

# FEEDBACK

@ [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

@GameStar\_de

www [GameStar.de](http://GameStar.de)

facebook.com/GameStar.de



## Kolumne: Wieder die »Killerspiele«?

**www** Geht das schon wieder los? Eigentlich müsste man in einer Zeit, in der Spiele schon teilweise als Kunst anerkannt werden, doch schon längst über sowas wie Killerspiele-Debatten hinweg sein. Ja, es ist natürlich möglich, dass Spiele bei Menschen, die sowas nicht verkraften, Abstumpfungen und anderes auslösen können. Aber dann hätten wir das Gleiche auch bei Filmen. Ich meine: Ja, es ist ohne Frage wichtig, dass auch darüber gesprochen wird, aber doch bitte nicht wieder mit solch einer Logik von wegen »Spiele machen Killer«. Deshalb auch ein toller Artikel, Herr Graf. Schön sachlich und ruhig. Klasse. Ich hoffe, dass die unsägliche Debatte, die da wieder hochzukochen scheint, jetzt auch so geführt wird. **JohannesKartan23**

**www** Grandioser Text. Ich wünschte, mehr Leute würden sich eine solche Coolness und sachliche Distanziertheit zu diesem oft doch recht emotional diskutierten Thema aneignen. An

diesem Kommentar dürfen sich viele Mainstream-Medien eine Scheibe abschneiden. Danke Michael, wegen solcher Texte zahle ich gerne mein Plus-Abo. **DeadlySoap**

**www** Von dieser undifferenzierten Polemik halte ich gar nichts. Die Politik versucht immer, einen Amoklauf zu begründen, und da sich die Täter in der Regel selbst aus der Verantwortung stehlen, wird ein Sündenbock mit vermeintlich kleiner Lobby gesucht. Dem Ü-50-Wähler kommt es doch nur gelegen, wenn eine Freizeitaktivität verboten wird, die ihn ohnehin nicht tangiert. Fechter, Boxer und Sportschützen haben ja selbstredend ihr Hobby nie in die Tat umgesetzt, und obwohl die Freizeitaktivität im Prinzip die gleiche ist (Kampfsimulation), wird darüber nie diskutiert, denn das würde ja Wähler diffamieren. Gaming ist nun mal eine weit verbreitete Freizeitgestaltung – und wie in »Bowling for Columbine« werden reflexartig Querverweise erstellt, die jedweder wissenschaftlichen Grundlage entbehren. Wie viele Amokläufer essen Müsli? Sollten wir Müsli verbieten,

weil 95 Prozent aller Amokläufer Müsli mögen? Da muss es doch einen Zusammenhang geben. Ein Amoklauf wird nie verhindert werden können. Das Einzige, was nach den Opfern zu Grabe getragen wird, sind die Bürgerrechte. Und zu welcher Gewaltbereitschaft/Rücksichtslosigkeit der Mensch neigt, zeigt sich selbstdemaskierend im Straßenverkehr. Dafür braucht es weder Splatterfilme noch Ego-Shooter. **Genotheone**

**www** Ich weiß, wie Shooter auf mich wirken. Ich weiß nicht, wie sie auf psychisch kranke Menschen wirken, wie der Täter von München einer war. Unterschiedliche Menschen ziehen aus ein und demselben Medium vollkommen verschiedene Erkenntnisse. Das ist normal und wird allgemein akzeptiert, ohne das Medium an sich infrage zu stellen. Man nehme nur mal die Bibel und den Koran: Daraus ziehen die einen die Botschaft von Frieden und Nächstenliebe, die anderen hingegen den Aufruf zur Verfolgung und Vernichtung Andersdenkender. Wer sich im Fußballstadion ein Spiel ansieht, trifft sowohl auf Interessierte, die einfach nur Fußball schauen wollen, als auch auf Unruhestifter, die im Kopf gerade einen vereinsbasierten Minikrieg durchleben und bei passender Gelegenheit dem Nächstbesten an die Gurgel gehen. Eine Tragödie wie Macbeth kann ich theoretisch als rein affirmative Blutorgie lesen, wenn der kathartische Effekt – aus welchen Gründen auch immer – an mir vorübergeht. Gleiches gilt für (Anti-)Kriegsfilme. All diesen Medien gestehen wir zu, dass sich ihre Bedeutung erst aus der Interaktion zwischen Rezipient und Werk ergibt. Games wird hingegen immer noch eine Wirkung per se angedichtet. Es wird Zeit, dass sich das ändert. **LuckyMole**

**www** Mit 18 Jahren ist den (meisten) Menschen, die eine normale Erziehung genossen haben und gesunde Werte vermittelt bekamen, zuzutrau-



Schon wieder die Killerspiele? »Eigentlich müsste man in einer Zeit, in der Spiele schon teilweise als Kunst anerkannt werden, doch schon längst über so etwas wie Killerspiele-Debatten hinweg sein.«

en, zu erkennen, dass zum Beispiel ein GTA Fiktion und keine Realität ist. Gewaltfantasien, Flüchten aus der Realität und »Einsamkeit« eines Jugendlichen rühren nicht von daher, dass es »Killerspiele« gibt, sondern sie haben tiefere Gründe. Entsprechend müsste man sich auch Gedanken über Filme machen, die eine weit aus expliziertere Gewalt darstellen können als Spiele. Es muss klar sein, dass ein grundsätzliches Verbot solcher Spiele nichts bringen wird. Denn 99 Prozent von uns wissen sehr wohl, was Spiel und was Realität ist. Eher sollte man über ein verschärftes Waffengesetz nachdenken und vor allem die Erziehungsberechtigten mehr mit in die Verantwortung nehmen, in welcher Form auch immer. Das beginnt schon damit, dass Vierjährige vor den Computer oder den Fernseher gesetzt werden, und das stundenlang.

**Geralt\_80**

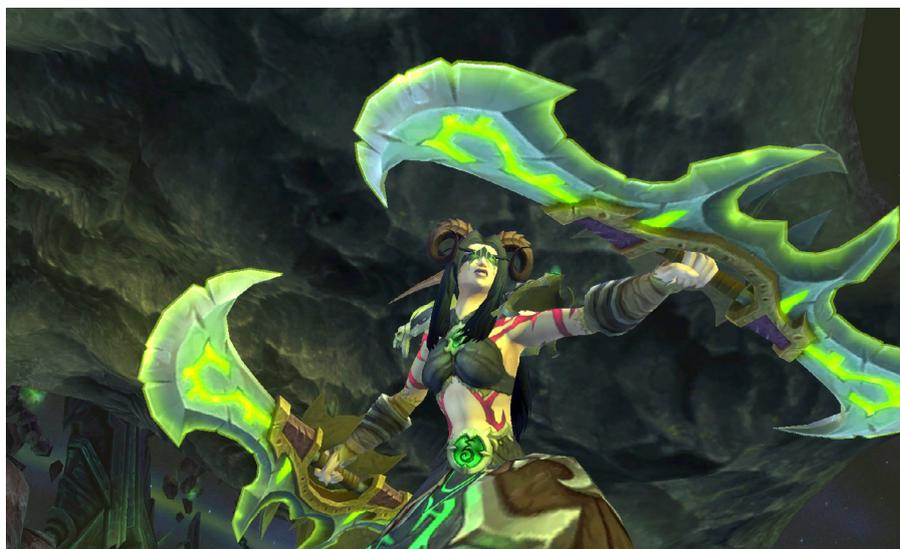
## Zu wenige Tests?

@ Ich lese die GameStar schon viele Jahre und bin generell sehr zufrieden. Allerdings kaufe ich mir das Heft wegen der Tests, und genau die werden immer weniger. In Ausgabe 09/2016 sind gerade einmal sechs Tests vorhanden. Davon einer ohne Wertung (Batman). Wenn man dann noch die beiden letzten Tests (This is the Police und Abzu) mit jeweils schlechten Wertungen nimmt, dann sind das auch zwei Games, die nicht wirklich relevant sind. Was ich nicht verstehe ist also, warum Sie nicht deutlich mehr Spiele testen, die aktuell, wichtig und von mir aus auch etwas älter sind? Die muss es doch geben! Vor allem Tests zu Free2Play-Games fehlen mittlerweile ja völlig. Warum?

Der Bereich Magazin ist dafür ja sehr angestiegen, was auch ein wichtig ist, aber meiner Meinung nach zu viel Aufmerksamkeit bekommt. Und was noch suboptimal ist: Das WoW-Addon Legion wird in dieser Ausgabe nicht behandelt. Was für einen Grund hat man einen Monat später, diesen Test in der nächsten Ausgabe zu lesen? In der Zwischenzeit habe ich ihn doch längst im Internet auf verschiedenen Seiten präsentiert bekommen.

**G. Behrens**

Sie sprechen den entscheidenden Punkt selbst an: Warum sollte man einen Test in einem Heft lesen, wenn's den zuvor schon kostenlos im Internet gibt? Zu unserer Arbeitsrealität gehört mittlerweile, dass wir Testversionen in der Regel nur noch wenige Tage vor Release bekommen. Wenn überhaupt. Was die Aktualität angeht, können wir nicht mit dem Internet konkurrieren. Also müssen wir mit unserem Heft für unsere Leser einen anderen Mehrwert schaffen. Für uns bedeutet das insbesondere spannende Reportagen und lange Lesetrecken von



Zu wenige Tests?: »Allerdings kaufe ich mir das Heft wegen der Tests, und genau die werden immer weniger. In Ausgabe 09/2016 sind gerade einmal sechs Tests vorhanden.«

den unserer Meinung nach besten Games-Journalisten des Landes.

Das heißt ja nicht, dass wir auf Tests verzichten. In dieser Ausgabe finden Sie etwa den gewünschten ausführlichen Artikel zu World of Warcraft: Legion. Und auf GameStar.de haben wir allein im August 17 weitere Spiele getestet. Website und Heft sollen bei uns nicht konkurrieren, sondern sich sinnvoll ergänzen.

**Heiko Klinge**

uns vielleicht wirklich nochmal richtig in Staunen versetzen können. Gefühlt gibt es massig AAA-Produktionen, aber WoW war viel mehr als das.

**ErikssonPro**

## VR im Magazin

@ Da ich seit zwei Jahren eine Oculus Rift (DK2) habe und auch einige Spiele (wie Elite: Dangerous oder Subnautica) in VR genieße, kann ich mich dem Vorschlag von Marc D. aus der letzten Ausgabe nur anschließen. Ich weiß, dass die Virtual Reality noch in den Kinderschuhen steckt, aber ich würde mich trotzdem (oder gerade deswegen) über mehr VR in der GameStar freuen.

Gerade bei Previews oder bei Early-Access-Artikeln wäre es interessant zu erfahren, ob das entsprechende Spiel VR unterstützt und wenn ja, welche Technologie (Rift oder HTC Vive).

**Oliver S.**

## Making of Hearthstone

www So schön Hearthstone auch ist, dass kleinere Spielkonzepte eine immens liquide Bude wie Blizzard davon abhalten, größere Risiken einzugehen und nochmal richtig Hirnschmalz und Geld in die Hand zu nehmen, um das Next-Big-Thing zu produzieren, ist schade. Aus Risikosicht verständlich, aber Blizzard hätte



Dieses Foto erreichte uns aus Indianapolis von der IndyFurCon 2016. Ein Collie, genauer unser Leser Husky666, hat es sich mit der GameStar 07/16 auf seinem Hotelbett bequem gemacht. Die Furry-Bewegung vereint Menschen, die sich aus unterschiedlichsten Gründen antropomorphen Tierdarstellungen verbunden fühlen.

## Titelstory: Divinity: Original Sin 2

www Divinity: Original Sin 2 ist schon so gut wie gekauft, der erste Teil war klasse. Wird auch voraussichtlich nach langer Zeit mal wieder ein Vollpreisverkauf. Ich hoffe, man kann wieder als einsamer Wolf spielen, und eine Pausefunktion wäre schön (gerade bei Fallen).

**Hecke**

www Im ersten Teil sagten mir Setting und Look & Feel nicht zu. Das scheint sich im neuen Teil nicht zu ändern. Auch die vorgefertigten Charaktere sprechen mich überhaupt nicht an, wenn ich sie nicht zumindest meinem Geschmack nach umgestalten und umbenennen kann. Schade! Das Zauberkombisystem fand ich nämlich prinzipiell gut.

**EinBein**