

Leserbriefe



Starcraft 2: »Als ich den Artikel gelesen habe, war ich wie hypnotisiert. Für mich ist das die größte Sensation der letzten Jahre!«

Starcraft 2

☛ Jaaaa! Jaaaa! ENDLICH! Nach so vielen Jahren kommt Starcraft 2! Als ich den Artikel gelesen habe, war ich wie hypnotisiert. Für mich ist das die größte Sensation der letzten Jahre. Ich werde diese Ausgabe der GameStar einrahmen und an die Wand hängen. Ich platze jetzt schon vor lauter Aufregung. Vielen, vielen Dank für diesen Artikel. *Fridolin Hörter*

☛ Anscheinend springen immer mehr Spieleentwickler auf einen Zug auf, ohne sich große Gedanken um ein originelles Spiel zu machen. Bestes Beispiel ist Blizzard, die mit Starcraft 2 wohl ein »Starcraft-Revival« feiern wollen. Außer einer verbesserten Grafik und ausgetauschten Einheiten soll das Spiel nichts Neues bieten. Vor allem der Punkt, dass sämtliche (sinnvollen und positiven) Neuerungen der letzten zehn Jahre spurlos an Starcraft 2 vorbeigehen sollen, machte mich stutzig. Ist es nicht gerade ein besonderes Merkmal der Spieleszene, dass sich die Studios gegenseitig beeinflussen? *Sebastian Martin*

Schwierigkeitsgrad

☛ Ich habe in der letzten Ausgabe den Leserbrief zum Thema Schwierigkeitsgrad in Spielen gelesen und muss voll zustimmen. Die meisten Spiele richten sich an Profis oder zumindest gute Spieler, obwohl es meistens möglich ist, mehrere Schwierigkeitsgrade zu wählen. Die Abstufungen sind jedoch zu groß. Dabei müsste es eine solche Unterteilung gar nicht geben, wenn das Spiel eine vernünftige Lernkurve hätte. Bestes Beispiel ist Warcraft 3. Ein Freund von mir, der noch nie zuvor ein Echtzeit-Strategiespiel ausprobiert hatte, hat sowohl das Hauptprogramm als auch das Addon ohne größere Probleme durchgespielt. Dank der am Anfang flachen Lernkurve blieb die Motivation erhalten. Mit wachsender Erfahrung waren auch schwerere Missionen gegen Ende des Spiels lösbar. So sollte ein Spiel funktionieren! Aber in Zeiten, in denen Entwickler halbgare Betaversionen auf den Markt werfen – sei es aus Termindruck des Publishers oder schlicht aus Unvermögen –, klingt die Forderung, so-

wohl den Profis als auch Anfängern entsprechende Herausforderungen zu bieten, doch recht utopisch. *Matthias Koletzko*

☛ Nintendos Wii-Konsole geht weg wie warme Semmeln. Warum? Disk einlegen, kein langes Überlegen, die Steuerung lässt sich fast von alleine lernen. Damit kommt man zurecht. Den PC-Spielen fehlt das irgendwie. Andererseits: Meine Frau, Mahjongg-Spielerin, interessiert sich

nicht für Call of Duty & Co. Warum also die Steuerung vereinfachen? Sie fasst diese Spiele eh nicht an. Kurios: Tomb Raider dagegen – da ist sie voll drin. Aber sie schaut nur zu. Sitzt neben mir und gibt »Tipps«, was ich tun soll (ob das nun sinnvoll für mich ist, sei mal dahingestellt). Manchmal hilft sie wirklich. Sie weiß dann, in welchem Raum noch das war, was ich nun benötige. Aber selbst spielen? Nee, zu kompliziert! Viel zu viele Tasten zu drücken. Finde ich übrigens auch! Ich komme damit zurecht, aber es muss doch einfacher gehen? Das Spiel könnte zum Beispiel Medipacks automatisch benutzen, sobald die Energie kurz vor dem Ende ist. Warum muss ich im Eifer des Gefechts noch die Medipack-Taste drücken? *Markus Thiel*

☛ Es würde schon ausreichen, wenn die Spiele auf der Stufe »Einfach« auch wirklich einfach wären. Großzügige Toleranzen, keine Zeitlimits, größerer Schaden am Gegner und stärkere Resistenzen für den Spieler selbst. Ich habe zum Beispiel gerade Tomb Raider in die Ecke gepfefert. Alles fast kein Problem – bis auf Zwischengegner und Endlevel, wo dann unverhofft knackige, genau getimte Sprünge unter Zeitdruck stattfinden müssen. Mit 41 Jahren wehrt sich mein Rückenmark zunehmend, sich auf



Tomb Raider Anniversary: »Meine Frau sitzt neben mir und gibt mir Tipps. Aber selbst spielen? Nee, zu kompliziert! Viel zu viele Tasten zu drücken. Finde ich übrigens auch!«

die Schnelle neue Reflexe einprägen zu müssen – wo doch das Spiel vorher durchgehend ein angenehmes Vergnügen war. Und wenn in solchen Momenten selbst Cheats nicht über die Situation hinweghelfen können, nützt auch das schönste vorherige Spielerlebnis nichts – das Spiel wird verdammt, verkauft oder im Garten vergraben. Daher hat Felix Jäger in seinem Leserbrief vollkommen recht: Spiele wie Stalker et al. (ich führe zusätzlich noch Tomb Raider und Splinter Cell auf) vertragen es problemlos, dass man ihnen von Natur aus einen »Ich schwöre, dass ich Anfänger bin!«-Modus mit auf den Weg gibt. Ein gutes Spiel lebt vom Leveldesign, den Texturen, den liebevollen Details im Spiel, den versteckten Hinweisen, seinem Humor, der KI und überraschenden Momenten – das ist die Substanz eines Spiels, und nicht die künstlich schwer gemachten Abschnitte, die von zu vielen Spielezeitschriften verharmlosend als »knackig« beschrieben werden. Ich möchte beim Spielen entspannen, keinen Stress haben. *Bernd Hohmann*

❖ Obwohl ich mit meinen 58 Jahren wirklich schon lange Computerspieler bin, passiert es immer öfter, dass ich neue Spiele frustriert lösche. Auch Tipps oder Lösungen in eurem oder anderen Magazinen werden immer seltener. GameStar hatte ich ursprünglich wegen der guten Tippsseiten abonniert, aber die sind ja fast abgeschafft. Spielermagazine sollten auch einsteigerfreundlich sein! *Gerd Lucht*

← Für Spiele-Tipps und -Lösungen hat sich das Internet seit geraumer Zeit als Quelle der Wahl etabliert. Dort finden sich Hilfestellungen zu fast allen aktuellen Spielen in einer Länge und in einem Detailgrad, der auf teuren Heftseiten nicht umzusetzen ist. Wir haben unsere Tipps deshalb auf unsere Webseite GameStar.de verlagert, in eine umfangreiche Datenbank. *Gunnar Lott*

Boykottaufruf

❖ Mit Besorgnis stelle ich fest, dass die Mahlzeit namens PC-Spiel zunehmend auf den Magen schlägt. Und das lieblos dahin-



Hellgate: London: »Ich bin nicht bereit, für ein Spiel erst 40 Euro dann noch einmal 8 Euro pro Monat zu bezahlen. So werden Spieler in zwei Klassen geteilt!«

geklatschte Mahl möchte auch noch bezahlt werden!

Was hätten wir denn als Erstes auf der Speisekarte? Das storyzerhackte Splinter Cell: Double Agent. Wer hätte gedacht, dass nach einem schmackhaften Splinter Cell 3 so eine ungesunde Brühe auf den ausgehungerten Gourmet wartet? Dem nicht genug, folgen immer mehr Magenvergiftungen auf der verzierten Servierplatte des Spielers: King Kong, Resident Evil 4, Spiderman 2... Spiele, deren Rezeptur vielversprechend erscheint, sich vor dem anspruchsvollen Auge jedoch als ein Brei grauer Suppe präsentieren.

Natürlich leuchten einige Hoffnungsträger am Horizont, die mir schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen – Stranglehold, Assassin's Creed, Clive Barker's Jericho und Hellgate: London zum Beispiel, um nur einige zu nennen –, doch bleibt die Befürchtung, die Entwickler schmeißen die Konsole in einen Topf, rühren kräftig um und würzen sie zum Schluss mit Bug-Pulver.

Warum ich dies alles schreibe, wohl wissend, dass dieses Thema oft genug durchgekaut wurde? Ich möchte wenigstens an all die Spiele-Konsumenten dort draußen appellieren: Kauft keine schlechten Spiele! Kauft keine schlecht konvertierten Versionen, bugverseuchten Programme und hardwareverschlingenden Nullnummern! Die Entwickler sollen wieder ihr Herzblut spüren können, und die Therapie lautet: leerer Geldbeutel! Ich will mein Spielerlebnis wieder ohne Sodbrennen genießen können. *Daniel Jastrzebowski*

Hellgate: London

❖ Daniel Matschijewsky meinte zu Hellgate: London, dass es das erste Spiel sei, das das typische Diablo-Gefühl von einst zu erzeugen vermag. Warum werden neue Spiele mit alten verglichen? Ich kaufe mir doch kein neues Spiel, nur um ein Gefühl von einem älteren zu haben! Man hofft doch gerade auf etwas Neues, Frisches. Man sollte sich nicht immer auf die Vergangenheit beziehen. *Florian Röwer*

← Die Spiele selbst beziehen sich doch auf die Vergangenheit, und es ist gerade eines der Ziele von Hellgate: London, den Fluss und die Faszination des Vorbilds Diablo zu erreichen. Außerdem lassen sich Spiele am besten anhand von dem erklären, was man schon kennt. Aber es stimmt natürlich: Zu den Tugenden aus der Vergangenheit sollten sich möglichst neue Ideen gesellen.

Daniel Matschijewsky

❖ Ich freue mich seit der Ankündigung auf Hellgate: London und habe euren Artikel geradezu verschlungen. Auf der letzten Seite findet sich auch ein Extrakasten zum Multiplayer-Part. Ich kann verstehen, wenn Käufer der normalen Edition (die keine monatlichen Gebühren zahlen) keinen oder eingeschränkten Support erhalten. Ich kann verstehen, wenn sie nicht tausend Charaktere anlegen dürfen. Und ich kann sogar verstehen, dass sie keine Gilden gründen dürfen. Aber eine Levelgrenze oder ein verringertes Inventar kann ich nicht nachvollziehen. Sicherlich ist die Wartung eines Servers

Fehler!

SCHULAUFGABE im Fach Rechenkunde

Bearbeiten Sie die folgenden Textaufgaben! Leiten Sie die Ergebnisse vollständig her. Ihre Antworten und/oder in dieser Ausgabe gefundene Fehler reichen Sie bei brief@gamestar.de ein. Sie haben 14 Tage Bearbeitungszeit!

Hardware: Grafikkarten-Tabelle

Gegeben sei: Herr Klein ist Hardware-Redakteur bei einer makellosen Spielezeitschrift. Einer Grafikkarte (GK) vom Typ Gainward 8600 GT GS schreibt er fälschlicherweise Nvidias Standardlüfter zu, obwohl die Karte einen eigenständigen Lüfter besitzt. Des Weiteren gibt er den Verkaufspreis (P_V) mit 170 Euro an; der korrekte Preis (P_K) beträgt 140 Euro. Herr Klein wiegt 70 kg.

Berechnen Sie: Wie viele Grafikkarten der Sorte Gainward 8600 GT GS muss Herr Klein zum Preis P_V kaufen, um von der Summe der gesparten Differenz zu P_K die Firma Gainward (Marktwert: 500 Millionen Euro) übernehmen zu können, um endlich keine weiteren 8600 GT GS mehr erstehen zu müssen?

Test: Technik-Checks

Gegeben sei: Herr Weins ist Experte für Technik-Checks bei einer leicht fahrlässigen Spielezeitschrift. In Technik-Checks zu den Spielen Tomb Raider Anniversary, Halo 2 und Two Worlds gibt er die Menge des benötigten Hauptspeichers (HS) mit 512 GByte statt 512 MByte an. Herr Weins schläft 14 Stunden pro Tag.

Berechnen Sie: Wie viele RAM-Bausteine von nominal 512 MByte müssten gegen Herrn Weins' Kopf geworfen werden, um ihn mit insgesamt 512 GByte Speicher zu erschlagen?

Report: Die außerirdische Legende

Gegeben sei: Herr Graf ist Redakteur bei einer oft fehlerhaften Spielezeitschrift. In einer Fußnote zu einem Report behauptet er, bei einem Parabelflug herrsche zu Beginn der Steig- und Sinkflüge Schwerelosigkeit an Bord des Flugzeugs. Beachten Sie, dass Schwerkraft (SK) und Fliehkraft (FK) zu Beginn des Steigflugs (SF) in die gleiche Richtung wirken und sich also verstärken, anstatt sich aufzuheben. Herr Graf isst gern Spaghetti.

Berechnen Sie: Wie oft muss Herr Graf auf einen Parabelflug geschickt werden, um in der Summe einmal sein eigenes Körpergewicht (65 kg) herauszuspeien?

Leserbriefe: Fehler!

Gegeben sei: Herr Schmidt ist leitender Redakteur bei einer grob verpatzten Spielezeitschrift. In der Fehlerrubrik versuchte er, einem Kollegen anhand der Wörter »Elfen« und »Elben« den Unterschied zwischen den Buchstaben L und B zu erklären. Gemeint war F und B. L sei das Maß der Induktivität (in Henry, H), B die magnetische Flussdichte (in Tesla, T) und F die Kraft (in Newton, N). Es gilt: $L+B \neq F+B$; $L+F = L+B$; $L = N^2 \times (\mu_0 \mu_r / 2\pi) \times \ln R/r$. Herr Schmidt ist Fehlerbeauftragter.

Berechnen Sie: Wie viele Teller Spaghetti muss Herr Schmidt von Herrn Kleins Geld kaufen, um die durch das Speicherriegelwerfen verlorene Energie wieder zu sich zu nehmen?

aufwändig, aber ist das ein Grund, Spieler in zwei Klassen aufzuteilen? Ich bin nicht bereit, für ein Spiel erst 40 Euro dann noch einmal 8 Euro pro Monat zu bezahlen. *Lennart Grabowski*

← Flagship versteht den erweiterten Online-Modus von Hellgate: London als optionale Zusatzleistung zum regulären Spiel. Und diese Zusatzleistung lassen sie sich extra bezahlen. *Christian Schmidt*

Unreal Engine vs. CryEngine

→ Liebe GameStar, in Ausgabe 6/2007 auf Seite 175 gab ich ein kurzes Interview zum Thema Unreal Engine 3. Ich bin im Interview auf die Vorzüge der Unreal Engine 3 eingegangen, wollte aber dadurch nicht die CryEngine von Crytek kritisieren. Dies könnte aus dem Text heraus vielleicht missverstanden werden. Ich sehe die CryEngine sogar als eine der ganz wenigen Technologien, die der Unreal Engine 3 Konkurrenz machen könnte. Ansonsten war es mal wieder eine grandiose Ausgabe! *Frank Trigub, Acony*

Colin McRae Dirt

→ Ich habe mir unter anderem wegen Colin McRae: Dirt ein High-End-System angeschafft. Aber selbst darauf läuft es mit maximalen Details nicht flüssig. Die Grafik setzt zwar Maßstäbe, aber das rechtfertigt nicht die höllischen Hardware-Anforderungen. Das riecht mal wieder (!) streng nach schlampiger Konsolenumsetzung, wie man es ja von der Serie gewohnt ist. Anders kann man das nicht ausdrücken. Warum geht das nicht wie beim grandiosen Flatout 2, das selbst auf zwei Jahre alten Rechnern



Colin McRae: Dirt: »Die Grafik setzt zwar Maßstäbe, aber das rechtfertigt nicht die höllischen Hardware-Anforderungen.«

mit maximalen Details wunderbar flüssig läuft? *Marcel Schäfer*

Tag der offenen Tür

→ Am 31. Mai war es wieder soweit: Die GameStar hatte ihren Tag der offenen Tür. Ich hatte mich um einen der begrenzten Plätze beworben und hab es tatsächlich geschafft. Aber wer konnte ahnen, dass ich einen epileptischen Anfall (er war nicht schlimm) bekommen und danach zur Fortbewegung auf einen Rollstuhl angewiesen sein würde? Die Ärzte haben mir von der langen Fahrt abgeraten. Als ich eurer Assistentin Isa (wirklich sympathisch die Frau) deshalb absagen musste und als »Erinnerung« um Autogramme der Redaktion gebeten habe, habe ich kaum damit gerechnet. Als kurz darauf ein großes Paket mit den Präsenten für mich ankam, die auch die anderen Besucher bekommen hatten, war ich baff! Vielen, vielen Dank für alles und macht weiter so! *Jochen Wagner*

Liebes GameStar-Team!

Schon seit langem spiele ich mit dem Gedanken, euch - so denke ich - auch im Namen vieler anderer Videospiele auf einen Missstand eurer Schreibkultur aufmerksam zu machen, den ich persönlich nicht nur für untragbar, sondern auch für fast schon kindisch erachte, was im krassen Gegensatz zur ansonsten sehr hohen Qualität eurer Publikation steht.

Wovon die Rede ist? Das ständige, wenn auch oft nur subtile Einhacken auf die Konsolenwelt, das unaufhörliche Herausstreichen, wie viel besser die PC-Version dieses oder jenes Spiels doch sei (Steuerung, Technik), was schlichtweg eine (nicht einmal wirklich gut fundierte) Meinung darstellt, aber von so manchem PC-Anhänger wie ein unumstößliches Dogma übernommen wird.

Ein weiterer Kritikpunkt: Das blindwütige Abwerten von Konsolen-Titeln ohne nähere Beschäftigung mit der Substanz. Laut Fabian Siegmund in Ausgabe 7/2007 wäre Halo 2 etwa, selbst wenn es bereits 2004 auf PC erschienen wäre, gegenüber Far Cry und Konsorten »gnadenlos untergegangen«. Eine kleine Randnotiz: Anno dazumal bekam der Titel von der scheinbar unfähigen weltweiten Spielepresse eine Bewertung von durchschnittlich 9,5 von 10 Punkten (94 Tests laut GameStats) und ist selbst nach dem Next-Gen-Sprung der wohl meistgespielte Konsolen-Online-Titel überhaupt! Meinung hin oder her, aber derart krasse Formulierungen zeugen einfach von der eben angesprochenen fehlenden Objektivität!

Steigt einmal von eurem hohen Ross herunter und beugt euch in die finanzielle Wirklichkeit des Ottonormalverbrauchers: Nehmt doch bitte 400 Euro (der Preis einer Xbox 360 Premium) aus eurer Portokasse und versucht einmal, in diesem Rahmen einen anständigen (Spiele-)PC auf die Beine zu stellen! Willkommen in der Wirklichkeit! Nur ein geringer Anteil der Spieler kann sich leistungsstarke, aber eben heute wohl schon alle drei neuen Konsolen Crysis-optimale PC kann man sich heutzutage teure PCs leisten - für einen zulegen! Eben diesen Umstand überseht ihr aber nur zu gerne, wenn wieder einmal davon die Rede ist, dass die (High-End-)PC-Version der Konsolenfassung technisch weit überlegen sei.

Oft weiß man gar nicht, was euch letztendlich zu diesem Kleinkrieg gegen Konsolen motiviert, denn eure Kollegen von den Konsolenmagazinen kommen auch ohne diese Seitenhiebe aus! Als unparteiischen Spieler beschleicht einen die Frage: Ist es die Arroganz von begeisterten PC-Anhängern oder schlicht und einfach geknickter Stolz, dass die Konsolenwelt in den letzten Jahren im Vergleich zum PC so stark an Zuspruch und Einfluss gewonnen hat?

Versteht mich nicht falsch: Der PC ist eine großartige Spieleplattform. Gerade deshalb habt ihr Derartiges nicht nötig!

Stephan Rieder

← Spiele, die von der Konsole auf den PC übertragen werden, müssen sich mit den Genre-Spitzenreitern auf dem PC messen. Die Bedeutung des Spiels auf anderen Plattformen ist dabei irrelevant. Halo 2 war auf der Xbox unbestritten ein herausragender Shooter. Auf dem PC gilt das nicht, denn hier ist die Konkurrenz wesentlich stärker. Halo 2 hat vor zwei Jahren auf der Xbox gut ausgesehen. Im Jahr 2007 ist die Grafik im Vergleich selbst zu alten Spielen wie Far Cry oder Half-Life 2 enttäuschend. Warum sollten wir das nicht klipp und klar sagen? Wohlgemerkt: Es ist nicht unser Anliegen, Konsolen schlecht zu machen! Die meisten Redakteure haben neben dem PC Konsolen zu Hause und spielen auch darauf begeistert. Zu sehen, wie achtlos Spiele wie Halo 2 oder Resident Evil 4 auf den PC umgesetzt wurden, treibt uns dann aber doch die Galle hoch. Ganz recht: Der PC ist eine großartige Spieleplattform. Deshalb bewerten wir Konsolenumsetzungen nach den Maßstäben, die auf dieser Plattform Standard sind. *Fabian Siegmund*

Die Redaktion

→ Quizfrage: Was haben das GameStar-Redaktionsvideo der letzten Ausgabe (»Stalker«) und das der davorliegenden Ausgabe (»Matsch Payne«) gemein? Richtig, beide sind technisch von überragender Qualität. Und worin unterscheiden sich beide grundlegend? Auch richtig, im

Humor. Das letzte Video war nicht witzig, das Stalker-Video ist grandios, dabei habe ich Stalker nicht mal gespielt! Weiter so, bitte! *Stefan Weiß*

→ Die letzte Folge war wieder richtig super. Besonders genial sind der besserwisserische, wehleidige PDA und der Industrievertreter, der »noch kurz weg

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

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

► 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-DVD schreiben Sie an: cd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren) Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: gamestar@zenit-presse.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

muss, weil er einen Termin hat«. Schon allein die Mimik von Michael ist zum Schreien komisch. Kompliment auch an Heiko mit seiner tollen Darbietung eines Bewusstlosen (siehe Outtakes). Aber was sollte dieses »Das ist Stalker«-Geschrei am Ende?

Matthias Lawrenz

«Das Geschrei (sowie eigentlich der gesamte Dialog zwischen Fabian und dem Industrievertreter am Ende der Episode) ist eine Hommage an den Kinofilm »300«, in dem der Spartanerkönig Leonidas blutrünstig »Das ist Sparta!« brüllt. Alles klar? Gut, ich muss dann auch weg, weil ich noch einen Termin hab... Michael Graf

Gunnars Geld

»Auf der vorletzten Seite eures wunderbaren Heftes wurde eine Verlosung angepriesen, bei der man 20 Euro gewinnen kann. Da ich natürlich scharf auf das Geld bin, will ich auch gerne 100 Euro einsenden, doch da ich keine Briefmarken zu Hause habe, schick ich einfach eine E-Mail mit dem Geld drin! Mein Hundert-Euro-Schein sieht allerdings ein bisschen anders aus. Habe ihn vor einer riesigen Villa gefunden – der Schein gehört(e) wohl dem Besitzer... Frank Fraszczak

«Eine plumpe Fälschung! Auf den Original-Eurolots, die in Kür-



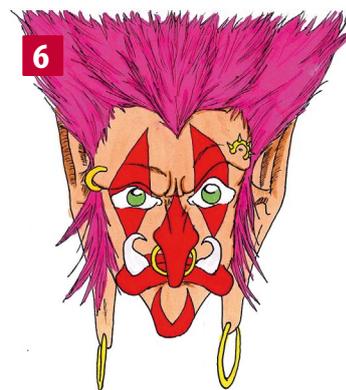
ze offizielles Zahlungsmittel in Luxemburg, Eldorado und auf dem künstlichen Erdenmond »Geldspeicher 1« werden, ist der Meister in purpurnem Hermelinmantel mit einer zwei Meter breiten, aus einem Stück geschliffenen Brillantkrone abgebildet, die von zwei schwitzenden Leibgardisten

links und rechts gestemmt wird. Außerdem beginnt der Nennwert der Platinfaserscheine erst bei 10.000.000. Immerhin: Der Chef lächelte milde, als wir ihm den gefälschten Schein präsentierten, und fand sich »in der präsidial-königlichen Anmutung gut getroffen«. Christian Schmidt

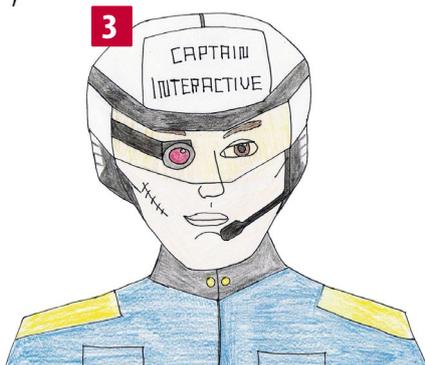
GAMESTAR INTERAKTIV Superheld

Unser Superheld Captain Interactive-Man besitzt sein erstes Körperteil! Letzte Ausgabe hatten wir Sie gebeten, uns einen Entwurf für das Haupt unseres Helden zu schicken. Die sechs besten Vor-

schläge stellen wir Ihnen hier vor und haben sie wie üblich mit einem Preis belohnt. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner! Nächsten Monat geht's mit dem Oberkörper weiter. AP



- Kopf 1 von Saskia Szmerek
- Kopf 2 von Ragna Merle
- Kopf 3 von Fabian Dornhecker
- Kopf 4 von Ingmar Raulfs
- Kopf 5 von Fabio Schellenberg
- Kopf 6 von Konstantin Mustaf



Die nächste Aufgabe

Jetzt, wo unser GameStar-Held schon Augen zum Gucken hat, braucht er als Nächstes einen Torso mit starken Armen, einem gestählten Körper und ein wenig Ausrüstung, um dem Bösen gegenüberzutreten zu können. Oder soll er lieber schmal und dafür umso flinker werden? Es liegt in Ihrer Hand. Schicken Sie uns zum nächsten Mal einen heldenhaften Oberkörper für Captain Interactive-Man, egal ob gezeichnet, gemalt oder fotografiert. Ein Beispiel, wie er zum Schluss aussehen könnte, sehen Sie rechts.

Einsendeschluss ist der 7. Juli. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrem Namen und der vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Superheld 2«

