



Erst das Testen, dann die Moral Konsumenten in der Pflicht

► Christian Schmidt hat in seinem Essay sicherlich wichtige Dinge angesprochen und gute Argumente vorgebracht. Ich teile den Wunsch nach einer freien und unabhängigen Presse. Das gilt auch für Spielmagazine. Aber ich suche vergebens nach Worten, die auch den Leser ansprechen und mit dem Finger auf den Spieler zeigen. Wir leben scheinbar in einer Zeit, in der jegliche Verantwortung des Konsumenten schlicht und einfach nicht mehr existiert. Friss und stirb! Gibt es ein ungeschriebenes Gesetz, alle Informationen, ob aus dem Fernsehen, dem Radio oder der Zeitung, unüberlegt einzunehmen und zu verdauen? Ganz sicher nicht! Natürlich hat der Journalist, in diesem Fall also auch der Spieletester, die Pflicht gegenüber seinen Lesern frei und ohne Einmischung von außen seine Meinung über ein Spiel zu äußern. Er hat sich, zumindest in unserer Hemisphäre, einem freien und unabhängigen Journalismus zugewandt und sich dadurch auch einem gewissen Kodex unterworfen. Freie und unabhängige Presse ist ein Grundpfeiler unserer Demokratie! Das heißt aber nicht, dass im Umkehrschluss jegliche Eigenverantwortung des Konsumenten erlischt. Es heißt eben nicht, dass der Leser eines Artikels über ein Spiel zu glauben hat, was dort steht. Der Leser eines Zeitungsartikels, der Zuschauer einer Fernsehsendung hat die persönliche Verantwortung, was er mit den Informationen tut, die er erhalten hat. Überprüft er diese? Vergleicht er sie mit anderen Informationen? Freie, unabhängige Presse entlässt mich als Konsumenten nicht aus der Pflicht, mein eigenes Gehirn einzuschalten! **Florian Hafner**

Kein Kauf ohne Recherche

► Zunächst einmal muss ich der GameStar-Redaktion eine gewisse moralische Größe zusprechen. Solch eine, wie ich empfand, sehr harsche Kritik am System und vor allem auch an einzelnen Aussagen der Mitarbeiter so prominent Platz einzuräumen, ist

Leserbriefe

in heutiger Zeit sehr außergewöhnlich. Nun aber zur Diskussion selbst: Verfälschte Tests in Spiellemedien in der momentanen Form tangieren mich nur peripher. Mal ganz abgesehen davon, dass ich Kaufentscheidungen niemals ohne eigene Recherche treffen würde, könnte doch kein Magazin (oder keine Website) der Welt eine oder mehrere absurd verschobene Wertungen vergeben und danach noch ernst genommen werden. Wer würde einen 84er-Test zu Colonial Marines sehen und dem jeweiligen Redakteur danach noch weiter trauen, als er ihn werfen kann? Hoffentlich niemand. Dazu gesellen sich noch sämtliche Absurditäten des Wertungssystems allgemein: Wie sollen Zahlen die Erfahrungen beim Spielspaß ausdrücken? Ich nehme an, das feingestaffelte Wertungssystem der GameStar ist (auch) deshalb entstanden, um die, vielleicht irrationale, Meinung des jeweiligen Testers im Zaum zu halten. Trotzdem kann man Verfälschungen nicht vermeiden. Im Zeitalter von Youtube-Videos, die einem oft einen genauen Überblick über das Produkt verschaffen, bevor man es kauft, haben die Wertungen keine Bedeutung mehr für mich. Ich lese (und kaufe) die GameStar jeden Monat primär wegen der interessanten, tiefgehenden Artikel (hier ergeht für die letzte Ausgabe wieder einmal großes Lob an Michael Graf; aber auch der Artikel zu Kanalisationen in Videospielen oder die Gewalt- und Folterartikel verdienen meine größte Wertschätzung). Spieletests lese ich fast nur noch, um mich entweder über Verrisse zu belustigen oder eben um die persönlichen Erfahrungen und Blickwinkel des Redakteurs in Hinblick auf das Spiel zu erfahren. Der Spieletest als Reisebericht sozusagen. Dabei ist der Inhalt für das Lesevergnügen oft weniger wichtig als die Art des Geschriebenen. Kluge Wortspiele, kleine Witzchen und ein guter Aufbau des Artikels zählen. Ich würde mir mehr Platz für freiere Artikel wünschen, die (selbstverständlich auch mit Spoilern) einen Diskurs über Spiele, Handlungen und vielleicht sogar einzelne Spielmechaniken führen können. Ein gutes Beispiel wären mehrere Interpretationen von verschiedenen Redakteuren über das Ende von Bioshock Infinite gewesen. Die Spiele sollten nicht getestet und dann weggeworfen werden, gerade in der Retrospektive bietet sich so viel mehr Inhalt für intelligente, schön geschriebene Artikel. **Tjard Gude**

Es ist kompliziert

► Christian Schmidts Gastkommentar lässt mich mit gemischten Gefühlen zurück. Natürlich möchte man ihm als Leser erst einmal beipflichten, jedoch denke ich, dass die Realität häufig abweicht. An erster Stelle eines jeden Unternehmens steht die Wirtschaftlichkeit, und auch wenn man das gerne verdrängt, Verlage sind Unternehmen.

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.

Die Beziehung zwischen den »bösen« Herstellern und den Magazinen stünde bei Facebook wohl auf »Es ist kompliziert«. Beide Parteien profitieren voneinander, denn ohne Spiele kein Magazin, und ohne Tests in Magazinen weniger Umsatz für den Hersteller. Es ist auch nur natürlich, dass die Hersteller jede Möglichkeit der Einflussnahme wahrnehmen. Bezahlte Flüge klingen erst einmal befremdlich, die Privatmeilen und Steam-Codes sowieso, jedoch sollte man wiederum weder die wirtschaftliche, noch die menschliche Komponente außen vor lassen. Auch wenn ich natürlich großen Respekt vor den Menschen haben, die ihr Berufsethos über alles stellen. Wenn man von Journalisten erwartet, jedes Bier an der Hotelbar als Bestechungsversuch abzulehnen, uff, das hat für mich etwas von Selbstgeißelung. Dazu kommt in meinen Augen, dass Aktivitäten nach Feierabend sowieso Privatsache sind. Was die Sachwerte angeht, die haben schon eher Geschmäcke, aber auch hier hilft mir ein Perspektivwechsel. Niemand wird als Redakteur reich. Und ich glaube, es ist ein naheliegender Gedanke zu sagen: »Das Spiel muss ich mir schon mal nicht mehr kaufen«, oder »Das macht schon mal 200€ weniger für den Urlaub«. So gut wie jeder Mensch zieht private Vorteile aus seiner beruflichen Tätigkeit. Man kann Journalisten natürlich jetzt als Kämpfer für die Wahrheit hochstilisieren. Aber ob die Welt das hergibt? Ich befürchte nicht. Und da ist es egal, welcher Sparte das Magazin angehört. **Martin Schüßler**

Das liebe Geld

► Man muss euch schon Respekt zollen, Christian Schmidt bereitwillig drei Seiten zu spendieren, und dies auch unkommentiert stehen lassen. Allein das ist für mich schon Grund genug, euch zu vertrauen. Ich finde,

Bei einer subjektiven Erfahrung wie Computerspielen wird's Manipulation wohl immer geben – auf die eine oder andere Art wird ein Redakteur immer sich selbst einbringen (müssen) – und genau das macht ihn nicht zum Übermenschen, so wie Herr Schmidt das mit Kodex und dergleichen fordern möchte. Ein Blick auf andere Printmedien sei hier gestattet: Fragt doch mal einen Spiegel-Redakteur, ob der einen kritischen Artikel über den größten Anzeigenkunden veröffentlicht bekommt. Was ich hingegen bedenklich finde, ist, wenn Material, das noch nie wirklich von einem Redakteur gespielt wurde, als echte, selbst gespielte Preview veröffentlicht wird. Außerdem möchte ich erwähnt wissen, dass auch ihr bei der E3 oder ähnlichen Veranstaltungen halt einen Tag vorher reindürft. So, wie die Blogger oder Youtube-Stars. Was euch von der Spreu trennt, ist euer Einfluss als Medium, das seine Integrität zu wahren weiß. Diese Diskussion ist ein Schritt dorthin. Liebe GameStar, ihr macht das schon richtig. **Aaron Leufen**

◀ Previews kennzeichnen wir ja schon seit etlichen Jahren entsprechend. Wenn wir über ein Spiel berichten, das wir nur anschauen konnten, ist der Artikel mit einem »Angeschaut« markiert, bei Titeln, die wir angespielt haben, steht analog ein »Angespielt«. Bei Videos verschwimmt die Grenze allerdings manchmal tatsächlich, insbesondere dann, wenn der Kommentator von »wir« spricht, das Material aber eigentlich vom Entwickler stammt. Da geloben wir Besserung – ich erwähne es zum Beispiel diesmal in meinen Videos zu Dragon Age: Inquisition. **Michael Graf**

Regeltreue

► Ein großes Lob an euch, dass ihr das kontroverse Thema mit einem der härtesten Kritiker von euch, Christian Schmidt, begeht. Das Thema Vorteilsnahme oder Korruption, denn darüber reden wir ja hier, ist in allen Lebensbereichen präsent. Ob es das Trinkgeld beim Mechaniker ist oder fünf Euro für die Kaffeekasse auf dem Recyclinghof, wenn man Gartenabfälle hat. Oder ein Geschenk aus dem Urlaub für den Lehrer, eine Flasche Tequila für den Chef, ein Steam-Code von einem Publisher auf einer Präsentationsver-

anstaltung. All dies führt immer wieder zu einer Diskussion: Ist das einfach nur nett oder wird nun etwas erwartet? Als ich dem Mitarbeiter vom Recyclinghof das Kaffeegeld wie immer geben wollte, sagte der: »Wir dürfen das nicht mehr, wegen der Compliance oder so. Besser gesagt, ich fliege sonst raus, weil ich bestechlich sein könnte.« Diese Compliance mag man nun gut oder schlecht finden. Ich finde es schlecht, weil ich den Mitarbeitern des Recyclinghofes etwas Gutes tun wollte, immerhin keulen die von Montag bis Samstag für wenig Geld, und drei Euro sind nun wirklich ein Witz. Aber es schützt andererseits den Mitarbeitern vor dem Vorwurf der Bestechlichkeit. Dieser Vorwurf ist oft haltlos, aber es gibt eben viele stramme Mitbürger, die überall Verbrechen ausmachen. Und diese Vorwürfe gipfeln dann in den Compliance Rules, denn niemand kann festlegen, wie viel denn nun Peanuts sind und ab wo die Korruption beginnt. Also was heißt das für euch? Ich würde euch raten, dass ihr euch auch Regeln macht und diese veröffentlicht. Und euch natürlich daran haltet. Wie ihr mit dem Thema »bezahlte Reisen« umgehen werdet, ist vielleicht schwierig, denn immerhin ist eines eurer finanziellen Fundamente, dass ihr diese Reisen bezahlt bekommt. Ihr könntet vermutlich die Reisen gar nicht selbst bezahlen, immerhin sind die bei euch ein großer Kostenblock. Ihr könntet aber diese Reisekosten (Flug und Hotel) ausweisen. Und vielleicht sogar aus Transparenzgründen zum Jahresabschluss alle Reisekosten pro Publisher ausweisen. Warum nicht? Ihr müsst verstehen, dass diese Vorwürfe sonst immer im Raum stehen bleiben. Auch wenn viele das eher aus Neid machen, es schützt eure Integrität. Erstellt eine Compliance Liste und veröffentlicht die vom Publisher getragenen Kosten. So wie ihr die Kritik von Christian Schmidt veröffentlicht, so solltet ihr auch eure Spielregeln veröffentlichen. Das wäre einfach zeitgemäß. **Michael Raudies**

Lob Tolle letzte Ausgaben

► Ich möchte ein Lob für das aktuelle Heft aussprechen. Seit über zehn Jahren bin ich treuer Leser Ihres Magazins, doch die letzten Ausgaben haben mich besonders angesprochen. Dank ausführlicherem Magazinteil und informativen Hintergrundberichten gewinne ich als Leser stärker Einsicht in die Szene. Dass außerdem Formaten wie dem Essay von Christian Schmidt Platz eingeräumt wird, ist nur wünschenswert. Kurz gesagt: eine tolle Mischung. Gerne mehr davon. **David B.**

Der richtige Weg

► Euer Magazin begleitet mich nun schon seit über zehn Jahren und war damals (die Maiausgabe von 2003 war mein erstes Heft) eine wunderbare Entdeckung für einen Spieler wie mich, der nur auf dem PC zockt. Zwischenzeitlich hatte ich ein wenig das Interesse daran verloren, neben den produzierten Videos auch noch die Tests im Heft



Unverschämt! Die Risen-3-Ausgabe macht Urlaub am Strand von Kuba. Ohne uns. Dafür mit unserem Leser Steven Klameth.

zu lesen, da sich viele Informationen oft doppelten. Mittlerweile lese ich mir aber wieder (fast) jeden Artikel durch und in diesem Zusammenhang möchte ich besonders die Ausgabe 08/2014 loben. Ich war sehr positiv überrascht, dass diesmal Platz für gleich drei interessante Reportagen und das Essay von Christian Schmidt eingeräumt wurde. Besonders die acht Seiten zum Ersten Weltkrieg und dessen Thematisierung in Spielen waren sehr aufschlussreich. Diese neue Ausrichtung mit mehr Hintergrundberichten, Kommentaren und ähnlichem abseits von den üblichen Tests und Previews, ist nach meiner Meinung genau der richtige Weg und wird der GameStar noch mehr positive Alleinstellungsmerkmale geben. Davon würde ich mir auf jeden Fall mehr wünschen und ich bin auch bereit, für ein solches Magazin mehr Geld auszugeben, vor allem weil ich tatsächlich zum Lesen noch immer lieber ein Buch beziehungsweise ein Heft in den Händen halte, anstatt auf einen Bildschirm zu starren. **Felix Ritter**

Beeindruckt

Großes Lob für das letzte Heft! Schon allein das Cover hat mich zum Kauf des Magazins verleitet und die gebotenen Reportagen (Erster Weltkrieg, Indiespiele, Oculus Rift) sowie viele kleinere Beiträge wie der Gastkommentar vom Herrn Schmidt haben mich sehr beeindruckt. Auch eure Offenheit in Bezug auf schwierige Themen wie GameStar Plus oder die Diskussion um gekaufte Wertungen gefällt mir sehr. **Maximilian Paleschke**

In den Bann gezogen

Für die heutige vierstündige Zugfahrt holte ich mir ein Magazin am Kiosk. Die GameStar lachte mich direkt an. Was?! Acht Franken für eine Zeitschrift? Geht's noch?! Erst war ich skeptisch. Doch bereits nach Lesen der Titelstory zu Civ 5 (ich bin ein riesiger Civ 2 Fan) habt ihr mich wieder vollends in den Bann gezogen! Ihr habt auch nach so vielen Jahren nicht an Qualität verloren und man kann kaum genug von euren Artikeln bekommen. **Urs Guertler, Schweiz**

Das beste Cover

► Ich wollt mich nur kurz melden und sagen, dass dies wohl das beste GameStar-Cover ist, das es jemals gab. Und ich lese die Zeitschrift schon seit dem Erscheinen.

Gerhard Stranzinger

◀ Ja, wir sind auch alle sehr glücklich über das Cover. In Zukunft soll's übrigens generell aufgeräumter werden. **Jochen Gebauer**



Der Stapel Spiele und Goodies für die monatliche Aboverlosung auf dem Schreibtisch unserer Assistentin Isa Stamp.