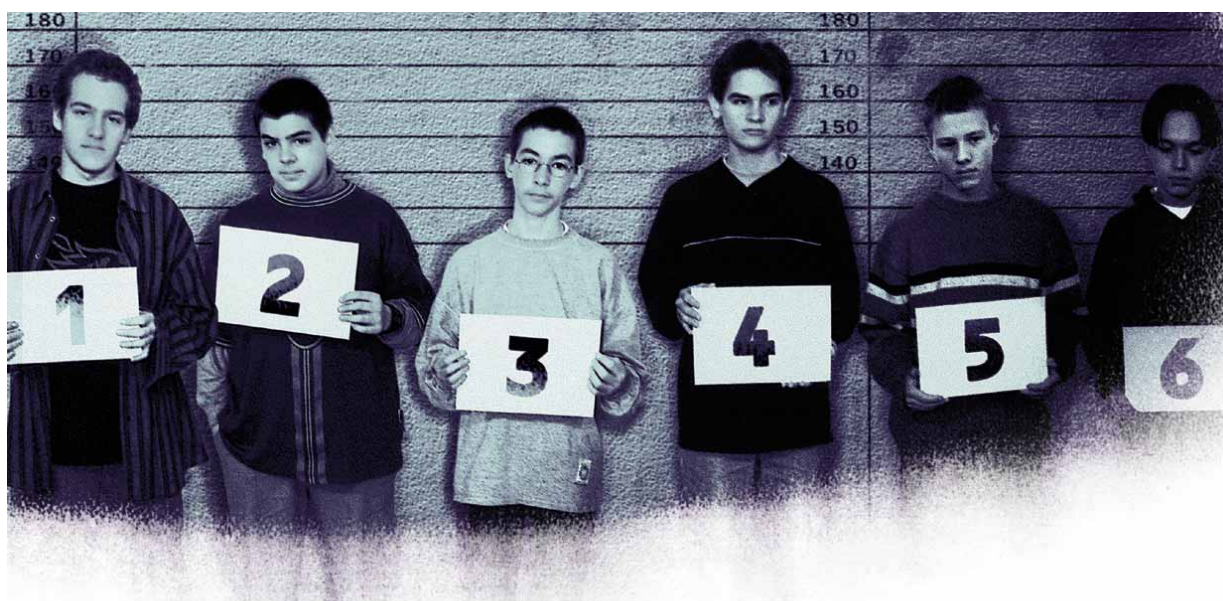


Die Antwort der Verdächtigen

Leserbriefe

Computerspieler sind gewalttätig – von wegen, stand diesen Monat in vielen Zuschriften, die uns zum großen Report in GameStar 4/2000 erreichten.

Die üblichen Verdächtigen:
»Warum soll ich mich immer für mein Hobby schämen?«



DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN

Euer Report »Die üblichen Verdächtigen« trifft den Kern. Die allgemeine Presse hat lediglich einen weiteren Aufhänger für ihren Schlagzeilenkrieg gesucht und ihn mit den Ego-Shootern gefunden. Den Reportern solcher Artikel ist es egal, ob die Objektivität und die Genauigkeit der Berichterstattung flöten geht, solange die Schlagzeile stimmt und genug Leser anzieht. *Marcel Hommen*

Ich möchte mich für diesen Artikel bedanken! Warum muß ich mich, laut den Massenmedien, immer für mein Hobby schämen? Ich sitze seit meinem 16. Lebensjahr vor irgendwelchen Rechnern und habe bis heute kein allzu aggressives Verhalten gezeigt. Mit fast 30 komme ich mir echt blöde vor, wenn die »seriöse« Presse mal wieder über die Folgen von Computerspielen berichtet. *Markus Kersting*

Ich habe mich schon oft über derartige Artikel aufgeregt, und bin darum (zu-

sammen mit vielen Klassenkameraden) hochofreut über eure Berichterstattung. Ich spiele selbst zwar keine 3D-Actionspiele, aber ich habe es satt, jeden Tag auf meinen Hang zu Computerspielen angesprochen zu werden. *Roland Schilling*

Meine Bedenken in Bezug auf allzu plakative Berichterstattung habe ich den entsprechenden Redaktionen schon öfters per E-Mail mitgeteilt. Als Antwort bekam ich jedoch bestenfalls billige Replies, in denen ich mir Kommentare wie »Sie verstehen offensichtlich nichts von Journalismus« bis »Wir halten es nicht für notwendig, uns mit Befürwortern virtueller Gewalt zu befassen« gefallen lassen mußte. Insbesondere die Redaktion von Focus-TV hat schon ziemlich schlechte Berichte produziert, die nur noch von ihren Antworten auf meine Mails betroffen werden. *Michael Radke*

Egal, welche Zeitung ich lese, früher oder später kommt ein negativer Bericht über Computerspiele. Ich denke, Jugendliche

sind nicht von Grund auf gewalttätig, und sie werden es auch nicht durch PC-Spiele. Manche Erwachsene sollten aber mal über ihre Erziehung nachdenken, bevor sie den Computer zum Buhmann erklären. *Jonathan Steinert*

Den Report »Die üblichen Verdächtigen« finde ich empörend. Die Autoren stellen sich zu Beginn des Artikels klar auf die Seite der Computerspieler und versuchen, die allgemeine Presse ins Lächerliche zu ziehen. Die teilweise sogar wesensverändernde Wirkung von Computerspielen ist doch nicht von der Hand zu weisen. Ich hätte mir eine objektivere Berichterstattung gewünscht, wie man sie doch in den meisten Artikeln vorfindet. *Henning Klever*

Eure Beispiele haben mich sehr daran erinnert, wie vor 15 Jahren über Rollenspiele (Papier und Live) diskutiert wurde. Damals wurden die gleichen Argumente verwendet, und es wurde ebenso »intensiv« recherchiert. Eine Erklärung

für entsprechend reißerische TV-Sendungen könnte sein, daß Personen, die sich mit Computerspielen beschäftigen, sich nicht mehr so intensiv etwa mit dem Fernseher beschäftigen – das bedeutet weniger Zuschauer und damit weniger Einnahmen. *Joachim Koch*

Bei dem Report ist euch ein Fehler unterlaufen. Bei uns nutzen Schüler schon länger Leveleditoren, um sich auf Massaker vorzubereiten. Eines morgens kamen alle mit Shotguns, Maschinengewehren, Raketenwerfern und Plasmakanonen zur Schule. Leider hatte auch das Kollegium Wind von der Sache bekommen und tauchte mit BFGs, Granatwerfern und Schrumpfstrahlern auf. Es kam zu hitzigen Gefechten, der Kampf tobte. Glücklicherweise wurde niemand verletzt: Alle waren im God-Mode erschienen.

Jan Kappert

GameStar Offensichtlich fühlt sich ein Großteil der Leser von der Berichterstattung in den Massenmedien alles andere als korrekt beschrieben. Übrigens: Während die Leserbriefe zum großen Report »Die üblichen Verdächtigen« eingetrudelten, wurde im Fernsehen fröhlich weiter an der platten Legende »PC-Spieler gleich Massenmörder« gestrickt, etwa bei Focus-TV. Wir empfehlen Ihnen (trotz der negativen Erfahrungen von Michael Radke), den jeweiligen Verlagen oder Sendern nach jedem derartigen Beitrag eine höfliche E-Mail zu schicken. Nur wenn die merken, daß sie mit verdrehten Fakten ihre Leser beziehungsweise Zuschauer verärgern, kann sich etwas an der Lage ändern.

LINUX VS. WIN 2000

Endlich habt ihr mal über den Windows-Horizont hinausgesehen. Als Linux-Fan bin ich zwar zum Spielen (noch) auf Windows 98 angewiesen, doch habe ich große Hoffnungen in die Linux-Zukunft. Deshalb hat mir bei euch der Hinweis gefehlt, daß gerade in nächster Zeit einige große Schritte in Richtung Spielerfreundlichkeit gemacht werden. Zum einen wird im neuen Xfree 4.0 fast jede gängige 3D-Karte unterstützt, und zum anderen wird die nächste Linux-Version (Kernel 2.4) mit dem für Spieler wichtigen USB-Support daherkommen.

Christian Schäfer

GameStar Bei der nächsten Linux-Version wird sich zwar tatsächlich viel tun, allerdings halten wir das für insgesamt noch nicht ausreichend. An der Windows-Plattform wird auf absehbare Zeit kein ernsthafter PC-Spieler vorbeikommen.

Ein komplettes Betriebssystem habe ich bei keiner anderen Zeitschrift entdecken können. Corel Linux ist echt toll! Was haltet ihr davon, wenn ihr ab jetzt jeden Monat kleine Tools und eventuell eine USB-Unterstützung auf die CD brennt? Dann könnte ich mit meinem USB-Modem auch ins Internet gehen.

Sebastian Roth

GameStar GameStar ist ein Spielmagazin, und die CDs sind normalerweise proppenvoll. Sprich: Gute Demos oder Spiele-Videos haben grundsätzlich Vorrang vor Linux-Tools oder -Treibern. Wann immer genug Platz ist und einige

DIE GEWINNER 3/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 3/2000, S. 170: Nico Angstberger, Stuttgart • Oliver Arivold, Borcheln • Linus Bihn, Strassdorf • Mario Böchl, Bad Kissingen • Oliver Born, Neunkirchen • Tanja Borzel, Steinwiesen • Christoph Buchta, Hohenroth • René Commodore, Zirndorf • Bert Dziggel, Hamburg • Markus Freudenstein, Passau • Björn Gerst, Bempflingen • Volker Gödde, Paderborn • Sascha Götzelmann, Oldenburg • Lukas Gschane, Wien • Florian Hausteine, Oberhollbach • Thorsten Herrfurth, Bochum • Stefan Heydlauff, Ammerbuch • Martin Hofstetter, Duisburg • Haldor Hron, Burgladingen-Melchingen • Philipp Jenke, Tübingen • Ulrich Jürgensen, Beelitz • Florian Kaltenborn, Heufeld • Christoph Köpernick, Berlin • Frank Lange, Leonberg • Christian Leicht, Siebenmorgen • Danny Mehlhase, Magdeburg • Slavko Mirkovic, Wien • Sebastian Moder, Großheubach • Jonas Petersen, Esslingen • Andreas Pfanner, Dornbirn • Pierre Pomper, Bad Soden • Marc Reinschmidt, Dortmund • Dirk Roder, Berlin • Sebastian Schäfer, Hoyerswerda • Frank Schirholz, Mühlheim • Uli Schmid Eisingen • Rainer Schwab, Gau-Odernheim • Markus Schwarz, Herzogenrath • Oliver Siyeki, Braunschweig • Rolf Solms, Mundersbach • Jochen Star, Eckernförde • Oliver Stöhring, Bochum • Robert Süß, München • Andreas Tödter, Heidenau • Stefan v. Kersten, Rudelstadt • Bartek Walaszowski, Bremen • Hannes Wetterauer, Stuttgart • Martin Zimmermann, Lübeck

wirklich wichtige Dateien vorliegen, pressen wir die aber gerne auf die Silberlinge.

VERSCHWÖRUNGEN

Mit Deus Ex scheint ja ein echter Knaller an Software zu entstehen. Und auch den Kasten mit den Verschwörungstheorien finde ich interessant und auch sehr witzig. Jedoch frage ich mich, wie ich diesen Brief schreiben kann, wenn es Bielefeld nicht gibt. Ich bin jedenfalls dort geboren. Als Beweis sende ich mal eine Kopie

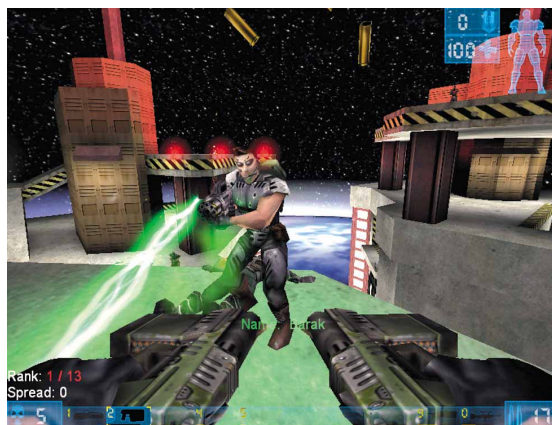
meines Personalausweises mit (garantiert nicht gefälscht!). *Nils Mecking*

So, jetzt kennt ihr jemanden aus der Ostwestfalen-Metropole Bielefeld. Nämlich mich. Bielefeld hat weit über 300.000 Einwohner, und ich denke, daß es auch genug Leser aus Bielefeld gibt, die euer Magazin abonniert haben. *Thomas Beck*

GameStar Netter Versuch, Jungs. Schöne Namen habt ihr Typen vom Nachrichtendienst euch da ausgedacht, und sogar einen richtigen Ausweis aus »Bielefeld« gemalt. Aber uns überzeugt das noch lange nicht, da müssen schon ganz andere kommen!

3D-SOLOSPIELE

Mir gefällt gar nicht, daß in der letzten Zeit so viele Multiplayer-Spiele rauskommen, beispielsweise Unreal Tournament. Das ist zwar ein echt klasse Spiel, aber ich habe mich richtig geärgert, daß es nicht so eine coole Einzelspieler-Kampagne hat wie etwa Half-Life. Da ich keine Netzwerkkarte besitze, fände ich es besser, wenn die Programme sowohl einen guten Online- wie Solomodus hätten. *Jannis Kurtz*



3D-Solospiele: »Mir gefällt gar nicht, daß in letzter Zeit so viele Multiplayer-Spiele rauskommen, etwa Unreal Tournament.«

GameStar Können wir nachvollziehen. Aber keine Sorge: Bald gibt's wieder jede Menge spannende 3D-Actiontitel für Solisten. Half-Life 2, Obi-Wan, Unreal 2, Star Trek: Voyager, und noch ein paar andere. Auch wenn das Warten noch so schwerfällt – sie kommen.

STUDIENRÄTINNEN

Mein kleiner Bruder präsentierte mir heute eine News-Meldung, in der ihr et-

was über eine »liebestolle Studienrätin« schreibt. Also Jungs – wie lange ist es her, daß ihr die Schulbank gedrückt habt? Waren das noch Studienrätinnen mit Hornbrillen, die beim Aussprechen des Wörtchens »Sex« knallrot wurden?

Die Zeiten haben sich geändert, glaubt es mir. Ich bin selbst Studienrätin und trotz meiner inzwischen 37 Jahre und einer großen Oberweite ist mein Körper durch Fitneßstudio und Kickboxing in verdammt guter Form. In puncto Charme, Ausstrahlung und Fitneß nehme ich es jedenfalls locker mit den Gestalten auf, die sich auf Seite 74 abgebildet haben. Also Vorsicht, sonst komme ich mal vorbei...

Angelica Pauli

GameStar Können wir hier etwas antworten, was nicht irgendwie »falsch« ist? Scheinbar hat sich seit unserer Schulzeit ja vieles verändert. Studienrätinnen werden bei bestimmten Wörtern nicht mal mehr rot – schade! Gehört Kickboxing inzwischen eigentlich zum Studium, von wegen »effektiver Umgang mit renitenten ABC-Schützen«?

REDAKTEURE

Schon seit geraumer Zeit frage ich mich: Lebt ein PC-Spieleredakteur eigentlich im absoluten Spielenirvana? In den Meinungskästen ist immer mal wieder zu lesen, daß der Redakteur das getestete Programm auch zu Hause spielen wird. Handelt es sich dabei um die (bugverseuchte?) Testversion des Herstellers, oder geht ihr ganz einfach in den nächsten Spiel Laden und kauft ein? Schlendert ihr kurz vor Feierabend mal eben im Archiv vorbei, um den neusten Action-3D-Kracher auszuleihen und ärgert euch dann, wenn der gerade vom Kollegen übers Wochenende mitgenommen wurde? *Dirk Zehetmaier*

GameStar Nirvana ist das falsche Wort, dazu trudeln in der Redaktion zu viele frisch programmierte Spiele-Gurken ein. Aber klar, wir daddeln unsere Favoriten auch am heimischen Rechner. Meist selbstgekaufte Versionen, gelegentlich auch mal die Testversion.

MOORHUHN

Mir gefällt der Bericht zum Moorhuhn sehr gut. Aber etwas regt mich zum

Nachdenken an. Und das sind eure Highscores. Tut mir leid, aber ich kann es euch einfach nicht abnehmen, daß ich als Hobby-Moorhuhnschänder mehr Punkte einfahre als ihr alteingesessenen Daddelgötter. In meiner persönlichen Highscore-Liste steht kein Eintrag unter 1.080 Punkten, der derzeitige Rekord beträgt 1.125 Punkte. *Max Sven*

GameStar Gemach – Jörg »CD-Maestro« Spormann hat den Redaktionsrekord in langen Abendstunden mittlerweile auf 1.050 Punkte hochgeschraubt, ein paar andere sind ihm ebenso unerbittlich wie fleißig auf den Fersen. Allerdings schießen wir auch nicht den ganzen Tag auf die armen Moorhühner, sondern spielen »gelegentlich« noch andere Programme.

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

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

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

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.