

Die (Vor-) Letzte

GameStar hilft: Indizierung verhindern

Computerspiele werden immer brutaler. Unangenehmer Nebeneffekt: Viele der mühsam auf grausam getrimmten Programme werden in Deutschland eiskalt indiziert. Damit das nicht passiert, greifen die Software-Firmen bei der Eindeutschung zu aller-



Harte 3 D-Actionspiele wie *Half-Life* ließen sich mit etwas Phantasie perfekt kommerziell ausschachten.

hand Tricks. Doch die Möglichkeiten sind längst nicht ausgeschöpft, meint GameStar. Wir erklären, wie Hersteller der BPjS noch besser ein Schnippchen schlagen können.

• Blut umfärben

Genial einfach, wirkt aber bestimmt. Neun von zehn Testpersonen zeigten sich durch grünes Blut vollkommen irritiert und konnten die Gegner nicht mehr als Menschen identifizieren.

Nachteil: Hat inzwischen fast jedes Spiel. Die Gefahr steigt, daß der Trick durchschaut wird. **Besser:** Die Farbe des Blutes im Optionsmenü frei wählbar machen. Sorgt für Abwechslung, verwirrt die Gesetzeshüter, macht sich gut als Extra-Feature. Unverzichtbar: Schwarzes Blut für C&C-Veteranen (Ö!).

• Robos statt Menschen

Alle Maschinen, die komplizierter sind als ein Toaster, sind dem Menschen suspekt. Ergo: Robos dienen als perfektes Feindbild.

Nachteil: Manche Roboter sehen Menschen verdächtig ähnlich. Wer garantiert den Spielern, daß in der Metallhaut nicht ein Lebewesen steckt, das bei Beschuß grausam stirbt?

Besser: Erweitertes Spielkonzept: Die Überreste zerstörter Blechkrieger müssen in Metallcontainern entsorgt werden. Sorgt für Spielspaß, gutes Gewissen, Fördergelder des Dualen Systems Deutschland.

• Zwischensequenzen schneiden

Zu brutale oder heikle Szenen in Zwischensequenzen? Raus damit! Wenig Aufwand, das Spiel darf trotzdem weiter verkauft werden.

Nachteil: Erwachsene Spieler kriegen über dunkle Kanäle mit, daß in der deutschen Version was fehlt, und fühlen sich bevormundet.

Besser: Eine eingebaute Software-Zeitschaltung erlaubt das Spielen des Programms erst nach 23.00 Uhr. Dann sind alle Jugendlichen garantiert längst im Bett, und Papi kann bis spät in die Nacht unzensurierte Spiele zocken.

• Schadenstexturen abschalten

Sehr umstritten: Spielfiguren zeigen nach jedem Treffer schwerere Verwundungen.

Nachteil: Offensichtlicher brutal geht's kaum. Wird von der BPjS indiziert, bevor Sie dreimal »Schadenstextur« sagen können.

Besser: Die Reihenfolge der Schadenstexturen umkehren. Feinde begegnen Ihnen schwer verwundet, werden aber mit jedem Treffer sichtlich gesünder. Wenn die Gegner schließlich ins Gras beißen, sind sie das blühende Leben. Menschen heilen – da kann auch die BPjS nichts dagegen haben. CS

Brutale Schotten

verhängnisvolle Fehlfunktion. Es gelingt zwar noch, mit Hilfe des ...
Raum-Zeit-Kontinuum zu öffnen, doch dann überstürzen sich die Ereignisse! Ein Ruck ge-
durch das Schiff. Sicherheitsschotten schlagen plötzlich zu und der Bordcomputer
überschüttet den Spieler mit Warnmeldungen. Noch bevor ein Eingreifen möglich ist, hör-
heftigen Explosion: der BT-Antrieb wurde nach einer

Schotten im All: Die Pressemitteilung zu X-Beyond the Frontier zeigt die Highlander von ihrer aggressiven Seite. Fairerweise sei aber gesagt, daß der Plural »die Schotten« zu »das Schott« vollkommen korrekt ist.

In eigener Sache

In der letzten Ausgabe haben wir an dieser Stelle einige Umlaute vergessen. Wir möchten uns bei unseren Lesern für diesen Fauxpas entschuldigen, und liefern die fehlenden Zeichen hiermit nach: ü, ü, ä, ü, ö, ü, ß, ä, ß, ü, ö, ü, ü, ß, ä, ü. Wir bedanken uns bei Thomas B. für den diesbezüglichen Hinweis.

GameStar-Fotoroman Folge 9: Helden-Zucht

