

# Spielende Rekrutierung: America's Army

Am 4. Juli 2002 erschien die erste Version des von der US-Armee herausgegebenen, finanzierten und von zivilen Softwarefirmen entwickelten Ballerspiels »America's Army«. Bis 2006 verzeichnete die Army acht Millionen registrierte User. An einem normalen Tag tummeln sich etwa 30000 Spieler auf den Servern des US-Militärs, um über das Internet vernetzt mit anderen Spielern in die Schlacht zu ziehen. Durch die Registrierung vor Spielbeginn ist es der Armee möglich, den meist jungen Spielern Werbung zuzuschicken oder sie sogar zuhause zu besuchen.

Waffen wurden für das Spiel originalgetreu am Computer nachgebaut und selbst deren Verschleiß beachtet, so daß das Kriegsgerät auch untauglich werden kann. Beim Schießen müssen die User auf die Atmung ihres virtuellen Ichs achten, um kurz nach dem Ausatmen eine ruhige Hand zu haben und genauer zu treffen. Fast alles ist realistisch – bis auf den Schaden, den die Waffen anrichten. Mit der Darstellung von Blut wird gespart, ebenso mit Rufen und Todesschreien verwundeter Personen. Im Spiel stehen sich zwei Teams auf einer von vielen zur Auswahl gestellten Karten gegenüber. Ziel ist es, die Gegner zu töten. Dabei sehen sich die Spieler beider Teams selbst als US-Soldaten, das jeweils andere Team wird als arabische Terroristen dargestellt, so daß im Endeffekt niemand die Aufständischen selbst spielt, diese aber für die User immer die Feinde verkörpern. Die meisten Karten sind an Schauplätze in Afghanistan und im Irak angelehnt.

Dem Spieler werden bei »America's Army« schon früh allerlei militärische Fertigkeiten beigebracht. So gibt es strikte Hierarchien und Befehlsstrukturen, die mit Hilfe von »Honor«-Punkten dargestellt werden. Je mehr »Ehrenpunkte« ein Spieler hat, um so höher sein virtueller Rang, was es ihm ermöglicht, anderen Spielern Befehle zu erteilen. Die »Honor«-Punkte setzen sich zusammen aus Loyalität, Pflicht, Respekt, selbstlosem Dienst, Ehre, Integrität und Mut. »Heilt« man die Verwundung eines Soldaten im eigenen Team, gibt dies Punkte ebenso wie für das Töten von Feinden. Bei Befehlsmißachtung oder Verstoß gegen die »Rules of Engagement«, beispielsweise durch Verletzen oder Töten von Teammitgliedern oder Zivilisten, gibt es Punktabzug. Für grobe oder zu häufige Verstöße können User sogar für das Spiel gesperrt werden. Die mittlerweile drei Versionen des Kriegsspiels sind kostenlos im Internet auf den Websites des US-Army erhältlich. Unverbindliche Altersfreigabe: 13 Jahre.

(msvg)

<https://www.jungewelt.de/artikel/152154.spielende-rekrutierung-america-s-army.html>