in einer bestimmten Zeit bei möglichst wenig getötet werden (!). Eine Zensur und Abmilderung scheint hier nicht möglich, da das Spiel extrem tödungs- und blutfixiert scheint. Des Weiteren wird der Spieler durch die Computergegner beleidigt, er erhält Nachrichten der Computergegner am oberen Rand des Spielfeldes, selbstverständlich nur beleidigend, obszön und fäkal (auf Englisch, da eine deutsche Version nicht existiert!). Dies alles auszumerzen wäre zwar möglich, gleichzeitig wäre aber selbstverständlicher Weise der „Umsatz“ gefährdet. Als Beispiel für die Waffen möchte ich hier exemplarisch eine Waffe nennen, mit der man Kreissägenblätter schießen kann, die bei entsprechendem Zielen auch den Kopf des Gegners abtrennen und die Flakgun, die wie der Name schon verrät, eine Ladung Schrapnelle auf den Gegner feuert und diesen so „durchlöchert“. Kommentiert wird dies durch eine entsprechende Mitteilung im Nachrichtenfenster, diese Mitteilungen werden gleichzeitig visuell und per Lautsprecher an den Spieler übermittelt. Spieldauer beträgt auf jeden Fall mehrere Tage. Unreal Tournament 2003 stellt den Nachfolger von Unreal Tournament dar und ist in Spielweise und Art nicht sehr unterschiedlich. Es gibt einige neue Waffen und neue Spielvarianten und natürlich wurde die Grafik noch einmal wesentlich verbessert.

5. Max Payne

Das 2001 erschienene Max Payne unterscheidet sich von Half-Life (Ausnahme: Counter-Strike) und Unreal-Tournament durch seinen „Bezug zur Realität“. Während Befürworter von solchen Spielen noch vieles mit der Sciene-Fiction von Half-Life und Unreal-Tournament abtun, fällt dies bei Max Payne sicherlich sehr schwer, da der Hintergrund wie folgt ist: Der Spieler befindet sich in der Rolle eines New Yorker Cops, dessen Frau und kürzlich geborenes Kind durch Drogensüchtige ermordet werden. Er beschließt einen Rachefeldzug gegen das Drogensyndikat. All dies spielt in N.Y. während der Weihnachtszeit und während eines Blizzards. Durch den Vorwand dieses Blizzards tauchen (eigentlich) keine Zivilpersonen im Spiel auf, mit Ausnahme von Drogensüchtigen, die sich jedoch mit Waffen zur Wehr setzen, wenn der Spieler sie angreift. Das Spiel ergänzt sich durch Vermischung verschiedenster Möglichkeiten des Erlebens, so gibt es Sequenzen, in denen der Spieler selbst aktiv teilnimmt (siehe Anfang, Tod von Frau und Kind), durch Filmsequenzen, die er sich nur aus entfernter Perspektive ansehen kann, ohne selbst aktiv zu sein und durch comicarig gezeichnete Sprechblasensequenzen, die dem Spieler vorgelesen werden und die er ständig abrufen und durchblättern kann (siehe Demonstration, Definition schwierig!). Der Spieler erlebt so auf verschiedenste Weise das gesamte Spiel und erfährt die akribisch bis ins Detail geplante Hintergrundstory, die sich ihm erst nach und nach offenbart und immer weitere Kreise zieht. Dieses Spiel hätte genauso gut ein Film sein können und lehnt in seiner Art und Weise sicherlich an bekannte Actionfilme wie „Lethal Weapon“ oder „Stirb Langsam“ an. Die Waffen sind hier auf realistischste Weise in Bezug auf Namen und Aussehen realen Waffen nachempfunden und das Spektrum reicht von einer „Desert Eagle“ (Handfeuerwaffe) bis zum Scharfschützengewehr und Granatwerfer. Hervorzuheben ist auch die Verwendung von abstrus-perversen Zwischensequenzen, so wird der Spieler an einem Punkt des Spiels gefangen genommen, ihm eine Droge verabreicht und er muss im Traum seinen Weg durch ein Labyrinth auf einem blutigen Pfad finden (Erklärung weit-

gehend sinnlos ohne entsprechende Demonstration!) .

Spieldauer beträgt durch seine enorm lange, aufwendige Handlung (!) definitiv mehrere Tage.

6. Hitman 2

Hitman 2, ein Spiel, in dem der Spieler als „professioneller“ Killer bereits die Möglichkeit hat, seine Gegner mit einer Klavierseite zu erdrosseln und sie dann „wegzuschleifen“, damit sie nicht gefunden werden und Alarm geschlagen wird und er selbst in die Kleider des Getöteten schlüpfen kann, um sich mit dessen Identität Zugang zu seinen „Auftragsopfern“ zu verschaffen ist, die nächste Generation an Ego-Shootern. Als Waffen stehen dem Spieler Skalpell, Golfschläger aber auch schwere Maschinengewehre sowie Scharfschützengewehre zur Verfügung. Aussehen und Bezeichnung der Waffen entsprechen exakt den realen Namen. Als Profikiller ist lautloses Töten in diesem Spiel sehr wichtig, so kann sich der Spieler von hinten anschleichen und Gegner mit einer „Klavierseite“ erdrosseln. Das Spiel ist pompös inszeniert, die Musik stammt unter anderem vom Budapest Radio Symphony Orchestra und Landschaften sowie Häuser und Details sind sehr genau ausgearbeitet. Getötete Gegner lassen sich wegschleifen um sie zu verstecken und man ist in der Lage, die Kleider des Getöteten anzuziehen um sich zu tarnen. Nach dem Tod blutet der Gegner regelrecht aus und hinterlässt eine Blutlache. Am Ende jedes Auftrages erhält der Spieler eine detaillierte Zusammenfassung und Einstufung, so wird er z.B. bei sehr viel „Waffengebrauch“ zum „Amokläufer“ deklassiert oder als „Silent Assassin“ in höchste Ehren erhoben. Es steht dem Spieler prinzipiell frei, ob er die Level mit bloßer Ballerei oder durch geschickte Taktik mit möglichst wenigen Tötungen absolviert.

Durch die aufwendige Gestaltung des Spieles gibt es nicht so viele Level und somit ist die Durchspieldauer relativ kurz.

7. GTA 3

GTA steht für Grand Theft Auto und stellt im Endeffekt eine Synthese zwischen Ego-Shootern und Action-Drive Spielen wie „Need for Speed“ oder „Driver“ dar. In Spielen wie „Need for Speed“ geht es darum, mit einem Wagen entweder vor der Polizei abzuhauen, oder Rennen zu fahren, in „Driver“ ist man Flucht- und Rennwagenfahrer. Nun kam Rockstar Games auf die Idee, diese beiden extrem beliebten Spielvarianten (Ego-Shooter und Action-Drive) miteinander zu verknüpfen und das Resultat ist GTA, wobei ich hier auf den neuesten, d.h. 3. Teil eingehen möchte. Der Spieler schlüpft hier in die Rolle eines Sträflings, dem der Ausbruch während eines Überführungstransportes gelingt. Er arbeitet von nun an für die unterschiedlichsten Leute, alle Aufträge finden in einer Stadt mit verschiedenen, erst nach und nach für den Spieler zugänglichen, Stadtteilen statt. Der Spieler betrachtet alles durch die 3. Person Perspektive. Der Realismus hierbei ist enorm. Es gibt Passanten, Autos die entlang fahren, an Ampeln halten, abbiegen, Verkehrsunfälle verursachen usw. Man selbst ist in der Lage mittels eines einfachen Tastendrucks, falls man nahe genug an einem Fahrzeug ist, selbiges zu stehlen und damit durch die Stadt zu fahren um seine Aufträge zu erledigen, was wiederum meist ohne Wagen erfolgt, also im Prinzip wieder wie ein Ego-Shooter (Schema: Wagen stehlen, hinfahren, aussteigen, töten, wieder einsteigen, wegfahren). Der Spieler hat auch einen Fahndungslevel, tötet er z.B. mehrere Passanten, so steigt sein Fahndungslevel und die Polizei fährt nach und nach schwerere Geschütze, wie Straßensperren, Spezialfahrzeuge, Hubschrauber und schließlich die Nationalgarde (=Armee) auf. Polizeifahrzeuge verfolgen mit Blaulicht und Sirene den Spieler, der quasi nach Lust und Laune „Amok“ laufen kann (wenn er keine Lust hat, Aufträge zu erledigen). Auch sein Auto leidet unter Beschädigungen, erst raucht es und wenn es brennt, explodiert es nach kurzer Zeit (wobei nicht selten Passanten mit in den Tod gerissen werden!). Dem Spieler stehen die bereits bei anderen Spielen vorgestellten Waffen wie Handfeuerwaffen, eine Shotgun, ein Raketenwerfer, aber auch ein Flammenwerfer zur Verfügung, dessen besondere Perversion darin liegt, dass die angezündeten Leute unter qualvollem Schreien tot zusammenbrechen. Untermalt wird das Spiel von Filmsequenzen. Die Spieldauer beträgt mindestens mehrere Tage.

8. Command & Conquer Generals

Command & Conquer Generals als letztes hier angeführtes Spiel ist im eigentlichen Sinn kein Ego-Shooter sondern ein Strategiespiel. Auch hier hat es in frühesten Anfängen bereits Vorgänger gegeben. Während sich "Alarmstufe Rot", der Vorgänger, noch um den Kampf "Sowjetunion - USA" drehte, geht es im neuesten Teil "Command & Conquer - Generals" um den Kampf "USA - China -

Globaler Terrorismus". Bereits anhand der spielbaren Gruppen wird die Aktualität des soeben erschienenen Spiels deutlich. Da Russland heute aufgrund der Beendigung des Kalten Krieges und der derzeit guten Bündnisbeziehungen als potenzieller Kriegsgegner ausfällt, hat man eben andere aktuelle Themen aufgegriffen, so auch den globalen Kampf gegen den Terrorismus.

Ich muss sagen, dass ich durch die Art dieses Spiels, seiner Aufmachung, seiner Spielentwicklung und seiner Realität tief schockiert bin. Auf Seite 1 des beigelegten Handbuches befindet sich eine fiktive UNO-Resolution welche die Ausgangssituation beschreibt.

Der Spieler hat nun die Auswahl, entweder auf Seiten der USA, Chinas oder der GBA (Globale Befreiungsarmee) die jeweils anderen beiden Parteien zu bekämpfen.

Das Spiel beginnt mit dem Aufbau eines „Stützpunktes“, der Spieler benötigt Geld, um bestimmte Gebäude bauen zu können. Dieses erhält er durch Versorgungslager, auf welche hier nicht näher eingegangen werden muss. Fakt ist, er baut seinen Stützpunkt aus. Durch das Bauen diverser Gebäude wie z.B. einer Kaserne für Infanteristen oder Waffenfabrik für Panzer wird er kampffähig. Nachdem diese Gebäude errichtet sind (geht recht schnell) beginnt er mit dem „Erschaffen“ einer Armee. Hierzu stehen ihm in seinen „Fabriken“ diverse Infanterieeinheiten und Panzertypen zur Verfügung. Vom einfachen „G.I.“ bis zum „Patriot Raketenwerfer“ sind dem Spieler keine Grenzen gesetzt. Natürlich hat jedes Land seine eigenen Stärken und Schwächen und unterschiedliche Gerätschaften und Einheiten, was die Vielfältigkeit erhöht. Besondere Bedeutung in „C & C Generals“ haben die „Superwaffen“ gewonnen. Sie ermöglichen einen vernichtenden Angriff auf den Gegenspieler. Die Superwaffe des jeweiligen Landes steht durch ein spezielles Gebäude zur Verfügung (welches meist sehr teuer ist und als letztes errichtet wird, nach längerer Spielzeit) und ist zudem nur einmal ca. alle 10 Minuten anwendbar. Die „Superwaffe“ der USA ist ein gebündelter Laserstrahl (reflektiert von einem Satelliten im All, so die Beschreibung im Handbuch), mit dem der Spieler für kurze Zeit die gegnerische Basis oder gegnerische Einheiten „rösten“ kann, indem er den Laserstrahl „steuert“. Wesentlich elementarer die Waffe von China, eine „Nuklearrakete“. Diese wird auf das vorher markierte Zielgebiet eingestellt und was man dann zu sehen bekommen, entbehrt jeder beschreibbaren Vorstellung. Kurz anfügen will ich, dass es kein sichtbares „Blut“ in diesem Spiel gibt, da auch die Figuren und Einheiten relativ klein sind, doch sind die im Spiel vorhandenen Animationen mehr als ausreichend. So sieht man, wie von einer Explosion getroffene Einheiten schreiend durch die Luft fliegen. Mit Superwaffen ist in diesem Spiel die schlagartige, realitätsnahe Vernichtung von gegnerischen Truppen in großer Zahl möglich, bei Gebäuden richten sie meist nur geringfügigen Schaden an. Das Spiel ist de facto darauf ausgerichtet, eine weit größere Tötungsziffer zu erreichen, als in Spielen wie Half-Life jemals möglich wäre!

Als letztes möchte ich Ihnen nun noch die GBA, die dritte Partei neben USA und China in diesem Spiel etwas näher bringen! Der Spieler ist bei ihr in der Lage, in seiner Kaserne unter anderem „Terroristen“ zu entwickeln, welche sich mit einer um den Körper befestigten Sprengladung auf Wunsch „opfern“, oder, befehligt als Lenker eines LKW, eine noch extremere „menschliche Bombe“ darstellen. Ebenfalls in der Kaserne entwickeln kann der Spieler den „Bewaffneten Mob“, eine Menschenmasse aus Zivilisten, die später auch mit „AK-47“ bewaffnet werden kann. So ein Mob mit einem „Dutzend Menschen“ lässt sich leicht „wegsprengen“ oder „niederschließen“. In anderen „Einrichtungen“ kann man bei der GBA unter anderem Toxingranaten entwickeln, Toxinlastwagen, welche wahlweise mit „Anthrax Beta“ aufgerüstet werden können, um die Wirkung zu verschlimmern. Der Spieler hat als GBA die Möglichkeit, seinen Gegner mit CHEMISCHEN bzw. BIOLOGISCHEN WAFFEN, welche real existieren, anzugreifen! In Handbuch und Kurzanleitung sind sämtliche Abbildungen der GBA; d.h. Infanteristen, Gebäude und Fahrzeuge ISLAMISCH dargestellt (Infanteristen tragen z.B. einen Turban, man kann einen „Palast“ bauen, Gebäude sehen aus wie im Nahen Osten!). Dem Spieler soll offenbar suggeriert werden, dass der Nahe Osten und der Islam die Manifestierung des Terrorismus sind. Parodiert werden die USA lediglich mit dem baubaren „Gefangenenlager“, das schwer an Guantanamo auf Kuba erinnert. Die USA scheinen die einzige Partei im Spiel zu sein, die es nicht möglich macht, „schmutzige“ ABC-Waffen zu verwenden. Stattdessen besitzt sie nur diesen Science-Fiction Laserstrahl, wie er in exakt gleicher Art im aktuellen James-Bond-Film verwendet wird und somit extrem ungläubhaft, da noch nicht real existent, wirkt.

Dieses (in den USA) entwickelte Spiel lässt den schweren Verdacht aufkommen, dass bereits Jugendlichen eingetrichtert werden soll, wer wie kämpft, wer wessen Gegner ist, wer auf dieser Welt mit „fairen“ Waffen kämpft und im Recht ist (d.h. hier die USA).

Verachtenswert ist ebenfalls die Tatsache, dass in diesem Spiel die in der Realität geächteten Waffen wie Landminen und „(schwarzes) Napalm“ bei einigen Parteien zur Verfügung stehen. Welche grausame Wirkung diese Waffen und auch besonders die Superwaffen in der Realität haben, scheint nicht von Bedeutung bei der Entwicklung dieses Spiels gewesen zu sein.

Durch die Detailgenauigkeit des Spiels und seine aufwendige Gestaltung dauert es nicht sehr lange, bis man die drei Kampagnen durchgespielt hat.

9. Zusätzliche Anmerkungen

Es mag dem Leser aufgefallen sein, dass alle Ego-Shooter teilweise identisch sind. Dies gilt besonders in Bezug auf (einzelne) Waffen wie Shotgun, Scharfschützengewehr (beim original Half-Life in Form einer Armbrust mit Zielfernrohr!). Andere Parallelen lassen sich beim Verhalten der Gegner finden. So ist der Tod des Gegners in der Regel untermalt von dessen Schmerzscreien oder „Knochenbrechen“, visuell selbstverständlich durch austretendes Blut und z.B. „Hinken“ bei einem Schuss ins Bein (besonders CS!). Der Kopf gilt i. d. R. als besonders verwundbar und findet besondere Aufmerksamkeit und Animation in den Spielen. Während z.B. bei Unreal-Tournament 2003 die (Erfolgs-)Meldung „Headshot!“ ertönt, wenn man den Gegner durch welche Weise auch immer den Kopf abgetrennt hat, gibt es bei CS das typische Geräusch „Splatsch“, was sich visuell durch eine Art „Blutwolke“ um den Kopf äußert (Nachvollziehbarkeit nur durch Darstellung möglich!) und wohl das „Zerplatzen des Kopfes“ andeuten soll (nächstliegende Vermutung!).

Durch diese Gemeinsamkeiten ist es durchaus möglich, theoretisch alle Spiele dieses Genres auf einen gemeinsamen (sehr niedrigen) Nenner zu bringen. Jedes Spiel ist auf seine eigene Art und Weise bezeichnend und der Unterschied besteht lediglich im Ausmaß der Perversion. Eine Diskussion, welches der Spiele jetzt das „harmloseste“, „am wenigsten beeinflussende“ ist, halte ich für nicht angebracht und ich kann die Forderung einiger Leute nach einer solchen Diskussion nicht recht nachvollziehen. Fest steht, dass sie das Töten (primär) alle gemeinsam haben und sich nur prinzipiell sagen lässt, dass ältere Spiele (soweit man das sagen kann!) weniger imponieren und überzeugen, da sie (für heutige Standards) grafisch weit mehr unausgereift waren und beschränkter in ihren Möglichkeiten. Die politische Beeinflussung der Spieler gewinnt ebenfalls mehr und mehr an Bedeutung wie an Spielen wie C&C Generals deutlich wird. Der Drang der Spieler jedoch nach der nächsten „Stufe“ der Realisation (siehe Hitman 2; GTA 3) und mehr und mehr Gewalt und detailliert, realistischen Tötungsmöglichkeiten wird eine weitere Erschließung von gewalttätigen Themenbereichen (vor allem aus dem Fernsehen) und Tötungsrealismus vorantreiben. Beliebter werden auch Waffen, die den Gegner in Brand setzen, wie Molotov-Cocktails und Flammenwerfer. Die entsprechenden Animationen des Gegnersterbens sind hier extrem grausam.