GameStar bei Bundeswehr und US Army

BALLERN WIE IN ECHT

Militärische Taktik-Shooter werden immer wirklichkeitsnäher – zumindest behaupten das die Hersteller. Wir haben Soldaten von Bundeswehr, US Army, Royal Air Force und den britischen Royal Marines Commandos gebeten, für uns den Realismustest zu machen.

Vom Dschungel Indochinas über die Wüsten des Nahen Ostens bis hin zu den Stränden der Normandie: Shooter-Fans können nahezu jeden Krieg der jüngeren Geschichte nachspielen. Und zusätzlich noch eine Vielzahl fiktiver militärischer Konflikte. Dabei hat sich in den letzten Jahren nicht nur die Grafik der Titel dem wahren Leben angenähert. Auch spielerisch setzen die Entwickler immer mehr auf Realismus. Entsprechend diskutieren Fans des Genres in Foren über die Durchschlagskraft der Waffen, Geschwindigkeit einer Stinger-Rakete oder Splitterwirkung von Claymore-Minen. Manche Tipps scheinen direkt einer militärischen Dienstanweisung entsprungen zu sein. Wir sind dem Realismus in Spielen auf den Grund gegangen und haben Entwickler zum Thema ausgehorcht. Außerdem befragen wir die wirklichen Experten: deutsche, amerikanische und britische Soldaten.

Flugzeugträger-Verleih

In Hollywood arbeiten Armee und Filmindustrie schon lange eng zusammen. Das amerikanische Verteidigungsministerium unterhält dafür sogar eine eigene Abteilung: das »Büro für Film-Angelegenheiten«. Das Pentagon überprüft die Drehbücher auf Authentizität und stellt Waffen und Material zur Verfügung. Wo sonst könnte man sich einen kompletten Flugzeugträger ausleihen? Als Gegenleistung beeinflusst das Militär die Dreharbeiten: Das im Film vermittelte Bild des Soldaten soll stets positiv ausfallen, offensichtliche Antikriegsfilme werden erst gar nicht unterstützt.

Den ersten großen Erfolg dieser Kooperation stellte 1986 der Film **Top Gun** dar: Er wurde umgehend zum Kassenschlager und sorgte für einen Ansturm auf die Rekrutierungsbüros der US Navy. Mittlerweile ist auch die Software-Industrie für das Militär zum reizvollen Partner geworden. Denn Computerspiele erreichen ähnlich viele Menschen wie Kino-Hits, besonders in der Hauptzielgruppe junger Männer. Das US-Militär zieht daraus bereits Nutzen: Mit **America's Army** hat das Pentagon für Werbezwecke einen hauseigenen Taktik-Shooter produziert. Dessen Schwerpunkt liegt nicht auf schneller, unkomplizierter Action, sondern auf realistischem Soldatenhandwerk.

Männer vom Fach

Um herauszufinden, ob **America's Army** und andere Genre-Größen wirklich halten, was sie versprechen, zogen wir Ex-

Keine LAN-Party, sondern ausgiebige Test-Phase unserer Experten. Die teils grimmigen Blicke zeigen die Ernsthaftigkeit dahinter. Die Soldaten spielten im lokalen Netzwerk und im Internet.

perten heran: Zehn Soldaten der Nato haben an zwei Tagen **Joint Operations**, **Söldner**, **America's Army** und **Battlefield Vietnam** exklusiv für uns getestet. Allerdings hat uns die Militär-Führung folgende Auflagen erteilt: Aus Sicherheitsgründen dürfen wir weder die Gesichter der Männer zeigen, noch können wir ihre Namen, Stützpunkte oder Einheiten offenbaren. Wegen aktueller militärischer Konflikte fürchtet die Nato um die Sicherheit ihrer Angehörigen, insbesondere da einige unserer Fachleute – zum Beispiel Oberleutnant M. – erst in letzter Zeit im Auslandseinsatz waren.

Schweres Gerät

Im auf Realismus getrimmten **America's Army** trägt der Spieler nicht wie andere Shooter-Helden zentnerweise Schießprügel mit sich herum, sondern muss mit nur einer Schusswaffe auskommen. Sergeant P. findet das gut: »Ein echter Soldat ist froh über jedes Kilo Gewicht, das er einsparen kann. Immerhin liegt man nicht nur herum und schießt, sondern muss den Krempel auch noch über Kilometer tragen.« Oberleutnant R. gibt ihm Recht: »Bei der Bundeswehr trägt nur der MG-Schütze zusätzlich eine Pistole, damit er sich im Nahkampf und bei Überhitzung der Waffe besser verteidigen kann.« Specialist D. wirft ein: »Den Waffenwechsel in Spielen mit mehreren Knarren im Inventar finde ich sowieso unrealistisch. Denn wenn meine Waffe leer ist und ich in einen Nahkampf verwickelt bin, dann verstaue ich meine Flinte nicht fein säuberlich auf dem Rücken, sondern lasse sie fallen und schnappe mir, was immer in Reichweite ist!«

Britische und amerikanische Soldaten tauschen Spieltipps aus.

In der Ruhe liegt die Kraft

Noch ein Punkt, den viele andere Shooter vernachlässigen: Der Soldat muss in **America's Army** beim genauen Zielen auf seine (simulierte) Atmung achten. Denn ganz wie im wahren Leben ist auch im Spiel der Körper am ruhigsten, wenn der Schütze gerade ausgeatmet hat. Corporal H. zufolge ist das Schießen bei **America's Army** daher recht lebensnah umgesetzt: »Die Atmung ist das größte Problem bei gezielten Schüssen auf mittlere und große Distanz. Da sich der Brustkorb hebt und senkt, bleibt die Waffe nur selten ruhig. Wenn dann noch der Stress eines Gefechts hinzukommt, fällt es schwer, sich auf die Atmung zu konzentrieren und einen wirkungsvollen

UNSERE EXPERTEN

An zwei Nachmittagen testeten für uns zehn deutsche, britische und amerikanische Soldaten Joint Operations, Söldner, America's Army und Battlefield Vietnam. Anhand eines umfangreichen Fragebogens haben sie uns anschließend ausführlich geschildert, wie nah die Spiele der Realität kommen. Die Ergebnisse finden Sie in der Tabelle auf Seite 205. Nato und Bundeswehr sorgen sich jedoch aufgrund aktueller militärischer Konflikte zurzeit besonders um die Sicherheit ihrer Soldaten und deren Angehörigen. Das beschränkt sich nicht nur auf den Einsatz, sondern betrifft auch die Freizeit der Soldaten. Wir dürfen Ihnen daher die Namen und Einheiten unserer Experten nicht nennen und müssen die Gesichter unkenntlich machen.

Oberleutnant M., 28 Jahre, Deutsche Luftwaffe

Oberleutnant S., 28, Deutsche Luftwaffe

Oberleutnant R., 34, Deutsches Heer

Staff Sergeant T., 32, Royal Air Force

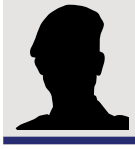
Staff Sergeant K., 30, Royal Marines Commandos

Sergeant D., 32, US Army

Sergeant P., 29, Royal Army

Specialist D., 25, US Army

Corporal H., 26, Royal Air Force



Hauptgefreiter F., 22, Deutsches Heer

In America's Army können Sie nur Sanitäter, Scharfschütze oder Elite-Soldat werden, wenn Sie die praktischen oder theoretischen Tests bestehen. Dazu müssen Sie auch Unterrichtsstunden besuchen und konzentriert zuhören (links). In Söldner (oben rechts) und Battlefield Vietnam (unten rechts) darf der Spieler auch ohne Führerschein schweres Kriegsgerät steuern.

Schießrhythmus zu finden.« Kein Wunder, dass viele Entwickler vor diesem Thema zurückschrecken und es bei Spielen unter den Tisch fallen lassen.

Militärische Unterstützung

Das Pentagon beschränkt jedoch seine Expertise nicht nur auf **America's Army**, sondern hilft auch anderen Spiele-Herstellern, möglichst realistische Shooter zu produzieren. Novalogic etwa unterhält nach eigenen Angaben sehr freundschaftliche Beziehungen zum Militär. Für **Black Hawk Down** trafen sich die Entwickler sogar mit den Soldaten, die sich 1993 nach zwei Hubschrauberabstürzen durch Mogadischu kämpfen mussten.

Auch der Produzent von **Joint Operations**, Joel Taubel, schwärmt: »Wann immer wir Referenzmaterial oder Rat gebraucht haben, wurden wir von der US-Army mit offenen Armen empfangen.« Digital Illusions, die Macher von **Battlefield Vietnam**, haben sich darauf beschränkt, einen Vietnam-Veteranen als Berater einzusetzen. Die Bundeswehr lehnt hingegen die Zusammenarbeit mit Spiele-Entwicklern ab, wie uns Teut Weidemann, Produzent von **Söldner**, berichtet: »Wir arbeiten aus Erfahrung nicht mit der Bundeswehr zusammen. Die reagiert recht empfindlich auf Spiele, in denen geballert wird, und will wohl eher ihre humanitären Einsätze in den Vordergrund rücken. Wir haben uns daher lieber mit Spezialisten aus aller Welt zusammengesetzt.«

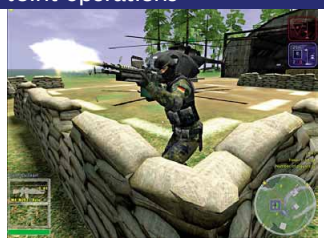
Oberleutnant M. in Aktion: Schießübungen mit dem G36 und dem österreichischen Steyr AUG.

Ohren zu, Feuer frei!

Die Zusammenarbeit mit Militärs hat natürlich starken Einfluss auf den Realismus eines Spiels. Novalogic konnte für **Joint Operations** nahezu jede im Spiel umgesetzte Waffe am Schießstand testen. Und traf gleich auf die erste Hürde auf dem Weg zum lebensnahen Schussgeräusch: Gewehre sind ohrenbetäubend laut und können daher nur mit Spezial-Mikrofonen aufgenommen werden. Novalogic heuerte extra einen Tontechniker aus Hollywood an. Dieser nahm die Schüsse aus verschiedenen Distanzen auf, so dass die Waffen im Spiel je nach Entfernung unterschiedlich klingen. Dieser Spiel-Effekt traf bei unseren Experten auf besonders große Begeisterung.

Wings Simulations griff für **Söldner** vornehmlich auf Sound-Archive zurück. Den Machern von **Battlefield Vietnam** war es zu riskant, sich selbst auf die Schießbahn zu wagen. Stattdessen studierten sie die Gewehre und Pistolen an-

WIE REALISTISCH SIND MILITÄR-SHOOTER?

	Joint Operations	Battlefield Vietnam	America's Army	Söldner
				
Sturmgewehre	Die Reichweite der Waffen ist zu groß: Was man sieht, kann man treffen. Die Streuung der Geschosse von M4, M16 und MP5 auf mittlerer bis kurzer Distanz ist hingegen übertrieben.	CAR-15, M16 und AK47 sind auf mittlere Distanz zu ungenau.	Die Atmung und Körperhaltung des Soldaten wirkt sich auf die Zielgenauigkeit des Schützen aus. Daher wirkt das Schießen sehr realistisch.	Die Visiereinrichtungen wirken flächig, es kommt kein räumliches Gefühl auf. Längere Sprints beeinflussen zwar die Treffsicherheit des Spielers, jedoch nur in unrealistischem Maße.
Scharfschützengewehre	Lebensnahe Reichweite, die Kugeln fliegen glaubwürdig in einer ballistischen Kurve. Der Schütze muss die Distanz zum Ziel bestimmen und sein Zielfernrohr justieren.	Durch einen Schuss verreißt die Waffe zwar, schwenkt danach aber ohne Zutun des Spielers automatisch auf den ursprünglichen Haltepunkt zurück.	Das Zielfernrohr schwankt unberechenbar hin und her. Wegen der Atmung muss der Spieler seinen Schießrhythmus finden. Nach dem Schuss verreißt die Waffe.	Keine Ballistik, kein schwankendes Zielfernrohr, kaum Rückstoß oder Verreißen, daher realitätsfremd.
Trefferwirkung	Waffen im Kaliber 5,56mm etwas zu schwach. Die übrigen Waffen sind jedoch ausreichend realistisch umgesetzt.	Geschosswirkung allgemein zu stark reduziert, um glaubwürdig zu sein.	Wie in der Realität reicht ein gezielter Treffer meist aus. Verletzungen wirken sich auf die Kampfkraft aus und verschlimmern sich, wenn keine medizinische Behandlung erfolgt.	Durchschlagskraft der Sturmgewehre allgemein zu gering.
Nachladezeiten	Realistisch.	Der Magazinwechsel erfolgt zu schnell, das Durchladen hingegen zu langsam.	Realistisch.	Zu langsam.
Waffenwechsel	Realistisch.	Viel zu schnell: Der Wechsel erfolgt nahezu ohne Zeitverlust.	Realistisch.	Realistisch.
Explosionen	Wirkungsradien von Mörser- und Handgranaten sind viel zu klein.	LAW und Handgranaten sind zu schwach.	Splitterwirkung der Handgranaten annähernd realistisch.	Wirkungsradius der Granaten ist zu klein.
Waffeneffekte	Klang der Schusswaffen ist abhängig von der Distanz. Besonders entfernte Schüsse klingen sehr echt.	Schussgeräusche klingen annähernd realistisch, Explosionen sehen hingegen sehr künstlich aus.	Waffengeräusche und Explosionen wirken realistisch und je nach Distanz unterschiedlich.	Schussgeräusche klingen sehr künstlich, das modellierte Mündungsfeuer tritt so in der Realität nicht auf.
Treffer-Effekte	Rote Bildschirmränder signalisieren Treffer, behindern den Spieler jedoch nicht. Bei Flashbangs färbt sich der Bildschirm schwarz.	Keine.	Flashbangs verdunkeln den Bildschirm. Nahe Explosionen können kurzzeitige Knalltraumata (Ohrensausen) erzeugen, die den Spieler irritieren.	Keine.
Ausdauer des Soldaten	Nicht implementiert.	Nicht implementiert.	Nach längerem Laufen oder Sprinten muss sich der Spieler erholen.	Stetiges Sprinten verringert die Treffsicherheit, allerdings nur geringfügig.
Gewicht der Ausrüstung	Gewicht der Ausrüstung verlangsamt den Spieler zwar, jedoch bei weitem nicht in realistischem Maße.	Die Spieler, vor allem der amerikanische MG-Schütze, können zu viel Ausrüstung ins Gefecht tragen.	Der Spieler kann nur die zu bewältigende Standard-Ausstattung eines Soldaten mit sich führen.	Wirkt sich nicht im Spiel aus.
Sonstiges	Stillstehende Gegner sind sehr schwer zu erkennen.	Artillerie und Aufklärer müssen zusammenarbeiten.	Echte taktische Handzeichen.	Das Terrain ist teilweise zerstörbar, allerdings wirkt dies nicht lebensnah.
Fazit				

hand von Video-Material. Die entnommenen Geräusche wurden anschließend nachbearbeitet, damit sich die Waffen akustisch stärker voneinander unterscheiden. Damit büßt der Shooter zwar Realismus ein, gewinnt aber an Spielbarkeit. Staff Sergeant T. ist ohnehin skeptisch, was realistische Schussgeräusche in Spielen angeht: »Wenn Du jemals ohne Gehörschutz neben einem Schützen gestanden hast, dann weißt Du, wofür die Dinger da sind. Wenn man die Schüsse realistisch umsetzen würde, hätten Ohrenärzte von Spielern für immer ausgesorgt!«

Der schmale Grat

Hoher Realismus fördert nicht zwangsläufig den Spielspaß. Entwickler müssen stets zwischen beiden Elementen abwägen. Die Designer von **Joint Operations** statteten die Waffen in frühen Versionen zunächst mit authentischen 3D-Visiereinrichtungen aus – viel realistischer als Kimme und Korn. Doch bald stellten sie fest, dass die neuen Zielsysteme das Sichtfeld des Spielers zu stark einschränkten. Dazu Joel Taubel: »Menschen haben ein Sichtfeld von knapp 180 Grad. Die meisten Computerspiele stellen hingegen wegen des Bildschirmformats nur 80 Grad dar. Menschen sind sich ihres Sichtbereiches jedoch sehr bewusst. Je weniger sie in einem Spiel sehen können, desto lebensfremder wirkt es.« Da die 3D-Visiereinrichtung die Sicht zu sehr erschwerte, wurde sie durch die übliche zweidimensionale ersetzt.

Realismus contra Spielspaß

Zugunsten des Spielspaßes verzichtete Novalogic in **Joint Operations** auch auf Ladehemmungen bei Schusswaffen, wie sie in **America's Army** vorkommen: »Wir glauben, dass man einen Feuerkampf

nur verlieren sollte, weil der andere Spieler schneller getroffen hat und nicht, weil die eigene Waffe versagt.« Wie uns Oberleutnant M. versichert, sind derartige Störungen ohnehin so selten, dass Spiele getrost darauf verzichten können: »In meinen neun Jahren Dienstzeit hatte ich mit dem G3 oder G36 höchstens zehn Ladehemmungen. In **America's Army** waren's im Laufe eines Nachmittages gleich zwei. Wenn das eine realistische Umsetzung der M4 wäre, würde sich die US Army einen neuen Lieferanten suchen.«

Oftmals drosseln Spiele-Entwickler die Wirkung der unterschiedlichen Geschosse. Völlig zu Recht, wie Staff Sergeant K. meint: »Jeder Treffer, egal welches Kaliber, egal welches Körperteil, bereitet dir Schmerzen und macht dich höchstwahrscheinlich kampfunfähig. Eine Kugel in den Oberkörper, und es heißt im echten Leben bis auf weiteres ›Game over‹. Wäre das in Spielen auch so, würde das doch keinen Spaß machen.« Spätestens bei Fahr- und Flugzeugen findet der Realismus in Taktik-Shootern zwangsläufig ein Ende. »Tausend Stunden Training, um einen Hubschrauber fliegen zu können... nur wenige Spieler würden das hinnehmen«, weiß A.J. Marini von Digital Illusions.

Aus Spaß wird Ernst

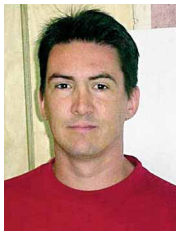
Echte Hubschrauber-Piloten müssen zwangsläufig zahllose Stunden im Simulator verbringen. Ein solches System zur gefahrlosen Ausbildung wollte die US Army auch für ihre Kämpfer, und wandte sich vor vier Jahren an den Spiele-Entwickler Pandemic. Dazu William Stahl, Chef-Designer des Studios: »Die Army war von unserer Benutzer-Oberfläche in den **Battlezone**-Spielen beeindruckt und wünschte sich so etwas für eine Infanterie-Simulation. Zufälligerweise arbeitete ich damals bereits an einem Konzept, das dem des Militärs recht ähnlich war. Die wollten ein Programm, das so realistisch wie möglich ist (damit die Benutzer nichts ›Falsches‹ lernen) und trotzdem so viel Spaß macht, dass die Soldaten es auch freiwillig spielen wollen.« Pandemic entwickelte daraufhin ein Echtzeit-Taktikspiel, das unter dem Namen **Full Spectrum Warrior** nun auch für Zivilisten erscheint.

Das Echtzeit-Taktikspiel Full Spectrum Warrior überrascht mit neuem Spielkonzept und realistischer Action.

Simulation statt Fun-Shooter?

Wie wird sich das Actiongenre entwickeln? Verdrängen die momentan so beliebten militärischen Simulationen die unkomplizierten Ballerspiele? Für Teut Weidemann ist die Antwort klar: »Simple Shooter sind nicht mehr so gefragt. Entweder man liefert eine spannende, kinoreife Story, oder man geht tiefer in die Simulation. Letzteres ist unser Weg, den wir auch mit den nächsten Projekten verfolgen werden.« Joel Taubel sieht das anders: »Der Markt bietet genug Platz für Action-Shooter und Taktik-Simulationen. Id-Software ist mit **Doom 3** ja sogar zurück zu einfachsten Konzepten gegangen. Der Erfolg spricht für sich.« Auch A.J. Marini zufolge müssen Sie nicht befürchten, dass Taktik-Shooter alsbald die PCs dominieren. Seiner Ansicht nach wird das Shooter-Genre schlicht erwachsen: »Wenn du heute von einem Rennspiel sprichst, musst du ja auch präzisieren, was für eine Art Spiel du meinst – ob Simulation, Fun-Racer oder was auch immer. Seit geraumer Zeit entwickeln sich auch bei Shootern Sub-Genres. Manche Spieler lieben Simulationen, andere wollen einfach nur Spaß haben.« FAB

INTERVIEW: WILLIAM STAHL, CHEF-DESIGNER VON FULL SPECTRUM WARRIOR



William Stahl (37) von Pandemic entwickelte Full Spectrum Warrior und dessen militärischen Vorgänger.

GameStar In aktuellen Taktik-Shootern wenden Spieler echte militärische Verhaltensweisen an. Mausern sich die Ballerspiele allmählich zu Simulationen?

WILLIAM STAHL Die Spieler-Szene ist einfach reifer geworden und will keine Spiele mehr, in denen man von Raum zu Raum rennt und alles niederschießt. Dem passen sich die Entwickler natürlich an. Militärische Taktiken erzeugen nun mal mehr Spieltiefe und damit Spaß.

GameStar Stichwort Spaß: Musstet Ihr Elemente des Army-Simulators für Full Spectrum Warrior entfernen oder verändern, weil sie den Spielfluss gestört hätten?

WILLIAM STAHL Die Umsetzung für »normale« Kunden war natürlich ein Grenzgang: Ein zu realistisches Full Spectrum Warrior hätte Freizeit-Spieler vielleicht verschreckt. Andererseits wollten wir in eine Simulation keine Elemente einbauen, die einzig und allein darauf ausgelegt sind, Spaß zu machen. Schließlich haben wir die Essenz des Spielkonzepts, also Taktik, Handhabung der Waffen, Verhalten der Soldaten und so weiter, übernommen, ohne realistisch simulieren zu wollen.

GameStar Können ausgebildete Soldaten Full Spectrum Warrior leichter meistern als durchschnittliche Spieler?

WILLIAM STAHL Nur in dem Sinne, dass etwa ein Sergeant der US Army militärisch gedrillt ist und daher die Vorgehensweisen und Taktiken im Spiel kennen dürfte. Allerdings kommunizieren echte Soldaten ihre Befehle ja meist verbal, und nicht mit Tastatur und Maus: Die Steuerung dürfte für sie daher ebenso neu sein wie für jeden anderen Spieler auch.