



Auf den langen Leserbrief von Alexander Karollus zum Thema »Spiele für die Demokratie«, den wir in der letzten Ausgabe abgedruckt haben, gab es viel Resonanz.

Reaktionen auf »Ein Appell«

Interessant ist das Abnormale

► Über das Thema Gewalt in Spielen oder allgemeiner Medien zu reden ist müßig, da diese Debatte vor allem auf emotionaler statt rationaler Ebene geführt wird. Allerdings greife ich Modern Warfare 2 mit der Flughafenszene doch direkt mal als Gegenbeispiel heraus. Als »visuellen Effekt« oder Gewalt ohne Sinn kann man diese Szene zwar durchaus verstehen, aber warum an dem Punkt stehenbleiben? Was stört je-

Leserbriefe

manden denn gerade an dieser Szene? Sie widerspricht den eigenen Moralvorstellungen. Egal wie oft diese Szene wiederholt werden würde, es würde sich an dieser Einstellung wohl kaum etwas ändern. Medienkonsum kann durchaus die eigene Wahrnehmung und Denkstruktur beeinflussen, wie sicher jeder selbst schon einmal festgestellt hat. Das eigene Moralgerüst wird dabei aber eher selten angekratzt. So kann ich diese Spielszene durchaus als Kritik an Mächtschaffenden in der realen Welt sehen, in der es eben genau so läuft, und nachher hat es keiner gesehen, gehört oder niemand spricht darüber. Von dem vorprogrammierten Aufschrei der Gutmenschen, der die Verkaufszahlen pusht, mal ganz abgesehen.

Letztlich sind Spiele so wie andere Kunst auch Unterhaltung, und als solche müssen sie interessant sein. Interessant ist aber gerade das Abnormale, das, was nicht den Regeln der Gesellschaft oder der eigenen Ethik gehorcht. Das Verbotene macht neugierig. Für Bildungsspiele gibt es sicherlich auch eine Existenzberechtigung, aber diese sind selten unterhaltsam, genauso wenig wie es Rennspiele wären, in denen man sich an Tempo 50 halten müsste, weil man sonst aus dem Verkehr gezogen würde.

Um Herrn Karollus' Schlussargument noch ins Gegenteil zu verkehren, können Demokraten sehr viel von Spielen lernen, denn die Freiheit der Entscheidung kann nirgendwo so gefahrlos erprobt werden wie in

Spiele. Egal wie ernst man die reale Welt auch nehmen mag, Spiele sind Geschichten. Diese können in der realen Welt ihren Schauplatz finden, müssen es aber nicht, und schlussendlich sind sie Fiktion, unreal oder einfach nur Fantasie. Die Freiheit, die man in Spielen erfahren kann, gibt es in der Realität in dieser Form nicht. **Jens Weser**

Die Öffentlichkeit als Kontrolle

► Ich möchte Alexander Karollus' Ruf nach Spielen, die ihre Inhalte reflektieren und Gewalt nicht ohne Sinn einsetzen, um einen meiner Ansicht nach wichtigen Punkt erweitern. Andere Kunstformen, insbesondere Film und Fernsehen, werden von der Gesellschaft ständig diskutiert und von den (Massen-)Medien kritisch begleitet. Diese Öffentlichkeit sorgt für eine Einordnung der Inhalte bezüglich Werten, Moralvorstellungen und Menschenrechten. Erhält etwa im Dschungelcamp ein Kandidat Stromschläge, muss RTL dies am folgenden Tag in allen Tageszeitungen rechtfertigen, obwohl die Sendung ein reines Unterhaltungsformat ist, das normalerweise nicht Thema dieser Zeitungen wäre. Die öffentliche Aufmerksamkeit wirkt als Kontrolle.

Würden Spiele als Medium und Kunstform mehr von der Gesellschaft wahrgenommen, hätten auch einige Entwickler ein größeres Pflichtbewusstsein bezüglich des Sinns und der Wirkung ihrer Spiele. Oder anders gesagt: Es würde überhaupt erst der Anreiz entstehen, eine Botschaft zu



Black Ops: »Krieg wird wohl immer eine profitable Kulisse für Spiele sein.«



Test-Videos: »Das modernere Info-Interface ist im großen und ganzen sehr gelungen.«

transportieren, wenn diese auch von der Gesellschaft beachtet wird.

Krieg wird wohl immer eine profitable Kulisse für Spiele sein. Aber nur wenn die Gesellschaft beginnt, sich inhaltlich auf diese Spiele einzulassen und die Szenarien und Geschichten ernsthaft und demokratiewürdig zu diskutieren, anstatt diktatorisch Verbote zu fordern, wird es auch Spiele für die Demokratie geben.

Jan Schmidt

Mehr Reflexion

► Wenn Spiele in ihrer Täter- und Opferdarstellung eindimensional sind, das heißt, wenn nur jene Gruppen als Täter gezeigt werden, die ohnehin gesellschaftlich und politisch attackiert werden, dann verstärken sie die moralische Blindheit nicht nur der jungen, arbeitslosen Männer, die Herr Karollus anspricht. Wie von allen Medien wünsche ich mir deshalb auch von Spielen, dass sie ein mehrdimensionales Bild von der Realität zeichnen: Verbrecher, Mörder, Terroristen gibt es in den unterschiedlichsten Formen. Mal tragen sie den Koran vor sich her, mal die Bibel, mal die Torah. Und dann wiederum sind sie völlig unreligiös. Sie stecken nicht nur in der abgetragenen Kleidung eines Aufständischen, sondern ebenso im Anzug eines Topmanagers oder in der Uniform von Polizei und Armee. Dabei darf man übrigens ruhig unterscheiden, ob Spiele nur Spielmechanik liefern oder auch eine zugehörige Welt mit Figuren und Motivationen, in die die Spielmechanik eingebettet ist. Counterstrike etwa bietet fast nur die auf flüssige Multiplayer-Kämpfe ausgelegte Mechanik. Terroristen gegen Polizisten, meiner Meinung nach ohne relevante Schuldzuweisungen oder moralische Botschaften. So ein Spiel muss auch gar nicht große philosophische Fragen oder etwa die Frage aufwerfen, was die Terroristen denn mit ihren Handlungen erreichen wollen oder ob die Polizisten ein ungerechtfertigtes Maß an Gewalt einsetzen. Ein Spiel wie Call of Duty dagegen, das auch vorgibt, die Spielmechanik in eine Welt mit Figuren, Geschichten und Motivationen zu stecken, sollte reflektierender mit seinen moralisch relevanten Inhalten wie Gewalt und Krieg umgehen. In

diesen Spielen sollte der Spieler idealerweise auch hin und wieder Zweifel an den Entscheidungen der Kommandeure hegen, die zivilen Kriegsgeschehnisse hautnah miterleben und sich Gedanken etwa um die Motive des Widerstands in Vietnam machen. Gekrönt würde dies von echter Entscheidungsfreiheit, sodass der Spieler Befehle ablehnen kann, wenn diese zu Kriegsverbrechen führen. Es ist eine Herausforderung für die Entwickler, diese mehrdimensionale Realität in spannende und spielmechanisch wirkungsvolle Spiele zu packen. Wir Spieler und die Kritiker stehen dann aber auch in der Pflicht, entsprechende Anstrengungen seitens der Entwickler zu würdigen.

Matthias Gidda

Testvideos

Auseinandergerissene Videos

► Was ihr bei den Testvideos in dieser Ausgabe gemacht habt, kann ich nicht gutheißen. Klar, ihr wollt Struktur reinbringen und die einzelnen Kategorien wie Gameplay, Story und Technik getrennt behandeln, aber: Das konntet ihr früher auch ohne diese Rubriken-Einblendungen. In meinen Augen reißt es das gesamte Video zu einem Spiel völlig auseinander, und es zwingt die Redakteure, über manche Bereiche mehr Worte zu verlieren als notwendig. Beispiel: Back to the Future: It's About Time. Es ist ein Adventure von Telltale, und wer Sam & Max gespielt hat, kann sich ungefähr vorstellen, wie es um die Technik bestellt ist.

Ich mochte eure Videos früher besonders, wenn sie sich nicht zu ernst nahmen. Und wenn sie ein bestimmtes Thema von Anfang bis Ende verfolgen konnten, teilweise auch mit Running Gags dazwischen, die mein Vater und ich bis heute zitieren. Aber wenn ihr weiterhin Story, Gameplay, Technik und alles andere getrennt behandelt, als wäre es ein Ersatz für die Artikel im Heft (was sie nicht sein sollten, sondern vielmehr eine Ergänzung), dann sind die schönen Videos von früher einfach nicht mehr möglich. Deshalb meine Bitte an euch: Hebt euer neues Konzept auf und macht die Videos wieder so wie vorher.

Michael Klauß

Fehler!

Dass das Leben weder Ponyhof noch Wunschkonzert ist, wissen die meisten Menschen. Der GameStar-Redaktion indes ist das völlig egal. In den Büros finden Wendy-Leser und Knabenmorgenblütenräumer einen sicheren Unterschlupf. Hier biegt man sich die Realität in einem Maße nach den eigenen Vorlieben hin, wie es Karl-Theodor zu Guttenberg und J.R.R. Tolkien zusammen nicht schaffen würden. Ein Auszug aus einer Chronik des Wahnsinns:

Test: Dungeons

Er trägt sein blondes Haar wirr um die Stirn, zuweilen Blusen mit romantischen Puffärmelchen und behauptet, er wäre ein mächtiger Pirat. Wenig verwunderlich also, dass für den stellvertretenden Chefredakteur Christian Schmidt auch die Folterkammern und Todesfallen aus dem Spiel Dungeons als realistisch durchgehen. Leser Paul Etling fand diese Einschätzung im Wertungskasten zum Spiel zuerst ominös und dann verständlich. Er vermutet unter dem IDG-Verlagsgebäude einen Kerkerkomplex, um dort »ahnungslose Trainees zu testen«. Herr Schmidt wedelte auf unsere Nachfrage nach einem Kerker nur mit dem Säbel.

Video: Cities in Motion

Auch wenn's zunächst nach einem Ausbruch des Schmidt'schen Irrsinns klang – die Behauptung im Video zu Cities in Motion, Wiener Würstchen würden zu Wien gehören wie der Prater und das Schnitzel, stammte aus der wirren Feder von des freien Mitarbeiters Martin Deppe, Christian Schmidt las nur vor. Allerdings war Deppe – wenig überraschend – lange Jahre stellvertretender Chefredakteur von GameStar. Ein Posten, bei dem Wahnsinn und Ignoranz gegenüber gewissen Realitäten ein Einstellungskriterium zu sein scheint. Auf den Hinweis von Holger Fassel, die Wiener Würstchen würden nur so heißen, weil ein Herr Wiener sie seinerzeit in Frankfurt erfunden habe, erwiderte Deppe nur: »Wenn schon einer Fassel mit Nachnamen heißt ...«

Lesercharts

Die Zeiten ticken für ihn anders. Mal schmeißt er sich eine schwarze Kutte über und ist Assassinen-Vater im Dritten Kreuzzug, dann wieder ein mysteriöser Mensch mit Koffer und Brechstange, der Menschen in unbestimmten Zukunftsszenarios zu Blut und Morden animiert. Michael Grafs eingebauter Kalender springt hin und her, wie es ihm passt. So behauptete er in den Lesercharts der Ausgabe 3/11, der Ego-Shooter Crysis 2 sei wieder da. Leser Daniel Oberndorfer: »Wieder da? Crysis 2 erscheint doch erst am 24. März 2011!« Michael Graf schaut auf seinen nacktes linkes Handgelenk, lacht und kontert: »Für mich war es nie weg!«

PET

◀ Was aber, wenn der Zuschauer Sam & Max nicht gespielt hat? Keine Sorge, wir sind nicht sklavisch an die Rubriken gebunden. Wenn ein Redakteur der Meinung ist, dass es überflüssig ist, speziell auf einzelne Aspekte einzugehen, dann kann er sie auch weglassen. Und nochmals keine Sorge: Wir haben unseren Humor mit der neuen Rubrikierung nicht verloren.

Petra Schmitz

Sehr cooles Design

► Das modernere, fast schon Science-Fiction-mäßig anmutende Info-Interface in den Videos finde ich im großen und ganzen sehr gelungen, ebenfalls die geordneten Sektionen mit Overview, Story, Technik und so weiter. Natürlich ist es nun etwas fragmentierter, und das eigenwillige Design, dass ich sehr cool finde, bringt einen aus der Stimmung des jeweiligen Spiels leider etwas heraus. Trotzdem wirkt es durchdacht. Nur sollte demnächst aber auch das Menü in ähnlichem Design gestaltet werden, um es gänzlich abzurunden. Schade finde ich, dass beim Fazit nun nicht mehr der Redakteur gezeigt wird, das war persönlicher gemacht. Aber ich versteh schon, man will sich ja nicht immer kameratauglich machen müssen, und außerdem wird man ja älter. **Roman Rasper**

◀ Vielen Dank für das Lob und die Verbesserungsvorschläge! **Christoph Klapetek**

Atmosphäre-Killer

► Alle drei Änderungen sind für mich klare Atmosphäre-Killer! Die Zwischenüberschriften reißen mich im Minutentakt aus der Atmosphäre heraus, der Namenskasten wirkt auf mich unsäglich aufdringlich-konsolid, und was den GameStar-Abspann betrifft: War der nicht schon einmal nach Leserprotesten entfernt worden? Das ist umso bedauerlicher, als ihr mit eurer DVD-Gestaltung der Konkurrenz eigentlich um Lichtjahre voraus seid. Diesen Vorsprung solltet ihr nicht durch Verschlimmbesserungen dieser Art leichtfertig verspielen. Mein gut gemeinter Rat: Besagte Änderungen ersatzlos streichen und zur stimmigen Gestaltung der Ausgabe 02/2011 zurückkehren! **Bernd Schnepel**

Tomb Raider

Lob

► Hallo GameStar-Team, ich muss mal loben! Es geht um den Artikel mit Lara Croft. Ich bin kein Freund dieser Serie, aber dieser Artikel hat mich gefesselt. Klar, das Spiel erzählt eine neue, dunklere Geschichte, aber

ich muss Petra für die Art und Weise des Artikels ein Kompliment aussprechen! Tomb Raider ist so gut beschrieben, dass ich mich sogar auf das Spiel freue, obwohl ich eigentlich nichts (außer den Artikel) über das Spiel weiß und es eigentlich gar nicht mein Genre ist (ich bin vielmehr Call-of-Duty-Spieler). Als stolzer Besitzer des GameStar-Abos erwarte ich diesen hohen Standard aber auch von euch und bisher wurde ich nicht enttäuscht. **Damir Skaro**

Betas gegen Geld

Beunruhigender Trend

► Zuletzt durch eure Artikel über Minecraft animiert möchte ich meine Meinung über eine Entwicklung mitteilen, die mich spätestens seitdem sorgt. Und zwar die Veröffentlichung von Beta-Versionen, welche dann als Einnahmequelle genutzt werden. Als EA vor einiger Zeit ankündigte, für Betas Geld nehmen zu wollen, schlug das sehr hohe Wellen und zog den Zorn der Spieler auf sich. Zugegeben, heutzutage ist das Schema anders. Es wird ein Spiel veröffentlicht, Beta darunter geschrieben, und das Spiel, in der Regel optional, zum Kauf angeboten beziehungsweise mit einem Item-Store versehen. Im Falle von Browserspielen ist das im Grunde schon Standard.

Ich habe die Befürchtung, dass wir uns zu sehr an das Wort »Beta« gewöhnen. Hersteller haben es bequem. Das Spiel ist unfertig, also kann man sich stets darauf berufen und muss somit praktisch nie fürchten, für ein unfertiges oder fehlerhaftes Spiel in irgendeiner Form zur Verantwortung gezogen zu werden. Dennoch kann man es bequem als Einnahmequelle nutzen, denn es hat sich ja erwiesen, dass viele Spieler viel Geld in diese Item-Stores stecken. Entsprechend dauern Betaphasen bei diesen Spielen Monate oder gar Jahre oder enden einfach nie. Ich finde diesen Trend beunruhigend und meine: Wenn ein Entwickler oder Publisher mit seinem Spiel Geld machen möchte, egal auf welche Weise, dann sollte es gefälligst auch fertig sein. **Alexander Klös**

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- 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 schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

◀ Immerhin wird im Falle von Minecraft und den Browserspielen klar kommuniziert, dass es sich um Beta-Versionen handelt. Andere Entwickler und Publisher sind da häufig nicht so ehrlich, stellen wissentlich unfertige Produkte ins Regal und hoffen – oft zurecht – dass sich die Kunden in ihr Schicksal fügen und mit dem fehlerbehafteten Produkt leben. **Daniel Matschijewsky**

Kopierschutz

Keine Waffe gegen die Piraterie

► Mein Kommentar zur Kolumne »Die Kopierschutz-Realität« in der Ausgabe 3/11: Abgesehen davon, dass Aktivierungen auch Online-Benutzern viele Probleme bereiten (wie etwa die Unterbindung des Weiterverkaufsrechts), frage ich mich, wie die Argumentation auf Seiten der Vertriebe selbst aussieht. Während sich Buch-, Film- und Musik-Vertriebe bemühen, ihren Produktkatalog dauerhaft anzubieten, gehen Software-Unternehmer den entgegengesetzten Weg und versehen ihre Produkte mit Zeitlimits. Geht der Betreiber in Konkurs oder lohnt sich der Serverbetrieb finanziell nicht mehr, verlieren die Kunden ihre Spiele. Effektiv sind also illegal beschaffte Kopien solcher Produkte letztlich die einzigen, die auch längerfristig zuverlässig funktionieren werden, während teure Originale im Vergleich qualitativ abfallen. Ob sich diese Fakten auf Dauer mit der Argumentation vereinbaren lassen, Aktivierungen seien eine wirkungsvolle Waffe im Kampf gegen die Piraterie, bezweifle ich stark. **Daniel Saner**

◀ In der Regel ist es so, dass der Online-Kopierschutz für Spiele, die schon eine Weile auf dem Markt sind, per Patch abgeschaltet wird. So stellt man sicher, dass die Programme auch nach einer Einstellung der Anmelde-server funktionieren. **Michael Graf**



Tomb Raider: »Ich freue mich auf das Spiel, obwohl es eigentlich gar nicht mein Genre ist.«