



Tom Clancy's Ghost Recon – Future Soldier
Das virtuelle Schlachtfeld
Die Story – Der Hintergrund – Die Produktion

von Michael Schulze von Glasfer

Schnappschuss von der Gamescom August 2011 in Köln (Michael Schulze von Glasfer), Cover des PC-Spiels (UbiSoft)

„Erlebe die Zukunft des Krieges“ - unter anderem mit diesem Spruch wirbt der französische Videospiel-Hersteller UbiSoft für seinen Ende Mai 2012 erschienenen neuen Taktik-Shooter „Ghost Recon - Future Soldier“.¹ Und um es gleich vorweg zu sagen: nein, erleben kann man Krieg mit dem Videospiel - glücklicherweise - nicht, dafür gibt das Spiel aber einen guten Eindruck von heutigen und zukünftigen Militärmissionen und den Waffentechnologien der Zukunft: „Um der wachsenden Zahl von Bedrohungen in der Welt von morgen Herr zu werden, hat das US Special Operations Command eine neue Spezialeinheit ins Leben gerufen: die Group for Specialized Tactics. Hervorgegangen ist diese Elite-truppe aus der legendären D Company, 1st Battalion, 5th Special Forces Group. Sie ist die erste Task-Force für alle Aktionen, die maximale Schlagkraft erfordern und keine Spuren hinterlassen dürfen. Diese unaufhaltsamen, nicht verfolgbaren Soldaten werden die Ghosts genannt“, heißt es im Handbuch des Spiels. Nachdem die US-Regierung im realen Leben angekündigt hat, den Einsatz militärischer Spezialeinheiten massiv auszuweiten² und aufgrund des Szenarios aus Waffenhandel, Terrorismus und einem Putsch in Russland, lohnt sich deshalb eine nähere Auseinandersetzung mit dem Spiel.

Allerdings muss diese aus einer für Videospiele eher unüblichen Sicht erfolgen: Heutige Fachmagazine schreiben viel über Grafik, Sound und Gameplay von Videospielen. Und wenn über virtuelle Spiele in Nachrichten-Medien berichtet wird, dann kreist die

1. Die Story	2
1.1 Einzelspieler-Kampagne	2
1.2 Kooperations-Modus	6
1.3 Multiplayer	7
2. Der Hintergrund	8
2.1 Feindbild	8
2.2 Ärger mit Pakistan	10
2.3 Politische und moralische Fragen	11
2.4 Heldentum	13
2.5 Mythos „Spezialeinheit“	14
2.6 High-Tech Militärgerät	15
3. Die Produktion	17
3.1 Ghost Recon Network	17
3.2 Verbindungen zur Rüstungsindustrie	17
3.3 Promotion	18
4. Fazit: „Ghost Recon – Future Soldier: Das virtuelle Schlachtfeld“	19



Das Blut muss spritzen ... Blick durch ein Zielfernrohr, Foto: UbiSoft

Debatte in Deutschland oft nur um die Frage der dargestellten Gewalt. Was die Spiele für politische Aussagen verbreiten, spielt in der öffentlichen Diskussion im Gegensatz dazu kaum eine Rolle. Es wird über äußere Formen, nicht aber über den Inhalt der Videospiele diskutiert.³ Dabei sind die in den Spielen erzählten Geschichten und Darstellungen oft hochbrisant. Daher folgt diese Studie meiner Vorherigen über den First-Person-Shooter „Battlefield 3“⁴ und soll „Ghost Recon - Future Soldier“ vor allem aus politikwissenschaftlicher Sicht kritisch reflektieren.

Zwar ist die Geschichte im neuen Ghost Recon-Videospiel weit weniger brisant als die in „Battlefield 3“, dafür ist die dargestellte Militärtechnik aber umso interessanter. Getreu dem Titel „Future Soldier“ werden Soldaten der nahen Zukunft mit Technik der nahen Zukunft in die Einsätze geschickt. Und das in den Wohn- und Kinderzimmern auf der ganzen Welt: Die Verkaufszahlen in den USA lagen von der Veröffentlichung am 22. Mai bis Mitte 06. bei 400.000 Exemplaren (plus ein Vielfaches an nicht autorisierten Kopien).⁵ Das ist zwar nicht wenig, liegt allerdings doch weit hinter den Zahlen anderer Blockbuster-Titel wie „Battlefield 3“ - von dem Spiel wurden weltweit bereits eine Woche nach Veröffentlichung fünf Millionen verkauft⁶, alleine in Deutschland gingen binnen zwei Wochen nach Verkaufsstart 500.000 Exemplare über die Ladentheken.⁷ Allerdings darf bei den Zahlen nicht vergessen werden, dass „Ghost Recon - Future Soldier“ zunächst ab Ende Mai - in Deutschland erschien es am 24. Mai - nur für die Konsolen „Sony Playstation 3“ und „Microsoft Xbox 360“ verfügbar war und erst Ende 06. auch für den PC erschien („Battlefield 3“ wurde zeitgleich für alle Systeme veröffentlicht).

Im ersten Teil wird die Geschichte des Spiels Level für Level wiedergegeben und auch der Kooperations- und Multiplayer-Modus abgehandelt. Anschließend werden einzelne Punkte der Geschichte aufgegriffen und genauer erläutert: Welche Feindbilder vermittelt das Spiel? Welche Helden werden geschaffen? Stellt das Spiel auch moralische Fragen? Darüber hinaus wird die Darstellung zukünftiger Waffentechnik und die Zusammenarbeit der Spieleentwickler mit dem Militär Thema sein. Weitere Abschnitte beschäftigen sich mit dem noch im Beta-Stadium befindlichen sozialen Netzwerk

„Ghost Recon Network“, der Vermarktungsstrategie von UbiSoft und dem für das Spiel geltenden Jugendmedienschutz. Am Ende folgt ein kritisches Fazit.⁸

1. Die Story

„Eine Geschichte über Vergeltung und die Chronik eines geheimen Krieges“ - so beschreibt UbiSoft die Geschichte in dem von seinen Studios in Paris, Bukarest, Kiew und „Red Storm Entertainment“ aus dem US-Bundesstaat North Carolina entwickelten Videospiel.⁹ „Future Soldier“ ist dabei Teil des von Tom Clancy erdachten „Ghost Recon“-Universums. Gleich mehrere Videospiele unterschiedlicher Genres¹⁰ mit dem Label des Buchautors handeln eine bestimmte Thematik ab: einen Putsch von Ultranationalisten in Russland, der zu einer weltweiten Krise führt. Um die dem Westen feindlich gesinnten Ultranationalisten zu stürzen, wird die hochauferüstete US-Spezialeinheit „Ghosts“ entsendet. Das Ghost-Team besteht aus den vier Mitglieder Kozak, Ghost Leader, Pepper und 30k, wobei der Spieler in der Solo-Kampagne ab dem zweiten Level durchgehend in die Rolle von Sergeant John Kozak schlüpft. Gesteuert wird der Avatar aus der Verfolgerperspektive - man blickt Kozak über die Schulter. Die in dreizehn-Missionen erzählte, in der nahen Zukunft spielende (während des 3. März und 22. Juli geschehende, aber nicht eindeutig mit einer Jahreszahl verifizierte) Geschichte in „Ghost Recon - Future Soldier“, an dessen Szenario sich auch der Kooperations- und der Multiplayer-Modus orientieren, ist linear und nimmt seinen Anfang fernab von Russland.

1.1 Einzelspieler-Kampagne

Nicaragua, Bosawa Biosphärenreservat: Es wackelt und schaukelt, für den Spieler beginnt „Future Soldier“ auf dem Rücksitz eines Militärjeeps. Jedoch nicht als einer der Ghosts, sondern als eines der Opfer. So endet die Fahrt schon nach kurzer Zeit: Eine Gewehrpatrone durchschlägt das Frontfenster und tötet den Fahrer, das Geländefahrzeug überschlägt sich. Auch die anderen Autos des



Mission Nicaragua: Boswa Biosphärenreservat, Foto: UbiSoft



Mission „Subtle Arrow“, Foto: UbiSoft

Militärkonvois sind getroffen. Ende der Szene. Als Nächstes sieht der Spieler mehrere mit Scharfschützengewehren im Gras liegende Ghost-Einheiten: „Legt an. Wir schalten sie zusammen aus.“ Der Spieler sieht die Soldaten des Konvois durch sein Zielfernrohr - er ist nun einer der Ghosts - einen Verletzten aus einem der Jeeps holen: „Ziele markiert. Fünf vier drei zwei eins.“ - eine Einblendung zeigt dem Spieler welche Taste er zur Abgabe eines Schusses drücken muss. Der Schuss sitzt und die US-Soldaten stürmen danach zum Konvoi. Die letzten überlebenden Feinde werden mit Rauchgranaten irritiert, der Spieler kann mit seinem Nachtsichtgerät durch den dichten Rauch gucken, die Gegner anvisieren und feuern. Nach einem kurzen Feuergefecht sind alle Gegner getötet und in einer Skript-Sequenz - einem Zwischenvideo - durchsucht einer der Ghosts einen Lastwagen. Er findet einige Sprengköpfe und übermittelt dies über Funk an die Kommandozentrale als plötzlich ein Mobiltelefon beginnt zu klingeln: „Was zum „, sagt der Ghost noch bevor die Zentrale ihn auffordert sofort zu fliehen - die Ghost-Einheit ist auf eine fernzündbare Bombe gestoßen. Erst einige Meter vom Lastwagen entfernt explodiert die Bombe und die fliehenden US-Soldaten werden durch die Luft geschleudert. Die Figur des Spielers kann sich noch an einem Abhang festhalten, doch glühender weißer Phosphor brennt sich in seine Arme, bis er sich nicht mehr halten kann und in eine Schlucht stürzt.

„**Nimble Guardian**“, **Bolivien, Sucre:** „Holen Sie sich diese Hurensöhne“, sagt ein Major dem Anführer eines zweiten Ghost-Teams auf dem Vorfeld eines Flughafens in den USA in einer Zwischensequenz - das persönliche Motiv für die folgenden Kampfmissionen wird dem Spieler mit deutlichen Worten und mit Bildern von den mit US-Fahnen geschmückten Särgen der getöteten Kameraden eingebläut: Rache.

Die Bombe, die von dem getöteten Ghost-Team gestoppt wurde, war eigentlich für die Südgrenze der USA bestimmt. Ein Zwischenhändler soll ein Gabriel Paez sein, der neben Drogenschmuggel neuerdings auch im Waffengeschäft mitmische. Paez beteuert, nichts von der Bombe gewusst zu haben, dennoch soll ein Ghost-Team ihn in Bolivien aufgreifen und muss ihn dort sogar vor unbekannten Angreifern schützen. Nach einer Jagd durch die Gassen und Hinterhöfe der bolivischen Stadt Sucre, bei der der Spieler in der Rolle von Kozak auch in die Spielsteuerung eingeführt wird, können die Ghosts den Bolivianer Paez ergreifen und nach einigen weiteren Feuergefechten mit unbekannten Angreifern auch sicher evakuieren.

„**Subtle Arrow**“, **Sambia, New Luenga-Flüchtlingslager:** Nach Angaben des ergriffenen Gabriel Paez soll die Bombe für die Südgrenze der USA den gleichen Lieferanten gehabt haben wie Waffenlieferungen an einen angolanischen Warlord namens Dede Macaba, der sich in einem Flüchtlingslager in Sambia aufhält und dies ter-

rorisiert. Man soll als primäres Ziel den Lieferanten von Macabas letzter Waffenlieferung ausfindig machen und als sekundäres Ziel Macaba töten. Wie die Ghost-Einheit bei einem Telefongespräch Macabas hört, soll die Waffenlieferung an einem nahegelegenen Flughafen ankommen. Nach dieser Information soll der Warlord eliminiert werden, was die Ghosts mit einem gezielten Kopfschuss ausführen. Nächstes Ziel ist der Flughafen: Die US-Soldaten sollen die Blackbox des Flugzeugs besorgen, um die Flugroute - den Herkunftsort der Waffenlieferung - heraus zu bekommen. Im letzten Augenblick können die Ghosts das Frachtflugzeug, das schon wieder startet, mit Schüssen auf einen Propeller zum Absturz bringen. Nach einem Gefecht am Flughafen und dem Marsch durch das von einem Sandsturm mit schlechter Sicht belegte Flüchtlingscamp können die Ghosts das Wrack des Flugzeugs erreichen. Die geborgene Blackbox muss aber noch vor anstürmenden Einheiten Macabas verteidigt werden, bevor das Ghost-Team aus der Luft evakuiert wird.

„**Noble Tempest**“, **Nigeria, Niger-Flussdelta:** US-Geheimdienste haben die Blackbox des Flugzeugs ausgewertet und die Spuren bis nach Nigeria verfolgen können. Dort soll eine private Militärfirma, die eigentlich zum Schutz der Erdölindustrie im Land ist, mittlerweile tief in Waffengeschäfte verstrickt sein. Der CIA vermisste einen seiner Agenten, der für die Überwachung der Söldnerfirma zuständig war. Der Auftrag: den CIA-Agenten befreien und Informationen sammeln, woher die Söldnerfirma die Waffen hat und in welchem Auftrag sie handelt. Während der Mission wird das Ghost-Team von zwei Mi24-Kampfhubschraubern angegriffen, die nur mithilfe anrückender US-Kampffjets vernichtet werden können. Der Agent kann gerettet und evakuiert werden, er hat jedoch wichtige Daten in einem Fahrzeug in einer nahe gelegenen Stadt versteckt. Die Daten können von den Ghosts nach weiteren Kämpfen sichergestellt werden und die Einheit zur Landezone gelangen, wo sie evakuiert wird.

„**Tiger Dust**“, **Pakistan, Peshawar:** Die Hinweise aus Bolivien, Sambia und die Informationen des CIA-Agenten führen zu einem Waffenhändler im pakistanischen Peshawar. Bei dem Einsatz kooperieren die US-Kräfte mit dem pakistanischen Militär: „Sie kümmern sich um die Bevölkerung, wir holen den Händler, alle gewinnen“, heißt es in der Einsatzbesprechung. Ein Waffenkäufer kann festgenommen und mit dessen Mobiltelefon der Waffenhändler geortet werden - er befindet sich mitten im Verkehr der Stadt. Ein weiteres Problem: die pakistanische Armee bricht zudem die Vereinbarung und versucht ihrerseits, den Waffenhändler vor den US-Truppen zu ergreifen: „Der Händler ist der große Fang. Haben die Pakistaner ihn, kommen wir nicht mehr dran“, so der Einsatzleiter über Funk. Und weiter: „Damit das klar ist: Sie dürfen die Pakistaner auf keinen Fall angreifen!“ Darauf fragt ein



Mission „Subtle Arrow“, Foto: UbiSoft



Mission „Noble Tempest“, Foto: UbiSoft

Ghost: „Werden die zu uns auch so nett sein, Sir?“ - „Solange die Sie nicht sehen „, antwortet der Einsatzleiter. Die Ghosts schlagen sich daraufhin durch die Straßen und kämpfen gegen Einheiten des Waffenhändlers. Das Auto des Händlers entpuppt sich am Ende des Straßenkampfes als verlassen, dafür aber mit einer via Mobiltelefon zündbaren Bombe präpariert - das Ghost-Team kann der Explosion gerade noch entgehen und jagt dem Waffenhändler, der sein Fahrzeug gewechselt hat, nun mit Blackhawk-Hubschraubern einem Bergpass entlang. Derweil wurde der Händler identifiziert, es handelt sich um eine Russin namens Katja Prugowa, die eine Import-Export-Firma mit Kontakten zu „kriminellen Elementen“ betreiben soll. Nach einer wilden Verfolgungsjagd, bei der der Spieler mit einer Gatling-Gun vom Hubschrauber aus feindliche Militärfahrzeuge und sogar einen gegnerischen Hubschrauber zerstören muss, kann Prugowas Wagen gestoppt werden. Die Russin wird lebend von den Ghosts gefasst und gefangen genommen.

„Silent Talon“, Russland, Ostrow Pinegina: Nach Informationen Prugowas sollen ihre Leute eine verlassene Wetterstation in Russland nahe der norwegischen Grenze als Sammelpunkt nutzen. Die Ghosts sollen die Anlage infiltrieren, Informationen beschaffen und den Stützpunkt letztlich zerstören.

Für den Einsatz steht den vier Soldaten des Ghost-Recon-Teams ein Warhound, ein mit einem Mörser und Lenkraketen bestückter, vierbeiniger Kampfroboter, zur Verfügung. Die Maschine läuft der Gruppe automatisch hinterher oder übernimmt sogar die Führung, feindliche Ziele und die Art des Beschusses kann der Spieler auswählen. Der an einer Seite massiv gepanzerte Warhound bietet zudem Deckung bei Beschuss. Der Kampfroboter wird in der Mission viel gebraucht: Während des Kampfs um die Wetterstation und einige Vorposten stößt der Spieler auch auf gegnerische Panzer und Raketenwerfer-Stellungen. Der Widerstand ist stark und die US-Soldaten finden sogar noch größeres Militärgerät in der Hauptbasis: „Sir, ein sowjetisches Uboot. Yankee-Klasse“, meldet einer der Ghosts. Der Gruppenführer merkt an: „Sind wohl nicht alle stillgelegt. Mir schmeckt die Entwicklung nicht.“ Auch mit zwei Mi24-Kampfhubschraubern muss es das Team im weiteren Verlauf aufnehmen. Nachdem Informationen von feindlichen Computern zugänglich gemacht wurden, soll als letzter Teil der Mission ein Waffenlager zerstört werden. Zur Überraschung des Teams und der Einsatzleitung stößt die Ghost-Einheit in dem Lager auf dutzende größere Raketen (wohl Mittelstecken- oder Interkontinentalraketen). Mit Sprengstoffladungen wird das Lager vernichtet, die Ghosts rücken ab.

„Firefly Rain“, Russland, Chabrowo-Flugplatz, Kaliningrad: Langsam formt sich ein Bild: Prugowa gehört zu einer Gruppe russischer Hardliner namens „Raven’s Rock Druzhina“ (als Druzhina wird im Russischen eine Zusammenkunft von Personen genannt),

die mit Militärgerät handelt und eigene politische Motive verfolgt. Mitglieder der Gruppe seien „jung, reich und ambitioniert“ und hätten ihre Finger „von der Regierung über das Militär bis zur Mafia“ überall drin. Die Waffenverkäufe würden vom Kreml aus geleitet, was die Verstrickung in Regierungskreise unterstreicht. Konkret soll der Spieler eine Waffenlieferung der Gruppe von einem russischen Flughafen stoppen. Dazu muss das Ghost-Team den Flughafen unbemerkt infiltrieren, um das Flugzeug, in dem sich die Waffenlieferung befindet, aufzuhalten. Im letzten Moment vor dem Abflug kann der Spieler mit einer bombenbestückten Minidrohone das Transportflugzeug erreichen - kurz nach dem Start zündet die Bombe und das Flugzeug stürzt ab, die Waffenlieferung ist zerstört. Bei der Flucht vom Flughafen stellt sich der Einheit noch ein Panzer in den Weg, der aber mithilfe von Luftnahunterstützung zerstört werden kann - die Ghosts werden per Helikopter aus dem Einsatzgebiet gebracht.

„Ember Hunt“, Dagestan, Selo Kidero: „Raven’s Rock“ und die der Organisation nahe stehenden Gruppen scheinen trotz der Ghost-Einsätze nicht zu stoppen. Eine dagestanische Rebellengruppe hat - wohl mit Unterstützung durch „Raven’s Rock“ - eine SS-20-Rakete auf London abgefeuert. Der Sprengkopf konnte aber im Anflug durch das westliche Raketenschild vernichtet werden: „Raketenabwehr? Ich hielt das Programm für’n Witz“, sagt Kozak in einer Zwischensequenz verdutzt. „Desinformation“, erklärt der Major. Allerdings habe man die Trägerrakete nicht stoppen können, sie ist direkt über der britischen Hauptstadt explodiert und hat Opfer gefordert. Offiziell spreche die Politik von einer „Satelliten-Kollision“.

Die Rakete soll vom südkaukasischen Dagestan, nahe der russischen Grenze zu Georgien, abgefeuert worden sein. Georgische Sicherheitskräfte, die der Sache nachgehen sollten, wurden aber gefangen genommen. So müssen die Ghosts ran und können während des Einsatzes Kontakt mit Sergeant Osadze, dem letzten Überlebenden des georgischen Teams, aufnehmen. Ihn zu retten und so Informationen zu bekommen, ist Ziel des Einsatzes. Unter Zeitdruck muss der Spieler Osadze, der kurz vor der ersehnten Rettung noch gefangen genommen wurde, befreien. Die Ghosts bekommen es dabei nicht nur mit Unmengen von Gegnern zu tun, sondern müssen auch mit Störungen in ihrem High-Tech-Computersystem klar kommen, was zum zeitweisen Abbruch der Kommunikation mit dem Hauptquartier und fehlerhaften Angaben zu Feindpositionen führt. Die Störung kommt scheinbar durch einen Hackerangriff gegnerischer Kräfte - die sind gut ausgestattet und verfügen teilweise über optische Tarnanzüge wie sie auch das Ghost-Team verwendet. Osadze kann letztlich befreit werden und der US-Trupp in letzter Sekunde trotz eines anrückenden Panzers fliehen - die Feinde in der Mission sind russische Soldaten.



In den Straßen von Peshawar, „Tiger Dust“, Foto: UbiSoft



Mission „Silent Talon“, Foto: UbiSoft

„**Deep Fire**“, **Barentsee, Westlich des Shtokman-Ölfeldes:** „Raven's Rock“ ist aus dem Schatten getreten und hat in Moskau die Regierung übernommen. Zwei Drahtzieher konnten ausgemacht werden: General Bukharov leitet den militärischen Arm der Gruppe, Sergey Makhmudov ist der neue russische Präsident. Zwar gebe es, wie es in der Einsatzbesprechung heißt, noch einige Widerstandsgruppen, doch diesen gehe der Treibstoff langsam aus. In der Nordsee vor Norwegen sollen die Ghosts zwei Bohrschiffe finden und für die Widerstandsgruppen nutzbar machen: „Russland dürstet schon lange nach Öl - Nigeria ergibt jetzt viel mehr Sinn“, heißt es dazu in der Einsatzbesprechung (was mit Blick auf die Realität, in der Russland über riesige Energieressourcen verfügt, irritiert).

Unbemerkt muss der Ghost-Trupp in eins der Schiffe eindringen und anschließend im Gefecht zahlreiche Gegner töten - Ziel ist es, Zugang zum Hauptrechner des Schiffs herzustellen, um es so unter Kontrolle zu bekommen. Nachdem dies gelingt, geht es mit einem Hubschrauber zum zweiten Schiff. Dabei muss der Spieler beim Flug mit einer Gatling-Gun mehrere gegnerische Fahrzeuge und einen Hubschrauber abschießen und letztlich verhindern, dass die russischen Truppen das zweite Schiff mit angebrachten Sprengsätzen zerstören. Dies gelingt, auch wenn der Bohrturm des zweiten Schiffs von einem abstürzenden Mi24-Kampfhubschrauber abgerissen wird.

„**Valiant Hammer**“, **Russland, Selo Dasuz, Karatschaisch-Tscherkessische Republik:** Ein US-Geheimdienst hat jemanden ausgemacht, der die Loyalistan-Bewegung gegen „Raven's Rock“ anführen könnte, General Alexei Douka: „Er könnte der Held sein, den der Widerstand braucht“, wird in der Einsatzbesprechung gesagt. „Raven's Rock“ weiß um den General und versucht ihrerseits ihn zu finden und zu töten. Die Ghosts sollen den in die Enge getriebenen Douka im Süden Russlands zur Hilfe eilen.

Nachdem zwei Artillerie-Stellungen von den US-Soldaten zerstört wurden, muss auch noch anrückende russische Verstärkung eliminiert werden, um Douka und seinen loyalen Einheiten das Überleben zu sichern - dabei nehmen die Ghosts zwar Kontakt mit dem General auf, um ihn vor Angriffen der Russen zu warnen, geben jedoch nicht ihre Identität preis, da Douka wie es heißt nicht mit jedem zusammenarbeite. Wie schon in anderen Missionen sind die Ghosts zwar erfolgreich, können durch massive Feindangriffe aber nur mithilfe von Unterstützung aus der Luft selbst gerettet und evakuiert werden.

„**Gallant Thief**“, **Russland, Region Primorje:** Durch die Rettung General Doukas ist der Widerstand gegen „Raven's Rock“ auf dem Vormarsch. Allerdings sind die Hardliner immer noch an der Macht: „Etwa ein Drittel der legitimen russischen Regierung wurde liquidiert oder „auf der Flucht erschossen“. Den Rest hat

Raven's Rock in neu eröffneten Gulags kaltgestellt“, wird in der Besprechung vor dem Einsatz erklärt. Der bisherige Machthaber, Präsident Volodin, steckt in einem Geheimgefängnis in Südost-Russland.

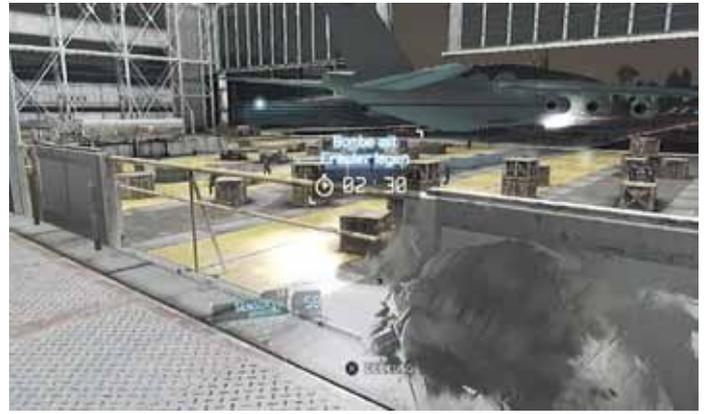
In dieser Mission ist der Spieler - Kozak - ohne seine drei Kameraden als Einzelkämpfer unterwegs. Lautlos muss in das Gefängnis eingedrungen und der Sicherheitsraum unter Kontrolle gebracht werden, um Zugang zum Hochsicherheitstrakt zu bekommen. Ein Netzhaut-Scanner an der Tür wird überwunden, indem ein russischer Soldat kurzerhand von hinten überwältigt und dazu gezwungen wird, in den Scanner zu gucken: „Sachte. Kumpel. Wir machen nur einen kleinen Spaziergang. Du bist kein schlechter Kerl. Du befolgst nur Befehle. Dafür will ich dich nicht töten“, so Kozak zu dem russischen Soldaten. Nachdem die Tür geöffnet ist, würgt der Ghost den Russen, bis er ohnmächtig wird: „Wenn du wieder aufwachst, weißt du, dass du richtig gehandelt hast.“ Der Weg zum Hochsicherheitstrakt ist frei, davor muss der Spieler nur noch Zielmarkierungen für geplante Fernunterstützung auf dem Gelände des Gefängnisses platzieren. Mit einem Fahrstuhl geht es danach in den Untergrund, wo Präsident Volodin aus seiner Zelle befreit und unter Beschuss an die Oberfläche gebracht werden kann. Dort hat die Fernunterstützung das Lager derweil in Schutt und Asche gelegt, russische Soldaten rennen verwirrt umher, ein Soldat versucht einen anderen per Herzmassage wiederzubeleben, bis eine Explosion beide wegreißt, überall brennt es. Gemeinsam mit Präsident Volodin muss der Spieler die Landezone vor dem zerstörten Lager erreichen und bis zur Abholung einige Minuten gegen Angriffe der russischen Militärtruppe verteidigen.

„**Invisible Bear**“, **Russland, Moskau:** General Doukas Truppen marschieren in Moskau ein, Präsident Volodin soll wieder ins Amt gehoben werden. Zudem gibt es eine Großdemonstration von Loyalisten. Das Regime von „Raven's Rock“ wankt, aber es kann noch immer zur Eskalation kommen und Volodin bei der Demonstration ermordet werden. Das Ghost-Team soll der Demonstration den Weg frei machen und final den feindlichen General Bukharov töten: „Das wird ein Sieg des russischen Volkes. Wir werden das Land nicht für sie zurückerobern, aber wir sorgen verdammt nochmal dafür, dass sie gewinnen“, so die Losung in der Einsatzbesprechung der US-Truppen.

Von einem Hochhausdach aus müssen feindliche Scharfschützen, die die Demonstration bedrohen, getötet werden. Eine Zwischensequenz zeigt die Übertragung eines Fernsehkanals. Der Nachrichtensprecher: „Das ist, äh, das ist wirklich wundervoll. - Wir sind hier Zeuge eines historischen Augenblicks. - Gerade erfahre ich, dass sich der abgesetzte Präsident Volodin dem Zug angeschlossen hat. - Volodin persönlich nimmt an dem Marsch durch die Stadt teil. - Unglaublich! - Wir können beobachten, wie sich seine Anhänger



Große Raketen in Russland, „Silent Talon“, Foto: UbiSoft



Mission „Firely Rain“, Foto: UbiSoft

eng um ihn geschart haben und eine Art - äh - Schild bilden - zum Zeichen ihrer Unterstützung. - Sie scheinen ihn unter allen Umständen schützen zu wollen, auch wenn dazu derzeit nicht der geringste Anlass zu bestehen scheint.“ Die Ghosts ziehen derweil weiter durch Moskau, müssen gegen hochgerüstete Feinde - Soldaten mit optischer Tarnung sowie Panzern - kämpfen. Nach den langwierigen Gefechten gibt es wieder einen Fernsehbericht: „Wie Sie sehen, hat die Menge ihren Zug zum Präsidentenpalast fortgesetzt. - Es ist ein Wunder, dass sich ihnen dabei niemand in den Weg gestellt hat. - Wir vernehmen sporadisches Gewehrfeuer und Explosionen, oder - vielleicht entfernte Artilleriegefechte. - Aber bisher konnte der lange Zug ohne den geringsten Zwischenfall - mitten durch Moskaus Innenstadt marschieren. - Zu diesem Zeitpunkt glaube ich, dass die Putschisten ihre militärische Unterstützung verloren haben. - Die Schüsse, die wir hören, könnten durchaus von äh - internen Kämpfen ihrer Anhänger stammen. - Wir haben Berichte über mehrere getötete Soldaten erhalten. - vorne an der Spitze des Zuges. - Sie sind noch nicht bestätigt, aber es könnte ein Zeichen sein, dass die Putschisten beginnen, sich gegenseitig an die Kehle zu gehen. Wir sind nicht mehr weit vom Palast entfernt. - Von hier sehe ich schon das Dach. - In wenigen Minuten sollten wir eine gute Vorstellung davon bekommen, wie sich die Situation hier weiter entwickelt. Wenn überhaupt“, so der Reporter während des Live-Berichts. Wie in einer weiteren Zwischensequenz zu sehen ist, verbreitet Sergey Makhmudov, der von „Raven's Rock“ eingesetzte Präsident, derweil im Fernsehen Durchhalteparolen und verunglimpft die Proteste scharf: „Ich werde mich ihnen nicht beugen! Ich halte zu euch, wie ihr zu mir und gemeinsam werden wir sie erneut zurückschlagen.“ Die Ghosts rücken immer weiter vor, um General Bukharov zu liquidieren. Zum Finale der Mission kommt es bei der Erstürmung eines Raumes, in dem sich der Militär befindet: mit Sprengstoff sprengen die Ghosts Löcher in die Wand und nutzen den Überraschungsmoment, um die Leibwächter des Generals zu töten - und schließlich Bukharov selbst. In einer nochmaligen Nachrichtenübertragung feiert der Sprecher: „Wir haben hier am heutigen Tag den vollständigen Zusammenbruch einer illegitimen Regierung erlebt. W wir können jetzt bestätigen, dass es Anzeichen von Kämpfen gegeben hat, als Einheiten der Putschisten aufeinander losgegangen sind. Aber das war noch, bevor wir am Palast angekommen sind. Das Volk hat Sergey Makhmudov, den selbst ernannten Präsidenten, bereits gefangen genommen. Sein Vertrauter, General Bukharov, wurde tot in seinem Hauptquartier aufgefunden, offensichtlich von den eigenen Sicherheitskräften ermordet.“ Die Menschen auf den Straßen Moskaus feiern.

„Shattered Mountain“, Russland, Oblast Archangelsk: Eine Mission folgt noch - denn die Ghosts sinnen noch immer nach Rache für die in Nicaragua getöteten Kameraden: „Die haben

unsere Männer auf dem Gewissen“, so Ghost-Leader. In der Einsatzbesprechung erfährt der Spieler mehr: „Für die Welt ist diese Krise vorbei. Aber wir alle wissen, dass wir noch nicht fertig sind.“ Man habe eine Spur zu den Anführern von „Raven's Rock“. Diese treffen sich auf dem Land zu einem scheinbar letzten Treffen vor dem Untertauchen: „Sie haben das Ganze angefangen und unsere Männer mit einer Bombe getötet. Dafür beenden wir es jetzt nach unseren Bedingungen.“

Insgesamt sieben Führungspersonen von „Raven's Rock“ soll das Ghost-Team auf dem Landsitz eliminieren. Fünf können problemlos getötet werden - dazwischen kommt es allerdings immer wieder zu Gefechten mit Sicherheitsleuten der Gruppe, die teilweise auch Soldaten mit optischen Tarnanzügen sind. Zwei Mitglieder der Hardliner-Gruppe versuchen zu fliehen. Ein führender Militär von „Raven's Rock“ kann auf der Flucht erschossen werden. Das letzte Führungsmitglied versucht, eine Bahnlinie zu erreichen und mit einem bereitstehenden Zug zu entkommen. Gegen harten Widerstand kämpfen sich die Ghosts zu ihm durch. Der Zug fährt los, das „Raven's Rock“-Mitglied versucht aufzuspringen, kann aber vom Spieler angeschossen werden und fällt verletzt zu Boden und schleppt sich auf ein Gleis - die Ghosts stellen ihn. Kozak will den auf dem Gleis liegenden Feind töten, das Hauptquartier verbietet dies aber: „Sie wollen ihn lebend. Wir dürfen ihn nicht anrühren klar?“, kommt über Funk. Kozak ist empört. Doch ein Zug taucht auf der Bahnlinie auf - das Hauptquartier will, dass das letzte „Raven's Rock“-Führungsmitglied vom Zug überrollt wird. So passiert es auch - und die Ghosts haben ihre Rache bekommen.

1.2 Kooperations-Modus

Ein Kooperations-Modus, bei dem das Spiel gemeinsam mit mehreren Leuten gegen Computer-gesteuerte Feinde gespielt werden kann, gehört heute so gut wie zum Standard jedes aufwändigeren Videospiele. Und so lässt sich etwa die Solo-Kampagne von „Ghost Recon - Future Soldier“ fast vollständig gemeinsam mit bis zu drei Mitstreitern durchspielen - jeder schlüpft in die Rolle eines Mitglieds des Ghost-Teams.

Außerdem verfügt das Videospiel noch über einen „Guerilla“ genannten Koop-Modus. Dabei gilt es gemeinsam mit seinen bis zu drei menschlichen Kameraden ein feindliches Hauptquartier oder Areal einzunehmen und gegen gegnerische Angriffswellen zu verteidigen - der Gegner ist auch hierbei jeweils Computer-gesteuert, was ein Unterschied zum Multiplayer-Modus ist. Fünf verschiedene Karten stehen den Spielern im „Guerilla“-Modus zur Auswahl:

- Favela: die Karte ist an die Bolivien-Mission der Einzelspieler-Kampagne angelehnt, der Spieler agiert zwischen kleinen Häusern und in engen Straßen.



Großer Knall über London „Ember Hunt“, Foto: UbiSoft



Geretteter Partner in „Ember Hunt“, Foto: UbiSoft

- Büro: Ein enger Büroraum mit vielen Deckungsmöglichkeiten ist Schauplatz dieser Guerilla-Mission.
- Rollfeld: der sambische Flugplatz aus der „Subtle Arrow“-Mission dient als Schlachtfeld.
- Landsitz: ein aus der letzten Mission der Einzelspieler-Kampagne bekanntes, herrschaftliches Haus samt umgrenzendem Wald muss von Feinden befreit werden.
- Dächer: auf einer Baustelle können die Spieler ihre KI-Gegner gut von einem Dach aus ins Visier nehmen.

Nach 10 Angriffswellen muss in dem Modus jeweils ein neues Hauptquartier/ein neues Areal erobert und verteidigt werden. Zudem müssen die Gegner ebenfalls alle 10 Wellen getötet werden, ohne einen Alarm auszulösen: Die Spieler müssen schleichen und die Feinde lautlos eliminieren. Gespielt wird entweder gemeinsam an einer Konsole im Splitscreen - also mit geteiltem Bildschirm, bei dem jeder Spieler seinen Avatar unabhängig spielt - oder über das Internet.

1.3 Multiplayer

Auch der neueste „Ghost Recon“-Teil besitzt einen sehr populären Mehrspieler-Modus - allerdings sind die Spiele der „Ghost Recon“-Serie keine vornehmlichen Multiplayer-Spiele wie etwa die der „Battlefield“- oder „Call of Duty“-First-Person-Shooter-Reihen. Obwohl es sich bei „Ghost Recon - Future Soldier“ um einen Taktik-Shooter aus einer Dritt-Perspektive handelt, sind Einzel- und vor allem Mehrspieler-Modus häufig sehr actionreich und schnell zu spielen - eine auch in der Fachpresse viel diskutierte Neuerung im Vergleich zu den Vorgänger-Titeln der Reihe.¹¹ Doch wie läuft das Spiel im Multiplayer-Modus ab?

Gespielt wird über das Internet. Zunächst muss sich der Spieler für einen von vier Spiel-Modi entscheiden:

- Konflikt: Zufällig erscheinen Missionsziele auf der Karte, die vom Team des Spielers erfüllt und deren Realisierung vom gegnerischen Team verhindert werden müssen. Mal muss Nachschub gesichert werden, mal ein EMP-Generator verteidigt oder ein VIP - ein zufällig ausgewählter Spieler - von seinem Team an einen bestimmten Ort geleitet werden. Welches Team nach Ablauf einer bestimmten Zeit mehr Missionen erfüllt und Punkte gesammelt hat, gewinnt.
- Köder: Auf der Karte erscheinen drei Ziele, die vom angreifenden Team eingenommen und vom anderen Team verteidigt werden müssen. Jedoch ist nur ein Ziel das Hauptziel, die anderen zwei sind nur Ablenkung. Welche Ziel das Hauptziel ist, weiß niemand aus der Spielrunde. Es ist Glücksache darauf zu stoßen. Die Verteidiger müssen die Angreifer eine bestimmte Zeit aufhalten, um zu gewinnen.

- Saboteur: An einem zentralen Ort befindet sich eine Bombe, die beide Teams ergattern müssen, um sie dann ins gegnerische Lager zu bringen und sie zu zünden. Das Team, das die Bombe zündet, siegt.
- Belagerung: Wer in diesem Multiplayer-Modus stirbt, wird nicht wieder ins Spiel eingesetzt (wie bei den anderen Multiplayer-Modi). Die Runde endet, wenn das angreifende Team ein vorgegebenes Missionsziel erreicht, was die Verteidiger eine bestimmte zeitlang verhindern müssen, um zu gewinnen. Ebenfalls ist ein Sieg durch komplette Eliminierung des feindlichen Teams möglich. Aufgrund des für die Spielrunde endgültigen Sterbens ist dies der taktischste Modus, in dem die Spieler am vorsichtigsten vorgehen.

Hat der Spieler einen Modus gewählt, wird er einer Spielrunde zugeteilt bzw. kann auch gemeinsam mit Freunden an einer Runde teilnehmen. Zu Beginn der Spielrunde (und auch nach jedem Ableben) kann der Spieler seinen Avatar aus drei unterschiedlichen Soldaten-Klassen wählen:

- Der Schütze kann aufgrund einer Schutzweste die meisten gegnerische Treffer wegstecken, ohne zu sterben und ist als typischer Angriffssoldat mit leichten Maschinengewehren oder Sturmgewehren ausgestattet.
- Der Späher verwendet eine optische Tarnung ähnlich der in der Story-Kampagne und verwendet Scharfschützengewehre und Maschinenpistolen.
- Der Techniker verfügt über die Möglichkeit zu sehen, wenn ein Feind auf ihn zielt. Mit Schrotgewehren und kleinen Maschinenpistolen ist der Techniker, der auch eine Aufklärungsdrohne einsetzen kann, für den Nahkampf ausgelegt.

Vor jeder Spielrunde kann der Spieler zudem seine Stimme für eine von zwei vorgeschlagenen, nächsten Karten abgeben - die Karte mit mehr Stimmen (es gilt eine Stimme pro Spieler) wird dann gespielt. Insgesamt stehen in „Ghost Recon - Future Soldier“ bei Verkaufsstart in der normalen Version zehn verschiedene Karten zur Auswahl:

- Markt: zum Schlachtfeld wird ein - wohl südamerikanischer - Marktplatz samt der umgebenden Gebäude.
- Sandsturm: die Karte lehnt sich an die „Subtle Arrow“-Mission der Einzelspieler-Kampagne an und spielt in einem afrikanischen Flüchtlingslager mit immer wieder aufkommenden Sandstürmen, die den Spielern die Sicht nehmen.
- Frachtschiff: auf einem Frachtschiff führen Container und schmale Gänge vor allem zu Nahkämpfen zwischen den verfeindeten Fraktionen.
- Untergrund: lange Gänge und große Räume eines ehemaligen sowjetischen Bunkers werden zum Schauplatz der Gefechte.
- Pipeline: in dieser, dem Einzelspieler-Szenario „Noble Tempest“



Keine Kreuzfahrt, Mission „Deep Fire“, Foto: UbiSoft



Mission „Valiant Hammer“, Foto: UbiSoft

entlehnten Karte, wird eine Industrieanlage samt zweier erhöhter Terrassen, von deren das Schlachtfeld überblickt werden kann, zum Kriegsschauplatz.

- Bohrinself: die Bohrinself mit ihren vielen begehbaren Ebenen und Räumen bietet viele Möglichkeiten, dem Gegner hinter einer Ecke aufzulauern.
- Mühle: zwischen einer alten Mühle, Holzhäusern und kleinen Steinmauern kämpfen die verfeindeten Truppen, deren Startpunkt von einem Fluss getrennt sind.
- Überführung: eine mehrspurige Hauptstraße samt umliegender Gassen, Häuser und einer Tankstelle sind Schauplätze in diesem Szenario.
- Hafen: Kräne und Container bieten auf dem weitläufigen Gelände gute Deckungsmöglichkeiten und führen auch zu Gefechten mit einiger Entfernung.
- Alpha: ein ehemaliges Fabrikgelände mit großen Hallen und freien Plätzen, auf denen jedoch auch Hindernisse gute Deckung bieten.

Bis zu 12 Spieler können an einer Schlacht teilnehmen. Dabei gibt es zwei von der Ausrüstung her gleichwertige Teams - die westlichen und namensgebenden „Ghosts“ und die russischen „Bodark“ -, die wiederum in die beiden Einheiten Alpha und Bravo unterteilt sind. Stirbt der Spieler, kann er sich entweder am Startpunkt seines Teams auf der Karte wieder einsetzen lassen oder bei einem Teammitglied (Wiedereinsatz - so genannter Respawn - geht allerdings nicht im Belagerungs-Spielmodus des Multiplayers). Von wem der Spieler im Multiplayer getötet wurde, kann er mit der so genannten „Kill Cam“, einem einige Sekunden dauernden Video von seiner Ermordung aus Sicht des Feindes, nachvollziehen. Wird der Spieler nur angeschossen, verfärbt sich der Bildschirm einige Zeit Blutrot, die Heilung setzt automatisch an. Es gibt im Multiplayer aber auch tödliche Verletzungen, bei der der Spieler langsam verblutet wenn kein anderer Mitspieler zur Hilfe kommt und ihn heilt. Im Gegensatz zu anderen Videospielen sind in „Ghost Recon - Future Soldier“ Team-kills, also das töten von Spielern der eigenen Gruppe, möglich.

Für jede Aktion in der Multiplayer-Schlacht gewinnt der Spieler Erfahrungspunkte: Für einen Feindabschuss gibt es 50 Punkte und für einen Feindabschuss aus einer verdeckten Stellung 150 Punkte. Wer mit seiner Drohne oder Sensor-Granaten gegnerische Kämpfer aufspürt, bekommt 200 Erfahrungspunkte. Im Konflikt-Modus ein vorgegebenes Ziel verteidigt zu haben, wird mit 250 Punkten belohnt. Und für einen Datenhack - ein noch lebender aber z.B. mittels Betäubungspistole außer Gefecht gesetzter feindlicher Soldat kann von einem Spieler aus dem gegnerischen Team gehackt werden, was allerdings einige Zeit dauert und der hackende Spieler dabei wehrlos ist - gibt es 500 Punkte. Durch den Datenhack

werden die Silhouetten feindlicher Spieler auf dem Schlachtfeld sichtbar. Für viele weitere Aktionen gibt es Punkte, die wiederum in neue Ausrüstung und Fähigkeiten investiert werden können - so wird der Spieler immer motiviert weiterzuspielen, um seinen Avatar zu verbessern.

2. Der Hintergrund

„Ein Knochen-zerschmetterndes Schlachtfeld-Erlebnis“ - das soll „Ghost Recon - Future Soldier“ laut der offiziellen Website zum Spiel sein.¹² Die vorgestellte Einzelspieler-Kampagne und die beiden weiteren Spielmodi verbreiten dann auch die für das Schlachtfeld nötigen Stereotype von den bösen Feinden und den guten Absichten der eigenen Kräfte. Dabei werden an manchen Stellen des Spiels auch moralische Fragen aufgeworfen - lieber unauffällig schleichen und Gegner umgehen oder sie eliminieren? Eine politische Frage wirft das Level „Tiger Dust“ auf. Darin wird der auch real existierende Konflikt zwischen den USA und Pakistan angesprochen, der auch im folgenden Teil mit Hinblick auf das Spiel näher beleuchtet werden soll. Ein Hauptaugenmerk soll aber auf die im Spiel dargestellten Waffen und die Verbindungen der Spiele-Entwickler zum realen Militär liegen.

2.1 Feindbilder

Die „Ghost Recon“-Reihe von Tom Clancy hält das alte Feindbild Russlands bzw. der Sowjetunion gepaart mit der aktuellen - angeblichen - Bedrohung durch Terroristen hoch. Nicht näher beschriebene Ultrationalisten übernehmen die Macht in Russland, um es zu alter Stärke zu führen. Mit dem Putsch erlangen sie die Kontrolle über das ohne Frage auch in der Realität bedrohlich ausgerüstete russische Militär und terrorisieren damit die westliche Welt.

Die feindliche Gruppe im Spiel - „Raven's Rock“ - wird politisch nicht näher beleuchtet: aus welcher politischen Ecke sie kommt, bleibt offen. Nur die Feindseligkeit der Gruppe den USA und dem Westen gegenüber wird dem Spieler gleich mit der ersten Spielmission präsentiert - sogar auf einer sehr persönlichen Ebene, da „Raven's Rock“ Kameraden des Spielers tötet. Die im Spiel dargestellte Unschärfe des Antagonisten ist wichtig zur Entwicklung eines Feindbilds: Während die eigene Truppe als gefühlvoll, heldenhaft und gute Absichten verfolgend dargestellt wird, sind die Feinde grundböse und bleiben immerzu mysteriös - selbst ihr Motiv bleibt unklar.

In der Realität gibt es keine bekannte, „Raven's Rock“ entsprechende, Gruppe russischer Ultrationalisten. Zwar gibt es in Russland natürlich Gruppen, denen die aktuelle Politik nicht gefällt und die für einen autoritären und machtvollen Staat im Stile der



Liveeinblendung bei „Invisible War“, Foto: UbiSoft



Toter Feind in „Invisible War“, Foto: UbiSoft

Sowjetunion eintreten. Diese Gruppe scheint allerdings momentan nicht dazu fähig, sich an die Macht zu putschen. Auch von Unruhen innerhalb des russischen Militärs ist nichts zu hören - dabei wäre ein realer Putsch in Russland ohne den Rückhalt des Militärs wohl kaum möglich und auch in „Ghost Recon - Future Soldier“ ist das Militär maßgeblich am Putsch beteiligt. Oder sind es möglicherweise schon der amtierende russische Präsident Vladimir Putin und seine Regierung, die eigentlich mit dem Feindbild im neuen „Ghost Recon“ gemeint sind?

In der westlichen Staatengemeinschaft wird der Kurs unter Präsident Vladimir Putin und seinem Nachfolger und auch Vorgänger Dmitri Medwedew mit Argwohn betrachtet. Russland zeigt besonders beim Thema des von der NATO geplanten Raketenabwehrschildes, welches im „Ghost Recon“-Videospiegel ebenfalls eine Rolle hat, Stärke. Auf der NATO-Sicherheitskonferenz in München im Februar 2012 wurde dieser Streit sehr deutlich - wobei nicht vergessen werden darf, dass die NATO beim Thema „Raketenschild“ der aktive, aggressive Part und Russland in der Defensive ist.¹³ Auch beim Umgang mit den Konflikten in Syrien und dem Iran gibt es Meinungsverschiedenheiten mit der NATO.¹⁴ Außenpolitisch tritt Russland heute selbstbewusst auf. Wie der Tschetschenienkrieg 1999 und der Georgienkrieg 2008 zeigen, setzt Russland seine Interessen im Zweifelsfall auch mit militärischer Härte durch. Autoritäre Züge zeigen sich auch beim Umgang mit der Presse: in der „Rangliste der Pressefreiheit 2011“ der Organisation „Reporter ohne Grenzen“ findet sich Russland auf Platz 142 von 179.¹⁵ Die Organisation bewertet die Lage der Medien in Russland als „weiterhin schwierig“.¹⁶ Laut einem Artikel der in Deutschland erscheinenden, der russischen Regierung nahestehenden Online-Zeitung „Russland Heute“ soll Putin zudem einen bürgerlichen Nationalismus verfolgen: „Ich bin auch ein russischer Nationalist, ich liebe das russische Volk und wünsche ihm nichts Schlechtes.“¹⁷ Auch nach Einschätzung von Mirko Petersen, der unter anderem zum Verhältnis zwischen Russland, der EU und China forscht, ist die Lage in Russland durchaus mit Bedacht zu betrachten: „Kritik an der autoritären und repressiven Politik Russlands ist in weiten Teilen gerechtfertigt.“¹⁸ Dennoch scheinen Aussagen wie die Garri Kasparows aus dem Jahr 2005 - „Putin steuert Russland in Richtung Diktatur“ - überzogen.¹⁹ Vladimir Putins Politik hat nationalistische, militaristische und nationalistische Züge, ist aber keineswegs mit der von „Raven's Rock“ in „Ghost Recon“ zu vergleichen. Das in „Future Soldier“ verbreitete Feindbild kann also nur bedingt auf das aktuelle Russland angewandt werden. Trotz einiger Dispute ist Russland heute - im Gegensatz zur Darstellung im Videospiegel - keine direkte Bedrohung für die westliche Staatengemeinschaft. Allerdings wird der Spieler in dem Videospiegel eindringlich vor einem Erstarken Russlands gewarnt, da dies zu einer

weltweiten Krise führen könnte, die - laut Spiel - nur militärisch gelöst werden könnte.

Direkt unter Beschuss geraten die Drahtzieher von „Raven's Rock“ in „Ghost Recon“ erst im vorletzten (General Bukharov) und letzten (die sieben verbliebenen Mitglieder der Putschisten) Level. Während des Spiels muss der Spieler vor allem Unmengen einfacher russischer Soldaten töten. In „Ghost Recon - Future Soldier“ werden dem Spieler neben Russen aber auch noch andere Feindbilder nahe gelegt.

Wird der Waffenhändler im Bolivien-Level noch als weit gehend kooperativ und selbst von „Raven's Rock“ bzw. den Russen bedroht dargestellt, werden in der darauf folgenden Mission westliche Vorurteile gestützt: Die Mission „Subtle Arrow“ spielt im New Luenga-Flüchtlingslager in Sambia. Auf den weißen Zelten in dem Lager ist das in hellblauer Farbe gehaltene Piktogramm eines Mannes zu sehen, der in einem Haus steht. Darunter der Schriftzug AMEP. Auch auf Jeeps und Lastwagen ist das Zeichen zu sehen. Das Logo und der Schriftzug lehnen sich dabei klar an die Flüchtlingshilfe der Vereinten Nationen - den UNHCR - an. Die Kontrolle in dem Lager hat allerdings der mit „Raven's Rock“ kooperierende Dede Macaba: „Macaba ist ein angolischer Warlord und Kriegsverbrecher. Er ist nach Sambia geflohen und treibt seine Geschäfte jetzt mitten im Flüchtlingslager“, heißt es in der Einsatzbesprechung zu der Mission. Wie zum Hohn steht am Eingang des Flüchtlingscamps ein Schild, auf dem eine durchgestrichene Waffe und die Aufschrift „No Weapons“ zu sehen sind - die bewaffneten Macaba-Anhänger stehen gleich dahinter. Während des Einsatzes wird dem Spieler in einer Zwischensequenz erklärt: „Das ist ein Pulverfass da unten, Männer. Humanitäre Krise trifft es nicht im Ansatz. Macabas Leute kontrollieren alles: Essen, Wasser, Medikamente. Und wen sie damit nicht in der Hand haben, schüchtern sie massiv ein.“ Das AMEP bzw. UNHCR-Zeichen wird im Spiel quasi zum Zeichen von Macabas-Truppe.

Mit dem negativen Bild von chaotischen, nicht von den Vereinten Nationen in den Griff zu bekommenen, afrikanischen Flüchtlingscamps knüpft das Videospiegel an weit verbreitete Vorurteile wie der Machtlosigkeit der UN und ihrer Organisationen an. Macaba nutzt sogar noch westliche Hilfslieferungen, um damit die Bewohner des Camps zu kontrollieren und zu unterjochen - wer nicht mit dem Warlord kooperiert bekommt auch keine Nahrungsmittel: „Macaba kontrolliert einfach alles, so oder so. Alles beginnt und endet mit Macaba“, heißt es im Spiel.

Macabas-Anhänger, uneinheitlich gekleidete junge Männer, sind brutal und skrupellos. Einer versucht zu Beginn der „Subtle Arrow“-Mission vor den Augen des Spielers, eine Frau zu vergewaltigen. Als sich die Frau wehrt und flieht, lädt der Mann sein Gewehr, um die Frau zu erschießen - der Spieler kann ihn aber



Informationsbeschaffung im Nigeria, „Noble Tempest“, Foto: UbiSoft



Gegen Waffenschiebereien in „Tiger Dust“, Foto: UbiSoft

töten und der Frau das Leben retten. Auch im Flüchtlingscamp werden Bewaffnete gezeigt, die Bewohner der Zeltstadt scheinbar grundlos schikanieren. Sie aufzuhalten ist zwar gerechtfertigt, die einzige Möglichkeit dafür ist jedoch, die Männer zu töten.

Auf eine weitere Feindesgruppe trifft der Spieler im Level „Noble Tempest“, welches in Nigeria spielt. Söldner der fiktiven privaten Militärfirma (private military contractor - PMC) „Watchgate“, die eigentlich Sicherheitsdienste für Ölfirmen leisten sollen, halten einen CIA-Agenten gefangen: „Die Typen mischen bei Raffinerien mit, operieren in kleinen Dörfern. Sie destabilisieren eine ohnehin instabile Gegend“, heißt es in der Einsatzbesprechung zur Mission. Der CIA-Agent habe bereits weitere Informationen - auch zur Verbindung des PMC mit „Raven's Rock“ - recherchiert, wurde dann aber gefasst: „Die [Watchgate-Söldner, d. A.] behandeln die Region als ihren Spielplatz und liefern Waffen an Leute wie Dede Macaba“, wird dem Spieler weiter erklärt. Und auch die erste Szene der Mission zeigt die Skrupellosigkeit der Söldner: zwei uniformierte, auf einem Steg stehende Watchgate-Leute erschießen scheinbar grundlos zwei Zivilisten. „Ich sag dir was Mann! Ein paar eiskalte Bastarde spielen da rum, während ihre Freunde Zivilisten abschlachten. Die kriegen ihr Fett schon weg“, kommentiert einer der US-Soldaten im Spielverlauf beim Anblick einiger Fußball-spielender Söldner.

Illegale Geschäfte einer privaten Militärfirmen waren schon im 2009 erschienenen Luftkampf-Actionspiel „Tom Clancy's H.A.W.X.“ Thema. Auch darin stellt sich ein PMC gegen US-Interessen und muss bekämpft werden. Die Kritik der Tom Clancy-Spiele an Militärfirmen ist dabei berechtigt: In der Realität kam es schon mehrfach zu Skandalen - u.a. vielfacher Mord an Zivilisten - rund um Unternehmen aus der Sicherheitsbranche.²⁰ In „Future Soldier“ wird dem Spieler die Problematik um den Einsatz privater Militärfirmen gut dargelegt, gar nicht thematisiert wird hingegen ihr Einsatz in der Realität. Denn da sind gerade die USA Hauptauftraggeber der umstrittenen PMCs.²¹ Im Videospiel arbeiten die Söldner auf der Seite der Bösen und kämpfen gegen die USA, in der Realität wird für die USA mit Waffengewalt gegen die vermeintlich Bösen gekämpft.

Die in „Ghost Recon - Future Soldier“ transportierten Feindbilder sind für Nutzer des westlichen Markts gemacht: den Weltfrieden bedroht eine ominöse Gruppe aus Russland, von der zumindest einige Züge auch in der realen Politik Russlands wiederzufinden sind. In Afrika herrscht in Flüchtlingscamps Chaos, die Vereinten Nationen sind ein zahnlöser Tiger, der die Situation nicht unter Kontrolle hat und zum Aufstieg eines Warlords beigetragen hat. Das Feindbild der privaten Militärfirma wird nur kurz thematisiert: der PMC arbeitet für den russischen Hauptantagonisten und ist ein Feind der USA. Dass Militärfirmen heute vor allem von den USA und anderen westlichen Ländern oder dort beheimatet

ten Unternehmen zum Einsatz gebracht werden, wird dem Spieler verschwiegen. So ist „Ghost Recon - Future Soldier“ das Produkt einer westlichen Softwarefirma gepaart mit der Geschichte eines US-Autors, der für seine neokonservativen und pro-militaristischen Ansichten bekannt ist, dabei jedoch immer noch in Kategorien des Kalten Krieges denkt und Kritik am Handeln der eigenen Herkunftsnation und seiner Verbündeten ausblendet.

2.2 Ärger mit Pakistan

Eine besondere Rolle in „Ghost Recon - Future Soldier“ kommt der pakistanischen Armee zu - auch wenn diese im Spiel nicht in Form einer virtuellen Person auftaucht und der Spieler auch nur in einer Mission in Pakistan agiert. Brisant ist das im Spiel dargestellte Verhältnis zwischen den USA und Pakistan deshalb, weil es aktuell auch in der Realität mit Spannung behaftet ist. Die Ausgangslage im Level „Tiger Dust“ scheint ebenfalls der Realität zu entsprechen: Pakistan ist tatsächlich ein großer Umschlagplatz für Waffen.²² Im Spiel wird ein Waffenhändler gesucht, der mit „Raven's Rock“, den Watchgate-Söldnern und Macaba zusammengearbeitet hat. Man soll den Waffenhändler schnappen, den Käufer solle man den Pakistanern überlassen.

Nachdem die Zielperson aufgefunden wurde, soll sie aufgegriffen werden. Allerdings heißt es vom Hauptquartier der Ghosts: „Der Einsatz erhöht sich. Die Pakistaner rücken in den Bereich [in dem die Zielperson ist, d. A.] vor. Sie haben schon zwei Haupt-routen gesperrt. Die wollen wohl auf beiden Hochzeiten tanzen.“ Einer der Ghosts dazu: „Das war nicht der Deal.“ „Die machen gerade einen Neuen. Es wird ziemlich unübersichtlich, Leute“, antwortet das Hauptquartier. Ein Ghost fragt, ob man nicht den eben ergriffenen Waffenkäufer gegen den Händler eintauschen könne. „Geht nicht, Hunter. Der Händler ist der große Fang. Haben die Pakistaner ihn, kommen wir nicht mehr dran. Entkommt er, finden wir ihn vielleicht nie wieder.“ Ghost Leader verspricht: „Wir kriegen ihn, Sir. Was machen wir mit der pakistanischen Armee?“ „Wir schicken Sie von der anderen Seite rein. Dann treiben die Pakistaner das Ziel auf Sie zu und es kommt nicht zu ungewollten Kämpfen. Damit das klar ist: Sie dürfen die Pakistaner auf keinen Fall angreifen!“, stellt das US-Hauptquartier klar. „Werden die zu uns auch so nett sein, Sir?“, fragt einer der Ghosts. „Solange die Sie nicht sehen“, antwortet der Einsatzleiter. Während sich die US-Kräfte an die ursprüngliche Vereinbarung halten und die pakistanischen - zumindest noch halb-befreundeten - Kräfte respektieren und auf sie Acht geben, werden die Pakistaner als unzuverlässig und im Zweifel als Verräter der gemeinsamen Aktion dargestellt. Auf den Straßen von Peshawar kommt es nach dem Dialog mit der US-Einsatzleitung zu heftigen Gefechten zwischen den Ghosts

und Kämpfern des Waffenhändlers bzw. der Waffenhändlerin - die pakistanische Armee tritt dabei allerdings gar nicht auf.

In der Nachbesprechung zum Einsatz in Peshawar wird den Pakistanern dann sogar direkt unterstellt mit dem Feind zusammenzuarbeiten: „Die pakistanische Regierung ist stinksauer, dass wir ihnen die Prugova weggeschnappt haben. Wahrscheinlich weiß sie zu viel über den ISI.“ Doch wie viel von der Darstellung der pakistanischen Regierung und Armee stimmt mit der Realität überein?

Der pakistanische Militär-Geheimdienst „Inter-Services Intelligence“ (ISI) ist - wie jeder Nachrichtendienst - extrem undurchsichtig. Gerade im Westen wird dem ISI seit Jahren vorgeworfen, mit Islamisten zusammenzuarbeiten.²³ Dem Geheimdienst wird sogar vorgeworfen, lange vor den USA vom Aufenthaltsort des Terroristenführers Osama bin Laden in Pakistan gewusst und ihn gedeckt zu haben - dafür sollen die USA sogar Beweise haben.²⁴ Noch größere Spannungen lösen aber die immer wieder stattfindenden Drohnen-Angriffe der USA auf dem Gebiet Pakistans aus: bei den mindestens 291 US-Drohnenangriffen im pakistanisch-afghanischen Grenzgebiet seit 2004 sollen zwischen 2.292 und 2.863 Menschen getötet worden sein.²⁵ Mindestens 1.104 seien verletzt worden. 126 Islamistenführer sollen bei den Einsätzen getötet worden sein. Aber auch 385 bis 775 Zivilisten, darunter 164 Kinder, wurden Opfer der Drohnen - Kollateralschäden, die zu politischen Verstimmungen zwischen den USA und Pakistan geführt haben. In Karatschi gingen im Januar 2012 etwa 100.000 Pakistaner gegen die Drohnenangriffe auf die Straße.²⁶ Die pakistanische Regierung toleriert die Drohnenangriffe auf ihrem Hoheitsgebiet nur zähneknirschend. Nach einem versehentlichen NATO-Luftangriff auf zwei pakistanische Militärposten im November 2011, bei dem 24 pakistanische Soldaten getötet wurden, sperrte die pakistanische Regierung allerdings aus Protest für einige Monate die Nachschubroute für die NATO-Kräfte in Afghanistan.²⁷ Auch die internationale Afghanistan-Konferenz im Dezember 2011 in Bonn wurde von Pakistan als Reaktion auf den NATO-Angriff boykottiert.²⁸ Auch aktuell gibt es noch Spannungen zwischen - vor allem - den USA und Pakistan.

Dieser Konflikt wird in „Ghost Recon - Future Soldier“ aufgegriffen, ohne jedoch die Hintergründe zu nennen. Darüber inwieweit der ISI mit islamistischen Organisationen verstrickt ist (oder eben nicht), kann keine endgültig Aussage gemacht werden - das wissen auch wohl nur die pakistanischen Geheimdienstler selbst. Dass Pakistan aber gute Gründe hat, misstrauisch gegenüber den USA zu sein, wird dem Spieler in „Ghost Recon“ verschwiegen. Hört der Spieler etwas über den realen Konflikt zwischen beiden Staaten, könnte seine Position dazu durch die Darstellung im Videospiel vorbelastet sein. Gerade, da die Darstellung Pakistans in dem Videospiel kein Einzelfall ist, sondern auch über andere Medien transportiert wird - in Nachrichten werden die US-Drohneinsätze aber meist wenigstens noch erwähnt. Letztlich wird in „Ghost Recon - Future Soldier“ eine einseitige, westliche Sicht der Politik präsentiert, in der die Pakistaner dem Spieler als unzuverlässig und am Ende gar noch als mit dem Hauptantagonisten von „Raven's Rock“ kollaborierend präsentiert werden. Eine kritische Auseinandersetzung, bei der auch die eigene, westliche Seite kritisch behandelt wird, findet auch hier nicht statt.

2.3 Politische und moralische Fragen

„Ghost Recon - Future Soldier“ ist ein Shooter-Videospiel. Es geht darum, virtuell-dargestellte Menschen zu erschießen, um ans Ziel zu gelangen. Im Gegensatz zu actionlastigen Shooter-Titeln wie der „Call of Duty: Modern Warfare“-Reihe lässt „Ghost Recon“ dem Spieler aber oft die Wahl zwischen einer kämpferischen- oder

einer schleichenden Vorgehensweise: Gegner können erschossen oder lautlos umgangen werden. In manchen Missionen scheint es in einigen Abschnitten aufgrund der schieren Maße an Gegnern sogar spielerisch unmöglich im Gefecht zu bestehen, weshalb schleichen - und dabei den Gegner am Leben zu lassen - unausweichlich zu sein scheint. In manchen Abschnitten müssen auch nur einige Gegner umgangen, andere lautlos getötet werden - entweder mittels eines Messers, einem durch hartes Zupacken erfolgten Genickbruch oder einem fast aufgesetzten Kopfschuss, bei dem der zusammensackende Körper des Gegners vom Ghost aufgefangen und lautlos auf den Boden gelegt wird. Die Entscheidung ob schleichen - es zumindest zu versuchen nicht entdeckt zu werden - oder direkte Konfrontation, wird dem Spieler in „Ghost Recon“ laufend gestellt. Es gibt aber auch Stellen im Spiel, die den Spieler vor spezielle moralische Fragen stellen.

So beginnt das Sambia-Level „Subtle Arrow“ damit, dass die Ghosts mitbekommen, wie ein bewaffneter Mann versucht eine Frau zu vergewaltigen. Die Frau wehrt sich und kann fliehen, der Bewaffnete will sie erschießen und lädt sein Gewehr. Doch die Figur des Spielers hat sich im Rücken des Mannes angeschlichen und soll den Kämpfer töten: „Schlaf schön, du Hurensohn“, ist der Kommentar des Avatars - Kozaks - zu dem Genickbruch dazu. Zögert der Spieler in der Situation zu lange, erschießt der bewaffnete Mann die wegrennende Frau - töten muss der Spieler den Mann in jedem Fall, um das Spiel fortführen zu können. An anderen Stellen des Levels hat der Spieler vollends die freie Wahl, ob er von feindlichen Kämpfern bedrohten Menschen hilft oder die Szene ignoriert und damit weiter unentdeckt bleibt.

Im Nigeria-Level „Noble Tempest“ gibt es vor allem eine interessante Diskussion über die Fragen nach einem Eingreifen durch die US-Soldaten. Drei Männer zerrn einen feindlichen Söldner in einen Hinterhof, treten den Wehrlosen zusammen und malträtiert ihn mit einem Säbel. Die Ghosts beobachten die Szene von einem Balkon aus und kommentieren: „Die Einheimischen sinnen wohl nach Rache“, so einer der US-Soldaten. Ein Anderer fragt: „Die reißen ihn in Stücke. Was sollen wir tun?“ Ein Dritter: „Tun? Wir sind nicht mal hier.“ Während der Spieler zuvor minutenlang durch das Level gelaufen ist und die Ghosts dutzende Feinde - es mussten beispielsweise zwei Hubschrauber abgeschossen werden - getötet haben, wird sich kurz darauf bezogen nicht eingreifen zu können, weil man ja in einer verdeckten Operation sei.

Das eigene Handeln wird in dem ganzen Spiel nicht in Frage gestellt. Während die Feinde als kaltblütige Killer dargestellt werden, gelten die Ghosts als gerechte Krieger. Diese Unterscheidung mag zunächst Sinn machen, da die Ghosts im Gegensatz zu etwa den Watchgate-Söldnern und den Truppen Macabas nur gegnerische Kombattanten und keine Zivilisten töten (auch wenn der rechtliche Status von Söldnern bei Militäroperationen umstritten ist). Allerdings ist es in „Ghost Recon - Future Soldier“ durchaus möglich, unbestraft einige Zivilisten zu erschießen. In vielen Missionen - etwa in Sambia, Nigeria und Pakistan - rennen verängstigt aussehende Unbeteiligte durch die Gefechtszone, suchen Deckung oder schmeißen sich auf den Boden. Die Zivilisten können dem Spieler zufällig vor das Zielvisier laufen und unabsichtlich getötet, aber eben auch gezielt vom Spieler erschossen werden. Zwei Zivilisten lassen sich problemlos nur mit dem Hinweis eines Kameraden - „Pass auf wo du hinschießt, das sind Zivilisten!“ - gezielt töten. Erst nach drei Tötungen von Zivilisten durch den Spieler gilt die Mission als gescheitert: „Sie haben zu viele Zivilisten getötet.“ In einem Video über die Produktion von „Ghost Recon“ wird gesagt, dass im Spiel keine Gewalt gegen Zivilisten propagiert werde.²⁹ Das stimmt zwar, die Aussage Elizabeth Loversos von „Red Storm Entertainment“, dass der Spieler für sinnlose Gewalt bestraft werde,



Im Multiplayer-Modus auch gegen Zivilisten?, Foto: UbiSoft

ist aber schlicht falsch. Es ist möglich im Spiel ungestraft Zivilisten zu töten und ob auch die Gewalt gegen die dargestellten Feinde sinnvoll ist, darf zumindest kritisch hinterfragt werden.

Grundsätzlich wird in „Ghost Recon - Future Soldier“, wie übrigens in vielen weiteren militärischen Videospielen, suggeriert: Wer tötet oder andere Menschen mit dem Tod bedroht, darf selbst getötet werden, auch wenn der Spieler dabei nicht in einer Notsituation ist. Dies gilt im Spiel allerdings auch, wenn alternative Möglichkeiten zum Töten - also die Gefangennahme des Täters - in der Realität möglich wären. So kommt es in „Ghost Recon“ fast in jeder Mission zu einem vermeintlichen „Finalen Rettungsschuss“, dem gezielten tödlichen Einsatz von Schusswaffen gegen eine Person, die eine andere bedroht. Zumindest nach deutschem Recht ist der Schuss nur als Ultima ratio zur Abwendung einer akuten Gefahr für Leib oder Leben der bedrohten Person zulässige Handlung; „Ein Schuss, der mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit tödlich wirken wird, ist nur zulässig, wenn er das einzige Mittel zur Abwehr einer gegenwärtigen Lebensgefahr oder der gegenwärtigen Gefahr einer schwer wiegenden Verletzung der körperlichen Unversehrtheit ist“, heißt es etwa in Artikel 66, Absatz 2 des Bayerischen Polizeigesetzes - in den anderen Bundesländern gelten ähnliche Bestimmungen. Im Videospiel gäbe es Alternativen zu den gezielten Tötungen (im Mehrspieler-Modus können etwa auch Betäubungswaffen eingesetzt werden), die in der Einzelspieler-Kampagne aber nicht angewandt werden können.

Auch an anderer Stelle des Spiels wird eine rechtliche und moralische Grenze überschritten: auch wenn es ein für den Spieler befriedigendes Ende sein mag, eigentlich müssten die Ghosts den schwer verletzten „Raven's Rock“-Mann am Ende des letzten Levels von den Gleisen holen und ihn einem ordentlichen Gericht zuführen. Zumal es sich bei ihm um einen zwar wahrscheinlich schuldigen, aber in der Situation vor Ort wehrlosen Zivilisten handelt. Gerade die Verzögerung in der Schluss-Szene - die Ghosts haben die Waffe auf den „Raven's Rock“-Mann gerichtet, die Einsatzzentrale, zu der es Verbindungsprobleme gibt, befiehlt den Ghosts jedoch, den Mann nicht anzutasten - drängt die Gedanken des Spielers geradezu darauf den Mann nun endlich umzubringen und seine Rache - in der ersten Mission wurde ein Ghost-Team von „Raven's Rock“ getötet - zu bekommen. Rache, das persönliche Motiv des Ghost-Teams gegen „Raven's Rock“ vorzugehen, wird im Spiel für gut geheißt. Wie im gesamten Spiel sind die Ghosts aber auch in dieser Szene Richter und Henker zugleich und machen, was sie bzw. ihre Befehlsgeber wollen.

Doch es muss nicht immer gleich um Tötungen oder unterlassene, zum Tod führende Hilfeleistung gehen: bei einer Verhör-Szene im Vorspann des Levels „Valiant Hammer“ ist ein an einem Stuhl gefesselter russischer Soldat im Gesicht blutverschmiert.

Kozak, der das Verhör durchführt, hat Blut an seiner Faust und auf seinem T-Shirt - der feindliche Soldat wird physisch gefoltert. Zwar fällt die Szene weit sanfter aus als in anderen Shootern - in der „Call of Duty: Modern Warfare“-Serie wird auch mit Elektroschocks gefoltert - dennoch werden damit klare, in der auch von den USA unterschriebenen Genfer-Konvention festgelegte Regelungen im Umgang mit ergriffenen, gegnerischen Kombattanten verletzt.

Eine politische Frage ist die nach dem Aggressor in dem Videospiel: „Raven's Rock“ wollte einen Sprengkopf in den USA zünden, was in der ersten Mission von „Ghost Recon - Future Soldier“ vereitelt werden konnte. Doch erlaubt es ein vereitelter Anschlag, dass Territorium des vermeintlichen Gegners mit Soldaten zu betreten? Immerhin sind es die Ghosts, die in der Mission „Silent Talon“, die im Norden Russlands spielt, einen Fuß auf russisches Territorium setzen, noch bevor die Russen den Westen in London (erfolgreich) angreifen. Auch die Mission „Firefly Rain“, bei der die Ghosts ein russisches Frachtflugzeug zum Absturz bringen, spielt noch vor dem russischen Raketenangriff in London. Wer nun der Aggressor ist, kann nicht einfach gesagt werden. Kann ein vereitelter Anschlag Grund für einen Angriff mit Soldaten - und wenn es nur vier Ghosts sind - sein? Hinzu kommt, dass die aus Russland auf London abgefeuerte Rakete nicht von der offiziellen russischen Regierung stammt, sondern ein Werk der Putschisten von „Raven's Rock“ ist, die die Rakete allerdings abfeuern, bevor der zunächst erfolgreiche Putsch stattfindet. Wer Aggressor und wer Verteidiger ist, kann nicht endgültig bestimmt werden. Beide Seiten brechen mit ihren Aktionen die Charta der Vereinten Nationen.

Allerdings sind es vor allem die USA, die im Spiel durch ihr militärisches Eingreifen die Souveränität gleich mehrerer Staaten missachten. In „Future Soldier“ operieren Ghost-Teams in Nicaragua, Bolivien, Sambia, Nigeria, Pakistan und Russland, ohne dass das Eindringen der US-Truppen in die anderen Staaten - mit Ausnahme Pakistans - nur im Geringsten thematisiert wird. Im Pakistan-Level „Tiger Dust“ agieren die Ghosts immerhin mit Wissen und Einverständnis des pakistanischen Militärs, auch wenn es zu Differenzen kommt. Zur Verteidigung der politischen Interessen der USA wird jegliche Souveränität anderer Staaten missachtet werden - so die Botschaft. Der Spieler von „Ghost Recon - Future Soldier“ bekommt den Eindruck, dass weltweite Militäreinsätze in fremden Staaten normal seien. Die Missachtung staatlicher Souveränität wird banalisiert. Zwar spiegelt „Ghost Recon“ damit in weiten Teilen die Realität wieder - die USA führen schon heute im Jemen, in Pakistan und in vielen anderen Ländern Militäreinsätze gegen vermeintliche Terroristen durch, ohne die Regierungen der Länder nach Erlaubnis zu fragen -, doch ist dies ein Missstand in der heutigen Welt und sollte den - oft noch jungen - Spielern nicht noch positiv nahe gelegt werden. Viele der heutigen, mei-



Üben um zum Held zu werden: Guerilla-Modus, Foto: UbiSoft



Heldenbaukasten, Foto: UbiSoft

stens mithilfe von Drohnen durchgeführten, verdeckten US-Militäroperationen sind nicht im Einklang mit den Bestimmungen des Völkerrechts. Es ist schlichtweg verboten, mit irgendwelchen Spezialeinheiten wild in fremden Ländern herumzuoperieren - und das mit gutem Grund.

Dennoch gewinnen Spezialeinheiten in der US-Kriegsplanung immer größere Bedeutung. Ihr Umfang wuchs von 37.000 in den 1990er Jahren auf 58.657 im Jahr 2011. US-Präsident Barack Obama kündigte eine weitere Vergrößerung auf etwa 70.000 Spezialeinheiten bis zum Jahr 2015 an. Dementsprechend stieg auch das Budget des zuständigen „Special Operations Command“ (SOCOM) von 2,3 Mrd. Dollar jährlich im Jahr 2001 auf 9,8 Mrd. Dollar 2011 steil an. Die Angaben, in wie vielen Ländern US-Spezialeinheiten operieren, variieren stark: Die Rede ist zwischen 70 und 120 Staaten.³⁰ Das Aufgabenprofil solcher Spezialeinheiten reicht von gezielten Tötungen über Sabotage und die systematische Destabilisierung missliebiger Staaten, u.a. durch die Ausbildung und Aufrüstung „befreundeter“ Oppositionsgruppen wie aktuell etwa in Syrien.³¹

In dem Videospiel führen die Ghosts die Missionen auf fremden Boden ohne jede Nachfrage aus und setzen den am 20. September 2001 durch US-Präsidenten George W. Bush vor dem Kongress ausgerufenen weltweiten „Krieg gegen den Terror“ in die Praxis um. Gesetze oder die Souveränität von Staaten werden dabei einfach ignoriert.

2.4 Heldentum

Wo es Feinde gibt, gibt es auch die guten Helden. In „Ghost Recon - Future Soldier“ sind das natürlich die Mitglieder des Ghost-Teams: die US-Soldaten müssen die vermeintliche Demokratie in Russland schützen, dem weggeputschten Präsidenten wieder zur Macht verhelfen und ihre vermeintlich gerechte Rache bekommen. Über die Politik und Legitimität von Präsident Volodin, den der Spieler in der Mission „Gallant Thief“ aus der Haft befreien und der im nachfolgenden Level bei der Demonstration in Moskau von den Ghosts beschützt werden muss, wird dabei im Spiel nichts gesagt. Die im Spiel so positiv dargestellte Hilfe bei der Erhaltung eines politischen Systems sieht in der Realität anders aus: da unterstützen die USA etwa noch immer den nachweislichen Wahlfälscher und afghanischen Präsidenten Hamid Karzai oder halfen in der Vergangenheit etwa Putschisten in Chile beim Sturz der demokratisch gewählten Regierung. In „Ghost Recon - Future Soldier“ werden die USA bzw. das US-Militär um das Ghost-Team hingegen zum Garant für den Erhalt von Demokratie stilisiert. Eine krasse Verkehrung der Tatsachen.

Wo die Feinde von „Raven's Rock“ im Spiel mysteriös und wei-

testgehend gesichtslos bleiben, kann im Handbuch von „Ghost Recon - Future Soldier“ über jedes Mitglied des Ghost-Teams sogar eine Kurzbiografie abgerufen werden:

- Ghost Leader alias Captain Cederik Ferguson ist „schon als Kind zu Pflichterfüllung erzogen“ worden, seine Akte strotze vor Belobigungen und er treffe immer die richtige Entscheidung: „Unter Ferguson wird jeder mit Respekt behandelt, egal ob Freund oder Feind.“
- Pepper, Master Sergeant Robert Bonifacio, ist ein „tödlicher Scharfschütze und verfügt über stahlharte Nerven“. Er habe trotz seines noch jungen Alters schon „alles gesehen. Was auch geschieht, Pepper kennt es schon und damals war es viel Schlimmer.“
- 30K beziehungsweise Sergeant First Class Jimmy Ellison tut, „was getan werden muss, egal was es ist. Er ist ein Krawallbruder, dem man nicht die Wahl der Bar überlassen sollte, aber wenn es um Kampf kommt, kann man hundertprozentig auf ihn zählen.“ Ellison sei aggressiv aber niemals rücksichtslos.
- Kozak, der eigentlich Staff Sergeant John Kozak heißt, ist der neue Rekrut der Ghost-Einheit. Er hat russische Eltern, ist aber in New York City aufgewachsen, „als der Terror seine Stadt erschütterte. Die Ereignisse des 11. September haben ihn sehr erschüttert und waren für ihn einer der Gründe zur Armee zu gehen.“ Kozak halte es „für seine oberste Pflicht, dem Vaterland zu dienen.“

Auch in Zwischensequenzen werden dem Spieler die Soldaten näher gebracht: Im Vorspann der Moskau-Mission telefoniert etwa Ghost Leader mit seinem scheinbar noch sehr jungen Sohn, der an dem Tag Geburtstag hat. Die Stimme des Soldaten klingt bedrückt und das Telefonat, das Ghost Leader aus einem fliegenden Militärhubschrauber heraus führt, ist nur kurz: „Daddy muss jetzt arbeiten okay. Junge ja hab dich lieb!“ Trotz solcher und anderer Szenen, in denen die Soldaten vor allem als muskelbepackte, harte Jungs dargestellt werden, bleiben die Charaktere im Spiel unterentwickelt. Es reicht jedoch, um die Ghosts als sehr positiv und ihren Kampf als gerechtfertigt anzusehen.

Dieser Kampf für eine gerechte Sache wird dabei von durchtrainierten Kampfmaschinen ausgeführt: Allein die Aufmachung der vier Ghosts flößt Respekt ein. Die Missionen bestreiten die Ghosts in Tarnanzügen samt Sturmhaube. Vor den Augen tragen sie eine Brille, in deren einem Glas interaktive Daten über das Schlachtfeld eingespielt werden. Das Auftreten ist relativ martialisch. In Zwischensequenz auf einem Schiff der US-Navy tragen die Ghosts enge T-Shirts, auf denen sich ihre Muskeln abzeichnen. Dazu passen die Dialoge - in einer Sequenz nach dem Nigeria-Level geht das Ghost-Team an einer Schlange aus wartenden Navy-Soldaten vorbei: „He, wir stehen hier an! Die Army hält wohl nichts von Manieren, was?“

Ein Ghost hebt seine Faust und entgegnet: „Willst du mir etwa welche beibringen, ja?“ Ein zweiter Ghost geht dazwischen und hält beide auseinander: „Tschuldige, wir sind heute etwas durch den Wind. Haben 72 Stunden nicht geschlafen und ein Dorf voller toter Kinder hinter uns. Unser Fehler.“ Der Navy-Soldat ist erschrocken und stammelt verdutzt: „He ihr könnt ruhig vorgehen.“ Die Ghosts gehen vorbei, Kozak sagt noch leise „Pisser!“ In einer anderen Zwischensequenz auf dem Navy-Schiff unterhalten sich zwei Soldaten beim Essen über eine Militärmission, von der einer der beiden gehört hat. Bei der Mission sei plötzlich ein feindlicher Hubschrauber aufgetaucht und habe das Team überrascht: „Der Sniper sieht den Heli und legt einfach auf ihn an. Okay absolut cool Er drückt ab PENG kein Pilot mehr“, erzählt der Soldat begeistert über die Geschichte, die er gehört hat. Zwei Ghosts sitzen an einem anderen Tisch und essen ebenfalls. Der eine spricht leise zum anderen: „Wenn ich mich recht entsinne, war dieser ‚eine Schuss‘ - von ner Panzerfaust.“ „Yep“, erwidert der Andere. Die zwei Navy-Soldaten kriegen von dem Gespräch nichts mit. Die Ghosts sind tödlich effizient, protzen aber nicht mit ihren Fähigkeiten, so die Botschaft der Zwischenszene. Dies passt zum im gesamten Videospiel verbreiten Bild der lautlosen, geheimen Krieger.

Die US-Soldaten werden als stark und tödlich genau aber auch als gerecht und Befehlen gehorchend dargestellt: das letzte, durch den Beschuss der Ghosts schwer verletzte Mitglied von „Raven's Rock“ könnte in der - im vorherigen Abschnitt schon genauer erläuterten - letzten Mission von den Ghosts direkt hingerichtet werden. Doch stattdessen folgt das Team seinem kurz zuvor erhaltenen Befehl, rührt den Verletzten nicht an und überlässt ihn dem herannahenden Zug. Statt einer Hinrichtung kann den Ghosts „nur“ unterlassene Hilfeleistung vorgeworfen werden, wobei sie damit auch noch einen Befehl ihres Hauptquartiers befolgen.

Wie ehrenhaft die Mitglieder der US-Spezialeinheit sind, wird dem Spieler etwa in der Mission „Gallant Thief“ präsentiert, in dem der geputzte russische Präsident aus einem Gefängnis befreit werden muss. In der Mission nimmt der Spieler kurzzeitig einen russischen Soldaten per Würgegriff gefangen, um mit dessen Hilfe eine verriegelte Tür öffnen zu können. Dem Soldaten wird von dem Ghost versprochen, am Leben gelassen zu werden, wenn er kooperiert - dieses Versprechen hält der Ghost ein, obwohl es für ihn kein Problem und im Hinblick auf die Mission wohl auch weitaus sicherer wäre, den Russen zu töten. Dies würde allerdings das Bild vom ehrenhaften Ghost stören. Und so versetzt Kozak dem Russen nur einen Schlag, der zur Bewusstlosigkeit führt.

Die Ghosts werden als starke und im Einsatz tödlich effektive Männer dargestellt. Zugleich sind sie Menschen und haben einen persönlichen Hintergrund. Die persönlichen Bedürfnisse werden aber hinter die Kameradschaft - der Rache für die getöteten Kameraden - und den Auftrag - die vermeintlich durch „Raven's Rock“ destabilisierte politische Lage wieder herzustellen - gestellt. Am Ende wendet das vier-Mann-Team eine weltpolitische Krise ab, die in einen Weltkrieg zwischen Russland und der NATO hätte führen können.

2.5 Mythos „Spezialeinheit“

„Ghost: Dem Volksglauben zufolge sind Geister Manifestationen Verstorbener, die zurückkehren, um den Lebenden zu helfen oder sie zu bestrafen“, steht es in weißen Lettern nach der ersten Mission mit Streich-Musik unterlegt auf dem ansonsten schwarzen Bildschirm - „Ghost Recon - Future Soldier“ baut um die Spezialeinheit ein Bild moderner Spartaner. Die Soldaten werden im Spiel - wie auch schon im vorherigen Abschnitt beschrieben wurde - quasi als unbesiegbare Kampfmaschinen stilisiert. Sie sind lautlose Kämpfer

für die gute Sache. Wie sie agieren, ist beeindruckend: sie infiltrieren ganze feindliche Basen, ohne entdeckt zu werden. Mit Simultanabschüssen werden ganze feindliche Trupps eliminiert, ohne Alarm auszulösen: Auf Knopfdruck lassen sich im Spiel bis zu vier Gegner markieren. Jeder der drei KI-gesteuerten Kameraden sucht sich dann selbstständig eine geeignete Schussposition und nimmt je einen der markierten Feinde ins Visier. Haben alle drei und auch der Spieler selbst auf das Ziel angelegt, kann geschossen werden - die KI-Kameraden drücken gleichzeitig ab, der Schuss läuft dabei in Zeitlupe, was das Geschehen noch imposanter macht. Schon im Spiel - in der bereits oben beschriebenen Szene auf dem Schiff der US-Navy - ranken sich Mythen um die Spezialeinheit.

Dieser Mythos vom Supersoldaten wird durch einen Totenkult ergänzt. Auf hinterhältige Weise kommt gleich in der ersten Mission ein Ghost-Team ums Leben. Jedoch: „Wir alle müssen Opfer für unser Land bringen“, heißt es in der darauf folgenden Einsatzbesprechung für die nächste Mission. Eine kurze Szene zeigt die mit einer USA-Fahne überdeckten Särge der Gefallenen. Die Toten werden aber nicht einfach vergessen. Die Ghost-Einheiten stehen kameradschaftlich füreinander ein und ruhen erst, wenn sie Rache genommen haben - auch wenn dies außerhalb jeden Rechts steht.

Der verbreitete Mythos kann durchaus auch auf reale militärische Spezialeinheiten abfärben. Schon heute haben einige Militäreinheiten in der Bevölkerung etwa den Ruf „besonders hart“ zu sein. Berühmt sind etwa die US-Navy-Seals, die französische Fremdenlegion oder in Deutschland die Kampfschwimmer.

Die „Ghost Recon“-Reihe hilft seit ihrem Beginn bei der Konstruktion und Verbreitung dieses Mythos „Spezialeinheit“ - und steht damit nicht allein. Besonders das 2010 erschienene „Medal of Honor“, das den Spieler in die Haut von US-Soldaten verschiedener Spezialeinheiten, die in Afghanistan gegen Taliban und Al-Kaida kämpfen, versetzt, hebt sich dabei hervor. In „Medal of Honor“ heißt es in weißer Schrift auf schwarzem Grund ebenfalls mit theatralischer Streich-Musik unterlegt: „Krieger erwachsen aus Loyalität, aus der Liebe zum Nachbarn und zum Land, und aus dem Bedürfnis, Schutz zu gewähren. Ihre Handlungen sind präzise, von Prinzipien gelenkt, entschlossen, und sie dienen selbstvergessen dem Wohle anderer. - Für jene Männer, die jedes Opfer bringen, um zu werden, was sie sind. - Für die Ehre. Für das Land. Für den Bruder.“ Im Herbst soll der Nachfolger „Medal of Honor: Warfighter“ erscheinen und er schickt sich nach bisherigen Informationen an, einen neuen Höhepunkt bei der Konstruktion eines Mythos rund um militärische Spezialeinheiten zu setzen: In dem Spiel sollen militärische Spezialeinheiten aus zwölf Nationen spielbar sein, darunter auch die „Kommando-Spezialkräfte“ der Bundeswehr.³² Apropos KSK: Wenig dringt über die konkreten Aktivitäten von Spezialeinheiten an die Öffentlichkeit. Bekannt ist aber, dass sie häufig keineswegs so edel agieren, wie bei „Ghost Recon - Future Soldier“ dargestellt. So war das KSK etwa an der Entführung und Misshandlung von Murnat Kurnaz beteiligt gewesen.³³

Dennoch wird in all diesen Spielen suggeriert, dass die Soldaten die Helden unserer Zeit seien. Beeindruckende Personen, die man bewundern oder zu denen man sogar selbst werden sollte - gerade militärische Spezialeinheiten haben oft Probleme, genügend Nachwuchs zu finden. Hundertausendfach unter jungen Menschen verbreitete Spiele wie „Ghost Recon“ können da durchaus helfen. Und wenn kein Nachwuchs geworben werden kann, so wird immerhin ein positives Bild von militärischen Eliteeinheiten verbreitet - die Zustimmung in der Heimat, der Rückhalt in der eigenen Bevölkerung, ist für Militäreinsätze wichtig und gerade in Deutschland noch nicht erreicht.



Mit modernster Technik in den Krieg: Drohen (links) und Warhound (rechts), Foto: UbiSoft

2.6 High-Tech Militärgerät

„Future Soldier“, der Titel des aktuellen „Ghost Recon“-Teils ist Programm. So erklärt etwa Yann Suquet, Associate Producer bei UbiSoft: „Ghost Recon - Future Soldier‘ heißt ‚Future Soldier‘, weil es in der nahen Zukunft passiert - in so ca. 10 bis 15 Jahren. Die Technologien, die wir im Spiel sehen, gibt es zwar noch nicht, aber die sind alle in der Entwicklung. Dass heißt, das ist natürlich alles offiziell, wir verraten da nichts was die CIA irgendwie heimlich unter der Decke entwickelt. Die sind wahrscheinlich schon an etwas viel Coolerem dran. Aber man findet schon öffentlich heraus, dass das alles entwickelt wird. Wir gehen einfach nur davon aus, dass es diese ganzen Technologien in der nahen Zukunft schon gibt und dass die Einsatzbereit ist. Und das die Ghosts, die ja die absolute Elite der US-Truppen sind, diese Technologien schon benutzen können.“³⁴ Folgerichtig bekommt der Spieler des in der nahen Zukunft spielenden Spiels auch allerlei modernes Militärgerät an die Hand. Einiges davon gibt es auch heute schon: Etwa verfügen die Ghosts über eine kleine fliegende Drohne, mit der feindliche Gegner ausfindig gemacht werden können. Auf Knopfdruck - und das gibt es heute noch nicht - wird aus der Flugdrohne eine Fahrzeugdrohne. Das „Crawler“ genannte Fahrzeug kann wie ein ferngesteuertes Auto umhergefahren werden und einen elektrischen Impuls abgeben, der technische Geräte eine zeitlang ausschalten oder Gegner irritieren kann.

Eine weitere und weitaus größere Drohne kommt im Level „Silent Tallon“ vor: „Der Warhound ist eine selbstgetriebene mobile Artillerie mit genug Feuerkraft, um Feindstellungen auszuheben, und dient zugleich als Deckung“, wird dem Spieler in der Missionsbeschreibung erklärt. Die vierbeinige Drohne ist etwa einen Meter breit, zwei Meter hoch und ebenso lang. Sie läuft dem Ghost-Team automatisch hinterher oder geht sogar an die Front. Der Spieler kann auf den Warhound zugreifen und ihm Ziele zuweisen. Bewaffnet ist das autonome System mit einem Mörser und Lenkraketen, die der Spieler ins Ziel steuern muss. Noch gibt es in der Realität keine serienreife, dem Warhound entsprechende Drohne. Die „Defense Advanced Research Projects Agency“ (DARPA), die für Forschung zuständige Abteilung des US-Verteidigungsministeriums, ist aber an der Technologie interessiert: mit DARPA-Geldern entwickelte der Roboterhersteller „Boston Dynamics“ vor einigen Jahren den vierbeinigen Laufroboter „Big Dog“. Für einen Prototyp des Nachfolgers, dem „Legged Squad Support System“ (LS3), startete im Januar 2012 die Erprobungsphase.³⁵ Das LS3 kann 180 Kilogramm Ladung (Ausrüstung oder auch Soldaten) aufnehmen und damit 32 Kilometer in 24 Stunden zurücklegen, ohne betankt zu werden - das System funktioniert über einen Kolbenmotor. Wie der Warhound in „Ghost Recon“, soll auch der LS3 in Zukunft auf

Sprachbefehle von Soldaten reagieren. Die Entwicklung am LS3 soll Mitte 2013 abgeschlossen sein - ob der vierbeinige Roboter dann auch in Serie produziert werden kann und wird, scheint aber noch nicht entschieden worden zu sein.³⁶ Laufende - statt fahrende Drohnen - schon heute werden verschiedene kleine Fahrzeugdrohnen von Armeen genutzt - haben den entscheidenden Vorteil, auch bei widrigen Bodenverhältnissen voranzukommen.³⁷ Im „Silent Tallon“-Level von „Ghost Recon - Future Soldier“ wird der Warhound im tiefen Schnee Nord-Russlands eingesetzt.

Die auffälligste Militärtechnologie im Spiel tragen die Hauptprotagonisten: die Ghosts - und in späteren Missionen auch die im Mehrspieler-Modus spielbaren feindlichen russischen Soldaten der fiktiven Eliteeinheit Bodark - verfügen über einen optischen Tarnanzug und sind dadurch nahezu unsichtbar. Der Anzug aktiviert sich bei geduckter oder liegender Haltung, rennen kann der Spieler im Tarn-Modus nicht. Dafür kann er sich unauffällig an Feinden vorbeischieben und die Feinde kriechend sogar nur mit wenigen Metern Abstand umgehen. Solch aktive Tarnung ist auch in der Realität ein Ziel militärischer Forschung. So gab das kanadische Verteidigungsministerium im Februar 2007 beispielsweise unter dem Titel „Active camouflage for infantry headwear applications“ eine Studie über die verschiedenen Ansätze optischer Tarnung heraus.³⁸ In der Realität ist noch nichts über serienreife optische Tarnanzüge bekannt - in absehbarer Zeit wird es sie aber sicherlich geben.

Ähnlich sieht es mit der Augmented-Reality-Brille aus, die den Ghosts virtuell Informationen in die Umgebung einblendet - etwa das Spiel-Ziel. Ganz aktuell arbeitet der IT-Konzern Google an der Entwicklung einer realen Datenbrille.³⁹ Die Brille soll Anfang 2013 auf den Markt kommen, vorerst aber nur an Entwickler verkauft werden.

Neue Technologie bringt, wie in „Ghost Recon - Future Soldier“ gut dargestellt, auch neue Probleme mit sich: In der Mission „Ember Hunt“ in Dargestan haben die Ghosts Störungen in ihrem Computersystem. Zwar funktioniert die Tarnung, aber dem Spieler werden Fehlinformationen wie Feind-Sichtungen auf dem flackernden Bildschirm eingespielt: „Aus diesem Grund vertraue ich nichts mit Batterien. Vertraue niemals der Elektronik!“, kommentiert ein Ghost die Störungen im System. Das Hauptquartier muss seine Systeme neu starten, weshalb der Kontakt zeitweise abbricht. Je mehr Elektronik im Krieg verwendet wird, desto stärker gewinnt die elektronische Kriegsführung an Relevanz. Störsender und ähnliche Maßnahmen etwa gegen Kommunikationssysteme gibt es schon heute. Auch der „Cyberwar“, der Krieg mithilfe und gegen feindliche Computersysteme, gewinnt immerzu an Bedeutung. In „Ghost Recon“ wird dem etwa im Mehrspieler-Modus Rechnung getragen: Dort können feindliche Kämpfer mittels Betäubungs-



Röntgenblick, Foto: UbiSoft

pistole außer Gefecht und anschließend gehackt werden. Ist das Computersystem geknackt, werden die Positionen der feindlichen Kämpfer auf der Karte angezeigt.

In „Ghost Recon“ gibt es außerdem Sensor-Granaten, die feindliche Stellungen in einem bestimmten Radius anzeigen, sowie einen „Magnetsicht“ genannten Modus. Dieser erinnert an ein Röntgenbild, bei dem der Spieler im Umkreis durch Gebäude und andere Hindernisse hindurchsehen kann - gerade bei schlechter Sicht sehr praktisch. Zudem können damit feindliche Kämpfer hinter Objekten aufspioniert gemacht werden - es handelt sich quasi um eine Röntgen-Ansicht.

Mit EMP-Granate oder Geschossen, die einen elektromagnetischen Puls aussenden, können die Computersysteme der Feinde zudem zerstört werden - die betroffenen Spieler bekommen dann keine Informationen mehr auf dem Bildschirm angezeigt.

Auch gibt es in „Ghost Recon“ intelligente Munition: Ist das Gewehr damit ausgestattet, muss einige Sekunden auf einen Gegner angelegt werden, bis die Erfassung 100 Prozent anzeigt. Danach kann der Spieler auch neben die erfasste Person schießen und sie wird dennoch tödlich getroffen.

Sensor- und EMP-Granaten, die „Magnetsicht“ und intelligente Munition für Handwaffen existieren heute nur in Fiktionen wie „Ghost Recon“. Die Entwicklungen realer Systeme sind aber durchaus im Interesse des Militärs, und so dürfte das Videospiel eine real werdende Entwicklung vorwegnehmen - und den Spieler gleich darauf einstellen und den Neuerungen positiv gegenüber beeinflussen.

Neben Systemen der nahen Zukunft gibt es im Spiel auch viele schon existierende Waffen. Besonders die im Spiel benutzten Handfeuerwaffen sind dabei interessant. Damit der Spieler seine Waffen an seine Bedürfnisse anpassen kann, gibt es in „Ghost Recon - Future Soldier“ den so genannten „GunSmith“, einen virtuellen Raum, in dem der Spieler an Waffen basteln kann. Schlägt sich der Spieler im Mehrspieler-Modus über das Internet gegen andere Spieler gut und tötet etwa Gegner, bekommt er dafür Credit-Punkte. Auch im Kooperations-Modus können Credits gesammelt werden. Mit ihnen können dann immer mehr Waffenteile freigeschaltet werden. Visier, Farbe, Schaft, Mündung, Lauf, Montage-schiene, Gassystem, Unterlauf, Magazin und Abzug können dann immer individueller angepasst werden - über 20 Millionen Kombinationen sind so möglich. Dabei haben die Umbauten Einfluss auf Abzugskraft, Reichweite, Kontrolle, Handhabbarkeit, Feuerrate und Magazingröße: „Mit der Power des GunSmith-Systems kannst du jede Komponente deiner Waffe anpassen. Von der Zieloptik bis zum Abzug und dem Rückschlag System - die Möglichkeiten sind endlos und die Auswahl entscheidend für den Erfolg deiner Missionen“, heißt es auf der offiziellen Website des Spiels.⁴⁰ Tatsächlich



Verbesserungen an Waffen selbst gestalten, Foto: UbiSoft

hat ein Spieler ohne verbesserte Waffe im Mehrspieler-Modus oft das Nachsehen. Seine virtuelle Waffe - die Grundmodelle sind alle der Realität entnommen und werden in einer „Gunpedia“ auf der Website des Spiels beschrieben - zu verbessern ist daher nötig und auch unterwegs möglich: Ghost Recon-Entwickler UbiSoft hat dazu ein „GunSmith“-App für mobile Geräte veröffentlicht.⁴¹ Auch mit der Gesten- und Sprachsteuerung Kinect für die Microsoft-XBox-Konsole ist die Waffenschmiede nutzbar. Die vom Spieler fertig gebastelten Waffen können dann auf dem virtuellen Schießstand getestet, in der Schlacht eingesetzt und auch anderen Spielern verfügbar gemacht werden. Mit dem „GunSmith“ werden aus einfachen Handwaffen individuelle High-Tech-Geräte.

Für Stepahn Möhrle, Vorstandsmitglied des Rüstungs-Informations-Büros aus Freiburg, folgt die Waffenwerkstatt in „Ghost Recon“ absehbaren realen Entwicklungen: „Mit dem ‚GunSmith‘-Modus ist das Videospiel von der tatsächlichen Ausrüstungspolitik realer Armeen nicht so weit entfernt wie es vielleicht scheinen mag“, so Möhrle auf Anfrage für diese Studie. Auch in den Planungen für zukünftige Soldaten gebe es Raum für die Personalisierung von Waffen. Dies würde den einzelnen Soldaten schlagkräftiger und damit die Armee effizienter machen, so Möhrle - Supersoldaten dank super Waffen sozusagen. Und so wird auch auf der offiziellen Ghost Recon-Website das Ziel ausgegeben: „Werde zum ultimativen, lautlosen Profi.“

Nach Schätzungen von Amnesty International sterben täglich 1.000 Menschen durch Kleinwaffen.⁴² Laut UN-Entwicklungsprogramm kommen insgesamt jedes Jahr weltweit rund 740.000 Menschen durch direkte und indirekte Folgen von Gewalt mit Kleinwaffen ums Leben.⁴³ Darüber wird der Nutzer des „GunSmith“ nicht informiert. So wie er im gesamten Spiel nicht über die verheerenden Folgen der in „Ghost Recon“ dargestellten Waffensysteme informiert wird.

Das gilt auch für das in einer Zwischenszene angesprochene NATO-Raketenschild. Zwar wird es nur als Randaspekt in der Szene genannt, dafür aber sehr positiv dargestellt. Im Spiel hat es London vor großer Zerstörung bewahrt. Welche Folgen der real geplante Abwehrschild weltpolitisch hat - dass sich Russland dadurch bedroht fühlt, da seine atomaren Zweitschlagkapazitäten außer Kraft gesetzt wären und die NATO-Staaten theoretisch einen atomaren Erstschlag starten könnten, ohne selbst Konsequenzen eines Gegenangriffs fürchten zu müssen - wird in „Ghost Recon - Future Soldier“ nicht thematisiert.⁴⁴

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass in dem Videospiel viele moderne und zukünftige Waffen auf eine extrem positive Art und Weise gezeigt werden. Was in der Realität hinter den Waffen steckt - die politischen wie auch die Folgen auf dem Schlachtfeld - wird kaum oder gar nicht gezeigt. Zwar ist der Kampf in „Ghost Recon



Foto: Ubisoft

- Future Soldier“ blutig und aus getroffenen Personen spritzt das virtuelle Blut, Gliedmaßen können die Personen im Spiel aber nicht verlieren. Auch Todesschreie gibt es nicht - entweder die Gegner im Spiel leben und können schießen, oder sie sind tot. Verletzungen gibt es nicht. Und so werden in „Ghost Recon“ sehr saubere High-Tech-Militäroperationen präsentiert, bei dem der Spieler sogleich für die Militärtechnik begeistert und an sie gewöhnt wird.

3. Die Produktion

„Die Waffen der Zukunft“ sind in „Ghost Recon - Future Soldier“ bereits in virtueller Form funktionsfähig - Ubisoft ist stolz darauf und wirbt sogar damit.⁴⁵ Um die Waffen im Spiel so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen, haben die Entwickler die Pistolen und Gewehre sogar selbst in die Hand genommen und damit geschossen. Mit nachgestellten Gefechten wird vor allem im Internet für das Spiel geworben - Ubisoft hat extra einen eigenen Kurzfilm produzieren lassen. Wenn dann erst einmal Kunden auf das Spiel angesprochen sind, sollen sie auch lange dabei bleiben. Unter anderem deshalb gibt es auch ein eigenes soziales Netzwerk für „Ghost Recon“-Spieler.

3.1 Ghost Recon Network

Noch befindet sich das „Ghost Recon Network“, das eigene soziale Netzwerk für Spieler des Videospieles, im Beta-Stadium: „Greifen Sie von überall kostenlos auf das Ghost Recon Network zu. Betrachten Sie ihre Statistik oder Truppinfos, passen Sie ihre Waffe in der Cloud an und holen Sie sich exklusive Rewards für Future Soldier und andere Ghost Recon-Spiele“, wirbt Ubisoft zum Beitritt.⁴⁶ Wer sich anmeldet - der Spieler bekommt beim Kauf des Spiels einen Code, den er einlösen kann, um sich im Netzwerk anzumelden und Zusatzinhalte freizuschalten -, hat Zugriff auf umfangreiche Statistiken über Spielzeit, Abschüsse und eigene Tode (die gleich nebeneinander und gleich groß angezeigt werden). Zudem gibt es noch Kategorien wie „Ghost-Feeds“ (Neuigkeiten), „Ghost-Taktiken“ (Multiplayer-Informationen), „Trophäen“, „Freischaltung“, „Trupp“, „Bestenlisten“, „Freunde“ und „Forum“. Unter einem „Heatmaps“ genannten weiteren Punkt kann der Spieler die einzelnen Mehrspielerkarten auswählen und auf dem Schema der Karte genau schauen, wo er hergelaufen ist, an welcher Stelle er Gegner getötet hat oder wo er selbst gestorben ist - ein genaues Bewegungs- und Aktionsprofil des Spielers. Im „Ghost Recon Network“ ist außerdem auch noch der „GunSmith“ verfügbar. Es lassen sich Waffen bauen, auch in einer Galerie veröffent-

lichen und so auch anderen Spielern zur Verfügung stellen. Das Netzwerk fällt aktuell aber noch weit kleiner und weniger aktiv aus als das vergleichbare „Battlelog“ des Ende 2011 erschienenen First-Person-Shooters „Battlefield 3“ von Electronic Arts.

3.2 Verbindungen zur Rüstungsindustrie

“This video game is not sponsored or endorsed by the U.S. Military“, heißt es im Abspann von „Ghost Recon - Future Soldier“. Und tatsächlich scheint zumindest das US-Militär nicht direkt am Spiel beteiligt gewesen zu sein: „Informationen, inwieweit militärische Berater für die aktuelle Entwicklung tätig sind, liegen uns nicht vor“, so Karsten Lehmann, Pressesprecher von Ubisoft-Deutschland.⁴⁷ Allerdings: „Ghost Recon - Advanced Warfighter“, der Vorgänger von „Future Soldier“, sei vom Ubisoft-Studio „Red Storm Entertainment“ nahe dem Militärstützpunkt Fort Bragg, einer der größten Armee-Komplexe der Welt, im US-Bundesstaat North Carolina entwickelt worden. Die geografische Nähe wurde laut Ubisoft genutzt, um Prototypen von Waffensystemen ins Spiel einzubauen. „Es liegt nahe, dass dies wieder der Fall ist“, so Ubisoft-Sprecher Lehmann. Auch „Future Soldier“ wurde von „Red Storm Entertainment“ mitentwickelt. Die Zwischensequenz vor der zweiten Mission - der ersten Mission in der Rolle von Kozak - spielt in der genannten US-Kaserne „Fort Bragg“. Auch wenn nicht offiziell, so sind informelle Kontakte zum Militär, die dem Spiele-Entwickler für „Future Soldier“ geholfen haben, durchaus denkbar. In einem Video über die Spiel-Produktion wird die Nähe deutlich: Als Dank für die Unterstützung von US-Militäreinheiten im Krieg gegen den Terror haben die Entwickler von „Red Storm“ eine US-Fahne von einem Militärflugplatz in Afghanistan geschenkt bekommen, die nun im Büro der Spiele-Entwickler zu sehen ist.⁴⁸

Auch zur Rüstungsindustrie besteht Nähe: Auf der offiziellen „Ghost-Recon“-Website wird nicht selten über aktuelle Entwicklungen in der Rüstungsindustrie informiert. Dabei wird auch auf die Internetseiten der Rüstungsproduzenten - etwa auf die des US-Militärhubschrauber-Herstellers Sikorsky - verlinkt.⁴⁹ Das Ubisoft-Studio Bukarest, das an der Entwicklung von „Ghost Recon - Future Soldier“ beteiligt war, fiel bereits bei anderen Spielen mit guten Kontakten zur Rüstungsindustrie auf: so wurde das actionreiche Luftkampfspiel „Tom Clancy's H.A.W.X.“ gleich von sechs Rüstungsfirmen unterstützt: Boeing, Dassault Aviation, Eurofighter Typhoon, Lockheed Martin, Northrop Grumman und Saab. Beim Nachfolger „H.A.W.X. 2“ kamen zu den sechs noch der britische Rüstungskonzern „BAE Systems“ und der US-Konzern „Bell Helicopter“ hinzu: „Die neuesten Technologien der weltweit größten Verteidigungs-Unternehmen und der fortschrittlichsten Militärfirmen stehen dem Spieler in H.A.W.X. 2 zur Verfügung, darunter über 40 lizenzierte Flugzeuge und Prototypen“, heißt es dazu in einer Pressemitteilung von Ubisoft.⁵⁰ Gerade bei authentischen Spielen, die nah an die Realität heranreichen sollen, wird oft mit Rüstungskonzernen zusammengearbeitet, um die Militärgeräte so detailgetreu wie möglich abbilden zu können - Authentizität ist auch der Anspruch der „Future Soldier“-Entwickler.⁵¹

Das schon erwähnte Video über die Spiel-Produktion zeigt die Sound-Designer von „Red Storm Entertainment“ bei Aufnahmen für die von den im Spiel dargestellten Waffen: von Pistolen über Schnellfeuerwaffen bis hin zu großkalibrigen Scharfschützengewehren wurden die Sounds alle originalgetreu auf einem Schießplatz aufgenommen. Teilweise schießen die Spiele-Entwickler in dem Video sogar selbst.⁵² Daneben wurden Experten beauftragt, den „Ghost Recon“-Entwicklern die Schusswaffen vorzustellen. In dem Video wird besonders deutlich, wie begeistert die „Future Soldier“-Schöpfer selbst von Waffen sind - ein Sound-Designer

trägt eine Base-Cap mit dem Logo des deutschen Waffenfabrikanten „Heckler & Koch“, ein anderer erläutert im Interview die Militär-Tradition in seiner Familie. Zurückhaltung vor den Waffen gibt es nicht.

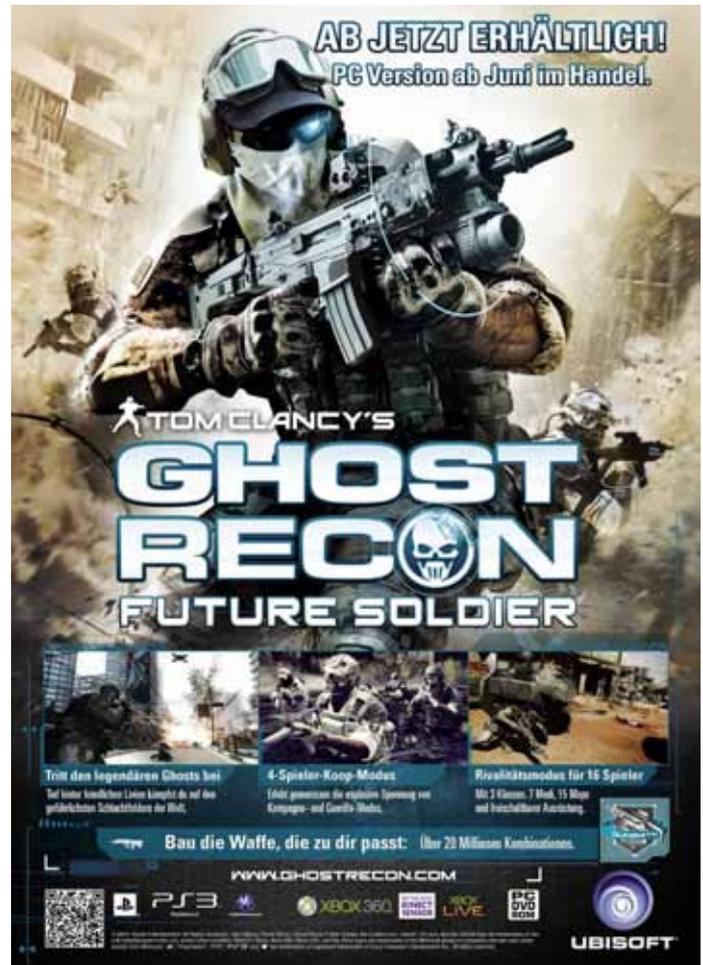
Bei Waffen und militärischen Ausrüstungsgegenständen hat die Darstellung in Videospielen vor allem einen legitimierenden Effekt für die Rüstungsindustrie. Bekommt der Normalbürger die High-Tech-Militärgeräte im Alltag kaum zu Gesicht, kann er vor dem Bildschirm mithilfe eines Videospieles gleich selbst Gebrauch davon machen. Und wenn der Bürger erst einmal vom High-Tech-Militärgerät begeistert ist, fällt es leichter die meist horrenden Kosten für die Anschaffung durch das Militär in der Realität zu legitimieren.

Stephan Möhrle, Vorstandsmitglied des Freiburger „Rüstungs-InformationsBüros“ (RIB e.V.) sieht für die Militärindustrie noch einen weiteren Vorteil: „Die Industrie hat natürlich ein Interesse daran, ihren Namen zu präsentieren.“ Am Bekanntheitsgrad könne man auch den Wert eines Unternehmens messen. Als Beispiel nennt Möhrle den deutschen Kleinwaffenhersteller „Heckler & Koch“ aus Oberndorf am Neckar, dessen Pistolen- und Gewehrmodelle „MP7“ und „HK417“ (auch als G28 bekannt) kommen auch in „Ghost Recon - Future Soldier“ vor und können im „GunSmith“ individualisiert werden. „Heckler & Koch“ hat nur sein Logo markenrechtlich umfassend geschützt, die Produktnamen der produzierten Kleinwaffen sind nur in wenigen Warenkategorien gesichert worden.⁵³ 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 Videospiele-Herstellern gibt es offiziell nicht.

Wie gesagt, eine direkte Zusammenarbeit mit dem Militär oder einem Rüstungsunternehmen fand bei der Produktion von „Ghost Recon - Future Soldier“ - soweit bekannt - nicht statt. Die Entwickler haben nach eigenem Bekunden aber mit ehemaligen US-Navy-Seals zusammengearbeitet.⁵⁴ Offizieller Dank der Spiele-Entwickler geht im Abspann an diverse Militärausstatter, an die für „Red Storm“ örtliche Polizei in North Carolina, an die NASA und den „US Geological Survey“, einem staatlichen Institut. So stehen die Produzenten von „Ghost Recon“ der Militär- und Rüstungsindustrie sehr nah und haben zu beiden - wie vor allem das Produktions-Video zeigt - ein extrem unkritisches Verhältnis, eine direkte Beteiligung von Militär oder Waffenindustrie gab es aber nicht. Für Waffen, die im Spiel dargestellt werden, scheinen keine offiziellen Lizenzen vorzuliegen, was allerdings Normalfall bei Videospielen ist. Die allermeisten Rüstungsunternehmen stören sich nicht daran, wenn ihre Produkte in Spielen dargestellt werden, sie profitieren davon, dass ihre Waffen bekannter werden. Und wie bereits gezeigt, wird Militärgerät in „Future Soldier“ sehr positiv dargestellt.

3.3 Promotion

Werben die Militär-Shooter-Hersteller „Electronic Arts“ („Battlefield“)⁵⁵ und „Activision“ („Call of Duty“)⁵⁶ aufwändig mit dutzenden Millionen-Dollar-Etats für ihre Spiele und schrecken dabei auch nicht von PR-Maßnahmen mit echtem Militärgerät zurück, ist die Werbung für „Ghost Recon - Future Soldier“ weitaus unauffälliger. Neben traditioneller Werbung mit Anzeigen in Videospiele-Magazinen, sind es vor allem im Internet verbreitete Videos, mit dem für das Spiel geworben wird - was bei heutigen Videospiele-Standard ist. Neben unzähligen Trailern, in denen etwa die verschiedenen Spielmodi vorgestellt werden, gibt es auch einen 25-Minütigen Kurzfilm über die Ghosts.



Anzeige in der Gamestar (UbiSoft)

Der professionelle Film mit dem Titel „Ghost Recon: Alpha“ ist im Internet abrufbar - etwa auf dem YouTube-Kanal von UbiSoft - und lief bei Veröffentlichung des Videospieles in 30 Cinemax-Kinos in Deutschland - Eintritt kostenlos.⁵⁷ Der Kurzfilm spielt auf einem Industriegelände - es erinnert an die Mehrspielerkarte „Alpha“, dessen Namen der Film auch trägt - in der russischen Provinz Tscheljabinsk. Eine Ghost-Einheit soll eine Übergabe russischer Atomsprenköpfe zwischen zwei russischsprachigen Partnern - mutmaßlich den Ultranationalisten von „Raven's Rock“ und Terroristen aus Dagestan, von wo aus im Spiel die Rakete auf London abgefeuert wird - verhindern. Dabei kommt das auch im Spiel Verwendung findende High-Tech-Militärgerät zum Einsatz: optischer Tarnanzug, Datenbrille und eine Drohne, die im Film allerdings bewaffnet ist. Zwar können die vier Ghosts den Waffendeal verhindern, doch einer verliert beim Gefecht sein Leben. Feindliche Soldaten und vor allem eine - nicht dem Warhound aus dem Spiel entsprechende - vierbeinige Drohne mit einer Railgun setzen der Ghost-Einheit zu. Zwar können alle Feinde besiegt werden, als die drei Ghosts aber zum Container mit den atomaren Sprengköpfen gehen, wird dieser vor ihren Augen von einem russischen Transporthubschrauber weggefliegen. Die Schlusszene zeigt eine Straße in London: „Tob e continued „. Der „Ghost Recon: Alpha“-Film hat allein auf dem offiziellen UbiSoft-YouTube-Channel über 1,3 Millionen Klicks (Stand 28. 06. 2012) und kann auch auf den Seiten von Videospiele-Magazinen angesehen werden. Weltweit haben den Film vermutlich mehrere Millionen Menschen gesehen.

Noch ein weiteres Video sticht aus der Reihe der „Ghost Recon“-Werbefilme heraus. Ein Spot, der den „GunSmith“-Modus behandelt. Dr. Sabine Schiffer vom Institut für Medienverantwortung spricht für diese Studie auf den „GunSmith“ angesprochen, von „Waffenfetischismus“. Besonders stört die Erlangenerin ein von UbiSoft veröffentlichter Werbespot über die virtuelle Gewehrschmiede. Darin kommt ein junger Mann in eine Selbsthilfegruppe, sagt seinen Namen und nennt seine Sucht: Waffen bauen mit „GunSmith“. Begeistert schildert er wie der Modus funktioniert. Dabei werden auch Szenen aus dem Videospiel selbst gezeigt: „Während ein Outing in einer Selbsthilfegruppe eigentlich den Heilungsprozess einleiten soll und meist von Gewissensbissen oder überhaupt dem Problem, über das zu sprechen, was als eigene Schmach empfunden wird, geprägt ist, gehen die sehr eloquenten Schilderungen des adrett aussehenden jungen Mannes in Euphorie über“, stellt Schiffer fest. Und so ist dem Mann am Ende des knapp dreiminütigen Clips auch nicht geholfen - stattdessen basteln die anderen Mitglieder der Selbsthilfegruppe an ihren Smart-Phones und Tablet-Computern eigene Waffen mit „GunSmith“. In dem Werbespot werde beschworen „sich für eine bestimmte Waffentechnik in Videospielen zu interessieren“, erklärt Sabine Schiffer. Der „GunSmith“-Modus und die Waffen würden als etwas Faszinierendes dargestellt.

Für den Fach- und Fan-Kreis gab es außerdem noch mehrere Release-Events, bei dem das ausgewählte Publikum schon mal vorab einen Blick ins Spiel werfen durfte - etwa in Paris⁵⁸ oder Berlin⁵⁹. Ebenfalls für echte Fans der Spiel-Serie gibt es auch noch eine hochwertige PVC-Figur eines vollbewaffneten Ghosts für die Vitrine.

4. Fazit: „Ghost Recon - Future Soldier: Das virtuelle Schlachtfeld“

„Werde zum ultimativen, lautlosen Profi“, heißt es auf der Webseite von „Ghost Recon - Future Soldier“.⁶⁰ Als „Profi“ braucht es Überzeugung, seinen Auftrag auszufüllen, Skrupellosigkeit, um effektiv zu töten und das nötige Handwerkszeug. Zwar kann der Spieler nur virtuell zum „Profi“ werden, alles andere bringt das Videospiel aber mit.

In Deutschland dürfen sich Personen ab 18 Jahren von dem Spiel beeinflussen lassen, die japanischen und australischen Behörden des Jugendmedienschutzes haben das Spiel sogar für Spieler ab einem Alter von 15 Jahren freigegeben. Wie ich schon in meiner Studie zu „Battlefield 3“⁶¹ genauer erläutert habe, orientiert sich die Jugendfreigabe der in Deutschland zuständigen „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) vor allem an der in Spielen dargestellten Gewalt: in „Ghost Recon - Future Soldier“ wird an virtuellem Blut nicht gespart. Doch ist - das wird beim vorliegenden Spiel sehr deutlich - die Darstellung von Gewalt kein guter Maßstab für den Jugendmedienschutz. Viel wichtiger als die in „Ghost Recon“ gezeigte Gewalt sind die im Spiel vermittelten politischen Aussagen.

„Ghost Recon - Future Soldier“ ist ein von westlichen Programmierern eines französischen Spiele-Entwicklers für einen westlichen Markt produzierter, actionreicher Taktik-Shooter. Das Videospiel vermittelt das Bild eines instabilen Russlands, was eine potentielle Gefahr für die westliche Welt darstellt. Nach dem Umsturz müssen sich - so wird vermittelt - westliche Militärkräfte in das Land einmischen, um das politische System wieder herzustellen. Damit greift das Spiel die aktuelle Debatte um ein militärisches Eingreifen etwa der NATO in Länder, in denen Bürgerkrieg oder zumindest umbruchartige Aufstände toben auf und beantwortet sie eindeutig. Die Souveränität von Staaten wird in „Ghost Recon“ durchgehend

ignoriert und stattdessen grenzenlose, weltweite Militäroperationen propagiert. Die politische Aussage des Videospiels folgt den heutigen, westlichen Militärdoktrinen überall und jederzeit für die eigenen Interessen militärisch zu intervenieren. Internationales Recht bleibt dabei außer Acht - die Vereinten Nationen werden im Spiel nicht bzw. die UN-Flüchtlingsorganisation sehr negativ dargestellt.

Eigenes Handeln im Spiel wird nicht hinterfragt und der Geheimkrieg der US-Elitesoldaten zur Normalität erklärt. Während die virtuellen Gegner als kaltblütige, grundböse Killer gezeigt werden, sind die US-Soldaten lautlose und effektive Kämpfer für die gute Sache.

Mit Blick auf die Entwickler - vor allem auf das UbiSoft-Studio „Red Storm Entertainment“ in den USA - wundert diese Darstellung nicht. Auch wenn das Spiel nicht direkt vom US-Militär oder einer anderen Armee unterstützt wurde, stehen die Programmierer dem US-Militär sehr nahe und wurden für ihr Engagement bei der Unterstützung der US-Army im Krieg gegen den Terror sogar schon ausgezeichnet. Direkte Zusammenarbeit zur Entwicklung von „Ghost Recon - Future Soldier“ gab es nur mit ehemaligen US-Navy-Seals. Ähnlich sieht es bei der Rüstungsindustrie aus: Das Spiel wurde zwar nicht direkt von einem Waffenproduzenten unterstützt, dafür durften die Programmierer die Waffen aber zumindest äußerlich originalgetreu nachbilden, ohne wegen fehlender Lizenzen mit den Rüstungsunternehmen in Konflikt zu geraten. Stillschweigend akzeptieren die Waffenfirmen die Darstellung ihrer Produkte im Spiel - die Darstellung ist für sie sogar positiv, da die Spieler von „Ghost Recon“ für die Waffen begeistert werden. Ein Werbeeffect, bei dem die schwer wiegenden realen Folgen des Waffeneinsatzes ausgeblendet werden. Schon erst in der nahen Zukunft verfügbares High-Tech-Militärgerät, welches in „Future Soldier“ nutzbar ist, wird dem Spieler angepriesen und für die Technik begeistert.

Insgesamt zeichnet das Spiel ein extrem unscharfes Bild der politischen Vorgänge in der Welt und vor allem von der Realität des Krieges. Krieg ist unvorstellbar grausam. Würde man Krieg in Spielen so darstellen wie er in der Realität ist, würden die Spieler wohl schnell die Lust am Spiel verlieren.

Anmerkungen

- 1 N.N.: Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, in: www.ubi.com/DE.
- 2 Turse, Nick: The New Obama Doctrine, The Nation, 14.06.2012.
- 3 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.
- 4 Schulze von Glaßer, Michael: Battlefield 3: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-online.de, 27.02.2012.
- 5 Spies, Andreas: Unter den Erwartungen - Max Payne 3: Schwächerer Verkaufsstart als L.A. Noire - Diablo 3 ist schuld, in: www.pcgameshardware.de, 16.06.2012.
- 6 Linken, Andre: Battlefield 3 - Bereits fünf Millionen verkaufte Exemplare, in: www.gamestar.de, 1.11.2011.
- 7 Linken, Andre: Battlefield 3 - Shooter bricht Verkaufsrekord in Deutschland, in: www.gamestar.de, 16.11.2011.
- 8 Für diese Studie wurde „Ghost Recon - Future Soldier“ auf der PlayStation 3 durchgespielt und das gesamte Spiel auch als Video aufgenommen. Auch Kooperations- und Multiplayer-Schlachten wurden gespielt und mitgezeichnet.
- 9 N.N.: Wichtige Features, in: ghostrecon.de.ubi.com.
- 10 Etwa das Echtzeit-Strategiespiel „Tom Clancy's EndWar“ (2009) und das Luftkampf-Actionsspiel „Tom Clancy's H.A.W.X. 2“ (2010).
- 11 Freudenhammer, Julian: Ghost Recon: Future Soldier im Test - Krall mit Köpfchen, in: www.gamepro.de, 22.05.2012.

- 12 N.N.: Wichtige Features, in: ghostrecon.de.ubi.com.
- 13 Wagner, Jürgen: Münchner Sicherheitskonferenz: Deutsches Europa und Verhärtung der Fronten, in: www.imi-online.de, 6.02.2012.
- 14 Ebenda.
- 15 N.N.: Rangliste 2011 - Aufstände in den arabischen Ländern verändern Rangliste stark/Wachsende Gegensätze in Europa, in: www.reporter-ohne-grenzen.de, 25.01.2012.
- 16 Gruska, Ulrike: Rangliste der Pressefreiheit 2011: Europa und ehemalige Sowjetunion, in: www.reporter-ohne-grenzen.de, 27.01.2012.
- 17 Leokadija, Drobischewa: „Nationalismus in Russland“, in: www.russland-heute.de, 16.02.2012.
- 18 Petersen, Mirko: Russland, quo vadis? Pragmatismus und Russophobie in Europa, eurasische und asiatische Orientierung in Russland, in: www.imi-online.de, 11.04.2011.
- 19 Reitschuster, Boris: Schachgenie attackiert Kreml - "Lüge als Sauerstoff", in: www.focus.de, 26.10.2005.
- 20 Pany, Thomas: Wiedergänger der Prätorianer?, in: www.telepolis.de, 4.10.2007.
- 21 Gurka, Kevin: Die "neuen Söldner - Die "neuen" Kriege und die unsichtbare Hand der Kriegsökonomie, in: www.imi-online.de, 30.03.2009.
- 22 Alvi, Suroosh: The gun markets of Pakistan, in: www.vice.com, 2006.
- 23 Walsh, Declan: Whose side is Pakistan's ISI really on?, in: www.guardian.co.uk, 12.05.2011.
- 24 Peters, Roland: Pakistan deckte Osama bin Laden, in: www.n-tv.de, 1.03.2011.
- 25 Hansen, Sven: Weder sauber noch präzise, in: www.taz.de, 12.08.2011.
- 26 N.N.: Obama bestätigt erstmals US-Drohnen in Pakistan, in: www.orf.at, 31.01.2012.
- 27 Buchsteiner, Jochen: Pakistan blockiert Nato-Nachschub, in: www.faz.net, 12.12.2011.
- 28 Buchsteiner, Jochen/Sattar, Majid: Pakistan boykottiert Bonner Afghanistan-Konferenz, in: www.faz.net, 29.11.2011.
- 29 N.N.: NC Now | Red Storm Entertainment | UNCTV, in: www.youtube.com, 30.03.2011.
- 30 Turse, Nick: Destabilizing the World, One Region at a Time. Obama's Arc of Instability, Counterpunch, 19.09.2011.
- 31 Malvesti, Michele L.: To Serve the Nation: U.S. Special Operations Forces in an Era of Persistent Conflict, Center for a New American Security, 02.06.2010.
- 32 Gräff, Maxi: Medal of Honor: Warfighter in der Vorschau - Gefühlsrecht gegen den Terror, in: www.gamestar.de, 7.03.2012.
- 33 Vgl. Haydt, Claudia: Raus aus Afghanistan: Chronik einer angekündigten Niederlage, Junge Welt, 20.09.2008.
- 34 Lenzen, Tim: Ghost Recon: Future Soldier - Event-Bericht aus Paris, in: www.gameswelt.de.
- 35 N.N.: Legged Squad Support System (LS3), in: www.darpa.mil.
- 36 N.N.: DARPA's Legged Squad Support System (LS3) to lighten troops' load, in: www.darpa.mil, 7.02.2012.
- 37 N.N.: DARPA Legged Squad Support System (LS3), in: www.youtube.com, 6.02.2012.
- 38 McKee, Kent W./Tack, David W.: Active camouflage for infantry headwear applications, in: www.dtic.mil, Februar 2007.
- 39 Staudacher, Reinhard: Datenbrille Project Glass von Google: 1.500 Dollar günstig und vorerst nur für Entwickler, in: www.pcgameshardware.de, 28.06.2012.
- 40 N.N.: Wichtige Features, in: ghostrecon.de.ubi.com.
- 41 N.N.: Ghost Recon: Future Soldier - Gunsmith Trailer, in: www.youtube.com, 25.04.2012.
- 42 N.N.: Neuer Bericht zeigt Notwendigkeit für internationales Waffenhandelsabkommen - "Goldene Regel" Gegen Geschäft mit dem Tod, in: www.amnesty.de, 17.09.2008.
- 43 Standke, Olaf: Tag für Tag tausend Tote durch Kleinwaffen, in: NeuesDeutschland, 18.09.2008.
- 44 Mitsch, Thomas/Wagner, Jürgen: Erstschatz und Raketenabwehr: Die nukleare Dimension des Neuen Kalten Krieges und die Rolle der NATO, in: www.imi-online.de, 4.05.2007.
- 45 N.N.: Wichtige Features, in: ghostrecon.de.ubi.com.
- 46 N.N.: Treten Sie dem Network bei, in: ghostreconnetwork.ubi.com.
- 47 Schulze von Glaßer, Michael: "Erlebe die Zukunft des Krieges", in: www.militainment.info, 1.06.2011.
- 48 N.N.: NC Now | Red Storm Entertainment | UNCTV, in: www.youtube.com, 30.03.2011.
- 49 Schulze von Glaßer, Michael: "Erlebe die Zukunft des Krieges", in: www.militainment.info, 1.06.2011.
- 50 N.N.: H.A.W.X. 2 (Wii), Pressemitteilung von UbiSoft, 2010.
- 51 N.N.: NC Now | Red Storm Entertainment | UNCTV, in: www.youtube.com, 30.03.2011.
- 52 N.N.: NC Now | Red Storm Entertainment | UNCTV, in: www.youtube.com, 30.03.2011.
- 53 Schulze von Glaßer, Michael: Virtuelle deutsche Panzer, in: www.telepolis.de, 11.07.2011.
- 54 N.N.: Ghost Recon : Future Soldier - Inside Recon #2 [UK], in: www.youtube.com, 1.03.2012.
- 55 Schulze von Glaßer, Michael: Battlefield 3: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-online.de, 27.02.2012.
- 56 Schulze von Glaßer, Michael: PR-Schlacht um die Shooter-Krone, in: www.militainment.info, 5.11.2011.
- 57 Klix, Sebastian: Ghost Recon: Future Soldier - Kurzfilm kostenlos im Kino, in: www.gamestar.de, 19.05.2012.
- 58 Lenzen, Tim: Ghost Recon: Future Soldier - Event-Bericht aus Paris, in: www.gameswelt.de.
- 59 N.N.: Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier - Fan Event 2012, in: www.youtube.com, 9.05.2012.
- 60 N.N.: Wichtige Features, in: ghostrecon.de.ubi.com.
- 61 Schulze von Glaßer, Michael: Battlefield 3: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-online.de, 27.02.2012.

Alle angegeben Links wurden letztmalig zwischen dem 23. und 26. Juni 2012 geprüft.

Information

Die Informationsstelle Militarisierung (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 Militarisierung (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 Militarisierung (IMI) e.V. wieder.