



# FEEDBACK

## Sexspiele vs. Steam

Liebe GameStar, als das größte deutsche Computerspielmagazin fordere ich euch auf: Geht doch bitte auf Steam zu und bittet nachdrücklich um die Implementierung einer Altersverifizierung. Das mit den Adult Games war doch möglicherweise nur der Anfang. Ich bin jetzt fast 50 (GameStar-Leser der ersten Stunde) und bin einfach müde, durch irgendwelche Zensurreifen zu hüpfen. Lasst mich einfach spielen, was ich will. Und wenn die Altersverifizierung aufwendig ist, nehmt einfach zehn bis 20 Euro mehr pro Titel. Habe wahrscheinlich sowieso eh mehr Geld als Restlebensfreizeit.

**Schwarz**

Im Artikel steht ja, dass es hier um den Jugendschutz geht. Auch wenn die Realität zeigt, dass Jugendschutz nicht immer funktioniert und Jugendliche auf dem Schulhof Hardcore-Pornos austauschen (damals haben wir auch in den 80ern Spiele gespielt, die vor Menschenverachtung und Gewalt nur so triefen), ist es dennoch lobenswert und wichtig, dass wir Gesetze zum Schutz der Jugend haben. Bei moralischen Fragen und der Sensibilisierung in Sachen Sex, Gewalt, Ausbeutung usw. sollten sich die Eltern mit ihren Kindern unterhalten. Zu oft muss ich beobachten, dass Eltern ihren Kindern nicht genug Aufmerksamkeit schenken und eventuell vorhandene positive Lebensweisheiten mit den Kindern teilen. Es geht hier also nicht um das Verbot von sexuellen Inhalten, sondern um die Zugänglichkeit zu den Inhalten. Und hier kann man dann ärgerlich reagieren, weil Valve es seit Jahren nicht schafft, eine einfache Methode der Altersverifizierung in Steam einzubauen. Bei einem großen Unternehmen, welches großen Umsatz und Gewinne erwirtschaftet, sollte es doch ein oder zwei kreative Köpfe bei Valve geben, die was Feines basteln können.

**Sir Hurl**

Die alte Leier: böser Sex, gute Gewalt. Dabei würde ich mich jetzt einfach mal aus dem Fenster lehnen und behaupten, dass nahezu jeder Erwachsene schon mal Sex hatte, jedoch weit entfernt davon sein dürfte, mit einer Waffe Menschen getötet, geschweige denn zersplattert zu haben. Spiele sind nach wie vor dem Film als Kunst nicht gleich-

gestellt. Und solange eine Generation das Sagen hat, die mit Games nichts anfangen kann, wird sich wohl auch nichts ändern – und natürlich auch wenn keine Lobby aus der Gaming-Branche existiert.

**Schlachtfest**

»Bau etwas Spannung auf. Bring mir die Charaktere näher. Mach den Sex relevant für diese Charaktere.« THIS! Bei den meisten AAA-Titeln wirken die Sexszenen wie reinge-klotscht, ohne einen echten Bezug auf Story oder Charaktere – insbesondere danach. Die Irrelevanz macht halt auch die Szenen selbst albern.

**AmonLFK**

## Six Days in Fallujah

Wirklich ein ganz toller Artikel! Respekt. Mir gefällt, etwas abseits des eigentlichen Themas, besonders die folgende Aussage von Nolden: »Wenn man ein Kulturmedium sein will, müssen wir es auch als ein solches behandeln. Dann müssen wir auch Diskussionen führen, die sich mal um moralische, mal um politische Argumente drehen. Es gehört dazu, sich auch mit sowas auseinanderzusetzen – sonst sind wir wieder beim Kinderspielzeug.« Absolut richtig. Wir neigen viel zu oft dazu, alle Kritik an unserem Lieblingsmedium als unbegründet und lächerlich abzuwimmeln. Sei es der hohe Gewaltgrad in vielen Genres, die langen Spielzeiten, Suchtmechanismen und, und, und. Gerade wir als Spieler müssen unser eigenes Hobby auch mehr hinterfragen. In vielen Belangen.

**matssa**

Es geht mir schon seit Jahren mächtig gegen den Strich, wie heroisch und supertoll die USA in diversen Konflikten dargestellt werden, egal ob in Film oder Spiel. Um sich als die besten Helden darzustellen, wird auch gerne mal gelogen, dass sich die Balken biegen – und das schon sehr lange, das hat nicht erst mit Bush im Irak angefangen. Dazu kann ich nur die Vietnam-Doku von Ken Burns empfehlen, die das ganz gut aufzeigt, wie kreuzdämlich dieser Krieg war. Ich meine, das waren Kriege eigentlich immer, aber der erste Weltkrieg und der Vietnamkrieg sind an Blödsinn kaum mehr zu überbieten – und mündeten in endlose Tragödien. Die Amis sind immer die guten Typen und die jeweilige andere Konfliktpartei ist das ultimative Böse. Im Prinzip lobe ich mir da eher Titel wie Wolfenstein, die das Feindbild der Nazis fast schon karikativ überzeichnen und damit eine neue Partei schaffen, die es einfach nie gab und fast schon zufällig deutsche Nazis sind. Das hätten auch die roten Khmer oder Russen sein können. Aber sobald man sich auf die Fahnen

schreibt, man will so etwas möglichst realitätsnah darstellen, und dann so eine Grütze dabei rauskommt, geht mir der Hut hoch. Eigentlich bemerkenswert, was für ein Selbstbild da auch teilweise bei den USA herrscht. Dafür, dass sie für quasi alle Kriege seit dem Zweiten Weltkrieg maßgeblich mitverantwortlich waren, ist es schon ziemlich vermessend, wie man sich immer als die Guten darstellen will. Ich danke jedenfalls für den Artikel, denn auch ich befürchte, dass es wieder so ein Bullshit wird und zeigt, wie geil die Amis da im Irak aufgeräumt und alles zum Guten gewendet haben.

**BSchäfer**

Großes Lob erstmal für diesen Artikel. Dieses Spiel müsste, sofern es wirklich authentisch sein will, ein Anti-Kriegsspiel werden und dürfte somit auch keinen Spaß machen. Und wie im Artikel bereits erwähnt, muss auch der politische Kontext inhaltlich wiedergegeben werden, welcher eine sehr wichtige Rolle spielt. Ich denke nicht, dass ein amerikanisches Studio es schaffen wird, einen völkerrechtswidrigen Krieg, in welchem sie geächtete Waffen einsetzen (unter anderem Uranmunition, die noch heute für unzählige Fehlgeburten, Missbildungen und Krebserkrankungen sorgt), authentisch darzustellen. Die Chance, dass dieses Spiel zur Propaganda verkommt, ist daher sehr groß.

**Scipionen**

Wirklich sehr guter Artikel. Danke Dom Schott und allen Beteiligten! Zudem möchte ich auch der Chefredaktion danken, dass sie solche Artikel ermöglicht, fördert und Videospiele damit nicht nur unter dem Spaßnarrativ behandelt werden.

**thegutman**

## Gaming Virgin: Gothic 3 – Götterdämmerung

Ich kann diesen Text einfach nicht im Büro lesen! Ich musste in jedem Satz laut auflachen. Grandios! Danke! Keine Ironie. **JayBbn**

Also Götterdämmerung? Ich bin nicht willig, mit meinem Obolus dazu beizutragen, dass Foltererei betrieben wird. Also, falls demnächst Ride to Hell: Retribution ansteht oder was ähnlich Humanes, dann bin ich wieder im Boot. Aber Götterdämmerung? Ich habe es gerade laut gesagt und gehe mir jetzt den Mund mit Seife auswaschen.

**Stirling**

Sehr gut, dem ist nichts hinzuzufügen. Jetzt bitte noch das Wort Nachtest oder Kontrollbesuch im Titel des Artikels ergänzen, einen Wertungskasten hinzufügen und die ursprüngliche Wertung von 71 um mindestens 22 Punkte reduzieren!

**Icetrack**