

## LESERBRIEFE

### BROTHERS IN ARMS

Die finale Version von Brothers in Arms enttäuscht mich nach meiner Vorfreude doch in einigen Punkten. So ist die Grafik qualitativ nicht so gut, wie ich mir erhofft hatte, und die aneinander gereihten Missionen nehmen dem Spiel einiges an Atmosphäre. In den Videos aufgefallen sind mir außerdem die lustigen Ragdoll-Effekte; getroffene Feinde erstarrten und schweben mit jedem Treffer weiter weg – so bitte nicht!

*Viktor Iancu*

Ich habe mir Brothers in Arms gleich am ersten Tag gekauft und war begeistert. Dieses Mittendrin-Gefühl hat man bei anderen Shootern im Zweiten Weltkrieg nicht. Das Teamsystem finde ich noch besser als bei Republic Commando, da man dort nur an vorgegeben Stellen Aktionen ausführen konnte. Mit eurer Kritik stimme ich nicht überein. Zum Beispiel bemängelt ihr das Leveldesign. Wenn es damals nun mal so aussah? Außerdem kam Brothers in Arms im Video als purer Ego-Shooter rüber, da ihr mit aktiviertem Fadenkreuz spielt. Ohne ist das Spiel viel fordernder und die Gefechte schwerer zu gewinnen.

*Christoph Pleger*

Ich möchte mal eine Lanze für Brothers in Arms brechen. Ich habe es zwar noch nicht gespielt, aber die Hecken als Levelbegrenzungen können schon der Realität entsprechen. Ich habe vor einiger Zeit eine Dokumentation über den Kampf in der Normandie gesehen, in der ein Panzer sehr schnell auf eine dichte Hecke zu fuhr und wie ein Tennisball von ihr abprallte. Das ist typisch für die dichten Hecken in der Normandie, daran scheiterte in der Antike sogar schon Caesar mit seinen Legionen. Das nutzten im zweiten Weltkrieg auch die Deutschen, um an Lücken Sperrfeuer zu spucken.

*Simon Hegewald*

**GameStar** Simon hat Recht. Die »Bocage« genannte Heckenlandschaft der Normandie ist berüchtigt als extrem schwieriges Gelände für die Kriegsführung. Die Hecken werden bis zu drei Meter hoch und gelten



Brothers in Arms: »An den dichten Hecken in der Normandie scheiterte sogar schon Caesar mit seinen Legionen.«

als undurchdringliches Hindernis für Panzer. Die Deutschen nutzten sie im Krieg für Verteidigungsstellungen.

*Fabian Siegismund*

### SPIELE-PCS AB 500 €

Die Idee, möglichst viel Leistung zu geringem Preis aus den Rechnern zu holen, habt ihr meiner Meinung nach zum großen Teil sehr gut beschrieben und auch Hardware ausgewählt, die ich selbst auch für mein System verwendet hätte. Allerdings lege ich für ein Niedrigpreis-System keinen Wert auf teure Gehäuse, da die nicht besonders zur Performance beitragen. Nur weil man die Festplatte besser einbauen kann, zahle ich nicht 120 Euro. Für die Hälfte gib't nicht nur optisch ansprechende, sondern auch gut verarbeitete Gehäuse.

*Jurij Auer*

Eure Idee mit den 500-, 1.000- und 1.500-Euro-PCs ist einfach klasse. Ich hätte nie gedacht, dass ich für 1.500 Euro einen PC bekomme, der leistungsmäßig an opti-

mierte Komplett-PCs herankommt. Allerdings sollte man auch die Kosten für das Betriebssystem beachten, das von euch überhaupt nicht erwähnt wird. Bei einem Komplett-PC fallen diese Kosten durch die OEM-Version im Normalfall ja weg. Ein paar Tipps, wo man die Teile kaufen sollte, wären auch nicht schlecht gewesen. Fürs nächste Mal wünsche ich mir außerdem eine vierte Kategorie: Den »Wirklich-am-besten-PC« mit den allerbesten Teilen.

*Martin Baumann*

### MAUS-TEST

Euer Test der Maus Razer Diamondback trifft den Nagel auf den Kopf – wirklich ein tolles Gerät. Allerdings fehlt in meinen Augen der oft kaufentscheidende Punkt: Die Diamondback ist die einzige vernünftige Spielermouse für Linkshänder, bei der man nicht dauernd aus Versehen die falschen Tasten drückt, selbst wenn die Maus neutral gebaut ist (wie einige Logitech-Modelle).

*Stefan Lenhard*



Feinarbeit: Lutz Bochmann schickte uns dieses detailgetreu nachgebaute Holzmodell des NEC Multisync 170NX. Vielen Dank!

## FILME ZU SPIELEN

Dass die Filmindustrie vermehrt Computerspiele als Vorlagen für Spielfilme benutzt, lässt mich das Schlimmste befürchten. Denn es ist kein Zeichen dafür, dass die Computerspiele in der letzten Zeit besser geworden sind, sondern ein Zeichen für die Krise des Hollywood-Popcornkinos. Nachdem man nun praktisch alle bekannten Comicserien verfilmt hat, möchte man am Erfolg der Computerspiele teilhaben. Schließlich macht die Computerspielindustrie bereits mehr Umsatz als die Filmindustrie. Dass man sich aber jetzt genau die Spiele mit der geringsten Handlung aussucht, um sie zu verfilmen, macht die Sache nicht besser. Bei einem Actionspiel ist die Handlung nebensächlich, da der Reiz eines Spiels beim Mitmachen und Erleben liegt. Es ist okay, stundenlang durch dunkle Räume zu schleichen und Gegner zu bekämpfen. Bei einem Spielfilm ist es aber langweilig und dämlich. Hier will ich eine vernünftige Handlung haben. Das ist bis jetzt bei keiner Verfilmung eines Computerspiels wirklich gut gelungen. Dass es ausgerechnet Uwe Boll besser machen soll, wage ich zu bezweifeln. Denn in Wirklichkeit geht es doch nur



Kinofilme zu Spielen: »Ich werde mir diesen Mist nicht ansehen!«

darum, viel Geld für Medienfonds zu sammeln, damit Reiche in Deutschland Steuern sparen. Ich werde mir diesen Mist jedenfalls nicht ansehen!  
*Fred Marxen*

## RAUBKOPPIEN

Ich bin schon wieder über den Ausdruck »Raubkopierer« gestolpert. Dabei frage ich mich jedes Mal, ob dem Schreiber klar ist, was ein Raubkopierer überhaupt ist? Ich habe folgende Definition gefunden: »Das Wort Raubkopie ist eine sich selbst widersprechende Bezeichnung (Oxymoron) für »illegale Kopie«. Raub ist gewaltsames Wegnehmen, bei einer Kopie dagegen bleibt das Original bei seinem Besitzer. Im Fall der illegalen Kopie unterbleibt die Bezahlung des Urhebers oder des Rechteinhabers, die beim Kauf einer legalen Kopie erfolgt wäre.« Und: »Besser erscheinen in diesem Zusammenhang die Wörter »Schwarzkopie« für illegale Kopien oder auch »Privatkopie« für legale Kopien. Im deutschen Urheberrechtsgesetz kommt der Begriff »Raubkopie« nicht vor.« Das heißt also, wenn ich eine »Raubkopie« will, müsste in den Laden gehen, dem Verkäufer eine Pistole unter die Nase halten und ihn zwingen, von einem Spiel eine Kopie anzufertigen, die er mir anschließend aushändigen muss...

*Thomas Rothen*

## SILENT HUNTER 3

Die anfängliche Begeisterung über eines der besten Spiele, das ich je gespielt habe, wich dem Ärger über Bugs. Zum Beispiel beschießen sich zwei Zerstörer bei einer Übung der Marineakademie, oder das Spiel stürzt regelmäßig ab. Ein bisschen mehr Zeit hätte diesem wirklich gelungenen Spiel noch besser getan, dann würde der Spielspaß nicht von solchen Unzulänglichkeiten getrübt.

*Nils Bialluch*

Das Spiel ist eine einzige Katastrophe, was die Stabilität angeht. Ich spiele sehr viel, aber hatte bisher noch kein Spiel, das den ganzen Rechner so oft abstürzen lässt. Ich bin nicht über die dritte Übungsmission hinaus gekommen. Das ist absolut inakzeptabel. Auch von GameStar bin ich enttäuscht, da ich erwarte, dass solche Mängel zu Abzügen führen.

*Dirk Willeke*

**GameStar** Mit unserer Testversion hatten wir keinerlei Stabilitätsprobleme, Ab-

## F. A. Q.

### CLANLIGA

Das Finale des GameStar-Clantuniers findet diesmal im LAN statt. Wird es trotzdem im Internet übertragen?

**GameStar** Ja. Ab dieser Saison kooperiert die GameStar-Liga mit der WWCL, zum ersten Mal findet das Finale deshalb im Rahmen einer LAN statt. Die Finals Spiele werden auf GameStar.de als Live-Stream übertragen, unsere Moderatoren werden vor Ort dabei sein.

### CHEATS

Wie findet man Cheats heraus?

**GameStar** In der Regel veröffentlichen die Entwickler eines Spiels die Cheats selbst, sie kursieren dann im Internet. Gelegentlich stehen Cheatcodes sogar in den Readme-Texten zu Programmen. Bei Add-ons funktionieren häufig noch die Codes aus dem Hauptprogramm, auch bei Fortsetzungen bleiben manchmal Befehle gleich. Findige Cheatstöberer schauen mit einem Hex-Editor in die Programmdateien und suchen nach auffälligen Wörtern oder Wortfolgen.

**stürze gab es nicht. Eventuell verursacht die der Kopierschutz, der offenbar bei einigen DVD-Laufwerken zickt. Installieren Sie auf jeden Fall den aktuellen Patch (befindet sich auf unserer CD/DVD). Falls Sie eine Nvidia-Grafikkarte besitzen, installieren Sie bitte außerdem den aktuellsten Treiber.**

*Michael Schnelle*



Silent Hunter 3: »Etwas mehr Zeit hätte diesem gelungenen Spiel gut getan, dann würde der Spielspaß nicht von Bugs getrübt.«

## DIE REDAKTION

In eurem letzten Redaktionsvideo fiel mir die Burg in den Zwischenszenen auf. Mit dieser Burg habe ich früher gespielt! Immer wenn ich zum Ohrenarzt musste, gab's diese Burg auf dem Tisch, mit einer Brücke, die man hoch und runter lassen konnte. Wahnsinn!

*Kai Wiese*

**GameStar** Erwischt! Ja, das ist wirklich eine alte Plastik-Ritterburg meiner Söhne, vor Bluescreen gedreht und mit einem Mondschein-Bild hinterlegt. Mein 12-Jähriger glaubte übrigens, die Burg im Film sei aus Stronghold. Hehehe.

*Toni Schwaiger*

Ich find die bisherigen Folgen der Redaktion einfach nur spitze, besonders den

## FEHLER!

Andere Kulturen kennen ja gar keine Fehler. In Amerika zum Beispiel haben erst die Spanier den Fehler (¡falta!) eingeschleppt, in China wurde der letzte Fehler 1953 in einem Untertagebau in Henan gestellt und erlegt. In unseren Breiten wütet die Seuche seit Jahrtausenden ungehindert. Und was machen Sie? Schicken uns die Fehler aus Ausgabe 5/05 an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! Als ob wir hier nicht schon genug Fehler hätten.

## SPIELE-NEWS

Nicht mal der Imperator hat mit einem Schlag so viele zur dunklen Seite der Macht bekehrt wie unsere Newsmeldung zu Lego Star Wars: »Seit wann kämpft sich Anakin an der Seite von Qui-Gon Jinn durch den ersten Film?!«, brodelte Konstantin Kilgus, Timm Kinitz präziserte: »Am Anfang von Episode I ist Anakin neun Jahre alt und noch auf Tatooine. Der unerschrockene Padawan ist Obi Wan Kenobi!« Für Moritz Fischer »eine schreckliche Verfälschung der Geschichte«, für Andreas Loibl eine »Beleidigung«, und Etienne Tuzimek fragt mit eisiger Schlichtheit: »Wer war eigentlich dafür verantwortlich?« Tja. Hm. Sagen wir nicht. Es war Petra! Ach Mist, jetzt haben wir's doch gesagt.

## DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Da schrieb also Amerika-Korrespondent Roland Austinat Folgendes in die Preview zu Dawn of War: Winter Assault hinein: »...macht das 41. Jahrhundert unsicher.« Nun ist das Szenario aber im Jahr 40.000 angesiedelt, mithin im 401. Jahrhundert oder, einfacher: im 41. Jahrtausend. Da hilft's auch nichts, dass Roman Bause tröstet: »Ist nicht weiter schlimm, ihr habt euch ja bloß um 36.000 Jahre verrechnet! Für das Universum nur ein Moment...« Wohl wahr, aber wie relativ ist doch die Zeit! Dem GameStar-Prügelmob kam die Rumschuberei des Herrn Austinat relativ kurz vor, dem Korrespondenten dagegen relativ lang — wie man's macht, man macht's halt keinem recht.

## IMPERIAL GLORY / SPLINTER CELL 3

GameStar-Redakteure haben's offenbar nicht so mit Geographie. Erst stürmte Christian in der Preview zu Imperial Glory St. Petersburg, wählte sich aber in Moskau — prompt gab's Prügel von einem namenlosen Leser, der Nachhilfe in Geschichte gab (»St. Petersburg war damals die Hauptstadt von Russland!«). Dann machte Petra im Test von Splinter Cell 3 Hokkaido zur »japanischen Halbinsel«, was laut Maximilian Stadler »nur zur Hälfte« stimmt: »Hokkaido ist zwar japanisch, aber eine ganz normale Insel, die nur durch einen Eisenbahntunnel mit dem Festland verbunden ist.« Die so Verspotteten arbeiten sich gerade schweißbiefend durch Atlanten, da legt Stadler frech nach: »Ach ja, warum gibt's eigentlich keine Belohnung für uns Leser, die eure Artikel nachträglich Korrekturlesen und noch Fehler finden?« Weil wir das unseren Redakteuren vom Gehalt abziehen müssten, Stadler! Und dann würde das Lumpenpack hier in der Redaktion übernachten, Artikel essen und Chefredakteure anbetteln! Wollen Sie das? Wir nicht!

## HARDWARE-VIDEO

Hardware-Mann Arnt Kugler zählt mit geschätzten 2,87m zu den größeren Menschen in der Redaktion — logisch, dass ein Riesenwüchsiger andere Maßstäbe an die Welt anlegt als ameisenkleine Normalsterbliche. Muss es wirklich verwundern, wenn er im Hardware-Video einen »120-Meter-Lüfter« am Mainboard verbaut? Sollte er wirklich, wie Benedikt Vogel vorschlägt, »als Strafe seinen 120m-Lüfter mit einem Fahrrad-dynamo antreiben, bis er auf mindestens 4.500 Umdrehungen kommt?« Oder sollte nicht vielmehr Benedikt Vogel Arnt gegenüber übertreten und diese Idee nach oben rufen? Und in der Folge selbst feststellen, dass man bei manchen Menschen Fehler zu verzeihen eher bereit ist als bei anderen.

## FILM-REPORT

Autsch! Da hat sich Trainee Daniel bei der Recherche für den Film-Report »Vom Bildschirm auf die Leinwand« schwer ver-guckt: Regisseur Chris Roberts hat nicht, wie behauptet, drei Fortsetzungen seines Flop-Films Wing Commander gedreht, sondern: keine einzige. Zum Glück. »War dies womöglich ein Aprilscherz für die Leser?«, fragt Johannes Meier blauäugig. Ah... ja, genau! Ein Aprilscherz! Haha! Reingefallen!

Drucker ganz am Ende. Meine Frage: Wo kriege ich den coolen Soundtrack zum »Drucker ganz am Ende« her?

Moritz Chrosch

**GameStar** Wir planen derzeit einen Raumschiff-GameStar-Soundtrack, in dem auch die Musik der »Redaktion« enthalten sein wird. Näheres im Heft und auf der Webseite, sobald es die CD gibt!

Toni Schwaiger

## ÜBERTRAGUNGSRATEN

Als leidenschaftlicher Spieler will ich meinen Counterstrike Solo-Horizont online mit anderen Zockern erweitern. Doch als Hindernis entpuppte sich schon bald der Teledat-Router meines Alten Herren. Denn: Der DSL-Tarif stellt uns monatlich ein GByte zum Download zur Verfügung. Da ich leider nur Besitzer eines etwas schlankeren Goldesels bin, stellt sich doch die Frage, ob sich das Onlinespielen via Steam nicht etwas teurer gestaltet. Saugt mein geliebtes Hobby etwa am Flatrate-Download-Speicher und somit auch am After meines Geldscheißers?

Emil Rieger

**GameStar** Antworten gibt das Forum auf [GameStar.de](http://GameStar.de) — unsere User haben den Datenstrom bei Online-Spielen gemessen. So kommt Counterstrike durchschnittlich auf 15 bis 20 MByte pro Stunde, auf stark gefüllten Servern erreicht es Spitzenwerte von 40 MB/h. World of Warcraft schwankt zwischen 10 und 15 MB/h, je nach Serverauslastung und Chatverkehr. Mit einem Gigabyte-Tarif sollten locker 50 Spielstunden im Monat drin sein, sofern Sie die Internet-Verbindung zum größten Teil zum Spielen verwenden.

Christian Schmidt

## DAS SPIEL IST AUS

Irritiert lese ich den Satzesatz des Artikels zum Ende des Studios Troika: »Mit Troika ist ein mutiger, unabhängiger

Entwickler am Massenmarkt gescheitert — ein Schlag für Fans anspruchsvoller Rollenspiele.« Ist das euer Ernst? Oder sollte es nicht eher heißen: »Mit Troika hatte (endlich) einmal ein Hersteller die Konsequenzen seiner katastrophalen Qualitätspolitik zu tragen. Computerspieler können aufatmen, da es eine Firma weniger gibt, die unfertige und nicht funktionierende Produkte zum vollen Preis verkauft. Nur schade, dass es nicht auch gleich den skrupellosen Distributor der Programme erwischt hat...«

Ist es Mut, mit Tempel des Elementaren Bösen und Vampire: Bloodlines zwei Produkte in Folge für den Verkauf freizugeben, die in der Form, in der sie im Laden stehen, nicht spielbar sind? Ich nenne das nicht Mut, der richtige Ausdruck ist »Chuzpe«. Bei beiden Spielen waren es auch keine obskuren Kompatibilitätsprobleme oder versteckten Bugs, nein, es war klar, dass die Dinger bei niemandem richtig funktionieren, als die Entscheidung zur Freigabe getroffen wurde. Die unglaubliche Naivität der Leute (huchala, es kostet ZEIT, ein Unternehmen zu leiten?) und die offensichtliche Unfähigkeit, normales Projektmanagement zu fahren, machbare Verträge abzuschließen und Meilensteine realistisch zu definieren (und dann einzuhalten) machen die Sache in meinen Augen nicht entschuldbarer, sondern schlimmer. Nein Freunde, das Ende von Troika ist eine absolut begrüßenswerte und gesunde Sache! Wer den Leuten mehrmals hintereinander nicht funktionierenden Müll für teures Geld verkauft, der ist ein für alle mal raus aus dem Geschäft, und das mehr als zu Recht!

Einer der seltenen Fälle, wo der gute alte Kapitalismus mal funktioniert.

Armin Wolff

## KOLUMNE WORLD OF WARCRAFT NERV

Ich fühlte mich langsam aber sicher tatsächlich wie Tom Hanks in »Cast Away«: verschollen auf einer einsamen Insel,



Unser Leser Dennis Czombera fand diesen Händler mit dem originellen Namen im Action-Rollenspiel Sacred Underworld. Hintergrund: Unser Mick Schnelle beschwerte sich bei Ascaron über einen Händlermangel in der Betaversion, prompt baute der Entwickler diesen geschäftstüchtigen Herrn ein.



**STREITFALL**

Seine Meinung Ich weiß nicht über Ihre religiösen Überzeugungen in der GameStar-Redaktion Bescheid, doch ich frage mich, ob Sie wirklich ein reines Gewissens haben, in Ihren Heften über das Töten von Menschen zu berichten. Auch wenn Sie der Meinung sind, Töten im PC-Spiel sei nicht real, so muss ich letztlich doch sagen, dass in Spielen wie Far Cry oder Medal of Honor der PC-Spieler entscheidet, ob er die Waffe abdrückt oder nicht. Ich bin der Meinung, dass Töten in PC-Spielen um keinen Grad harmloser ist als im wahren Leben. Was ist Ihre Meinung dazu?

Richard Wurlitzer

Unsere Meinung Das Töten in Spielen ist ebenso wenig real wie Tode im Spielfilm, weil nachweislich niemand zu Schaden kommt. Die Bedeutung des Tötens als elementarer Teil der Spielerfahrung wird in der Regel überschätzt: Wichtiger als der Tod des Gegners ist das Meistern der Regelmechanik. Wenn der andere umfällt, habe ich gut gespielt; das ist ein Symbol, das jeder versteht. Auch in Monopoly geht's nicht um Immobilien und Geld, sondern um geschicktes Handeln – der Kapitalismus ist Kulisse.

Gunnar Lott

Ihre Meinung Wie real ist das Töten in Computerspielen? Wir reichen die Frage an Sie weiter! Schreiben Sie uns Ihre Meinung an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). Nächsten Monat wird hier diskutiert.

umgeben von einem Meer – ach, was sag ich? –, einer ganzen Welt von WoW-Fanatikern. Besonders verloren fühlte ich mich in solchen Momenten, in denen sich meine Kumpels in der Disco folgende Worte zuriefen: »Treffen wir uns morgen um 11 in der Was-weiß-ich-Stadt? Und dann machen wir dieses Was-weiß-ich-Monster in dem Was-weiß-ich-Dungeon fertig!« – »Klaro, mein Level-was-weiß-ich-Zwerg macht das Vieh doch allein platt!« Und das alles sagten sie, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken! Als wäre es ganz normal, in der Disco



World of Warcraft: »Umgeben von einem Meer von Fanatikern.«

über Zwerge und ihren Levelaufstieg zu palavern! Aber nun weiß ich, dass ich zumindest einen auf meiner einsamen Insel willkommen heißen dürfte.

Dominik Lechler

Ich bin erstaunt: Erst trägt GameStar zum gigantischen Hype vom World of Warcraft bei, hängt mit acht Seiten Test zum Spiel (Everquest 2 bekommt nur drei) sein Mäntelchen nach dem Wind – und haut dann im Folgeheft auf WoW-Spieler ein. Das ist inkonsequent, ungeschickt und wird Ihre Auflage gewiss nicht steigern. Die Kolumne des Kollegen Schmidt hat den Namen nicht verdient und grenzt an Leserbeschimpfung. Seine sozialen Probleme mag er bitte fortan im privaten Kreis ausbreiten, im Heft sind sie fehl am Platz. Und, Herr Schmidt: Eventuell wollten Sie nur ironisch sein. Das ist dann derart daneben gegangen, wie ich es in all den Jahren als GameStar-Leser noch nie erlebt habe.

Detlef Schleiweis

**GameStar Der Herr Schmidt hat ein Recht auf eine eigene Meinung – und darum geht's in einer Kolumne, um eine subjektive Meinungsäußerung, die gern umstritten sein darf. Ob das die Auflage des Hefts steigert oder nicht, ist dem Herrn Schmidt dem Vernehmen nach egal.**

Christian Schmidt

**NIBIRU**

In diesen Tagen schreibe ich mehr Leserbriefe als ich in all den (Lebens-)Jahren zuvor, und Schuld daran ist einzig und allein dieses Spiel. Ich betreibe die Internetseiten [www.extrasolar-planets.com](http://www.extrasolar-planets.com) und [www.ancient-cultures.com](http://www.ancient-cultures.com). Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass in Ihrem Artikel zum Spiel Nibiru ein Fehler ist. Denn nicht die Mayas kannten einen zehnten Planeten, sondern die Sumerer. Eigentlich auch zwölften Planeten, da die Sumerer Sonne und Mond zu den Planeten rechneten. Eine Presserklärung mit wahrlich abenteuerlichen Inhalten

dazu wurde auch von den Herstellern von Nibiru veröffentlicht.

Sven Piper

**GAMESTAR IM AUSLAND**

Ich bin nun schon seit drei Jahren GameStar-Abonnent, und freue mich immer noch jeden Monat wie verrückt auf die neue Ausgabe eures Hefts. Besonders, seitdem ich vor acht Monaten nach Toronto, Kanada geflogen bin, um hier für dieses Jahr die 11. Klasse zu besuchen. Dank euch ist es möglich, dass ich das Heft gegen einen geringen Aufpreis auch in mein derzeitiges Zuhause geliefert bekomme. Ich wollte mich ganz herzlich bedanken, dass ihr das für mich möglich gemacht habt. Es ist jedes Mal wie ein Stück Zuhause, wenn die GameStar im Vorgarten liegt.

Mark Reich

**SO ERREICHEN SIE UNS**

IDG Entertainment Verlag  
GameStar-Leserbrief  
Leopoldstr. 252 b  
80807 München

Oder per E-Mail an:

[brief@gamestar.de](mailto: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](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

[cd@gamestar.de](mailto: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](mailto:gamestar@d-s-center.de)

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

**GamePro 06/2005 mit DVD – ab 02.05. am Kiosk!**

**Titelstory:** **Exklusiv:** Wir haben das neue Zelda gespielt! GamePro durfte in Japan Zelda zocken – 14-Seiten-Monster-Bericht mit Interview und History!

**Im Test:** Jade Empire, Unreal Championship 2, Enthusia Professional Racing, Starfox Assault, Forza Motorsport u.v.m.

**Previews:** Tomb Raider Legend, Area 51, God of War, Star Wars Episode III, Crime Life, Pirates!, 24: The Game

**Specials:** Voll auf die Optik mit HDTV? **Mobil:** Die erste US-PSP-Welle angespielt - Wipeout Pure inklusive

