

Mein Jahr unter Titanen

In Köln auf der Gamescom, der größten Messe für Computerspiele, gibt es ganz viel Neues. Jan Küveler spielt aber immer dasselbe, weil es besser nicht wird: „Titanfall“. Von der ästhetischen Erhebung, eine Kampfmaschine zu werden

Von Jan Küveler, Die Welt, 07.08.2015

Roboter zu erschießen ist mitunter ein Akt der Nächstenliebe. Und zwar nicht, weil man die menschliche Rasse gegen eine Maschinenarmee verteidigen müsste wie im neuen „Terminator“. Nein, Menschen kann man ruhig auch erschießen, ebenfalls aus Nächstenliebe, aber das Spezielle sind die Roboter. Die machen „Titanfall“ nämlich erst zu „Titanfall“ – ein Computerspiel, das uns an unsere Ursprünge erinnert.

Es ist zwar schon ein Jahr alt, und in Köln, auf der Gamescom, der weltgrößten Messe der umsatzträchtigsten Kulturindustrie überhaupt, werden dieses Wochenende ganz viele Neuheiten vorgestellt. Aber wenn Sie mal die Schläge gesehen hätten, mit denen in „Titanfall“ eine aus dem Orbit angeforderte Kampfmaschine einen feindlichen Piloten erledigt, der sich anschickt, ihm auf den Rücken zu springen, um seine inneren Systeme unter Beschuss zu nehmen, dann wüssten Sie, dass man dazu noch dringend etwas sagen muss.

Zum Beispiel kann es so kommen: Sie springen aus dem Dropship, sprinten eine Straße entlang, hüpfen mithilfe Ihres Jetpacks an eine Hauswand, laufen sie – von Schubdüsen getragen – schräg entlang, springen auf die gegenüberliegende Hauswand, Tempo gewinnend, sich höher schraubend, bis ein Dach in greifbare Nähe rückt. Sie ziehen sich hoch, halten für einen Augenblick inne, das Häusermeer nach Gegnern absuchend. Dort hinten, 100 Meter entfernt, reckt sich ein Kopf. Sie zielen mit Ihrem

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

halb automatischen Sturmgewehr und drücken, während um Sie die Kugeln einschlagen, dreimal in schneller Folge ab. Kill.

Keine zwei Minuten später hören Sie die vertraute Stimme ihrer Missionsleiterin: „Titan ready.“ Sie drücken den entsprechenden Knopf (Steuerkreuz unten), und ein sechs Meter hohes Stahlungetüm stürzt mit einem solchen Karacho aus dem Himmel, dass es bei der Landung in die Knie geht. Sie steigen ein (X drücken) und stapfen mit mächtigen Schritten durch Straßen, die wie in der Waschmaschine eingelaufen wirken. Piloten, die sich unvorsichtigerweise zeigen, etwa indem sie eine Panzerfaust auf Sie richten, sind ein gefundenes Fressen für Ihre Railgun. Einem gegnerischen Titanen treten Sie besser im Tandem entgegen. Dann können Sie ab und zu in der zweiten Reihe verschrauben und Ihre Schilde aufladen, die halten nämlich nicht so lange.

Und irgendwann sehen Sie aus dem Augenwinkel ein Blitzen – der Helm eines Piloten in der Sonne. Sie haben eine Menge Training gebraucht, um es inmitten all der fliegenden Metallsplitter und Explosionen erspähen zu können. In einer formvollendeten Bewegung, es sieht aus wie Ballett, tritt Ihr Titan zur Seite, vollführt eine halbe Drehung und erwischt den aufspringenden Piloten, der Sie binnen Sekunden zur Strecke gebracht hätte, mit der Härte seiner Faust. Es ist, als würde eine Wasserbombe platzen, roter Regen hängt in der Luft, jäh verschluckt von den Rauchschwaden eines kollabierenden Kampfroboters.

Computerspiele sind ja leider noch nicht so richtig in den Fundus von Beschäftigungen aufgenommen, von denen sich Leute, die sich für kultiviert halten, ästhetische Erhebung versprechen. So ähnlich schreibt das der Literaturwissenschaftler Hans Ulrich Gumbrecht in seinem Buch „Lob des Sports“, auch wenn er Fußball oder Eishockey im Sinn hat. Das Prinzip ist vergleichbar. Nicht, dass Gumbrecht ein schlechtes Gewissen hätte, dass er Monate seines Lebens damit verbracht hat, in Stadien zu sitzen und vor der erdrückenden Präsenz von Football-Spielern zu erschauern. Aber eines Tages fand er, es sei an der Zeit, über seine Liebe für diesen unmittelbaren Genuss von Körpern in Raum und Zeit nachzudenken.

Er fährt Geschütze auf, die auch den gewieftesten „Titanfall“-Spieler vor Probleme stellen würden: Kant, Pindar (ein altgriechischer Dichter, mit dessen Oden

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

auf Athleten die europäische Lyrik begann), Heidegger. Es geht ihm um die grundlegenden Fragen menschlicher Existenz: Was ist Schönheit? Warum gibt es etwas – und nicht nichts? Warum erinnern wir uns an gewisse Niederlagen unserer Lieblingsteams mit Glücksgefühlen? Für Gumbrecht liegen die Antworten im Sport.

Und wenn sie manchmal auch so unentwirrbar verknäult sind wie Footballer beim Jubel über einen Touchdown, so geben sie sich doch sekundlich preis – in der Erregung des Zuschauers, der Gänsehaut, dem inneren Triumph. Die Antworten geben sich selbst in einer Sprache, die keine Worte kennt, sondern unser Gehirn direkt über die Nervenbahnen anfunkelt, als wären wir Cyborgs, eingestöpselt in ein digitales Wunderland. Über Jesse Owens, der 1936 Hitler beschämte, als er in Berlin den 100-Meter-Lauf gewann, schreibt Gumbrecht: „Tatsächlich wirkt seine Konzentration Sekunden vor dem Start so intensiv, dass sich die Frage aufdrängt, ob es nicht die größte aller menschlichen Errungenschaften wäre, einen Weg zurück zur eindimensionalen Zielgerichtetheit eines jagenden Löwen zu finden.“

Nicht jeder ist mit dem Körper gesegnet, ein Topathlet werden zu können. Und die meisten haben zu wenig Geduld oder ein zu großes Herz für die Wildschweinjagd. Deshalb sind Egoshooter so erfolgreich. Sie weisen auf Knopfdruck den Weg zur eindimensionalen Zielgerichtetheit eines jagenden Löwen. Wie der Schriftsteller Nicholson Baker in einem Essay für den „New Yorker“ bemerkte, ist die Fähigkeit, sie zu beherrschen, wirklich kein Kinderspiel. Um auch nur einen einzigen Treffer zu landen, muss man in der Lage sein, im richtigen Moment zu rennen, sich zu ducken, zu zielen, zu feuern, innezuhalten, zu springen, jemandem den Kopf umzudrehen, etwas zu packen, zu treten, zu kriechen, zu klettern, zu parieren oder zur Seite zu rollen. Es ist wie eine improvisierte Partitur, gespielt auf einem Controller mit unzähligen Knöpfen, die von Spiel zu Spiel auch noch unterschiedlich belegt sind. Baker schreibt, es sei, als spiele man Dave Brubecks „Blue Rondo à la Turk“ auf der Klarinette, um zum Tenorsaxofon zu wechseln, dann zur Oboe und zurück zur Klarinette.

Lange Zeit bin ich spät schlafen gegangen. Nämlich als ich anfing, „Titanfall“ zu spielen. Es hat mich – um in dieser doppelgesichtigen Metaphorik aus Gewalt und Glück zu bleiben – mehr gefesselt als je ein Spiel zuvor. Ich schreibe diesen Text im

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

Grunde immer noch aus der Perspektive eines Nichtspielers. Ich kenne weder „Call of Duty“ noch „Battlefield“, die jeweils mehr als 20 Millionen Kopien verkauft haben. Ehemalige „CoD“-Entwickler haben „Titanfall“ programmiert. Wenn man sich einloggt, auf der Xbox One oder dem PC, sind auch ein Jahr nach Erscheinen, während das Produktionsteam längst am Nachfolger werkelt, immer 15.000 Menschen online, die in Sechserteams gegeneinander antreten wie im Volleyball.

Einerseits bin ich Zuschauer, wie Gumbrecht im Stadion oder eben zu Hause vor dem Fernseher, vor dem ich ja auch sitze. Andererseits macht mich der Controller zum jagenden Löwen. Wie ein Sportler bin ich mit der Zeit besser geworden. Spiele ich ein paar Wochen nicht, habe ich Mühe, in der Rangliste, die nach den elf Minuten einer Runde angezeigt wird, das Abo auf den letzten Platz loszuwerden. Manchmal erreiche ich den Zustand, den Gumbrecht bei Spitzensportlern beobachtet, jene „Versunkenheit in fokussierte Intensität“, die allein kinetisch-artistische Höchstleistungen ermöglicht – und ihren unendlichen Genuss. Unendlich, weil das Ich in der fokussierten Intensität eben versinkt, verschwindet, erlischt.

Aus meinem Titanen katapultiert, ermesse ich in einem Augenblick das Spielfeld unter mir. Ich scheine unendlich lang in der Luft zu schweben wie Michael Jordan vor einem Drei-Punkte-Wurf. Zwei Elektrogranaten fliegen in perfektem Winkel hinab, in eine Kuhle, in der sich ein Gegner verschanzt hat. Einen zweiten, der mit mir hinaufgeschleudert wurde, erledige ich mit der Maschinenpistole im Fall. Ich lande unhörbar hinter einem dritten, dem ich das Genick breche.

Die vordergründige Brutalität verhüllt die Brillanz der Bewegung. Es ist Theater, Ballett, Film in einem. Eine aus dem flüchtigsten Moment entwickelte Dramaturgie, die sich dem Gedächtnis unauslöschlich einprägt. Die letzten Sekunden vor dem Tod werden jedem gefallenen Piloten aus der Sicht seines Killers vorgespielt. So genießt man die Meisterschaft des anderen, als wäre es die eigene. Der Philosoph Emmanuel Levinas hat aus der Begegnung von Angesicht zu Angesicht – vorsprachlich, einfach aus der körperlichen Existenz – eine fundamentale Ethik der Nächstenliebe entwickelt. „Das Gesicht, nackt und unbewaffnet, sagt: ‚Töte mich nicht.‘“ Die Gesichter in „Titanfall“, behelmt und bis an die Zähne bewaffnet, sagen: „Töte mich“ – und meinen tatsächlich dasselbe.