



Leserbriefe

Gewalt kann schön sein Abstoßend

► Die vielen Verallgemeinerungen und Wertungen in den Thesen des Artikel waren sehr unangebracht. Zum Beispiel: »Kein Mensch kann sich dem ästhetischen Eindruck von Gewalt entziehen.« Ich finde Gewalt eher abstoßend und bedrückend. Für mich war die Essenz (Anm. d. Red: aus dem letzten Absatz des Artikels) eigentlich nur, dass alle Leute, die Shooter und die Gewalt darin ablehnen, dies aus Angst tun, da sie sich vor der Aufhebung des moralischen Empfindens fürchten. Ich finde auch, dass die Rolle, die der Gewalt in Videospielen durch den Artikel beigemessen wurde, übertrieben ist. Zum Beispiel war es mir völlig egal, dass Borderlands hierzulande geschnitten wurde. Das hat meinen persönlichen Spielspaß kein bisschen gemindert.

Katharina Kaufmann

◀ Vorneweg: Vielen Dank für Ihre ausführliche Auseinandersetzung mit dem Artikel, die wir leider nur in kurzen Auszügen abdrucken können! Uns ging es bei diesem Beitrag im Kern um zwei Dinge. Erstens: Eine Antwort auf die Frage, warum es über-

haupt möglich ist, dass wir Darstellungen von Gewalt ästhetisch schön finden können. Zweitens: Die Annahme zu beseitigen, wer Gewaltdarstellungen in Spielen faszinierend findet, sei automatisch primitiv und nicht ganz richtig im Kopf, denn das ist unserer Meinung nach ausgrenzender Unsinn. Bei der Aufarbeitung eines so komplexen Themas auf wenigen Seiten sind Generalisierungen und Vereinfachungen leider unvermeidlich. Natürlich empfindet nicht jeder Mensch gleich. Wir vertrauen in solchen Fällen darauf, dass wir unseren Lesern solche Selbstverständlichkeiten nicht extra erklären müssen. Ein Missverständnis möchten wir aufklären: Im letzten Absatz geht es um nicht um diejenigen Menschen, die Gewaltdarstellungen hässlich finden. Er bezieht sich allein auf die »Killerspiel«-Debatte, die von Extremen bestimmt wird. Wer so weit geht, dass er Spiele mit gewalttätigen Inhalten verbieten will, so die Aussage des Artikels, wird vielleicht von der irrationalen Angst getrieben, die Dr. von Brincken beschreibt. Falls dies nicht eindeutig formuliert war, tut uns das leid.

André Peschke

Project Eternity Falsche Vergleiche

► Als großer Fan von Rollenspielen alter Schule wie zum Beispiel Baldur's Gate habe ich Herrn Lenhardts Artikel zu Project Eternity mit großem Interesse gelesen. Kritisieren möchte ich, dass das Spiel mit völlig falschen Vergleichen bedacht wird. Im Artikel erwähnt werden Spiele wie The Witcher oder Mass Effect. Obwohl diese Spiele noch unter dem Genre »Rollenspiel« laufen, haben sie doch sehr viele Actionelemente, die den Vergleich hier absolut fehl am Platz wirken lassen. Ein Spiel, auf das im Gegenzug gar nicht eingegangen wird, und das ich in diesem Zusammenhang eher vermutet hätte, ist Dragon Age: Origins. Von eu-

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.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

ren Lesern zum Spiel des Jahres 2009 gewählt, scheint der Titel – vielleicht auch dank seines misslungenen Nachfolgers – bei euch schon in Vergessenheit geraten zu sein. Dabei gibt es so viele Parallelen mit den alten Klassikern. Eine mehrköpfige Party. Eine Pausenfunktion. Charaktere mit Charakter. Morrigan beispielsweise ist einer der weniger Spielecharaktere, die mir wirklich lange im Gedächtnis geblieben sind, nicht nur dank ihres Äußeren, sondern vor allem wegen ihrer bissigen Kommentare gegenüber Alistair. Bevor ihr Project Eternity also nun als den Retter der klassischen RPGs hinstellt, erinnert euch bitte an dieses Spiel.

Frederik Busch

Ich bin verwundert

► Eure Vorschau zu Project Eternity war gut, auch ich bin ein Fan von Baldur's Gate und Co. und hoffe, dass Project Eternity ein tolles Spiel wird. Ich finde nur, dass Heinrich Lenhardt und Michael Graf etwas vergessen haben: Sie schreiben davon, dass es lange kein Spiel im Stil von Baldur's Gate und Icewind Dale mehr gegeben hätte, aktuell läge mit Skyrim und Mass Effect der Fokus eher auf einzelnen Helden, Shooter-Elementen und zurückgefahrenen Rollenspiel-Inhalten. Wörtlich heißt es auf Seite 19 sogar »Warum ist niemand früher drauf gekommen ist [sic], dieses Prinzip erneut aufzugreifen?« Da muss ich fragen: Habt ihr noch nie von diesem »Dragon Age« gehört? Das Spiel taucht, glaube ich, nirgends im Artikel auf. Ich habe jetzt nicht mehr euren damaligen Test parat, meine aber, dass ihr es insgesamt als würdigen Nachfolger der früheren Bioware und Black Isle-Rollenspiele mit Party-Management und so weiter gesehen habt. Entweder war Dragon Age für Bioware und EA erfolgreich, dann widerspricht es



»Ein Spiel, auf das im Gegenzug gar nicht eingegangen wird, und das ich in diesem Zusammenhang eher vermutet hätte, ist Dragon Age: Origins.«



» Auf jeden Fall habe ich das Gefühl, dass **Anno Online** wohlwollender beurteilt wurde als eben Neverwinter.«

eurer Aussage im Artikel, wonach es heute kein Budget und keinen großen Publisher mehr für solche Spiele gäbe. Oder Dragon Age war ein Misserfolg, und heute kann tatsächlich nur noch Kickstarter so ein Spiel finanzieren, dann würde das Beispiel Dragon Age eure These unterstützen. In beiden Fällen verwundert es mich, dass ihr das Spiel nicht nennt.

Matthias Gidda

Unzureichende Recherche

► In eurer Titelstory zu Project Eternity stellt ihr an mehreren Stellen die Unterschiede zwischen D&D und dem Regelsystem des Spiels dar. Dazu muss ich ein bisschen »nerden«, denn dem Autor sind da leider ein paar Fehler unterlaufen. Der Artikel liest sich, als wäre da nur noch eine ungefähre Erinnerung an AD&D 2nd Edition, wie es in den Baldur's Gate und Co. genutzt wurde, und als hätte man keine richtige Erfahrung mit der Pen&Paper-Vorlage. Besonders aufgefallen ist mir der Kasten »Das Rüstungssystem« auf Seite 21. Während es stimmt, dass in den ganz alten D&D- und AD&D-Regelwerken eine möglichst niedrige, am besten negative Rüstungsklasse erstrebenswert war, verwendet D&D schon seit der dritten Edition möglichst hohe Werte. Aber auch schon bei AD&D gab es mehr als nur die Rüstungsklasse, die in Project Eternity zur Abwehr wird. Die drei anderen Werte finden sich nahezu eins zu eins unter dem Oberbegriff »Rettungswürfe« wieder. Im Kasten »Die Klassen« auf Seite 15 gehören alle Klassen bis auf »Chanter« und »Cipher« zu den Standardklassen im Spielerhandbuch der dritten Edition von D&D, die bei Obsidian (Foto auf Seite 17) ganz unauffällig auf dem Tisch liegt. Auch die Designs auf der Kickstarter-Seite lehnen sich extrem stark an die Gestaltung der verschiedenen Bücher zur dritten Edition an. Da liegt der Gedanke also nahe, dass da nicht das Rad neu erfunden als eher auf Bewährtem aufgebaut wird. Das ist ja auch in Ordnung – nicht umsonst hat Wizards of the Coast das Regelset unter der Open Gaming License auch Dritten zur Verfügung gestellt. Mir ist klar, dass nicht jeder Artikel in einer Tiefe recherchiert werden kann, die jeden einzelnen Leser zufriedenstellt, der sich schon sehr lange mit einem Thema befasst. Mir ist nur unklar, wieso solch tiefgreifende Vergleiche in eine Titelstory aufgenommen werden, wenn die Recherche nicht gemacht werden konnte.

Michael Herzog

Neverwinter Unfair

► Ich glaube, dass Sascha Penzhorn den Punkt »Sämtliche Beute ist auch ganz ohne Mühe für echtes Geld zu haben« im Test zu negativ betont. Natürlich kann ich diese Argumentation verstehen. Doch erinnere ich mich an andere Free2Play-Titel wie Anno Online, bei denen positiv hervorgehoben wurde, dass man alles erreichen kann, indem man mehr Mühe und Zeit investiert und dafür kein Echtgeld ausgeben muss. Indem man diese Argumentation nun umdreht, ergeben sich folgende Fragen: Ist diese Bewertung fair? Muss man für Free2Play-Titel andere Maßstäbe anlegen? Auf jeden Fall habe ich das Gefühl, dass Anno Online wohlwollender beurteilt wurde als Neverwinter.

Sebastian Scholz

Tides of Numenera Massiver Fehler

► Sehr geehrter Herr Gebauer, Ihnen ist ein massiver Fehler in der Preview zu Torment: Tides of Numenera unterlaufen. Sie schreiben in vollkommen uninformativer Weise, Planescape: Torment sei das beste Rollenspiel aller Zeiten. Dies ist wahr, aber leider eben nicht die ganze Wahrheit. Planescape: Torment ist – alle Genres überspannend – das tiefste, atmosphärischste, intelligenteste, kreativste, kurzum das beste Spiel, das bislang erschienen ist.

Felix Seeliger

◀ Lieber Herr Seeliger, Ihnen ist leider ein massiver Fehler in Ihrer E-Mail unterlaufen. Beim tiefsten, atmosphärischsten, intelligentesten, kurzum besten Spiel, das bislang erschienen ist, handelt es sich selbstverständlich um Deus Ex.

Jochen Gebauer

Fehler!

Kennen Sie eigentlich den wissenschaftlich korrekten Ausdruck für »so ist das aber überhaupt nicht gewesen«? Keine Sorge, Tobias Veltin kennt ihn auch nicht und fabuliert bei seiner Vorschau zu Wolfenstein: The New Order lieber bedeutungsschwanger von einer »kontrafraktischen Geschichte«. Burkhart von Klitzing ruft »Fehler!«, schließlich müsse es »kontrafraktische Geschichte« heißen, mit Frakturen habe das ja nichts am Hut, und normalerweise würden wir ihm zustimmen und Tobi für diesen Fauxpas die Beine brechen, aber Burkhart hat den albernsten Fehler doch glatt überlesen:

Erik Finger weist uns nämlich darauf hin, dass Tobi im gleichen Wolfenstein-Artikel die Nazi-Schergin Frau Engel zur »Obersturmbahnführerin« erklärt. Zur Strafe muss er seine Beine behalten und »Die schönsten Bahnstrecken Deutschlands 2: Heidekrautbahn« schauen. Zwölfmal.

Als »kontrafaktisch« könnte man übrigens auch das Bild bezeichnen, mit dem Antonia Seitz beim Special zu den schwersten Spielen aller Zeiten den Klassiker Prince of Persia aus dem Jahre 1989 illustrieren wollte – es stammt nämlich aus Prince of Persia 2 (1991). Messerscharf erkannt hat das Matthias Höser. Damit das nicht nochmal passiert, haben wir Antonia im Büro eingeschlossen und sie zwei Tage lang mit dem erfolgreichsten Song des Jahres 1989 beschallt. Seitdem redet sie mit ihrem Auto und kichert »I've Been Looking for Freedom« vor sich hin. Vielleicht waren wir zu streng ...

Holger Federwisch rätselt unterdessen über das von Michael Graf ersonnene Kreuzworträtsel. Die 89 waagerecht fehlt, die 94 senkrecht auch, die 24 und 43 sind vertauscht, und das Strategiespiel Z wurde nicht von Eon, sondern von Renegade veröffentlicht. Als wir Michael mit diesen Vorwürfen konfrontieren wollten, erhielten wir lediglich eine Abwesenheitsnotiz: »Ich bin auf der E3, ätsch!«. Also haben wir seinen Rückflug nach Karatschi umgebucht. Ätsch!

Unser Leser Harald Palmanshofer war sehr erstaunt, als er bemerkte, dass eine **GameStar in Thailand am Strand** rumgammelte. Die soll uns mal nach Hause kommen!

