



Bild: US-Verteidigungsministerium 2007

# Krieg spielen

**Seit fünfzehn Jahren setzt die US-Armee Computerspiele für die Ausbildung ihrer Soldaten ein. Für Kritiker ist das ein Beweis: Am Monitor kann man das Töten trainieren. Ein Trugschluss: Experten und Fakten sprechen eine andere Sprache.**

Es ist scheinbar ganz einfach: In Ego-Shootern wird gekämpft, geschossen, getötet. Wenn das US-Militär also solche Computerspiele für die Ausbildung der eigenen Soldaten verwendet, dann doch sicher, um sie zu besseren Kriegerern und kaltblütigen Killern zu machen. Wenn erwachsene Soldaten so konditioniert werden können, was richten gewalthaltige Spiele dann erst bei Kindern und Jugendlichen an? Auf den ersten Blick scheint diese Argumentation nachvollziehbar. Aber wie so oft ist die Realität weitaus komplexer und vielschichtiger, als es zunächst aussieht.

## Die Ausgangslage

Auslöser für unsere Recherchen war die Stellungnahme des »Frontal 21«-Redaktionsleiters Dr. Claus Richter auf die Kritik des 21-jährigen Matthias Dittmayer, der in einem Youtube-Video handwerkliche Fehler eines früheren Frontal-Berichts aufzeigte. Dittmayer bestritt in seinem Film, dass es möglich ist, mit Counterstrike oder anderen Ego-Shootern am PC das Zielen mit Waffen zu trainieren. Die Frontal-21-Redaktion entgegnete: »Genau das

ist die Grundlage beim Training der US-Armee mit Ego-Shootern« und zitiert ausführlich aus dem Sachbuch **Der virtuelle Krieg** des »ct«-Redakteurs Hartmut Gieselmann von 2002.

Wieso ist das so wichtig? Nach den Amokläufen von Bad Reichenhall, Erfurt und Emsdetten gerieten Ego-Shooter ins Visier von Politikern, Wissenschaftlern und Journalisten. Bei der Suche nach einer Erklärung, eines Schuldigen, entstand der Vorwurf: Die jugendlichen Täter sollen am Computer nicht nur ihre Verbrechen geplant, sondern gezielt eingübt haben. Die Spiegel-Redakteurin Barbara Supp schrieb 2002 in einem Artikel über den Amokschützen von Bad Reichenhall, bei dem ein 16-jähriger vier Menschen tötete und sechs verletzte: »Von seinem Vater hat er den Umgang mit echten Waffen gelernt. Am Computer hat er geübt, wie man zielt.« Um dieses Argument zu untermauern, wird unisono darauf hingewiesen, dass das US-Militär Spiele für Zielübungen nutze. Daher könne jeder an seinem PC oder Konsole das Gleiche nachmachen. Aus einer Behauptung wurde eine Tatsache – und die wird seither gebetsmühlenartig wiederholt, ohne diese noch zu hinterfragen.

## Immer wieder Doom

Dabei wäre es ganz einfach gewesen: Die Frontal-21-Redaktion hätte das Buch von Hartmut Gieselmann nur etwas aufmerksamer lesen müssen. Sie zitiert ihn zwar mit den Worten: »Das Militär setzt tatsächlich Computerspiele zur Ausbildung ein, sowohl normale Spiele als auch für das Militär angepasste Versionen.« Weiter heißt es in dem Buch: »Die Liste der vom Militär genutzten Spiele umfasst auch die Spiele Half-Life und eine abgeänderte Version von Doom mit dem Namen Marine Doom«. Allerdings geht Gieselmanns Ausführung noch weiter, was Frontal 21 unterschlägt: »So verwendeten die US-Marines eine abge-

wandelte Doom-Version zu Übungszwecken«, schreibt der Autor, »jedoch diene diese Version nicht [...] für Zielübungen und zur Desensibilisierung der Rekruten, sondern zur Einübung von Gruppentaktiken und zum Vertrautwerden mit unbekanntem Gelände, das im Spiel nachgebaut wurde.«

Im Klartext: Das US-Militär nutzt Computerspiele zu vielen Zwecken – aber nicht zum Tötungstraining. Stattdessen stehen andere Einsatzziele im Vordergrund. »Viele der heutigen Aufgaben in der Armee sind sehr videospieldartig: Man steuert eine Drohne von einer Stadt zur nächsten oder erstellt Gefechtskarten, die ähnlich wie in Spielen aussehen«, erklärte der US-Journalist Noah Shachtman Anfang 2008 in einem Radio-Interview. Shachtman betreibt das anerkannte National-Security-Blog »Danger Room« und kennt die Experimente der amerikanischen Armee mit virtuellen Welten: »Das US-Militär hat eine

»Die wahre Herausforderung ist das Ausbilden von Anführern, die komplexe Probleme meistern können.«

Dr. Michael Macedonia, Forschungsleiter bei der US-Armee

sehr lange Beziehung zu Spielen. Die reicht von den frühen 40er-Jahren, als potenzielle Piloten an einem sehr einfachen, ursprünglich für Freizeitparks gebauten Flugsimulator auf Coney Island in New York trainierten, bis zu Marine Doom Mitte der Neunziger.« Shachtman zufolge setzt das US-Verteidigungsministerium in erster Linie auf die Motivationskraft von Spielen. »Die 19- und 20-Jährigen in der Army sind wie 19- und 20-Jährige überall auf der Welt: Sie spielen die ganze Zeit Videospiele. Die Idee ist also, die bisher verwendeten, eher statischen und langweiligen Militärsimulationen zu ersetzen und die Begeisterung für Computerspiele auszunutzen, um die gewünschten Ausbildungsinhalte zu vermitteln.«



Auf der Website von America's Army werben US-Soldaten für das Spiel und damit für den Armeedienst. Wer will, kann sich sogar direkt im Spiel verpflichten.

Ein willkommener Nebeneffekt sei dabei auch das Koordinationstraining: »Ich denke, dass die Spiele zur Verbesserung der Hand-Augen-Koordination führen, was sehr hilfreich sein kann.«

### Töten lernen

Der Psychologie-Dozent und ehemalige US-Army-Offizier Dave Grossman sieht diese Verknüpfungen zwischen Spielen und Armee nicht so gelassen. In seinem Buch **Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht** schreibt er, »die verbesserte Technologie erlaubt Soldaten inzwischen, mit Computersimulatoren zu üben – zu lernen, wie und wohin sie schießen sollten, wie sie sich in möglicherweise tödlichen Kampfsituationen bewegen müssen, wie sie Feinde von Kameraden unterscheiden können, und – am wichtigsten – sie lernen zu töten.« Diese Simulatoren seien nun in Form von Video- und Computerspielen in den Haushalten. Als Beispiel nennt er den so genannten »Multipurpose Arcade Combat Simulator«, der die Hardware eines C64 oder SNES verwendet und im Grunde auf einem

»Die wichtigste Funktion von Doom besteht darin, den Willen zum Töten auszubilden.«

simplem Lightgun-Shooter für das Super Nintendo basiert. Dabei zielen Rekruten mit einem nachgebauten M16-Gewehr auf einen Bildschirm und müssen wie auf einer Schießbahn auf Ziele feuern. Schon allein diese Konstellation entfernt sich weitgehend vom Spielerlebnis vorm Monitor oder Fernseher, wo sich Maus und Gamepad als starke Abstraktionsebene zwischen Spieler und virtuelles Geschehen schieben. Einem internen Bericht der Army zufolge diente der Simulator zudem nur als Trainingshilfsmittel für Anfänger, um deren Ergebnisse auf dem echten Schießstand zu verbessern. Das Schießen mit scharfer Munition (»live fire«) könne der Simulator ausdrücklich nicht ersetzen, heißt es in dem Papier, genauso wenig wie einen ausgebildeten Lehrer.

Solche Einwände lässt Grossman nicht gelten. Für ihn sind alle Ego-Shooter »killing simulators«: »Die wichtigste Funktion von Doom besteht darin, den Willen zum Töten auszubilden, indem der Tötungsakt so oft wiederholt wird, bis er ganz natürlich wirkt.«

### Antworten finden

In der Wissenschaft ist diese Sichtweise stark umstritten. Die Medizinische Hochschule Hannover führt zum Thema derzeit eine langfristige Studie durch. Darin soll auch die Frage geklärt werden, ob das Töten von virtuellen Figuren zur Herabsetzung der Tötungshemmschwelle bei realen Menschen führt. Einer der beteiligten Ärzte, Dr. Wolfgang Dillo, relativiert die Befürchtungen: »Wir wollen Computerspiele nicht von vornherein verurteilen. Denn wer schon einen Schuldigen gefunden hat, der hört auf zu suchen. Die Forschung, zu verstehen, wie Spiele unsere Einstellungen verändern, steht noch ganz am Anfang.« Dass Menschen kognitive Fähigkeiten



Eine US-Soldatin im Simulationsexperiment **Urban Resolve 2015**, bei dem mehr als 1.000 Personen an 19 Standorten beteiligt waren.

und die Reaktionsgeschwindigkeit mit Spielen trainieren können, hält der Arzt für plausibel. Die Frage sei nur, ob das auch für instinktive Verhaltensweisen gelte, für Impulse und Emotionen. Normalerweise lernt ein Mensch von anderen Menschen; wenn zum Beispiel Eltern etwas häufig vormachen, dann wird ein Kind dieses Verhalten imitieren. Nur sei bisher unklar, ob Spieler virtuelle Figuren tatsächlich als Menschen wahrnehmen, erklärt Dillo.

### Spiel vs. Simulation

Die Simulationen, die das US-Militär und andere Armeen für die Ausbildung von Piloten, Schiffskapitänen oder für Taktikschulungen einsetzen, sind für die Zwecke der Streitkräfte maßgeschneidert. Mit Unterhaltungssoftware haben sie kaum etwas zu tun; ihr Ziel ist die nüchterne Abbildung realistischer Situationen. Eine besonders brutale Gewaltdarstellung wird dabei sogar als störend betrachtet, da das die Motivation der Soldaten mindern könnte. Vielmehr versucht Militärsoftware, auch zu Propaganda-Zwecken, den Krieg so sauber und kalkulierbar wie möglich darzustellen. In Spielen steht dagegen einzig die Unterhaltung im Mittelpunkt, weshalb sich die Entwickler vor allem an Hollywood orientieren und weniger an der tatsächlichen Realität, auch wenn sie das gerne zu Werbezwecken groß auf die Verpackungen schreiben. Das Militär hat im Gegensatz dazu wenig Interesse daran, dass sich Soldaten zu ramboartigen Einzelgängern und Individualisten stilisieren, die dann wie in **Call of Duty 4** oder **Crysis** als Einmann-Armee den Krieg gewinnen wollen.

Ein weiterer entscheidender Unterschied zwischen Simulationen und Spielen ist die Verwendung von echten Waffen und Fahrzeugkomponenten als Eingabegeräte. Moderne Flugsimulatoren sind gerade deshalb so erfolgreich, weil das Cockpit so detailgetreu wie möglich nachgebaut wird. Das Gleiche gilt für Schießsimulatoren für Panzer und Gewehre.



Krieg der Zukunft? Soldaten steuern Drohnen mit dem **Xbox-360-Gamepad**.

Das Ziel dabei ist, Soldaten im Umgang mit ihrem Material vertraut zu machen. Mit Computerspielen haben so komplexe Trainingssysteme nur die Virtualität gemeinsam.

### Alles ist möglich

Die entscheidende Motivation des US-Militärs, mit digitalen Trainingsumgebungen zu experimentieren, dürfte denn auch eine ganz profane sein: Geld. In zahlreichen Publikationen zum Thema wird stets darauf hingewiesen, wieviel günstiger es sei, Soldaten mit Software auszubilden statt mit teurem Realgerät. Computer und Simulationsprogramme sind im Vergleich zu echten Flugzeugen, Panzern und Munition spottbillig. Zudem sind sie wetterunabhängig, können relativ leicht verändert werden, und Misserfolge lassen sich viel genauer auswerten. Videospiele unterbieten den Preis nochmals.

Hinzukommt, dass die US-Armee in den letzten 50 Jahren keinen Versuch unterlassen hat, technologische Entwicklungen für ihre Zwecke zu verwenden. Einer der ersten grafikfähigen Computer (Project Wirlwind) wurde zusammen mit IBM nach dem Zweiten Weltkrieg für Bombersimulationen entwickelt. Das Internet und die Satellitenortung GPS entstanden aus Militärprojekten, und selbst Laserwaffen

## Die wichtigsten Spiele der US-Armee

### ► Doom Marine



**Doom Marine** wurde 1996 auf Basis des von id Software entwickelten Ego-Shooters **Doom** und später **Doom 2** von der Armee erstellt. Nach eigenen Angaben sollten damit Teamfähigkeit, Munitionsdisziplin, stufenweises Vorgehen beim Angriff sowie Befehlsgebung geübt werden. Wegen der rückständigen Grafik und Steuerung – die Spielfigur konnte sich noch nicht frei im Raum umschauen – gilt **Doom** mittlerweile als völlig veraltet.

### ► Full Spectrum Warrior



Teilweise als Trainingssoftware, teilweise als Spiel für den Massenmarkt gedacht, entwickelte das Militärinstitut ICT zusammen mit zivilen Entwicklern (u.a. Pandemic) die Taktik-Simulation **Full Spectrum Warrior**, die 2004 für PC und Konsolen erschien. Die für die Ausbildung angepassten Fassung fiel allerdings bei der Armee durch – zu unrealistisch. Ein Infanterie-Ausbilder sagte 2005: »Es ist ein nettes Spiel, aber ich sehe nicht, wie ich damit trainieren kann.«

Weitere Spiele, die vom US-Militär verwendet wurden oder als Basis für eigene Entwicklungen dienten: **Delta Force: Land Warrior**, **Fleet Command**, **Close Combat**, **Spearhead**, **Operation Flashpoint**, **Falcon 4**, **Europa Universalis**, **Starcraft** und **Rainbow Six**. Der gesamte Katalog umfasst mehr als 60 Spiele.

im Weltraum schienen den Amerikanern im Kalten Krieg nicht abwegig genug, um im Star Wars-Programm unzählige Milliarden Dollar zu versenken. Kein Technik-Trend darf verschlafen werden, egal wie sinnvoll oder logisch er sein mag, scheint das Credo des Pentagons zu sein. Also mussten früher oder später auch die Videospiele eingespannt werden.

Mittlerweile sieht das Verteidigungsministerium die Lage etwas nüchterner: Ende 2007 wurde das Training and Doctrine Command Project Office of Gaming (kurz TPO-Gaming) gegründet. Dessen Chef, Colonel Jack Millar, stellte in einem Interview klar: »Ich habe bisher kein für die Unterhaltungsindustrie entwickeltes Spiel gesehen, das eine Trainingslücke [bei der Armee] schließen würde.« In die gleiche Richtung gehen andere Untersuchungen, die kritisieren, dass zwar viel ausprobiert und teilweise auch viel Geld investiert wurde, die Trainingsergebnisse aber bisher kaum bis gar nicht kontrolliert würden. TPO-Gaming will die eher angestaubten Militärsimulationen grafisch aufhübschen und so realistischer aussehen lassen. Das amerikanische Marine Corps setzt bereits auf modernere Simulationstechnik und verwendet unter

### ► Flight Simulator



Der von Microsoft entwickelte **Flight Simulator** gilt als das erfolgreichste Spiel im Militäreinsatz. Angehende Piloten haben durch das Training später bessere Flugnoten erzielt. Die PC-Flugsimulationen gerieten durch die Terroranschläge des 11. September 2001 in die Kritik, weil auch die Flugzeug-Kidnapper vorher mit dem Spiel geübt haben sollen. Die Navy benutzt aber weiterhin eine abgeänderte Version des **Flight Simulators**.

### ► America's Army



Das Spiel wurde 2002 von der US Army selbst veröffentlicht und verwendete die damals sehr fortschrittliche Unreal-Engine, wodurch es mit Spielen der Unterhaltungsindustrie konkurrieren konnte. **America's Army** dient vor allem für Werbezwecke. 2004 kaufte der französische Publisher Ubisoft die Lizenz und veröffentlichte bisher zwei mäßig erfolgreiche Konsolenspiele. Eine neue Version soll bald mit der modernen Unreal-Engine 3 erscheinen.

anderem **Virtual Battlespace 2** von Bohemia Interactive, die mit ihrem ungarischen Studio als Entwickler von **Operation Flashpoint** und **Armed Assault** bekannt wurden. Wie technikgläubig die Amerikaner sind, zeigen auch die jüngsten Bemühungen des Pentagons, quasi eine Art »Sim Irak« zu entwickeln. Mit virtuellen Städtensimulationen will das Militär nicht nur Soldaten im Einsatz ohne Waffe schulen, sondern gleichzeitig auch verstehen lernen, wie Kommunikation in der Bevölkerung funktioniert und wie Bewohner auf bestimmte äußere Einflussfaktoren reagieren.

### ► Skeptische Deutsche

Die Bundeswehr setzt seit vielen Jahren auf Simulatoren; auch hier trieb Geldknappheit den Einsatz von technischen Hilfsmitteln voran. Große Manöver mit mehreren tausend Mann sind äußerst kostspielig und zudem gefährlich für die eigenen Truppen, da es häufig zu Unfällen kommt. Virtuelle Schlachtfelder lösen diese Probleme und haben noch weitere Vorteile, etwa ständige Wiederholungen mit Ausbildern, die jeden Schritt der Soldaten überwachen und Fehler sofort korrigieren können. Von Tötungstraining kann

dagegen keine Rede sein. Ein Bundeswehr-Insider auf die Frage, ob man Soldaten mit Computerspielen zu besseren Schützen ausbilden kann: »Ich sehe das sehr skeptisch. Es gibt nicht umsonst das Motto: »Nichts ersetzt den scharfen Schuss.« Zumal es bei den Simulationen vor allem um kognitive Fähigkeiten geht: Wie reagiert zum Beispiel ein Offizier auf eine vorgegebene Gefahrenlage, wie schnell entscheidet er, gibt er die richtigen Befehle? Im echten Einsatz kommen viele Faktoren hinzu, die im Simulator nur schlecht nachgebildet werden können.« Es ist eben etwas anderes, mit seinem Gewehr im Dreck und unter scharfem Feuer zu liegen, als im warmen Rechenzentrum zu sitzen«, so der Experte. Auch bei den offiziellen Stellen der Bundeswehr stießen wir mit unseren Anfragen überwiegend auf Verwunderung. Ob die Bundeswehr Computerspiele zur Ausbildung von Soldaten einsetze, wollten wir wissen. »Für sowas haben wir doch unsere Simulatoren von professionellen Firmen«, war eine Antwort eines Pressesprechers. In unserem Gespräch mit einem ehemaligen Mitglied der Bundeswehr-Spezialeinheit Kommando Spezialkräfte (KSK), Henry L., äußerte dieser ebenfalls Skepsis: »Niemals werden Simulationen das Live-Schießen ersetzen können. Aber sie können es ergänzen.« Deshalb sei er auch in einem so genannten Schießhaus ausgebildet worden, wo sie zwar mit Hilfe von auf Leinwände projizierten Filmen Szenen nachspielten, aber ausschließlich mit echten Waffen schossen. Und auch hier sei es nicht nur ums Zielen gegangen, sondern auch um Handlungsabläufe vor dem Schusswechsel, wie das Ansprechen eines Gegners oder das Reagieren auf sich schnell ändernde Situationen.

### ► Propaganda überall

Während handelsübliche Spiele also eher ungeeignet für die Soldaten-Ausbildung sind, hat allen voran das US-Verteidigungsministerium Videospiele für ein gänzlich anderes Einsatzgebiet auserkoren: Propaganda und Rekrutierung. Die gezielte Beeinflussung von Medien durch das Militär ist nicht neu. Fast kein moderner Hollywood-Kriegsfilm entsteht heutzutage ohne die tatkräftige Unterstützung des Pentagons. Egal ob historisch inspirierte Streifen wie **Pearl Harbor** und **Black Hawk Down** oder fiktive Produktionen von **Top Gun** bis **Transformers** – das Militär stellt Waffen, Fahrzeuge, Hubschrauber zur Verfügung und gewährt sogar Zugang zu Flugzeugträgern oder Ausbildungslagern. Im Gegenzug erhält es ein Mitspracherecht beim Drehbuch. Ähnliches geschieht bei Spielen: Entwickler können Schießanlagen für das Aufnehmen von Waffensounds verwenden (wie bei **Call of Duty 4**), oder sie erhalten genaue technische Spezifikationen von Fahr- und Flugzeugen.

»Sehen Sie den Online-Spiele-Hype gerade im Internet? Das gleiche wird beim Militär passieren.«

Ein Simulatorenentwickler im Jahr 1997.



Vergangenheit und Gegenwart: 25 Jahre liegen zwischen dem ersten **Microsoft Flight Simulator** und der aktuellen Version.

Und da es noch besser ist, selbst die Kontrolle über ein Spiel zu haben, wurde im Auftrag der US-Streitkräfte vor mehr als fünf Jahren der Taktik-Shooter **America's Army** entwickelt. Das Spiel ist kostenlos verfügbar und hat nach Angaben der Entwickler mehr als neun Millionen registrierte User erreicht. Das besondere

an **America's Army** ist die Verbindung von Spiel und vormilitärischer Ausbildung: So müssen Sie erst verschiedene Trainingsparcours inklusive

Testfragen absolvieren, bevor Sie online gegen andere Spieler antreten dürfen. Die US Army berichtet voller Stolz, dass bereits zwei ihrer Spieler anderen Menschen das Leben gerettet hätten – angeblich dank der im Spiel erlernten Erste-Hilfe-Maßnahmen.

### Verantwortung zeigen

Klar ist jedoch, dass **America's Army** vor allem der Gewinnung neuer Rekruten und der Verbreitung einer Ideologie dient. Die Botschaft: Militär ist cool. Im Forum werden Nutzer direkt von ehemaligen oder aktiven Soldaten angesprochen, die davon berichten, wie es im echten Einsatz sei und wie realistisch das Spiel diese abbilde. Die Grenzen zwischen Realität und Spiel sollen verwischen. Die alternative Zielgruppenansprache tut Not, denn die US-Streitkräfte sind mittlerweile auf jeden neuen Soldaten angewiesen. Durch die Kriege in Afghanistan und Irak gehen die Rekrutierungszahlen der Freiwilligenarmee stark zurück, die Planziele werden seit vielen Jahren nicht mehr erreicht; und das, obwohl mittlerweile hohe Geldprämien gezahlt und die Zugangsquoten für Schulabbrecher und Vorbestrafte immer weiter gelockert werden.

Vor diesem Hintergrund müssen sich manche Spielepublisher den Vorwurf gefallen lassen, dass sie mit ihren kommerziellen Spielen die Kriegsbemühungen der USA aktiv unter-

stützen. So warb der Softwareriese Microsoft erst Ende Januar mit einer Kampagne für ein **Halo 3**-Turnier, in der die besten Spieler ein Schießtraining auf einer Scharfschützen-Anlage der Armee gewinnen können. Die Technikbegeisterung und Naivität von Jugendlichen wird gezielt genutzt, um Spiele zu verkaufen und Soldaten anzuwerben. Fast kein Kriegsspiel kommt mehr ohne den Verweis auf mehr oder minder erfahrene Militärberater aus, die gerne bezeugen, wie realistisch die Waffen oder die Künstliche Intelligenz im Spiel seien. Und: Krieg wird zu oft als reines Spektakel inszeniert, ohne auf politische oder historische Entwicklungen einzugehen, zivile Opfer zu zeigen oder die wirklichen Auswirkungen der Kämpfe auf die beteiligten Soldaten zu beleuchten.

### Auch Helden sterben

Es gibt – wohl auch weil die Käufer immer anspruchsvoller werden – glücklicherweise auch positive Tendenzen. So bewies **Call of Duty 4** Mut zur Einordnung und zeigte drastisch, wie ein Soldat schnell zu einer kleineren Nummer in einer langen Liste von Toten werden kann. Auch die im Zweiten Weltkrieg spielende Taktik-Shooter-Reihe **Brothers in Arms** versucht verstärkt, die handelnden Personen in den Mittelpunkt zu rücken, und verwendet im dritten Teil die gescheiterte Luftlandeoperation Market Garden als Hintergrund für die Geschichte. Gerade Spiele sind durch ihre Interaktivität und ihren hohen Grad der Einbeziehung des Spielers besonders dafür geeignet, die Konsequenzen von Waffengewalt und Kriegen vor Augen zu führen. Denn wenn in Spielen im Gegensatz zu Filmen und Fernsehen eines viel direkter erlebbar wird, dann ist es wohl, wie schnell einen der (virtuelle) Tod ereilen kann. Und gerade für die angefeindeten Online-Shooter wie **Counterstrike** und **Battlefield** gilt: Völlig egal, wie gut Sie ein Spiel beherrschen und wie sehr Sie sich anstrengen; es wird immer jemanden geben, der besser ist als Sie selbst. **RH**

»Ich habe bisher kein Videospiel gesehen, das eine Trainingslücke schließen würde.«