

# America's Army – De ultieme oorlogsmachine

- David B. Nieborg. In: GMR. 3.3, 2008, pagina 20-21.

**De gratis First Person Shooter America's Army voor de PC is een bijzonder spel. Van welke game kan gezegd worden dat het Amerikaanse leger het heeft gemaakt? Maar voor niets gaat de zon op. Zomaar een gratis spel uitbrengen, daar moet toch iets achter zitten? Inderdaad. Het spel is bedoeld om rekruten te werven en om soldaten te trainen.**

Voor veel gamers zal America's Army geen onbekende zijn. Het spel is immers al sinds 2002 te spelen. In die tijd zijn meer dan 28 versies uitgebracht met als laatste versie 2.8.3.1, ook bekend als America's Army: Special Forces Overmatch. In al die tijd hebben 9.1 miljoen spelers een account aangemaakt en spelen nog steeds dagelijks duizenden gamers van over de hele wereld het spel online. En Nederland levert, na Duitsland, de meeste gamers.

Maar waarom heeft het Amerikaanse leger dit spel eigenlijk gemaakt? En is het niet raar dat het in Nederland gespeeld wordt? Om die vraag te beantwoorden is het van belang te weten hoe het Amerikaanse leger in elkaar zit. Het Amerikaanse defensieapparaat heeft nu eenmaal bakken met geld: het jaarlijkse budget is een onvoorstelbare 277 miljard euro. Ter vergelijking, onze minister van Defensie Middelkoop moet het met 'maar' 8 miljard euro per jaar doen. Om het Amerikaanse leger van kanonnenvoer te blijven voorzien, wordt zo een paar miljard uitgegeven aan grootscheepse wervingscampagnes. Want er is een oorlog aan de gang en het kost het leger steeds meer moeite Amerikanen te vinden die hun leven willen wagen in Irak.

## **Slimme wervingstactiek**

Om soldaten te werven heeft het Amerikaanse in alle grote steden wervingsbureaus waar stoere recruiters je graag te woord staan. Als je daar als Nederlander binnenloopt word je keurig te woord gestaan. Mag je als Nederlander ook lid worden van het Amerikaanse leger dan? Ja hoor. En als dat allemaal goed gaat krijg je als dank een Amerikaans paspoort.

Maar terug naar America's Army. Het idee om naast dure TV-spotjes, flitsende websites en rondreizende interactieve schiettenten, ook een spel te maken komt van Kolonel Casey Wardynski. Zijn taak is om na te denken over hoe soldaten warm te maken voor de U.S. Army, zoals de Amerikanen hun leger noemen. En als ze eenmaal binnen zijn moeten ze ook binnenblijven. En omdat hij overal om zich heen jongens zag gamen ging er een lampje branden. Omdat de aanslagen van 11 september toentertijd nog vers in het geheugen lagen, was er zowel genoeg geld als de wil om nieuwe dingen te proberen. En zo begon het America's Army project. Doel: een multifunctioneel spel. Dus niet alleen om jongeren inzicht te geven in het leger, maar ook om nieuwe wapens te testen, niet-Amerikanen bekend te maken met "de kracht van de U.S. Army" en het spel in te zetten voor de training van eigen soldaten.

Een groep ervaren game ontwikkelaars werd bij elkaar gezocht en in een mooi kantoor aan de westkust van de VS begon het team in het grootste geheim aan een uniek project. Op 4 juli - niet toevallig de Amerikaanse Onafhankelijkheidsdag - 2002 was het zover, America's Army: Recon, eigenlijk een veredelde bèta, ging live. De servers crashten onmiddellijk, want het spel werd een groter succes dan de makers ooit hadden durven dromen.

## **Ultrarealistisch?**

Voor diegene die het spel weleens gespeeld hebben, zal de vergelijking met bestaande shooters meteen opvallen. Dat is ook geen toeval, want de makers hebben bewust Counter-Strike en Tom Clancy's Rainbow Six als voorbeeld genomen. Toch heeft America's Army een geheel eigen gameplay. En dat begint al wanneer je een account aanmaakt. Om het spel daadwerkelijk online te mogen spelen moet je trainen. In vroegere versie was dat nog best pittig, maar in de latere versies is de moeilijkheidsgraad naar beneden bijgesteld. De eerste trainingen gaan allemaal om wapenbeheersing. Leren schieten dus. En waag het eens om de drilsergeant die je uitleg geeft neer te schieten, iets wat elke speler natuurlijk even uitprobeert. Het scherm wordt zwart en je mag het weer opnieuw proberen.

America's Army is dan ook niet voor Rambo's. En dat merk je als je dan uiteindelijk online gaat. Maps te over om uit te kiezen. Aanraders zijn Pipeline, Bridge Crossing, Hospital en Urban Assault. In deze maps ligt het tempo nog redelijk hoog. Maar ga maar eens een map als Radio Tower spelen. Minutenlang loop je dan voorzichtig rond in de woestijn om vervolgens door een sluipschutter met een shot tussen je ogen uitgeschakeld te worden. Anders dan bij Counter-Strike respawn je niet en omdat verdedigers in het spel in negen van de tien gevallen daadwerkelijk ook objectives verdedigen kan het soms tot acht minuten duren voordat je weer kan spelen. En daar moet je van houden. America's Army is dan ook onverbiddelijk. Tactiek en communicatie zijn van levensbelang om te kunnen winnen. Die rookbommen die je nooit gebruikt in Call of Duty 4: Modern Warfare, blijken nu opeens goud waard.

## **Ik ben een Amerikaanse Soldaat!**

Voor het Amerikaanse leger is het spel meer dan geslaagd. Volgens schattingen heeft Defensie honderden miljoenen bespaard op reclamekosten. Immers, de zo moeilijk te bereiken doelgroep van Amerikaanse jongens downloadt nu opeens uit eigen beweging een spel dat pure reclame is voor het Amerikaanse leger. En speelt het gemiddeld ook nog eens tientallen uren! Al snel werd het project dan ook uitgebreid: er kwamen ook versies voor andere platformen, zoals een arcadekast, een mobiele telefoonversie en twee delen voor de Xbox en Xbox 360. Toch haalt geen enkel spel het bij de originele PC versie, die voortdurend doorontwikkeld wordt. Het zal nog even duren maar straks maakt ook America's Army gebruik van de Unreal 3.0 engine. Met de kwaliteitseisen en kunde van het America's Army ontwikkelingssteam belooft dat veel goeds.

Kritiek is er natuurlijk ook. Want hoe je het ook wendt of keert, het spel is pure propaganda. Dat is ook de voornaamste reden waarom niet-Amerikanen het spel mogen spelen. "We willen dat de hele wereld weet hoe goed de U.S. Army is", is het officiële antwoord. Wanneer je een map laadt zie je bijvoorbeeld de Soldier's Creed met daarin zinnen als "I am a guardian of freedom and the American way of life. I am an American Soldier." Een andere propagandatruc is om de spelers altijd de rol van Amerikaanse soldaat toe te delen. Door een slimme softwaretruc, een die geen enkel ander spel ooit gebruikt heeft, zie je jezelf altijd als Amerikaanse soldaat (en de tegenstander altijd als terrorist). De reden hierachter is dat je dan nooit een Amerikaan hoeft dood te schieten. Elke kenner van oorlogspropaganda zal je vertellen dat dit middel, het perspectief van de vijand uitsluiten, al honderden jaren gebruikt wordt. Nog een slimme truc is om het spel 'het meest realistische spel ooit' te noemen, omdat het gemaakt is door het leger. Larienkoek natuurlijk. Het spel is absoluut waarheidsgetrouw en de expertise van het leger voegt zeker wat toe. Maar daar staat tegenover dat als je iemand verwondt, je nauwelijks enige vorm van verminking ziet. In vergelijking met games als

Soldier of Fortune II of het nog uit te komen Brothers in Arms: Hell's Highway, is het doodschietsen van tegenstanders in America's Army buitengewoon onrealistisch.

En, wanneer komt Nederland met een eigen spel? Ook het Nederlandse leger heeft rekruten nodig. Zeker nu het "Uruzgan-effect", zoals het leger het zelf noemt, in werking is getreden. Omdat er Nederlandse doden vallen in Afghanistan daalt het aantal nieuwe aanmeldingen. Op dit moment is het Nederlandse leger, in elk opzicht, nog redelijk bescheiden. Er is de adventuregame Oranje Baretten ([www.oranjebaretten.nl](http://www.oranjebaretten.nl)) voor kinderen tussen de 11 en 16, maar dat is het dan wel. Navraag bij een woordvoerder van Defensie leert dat een Nederlandse versie van America's Army er niet in zit. Om soldaten te trainen zijn er goedkopere alternatieven. En een geavanceerd eigen schietspel maken? "Dat is geen serieuze optie. Daar is het wervingsbudget niet groot genoeg voor". De Nederlandse Landmacht maakt tijdens open dagen en banenbeurzen wel gebruik van Xbox 360 demopods met Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Maar daar blijft het bij. Voor de verstokte legerfanaat blijft America's Army een van de weinige opties om dichterbij een authentieke legerervaring te komen. Het is eigengereid gratis spel waar je van moet houden. Een uniek project, maar wel een met een hele lange bijsluiter.

### **Kader I – Weblinks**

**Americasarmy.com:** De officiële homepage van het project. Met uitgebreide achtergrondinformatie en de drukbezochte message boards waar ontwikkelaars, soldaten en fans samenkomen. Op deze plek ook veel informatie over beroepen in het leger en de onvermijdelijke propaganda. En hier is het spel (2 gigabyte) te downloaden.

**Goarmy.com:** De officiële wervingspagina van de U.S. Army met alles wat je altijd al wilde weten over de Amerikaanse zandhazen. Een superhippe webstek die er beter uitziet dan veel pagina's van commerciële schietspellen. Het doel van America's Army is om zoveel mogelijk bezoekers te genereren voor deze website.

**Armygamegear.com:** Wederom een officiële website van de U.S. Army die promotiemateriaal verkoopt van het spel. Hoewel er enorm veel wordt weggegeven op promotie evenement van het leger kan je hier T-shirts, mokken en stickers kopen. Verscheept ook materiaal naar Nederland maar dat is niet goedkoop.