



Die Stalin-Problematik Nur zwei Möglichkeiten

► Ich habe mich sehr über den differenzierten Artikel von Herrn Graf gefreut, in welchem er sein Verständnis für zwei verschiedene Parteien/Nationalitäten ausdrückt, die von einem Spiel vor den Kopf gestoßen wurden. Spiele können meines Erachtens (wie sämtliche Medien) in Bezug auf den Zweiten Weltkrieg zwei Wege beschreiten. Erstens: Die Geschehnisse derart überzeichnen, dass der satirische Aspekt auf den ersten Blick deutlich wird, ohne die Gräueltaten der damaligen Zeit zu verherrlichen. Gelungene Beispiele sind hier Filme wie *The Producers* oder *Inglorious Basterds* sowie – soweit bislang einschätzbar – das neue *Wolfenstein: The New Order*. Zweitens: Ein reflektiertes, wahrheitsgetreues und unverklärtes Bild der Geschichte abliefern und den Krieg als das darstellen, was er ist – unmenschlich und abartig. Warum nicht beispielsweise im neuen *Company of Heroes* auf der einen Seite Stalingrad verteidigen und auf der anderen Seite die erwähnte Massaker von Katyn »nachspielen«? Alle Gewissensbisse inklusive. Oder im dritten Teil *Pearl Harbour* verteidigen und die Bombe über Nagasaki abwerfen. In Teil 4 werden dann britische Bomber über

Leserbriefe

Hamburg abgeschossen und gleichzeitig jüdische Häftlinge vom Osten nach Dachau verlegt. All diese Taten heben sich nicht gegenseitig auf und relativieren sich, sondern stehen gemeinsam für die Abscheulichkeit des Krieges. **Dominik Cholewa**

Endlich erwachsen werden

► Am Ende seiner (sehr guten!) Kolumne fragt Michael Graf, ob für Spiele mit Setting im Zweiten Weltkrieg der historische Kontext wichtig ist oder nicht. Meiner Meinung nach lautet die Antwort klar: Ja! Ich denke, das Medium der PC-Spiele sollte inzwischen erwachsen genug sein, genau wie Filme dasselbe Thema auf ganz unterschiedliche Art und Weise zu beleuchten; man vergleiche zum Beispiel die Filme *Stalingrad* (1993) und *Inglorious Basterds* (2009). Dabei ist ein eher historisch-korrektes Anti-Kriegs-Spiel ebenso gut vorstellbar wie die bisher vorherrschenden hurrapatriotischen Ein-Mann-gewinnt-den-Krieg-Spiele à la *Call of Duty*. Oder eine die moralische Dimension weitgehend ausblendende Militärsimulation wie das mäßige *Iron Front: Liberation 1944*. Natürlich riskiert ein Entwickler, der sein Spiel weltweit verkaufen will, es immer, einen Teil der potenziellen Kundschaft zu verprellen, wenn die Taten ihrer Vorfahren in schlechtem Licht dargestellt werden. Tatsache ist aber, dass im Zweiten Weltkrieg alle Kriegsparteien Kriegsverbrechen begangen haben, wenn auch auf unterschiedliche Weise und in unterschiedlichem Ausmaß. Ein historisch korrektes Spiel sollte dies auch so darstellen. Schafft man es, dies in eine gute Story einzubinden, gelingt es vielleicht endlich, ein gutes Anti-Kriegs-Spiel zu machen, das gleichsam unterhaltend wie lehrreich ist. Ich persönlich würde mir, wie bestimmt viele deutsche Spieler, endlich mal ein Spiel aus deutscher Sicht wünschen, zum Beispiel ein Actionspiel, in dem man als fanatischer Wehrmachtssoldat in den Krieg gegen Polen zieht und dann nach und nach durch das erlebte

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.

Grauen des Krieges den Glauben an die NS-Ideologie und den »Endsieg« verliert, bis man schließlich, je nach Spielweise, desertiert, vor ein Kriegsgericht kommt, Kriegsgefangener wird oder schlichtweg fällt. Dies wäre endlich mal ein erwachsenes Spiel zu dem Thema (selbstverständlich auch nur für Erwachsene geeignet). Ich finde, es ist Zeit, dass sich unser Medium nicht mehr vor solchen schwierigen Themen drückt!

Leonard Böhm

Lies ein Geschichtsbuch!

► Meine bescheidene Meinung zu dem Thema? Ein Spiel ist ein Spiel und soll vorrangig unterhalten. Natürlich ist historischer Kontext wichtig und darf nicht fehlen. Allerdings ist historischer Kontext mit Vorsicht zu genießen. Für die einen mag eine wichtige historische Figur ein großer Held sein, für andere ist er ein Schlächter. Stalin ist ein gutes Beispiel. Er hat auf der einen Seite die Nazi-Invasoren zurückgeschlagen, was gut war, auf der anderen Seite gibt es aber auch das Massaker von Katyn. Die vernünftigste Vorgehensweise wäre, Stalin-Parolen in *World of Tanks* rauszulassen. Es gibt genug andere gute Parolen, die man sich auf seinen Panzer schreiben kann, ohne dabei zu riskieren, den ein oder anderen vor den Kopf zu stoßen. SerB [Sergey Burkatovskiy, der Lead-Designer von *World of Tanks* – Anm. der Redaktion] selbst pflegte zu sagen: »You want realism? Join the Army!« Nun, wandeln wir den Satz etwas um: »You want historical accuracy? Go read a history book!« **Anonym**

Allein die Unterhaltung ist wichtig

► Man kann die Bedenken der Polen über die Stalin-Parolen sicherlich verstehen und erst recht den Unmut der Russen über die negative Darstellung der Roten Armee in



Sind Spiele wie *World of Tanks* reine Unterhaltungsprodukte oder sollten sie mit dem historischen Kontext verantwortungsvoller umgehen?



Homosexuelle Szene in *Mass Effect 3*: Leser Andrij Sytnyk würde sie gerne ausschalten dürfen.

Fehler!

So geht das nicht weiter. Schon wieder ein Monat (fast) ohne Fehler. Dieser Entwicklung muss energisch Einhalt geboten werden. Als erste Sofortmaßnahme haben wir Michael Graf nochmal in die Isar geworfen. »Aber ich habe doch gar nichts falsch gemacht«, hat er gerufen. Eben drum, Micha. Eben drum. Immerhin konnten wir unseren Autor Patrick Mittler gleich hinterherwerfen, denn in seinen Test zu *Little Dew* haben sich zwei Fehler eingeschlichen: Zum einen hätte die Preis-Leistungsnote anhand der GameStar-Formel »gut« und nicht etwa »befriedigend« lauten müssen, zum anderen finden sich die fehlenden Innovationen und Überraschungen des Spiels doch tatsächlich als Pro-Punkt im Wertungskasten wieder. Bemerkte haben das übrigens David Seinsche und Dirk Lubrich. Auch Toby Marquardt konnte wenigstens noch einen Fehler beisteuern (siehe Bild). Zur Strafe haben wir Florian Heider in die Isar geworfen. »Aber ich habe doch gar nichts falsch gemacht«, hat er gerufen. Eben drum, Flo. Eben drum.

Company of Heroes 2. Aber bei allem Verständnis halte ich persönlich ein Spiel in erster Linie für ein Spiel. Ich habe kein Problem damit, mich durch Horden von Deutschen zu metzeln, sofern es denn Spaß macht und kurzweilig ist. Klar ist aber auch, dass ich ein Produkt unserer deutschen Gesellschaft bin, das heißt mit wenig Patriotismus, mit gebrochenem Verhältnis zur Nation, grundsätzlich superkritisch allem Nationalen gegenüber, ja sogar mit einer unterschweligen Verachtung der eigenen Nation gegenüber (wie es einem in der Schule und in der Öffentlichkeit beigebracht wurde); ich nehme an, dass die Polen und Russen doch ein ganz anderes Verständnis gegenüber ihrer eigenen Nation haben. Man kann es vielleicht nachvollziehen, dass sie empfindlich reagieren, wenn in ihren Augen ihre Nation beschmutzt wird und dabei vergessen wird, dass es sich eigentlich nur um Spiele handelt. Nochmals: Ich persönlich sehe nur den Unterhaltungswert in einem Computerspiel und habe kaum Bedenken, wenn es um den historischen Kontext geht. Spieler aus anderen Ländern wie Russland und Polen mit einem anderen Wertesystem mögen das anders sehen. Ich respektiere dies, aber für mich ist der historische Kontext und die Korrektheit desselben vollkommen irrelevant – allein der Unterhaltungswert ist wichtig. **Bruno**

◀ Leider können wir nur einen Teil der zahlreichen Zuschriften zur Stalin-Problematik abdrucken, aber wir bedanken uns ausdrücklich bei allen Lesern, die uns ihre Gedanken zu diesem ebenso sensiblen wie kontroversen Thema mitgeteilt haben. Während die einen vom Medium Spiel endlich den Mut erwarten, dass es den Krieg mit allen moralischen Konsequenzen realistisch abbildet, ist für die anderen in erster Linie der Unterhaltungswert relevant. Uns würde brennend interessieren, wie das die übrigen Leser sehen. Deshalb finden Sie eine Umfrage zu diesem Thema auf www.gamestar.de – das Ergebnis veröffentlichen wir dann in der nächsten Ausgabe. Natürlich können Sie uns Ihre Meinung bis dahin auch schreiben, wir freuen uns drauf! **Michael Graf**

Homosexualität in Spielen Schwule Szenen ausschalten

► Es ist schon bezeichnend, dass man sich als erwachsener Familienvater und Mann im Europa des 21. Jahrhunderts dreimal überlegt, ob man seine Meinung zu einem

Thema äußern will. Nach einiger Zeit habe mich aber dennoch entschieden, meine Auffassung mitzuteilen. Das Thema Homosexualität in Computerspielen hat mich manchmal schon geärgert und zwar aus einigen bestimmten Gründen. Spätestens als bei *Mass Effect 3* die gefühlte halbe Mannschaft aus Homosexuellen bestand, die mich entweder angemacht oder abgelehnt haben, kam ich mir vor wie in einem falschen Film. Das sexuelle Begehren bestimmter Gruppen interessiert mich eher weniger, allgemein finde ich, dass Sexualität überbewertet wird – aber bei *Mass Effect 3* musste ich erleben, dass langjährige Mitkämpfer wie Kaidan plötzlich schwul waren und mich anmachten. Dies führte zu der Situation, dass ich nicht mehr unbeschwert die Gespräche im Spiel führen konnte, weil ich die Sorge hatte, plötzlich angemacht zu werden oder in eine peinliche Situation geführt zu werden, in die ich nicht hineinkommen wollte. Falls es den Spielentwicklern nicht klar ist: Homosexualität ist für Heterosexuelle nicht attraktiv oder spannend, sondern eher unangenehm. Umgekehrt ist es genauso. Genauso wenig wie eine homosexuelle Frau sich von einem Mann angemacht wissen möchte, ist es umgekehrt. So war es eher verblüffend und lächerlich, dass mir eine Dame der Crew auf der Couch am Abend nach einem Drink plötzlich offenbarte, dass sie nicht auf Männer stehe. Mal ehrlich, keine homosexuelle Frau würde auch nur im Entferntesten darauf eingehen und mit dem Kapitän ins Zimmer hochgehen – es ist doch klar, dass es sich um ein romantisches Treffen handelt. Womöglich hat es nur mit der Technologie zu tun, mit der Komplexität des Storytelling, aber es hat mir gehörig die Stimmung versaut. Auch bei *Fable* haben mich die übrigens ausnahmslos hässlichen »Lustherren« eher angeekelt als amüsiert. Als heterosexueller, weißer Mann – der trotz der gegenteiligen Vermutungen bei der GaymerX – dennoch und nachhaltig zur Mehrheit der Käufer von Computerspielen zählt, kann ich nur um eines bitten: Ich hätte gerne einen »Gayness-off«-Knopf in den Optionen der Spiele. Damit sind dann automatisch all diese Funktionen und Sprachoptionen abgeschaltet, bei denen man plötzlich in einer Romanze mit einem Kampfgefährten steckt. Homosexuelle können ihre Gelüste ausleben und sich widergespiegelt sehen, wie sie möchten. Man sollte aber bedenken, dass nur knapp vier Prozent der Menschen homosexuell sind, also keineswegs die Mehr-

heit, sondern eine kleine Minderheit. Man hat sie selbstverständlich zu respektieren, wie sie sind, aber Respekt ist keine Einbahnstraße. **Andrij Sytnyk**

Skyrim: Falskaar Wo ist die Mod?

► Entweder bin ich unfähig, sie zu finden, oder euch ist ein Fehler unterlaufen. In der GameStar-Ausgabe 10/2013 steht auf Seite 94 beim Bericht zur *Skyrim*-Mod *Falskaar*, dass sich ebendiese auf der XL-DVD befinden würde. Leider kann ich's nicht erkennen. Mach ich was falsch?

Thomas John

◀ Leider mussten wir *Falskaar* im letzten Moment von der XL-DVD nehmen, weil die Vollversion von *Medieval 2* nebst Addon sehr viel Speicherplatz in Anspruch nahm. Wir haben leider vergessen, den Hinweis aus dem Artikel zu entfernen, das tut uns leid. Sie finden die Mod dafür auf der XL-DVD dieser Ausgabe. **Jochen Gebauer**



Wo »Games Star« draufstand, war glücklicherweise GameStar drin. Ungeknickt.

GAMES STAR
BITTE NICHT KNICKEN