



## Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice

Also die Kritik am Humor kann ich nicht so ganz nachvollziehen. Ich bin Fan von Humor, der auch mal beleidigend ist und dabei schön plump bleibt. Stereotype sind für mich auch kein wirklicher Kritikpunkt, weil sie meistens doch schon sehr lustig sind.

**hunter7j**

Danke für den Test! Ich muss mal sagen, dass ich die Kritik an den Stereotypen im Spiel sehr sorgfältig und fair formuliert sowie im Meinungskasten sehr gut positioniert finde. Die Vielzahl der Beispiele im Haupttext zeigen sehr deutlich, dass die eher flache Thematisierung von Vorurteilen im Spiel ein sachliches und eben kein subjektives Problem der Testerin ist.

**Rufus Grimwig**

Ich bin offen für Neues, aber der neue Larry konnte mich schon im Vorgänger nicht begeistern. Larry war damals Kult, aber in dieser Form funktioniert er für mich nicht mehr. Das Aussehen der Figur ist nicht überzeugend, und auch seine Art im Spiel entspricht nicht dem Larry von damals. Trotzdem finde ich, dass die Macher keine schlechte Arbeit geleistet haben. Es ist halt eher eine Neuinterpretation, die manchen gefällt und anderen überhaupt nicht. Doch das, was die Larry-Reihe ausgemacht hat, fehlt meinem Empfinden nach.

**AsgarX**

Ich lese einen Test immer, ohne mir vorher anzuschauen, wer ihn geschrieben hat. Anschließend versuche ich vom Schreibstil zu erraten, wer wohl der Schreiberling ist. Ich muss zugeben, dass ich noch keinen Test von Nina Kiel gelesen hatte; dementsprechend habe ich falsch geraten. An dieser Stelle muss ich hier ein großes Lob hinsichtlich der Prägnanz und Darstellung aussprechen. Mir gefällt auch der Flow beim Lesen, es ging in einem Rutsch runter. Obwohl (oder gerade weil) ich bestimmt einer dieser älteren Semester bin, musste ich mehrfach schmunzeln, als der Humor des Spiels beschrieben wurde. Ach ja, die guten alten Witze. Nach dem Lesen fühle ich mich um-

fassend und ohne viel Umschweife informiert und kann den zweiten Teil gut in die Reihe einordnen. Kleiner Wermutstropfen: Ich werde mir als Fan der Reihe den zweiten Teil wohl nicht kaufen.

**psino**

## Die Endbosse

Interessanter Artikel, der aber wie immer die Frage aufwirft, was ich als Kleinbürger dagegen tun soll? Alles boykottieren? Eine Hütte im Wald zusammenzimmern und mich vom Rest der Außenwelt abschotten? Anders geht es doch gar nicht mehr, den großen Konzernen aus dem Weg zu gehen (und das nicht nur in der Spielbranche). Mich persönlich tangiert es eigentlich wenig, was die oberen 10.000 so treiben. Sollen sie doch aufkaufen. Machen die sowieso, ob ich will oder nicht. Auch ich bin Angestellter in einem großen Konzern, der sich gerne irgendwo einkauft. So gut wie hier ging es mir früher im einfachen Mittelstand nicht ansatzweise. Mag sein, dass meine Denkweise sehr kurzfristig ist. Aber im Kern bleibt eben die Frage bestehen: Was soll man machen, ohne sich vom sozialen Leben komplett abzuschotten?

**Enrik Janssen**

Sehr guter Artikel! Solange jeder das neue FIFA kauft, Geld für FIFA Points ausgibt, wird sich an der Monopol-/Oligopolstellung nichts ändern. Klar, es ist schwierig, solche Machenschaften wie bei Rockstar nicht zu unterstützen, denn sonst spielt man das neue GTA oder andere AAA-Titel nicht. Verzwickte Sache. Dass solche Firmen aber Subventionen bekommen, ist keine verzwickte Sache, sondern lässt sich durch die Politik verhindern.

**MobyDynamit**

Das Problem ist hier auf jeden Fall, dass wir als Spieler Monopole wollen. Um aktuell jedes Topspiel, das rauskommt, spielen zu wollen, braucht man drei Konsolen und einen PC. Das ist schon ziemlich extrem, besser wäre es, alles nur auf einem System zu haben, aber dann gibt es wenig Weiterentwicklung. Auf der anderen Seite sind viele Shops am PC und noch mehr Konsolen auch nur lästig, das will niemand. Es gab vor kurzem das Gerücht, Microsoft würde auch Ubisoft kaufen. Da hatte ich sofort das Gefühl, wenn das stimmt, ist es für niemanden positiv. Zuerst mag es gut für den Game Pass

sein, aber langfristig ist es sicher besser, wenn einige Firmen unabhängig bleiben. Denn die meisten Firmenkäufe haben in der Spieleindustrie nichts Gutes gebracht, ich denke da an all die Firmen, die zum Beispiel EA gekauft hat, und Spiele, die so verschwunden sind, oder die exklusive StarWars-Lizenz.

**DarthMario**

## Selbst der Landwirtschafts-Simulator ist politisch

Der Artikel beschreibt im Grunde, was im Allgemeinen bei Großkonzernen schieflaufen kann. Das ist nichts Besonderes. Richtig beschrieben wird, dass das Medium Videospiel aus dem Nischendasein hervortritt und wir seit einigen Jahren, auch hier eben solche Großkonzerne haben mit eben den genannten Problemen und dem Rumgewurschel, wo manchmal Abteilungen nicht wissen, was die jeweils andere tut. Ganz am Ende wird noch gesagt, dass es eben eine Qualitätssicherung brauche. [...] Egal was man wie darstellt, es wird immer jemandem nicht passen. Beispiel Landwirtschafts-Simulator: Ist es schlecht, dass dort eine romantisierte Version der Landwirtschaft (chemischer Dünger inklusive) dargestellt wird, oder wäre es schlecht, wenn Massentierhaltung dargestellt werden würde? Problematisch wird es aber erst, wenn ein institutionelles Framing betrieben wird.

**Thordal\_**

Meine Spiele sind nicht politisch, und schon bin ich herrlich entspannt beim Hobby. Es ist eh die Frage, ob die, die mehr Politik in Spielen fordern, eine solche oder nur die Umsetzung ihrer linksgrünen Ideologie wünschen. In Anbetracht der wortwörtlichen Sprengkraft des Themas Politik müssen Publisher ja bescheuert sein, würden diese sich einer Ideologie hinwenden. Kostet nur Cash.

**blacksun64**

Ein total wichtiges Thema! Danke für diesen Artikel. Ich finde es schon etwas bemüht, in jedem Spiel eine politische Botschaft zu suchen. Der Fall mit dem Landwirtschafts-Simulator ist interessant, wenn man darüber einfach sinnieren möchte. Aber eine intendierte politische Botschaft ist da natürlich nicht hinter. Aber es sollten definitiv mehr Spiele gemacht werden, die sich mit politisch-gesellschaftlichen Themen auseinandersetzen.

**Hermes27**