

Battlefield 3: Das virtuelle Schlachtfeld

- Die Story
- Der Hintergrund
- Die Produktion
- Die Vermarktung

von Michael Schulze von Glaßer



Oben: Schnappschuss von der Gamescom in Köln, Oktober 2011
(Michael Schulze von Glaßer): Posieren vor Waffen und das Cover des PS3-Spiels (Electronic Arts).

Inhalt :

1. Die Story	2
1.1 Einzelspieler-Kampagne	3
1.2 Multiplayer-Level	8
1.3 Kooperations-Modus	10
2. Der Hintergrund	11
2.1 Feindbilder	11
2.2 Heldentum.	13
2.3 Realer Iran-Konflikt	14
3. Die Produktion	15
3.1 Zwischen Realität und Virtualität	15
3.2 Verbindungen zum Militär	16
3.3 Battlelog	17
4. Die Vermarktung	18
4.1 Werbekampagne	18
4.2 Jugendmedienschutz	19
5. Fazit: „Battlefield 3 – Das virtuelle Schlachtfeld“	20

„Die Kriegsschauplätze bei Battlefield 3 jagen mir einen kalten Schauer über den Rücken. Nicht nur, weil man in einem völkerrechtswidrigen Angriffskrieg ‚mitspielt‘, sondern weil der medial und politisch von langer Hand vorbereitete Krieg gegen den Iran ebenfalls in Hochglanz über die Monitore flimmern wird. In Battlefield 3 soll sich der Spieler mit US-Soldaten identifizieren und so deren Feindbilder und die dazugehörige Politik akzeptieren. Ob er sich darüber hinaus ein Urteil über die echte Weltlage bilden kann oder wird, halte ich für fraglich. Hier zahlen die Spieler noch freiwillig Geld dafür, sich gegen potenzielle Kriegsgräuere desensibilisieren zu lassen“, schreibt Sebastian Biemann in einem Leserbrief im Videospiele-Magazin GameStar und löste damit noch vor Erscheinen des First-Person-Shooter-Videospiels „Battlefield 3“ eine Debatte über dessen Inhalt aus.¹

Verantwortlich für das Blockbuster-Spiel, welches weltweit ab dem 25. Oktober 2011 (in der EU ab dem 28. Oktober) für den PC und die Spielkonsolen Sony Playstation 3 und Microsoft Xbox 360 erschien, sind das schwedische Entwicklerstudio „Digital Illusions Creative Entertainment“ (DICE) und der US-Publisher „Electronic Arts“ (EA). Battlefield 3 wurde in den ersten beiden Wochen nach Veröffentlichung bei einem Preis von 40 bis 70 Euro allein in der Bundesrepublik über 500.000 Mal verkauft.² „Einen besseren Start hat bisher noch kein Actionspiel in Deutschland hingelegt“, resümiert die GameStar auf ihrer Website.³ Weltweit wurden bis zum 1. November 2011 fünf Millionen Exemplare des



*Auf dem Teberaner-Flughafen müssen gegnerische Kampfflugzeuge vom Spieler schon am Boden zerstört werden.
Foto: Electronic Arts/DICE.*

Videospiels verkauft.⁴ Bis Ende November 2011 sind 12 Millionen Exemplare des Videospiels an den Einzelhandel ausgeliefert worden, von denen bis dahin 8 Millionen verkauft wurden.⁵ Dazu wurde das Spiel bis Ende 2011 noch etwa 3,5 Millionen-Mal illegal für den PC und 760.000-Mal für die Xbox 360 illegal aus dem Internet heruntergeladen.⁶ Battlefield 3 ist mit seinen Verkaufszahlen (und illegalen Downloads) eines der weltweit erfolgreichsten Videospiele, die es bisher gab.

Videospiele wie Battlefield 3 orientieren sich am Markt. Sie sollen den Unternehmen so viel Geld wie möglich einbringen. Darauf ist auch die im Spiel erzählte Geschichte ausgerichtet: Ein Videospiel mit brisantem Inhalt verkauft sich besser. So merkt der US-Kommunikationswissenschaftler Roger Stahl in seinem 2010 erschienenen Buch „Militainment, Inc. – War, Media and Popular Culture“ an, dass militärische Videospiele heute zunehmend reale Konflikte aufgreifen.⁷ Er macht dies etwa am Taktik-Shooter-Spiel „Conflict: Desert Storm“ deutlich. Das 2002 veröffentlichte Spiel versetzte den Spieler als US-Soldat in den Zweiten Golf-Krieg 1990/1991, spielte dabei aber klar auf den sich verschärfenden realen Konflikt zwischen den USA und dem Irak an, der im März 2003 zum Dritten Golfkrieg führte. Passend dazu erschien im Oktober 2003 das Nachfolgespiel „Conflict: Desert Storm 2“, in den USA mit dem Zusatztitel „Back to Baghdad“. Auch Battlefield 3 greift einen realen politischen Konflikt auf: den zwischen den USA und dem Iran. Das Spiel sagt einen Krieg zwischen beiden Staaten im Jahr 2014 voraus.

Gründe genug, sich näher mit Battlefield 3 zu beschäftigen – allerdings eben nicht so, wie es für ein Videospiel üblich ist.⁸ Fachmagazine schreiben viel über Grafik, Sound und Gameplay. Und wenn über virtuelle Spiele in Nachrichten-Medien berichtet wird, dann kreist die Debatte in Deutschland oft nur um die Frage der dargestellten Gewalt. Was die Spiele für politische Aussagen verbreiten, spielt in der öffentlichen Diskussion kaum eine Rolle. Es wird über äußere Formen, nicht aber über den Inhalt der Videospiele diskutiert.⁹ Dabei sind die in den Spielen erzählten Geschichten oft hochbrisant – wie Sebastian Biemann in seinem Leserbrief richtig bemerkt, gilt dies auch für Battlefield 3.

Der folgende Text befasst sich daher vor allem mit dem Inhalt von Battlefield 3 – will diesen auch nicht-Spielern zugänglich machen – und geht darüber hinaus auch noch auf die Produktion und Vermarktung des Videospiels ein. Im ersten Teil wird die Geschichte des Spiels Level für Level wiedergegeben. Anschließend werden einzelne Punkte der Geschichte aufgegriffen und genauer erläutert: Welche Feindbilder vermittelt das Spiel? Welche Helden werden geschaffen? Dazu soll auch ein Blick auf den Multiplayer- und auf den Kooperations-Modus des Spiels geworfen werden. Darüber hinaus wird auch die Authentizität von Battlefield 3 und die Zusammenarbeit der Spielentwickler von DICE mit dem realen Militär Thema sein. Weitere Abschnitte beschäftigen sich mit dem Battlefield-eigenen Social-Network „Battlelog“, der so spektakulär wie umstrittenen Vermarktungsstrategie von Electronic Arts und dem für das Spiel geltenden Jugendmedienschutz. Am Ende folgt ein kritisches Fazit.¹⁰

1. Die Story

Auch wenn die Geschichte in Battlefield 3 linear und nicht vom Spieler beeinflussbar ist, so sind die Level nicht in einer chronologischen Reihenfolge angeordnet. Hauptprotagonist ist Staff Sergeant Henry „Black“ Blackburn, den der Spieler auch in den meisten Missionen steuert. Blackburn wird von CIA-Agenten in New York wegen eines angeblich geplanten Terroranschlags mit einer Atombombe in der Stadt verhört. Er soll Informationen darüber besitzen. Dabei sprechen die Agenten immer wieder Militärmissionen an, die der Spieler dann in einer Rückblende spielt. Zum besseren Verständnis wird die Geschichte von Battlefield 3 im Folgenden chronologisch wiedergegeben – im Spiel sind die Missionen teilweise in anderer Reihenfolge. Einige Gefechtsszenen werden dabei detaillierter beschrieben als andere, wieder andere werden nicht erwähnt – die Priorität liegt dabei auf dem Wert der jeweiligen Kampfszene für den Inhalt des Spiels sowie auf der Art der Darstellung der Szene (einige Script-Sequenzen tragen zwar wenig zur Story bei, sind aber sehr beeindruckend und/oder streitbar). Nach der detaillierten Vorstellung der Einzelspieler-Kampagne folgen



Eine A10-Thunderbolt greift einen zuvor vom Spieler zerstörten Helikopter an und tötet dabei auch ausdrücklich Menschen. Foto: Electronic Arts/DICE.



Sergeant Blackburn (links) beim Verhör durch zwei CIA-Agenten. Foto: Electronic Arts/DICE.

ein kurzer Blick auf die Multiplayer-Level und den Kooperations-Modus.

1.1. Einzelspieler-Kampagne

15. März 2014, Sulaymaniyah (Irak), „Operationswordbreaker“: Die in Battlefield 3 erzählte Geschichte beginnt in der kurdisch-irakischen Großstadt Sulaymaniyah. Militäreinheiten der „People’s Liberation and Resistance“ (PLR), eine mit dem iranischen Militär zusammenhängende Truppe, sind vom Iran aus in die Stadt einmarschiert. Sergeant Blackburn und seine Einheit sollen einen Trupp US-Marines finden, zu dem der Kontakt in der Stadt abgerissen ist.

Nach einer kurzen Einweisung kommt es in einem Hinterhof zum ersten Gefecht mit feindlichen Kämpfern. Ein nicht zu Blackburns-Trupp gehörender US-Soldat wird dabei vor den Augen des Spielers angeschossen und muss in Deckung gezerrt werden. Nachdem alle Gegner getötet wurden, gehen die US-Soldaten durch ein Treppenhaus auf das Dach eines hohen Gebäudes, um einen Scharfschützen im gegenüberliegenden Hotel zu töten. Auch dabei stoßen die Soldaten immer wieder auf Feinde und bemerken: „Das waren keine Einheimischen, die sprachen kein arabisch.“ Ein anderer Soldat fragt: „Holt Al-Bashir jetzt schon Rebellen aus dem Iran oder was?“ Der Scharfschütze wird mittels Raketenwerfer getötet, wobei die Fassade des Gebäudes, in dem sich der Schütze befand, spektakulär zerstört wird. Anschließend soll der US-Trupp vom Dach aus Feuerunterstützung leisten, damit der verletzte US-Soldat abtransportiert werden kann. Danach geht es zu einer Hauptstraße, um die eigentliche Mission – die US-Marines zu finden – zu erledigen. Schließlich findet Blackburns-Trupp die aufgeriebenen Marines. Auf die Soldaten wurde ein Bombenanschlag verübt. In und neben den zerstörten US-Fahrzeugen liegen verletzte und getötete US-Soldaten. Unter einem Kleintransporter findet Blackburns Trupp eine weitere, noch intakte Bombe. Der Spieler muss den Draht in einen Keller verfolgen, dort den jungen, arabisch aussehenden Bombenbauer im Faustkampf überwältigen und die Kabel zur tickenden Bombe kappen. Auf der Straße bricht währenddessen ein harter Kampf zwischen PLR-Truppen und US-Soldaten aus. Der Spieler muss die Feinde dabei mit einem Maschinengewehr auf Abstand halten. Ein Ende findet das Gefecht erst, als ein heftiger Erdstoß die Stadt erschüttert – während der Mission gab es zuvor immer wieder kleinere Erdstöße. Der Spieler sieht noch wie ein Hochhaus in seine Richtung fällt – das Ende des Levels.

15. März 2014, Sulaymaniyah (Irak), „Aufstand“: Der Spieler erwacht in der virtuellen Haut von Sergeant Blackburn unter dem umgestürzten Hochhaus. Verschwommen sieht er, wie ein einige Meter entfernt liegender, verletzter US-Soldat von einem

Mann mit ausländischem Akzent schikaniert wird – der Soldat soll wählen, ob er leben oder sterben will. Der PLR-Angehörige heißt Solomon und ist einer der Antagonisten in Battlefield 3. Eingreifen kann der Spieler in dieser Szene nicht. Er sieht nur, wie Solomon weggeht und der US-Soldat vor Schmerzen schreiend von einem PLR-Kämpfer weggeschleppt wird.

Der Spieler muss sich nun unter dem Hochhaus befreien und zum Rettungspunkt für US-Truppen gelangen – eine nächtliche Schleichmission, für die dem Spieler zunächst nur ein Messer als Waffe zur Verfügung steht. Über Lautsprecher fordert die PLR die US-Soldaten in der Stadt auf, sich zu ergeben: „Die PLR bietet allen amerikanischen Soldaten Katastrophenhilfe an. Kommt raus! Verstecken wird als Angriffshandlung eingestuft. Ihr macht euch Schande wenn ihr euch versteckt.“ Nachdem man einen PLR-Soldaten erstochen hat, muss man mit dessen Waffen weitere feindliche Soldaten töten. Der Spieler gerät immer wieder in Gefechte. Zudem gibt es kleinere Erdstöße – Nachbeben –, bei denen noch stehende Häuser in der durch das große Beben zerstörten Stadt eindrucksvoll auseinanderbrechen.

Man trifft auf einen befreundeten US-Soldaten, mit dem man von da an zum Abholpunkt – „Komm wir verpissen uns“ – geht. Der Soldat erzählt, dass es im ganzen Irak Krawalle gebe und „halt dich fest, einen Coup im Iran. Gesponsert von unseren ‚freundlichen Nachbarn‘, der PLR.“ Der Spieler und sein Kamerad treffen am Abholpunkt auf weitere US-Soldaten, die die Landezone gegen die PLR verteidigen. Schließlich werden alle mit einer Osprey – einem senkrechtstartenden Transportflugzeug – evakuiert.

31. Oktober 2014, USS George H.W. Bush Persischer Golf/Teheran (Iran), „Auf der Jagd“: Zeitsprung – sieben Monate später. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Leutnant Jennifer Coleby Hawkins, Waffenoffizierin eines F-18 „Hornet“-Kampfflugzeugs der US-Armee. Ziel des Angriffs ist der Mehrabad International Airport nahe Teheran. Dort soll Farukh Al-Bashir, Anführer der PLR, Machthaber im Iran und verbündeter Solomons, getötet werden.

Die Mission beginnt auf einem US-Flugzeugträger im Persischen Golf. Vor dem Start werden Flügelklappen und Heckleitwerk überprüft und wackeln dabei – Startvorbereitungen wie in der Realität. Dann geht es los: Kaum in der Luft, kommt es zum ersten Gefecht mit MiG 29-Kampffjets des Iran. Der Spieler muss diese markieren und mit Lenkraketen oder der Bordkanone abschießen. Zudem muss er feindliche Lenkraketen mittels Gegenmaßnahmen ablenken. Insgesamt muss der Spieler fünf feindliche Flugzeuge abschießen – ein US-Flügelmann des Spielers wird seinerseits von Iranern abgeschossen.

Ist die Luftschlacht beendet, fängt die Bombardierung des Flughafens an: Flak- und SAM-Stellungen sowie ausrückende Feind-



PLR-Kämpfer sind mit klassisch, arabischen PLO-Tuch gekleidet.
Foto: Electronic Arts/DICE.



Der GRU-Speznaz Dima in der Villa von Kaffarov beim Zusammen-
treffen mit Blackburn, dem Spieler. Foto: Electronic Arts/DICE.

Flugzeuge müssen auf dem Rollfeld markiert und zerstört werden. Schließlich kommt ein Fahrzeug-Konvoi auf dem Flugfeld an, der unter allen Umständen aufgehalten werden soll: „Personen auf der Flucht. Ihr habt Freigabe auch sie auszuschalten“, kommt über Funk. Man markiert die durch Infrarot deutlich erkennbaren, fliehenden Personen und eine A10-Thunderbolt schießt auf die Markierung: „Treffer! Verdammt guter Schuss.“

Die Mission endet kurz darauf mit der Landung auf dem Flugdeck des Flugzeugträgers bei Nacht - auch dabei kann der Spieler das Flugzeug aber nicht selbst steuern.

31. Oktober 2014, Teheran (Iran), „Guillotine“: Nachdem die Haupt-Protagonisten in den ersten Missionen in das Spiel eingeführt wurden, beginnt im Level „Guillotine“ nun die eigentliche Story. Ziel des Nachteinsatzes ist die Erstürmung der iranischen Hauptstadt Teheran und die Gefangennahme Farukh Al-Bashirs, der in einem Bankgebäude vermutet wird.

Die ersten Szenen des Levels erinnern eher an die in vielen First-Person-Shootern dargestellte Landung britischer Truppen in der Normandie 1944: Granaten explodieren rundum den Spieler, Kameraden werden von Mörser-Geschossen getroffen und fallen hin und der Spieler kann nur weiter nach vorne stürmen, bis er eine Mauer erreicht. Ist diese überwunden, gilt es Dutzende Feinde zu töten und zwei Maschinengewehr-Nester auszuschalten. Die US-Soldaten dringen weiter vor, einer wirft eine Granate in ein Haus - nach zwei Explosionen fällt ein brennender iranischer Soldat aus einer Tür des Gebäudes. Mit einem kleinen Trupp durchkämpft der Spieler das Gebäude. Dahinter sammeln sich die US-Soldaten wieder. Am Wegesrand wird ein verletzter Soldat von einem anderen mit Herzmassage versucht wiederzubeleben - eine beeindruckende Szene, die den Spieler mulmig zumute machen kann.

Mit Jeeps geht es weiter Richtung Bank-Gebäude - der Konvoi wird allerdings von einem querstehenden Tanklaster gestoppt. US-Soldaten wollen den Laster wegschieben. Der Tanker wird aber von einem PLR-Soldaten von einer Brücke aus mit einer Panzerfaust beschossen - ein Hinterhalt. Der Tanklaster fliegt in die Luft, wobei Dutzende US-Soldaten sterben. Mit einem 4-Mann-Trupp stürmt der Spieler die Brücke, von der die Soldaten beschossen werden. Das Gefecht geht auf einer vom Erdbeben - das wohl auch in Teheran wütete - verworfenen Straße weiter, bis ein iranischer Panzer auftaucht: „Panzer! Das ist ein scheiß Panzer!“, schreit ein US-Soldat. „Los weg hier, schnell!“, ruft ein anderer. Im letzten Moment kann der Spieler mit seinem Trupp dem T-90-Panzer entgehen und gelangt durch ein Gebäude auf einen Platz vor der Bank.

Ein Panzer auf dem Platz wird von der US-Luftwaffe zerstört - „Burn, motherfucker!“ - und der Spieler muss mit Javelin-Panzerabwehrraketen drei weitere Panzer auf dem Platz zerstören. Die Panzer sieht man in der Dunkelheit zwar nicht, aber sie sind

mit einer roten Raute markiert. Ein Piepton zeigt dem Spieler an, wann ein Panzer von der Javelin-Rakete anvisiert ist. Aufgrund heftiger Gefechte auf dem Platz, soll der Spieler das Bank-Gebäude mit einem Kameraden von der Rückseite her stürmen. Zwei PLR-Kämpfer muss der Spieler mit seinem Messer lautlos erstechen, danach Dutzende weiterer Gegner erschießen. Man kämpft sich über eine Galerie im ersten Stock bis ins Foyer, dem Eingang der Bank. Von dort stürmen US-Truppen durch den Haupteingang in das Gebäude - die Gegner werden in die Mangel genommen.

Anschließend geht es in den Keller der Bank - dort soll sich Al-Bashir aufhalten. Nachdem sich das 4-Mann-Team einen Fahrstuhl-schacht hinabgeseilt hat, müssen einige Gegner getötet werden. Dann wird es spannend: In einem begehbaren Bank-Tresor ist eine verlassene Einsatzzentrale eingerichtet: „Oh scheiße! Hier gibt es Karten von Paris und New York!“, ruft einer der US-Soldaten aus Blackburns Trupp. Auf einem Zugfahrplan soll die Uhrzeit 6.02 Uhr stehen - ein Datum scheint aber zu fehlen. Dafür finden die Soldaten eine Kiste, in der sich eine kleine russische Atombombe befindet: „Da ist noch Platz für zwei mehr. Wo zum Teufel sind die anderen beiden?“ Das Level endet damit, dass Al-Bashir über eine Überwachungskamera gesehen wird, wie er die Bank mit einigen Leuten betritt. Wo die US-Soldaten aus den oberen Bank-Geschossen sind, wird nicht geklärt - der Trupp von Blackburn scheint aber umzingelt zu sein.

31. Oktober 2014, Wüste vor Teheran (Iran), „Donnerlauf“: Die in der Bank umzingelten US-Soldaten sollen befreit werden. Dazu soll eine Panzerbrigade nach Teheran fahren. Der Spieler schlüpft dafür in die Rolle von US-Sergeant Jonathan Miller und steuert einen M1-Abrams-Kampfpanzer.

Die Mission startet in einer kargen Wüste kurz vor Teheran. Mehrere iranische Panzer müssen vom Spieler und den anderen US-Panzern ebenso zerstört werden wie anschließend noch Artilleriebatterien in einem Militärstützpunkt. Auch auf dem anschließenden Weg zu einer Schnellstraße müssen einige Feinde ausgeschaltet werden: Zwei iranische Panzer locken die US-Panzer zur Straße, die Abrams-Besatzungen werden dann aber überraschend auch von vier feindlichen Panzern von der Seite angegriffen. Zuletzt muss ein iranischer Fahrzeugkonvoi auf der Straße gestoppt und zerstört werden.

Der US-Panzer-Tross rollt auf der Schnellstraße weiter Richtung Teheran - am Straßenrand liegen verkohlte Wracks von Lastwagen, Autos und feindlichen Panzern. Gestoppt wird der Konvoi erst von einer nicht passierbaren Straße - eigentlich sollte die von US-Pionieren geräumt sein, diese wurden aber beschossen und kommen nicht mehr an den Auslöser für einen Sprengsatz, der die Straße frei machen soll. Miller - der Spieler - muss aus seinem Panzer aussteigen und heldenhaft unter feindlichem Beschuss den Zünder holen. Die US-Pioniere werden als Feiglinge dargestellt.



*Der Spieler muss den anstürmenden Captain Cole töten, um den Pakt mit Dima abzuschließen.
Foto: Electronic Arts/DICE.*

Danach geht es für den Spieler am Maschinengewehr des Panzers weiter. Man muss Feinde am Wegesrand erschießen und auch Fahrzeuge werden beschossen. Ein an einer Tankstelle stehender iranischer Panzer wird durch Beschuss und darauffolgende Explosion der Zapfsäulen vernichtet. Danach rast ein ziviles Auto über die Straße und explodiert neben einem Abrams-Panzer – ein Selbstmordattentäter mit VBED (Vehicle Borne Explosive Device). Der US-Panzer ist beschädigt und muss vor weiteren Angriffen geschützt werden. Vier weitere VBEDs versuchen den befreundeten US-Panzer bzw. auch den Panzer des Spielers zu zerstören – man muss die Autos der Selbstmordattentäter mit dem Maschinengewehr vorzeitig zur Explosion bringen. Auf der Schnellstraße kurz vor Teheran endet das Level.

31. Oktober 2014, Teheran (Iran), „Keine Angst vor Bösem“: Miller gelangt mit dem Panzer-Trupp ins zerstörte Zentrum Teherans. Da die Hauptstraße blockiert ist, weichen die Panzer in eine kleine Seitenstraße aus. Die Besatzung des vorausfahrenden Panzers funkt: „Identifiziere Panzerfaust auf dem Dach. Angriff! Angriff!“ Einige Sekunden später: „Wir sind getroffen!“ Der Panzer liegt still. Die Maschine des Spielers ist nicht getroffen und weicht in ein Bürogebäude aus, wobei die Wände des Gebäudes von dem großen Panzer weggerissen werden. Schließlich gelangt Millers-Panzer auf den Platz vor der Bank, wo iranische Kämpfer getötet werden müssen. Vor dem Eingang der Bank wird auch der Abrams-Panzer des Spielers von einer Panzerfaust getroffen und ist fahruntüchtig. Blackburn und sein Trupp warten am Eingang auf Evakuierung mittels Hubschrauber. Der Spieler muss mit der Bord-MG des Panzers so lange den landenden Hubschrauber verteidigen, bis Blackburn, sein Team und die russische Atombombe ausgeflogen werden können. Dies gelingt, aber Millers Panzer wird von PLR-Truppen überrannt – Miller wird dabei von den Iranern gefangen genommen.

Der Spieler findet sich in der nächsten Szene gefesselt auf einem Stuhl wieder. Vor ihm ist eine Kamera aufgestellt. Solomon und Al-Bashir sind im Raum und reden mit Miller – dem Spieler. Die kurze Szene, in der der Spieler handlungsunfähig ist, endet damit, dass Solomon Miller vor laufender Kamera mit einem Messer die Kehle durchschneidet.

2. November 2014, Teheran (Iran), „Nachtschicht“: Abermals soll bei dieser Mission in Teheran der Machthaber Al-Bashir gefunden werden. An der Kommandomission sind nur wenige Soldaten beteiligt. Der Spieler schlüpft wieder in die Rolle von Sergeant Blackburn und hat Sergeant Campo zur Seite.

Als Scharfschütze muss der Spieler zunächst fünf eingeflogene US-Soldaten unterstützen und Gegner aus dem Weg räumen. Mit einem Schuss müssen dabei unter anderem zwei PLR-Soldaten getötet werden, was auf der Playstation 3 mit der Trophäe „Doppelpack“ belohnt wird. Der Spieler schleicht mit einem Kameraden an Feinden vorbei und muss in einem Gebäude auch einen PLR-Kämpfer im Nahkampf erstechen. Dabei drückt man dem feindlichen Kämpfer das Messer von vorn in die Kehle, was der Gegner noch versucht abzuwehren – vergeblich. Schließlich gelangt der Spieler in den Raum, in dem Miller ermordet wurde. Unter dem Stuhl, auf dem Miller saß, findet sich noch die Blutlache und auch die Kamera steht noch dort. Der Spieler und sein Kamerad stoßen auf den zweiten US-Trupp, der von Captain Cole, ein von Sergeant Campo als ruhmessüchtig bezeichneter Soldat, kommandiert wird. Man solle Al-Bashir lebend fassen, so Cole: „Ich will nicht, dass die Sache so endet wie bei Bin Laden.“

Während das Cole-Team zwei Gebäude nach Al-Bashir durchsucht, muss der Spieler aus erhöhter Position anrückende PLR-Truppen töten. Al-Bashir versucht mit einem Fahrzeug zu fliehen. Der Spieler und Campo können das Auto aber aufhalten – es baut einen Unfall. Campo schnappt sich den bewusstlosen Al-Bashir und schleppt ihn in ein verlassenes Kaufhaus. Der Spieler muss das Gebäude nun vor iranischen Soldaten verteidigen, die ihren Anführer befreien wollen: „Lasst ihn nicht sterben verstanden! Haltet ihn am Leben!“ kommt es über den Funk der US-Soldaten. Al-Bashir keucht: „Ihr könnt Solomon genau so wenig aufhalten, wie ihr die Sonne abhalten könnt aufzugehen.“ Schließlich bringt man den stark blutenden Al-Bashir zu einer Evakuierungszone, von der er mit den US-Truppen aus Teheran ausgeflogen wird. In der Osprey spricht der verletzte Al-Bashir mit den zwei US-Soldaten Blackburn und Campo: „Solomon war es. Er sagte, nehmt die Bomben nehmt sie als Druckmittel. Dann hat er sie gestohlen. Er hat mich benutzt wie er alle benutzt. Der Hund hat mich betro-



Der PLR-Anhänger Solomon ist der Hauptantagonist in Battlefield 3.
Foto: Electronic Arts/DICE.

gen mit seinen Plänen. Züge und dafür werde ich mich an ihm rächen. Am 14. dieses Monats – wenn die Sonne untergeht – wird Solomon zuschlagen.“ Dann stirbt Al-Bashir und der Level endet. Die Soldaten nehmen dem Iraner das Handy ab und stoßen dabei auf den Namen eines russischen Waffenhändlers – Amir Kaffarov. Die nächste Spur.

9. November 2014, Araz-Tal (Iranische-Seite), „Ein steiniger Weg“: Die zwei fehlenden, tragbaren Atombomben sollen sich bei Amir Kaffarov, einem russischen Waffenhändler, befinden. Dieser hat eine Villa im Gilad-Tal in Aserbaidschan. Um dorthin zu gelangen, müssen die US-Truppen aber zunächst durch das nordiransische Araz-Tal.

Die anrückenden US-Truppen – der Spieler wieder in der Rolle von Sergeant Blackburn – stoßen dabei früh auf Widerstand und erleiden Verluste. Die US-Soldaten müssen aber feststellen, dass es keinesfalls Iraner sind, gegen die sie kämpfen, sondern russische Fallschirmjäger. Kurz darauf bekommt der Spieler einen Blick auf das Araz-Tal: Dort setzen russische Transport-Flugzeuge unzählige Fallschirmspringer ab. Die Russen versuchen vor den US-Amerikanern bei Kaffarov zu sein, um ihre Atombomben sicherzustellen. Zwar scheinen die Russen in Battlefield 3 grundsätzlich nicht mit der PLR im Streit zu stehen, aber ihnen wurden die Atombomben scheinbar vom Waffenhändler Kaffarov geklaut. Kaffarov verkaufte sie an Al-Bashir, allerdings wurden dem wiederum zwei der drei Bomben von Solomon gestohlen. Auch wenn Russen und US-Amerikaner dasselbe Ziel haben, kommt es im Tal zu erbitterten Gefechten zwischen beiden Parteien. Einige US-Soldaten zweifeln den Sinn des Einsatzes gegen die Russen an – man sei zu schwach, um es mit so vielen Gegnern aufzunehmen. Captain Cole, der den Einsatz kommandiert, besteht aber darauf weiter zu kämpfen. Nach harten Gefechten, bei denen der Spieler auch russische Truppentransportpanzer zerstören muss, fliegt ein SU-Erdkampfflugzeug über die Köpfe der US-Soldaten hinweg. Das russische Kampfflugzeug nimmt die US-Truppen ins Visier. Mit seinem Trupp muss man von Deckung zu Deckung sprinten und eine Stinger-Luftabwehrrakete finden. Hat man diese gefunden, gilt es den feindlichen Kampfflugzeug abzuschießen. Dies gelingt. Doch der Spieler stellt fest, dass dem Kampfflugzeug zwei Kameraden

zum Opfer gefallen sind. Die US-Soldaten reagieren auf den Tod ihrer Freunde bestürzt – nur Captain Cole scheint seine Entscheidung, das Tal um jeden Preis zu erobern, nicht zu bereuen: „Wir haben Krieg. Und im Krieg passiert sowas.“

9. November 2014, Araz-Tal (Aserbaidschanische-Seite), „Kaffarov“: In dieser Mission schlüpft der Spieler in die Rolle von Dmitri „Dima“ Mayakovsky, ein Speznaz-Agent des russischen militärischen Nachrichtendienstes GRU. Die auch in der Realität existierende Spezialeinheit hat ihre Einsatzschwerpunkte bei der nachrichtendienstlichen Aufklärung, der asymmetrischen Kriegsführung und der Terrorismusbekämpfung. Im Battlefield 3-Level ist das Ziel des Einsatzes die Ergreifung des Waffenhändlers Kaffarov, um die gestohlenen russischen Atombomben zu finden.

Zusammen mit zwei Kameraden springt Dima nahe Kaffarovs Villa mittels HALO-Fallschirmsprung aus großer Höhe aus einem Transportflugzeug ab – der Sprung ist mit heroischer Musik unterlegt. Nach der Landung müssen einige von Kaffarovs Anhängern getötet werden. Mit einem eroberten schwarzen PKW mischt sich der GRU-Trupp in einen Konvoi von Kaffarovs Söldnern. An der Villa des Waffenhändlers angekommen, drohen die Russen in einer Fahrzeugkontrolle aufzufliegen und erschießen vorsorglich die Wachleute. Die Garten-Anlage und die Räume der Villa werden zum Schauplatz der Gefechte zwischen den Speznaz und den Söldnern. Der Spieler gelangt schließlich zu einem Hubschrauberlandeplatz, von dem aus der von dem russischen Angriff überraschte Kaffarov versucht, mit einem Helikopter zu entkommen. In letzter Sekunde gelingt dem Spieler der Aufsprung. Im Faustkampf überwältigt man Kaffarov, der den Pilotensitz verlassen hat – der Hubschrauber gerät ins Schlingern. Dima und Kaffarov können aus geringer Höhe in den Pool der Villa springen, der Hubschrauber stürzt ab.

Die Story wird in einer Script-Sequenz fortgeführt: Dima schlägt Kaffarov zusammen. Der Waffenhändler versucht, einen Deal auszuhandeln: Er packt über die Pläne Solomons aus und wird dafür von Dima freigelassen. Die Szene endet allerdings nicht, sondern wird ausgeblendet. Ohne dass ein neuer Level beginnt ist der Spieler nun in der Rolle Blackburns vor der Villa Kaffarovs. Man rennt hinein und findet den regungslosen – scheinbar toten – Kaffarov



Im unterirdischen Safe der Bank in Teheran finden die US-Soldaten eine Kiste mit einer Atombombe – zwei fehlen. Foto: Electronic Arts/DICE.

auf dem Boden liegend und auch Dima, der mit einer Pistole auf den Spieler zielt – auch dies ist eine Script-Sequenz. Dima zu Blackburn: „Dieses Stück Scheiße hier hat Russland drei Atombomben geklaut und an einen Mann namens Solomon verscherbelt. Solomon benutzt die PLR. Er hat mindestens zwei Ziele: New York und Paris. Er nutzt öffentliche Verkehrsmittel, um die Waffen zu transportieren. Die Bombe für New York will er sehr bald am Times Square zünden. Das darf nicht passieren. Wir können einen Krieg zwischen unseren Nationen verhindern. Nur wir zwei. Keine Politiker. Kein Geld, das die Taschen wechselt. Nur zwei Soldaten, die die Wahrheit sprechen. Hilf mir das durchzuziehen. Das wars, ich muss jetzt gehen.“ Captain Cole kommt durch eine Tür gestürmt und scheint Dima ins Visier zu nehmen. Der GRU-Soldat hebt die Hände und sagt zu Blackburn: „Wenn du ihn nicht erschießt, werden Millionen sterben.“ Man muss Cole erschießen und hat damit sozusagen einen Pakt mit Dima geschlossen, die Bombenattentate zu verhindern.

13. November 2014, Paris (Frankreich), „Genossen“: Zusammen mit den zwei GRU-Kameraden aus der gerade beschriebenen Mission soll Dima – der Spieler – den Atombomben-Anschlag in Paris verhindern.

Der Level beginnt mit einer Autofahrt durch Paris, der Spieler sitzt auf der Rückbank, seine Kameraden unterhalten sich: „Hat GRU die Spielregeln bestätigt?“, fragt der eine. „Ja, die wichtigste Aufgabe ist es, die Nuklearwaffen um jeden Preis zu kriegen“, so der andere. Eine weitere Frage dreht sich um die französische Polizei, die über den ganzen Vorgang nicht informiert ist: „Wenn die Bombe hochgeht, kriegt Russland die Schuld. Und Millionen Menschen gehen drauf. Ein paar Polizisten sind nichts dagegen“, rechtfertigt Dimas GRU-Kamerad, dass auch Polizisten getötet werden dürfen. Dima hat einen Störsender dabei, der verhindern soll, dass Solomon die Bombe aus der Ferne zünden kann. Die Bombe soll sich in der von Solomons Anhängern unter Kontrolle gebrachten Euronext-Börse befinden.

Man kämpft sich mit seinen zwei Mitstreitern durch die Tiefgaragen Decks bis in die Büroräume des Gebäudes. Dort haben

die Terroristen Giftgas freigesetzt – der Spieler muss sich schnell eine Gasmaske überziehen. Ein heranstürmender Gegner wird von Dima über ein Treppengeländer geworfen, einem anderen die Gasmaske vom Gesicht gerissen, woraufhin er erstickt. Die GRU-Kämpfer finden den mit der Atombombe fliehenden Solomon-Anhänger und verfolgen ihn. Der Fliehende wird auf eine Straße vor die Börse getrieben, wo die französische Polizei ihn jagt. Das GRU-Team hofft, dass der Fliehende dadurch wieder versucht in die Börse und so in die Arme der Russen zu kommen – dies ist aber nicht der Fall. Also muss das russische Team hinterher und wird dabei von französischer Polizei beschossen. Der Spieler muss daher einige französische Polizisten erschießen, um nicht selbst getötet zu werden. Ein Polizeihubschrauber wird von einem Feind – nicht vom Spieler-Trupp – abgeschossen und geht spektakulär zu Boden. Die Jagd durch die Straßen von Paris wird nur kurz gestoppt, als einer von Dimas Kameraden stirbt, nachdem eine Panzerfaust-Granate in einen Bus einschlägt und er von einem Metallrohr durchbohrt wird. Wie schon an anderen Stellen wird auch dies heldenhaft inszeniert: „Lass mich, ich bin erledigt Ich Ich halte sie auf“, keucht der Schwerverletzte noch kurz vor seinem Tod. Dima und sein verbliebener Kamerad nehmen wieder die Verfolgung auf und rennen durch die Straßen und Gassen der französischen Hauptstadt. An einer S-Bahn-Station kann der Atombomben-Attentäter schließlich gestellt werden – es ist nicht Solomon, sondern ein mit einer Ski-maske unkenntlich gemachter anonymer PLR-Terrorist. Es kommt zum Faustkampf auf dem Bahnsteig, den Dima gewinnt und den Gegner auf die Gleise wirft, wo er von einem S-Bahn-Zug überfahren wird. Nun kommt die eigentliche Überraschung: Der kurz zuvor in eine Ecke des Bahnsteigs geschleuderte Rucksack mit der Atombombe ist leer. Einige Sekunden nachdem die GRU-Kämpfer das feststellen, blendet sie ein gleißendes Licht – die eigentliche Bombe ist explodiert und die Druckwelle rast auf die Russen zu. Der Level endet. In einem späteren Dialog des Spiels wird gesagt, dass bei der Explosion der Kofferbombe russischer Bauart 80.000 Menschen starben. Explosionsort war die Euronext-Börse. Für außenstehende hat es den Anschein, als wären die Russen – und



Wer im Spiel erfolgreich ist, bekommt dafür Punkte und erklimmt auch höhere militärische Ränge. Foto: Electronic Arts/DICE.

sogar Konkret Dima und sein Trupp – für das Attentat verantwortlich, da dem CIA auch Beweise vorliegen, dass die GRU-Leute zum Zeitpunkt der Explosion in Paris waren.

14. November 2014, New York-Long Island (USA), „Der große Zerstörer“: Nachdem der Spieler in der Rolle Sergeant Blackburns Captain Cole erschossen hat und die CIA auch Beweise hat, dass Blackburn in Kaffarovs Villa auf Dima gestoßen ist, wurde er gefangen genommen und wird nun vom CIA verhört. Die zwei Agenten glauben dem US-Soldaten – dem Spieler – nicht, der sie davon zu überzeugen versucht, dass sich in New York eine Atombombe befindet, die Solomon am Times Square zünden möchte. Dabei ist es der Tag, für den Al-Bashir das Attentat voraus gesagt hat. Als der Spieler dann noch durch Zufall – ein CIA-Agent bekommt einen Anruf – erfährt, dass in New York ein Zug entführt wurde (Dima sagte Blackburn ja, dass Solomon öffentliche Verkehrsmittel benutzt, um die Bombe ans Ziel zu bringen), beschließt Blackburn die Flucht, um Solomon zu stoppen. Gemeinsam mit dem ebenfalls in den Verhörraum gebrachten Sergeant Montes, ein Überlebender aus Blackburns Einheit, überwältigen sie zwei CIA-Agenten und Blackburn kann von einer Brücke aus auf den gerade vorbeifahrenden, entführten Zug aufspringen – wann die Zuggestführung stattfindet, hatte Blackburn bereits im Level „Guillotine“ herausgefunden, als der Trupp einen Zugfahrplan mit der Uhrzeit 6.02 fand.

Der Spieler stürmt durch den Zug, überwältigt einige Solomon-Anhänger und benutzt deren Waffen. Am Ende des Zugs trifft der Spieler erstmals direkt auf Solomon, den der Spieler in einer Script-Szene überwältigen kann. Dabei wird aber der Zug durch eine Sprengladung zerstört und Solomon kann im letzten Moment entkommen. Nun jagt man Solomon durch Abwasserkanäle und überall lauern Gegner. Schließlich steigt man über eine Leiter auf eine Straße in der New Yorker Innenstadt. Sergeant Montes kommt mit einem Polizeiwagen angefahren und hält neben einem – Montes hat den Wagen gestohlen. Auch Solomon hat sich ein Auto geschnappt und es beginnt eine kurze Verfolgungsjagd durch New York, bei der sowohl der Wagen Solomons als auch der des Spielers einen Unfall baut. Montes liegt verletzt auf der Motohaube, Solomon steigt benommen aus seinem zerstörten Fahrzeug und erschießt den Soldaten. Danach kommt es zum Faustkampf zwischen Solomon und dem Spieler. Der Spieler kann Solomon mit einem Stein bewusstlos – scheinbar sogar tot – schlagen. Solomon hatte die tickende Atombombe mit, man befindet sich am Times Square. In letzter Sekunde kann der Spieler die Bombe per Knopfdruck deaktivieren.

Die allerletzte Szene von Battlefield 3 zeigt den sichtlich kranken Dima in einem dunklen Raum an einem Tisch mit Stift in der Hand über einem Blatt Papier gebeugt: „Strahlung ist wie das Leben – ein einziges, schädigendes Ereignis. Vielleicht habe



Im Laufe des Spiels kann der User immer mehr Waffen und Waffen-Upgrades wie Zielvisiere, Schalldämpfer, etc. freischalten. Foto: Electronic Arts/DICE.

ich noch 30 Jahre. Vielleicht sterbe ich morgen. Ich habe meine Geschichte niedergeschrieben. Alles über Paris. Alles über Kaffarov. Und den amerikanischen Marine, der den schwierigsten Weg von allen wählte. Ich stehe zu meinen Taten. Viele Leben wurden gerettet. Ich trauere um die, die wir verloren. Ich bin mir sicher der SWR sah das anders. Okay das reicht.“ Dima greift langsam zu einer Pistole und schaut sie sich mit Bedacht an: „Wie mein Freund Vladimir sagen würde: Dima du kannst nur einmal sterben. Sei dir sicher, dass es das wert ist.“ Dann klopft es an der Tür und das Bild verschwimmt. Zuletzt hört man noch das durchladen der Pistole. Was der Spieler in Battlefield 3 erlebte, scheint auf der von Dima niedergeschriebenen Geschichte zu basieren. Die Szene lässt aber sehr viel Platz für Spekulationen. Was genau sieht der von Dima angesprochene russische Auslandsnachrichtendienst SWR anders als das Mitglied des GRU, des russischen Militärnachrichtendienstes? War der SWR dafür verantwortlich, dass die drei russischen Atombomben an Kaffarov und später (evtl. sogar bewusst) an Al-Bashir und Solomon gelangten? Wollte Dima deswegen die Politik außen vor lassen? Sind es SWR-Angehörige, die an der Tür klopfen? Wird Dima die Waffe gegen sich selbst richten, gegen die Person bzw. Personen vor der Tür oder die Waffe gar wieder einstecken? Ein klassischer Cliffhanger und eine Möglichkeit, die Battlefield-Serie an dieser Stelle fortzuführen.

1.2 Multitplayer-Level

Zwar gibt es im Mehrspieler-Modus von Battlefield 3 keine tiefgehende Handlung, dennoch zeigt er deutlich, wie militaristisch das Videospiel ist. Bis zu 64 Spieler (auf dem Computer; auf der Konsole höchstens 24) können sich über das Internet in drei verschiedenen Modi bekriegen: im „Conquest“-Modus gilt es Flaggenpunkte zu erobern. Im „Rush“- bzw. „Squad Rush“-Modus müssen „M-com“ genannte Elektronikboxen ausgeschaltet werden – die Gegenmannschaft muss dies verhindern. Sind zwei M-Coms zerstört, werden zwei weitere freigeschaltet – das Schlachtfeld rückt immer weiter. Sind die Elektronikboxen aller Abschnitte zerstört, hat das Angreifer-Team gewonnen und das Verteidiger-Team verloren. Im „Team“- bzw. „Squad-Deathmatch“-Modus treten zwei bis vier Teams gegeneinander an, wobei sie versuchen, so viele Gegner wie möglich zu töten und selbst so selten wie möglich getötet zu werden.

Bei Veröffentlichung von Battlefield 3 am 28. Oktober 2011 gab es neun Mehrspieler-Karten, die sich an den Schauplätzen der Single-Play-Kampagne orientieren und die auch in das Geschehen der Kampagne eingeordnet werden – dabei treten sich immer US- und russische Soldaten gegenüber, die PLR kommt nicht vor:

- Die Karte „Caspian Border“ spielt nach dem Tod Al-Bashirs an einem iranischen-turkmenischen-Grenzübergang. Russen ver-



Wer im Kooperations-Modus zu viele Kugeln eingesteckt hat, kann nur noch mit seiner Pistole bewaffnet über den Boden kriechen und muss innerhalb kurzer Zeit von seinem Mitspieler „geheilt“ werden. Foto: Electronic Arts/DICE.

suchen von Turkmenistan aus den an einer Hauptverkehrsader nach Teheran liegenden Grenzposten zu erobern, US-Truppen versuchen dies zu verhindern.

- „Damavand Peak“ spielt im Elburs-Gebirge im Nord-Iran. US-Streitkräfte versuchen dort, Uran-Minen und Radarstationen von den Russen zu erobern.
- Wie auch einige Level der Single-Player-Kampagne spielt der Mehrspieler-Level „Grand Bazaar“ im Herzen der iranischen Hauptstadt Teheran. Allerdings treten dort im Mehrspieler-Modus US-amerikanische und russische Militäreinheiten gegeneinander an (die PLR kommt nicht vor).
- Einen ansonsten nicht in Battlefield 3 hervorgebrachten Grund für den Ausbruch des Konflikts rund um den Iran bringt das Level „Kharg Island“ ins Spiel: Die real existierende, gleichnamige iranische Insel liegt im Persischen Golf und ist für die Gewinnung und Verschiffung von Öl von besonderer strategischer Bedeutung. Auf der Mehrspielerkarte kämpfen russische Truppen gegen anlandende US-Einheiten.
- In „Noshahr Canals“ geht es um die Eroberung des Hafens der real existierenden nord-iranischen Hafenstadt Noshahr durch US-Truppen. Russen versuchen den Hafen zu halten.
- Wie schon in „Kharg Island“, geht es in der Map „Operation Firestorm“ um die Eroberung wichtiger Rohstoffquellen. Russen und US-Amerikaner liefern sich in einer Wüste vor Teheran eine Schlacht um ein großes Ölfeld.
- An den Single-Player-Level „Operation Guillotine“ lehnt sich die Mehrspieler-Map „Tehran Highway“ an, bei der sich beide Parteien rund um eine Schnellstraße bekriegen.
- An einem ganz anderen Schauplatz spielt „Operation Métro“. Auf den Straßen und in der U-Bahn von Paris bekämpfen sich US-amerikanische und russische Soldaten – die Russen haben Paris zuvor erobert.
- Auch die Map „Seine Crossing“ spielt in Paris und – wie der Name schon verrät – entlang des Flusses Seine.

Mit dem DLC (Downloadable content; eine aus dem Internet

herunterladbare Erweiterung) „Back to Karkand“, welches am 6. Dezember 2011 für die Playstation3 und am 13. Dezember 2011 für PC und Xbox 360 und für Besitzer der „Limited Edition“ von Battlefield 3 kostenlos erhältlich war (und ansonsten 15 Euro kostete), kamen einige neue Waffen und auch Mehrspieler-Karten hinzu. Die Karten stammen mit einer Ausnahme alle aus dem Vorgänger- und reinem Multiplayer-Spiel „Battlefield 2“:

- Die Erweiterung enthält die bei Spielern sehr beliebte Karte „Strike at Karkand“. In dem urbanen Gelände einer arabischen Stadt kommt es vor allem zu Infanterie-Gefechten.
- Wie der Name der Karte „Gulf of Oman“ schon beschreibt, bekämpfen sich Russen und US-Streitkräfte auf dieser Karte an der Küste des Persischen Golfs.
- In der Karte „Sharqi Peninsula“ tobt die Schlacht in einem kleinen arabischen Ort auf einer Halbinsel um eine TV-Station.
- Die Karte „Wake Island 1942“ stammt ursprünglich aus dem allerersten Spiel der First-Person-Shooter-Reihe „Battlefield 1942“ und war an die reale Schlacht der japanischen gegen die US-Armee um die Insel Wake im Zweiten Weltkrieg angelehnt. Für Battlefield 3 wurde die Karte vergrößert, sieht aber nach wie vor wie eine pazifische Insel mit Palmen-Besuchs aus.

Die Mehrspieler-Level greifen die schon aus der Single-Player-Kampagne bekannten Schauplätze im Iran und in Paris auf – auch die im „Back to Karkand“-DLC enthaltenen, erneuerten Karten aus Battlefield 2 spielen im persischen Raum. Inhaltlich weichen die Multiplayer-Missionen aber von denen des Einzelspieler-Modus ab: Bei allen Battlefield 3 Mehrspieler-Schlachten treffen russische und US-Militäreinheiten aufeinander, die PLR spielt im Mehrspieler-Modus, wie bereits erwähnt, keine Rolle. Zudem werden keine Atombomben oder wichtige Personen wie Al-Bashir oder Kaffarov gejagt, sondern es geht um militärstrategisch wichtige Orte wie Radarstationen oder Ölfelder, die es in Massenschlachten zu erobern gilt. Die Maps „Kharg Island“ und „Operation Firestorm“ greifen die Kriegsführung um Rohstoffe – um Öl – auf, führen sie in einer blutigen Schlacht aus und sind damit besonders brisant.



Wer in eine Multiplayer-Schlacht – hier der „Conquest“-Modus – einsteigt, muss seine Spielklasse (und damit seine Bewaffnung) und seinen Einstiegspunkt wählen. Foto: Electronic Arts/DICE.



Für das Töten von Gegnern – hier in einem Haus – sowie das Erobern von Flaggen (im „Conquest“-Modus) bekommt der Spieler Punkte. Foto: Electronic Arts/DICE.

Gerade im aktuellen, realen Konflikt um den Iran geht es auch um Öl. Würde es zu einem Krieg kommen, wären die Ölquellen und Terminals wohl mit die erste Punkte, die die USA versuchen würden unter ihre Kontrolle zu bekommen, um Öllieferungen zu sichern und den weltweiten Ölpreis niedrig zu halten.

Soviel zum Inhalt des Multiplayer-Modus, nun zur Organisation: Der Spieler kann im Multiplayer-Modus zwischen den vier Klassen „Assault“ (gleichzeitig Sanitäter), „Engineer“ (trägt schwere Panzer- und Luftabwehrwaffen und kann Fahrzeuge reparieren), „Support“ (trägt Sprengstoff, einen Mörser und kann seine Kameraden mit Munition versorgen), „Recon“ (trägt eine Scharfschützenausrüstung) wählen.

Wer im Battlefield 3-Mehrspieler-Modus stirbt, wird nach kurzer Zeit an bestimmten Punkten – so genannten Spawn-Punkten – wieder ins Spiel gesetzt und kann weiterkämpfen. Außerdem kann ein gefallener Spieler von Sanitätern wiederbelebt werden – dazu muss ein Sanitäter nur mit seinem mitgetragenen Defibrillator auf den am Boden liegenden „Toten“ zielen und die „schießen“-Taste drücken. Je nach Modus dürfen die Spieler eines Teams aber nur eine bestimmte Zahl von Toden sterben (das Verteidiger-Team im Rush-Modus darf jedoch unendlich oft sterben). Wurde zu oft gestorben – sind die Tickets, die die Spieler wieder ins Spiel setzen, aufgebraucht –, hat das Team die Schlacht verloren.

Wer den Multiplayer-Modus beherrscht, der wird mit Punkten des komplexen und umfassenden Belohnungssystems von Battlefield 3 prämiert: Wer einen Gegner tötet, bekommt dafür 100 Punkte, wer einen Kameraden wiederbelebt, bekommt dafür ebenfalls 100 Punkte, wer ein feindliches Fahrzeug zerstört 50 Punkte und sogar, wer einen Kameraden durch Unterdrückung bzw. Deckungsfeuer unterstützt, bekommt dafür Punkte.¹¹ Im Spiel hagelt es geradezu Punkt. Insgesamt wird der Spieler für 54 unterschiedliche Handlungen belohnt. Je mehr Punkte ein Spieler hat, umso höher steigt er in der Battlefield-Hierarchie auf. Er bekommt einen höheren Rang und vor allem neue Items wie Waffen, Waffen-Zubehör (Zielvisiere, Schalldämpfer, Granatwerfer, Schutzweste, etc.) oder Camouflage-Tarnung. Nach jeder Runde regnet es geradezu Abzeichen und Items – eine große Motivation. So werden die Spieler auch belohnt, wenn sie die Spielrunde eigentlich verloren haben. Waffen und Items wie verschiedene Zielvorrichtungen kann sich der Spieler individuell zusammenbauen. Je nach Multiplayer-Level sind verschiedene Zusammensetzungen günstig. Nur am Rande sei erwähnt: Weibliche Soldaten/Avatare gibt es in Battlefield 3 nicht. Die Ränge und damit verbundenen Abzeichen orientieren sich an der Realität: sie fangen beim „Private First Class“ an und gehen über die Ränge „Corporal“, „Sergeant“, „Officer“, „Lieutenant“, „Captain“, „Major“, bis zum Rang des „Colonel“. Die einzelnen Ränge sind dabei nochmals in mehrere Stufen unterteilt.¹² Der

höchste zu erreichende – 145. – Rang ist der des „Colonel Service Star 100“. Dazu braucht der Spieler 24.600.000 Punkte. Auf jeden Fall wird das Erreichen dieses Rangs extrem viel Zeit kosten. Damit der Spieler dennoch immer wieder zum Spielen motiviert ist, gibt es auch Einsatzabzeichen und Medaillen, die zudem Punkte einbringen – ein Spieler, der während der Multiplayer-Schlachten 20 Stunden in einem Kampfjet verbracht hat, bekommt dafür die „Jet Service Medal“ und 20.000 Punkte.¹³ Ein weiteres Belohnungssystem sind die so genannten „Dog-Tags“, Erkennungsmarken, die jeder echte Soldat und auch jeder Battlefield 3-Spieler hat. Standardmäßig sind knapp 375 unterschiedliche Erkennungsmarken in Battlefield 3 verfügbar. Wer im Multiplayer-Spiel einen Feind mit dem Messer im Nahkampf ersticht, der ergattert die Erkennungsmarke des Feindes – eine Trophäe. Alle Fortschritte werden im „Battlelog“ – siehe dazu weiter unten – gespeichert und sind für jeden angemeldeten User einsehbar.

1.3 Kooperations-Modus

Heutige Blockbuster-Videospiele haben meist nicht nur einen Single- und Multiplayer-, sondern auch einen Kooperations-Modus. Dabei muss der Spieler gemeinsam mit einem Freund Missionen bestehen. Der Koop-Modus von Battlefield 3 besteht aus sechs Missionen für jeweils zwei Spieler, die sogar inhaltlich etwas bieten:

- Im Level „Operation Exodus“ müssen der Spieler und sein Kamerad PLR-Truppen aufhalten, die versuchen ein US-Feldlager – scheinbar im aus dem Single-Player bekannten irakischen Sulaymaniyah – zu stürmen.
- Mit „AH 1Z Viper“-Kampfhubschraubern der US-Streitkräfte müssen die Spieler in der Mission „Fire from the sky“ Luftnahunterstützung für einen von PLR-Truppen angegriffenen US-Konvoi geben und die Evakuierung der US-Kräfte absichern.
- Die Familie von Hamid Al-Zakir, ein hochrangiger Offizier der PLR, wurde von US-Kräften gefangen genommen und Al-Zakir so zur Kooperation gezwungen. US-Spezialkräfte sollen den PLR-Kämpfer im Level „Exfiltration“ in einem Apartment-Komplex in der Nähe der irakischen Hauptstadt Bagdad ergreifen.
- Die Mission „Hit and Run“ führt die beiden Koop-Spieler in ein Büro-Gebäude der Firma „Levin“ nach Paris. Das Unternehmen soll mit dem Iran unter einer Decke stecken. Im Büro müssen die Spieler gegen den Widerstand von PLR-Sicherheitskräften Daten stehlen und entkommen.
- In Paris haben PLR-Einheiten Geiseln genommen. In der Mission „Drop ‘em like liquid“ müssen die Spieler außerdem den höherrangigen PLR-Mann Abu Muhammad töten.
- „The eleventh hour“ bildet die abschließende Mission der klei-



Faruk Al-Bashir ist einer der Hauptantagonisten in Battlefield 3.
Foto: Electronic Arts/DICE.



Im Level „Operation Swordbreaker“ müssen wir einen jungen, arabisch aussehenden Bombenbauer überwältigen. Foto: Electronic Arts/DICE.

nen, in Paris spielenden Koop-Kampagne. In dem Level müssen die Spieler Bomben in der Pariser Metro entschärfen, sich durch Horden von PLR-Kämpfern schießen und schließlich Abdul Rahman, der hinter dem Terror in Paris steckt und auch eine kleine Atombombe besitzt, töten und die Bombe sicherstellen.

Die Schauplätze lehnen sich an die der Singleplayer-Kampagne an und auch wenn die Koop-Kampagne kein Teil der Einzelspieler-Kampagne ist, so orientiert sie sich doch klar daran und kann teilweise als Randhandlung angesehen werden. Inhaltlich stehen die Missionen der Hauptkampagne in Sachen Brisanz zumindest wenig nach: iranische PLR-Kämpfer sind in Paris terroristisch tätig.

Auch für das Spielen des Koop-Modus gibt es Belohnungen in Form freischaltbarer Waffen. Dabei kommt es vor allem darauf an, mit seinem Mitspieler gut zu kooperieren. So kann ein Spieler, der im Kooperations-Modus zu oft getroffen wird, nur noch in Deckung kriechen und muss von seinem Mitspieler in einer bestimmten Zeit „wiederbelebt“ werden – erst danach kann es weitergehen und die Mission erfolgreich abgeschlossen werden.

2. Der Hintergrund

„Wir wollten das Spiel so schlüssig wie möglich wirken lassen, denn wenn die Spieler aufhören, daran zu glauben, dass das alles wirklich so und nicht anders passieren könnte, hat man nur noch einen ganz normalen Shooter von der Stange“, erklärte David Goldfarb Lead Designer und Lead Writer von Battlefield 3, vor Veröffentlichung des Spiels in einem Entwickler-Tagebuch.¹⁴ Und so ist die im Single-, Multiplayer- und Kooperations-Modus erzählte Story auch aus politischer Sicht höchst brisant: Immerhin greift sie den seit Jahren schwelenden Konflikt zwischen den USA und dem Iran auf und garniert ihn mit dem Einfluss russischer Nationalisten – die Welt soll in einen Dritten Weltkrieg gestürzt werden. Doch welche Feindbilder sind es genau, die in „Battlefield 3“ geschaffen werden, welchen Hintergrund hat die Story des Spiels und allgemein: Welche Aussagen werden mit dem Videospiel vermittelt?

2.1 Feindbilder

Die Feinde, auf die der Spieler in Battlefield 3 schießen muss, sind vor allem arabisch gekleidete und aussehende PLR-Kämpfer, vom russischen Waffenhändler Kaffarov bezahlte Söldner sowie Soldaten der russischen Streitkräfte. Alle werden als Gegner dargestellt, die versuchen den Spieler und seine Kameraden zu töten – dadurch bekommen sie natürlich auch eine negative Konnotation. Allerdings führt die komplizierte, verworrene und teilweise auch lückenhafte Story von Battlefield 3 dabei noch zu unterschiedlichen Ausprägungen der erzeugten Rollen-Feindbilder – vor allem

bei den Hauptprotagonisten wird dies deutlich: So ist der iranische Machthaber Al-Bashir zwar ein Hauptantagonist im Spiel, da er aber selbst von Solomon hintergangen wurde, wird seine negative Darstellung etwas abgemildert. Bspw. versuchen die US-Soldaten Al-Bashir in der Mission „Nachtschicht“ sogar verzweifelt am Leben zu halten und ihn vor dem Tod zu bewahren (was letztlich nicht klappt und der Araber verstirbt).

Die am negativsten dargestellte Person in Battlefield 3 ist Solomon, der von Al-Bashir bis hin zur CIA alle täuscht. Er ist für die gezündete Atombombe in Paris verantwortlich und seinen Anschlag in New York kann der Spieler erst im letzten Moment verhindern. Solomons Hintergrund bleibt im Spielgeschehen weitestgehend unklar: Welche Rolle hat er innerhalb der PLR? Welche Verbindungen hat er nach Russland und wie schaffte er es überhaupt an die Macht? Was hingegen klar ist: Solomon ist vom Hass gegen die USA getrieben und will einen Krieg zwischen den USA bzw. den NATO-Staaten und Russland anzetteln. Der Radius der in Paris explodierte Bombe entsprach – wie einer der CIA-Agenten beim Verhör bemerkt – dem einer russischen Kofferbombe (was die Bombe ja auch war). Im Raum steht jedoch, was zu Solomons Hass auf die USA geführt hat, welche Überzeugung hinter seiner Tat in Paris und seinem vereitelten Anschlag in New York steckt. Zwar sinniert Solomon im Level „Keine Angst vor Bösem“ vor dem gefesselten und anschließend exekutierten US-Panzerfahrer Sergeant Miller darüber, wie es für Kinder ist, ihren Vater zu verlieren und lässt erahnen seinen Vater auch frühzeitig verloren zu haben – „Mein Vater hat mich das gelehrt“ –, dennoch bleibt unklar wie und ob dieses schwache Motiv der Grund für die Anschläge und den gewollten Weltkrieg ist.

Eine Doppelrolle kommt Russland und den russischen Streitkräften zu. Dies zeigt sich besonders im Level „Ein steiniger Weg“. So wird im Spiel deutlich, dass Russland die PLR eigentlich unterstützt. Nachdem Solomon sich aber mit den Atombomben des Waffenhändlers Kaffarov abgesetzt hat, versuchen die Russen ihrerseits Schadensbegrenzung: Genauso wie die US-Amerikaner wollen sie Kaffarov schnappen, um ihre Atombomben wieder zu finden. Statt aber gemeinsam zu suchen, liefern sich die Soldaten beider Länder ein Wettrennen und bekriegen sich im Araz-Tal. Mit Dima und seinen zwei Kameraden vom GRU gibt es sogar sehr positiv dargestellte Russen, mit denen der Spieler auch sympathisieren soll – er schlüpft in zwei Missionen sogar in die virtuelle Haut des Russen Dima.

Zwar nicht an Kampfhandlungen beteiligt, aber trotzdem sehr negativ dargestellt werden zwei Agenten des CIA, die Sergeant Blackburn in Zwischenszenen verhören und ihm nicht glauben wollen, dass Solomon einen Anschlag in New York plant. Einer der Agenten erklärt sogar, dass Solomon ein verdeckter Ermittler des



In *Battlefield 3* muss der Spieler sich auch mit der Polizei anlegen.
Foto: Electronic Arts/DICE.

US-Geheimdienstes sei, der Al-Bashir ausspähen sollte. Blackburn wird von den Agenten quasi für verrückt und für einen Kollaborateur der Russen erklärt: „Die Russen sind eindeutig eine unmittelbare Bedrohung“, sagt einer der Agenten im letzten Verhör – und hält Blackburns Aussagen für vollkommenen Unsinn. Russland würde hinter dem Anschlag in Paris stecken. Im letzten Level des Spiels werden die CIA-Agenten von Blackburn überwältigt und er kann den Anschlag gemeinsam mit seinem US-Kameraden Montes verhindern.

Ebenfalls negativ dargestellt wird der US-Militär Captain Cole. Diese negative Darstellung wird vor allem in der Mission „Nachtlicht“ aufgebaut: Sergeant Campo, mit dem der Spieler in dem Level unterwegs ist, sagt, dass Cole ein ruhmessüchtiger Soldat und daher gefährlich sei. Im späteren „Ein steiniger Weg“-Level treibt Cole seinen Trupp US-Soldaten gegen die russische Übermacht durch das Araz-Tal – und das, obwohl einige Soldaten Zweifel an der Mission haben. Cole besteht als Befehlshaber aber gegen alle Widerstände auf den Angriff, was am Ende dazu führt, dass Campo und ein weiterer Kamerad des Spielers durch den Angriff eines russischen Kampfflugzeugs sterben. Captain Cole kommentiert den Tod der Beiden nahezu zynisch mit den Worten: „Wir haben Krieg. Und im Krieg passiert sowas.“ Erst im Level „Kaffarov“ kann bzw. muss der Spieler Captain Cole Einhalt gewähren und ihn in der Rolle von Sergeant Blackburn töten, damit Cole nicht den guten Russen Dima erschießt.

Auch auf französische Polizisten wird in *Battlefield 3* – im Level „Genossen“ – geschossen. Solomon-Anhänger fliehen mit der vermeintlichen Atombombe in Paris vor Dima und seinen GRU-Kämpfern und gelangen dabei auf eine Straße, die von französischer Polizei abgeriegelt ist. Sowohl die PLR-Kämpfer als auch das dreiköpfige Team der Russen schießen sich durch die Reihen der Ordnungshüter. Für Erklärungen, dass die Russen hinter einer tragbaren Atombombe her sind, um die französische Hauptstadt vor einem verheerenden Anschlag zu bewahren, ist in dem Spiel keine Zeit. Frankreich und die französische Polizei sind nicht in Blackburns und Dimas Plan, Solomons Anschläge zu stoppen, involviert – ebenso wenig wie die USA. Die Soldaten haben im „Kaffarov“-Level abgemacht, die Politik außen vor zu lassen. Warum, wird in dem Spiel nicht weiter beleuchtet. Natürlich hat Russland, in dessen Auftrag der GRU-Soldat Dima und sein Team handelt, ein Interesse daran, dass ihre Verbindung über Kaffarov zur PLR und die von Solomon geklauten zwei tragbaren Atombomben nicht

an die große Öffentlichkeit gelangen. Dies könnte einen größeren Konflikt zwischen den USA und Russland auslösen und Russland würde international sein Gesicht verlieren. Dennoch wäre es wohl besser, wenn Blackburn Captain Cole nicht erschießen würde und den ganzen Vorgang gemeinsam mit Dima den Politikern beider Länder – und auch denen Frankreichs, usw. – erklären würde. Es scheint doch weitaus logischer zu sein, wenn alle Sicherheits- und Ordnungskräfte der Nationen nach Solomon und seinen Anhängern suchen, als wenn dies nur Blackburn (und Montes) sowie Dima und seine zwei Mitkämpfer sogar noch gegen die französische Polizei und den CIA tun. Natürlich bräuchten Blackburn und Dima Beweise, um den Politikern die Geschichte glaubwürdig vermitteln zu können. Kaffarov, der die Bomben an die PLR verkauft hat, wäre ein guter Zeuge – der wurde aber von Dima kurz vor Eintreffen Blackburns umgebracht. Auch die von den US-Soldaten in Teheran gefundene und auch sichergestellte tragbare Atombombe sollte ein stichhaltiger Beweis für die Geschichte sein. An dieser Stelle wird allerdings abermals die Schwäche und Ungenauigkeit der Geschichte von *Battlefield 3* deutlich.

Grundsätzlich sind „die Bösen“ in *Battlefield 3* die Iraner um Solomon. Die Iraner machen den ersten Schritt und werden zum Aggressor, der über die Grenze schreitet – zwar nicht in die USA, aber in den von den USA besetzten Irak. Die US-Kräfte scheinen nur zurück zu schlagen – das allerdings bis zur iranischen Hauptstadt Teheran.

Dr. Sabine Schiffer, Leiterin des Instituts für Medienverantwortung in Erlangen, wundern die in *Battlefield 3* verbreiteten Feindbilder nicht: „Wir beobachten seit Jahren das Phänomen, dass in Games wie in Spielfilmen die Feindbilder mit der Zeit gehen.“ Die durch die Medien verbreiteten Bilder würden in den meisten Fällen der großen Politik folgen – im vorliegenden Fall werde also die negative Stimmung westlicher Nationen gegen den Iran aufgegriffen.¹⁵ Schiffer merkt aber an, dass es wenig Sinn mache, Videospiele alleine in den Fokus der Kritik zu stellen. Damit Feindbilder bei den Mediennutzern Wirkung erzeugen und die politischen Ansichten verändern, müssten sie in zahlreichen Medien weitreichend verbreitet werden. So kann die negative Darstellung von Personengruppen und Staaten in *Battlefield 3* zwar die politische Sichtweise der Spieler verändern, für einen grundlegenden Einstellungswandel braucht es aber wohl mehr als nur das Videospiele.

Aber dennoch: Aufgrund der rasant angewachsenen Bedeutung des Videospielemarktes nimmt dessen Einfluss auf die Herstellung



Ein Mitkämpfer des Spielers wird von einer Eisenstange durchbohrt. Statt um Hilfe zu flehen, fordert der im sterben liegende Soldat seine Kameraden auf, ihn liegen zu lassen und weiter zu kämpfen. Foto: Electronic Arts/DICE.



Der HALO-Fallschirmsprung aus einem russischen Transportflugzeug wird beeindruckend inszeniert. Foto: Electronic Arts/DICE.

von Weltbildern ebenfalls zu.¹⁶ Aus diesem Grund muss der gesellschaftlichen Wirkung und den in Spielen transportierten Botschaften endlich weitaus mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden, als dies bislang der Fall ist (siehe Fazit).

2.2 Heldentum

Wo es „Böse“ gibt, gibt es auch „Gute“. Wie viele militärische Videospiele setzt auch Battlefield 3 an vielen Stellen auf eine heroische Inszenierung der Protagonisten. Die Rollen des Spielers – vor allem die des Sergeant Blackburn und die des GRU-Soldaten Dimas – sind sehr positiv. Der Spieler wird im Spiel – selbstverständlich – zum Helden, der versucht, Paris vor einem atomaren Anschlag zu bewahren (was ihm allerdings nicht gelingt) und auch New York zu schützen (was ihm gelingt). Dass der Spieler in der Rolle der Soldaten dabei Hunderte andere Menschen in den verschiedenen Missionen tötet, werden die Charaktere positiv und ehrenhaft dargestellt. Auch wenn es sich bei den getöteten Feinden um Kombattanten handelt, sollte das Handeln moralisch hinterfragt werden.

Im Gegensatz zur „Call of Duty: Modern Warfare“-Serie – dem Hauptkonkurrenten der Battlefield-Reihe – fällt der Heldenkult aber weit gediegener aus: Sergeant Blackburn sieht normal, im Gesicht sogar etwas mager aus und ist kein muskelbepackter Super-Soldat. Blackburn ist ein durchschnittlicher Soldat, mit dem sich der Spieler identifizieren können soll. Immerhin schlüpft der Spieler in die Rolle der Figur und die Entwickler von Battlefield 3 hatten den Anspruch, ein realistisches Szenario samt Personen zu kreieren. Für physisch-starke Superhelden war dabei kein Platz.

An einigen Stellen des Spiels wird die heroische Inszenierung der Protagonisten besonders deutlich: Wo sich etwa die US-Pioniere im Level „Donnerlauf“ nicht trauen, unter Beschuss den Zünder ihrer vorbereiteten Sprengladung zu holen, um die Straße frei zu machen, muss der Spieler in der Rolle Millers ran: „Irgendeiner muss an den Scheiß Zünder und ihn auslösen. Jemand muss da rüber, aber ich bin es ganz bestimmt nicht“, gibt ein sichtlich mitgenommene Pionier-Soldat an. Nachdem der Spieler die Sprengung ausgelöst hat, kommentiert Millers-Kollege aus dem Panzer: „Gut gemacht. Du solltest den Sold von dem Typ einstreichen. Hast schließlich seinen Job gemacht.“ Während der Pionier als verweichelter Angsthase dargestellt wird, zeigt die Figur des Spielers ob des PLR-Beschusses keine Regung, der Spieler kann einfach losrennen und den Zünder holen. Angst scheint Miller nicht zu kennen und der Spieler kann, wenn er doch zu viele Kugeln eingesteckt hat, den Abschnitt schnell nochmal beginnen.

Zwar nicht direkt heldenhaft, dafür aber sehr menschlich und glaubhaft werden die US-Soldaten aus Sergeant Blackburns Trupp im Level „Ein steiniger Weg“ dargestellt. Sie bekunden gegenüber

ihrem Captain ernsthafte Zweifel am Kampf gegen die russischen Truppen. Captain Cole appelliert daher drastisch an die Soldaten: „Das ist taktische Kriegsführung Sergeant. Wenn’s dir nicht gefällt, dann geh doch zur AirForce. Männer, ihr habt mich bisher noch nie enttäuscht. Und deshalb erwarte ich von euch, dass ihr das schafft.“ Im späteren Verlauf des Levels sind zwei der fünf Soldaten durch den Beschuss eines russischen SU-25-Erdkampfflugzeugs getötet worden, was der Spieler in einer dramatisch inszenierten Script-Sequenz erfährt. Zwar könnte dem Spieler der Gedanke kommen, dass Coles Ansprache die Soldaten letztlich das Leben gekostet hat, aber die Opfer haben sich letztlich gelohnt. Getrauert wird in dem Spiel nur kurz, zumal zwischen den Gefallenen und dem Spieler nur eine sehr vage Bindung bestand. Dafür war die Mission, das Araz-Tal zu durchqueren, um zur Villa des Waffenhändlers Kaffarov zu gelangen, erfolgreich – und Captain Cole, der für den Tod der zwei am Einsatz zweifelnden Soldaten verantwortlich ist, bekommt kurze Zeit später von Blackburn die vermeintlich gerechte Bestrafung und wird von ihm erschossen.

Dima und sein dreiköpfiger Trupp von GRU-Kämpfern haben im Spiel eine weitaus kleinere Rolle als Blackburn, werden aber ebenso heroisch dargestellt. Der HALO-Fallschirmsprung von Dima und seinem Trupp aus einem russischen Transportflugzeug, um zu Kaffarovs Villa zu gelangen, ist mit dem Battlefield 3-Soundtrack, eine Art moderner Fanfaren-Musik, unterlegt. Im Level „Genossen“ wird einer von Dimas zwei Mitkämpfern nach einem Angriff der Ultrationalisten von einer Metallstange durchbohrt. Doch statt zu schreien oder um sein Leben zu winseln keucht dieser selbstlos: „Lass mich, ich bin erledigt Ich Ich halte sie auf.“ Dima und sein noch verbliebener Kamerad jagen daraufhin den fliehenden PLR-Kämpfern hinterher.

Die schon im Abschnitt über die in Battlefield 3 produzierten Feindbilder angerissene negative Darstellung der Politik und staatlicher Behörden wie der CIA findet wiederum im Level „Kaffarov“ seinen Niederschlag. Am Ende des Levels trifft Blackburn auf Dima und der Russe spricht: „Wir können den Krieg zwischen unseren Nationen verhindern. Nur wir zwei. Keine Politiker. Kein Geld, das die Taschen wechselt. Nur zwei Soldaten, die die Wahrheit sprechen.“ Blackburn willigt ein, indem er den anstürmenden Captain Cole erschießt und Dima dadurch schützt. Obwohl sich Blackburn und Dima vorher – soweit es die Geschichte des Spiels klärt – noch nie gesehen haben, vertrauen sich die Soldaten auf Anhieb. Blackburn und Dima stellen einander noch nicht mal vor – gerade haben sich russische und US-amerikanische Soldaten noch im Araz-Tal bekämpft und schon sprechen der russische Speznaz und der US-Marine wie die vertrautesten Freunde miteinander (auch wenn Dima dabei anfangs eine Pistole auf Blackburn richtet, diese aber auch schnell wieder runter nimmt). Soldaten sind ehrliche und ver-



Beim Sturm auf die iranische Hauptstadt Teheran im Level „Operation Guillotine“ ist deutlich der stadtbild-prägende Borj-e Milad-Fernsehturm zu erkennen. Foto: Electronic Arts/DICE.

trauenswürdige Menschen mit ehrenwerten Zielen, die für einander morden und sterben, scheint Battlefield 3 vermitteln zu wollen. Politik und Behörden hingegen sind korrupt und verlogen.

2.3 Realer Iran-Konflikt

Battlefield 3 greift den realen Konflikt zwischen den USA und dem Iran auf: Seit 2002 unterstützen westliche Nationen der islamischen Republik heimlich Atomwaffen zu entwickeln – der Streit spitzt sich seit Jahren zu.¹⁷ Zwar geht es in Battlefield 3 nicht um ein iranisches Atomprogramm, aber doch darum, dass der Iran (russische) Atomwaffen besitzt bzw. besessen hat. Neben diesem Hintergrund ist es vor allem die im Spiel gezeigte US-Invasion (infolge iranischer Aggressionen gegen den Irak), die auch in der Realität immer wieder im Gespräch ist. Die PLR erinnert zudem stark an die iranische Revolutionsgarde.

Doch ist die politische Dimension der in Battlefield 3 erzählten Geschichte nicht nur eine konstruierte oder allenfalls unwichtige Nebensache? Zur Beantwortung dieser Frage muss man eine möglichst unvoreingenommene Sicht auf die Weltpolitik einnehmen und sich zwei Gegenfragen stellen: Was würde in den westlichen Ländern und vor allem in den USA passieren, wenn ein iranisches Videospiel-Unternehmen einen aufwendigen und nach dem neuesten Stand der Technik entwickelten Militär-First-Person-Shooter veröffentlichen würde, in dem die iranische Armee mit Kampfpanzern vor Washington steht und die iranischen Revolutionsgarden durch die Gassen der US-Hauptstadt stürmen? Was wäre, wenn dieses Videospiel auch noch von iranischem Militär unterstützt und mit einer weltweiten Werbekampagne rund um den Globus vermarktet würde? Der Aufschrei in der westlichen Welt wäre enorm, die USA würden protestieren und das Spiel würde zum Politikum. Dass sich der Iran heute vor den Kopf gestoßen fühlt, wenn weltweit Millionen Battlefield 3-Spieler täglich eine in die nahe Zukunft versetzte Panzerschlacht vor den Toren ihrer Hauptstadt Teheran spielen, wundert da nicht. Im Iran wurde der Verkauf des Spiels kurz nach Veröffentlichung aufgrund des Inhalts verboten – natürlich eine vollkommen überzogene Zensur-Maßnahme.¹⁸ Dass es eine Reaktion der iranischen Politik auf die Videospiel-Veröffentlichung geben würde, war indes absehbar.

Eine Gruppe namens „Iranische Jugend“ soll mittlerweile eine Online-Petition gegen das Videospiel gestartet haben: „Wir wissen, dass die Geschichte in einem Videospiel hypothetischer Natur ist [...aber wir] glauben auch, dass das Spiel absichtlich zu einer Zeit veröffentlicht wurde, in der die USA der internationalen Gemeinschaft Angst vor dem Iran machen wollen“, soll es in der Petition lauten.¹⁹ Über 5.000 Personen sollen die Petition schon unterzeichnet haben. Zudem planen iranische Programmierer eine Art „Gegenspiel“, das den Namen „Attack on Tel Aviv“ tragen und somit wohl Israel zum Schauplatz der Geschichte haben soll.²⁰ Dies passt zur aktuellen Politik des Irans, der Israel bedroht (und seinerseits von Israel und seinen Verbündeten bedroht wird), verwundert aber zugleich, da Israel oder israelische Firmen an der Entwicklung von Battlefield 3 (soweit bekannt) in keiner Weise beteiligt waren: Electronic Arts ist ein US-Unternehmen und DICE hat seinen Sitz im schwedischen Stockholm. Über Attack on Tel Aviv ist bisher aber auch nur wenig bekannt. Wann das Spiel erscheint, ist unklar. Der Gründer der iranischen „National Foundation of Computer Games“ – Behrooz Minaei – gab Mitte Dezember 2011 bekannt, das Projekt zu finanzieren.²¹ In welcher Höhe ist nicht bekannt. Es gebe aber viele Entwickler und Programmierer im Iran, die Attack on Tel Aviv unterstützen wollten.

Wie sensibel der Iran mittlerweile auf Videospiele reagiert, bewies er auch im Januar 2012: ein iranisches Gericht verurteilte den 28-jährigen US-Amerikaner Amir Mirzaei Hekmati zum Tode.²² Der ehemalige US-Marine mit iranischer Abstammung soll laut einem im Dezember 2011 im iranischen Staatsfernsehen ausgestrahlten Geständnis als Spion für den US-Geheimdienst CIA gegen den Iran gearbeitet haben. Die Anklage behauptet, Hekmati soll für den US-Videospiel-Entwickler „Kuma Games“ an „die öffentliche Meinung manipulierenden“ Spielen und Filmen mitgearbeitet haben – finanziert vom CIA.²³ Kuma Games hat 2004 den kostenlosen First-Person-Shooter „Kuma War“ veröffentlicht und erweitert ihn laufend um neue Missionen. Heute können Spieler über 100 an der Realität orientierte Militäreinsätze spielen – 2011 kamen aus aktuellen Anlässen etwa die Stürmung des Hauses von Osama bin Laden im pakistanischen Abbottabad und der Fall der libyschen Stadt Sirte hinzu. Im September 2005 veröffentlichte Kuma Games außerdem eine Mission namens „Assault on Iran“.

Darin muss der Spieler als US-Soldat die iranische Atomanlage in Natanz infiltrieren, Beweise für die Herstellung von Atomwaffen finden und die Uran-Zentrifugen in der Anlage zerstören.²⁴

3. Die Produktion

Battlefield 3 ist nicht nur inhaltlich interessant: „Spüre die Wucht des Schlachtfelds!“ wirbt Electronic Arts auf der offiziellen Webseite des Spiels.²⁵ Weiter heißt es: „Mach dich auf den realistischsten Shooter aller Zeiten gefasst, der in diesem Herbst mit Unterstützung der brandneuen Frostbite 2-Engine für Furore sorgen wird. [...] Diese hochmoderne Technologie bildet das Fundament von Battlefield 3 und ermöglicht eine Grafik von überragender Qualität, realistische Größenverhältnisse, massive Zerstörungsoptionen, dynamisches Audio und täuschend echte Charakteranimationen. Während Kugeln durch die Luft pfeifen, Mauern einstürzen und Explosionen den Spieler zu Boden werfen, fühlt sich das Schlachtfeld intensiver und interaktiver an als je zuvor.“ Doch wie weit ist das Spiel der Realität nachempfunden? Um das angebliche Schlachtfeld-Gefühl zu kreieren, haben sich die Battlefield-Entwickler von DICE am realen Militär orientiert. Der folgende Abschnitt beschäftigt sich mit der Authentizität des Videospieles und der Verbindung zwischen den Entwicklern von DICE und dem realen Militär. Außerdem wird das extra für Battlefield 3 entwickelte Social-Network „Battlelog“ vorgestellt und analysiert.

3.1 Zwischen Realität und Virtualität

„Als wir die Arbeit an Battlefield 3 begannen, wussten wir sofort, wir wollten einen authentischen Stil und Ton. Aus diesem Grund suchten wir nach einem militärischen Berater, um mit uns das Gameplay zu entwerfen – er sollte uns zeigen, wie sich echte Soldaten über das Schlachtfeld bewegen, wie sie miteinander kommunizieren, wie sie eine bestimmte Waffe nachladen oder sogar die Scharniere einer verschlossenen Tür zerschießen“, so Patrick Bach, Executive Producer von Battlefield 3. So stießen die Videospiel-Entwickler auf Andy McNab, einem ehemaligen Mitglied der britischen Militär-Spezialeinheit „Special Air Service“ (SAS) und danach Buchautor. „Er war die perfekte Person für uns. Er beriet uns bei der Geschichte des Spiels und half den Schauspielern beim Motion-Capturing. So konnten wir sicherstellen, dass sich die Figuren im Spiel authentisch bewegen. Sein Wissen über militärische Operationen gepaart mit dem revolutionären Animations-System unseres Spiel ergibt einen glaubwürdigen Moment des ‚Soldat-seins‘ auf einer ganz neuen Ebene in Battlefield 3“, erklärt Patrick Bach in einem Interview.²⁶ Alan Kertz, Senior Designer von Battlefield 3, beschreibt die Funktion des Ex-Soldaten bei der Battlefield-Entwicklung: „Andy [McNab] hat uns sehr bei der Darstellung des Umgangs mit Waffen geholfen. Eine AK [ein russisches Schnellfeuerwaffe, d.A.] ist anders als ein M16 [ein US-Amerikanisches Schnellfeuerwaffe, d.A.], weil es durch verschiedene Unternehmen mit unterschiedlichen Ideen konstruiert wurde. Eine AK ist ein schweres, klobiges Ding. Die M16 ist leichter.“²⁷ Andy McNab selbst äußerte sich seinerseits zur Arbeit mit den Software-Entwicklern: „Normalerweise wird man von einem Spieleentwickler nur als Marketing-Tool oder für Motion-Capture-Aufnahmen hinzugezogen. Als der Anruf von DICE kam und ich in Stockholm angekommen bin, hatte ich das Gefühl, sie wollten die Story weiter voranbringen“, so der ehemalige Soldat erfreut.²⁸ Im Abspann von Battlefield 3 werden neben „Senior Advisor“ Andy McNab noch weitere „Military Advisors“ aufgelistet: Captain Erik „Moose“ Skogberg (Mocap Advisor), David „Hammerhead“ Bengtsson (Equipment Advisor), Henrik Hartman und Jens Zetterberg

(beide Additional Advisors) waren ebenfalls an der Entwicklung des First-Person-Shooters beteiligt. „Die Authentizität ist bei einem Spiel extrem wichtig. Besonders, wenn es sich um ein Spiel wie Battlefield 3 handelt, das ja in der heutigen Zeit spielt. Wir wissen, dass viele Spieler die Waffen in unseren Spielen sehr kritisch unter die Lupe nehmen. Daher haben wir Experten wie Andy McNab ins Boot geholt. Unsere Militärexperten helfen uns, nicht nur zu verstehen, wie es richtig gemacht wird, sondern auch warum es so und nicht anders richtig ist“, schreibt Senior Designer Alan Kertz in einem Entwickler-Tagebuch.²⁹

Im Vergleich zu den Vorgängerspielen gebe es in Battlefield 3 einen größeren Fokus auf Realismus und der realistischen Handhabung der Waffen. Das reiche von Dingen wie Nachladen, über Mobilität und Geschossflugbahnen bis hin zu den Werten für Mündungsenergie und Mündungsgeschwindigkeit, welche vom Kaliber und der Länge des Laufes beeinflusst würden. „Mit dieser Authentizität als Basis, erhält man eine natürliche Balance der Waffen, denn sie alle basieren ja auf ihren Vorbildern aus der Realität. Und so erhält jedes Waffensystem einen persönlichen Charakter, der auf den realen Werten und Möglichkeiten beruht. Jede Armee benutzt aus unterschiedlichen Gründen unterschiedliche Waffen und diese Auswahl wollen wir an unsere Spieler weitergeben“, so Alan Kertz.³⁰ Der DICE-Senior Designer muss es wissen, denn er hat sich viel mit den Waffen im Spiel beschäftigt: „Mein Fokus liegt beim Kern des Shooters: Wie ist es ein Soldat zu sein, mit einer Waffe zu schießen, umher zu laufen, beschossen zu werden und jede Sekunde dieses intensive Gefühl des Kampfs zu haben?“³¹ Dafür verbanden die Entwickler von DICE die Realität mit den virtuellen Waffenmodellen: „Unser Sound-Team zeichnet den Klang aller Waffen auf. Sie kombinieren diese Aufnahmen mit den Modellen und verwandeln sie in eine Geschichte. Jede Waffe erzählt eine eigene Geschichte – diese beginnt mit dem Aussehen der Waffe vor dem Schuss und endet mit dem Rückstoß in der Hand des Spielers“, so Kertz.³² Doch wie realistisch sind die Waffen in Battlefield 3? Alan Kertz: „Dafür, dass ich niemals eine Waffe besaß, weiß ich unheimlich viel über sie. Ich weiß eine Menge über die Technik, wie Waffen funktionieren und warum sie so funktionieren. Wir haben mit dem schwedischen Militär und der schwedischen Polizei zusammengearbeitet. [...] Wir nennen es nicht realistisch, sondern authentisch. Die Waffe im Spiel funktioniert so wie die in der Realität. Wenn Sie einen Hebel an der Waffe ziehen, funktioniert dies im Spiel ebenso. Die meisten Soldaten werden ihnen erzählen, dass sie zu Boden gehen, wenn sie von einer Kugel getroffen wurden. Das ist nicht lustig und so bewegen wir uns in der Mitte zwischen Arcade-Spaß und glaubwürdiger, realistischer Action. Wir haben wirklich Respekt vor den Soldaten und den Waffensystemen, aber wir wissen auch, es ist ein kompetitives Element.“³³ Trotz aller Bekundungen des Senior Designers von DICE werden in Battlefield 3 Realität und Fiktion der Waffensysteme vermischt. Gerade für Menschen, die noch nie eine Waffe in der Hand gehabt oder sie im Original und beim Einsatz gesehen haben – das dürfte für die meisten Battlefield 3-Spieler der Fall sein –, ist es aber unmöglich zu wissen, wo die Realität der dargestellten Waffen aufhört und die Fiktion anfängt: Geht es etwa wirklich so schnell die Waffen nachzuladen? Haben die Waffen wirklich die im Spiel gezeigte Durchschlagskraft? Überhaupt nicht gezeigt wird der Wartungsaufwand der Waffen sowie Fehlfunktionen und Beeinträchtigungen durch Umwelteinflüsse. Kurz: an welchen Stellen wurde das Videospiel spielbar gemacht? Die Waffen in Battlefield 3 funktionieren einwandfrei – auf ihnen liegt ein Fokus des Spiels.

So steht dem Battlefield 3-Spieler eine ganze Bandbreite von knapp 70 verschiedenen Handfeuerwaffen zur Verfügung: von Pistolen über Gewehre, Schrotflinten bis hin zu Panzer- und Luftabwehrraketenwerfern. Alle Waffen haben dabei reale Vorbilder



Wie realistisch ist das nachladen der Waffen in Battlefield 3?
Foto: Electronic Arts/DICE.

und die Originalbezeichnung. In dem First-Person-Shooter sind auch eine ganze Reihe von in Deutschland produzierten Waffen spielbar. So die Gewehre G3A3, G36C und die Maschinenpistolen MP7, UMP 45 sowie M27 IAR (Infantry Automatic Rifle). Mit der DLC-Erweiterung „Back to Karkand“ kam noch die Maschinenpistole MP5 und das Maschinengewehr MG36 ins Spiel. Die in dem Videospiel dargestellten deutschen Waffen kommen in der Realität alle vom Kleinwaffenhersteller „Heckler & Koch“ – den bedeutendsten Hersteller von Infanterie-Waffen in Deutschland, der bezüglich seines Umsatzes weltweit zu den fünf größten Produzenten von Gewehren und Pistolen gehört.³⁴ Heckler & Koch hat nur sein Logo markenrechtlich umfassend geschützt, die Produktnamen der produzierten Kleinwaffen sind nur in wenigen Warenkategorien gesichert worden.³⁵ Markenrechtlich geschützt sind die Waffennamen in der Warenkategorie 13 – Schusswaffen – aber auch in der Warenkategorie 28 – Spielzeug – hat Heckler & Koch einige wenige Markennamen schützen lassen, um Lizenzen für Soft-Air-Pistolen vergeben zu können. Eine Kooperation mit Videospiel-Herstellern gibt es nicht.

Die nicht-autorisierte Darstellung von Waffensystemen sorgte bei Battlefield 3 allerdings für Ärger „ein so wohl noch nie dagewesener Fall.“³⁶ Bisher störten sich Waffenproduzenten nicht an der Darstellung ihrer Produkte in den Spielen. Doch nun will der zum US-Mischkonzern Textron gehörige Hubschrauber-Hersteller Bell Helicopters die Darstellung seiner Kampfhubschrauber AH-1Z Viper und UH-1Y sowie seines Kippropellerflugzeugs V-22 Osprey in Battlefield 3 verbieten. Gespräche zwischen Textron und Electronic Arts sollen gescheitert sein. Der Videospiel-Hersteller ging daraufhin in die Offensive und klagte für die Darstellung der Militärvehikel im Spiel. EA erhofft sich ein Feststellungsurteil, welches besagt, dass es Spieleherstellern generell erlaubt sein muss, militärische Gerätschaften ohne die Einwilligung des Herstellers in ihren Spielen darzustellen. Konkret beruft sich EA auf den Ersten US-Verfassungszusatz und die „doctrine of nominative fair use“.³⁷ Wann die Entscheidung fällt, ist noch unklar. Scheitert die Klage von EA, hätte das eine enorme Bedeutung für die Branche, da zahllose aktuelle Videospiele real-existierendes Kriegsgerät darstellen. Allein in Battlefield 3 kommen etwa die auch in der Realität existierenden

Panzer T-90A, M1 Abrams, BMP-2M, AAV-7A1 AMTRAC, 2K22 Tunguska, die Radfahrzeuge HMMWV, LAV-25/AD, GAZ-3937 VODNIK, BTR-90, BM-21, die Hubschrauber Kamov Ka-60 Kasatka, Mil Mi-28 und die Kampfflugzeuge F/A-18C Hornet, A-10 Thunderbolt II, Su-35BM Flanker-E, F-35 Lightning II und viele mehr vor. Über konkrete Zusammenarbeiten mit anderen Unternehmen bzw. anderen Rüstungsunternehmen bleibt das Spiel im Vagen: „This product may include in-game sponsorships or product placements“, heißt es im Abspann von Battlefield 3.

3.2 Verbindungen zum realen Militär

Nachweislich direkt kooperiert wurde für Battlefield 3 auch mit dem aktiven Militär.³⁸ Ein im Internet veröffentlichtes Video zeigt das Battlefield-Sound-Team bei der Arbeit: „Wir waren bei einer großen Übung des schwedischen Militärs mit Panzern, Hubschraubern und einer Menge Infanterie“, erklärt darin Stefan Strandberg, Audio Director von Battlefield 3.³⁹ Das Video zeigt, wie das Sound-Team während der Militärübung in Schweden – das Battlefield 3-Entwicklerstudio „Digital Illusions Creative Entertainment“ (DICE) ist, wie bereits erwähnt, in dem skandinavischen Land angesiedelt – Tonaufnahmen macht. Dabei stellt sich allerdings eine praktische Frage: In Battlefield 3 kommen US-Panzer vom Typ M1-Abrams und Panzer aus russischer Produktion vor, dass schwedische Militär führt diese aber gar nicht in den eigenen Reihen, sondern besitzt nur Kampfpanzer vom Typ Stridsvagn 122 (eine Modifikation des von der deutschen Rüstungsfirma Krauss-Maffei Wegmann hergestellten Leopard 2-Panzers), welche auch in dem Video zu sehen sind. Ob die Sounds der schwedischen Panzer letztlich auch die sind, die in Battlefield 3 für die US- und russischen-Panzer verwendet wurden, ist nicht bekannt – immerhin rühmen sich Electronic Arts und DICE ansonsten immer mit dem Realismus der dargestellten Waffen und Militärfahrzeuge, dazu gehört auch der Sound.⁴⁰ Wie verbunden sich die Battlefield 3-Entwickler von DICE mit dem Militär fühlen, zeigen sie auch in ihrem Internet-Shop. Dort gibt es etwa ein Fallschirmspringer-Armband: „The Battlefield 3 Paracord wristband is an authentic style paratrooper wristband made from 550 paracord. A donation of \$5 / £3



Oben links und rechts: Für die Darstellung des US-Militärflugzeugs „Osprey“ hatten die Battlefield 3-Entwickler – wie für alle dargestellten Waffen – keine Lizenz. Foto: Electronic Arts/DICE.

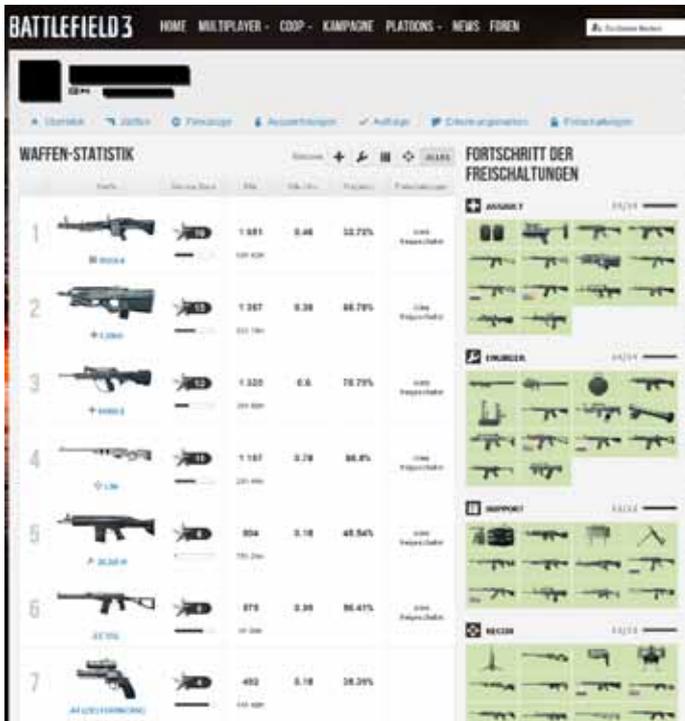


is made to wounded soldier's charities selected by DICE from the sale of each wristband", heist es in der Artikel-Beschreibung.⁴¹ Das Armband kostet 19,90 Euro. Daneben gibt es Battlefield 3-Bücher, Kleidung, Dog-Tags und weiteres Merchandising-Material.

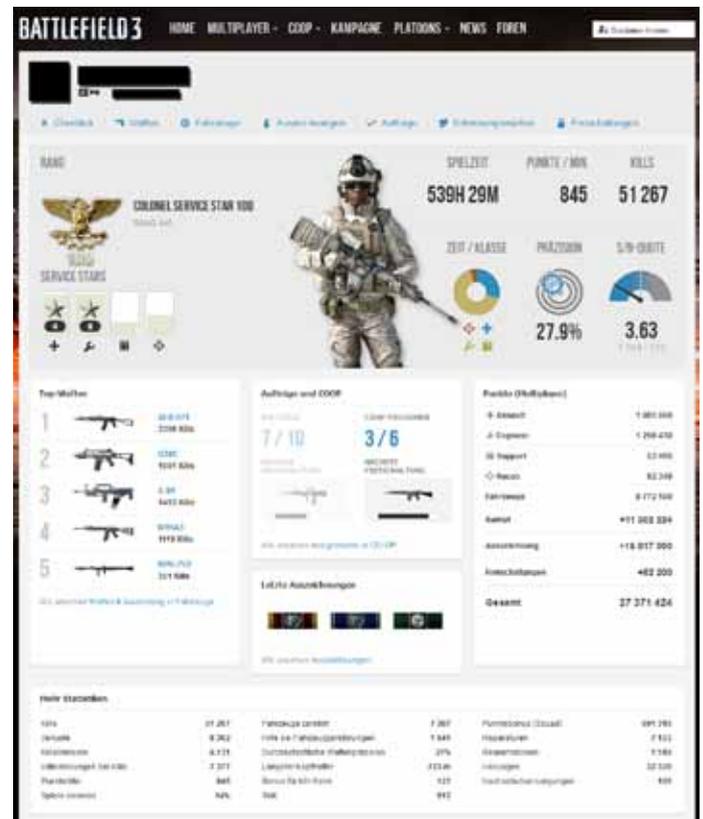
Eine britische Fernsehshow trieb umgekehrt die militärische Verwendung von Battlefield 3 auf die Spitze und entwickelte mithilfe des Videospieles einen aufwändigen Simulator – die Sendung wurde am 24. Oktober 2011 (noch vor der eigentlichen Veröffentlichung des Spiels) im britischen Fernsehen ausgestrahlt.⁴² Damit folgten die Produzenten der Show einer Aussage des Executive Producer bei DICE, Patrick Bach: „Eines der Themen, über die wir viel nachgedacht haben, ist die „Körperlichkeit“ des Battlefield-Spielens. Die Spieler sollen ins Spiel eintauchen und das Gefühl haben auf dem Schlachtfeld zu stehen, egal, was sie eigentlich gerade tun. Sie sollen das Gefühl haben dort zu sein. Seit es Videospiele gibt, haben die Menschen darüber gesprochen – die Schaffung einer intuitiven Erfahrung. Dabei geht es nicht nur um Effekte, Rendering oder Sound.“⁴³ Was das Spiel als Solches nur schwer schafft, sollte mit dem Simulator funktionieren. Der Simulator wurde in einem großen Zelt in einer Halle eingerichtet. HD-Projektoren erzeugten ein 360°-Bild auf eine Rundum-Leinwand, Surround Sound und LED-Ambient-Lighting sorgten für die stimmige Schlachtfeld-Atmosphäre. Der Spieler stand in der Mitte des Doms auf einem mehrteiligen, runden Laufband – wenn der Spieler loslief, wurde dies durch Infrarotkameras aufgenommen und die Laufbänder setzten sich so in Bewegung, dass der Spieler auf der Stelle laufen konnte. Laut der Sendung ist der Hersteller des Laufbands auch in der Rüstungsbranche tätig und baut seine Laufbänder in Simulatoren für das Militär ein. Eine gehackte Xbox-Kinect-Kamera filmte den Spieler zudem und übermittelte, ob dieser sich duckte oder sprang, um dies auch im Spiel möglich zu machen. Um den feindlichen Beschuss zu simulieren, wurden Paintball-Waffen installiert, die den Spieler bei Beschuss im Spiel mit echten kleinen Weichgeschossen beschossen. Um selbst aktiv werden zu können, trug der Spieler eine kabellose Plastikwaffe. Bei Betätigung des Abzugs schoss der Spieler seine virtuellen Kugeln im Battlefield 3-Spiel. Sechs Wochen soll der Bau gedauert haben. Den fertigen Simulator testete ein Moderator. Zudem lud das britische Filmteam auch Andy McNab als ehemaligen Soldaten ein, um den Simulator zu testen. McNab zeigte sich von dem Simulator begeistert. Ein perfekter Infanteriesimulator, auch dank der verwendeten Software: Battlefield 3.

3.3 Battlelog

Battlefield 3 besteht nicht nur aus dem Spiel, sondern auch aus einer Internetplattform: dem Battlelog. Wer das Spiel erworben hat, bekommt damit auch einen Zugang zur battlelog.battlefield.com-Website. Die PC-Version des Spiels muss sogar – sowohl die Single-Player Kampagne als auch der Multiplayer- und Kooperations-Modus – über die Website gestartet werden. Das Battlelog ist eine Art Social-Media-Tool. So ist es möglich, sich dort mit anderen Spielern anzufreunden und so genannten Platoons – Gruppen, in denen sich Spieler zu einem Team zusammenschließen, um gegen andere Teams im Multiplayer zu kämpfen – beizutreten oder selbst ein Platoon zu gründen. Anfang 2012 gab es über 478.000 dieser Teams.⁴⁴ Daneben gibt es aktuelle Nachrichten zum Spiel, Foren, in denen die Spieler sich etwa über ihre Lieblings-Waffen des Spiels austauschen, sowie Chat- und Kommentar-Funktionen. Eine große Funktion des Battlelogs besteht auch in der Darstellung von Statistiken: Jeder angemeldete Battlefield 3-Spieler hat eine eigene Profil-Seite, auf der umfassende Statistiken über ihn abrufbar sind. Etwa der Rang, die gesammelten Auszeichnungen und Dog-Tags, die verbrachte Spielzeit, die gesammelten Punkte pro Minute, die Anzahl der Kills, Schuss-Präzision in Prozent sowie Lieblings-Waffe und Fahrzeug (für die es wiederum nochmal extra Statistiken über die Kills, Kills pro Minute und die mit der Waffe verwendete Zeit gibt). Teilweise gibt es auch Beschreibungen zu den einzelnen Waffen – so etwa zur Maschinenpistole UMP 45 des schon erwähnten deutschen Herstellers Heckler & Koch: „Die deutsche UMP45 ist eine vollautomatische persönliche Verteidigungswaffe, die für ihre Vielseitigkeit und optimale Mobilität bekannt ist. Im Prinzip ist sie eine verbesserte Version der MP5 und funktioniert auch ähnlich, doch ist sie wesentlich billiger in der Herstellung und verfügt über diverse moderne Erweiterungen wie die Zubehörschiene oben und vorn. Die UMP45 ist eine gut abgestimmte und fähige persönliche Verteidigungswaffe.“⁴⁵ Im Battlelog wird zudem über die Feuerrate, die Feuer-Modi und Upgrades der Waffen informiert. Auffällig ist, dass im Battlelog die umfassenden Statistiken über Kills groß aufgemacht sind, die Tode des Spielers – wie oft der Spieler getötet wurde – aber nur klein unter dem Punkt „Mehr Statistiken“ aufgelistet sind. Zwar kann der Spieler groß aufgemacht sehen mit welcher Waffe er wie viele Gegner getötet hat, wie Treffsicher er mit der Waffe ist und wie viel Zeit sein Avatar die Waffe schon in Händen hielt, mit welcher



Screenshots des Battlelog (anonymisiert). Foto: Electronic Arts/DICE.



Waffe der Spieler aber selbst am meisten getötet wurde wird nicht aufgelistet. So sind fast alle Statistiken positiv konnotiert und sollen das weiterspielen – die Jagd nach Punkten und den damit erworbenen Waffen- und Fähigkeits-Upgrades – anregen.

Mit den ganzen Spieler-Statistiken werden auch weltweite Ranglisten etwa von den Usern mit den meisten Punkten, den meisten Kills, den meisten Kills mit Flugzeugen, Kampfhubschraubern oder Panzern, der längsten Spielzeit, usw. erstellt. Solche Listen gibt es auch nur mit den Freunden des Spielers. Durch die für alle User einsehbaren Ranglisten kommt es zu einer Konkurrenzsituation der Spieler um die höchsten Highscores.

Im Battlelog wird das Militärische aus dem Spiel fortgeführt. Das zeigt sich auch am Ton der automatisch generierten E-Mail zum Abschluss der Registrierung für das System: „Willkommen an der Front, Soldat! Hier noch ein paar nützliche Informationen, bevor du loslegst. Dies ist deine Einsatzbesprechung für Battlefield 3. Dieser Krieg ist persönlich. Überprüfe deine Spielstatistik, überwache deine Leistung und tausche dich mit deinen Kameraden auf Battlelog aus, dem kostenlosen sozialen Netzwerk für Battlefield 3.“⁴⁶

Erwähnt werden muss hier auch der Skandal um die Electronic Arts Internet-Vertriebsplattform Origin. Wer Battlefield 3 auf dem Computer spielen wollte, musste – auch um den Singleplayer-Modus spielen zu können – EA-Origin installieren und dem darin enthaltenen Endbenutzer-Lizenzvertrag zustimmen. Laut Lizenzvertrag war es EA nach Installation von Origin unter anderem gestattet⁴⁷:

- automatisch Lizenzrechte für einige oder alle EA-Produkte ohne Benachrichtigung auf dem jeweiligen Computer zu prüfen;
- EA darf per Software Informationen über Hardware, Medien, Software und die „Nutzung der Anwendungen auf dem Computer“ verwenden, um „Lizenzrechte zu prüfen und die Anwendung zu aktualisieren“;
- EA und Partnern ist es erlaubt, technische und verwandte Informationen über den Computer und den Nutzer zu sammeln, spei-

chern, übertragen und zu nutzen. Hierbei wird weder deutlich, um wen es sich bei den Partnern handelt, noch welche Daten wirklich genutzt werden.

In dem umfangreichen Lizenzvertrag sind mehrere Verstöße gegen Verbraucher- und Datenschutzrechte enthalten.⁴⁸ EA-Origin gelangte damit bundesweit in die Schlagzeilen. Videospielehersteller Electronic Arts sah sich darauf gezwungen die Lizenzbestimmungen zu verändern, was Mitte November 2011 passierte – ein Imageschaden bleibt.

4. Die Vermarktung

Ein Videospiele zu produzieren ist die eine Sache, es auch zu verkaufen, die andere. Um Battlefield 3 bekannt zu machen, initiierte EA eine weltweite Werbekampagne – und nutzt dabei teilweise auch zweifelhafte Methoden, die im Folgenden vorgestellt werden sollen. Danach geht es in einem letzten Abschnitt um die auch für das vorliegende Spiel treffenden Gesetze zum deutschen Jugendschutz. Wie wurde Battlefield 3 eingestuft und ist diese Einstufung richtig und sinnvoll?

4.1 Werbekampagne

Um den Absatz zu steigern und die Konkurrenz – vor allem die „Call of Duty: Modern Warfare“-Serie von Hersteller „Activision“ – abzuhängen, setzte Electronic Arts auf eine über 100 Millionen US-Dollar teure Werbekampagne⁴⁹, und auf Provokation:

Am 17. August 2011 eröffnete in Köln die nach eigenen Angaben größte Videospiele-Messe der Welt. Die „gamescom“ zog rund 275.000 meist junge Besucher an.⁵⁰ Alle namhaften Videospielehersteller waren auf der Messe vertreten. Electronic Arts stach mit seinem Battlefield 3-Stand aber aus der Masse hervor: Das Unternehmen hatte eine echte MiG 21 gemietet und ausgestellt.⁵¹ Die Messebesucher konnten in olivgrüne „Battlefield 3“-Overalls schlüpfen und sich vor dem MiG-21-Flugzeug fotografieren lassen.



Ein Asgaard-Söldner beim Community-Release Event von Battlefield im Oktober 2011 in Köln. Standbild aus PR-Videos von Electronic Arts.



Panzer, der zur Werbung für das Videospiel im Oktober 2011 mit einem „Tanksi“-Schild durch London fuhr. Standbild aus PR-Videos von Electronic Arts.

Damals protestierten die Kölner Grünen gegen die PR-Maßnahme: „Dieser Kampfjet ist nie gebaut worden, um Spiele zu bewerben, sondern um Menschen zu töten - und das ist das Erschreckende an der Sache. Es wurde eine Grenze überschritten zwischen dem, was Jugendliche sehen sollten und was nicht“, so die Grüne-Lokalpolitikerin Kirsten Jahn.⁵²

Am 24. Oktober, drei Tage vor Veröffentlichung des Spiels, fand in Köln ein so genanntes „Community-Release Event“ statt. Dabei konnten die Anwesenden rund zwei Dutzend geladene Besucher nicht nur Battlefield 3 spielen, sondern auch mit realgetreuen Nachbildungen echter Waffen hantieren und sich schulen lassen – von echten Militärs.⁵³ Ehemalige Elitesoldaten, die nun beim deutschen Söldnerunternehmen „Asgaard – German Security Group“ arbeiten, hielten auf der Videospiel-Veranstaltung einen Vortrag über Einsatztaktiken. Ein PR-Video von Electronic Arts zeigt einen der Söldner bei seinem Vortrag: „Wir gehen ins Ziel rein. Wenn wir auf kurze Distanz mit der MP5 zum Beispiel beim Raumklären sind. Dann gehen wir rein und ich gehe auf Höhe Bauchnabel“, erklärt der ehemalige Bundeswehr-Soldat. Auf den Präsentations-Folien sind Überschriften wie „Zielangaben in Gebäuden“, „Bewegen in Gebäuden“, „Säubern von Räumen: 4 Mann-Technik“ zu lesen. Im Gespräch vor der Kamera zeigt sich der Asgaard-Söldner von dem neuen Videospiel fasziniert: „Von der Grafik her und auch von der Map her sehr realistisch. Da fühlt man sich schon irgendwo hin versetzt: Afghanistan oder Irak.“ Und auch für die Spieler findet der Söldner nur Lob: „Also was ich heute festgestellt habe: Die Jungs sind super drauf. Die setzen hier auch schon Taktiken ein, die man im realen Leben auch einsetzt.“⁵⁴

In die Schlagzeilen geriet die „Asgaard – German Security Group“ im Frühjahr 2010: der Militärdienstleister mit heutigem Firmensitz im westfälischen Ahlen plante mehr als 100 deutsche Söldner in den somalischen Bürgerkrieg zu schicken.⁵⁵ Dort sollten die Söldner den Politiker Galadid Abdinur Ahmad Darman, der sich selbst als gewählten Präsidenten des Landes bezeichnet und zugleich der international anerkannten Übergangsregierung jegliche Legitimation abspricht, im bewaffneten Kampf gegen andere politische Gruppen unterstützen. Die Staatsanwaltschaft Münster schaltete sich wegen Verdachts auf Verstöße gegen das Strafgesetzbuch sowie gegen ein für Somalia geltendes Waffenembargo ein. Im August 2010 durchsuchten Zollfahnder und Spezialkräfte der Polizei Räumlichkeiten von Asgaard in Nordrhein-Westfalen und Bayern. Laut Staatsanwaltschaft waren die Ermittlungen im Oktober 2011 noch nicht abgeschlossen und das Verfahren dauert nach wie vor an. Electronic Arts war für eine Stellungnahme zur ihrer Werbekampagne damals nicht zu erreichen.

Am 27. Oktober 2011 rollten mehrere Panzer mit Battlefield 3-Werbekampagnen durch die Londoner Innenstadt.⁵⁶ Die Truppen-

transportpanzer und die Panzerhaubitzen hatten bei der Aktion gelbe Schilder mit der Aufschrift „Tanksi“ (vom britischen Wort „Tank“ für Panzer) auf dem Dach – die Panzer sollten Taxis darstellen. Dazu wurde auch mindestens eine „Tanksi“-Haltestelle ähnlich einer Bus-Haltestelle aufgestellt. Wer wollte, konnte sich in den olivgrünen Panzern von den Tarnkleidung tragenden Fahrern durch die Stadt fahren lassen. Ein aufwendig produziertes PR-Video veröffentlichte Electronic Arts auf YouTube, so erlangte die Aktion in London weltweite Bekanntheit.

Neben den provokanten Werbe-Events wurde auch „traditionell“ mit Anzeigen in Videospiel-Zeitschriften und Großplakaten geworben. Außerdem wurden zahlreiche, bis zu 15-Minuten lange, Werbevideos produziert, die EA u.a. über seinen YouTube-Channel verbreitete. Darunter war auch ein Video, in dem reale, gestellte Kriegsszenen mit Szenen aus dem Videospiel vermischt wurden.⁵⁷

4.2 Jugendmedienschutz

In Battlefield 3 gibt es – wie schon in der Inhaltszusammenfassung beschrieben – teilweise sehr brutale Szenen: Gegnerische Kämpfer müssen vom Spieler nicht nur erschossen werden, sondern werden auch über Treppengeländer gestoßen, bis zur Regungslosigkeit verprügelt oder erstochen. Im Level „Genossen“ reißt der Spieler einem anstürmenden PLR-Kämpfer die Gasmasken vom Gesicht, woraufhin dieser aufgrund des im Raum befindlichen tödlichen Gases qualvoll erstickt. Ein Kamerad des Spielers hält den PLR-Mann dabei fest und kommentiert dessen Erstickungstod noch zynisch: „Pst. Pst. Ganz leise.“ Kaffarov wird von Dima exekutiert, der wehrlose US-Soldat Montes von Solomon kaltblütig erschossen, der wiederum kurze Zeit später von Blackburn mit einem Stein erschlagen wird. Zivilisten kommen zwar – etwa im Level „Operation Swordbreaker“ – vor, auf Beschuss reagieren sie aber nicht: Kugeln gehen durch die Zivilisten hindurch und auch Granaten zeigen keine Wirkung. Die Darstellung von Gewalt ist in Battlefield 3 in einigen Punkten entschärft: Es gibt keine abgetrennten Gliedmaßen oder andere schwere, äußerlich wahrnehmbare Verletzungen – man sieht bei Soldaten lediglich die Eintrittswunden der Kugeln und in einigen Fällen eine Blutlache unter dem Körper. Erschossene Soldaten lösen sich sogar nach kurzer Zeit in Luft auf, so kommt es nicht zu einem Meer von Leichen. Steckt der Spieler Treffer ein, wird die Sicht unscharf und der Bildschirm wird mit Blutspritzern eingerahmt – der so genannte Bloody-Screen. Geht der Spieler daraufhin in Deckung regeneriert er sich schnell wieder und ist voll einsatzfähig. Im Mehrspieler-Modus ist der Einsatz des Messers animiert und man kann sehen, wie die gegnerische Figur von der eigenen herumerissen und erstochen wird.



Schnappschuss von der Gamescom in Köln Oktober 2011. Foto: Michael Schulze von Glaßer.

In Deutschland bekam Battlefield 3 eine Altersfreigabe ab 18 Jahren und erschien ungeschnitten – Electronic Arts und DICE mussten für die deutsche Version von Battlefield 3 keine Änderungen vornehmen, um eine Zulassung für den deutschen Markt zu bekommen.⁵⁸ Die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) sorgt in der Bundesrepublik für die Altersfreigabe von Videospielen. Die Institution gibt es seit 1994, und sie hat seit ihrer Gründung über 30.000 Videospiele auf ihre Kinder- und Jugendtauglichkeit geprüft.⁵⁹ Die USK wird getragen durch die „Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH“. Gesellschafter sind der „Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.“ und der „Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E. e.V.“, zwei Industrieverbände der Videospiele- und Computer-Industrie. Vor Veröffentlichung in Deutschland muss ein Videospiel samt Lösungsweg der USK vorgelegt werden. Die Sichter der USK spielen das Spiel durch und erstellen eine Präsentation, die beispielsweise Schlüsselszenen des Spielverlaufs enthält. Weder die USK noch die Sichter geben eine Altersbewertung ab, sondern präsentieren das Spiel einem Prüfungsgremium. Dieses besteht aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB).⁶⁰ Die Sachverständigen geben aufgrund der Präsentation eine Empfehlung für die Altersfreigabe ab, die der Vertreter der OLJB annehmen oder mit seinem Veto belegen kann.

Battlefield 3 wurde in Deutschland als Spiel für Volljährige eingestuft. Medienschutzinstitutionen anderer Länder kamen zu anderen Ergebnissen: Das in weiten Teilen Europas und sogar darüber hinaus geltende „Pan European Game Information“-System (PEGI) gab dem First-Person-Shooter eine Altersfreigabe ab 16 Jahren. Das „Entertainment Software Rating Board“ (ESRB), welches die Alterseinstufung von Videospielen für die USA, Kanada und Mexiko vornimmt, gab Battlefield 3 eine Freigabe „M“, also ab 17 Jahren. Die australische Behörde „Office of Film and Literature Classification“ (OFLC) gab mit „MA15+“, also einem Mindestalter der Spieler von 15 Jahren, die weltweit niedrigste Alterseinstufung des Militär-Shooters. Die unterschiedlichen Alterseinstufungen rühren von den unterschiedlichen Maßstäben der Institutionen

der einzelnen Länder: So wird etwa in Nordamerika ein besonderes Augenmerk auf die Darstellung von Sexualität in Videospielen gelegt, in Australien sollen die Jugendmedienschützer vor allem die Visualisierung von Drogenkonsum in Spielen sanktionieren und in Deutschland reagiert die USK besonders auf die in Videospielen dargestellte Gewalt. Battlefield 3 ist davon natürlich sehr betroffen.

5. Fazit: „Battlefield 3 – Das virtuelle Schlachtfeld“

Die Frage ist – nicht nur bei Battlefield 3 –, welche Kategorien man für den Jugendmedienschutz anlegt. Aus friedenspolitischer Sicht reicht es nicht aus, nur auf die Gewaltdarstellung (oder auch anderer einzelner, visueller Darstellungsmomente) im Spiel zu achten. Natürlich werden die Spieler von Battlefield 3 nicht gleich anfangen eine reale, militärische Intervention gegen den Iran zu fordern. Dennoch muss man anerkennen, dass der Iran in dem Videospiel extrem negativ dargestellt wird und dies sehr wohl einen Effekt haben kann – ebenso wie die Geschichten in Filmen, Büchern oder mündlichen Erzählungen.

So beanstandet etwa der Buchautor und Friedensaktivist Peter Bürger das dem heutigen deutschen Jugendmedienschutz zugrunde liegende Gewaltparadigma: „Bei den herrschenden Kriterien kann man problemlos ein Kriegspropagandaspield für Kinder und Jugendliche ins Sortiment schleusen.“⁶¹ Die wirksamste Propaganda sei ohnehin immer subtil, werde also durch vordergründige Gesichtspunkte gar nicht beeinträchtigt. Bürger fordert daher ein Umdenken: „Es ist ein großer Unterschied, ob man sich im engen Sinne auf psychologische Wirkungshypothesen zur ‚Mediengewalt‘ bezieht oder den in UN-Charta, Verfassung und Völkerrecht manifestierten Zivilisationskonsens, beispielsweise einer Ächtung des Krieges zum Ausgangspunkt nimmt.“ Gewaltdarstellung allein sei nicht das Problem, denn die könne ein wichtiges Moment von sehr menschlichen und kritischen Kunstwerken sein: „Gewaltdarstellung kann sogar unter bestimmten Umständen friedensfördernd sein“, so der 2006 für seine Bücher über die Darstellung des Militärs in Filmen mit dem Bertha-von-Suttner-Preis der Deutschen Friedensgesellschaft ausgezeichnete Autor. Wichtiger als ein vor-

dergründiger Blick auf Mediengewaltdarstellung sei laut Bürger die Kritik der „politischen Drehbücher“ von Videospiele wie auch von Filmen.⁶² Wie oberflächlich die deutsche Jugendmedienschutzstelle USK mit Videospiele umgeht, schreibt sie höchst selbst auf ihrer Website. Dort heißt es zum Untergenre der „Militärischen Strategie-spiele“: „Spielangebote dieses Genres werden für Spieler ab 12 Jahre und für höhere Altersstufen freigegeben. Ausnahmen bilden Spiele im Comic-Look oder anders stark stilisierten Umsetzungen, die dann regelmäßig auch für jüngere Kinder freigegeben werden.“⁶³ Es wird also nicht auf den Inhalt der Spiele sondern auf die Darstellungen geachtet.

Beim heutigen Jugendmedienschutz stellt sich allerdings die Frage, ob Altersfreigaben in Zeiten von – legalen und illegalen – Internet-Downloads und Videospiele-Importen aus dem Ausland überhaupt noch etwas nützen. „Natürlich kann jede Regel auch umgangen werden“, räumt Felix Falk von der USK ein. Letztlich bleibe die Kontrolle der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen immer eine der wichtigsten Aufgaben der Eltern: „Das kann ihnen kein Gesetz und kein Kennzeichen abnehmen.“ Die USK biete den Eltern daher vielseitige Informationen über Videospiele.⁶⁴ Allerdings unterliegen auch diese Informationen dem bei der USK gängigen Gewaltparadigma. Es muss aber über die Inhalte der Spiele aufgeklärt werden. Dies könnte etwa bei den Spielern selbst – und nicht über den Umweg der Eltern – geschehen.

Sehr hilfreich bei der umfassenden Aufklärung und auch politisch-gesellschaftlichen Einordnung von Spielinhalten könnten etwa die weit verbreiteten Videospiele-Magazine sein. Diese kümmern sich heute aber kaum um den Inhalt der Spiele. Das Videospiele-Magazin GameStar – Auflage 120.000 Exemplare und Millionen Online-Leser – verwandte im gedruckten Magazin fünf Seiten auf den Test des Battlefield 3-Multiplayer-Modus.⁶⁵ Machte einen zweiseitigen Technik-Check mit dem Spiel⁶⁶ und schrieb auf drei Seiten über die Solo-Kampagne: Abgesehen von einer „Logiklücke“ wegen des Verhältnisses zwischen Blackburn und Dima, „haben wir [, die GameStar-Redaktion,] an der Story von Battlefield 3 nur wenig auszusetzen. Sicher, innovativ geht anders. Sicher, man hätte sich nun wirklich was anderes einfallen lassen können als die x-te Terroristenbedrohung. Sicher, dass man in unterschiedliche Rollen schlüpft, ist ein alter Hut. Aber Battlefield 3 weiß das alles sehr mitreißend zu verpacken“, heißt es in der GameStar.⁶⁷ Gelobt wird vor allem die menschliche Darstellung der Charaktere und deren „(berechtigte) Zweifel und Ängste“ vor der Schlacht mit den Russen im Level „Ein steiniger Weg“. Zum Thema des realen Iran-Konflikts und den weiteren politischen Hintergründen des Videospiele verlieren die GameStar-Redakteure kein Wort. Und das ist leider kein Einzelfall, der lediglich eine Redaktion betreffen würde. Politisch und gesellschaftlich werden Spiele heute von keinem der großen Videospiele-Fachmagazine – ComputerBild-Spiele, GameStar und PC-Games - eingeordnet.

Die heutige Videospielekritik beschränkt sich oft nur auf Gameplay und Format. Um mal einen Vergleich anzustrengen: Ginge es um Filme, würden die Kameraführung und Darsteller bewertet, die Geschichte des Films wäre nur insoweit für die Bewertung relevant, ob sie „spannend“ und „fesselnd“ ist – zwischen einem Antikriegs-film wie Apocalypse Now und einem Kriegsfilm wie Rambo, würde nicht unterschieden. Die grundsätzlich unterschiedlichen Aussagen beider Streifen würden für die Gesamtbewertung kaum eine Rolle spielen. Gerade bei Videospiele mit wirklich brisantem Inhalt wie Battlefield 3 ist dieser starre Blick auf den Spielspaß fatal. Oder wie der ehemalige stellvertretende GameStar-Chefredakteur Christian Schmidt heute kritisiert: „In Zeiten, in denen Videospiele als Medium mit gesellschaftlicher Aussagekraft, als Kulturgut und Kunstwerke gelten wollen, behandelt die klassische Spielekritik sie

in erster Linie als Produkt.“⁶⁸ In seinem Gastbeitrag bei Spiegel-Online macht Schmidt auch Vorschläge für zukünftige Spielkritiken: „Sie muss ihren Blick auf das Ganze richten, den Kontext kennen und Einordnung geben. Sie muss intelligenter werden, sie muss die Funktionsbeschreibung zurückschrauben zugunsten der Interpretation. Sie muss ihre funktionalen Urteile über Spiele ergänzen durch ökonomische, politische, ethische, künstlerische und gesellschaftliche Urteile. [...] Sie muss neue Themen aufspüren und journalistisch arbeiten, sie muss Geschehnisse hinterfragen, recherchieren und eigene Gedanken entwickeln. Sie muss sich als Kontrollinstanz für ihre Branche verstehen, nicht als Erfüllungsgehilfe der Industrie.“⁶⁹

Und auch die von Schmidt angesprochene Industrie könnte einen Beitrag leisten. Grundlegend müssten sich Videospielehersteller wie Electronic Arts und DICE erst einmal ihrer politischen Verantwortung bewusst werden. Dass ein breit beworbenes und millionenfach verkauftes Kriegsspiel wie Battlefield 3 zu einer – wenn auch komplett überzogenen – Reaktion des Iran führen würde, war abzusehen. Gerade in Zeiten politischer Spannungen – nahe eines Kriegsausbruchs – sollten die Entwickler von Kriegs-Videospiele wie auch anderer Medien sensibel mit dem, was sie darstellen wollen umgehen und vielleicht lieber ein weniger brisantes Szenario für ihre virtuellen Schlachten suchen. Zu einer Entspannung im Konflikt zwischen den USA, seinen westlichen Partnern und dem Iran hätte Battlefield 3 mit dem gewählten Szenario nie beitragen können. Die Videospielehersteller sollten aber nicht nur ihr Szenario und den Inhalt ihrer Produkte besser überdenken, sondern ihre Spiele auch transparenter gestalten: So fordert etwa Peter Bürger eine Kennzeichnung – etwa ein Aufkleber auf der Verpackung und weitere Informationen im beigelegten Booklet – von Unterhaltungsprodukten, bei denen Militär oder Rüstungsindustrie mitgewirkt haben. Eine Kennzeichnungspflicht müsste im Sinne eines demokratischen Verbraucherschutzes als Selbstverständlichkeit gelten.⁷⁰ In Battlefield 3 erfährt der Nutzer erst im Abspann, dass Militärberater an dem Spiel mitgewirkt haben – die Zusammenarbeit mit dem schwedischen Militär wird überhaupt nicht erwähnt.

Da es von Videospielehersteller – das gilt nicht nur für die Battlefield 3-Produzenten – aber wohl eher keine freiwillige, für alle Spiele klar zu erkennende Offenlegung ihrer Verbindungen zum Militär geben wird, ist der Staat gefragt. Per Gesetz könnten die Spielehersteller zur deutlichen Kennzeichnung verpflichtet werden. Doch auch dies ist in Anbetracht der aktuellen – und wohl auch zukünftigen – herrschenden Politik unwahrscheinlich. Von ihr ist nichts zu erwarten. Schon heute ist sie letztlich für die Alterseinstufungen von Videospiele verantwortlich und propagiert das USK-System: Einerseits dürfen – was Kinderrechtsgruppen wie „terre des hommes“, die Kindernothilfe und UNICEF-Deutschland seit Jahren kritisieren⁷¹ – schon 17-Jährige in die Bundeswehr eintreten und mit echten Gewehren hantieren, andererseits dürfen Sie in diesem Alter laut USK-Altersfreigabe nicht Battlefield 3 spielen. Aufklärung über die Realität des Krieges und im Fall von Battlefield 3 auch über das Verhältnis zwischen den USA und dem Iran ist vom deutschen Staat, der Krieg führt und im konkreten Fall auch den Iran mit Sanktionen belegt hat, nicht zu erwarten – junge Menschen zu Frieden und Gewaltfreiheit zu erziehen, nicht gewollt. Umso notwendiger ist es, dass sich die Fachmagazine endlich seriös mit der gesamten Bandbreite relevanter Inhalte von Videospiele beschäftigen und nicht allein damit, wie viel Spaß es macht, jemanden am Bildschirm zu töten.

Anmerkungen

- 1 Biemann, Sebastian: Ich spiele da nicht mit!, in: GameStar 09/2011, S. 92.
- 2 Linken, Andre: Battlefield 3 – Shooter bricht Verkaufsrekord in Deutschland, in: www.gamestar.de, 16. November 2011.
- 3 Ebenda.
- 4 Linken, Andre: Battlefield 3 – Bereits fünf Millionen verkaufte Exemplare, in: www.gamestar.de, 1. November 2011.
- 5 Schneider, Christian: Battlefield 3 – Verkaufszahlen klettern auf 8 Millionen, in: www.gamestar.de, 30. November 2011.
- 6 Balg, Björn: Die am meisten illegal heruntergeladenen Spiele 2011, in: www.eurogamer.de, 2. Januar 2012.
- 7 Stahl, Roger: Militianment, Inc. – War, Media and Popular Culture, New York 2010, Seite 100f.
- 8 Im Herbst 2011 kam es unter Videospiele-Fachjournalisten zum offenen Streit um die Zukunft der Videospielekritik. Christian Schmidt, langjähriger Autor und zuletzt auch stellvertretender Chefredakteur beim Magazin GameStar, machte dabei den Anfang und ging in einem Gastartikel auf Spiegel-online hart mit der aktuellen Videospielekritik ins Gericht. In den Artikeln würde die Funktionsweise der Spiele zwar bis ins Detail beschrieben (etwa die verschiedenen Waffen in First-Person-Shootern) und darüber geurteilt, es fehlten aber Urteile über den “ökonomische[n], politische[n], ethische[n], künstlerische[n] und gesellschaftliche[n]“ Gehalt der Spiele. Der vorliegende Artikel über Battlefield 3 kann als Versuch gesehen werden, auf die Kritik Christian Schmidts einzugehen, auch wenn dieser Text wohl nie in einem populären Videospiele-Magazin wie der GameStar abgedruckt werden dürfte; Schmidt, Christian: Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester, in: www.spiegel.de, 6. September 2011.
- 9 Schiffer, Christian: Machtspiele im digitalen Sandkasten – wie politisch sind Computerspiele?, in: Inderst, Rudolf Thomas/Just, Peter (Hrsg.): Contact – Conflict – Combat – Zur Tradition des Konflikts in digitalen Spielen, Boizenburg 2011, S. 71.
- 10 Für diese Studie wurde Battlefield 3 – die überall erhältliche „Limited Edition“ für die Playstation 3 – mehrmals durchgespielt und das gesamte Spiel auch als Video aufgenommen. Für die Recherche wurde außerdem auf die englischsprachige Version des von Spielern und Fans erstellten „Battlefield Wiki“ zurückgegriffen (siehe N. N.: Battlefield Wiki – Battlefield 3, Bad Company 2, Weapons, Levels, Maps, Characters and more!, in: www.battlefield.wikia.com – letzter Zugriff am 30. Januar 2012). Weitere Quellen befinden sich in den Fußnoten.
- 11 Bishop, Sam/Knight, David: Battlefield 3 –Official Game Guide – Collector’s Edition, Roseville (Kalifornien, USA) 2011, Seite 338.
- 12 Ebenda, Seite 339 – 340.
- 13 Ebenda, Seite 342 – 343.
- 14 Goldfarb, David: Battleblog #10: Die Entwicklung einer fesselnden, auf Authentizität beruhenden Geschichte, in: www.battlefield.com/de.
- 15 Schulze von Glaßer, Michael: Iran im virtuellen Visier, in: www.neues-deutschland.de, 29. Oktober 2011.
- 16 „Es ist lange kein Geheimnis mehr, dass die Spielebranche längst den die Filmindustrie in Sachen Umsatz überholt hat. Und dennoch bleibt sie atemberaubend, diese Zahl, die die Branchenanalysten von Gartner Inc. (via GamesIndustry) in einem neuen Report für das Jahr 2011 veranschlagt hat. Stolze 74 Milliarden Dollar werden wir Menschen im laufenden Jahr für Games aller Art ausgeben.“ Games-Branche: 74 Milliarden Dollar in 2011, in: www.computerspiele.com, 07. Juli 2011.
- 17 Haydt, Claudia: Iran – Uran – Krieg? Bombendrohungen aus dem Glashaus, in: www.imi-online.de, April 2006.
- 18 N. N.: Iran bans US video game, in: www.thenews.com.pk, 29. November 2011.
- 19 Davari, Mohammad: Iran bans US video game showing Tehran invasion, in: www.news.google.com (AFP-Meldung), 28. November 2011.
- 20 N. N.: Iran to Respond to „Battlefield 3“ with „Attack on Tel Aviv“ Computer Game, in: english.farsnews.com, 10. Dezember 2011.
- 21 Ebenda.
- 22 Obermeier, Michael: Todesstrafe für Amir Mirzaei Hekmati – Videospiele-Entwickler im Iran verurteilt, in: www.gamestar.de, 10. Januar 2012.
- 23 Ebenda.
- 24 N. N.: Mission 58 – Overview – Assault on Iran, in: www.kumawar.com, 30. September 2005.
- 25 N. N.: Überblick – Daten & Fakten, in: www.battlefield.com/de/battlefield3.
- 26 Bishop, Sam/Knight, David: Battlefield 3 –Official Game Guide – Collector’s Edition, Roseville (Kalifornien, USA) 2011, Seite 14.
- 27 Ebenda, Seite 11.
- 28 Stuart, Keith: Battlefield 3: Andy McNab on how he brought realism to shooting games, in: www.guardian.co.uk, 27. Oktober 2011.
- 29 N. N.: Battleblog # 6: Alan Kertz über die Waffen in Battlefield 3, in: www.battlefield.com.de.
- 30 Ebenda.
- 31 Bishop, Sam/Knight, David: Battlefield 3 –Official Game Guide – Collector’s Edition, Roseville (Kalifornien, USA) 2011, Seite 11.
- 32 Ebenda.
- 33 Ebenda, Seite 12.
- 34 Bühler, Alexander/Kohlenberg, Kerstin: Planet der Waffen, in: Die Zeit Nr. 19, 3. Mai 2007, Seite 17–20.
- 35 Schulze von Glaßer, Michael: Virtuelle deutsche Panzer, in: www.telepolis.de, 11. Juli 2011.
- 36 N. N.: Battlefield 3: EA klagt auf Nutzung von Helikopter-Modellen der Firma Bell, in: www.pcgames.de, 10. Januar 2012.
- 37 Ebenda.
- 38 N. N.: Das Soundsystem, in: GameStar 04/2011, S. 25.
- 39 Hanson, Ben: War Tapes: The Sounds of Battlefield, in: www.gameinformer.com, 28. Februar 2011.
- 40 N. N.: Bessere Engine: erleben ein realistisches Schlachtfeld, in: www.battlefield.com.de.
- 41 N.N.: Battlefield 3 Charity Paracord Wristband, in: eu-store.dice.se.
- 42 N. N.: Ultimate Battlefield 3 Simulator – Build & Test (Full Video) – The Gadget Show, in: www.youtube.de, 24. Oktober 2011.
- 43 Bishop, Sam/Knight, David: Battlefield 3 –Official Game Guide – Collector’s Edition, Roseville (Kalifornien, USA) 2011, Seite 10.
- 44 N. N.: Finde oder erstelle ein Platoon – Anzahl der Platoons weltweit, in: battlelog.battlefield.com, 22. Januar 2012.
- 45 N. N.: UMP 45, in: battlelog.battlefield.com.
- 46 N. N.: Willkommen bei der Truppe, Soldat! – automatische E-Mail zum Abschluss der Registrierung im Battlelog.
- 47 Lischka, Konrad: Spiele-Gigant will Kunden ausspionieren, in: www.spiegel.de, 28. Oktober 2011.
- 48 Schwenke, Thomas: Der Teufel im Vertragsdetail – Analyse zur EULA von EA Origin, in: www.gamestar.de, 25. Oktober 2011.
- 49 Obermeier, Michael: Battlefield 3 – wird „gemacht, um Call of Duty auszuschalten“, in: www.gamestar.de, 7. April 2011.
- 50 N. N.: Schlussbericht zur gamescom 2011, 17. – 21. August Highscore für gamescom: 275.000 Besucher erleben Messehighlight in Köln, in: www.gamescom.de, 21. August 2011.
- 51 Nguyen, The-Khoa: Battlefield 3: Electronic Arts mit echtem Mig-21-Jet auf der Gamescom – mit Video, in: www.pcgames.de, 9.

- August 2011.
- 52 Leschnikowski, Dennis: Kampfjet auf der GamesCom erregt die Gemüter, in: www.onlinewelten.com, 11. August 2011.
- 53 N. N.: Battlefield 3: Community Release Event, in: www.youtube.de, 26. Oktober 2011.
- 54 Ebenda.
- 55 Schulze von Glaßer, Michael: Söldner bei Computerspiel Release „Die Jungs sind super drauf“, in: www.taz.de, 31. Oktober 2011.
- 56 McDonagh, David: Battlefield 3 battles the daily commute, in: www.ea.com/uk, 1. November 2011.
- 57 N. N.: Battlefield 3 – Is it real? – Trailer (HD), in: www.youtube.com/user/ElectronicArtsDE, 24. Oktober 2011.
- 58 Le Martin: Battlefield 3 – Deutsche Version erscheint uncut und „Ab 18“, in: www.gamestar.de, 19. September 2011.
- 59 N.N.: USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Über uns, in: usk.de.
- 60 N.N.: USK: Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen, in: usk.de.
- 61 Schulze von Glaßer, Michael: USK vs. PEGI vs. Alles Mist, in: militainment.info, 21. September 2011.
- 62 Schulze von Glaßer, Michael: Kritik am Jugendmedienschutz: „Gewaltdarstellung kann unter Umständen sogar friedensfördernd sein“. Interview mit Peter Bürger, in: militainment.info, 21. September 2011.
- 63 N. N.: Untergenres von Strategie – Militärische Strategie, in: www.usk.de.
- 64 Schulze von Glaßer, Michael: USK vs. PEGI vs. Alles Mist, in: militainment.info, 21. September 2011.
- 65 Siegismund, Fabian: Battlefield 3 – Der Multiplayer-Modus, in: GameStar 01/2012, Seite 74 – 78.
- 66 Sehr, Marc: Battlefield 3 im Technik-Check in: GameStar 01/2012, Seite 84 – 85.
- 67 Schmitz, Petra: Die Solokampagne, in: GameStar 01/2012, Seite 80 – 82.
- 68 Schmidt, Christian: Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester, in: www.spiegel.de, 6. September 2011 – letzter Zugriff am 4. Februar 2011.
- 69 Ausnahmen gibt es natürlich auch. So gab es in der GameStar etwa einen Bericht, der 2008 erschien (Heuser, Rene: Können Spieler am PC das Töten lernen?, in: www.gamestar.de, 10. März 2008). Im Artikel wurden schon damals sehr kritische Töne zum Umgang der Branche mit Militärspielen angeschlagen – ohne allerdings, dass das auf die Testpraxis des Magazins spürbaren Einfluss gehabt hätte: „Die Technikbegeisterung und Naivität von Jugendlichen wird gezielt genutzt, um Spiele zu verkaufen und Soldaten anzuwerben. Fast kein Kriegsspiel kommt mehr ohne den Verweis auf mehr oder minder erfahrene Militärberater aus, die gerne bezeugen, wie realistisch die Waffen oder die Künstliche Intelligenz im Spiel seien. Und: Krieg wird zu oft als reines Spektakel inszeniert, ohne auf politische oder historische Entwicklungen einzugehen, zivile Opfer zu zeigen oder die wirklichen Auswirkungen der Kämpfe auf die beteiligten Soldaten zu beleuchten.“
- 70 Bürger, Peter: Kino der Angst – Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, 2. Auflage, Stuttgart 2007, Seite 544.
- 71 Cremer, Hendrik: Schattenbericht Kindersoldaten 2011, in: www.kindersoldaten.info.

Hinweis: Alle angegebenen Internet-Links beziehen sich in ihrer Gültigkeit auf einen Besuch zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Studie.



Werbung für das Spiel Battlefield 3 im Internet. Foto: Electronic Arts/ DICE

Information

Die Informationsstelle Militarisation (IMI) ist ein eingetragener und als gemeinnützig anerkannter Verein. Ihre Arbeit trägt sich durch Spenden und Mitglieds-, bzw. Förderbeiträge, die es uns ermöglichen, unsere Publikationen kostenlos im Internet zur Verfügung zu stellen. Wenn Sie Interesse an der Arbeit der Informationsstelle oder Fragen zum Verein haben, nehmen Sie bitte Kontakt zu uns auf. Nähere Informationen wie auch Sie IMI unterstützen können, erfahren Sie auf unserer Homepage (www.imi-online.de), per Brief, Mail oder Telefon in unserem Büro in Tübingen.

Spenden an IMI sind steuerabzugsfähig.

Unsere Spendenkontonummer ist: 1662832 bei der Kreissparkasse Tübingen (BLZ 641 500 20)

Adresse:

Informationsstelle Militarisation (IMI) e.V.
 Hechingerstr. 203
 72072 Tübingen
 Telefon: 07071/49154
 Fax: 07071/49159
 e-mail: imi@imi-online.de
 web: www.imi-online.de



Der hier abgedruckte Text spiegelt nicht notwendigerweise die Meinung der Informationsstelle Militarisation (IMI) e.V. wieder.