

## Online-Chat

Am 6. März um 18.00 Uhr haben wir einen Chat zu unserem Report »Die üblichen Verdächtigen« (Ausgabe 4/2000) veranstaltet. Die Autoren des Reports standen zwei Stunden lang Rede und Antwort. Der folgende Text ist ein Ausschnitt aus dem Chat-Log.

**GS-Moderator:** Herzlich Willkommen zum GameStar-Chat. Ich werde eure Fragen freigeben, und die Redakteure werden darauf antworten.

**Perfect\_Dark[me]:** Wie seid ihr auf die Idee gekommen, dieses Thema zu machen?

**Peter\_Steinlechner:** Naja, liegt doch in der Luft. Wir haben uns in letzter Zeit über viele der entsprechenden Artikel und Sendungen geärgert.

**Argoyle:** Eigentlich soll es ja darum gehen, ob Computerspiele brutale Menschen sind, oder?

**Pentrago:** Das Problem ist doch, daß die Experten noch streiten, ob unser Lieblingshobby riskant ist!

**Gunnar\_Lott:** Das ist einer der zentralen Punkte unseres Artikels: in den Medien findet häufig eine Vorverurteilung unseres Hobbys statt.

**buhdy:** Es gibt doch eine Studie, nach der Gewaltspiele normale Menschen nicht zu Amokläufern machen.

**Gunnar\_Lott:** Die Studie ist nicht viel aussagekräftiger als andere. Erwiesen ist bislang nichts.

**Orbb:** Bei Gewaltspielen reagiert man sich doch ab.

**Ofenrohr:** Ich besitze Q3 und UT, habe aber nicht den Eindruck, daß ich brutaler werde.

**Peter\_Steinlechner:** Es geht nicht um einen langsamen Prozeß der Verrohung, sondern um die Gefahr, die Spiele (vielleicht) auf schwache Gemüter ausüben.

**Shot:** Gunnar Lott: Ab wann darf man denn spielen? Ab 12, ab 13, ab 14?

**Gunnar\_Lott:** Das ist Sache der persönlichen Reife (und damit der Eltern, die das einschätzen müssen). Ich finde nicht, daß 12jährige Kingpin spielen sollten.

**Butcher:** Man läuft vielleicht nicht wegen Computerspielen Amok, aber ich denke doch, daß sie einen Teil dazu beitragen könnten!

**Gunnar\_Lott:** Genau wie Filme, Bücher, schlechte Artikel oder Heavy Metal?

**Midgard:** Ich verstehe ehrlich gesagt nicht, daß die ganzen Massenmedien alle Computerspieler runtermachen, denn zum ersten spielen nicht alle PC-Spieler nur Ballerspiele und zum zweiten tragen solche Spiele eher zum Aggressionsabbau bei.

**Gunnar\_Lott:** Es wird eben nicht immer so genau recherchiert, wenn es um Stimmungsmache geht.

**Fifdana:** Ich finde es nicht gerecht, daß man eure Zeitschrift einfach vom Kiosk nehmen kann, nur weil ein kontroverses Spiel getestet wurde ...

**Peter\_Steinlechner:** Das ist einer der Punkte, die auch uns extrem stören. Wir wollen schließlich auch über derartige Spiele informieren, und zwar ohne über Brutalo-Titel immer in Jubelschreie auszubrechen.

## GameStar-Chat

→ [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

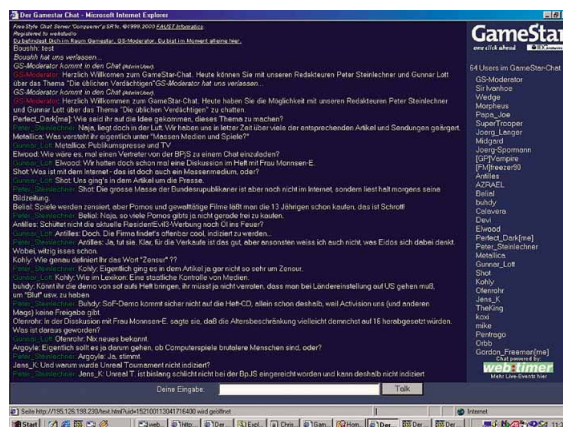
**M**achen PC Spiele gewalttätig? Über 100 GameStar-Leser waren da anderer Meinung. Sie diskutierten am 1. März mit der Redaktion online über unseren Report »Die üblichen Verdächtigen« aus der vorigen Ausgabe. Die Autoren Gunnar Lott und Peter Steinlechner stellten sich zwei Stunden lang im Chat auf GameStar.de Fragen und Meinungen zum Artikel. Allgemeiner Tenor der User: Die Berichterstattung der Massenmedien über unser Hobby ist oft alles andere als fair und sauber recherchiert. Das zweite große Thema war einmal mehr die Indizierung, deren Sinn von vielen Spielern generell in Frage gestellt wird.

### Die üblichen Verdächtigen

Mit der Debatte über »Die üblichen Verdächtigen« feierte unser neues Chatsystem Premiere.

Nachdem sich über die Hälfte der Besucher bei einer Umfrage auf GameStar.de für moderierte Chats ausgesprochen hat, haben wir ein entsprechendes System eingebunden. Die Beiträge der Teilnehmer sind zunächst nur für den Moderator sichtbar. Der schaltet dann die Fragen frei, so daß die Redakteure antworten können. Auf diese Weise ist es möglich, gezielt auf bestimmte Beiträge einzugehen, und die Übersicht bleibt immer erhalten. Wir möchten uns noch einmal bei allen Teilnehmern für zwei interessante Stunden auf GameStar.de bedanken. Wir hoffen, Sie bei unserem nächsten Chat wieder begrüßen zu dürfen!

Falls Sie die letzte Diskussion verpaßt haben: Auch in unserem Forum auf GameStar.de geht es mit über 10.000 Nachrichten heiß her – jetzt im neuen Design. **FM**

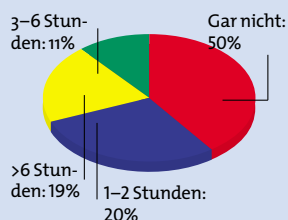


Dank **Moderator**-Funktion bleiben unsere Chats stets übersichtlich.

### Ihre Meinung zählt

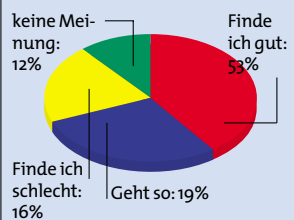
Jede Woche finden Sie auf GameStar.de eine neue Umfrage zu Themen, die Spielern unter den Nägeln brennen. Die Ergebnisse der letzten drei Meinungspolls finden Sie unten.

Wie häufig pro Woche spielen Sie im Internet?



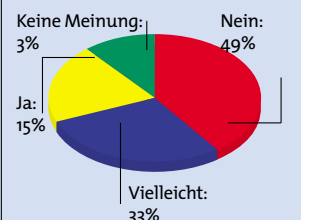
**Fazit:** Genau die Hälfte der Teilnehmer spielt im Netz.

Was halten Sie von einem moderierten Chat?



**Fazit:** 53% der Chatter wollen einen Moderator.

Würden Sie sich die X-Box anschaffen?



**Fazit:** Rund die Hälfte der Befragten läßt die X-Box kalt.

# Diaspora

→ [www.netdiaspora.com](http://www.netdiaspora.com)

Eine Weltraum-Handels-Simulation hat mehr Anhänger als jede andere: **Privateer**. Auf die Online-Version warten Fans seit Jahren. Leider wurde der Multiplayerpart nie nachgeliefert, und ehe **Free-lancer** die Lücke schließt, wird noch viel Zeit ins Internet gehen. Einen ersten Vorgeschmack kann **Diaspora** geben – wenn auch nur stark eingeschränkt. Dafür sind Download und Spielen des derzeit in offener Beta laufenden Programms kostenlos. Rookie-Piloten registrieren sich per E-Mail-Adresse und können sofort loslegen.

## Zerstreute Lage

Ganze zehn Planeten verlieren sich bei **Diaspora** (zu deutsch: Zerstreuung) in einer spinnennetzartig von Jumpoints überzogenen Galaxis. Neulinge starten auf Lauis Metis und kundschaften am besten erst mal die militärisch gesicherten Sprungrouten zu den Nachbarplaneten aus. Die Warenpreise wechseln etwa im Stundenrhythmus, allerdings völlig willkürlich, so daß Sie ständig alle Handelsposten abklappern müssen. Dummerweise sind auch noch die Gewinnspannen karg wie im dahinsiechenden Computerfachhandel. Und da Frachtraum beschränkt ist, kommen Sie pro Fahrt im Schnitt auf zwei- bis dreitausend Credits. Die legen abenteuerlustige Skipper aufeinander, bis 100.000 für ein stärker gepanzertes und bewaffnetes, sprunghäufigeres Vehikel beisammen sind. Mit besserem Jumpdrive sind auch weiter auseinanderliegende Sprungpunkte und da-



Wilde Feuergefechte mit Aliens- und Piratendrohnen bringen Würze in den drögen Handelsalltag.

mit entferntere Planeten zu erreichen. Je weiter vom sicheren Zentrum, desto leistungsfähigere Technik bietet vor allem der dortige Gebrauchtraumschiffhändler. Natürlich steigen auch die Gefahren: Im Außenraum tummeln sich servergesteuerte Piraten, stets gereizte Aliens und vor allem die Spezies Homo Multiplayensis in ihren waffenstarrten Behemots.

## Mehr Excel als Action

Leider fehlt **Diaspora** der spannendste Aspekt von **Privateer**, die kitzligen Verfolgungsjagden mit spuckendem Linearantrieb. Zwischen den Hypersprüngen sind Sie statisch wie ein Rundfunksatellit in geostationärer Umlaufbahn, nur der Energiefluß zwischen schützenden Schilden und langsam sich wieder aufladendem Jumpdrive ist zu regeln. Selbst im Gefecht bestimmen Sie lediglich den Gegner und die einzusetzende

Waffenart, alles andere folgt relativ vorhersehbaren Algorithmen. Immerhin bleibt »Lag« so ein selbst den Rin-Aliens unbekanntes Wort, weil nicht ständig Positionsdaten übertragen werden.

Fazit: **Privateer**-Klon für Buchhalter – man muß sich am Geräusch anwachsender Zinsen, Gilden-Verwaltung und abstrakten Highscores begeistern können, um lange dabeizubleiben. Wer aufregende Raumjagden und schnelle Interaktion sucht, kann sich den Download hingegen sparen. **CG**

## Diaspora

Kategorie: Weltraumspiel Preis: kostenlos  
Anbieter: Altitude Prod. Sprache: Englisch

Fazit: Lagfreies Gratis-Spiel für zwischendurch, grafisch und technisch aber selbst hinter älteren Solo-Varianten weit zurück.

GameStar Gesamtnote:

3,5

## Surf-Tips

→ [www.aol.de](http://www.aol.de): AOL bietet Schülern ab Mitte April einen neuen Tarif an. Für zehn Mark extra im Monat kann man jeden Wochentag zwischen 8:00 und 18:00 Uhr zu einer festgelegten Uhrzeit eine Stunde ohne weitere Kosten surfen. → [www.indrema.com](http://www.indrema.com): Die US-Firma Indrema plant eine auf Linux basierende Spielekonsole namens L 600. Die Maschine soll einen Browser, MP3-Player und TV-Tuner enthalten. → [www.netscape.com](http://www.netscape.com): Ab Mitte April soll die erste Public Beta des neuen Web-Browsers Netscape 6 verfügbar sein. → <http://remakes.wax.nu>: Hier werden Nostalgiker fündig: Jede Menge Freeware-Remakes von C64- und Sinclair-Klassikern. → [www.webtimer.de](http://www.webtimer.de): Die Programmzeitschrift fürs Internet: Promi-Chats, Live-Konzerte, Video-Übertragungen. Mit dem webtimer geht Ihnen kein Online-Event mehr durch die Lappen. → [www.reactorcritical.com](http://www.reactorcritical.com): Sehr umfangreiche Sammlung von Treibern jeglicher Art. Hier finden Sie nahezu alles. → <http://international.ctimes.net/german>: The Croft Times: Die wöchentliche Zeitung zum Thema Lara Croft ist bereits Kult. Gerüchte, Cartoons, Wallpaper und die Memoiren der Cyber-Heldin laden zum Stöbern und Schmöckern ein.