



## Das virtuelle Schlachtfeld

# Medal of Honor - Warfighter:

## Die Story – Der Hintergrund – Die Produktion

*Michael Schulze von Glasfer*

*Foto von der Gamescom 2012 in Köln (Michael Schulze von Glasfer),  
Cover des PC-Spiels (Electronic Arts/Danger Close)*

<b>1. Die Story</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>1.1 Einzelspieler-Kampagne.</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>1.1.1 Der aktive „Krieg gegen den Terror“</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>1.1.2 Preachers-Familien-Probleme</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>1.2 Multiplayer-Modus</b> . . . . .	
<b>2. Der Hintergrund</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>2.1 Feindbilder</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>2.2 Heldentum</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>2.3 Realer „Krieg gegen den Terror“</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>3. Die Produktion</b> . . . . .	<b>12</b>
<b>3.1 Verbindungen zum Militär</b> . . . . .	<b>12</b>
<b>3.2 Verbindungen zur Rüstungsindustrie.</b> . . . . .	<b>13</b>
<b>3.3 Authentizität.</b> . . . . .	<b>15</b>
<b>4. Fazit: „Medal of Honor – Warfighter: Das virtuelle Schlachtfeld“</b> . . . . .	<b>16</b>

Die „Medal of Honor“ – die „Ehrenmedaille“ – ist die höchste militärische Auszeichnung der US-Regierung. Sie wird vom US-Präsidenten im Namen des Kongresses an Mitglieder der US-Streitkräfte verliehen, die sich durch „auffallende Tapferkeit und Furchtlosigkeit bei Lebensgefahr weit über die Pflichterfüllung hinaus im Gefecht gegen einen Feind der Vereinigten Staaten“ ausgezeichnet haben.<sup>1</sup> „Medal of Honor“ ist aber auch der Titel einer seit 1999 produzierten, erfolgreichen Videospiele-Reihe. Die ersten neun Teile der First-Person-Shooter-Serie versetzten den Spieler als Soldat in den Zweiten Weltkrieg, beim 2010 erfolgten Neustart der Serie musste der Spieler im aktuellen Afghanistan-Krieg kämpfen und der am 25. Oktober 2012 in Deutschland veröffentlichte elfte und neueste Teil der Serie – „Medal of Honor – Warfighter“ – thematisiert den politisch brisanten weltweiten „Krieg gegen den Terror“ – dabei macht das Videospiele von US-Publisher „Electronic Arts“ (EA) und dem Entwickler-Studio „Danger Close“ seinem Titel alle Ehre.

Nach der „Call of Duty“-Videospiele-Serie des Publishers „Activision“ und der „Battlefield“-Serie von EA bildet „Medal of Honor“ aktuell die dritte große First-Person-Shooter-Serie, die Militärtechnik der heutigen Zeit darstellt und den Spieler in teilweise fiktive, aber an der Realität orientierte Szenarien schickt – dennoch liegen die Verkaufszahlen der „Medal of Honor“-Serie hinter denen der anderen großen Shooter-Reihen zurück – knapp zwei Wochen



Das Blut muss spritzen ... ‚Finding Faraz‘, Foto: Electronic Arts/Danger Close

nach Verkaufsstart wurden weltweit rund 650.000 Exemplare für die Konsolen „Sony Playstation 3“ und „Microsoft Xbox 360“ verkauft, über die PC-Verkäufe gab es noch keine Angaben.<sup>2</sup> Zur Massenkultur gehört „Medal of Honor – Warfighter“ dennoch – er hat hunderttausende und auf absehbare Zeit sogar millionen von Spielerinnen und Spielern – und trägt so zur Verbreitung bestimmter politischer Aussagen bei. Dies ist gerade angesichts des Spiel-Szenarios interessant: „In Medal of Honor Warfighter schlüpfen Spieler in die Kampfstiefel der am besten ausgebildeten und fähigsten Soldaten, die es heute gibt, und erleben Missionen, die einen direkten Bezug zu Terrorakten in der realen Welt haben“, heißt es auf der deutschen Website des Shooters.<sup>3</sup> Und weiter: „Medal of Honor geht über die Grenzen Afghanistans hinaus, in das globale Gefecht im Krieg gegen den Terror. Tier 1-Soldaten [höchstqualifizierte Soldaten, d. A.] aus der ganzen Welt kommen überall dort zum Einsatz, wo sie gebraucht werden.“<sup>4</sup> Der Spieler kann den von US-Präsidenten George W. Bush am 20. September 2001 vor dem Kongress ausgerufenen „Krieg gegen den Terror“ virtuell nachspielen. Dabei ist dieser globale Krieg gegen den Terrorismus als Antwort auf die Anschläge am 11. September 2001 in New York und Washington höchst umstritten, da er mit einem permanenten Ausnahmezustand, der Missachtung der Souveränität von Staaten und dem Bruch grundlegender Menschenrechte einhergeht. Im Rahmen dieses Krieges fielen die USA und ihre „Koalition der Willigen“ ohne UN-Mandat am 20. März 2003 in den Irak ein. Den Spielern von „Medal of Honor – Warfighter“ – das Spiel hat in Deutschland eine Altersfreigabe ab 18-Jahren – wird der „Krieg gegen den Terror“ dabei als zwingend notwendig und ausnahmslos positiv verkauft. Grund genug, näher ins Detail zu gehen und sich den First-Person-Shooter genauer anzusehen.

Die vorliegende Studie ist dabei ein weiterer Teil meiner ausführlichen Videospiel-Analysen unter dem Titel „Das virtuelle Schlachtfeld“ – bisher analysierte Videospiele waren der First-Person-Shooter „Battlefield 3“ (EA/DICE 2011) sowie die Third-Person-Shooter „Ghost Recon – Future Soldier“ (UbiSoft 2012) und das durchaus kriegskritische „Spec Ops – The Line“ (2K Games/Yager 2012). Wie schon bei den bisherigen Studien wird auf Grafik, Sound und Gameplay des Spiels kaum eingegangen, dafür liegt der Fokus auf

der im Spiel erzählten Geschichte, den politischen Aussagen von „Medal of Honor – Warfighter“ und den Verbindungen der Spiel-Entwickler zum Militär. Damit soll der in der deutschen Medienlandschaft verbreiteten oberflächlichen Behandlung von virtuellen Spielen etwas entgegengesetzt werden.<sup>5</sup>

Um den Inhalt des Spiels analysieren zu können, wird die Einzelspieler-Kampagne von „Medal of Honor – Warfighter“ im ersten Teil dieser Studie inhaltlich – Mission für Mission – wiedergegeben und danach noch ein kurzer Blick auf den Mehrspieler-Modus geworfen.<sup>6</sup> Anschließend werden die dargestellten „Feindbilder“ auf der einen und die vermittelten Bilder der „Helden“ auf der anderen Seite herausgearbeitet. Zudem soll ein Vergleich zwischen dem im Spiel dargestellten und dem realen „Krieg gegen den Terror“ gezogen werden, bei dem vor allem die Islamische Republik Pakistan im Fokus steht. Da sich Entwickler und Publisher insbesondere mit der – angeblichen – „Authentizität“ des Shooters rühmen, soll daraufhin auch auf die Produktion – die Zusammenarbeit mit Rüstungsunternehmen und Militärberatern – von „Medal of Honor – Warfighter“ genauer eingegangen werden. Den Schluss bildet ein Fazit, in dem diese Studie auch eine kurze Zusammenfassung erfährt.

## 1. Die Story

„Eine tödliche Gefahr bedroht das Leben unzähliger Zivilisten weltweit. Die Tier 1 Elitesoldaten stellen sich dieser Bedrohung in den Weg“, heißt es auf der offiziellen Website des Spiels.<sup>7</sup> Der Inhalt von „Medal of Honor – Warfighter“ ist hochbrisant und soll im Folgenden wiedergegeben werden. Einige Gefechtszenen werden dabei detaillierter beschrieben als andere, wieder andere werden nicht erwähnt – die Priorität liegt dabei auf dem Wert der jeweiligen Kampfszene für den Inhalt des Spiels sowie auf der Art der Darstellung der Szene. Dies gilt auch für einige Script-Sequenzen, die zwar wenig zur Story beitragen, dafür aber sehr beeindruckend und/oder streitbar sind. Nach der detaillierten Vorstellung der Einzelspieler-Kampagne folgt ein Blick auf den Multiplayer-Modus von „Medal of Honor – Warfighter“ – auch wenn dieser weitaus weniger Inhalt bietet als die Solo-Kampagne.



„Unintended Consequences, Quelle: Electronic Arts/Danger Close.



„Through the Eyes of Evil, Quelle: Electronic Arts/Danger Close

## 1.1 Einzelspieler-Kampagne

„Eine Nation definiert sich nicht nur durch die Menschen, die sie hervorbringt, sondern auch durch die Menschen, die sie ehrt und derer sie gedenkt“ – mit diesem Zitat des ehemaligen US-Präsidenten John F. Kennedy beginnt die Kampagne von „Medal of Honor – Warfighter“. Der Shooter bemüht sich dabei, seinem Titel gerecht zu werden: es geht um Krieg, die Männer, die ihn austragen und die vermeintliche Ehre des Soldat-seins.

Inhaltlich teilt sich der Einzelspieler-Modus in zwei Stränge: der Eine (1.1.1) erzählt von den Missionen der zwei US-Elitesoldaten Tom „Preacher“, der die Hauptfigur des Spiels ist, und „Stump“, in dessen Rolle der Spieler ebenfalls schlüpft. Der Andere (1.1.2), nur aus Zwischensequenzen bestehende Strang, zeigt die familiären Probleme von Preacher und ist dabei – was auch von der Fachpresse kritisiert wurde<sup>8</sup> – vollkommen vom Inhalt der eigentlichen Kampagne getrennt. Daher wird hier zunächst der in den Missionen und in einigen Zwischensequenzen inhaltlich ausgeprägtere Erzählstrang des „Krieges gegen den Terror“ und danach separat die familiäre Geschichte des Soldaten Preacher behandelt.

Wichtige Akteure in dem 13 Level bzw. Missionen umfassenden First-Person-Shooter sind auf Seiten des Spielers die US-Soldaten „Mother“ und „Voodoo“, der US-Einsatzleiter und ebenfalls aktive Soldat „Dusty“ sowie auf der Seite der Feinde der pakistanische Waffenhändler Faraz Iqbal Khan, der bosnische Sprengstoff-Lieferant Stovan Botic, der Logistiker Hassan, der Dschihadist und spätere Märtyrer Marwan al-Khalifa, dessen „Vorgesetzter“ Sad al Din (im Spiel auch Ibrahim al-Najdi genannt) und der Drahtzieher und Haupt-Antagonist „Kleriker“.

### 1.1.1 Der aktive „Krieg gegen den Terror“

„Unintended Consequences“, **Pakistan, Karachi, „Vor Acht Wochen“**: Die US-Soldaten Preacher und Mother sollen am Hafen von Karachi den Container eines ankommenden Lastwagens sprengen – es soll aussehen wie ein Unfall durch eine defekte Benzin-Leitung. Am Eingang des Hafens hält der Lastwagen, die US-Soldaten bringen den Sprengsatz unbemerkt an. Ein Wachtposten redet mit dem LKW-Fahrer: „Unsere Mission hat begonnen. Gute Arbeit, mein Bruder. Wir alle arbeiten für eine Sache, die größer ist, als wir uns je vorstellen könnten.“ Kurz darauf zündet der Spieler als Preacher den Sprengsatz – doch die Mission geht schief. Statt nur den Container zu zerstören, kommt es zu ungewollten Folge-Explosionen. Container fliegen durch die Luft, die Kräne am Hafen krachen zusammen und der Spieler muss zusammen mit Mother

fliehen. Einige wenige Feinde stellen sich ihnen dabei in den Weg, doch nach kurzer Zeit taucht ein Hubschrauber auf und beschießt die Soldaten – Preacher kann ihn aber mit einem Raketenwerfer abschießen. Mit einem Schlauchboot werden die beiden Elite-Soldaten evakuiert. Die Folge-Explosionen kamen – wie später festgestellt wird – von Sprengstoff, der in den Containern war.

„Through the Eyes of Evil“, **Süd-West-Jemen**: Nach dem Vorfall in Karachi sollen Geheimdienste weltweit in Alarm sein. Dusty, der Kommandant der US-Elite-Soldaten, hat eine Genehmigung „von ganz oben“, der Sache weiter nachzugehen. Man habe einen Hinweis von einem Informanten namens „Agyrus“, der aber mittlerweile verschwunden sei. In die Haut des verdeckten Agenten schlüpft der Spieler für diese kurze Mission, die den Spieler in die Spiel-Steuerung einführt.

„Ich weiß nicht, wie du hierhergekommen bist. Es ist unwichtig. Wichtig sind die Ungläubigen vor unserer Tür und was sie uns genommen haben“, sagt der Kleriker, der Haupt-Antagonist und Terroristen-Führer zu Agyrus. Und weiter: „Um Teil unserer Sache zu werden, musst du dich als würdig erweisen. Wir werden sehen. [...] Einige von euch werden eine fortgeschrittene Ausbildung erhalten, um den Dschihad in die Länder der Ungläubigen zu tragen.“

Nach der kurzen Rede muss der Spieler einen Hindernisparcours durchlaufen, bekommt ein kurzes Schieß- und Granaten-Training und muss als Abschlussübung eine Flugzeug-Attrappe stürmen und dabei Pappkameraden erschießen – das Ziel ist die Erstürmung des Cockpits.

„Shore Leave“, **Somalia, bei Mogadischu, „Vor einer Woche“ – „Basiert auf tatsächlichen Ereignissen“**: In der Rolle von Stump muss der Spieler als Mitglied eines US-Teams unterstützt von Kampfhubschraubern an der Küste bei der somalischen Hauptstadt Mogadishu anlanden – die Mission hat dabei nichts mit der eigentlichen Story zu tun. In der Stadt müssen unzählige Gegner getötet werden, wobei der Spieler auch ein Gebäude für einen Luftschlag per Laserstrahl markieren und eine kleine mit Maschinengewehr und Granatwerfer bewaffnete Fahrzeug-Drohne steuern muss – die Gefechte sind imposant inszeniert. Mit einem Scharfschützen-Gewehr muss Stump zudem Kämpfer mit Raketenwerfern töten, um den Weg frei für weitere anrückende US-Hubschrauber zu machen.

„Hot Pursuit“, **Pakistan, Karachi, „Vor acht Wochen“ – „Basiert auf tatsächlichen Ereignissen“**: Preacher beschattet jemanden, der möglicherweise mit dem Sprengstoff am Hafen von Karachi zu tun hat. Die Person wird allerdings vor seinen Augen erschossen und es beginnt eine wilde Auto-Verfolgungsjagd mit



„Hat Trick“, Quelle: Electronic Arts/Danger Close



„Connect the Dots“, Quelle: Electronic Arts/Danger Close

dem Attentäter quer durch Karachi – der Spieler steuert das Auto dabei durchgehend aus der Ego-Perspektive. Die Jagd endet mit einem von Preacher herbeigeführten Unfall, bei dem der Attentäter schwer verletzt wird. Dusty warnt über Funk: „Achtung! ISI [der pakistanische Militär-Geheimdienst „Inter-Services Intelligence“, d. A.] ist unterwegs! Schnapp dir das Handy!“ Preacher folgt dem Befehl und kann verschwinden.

„**Changing Tides**“ und „**Rip Current**“, **Philippinen, Isabela City, „Vor vier Wochen**“ – „**Basiert auf tatsächlichen Ereignissen**“: Zusammen mit Mother ist der Spieler als Preacher in der von einem Unwetter mit Regen und starken Überschwemmungen heimgesuchten Stadt Isabela City unterwegs, um von Islamisten entführte Geiseln zu befreien. Ein Überraschungsangriff misslingt, dennoch kann das Team bis zum Kapitol vorrücken und das Gebäude einsehen. Darin befindet sich der Dschihadist Marwan al-Khalifa, der für die Geiselnahme verantwortlich ist. Allerdings erscheint mit Sad al Din (alias Ibrahim al-Najdi) noch ein scheinbar ranghöherer Dschihadist, der wegen der nahenden US-Einheiten unzufrieden ist und kaltblütig einen seiner Untergebenen tötet. Im darauf folgenden Trubel erschießen verbündete US-Scharfschützen auf Befehl Marwan al-Khalifa, der – wie sich später herausstellt – aber überlebt. Zu Mother und Preacher stoßen weitere Soldaten und es wird gemeinsam versucht, das Kapitol zu stürmen – dabei darf der Spieler auch kurzzeitig als Stump die Gatling-Gun eines Hubschraubers verwenden, um Feinde zu erschießen. Nachdem unzählige Wellen heranstürmender Gegner getötet wurden, stürmen die Soldaten zum Eingang des Gebäudes. Dort werden sie jedoch von einer Sprengfalle getroffen – das US-Team erleidet Verluste, das Hauptquartier will die Mission abbrechen. Das Team entscheidet sich aber dagegen und Mother übernimmt eigenmächtig die Führung der Mission: „Wir gehen rein und befreien die Geiseln. Wenn wir nichts tun, sind die tot.“ Letztlich ist das Team erfolgreich und kann nach weiteren Gefechten alle Geiseln befreien und sich in Schlauchboote der US-Armee retten. Bei der wilden Flucht muss der Spieler zunächst das Bord-Maschinengewehr und danach das Boot selber steuern – letztlich gelingt die Flucht und die Rettung der Geiseln in dieser langen, in zwei Level aufgeteilten Mission.

„**Hat Trick**“, **internationale Gewässer, „Heute**“ – „**Basiert auf tatsächlichen Ereignissen**“: Als Stump liegt der Spieler bei Dunkelheit auf dem Hubschrauber-Deck eines Marine-Schiffs – im Visier ein Rettungsboot mit dem Kapitän eines größeren Schiffs an Bord, der von drei Piraten bedroht wird: „Die Piraten haben sich den Kapitän geschnappt, während wir an Land waren. Sie wollen Geld, wie immer“, heißt es vom Einsatzleiter. „Lass mich raten sie kriegen keins“, entgegnet ein Soldat. Der Einsatzleiter: „Diesmal

nicht. Wir dürfen sie töten, falls der Käpt'n unmittelbar in Gefahr ist.“ Der Soldat: „Sind drei Typen mit AKs in ‚nem Rettungsboot keine unmittelbare Gefahr?“ „Hey, was soll ich sagen? Da denkt wohl jemand, es gibt ‚ne ‚legale‘ Lösung des Problems“, so der abschließende Kommentar des Einsatzleiters. Als Scharfschütze muss der Spieler in dieser kurzen Mission einen der drei Piraten töten – der erfolgreiche Schuss wird mit einer Zwischensequenz belohnt, die den Schuss und den Flug der Kugel durch das Frontfenster des Rettungsbootes direkt in den Kopf des Piraten zeigt – die Mission hat dabei nichts mit der eigentlich Story zutun.

„**Finding Faraz**“, **Pakistan, Darra Adamkhel** – „**Basiert auf tatsächlichen Ereignissen**“: Bei einem Selbstmordanschlag von Marwan al-Khalifa auf einen Zug in Madrid – ein klarer Verweis auf den realen Anschlag von islamistischen Terroristen am 11. März 2004, bei dem in Madrid 191 Menschen getötet wurden – und bei weiteren terroristischen Attacken sei ein Sprengstoff mit der Bezeichnung PETN verwendet worden, das geht auch aus Informationen auf dem in Karachi erbeuteten Handy hervor. Der Sprengstoff in Karachi, der auch für die Folge-Explosionen am Hafen verantwortlich war, soll etwas mit einer Briefkastenfirma in Dubai zu tun haben: „Laut Geheimdienst wird das PETN durch Stammesgebiete zu Kurieren in Afghanistan transportiert der Auftraggeber ist als ‚der Kleriker‘ bekannt“, heißt es von Dusty. In Pakistan sollen Mother und Preacher den Waffenschmuggler Faraz Iqbal Khan fassen – auf den pakistanischen Geheimdienst ISI sei dabei kein Verlass. Die Mission beginnt verdeckt in einem Café – eine Szene aus dem vorherigen „Medal of Honor“-Teil. Als die verdeckten US-Soldaten sich Faraz Iqbal Khan jedoch nähern, flieht dieser und eine Verfolgungsjagd zu Fuß durch die Straßen der pakistanischen Stadt beginnt – inklusiver zahlreicher Schießereien mit den Anhängern des Waffenschmugglers. Schließlich können Mother und Preacher Khan überwältigen: „P – E – T – N. Woher kriegt ihr es?“, fragt Mother den Waffenhändler mit vorgehaltenem Sturmgewehr. Faraz spricht: „Es kommt aus Dubai. Irgend so ein Banker [...] Hassan. Sein Name ist Hassan.“ Doch die Lage vor Ort wird zu brenzlich und die US-Soldaten wollen Faraz zum weiteren Verhör mitnehmen. Als sie ihn gerade wegschleppen wollen, wird er jedoch von einem Scharfschützen erschossen. Mother und Preacher können erfolgreich fliehen.

„**Connect the Dots**“, **Jemen, Provinz Abyan (Al-Kaida-Gebiet)** – „**Basiert auf tatsächlichen Ereignissen**“: Um ein Al-Kaida-Trainings- und Waffenlager auszunehmen, rücken US-Kräfte mit mehreren Hubschraubern in den Jemen ein: „Denkt dran, wir suchen nach PETN. [...] Alle Ziele sind feindselig“, heißt es an die US-Soldaten über Funk vom Hauptquartier. Ein erstes Dorf wird von den Hubschraubern und den an den Seiten sitzenden Soldaten –



„Old Friends“, Quelle: Electronic Arts/Danger Close



„Shut it Down“, Quelle: Electronic Arts/Danger Close

der Spieler ist wieder als Stump unterwegs – ins Visier genommen. Ein US-Hubschrauber wird von einer feindlichen Rakete getroffen und geht zu Boden, die Mission geht aber weiter. Auf einer Straße müssen weitere Al-Kaida-Kämpfer getötet werden und in einem weiteren Dorf verlassen die US-Soldaten die Hubschrauber, um sich am Boden durch die Gegnerhorden zu kämpfen. Dabei entdecken die Soldaten den Eingang zu einem geheimen Tunnelsystem – in den Gängen stoßen sie auf weiteren Widerstand, wobei die gegnerischen Kämpfer teilweise in vollkommener Dunkelheit und unter Zuhilfenahme von Nachtsichtgeräten getötet werden müssen. Zudem finden die Soldaten das aus dem Level „Through the Eyes of Evil“ bekannte Trainingsareal mit der Flugzeugatrappe – und große Mengen PETN-Sprengstoff: „Hey. Wir haben das PETN gefunden. Ist ziemlich viel. Und es fehlt sogar noch jede Menge“, funkt Voodoo an die Einsatzleitung. Die Soldaten markieren den Eingang des Lagers mit Rauch und ziehen ab – ein Luftschlag zerstört es, das PETN geht in einer großen Explosion in die Luft: „So ein Lager ist uns seit Darunta nicht mehr untergekommen. Dieser ‚Kleriker‘ hat Ehrgeiz“, stellt ein US-Soldat fest.

„Hello and Dubai“, **Vereinigte Arabische Emirate, Dubai – „Basiert auf tatsächlichen Ereignissen“:** Der schwerbewachte Banker Hassan kann in Dubai von den US-Spezial-Soldaten entführt werden, die Daten seines Laptops werden von Mother gleich vom Auto aus ans US-Hauptquartier übermittelt. Preacher und Mother sind aber die Sicherheitsleute Hassans auf den Versen – es kommt zu einer wilden Verfolgungsjagd mit dem Auto auf den Schnellstraßen und auch in den Wohngebieten Dubais. Der Spieler steuert wieder den Wagen. Ein Sandsturm erleichtert die Flucht und die Daten können komplett übermittelt werden. Doch als es so scheint, dass die Sicherheitsleute schon erfolgreich abgehängt wurden, wird das Auto der US-Soldaten mit dem entführten Hassan seitlich von einem Gelände-Fahrzeug der Sicherheitsleute gerammt und überschlägt sich. Die verschwommene Szene aus der Perspektive Preachers zeigt nur noch, wie der bewusstlose Mother von zwei Männern weggeschleppt und der Spieler von Sad al Din bewusstlos geschlagen wird – die Soldaten werden entführt.

„Old Friends“, **Bosnien-Herzegowina, Sarajevo:** In den Daten von Hassans Laptop wurden viele wichtige Informationen gefunden – er selbst soll für die Logistik zuständig gewesen sein: „Der Laptop war eine Schatztruhe. Wir haben Zahlungen auf Konten gefunden, die auf Stovan Botic in Sarajevo zurückgehen. [...] Er ist ein Waffenhändler. Die Dschihadisten nennen ihn ‚Mohandes‘, den ‚Ingenieur‘. Ein gängiger Ehrentitel für Kämpfer mit Bildung und technischem Know-how“, so Voodoo. Dusty meint, dass es Botic bei dem Verkauf des PETN nur um Geld gehe und Botic kein Fanatiker sei – er habe selbst einmal mit ihm zusammengearbeitet: „Mitte der 90er hat er uns geholfen, serbische Kriegs-

verbrecher zu jagen. Er ist ‘n Überlebenskünstler. Und verdammt gierig.“ Ein US-Team – der Spieler ist Stump – soll den einstigen Verbündeten gemeinsam mit Männern der polnischen Spezialeinheit GROM in Sarajevo fassen. Bei der Jagd auf den Waffenhändler stellen sich dem Spieler – wie immer – zahlreiche Gegner in den Weg: „Ihr wisst Bescheid, Leute. Wir brauchen Botic lebend. Alle anderen Käferfutter“, so ein US-Soldat. In der verfallenen Eissporthalle der Stadt kann Botic erspäht werden und nach kurzer Flucht über die verfallene Bob-Bahn der Stadt, ein Überbleibsel der Winter-Olympiade 1984, wird er gestellt und gefangen genommen.

„Bump in the Night“, **Arabisches Meer:** Das anschließende Verhör von Botic wird folgendermaßen zusammengefasst: „Er hat bestätigt, was ihr schon wusstet. Dubai als Logistikzentrale, zwei Schiffe. Eines liegt in Kroatien. Darum kümmert sich die NATO. Das andere .die MV Mistress hat Dubai gestern mit Kurs auf Karachi verlassen“, erklärt Voodoo seinem Vorgesetzten Dusty am Telefon. Bei der Verschiffung des PETN sei Dubai eine wichtige Zwischenstation, um den wahren Absender des Sprengstoffs zu verschleiern, berichtet Dusty: „Der Kleriker betreibt und beliefert Zellen in aller Welt, aber keiner der Empfänger konnte uns zur Quelle führen.“ Voodoo, Stump und sein Team sollen die Mistress stürmen, die Terroristen töten und das PETN sicherstellen. Was sie jedoch nicht wissen: Mother und Preacher befinden sich als Geiseln der Dschihadisten auf dem Schiff und werden verhört. „Wer ist am anderen Ende des Telefons?“, fragt Sad al Din die beiden gefesselt an einem Tisch sitzenden US-Soldaten. Das Handy der Soldaten klingelt immer wieder – Dusty versucht mit den beiden Kontakt aufzunehmen. Preacher sagt nichts, Mother nur zu Sad al Din: „Deine Mutter.“ Sad al Din nimmt sich eine Pistole und schießt Mother von hinten in den Kopf – Preacher schreit. Sad al Din befiehlt einem Untergebenen, den verbliebenen Gefangenen weiter zu verhören und ihn auch umzubringen, sollte er keine Antworten liefern – Din selbst geht an Deck. Preacher – der Spieler – kann sich jedoch aus seinen Fesseln befreien, einige Terroristen überwältigen und sich eine Waffe besorgen. So dringt er bis zum Maschinenraum vor und legt das Schiff lahm. Danach geht es zur Brücke des Schiffs – auf dem Weg dorthin müssen unzählige Gegner getötet werden. Auf der Brücke angekommen kann der Spieler Sad al Din überwältigen und niederschlagen. Zeitgleich stürmen Stump und die anderen US-Soldaten das Schiff – seilen sich von einem Hubschrauber ab und dringen ebenfalls bis auf die Schiffs-Brücke vor, wo sie überraschend Preacher und Sad al Din finden. Das Ende der Mission.

„Shut it Down“, **Pakistan, Chitral – „Basiert auf tatsächlichen Ereignissen“:** Im Hauptquartier der US-Kräfte sind Radio-Nachrichten zu hören: „Der jüngste Zwischenfall ist eine weitere Zerreißprobe der angespannten Beziehungen zwischen Washing-



*Mother und seine Familie, Quelle: Electronic Arts/Danger Close*



*US-Heldengedenken, Quelle: Electronic Arts/Danger Close*

ton und Islamabad. Laut der pakistanischen Sicherheitsbehörden haben, ich zitiere ‚amerikanische Spione ohne Grund einen Frachter mit Kurs auf Karachi gekapert.‘ Pakistan hat daraufhin sämtliche Versorgungslinien der NATO nach Afghanistan geschlossen und erneut ein Ende der amerikanischen Drohneneinsätze gefordert. US-Diplomaten wollten sich vor der Kamera nicht zu den Vorwürfen äußern und geben vor, nichts von den Vorfällen gewusst zu haben. Gleichzeitig rät die amerikanische Botschaft in Islamabad allen Amerikanern, das Land zu verlassen.“ Der kommende Auftrag für die Soldaten: den Kopf der PETN-Verbreitung – den Kleriker – finden und stellen.

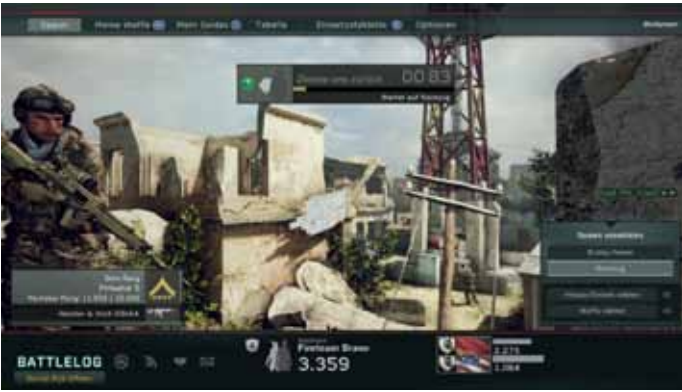
Mit Fallschirmen landen die US-Truppen – diesmal nimmt auch Dusty aktiv am Einsatz teil – im äußersten Nord-Westen Pakistans bei Nacht unbemerkt an. Ein erstes Haus kann noch nahezu lautlos eingenommen und alle Al-Kaida-Kämpfer getötet werden – danach kommt es aber zum offenen Gefecht mit einer großen Zahl von Gegnern. Dabei muss der Spieler abermals eine Boden-Drohne zum Einsatz bringen. Den Kleriker können die Soldaten bei der Durchsuchung der Häuser aber zunächst nicht finden und der Abbruch der Mission wird erwogen – die Einheit des getöteten Mother sinnt aber nach Rache und will nicht aufgeben. Die Explosion eines großen Anwesens erschüttert die nächtliche Szenerie. Voodoo und Preacher vermuten, dass der Kleriker in dem Gebäude Beweise vernichtet und sich scheinbar auch töten will. Die Beiden stürmen kurzerhand das brennende Anwesen, in Flammen stehende Al-Kaida-Kämpfer kriechen noch umher und sterben vor den Augen des Spielers. An einer großen Tür stoppen die US-Soldaten: „Das ist es, Preacher. Bist du bereit? Für Mother. Und für Rabbit“, so Voodoo in Gedenken an den zuvor getöteten Mother und einem im Vorgänger-Teil von „Medal of Honor – Warfighter“ getöteten US-Soldaten namens „Rabbit“. Die Soldaten brechen die Tür auf, der Kleriker steht taumelnd mit einem Sprengstoffgürtel im brennenden Raum „Runter! Runter!“ – doch der Terroristen-Führer reagiert nicht. Eine Zwischenszene zeigt die an einer Wand hängenden Pläne des Klerikers: eine Karte von New York ist zu sehen, daneben Fotos von Schiffen, mit denen scheinbar PETN in der Stadt zur Detonation gebracht werden sollte; ein anderes Foto zeigt die Kühltürme eines Kraftwerks und Pläne für eine Autobombe und eine per Segelflugzeug ins Ziel gebrachte Bombe. Bevor der Kleriker sich sowie Voodoo und Preacher in die Luft sprengen kann, wird er vom Spieler erschossen. Das „erfolgreiche“ Ende des Spiels.

### 1.1.2 Preachers Familien-Probleme

Im Zentrum der Geschichte von „Medal of Honor – Warfighter“ steht der US-Soldat Preacher, den der Spieler – neben Stump

– auch in zahlreichen Missionen spielt. Zwischen den Missionen werden immer wieder private Details über Preacher gezeigt – seine familiären Probleme.

Mother und seine Frau sowie Preacher und seine Frau Lena sitzen in einem Restaurant, sie reden über den Namen ihrer zu dem Zeitpunkt noch nicht geborenen Tochter Bella. Ein Handy klingelt, Mother geht ran und verschwindet mit Preacher – sie müssen in den Einsatz. Lena bleibt traurig zurück, Mothers Frau spricht ihr zu: „Ich bin mit dem Mann 22 Jahre verheiratet, und im Gegensatz zu einigen anderen Frauen habe ich gelernt, dass ihnen Zufriedenheit wichtiger ist als Sicherheit.“ Preachers Ehe mit Lena leidet unter seinem Beruf als Soldat und auch die gemeinsame Tochter Bella sieht er kaum: „Wir drehen uns im Kreis. Komm auf mich zu. Beweis es mir“, fordert Lena ihn auf, seine Arbeit aufzugeben. Und wie aus einem Gespräch von Preachers Kameraden hervorgeht, war Preacher sogar bereits ehrenhaft entlassen, als er sich mit Lena und Bella am Bahnhof in Madrid treffen wollte – dort sieht er allerdings nur Marwan al-Khalifa im einfahrenden Zug und wird von der darauf folgenden Explosion weggerissen. Er wacht im Krankenhaus auf, Mother ist an seiner Seite. Lena und Bella haben glücklicherweise den Zug verpasst und wurden nicht Opfer des Anschlags. Mother versucht Preacher davon zu überzeugen, wieder in den Dienst zu treten und die Hintermänner des Anschlags zu suchen, doch Preacher zögert. Lena spricht ihm aber zu: „Was immer da vor sich geht, es betrifft dich. Und uns.“ Preacher entscheidet sich schließlich wieder in den „Krieg gegen den Terror“ zu ziehen, „Finding Faraz“ ist seine erste Mission nach dem überstandenen Madrid-Anschlag. Als er in Dubai von den Islamisten entführt wird und der Kontakt abbricht, ruft Dusty bei Lena an. Preachers Frau bricht am Telefon weinend zusammen: „Was ist los Mami?“, fragt Bella. „Oh Schatz“, schluchzt Lena nur und nimmt Bella in den Arm. Nach der letzten Mission wird das Begräbnis des getöteten Mother gezeigt, wie seine Frau, Lena und Bella um ihn weinen, die US-Flagge von Soldaten gefaltet wird und die Soldaten an den Sarg treten. Am Ende legt Bella noch eine Blume auf den Sarg und man sieht wie Preacher und Lena sich an die Hand nehmen. Danach folgt noch eine Szene, in der Preacher, Lena und Bella zusammen im Restaurant sind, auf einem Fernseher laufen Nachrichten, in denen über das Auffliegen einer Terrorzelle berichtet wird: Preacher und Lena gucken sich wissentlich an, dass er für das erfolgreiche Auffliegen verantwortlich ist – und Lena fängt an zu grinsen. Scheinbar läuft es wieder gut und Lena hat den Beruf ihres Mannes akzeptiert und unterstützt ihn – und damit den „Krieg gegen den Terror“ – nun, statt mit Scheidung zu drohen.



Multiplayer-Modus, Quelle: Electronic Arts/Danger Close



KSK im Einsatz, Quelle: Electronic Arts/Danger Close

## 1.2 Multiplayer-Modus

Neben dem Einzelspieler-Modus ist „Medal of Honor – Warfighter“ vor allem ein über das Internet gespieltes Multiplayer-Spiel und lehnt sich dabei insbesondere an die „Call of Duty“-Spiele an: rasante Gefechte auf kleinen Karten. Wer von gegnerischen Kugeln getroffen wird, bekommt einen „Bloody-Screen“ – einen blutbefleckten Bildschirm – zu sehen und verliert Lebensenergie, die sich aber schon nach kurzer Zeit wieder automatisch regeneriert. Eine Besonderheit des Spiels ist das „Buddy“-System, welches jedem Spieler einen Partner zuordnet und die Team-Arbeit belohnt: etwa kann sich der Spieler, wenn er stirbt, wieder bei seinem Partner ins Spiel einsetzen lassen – spawnen – oder diesen beim Kampf durch die Sichtung von Feinden unterstützen. Ansonsten ist das Spielprinzip einfach: man läuft über verschiedene Karten und muss die Soldaten aus dem gegnerischen Team töten. Im Mehrspieler-Modus treten dabei die Soldaten der Spezialeinheiten verschiedener Länder in zwei Teams gegeneinander an. Zwölf Spezialeinheiten stehen dem Spieler – wenn er alle freigespielt hat – zur Auswahl: US OGA, Kanadischer JTF-2, Südkoreanische ROKN UDT/SEAL, Norwegische FSK/HJK, US Navy SEAL, Russische ALFA, Polnische GROM, US ARMY SFOD-D, Deutsches KSK, Britischer SAS, Australisches SAS-R, Schwedisches SOG. Zu jeder Spezialeinheit gibt es eine imposant-positive Beschreibung. Über das deutsche KSK heißt es etwa: „Diese hochspezialisierte Eliteeinheit besteht aus den Besten der Besten der deutschen Spezialeinheiten. Ihre geringe Anzahl deutet auf den rigorosen Auswahlprozess hin. Die fünf Platoons des KSK können überall auf der Welt in den Kampf ziehen – ob Gebirge oder Meer, von Pol zu Pol.“<sup>9</sup> Neben den verschiedenen Nationen gibt es sechs verschiedenen Klassen, die sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden: Scharfschütze, Angreifer, Sprengstoffexperte, Kanonier, Späher, Spec Ops. Insgesamt gibt es somit 72 unterschiedliche Soldaten. Wer erfolgreich mit einer Klasse spielt, kann während der Spiel-Runde zudem so genannte „Support Action“<sup>10</sup> einsetzen – so kann der Angreifer beispielsweise einen Angriff mit Cluster-Bomben anfordern oder – als defensive Aktion – einen Rauchvorhang erbitten. Die mächtigste Waffe im Spiel ist ein angeforderter Apache-Kampfhubschrauber.

Indem sie die Spezialeinheiten gegeneinander kämpfen lassen, gehen „Danger Close“ und EA auf Nummer sicher – beim 2010 erschienenen Vorgängerspiel mit dem schlichten Titel „Medal of Honor“, hatte es noch große Proteste geben: dort sollten den Soldaten nämlich Taliban entgegen stehen, die auch gespielt werden konnten. Im Streit um die spielbaren Taliban lenkte EA nach einiger Zeit aufgrund des internationalen Drucks von Militärs, Politikern und vor allem der Angehörigen gefallener US-Soldaten ein. Die

Gegner im Shooter wurden in Opposing Force (also oppositionelle Kräfte bzw. Aufständische) umbenannt. Am grundlegenden Spielprinzip – US-Soldaten bekämpfen Aufständische in Afghanistan und im Mehrspieler-Modus auch anders herum – änderte sich aber nichts. „An all diejenigen, die im Militär dienen - wir schätzen euch, wir danken euch, und wir nehmen euch nicht für selbstverständlich. Und an die Soldaten, Matrosen, Piloten und Marines in Übersee, bleibt gesund und kommt bald nach Hause“, erklärte Greg Goodrich, Executive Producer des in Redwood im US-Bundesstaat Kalifornien ansässigen Videospiele-Herstellers damals in der Pressemitteilung.<sup>11</sup> Trotz des Einlenkens von EA handelte das US-Militär 2010 mit der Videospiele-Einzelhandelskette „GameStop“ ein Verkaufs- und Werbe-Verbot für „Medal of Honor“ in Filialen, die in der Nähe von US-Stützpunkten liegen aus. Commander Major General Bruce Casella dazu: „Wir bedauern jegliche Schwierigkeiten, die unsere Entscheidung mitbringt, aber wir bleiben bei unserem Entschluss [...]. Ich erwarte von den Verantwortlichen, das entsprechende Angebot nicht zur Verfügung zu stellen.“<sup>12</sup>

Die Spezialeinheiten können in „Medal of Honor – Warfighter“ in fünf Mehrspieler-Modi zum Einsatz gebracht werden:

- **Combat Mission:** ein angreifendes Team muss drei Objekte auf der Karte zerstören, das andere Team muss sie daran hindern. Sterben die Angreifer zu oft, haben die Verteidiger gewonnen.
- **Sector Control:** in diesem „Capture the flag“-Modus gilt es alle drei auf der Karte verteilte Fahnen in seine eigene Basis zu bringen und die Flagge in der eigenen Basis vor feindlichem Diebstahl zu schützen.
- **Hotspot:** ähnlich wie bei der „Combat Mission“ müssen Objekte gesprengt werden, allerdings in einer Reihenfolge nur drei von fünf. Das Verteidiger-Team muss dies verhindern und die Objekte so lange schützen, bis genügend Gegner gestorben sind.
- **Home run:** das angreifende Team muss zwei Flaggen von den Verteidigern stehlen. Wer in diesem Spiel-Modus stirbt, bleibt auch für den Rest der Runde tot und muss den anderen Spielern zusehen – kein Respawn.
- **Team Deathmatch:** im 10 gegen 10 treten zwei Teams gegeneinander an. Welches davon als Erstes 75 Gegner getötet hat, gewinnt die Runde.

Bisher gibt es für die virtuellen Gefechte acht Mehrspieler-Karten, die jedoch in den nächsten Monaten durch weitere DLC-Inhalte – kostenpflichtige, aus dem Internet herunterladbare Inhalte – erweitert werden sollen. Die Karten orientieren sich an Schauplätzen aus dem Spiel:

- **Somalia-Festung:** die Häuser und Plätze nahe der somalischen Hauptstadt Mogadishu, die auch schon aus der Mission „Shore Leave“ bekannt sind, werden zum virtuellen Schlachtfeld.
- **Sarajewo-Stadion:** in dem aus dem Level „Old Friends“ bekannt-



Blick durchs Visier, Quelle: Electronic Arts/Danger Close



Auszeichnungen im Spiel, Quelle: Electronic Arts/Danger Close

ten Eissport-Stadion der bosnischen Hauptstadt Sarajewo wird gegeneinander gekämpft.

- Hara-Dünen: in einer kargen Wüsten-Landschaft mit einigen Häusern und Bergen tragen die Spieler ihre Mehrspieler-Gefechte aus.
- Shogore-Tal: die Region Chitral in Pakistan – dort, wo sich der Kleriker befand – wird zum Kampfgebiet der Spezialeinheiten. Häuser, Felsbrocken und teilweise befestigte Stellungen bieten Deckung.
- Novi-Grad-Kriegszone: zerstörte und teils noch brennende Gebäude im nächtlichen Bosnien-Herzegowina bilden die Kulisse dieser Mehrspieler-Karte.
- Basilan-Folgen: Von Unwetter zerstörte Häuser auf Basilan, einer südlichen Insel der Philippinen, auf der sich auch die aus der Einzelspieler-Kampagne bekannte Stadt Isabela City befindet, bieten auf dieser Multiplayer-Karte viel Deckung.
- Al-Fara-Klippe: ein Dorf in den Bergen von Nord-Jemen wird zum Schlachtfeld – die Karte lehnt sich an die Solo-Mission „Connect the Dots“ an.
- Tungawa-Dschungel: im philippinischen Dschungel bieten neben Gebäuden und verfallenen Autos auch Büsche und Bäume Deckung.

Wie bei Multiplayer-Shootern üblich, wird jede Handlung des Spielers mit Punkten belohnt: für die Tötung eines Feindes gibt es beispielsweise 100 Punkte, für die Entdeckung eines Gegners 50 und für die Versorgung eigener Truppen mit Munition 10 Punkte – insgesamt gibt es für 21 verschiedene Handlungen Punkte. Zudem gibt es in den einzelnen Spiel-Modi noch zusätzliche Handlungen für Punktgewinne, etwa wenn der Spieler im „Hotspot“-Modus eine Bombe „erfolgreich“ platziert. Ebenfalls belohnt wird der Spieler für besonders Abschüsse: für einen Kopfschuss gibt es 50 Punkte, für eine „erfolgreiche“ Nahkampf-Attacke 100 Punkte und wer drei Feinde hintereinander tötet, wird mit zusätzlichen 50 Punkten belohnt. Punkte bringen ebenfalls Auszeichnungen: wer eine Spiel-Runde gewinnt, bekommt etwa die Auszeichnung „Combat Mission Winner Ribbon“ und 500 Punkte. 31 verschiedene dieser Ordensbänder gibt es. Hinzu kommen 74 verschiedenen Medaillen: wer 10.000 Gegner getötet hat, wird mit der „Gold Atlas Medal“ und 5.000 Punkten belohnt, wer mit Soldaten des KSK 1.000 Feinde tötet, bekommt die „Valorous Unit German KSK“-Medaille und 3.000 Punkte.

Und wofür all die Punkte? Um weitere Inhalte – Waffen, Ausrüstungsgegenstände und ganze Soldaten-Klassen – freizuschalten und Auszeichnungen zu erwerben. So startet der Spieler rangniedrig mit dem militärischen Rang „Private 1“ und kann sich über die Ränge „Sergeant“, „Lieutenant“, „Captain“ und „Major“ bis zum „Atlas General Gold 3“ hochkämpfen – insgesamt gibt es 99

Ränge, der Spieler startet mit 0 Punkten und muss für den schon genannten höchsten Rang 1.727.500 Punkte gewinnen. Punkte und Auszeichnungen sind auch in den umfangreichen Statistiken des „Battlelog“ für alle Mitglieder sichtbar. Das „Battlelog“ ist ein schon für das EA-Spiel „Battlefield 3“ im Mehrspieler-Modus benötigtes soziales Netzwerk für Spielerinnen und Spieler des Shooters.<sup>13</sup> Darin können sich die Spielenden vernetzen, Gruppen bilden und umfangreiche Statistiken über ihre Spiele – etwa die „Kills“ oder die Sieg/Niederlage-Quote – abrufen. Mit dem „Battlelog“ können sich die Spieler weltweit messen – dieses weltweite Highscore-System muss ganz nebenbei als ein Grund für Spiel-Sucht angesehen werden.

## 2. Der Hintergrund

„Ob Geiselnbefreiung in Abu Sayyafs Festung auf den Philippinen oder der Angriff auf Al-Shabaabs ‚Piratenstadt‘ an der Küste von Somalia – in Medal of Honor Warfighter schlüpfen die Spieler in die Kampfstiefel der am besten ausgebildeten und fähigsten Soldaten“, heißt es in einer Pressemitteilung von EA-Deutschland begeistert.<sup>14</sup> Das Videospiel versetzt den Spieler in den weltweiten politisch und auch rechtlich höchst umstrittenen „Krieg gegen den Terror“. Teilweise mögen die Warnungen – etwa vor Terror-Anschlägen durch Islamisten – in dem Spiel ihre Berechtigung haben, teilweise werden aber auch die realen Tatsachen – etwa im Falle der Darstellung Pakistans – verdreht oder zumindest verzerrt. Doch welche Feindbilder werden in „Medal of Honor – Warfighter“ genau geschaffen? Welche aus anderen Medien Bekannte Stereotype werden reproduziert? Und wo es auf der einen Seite die „Bösen“ gibt: wer sind die „Guten“ im Spiel und wie werden sie dargestellt? Und allgemeiner gefragt: welche Aussagen über den dargestellten „Krieg gegen den Terror“ trifft das Videospiel?

### 2.1 Feindbilder

Das neue „Medal of Honor“ erzählt die Geschichte von einem islamistischen Sprengstoff-Lieferanten namens „Kleriker“, der ein verzweigtes Netzwerk von der Beschaffung über die Logistik bis hin zu den eigentlichen Terror-Anschlägen kontrolliert. Geschossen werden muss vom Spieler des First-Person-Shooters in den 13 Missionen konkret auf Al Kaida (nahe) Islamisten in Somalia (von „Al-Shabaab“), im Jemen (von „Al-Qaeda in the Arabian Peninsula“), auf den Philippinen (von „Abu Sayyaf“) und in Pakistan. So reproduziert das Spiel das Feindbild vom „bösen Araber“, das in der realen Welt zu Misstrauen gegen arabisch aussehende Menschen führen kann. Außerdem wird in „Warfighter“ auf die Anhänger des skrupellosen Waffenhändlers Bovic, der selbst nicht





*Marwan al-Khalifa, Quelle: Electronic Arts/Danger Close*



*Totengedenken, Quelle: Electronic Arts/Danger Close*

religiös, sondern nur profitgierig sein soll, geschossen und in „internationalen Gewässern“ muss der Spieler im Level „Hat Trick“ einen – vermeintlich somalischen – Piraten erschießen, der einen Schiffskapitän bedroht.

In „Medal of Honor – Warfighter“ wird die islamische Welt als Ganzes misstrauenswürdig dargestellt: in Pakistan sitzt der Terroristen-Führer, der über einen Logistiker in den Vereinigten Arabischen Emiraten Sprengstoff an Terrorzellen etwa im Jemen liefert. Auch Somalia und nichtmals die Philippinen sind vor den Islamisten, deren Ziel aber vor allem die westlichen Nationen – etwa Spanien – sind, sicher. Die verbreitete Aussage: Al Kaida ist überall und „wir im Westen“ müssen uns mithilfe militärischer Spezialoperationen schützen. Dabei scheint allein schon die Zahl der im Spiel dargestellten Mitglieder der islamistischen Terror-Gruppen unrealistisch: der Spieler bekommt in vielen Missionen eher den Eindruck gegen eine andere, gut ausgerüstete Armee als gegen eine Terror-Gruppe zu kämpfen. Ein falscher Eindruck wird auch bei der Verwendung von PETN durch die Terroristen erweckt: den Sprengstoff PETN – Pentaerythryltetranitrat – gibt es nämlich auch in der Realität. Der sehr wirksame Sprengstoff soll seit 2009/2010 auch von islamistischen Terroristen verwendet werden – etwa bei dem Versuch 26 Pakete, in denen sich u.a. PETN befand, via Luftfracht von Jemen in die USA zu versenden und dort ferngezündet zur Explosion zu bringen.<sup>15</sup> Über wie viel PETN die Islamisten verfügen, ist nicht bekannt – die in „Medal of Honor – Warfighter“ gezeigten scheinen mit Blick auf die zumindest bisher tatsächlich verwendeten Mengen aber weit übertrieben. Im Level „Connect the Dots“ sind ganze Tonnen voller PETN zu sehen.

Generell werden die Terroristen in dem Spiel als sehr stark und als eine große Gefahr präsentiert – eine Einschätzung, die zwar von weiten Teilen der in den westlichen Nationen regierenden Politik geteilt werden dürfte, so aber wohl auch nicht stimmt. Hier handelt es sich um einen grundsätzlichen Kritikpunkt am „Krieg gegen den Terror“, zu dem „Medal of Honor – Warfighter“ bzw. dessen Entwickler und Publisher sich klar entlang der westlicherseits vorherrschenden Sichtweise positionieren. Dabei wird die Wahrheit teilweise verzerrt oder nur verkürzt wiedergegeben – das Spiel ist ein Mix aus Realität und Fiktion. So gab es – wie schon erwähnt – zwar tatsächlich islamistische Terroranschläge in Madrid, bei den Zuganschlügen kam aber kein PETN zum Einsatz, sondern der Sprengstoff „Goma 2 Eco“, der aus einem Bergwerk im nordspanischen Asturien gestammt haben soll.<sup>16</sup> Zudem bleibt das Motiv der Terroristen im Spiel unklar: sie scheinen schlicht vom Hass auf die westliche Staatengemeinschaft besessen, ohne ein höheres politisches Ziel zu verfolgen. Dabei sind gerade die realen, grausamen Terror-Akte von Madrid ein Beweis für das Gegenteil: die Anschläge fanden am 11. März 2004, nur drei Tage vor den spa-

nischen Parlamentswahlen, statt. Spanien war zu dem Zeitpunkt als Teil der von den USA ausgerufenen „Koalition der Willigen“ am völkerrechtswidrigen Krieg im Irak beteiligt. Die Stimmung im Land kippte binnen Tagen: aus dem prognostizierten Wahlsieg der konservativen Machthaber wurde nichts, stattdessen gewannen die Sozialdemokraten mit ihrer Ankündigung, die Truppen aus dem islamisch-geprägten Irak abzuziehen.<sup>17</sup> In „Medal of Honor“ wird der Anschlag als hintergrundloser, unpolitischer Gewalt-Akt gegen Zivilisten dargestellt.

Interessant ist auch die Darstellung und die Rolle des bosnischen Waffenhändlers Bovic, da es sehr wohl der Realität entspricht, dass einstige Verbündete der USA und anderer westlicher Nationen sich plötzlich gegen diese stellen: so war es etwa auch bei den Mudschaheddin – den islamischen Kämpfern – in Afghanistan während Krieges gegen die Sowjetunion von 1979 bis 1989. Die Mudschaheddin wurden in ihrem Kampf mit Geld und Waffen aus den USA unterstützt und in von den USA finanzierten Lehrbüchern wurde sogar ein islamischer „Gotteskrieg“ gegen die Eindringlinge propagiert.<sup>18</sup> Teilweise sollen die US- und Britischen-Luftstreitkräfte heute in Afghanistan mit den „Stinger“-Luftabwehrraketen beschossen werden, die sie den Islamisten einst im Kampf gegen die Sowjet-Armee selbst geschenkt haben.<sup>19</sup> Auch der Irak unter Saddam Hussein und der Iran waren lange Zeit Verbündete der USA und wurden mit Waffen beliefert. So ist Bovic in „Medal of Honor - Warfighter“ zwar nur eine Randfigur, die um ihn erzählte Geschichte aber durchaus vergleichbar in der realen Welt zu finden. Wirklich kritisch hinterfragt wird die Praxis der Unterstützung lokaler militärischer Gruppen durch westliche Armeen in dem Videospiel – wie auch in der Realität – allerdings nicht weiter.

Zum politischen Feind wird in „Warfighter“ Pakistan, dem unterstellt wird, die Terroristen heimlich zu decken. Im Level „Hot Pursuit“ warnt Dusty: „Achtung! ISI [der pakistanische Militär-Geheimdienst „Inter-Services Intelligence“, d. A.] ist unterwegs!“ – der Spieler solle so schnell wie möglich Informationen sicherstellen und verschwinden, bevor der pakistanische Geheimdienst kommt. In der Mission „Finding Faraz“ wird der Geheimdienst als unzuverlässig – im Sinne einer nicht klaren politischen Positionierung – beschrieben. Tatsächlich ist der Militär-Geheimdienst in der Realität umstritten: vor allem die afghanische Regierung wirft dem ISI vor, mit Islamisten zu paktieren.<sup>20</sup> Allerdings ist das Ausmaß der Tätigkeit des ISI, die darüber hinaus auch nicht mit der der pakistanischen Regierung gleichzusetzen ist, unklar.<sup>21</sup> Die Warnung vor dem Geheimdienst ist in „Medal of Honor“ aber sehr einseitig. Überhaupt wird Pakistan in dem Spiel sehr negativ dargestellt – dies findet in der Nachrichtensendung im letzten Level seinen Höhepunkt. Dort heißt es: „Der jüngste Zwischenfall ist eine weitere Zerreißprobe der angespannten Beziehungen zwischen

Washington und Islamabad. Laut der pakistanischen Sicherheitsbehörden haben, ich zitiere, ‚amerikanische Spione ohne Grund einen Frachter mit Kurs auf Karachi gekapert.‘ Pakistan hat daraufhin sämtliche Versorgungslinien der NATO nach Afghanistan geschlossen und erneut ein Ende der amerikanischen Drohneneinsätze gefordert.“ Die US-Soldaten, die das Schiff mit dem PETN sicherstellen und den Gefangenen Preacher befreien, werden von Pakistan in dem Spiel als „Spione“ bezeichnet und gegen die Aktion protestiert – das islamische Land wird so dargestellt, als würde es an der Seite der Terroristen stehen. Und tatsächlich hat Pakistan eine Zeitlang alle Versorgungsrouten der NATO nach Afghanistan gesperrt: dafür war aber keine Schiffs-Enterung der Grund, sondern ein NATO-Angriff auf den pakistanischen Militär-Stützpunkt „Salala“ am 26. November 2011, bei dem zwischen 24 und 26 pakistanische Soldaten getötet und 13 bis 27 Soldaten verwundet wurden.<sup>22</sup>

Zudem duldet die pakistanische Regierung zwar die US-Drohnen-Angriffe auf pakistanischem Hoheitsgebiet, in dem Land sind sie aber trotzdem höchst umstritten: das Parlament protestierte bereits mehrfach formal gegen die Angriffe und am 27. Januar 2012 gingen etwa 100.000 Pakistaner in Karachi gegen den Drohnen-Beschuss auf die Straße.<sup>23</sup> Laut einer Medienauswertung des britischen „Bureau of Investigative Journalism“ hat es von 2004 bis 2011 mindestens 291 Drohnen-Einsätze gegeben, bei denen zwischen 2292 und 2863 Menschen starben – darunter 385 bis 775 Unbeteiligte von denen 164 Kinder waren.<sup>24</sup> Die Bevölkerung in der betroffenen Region – vor allem Nord-West-Pakistan an der Grenze zu Afghanistan – leidet unter den unvorhergesehenen Luftangriffen.<sup>25</sup> Auch aus völkerrechtlicher Sicht sind die US-Drohnen-Angriffe höchst umstritten.<sup>26</sup> Pakistan hat in der realen Welt also sehr wohl berechtigte Gründe, die Versorgungsrouten der NATO nach Afghanistan als politisches Protest-Instrument zu verwenden – mit der Unterstützung von Terroristen durch Pakistan, wie es in „Medal of Honor – Warfighter“ suggeriert wird, hat dies aber nichts zu tun. Dieses negative Bild Pakistans ist übrigens keine Ausnahme des vorliegenden Videospieles: der im Mai 2012 erschienene Third-Person-Shooter „Ghost Recon – Future Soldier“ vermittelt dasselbe negative Bild des südasiatischen Staates.<sup>27</sup>

Ganz am Rande wird in dem Spiel auch noch an einer Stelle und in einem Punkt Kritik an der herrschenden Politik geäußert: „Sobald es politisch wird, sollen wir das Feuer einstellen und tanzen. Bin aber kein Tänzer“, so ein US-Soldat am Telefon in einer Zwischensequenz vor dem Level „Shore Leave“ gegenüber Dusty. Diese Kritik an der Politik bleibt aber weit hinter derselben im 2010 erschienenen „Medal of Honor“ zurück, in dem zudem auch noch die Bürokratie kritisiert wird.

## 2.2 Heldentum

Der Name des Videospieles ist Programm: „Die Medal of Honor-Reihe entstand vor fast 13 Jahren, und ihre Kernanliegen waren Authentizität und Respekt vor dem Soldaten – und daran hat sich bis heute nichts geändert“, heißt es auf der offiziellen deutschen Internet-Präsenz von „Medal of Honor – Warfighter“.<sup>28</sup> Während in dem Spiel auf der einen Seite Feindbilder geschaffen bzw. unterstützt werden, werden auf der anderen Seite die Protagonisten auf US-Seite – der Seite des Spielers – als Helden präsentiert, denen Respekt und Ehrung gebührt. Besonders deutlich wird dies an einem nach Ende der letzten Mission eingeblendeten Text:

„Auch im wahren Leben gibt es Superhelden. Sie sind jeden Tag unter uns, bereit, unser großartiges Land und seine Bürger in jedem Augenblick zu beschützen. Sie sind Ehemänner, Väter, Brüder und Söhne, fähig, dem Tod ins Auge zu blicken und trotzdem am selben

Tag wieder nach Hause zu kommen, um ihr Neugeborenes in den Schlaf zu wiegen. Diese Art von Kriegerern kann man nicht erschaffen oder kaufen. Sie werden in dieses Leben hineingeboren, gesegnet mit dem Bewusstsein für ein höheres Ziel und dem Wissen, was ihr Schicksal für sie bereithalten könnte. Wir entscheiden uns, dieses Leben mit ihnen zu teilen, weil wir lieber für einen kurzen Moment einen außergewöhnlichen Mann lieben, als ein ganzes Leben mit einem weitaus gewöhnlicheren Menschen zu verbringen. Auf bestimmte Ereignisse im Leben kann man niemals vorbereitet sein. Sie verändern dich, und ihre Folgen stellen deine Welt auf den Kopf. Den Sarg deines Ehemanns zu sehen, wenn er seine letzte Heimreise antritt. Die Aussicht darauf, deine Kinder allein großzuziehen. Den Rest deines Lebens ohne den Menschen zu verbringen, den du bedingungslos geliebt hast, und der dich nie im Stich gelassen hat. In Wahrheit haben diese Männer nie jemanden im Stich gelassen, und genau das ist der Grund, warum sie heute nicht mehr bei uns sind. Diese beeindruckenden Krieger haben sich entschieden, ihre kurzen aber bemerkenswerten Leben mit uns zu verbringen. Wir ziehen ihre Kinder groß. Wir ehren sie und erinnern uns an sie, wir leben in der Gegenwart und blicken in die Zukunft. Sie wussten, wir würden die Kraft besitzen, auch im Angesicht der Tragödie weiterzumachen und zu stärken, beeindruckenderen Versionen unserer selbst zu werden. Sie wussten, wir würden uns niemals durch ihren Tod definieren, sondern uns durch ihr Andenken dazu inspirieren lassen, bewusster zu leben und jeden Moment, der uns geschenkt wird, zu etwas Bedeutendem zu machen. – Stacey“

Es wird ein – so extrem in Spielen nur selten offen präsentierter – Krieger-Ethos gepriesen. Die in den Kampf ziehenden seien „Superhelden“, die für ein „höheres Ziel“ Leben und sich dadurch positiv von „gewöhnlicheren Menschen“ absetzen würden. Sie seien „beeindruckende Krieger“, die „bemerkenswerte Leben“ verbringen würden. Dabei würden die Soldaten „nie jemanden im Stich“ lassen. Bei der Autorin des Textes – „Stacey“ – handelt es sich mutmaßlich um Worte von Stacey Freiwald, der Frau eines in Afghanistan getöteten US-Soldaten. Ihr Name wird im Abspann des Spiels aufgeführt und ihr von den Entwicklern gedankt. Schon im Abspann des 2010 erschienenen „Medal of Honor“ wurde – ganz in der Tradition der Spiel-Serie – dem verstorbenen Jason Freiwald gedacht: „In Memory of Jason Freiwald“, hieß es dort. Der Navy Seal-Soldat starb am 11. September 2008 in Afghanistan in Folge von Kampfhandlungen.<sup>29</sup> Schon im „Medal of Honor“ von 2010 hieß es nach der letzten Einzelspieler-Mission in weißer Schrift auf schwarzen Grund und mit Streich-Musik unterlegt heroisierend:

„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.“

Mit der Realität haben die aufpeitschenden Sätze beider „Medal of Honor“-Titel nichts zu tun – die Sätze sind dabei übrigens keiner Personengruppe einer Nation zugeordnet und könnten beispielsweise auch auf die Mitglieder von Al Kaida, der Taliban in Afghanistan oder auf Soldaten anderer Nationen angewendet werden. Sie verklären den Blick auf das, was Soldaten und Krieger tun. Eine Romantisierung des Kriegshandwerks, die schon zu vielen Kriegen geführt und unzählige Opfer gefordert hat.

Der Soldaten-Mythos wird in dem Videospiele aber natürlich vor allem durch Bilder transportiert: die US-Soldaten in „Medal of Honor“ sind cool. Sie sind durchtrainiert, mit den neuesten Waffen-Technologien ausgestattet und sie erleben spektakuläre Abenteuer – rasante Bootsfahrten, luftige Hubschrauberflüge und

unglaubliche Verfolgungsjagden mit dem Auto. Bei ihren Einsätzen bleiben die Soldaten ruhig, agieren besonnen, durchgreifend und abgeklärt. Verbrechen begehen sie nicht, sie tun kein Unrecht und handeln ehrenhaft. Verletzte in den eigenen Reihen werden nicht dargestellt, auch wenn in den Leveln „Rip Current“ und „Connect the dots“ US-Soldaten von einem Sprengsatz bzw. einer Rakete getroffen werden. Der Tod von Mother ist zwar tragisch und sicher erst einmal keine Werbung für den Militär-Dienst, er wird aber ausreichend gewürdigt und der US-Soldat zum Helden erklärt – damit werden zumindest diejenigen Spieler und potentiellen Rekruten angesprochen, die sich nach einem vermeintlich „heldenhaften Tot“ sehnen. Ein vermeintlich sinnvoller Tod, der aber wohl nur eine geringe Zielgruppe anspricht – doch für den elitären Kreis militärischer Spezialeinheiten bedarf es auch nur wenigen Nachwuchses. Überhaupt ist das Spiel gewaltverharmlosend. Eine weitere wichtige Botschaft des Spiels: trotz aller Stärke sind die US-Soldaten Menschen. Dieses Bild wird besonders mit der Geschichte um die Familie von Preacher vermittelt. Während die islamistischen Terroristen eiskalte, gefühllose und menschenverachtende Killer sind, haben die US-Soldaten Gefühle, haben Familie und einen sozialen Hintergrund, der sie dem Spieler näher bringt und – zumindest soll die Hintergrund-Geschichte das bezwecken – sie sympathisch macht. Die Spieler sollen sich mit dem Charakter, den sie spielen, identifizieren. Dagegen sollen die Feinde negativ erscheinen und bleiben daher unmenschlich, mysteriös und furcht-einflößend.

Das „Heldentum“ wird aber nicht nur im Spiel vermittelt, die Produzenten von „Medal of Honor – Warfighter“ unterstützen US-Soldaten auch direkt. Im Abspann des Spiels wird etwa auf die Internet-Seiten der beiden Wohltätigkeitsorganisationen für US-Soldaten, der „Navy SEAL Foundation“ und der „Special Operations Warrior Foundation“, hingewiesen. Außerdem hat „Electronic Arts“ im Sommer 2010 das „Project Honor“ ins Leben gerufen: „EA's Project HONOR“ wurde eingerichtet, um das Bewusstsein zu schärfen und Spenden für die gefallenen Krieger aus der Special Operations-Gemeinschaft zu sammeln. Es ist eine Ehrung für das Opfer, das sie und ihre Familien für ihr Land erbracht haben. EA glaubt fest an die Arbeit der ‚Special Operations Warrior Foundation‘ und versucht mit dem ‚Project HONOR‘ zur Finanzierung beizutragen und auch moralisch Unterstützung zu leisten“, heißt es auf der Website des Spiels.<sup>30</sup> Darunter wird die „Foundation“ vorgestellt und auf ihre Website verlinkt. Die Gelder, die EA spenden will, werden etwa durch den Verkauf einer exklusiven „Military Edition“ des Spiels für Militär-Angehörige generiert. Neben der regulären Vollversion von „Medal of Honor – Warfighter“ enthält die Version zusätzliche exklusiv freischaltbare Spielinhalte wie einen „Project Honor“-Tarnmusteranzug.<sup>31</sup> Die exklusive „Military Edition“ wird in Zusammenarbeit mit dem Unternehmen „GovX“ vertrieben, ein Online-Unternehmen, das ausschließlich Staats-Angestellte zur Zielgruppe und für diese spezielle Angebote hat.<sup>32</sup> Außerdem werden Merchandise-Artikel des Spiels verkauft, deren Gewinn an das Projekt bzw. an die „Special Operations Warrior Foundation“ geht. Die „Medal of Honor“-Entwickler und ihr Publisher stehen klar – parteiisch – an der Seite der USA sowie der US-Soldaten. Das im Spiel vermittelte Bild der „Guten“ und der „Bösen“ ist daher keine Überraschung.

## 2.3 Realer „Krieg gegen den Terror“

Militärmissionen in Somalia, im Jemen, auf den Philippinen und verdeckt in Dubai und Pakistan: in „Medal of Honor – Warfighter“ kämpft der Spieler auf dem Hoheitsgebiet verschiedener Staaten – nach einer Genehmigung der Verletzungen der staatlichen Sou-

veränität der Nationen, wird im Spiel nicht weiter gefragt. Dusty erklärt im Vorspann der Mission „Through the Eyes of Evil“ eine Genehmigung „von ganz oben“ zu haben, der Spur des PETN zu folgen. Dass dies in der gezeigten Weise nicht mit dem Völkerrecht in Einklang steht, wird in keinster Weise thematisiert oder auch nur erwähnt. Die US-Soldaten fallen ein, wo sie wollen. Dabei stellt das Videospiel allerdings nur die tatsächliche Realität dar, in der die USA aber auch andere Staaten im Rahmen des von George W. Bush nach den Terroranschlägen von New York und Washington am 11. September 2001 ausgerufenen „Krieg gegen den Terror“ für das Ziel einer vermeintlichen Sicherheit das Völkerrecht und insbesondere staatliche Souveränitätsrechte missachten: „Unser Krieg gegen den Terror beginnt mit Al-Qaida [auch Al Kaida geschrieben, d. A.], aber er endet nicht dort. Er wird nicht enden, bis jede terroristische Gruppe von globaler Reichweite gefunden, gestoppt und geschlagen ist. [...] Die Amerikaner sollten nicht einen Kampf erwarten, sondern eine langwierige Kampagne, anders als alle, die wir je gesehen haben. Diese könnte dramatische Angriffe einschließen, die im Fernsehen übertragen werden, und verdeckte Operationen, die auch bei Erfolg geheim bleiben. [...] Jedes Land in jeder Region muss sich jetzt entscheiden – entweder es steht an unserer Seite oder an der Seite der Terroristen“, so der damalige US-Präsident George W. Bush in seiner Rede vor dem Kongress am 20. September 2001.<sup>33</sup>

Konkrete Folgen der Rede waren der am 7. Oktober 2001 begonnene Afghanistan-Krieg mit der anschließenden Besetzung des Landes – allein in den Jahren von 2006 bis 2011 kamen dadurch nach offiziellen Angaben knapp 15.000 Zivilisten um (bei hoher Dunkelziffer).<sup>34</sup> Im Januar 2002 wurde der US-Militärstützpunkt Guantánamo auf Kuba um ein Internierungslager erweitert, wo seitdem mutmaßliche Terroristen ohne Gerichtsverfahren festgehalten und gefoltert werden. Diese Praxis verstößt u.a. gegen die „Genfer Konvention“ – der „Krieg gegen den Terror“ führte in vielen Bereichen zu einer Erosion des Rechts. Dazu gehört auch der im Oktober 2001 beschlossene „USA Patriot Act“ – ein US-Bundesgesetz, welches die Bürgerrechte stark einschränkte. Im Jahr 2003 erfolgte im Rahmen des „Kriegs gegen den Terror“ der nicht-provozierte Angriff der USA und ihrer Verbündeter auf den Irak. Der Kriegsgrund – der irakische Diktator Saddam Hussein solle Massenvernichtungswaffen herstellen und mit Islamisten zusammenarbeiten – stellte sich im Nachhinein als glatte Lüge heraus. Eine Lüge, die laut der Organisation „IraqBodyCount“, die Medienberichte auswertet, bis zum aktuellen Zeitpunkt weit über 100.000 Zivilisten das Leben kostete.<sup>35</sup>

Das Problem an „Medal of Honor – Warfighter“ ist nicht, dass der „Krieg gegen den Terror“ in dem Spiel thematisiert wird. Das Problem ist, dass dieser globale Krieg vollkommen unkritisch wiedergegeben und sogar legitimiert wird. Die weltweiten Militäreinsätze werden dem Spieler als Normalität und etwas Gutes verkauft. Nationale oder internationale rechtliche Bestimmungen spielen keine Rolle und werden in „Warfighter“ nicht einmal erwähnt. Zivilisten kommen in dem Spiel nicht vor. Die US-Armee und ihre Soldaten machen was sie wollen – und was sollte der Spieler schon dagegen haben? Das Spiel zeigt die spielbaren US-Kräfte – wie im vorherigen Abschnitt beschrieben – als erfolgreiche und selbstlose Helden, die nur Gutes tun. Dass US-Soldaten in der Realität ein Zahnrad in einem auf vielen Ebenen sehr umstrittenen Krieg sind, in dem zwar entschieden gehandelt wird, aber doch vieles im Unklaren ist, wird in „Medal of Honor – Warfighter“ nicht vermittelt, geschweige denn problematisiert. Dort ist der „Krieg gegen den Terror“ nur gut.



Gamescom 2012 in Köln, Foto: Michael Schulze von Glasser

### 3. Die Produktion

„Soweit nicht ausdrücklich anderweitig angegeben, ist keine nationale Streitkraft, keine Militäreinheit und kein Waffen- oder Fahrzeughersteller mit diesem Spiel verbunden oder hat es gesponsert oder unterstützt“, ist auf der deutschen Web-Präsenz von „Medal of Honor – Warfighter“ zu lesen.<sup>36</sup> Doch das heißt auch, dass einige Militäreinheiten und Waffen-Hersteller sehr wohl an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren. Doch welche waren das? Und wie sah die Zusammenarbeit aus? Und was hat es eigentlich mit der „Authentizität“ des Spiels auf sich, mit der „Electronic Arts“ für das Spiel wirbt? Und grundlegend gefragt: wie realistisch ist das neue „Medal of Honor“?

#### 3.1 Verbindungen zum Militär

Die Geschichte des Spiels wurde von US-Elitesoldaten geschrieben. Matt Bissonnett, ein ehemaliger US-Navy Seal, der auch beim Militäreinsatz zur Ergreifung oder Tötung von Osama bin Laden im pakistanischen Abbottabad dabei gewesen sein soll, soll sogar direkt bei der Spiel-Entwicklung mitgeholfen haben. Passend dazu soll im Dezember 2012 eine aus dem Internet herunterladbare Erweiterung des Spiels veröffentlicht werden, bei der die Jagd auf den Al Kaida-Führer nahgespielt werden können soll.<sup>37</sup> Zwar hat die US-Army schon viele Videospiele unterstützt, die Mitarbeit von Bissonnett und auch weiteren aktiven US-Soldaten an „Medal of Honor – Warfighter“ war aber scheinbar nicht mit den Vorgesetzten abgesprochen – sieben an dem Shooter beteiligte US-Soldaten sollen zwei Monate lang nur die Hälfte ihres Gehalts und einen Eintrag in die Dienstakte, der weitere Beförderungen sehr schwer und den weiteren Dienst bei den US-Navy Seals fast unmöglich machen soll, erhalten haben.<sup>38</sup> Dies könnte auch an PR-Videos liegen, die von EA auf YouTube veröffentlicht wurden und in denen die Soldaten anonymisiert aber ausführlich von ihrer Arbeit berichten.<sup>39</sup> Kevin Hendrickson, Director of Product Development zu der Unterstützung durch die Elite-Soldaten im neuesten „Medal of Honor“: „Sie waren in den gesamten Prozess extrem involviert – nicht nur bei der Story. Es war großartig und für uns alle eine große Ehre sie als Teil von Medal of Honor Warfighter dabei zu haben.“<sup>40</sup> Beim 2010 erschienenen „Medal of Honor“ war die Zusammenarbeit der Entwickler mit ehemaligen US-Soldaten noch offiziell

und kein Problem. Zudem waren damals aktive Soldaten der Tier 1-Spezialeinheit des US-Marine Corps sowie das „U.S. Army 1st Bataillon“ und das „2nd Aviation Regiment ‚Gunfighters‘“ an dem Shooter beteiligt – ganz offiziell und mit Erlaubnis.

Allerdings waren die US-Seals beim aktuellen „Medal of Honor“ nicht die einzigen beteiligten Soldaten: „Darüber hinaus waren über 20 Mitglieder von 12 verschiedenen sogenannten Tier 1 Einheiten aus 10 Ländern beratend tätig“, erklärt Martin Lorber, PR-Direktor von EA-Deutschland.<sup>41</sup> Unter anderem sollen Soldaten von der kanadischen Spezialeinheit „Joint Task Force 2“, dem polnischen „GROM“ und dem australischen „Special Air Service Regiment“ bei der Entwicklung von „Medal of Honor Warfighter“ mitgeholfen haben – und deutsche Soldaten von der im Multiplayer-Modus des Spiels dargestellten Bundeswehr-Elite-Einheit „Kommando Spezialkräfte“ (KSK)?

„Ja, wir stehen tatsächlich gerade in Kontakt mit der KSK und suchen dort jemanden, der uns hilft, die Klasse realistischer zu gestalten. Die Kontaktaufnahme war aber nicht einfach“, so Greg Goodrich, Producer bei Danger Close in einem Interview mit dem Videospiele-Magazin GameStar.<sup>42</sup> Weiter erzählte Goodrich: „Wir kennen jemanden von der polnischen GROM (polnische Spezialeinheit), der jemanden beim KSK kennt und ihm von unserem Anliegen erzählt hat. Der KSK-Mann hat anschließend den SAS kontaktiert, um unsere Arbeit zu hinterfragen. Aber die KSK war nach der GROM gleich unsere zweite Wahl. Wir haben die echten Vorbilder der Tier 1-Jungs einfach gefragt, mit welchen internationalen Einheiten sie am liebsten zusammen arbeiten und welche ‚es drauf haben‘.“ Der Pressesprecher von EA-Deutschland wollte dazu auf Nachfrage zunächst keine weiteren Angaben machen. Das Verteidigungsministerium musste zunächst wochenlang in den eigenen Reihen recherchieren, bis es sich äußerte: „Die Firma ‚Electronic Arts‘ hat sich im I. Quartal 2012 unmittelbar an die Pressestelle des Kommandos Spezialkräfte (KSK) gewandt. Hintergrund der Anfrage war eine mögliche Zusammenarbeit bei der Spielentwicklung. Die Pressestelle des KSK hat die Anfrage abschlägig verbeschieden (sic!). Dem Vertreter der Firma ‚Electronic Arts‘ wurde mitgeteilt, dass eine Zusammenarbeit mit dem KSK nur nach formeller Genehmigung durch das Verteidigungsministerium möglich sei. Eine derartige Anfrage ist bei den einschlägigen Stellen des Verteidigungsministeriums nicht eingegangen“, so ein Sprecher des Ministeriums.<sup>43</sup> Allerdings konnte der Ministeriums-Sprecher nicht ausschließen, dass einzelne KSK-Soldaten nicht privat in Kontakt



Standbilder von Gesprächen zwischen Videospiele-Entwicklern und Rüstungsunternehmen aus PR-Videos, Quelle: Electronic Arts/Danger Close

mit den „Medal of Honor“-Entwicklern stehen würden – man habe die Soldaten nicht persönlich befragt, ein privater Kontakt zu den Videospiele-Entwicklern sei aber eigentlich verboten bzw. müsste von den Soldaten offengelegt werden. Auf diesen Widerspruch aufmerksam gemacht, äußerte sich Mitte September 2012 auch endlich der Sprecher von EA-Deutschland und gab an, dass keine deutschen Soldaten an der „Medal of Honor“-Entwicklung beteiligt waren.<sup>44</sup> Die angebliche Zusammenarbeit mit dem KSK war wohl eine PR-Lüge, um in Deutschland potenzielle Käufer zu gewinnen. Noch am 3. November 2012 hieß es auf der deutschen Website des Shooters: „Zum ersten Mal sind bei Medal of Honor nicht nur Tier 1-Soldaten aus den USA als Berater tätig, sondern welche von überall auf dem Globus, darunter aus der polnischen GROM, dem australischen SASR, dem deutschen KSK und anderen.“ Erst auf nochmalige Nachfrage, welche Aussage von EA bzw. dem EA-Studio „Danger Close“ denn nun richtig sei, wurde der Werbe-Text auf der Website geändert. Die Bundeswehr oder deutsche Armee-Angehörige waren also – mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit – nicht an der Entwicklung von „Warfighter“ beteiligt.

Allerdings haben Bundesregierung, Verteidigungsministerium und Bundeswehr scheinbar auch nichts dagegen, wenn deutsche Soldaten in Videospielen wie „Medal of Honor – Warfighter“ dargestellt werden – gegen die Darstellung der Bundeswehr in Videospielen wurde bisher noch nie vorgegangen.<sup>46</sup> Selbst nicht, wenn das Hoheitszeichen der Bundeswehr, das Eiserne Kreuz, in Spielen gezeigt wurde – was in „Medal of Honor – Warfighter“ allerdings nicht der Fall ist, dort werden die KSK-Soldaten nur mit Deutschland-Fahne an der Kleidung präsentiert: „Die Verwendung von Symbolen bzw. Fahrzeugen und Waffen der Bundeswehr sowie die bisweilen deutliche Bezugnahme auf Auslandseinsätze der Bundeswehr in Computerspielen entspricht nicht den Grundlagen der Öffentlichkeitsarbeit der Bundeswehr. Eine zwingende Notwendigkeit dagegen vorzugehen wird jedoch derzeit nicht gesehen“, so die Bundesregierung in einer Antwort auf eine kleine Bundestagsanfrage von 2011.<sup>47</sup>

Einen ganz anderen Umgang mit der Unterstützung von Videospielen hat das polnische Verteidigungsministerium. Im Abspann von „Medal of Honor – Warfighter“ wird unter „Special Thanks“ neben zahlreichen Militärfirmen auch das „Ministry of National Defense – Republic of Poland“ genannt. Bedankt wird sich darunter genauer beim polnischen „Special Forces Command“, der „Special Missions Unit GROM“ und bei den Militärangehörigen „Brigade General Piotr Patalong – Colonel Piotr Gastal – Captain Tomasz Mika“ sowie bei den – wohl aktiven – GROM-Soldaten „Shaggy – Naval – Rabin – Dziadek – Greko“. Die polnische Militär-Eliteeinheit GROM spielt im Einzelspieler-Level „Old Friends“ eine wichtige Rolle – das US-Team des Spielers macht gemeinsam

mit den polnischen Soldaten jagt auf den Waffenhändler Bosic und ist dabei am Ende erfolgreich. Dass gerade die GROM in der Mission, die im bosnischen Sarajevo stattfindet, vorkommt und nicht etwa das deutsche KSK oder den ansonsten in sehr vielen aktuellen Shootern dargestellten britischen Spezialtrupp SAS, könnte an der engen Zusammenarbeit der Polen mit den US-Entwicklern liegen. Scheinbar gab es offiziellen Kontakt und eine offizielle Zusammenarbeit zwischen den „Medal of Honor“-Entwicklern und dem Militär nur mit den Polen – nicht einmal die US-Armee scheint das Spiel offiziell unterstützt zu haben. Sonst hätten die am Spiel beteiligten US-Soldaten wohl keinen Ärger bekommen.

Besagten Ärger haben die US-Soldaten wegen angeblichen Verrats geheimer Strategien bekommen – nicht, weil die US-Armee „Medal of Honor – Warfighter“ generell schlecht findet. Das würde auch wundern: die US-Armee wie auch die anderen westlichen Armeen kommen in dem Einzelspieler- wie auch im Mehrspieler-Modus gut weg, die Soldaten werden dem Spieler näher gebracht und dadurch geradewegs zu Identifikationsfiguren. Gerade in Zeiten zunehmender Rekrutierungsprobleme – in Deutschland aber auch in anderen Staaten<sup>48</sup> – ist die Darstellung in Videospielen eine willkommene Werbung. Die Bundeswehr hat dabei vor allem das Problem, dass First-Person-Shooter in Deutschland als „Ballerspiele“ verschrien sind und könnte sich daher – zumindest momentan – wohl auch nicht offiziell zur Unterstützung eines Spiels wie „Medal of Honor“ bekennen. Die Darstellung der Bundeswehr in dem Spiel – wie auch in vielen anderen Videospielen – stillschweigend zu akzeptieren geht aber und wird gemacht.

### 3.2 Verbindungen zur Rüstungsindustrie

„Danger Close [arbeitet, d. A.] mit den Herstellern des Militärgeräts und der Waffensysteme zusammen, die Eliteeinheiten bei ihren Überseeinsätzen ausrüsten“, steht unter der Überschrift „Authentische Marken“ auf der deutschen Internet-Seite des Spiels.<sup>49</sup> Und auf der US-Seite ist unter dem Punkt „Partners“ zu lesen „Medal of Honor is proud to partner with the following brands“ – danach folgt eine Auflistung von Waffenherstellern, die die „Medal of Honor – Warfighter“-Entwicklung unterstützt haben:

- „London Bridge Trading Company – World’s Best Tactical Nylon Gear“: Hersteller militärischer-Kleidungsstücke wie Schutzwesten, Granaten- und Munitions-Taschen sowie Pistolen-Holstern.
- „Mechanix Wear – The Tool That Fits Like A Glove“: Handschuhe für den zivilen Markt aber auch das Militär, sind die Produkte von „Mechanix“.
- „McMillan Group – Shoot to Win“: Das US-Unternehmen stellt



„Trijicon“-Visieren auf der Rückseite der Vorbesteller-Box, Foto: Michael Schulze von Gläßer

- Schuss- und Hieb-Waffen her.
- „Surefire, LLC – The World’s Finest Illumination Tools and Tactical Products“: Hersteller von Taschen- und Helmlampen für zivile- und militärische-Zwecke.
- „Trijicon, Inc. – Brilliant Aiming Solutions“: Zu den Produkten dieses Unternehmens gehören Visiere für Schusswaffen.
- „Larue Tactical – The Dead Center of Precision“: Hersteller von Schusswaffen, Visieren und anderen montierbaren Erweiterungen für Waffen.
- „US Optics – Engineered for Extreme Performance“: Das Unternehmen produziert Schusswaffen-Visiere.
- „Vickers Tactical – Speed is Fine, Accuracy is Final“: „Vickers“ stellt einige militärische Accessoires her, ist aber hauptsächlich als Ausrichter militärischer Trainings und als Berater von Schusswaffenherstellern tätig.
- „Kaenon – How Do You View the World?“: Stellt Sonnen- und Splitterschutz-Brillen her.
- „Magpul – Unfair Advantage“: Hersteller von Waffenzubehör wie beispielsweise Magazinen und Umhänge-Gurten.
- „SOG – Specialty Knives & Tools“: Hieb- und Stoßwaffen werden von „SOG“ produziert.
- „ArcTeryx – Evolution in Action“: Produzent von ziviler- und militärischer-Funktionskleidung.

In PR-Videos von „Danger Close“ und EA auf YouTube werden einige der Partnerschaften vorgestellt. Außergewöhnliche Zusammenarbeit gab es dabei vor allem mit den zwei Rüstungsherstellern „SOG“ und „Trijicon“: extra zum Verkaufsstart des Videospiele hat „SOG“ eine „Voodoo Hawk“ genannte neue Streitaxt samt „Medal of Honor“-Logo darauf entwickelt – die Axt wird auch virtuell im Spiel beim Nahkampf-Einsatz verwendet.<sup>50</sup> Der Gewinn aus dem Verkauf der Axt geht an das „Project Honor“. Zusammen mit dem Visier-Hersteller „Trijicon“ hat EA wiederum eine Vorbesteller-Edition von „Medal of Honor – Warfighter“ auf den Markt gebracht – wer das Spiel vorbestellte konnte über das Internet drei virtuelle aber real existierende „Trijicon“-Visiere freischalten und von da an in den Mehrspieler-Schlachten auf seinen Waffen verwenden.<sup>51</sup> In einer Pressemitteilung von EA-Deutschland heißt es dazu: „Das Trijicon-Optics-3er-Pack schaltet drei Zieloptiken für das Heckler & Koch HK416-Sturmgewehr frei, mit denen die Soldaten für

jegliche Einsätze vorbereitet sind - das Trijicon ACOG, das SRS Reflex und das RMR. Die enorme Bandbreite der herausragenden Zielvorrichtungen von Trijicon erfüllt sämtliche Anforderungen des Soldaten. Sie bieten ihm sowohl vergrößernde, selbstleuchtende taktische Zielfernrohre als auch Leuchtpunkt-Reflexvisiere, die auf große Entfernung sowie im Nahkampf die Identifizierung des Ziels und somit die Wahrscheinlichkeit eines Treffers erhöhen.“<sup>52</sup> Ebenfalls gut im Spiel platziert ist der Visier-Hersteller „US Optics“, dessen Logo deutlich auf der Zielvorrichtung des Gewehrs eines US-Soldaten in der Scharfschützen-Mission „Rip Current“ zu sehen ist.

Es waren aber noch weitaus mehr Militärfirmen an dem Spiel beteiligt, als unter „Partners“ auf der US-Website von „Medal of Honor – Warfighter“ verzeichnet sind. Im Abspann des Shooters wird auch noch folgenden Unternehmen gedankt:

- „Vance & Brown Inc“: Eine aus ehemaligen Elite-Soldaten und CIA-Agenten bestehende Beratungsfirma für militärische Themen. Der Charakter „Dusty“ soll einem der Mitarbeiter des Unternehmens nachempfunden sein.
- „MUSA – Military Entertainment Consulting“: Die ehemaligen Soldaten, die bei „MUSA“ arbeiten, beraten Film- und Videospiel-Produzenten bei der Darstellung militärischer Einsätze und waren schon an den EA-Spielen „Battlefield 3“ und dem 2010 erschienenen „Medal of Honor“ beteiligt.
- „Daniel Defense“: Hersteller von Schusswaffen sowie militärischer Ausrüstungs- und Kleidungs-Gegenstände.
- „S&S Precision“: Waffen-Halterungen – etwa für leichte Panzerabwehrhandwaffen – sowie andere Zusatzgeräte für Waffen stellt „S&S“ her.
- „Aimpoint“: Ein Hersteller von Ziel-Visieren für Schutzwaffen.
- „Crye Precision“: Militärische Kleidungsgegenstände wie Schutzwesten oder Gürtel in Tarnfarben werden von diesem US-Unternehmen produziert und verkauft.
- „Ops Core“: Hersteller von Helmen für Soldaten und Sportler.
- „Black Hills Ammunition“: Produzent von Munition für Schusswaffen.
- „Rifle Gear“: Der Online-Shop bietet Waffen, Munition und alles andere rund um Schusswaffen an.

Und noch zwei weiteren Waffen-Hersteller gebührt im Abspann

von „Medal of Honor – Warfighter“ spezieller Dank von Entwickler und Publisher: den deutschen Kleinwaffenproduzenten „Sig Sauer“ und „Heckler & Koch“. Vom Unternehmen „Sig Sauer“ mit Sitz in Isny im Allgäu waren „Amy E. Pevear – Max Michel“ und „Bud Fini“ am Videospiel beteiligt – alle sind für „Sig Sauer“ in den USA unter anderem im PR-Bereich aktiv. Konkret im Spiel wird die Pistole P226 des deutschen Waffenherstellers dargestellt. Für „Heckler & Koch“ waren „Stephen Farkas“ und „Angela Harrell“ – Letztere ist Bodybuilderin und Werbebotschafterin des deutschen Waffenunternehmens – an „Medal of Honor – Warfighter“ beteiligt. Im Spiel werden die Pistolen und Schnellfeuergewehre 3KA4, AG3, HK416, G3, AK4, MG4, HK 45CT, G36 und MP7 des Unternehmens aus Oberndorf am Neckar dargestellt. Soweit bekannt, ist „Warfighter“ damit das erste Videospiel, das „Heckler & Koch“ offiziell unterstützt hat – auch wenn sie nur in den Dankungen im Abspann erwähnt werden. Das Unternehmen ist der bedeutendste Hersteller von Infanterie-Waffen in Deutschland, der bezüglich seines Umsatzes weltweit zu den fünf größten Produzenten von Gewehren und Pistolen gehört.<sup>53</sup> Die Waffen des Unternehmens werden in nahezu allen aktuellen Militär-Shootern zum virtuellen Einsatz gebracht. „Heckler & Koch“ hat dabei nur sein Logo markenrechtlich umfassend geschützt, die Produktnamen der produzierten Kleinwaffen sind nur in wenigen Warenkategorien gesichert worden.<sup>54</sup> 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-Waffen vergeben zu können. Eine Kooperation mit Videospiel-Herstellern gab es bislang offiziell nicht – die Darstellung der „Heckler & Koch“-Waffen in Spielen wurde bislang einfach immer stillschweigend geduldet, ohne selbst aktiv bei den Videospiel-Produktionen mitgeholfen zu haben. Für eine Stellungnahme zum aktuellen Fall war „Heckler & Koch“ nicht zu erreichen.

Stephan Möhrle, Vorstandsmitglied des Freiburger „Rüstungs-Informations-Büros“, sieht für die Militärindustrie bei der Unterstützung des Videospieles vor allem einen Image-Gewinn: „Die Industrie hat natürlich ein Interesse daran, ihren Namen zu präsentieren.“ Am Bekanntheitsgrad könne man auch den Wert eines Unternehmens messen.<sup>55</sup> Den Spielern von „Warfighter“ würden die dargestellten Waffen als etwas ganz normales präsentiert: „Zudem werden die Waffen in einem positiven Licht dargestellt, weil damit im Spiel ja vermeintlich Gutes getan wird. Das kommt der Rüstungsindustrie natürlich zugute“, so Möhrle, der auch Fachreferent für Gewalt und neue Medien bei der „Deutschen-Friedensgesellschaft“ in Baden-Württemberg ist. Roger Stahl, Dozent für Sprachkommunikation an der University of Georgia und Autor des 2010 erschienenen Buchs „Militainment, Inc.: War, Media, and Popular Culture“, pflichtet Möhrle bei: „Die Militärausrüster versuchen Interesse für ihre Produkte zu gewinnen, um den eigenen Absatz zu steigern und durch die erhöhte Popularität auch neue Regierungsaufträge zu bekommen.“<sup>56</sup> Wie im Falle von „Medal of Honor – Warfighter“ würden sich die Videospiel-Hersteller mit den Kooperationen rühmen und sich mit der dadurch angeblich erbrachten „Authentizität“ rühmen.

### 3.3 Authentizität

„Authentizität“ ist das Schlagwort der Werbe-Kampagne von „Medal of Honor – Warfighter“. Auf der Website des Shooters wird großspurig mit der angeblich, „authentischen Action“, die das Spiel biete, geworben: „Realistischer wird's nicht mehr. [...] Keine andere Spielreihe ist so authentisch wie Medal of Honor“, heißt es dort unter anderem.<sup>57</sup> Für den schon zitierten Roger Stahl ist dies

aber nur die halbe Wahrheit: „Auf der einen Seite sind Videospiele heute tatsächlich sehr authentisch und sogar nahezu realistisch, wenn es etwa um Grafik oder Sound-Effekte geht. Auf der anderen Seite ist aber eine enorme Diskrepanz zwischen der virtuellen Darstellung von Krieg und der Realität.“<sup>58</sup> So würden die negativen Seiten militärischer Einsätze – überquellende Krankenhäuser, Flüchtlinge, zerbrochene Familien, Hunger, zerstörte Volkswirtschaften, die Demütigung der Besatzung, usw. – fast nie in Videospielen thematisiert. So gibt es in „Medal of Honor – Warfighter“ viele Punkte, bei denen die beworbene „Authentizität“ auf Kosten des Gameplays geopfert wurde – eine kleine Auswahl davon:

- Steht der Spieler von „Medal of Honor – Warfighter“ vor einer Tür, kann er wählen, wie in den Raum eingedrungen werden soll – etwa, ob die Tür mit einer Brechstange aufgemacht oder ein kleiner Sprengsatz verwendet werden soll. Dieses so genannte „Dynamic Door Breach“ sieht zwar spektakulär aus, es hat aber keine Auswirkungen auf den Spielverlauf, ob eine Tür etwa leise oder mit großer Gewalt und laut geöffnet wird.
- Die Pistole, die der Spieler oft als Sekundär-Waffe zur Verfügung hat, besitzt unendlich viel Munition. Und geht dem Spieler für seine Primär-Waffe mal die Munition aus, kann er einfach zu einem seiner computergesteuerten Kameraden gehen, eine bestimmte Taste drücken und der Kamerad gibt einem neue Munition – dies klappt unendlich oft.
- Wie bei allen Blockbuster-Shootern der letzten Zeit, gibt es keine halb-leeren Waffen-Magazine: der Spieler kann einige Schuss abgeben, und das Magazin wechseln, um wieder volle Schusskraft zu erlangen. Das halb-leere Magazin, das er nun aber eigentlich noch mit sich herumtragen würde, kommt jedoch nie zum Einsatz. Die im Magazin verbliebenen Kugeln, werden auf die andern angerechnet und der Spieler lädt immer nur ganz volle Magazine nach.
- Zwar gibt es in „Medal of Honor – Warfighter“ Blut zu sehen, dennoch werden Tot und Verwundung für den Anspruch des Spiels bzw. die vom Publisher vermittelte Werbung unzureichend authentisch dargestellt – so wie bei fast allen Shooter-Videospielen (vielleicht mit Ausnahme von „Spec Ops – The Line“<sup>59</sup>). Todes- oder Hilfe-Schreie fehlen ebenso wie verwundete und verletzte – aber eben noch lebende – Kämpfer. Die eigene Verwundung wird nur durch den roten „Bloody-Screen“ angezeigt, kurz in Deckung zu gehen reicht aber, damit sich die Lebensenergie des Avatars wieder regeneriert. Selbst in den Missionen „Unintended Consequences“ und „Shut it Down“ gezeigte, in Flammen stehende feindliche Kämpfer, sacken einfach nur zusammen, statt etwa panisch um ihr Leben zu kämpfen – noch ein deutlicher Unterschied zu „Spec Ops – The Line“.

„Es ist ein Balance-Akt, aber am Ende wollten wir sicherstellen, dass wir ein Unterhaltungsprodukt haben, das den Fans Lust auf mehr macht“, räumt Kevin Hendrickson, Director of Product Development bei „Danger Close“, ein.<sup>60</sup> In der Öffentlichkeit wird dies aber nicht weiter transportiert. Dort setzt Videospiel-Verleger „Electronic Arts“ auf die schon genannte „Authentizität“ als Werbebotschaft. Bei der Darstellung der Waffen im Spiel, kann man den „Medal of Honor“-Werbern den Verweis auf „Authentizität“ dabei sogar durchaus zugestehen – die Waffen wurden nahe den Originalen nachgebildet. Dabei haben die Kooperationen mit den Waffenherstellern und Militärausrüstern sicherlich geholfen. Inwiefern die Kooperation mit ehemaligen und aktiven Soldaten die Spiel-Missionen und die Geschichte authentischer gemacht haben, kann nicht gesagt werden. Sowieso gibt es – was die Missionen angeht – einige Ungenauigkeiten: einige Missionen sind bei Beginn mit dem Satz „Basiert auf tatsächlichen Ereignissen“ gekennzeichnet, andere nicht. Und wann die mutmaßlich realen Einsätze stattgefunden



„Finding Faraz“, Quelle: Electronic Arts/Danger Close



Straßen von Dubai, Quelle: Electronic Arts/Danger Close

haben, wird gar nicht genannt – überhaupt gibt es bei „Medal of Honor – Warfighter“ keine zeitliche Einordnung der Geschehnisse. Wann war etwa der groß angelegte US-Angriff auf Islamisten nahe der somalischen Hauptstadt Mogadishu? Basiert das Szenario auf der realen aber schon vor fast 20 Jahren am 3. und 4. Oktober 1993 stattgefundenen Schlacht von Mogadishu? Oder gab es noch einen größeren Einsatz in der näheren Vergangenheit, von der öffentlich nichts bekannt wurde? So ist das Videospiel inhaltlich eine ungenaue Vermischung von Realität und Fiktion, die vieles im Dunkeln lässt und dadurch auch Aussagen verbreiten kann, die gar nicht stimmen – etwa die Sperrung der NATO-Versorgungsrouten durch Pakistan aufgrund einer Boots-Kaperung durch US-Soldaten. Gerade politisch uninteressierten Spielerinnen und Spielern könnten falsche Eindrücke vermittelt werden, die von „Electronic Arts“ aber mit dem Schlagwort „authentisch“ gekennzeichnet wurden.

Von Roger Stahls kommt eine noch grundlegendere Kritik: „Jeder Verweis auf Authentizität der Spiele führt zu einer Derealisierung von Krieg.“<sup>61</sup> Das medial erzeugte, geschönte Bild militärischer Interventionen dominiert heute die Sichtweise vieler Menschen: „Wir bekommen einen Krieg ohne Opfer zu sehen“, so Stahl. Die wirkliche Kriegs-Realität sehe grausam aus und sei für Menschen, die selbst keinen Krieg erlebt hätten, kaum mehr zu fassen. Zwar gebe es auch in heutigen Videospielen wie dem neuen „Medal of Honor“ Tod und Zerstörung. Doch menschliches Leid werde davon entkoppelt und schlicht nicht dargestellt. US-Autor Stahl: „In gewisser Weise ist Krieg heute sehr präsent, aber gleichzeitig doch so fern.“

„Medal of Honor – Warfighter“ ist ein Videospiel – doch will die Werbung einem glauben machen, dass der „Krieg gegen den Terror“ nahezu realistisch dargestellt wird. Die Käufer werden dabei getäuscht – mit Realität hat das im Spiel gezeigte nichts zu tun. Es ist ein Spiel und „Electronic Arts“ sollte sich nicht anmaßen, es als authentisch zu verkaufen.

#### 4. Fazit: „Medal of Honor – Warfighter: Das virtuelle Schlachtfeld“

In dem am 25. Oktober 2012 in Deutschland veröffentlichten First-Person-Shooter „Medal of Honor – Warfighter“ von Entwickler „Danger Close“ und Publisher „Electronic Arts“ kann der Spieler den „Krieg gegen den Terror“ als US-Soldat nachspielen. Missionen führen ihn nach Somalia, Dubai, Bosnien-Herzegowina, Pakistan in den Jemen und auf die Philippinen – Ziel ist dabei ein Netzwerk islamistischer Terroristen, das Sprengstoff-Anschläge auf westliche Städte plant, zu enttarnen und aufzuhalten. In 13 spektakulären und actionreich-inszenierten Missionen kann der Spieler die Mitglieder des Netzwerks – Waffenlieferanten, Logistiker,

Führungspersonen – ausfindig machen und ausschalten. Im letzten Level muss der Haupt-Antagonist in Pakistan getötet werden. Neben den eigentlichen Missionen wird als Nebenhandlung das familiäre Leben eines US-Soldaten, den der Spieler während der Einsätze steuert, vorgestellt: der Beruf als Elite-Soldat hat bei ihm zu familiären Problemen geführt, die am Ende des Spiels jedoch ausgeräumt sind.

So zeigt das Spiel den Menschen unter der Uniform – er soll dem Spieler als sympathisch verkauft werden. Überhaupt vermittelt das Spiel ein durchgehend positives Bild von US-Soldaten – ganz dem Titel „Medal of Honor“ entsprechend: sie sind ehrenhaft, selbstlos und verfolgen nur gute Absichten. Dem entgegen sind die Islamisten in dem Spiel von Grund auf böse, eiskalte Mörder und ihre Motive und politischen Ziele bleiben unklar. Sie scheinen nur Chaos verbreiten und so viele Menschen wie möglich töten zu wollen, ohne dabei ein wirkliches Ziel zu verfolgen. Die gesamte islamische Welt sowie arabisch-aussehende Menschen werden misstrauenswürdig dargestellt. In diesem Zusammenhang wird in „Medal of Honor – Warfighter“ auch ein extrem negatives Bild des pakistanischen Staates gezeichnet: dem Land wird in dem Spiel unterstellt, mit islamistischen Terroristen unter einer Decke zu stecken und den „Krieg gegen den Terror“ zu behindern. Dieser, in der Realität höchst umstrittene Krieg gegen Terroristen, der schon zehntausenden Menschen das Leben gekostet und zu einer Erosion des internationalen Rechts sowie zu massiven Menschenrechtsverletzungen geführt hat, wird in dem Spiel durchweg positiv präsentiert. Damit folgen die Spiel-Entwickler der von der US-Politik vorgegebenen, und von großen Teilen der Bevölkerung – und damit der möglichen Käufer – mitgetragenen Ansicht des nötigen militärischen Kampfs gegen islamistische Terroristen.

Die Entwickler von „Warfighter“ haben für die Geschichte und Darstellung im Spiel eng mit aktiven und ehemaligen US-Elite-Soldaten zusammengearbeitet. Auch Soldaten anderer Länder waren an der Entwicklung beteiligt – das polnische Verteidigungsministerium unterstützt das Spiel sogar offiziell. Auch wenn Bundeswehr-Soldaten von der Spezial-Einheit „Kommando Spezialkräfte“ im Mehrspieler-Modus des neuen „Medal of Honor“ vorkommen, so war die Bundeswehr aber – entgegen erster Aussagen – letztlich nicht an der Videospiel-Produktion beteiligt. Neben Militärs gab es von den Programmieren eine intensive Zusammenarbeit mit zahlreichen Waffen-Herstellern und Militär-Ausstattern. Die Kooperation ging so weit, dass ein US-Hieb- und Stichwaffen-Hersteller sogar eigens für das Spiel eine neue Streitaxt produzierte und nun mit dem Verweis auf das Videospiel, in dem die Axt auch vorkommt, verkauft. Im Abspann des Spiels wird den beiden deutschen Kleinwaffen-Herstellern „Sig Sauer“ und „Heckler & Koch“ ausdrücklich für die Beteiligung am Spiel gedankt – einige Waffen





Gamescom 2012 in Köln, Foto: Michael Schulze von Glaßer.

der beiden Unternehmen werden in „Medal of Honor“ virtuell dargestellt.

Publisher „Electronic Arts“ verweist wegen der vielen Kooperationen mit dem echten Militär gern auf die – angebliche – „Authentizität“, die das Spiel habe. Zwar werden die der Realität entnommenen Waffen virtuell durchaus realitätsnah dargestellt, authentisch ist der Shooter dennoch nicht: die negativen Seiten militärischer Einsätze werden in dem Spiel nicht dargestellt.

Nun, welches Fazit sollte für „Medal of Honor – Warfighter“ gezogen werden? Das Wichtigste ist wohl, den Hintergrund der Menschen und Unternehmen hinter dem Spiel sowie ihre Motive zu kennen – dann wundert einen der Inhalt des Spiels auch nicht mehr. Der promovierte Journalist und Universitäts-Dozent Andreas Elter spricht mit Bezug auf Nachrichten-Medien in seinem Buch „Die Kriegsverkäufer – Geschichte der US-Propaganda 1917 – 2005“ von einem „mental embedding“ der Journalisten in die Kriegspropaganda des Staates.<sup>62</sup> Dies sei eine Mischung aus „Vertrauen in offizielle Quellen, Selbstzensur und das Nichtbeachten alternativer Quellen“.<sup>63</sup> Zwar handelt es sich bei „Medal of Honor – Warfighter“ um ein Videospiel – also um ein Unterhaltungs- und nicht um ein Nachrichten-Medium –, dennoch werden damit von den Urhebern, die durchaus als „mental embeded“ bezeichnet werden können, einseitige politische Aussagen verbreitet: der „Krieg gegen den Terror“ wird in dem Spiel nur einseitig aus Sicht der US-Regierung wiedergegeben. Damit hoffen die Entwickler eine möglichst große Käuferschicht anzusprechen – man schließt sich der von der Regierung vorgegebenen und deshalb auch oft am weitesten verbreiteten politischen Meinung an, auch wenn es viele Gründe gäbe, dieser Richtung nicht zu folgen und nicht für sie zu werben. Ausschlaggebend war für die Produzenten des neuen „Medal of Honor“-Teils erst einmal die finanzielle Profit-Maximierung. Außerdem ist erkennbar, dass sowohl die Entwickler der „Danger Close“-Studios als auch der Publisher „Electronic Arts“ als US-Unternehmen dem in dem Land weit verbreitete Patriotismus, der gerade in Fragen militärischer Einsätze eine objektive Betrachtung der Lage verhindert, anhängen. Das Spiel verbreitet einen US-patriotischen Chauvinismus, den es zwar in vielen Spielen gibt, der in „Medal of Honor – Warfighter“ aber sehr extrem ausfällt: das Videospiel ist reinste Propaganda für den von George W. Bush 2001 ausgerufenen, weltweiten „Krieg gegen den Terror“.

## Anmerkungen

- 1 N. N.: National Defense Department of the Army personal decorations, medals, ribbons, and similar devices – Sec. 578.4 Medal of Honor, in: [www.gpo.gov](http://www.gpo.gov), 1. Juli 2002, 3. November 2012.
- 2 Linken, Andre: Medal of Honor: Warfighter – EA ist enttäuscht, Verkaufszahlen aber nicht schlecht (Update), in: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), 5. November 2012, 15. November 2012.
- 3 N. N.: Multinationaler Multiplayer – Repräsentiere dein Land, in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 3. November 2012.
- 4 N. N.: Weltweit – PETN eine hochexplosive, globale Bedrohung, in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 3. November 2012.
- 5 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.
- 6 Hierzu wurde die Einzelspieler-Kampagne der überall erhältlichen „Limited Edition“ der PC-Version von „Medal of Honor – Warfighter“ in der deutschen Version durchgespielt, der Mehrspieler-Modus gespielt und beide jeweils als Videos mitgezeichnet.
- 7 N. N.: Singleplayer launch Trailer, in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 4. November 2012.
- 8 Matschijewski, Daniel: Medal of Honor: Warfighter im Test – Eine Frage der (Shooter-)Ehre, in: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), 25. Oktober 2012, 28. Oktober 2012.
- 9 N. N.: Soldaten, in: [battlelog.battlefield.com](http://battlelog.battlefield.com), 4. November 2012.
- 10 In anderen Shootern wie der „Call of Duty“-Serie besser unter der Bezeichnung „Killstreaks“ bekannt.
- 11 Goodrich, Greg: Multiplayer Change, in: [www.medalofhonor.com](http://www.medalofhonor.com), 1. Oktober 2010, 6. März 2012.
- 12 N. N.: Medal of Honor: US-Militär hält an Verkaufsverbot fest, in: [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de), 6. Oktober 2010, 8. März 2012.
- 13 Mehr zum Battlelog siehe: Schulze von Glaßer, Michael: Battlefield 3 – Das virtuelle Schlachtfeld, Abschnitt 3.3, in: [www.imi-online.de](http://www.imi-online.de), 21. Februar 2012, 4. November 2012.
- 14 Hölzel, Stefan: Vorbestellerboni für Medal of Honor Warfighter Limited Edition enthüllt, EA-Pressemitteilung, Köln 4. Juni 2012.
- 15 N. N.: Gefährliche Post aus dem Jemen – Ermittler finden 24 verdächtige Luftfrachtpakete, in: [www.spiegel.de](http://www.spiegel.de), 30. Oktober 2010, 6. November 2012.
- 16 Cáceres, Javier: Anschläge von Madrid – „Spaniens größtes Trauma seit dem Bürgerkrieg“, in: [www.sueddeutsche.de](http://www.sueddeutsche.de), 17. Mai 2010, 7. November 2012.
- 17 N. N.: Nach dem Terror – „Die spanischen Truppen im Irak werden heimkehren“, in: [www.faz.net](http://www.faz.net), 5. April 2004, 7. November 2012.
- 18 Stephens, Joe/Ottaway, David B.: From U.S., the ABC's of Jihad, in: [www.washingtonpost.com](http://www.washingtonpost.com), 23. März 2002, 6. November 2012.
- 19 Walsh, Declan: Afghanistan war logs: US covered up fatal Taliban missile strike on Chinook, in: [www.guardian.co.uk](http://www.guardian.co.uk), 25. Juli 2010, 6. November 2012.
- 20 Zastiral, Sascha: Afghanistan Präsident besucht Indien – Nachbarn ärgern sich über Islamabad, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 4. August 2008, 7. November 2012.
- 21 Haid, Michael/Schürkes, Jonna/Wagner, Jürgen: Experimentierfeld Afghanistan. Zehn Jahre Krieg und kein Ende in Sicht, IMI-Studie 2011/16, S. 14.
- 22 N. N.: Helikopter-Angriff: Pakistan begegnet USA mit „tiefem Gefühl des Zorns“, in: [www.zeit.de](http://www.zeit.de), 27. November 2011, 6. November 2012.
- 23 N. N.: Obama bestätigt erstmals US-Drohnen in Pakistan, in: [www.orf.at](http://www.orf.at), 31. Januar 2012, 6. November 2012.
- 24 Hansen, Sven: US-Drohnen-Angriffe – Weder sauber noch präzise, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 12. August 2011, 6. November 2012.
- 25 N. N.: Wissenschaftler über Drohnen – Terror für die Bevölkerung in Pakistan, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 25. September 2012, 6. November 2012.
- 26 N. N.: Krieg per Mausclick – Völkerrechtler geißeln US-Drohnenangriffe, in: [www.spiegel.de](http://www.spiegel.de), 29. April 2010, 6. November 2012.
- 27 Schulze von Glaßer, Michael: Ghost Recon – Future Soldier: Das virtuelle Schlachtfeld, in: [www.imi-online.de](http://www.imi-online.de), 3. Juli 2012, 13.

- November 2012.
- 28 N. N.: Kernanliegen sind – Authentizität und Respekt, in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 4. November 2012.
- 29 N. N.: Jason Freiwald, in: [www.navyseals.com](http://www.navyseals.com), 6. März 2012.
- 30 N. N.: Projet Honor, in: [www.medelofhonor.com](http://www.medelofhonor.com), 14. November 2012.
- 31 Harn, Markus: Medal of Honor Warfighter: EA startet Project Honor für Angehörige gefallener US-Soldaten, in: [www.pcgameshardware.de](http://www.pcgameshardware.de), 14. Juni 2012, 14. November 2012.
- 32 N. N.: Medal of Honor Warfighter – Exclusive Military Edition, in: [www.govx.com](http://www.govx.com), 12. November 2012.
- 33 Bush, George W.: Ansprache vor dem Kongress der Vereinigten Staaten von Amerika, Washington 20. September 2001.
- 34 N. N.: Fact-Sheet Afghanistan – Das Drama in Zahlen, in: [www.imi-online.de](http://www.imi-online.de), 28. Oktober 2011, 9. November 2012.
- 35 N. N.: Irag Body Count, in: [www.iraqbodycount.org](http://www.iraqbodycount.org), 26. November 2012.
- 36 N. N.: Über das Spiel, in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 9. November 2012.
- 37 N. N.: Zero Dark Thirty, in: [www.medalofhonor.com](http://www.medalofhonor.com), 9. November 2012.
- 38 Schneider, Christian Fritz: Medal of Honor: Warfighter – Sieben Navy-SEAL Soldaten wegen Mitarbeit am EA-Shooter bestraft, in: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), 9. November 2012, 9. November 2012.
- 39 N. N.: SEAL-Team 6 Kampfausbildung – Teil 8: Spec Ops – Medal of Honor Warfighter, in: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), 13. November 2012, 15. November 2012.
- 40 Knight, David/Knight Michael: Medal of Honor – Warfighter – Prima Official Game Guide, Roseville 2012, Seite 21.
- 41 Schulze von Glaßer, Michael: Sauberer Pixel-Krieg, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 16. Oktober 2012, 25. Oktober 2012.
- 42 Gräff, Maxi: Medal of Honor: Warfighter in der Vorschau – Gefühlsecht gegen den Terror, in: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), 7. März 2012, 25. Oktober 2012.
- 43 E-Mail Antwort der Pressestelle des BMVg vom 13. Juli 2012 auf eine schriftliche Anfrage vom 22. Juni 2012, der E-Mail-Verkehr liegt dem Autor vor.
- 44 Schulze von Glaßer, Michael: Sauberer Pixel-Krieg, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 16. Oktober 2012, 25. Oktober 2012.
- 45 N. N.: Authentisches Spiel. Authentische Marken, in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 3. November 2012.
- 46 Neben „Medal of Honor – Warfighter“ kommt die Bundeswehr beispielsweise auch noch in den Spielen „ARMA 2 – Operation Arrowhead“ (Bohemia Interactive 2010), „Elements of War“ (Lesta Studio/Kalypso Media 2011), „Ace Combat – Assault Horizon“ (Namco Bandai 2012) und „Wargame – European Escalation“ (Eugen Systems/Focus Home Interactive 2012) sowie in zahlreichen Flug-Simulatoren vor.
- 47 Bundestags-Drucksache 17/7599.
- 48 Schulze von Glaßer, Michael: An der Heimatfront – Öffentlichkeitsarbeit und Nachwuchswerbung der Bundeswehr, Köln 2010.
- 49 N. N.: Authentisches Spiel. Authentische Marken., in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 9. November 2012.
- 50 N. N.: Medal of Honor Warfighter – SOG Partnership, in: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), 21. Juni 2012, 10. November 2012.
- 51 N. N.: Medal of Honor Warfighter – Trijicon Partnership, in: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), 23. April 2012, 10. November 2012.
- 52 Hölzel, Stefan: Vorbestellerboni für Medal of Honor Warfighter Limited Edition enthüllt, EA-Pressemitteilung, Köln 4. Juni 2012.
- 53 Bühler, Alexander/Kohlenberg, Kerstin: Planet der Waffen, in: Die Zeit Nr. 19, 3. Mai 2007, Seite 17–20.
- 54 Schulze von Glaßer, Michael: Virtuelle deutsche Panzer, in: [www.telepolis.de](http://www.telepolis.de), 11. Juli 2011, 14. November 2012.
- 55 Schulze von Glaßer, Michael: Sauberer Pixel-Krieg, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 16. Oktober 2012, 25. Oktober 2012.
- 56 Ebenda.
- 57 N. N.: Authentisches Spiel. Authentische Marken., in: [www.medalofhonor.com/de\\_DE](http://www.medalofhonor.com/de_DE), 13. November 2012.
- 58 Schulze von Glaßer, Michael: Sauberer Pixel-Krieg, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 16. Oktober 2012, 25. Oktober 2012.
- 59 Schulze von Glaßer, Michael: Spec Ops – The Line – Das virtuelle Schlachtfeld, in: [www.imi-online.de](http://www.imi-online.de), 27. Juli 2012, 12. November 2012.
- 60 Knight, David/Knight Michael: Medal of Honor – Warfighter – Prima Official Game Guide, Roseville 2012, Seite 21.
- 61 Schulze von Glaßer, Michael: Sauberer Pixel-Krieg, in: [www.taz.de](http://www.taz.de), 16. Oktober 2012, 25. Oktober 2012.
- 62 Elter, Andreas: Die Kriegsverkäufer – Geschichte der US-Propaganda 1917 – 2005, Frankfurt am Main 2005, Seite 326 ff.
- 63 Ebenda.

*Anmerkung: das letzte Datum hinter einer Online-Quelle kennzeichnet den letzten Zugriff des Autors.*

## 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](http://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](mailto:imi@imi-online.de)  
 web: [www.imi-online.de](http://www.imi-online.de)



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