

Aus für 3D-Action?

# Die Deutschland-

**Auf unseren Bildschirmen soll es friedlich zugehen. Weil die BPjS bei 3D-Action streng durchgreift, veröffentlichen die Hersteller hierzulande immer mehr Spiele erst gar nicht.**

**W**as weltweit zum Alltag gehört, wirkt auf deutsche Computerspieler wie aus einer anderen Welt. Zwischen Nordsee und Alpen steht kein **Duke Nukem** offen im Laden, globale Kassenschlager wie **Quake** gibt's – wenn überhaupt – nur gegen Vorlage des Personalausweises. Grund: Die in der Spielergunst hoch oben angesiedelten 3D-Shooter werden dank fortschrittlicher Technik immer realistischer, stellenweise aber auch immer brutaler. Zumindest auf dem amerikanischen Markt muß ein Spiel, so jedenfalls das Kalkül der Hersteller, einen gewissen Mindestanteil an Blut und Gewalt bieten. Nicht bei uns: Programme, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) auf den berühmten Index gesetzt werden, darf kein Händler offen verkaufen. Immer öf-

ter sagen aber auch die deutschen Niederlassungen der US-Firmen »Stop« – nicht unbedingt aus moralischen Gründen, sondern weil sich die Spiele kaum noch an den Mann bringen lassen.

## Schnellschüsse sind passé

Viele von der Fangemeinde heiß erwartete Titel werden bei uns nie offiziell veröffentlicht. Bislang verfuhr die Vertriebspartner der amerikanischen Hersteller nach einem einfachen, aber riskanten Schema. Potentielle Index-Kandidaten wurden sofort nach Fertigstellung massiv in die Läden gestellt und mußten in kürzester Zeit möglichst oft über die Ladentheken wandern. Der Reibach mit Titeln wie **Quake**, **Duke Nukem 3D** oder **Redneck Rampage** war spätestens vorbei, wenn die BPjS zuschlug und den Titel auf den Index setz-



Aus für **Duke Nukem Forever**: In Deutschland wird das heiß erwartete 3D-Actionspiel offiziell nicht veröffentlicht.

# Blockade

te. Unverkaufte Spiele mußten die Hersteller dann größtenteils wieder zurücknehmen und einstampfen – ein teurer Spaß, der sich langfristig nicht lohnt.

## Duke Nukem Never

Für viele Firmen ist das bundesdeutsche Indexwesen ein zu heißes Pflaster. Bereits im Vorfeld entschließt sich deshalb so mancher Hersteller, möglicherweise gefährdete Spiele hier nicht anzubieten. Das bekannteste Beispiel ist **Duke Nukem Forever**. Das von den Fans heiß erwartete Programm steht erst gar nicht auf der Release-Liste von GT Interactive Deutschland. Eine Lokalisierung des Spiels, etwa ein Austausch von Menschen gegen Roboter, war lange Zeit angedacht, schließlich wird das Programm von der weltweiten Fangemeinde so sehr herbeigesehnt wie sonst kein anderes 3D-Actionspiel. Trotzdem hat sich die Niederlassung nach langen Überlegungen gegen die Veröffentlichung entschieden. Pressesprecher Rick Nürnberg von GT Interactive: »Du wirst von den Leuten niedergemacht, wenn du Sachen rausnimmst oder änderst. Das wäre nicht mehr Duke Nukem Forever, sondern die Muppet Show. Da wäre ein so tiefer Eingriff nötig, daß man das Wesen des Spiels zerstört.«

## Wirtschaftlicher Tod

Daß **Duke Nukem** im Schnellverfahren auf dem Index landen wird, daran zweifelt



Je menschlicher, desto problematischer: **Half-Life** erscheint nur mit Roboter-Soldaten.

niemand. Und ein Index-Eintrag bedeutet für jedes Spiel den wirtschaftlichen Tod. Kein Magazin darf es testen, sonst muß es wegen Werbung für jugendgefährdende Medien mit dem Einzug durch den Staatsanwalt rechnen. Die großen Handelsketten, von Karstadt bis Saturn Hansa, stellen es nicht in die Läden. Bleibt noch die vergleichsweise kleine Vertriebschiene über unabhängige Fachhändler, die derartige Spiele gegen Vorlage des Personalausweises an Erwachsene abgeben. Nur lassen sich so keine großen Stückzahlen verkaufen, dazu gibt's schlicht zu wenige dieser Läden. Offizielle Zahlen fehlen zwar, aber

Schätzungen gehen selbst bei einem **Quake** von nicht mehr als 5.000 bis 10.000 verkauften Einheiten aus – verglichen mit den möglichen 100.000 oder mehr über die großen Ketten ein Klacks.

## Alternative Änderung

Die einzige Alternative zur Nichtveröffentlichung des Spiels lautet Überarbeitung. Der Hoffnungsträger **Half-Life** wird beispielsweise auf dem deutschen Markt umfangreich verändert erscheinen. Statt Soldaten und Wachen bekommen Sie Roboter und Mechaniker zu sehen. Dazu meint Frank Matzke von Sier-



## »Es ist ein Experiment«

Mit Gabe Newell, Gründer und Chef von Half-Life-Entwickler

Valve, sprach GameStar über die lokalisierte Version des 3D-Actionspiels.

**GameStar:** Wie stark ist Valve an der deutschen Version von Half-Life beteiligt?

**Gabe Newell:** Wir unterstützen Sierra mit den Programminternas, außerdem haben wir beim Design der Einheiten geholfen. Ansonsten wird alles bei Sierra Deutschland entwickelt.

**GameStar:** Macht ihr euch denn keine Sorgen, daß die Änderungen nicht ankommen werden?

**Gabe Newell:** Es ist ein Experiment. Ich bin selbst gespannt, was dabei rauskommt. Natürlich helfen wir Sierra Deutschland, sowohl die Gesetze einzuhalten als auch den Charakter des Spiels möglichst nicht zu verändern.

**GameStar:** Wie denkst du persönlich darüber, daß Half-Life verändert werden muß?

**Gabe Newell:** Wenn man etwas Neues schafft, ist man natürlich schon enttäuscht, es wegen solch externer Zwänge verändern zu müssen. Wir sind kreative Menschen, und als solche wollen wir so etwas eigentlich nicht. Andererseits bin ich sicher, daß ihr in Deutschland gute Gründe für eure Gesetze habt.



ra Deutschland: »Das alte Spielchen wie bei Command & Conquer, aus rotem Blut mach' schwarzes Öl, funktioniert nicht mehr. Uns ist es wichtig, eine solide Version mit wirklichen Änderungen zu machen. Die Gegner sehen nicht nur aus wie Roboter, sie verhalten sich auch so.« Sierra geht dabei auf Nummer sicher und steckt rund 50.000 Mark in die Lokalisierung. Ob die Kundschaft das akzeptiert und wie erhofft zugreift, bleibt abzuwarten. Wer zwischen Nordsee und Alpen doch 3D-Action spielen möchte, wird sich bei der bestehenden Gesetzeslage wohl oder übel an derartige Änderungen gewöhnen müssen.

**Immer mehr Actionspiele werden bei uns nie offiziell erscheinen. Wir stellen im folgenden sechs Beispiele vor.**

### Duke Nukem Forever

Auf die nächsten Abenteuer des Duke Nukem warten deutsche Fans vergeblich: **Duke Nukem Forever** hat keine Chance auf eine offizielle Verbreitung. Einer der Gründe dafür ist, daß es zu-

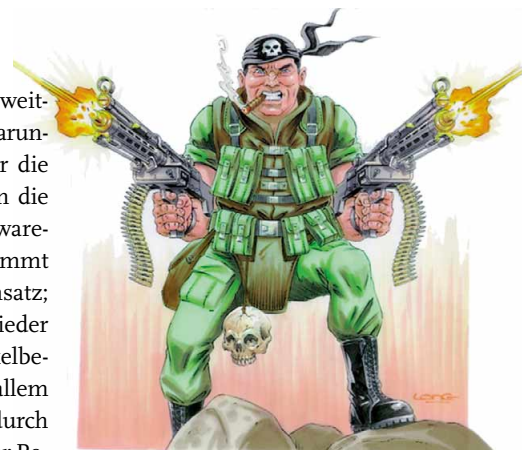


Die realistische Darstellung von Menschen gibt **Duke Nukem Forever** den deutschen Knockout.

mindest teilweise wieder in einer weitgehend echten Welt spielen wird, darunter beispielsweise Las Vegas oder die Area 51. Erst kürzlich wechselten die Entwickler das grundlegende Software-Gerüst aus, statt der **Quake 2**- kommt die **Unreal**-Grafikengine zum Einsatz; letztlich bedeutet dieser Schritt wieder etwas mehr Realismus. Der muskelbepackte Blondschoß begegnet vor allem »echten« Menschen, die allesamt durch den Gebrauch von Schrotflinte oder Raketenwerfer ausgeschaltet werden – vor der BPJS ist Duke damit jetzt schon durchgefallen.

### Soldier of Fortune

Meilenweit von unbeschwertem Spielspaß entfernt wird das 3D-Actionspiel **Soldier of Fortune** sein – so weit, daß sich auch Activision Deutschland von dem Titel alles andere als begeistert zeigt und ihn hierzulande nicht vertreiben wird. Das Programm nutzt die Lizenz einer gleichnamigen, in den USA höchst umstrittenen Söldner- und Waffen-Postille. In einer ersten Ankündigung versprechen die Entwickler ein »Spiel über ernsthaftes und effizientes Töten. Der echte Eindruck wird durch reale und hyperreale Waffen und Umgebungen hervorgerufen.« Als Söldner soll der Spieler bei diversen Auftraggebern anheuern und seine Befehle erbarmungslos und mit gezielter Gewalt ausführen.



So »unbeschwert« wie eine erste Zeichnung wird das fertige **Soldier of Fortune** nicht.

### Quake Arena

Bislang ist jedes 3D-Actionspiel von id Software hierzulande auf dem Index gelandet. Auch dem nächsten Titel der Texaner **Quake Arena** blüht aller Voraussicht nach dieses Schicksal. Dabei sind die id-Spiele auch immer wieder ihrer technischen Vorreiterrolle zum Opfer gefallen: So vergleichsweise realistisch werden die Monster- und Gegnerhorden sonst nirgendwo ausgeschaltet. **Quake Arena** befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, soll grafisch aber wieder neue Maß-



Realistisch wie nie zuvor soll **Quake Arena** werden; der Screenshot zeigt ein paar Effekte der neuen Engine im alten Quake-2-Umfeld.

stäbe setzen. Es wendet sich vor allem an Multiplayer-Fans; Solo-Spieler dürfen voraussichtlich in den gleichen Arenen gegen computergesteuerte Bots kämpfen.

### Mortal Kombat 4

Das Prügelspiel **Mortal Kombat 4** erschien in Amerika erst kürzlich, steht hierzulande aber bereits auf dem Index. In dem Programm treten jeweils zwei martialische Krieger mit Fußtritten, Handkantenschlägen und jetzt auch mit

## Indizierung: das Aus

Sobald ein Computerspiel auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) landet, darf es weder beworben noch Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Lediglich der Verkauf an Erwachsene ist gegen Vorlage des Personalausweises gestattet. Damit Spiele indiziert werden, muß normalerweise ein Jugendamt, ein Ministerium oder ein Staatsanwalt einen entsprechenden Antrag bei der BPJS einreichen. Typische Gründe sind, wenn der Spieler in der Ich-Perspektive humanoide Gegner tötet oder deren Tod positiv bewertet wird. Computerspiele werden für gewöhnlich nicht indiziert, wenn andere Elemente als Gewalt gegen Menschen eine wesentliche Rolle spielen oder die Darstellung der Tötungsvorgänge kaum Parallelen zur Wirklichkeit herstellen läßt.

Waffen gegeneinander an. Obwohl das Programm von der US-Fachpresse gelobt wurde, löst die Nicht-Veröffentlichung in Deutschland keine Krokodilstränen in der Spielergemeinde aus – schließlich genießen Prügler unter PC-Fans traditionell kein hohes Ansehen. Die bislang auf Konsolen beheimatete Reihe gilt seit jeher als blutrünstig; Körperteile fliegen in Massen durch die Gegend.



Das Horror-Aktionspiel **Blood 2** hat beste Aussichten, im Schnellverfahren auf dem Index zu landen.

## Blood 2: The Chosen

Der erste Teil des 3D-Aktionsspiels schrieb unrühmliche Geschichte: Es war das erste Programm, das wegen »offensichtlich schwerer Jugendgefährdung« im Eilverfahren auf dem Index landete. Dem Nachfolger blüht das gleiche Schicksal, geht es in **Blood 2** doch vor allem darum, eine gewaltige Metropole von Untoten zu säubern. Eine Variante mit Robotern wird es deshalb auch nicht geben – Metallzombies sind schließlich kaum vorstellbar. Das Hardcore-Horrorspiel bietet ganz im Gegenteil viele Menschen, die durch Skeletal-Animation auch verhält-

nismäßig lebendig animiert sind. Außerdem wird es möglich sein, einzelne Körperteile unter Beschuß zu nehmen.

## Vigilance

Auch in **Vigilance** wird es das Problem geben, um das kein jugendfreier Weg herumführt: Die Gegner sind Menschen, die nicht ohne tiefgehende Modifikation der Hintergrundgeschichte in Roboter umgemodelt werden können. In **Vigilance** schießen Sie sich als Elitekämpfer durch Terroristenhorden, das Töten steht klar im Vordergrund. Waffen und Umgebungen sollen weitgehend real wirken.



Daß **Mortal Kombat 4** nur in Amerika erschienen ist, sorgte bei uns für keine Aufregung.



Dampf-Ballereien wie **Vigilance** finden hierzulande keinen Publisher.

Das Fazit unserer Recherchen: Für ein potentiell Index-gefährdetes Programm wird es fast unmöglich, in Deutschland zu erscheinen. Es sei denn, das Spiel wird so entschärft, daß die Indizien für Jugendgefährdung nicht zutreffen. **PS**