

LESERBRIEFE

100 AUSGABEN GAMESTAR

Alles Gute zum 100. Heft! Seit der dritten Ausgabe habe ich ein Abo und habe es nie bereut. Immer klasse Tests und objektiv, ständig kommen neue Ideen von euch. Macht einfach weiter so.... auf die nächsten 150 Ausgaben!

Pascal Flach

Mit eurer Jubiläums-Ausgabe habt ihr euch selbst übertroffen. Ich wollte euch herzlich danken, denn ihr habt es geschafft, mich mal wieder richtig zu amüsieren. Besonders witzig fand ich Fabians Video zu Call of Duty 2.

Lukas Göbel.

Ich finde es klasse, dass ihr euer Heft Monat für Monat aufmöbelt. Die Ankunft einer GameStar ist bei mir mittlerweile zu einem zweiten Weihnachten geworden. Schon Tage zuvor freue ich mich wie ein kleines Kind drauf. Toll finde ich, dass ihr immer wieder etwas an eurem Heft verändert; manchmal sind es nur Kleinigkeiten, doch oft sind auch Cover, Wertungskästen oder ganze Teile (Extraleben). Weniger wichtig finde ich es, dass es der ganzen Welt gefällt, Hauptsache ist doch, dass ihr euch für eure Leser bemüht – und das sehe ich in jeder GameStar-Ausgabe!

Felix Viroli

Mit dieser Folge von »Die Redaktion« habt ihr euch wirklich selbst übertroffen! Die ganzen Zitate aus alten Folgen von Raumschiff GameStar, Jörg, das Huhn, alles einfach nur herrlich. Bitte macht immer solche Folgen!

Johannes Miller

WER IST DIE SCHÖNSTE IM GANZEN LAND?

Im Jubiläums-Rückblick fragten wir Sie, welches der zehn von Jörg Langer ausgewählten GameStar-Titelbilder wohl das ansprechendste sei. 640 Leser schrieben uns ihre Meinung – damit steht der Gewinner fest! Favorit ist der Titel mit der zerbeulten Lara und dem angeschlagenen Indiana Jones, GS-Ausgabe 1/2000. Platz zwei ging an 11/2000 (Baldur's Gate 2), Platz 3 an 11/2003 (Halo).



Meine Hochachtung vor der Idee zum Video »Wie entsteht die GameStar«. Die überaus gelungene Hommage an die Sendung mit der Maus hat mich sehr amüsiert und ist darüber hinaus äußerst lehrreich. Interessant waren auch die Artikel vom Ex-Chefredakteur Jörg Langer zur Historie des Magazins. Allerdings: Ich habe nicht alle eurer Ex-Mitarbeiter wiedergefunden, die mir im Laufe der Zeit lieb geworden sind.

Antonius Nolden

GameStar Im Team-Rückblick ging es nur um die Gründungsmannschaft, also die Leute, die zur Erstausgabe im Sommer 1997 dabei waren. In den Jahren dazwischen hatte GameStar viele Zu- und Abgänge – die alle aufzuzählen, hätte den Rahmen gesprengt. Wir wünschen unseren ehemaligen Kollegen aber alles Gute!

Markus Schwerdtel

Die Richtung, die GameStar nach dem Zugang von Gunnar Lott eingeschlagen hat, gefällt mir sehr gut. Euer Schreibstil ist lockerer und witziger geworden, und eure Redakteure sind spitze (und zwar ausnahmslos alle!). Und seit ich gesehen habe, dass da eine Dreamcast (?) auf dem Schreibtisch eures Chefredakteurs steht, find ich euch sogar noch besser!

Lukas Hörtnagl

GameStar Ja, die Dreamcast. Wird bei Konsolen immer meine ewige Liebe bleiben. Aber, zugegeben, sie ist nicht mal angeschlossen. Dient in meinem Büro hauptsächlich zum Angeben. Ahem. Und das hat ja auch geklappt...

Gunnar Lott

Alles Gute zur 100. Ausgabe! Das Magazin und die Menschen dahinter sind einen langen Weg gegangen und haben sich den Erfolg mehr als verdient. Was mir in der 100. Ausgabe sehr gut gefallen hat, waren die Info-Schnipsel am unteren Seitenrand und die Rückblickkästchen. Wäre toll, wenn ihr jetzt regelmäßig solche Infos schreibt.

Mario Praschl

GameStar Machen wir. Die Info-Schnipsel am Fuß der Seiten kamen so gut an, dass wir sie als festes Element ins Heft aufnehmen. Die Rückblickkästchen gibt's ab und zu, wenn sie sinnvoll zum Thema passen.

Christian Schmidt

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Generell bin ich mit den meisten Aussagen und der Wertung einverstanden. Auch ich bin der Ansicht, dass es sich um das beste Need for Speed aller Zeiten handelt. Wenn im Test aber der hohe Schwierigkeitsgrad angeprangert wird, bekommt der Leser ein falsches Bild. Selbst Einsteiger feiern schnell Erfolge und haben genügend Zeit, sich auf den ansteigenden Schwierigkeitsgrad einzustellen. Außerdem wird moniert, die KI cheate. Das stimmt schon, aber erstens war das in den Underground-Titeln auch schon so, zweitens wäre das Spiel sonst doch zu leicht, und drittens wird verschwiegen, dass man selbst schnell wieder Anschluss an die Spitze findet, falls man aufgrund eines Unfalls zurückfällt.

Matthias Buck

FEHLER!



NFS Most Wanted: »Keine Frage, Most Wanted ist ein gutes Spiel. Aber ist es ein Need for Speed?«

Most Wanted ist zu schwer! Es kann doch nicht sein, dass meine Gegner im Rennen eine halbe Runde Rückstand haben und dann innerhalb von ein paar Sekunden wieder an mir dran sind, obwohl ich in der Zwischenzeit keinen Fahrfehler begangen habe! Zudem halten sich die gegnerischen Fahrzeuge nicht einmal an die auf der Minimap verzeichnete Streckenumgebung. Da sieht man sie mitten im Nirgendwo herumfahren und auf recht abenteuerliche Art und Weise kurz hinter einem auftauchen. Das nimmt mir auf Dauer den kompletten Spielspass.

Tom Voigt

Keine Frage, Need for Speed: Most Wanted ist ein gutes Spiel. Aber ist es wirklich ein Need for Speed? Nein! Wenn ich an Need for Speed denke, denke ich an schöne Landschaften, reinrassige Sportwagen, nicht an Tuning und Rumkurven in der Stadt. Bitte EA, haucht der Reihe neues (oder altes) Leben ein! Schluss mit Tuning!

Erik Pogodda

CALL OF DUTY 2

Gratulation zum Gott sei Dank relativ kritischen Test zu Call of Duty 2. Allerdings frage ich mich, warum nicht erwähnt wurde, dass die Gegner und Weggefährten eines immer noch nicht gelernt haben: russische Soldaten von amerikanischen zu unterscheiden. Es wirkt ja zu Anfang noch unfreiwillig lustig, wenn an Juno Beach ein Deutscher schreit: »Die Russen sind da!« Aber auf Dauer geht es einem doch ziemlich auf die Nerven, wenn Soldaten in Afrika vor russischen Granaten warnen.

Benjamin Fleschenberg

Ich muss Gunnar zur Kolumne »Das ist nicht mein Krieg« gratulieren. Call of Duty 2 sieht zwar fantastisch aus, ist aber spielerisch nur stupides Rumgelaufe und Geballere. Krieg ist keine Schießbude, bei der man aus der Hüfte schießend durch Gegnermassen läuft. Kein Wunder, wenn alle möglichen Verbände Sturm gegen solche Spiele laufen.

Lutz Wallich

Grafik, Stimmung und Action von Call of Duty 2 entsprechen dem, was ein gutes Action-Spiel ausmachen sollte. Allerdings empfinde ich die Behandlung des Themas Weltkrieg als problematisch, wenn dies in einer derart unreflektierten Art und Weise geschieht. Man mag argumentieren, dass hier im Prinzip vom Spieler das gleiche Verhalten und Geschick gefragt ist wie in jedem anderen 3D-Spiel. Allerdings wird der Person an Maus und Tastatur nicht annähernd bewusst gemacht, dass die Szenen, die



Call of Duty 2: »Krieg ist keine Schießbude mit Gegnermassen.«

Sie ahnen ja gar nicht, wie undankbar der Job als GameStar-Fehlerbeauftragter ist. Nie will's jemand gewesen sein, immer nur Ausreden und Flennen und Wegrennen! Dann muss man wieder rumbrüllen und wild in die Menge prügeln, Gott, es ist ein Elend. Geschichten könnte ich erzählen. Tue ich auch. Wenn Sie uns weiterhin Fehler melden: an.brief@gamestar.de.

TEST: NEED FOR SPEED MOST WANTED

Neulich zum Beispiel, als mir mein guter Freund Stephan Grabmeir steckte, dass Razor Callahan zu Spielbeginn von Need for Speed Most Wanted durchaus nicht erster auf der Blacklist ist, wie im Test angedeutet, sondern Fünftehnter. Und dann schreibt mir mein Kumpel Manuel Greuer und moniert Daniels Behauptung, das Wagentuning taue »bestenfalls als Spielerei« – dabei hat es Einfluss auf das Fahndungslevel. Also schnappe ich mir den schweren Wagenheber, geh zu Daniel Matschjewecky – und seh ihn noch in meinen silberblauen BMW M3 GTR steigen und abhauen! Klar, dann Verfolgung mit dem Sattelschlepper und so, Stunts, Explosionen, Blaulicht, schließlich Sackgasse, »Hände hoch!«, Handschellen. Aber macht das glücklich? Wer baut das Stadtviertel wieder auf?

TEST: THE MOVIES

Oder der Ärger mit Michael Graf. Meine Brieffreundin Verena Eichel knallt mir die GameStar-Ausgabe auf den Tisch und tippt auf die Tortengrafik im Test zu The Movies: »Der Studiochef ist also zu 110% beschäftigt...!« Schock: Da hat jemand falsch gerechnet! Also schnappe ich mir das schwere Kamerastativ, geh zu Michael Graf – sitzt dort nur ein riesiges Huhn! Klar, lasse ich mich nicht von täuschen, durchsuche Tisch und Schränke, zerlege den Rechner, aber der Kerl ist nirgends! Rufe ich enttäuscht das Huhn, steckt Michael drin! Natürlich großes Hallo bzw. Heulen und Zähneklappern. Warum dieses Versteckspiel? Sind drei Stunden Brodeln im Suppenwasser wirklich so schlimm?

HARDWARE: MSI NX 7800 GT

Dann die Hardware-Abteilung. Beugt sich mein Schulfreund Andreas Sporr in der Straßenbahn zu mir rüber und lästert über Florian Kleins Test zur MSI NX7800 GT, die laut Artikel »lediglich acht statt sieben Vertex Shader« besitzt – »Ist acht nicht größer als sieben?« Sicher, kleines Einmaleins! Also schnappe ich mir den schweren Rechenschieber, geh zu Florian Klein – streitet der alles ab, verweigert die Aussage! Klar, dann Verhör, Anschreien, Eiswasser, schließlich alter Polizeitrick: »Hör mal, Florian, wenn du gestehst, bekommst du 80 Hiebe mit dem Festplattenkabel, sonst 70! Junge, rechne doch mal nach!« Klein singt sofort, ein weiteres Unrecht ist gesühnt – aber zu welchem Preis?

TEST: DIE GROSSE ABENTEUER-BOX

Und dann kommt's ganz dick. Meldet sich nach 30 Jahren mein Kamerad von der Fremdenlegion wieder, der Sebastian Storz, und weint am Telefon über den Test der Großen Abenteuer-Box: »Ist die USK neuerdings bestechlich? Im Wertungskasten steht bei der USK-Freigabe: 30 Euro!« Und beim Preis »18.11.2005«, Erscheinungstermin: »ab 12 Jahren«. Also schnappe ich mir den schweren Layoutblock und gehe zu – ja, wohnen eigentlich? Der Michael Graf hat die Daten in der falschen Reihenfolge angegeben, der Roland Wolf im Layout ungeprüft eingebaut, der Markus Schwerdtel beim Gegenlesen nicht gesehen, und der Gunnar Lott, der Uwe Miethle und die Anita Thiel auch nicht! Meine Güte, war das ein Bestrafungs-Massaker, das Waterloo des Rumhauens, Feiertag im Prügelland, der jüngste Tag – aber ach, nicht mal das bereitet mir mehr Freude.

SPIELE-NEWS: ACT OF WAR ADDON

Nur manchmal ein Lichtblick. In der News zum Addon zu Act of War, so sagt mir ein Fremder namens Martin A. Walochnik, wird ein Medi-Helikopter als Neuerung verkauft, den's schon im Hauptprogramm gab. Kurz geschaut, wer hat's geschrieben: Christian Schmidt. Ich selbst! Haha! Feierabend für heute, Fernsehen, Bier, ach, eigentlich ist der Job doch ganz schön.

sich vor ihr auf dem Bildschirm abspielen, in ähnlich harter Brutalität tatsächlich passiert sind – ins Sperrfeuer rennende Soldatenmassen inklusive (deren persönliche Tragödie für den Akteur im Spiel jedoch keinerlei Rolle spielt). Die Spieleentwickler drücken sich hier vor ihrer Verantwortung.

Hendryk von der Burg

KILLERSPIELE

Momentan diskutiert die Regierung über das Verbot von Killerspielen, wobei sie den essentiellen Bestandteil dieser noch nicht einmal kennt. Werfen wir einen

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

TITAN QUEST

Wird Titan Quest zufallsgenerierte Levels haben wie Diablo 2?

Nein. Alle Levels und Landschaften von Titan Quest werden von Hand gebaut und sind unveränderlich. Dem Spiel soll allerdings ein Editor beiliegen, mit dem Sie eigene Gegenden entwerfen können.

SPIELE-FANSEITEN

Können Sie nicht mal über Spiele-Fanseiten berichten?

Es gibt zahlreiche exzellente Spiele-Fanseiten im Internet; wer sich für ein Spiel interessiert, findet die im Handumdrehen über jede Suchmaschine. Einen Artikel halten wir derzeit nicht für notwendig.

WÄCHTER DER NACHT

Stimmt es, dass es ein Spiel zum Film »Wächter der Nacht« gibt? Ja – aber nur in Russland. Das Spiel zum Film, das Taktik-Rollenspiel Night Watch, stammt von Nival Interactive (die zur Zeit an Heroes of Might & Magic 5 arbeiten). Eine Veröffentlichung in Europa ist nicht geplant. Wer Russisch beherrscht, kann sich auf der Nival-Webseite eine Demo herunterladen.



Blick auf einen anderen Kontinent! In Asien, genauer in Singapur, wo die aktuellen World Cyber Games stattfanden, gehören »Killerspiele« fast schon zum kulturellen Alltag. Dort wird E-Sport in den Medien publiziert. Warum verbietet man hier solche Spiele, wo sie doch in anderen Ländern großen Anklang finden?

Julius Dann

Danke, dass ihr euch weiterhin mit viel Feingefühl der Diskussion um »Killerspiele« widmet, die von unseren Volksvertretern hemmungslos ausgeschlachtet und dramatisiert wird. Sicher mag es auch Ausnahmen geben, bei denen Verbote gerechtfertigt sind, aber in vielen Titeln wäre das unsinnig. Eines habe ich mich jedoch gefragt: Warum ist ein Herr Beckstein in seinem Verbotswahn noch nicht auf die Idee gekommen, auch Spiele wie zum Beispiel den EA Fußballmanager zu verbieten, da es dort ja um eine Form von Menschenhandel geht? Das kann ja wohl nicht sein und gehört in Bayern definitiv verboten...

Benjamin Weiberg

Nun ist ja statistisch erwiesen, dass nicht sonderlich viele Kinder ihren Katzen die Pfoten in den Toaster gesteckt oder die Zunge an die Wand getackert haben. Tom und Jerry kennt man also und weiß, dass es offensichtlich keinen negativen Einfluss auf die Kinder nimmt. Aber bei Computerspielen reden wir über neue Medien, und vor denen muss man natürlich erst mal Angst haben, insbesondere wenn man, wie das öffentlich-rechtliche Fernsehen, die Zielgruppe der älteren, konservativen Zuschauer bedient, oder als Bundespolitiker in der Regel selbst schon recht alt und konservativ ist. Klar sind Counterstrike und Co. nicht gerade Spiele, die man einem Sechsjährigen geben sollte, aber dafür haben sie ja auch Altersfrei-



gaben von 16 oder 18. Ob diese Altersbeschränkungen eingehalten werden, liegt primär in der Verantwortung von Handel und Eltern.

Volker Schauff

Battlefield 2 und Co. können sehr viel Spaß machen.

Allerdings nur, wenn man zwischen Realität und Fiktion unterscheidet. Und darin liegt das Problem, das man häufig durch seine Kopfhörer mitbekommt: Da wird so heftig geflucht, beleidigt, gemeckert und gekriselt, als wäre etwas wirklich Schreckliches geschehen, nur weil man mal wieder mit einem Noob im Kampfhubschrauber sitzt. In solchen Momenten kann ich die Sorgen der Regierung sogar verstehen. Wenn Menschen so sehr in ein Spiel eintauchen und nicht mehr zwischen Realität und Spiel zu unterscheiden vermögen, ist dies beängstigend und gefährlich. Die Dreistigkeit, mit der die »Spieleexperten« der Regierung alle Register in Sachen Medienincompetenz ziehen, ist trotzdem immer wieder beeindruckend.

Frederik Mischke

KING KONG

Ubisoft will mir also eine schlechtere Version eines Spiels andrehen, wenn ich darauf bestehe, es in Händen halten zu können. Wie bitte soll ich bei der Dis-

GEWINNER, SIND HIER GEWINNER?!

In der letzten Ausgabe fragten wir Sie: »Welcher The Movies-Film ist besser: Raumschiff GameStar von Michael Graf oder Bavarian Outlaw von Markus Schwerdtel?« Über 200 Leser haben ihre Stimme abgegeben – und der Sieger heißt Raumschiff GameStar, mit nur elf Gegenstimmen. Am schönsten begründet unser Leser Jörg Gakenholz diese Wahl: »Mich hat der Science-Fiction-Klassiker in spe von Michael Graf eindeutig überzeugt. Handlung, Dramaturgie und der herausragende Humor heben ihn vom simplen Western-Geballere des Markus Schwerdtel ab.« Gut und richtig, Herr Gakenholz, und deshalb gewinnen Sie auch die ausgelobte The Movies-Premiereedition. Herzlichen Glückwunsch!

GamePro 02/2006 mit DVD – ab 30.12. am Kiosk!

Titelstory: **Felte Beute: Prey 360** Wir haben den Shooter bei den Entwicklern ausgecheckt!

Im Test: **Half Life 2**, Perfect Dark Zero, Ridge Racer 6, Quake 4, FIFA 06, Madden NFL 06, Shadow the Hedgehog, Urban Reign u.v.m.

Previews: **Black**, Lost Planet, Socom 3, The Outfit, Dragon Quest 8, Tomb Raider Legend, Painkiller, Pro Evo Management, Devil Kings u.v.m.

Specials: Online mit der Xbox 360, Nachlese: Der Jahresrückblick 2005, Deutscher Entwicklerpreis



BRIEFE AN DEN WEIHNACHTSMANN

In der letzten Ausgabe fragten wir auf der Charts-Seite nach Wunschbriefen an den Weihnachtsmann. Da uns so viele kreative Arbeiten erreicht haben, küren wir gleich zwei Gewinner. Natürlich hat Daniel die Briefe an den Weihnachtsmann weitergeleitet und die gewünschten Spiele weitergereicht. Unsere Leserin Karin Bauer aus Berlin bekommt Battlefield 2 für ihr Gedicht, Tobias Benecke aus Holvede The Movies für die Wegbeschreibung.

*Oh, liebenswerter Weihnachtsmann,
mir sonst kaum jemand helfen kann;
Ein Riesenwunsch mich stets begleitet
und mich nun hier zum Brief verleitet.*

*Ich schildere Dir mein Problem;
dann wirst Du es gleich selber sehn':
es geht um eine kleine Sache,
die ich so furchtbar gerne mache.*

*Ich weiß, Du schätzt vor allem Fleiß,
und Artigsein um jeden Preis.
Sei unbesorgt, ich bin ganz brav,
und war noch nie ein schwarzes Schaf.*

*Am Tage bin ich motiviert,
bin strebsam und auch engagiert,
doch abends dann, das muss dann sein,
tauch' ich in andre Welten ein.*

*Das hört sich sicher komisch an,
denn ich bin schließlich gar kein Mann,
und trotzdem mag ich Krieg und Schießen,
und manchmal auch das Blutvergießen.*

*Es sollte Dich jetzt bloß nicht grämen,
und ich werd' mich für gar nichts schämen,
es gibt halt anmutige Damen,
die's manchmal auch gern böse haben.*

*Och, Weihnachtsmann, sei nicht so streng,
und sieh das alles nicht so eng.*

*Frag' einfach deine Weihnachtsfrau,
die gibt mir Recht, ich weiß genau.*

*So, jetzt zu meinem Wunsch an Dich,
es ist auch gar nicht fürchterlich:
es ist ein klitzekleines Spiel,
das ist nun wirklich nicht so viel.*

*Der Name auch ganz harmlos klingt,
mir ständig in den Ohren singt.*

*»Battlefield 2«, so heißt das gute Stück,
ich hoff' Du schenkst mir dieses Glück?*

*Oh Weihnachtsmann ich muss Dich bitten,
ist nicht noch Platz in deinem Schlitten?*

*Ich schwör' Dir auch bei allen Ruten,
Ich spiel auch immer nur die Guten.*



kussion um Schwarzkopien in Zukunft noch von Mehrwert sprechen und stolz auf mein Regal verweisen, wenn der On-linevertrieb sich durchsetzt? Ein gutes Spiel gehört nicht nur in Nullen und Einsen auf die Platte, sondern auch in ansprechender Verpackung ins Regal. Es mag ja sein, dass ich mit 22 Jahren nicht mehr zur Zielgruppe von Ubisoft gehören soll. Meine Kaufzurückhaltung liegt aber sicher nicht an meinem Alter, sondern an dem unglaublichen Geschäftsgebaren diverser Publisher. Ich kann damit leben – und auch in fünf Jahren noch Age of Empires 2 oder Rome spielen. Kann es auch die Industrie?

Benjamin Stiefelmaier

WO IST DIE LIEBE?

Euer Report »Wo ist die Liebe?« hat mir aus dem Herzen gesprochen. Am PC habe ich schon dutzende Male die Welt erobert, aber fast nie das Herz einer Frau. Es blieb meistens bei simpelsten Interaktionen wie in Fable, wo ich durch reiches Beschenken einer der umher wandernden Damen diese erst heiraten und danach ins Bett zerren darf. Eure Gegenbeispiele Final Fantasy und Grandia zeigen, wie es besser geht. Dass so etwas angeblich nur im japanischen Kulturraum klappen soll, kann ich nicht akzeptieren. Ohne ernsthafte Auseinandersetzung mit dem Thema Liebe wird die Spielebranche nie aus der Kinderecke herauskommen – und das gilt für fast alle Genres.

Leonard Böhm

Ein gelungener Artikel, den sich der Großteil der Spieledesigner mal zu Herzen nehmen könnte. Bezüglich der Objektifizierung von Frauen innerhalb der Spielebranche hätte ein wenig Selbstkritik aber nicht geschadet: der »Babes-Wahn rund ums Medium« wird sicherlich nicht durch Zeitschriften gemindert, die nach jeder Spielemesse groß ihre »Babes«-Schnappschüsse im Heft und auf DVD anpreisen.

Sebastian Reitenspiß

GameStar Richtig, wir haben in der Hinsicht allen Grund, uns an die eigene Nase zu fassen. Die Babes-Specials kommen bei unseren Lesern blendend an – deshalb gönnen wir ihnen und uns den Spaß. Mit dem Finger drauf zeigen dürfen wir trotzdem ab und zu, auch im Sinn einer ausgewogenen Meinungsbildung.

Christian Schmidt

WORLD OF WARRAFT BURNING CRUSADE

Ich habe eine Idee, was die neue Rasse auf Allianzseite sein wird, die laut eurem Bericht »bereits im Spiel unterwegs« ist: die Zentauren! Dafür spricht Vieles: Die Zentauren haben schon in WarCraft 3 die Allianz unterstützt; sie sind in World of WarCraft der Allianz nicht feindlich gesinnt; sie stehen in Darnassus rum; sie würden auf dem »richtigen« Kontinent starten, wenn man davon ausgeht, dass die Blute elfen über den Pestländern beginnen und Blizzard sich mit der Aufteilung der Start-

gebiete der Fraktionen treu bleibt. Was haltet ihr von meiner Theorie?

Thomas

GameStar Die Begründung klingt plausibel, die Zentauren würden die Allianz sicher gut ergänzen. Von Blizzard ist noch immer nichts zum Thema zu erfahren. Wer hat andere Theorien?

Markus Schwerdtel

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feiningger-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-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung
Tel.: 01805 / 99 98 03 12 Cent/Min.
Fax: 07132 / 959-166
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

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