

LESERBRIEFE

FUSSBALL MANAGER 06

Ich bin sehr enttäuscht von eurem Test. Ihr habt einem Spiel 89 Punkte gegeben, das ein einziges Bug-Nest ist. Der Transfermarkt ist mehr als unübersichtlich, man hört die Meinung der Fans nicht mehr, die Transfersummen sind unrealistisch. Es kann doch nicht sein, dass ihr euren Namen aufs Spiel setzt, nur weil ein großer Hersteller dahinter steckt.

Udo Irsinger

Ich finde es immer wieder gut von eurer Seite und als Käufer erschreckend, wenn ihr Bugs in Spielen aufdeckt. Aber warum erwähnt ihr mit keinem Wort die unzähligen, wenn auch manchmal nicht ganz offensichtlichen Bugs im neuesten Fußball-Manager? Ein Beispiel aus dem offiziellen FM-Forum: Einige Teams haben am 34. Spieltag 17, einige andere 25, wieder andere 20 Spiele absolviert.

Sebastian Luhn

GameStar Wir haben den Fußball Manager mit zwei Redakteuren so ausführlich wie möglich getestet. Die uns aufgefallenen Macken haben wir im Test dokumentiert. Weder bei uns, noch bei den anderen Spielezeitschriften ist diese Menge an Bugs aufgetreten. Es ist leider so: 50.000 Spieler entdecken mehr Fehler als eine Handvoll Redakteure. Dennoch ist der Fußball Manager ein ausgezeichnetes Programm. Mit dem Hersteller hat das nichts zu tun.

Gunnar Lott

CD-INLAY

Tach Leutz! Heut schlage ich »meine« neue GameStar auf, und siehe da: Endlich wieder eine CD-Einlage! Dangöö!

Marcel Brüggebors

Wer immer nur meckert, muss auch mal loben. Ich sage DANKE, dass ihr das DVD-Cover rückseitig mit dem CD-Cover bedruckt. So ist das schon viiiiiel besser und freut sicher auch die anderen.

Andreas Preuß

Jetzt, wo ihr wieder ein Inlay für CD-Hüllen im Heft habt, bin auch ich wie-



Fussball Manager 06: »Warum erwähnt ihr mit keinem Wort die vielen, wenn auch nicht ganz offensichtlichen Bugs?«

der glücklich! Eine Super-Idee, beides zur Verfügung zu stellen. Dann bleibe ich euch doch treu. Ich bin nun schon 44 Jahre alt, aber ich freue mich jeden Monat wie ein kleines Kind auf die neue Ausgabe von GameStar. Mein Neffe sagte mal zu mir, er fände es supergeil, dass seine Tante in deeeem Alter Shooter spielt. Na ja, er hat mir vor acht Jahren Quake gezeigt, und von da an war ich infiziert. Momentan warte ich gespannt auf F.E.A.R., Gothic 3 natürlich und auf Quake 4. Also liebe Leute, helft einer alten Frau bitte weiter so toll, sich in der Welt der PC-Spiele zurecht zu finden.

Gabi Porstendorfer

GUILD WARS

Seit Monaten warte ich darauf, Guild Wars in den Patch-Tests zu entdecken. Viele Bugs wurden in der Zwischenzeit ausgemerzt, der PVP-Modus ist noch besser geworden, und Level-20-PvE-Charaktere haben neue Gebiete und Titanen-Quests bekommen. Kurz: Es gibt zwar keinen einzelnen großen Patch, dafür aber viele kleine, die inzwischen viel

mehr bewirkt haben als so manches groß angekündigte Update!

Philipp Schünemann

GameStar Recht hast du, Philipp. Als offizielle Guild-Wars-Beauftragte von GameStar verspreche ich, dass du im »Extra-leben«-Teil der nächsten Ausgabe eine Berichterstattung zum aktuellen Status des Spiels finden wirst, wo wir alle Veränderungen im Spiel unter die Lupe nehmen.

Petra Schmitz



Guild Wars: »Die vielen kleinen Patches haben inzwischen mehr bewirkt als so manches groß angekündigte Update.«

STREITFALL

Ich finde die Alterseinstufungen durch die USK grundsätzlich gut. Allerdings sind einige wenige (oder auch mehr) Schüler mit 12, 13 Jahren schon viel reifer als der Ballermann von nebenan. Die Herren bzw. Frauen der USK sollten sich mal überlegen: Wieso kaufen oder kopieren so viele Minderjährige Spiele, die keine Jugendfreigabe bekommen haben? Haben wir vielleicht ein bisschen hart bewertet? Nein, denn es gibt genug Jugendliche, die bei einem solchen Spiel Alpträume bekommen würden. Aber das Contra zu diesem Argument ist: Es gibt wahrscheinlich genauso viele minderjährige Käufer, wenn nicht mehr, die einen blutigen Zombie in die Hosentasche stecken würden, und weitergehen!

Aus diesem Grund sollten die Behörden in jeder größeren Stadt ein Büro eröffnen, in dem die Beeinflussung des Hirns von Minderjährigen bei Gewaltspielen auf Wunsch auf die Probe gestellt wird, und so die Reife des Spielers festgestellt werden kann. Ein bestandener Proband bekommt dann nach dem Test einen Ausweis, auf dem vermerkt ist, dass er berechtigt ist ein Spiel mit einer Altersfreigabe »ab 18« zu kaufen. Klar, der Staat hat zu wenig Geld, um solche Büros zu finanzieren. Deshalb denke ich sollten die Behörden für den Ausweis etwa 50 Euro verlangen (ist ja eh im eigenen Interesse!). Dadurch würden sich vermutlich viele der Jugendlichen einem solchen Test unterziehen.

Lasse Wilk (15)

Auch wenn die Testbüro-Vision eher utopisch ist, halten wir Lasses Idee eines »Spielreife-Führerscheins« für durchaus diskussionswürdig: Tatsächlich entwickeln sich Jugendliche unterschiedlich schnell, die Reife und Reflektionsfähigkeit variiert innerhalb einer Altersgruppe stark. Was meinen Sie: Wie gerecht sind die USK-Einstufungen? Ab wann ist man reif für gewalthaltige Spiele? Welche Rolle sollten die Eltern bei der Spieleauswahl spielen?

Christian Schmidt

KOLUMNE PROFESSIONAL GAMER?

Es ist eine bodenlose Frechheit, was Petra Schmitz in der Kolumne »Professional Gamer?« verfasste: Dort warf sie den CS-Teams Ocrana und Mousesports, zu dem ich gehöre, vor, sich unprofessionell verhalten zu haben, da wir das Event der GSL-Finals in Oberhausen direkt anschließend an das Counterstrike-Finale verlassen mussten. Im Vorfeld wurden Flüge für unsere Spieler gebucht, die gezielt sechs Stunden Zeitraum zwischen dem CS-Finale und dem Abflugtermin ließen. Dass sich das Finale nun um mehr als drei Stunden verzögerte, konnten wir bei der Buchung nicht vorhersehen. Wir setzten die anwesenden Admins von den Tatsachen in Kenntnis und stießen auf Verständnis, da es sich um Unkosten von knapp 1.000 Euro handelte. Nun den Spielern eine nicht angemessene Verhaltensweise gegenüber den Veranstaltern und Sponsoren vorzuwerfen, finde ich sehr weit hergeholt.

Christian Chmiel (blizzard)

GameStar Das sind nachvollziehbare Argumente. Bei solchen Veranstaltungen, so straff sie organisiert sein mögen, besteht aber immer die Gefahr einer Verzögerung.

In diesem Fall waren vor allem Kommunikationsfehler Schuld am Verdruss. Beide Seiten werden daraus Lehren ziehen – in Zukunft sollten wir uns im Vorfeld zusammensetzen und Zeitengpässe sowie weitere organisatorische Punkte besprechen.

Petra Schmitz

RETROSTAR

Ein Riesenlob für euer kleines Extra-Heft für Abonnenten. Ich war voll und ganz positiv überrascht. Für mich als jemand, der erst seit fünf Jahren spielt, war das Heftchen wie pures Gold.

Johannes Kutter

Mit dieser Extrabeilage habt ihr alles vorherige übertroffen. Es passiert recht selten, dass ich das eigentliche Magazin erstmal links liegen lasse. Mit meinen 19 Jahren habe ich die meisten Spiele vor 1994 nicht gespielt. Was mich fasziniert hat, war, die Anfänge der Spiele so gut geschildert nachzuerleben.

Marian-
David Duhre

RetroStar:
»Ein Heft wie pures Gold!«



PETER MOLYNEUX

Nach den beiden schlechten Testurteilen gegenüber Lionhead bzw. Peter Molyneux (Black & White 2 und Fable) kommt es mir vor, als hättet ihr etwas gegen Peter Molyneux. Ihr seid die einzigen, die diese Titel so schlecht bewertet haben. Und ja, für einen Mann wie Peter Molyneux ist alles unter 80 % schlecht.

Björn Plattner

Ich frage mich seit einigen Monaten, warum ihr Peter Molyneux immer noch so verehrt. Keine Frage, der gute Mann hat mit Spielen wie Populus, Theme Park und Syndicate Kultspiele geschaffen, doch schaffen die wirklich innovativen Ideen seit einigen Jahren immer seltener den Weg in seine Spiele. Heraus kommt meist nur Mainstream-Einheitsbrei. Die Frage, die ihr euch stellen solltet: Ist Peter Molyneux wirklich der geniale Kopf, der seiner Zeit weit voraus ist, oder ist er nur ein Träumer und vor allem ein guter Verkäufer? Vielleicht solltet ihr ihn

FEHLER!

Das Fehlerhafte, so weiß die christliche Religion, ist dem gottgemachten Menschen schon in Leib und Seele auf den Lebens- und Leidensweg mitgegeben — Erbsünde! Bedenken Sie das, wenn Sie uns an brief@gamestar.de Fehler melden, die Sie im Heft entdeckt haben! Bedenken Sie das lang und gut.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Sigrun war's. Sagen wir's gleich und ohne Umschweife, Scho-nung wäre hier falsch. »Strafe muss sein!«, weiß auch Christian Fritsch, der den Fehler im Preview zu Star Wars Battlefront 2 meldete: »Der untere Screenshot ist nur ein ausgeschnittener Teil des oberen Screenshots!« Da hat Layouterin Sigrun das gleiche Bild zweimal eingesetzt. »Illllllh?!«, gesteht die mädchenhafte Furie und wirft mit Musterbögen, »Das war der!!« Gemeint ist Praktikant Michael, der zufällig im Nebenschrank Layout-CDs nach Farbe sortiert. Naja, uns doch wurscht, Hauptsache, jemand wird bestraft, und sei's ein unschuldig Verleumder. Das Urteil (Kaffee kochen, Redakteursbüros putzen, verstreute Musterbögen aufsammeln) nimmt Michael gelassen: »Wie, Strafe? Das mache ich doch eh die ganze Zeit!« Haha, Praktikantenhumor, bewerben Sie sich auch weiterhin!

FUSSBALL MANAGER 06

Auch wohlhabenden GameStar-Chefredakteuren wie Gunnar Lott rutscht mal der Rechenstift ab: Die Wertungspunkte im Test zum Fussball Manager 06 addieren sich auf 90, weil die Soundnote einen Punkt zuviel bekommen hat; in der Sport-Hitliste steht die korrekte 8. Die Wertung bleibt bei 89. Zudem lobt der Wertungskasten das gute Tutorial und den variablen Schwierigkeitsgrad, während beides im Kasten »Das fehlt« auftaucht — zu recht, denn beides fehlt im Spiel. Schon rechnen wir die enorme Geldstrafe aus, da bockt Gunnar: Das wäre kein echter Fantastilliardonär, der aus seinem kilometertiefen Geldgewölbe auch nur einen blechgestanzten Folientaler abgeben würde, mit dem die Redakteure »bezahlt« werden! Zwar gelingt es einem Greiftrupp, in einem unbe-merkten Moment zwei kleinere Riesenklunker und eine goldlamierte Styroporbüste von Krösus zu entwenden. Dafür tauchen am nächsten Tag auf der redaktionseigenen »Das fehlt«-Liste die Namen von zwei kleineren Redakteuren auf, die wir eigentlich ganz gern gemocht haben.

LASER-MÄUSE

»Welcher Experte hat das denn ausgerechnet?«, wundert sich kopfkratzend Tjalf Poetting: Beim Zusammenzählen der Wertungspunkte für die Logitech-Maus G7 kam er auf 91 Punkte, im Artikel Laser-Mäuse stand aber 90 — die richtige Wertung ist 91. Der geheimnisvolle »Experte« war es auch, der beiden G-Mäusen als Minuspunkt »nur für Linkshänder geeignet« ankreidete — G5 und G7 sind aber Rechtshändermäuse. Wer steckt dahinter? Kaum merklich schwitzend versicherte Hardware-Chef Daniel Visarius, bei der Suche nach dem Schuldigen »gewissenhaft« mitzuhelfen und anschließenden »kompromisslos« zu strafen, meldete sich sofort krank und tauchte selbst bei der öffentlichen Versteigerung seiner Büromöbel nicht mehr auf.

RETROSTAR

Von allen Fettnäpfchen, in die man spielehistorisch so treten kann, schwang sich Petra Schmitz in der Abobeilage RetroStar ins weltmeerhaft größte: Von »Nintendos Sonic« schrieb die Unglückliche dort, was zirka alle Leser so schmerzte wie »Ataris Amiga« oder »id Softwares Duke Nukem«. Denn Nintendos Aushängeschild ist der Klempner Mario, Igel Sonic hüpfte dagegen für Sega, beide Firmen waren sich in herzlicher Feindschaft verbunden. Nun ja, aber das ist doch alles so lange her! Damals war Petra noch ein naseweises Rotzgor von kaum 29 Jahren, den Kopf in den Wolken und Männer nur im Sinn. Also wie heute, nur halt älter und (seit kurzem) deutlich ärmer, seit Gunnar das Gehalt des erstbesten Ertappten für den Erwerb einer neuen Krösus-Büste gepfändet hat.

mal ein wenig von seinem Thron herunterheben und seine Spiele schon im Vorfeld kritischer begutachten!

Benjamin Sendes

GameStar Wir bewerten nicht Designer, sondern ihre Spiele. Ein erfahrener und profilierter Mann wie Peter Molyneux hat durchaus einen Vertrauensvorschuss verdient, wenn er neue Projekte ankündigt.

Wir freuen uns lieber über gute Ideen, anstatt schon im Vorfeld das Haar in der Suppe zu suchen. Trotzdem muss das Ergebnis stimmen – und dass wir da unabhängig von der Person kritisch urteilen, zeigen die – im deutschen Vergleich niedrigsten – Wertungen für Black & White 2 und Fable.

Markus Schwerdtel



Black & White 2: »Heraus kommt nur Mainstream-Einheitsbrei.«

FAHRENHEIT

Ich habe in der GameStar den Test zu Fahrenheit gelesen und war begeistert. Es ist das beste Spiel, das ich seit langer Zeit geockt habe. Die Spannung, die Story, ach... einfach alles! Macht weiter so!

Michael Wallek

Ich finde den Test von Fahrenheit sehr gelungen. Mir gefiel, mit welcher Offenheit ihr an ein Spiel rangegangen seid, das eigentlich gar kein Spiel ist. Großes Lob!

Sören Schmerbauch



Fahrenheit: »Das beste Spiel, das ich seit langer Zeit geockt habe. Die Spannung, die Story, ach... einfach alles!«

Ich bin begeistert von Fahrenheit. Ich stimme Christians Test völlig zu. Aber warum macht ihr die deutsche Version so schlecht? Aus eurem Test könnte man meinen, dass Mickey Mouse und Donald Duck die Sprecher wären, aber die deutschen Stimmen sind klasse und passen hundertprozentig auf die Personen.

Dieter Lubinus

GameStar Umso besser, wenn die deutsche Sprachausgabe beim Spielen nicht stört. Aber Fahrenheit muss sich im Vergleich mit anderen, deutlich besser synchronisierten Spielen messen. Dabei zieht es (leider!) klar den Kürzeren.

Christian Schmidt

WCG-QUALIFIKATION

Mit Verwunderung haben wir in Ausgabe 11/2005 eine Zusammenfassung der WCG Qualifikation lesen müssen. Dort heißt es, dass zwei Spieler des Teams SK-Gaming durch die WCG des Cheatings überführt wurden. Der von Ihnen aufgeführte »Beweis« eines Hackers war Grundlage für die GEMEINSAME Entscheidung der WCG und SK-Gaming, die beiden verdächtigten Spieler für das Jahr 2006 von der WCG auszuschließen. Falsch ist, dass die beiden Spieler des Cheatings überführt wurden. Richtig ist, dass WCG und SK-Gaming den Spielern die Absicht zu cheaten unterstellt haben. Uns ist durchaus bewusst, dass schon die Absicht Sanktionen nach sich ziehen muss, und diese sind auch intern verhängt worden. Das Team SK-Gaming distanziert sich vom Cheaten und ist sich seiner Vorbildfunktion in der noch jungen E-Sport-Community bewusst.

Alexander T. Müller-Rodic, SK-gaming

GameStar Alexander hat recht. Wir entschuldigen uns für die missverständliche Darstellung. Dem Ausschluss lag nur die Absicht, nicht die Cheathandlung zu Grunde, und die Entscheidung fiel im Einvernehmen mit dem Clan SK-Gaming.

Gunnar Lott

GAMESTAR WIRKT

Meine Freundin hat vor ein paar Monaten die GameStar erstmalig in die Hand genommen und ein bisschen geschmökert. Süß, dachte ich. Schnitt, Schwenk – heute klärt sie mich über Pixel-Pipelines und Prozessoren auf. Ihre Lieblingsrubriken sind die Vorletzte, die Kolumnen (bitte mehr!) und der Hardwareteil; Lieblingsredakteure sind Petra Schmitz und

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

BERUF SPIELEREDAKTEUR

Wie wird man Spieleredakteur oder Praktikant?

Über eine normale Bewerbung, wie für jeden Beruf. Von Redakteuren erwarten wir Abitur, exzellentes Spielwissen, sichere Schreibfähigkeit und gutes Englisch. Achten Sie auf Stellenausschreibungen. Praktikanten brauchen kein besonderes Vorwissen, sollten aber schreibbegabt und spieleaffin sein. Wir verpflichten unsere Praktikanten für jeweils mindestens drei Monate. Bewerbungen richten Sie bitte schriftlich an die Verlagsadresse.

SELBST VIDEOS MACHEN

Wie erstellt ihr eure Videoaufnahmen?

Wir benutzen Profi-Hardware, um unsere Videos aufzuzeichnen. Für den Heimgebrauch empfehlen wir eine Aufnahmesoftware wie Fraps ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K52 – Voraussetzung für ordentliche Frameraten sind allerdings reduzierte Spielaufauflösung, ein schneller Rechner und eine zweite Festplatte als Ziel für den Datenstrom. Die Alternative ist eine DV-Kamera, die Videos über den S-Video-Ausgang moderner Grafikkarten aufnimmt. Vom Band auf den PC kommt der Film entweder über eine (teure) Decoderkarte oder über einen DV-Eingang, den neuere Rechner besitzen. Als Format empfehlen wir Windows- oder Divx-AVI. Zur Nachbearbeitung der Videos benutzen wir die Profisoftware Adobe Premiere Pro.

Christian Schmidt, von dem sie gerne in einer Weise schwärmt, die mich eifersüchtig macht! Und Petra bekommt vermutlich sehr bald einen Fanclub. Wollte euch quasi danken, dass ihr ein Monster erschaffen habt, mit dem ich mich monatlich um die DVD streiten muss.

Philipp Strahl

GAMESTAR BEIM ZDF

Wir als Spieler haben die Pflicht, die Öffentlichkeit aufzuklären und den Journalisten die Möglichkeit zu geben, über unsere Beweggründe Bescheid zu wissen. In Anbetracht des GameStar-Besuchs beim ZDF und in Anbetracht der Sendung, die der Grund für die vielen Unterschriften war, halte ich es für richtig, Verständnis zu fordern und zu fördern, aber (sollte es nötig sein) auch einigen Sendern und Verlegern auf die Nerven zu gehen. Dass eure Zeitschrift sich als Sprachrohr der Spieler zeigt, finde ich sehr gut.

Marcel Schlösser



GameStar beim ZDF: »Gut, dass ihr euch als Sprachrohr der Spieler zeigt. Es ist richtig, Verständnis zu fördern und zu fordern.«

EXTRALEBEN

Die neue Rubrik »Extraleben« gefällt mir schon jetzt, weil sie zeigt, was die Community und die Entwickler aus einem Spiel alles rausholen (für mich immer noch das beste Beispiel: Sims 2). Auch weil es immer mehr Online-Spiele gibt, ist die neue Rubrik zukunftsweisend. Hoffentlich gibt es noch weitere solcher Gedankenblitze, auf das GameStar immer so super bleibt, wie es heute ist!

Michael Pottle



Extraleben: »Die Rubrik zeigt, was die Community aus Spielen holt.«

MEDAL OF HONOR

Wie kommt der sehr geehrte Herr Matschijewsky dazu, das Ende von Medal of Honor: Allied Assault als »unspektakulär« zu bezeichnen? Das letzte Level ist nach Omaha Beach die spektakulärste Szene der ganzen Kampagne. Zugegebenermaßen ist der Schluss hässlich abrupt. Aber die atmosphärische Endmission ist der verdiente Lohn jedes Solo-Spielers.

Jan Fröhlich

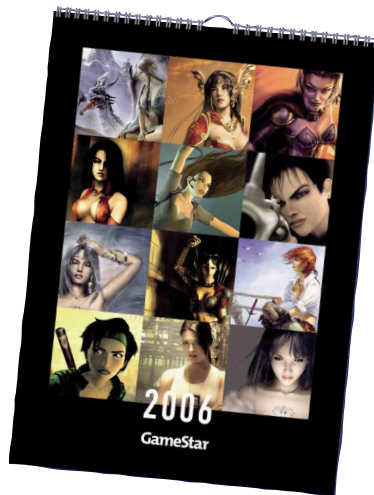
GameStar Die letzten Szenen in Medal of Honor sind spektakulär, aber der abrupte Schluss wird der grandiosen Atmosphäre in den Stunden zuvor nicht gerecht. Selbes Problem in Half-Life 2. Ein so grandios inszeniertes Finale habe ich selten gesehen. Doch was passiert dann? Das Bild friert ein, der G-Man sagt ein paar Takte, Abspann. Das ist mehr als unbefriedigend.

Daniel Matschijewsky

GAMESTAR-KALENDER

Als ich heute hungrig nach Neuem durch die GameStar blätterte, stolperte ich über euren Kalender. »Für Gamer mit Stil«, schreibt ihr da. Okay, mal nach den Motiven sehen – ein weiblicher Spielcharakter mit nicht viel an, noch einer, und hier noch zwei, oh! Versteht mich nicht falsch, ich hab nichts gegen diese virtuellen Schönheiten. Ich kann mich sogar mit den »Messe-Babes« anfreunden (was, um ehrlich zu sein, eine unheimlich blöde Bezeichnung ist). Aber ich will doch auch was zu gucken haben! Klar, weibliche Computerspieler sind in der Unterzahl, doch es gibt sie! Wenn ihr doch zwei, drei männliche Charaktere ausgewählt hättet, von gar der Hälfte der Monate wage ich gar nicht zu träumen. Gibt Max Payne etwa nichts her, in seiner düsteren Dramatik? Oder Tommy Vercetti inmitten seiner knallbonbonfarbigen Welt? Auch Nines Rodriguez aus Vampire 2 wäre nicht zu verachten. Und gute Motive von Sam Fisher hätte Petra sicher liefern können. Denkt doch mal darüber nach, wenn der nächste Kalenderentwurf vor der Tür steht. So einen klitzekleinen Gedanken an eure weibliche Leserschaft könntet ihr dann doch ruhig verschwenden, oder?

Liz Mrozik



GameStar-Kalender 2006: »Wo sind die Männer? Ich will doch auch was zu gucken haben!«

GameStar Ganz ehrlich und wirklich wahr: Wir hatten ursprünglich tatsächlich männliche Helden wie den guten Sam Fisher und den düsteren Max Payne in der engeren Auswahl für unsere Monats-Motive. Tja, aber irgendwie sind's am Ende doch nur Frauen geworden. Und dann war der Kalender auch schon in der Druckerei. Ich schwör!

Dirk Steiger

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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.



Fabian Menke bastelte einen edlen GameStar-Skin für MotoGP 3. Danke für den Screenshot!

GamePro | 2/2005 mit DVD – seit 28.10. im Handel!

Titelstory: Geheim!

Im Test: **Fable: Lost Chapters**, WWE SmackDown! vs. RAW 2006, Mario Kart DS, SSX On Tour, Xenosaga II, L.A. Rush, Tony Hawk's American Wasteland, Fire Emblem, Battlefield: Modern Combat, Genji, From Russia With Love u.v.m.

Previews: **Perfect Dark Zero**, Prince of Persia 3, Mass Effect, The Outfit, Pro Evolution Soccer (PSP)

Specials: **X05 – Der Xbox-360-Countdown**; Online-Overkill? Die aktuellen Hits im Check;
Gestaltung einer Spieleanzeige: Die Sieger

