

LESERBRIEFE

»KILLERSPIELE«

Als langjähriger und leidenschaftlicher PC-Spieler habe natürlich auch ich die derzeitige Debatte um ein Verbot von Shootern aufmerksam verfolgt. Ich verzichte hierbei bewusst auf den mittlerweile leider geläufigeren Ausdruck »Killerspiele«, da ich diesen als diskriminierend und beleidigend empfinde. Ich möchte mich aufrichtig bei euch bedanken und euch meinen Respekt dafür aussprechen, dass diese Diskriminierung durch einschlägig bekannte Politiker und Medien in den letzten beiden Ausgaben der GameStar so offen und auch offensiv angeprangert und ein Aufruf ins Leben gerufen wurde. Damit meine ich den Aufruf, sich mit dem Mustervordruck des Beschwerdebriefs an seinen zuständigen Abgeordneten zu richten. Dies ist der erste und wichtige Schritt nach vorn, um sich endlich Gehör zu verschaffen. Ob sich unsere Politiker dadurch bereits umstimmen lassen, sei dahin gestellt. Auf jeden Fall erwecken wir so aber deren Aufmerksamkeit und erinnern sie, dass auch PC-Spieler ein Wahlrecht haben.

Klaus Fleischmann

GameStar Viele GameStar-Leser sind dem Aufruf aus der letzten Ausgabe gefolgt, unseren Musterbrief an ihre Abgeordneten zu schicken. Uns wurden die Antworten von über einem Dutzend deutschen Politikern weitergeleitet. Einige Beispiele sehen Sie unten auf dieser Doppelseite.

Gunnar Lott

Den von euch veröffentlichten Standardbrief finde ich nicht überzeugend. Das Problem ist nicht, dass das derzeitige Gesetz zur »Amoklauf-Bekämpfung« schon ausreichen würde (da sind durchaus noch Erweiterungen nötig), sondern dass wir für gewalttätig – oder zumindest durch Computerspiele zu Gewalttaten verführbar – gehalten werden. Es würde daher mehr überzeugen, wenn wir beschrieben, was beim Spielen in unseren Köpfen wirklich vorgeht. Das wollen die nämlich wissen. Wir müssen unser reines Gewissen als Spieler offenlegen. Jeder muss dazu seinen eigenen Brief schreiben.

Malte Käferhaus

Neben euren guten Berichten, den lustigen Extras und den klasse DVDs freue ich mich besonders darüber, dass ihr als Jour-

nalisten seriös und kompetent in die Diskussion um Killerspiele eingreift. Es ist schön zu sehen, dass ihr uns nicht nur als Konsument betrachtet, sondern unsere Interessen mit den euch gegebenen Mitteln vertreten. Dafür verdient ihr Lob und Anerkennung. Doch nun scheint es mir, als ob ihr selbst Opfer von Doppelmoral geworden seid. Einerseits tretet ihr für den verantwortungsvollen Umgang mit Medien ein und sagt, dass Spiele mit »menschverachtender Gewalt« nicht für Jugendliche zugänglich gemacht werden und daher keine Verschärfung der Gesetzesgrundlage erforderlich ist – eine Meinung, der ich voll und ganz zustimme. Andererseits scheint euch diese Problematik bei einem Test in der Ausgabe 3/2007 plötzlich nicht mehr bewusst zu sein. Das Spiel, um das es geht, ist Der Weiße Hai. Zwar informiert ihr darüber, dass dieses Spiel keine Jugendfreigabe erhalten hat, doch würde ich mir wünschen, dass ihr die Spielmechanik, die ja anscheinend das Töten unschuldiger Menschen zum Ziel setzt und belohnt, kommentiert bzw. gerade in dieser hitzigen und leider oft unsachlichen Diskussion klar Stellung zu solchen Spielen bezieht und sie kritisiert. Damit wür-

Niels Annen, MdB (SPD)



Niels Annen
Mitglied des Deutschen Bundestages
Mitglied im SPD-Parteivorstand

Platz der Republik 1
11011 Berlin

Paul-Löbe-Haus
Raum 5.259
☎ (030) 227 - 72 382
☎ (030) 227 - 78 282
✉ niels.annen@spd-parlament.de

Wahlkreis
Gründeburg 59
20144 Hamburg
☎ (040) 422 10 00
☎ (040) 422 10 02
✉ niels.annen@wt-bundestag.de

Berlin, 02. Februar 2007

An Herrn,
Frank Grunewald

Sehr geehrter Herr Grunewald,
vielen Dank für Ihre Anfrage zum Thema »Verbot von Killerspielen«.

Wie Sie in Ihrer Ausführung über Gewaltdarstellungen in »Killerspielen« dargelegt haben, findet sich die für den Jugendschutz relevante Bestimmung in §131 StGB. Diese aktuelle Regelung ist angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten.

Die Koalitionspartner verabreden, den Schutz von Kindern und Jugendlichen nachhaltig zu verbessern. Ein Verbot von »Killerspielen« ist im Rahmen des Koalitionsvertrages nicht vorgesehen. Es soll lediglich ein Dialog des Bundes mit den Ländern angeregt werden. Für ein solches Totalverbot spricht sich nur eine Minderheit der Politiker, wie z.B. der bayrische Innenminister Günther Beckstein, aus.

Auf der einen Seite lehne ich ein Totalverbot von »Killerspielen« ab, da solche Maßnahmen oft den Reiz des Verbotenen nach sich ziehen. Dies hätte genau den umgekehrten Effekt zur Folge. Weiterhin ist es angesichts der technischen Möglichkeiten, wie z.B. durch das Internet, schlicht unrealistisch ein solches Verbot durchzusetzen.

Auf der anderen Seite bin ich von der Notwendigkeit eines umfangreichen Jugendschutzes überzeugt. Wir müssen neue Wege und Möglichkeiten finden, Kindern und Jugendlichen durch das Elternhaus und in der Schule eine entsprechende Medienkompetenz zu vermitteln. Mit dieser Medienkompetenz können Jugendliche auch entsprechend mit den »Killerspielen« umgehen.

Mit freundlichen Grüßen,

Niels Annen, MdB

Willi Zylajew, MdB (CDU)

Willi Zylajew MdB
Mitglied der Republik 1
11011 Berlin

Berlin, 08.02.2007

Verbot von »Killerspielen«

Sehr geehrter Herr Dadek,

Ihr Schreiben vom 27. Januar 2007 habe ich erhalten. In der aktuellen Diskussion über ein Verbot der so genannten »Killerspiele« geht es nicht darum, einzelne Personen zu diffamieren, sondern den Schutz von Kindern und Jugendlichen nachhaltig zu verbessern.

Die aktuellen Regelungen sind angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen insbesondere junger Menschen wirksam entgegen zu treten. Die Gefahr für Kinder und Jugendliche durch den Konsum von so genannten Killerspielen darf nicht unterschätzt werden. Es mag sein, dass ein Verbot von so genannten Killerspielen eventuell nichts daran ändert, Jugendliche von Gewaltspielen fernzuhalten. Die betroffenen Titel sind in Deutschland vielfach erst ab 18 Jahren freigegeben. Das Problem liegt darin, dass diese unter Jugendlichen zumeist raubkopiert oder auch aus dem Internet heruntergeladen werden.

In dieser Sache sind die Eltern in einer besonderen Verantwortung. Die Medienkompetenz der Jugendlichen und der Eltern sollte daher gestärkt werden.

Folgende Eckpunkte müssen dabei vorrangig überprüft werden: Die Wirksamkeit der regulierten Selbstkontrolle, die richtige Setzung der Altersgrenzen für die Freigabe von Filmen und Computerspielen und die verlässlichen Kontroll- und Sicherheitsstandards. Der Koalitionsvertrag von CDU/CSU und SPD sieht vor, auf diesem Gebiet Möglichkeiten zu prüfen, die einen effektiven Jugendschutz versprechen. Der Prozess befindet sich derzeit noch im Anfangsstadium. Ihre Argumente müssen dabei sicherlich auch abgewogen werden.

Mit freundlichen Grüßen

Willi Zylajew

Johannes Kahrs, MdB (SPD)



Johannes Kahrs
Mitglied des Deutschen Bundestages
Abgeordneter des Wahlkreises Hamburg-Mitte
Mitglied des Haushaltsausschusses

Platz der Republik 1 - 11011 Berlin

An Herrn
Vincent Schwarz

Johannes Kahrs
Platz der Republik 1
11011 Berlin
Dienstor (au)
Tel: (030) 227
Fax: (030) 227
johannes.kahrs@btd.de

Johannes Kahrs
Bürgerbüro
Kurt-Schumacher-
20097 Hamburg
Tel: (040) 280 555
Fax: (040) 280 514
johannes.kahrs@bwa.spa

www.kahrs.de

Berlin, den 1. Februar

Sehr geehrter Herr Schwarz,

tatsächlich wurde im Koalitionsvertrag ein Verbot von »Killerspielen« festgeschrieben. Wie und in welchem Umfang dies geschehen soll, ist jedoch völlig unklar. Darin, dass es grundsätzlich wichtiger ist den bestehenden Jugendschutz durch zusetzen, bevor es zu Neuregelungen kommt, deren Umsetzung schwierig wird, stimmen wir überein. Ein generelles Verbot von gewalttätigen Spielen wie den Ego-Shootern halte ich für sinnlos. Ein Interesse zusätzlich. Zu glauben, ein solches Verbot könnte Amokläufe und Gewalt unter Jugendlichen vorbeugen, wäre zu kurz gedacht. Es gibt Millionen von Menschen die diese Spiele spielen und nicht gewaltbereit sind. Dass wiederum Amokläufer solche Spiele auf Ihrem Computer haben, überrascht sicher niemanden. Der Kausalzusammenhang, dass diese Spiele gewaltbereit machen, ergibt sich daraus für mich jedoch nicht.

Beim Jugendschutz ist nicht nur der Staat gefragt. Eltern und auch Sie als Benutzer dieser Spiele tragen eine besondere Verantwortung gegenüber Jugendlichen. Wenn junge Menschen Gewalt auf dem Computer sehen und erleben, darf bei ihnen nicht der Eindruck entstehen, dass das im Alltag üblich oder auch nur akzeptabel sei. Ich appelliere daher an die Eltern und Spieler sich ihrer besonderen Verantwortung bewusst zu werden und den bestehenden Jugendschutz zu unterstützen. Sollten Sie weitere Fragen haben, stehe ich selbstverständlich gerne zur Verfügung.

Mit freundlichem Gruß,

Dr. Johannes Kahrs



Hellgate: London: »Es gibt einen Satz, der meine Begeisterung in pure Abneigung gegen dieses Spiel umgewandelt hat.«

det ihr zeigen, dass unsere Community verantwortungsbewusst ist und die von uns verlangte Akzeptanz auch verdient.

Marcel Koch

GameStar Wir balancieren bei Spieletests auf einem schmalen Grad: Titel wie Der Weiße Hai spalten die Gemüter, denn was der eine als blutiges Machwerk sieht, ist für den anderen legitime Erwachsenenunterhaltung. Unsere Aufgabe ist es, klar auf Gewalt als Spielinhalt hinzuweisen – das kam im Hai-Test vielleicht zu kurz, auch wenn wir eine deutliche »Blut-Warnung« ausgesprochen haben. In die Wertung fließt der Gewaltgrad nicht ein, denn ob er Teil des Spaßes ist oder nicht, ist hochgradig subjektiv.

Christian Schmidt

HELLGATE: LONDON

Es gibt einen Satz, der meine Begeisterung für Hellgate: London in pure Abneigung gegen dieses Spiel umgewandelt hat. Und zwar der Satz in GameStar 03/07, Seite 33: »Die Stärke der Bestien passt der Generator an die des Spielers an.« Meiner Ansicht nach ist das eine katastrophale Eigenschaft für ein Rollenspiel! Wofür verbessere ich eigentlich meine Figur und sammle fleißig Gegenstände, wenn sich die Gegner an meine Stärke anpassen? Oblivion hat gezeigt, dass der Spielspaß durch eine solche Maßnahme flöten geht.

David Isaia

DIABLO 2

Ich wollte euch auf ein Thema ansprechen, das schon etwas älter ist: Diablo 2. Im Battlenet gibt es immer noch eine treue Fangemeinde, Foren, Clans, sogar Ligen. Leider ist dieses tolle Spiel seit einiger Zeit fast unspielbar geworden. Jede zweite Partie, die man betritt, stürzt ab. Man fliegt aus dem Battlenet und kann sich dann manchmal für Minuten nicht neu einloggen. Sollte das Spiel mal nicht abstürzen, leidet es unter Lags. Pings zwischen 200 und 300 gelten als normal. Das macht besonders Duelle unmöglich. Viele Clans und gute Spieler haben deshalb schon aufgehört.

Wer ist schuld an der Misere? Duper, Hacker, Cheater, die, damit sie einen kleinen



Diablo 2: »Ich kann nicht verstehen, dass Blizzard dieses Spiel so vor die Hunde gehen lässt. Wir wollen ein cheatfreies Spiel!«

Vorteil haben oder noch reicher werden, vor nichts zurückschrecken. Im PvP trifft man oft auf Aimbot-Benutzer, im PvE haben viele ein so genanntes Maphack, welches die gesamte Karte aufdeckt. »Baal-run«-Bots öffnen selbstständig Spiele, töten die Bossgegner und nehmen automatisch nur das Wertvolle mit. Spambots, die Werbung für Internet-Händler machen, treiben in den Channels seit Jahren ihr Unwesen. Sogar vor Spielen machen die Programme keinen Halt: Sie betreten ein offenes Spiel, spammen ein paar englische Texte und einen Link zu einer Webseite und wiederholen das Ganze mehrere Hundertmal am Tag. Blizzard jedoch macht rein gar nichts.

Sicher wäre es auch schön, wenn Blizzard ein paar neue Inhalte in das Spiel bringen würde, aber das verlangen die D2-

Bayerisches Staatsministerium des Innern

München, 07.02.2006
FH5-0142-1002

Herrn
Dittrich Daniel

Verbot von Killerspielen

Sehr geehrter Herr Dittrich,

Im Auftrag von Staatsminister Dr. Beckstein danke ich Ihnen für Ihre E-Mail vom 4. Februar 2007 in der Sie zu seiner Forderung nach einem Verbot von Killerspielen Stellung nehmen.

Der verheerende Amoklauf in Emsdetten hat wieder einmal gezeigt, dass das Internet nicht nur eine schier grenzenlose Informationsflut bereithält, sondern auch eine Reihe von ersten Gefahren. Killerspiele sind mit wenigen Maus-Klicks auf den PCs in den Kinderzimmern abläuft.

Die bisherigen Mechanismen des Jugendschutzes reichen nach Auffassung von Staatsminister Dr. Beckstein nicht aus, um diesen Gefahren wirksam zu begegnen. Im Kampf gegen Gewalt verherrlichende und Verbreitungsverbote. Auch Computerspiele brauchen wir deshalb auch Herstellungs- und Verbreitungsverbote. Auch wenn ein solches Verbot verfassungsrechtlich nicht unumstritten ist, muss zum Schutz der Bevölkerung sowie unserer Kinder und Jugendlichen der Gesetzgeber handeln.

Odeonsplatz 3 • 80539 München
U3, U4, U6, Bus 100 (Odeonspl.)

Telefon: 089 2192-01
Telefax: 089 2192-12225

E-Mail: poststelle@stmi.bayern.de
Internet: www.innenministerium.bayern.de

- 2 -

Durch ein strafbewehrtes gesetzliches Herstellungs- und Verbreitungsverbot würde der Gesetzgeber ein Signal setzen, dass solche Spiele ethisch, moralisch und rechtlich abzulehnen sind. Auch muss nach Auffassung von Staatsminister Dr. Beckstein

- die polizeiliche Internetüberwachung intensiviert,
- die länderübergreifende Koordinierung der anlassunabhängigen Recherchen verstärkt und verbessert sowie
- die bisher insbesondere auf Kinderpornografie und internationalen Terrorismus gerichtete Internetüberwachung auf Bereiche wie die Verbreitung jugendgefährdender Medien bzw. Verstöße gegen das Waffen- oder Betäubungsmittelgesetz erweitert werden.

Die Innenministerkonferenz hat im Rahmen ihrer Zuständigkeit für Fragen präventiver Gefahrenabwehr bereits im Mai 2006 beschlossen, zur Verbreitung Gewalt verherrlichender Computerspiele eine Bestandsaufnahme vorzunehmen und abzuklären, welche rechtlichen und technischen Möglichkeiten für Sicherheitsbehörden zur Unterbindung des Verbreitens derartiger Computerspiele bestehen.

Die Bayerische Staatsregierung hat am 9. Januar 2007 ein umfangreiches Maßnahmenpaket beschlossen, das am 16. Februar 2007 als Bundesratsinitiative in den Bundesrat eingebracht wird. Kernstück ist dabei ein im Strafgesetzbuch verankertes Herstellungs- und Verbreitungsverbot von virtuellen Killerspielen.

Mit freundlichen Grüßen

gez. Fischer
Ministerialrätin

Bayerisches Staatsministerium des Inneren (CSU)

Dr. Margrit Wetzel
Mitglied des Deutschen Bundestages

Herrn
Dennis Sönnichsen

Berlin, den 01.02.2007

Verbot von Killerspielen - Ihr Schreiben vom 28. Januar

Sehr geehrter Herr Sönnichsen,

Ihren aus dem Internet herunter geladenen Musterbrief, in dem die Diskussion über mögliche Verschärfungen von Verboten Gewalt darstellender Medien kritisch kommentiert wird, habe ich erhalten.

Auch wenn Sie in mir gewiss keine Liebhaberin und daher auch keine glühende Verteidigerin von Verboten in Konflikt zu einem unverzichtbaren grundgesetzlich geschützten Wert, der Freiheit, Unversehrtheit und Achtung der Menschenwürde geht, sind hier Grundrechte gegeneinander abzuwägen. Der Fall „Emsdetten“ hat im November die Diskussion über eine Verschärfung der Gesetze in den Fokus der Medien gebracht. Seien Sie versichert, dass der Gesetzgeber sich durch solchen „Schnellschüssen“ verleiten lässt. Eine wissenschaftlich fundierte Überprüfung des derzeitigen Schutzstandards in Bezug auf Gewalt darstellende Medien ist im Koalitionsvertrag-Verbotsthema anzunehmen.

Die Hinweise auf die Notwendigkeit einer präzisen Definition von „Killerspielen“ und auf das bereits bestehende Verbot verherrlichender Medien durch § 131 StGB sind mir nicht neu. Diskussion nicht wahrgenommen wird, werden diese Aspekte sehr wohl bedacht.

Mit freundlichem Gruß

Dr. Margrit Wetzel MdB

Internet: www.margritwetzel.de
eMail Berlin: margrit.wetzel@bundestag.de
eMail Wahlkreis: margrit.wetzel@wk.bundestag.de

Spieler gar nicht. Wir wollen einfach nur ein einigermaßen dupe- / cheat- / hack- / bot- / spamfreies Battlenet. Dass Cheater gesperrt werden, so wie in World of Warcraft. Dass Methoden zum Verdoppeln von Gegenständen schnell entdeckt und unterbunden werden. Dieses Spiel ist so toll gemacht, ich kann es nicht verstehen, dass Blizzard es so vor die Hunde gehen lässt.

Stefan Delgado

GameStar Wir haben Blizzard mit den Vorwürfen der Diablo-2-Spieler konfrontiert und um eine offizielle Stellungnahme zum Thema gebeten. Bis zum Redaktionsschluss erhielten wir keine Antwort.

Gunnar Lott

GAMESTAR

Ich kaufe die GameStar seit der ersten Ausgabe und muss sagen, dass ihr euch meines Erachtens immer mehr verschlechtert. Am Anfang wart ihr noch ein lustiges kleines Team, das viel Ahnung von Spielen hatte, aber jetzt wirkt es langsam so, als ob euch dass alles nervt. Ihr bewertet die Spiele meistens nur noch schlecht oder jedenfalls schlechter, als sie es verdient haben. Euer anfänglich lustiger Humor ähnelt jetzt dem

eines Kinderfilms. Eure neuen Redakteure sind nur am Rummeckern. Was mir auch auffällt ist, dass ihr fast alle Spiele schlecht macht, die von der Konsole kommen, genau wie die Gamepad-Steuerung auch meistens eins auf den Deckel bekommt. Ich wünsche mir in Zukunft kompetentere Bewertungen (nicht immer nur Spiele-Schlechttreden), Spiele mit gutem Ruf nicht immer gutreden und weniger Kritik an Konsolen, die sind schließlich auch toll.

Sebastian Hage

Ich bin ein großer Fan eurer Zeitschrift. Jeden Monat freue ich mich auf die neuen Spielehits und eure guten und professionell geschriebenen Artikel zu Spielthemen. Danke für eure tolle Berichterstattung, die frei gegenüber jedem Vorurteil und jeder Diskriminierung ist, danke für eure professionellen Texte und euren guten Umgang mit eurer treuen Leserschaft.

Clemens Steinwender

KALENDER ONLINE?

Auf eurer Schwesterseite TecChannel.de findet sich seit geraumer Zeit ein Angebot für Premium-Kunden, die Kalenderblätter eures Spiele-Kalenders 2007 einzeln in ho-



her Auflösung herunterladen. Auf der GameStar-Seite findet sich hingegen lediglich ein Link zum Onlineshop mit dem Hinweis, dass der Kalender bereits vergriffen sei. Bieten ihr diese Blätter Premium-Kunden von GameStar.de ebenfalls an?

Steffen Lange

GameStar Danke für die Anregung – ja, tun wir. Ab März können Premium-Kunden von GameStar.de die Kalenderblätter hochauflösend herunterladen.

Frank Maier

HEIKO!

Lieber Heiko, mit Vergnügen sah ich mir auf der GameStar-DVD dein gelungenes Testvideo zu Test Drive Unlimited an. Als

Hallo GameStar, hallo GamePro,

ich war etwas enttäuscht, dass in beiden Heften der Handel als großes Problem im Thema Jugendschutz genannt wurde. Ich arbeite als Aushilfe bei einer Kette, die Videospiele vertreibt, und bin dort immer wieder mit dem Problem der USK-Freigaben konfrontiert.

Das Problem ist nicht der Handel, es sind die Eltern.

Was tut der Handel für den Jugendschutz?

- Wir sortieren die Spiele nach USK-Freigabe, ganz oben und für Kinder nicht zu erreichen die Ab-18-Titel, ganz unten die ab 0 freigegebenen. Auch wenn das für uns und andere Kunden ein Nachteil ist, wenn man einen bestimmten Titel sucht - so können wir verhindern, dass ein Kind aus Versehen einen nicht jugendfreien Titel in die Hand nimmt.
- Im Laden hängen Plakate mit detaillierten Infos zur USK-Freigabe, was genau es bedeutet, wenn ein Spiel ab 6, 12, 16 oder 18 freigegeben ist. In den Spieleregalen findet sich immer wieder der Hinweis: Bitte beachten Sie die Altersfreigaben.
- Wir fragen selbst bei Spielen ab 12 immer nach dem Ausweis. Die meisten Kunden wissen dies bereits und bringen entweder Schüler- oder Kinderausweis mit.
- Spiele ab 16 gibt's nur gegen Perso, mit dem Kommentar, dass ab 16 jeder in Deutschland einen Perso hat und ihn immer mit sich führen muss. Wer keinen Ausweis hat, bekommt kein Spiel.

Das tut also der Handel. Klar, da wird es Ausnahmen geben, aber ich finde, ihr solltet auch mal auf die schönen Beispiele hinweisen, wie es auch funktionieren kann.

Kommen wir nun zum Hauptproblem: den Eltern. Wie oben erwähnt gibt es Spiele ab 12 nur gegen Ausweis, so z.B. auch Burning Crusade. Wir bekamen sehr viele Anrufe von erbosten Eltern, die nicht bereit waren, ihre Zeit zu opfern, um mit ihren Kindern in die Stadt zu fahren und zusammen das Spiel zu kaufen. Es sei ein Unverschämtheit, dass wir das Spiel nicht an den Kleinen rausgegeben hätten. Man könne ja wohl sehen, ob ein Kind 11, 12 oder 13 sei. (Nun ja... ich kann das nicht.)

Das andere Problem ist der Typ der No-Bock-Eltern. Sie stehen im Laden rum, warten, bis ihre Kinder fertig mit Ausschauen sind, schauen noch nicht mal mehr aufs Spiel und wollen direkt bezahlen. Wir weisen Eltern, die Spiele für ihre Kinder kaufen, immer darauf hin, ob das Spiel ab 16 oder 18 ist - und dass es doch eine sehr berechnete Altersfreigabe sei (z.B. bei GTA). Dann sagt der kleine Junge: »Ach Mama, da fährt man nur ein bisschen Auto.« Dann sagt der Händler: »Nein, da fahren Sie nicht nur ein bisschen Auto, da erschießen Sie andere Menschen, es fließt Blut, Sie fahren Passanten um, dealen mit Drogen...« Man würde meinen, die Eltern sagen nun: »Pack das Spiel weg.« Oft genug kommt allerdings: »Ach, der hat den Vorgänger auch schon gespielt, das ist in Ordnung.« Was soll man da noch machen?

Wenn Eltern sich unsicher sind, ob ein Spiel geeignet ist oder nicht, dann bieten wir ihnen an, das Spiel zu kaufen und es zu Hause zusammen mit dem Kind auszuprobieren. Wenn sie dann der Meinung sind, es sei nicht geeignet, können sie es wieder zurückbringen, dafür haben wir ein Rückgaberecht (gut, das ist in vielen Läden nicht üblich, aber bei uns). Dann muss man sich allerdings anhören, »Och nee, da muss ich mich ja auch noch damit beschäftigen!« Da kam von mir einmal die, ich gestehe, etwas patzige Antwort, »Wenn Eltern sich mehr mit dem beschäftigen würden, was ihre Kinder so den ganzen Tag machen, dann hätten wir diese ganzen Probleme («Killerspiele») nicht.« Die Mutter hat das Spiel dann kleinlaut eingepackt und ihrem Sohn gesagt, sie schauen es sich zusammen an.

Ich bitte euch also, nicht mehr alles auf den Handel zu schieben. Vielleicht wäre eine Ausgabe für Eltern auch mal sinnvoll. Eine GameParent? In seriöser Aufmachung? Dann würde es vielleicht auch nicht mehr passieren, dass in der Bild-Zeitung Final Fantasy als Killerspiel abgestempelt wird.

Danke fürs Lesen,

Kathrin Müller

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

dvd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Kundenservice

Tel.: 0711 / 72 52-275 Standardgebühren

Fax: 0711 / 72 52-377

E-Mail: shop@gamestar.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

du dann im Video den Satz mit den Damen sagtest, die empfindlich auf kleine Schubser reagieren, freute ich mich schon insgeheim, denn ich dachte, JETZT muss er kommen, der allseits bekannte von Heiko Klinge persönlich erdachte Satz: »Ich demonstriere das mal mit einem selbstverständlich geplanten Crash!« Doch alles, was ich von dir hörte, war: »Ich demonstrier das mal.« Danach hatte ich ein äußerst befremdetes Gefühl. Lieber Heiko, bitte vergiss nicht, warum viele Leser deine Videos so gerne sehen. Du kannst doch nicht einfach deinen typischen Standardsatz vergessen!

Benedikt Entner

GameStar Habe ich doch gar nicht vergessen! Nur empfand ich Test Drive Unlimited als unwürdig für diese große Weisheit. Schließlich zerdeppere ich in diesem Spiel zwar fröhlich den Gegenverkehr – mein eigenes Auto bleibt jedoch ohne einen einzigen Kratzer. Kein Kratzer, kein ordnungsgemäßer Crash, kein Zitat!

Heiko Klinge

FEHLER!

Ich habe mir in meinem Leben zwei Dinge geschworen: nie etwas zu bereuen; das habe ich schnell aufgegeben. Und meiner Bourbon-Marke treu zu bleiben; das habe ich geschafft. Meine Welt beginnt dort, wo die anderer Menschen endet, in der die Schatten Kanten haben; die Art Kanten, die nach Stahl glänzen und ins Herz fallen. Wer zu mir will, muss durch den Rauch der Filterlosen finden; aber zu mir wollen nur Menschen, die zweifeln sind. Ich habe nur zwei Freunde, der eine trägt eine silberne Kappe, das ist mein Flachmann; der andere eine rote, das ist mein Korrekturstift, Stabilo 0,4 mm. Man hat mich schon viele Dinge genannt, aber die meisten nur einmal. Mein Name ist Dick Diamond. Ich bin Fehlerbeauftragter für brief@gamestar.de.

TITELSTORY: HELLGATE LONDON

Die Straße hat ihre eigenen Gesetze, und eines davon lautet: Wenn du in Gülle schwimmst, mach das Maul zu. Malone kam zu mir, um mir die arme Sau hinter Rokkos Schuppen zu zeigen: fast noch ein Kind, vielleicht 24, ausgemergelt; wer so liegt, hat keine Sorge mehr um Muskelkater. Ich erkannte den Jungen, Michael »Tele« Graf, ein Laufbursche für die Spielegazette unten am Hafen. Am Abend zuvor war er im Rokko's aufgetaucht, hatte zu plappern begonnen: Er habe Mist gebaut, habe in einem Artikel zu Hellgate: London behauptet, der Held nutze nur einen Prozentsatz seiner Fertigkeitswerte. Richtig sei, Hellgate-Helden setzten ihre Attribute vollständig ein, die Prozentangabe beziehe sich lediglich auf die Rüstungsanforderungen. Für eine ehrliche Haut ist auf der Straße kein Platz. Graf hatte den Mund aufgerissen, er hatte schlucken müssen. Auch meine Schluckerei wird mich eines Tages umbringen, und wenn es soweit ist, dann danke ich einem gleichgültigen Gott, wenn mir jemand die Augen zudrückt, so wie ich es für den Kleinen getan habe.

JAHRESÜBERBLICK 2007: ACTION

Wenn ich etwas auf die harte Tour gelernt habe, dann das: Frauen bringen nur Ärger. Jemand sagte mir mal, das sei abgedroschen; aber ich verstehe unter abgedroschen etwas anderes, und der Klugscheißer seitdem auch. Die Lady, die in meinem Büro wartete, schrie nach Ärger, noch bevor sie den Mund aufmachte. Das türkise Top etwas zu eng, die braunen Shorts etwas zu kurz, die zwei Pistolen etwas zu sehr auf mich gerichtet. Sie stellte sich nicht vor, aber sie nannte einen Namen: Christian Schmidt. Der Mann, den ich für sie finden sollte. Frauen haben mir oft genug Dinge ins Gesicht gedrückt, manchmal auch Waffen; es ist nie die Zeit für viele Worte. Ich nickte. Der Kerl war Lohnschreiber für ein Spieleblatt; er hatte den Fehler gemacht, sich mit meiner Besucherin anzulegen. »Das erste Tomb Raider erschien 2006«, habe er geschrieben, dabei sei das 1996 gewesen. Frauen sind nachtragend. Als meine Auftraggeberin durch das Fenster verschwunden war, warf ich einen Blick ins Horoskop: »Sie werden neue Freunde finden.« Meine alten Freunde genügen mir, sie kommen in Flaschen und singen für mich, wenn ich Geburtstag habe.

REPORT: SO WAR 2006

Der Zufall ist ein stiller Henker; er kennt kein Gut und Böse, nur die rechte Zeit. Schmidt, der Mann, nach dem ich suchte, musste im selben Monat geboren sein wie ich: Er hatte neue Freunde gefunden. Sie hatten ihn beim Abflussrohr des Chemiewerks zurückgelassen; das Tosen verschluckte das Würigen Malones, als wir Schmidt fanden. Es dauerte drei Tage, bis ich begriff, was die Zahlen auf seiner Brust bedeuteten: »9 bis 91«, das hieß: Er hatte in seinem eigenen Blatt behauptet, das Wertungsspektrum 2006 reichte von 9 bis 91 Punkten. »7, 8«, das waren die Wertungen aus dem Kasten eine Seite weiter, die der schlechtesten Spiele des Jahres. Schmidt hatte sich verrechnet. Und jemand hatte die Differenz beglichen. Am Abend stand die Unbekannte wieder in meinem Büro. Ich habe eine Sache mehr zu bereuen; aber der Bourbon wird bleiben, genau wie die Schatten.