

Mit weiblichen Grüßen

Leserbriefe

Frauen spielen immer öfter am PC – und schreiben auch gerne Leserbriefe. Zum Beispiel zu unserem großen Report »Was Frauen wollen«.



Was Frauen wollen: »Wir reden aber über Frauen, 55 Prozent der Bevölkerung, die in mehr als 15 Jahren PC-Spielegeschichte einfach vergessen wurden.«

Was Frauen wollen

Danke für diesen Artikel. Ich bin 52, Diplom-Psychologin, verheiratet und habe zwei Kinder. Mein Spielewahn begann so richtig mit Diablo 2. Inzwischen: Wiggles, mit Hingabe Civ 3, Die Sims, Dungeon Siege, Morrowind und Neverwinter Nights. Regelmäßig rüsten meine Kinder den PC nach, installieren Treiber und laden Patches herunter. Und da liegt das Problem: Treiber und Patches. Nur bei Diablo kann ich das selbst erledigen: Weil es so kundenfreundlich ist, sich selbst zu überprüfen, den neuesten Patch ohne mein Zutun herunterlädt und installiert. Warum gibt es keine Webseite, die Systeme checkt, alles updatet, was notwendig ist, und ein Spiel lauffähig macht? In drei Jahren werden wir hoffentlich darüber lachen, welche Anstrengungen notwendig waren, um ein Spiel zu starten. *Irmgard Ries*

GameStar Hoffen wir auch – schließlich sind von den umständlichen Update- und Konfigurationsprozeduren nicht nur weibliche, sondern auch männliche Kunden angegriffen.

Euer Bericht über computerspielende Frauen war erstklassig und lange überfällig. Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass spielende

Frauen weder ungewöhnlich noch untalentiert sind, nur werden sie sehr oft belächelt. Eine Bekannte von mir bekommt bei Unreal Tournament leuchtende Augen. Wie wäre es denn mal mit einem Bericht über einen der weiblichen Quake-3-Clans? Das würde sicherlich das Bild von dem »schwachen« Geschlecht noch ein wenig weiter zuverrücken.

Marius Goppel

GameStar Wir behalten das Thema im Auge. In der letzten Ausgabe wollten wir bewusst nicht über – eher untypische – weibliche Shooter-Fans berichten, sondern über ganz normale spielende Frauen.

Den Artikel habe ich mit größter Neugier gelesen. Bislang habe ich noch keine Frau (außer meiner eigenen) kennen gelernt, die sich für Computerspiele begeistert hätte. Schön zu wissen, dass sich in dem Bereich etwas tut. Tatsächlich habe ich bei einigen Bemerkungen der befragten Frauen meine eigene Einstellung wiedergefunden – so unterschiedlich scheinen die Geschlechter gar nicht zu denken. *Wolfgang Baertz*

Der Bericht »Was Frauen wollen« war einsame Spitze! Endlich wird auch mal anerkannt, dass Frauen auch sehr gerne vor dem

Rechner sitzen und eine Runde zocken. Ich selbst bin 16 Jahre alt und spiele häufig am PC. In meinem Freundeskreis gibt es sehr viele weibliche »Zocker«. Auch unterhalten wir uns sehr gerne über die Themen PC und Spiele.

Katrin Schmidt

Was in eurem hervorragenden Artikel »wachstumsstärkste Zielgruppe« genannt wird, liest sich, als wäre so etwas gemeint wie das vergessene Konsumenten-Segment »Pygmäen, die in der dritten Generation in Südhessen leben«. Wir reden aber über Frauen, 55 Prozent der Bevölkerung, die in mehr als 15 Jahren PC-Spielgeschichte einfach vergessen wurden. Die Spiele-Industrie hat es immer noch nicht verstanden, auf mehrere Zielgruppen zu setzen, statt den hundertsten Counterstrike-Clon zu produzieren. Marketingabteilungen von Spielefirmen scheinen jedenfalls nicht gerade die Besten des Berufsstandes zu beschäftigen.

Gerald Hensel

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Bitte beachten Sie, dass Briefe und Emails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite: www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »**TECH-
telmechtel**« bzw. die E-Mail-Adresse:
tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD
und -DVD wenden Sie sich bitte an:
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Mafia: »Ursprünglich hat mich Mafia nicht interessiert. Das hat sich aber nach dem eindrucksvollen Preview auf der DVD grundlegend geändert.«



Mafia

Ursprünglich hat mich Mafia nicht interessiert. Das hat sich aber nach der eindrucksvollen Preview auf der DVD 9/02 grundlegend geändert. Die Grafik, das Missionsdesign und die Optionsvielfalt machen da schon Lust auf mehr. Ich hoffe nur, dass es eine vollständige deutsche Lokalisation geben wird. Denn Spiele mit englischer Sprachausgabe sind mir ein Gräuel. Irgendwie erwarte ich, dass ein Produkt, für das ich viel Geld bezahle, Rücksicht auf meine gewohnte Sprache nimmt. *Frank Benisch*

GameStar Mafia erscheint vollständig und sehr gut lokalisiert. Weitere Details finden Sie im großen Test in dieser Ausgabe.

Euer Preview zu Mafia war einfach kaum verbesserungsfähig. Aber eine Frage bleibt für mich offen: Warum ist das Polizeiauto

beim Video zur Zusatzmission gegen die Wand gefahren? Ist in Lost Heaven das Bremspedal noch unbekannt? Ich hoffe, so ein Fehler wird in der Verkaufsversion nicht enthalten sein. *Markus Makarow*

GameStar Was aussieht wie ein Bug im Spiel, ist von den Entwicklern beabsichtigt und als Gag gedacht: Die computergesteuerte Polizei hat es so eilig, dass der Fahrer gegen die Wand fährt – könnte ja auch im echten Leben so passieren.

Eure Titelstory zu Mafia hat mir sehr gut gefallen! Nachdem ich schon seit geraumer Zeit die Straßen von Liberty City in GTA 3 als Gangster unsicher mache, kann ich mich seit der letzten Ausgabe noch in diesem Monat auf weitere Abwechslung freuen. Das 30er-Jahre-Flair, gepaart mit einer kinoreifen Story und der realistischen Umgebung, wirkt einfach klasse. *Sascha Dexler*

GameStar Eine derart dichte und für Spiele ja eher ungewöhnliche Atmosphäre wünschen wir uns ebenfalls öfter. Hoffentlich bringt das Programm ein paar andere Entwickler auf frische Ideen.

Raubkopierer

Ich bin 14 Jahre alt und habe eine kleine, aber feine Spielesammlung. Ich kann stolz sagen, dass ich alle Spiele gekauft habe, was ja mittlerweile fast ein Wunder ist. Nicht verstehen kann ich, was so toll daran sein soll, alle Spiele nur als Kopie zu haben. Ohne eine einzige Originalbox! Durch die Brennerie müssen Leute, die keine 1.000 Euro im Monat verdienen, wegen der höheren Softwarepreise manchmal Monate auf ein Spiel sparen. Und wenn man mal aufrüsten möchte, muss man ein halbes Jahr das gleiche Zeug spielen! *Matze Bloech*

Vorschau

Ich möchte mal fragen, ob ihr euch eigentlich gut dabei vorkommt, monatelang Demos anzukündigen – teilweise sogar mit »fest zugesagt« –, die bislang nie auf den CDs vorhanden waren, beispielsweise Unreal Tournament 2003. Auch DTM Race Driver wird seit mindestens drei Monaten angekündigt. Ihr könnt ja nichts dafür, wenn Ihr keine Demo geliefert bekommt. Aber eine kleine Bemerkung im Heft, dass sie noch nicht eingetrudelt ist, fände ich schon gut. *Jörn Seifert*

GameStar Die Publisher versprechen immer wieder mal vollmundig Demos mit festen Terminen, wollen die dann aber gelegentlich – weil das Programm nicht fertig wurde – noch zurückhalten. Wir können den Ärger bei den Lesern verstehen, sind da aber tatsächlich machtlos. Außerdem hält sich der Spielspaß bei unfertigen Versionen doch sehr in Grenzen.



Die PC-WELT 10/2002 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren-News • Free- & Shareware • Abzocke des Monats
Titel: 19 Profi-Tools • DVD-Filme auf CD • Windows aufgebohrt
Hardware: Test des Monats: Alle neuen Digitalkameras • Photokina Special • Der PC-WELT-Kaufstest: Quelle
Software/Online: Duell: Grafiksoftware • Kosmos Weltatlas • Partition Manager / Acdsee auf CD • Der passende Provider

Die PC-WELT im November mit CD – ab 05.10. am Kiosk
 Passwort-Knacker • 0190-Dialer: So schützen Sie sich • PC individuell • Test des Monats: CD-Brenner • Die Top 200

America's Army:

»Müssen wir uns wirklich die Ergüsse der Propaganda-Maschinerie eines machthungrigen, durchgeknallten Texas-Rangers antun?«



America's Army

Es ist Besorgnis erregend, dass ihr die Veröffentlichung von America's Army so feiert. Das ist im Gegensatz zu anderen Kriegsspielen wie Operation Flashpoint immerhin ein Programm, das ganz klar für die Motive und Ziele der US Army wirbt und somit als

Propagandamaterial einzustufen ist. Müssen wir uns wirklich dieses Werk aus der Propaganda-Maschinerie eines machthungrigen, durchgeknallten Texas-Rangers antun, bloß weil diese Ergüsse hübsche Grafiken und strategischen Tiefgang haben?

Johannes Klug

Na toll, jetzt poliert die amerikanische Armee nicht nur in Filmen ihr Image auf, sondern auch virtuell per Computerspiel. Auch wenn America's Army recht gut geworden ist – mir macht es keinen Spaß. Wenn ich spiele, will ich für mich Freude haben, und kein Objekt der Manipulation seitens des Pentagons sein.

Martin Wegener

GameStar Wir haben auf diese Problematik aufmerksam gemacht. Allerdings: Für viele Leser ist die Vollversion des recht umfangreichen Programms zu groß, um es selbst aus dem Internet zu laden – deshalb unser Service, es auf CD/DVD anzubieten. Wer sich manipuliert fühlt, muss ja nicht spielen.

Wasserkühlung

Ich lese gerade GameStar 9/02 und bin begeistert über den Hardware-Teil. Der Bericht zur Wasserkühlung von Innovatek ist einfach nur genial. Als Hardware-Experte und Chefredakteur von PowerPC-Tuning (wir beschäftigen uns selbst mit PC-Cooling) finde ich es klasse, wenn ein renommiertes Profimagazin wie ihr sich mit solch einer Technik beschäftigt und es den Lesern mit einer ordentlichen Erläuterung erklärt. Dadurch setzt die Wasserkühlung sich hoffentlich schneller durch.

Martin Eichner

GameStar Ob der Wasserkühlung die ganz große Zukunft im Massenmarkt gehört,

Die Gewinner 8/2002

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar8/2002, S. 154:

Markus Barthel, Büttelborn • Alexander Bender, Hochorf • Frank Blumberg, Köln • Thomas Böttcher, Visselhövede • Björn Brede, Kiel • Marco Bruns, Oldenburg • Moritz Cohrs, Braunschweig • Sebastian Dalwigk, Hohenahr • Marcus Fasel, Essen • Sebastian Fink, Preetz • Philip Flacke, Melle • Bernd Grotzsch, Leegebruch • Thorsten Haschlar, Gersfeld • Sven Heidemann, Burg • Steffen Holz, Osterburg • Daniel Jung, Schierling • Jens Kassner, Altengottern • Iwan Kimkin, Barsinghausen • Michael Kionka, Essen • Kevin Lutherdt, Eilsfeld • Stefan Meininger, Starnberg-Söcking • Mike Mielert, Eppstein • Robert Mikkeleit, Feuchtwangen • Michael Palmer, Nieder-Hilbersheim • Stefan Prielsch, Minden • Andreas Reichert, Schleswig • Hendrik Stöhr, Walsrode • Konrad Strauß, Spiekeroog • Jörn Tegtmeyer, Neetze • Manuel Thieme, Alsfeld • Andreas Wanke, Belm • Tobias Zimmermann, Velbert

Wir gratulieren!

halten wir eher für unwahrscheinlich. Wer allerdings besonders viel aus seiner Kiste rausholen möchte, für den ist das – der Artikel hat es gezeigt – eine echte Alternative.

Raumschiff GameStar

Ich freue mich, dass es jetzt wieder Raumschiff GameStar gibt. Das neue Design gefällt mir echt gut. Schade, dass es nicht als Modellbausatz erhältlich ist, die neue GameStar würde ich mir liebend gerne in mein Zimmer stellen. Bitte macht weiter so, an euch sind einige Schauspieler verloren gegangen.

Sebastian Schulze

GameStar Gute Nachricht: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wird es unser Raumschiff als Modellbausatz geben. Und das sogar im originalen Maßstab 1:1, aus den echten Materialien, einer Duranium-Tiberium-Legierung. Derzeit überlegen wir noch, ob wir den Fusionsantrieb ebenfalls mitliefern, allein der würde das Modellbausatz aber um gute 4,48 Milliarden Euro verteuern. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

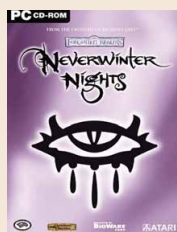
Keksprozessor

Ohne Zweifel werden die geplanten Keksprozessoren von Intel und AMD eine Revolution in der CPU-Entwicklung sein. Wie ich erfahren habe, arbeitet Kellogg's zusammen mit AMD an einem Müsli-Milch-Kühlsystem. Dabei wird ein spezieller Verdunster auf den Keksprozessor geschraubt und über ein Löffel-Pump-System (den »Löffler«) auf den Keks gesprüht. Nach Angaben von Chefentwickler Professor Chocopops befürchtet man aber noch, dass es bei Schokokeksen zu einer Schokokeksschmelze kommen könne.

Daniel Kalus

GameStar Sehr witzig. Aber jetzt reicht es: Weitere Leserbriefe zum Thema Keksprozessor drucken wir nur ab, wenn größere Mengen selbst gebrannter Produktmuster für die Redaktion beiliegen.

GameStar hakt nach



Die Produktpolitik von Infogrames finde ich massiv ärgerlich. Es geht vor allem um Neverwinter Nights. Ich mag nicht verstehen, warum deutsche Spieler soviel schlechter behandelt werden als amerikanische.

Besonders mit der deutschen Übersetzung bin ich unzufrieden.

Offenbar hat Infogrames gar nicht bemerkt, wie wichtig die Lokalisierung vielen Spielern und auch mir ist.

Wirklich ärgerlich ist allerdings die Patch-Politik. Die amerikanische Fassung wird viel schneller gepatcht als die deutsche, was bei Multiplayer-Partien regelmäßig zu Problemen führt.

Matthias Wenns

GameStar Wir haben Ihre Mail Infogrames vorgelegt. Die Antwort des Pressesprechers dürfte nicht alle Betroffenen zufriedenstellen: »Bezüglich der Übersetzung können wir die Kritik leider nicht ganz nachvollziehen. Wir werten zu jedem Produkt, das wir veröffentlichen, die Reaktion unserer Kunden aus. Im Falle von Neverwinter Nights haben wir bezüglich der Lokalisierung jede Menge positives Feedback bekommen. Trotzdem nehmen wir uns die Kritik zu Herzen.

Den Vorwurf, wir würden den deutschen Markt nur ungenügend unterstützen, müssen wir zurückweisen. Gerade im Falle von Neverwinter Nights haben wir dafür gesorgt, dass das Projekt schnellstmöglich vorangetrieben wird. In den anderen nicht englischsprachigen Ländern wird der Titel erst in Kürze erscheinen.

Michael Wetzels, Infogrames«