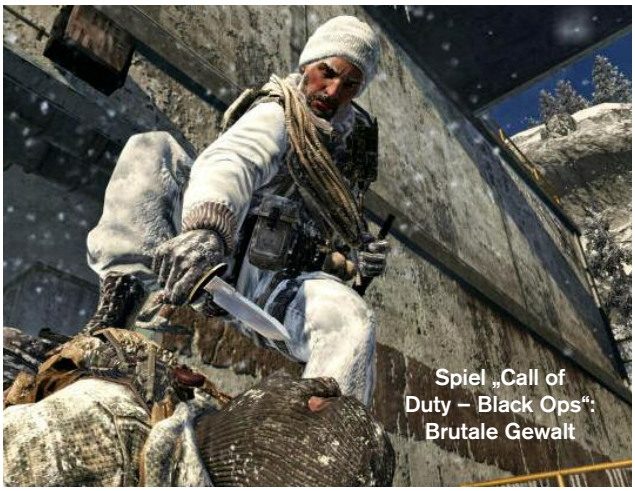


Spiel „Call of Duty – Black Ops“: Brutale Gewalt

Böse Russen, gute Amerikaner

„Call of Duty“ ist ein so gigantischer wie fragwürdiger Erfolg.

„Call of Duty – Black Ops“
von Activision

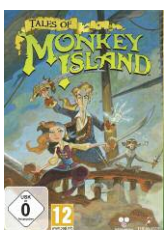
Am ersten Tag wurden 5,6 Millionen Exemplare verkauft, allein in den USA und Großbritannien wurde ein Umsatz von mehr als 260 Millionen Euro erzielt: Das Videospiel „Call of Duty – Black Ops“ ist das bisher schnellst verkaufte Entertainment-Produkt. Ein Kriegsspiel ist es, angesiedelt im Kalten Krieg und voller böser Russen, Kubaner und Vietnamesen – und natürlich voller vieler guter Amerikaner.

Es geht darum, das Ansehen der Soldaten zu ehren, sagt Bobby Kotick, Chef von Activision, der Firma, die „Call of Duty“ veröffentlicht. Anscheinend heißt das vor allem, dass man keine Kritik am Krieg üben darf. „Black Ops“ ist ein ironie- und kritikfreies Spiel, das rasant vorhersehbare Schauplätze aneinanderreiht und mit einer hanebüchenen Geschichte verknüpft. Atemlos ist die Inszenierung, kaum eine Minute vergeht ohne Explosionen oder Kämpfe. Gewalt wird brutal und ekelhaft dargestellt. Provozierend, aber ohne sie in Frage zu stellen. Krieg, so kann die Botschaft von „Call of Duty – Black Ops“ nur verstanden werden, ist cool – und gerechtfertigt. Wenn man denn auf der richtigen Seite steht. Welche das ist, zeigt dieses sehr fragwürdige Spiel überdeutlich.

CARSTEN GÖRIG

Neue Software

Assassin's Creed *(Ubisoft)*
Normalerweise ist der dritte Teil einer Reihe in drei Jahren ein öder Aufguss, doch bei „Brotherhood“ ist es genau andersherum – hier kann man sehen, wie gut die Vorgänger hätten sein können. Das im Renaissance-Rom angesiedelte Action-Spiel ist packend, spielt sich flüssig und sieht dabei noch großartig aus.



Tales of Monkey Island *(Daedalic)*
Hier stimmt alles: Von der Verpackungsgröße bis zum Inhalt ist diese Miniserie eine schöne Hommage an die alten Abenteuer von Guybrush Threepwood, dem Helden von „Monkey Island“ und dem gleichzeitig lächerlichsten und lustigsten Piraten der Spielegeschichte, der hier wieder gegen seinen Widersacher LeChuck antritt.

Need for Speed Hot Pursuit *(Electronic Arts)*
Schnelle Autos, wilde Verfolgungsjagden: Die legendäre Rennspielserie „Need for Speed“ besinnt sich auf ihre Wurzeln und ist dabei so spektakulär wie selten zuvor. Das Räuber- und Gendarm-Prinzip wird hier für schnelle Autos adaptiert und macht sowohl als Jäger als auch als Gejagter vor allem online mächtig Spaß.

Red Dead Redemption: Undead Nightmare *(Rockstar)*
Es ist ein absurder Einfall, ein Westernspiel mit Zombies zu bevölkern. Doch „Undead Nightmare“, die ironische Erweiterung eines der besten Spiele des Jahres, überrascht mit vielen Einfällen, zombieüblichem Gemetzel und beißender Gesellschaftskritik.

CARSTEN GÖRIG

Bücher, CDs, DVDs und exklusive SPIEGEL-Produkte erhalten Sie unter **www.spiegel.de/shop**