

»How do you like that, motherfucker«

Digitales | Games: Bad Company 2

›*Bad Company 2*‹ ist Bruckheimer zum Selberspielen: Explosionen, markige Sprüche und ein Kugelhagel, der so dicht ist, dass einem Hören und Sehen vergehen. **PETER KLEMENT** hat sich das Maschinengewehr umgeschmalt und in dem Amalgam aus ›*Bad Boys*‹ und ›*Das dreckige Dutzend*‹ den Lauf glühen lassen.



EA Digital Illusions CR – kurz DICE – präsentiert mit ›*Bad Company 2*‹ ein Spiel, das Physik in neuer Unbarmherzigkeit anwendet und dabei nicht bei schnöder Ballistik haltmacht. Digitale Spiele haben lange ein Dasein als teilanimiertes Diorama gefristet, in dem Raketenprojekte keine Holzwand beeindrucken konnten. In ›*Bad Company 2*‹ lernen Spielerinnen und Spieler als Erstes den Satz „Sicherheit ist nirgends“, spätestens aber, wenn ihnen ein Haus auf den Kopf fällt.

Trümmerspiel

In ›*Bad Company 2*‹ gehört schlechtes Benehmen gegenüber Hausbesitzern und -besetzern zum guten Ton: Türen werden nicht geöffnet, sondern aufgebrochen, und wem Türen nicht genehm sind, der sprengt sich eben ein Loch in die Wand oder reißt die lästige Behausung gleich komplett ab. Selbst die digitale Mutter Natur ist vor Übergriffen des Spielers nicht sicher, lästige Bäume werden umgeholt, und verdächtige Gebüsche vorsorglich mit Munition gesättigt. Explosionen oder Kugeln, die in den Boden fahren, hüllen alles in eine Staubwolke, durch die man blind feuernd stolpert. Was in pittoresken Landschaften beginnt, endet in rauchenden Trümmern, in denen erbitterte Feuergefechte geführt werden.

Knalltrauma

Besondere Aufmerksamkeit wurde der Geräuschkulisse gewidmet, die enorm zur Immersion ins Spielgeschehen beiträgt. Da es ständig kracht und rumst, verbringt man viel Zeit damit, alles wie durch Watte zu hören, bevor die Welt nach ein, zwei Sekunden wieder mit ihrer Schallgewalt über einen hereinbricht. Schüsse aus der Ferne klingen weitaus leiser und heller, und wer eine Salve abgibt, der hört nach einigen Sekundenbruchteilen das Echo der Schüsse.

Spawnen, schießen, sterben in Stahlgewittern

Der Multiplayerpart von ›*Bad Company 2*‹ ist schnell, unbarmherzig und unübersichtlich. Die Lebensdauer des Avatars misst sich meist in Sekunden, je nachdem, wie dicht man ins Geschehen einsteigt. Mittendrin pfeifen einem die Kugeln um die Ohren, während links oder rechts auf Amerikanisch oder Russisch geflucht und gestorben wird. In diesen Momenten ist die Atmosphäre des Spieles so dicht, dass man sie schneiden kann. Selbst aus dem Jenseits des Spawnmenüs ist es nicht langweilig, denn dort wird einem der Blick aus der Vogelperspektive auf das Schlachtgetümmel am Boden ermöglicht: Von dort sieht man winzige Figuren zwischen dichten Netzen aus Leuchtschurmunition hin- und herhuschen, Panzer unbarmherzige Duelle austragen und Hubschrauber auf der Suche nach Beute durch die Luft donnern. Der frühe Ernst Jünger hätte vermutlich seine Freude daran gehabt.

Sometimes people are just people

Während ›*Modern Warfare 2*‹ vor allem durch Schock und Tabubruch glänzt, sei es nun wegen des Erschießens von Zivilisten oder dem Verkabeln von Terroristennippeln mit Autobatterien, zeigt sich ›*Bad Company 2*‹ von seiner humorigen und vor allem menschlicheren Seite: Hier gibt es keine Superkommandos, die durch eiskalte Professionalität und noch kälteren Zynismus glänzen. Die B-Company ist ein ordinärer und vor allem bunt gemischter Haufen: Ein Pyromane aus Texas, ein Computernerd mit einem Beinaheabschluss, ein desillusionierter schwarzer Sarge und natürlich der Protagonist Marlowe, der nach Trunkenheit am Steuerknüppel eines Hubschraubers selbigen auch noch auf einer Generalslimousine abstellt. Ergänzt wird das Quartett durch einen kiffenden Hubschrauberpiloten, der obendrein noch Pazifist ist.

Das gedrittelte dreckige Dutzend wächst einem schnell ans Herz und lässt keine Gelegenheit aus, sich über seinen Konkurrenten ›*Modern Warfare 2*‹ lustig zu machen: Gefangene Soldaten werden weder gefoltert noch verprügelt, sondern von Sergeant Redford einige Sekunden befragt, in denen sich herausstellt, dass der Gefangene Verwandte in Houston hat und nicht möchte, dass ihnen Böses geschieht. Die Moral: »Sometimes people are just people, man.« Doch abgesehen von den wirklich gelungenen Zwischensequenzen, die erfrischend selten den Pathosknüppel auspacken, bleibt ›*Bad Company 2*‹ im Singleplayer eine durchschnittliche Erfahrung, die das übliche Schießbudenprogramm ablaufen lässt.

Moderne Krieger

›*Bad Company 2*‹ ist eine gelungene Mischung aus Rollenspielelementen, dem actionorientierten Spieltempo einer Konsole und deren Belohnungshäppchen. Gleichzeitig umgeht es die Absurdität von ›*Modern Warfare 2*‹ und dessen dauersprintenden Messermördern. ›*Bad Company 2*‹ bringt in seinem Mehrspielermodus Realismus und Spiel in die perfekte Balance und schafft so eine einzigartige Atmosphäre, in der das dreckige Dutzend und die Bruckheimerschen Bad Boys eine interessante Verbindung eingehen.

Schießwütig, explosiv, ungezogen.

| [PETER KLEMENT](#)

Titelangaben

Battlefield: *Bad Company 2*, Publisher: Eletronic Arts

Developer: EA Digital Illusion CE

Genre: First-Person Shooter, Spieler: 1-32, USK: 18