

§ Das Shooter-Gesetzbuch §

Wäre ja noch schöner, wenn Entwickler einfach drauflos entwickeln dürften! Das Shooter-Gesetzbuch (ShooGB) bestimmt, wie Shooter auszusehen haben. Von Michael Graf

§ 1

- (1) Ein Held braucht keine Persönlichkeit, er braucht eine Waffe.
- (2) Der Begriff »Held« ist zu definieren als »Typ, der rumballert«.
- (3) Ein Held muss grundsätzlich
 1. stumm sein,
 2. in Einzelnern sprechen oder
 3. permanent seinen Unglauben gegenüber der Situation äußern (»Das kann nicht sein!«)
- (4) In gerichtlich geregelten Ausnahmefällen ist eine Frau als Held zulässig.

§ 2

- (1) Grafik geht über alles.
- (2) Wenn ein Shooter schlecht aussieht, haben alle anderen Aspekte noch schlechter zu sein.

§ 3

- (1) Eine Handlung gehört in ein Buch und nicht in ein Spiel, wenn
 1. sie die Aufmerksamkeitsspanne eines amerikanischen Teenagers (sechs Sekunden) zu einem beliebigen Zeitpunkt um mehr als 10 Prozent überschreitet,
 2. sie mehr als drei wichtige Charaktere enthält oder
 3. mehr gesprochen wird als »Ja, Sir!«, »Achtung, Granate!« und »Die Schweine haben meinen Vater/Brunder/Präsidenten und/oder meine Ehefrau entführt/ermordet! Dafür werden sie bezahlen!«. Hiervon ausgenommen sind Äußerungen nach § 1 Absatz 3.
- (2) Eine Handlung ist zudem nur dann zulässig, wenn sie
 4. im Zweiten Weltkrieg oder
 5. in einem modernen Krieg angesiedelt ist oder
 6. irgendwelche Aliens aufführt.
- (3) Die Absätze 1 und 2 gelten nur für Spiele, die sich tatsächlich verkaufen sollen.

§ 4

- (1) Menschen sind Aliens, wenn sie grün bluten. Falls der Jugendschutz fragt.
- (2) Menschen, die blau bluten, sind keine Adeligen, sondern Roboter.

§ 5

- (1) Menschen einer bestimmten Herkunft dürfen nicht formelhaft als böse dargestellt werden.
- (2) Dies gilt natürlich nicht, wenn diese Menschen erwiesenermaßen wirklich böse sind, also
 1. böse Araber,
 2. böse Russen und
 3. böse Deutsche (im Zweiten Weltkrieg).

§ 6

- Ein Bösewicht ist klar zu kennzeichnen, indem er
1. dunkle Kleidung trägt,
 2. böse dreinschaut oder
 3. jemanden umbringt, der helle Kleidung trägt und/oder nett dreinschaut.

§ 7

- (1) Quicktime-Events sind verpflichtend in
 1. Bosskämpfen und/oder
 2. Schleichpassagen.
- (2) Ein gutes Quicktime-Event erkennt man daran, dass es selbst ein altersschwacher Golden Retriever lösen kann, der mit dem Schwanz auf die Tastatur schlägt.

§ 8

- (1) Eine Gegner-KI ist absolut ausreichend, wenn sie
 1. zurückschießt,
 2. Granaten wirft oder
 3. gelegentlich in Deckung geht.
- (2) Ein Gegner, der in Deckung geht, muss in regelmäßigen Abständen daraus hervor schauen, um sich ordnungsgemäß erschießen zu lassen.
- (3) KI-Gegner haben immer unendlich viel Munition und gehen entsprechend damit um.

- (4) An mindestens einer Stelle pro Level haben so lange neue Gegner zu erscheinen, bis man
 1. weiterläuft,
 2. einen Schalter drückt und/oder
 3. irgendwas explodiert.
- (5) Absatz 1 tritt außer Kraft bei namhaften Serien, bei denen eine ausreichende Gegner-KI dadurch definiert ist, dass es Gegner gibt, die irgendwie rumlaufen.

§ 9

- (1) Sobald man den eigenen Charakter von hinten sieht, ist ein Deckungssystem Pflicht.
- (2) Das Deckungssystem muss weder zum Spiel passen noch funktionieren.

§ 10

Ein Shooter bietet genügend Entscheidungsfreiheit, wenn man sich jederzeit entscheiden kann, das Spiel auszuschalten.

§ 11

- (1) Gemäß der Gesetzesnovelle von 2004 muss ein Held immer vollständig heilen, wenn er
 1. kurz mal in Deckung geht,
 2. kurz mal nicht beschossen wird oder
 3. sich mit dem Messer eine Kugel aus dem Arm pult.

§ 12

- (1) Das Explosivfass ist unantastbar. Ein nicht explodierendes Fass ist nur dann zulässig, wenn
 1. es bereits mindestens einmal explodiert ist,
 2. sich nichts daneben befindet, das gesprengt werden muss.
- (2) Alles, was sich neben einem Fass befindet, hat gesprengt werden zu müssen.

§ 13

- (1) Der zeitliche Abstand zwischen zwei Explosionen darf maximal 12 Sekunden betragen.
- (2) Bei einem Call of Duty beträgt der akzeptable Zeitabstand maximal 1,2 Sekunden.

§ 14

- Mit Verkaufszahlen unter 100.000 wird bestraft, wer
1. im Vorfeld keinen Live-Action-Trailer veröffentlicht, der mindestens um den Faktor 235 besser aussieht als das eigentliche Spiel,
 2. bei einer Messe-Präsentation weniger als 17 Kopfschüsse und/oder Messerkills zeigt oder
 3. keine bekannte Serie
 - a. fortsetzt oder
 - b. vorher entwickelt hat.

§ 15

- Für jede verschlossene Tür hat es eine Schlüsselkarte zu geben, die
1. am anderen Ende des Levels liegt,
 2. am Anfang des Levels liegt, sodass man wieder zurücklaufen muss, oder
 3. per DLC nachgereicht wird.

§ 16

Es ist verboten, einen DLC separat zu programmieren. Jeder DLC muss zwingend aus dem bereits fertigen und vollständigen Spiel geschnitten werden.

§ 17

- (1) Falls der Held ein Tier als Begleiter hat, darf dieses Tier unter keinen Umständen sterben.
- (2) Absatz 1 tritt außer Kraft, wenn das Tier langweilig ist oder keine coole Spielmechanik mitbringt.

§ 18

- Eine Solo-Kampagne darf nicht länger sein als sechs Stunden, wenn sie
1. als Anhängsel eines Multiplayer-Shooters dient oder
 2. nicht als Anhängsel eines Multiplayer-Shooters dient.

§ 19

- (1) Ein Waffenarsenal ist hinreichend abwechslungsreich, wenn die Waffen
 1. unterschiedliche Namen tragen oder
 2. Laserstrahlen in unterschiedlichen Farben verschießen.
- (2) Ein Waffenarsenal ist hinreichend innovativ, wenn
 1. es Visiere gibt, mit denen man durch die Wand schauen kann oder
 2. die Waffen Laserstrahlen in unterschiedlichen Farben verschießen.

§ 20

- (1) Wenn ein Shooter auf den Konsolen und dem PC erscheint, dann müssen sich
 1. seine Grafik und
 2. seine Menüsam Standard der technisch schwächsten Konsole orientieren.
- (2) Die technisch schwächste Konsole erkennt man daran, dass ein handelsüblicher PC, der mit dem Vorschlaghammer zertrümmert, im Meer versenkt, von einem Wal verschluckt, aus dem gestrandeten Wal wieder herausgesprengt und danach erneut mit dem Vorschlaghammer zertrümmert wird, allerhöchstens 25 Prozent schneller ist.

§ 21

- (1) Die Gesetze der Physik und der Logik finden in einem Shooter keine Anwendung.
- (2) Ein Sturz ins Wasser darf nie gesundheitsschädigend sein. Egal, aus welcher Höhe.
- (3) Ein Held kann immer schwimmen und springen, egal, wie viel seine Ausrüstung wiegt.
- (4) Selbst wenn ein Held beliebig viele Waffen tragen kann, darf er nie beliebig viel Munition tragen.
- (5) Eine Panzerfaust belegt grundsätzlich genauso viel Rucksackraum wie eine Pistole.
- (6) Automobile haben grundsätzlich mit einer Urgewalt zu explodieren, die nahelegt, dass die Jahresproduktion einer TNT-Fabrik im Kofferraum lagert.
- (7) Absatz 1 tritt außer Kraft, wenn die Gesetze der Physik gerade gebraucht werden, also
 1. bei Puzzles oder
 2. wenn es Physikwaffen gibt, zum Beispiel eine Gravity Gun.

§ 22

Ein realistisches Szenario erkennt man daran, dass man stirbt, bevor man den Gegner sieht.

§ 23

- (1) Sollte der Spieler ein Fahr- oder Flugzeug steuern dürfen, ist es unablässig, dass
 1. sich das Fahr- oder Flugzeug so exakt lenkt wie ein Stück Seife in einer Bobbahn,
 2. der spielerische Anspruch sich darauf beschränkt, alles wegzuballern, und
 3. es keinerlei Abzweigungen oder andere Freiheiten gibt, die den Spieler ablenken.
- (2) Absatz 1 Nummer 2 gilt auch, wenn man stationäre Maschinengewehre, Granatwerfer oder andere Geschütze bedient.

§ 24

- (1) In einem Multiplayer-Shooter ist es verboten, die besten Waffen allen Spielern zugänglich zu machen. Gute Schießprügel sind ausschließlich zu verteilen an
 1. Abonnenten eines Premium-Dienstes,
 2. Spieler ohne Privatleben, die bis zum Höchstlevel spielen können, oder
 3. DLC-Käufer.
- (2) Eine gute Waffenbalance erkennt man daran, dass alle Spieler über Pay2Win jammern.
- (3) Wenn es Killstreak-Belohnungen gibt, muss mindestens die Hälfte davon nutzlos sein, der Rest übermächtig.