

# FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar\_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



## Amokläufer-Fanggruppen auf Steam

WWW

Ich habe einen gut recherchierten Artikel auf Spiegel Online (goo.gl/jExPtc) gelesen und muss zugeben, dass ich einigermaßen schockiert bin: Es gibt Amokläufer-Fanggruppen auf Steam? Es gibt Leute, die ihre Schulen in CS nachbauen und da virtuelle Amokläufe veranstalten? Es gibt Leute, die online Amokläufern huldigen, sie gar als Helden verehren? Und Valve pennt? Und ich werde als Zocker mit diesen Leuten in ein und denselben Topf geworfen? Ja, das wurde ich früher auch schon. Aber da habe ich mir wenigstens einreden können, dass das nur Einzelfälle sind, die da Dinge reininterpretieren, die nicht da sind. Nie hätte ich jedoch gedacht, dass das Phänomen regelrecht organisiert ist. Und das mitten unter uns, stillschweigend geduldet. Das wirft ein völlig neues Licht auf die Debatte rund um sogenannte »Killerspiele«. Hier hört der Spaß auf! Denn ganz ehrlich, beim Wiederaufflammen einer Killerspieldebatte wüsste ich angesichts solcher Umstände nicht

mehr, ob ich noch auf der richtigen Seite stehe. Ich könnte nicht mehr lachend auf die Pfeiffers und de Maizières mit dem Finger zeigen. Ich könnte mir nicht mehr einreden, zu den Guten zu gehören. Zu den Missverstandenen. Zu denen, die nur spielen wollen. Während eine Etage drüber solch eine Fan-Group existiert und ich mit solchen Leuten vielleicht sogar zusammen zocke, in ein und demselben Team. Ehrlich, ich las den Artikel – und fühlte mich eiskalt erwischt. Nicht mit an den Haaren herbeigezogen Argumenten vorgeführt, sondern knallhart entblößt. Denn er triefte eben nicht über vor Pauschalisierungen, Verbotsforderungen oder den üblichen Über-Denkamm-Scherereien. Im Gegenteil: Er wirkt gemäßigt, man könnte schon fast sagen relativierend, es wurde mit Meinungsfreiheit argumentiert. Sodass ich selbst, obschon Hardcore-Spieler, mich dabei ertappte, wie ich im Geiste den Zeigefinger hob und sagte: »Das geht zu weit!« Mag ja sein, dass ich nicht jeden Schnipsel zu diesem Thema in den letzten Jahren gelesen habe. Nur, wer hat das schon? Es kann also sein, dass

über diese Dinge längst berichtet wurde und nur ich den Dornröschen-Schlaf seliger Ahnungslosigkeit schlief. Doch es muss die Aufgabe der Spielepresse sein, hier als Erste zu berichten und auch nicht locker zu lassen. Wie ist es zudem möglich, dass sich der Marktführer digitaler Distribution so mir nichts, dir nichts dazu bedeckt hält? Mit dem hauseigenen VAC-System werden Cheater radikal gesperrt, aber Psychopathen dürfen Werbung für sich machen? Wie will man sowas bei einer Diskussion rechtfertigen?

Yeager

## Report:

### Depressionen und Spiele, Teil 1



Dem Autor gebührt großer Respekt, so offen mit seiner Erkrankung umzugehen. Ich selber leide unter einer mittelschweren Depression (im Gegensatz zum Autor ohne manische Anteile) und kann alle Gedanken und Befürchtungen im ersten Teil des Artikels nachvollziehen und zu weiten Teilen bestätigen: Unverständnis, Rat- und Hilflosigkeit im Umfeld, die Angst vor Ablehnung und schlechten Erfahrungen, die immer noch vorhandene Stigmatisierung durch die Gesellschaft. Nicht zu vergessen: das Vergraben in PC-Spielen, um den Tag irgendwie rumzukriegen oder erträglich zu gestalten. Ich bin 42 Jahre alt und dank guter Ärzte und der deutschen Pharmaindustrie kann ich mein Leben halbwegs normal bestreiten. Dank eines verständnisvollen Arbeitgebers stehe ich sogar in einem guten Arbeitsverhältnis. Aber ich kenne genügend Leidensgenossen, denen es nicht so geht. Der Anfang des Artikels ist es Wert, zumindest jedem Angehörigen von an Depressionen erkrankten Menschen als Lektüre zu dienen. Vielleicht steigt die gesellschaftliche Akzeptanz dann etwas schneller und die Rat- und Hilflosigkeit gegenüber depressiven Menschen sinkt. Damit wäre uns sehr geholfen.

Thorsten Beck



Depressionen und Spiele, Teil 1: »Der Anfang des Artikels ist es Wert, zumindest jedem Angehörigen von an Depressionen erkrankten Menschen als Lektüre zu dienen. Vielleicht steigt die Akzeptanz dann etwas schneller und die Rat- und Hilflosigkeit gegenüber Depressiven sinkt.«

@ Ich finde es sehr gut, dass ihr darüber geschrieben habt beziehungsweise Thomas darüber geschrieben hat. Das Thema bedeutet mir sehr viel, ich wurde schon oft damit konfrontiert und bin auch selber zeitweilig betroffen. Das Thema ist sehr heikel, und es ist wichtig, dass es auch mal im Zusammenhang mit Spielen aufgegriffen wurde. Es ist ebenfalls gut, dass die Recherche noch weitergeht und ihr euch nicht einfach so abspesen lasst. Und natürlich eine unheimliche Anerkennung für Thomas. Es gibt immer ein Licht am Ende des Tunnels, wenn man nur genau danach sucht. Danke für diesen Artikel.

**Lisa Gerold**

www Als Betroffener sage ich erstmal: super Einleitung. Sehr treffend geschrieben. Was Depression in Spielen anbelangt, so fallen mir tatsächlich nur zwei wirklich gute Beispiele ein. Zum einen The Whispered World, bei dem allerdings die Grenze zwischen depressiven und tragisch-komischen Elementen noch etwas verschwimmt. Zum anderen The Cat Lady, das mich persönlich total umgehauen hat. Depression ist hier sowohl in Story als auch in Spielmechanik so hervorragend umgesetzt, dass es irgendwie auch beängstigend ist. Es gibt ja viele unterschiedliche Formen von Depressionen, deswegen kann ich nur von mir persönlich sprechen. Aber in keinem anderen Kunstwerk, sei es Literatur, Film oder Musik, fand ich mich so sehr wieder wie in The Cat Lady.

**jansalleine**

www Vielen Dank für den wirklich guten ersten Teil dieses Artikels. Ich bin schon mein halbes Leben ebenfalls stark betroffen, es sind momentan gerade auch die Videospiele, die es mir erlauben, mich von zwei Jahren Decke-auf-Kopf-fallen lassen abzulenken und die Gedanken auf etwas anderes als die Bewilligung/Ablehnung des nächsten Antrags zu fokussieren. Ich freue mich schon auf die noch folgenden Teile des Reports.

**saffio1**

www Ich finde es mutig, so einen Report zu schreiben. Was ich noch anmerken möchte ist, dass die Depression auch eine Co-Erkrankung sein kann oder manchmal ist. Und man die Hauptkrankheit (bei mir eine chronische Schizophrenie, auf die ich Rente erhalte in sehr frühem Alter) dann zusammen mit den Depressionen aus halten muss. Spiele helfen mir als Hobby, etwas mehr Leichtigkeit in den Alltag zu bekommen. Ich kann da relativ gut abschalten, bin aber auch in einigen Fällen kognitiv überfordert, da muss ich dann etwas zurückfahren und nicht so viel spielen. The Cat Lady kenne ich auch, und das Spielgefühl, das dort transportiert wird, ist sehr authentisch aus meiner Sicht. Man spielt sozusagen



VR im Magazin: »Eine kleine Virtual-Reality-Sparte würde gut ins Heft passen.«

einen depressiven Charakter und kann sich einfühlen. Ich bin schon auf die weiteren Teile des Reports gespannt und wünsche weiterhin viel Kraft und Zuversicht!

**endamon**

## Kolumne: Gebt mir Mittelalter!

@ In der Ausgabe 08/2016 bin ich auf den Kommentar »Gebt mir Mittelalter!« von Maurice Weber gestoßen und kann diesen (wie sehr vieles von Maurice) nur unglaublich dick und wasserfest unterstreichen! Das reine Mittelalter ohne Fantasy-Zusätze wurde als Szenario schon immer sehr vernachlässigt, und gerade im Bereich der Echtzeit-Strategie gab es seit gefühlten Ewigkeiten nichts wirklich Ordentliches mehr. Dabei ist der Wunsch danach allgemein wirklich hoch. Sowohl Age of Empires als auch Stronghold haben bis heute sehr große Fangemeinden, die sich würdige Nachfolger dieser Spieleserien wünschen. Aus diesen Wünschen hat sich vor knapp einem Jahr sogar ein kleines Indie-Team mit dem Namen Hackish.Codes entwickelt, das derzeit an seinem Erstlingswerk Ägrotum Imperium arbeitet. Ganz kurz: Es soll ein Echtzeitstrategiespiel im Mittelalter werden, das historisch sehr korrekt gehalten sein soll (wofür wir sogar extra eine Mediävistin an Bord haben). Als Vorbilder wurden vorrangig Stronghold, aber auch zu Teilen Anno, Die Siedler und AoE genommen. Das hier soll jedoch kein Werbebrief werden. Ich wollte im Grunde mitteilen, dass Maurice mit seinem Beitrag vielen Menschen aus der Seele spricht.

**Philipp Henschel**

## VR im Magazin

@ Ich halte gerade euer neues Heft in der Hand und mir fällt auf, dass auch dieses Mal das Thema VR von euch fast vollständig ignoriert wird. Nachdem ihr ja auf eurer Homepage doch

regelmäßig auch VR-News bringt, hatte ich die Hoffnung, dass ihr das Thema auch im Heft regelmäßiger aufgreift. Die Headsets wurden von euch ja getestet, aber seither hat sich in der VR-Szene echt viel getan. Es erscheint fast jeden Tag neue VR-Spiele und Anwendungen. Und auch wenn die meisten noch recht kurz sind und eher auf VR-Erfahrung anstatt auf eine gute Story ausgelegt sind, denke ich doch, man sollte dem VR-Markt wenigstens ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Bitte versteht mich nicht falsch, ich erwarte jetzt nicht, dass ihr jedes Programm mit dem Zusatz »VR« testet, aber eine kleine Sparte, die sich nur mit den Entwicklungen im VR-Bereich beschäftigt, würde gut ins Heft passen.

**Marc D.**

## Papierqualität

@ Ich bin wohl einer der wenigen Menschen, die heutzutage noch echte physische Magazine lesen. Mir gefällt es, wenn ein schönes Artwork oder ein tolles Layout richtig zur Geltung kommen. Was mir bei euch allerdings oft den Spaß verdirbt, ist die Papierqualität. Das Papier ist so dünn, dass die schönen Artikel gar nicht richtig zur Geltung kommen können. Außerdem muss man sich vor allem im Sommer, wenn die Hände schwitzen, beilen ein Heft fertig zu lesen, bevor das Cover auf den Händen klebt. Ich würde euer Magazin gerne wieder sammeln, aber so macht das keinen Spaß.

**Rainier Gruber**

Tatsächlich ist das auch bei uns immer wieder ein Thema. Dickeres, »besseres« Papier wirkt sich direkt auf Druck- und vor allem Portokosten aus. Deshalb sind wir ständig auf der Suche nach einem optimalen Kompromiss zwischen Qualität und Kosten. Momentan sind wir eigentlich sehr zufrieden, aber es ist durchaus möglich, dass in Zukunft auch mal wieder andere Papiersorten zum Einsatz kommen.

**Markus Schwerdtel**