

Digitales | Games: Bodycount

Kein anderer Action-Titel der letzten Jahre feiert das Leitprinzip des Interventionismus so sehr, wie der Shooter ›Bodycount‹ aus dem Hause Codemasters. Die dabei zur Schau gestellte dreiste Simplifizierung der Dinge durch die Entwickler hätte jedoch sogar den ehemaligen US-Präsidenten Cleveland erstaunt. **RUDOLF INDERST** geht nach Fiktiv-Afrika.



Ich weiß gar nicht mehr, wer diese Äußerung fallen ließ. Ich weiß lediglich noch, dass ich herzlich lachte und zustimmte. »Vor dem sentimental Weltmusikstreifen ›Buena Vista Social Club‹ hatten die Kubaner wenigstens ihre Musik. Regisseur Wim Wenders nahm ihnen auch diese.«

Während des ersten Levels von ›Bodycount‹ musste ich nach etwa 15 Minuten Spiel- und Schießzeit permanent an dieses Zitat denken – warum nur? Nach Beendigung des Afrika-Spielabschnittes schließlich wusste ich es: »Vor dem durchschnittlichen Shooter ›Bodycount‹ hatten die ›Neger‹ wenigstens noch ihre eigenen Konflikte, Entwickler Guildford nahm ihnen auch diese.«

Man muss es sich ganz langsam vorsagen, um es glauben zu können. Die gesamten Opening Scenes suggerieren die imperialistischen Machtträume des weißen Mannes: Längst vergessene Kolonial-Herrenmenschenphantasien weckt der Shooter, 1,2,3, wieder auf und tarnt diese perfiderweise unter dem Deckmantel humanitärer Hilfe.

Man sieht schon vor dem geistigen Auge, wie in den diversen Gentlemen-Clubs mit dem Lineal der afrikanische Kontinent neu aufgeteilt wird.

Massa bringt Zauber!

Klar, wem erscheint es nicht sinnvoll, in eine laufende Auseinandersetzung mit Waffengewalt einzugreifen? Wer würde es auf der Seite der beiden Parteien nicht begrüßen, von einer dritten Partei ausgeknipst zu werden? Die Lösung des Konfliktes, so suggeriert es ›Bodycount‹ zunächst, besteht darin, einfach ›10 kleine Negerlein‹ zu spielen und alle auf dem Bildschirm befindlichen Personen zu erschießen. Da dies allerdings ohne die Augen und Ohren Dritter geschieht, ist zu erwarten, dass nach Abzug des Schrotflinten-Messias beide Parteien die Schuld – um unendliche Potenz erhöht – erst recht aufeinander schieben und blutige Racheakte folgen werden.

Aber es kommt ja noch besser: Nach geraumer Zeit mutmaßt das Elektronengehirn – eigenes Denken oder kritisches Hinterfragen mag unser Protagonist offensichtlich nicht so sehr – dass eine andere Söldnerorganisation hinter all den Störungen des eigenen Einflussbereiches steckt! Oh! Oh-Oh! Ein anderes Kind will jetzt unseren Spielplatz besetzen? Na, dem werden wir es zeigen.

Zum Glück bleibt er – ganz der Tradition revisionistischen Kriegsfilmern verpflichtet – gesichtslos. Dass diese Damen und Herren einfach nur eine NGO sein könnten, die eine andere Agenda verfolgt, wird nicht debattiert. Diese Blechcrew mit seltsamen Hüten steht für das Böse! Das Abartige! Störe meine Kreise nicht, Freundchen, sonst ordere ich den Luftschlag.

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

Bodycount

First Person Shooter

Xbox 360, Playstation 3

Developer: Guildford Studio

Publisher: Codemasters