

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Unreal

Ferdi · Samstag den 17. August 2019

Unwirklich. So wirkt die Szenerie im Aufmacherbild dieses Beitrags. Es ist eine Schlüsselszene eines recht bekannten Kinofilms. Der Ort stellt eine Art Zwischenebene dar – einen Limbus zwischen Leben und Tod. Den Protagonist dieser Szene erinnert der Ort an einen Bahnhof, was ich überaus passend finde. Eine schöne Metapher.

Sie stehen oft für einen Aufbruch – eine Reise ins Unbekannte, manchmal auch für einen Neubeginn, einen Neubeginn mit ungewissem Ausgang.

Mit Bahnhöfen

verbinde ich auch Sehnsucht, die Sehnsucht nach fernen Orten verbunden mit einer süßlichen Prise Heimweh, die jede Reise in sich trägt.

Und schließlich hat jede Zugfahrt einen Anfang und ein Ende – wie das Leben selbst, das stets mit der Geburt beginnt und unweigerlich mit dem Tod endet. Nicht so im Film.

Die Szene, um die es gerade geht, endet mit folgendem bemerkenswertem Dialog.

„Ist das hier wirklich, oder findet es bloß in meinem Kopf statt?“

Eine kluge Frage wie ich finde (– die ich mir auch häufig an der Arbeit stelle, aber das tut hier überhaupt gar nichts zur Sache ...). Die Antwort ist nicht minder Klug und passt zu demjenigen, der sie gegeben hat:

„Es findet

in deinem Kopf statt, ganz eindeutig. Aber warum muss es bedeuten, dass es nicht wirklich ist?“

Darüber musste
ich erstmal nachdenken ...

Spätestens jetzt wissen die meisten Leser Bescheid.

Ja, richtig erkannt. Die Szene stammt aus „Harry Potter und die Heiligtümer des Todes“ Teil 2. Die Frage hat natürlich Harry Potter gestellt und die schlaue Antwort kam von seinem Lehrmeister, Professor Dumbledore höchst persönlich. Zuvor ist Harry gestorben. Nach dem Dialog – es müsste Ostersonntag gewesen sein – ist Harry wieder quickfidel. Unreal eben.

Nicht, dass ich
ein riesengroßer Fan der Reihe wäre. Das ist ja schon meine Tochter. Ich schaue aber gerne mit, wenn wieder mal ein Teil der Reihe läuft.

Und was hat Harry
Potter nun mit dem Artikel zu tun, mag sich der mittlerweile leicht genervte Leser fragen?

Nichts!
Überhaupt. Gar. Nichts. Ich mochte einfach diese Szene und ganz besonders diesen klitzekleinen Dialog.

Achja, um das auch gleich klarzustellen und allen Spekulationen im Keim zu ersticken: Es soll hier auch nicht wirklich um **Unreal** gehen; also den fantastischen Shooter aus dem Jahr 1998. Obwohl das Spiel ganz sicher einen eigenen Artikel verdient hätte.

„JA, UM WAS IN GOTTES NAMEN GEHT ES DENN DANN?“ höre ich die Leserschaft im Chor unisono brüllen.

...

...

...

ferdidenktnach

...

...

jadochgleichhetztmichnicht

...

Wenn das alles so einfach wäre, hätte ich den Artikel nicht so begonnen, wie ich ihn begonnen habe. Das Erste, was mir für die Einleitung in den Sinn kam, war eben diese Szene. Und nachdem ich die im Kasten hatte, wusste ich nicht so recht, wie ich die Kurve kriegen sollte. So viel kann ich sagen: Es geht nicht um Harry Potter und auch nicht um Kinofilme.

Eigentlich, aber
das fällt mir tatsächlich erst just in diesem Augenblick ein,
wollte ich über den Tetris-Effekt schreiben; bloß nicht über
Tetris – aber so was in der Art. Ach, ich sehe schon. So wird das
hier nichts. Also beginne ich ganz vor vorn, wie immer. *seufz*

Nichts Genaues weiß man nicht

Neulich war ich mit dem Fahrrad in der Gemarkung Westuffeln unterwegs. Das ist nichts Ungewöhnliches, denn da wohne ich. Alles hat so schön geduftet, denn vor der Tour hat den Ort ein kurzer aber kräftiger Regenschauer heimgesucht. Das weiß ich deshalb noch so genau, weil ich – kurz davor – die Wäsche rausgegangen habe und meine Tochter noch meinte: „Jetzt ist es auch egal, lass hängen“. Tat ich auch, schließlich kam die Sonne wieder raus und ich schwang mich stattdessen aufs Rad.



Bei mir vor der Haustür: Felder in der Gemarkung Westuffeln im Juni 2019. (Bild: Ferdinand Müller)

Ich bin die Strecke schon unzählige Male entlang geradelt; die Anhöhe mit dem hohen Gras hinauf, vorbei am „schönsten Ort der Welt“, so nennt ihn die beste Freundin meiner Tochter, weiter den schmalen dunklen Waldweg entlang, zurück ins Helle unter den duftenden Kiefern hindurch direkt auf ein kleines Gewässer hinzu – die Fischteiche.



Die Anhöhe mit dem hohen Gras hinauf ...



... am „schönsten Ort der Welt“ vorbei



... den Waldweg entlang.

Auf der Höhe der Fischteiche, ich war schon fast daran vorbei, fällt mir aus dem Augenwinkel etwas auf. Etwas war anders als sonst. Eigentlich war alles wie immer, nur diesmal ist es mir aufgefallen. Das hier:



Die Fischteiche in Westufern (Bilder: Ferdinand Müller)

Das sind die
Fischteiche. Na, irgendwas bemerkt? Nein? Gut, dann bin ich ja
beruhigt. Ich habe es ja so viele Male auch nicht bemerkt. Aber da
ist ein Würfel im Wasser. Wartet, ich gehe mal näher ran ...



Bilder (Ferdinand Müller)





Hier nochmal von
der anderen Seite:



Na, entdeckt?

Übrigens, wie man am oberen Bildrand gut erkennen kann, braute sich da was zusammen. Ich habe mich schnell auf den Heimweg gemacht und bin – **fast** – trocken zu Hause angekommen. Der darauffolgende Schauer war heftig. Die Wäsche hing übrigens immer noch draußen. Ihr ahnt es schon – ich habe sie später abgehängt und in den Trockner getan ... *seufz*

Aber zurück zur Kiste. Nein, das ist kein Schatz und auch nicht der Silbersee. Eigentlich ist überhaupt gar nichts Besonderes an der Kiste. Außer dass sie eben da ist, wo sie ist, und mich unweigerlich an ein Videospiel erinnert hat: *Zelda Breath of the Wild*. Da lagen ab und an genau solche Kisten im bzw. unter Wasser, eine gleich zu Beginn des Spiels und ich bekam sie nicht aus dem Wasser.

Etwas später ging es dann ganz leicht, z. B. mit dem Cyromodul, das eine klotzartige Eissäule auf der Wasseroberfläche entstehen lässt. Platziere ich nun eine solche Eissäule direkt unter der Kiste, so wird sie nach oben bugsiert. Ist die Kiste aus Metall funktioniert das auch mit dem Magnetmodul. Dann kann ich sie wie mit einem Traktorstrahl zu mir ziehen. Mich haben diese

Skills ein wenig an die Gravity-Gun in Half Life 2 erinnert und mir – vielleicht auch deshalb – richtig gut gefallen, aber auch die Interaktion mit der Landschaft macht einfach nur Spaß.



Bild: Nintendo

In der Realität war ich am Fischteich in der Gemarkung Westuffeln unterwegs. In Zelda ist das Gegenstück dazu der Krötenteich am „Vergessenen Plateau“. Eine Kiste darf natürlich nicht fehlen.

Ist das jetzt wirklich oder findet das bloß in meinem Kopf statt?

Solche Momente passieren mir häufig. Ich sehe etwas in der realen Welt und assoziiere es mit einem Computerspiel. Dann frage ich mich: „Ist das jetzt wirklich oder findet das bloß in meinem Kopf statt?“ Es findet natürlich eindeutig in meinem Kopf statt. Aber was bedeutet das schon?

Die Kiste im Fischteich war kein Einzelfall. Einige Wochen zuvor ist Folgendes passiert:

Donnerstag, 17. April 2019 6:30 Uhr. Der Wecker klingelt. Ich stelle ihn ab und schlafe weiter. Ich habe spontan beschlossen, heute nicht zur Arbeit zu fahren. Keine Lust. Das Wetter soll außerdem herrlich werden. Später werde ich eine eMail schreiben, und kurz mitteilen, dass ich nicht kommen werde. Morgen ist ja auch noch ein Tag.

Um 8:30 Uhr stehe ich dann aber doch auf, nehme mir einen Kaffee und setze mich auf den Balkon. Alles ist Still, nur ein paar Spatzen tummeln sich im Bambus. Die Frühlingssonne scheint mir angenehm ins Gesicht. Es weht eine milde Brise. Ich genieße den Moment. In der Ferne sehe ich den Dörnberg und beschließe hinzufahren.

Das habe ich mir nicht ausgedacht, sondern das war wirklich so. Ganz real. Also nicht bloß in meinem Kopf. Natürlich auch in meinem Kopf aber auch real. Ach, ich lass das jetzt lieber.

Der Dörnberg ist keine 10 km entfernt. Das ist ein kleines Gebirgsmassiv und sieht so aus:



Bild (Ferdinand Müller)

Alles an der Gegend rund um den Dörnberg erinnert mich an die Spielwelt von Zelda. Vermutlich hat jeder sein eigenes Hyrule vor der Haustür. Meines ist hier in Nordhessen. In Zelda gibt es viel Grün, sanfte Hügel, aber auch viele Berge und Wälder. Genauso wie rund um den Dörnberg. Übrigens: Oben im Bild sieht man die Helfensteine vom Hohen Dörnberg aus gesehen.



Bild: Nintendo

Links Dörnberg heißt Hyrule. Sieht aber auch ganz hübsch aus. Viel Grün, sanfte Hügel, viele Berge und Wälder. Nur die vielen blauen und gelben Funkmasten trüben das Bild.

An den
Helfensteinen kam ich auch vorbei und sah das hier:



Bild: Ferdinand Müller

Unwillkürlich

musste ich bei diesem Anblick schon wieder an Zelda denken.

Solche Steinkreise sind in Zelda ja nicht selten. Aber sie sind niemals einfach so da, in der Regel haben sie irgendwas zu bedeuten. Wenn man so etwas begegnet, verbirgt sich dahinter meist ein Rätsel. Auf dem Dörnberg habe ich das eher weniger erwartet. Obwohl die fast 1 m hohen, noch erhaltenen Wallanlagen rund um den Hohen Dörnberg auf eine Burganlage der Kelten schließen lassen, die wahrscheinlich aus dem 6. – 1.. Jahrhundert vor Christus stammt. Der Steinkreis im Bild stammt höchst wahrscheinlich nicht aus dieser Zeit ... Schade. Das Rätsel habe ich auch nicht lösen können. *seufz*

Selbst so banale

Dinge wie einfache Steine verbinde ich mit Zelda:



Bild: Ferdinand Müller



Bild: Nintendo

Ist nur ein
umgefallener Wegweiser.

Wer Zelda kennt,
der weiß, dass unter Steinen oft irgendwas zu finden ist. Sei es ein
Frosch, ein Diamant, oder dieses seltsame Pflanzenwesen. Also drehe
ich in Zelda sprichwörtlich jeden Stein um.



Bilder: Ferdinand Müller



Wieder dieser

Zelda-Effekt: Nein, ich habe ich den Stein nicht aufgehoben. Aber ich musste schon wieder daran denken. Achso, im Hintergrund ist der Hohe Dörnberg zu sehen.

Und auf dem Weg
zum Hohen Dörnberg:



Bilder: Ferdinand Müller



Der Zelda-Effekt
setzte wieder ein. Im Spiel hätte ich das Magnet-Modul ausprobiert ...



Bild: Nintendo

Der Gesamteindruck zählt

Vielleicht habe ich einfach nur zu viel Zelda gespielt. Vielleicht liegt es aber auch daran, dass Zelda BotW diesen besonderen Look hat. Zelda sieht wie eine zauberhafte Märchenwelt aus. Einen Anteil daran hat sicher auch der Cel-Shading-Effekt, der wie ein Filter wirkt und die Realität runterschraubt.

Dabei besticht Zelda BotW ja gerade nicht durch eine hochauflösende fotorealistische High-End-Grafik. Ganz im Gegenteil. Die verwaschenen Texturen scheinen noch aus der 3dfx-Voodoo-Vorhalle zu stammen und manche Objekte sind so klobig wie aus der Lego Duplo-Spielzeugkiste. Die grafischen Möglichkeiten der Switch und erst recht der Wii U sind im Vergleich zu aktuellen Konsolen und erst recht dem PC alles andere als zauberhaft.

Und dennoch entfaltet die Grafik eine Atmosphäre, wie bei kaum einem anderen Spiel, das mir bisher untergekommen ist. Fotorealismus und unendliche Details sind offenbar nicht so entscheidend – der Gesamteindruck zählt. Ein wenig wie früher bei 8-Bit. Alles andere entsteht im Kopf.

Die Welt in Zelda ist spürbar und erlebbar. Alles wirkt lebendig. Die Sonne blendet mich leicht und scheint mich zu wärmen. Die Grashalme wiegen sich sanft im Wind. Die Wolken ziehen an den Berghügeln vorbei und lassen einen Schatten über das grüne Tal tanzen. Ein Reh wittert mich

und läuft aufgeschreckt in den Wald, gleichzeitig zieht ein Vogelschwarm vorbei. Weit oben am Himmel kreist ein Adler. In der Wüste spüre ich die Hitze und im Winter zieht mir die Kälte die Gliedmaßen hinauf.

Das alles hat man bestimmt schon viel schöner, detaillierter und hochauflösender in anderen Spielen gesehen, mit voluminösen Wolken am Himmel, die sich in fotorealistischen Wellen im kristallklaren Wasser spiegeln. Mag sein. Aber kaum ein Spiel verbreitet so eine atmosphärische, dichte Welt. Alles in Zelda fügt sich auf wunderbare Weise zu einem bleibenden Gesamteindruck.

Wie die Kunstwerke von Claude Monet, dem Begründer des Impressionismus. Es gilt den flüchtigen Moment des Augenblicks einzufangen. Die Atmosphäre, Licht und Schatten, Wärme und Kälte; die Wahrheit – so wie es Monet selbst beschreibt. Die Ausarbeitung der Details ist nicht so wichtig. Der Moment zählt. Nicht das, was man sieht, sondern das, was man wahrnimmt.

Aber seht selbst. Das folgende Bild hat Monet am 30. Juni 1878 in Paris gemalt; dem Höhepunkt der Pariser Weltausstellung. Monet schreibt dazu: „Ich mochte Fahnen. Am 30. Juni, dem ersten Nationalfeiertag, ging ich mit meinen Malutensilien durch die Rue Montorgueil. Die Straße war mit Fahnen geschmückt, wimmelte aber von Menschen. Ich sah einen Balkon, ging die Stufen hinauf und bat um Erlaubnis, malen zu dürfen. Man gestattete es mir.“ Das Ergebnis sah dann so aus:



La Rue Saint-Denis, Claude Monet, 30.06.1878, Öl auf Leinwand, 76 x 52 cm (Bild: Musée des Beaux-Arts, Lyon)

Bildlich

gesprochen hatte Monet hier nur einen groben 8-Bit-Pinsel und eine 320×200-Pixel Leinwand zur Hand und nicht mal 8 Farben zur Auswahl. Viel Zeit für Details kann Monet ohnehin nicht gehabt haben; die Karawane zog schließlich zügig weiter und ewig konnte er sich auch nicht auf dem engen Balkon aufhalten. Dennoch hat Monet in wenigen Minuten sogar gleich zwei Bilder gemalt.

Auf wunderbare Weise vermochte Monet das lebhafte Treiben auf der Straße einzufangen, ohne dass man auch nur ansatzweise einzelne Personen geschweige denn Gesichter erkennen kann. Mit großer Dynamik wird der Blick in eine vermeintliche Tiefe der Straßenflucht gezogen. Das dichte Gedränge der wogenden Menschenmenge, die flatternden Fahnen, das Spiel von Licht und Schatten auf der Straße und an den Häuserfronten hat Monet mit schnellen, flirrenden, aufgelösten Pinselstrichen festgehalten.

Das Bild scheint im Auge des Betrachters zu leben. Obwohl es „nur“ ein statisches Gemälde ist, spürt man die Lebendigkeit, die es ausstrahlt. Also ich spüre förmlich, wie die Fahnen geschwenkt werden und kann die tobende Masse „Vive la France“ rufen hören. Konzentriert man sich aber auf einen kleinen Ausschnitt des Bildes, sieht man nur grobe Kleckse; wie früher auf dem C64 ... oder wie die verwaschenen Texturen in *Zelda Breath of the Wild*.

Kunst entsteht im Auge des Betrachters. Spielwelten auch. Monet reichen flüchtige Pinselstriche, um eine beeindruckende Momentaufnahme zu schaffen; eine Impression, die die Atmosphäre auf der Straße, das Farbenspiel der Fahnen und die Wirkung von Licht und Schatten in ihrer Wahrhaftigkeit zeigt.

Zelda schafft seine eigene Wahrhaftigkeit, seine eigene besondere Atmosphäre. Ganz ohne High-Tech, wenn auch mit mehr als 8 Farben.

Théodore Duret über Claude Monet

Monet ist der Impressionist schlechthin, denn ihm ist es gelungen, flüchtige Impressionen festzuhalten, welche die Maler vor ihm vernachlässigt hatten oder von denen sie geglaubt hatten, daß es unmöglich sei, sie mit dem Pinsel wiederzugeben. Die tausend Nuancen, die das Wasser des Meeres und der Flüsse annehmen kann, das Spiel des Lichts in den Wolken, das sich verändernde Kolorit der Blumen und die durchsichtigen Reflexe des Laubes unter den brennenden Sonnenstrahlen wurden von ihm in ihrer ganzen Wahrheit erfasst. Da er die Landschaft nicht nur in ihrem unveränderlichen und dauerhaften Zustand, sondern auch unter flüchtigen und zufällig atmosphärischen Aspekten malt, vermittelt Monet von der jeweiligen Szenerie eine erstaunlich

lebendige und ergreifende Vorstellung. Seine Bilder vermittelten reale Impressionen. Seine Schneemotive verbreiten Kälte, und seine Bilder in vollem Licht wärmen und sonnen.
Théodore Duret (* 20. Januar 1838 in Saintes; † 16. Januar 1927 in Paris) war ein französischer Journalist, Schriftsteller und Kunstkritiker.

So, damit soll's aber auch genug sein mit Kunst und Videospielen. Zurück zum Thema. Ich bin offenbar nicht der Einzige, der Assoziationen mit Videospielen verbindet, insbesondere mit Zelda:

**Kim**

@Kimiketchum

Folge ich



Ich will nicht sagen, dass ich viel Zelda spiele, aber ich hab in diesem Baumstamm nach einem Krog gesucht.



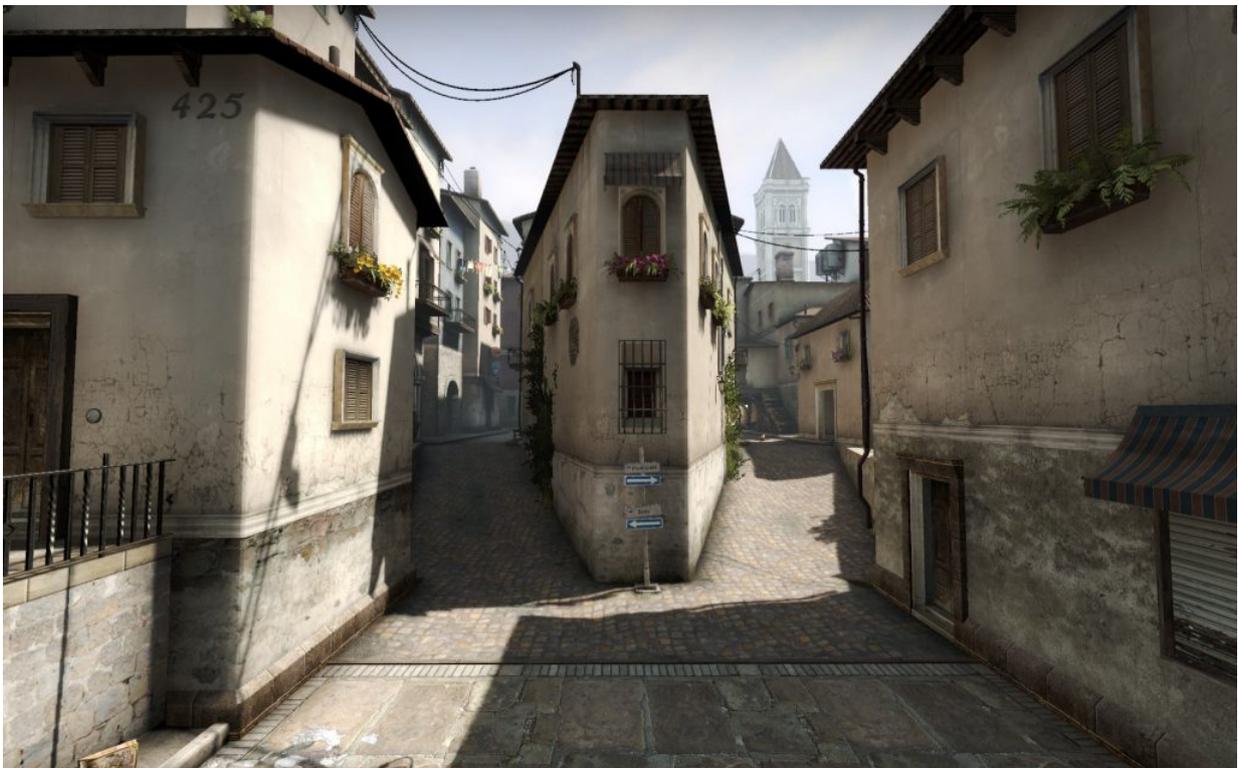
11:26 - 21. Juli 2019

Kim (@Kimiketchum) via Twitter

Keine Ahnung, ob Kim fündig geworden ist.

Es muss aber nicht unbedingt Zelda sein. Counter Strike geht offenbar auch. Die italy_map scheint das südländische Flair besonders gut eingefangen zu haben. Ich habe CS Go wenig gespielt und es ist „verdammt lang her“, aber an die italy_map erinnere ich mich gut.

Sie beginnt so:



Startpunkt der italy_map aus Counter-Strike: Global Offensive als Antiterrorereinheit. Bild: Valve / Hidden Path Entertainment

Wirklich hübsch, mit eindeutig südländischem Flair. Jürgen Eichholz und Malte haben jeweils ihre ganz eigenen CS-Momente via Twitter geteilt:



Juergen Eichholz
@jke

Folgen



Another cs_italy map moment.

Tweet übersetzen



05:27 - 9. Juli 2019

Jürgen Eicholz (@jke) via Twitter



Malte
@aehmge

Folgen



cs_italy



Malte (@aehmge) via Twitter

Aber auch VSG
kennt dieses Phänomen ganz offensichtlich:



VSG (@vsg_DE) via Twitter

VSG assoziiert das Bild also mit dem Spiel Firewatch. Ich kann's verstehen. Hier das "reale" Vorbild:



Bild: Campo Santo

André war offenbar oft und gerne in den Wäldern von Firewatch unterwegs. Zu dem Zeitpunkt kannte ich Firewatch offen gestanden nicht. Aber die Bilder, die André getwittert hatte, führten zu Assoziationen ganz anderer Art.



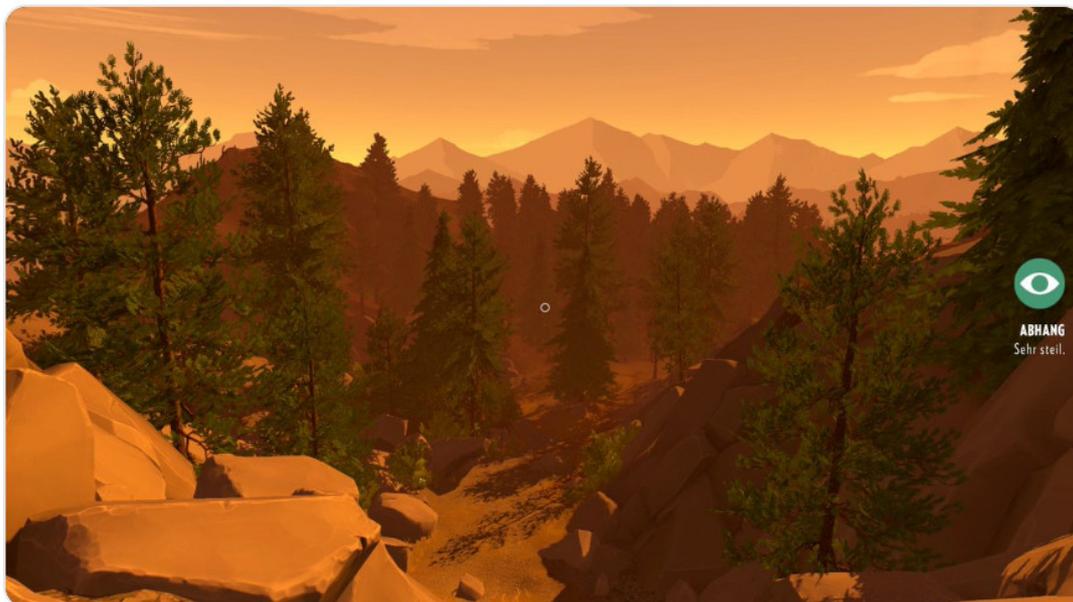
Videospiegelgeschichten 📍

@vsg_DE

Folge ich



Endlich wieder in der Natur! #Firewatch



09:34 - 6. Dez. 2017

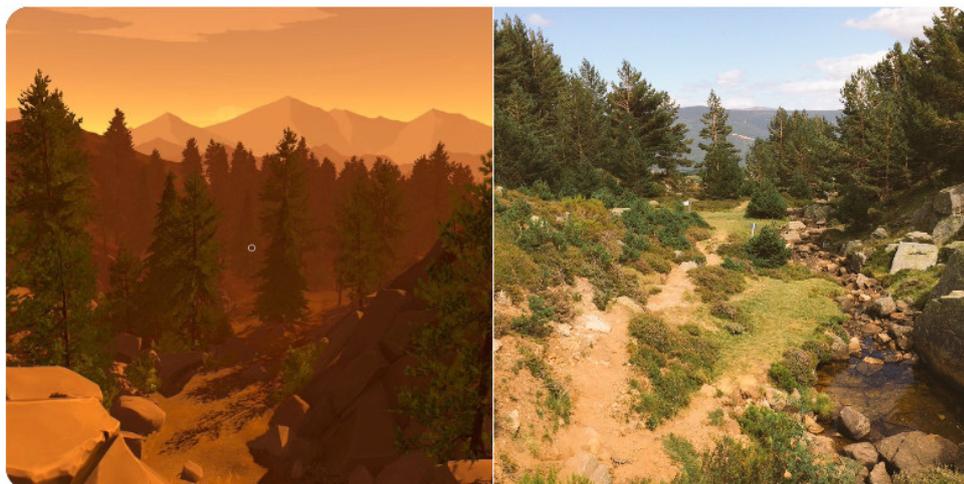
VSG (@vsg_DE) via Twitter



Ferdi @Ferd_i_o_o_ · 6. Dez. 2017



Erinnert mich sehr an Canicosa de la Sierra 🇪🇸 diesen Sommer :)



Ferdinand Müller (@Ferd_i_o_o_) via Twitter

Das hier hatte mich spontan an meinen letzten Urlaub in Spanien erinnert. Schon erstaunlich, dass Screenshots aus einem Videospiel Erinnerungen an einen Urlaub wecken können. Schöner Nebeneffekt von Spielen, hebt sie irgendwie auf eine andere (Wohlfühl-)Ebene.



Feuerwachtürme in Canicosa de la Sierra ...



... und Quintanar de la Sierra (Bilder Ferdinand Müller)

Natürlich habe ich mir sofort Firewatch gekauft und bin nach dem „realen“ Urlaub in Canicosa de la Sierra „virtuell“ durch die Wälder von Wyoming gestreift. Sehr schönes, entspannte Spiel übrigens! Fast so chillig wie in Canicosa. Tranquillo, wie der Spanier sagen würde.

Im gleichen Urlaub hatte ich auch folgende Assoziation:



Die Lagunen von Neila, Quintanar de la Sierra (Bild: Ferdinand Müller)



Atari 2600 Joystick (Bild: Wikipedia)

Der André
schlendert ja bekanntlich gerne durch Spielwelten (wie ich auch).
Besonders wenn sie so fein designt sind wie die Welt von City 17.
Hier muss er sich offenbar besonders lange aufgehalten haben:



Videospiegelgeschichten 📍

@vsg_DE

Folge ich



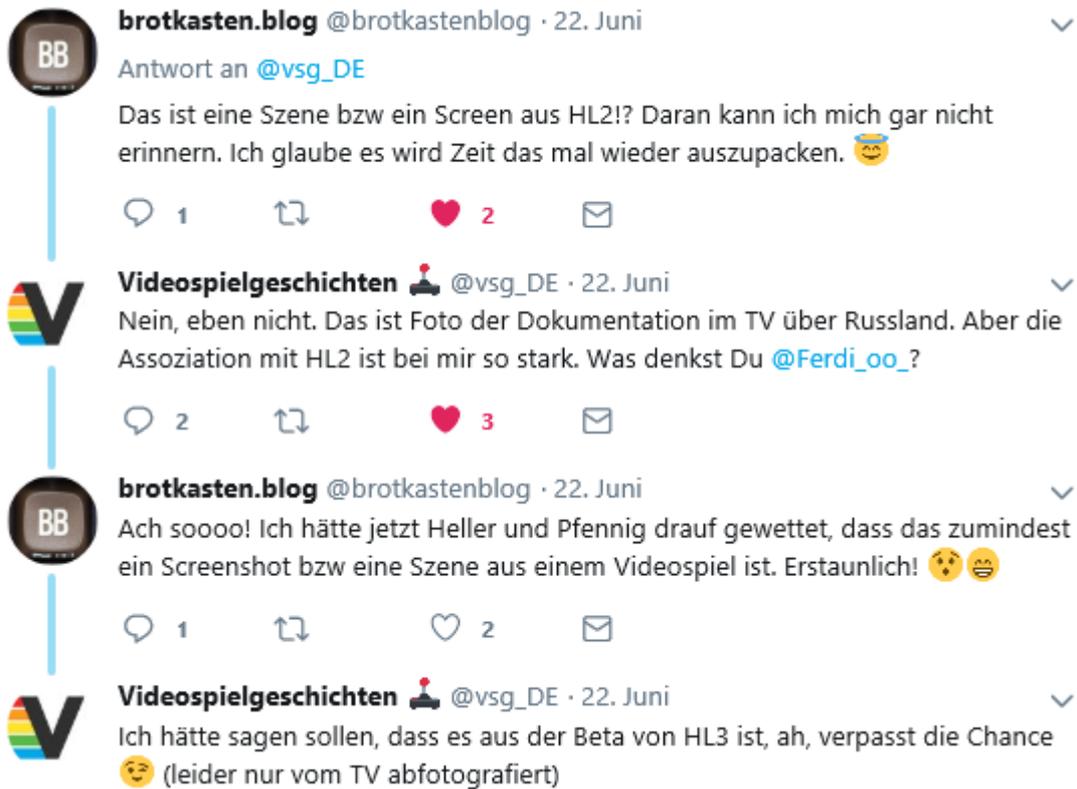
Schaue gerade mal wieder eine Dokumentation über Russland und stelle erneut fest, dass die Transsibirische Eisenbahn sehr wahrscheinlich Pate für die Züge und Zug-Designs in Half-Life 2 gestanden haben muss.

videospiegelgeschichten.de/das-geheimnis-...
#HalfLife2 #HL2 #TranssibirischeEisenbahn



07:47 - 22. Juni 2019

VSG (@vsg_DE) via Twitter



VSG (@vsg_DE) und Stephan Ricken (@brotkastenblog) via Twitter

Eine

TV-Dokumentation über Russland führt zu einer starken Assoziation mit Half-Life 2.

Stephan Ricken

(@brotkastenblog) setzt sogar noch einen drauf. Er hätte Heller und Pfennig darauf gewettet, dass das zumindest ein Screenshot bzw. eine Szene aus einem Videospil ist.

Ganz ehrlich, das verstehe ich vollkommen!

Die allererste Assoziation dieser Art hatte ich im Jahr 2003 mit folgendem Shooter:



Die Edertal-Spermauer im Spiel Call of Duty... (Bild: Activision)



...und in der Realität. Die Ähnlichkeit ist schon verblüffend. (Bild: Gottfried Müller)

In heutigen Spielen kann man virtuell durch Washington, New York oder die Notre Dame

spazieren und dabei kaum noch Unterschiede zur Realität erkennen. 2003 sah das noch ganz anders aus. Ich war jedenfalls sehr überrascht, als sich plötzlich vor meinem PC-Monitor die Sperrmauer auftat. In der Realität hatte ich sie schon etliche Male überquert. Aber noch nie in einem Computerspiel.

Die Reihe ließe sich bestimmt weiter fortführen, aber für hier und heute soll es gut sein. Vielleicht fallen euch ja noch Beispiele ein. Aber einen habe ich noch. Nur noch einen, dann ist wirklich Schluss. Versprochen!

Hier das Bild.

Welche Assoziation verbirgt sich hier?



Bild: Ferdinand Müller

Und Ihr so? Es
ist Samstag, wie sieht´s aus? Ist der Rasen schon gemäht?

Copyrightinweis: alle Bilder in diesem Beitrag stammen, sofern nicht anders ausgewiesen, von Ferdinand Müller.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 17. August 2019 um 10:22 in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.