

Schönen Grüße vom Cyber-Kämpfer

# Leserbriefe

Aktuell in der Leser-Diskussion: Wie neu ist UT 2003, warum erscheint StarCraft Ghost nur für Konsolen, und welcher Panzer trägt einen roten Stern?



Unreal Tournament 2003: »Ein derart geniales Spiel wie UT 2003 ist mir in diesem Jahr noch nicht auf die Platte gekommen.«

## Unreal Tournament 2003

Was ist nur mit Unreal Tournament 2003 los? Ich hatte mich sehr darauf gefreut, und was muss ich feststellen? Weder großartige Neuerungen an den Waffen, noch tolle Innovationen bei den Sounds – sogar die Bots benutzen genau die gleichen Sprüche wie im Vorgänger! Die einzig wirklich nennenswerte Neuerung ist die Grafik, der neue Modus Bombing Run dagegen nur ein abgewandeltes Capture-the-flag. Ich habe eindeutig mehr erwartet.

Roland Sigmund

Ein derart geniales Spiel wie UT 2003 ist mir in diesem Jahr noch nicht auf die Platte gekommen. Die Grafik ist der Hammer, vor allem in den fantastischen Außenlevels. Auch die neuen Spielmodi gefallen mir sehr gut – mein echter Favorit: Bombing Run. Die Waffen sehen meist zwar aus wie im Vorgänger, sind aber komplett neu ausbalanciert. Ich verstehe also wirklich nicht, dass ihr diesem Meilenstein gerade mal 89 Prozent gegeben habt. Der 90er hätte da wirklich drin sein müssen. *Andreas Lang*

Ihr seid schwachsinnig und blöd! UT 2003 nur 89 Prozent? Ein Witz sondergleichen. Die Kommentare, die ihr abgibt, sind so schwach wie euer ganzes Magazin. Habt ihr überhaupt richtig hingeschaut und die ganzen Änderungen am Spiel gesehen? Mir bleibt nur zu sagen, dass ihr immer noch

das inkompetenteste PC-Magazin seid, das es überhaupt gibt. *Matthias Harmuth*

Für mich ist Unreal Tournament 2003 die Enttäuschung des Jahres. Ich hatte mich so auf das Spiel gefreut – und dann gibt es kaum echte Innovationen gegenüber dem direkten Vorgänger. Mich stört vor allem, dass es keine wirklich neuen Waffen gibt. Das macht doch gerade den Reiz daran aus, wenn man sich in einen Shooter »reinarbeitet« und allmählich lernt, welcher Schießsprügel ordentlich was taugt und welcher nicht. *Marcel Wahl*

Bei dem interaktiven Test auf der Heft-DVD ist mir aufgefallen, dass ihr wohl nur eine Beta-Version spielt. Die gezeigte Map »Molten« etwa gibt es in der fertigen deutschen Version nicht; sie tauchte erst einige Tage später im Internet zum Download auf. Auch Merkmale der Beta-Version wie das in der Verkaufsversion geänderte Menü der Charakterauswahl wundern mich. Ich hoffe, dass so etwas nicht mehr passiert und ihr lieber auf die finale Fassung eines Spiels wartet, bevor eine Beta-Version eine eindeutig zu schlechte Wertung bekommt. *Alexander Frings*

**GameStar** Für den Test und die Wertung lag uns die finale Version vor. Das zeigen im Heft unter anderem Screenshots einiger Menüs. Nur für die Videos mussten wir aus Zeitgründen eine Beta-Version filmen – die übrigens den anderen Magazinen auch zum Testen und Werten genügte.

Leider habe ich mir Unreal Tournament 2003 gekauft, bevor ich den Test gelesen habe. Deshalb überraschte mich zunächst das Fehlen des Liga-Modus und die mangelnde Möglichkeit, sich Spieler mit gewonnenem Geld zu kaufen. Nun habe ich in euren Test gelesen, dass Epic diese Features herausgenommen hat. Ich finde, dass Epic der Spielergemeinde eine Erklärung schuldet, immerhin habe ich mir das Spiel überwiegend deshalb gekauft, weil ich mir Liga-Modus und Bot-Kauf extrem spannend vorstellte. Übrigens finde ich eure Wertung von 89 Prozent passend! *Björn Ladwig*

**GameStar** Es ist tatsächlich kein korrektes Verhalten, wenn Entwickler neue Features wie den Liga-Modus ankündigen und dann nicht liefern. Andererseits: Neu ist so was kaum – schon seit den Anfangstagen der Menschheit gibt es Versprechen, die nicht eingehalten werden. Wir fänden es auch gut, wenn Epic sich äußert – empfehlen aber vor allem, Spiele-Kaufentscheidungen nur auf Basis von GameStar-Tests zu fällen.

## Age of Mythology

Da freue ich mich schon seit über einem Jahr darauf, ob wohl Age of Mythology oder Warcraft 3 als Sieger aus dem Echtzeit-Duell herausgeht. Und dann testet ihr so ganz unvermutet das Ensemble-Spiel und beendet das Rennen. Aber im Ernst, der Test hat mir gut gefallen. Ihr habt schön klargemacht, wo die Stärken des Spiels sind und wer gleich am Erscheinungstag unbesehen zugreifen kann – ich zum Beispiel. *Werner Zimmer*

## So erreichen Sie uns:

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

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

E-mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

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

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:

A. B. O. Verlagsservice GmbH  
Ickstattstraße 7  
80452 München  
E-mail: [idg@csj.de](mailto:idg@csj.de)

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

Mit dem Test zu Age of Mythology habt ihr mal wieder bewiesen, wie wichtig euch die Leser sind. Exklusiv als erstes Magazin, mega-ausführlich und dazu noch spannend: So etwas wünsche ich mir öfters. Auf die Art werdet ihr auch noch zum Mythos.

Christoph Schneider

Der Test zu Age of Mythology hat mir prima gefallen. Aber eines wundert mich doch: Da erscheint dieses hochspannende Spiel, das zumindest auf euren Bildern wirklich toll aussieht. Und dann geht ihr nur in ein paar Nebensätzen darauf ein, dass das Spiel auch auf vergleichsweise »alten« Rechnern noch problemlos läuft. Bei mir ist das wirklich wichtig! Mein Geld gebe ich lieber für Spiele

aus, anstatt mir ständig neue Grafikkarten oder gar Komplettsysteme zu kaufen. Age of Mythology ist da ein echter Pflichtkauf – deshalb solltet ihr auf derart gut programmierte Titel ruhig noch stärker hinweisen!

Frank Maan

**GameStar** Im Mittelpunkt unseres Exklusiv-Tests standen die spielerischen Inhalte. Allerdings hat Markus Schwerdtel doch sehr ausführlich im Meinungskasten die genügsamen Hardware-Anforderungen gelobt. Gleiches gilt für den Technik-Check.

**StarCraft Ghost**

Ich finde es eine Frechheit, StarCraft-Fans so etwas anzutun! Wie kommt Blizzard darauf, StarCraft Ghost – das an sich ja eine geniale Idee ist – nur für Konsolen herauszubringen? Tausende von PC-Spielern haben schließlich StarCraft am Leben erhalten und spielen es heute immer noch mit absoluter Begeisterung. Nie habe ich mir eine Fortsetzung, egal welcher Art, bei einem Spiel so sehr gewünscht. Die absolute

**GameStar** Um die Wogen etwas zu glätten: Ein wirkliches Blizzard-Spiel wird Ghost ja gar nicht, die eigentliche Entwicklung übernimmt Nihilistic. Außerdem soll es irgendwann für den PC ein echtes StarCraft 2 geben. Trotzdem halten auch wir die Entscheidung für unglücklich – mit alten Fans sollte man besser umgehen.

**Battlefield 1942**

In Ausgabe 11/2002 habt ihr im Test zu Battlefield 1942 einen kleinen Fehler gemacht. Der abgebildete Tank ist keineswegs ein Wehrmachtspanzer, sondern ein sowjetischer T-34/85, wie unter anderem der rote Stern am Turm zeigt. Zum Vergleich schicke ich euch ein Bild unseres T-34; der Mann in Grün ist mein Vater.

Moritz Pabst

**GameStar** Wie die Bilder zeigen, hatten wir da mehrere Kilo (rote) Tomaten auf den Augen – sorry! Der zuständige Redakteur bekam seine gerechte Strafe und muss den Panzer aus Streichhölzern nachbasteln.

**GameStar hakt nach**

Was mir mit meiner Creative Audigy Player widerfahren ist, spottet jeder Beschreibung. Da eine Neuinstallation meines Systems anstand, musste ich bei der Gelegenheit feststellen, dass die Treiber-CD für meine Soundkarte defekt ist. Treiber aus dem Internet zu laden schlug fehl, da es dort nur Updates gibt, die eine Installation der Treiber von der Original-CD voraussetzen. Der nächste Schritt war ein Anruf bei der Creative-Hotline. Dort wurde mir dann mitgeteilt, dass ich die CD ohne weiteres gegen einen Betrag von 10 Euro bekommen könne, oder eine CD, die nur die Treiber für Windows XP enthält, für 1,74 Euro. Obwohl das nun wirklich nicht kundenfreundlich ist, willigte ich ein. Daraufhin fragte mich die Dame am Telefon nach meiner Kreditkarte. Da ich verneinen musste, kam als Antwort, dass es nicht möglich wäre, mir diese CD ohne Kreditkarte zu schicken. Tja, ohne CD kein Sound...und die Karte kann wohl auf den Müll.

Markus Roth

**GameStar** Wir haben die Mail der Firma Creative vorgelegt. Die Antwort des Pressesprechers Carsten Bickhoff:

»Es ist tatsächlich so, dass über unseren Online-Shop nur per Kreditkarte bestellt und gekauft werden kann. Wir haben uns bewusst für diese Zahlungsmodalität entschieden, weil sie für beide Seiten den sichersten und bequemsten Weg darstellt. Diese Vorgehensweise hat sich bei den täglichen Bestellungen unserer Produkte bewährt. Ihren Ärger über die aufgetretenen Probleme bei der Nachbestellung einer einfachen Treiber-CD kann ich jedoch verstehen. Allerdings ist eine kaputte Installations-CD die Ausnahme. Die CDs werden in Massenproduktionen gefertigt, und ein Produktionsfehler zöge dann auch eine ganze Reklamationswelle nach sich. Ihr beschriebenes Problem ist also wirklich ein Einzelfall. Deshalb würde ich mich freuen, wenn ich Ihnen eine funktionierende CD mit den erforderlichen Treibern zusenden darf.«

**GameStar** Herrn Roth hilft das sicherlich, aber generell stellen wir uns Kundenservice anders vor. Wieso muss man überhaupt eine Treiber-CD kaufen? Warum stehen die Treiber nicht komplett zum Download bereit, oder werden per E-Mail verschickt? Das muss Creative besser lösen!



Battlefield 1942: »Der abgebildete Panzer ist keineswegs ein Wehrmachtspanzer, sondern ein sowjetischer T-34/85.«

Frechheit finde ich allerdings, dass die Firma auf der Homepage beispielsweise Ghost-Wallpapers für den PC anbietet. Werbung machen sie also übers Internet und den PC, aber um es zu spielen, muss ich mir eine Konsole kaufen?

David Clausen

Es ist beschämend, mitanzusehen zu müssen, wie mein Lieblingsspiel fortgesetzt wird: auf Konsole – ich fasse es nicht! Ich als alter PC-Spieler werde mir mit Sicherheit keine Konsole kaufen, nur weil dafür ein Shooter über StarCraft rauskommt. Als Spieler wartet man nun schon seit vier Jahren auf einen neuen Titel in dem Universum – und dann das!

Steffen Hornung

Ich finde es eine Unverschämtheit von Blizzard, das Spiel nur für die Xbox rauszubringen. Schließlich sind wir PC-Spieler ja die Haupteinnahmequelle für die Firma. Meiner Meinung nach ist das ein Schlag für den Ruf von Blizzard, den sie sich allerdings selbst zuzuschreiben haben.

Ingo Gerth

Ich habe mir den Internet-Test zu Battlefield 1942 durchgelesen und muss sagen, dass er mir aus der Seele gesprochen hat. Nur eine Kleinigkeit gibt es zu bemängeln: Ihr habt geschrieben, man bräuchte eine möglichst schnelle Anbindung ans Internet, um gut spielen zu können. Ich persönlich besitze ein 56-6er-Modem und kann bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln und mittlerer Detailstufe an manchen Gefechten ruckelfrei teilnehmen – und das sogar mit AOL!

Marc Wilde

**GameStar** Das ist schön, aber tatsächlich eine Ausnahme. Normalerweise braucht er einen ISDN-Anschluss und einen Provider mit schnellerer Internet-Anbindung.

Danke, dass ihr Battlefield 1942 die verdiente gute Wertung gegeben habt. Dies ist ein Zeichen, denn wer will schon die nächsten Jahre nur noch Counterstrike spielen? Man muss solchen innovativen Spielen den gerechten Erfolg geben und sich von Spielen losreißen,

die man schon auswendig kennt. Und hat dann mit Sicherheit mehr Spaß, denn Battlefield bekam nicht umsonst eine höhere Wertung als Counterstrike. *Martin Anders*

**Neocron**

Die Wertung zu Neocron ist ein schlechter Scherz. Man kann einfach ein Massively-Multiplayer-Online-Roleplaying-Game nicht mit einem Solospiel vergleichen, das sind zwei völlig verschiedene Dinge. Und eure Argumente sind vergleichsweise schwach: Die Storyline etwa startet, wie ihr richtig festgestellt habt, am 1. November. Vielleicht hätte man sich bis zu diesem Datum gedulden können. Außerdem: Solche Spiele muss

man länger als zwei Tage testen, bis sie ihr volles Potenzial entfalten. *Dirk Rathlev*

Warum habt ihr Neocron nur 73 Prozent gegeben? Ich spiele es schon seit der Beta 4 und bin begeistert. Ich gebe ja zu, dass es am Anfang ein bisschen langweilig ist, aber wenn man seinen Charakter erst mal auf einem hohen Level hat, macht das Spiel extrem viel Spaß. Ich hätte dem Programm 89 Prozent gegeben. *Joshu Wiebe*

**GameStar** Wir haben Neocron schon seit der Beta-Phase begleitet und auch nicht nur zwei Tage, sondern zwei Wochen lang getestet. Wir legen an Online-Spiele dieselben Spielspaß-Kriterien an wie an Solo-Titel. Dazu gehört, dass ein Spiel nicht erst nach harter Einarbeitungsphase Spaß machen sollte, sondern von Anfang an.

**Report: Liesmich.txt**

Glückwunsch zu dem Report über aktuelle Bücher rund ums Thema Computerspiele. Solche Berichte wünsche ich mir öfters – es erscheint immer mehr Literatur, die sich mit dem Thema Daddeln am PC beschäftigt. Kleine Anregung: Weist doch in einer regelmäßigen Rubrik auch mal darauf hin, wenn in aktuellen Romanen oder Filmen ganz spezielle Spiele genannt werden. *Patrick Schär*

**Zu zweideutig?**

In GameStar 11/02 sind mir zwei Formulierungen aufgefallen, die nicht sein müssen. Seite 11: Die Tuningoption des Spiels Speed Challenge wird als »f(r)ickelig« beschrieben. Seite 131: Hier ist bei Battle Realsms von einer »hinterfotzigen« Sippe die Rede. Man versteht, was gemeint ist, aber es müssen doch nicht diese abgeschmackten Formulierungen sein. *Robert Hahne*

**GameStar** Schade, damit wäre unser Plan, heimlich die Jugend zu verderben, also gescheitert. Nie wieder Kommentare über fummelige Steuerungen, den ersten Platz auf der »Po«-le Position, Clans mit »sechs« Mitgliedern oder »dicke, lange« Knarren im Waffenarsenal. Schade eigentlich ...

**Kolumne: Spiele für die Massen!**

Ich kann eurer Kolumne nur zustimmen, dass auch deutsche Entwickler sich mal in angesagten Genres – Action – betätigen sollten. Ich selber spiele leidenschaftlich gerne Ego-Shooter und kenne von daher Leute, die für einen deutschen Publisher das Beta-Testing mit erledigen. Wie die selbst sagen, würden die in der Freizeit ihre eigenen Sachen niemals spielen, sondern lieber Counterstrike & Co. Und das ist bei vielen der Kollegen dort angeblich auch so. *Florian Aichele*



Neocron: »Die Wertung ist ein schlechter Scherz.«

**Die Gewinner 10/2002**

Die Gewinner der großen 40.000-Euro-Verlosung aus GameStar 10/2002, ab Seite 60:

Manuel Ade, Kirchberg/Murr • Andreas Aniol, Travemünde • Lukas Bachmann, Krefeld • Harald Baier, Freising • Peter Barisch, Düsseldorf • Jan Bartel, Bad Nauheim • Andreas Bauer, Friedberg • Sebastian Bauer, Blaubeuren 2 • David Bauer, Köln • Stefan Baumer, Lehen • Christian Baum-Harbig, Rückersdorf • Daniel Bearzatto, Wannweil • Patrick Beck, Bad Dürkheim • Manfred Becker, Troisdorf • Boris Becker, Ötigheim • Norbert Becker, Ravensburg • Marco Behle, Würseken • Christian Beilner, Wien • Martin Bendiks, Pfarrkirchen • Stefan Bensing, Ahaus-Alstätte • Martin Bernauer, Altenmarkt • Heiko Bernhard, Leonberg • Alexander Beyerle, Salzgitter • Roman Bielack, Dresden • Jürgen Bischoff, Neuzenheim • Claus-Michael Bisinger, Sigmaringendorf • Thomas Blank, Lichtenfels • Bernd Block, Hückerwagen • Benedikt Boecking, Kalkheim • Jürgen Böhner, Staig • Matthias Bollweg, Frankenberg • Marc Born, Saarbrücken • Oliver Bossmanns, Viersen • Dirk Brandenburg, Mahlzow • Gerhard Brandl, Nürtingen • Hans Brinkmann, Ratingen • Matthias Brinks, Eberswalde • Christian Brüder, Berlin • Markus Brust, Weissenhorn • Jürgen Bünenfeld, Arnsberg • Laurenz Calmbach, Karlsruhe • Robin Clemens, Velbert • Paus Crisan, Wuppertal • Gunnar Damaschke, Frankfurt/Oder • Benjamin David, Pittenhardt • Jens Deffner, Witten • Marc Deffize, Neuss • Thomas Diederich, Oberhausen • Robert Döring, Forst/Lausitz • Stefan Dorn, Ettling • Jörg Dornbusch, Schwerin • Thorsten Drewnick, Kassel • Erich Dyrzc, Elmstein • Daniel Eberhard, Böblingen • Oliver Eckel, Redstadt • Martin Ehker, Münster • Tobias Eickhoff, Extertal • Andreas Engelbrecht, Bensheim • Frank Esser, Euskirchen • Michael Ewert, Meißendorf • Axel Fassbender, Krefeld • Christian Fehn, Limburgerhof • Michael Feix, Rippershausen • Marius Fietzek, Aschaffenburg • Moritz Finke, München • Till Frank, Konstanz • Mathias Frenzel, Hemleben • Manuel Frey, Rottenburg • Werner Fries, Köln • Sören Gehrke, Vierhöfen • Marco Geier, Wittstock • Michael Gottinger, Ampfing • Steffen Gottschling, Bad Wurzach • Dennis Graßmann, Bingen • Thomas Griesbeck, München • Alexander Grischkow, Dortmund • Ralf Groen, Rastede • Philipp Gruber, Kierspe • Tobias Grübl, Waldkirchen • Matie Günther, Hemmingstedt • Axel Günther, Olching • Jochen Habelt, Rothenburg • Andreas Hahn, Hünfeld • Günther Hamprecht, Köln • Dennis Hartge, Winsen/Luhe • Daniel Hast, Ennepetal • Jürgen Heberlein, Bad Brückenau • Christoph Hebig, Suhle • Michael Hegel, Köln • Frank Heidenblut, Darmstadt • Markus Heim, Waldorf-Häslach • Rüdiger Heine, Leverkusen • Ronny Hellmer, Waiblingen • Patrik Hennebold, Rödermark • Oliver Herber, Uetersen • Robert Herrmann, Wendelstein • Gunnar Hirschfelder, Osnabrück • Matthias Hirschfelder, Stuttgart • Andreas Hirschfelder, Stuttgart • Andreas Hoffmann, Riedlingen • Andreas Hoffmann, Lippetal • Daniel Hofmann, Fürth • Johann Hofmann, Köfening • Andreas Holstetter, Grafing • Armin Hohlbein, Paderborn • Andreas Hölke, Bremen • Hans-Christoph Höpker, Alsbach 1 • Matthias Hoppe, Bochum • Karl-Heinz Hörmann, Zweibrücken • Ulf Hübner, Beerfelde • Michael Huch, Düsseldorf • Markus Isen, Hobbeg • Alexandra Jechorek, Stuttgart • Leonhard Kade, Seeshaupt • Florian Kadel, Birkenau • Gerald Käfinger, Innsbruck • Christian Kahl, Herne • Timo Kähny, Rheinfelden • Michael Kaiser, Berlin • Tatjana Kaiser, Isenbüttel • Benjamin Kaiser, Adelsdorf • Oliver Kämpf, Memmingen • Tobias Keinel, Regensburg • Darius Kellermann, Köln • Stefan Kern, Rülzheim • Markus Kessler, Ottweiler • Rodolfo Kiczka, Bad Segeberg • Philip Kiesen, Eschwege • Frank Kilian, Stuttgart • Michael Kindt, Köln • Patrick Kirsonner, Eschach • Frank Kisikof, Remseck • Frederik Klein, Wienhausen • Michael Klein, Köln • Christian Klein, Leimen • Stefan Klemm, Radebeul • Tobias Klenz, Wetzlar • Bernd Knödler, Simmersfeld • Steffen Köpf, Sachsenheim • Andreas Kowatsch, Igensdorf • Thomas Krüger, Pinneberg • Philipp Kruspel, Ludwigshafen • Bernd Krütt, Haan • Werner Kuhn, Gelsenkirchen • Kamil Kulis, Paderborn • Martin Kultzinger, Hollenbach • Michael Kurzmeier, Friesenheim • Winfried Lachenmayr, München • Christoph Lang, Rodgau • Jürgen Langhans, Mainz • Sebastian Lautsch, Oberursel • Mark Lehmann, Dormagen • Hans-Jürgen Lehr, Oldenburg • Volkmar Lenzen, Osnabrück • Markus Lidl, Schrolbenhausen • Matthias Lohmann, Olfen • Hanno Lohoff, Bochum • Thomas Ludzicznyk, Bochum • Tobias Maas, Selk • Robert Mader, Rheinberg • Thomas Mann, Mattisies • Katharina Marbach, Grafenwöhe • Timo Marbach, Massenbachhausen • Bernd Martin, Stuttgart • Julien Marx, Neuwied • Christian März, Abensberg • Andreas Maser, Eckental • Uwe Matthes, Coburg

Timo Meier, Lautenbach • Thomas Meinke, Nördlingen • Guido Mertens, Hagen • Oliver Mertens, Köckte • Felix Mertens, Wesseling • Kristian Meyer-Morgenstern, Tostedt • Björn Middelborgh, Scharbeutz • Jan Mikelson, Offenbach/a.M. • Jens Miller, Stuttgart • Nebojsa Milosevic, Stuttgart • Richard Modlinger, Holzkirchen • Werner Mühlfeld, Lippstadt • Roman Müller, Germering • Michael Müller, Mönchengladbach • Martin Müller, Oldenburg • Thomas Müller, Aachen • Thomas Müller, Fürstenfeldbruck • Oliver Munz, Walzbachtal • Stefan Müssemeier, Lage • Daniel Nagel, Porta Westfalica • Tobias Neeb, Lahnu • Robin Neuen, Köln • Thorsten Neukirch, Fambach • Detlef Neumann, Rösra • Gunnar Neumann, Pliezhäusen • Markus Nickel, Herten • Andreas Nolewaika, Neustadt/Aisch • Thorben Nüßler, Wuppertal • Felix Oechsler, Waghäusel • Christopher Ohm, Herscheid • Ersin Öner, Unterhaching • Marco Otto, Bürgeln • Marcel Pählig, Gütersloh • Oliver Pape, Lichtenstein • Gerhard Pawlak, Kaufbeuren • Martin Peller, Wien • Simon Plaus, Mannheim • Thomas Pfeffer, Esslingen • Jens Philipp, Berlin • Thomas Pietschmann, Nürnberg • Johannes Pledl, Lam • Michael Pohanka, Kahl/M. • Tilmann Prah, Grenzach-Wyhlen • Matthias Prause, Weiherstadt • Franz Pretzl, Teublitz • Johann Preuß, Marl • Sascha Radetzky, Backnang • Mike Reichel, Riedera • Stefan Remmler, Aalen • Josef Renner, Traunreut • Roberto Renz, Winnenden • Lutz Rethmer, Altenberge • Rudi Röhr, Sonthofen • Sebastian Römmig, Worms • Daniel Roos, Meckenheim • Jan Röper, Celle • Heiko Rößler, Duisburg • Sebastian Roth, Erlensee • Herbert Rüdingen, Nürnberg • Stefan Ruge, Celle • Philipp Rumschinski, Sonnenhardt • Erich Ruppert, Eichenau • Berthold Sämann, Plochingen • Vincente San Martin, Kiel • Sebastian Sander, Worms • Marcus Sax, Kinheim • Alexander Schachner, Bochum • Wilfried Schaufler, Kirchardt • Thorsten Schenk, Wolfsburg • Martin Scheuermann, Bonn • Sebastian Schlüter, Neuss • Martin Schmid, Ingolstadt • Holger Schmidt, Lippstadt • Andreas Schmidt, Bad Buchau-Kappel • Arne Schmidt, Gomaringen-Stockach • Christian Schmitt, Willich • Konstantin Schneider, Hagen • Michael Schoch, Nattheim • Bastian Schödl, Schauernheim • Karl Schroll, Töging/Inn • Marco Schuchardt, Immenhausen • Heinrich Schuld, Köln • Thomas Schumburg, Bonn • Max Schunter, Schwäbisch Gmünd • Jonathan Schupp, Ober-Hilbersheim • Tobias Schuster, Forstinning • Daniel Schütze, Rodenbach • David Schwartz, Scheidegg • Thomas Schwarzer, Emmering • Stefan Schweikl, Regensburg • Thomas Schweimler, Rostock • Philipp Schweizer, Weil im Schönbusch • Daniel Schweizer, Frankfurt • Christian Seitzer, Waldstetten • Florian Semm, Unterpörlitz • Hans-Peter Semmler, Gammelshausen • Johannes Seybold, Wittmund • André Sigerist, Essen • Norbert, Skalla, Pulheim • Sebastian Solerker, Barnich • Sascha Sommerfeld, Hemer • Alexander Spies, Nünbrecht • Maximilian Spindler, Zolling • Andreas Spöck, Buchloe • Maik Springenberg, Recklinghausen • Bernd Springer, Wülfrath • Marcel Sroke, Oberhausen • Andreas Stamm, München • Sascha Stammer, Berlin • Klaus Starke, Herne • Lothar Steffens, Koblenz • Dirk Steigner, München • Stefan Steiner, Unterroth • Thomas Stobbe, Ludwigshafen • Janik Stommel, Aachen • Heiko Storzjohann, Kalkenkirchen • Marco Stottrop, Essen • Wolfgang Stricker, Mainz • Ulrik Struve, Leonberg • Michael Stuiber, Schwabach • Karin Swedziak, Voerde • Jan Tepelmann, Crailsheim • Julius Teske, Geislingen • Hans-Werner Theis, Solingen • Alexander Thorn, Neuheimsbach • Stefan Thum, Koblenz • Paul Tölle, Münster • Florian Tornow, Neu Broderstorf • Daniel Trimborn, Troisdorf • Gerhard Troll, Memmingen • Jan Nikolai Trzeszkowski, Krefeld • Robert Uhlig, Berlin • Florian Ullrich, Roth • Robin Ulmer, Wolfsburg • Matthias Viel, Schnaitsee • Sebastian Voelzkow, Dortmund • Christian Vogt, Worms • Günther von Ameln, Köln-Wahnheide • Martin Vonaesch, Basel • Felix Wagne, Heidenheim • Thomas Wäzyk, Brühl • Alexander Walke, Menden • Lorenz Wallner, Wörth/Isar • Viktor Weichselbaumer, Ried • Rudolf Weis, Schleiden • Sascha Welter, Köln • Christian Werle, Steinwenden • Wilfried Werner, Dormagen • Dirk Wetzlich, Mainz • Oliver Wieser, Berlin • Alexander Wieser, Ahrensböck-Gnissau • Nils Wild, Zweibrücken • Daniel Witte, Willich • Holger Wohlhüter, Rammingen • Andreas Wolf, Dachau • Frank Wölk, Neuenkirchen • Christian Wöll, Homberg-Mörhausen • Matthias Würzle, Bernhardswald • Nils Zachraj, Bottrop • Jenny Zanella, Bremen • Benjamin Zaun, Darmstadt • Andreas Zenz, Wuppertal • Andreas Zielinski, Bochum • Martin Zimmermann, Zürich • Martin Zink, Wiesbaden • Ralph Zoth, Wetztenberg • Erich Zwick, Maikammer

*Wir gratulieren!*