

Leserbriefe



Die neue GameStar

Übersichtlich, informativ, stylisch

☞ Ich lese eure Zeitschrift nun schon seit fast fünf Jahren, doch mit dem neuen Design habt ihr euch selbst übertroffen. Noch nie war GameStar so übersichtlich, informativ und stylisch. Ein großes Lob! *Thomas Schirmer*

Trocken wie ein Wirtschaftsblatt

☞ Beim Lesen der letzten GameStar schaute mir meine Freundin über die Schulter und sagte: »Das sieht ja aus wie ein Wirtschafts-magazin!« Ich muss ihr recht geben. Das Inhaltsverzeichnis ist durchaus übersichtlicher geworden. Aber die Artikel wirken jetzt so kühl, trocken und unpersönlich. Das Schlimme ist: Ihr scheint das beabsichtigt zu haben. Und das ist meiner Meinung nach wirklich ein Schritt in die falsche Richtung. Für wen wollt ihr denn seriöser werden? Die Spieler?

Hat vielleicht irgendein Leser gemault, er käme sich vor wie im Kindergarten? *Cedric Borsche*

☞ Die GameStar war schon immer ein eher »weißes Heft«, mit weniger Artwork-Spielereien und farbigen Unterlegungen als andere Magazine. Im Laufe der Jahre sind wir dann immer bunter geworden. Der Relaunch soll uns unserem ursprünglichen Stil wieder näher bringen. *Gunnar Lott*

Frischer Wind im Spielemagazin

☞ Als ich heute die druckfrische Ausgabe eures Magazins in die Hände bekam, war ich sehr erstaunt. Euer Layout ist sehr beeindruckend und gefällt mir sehr gut. Es ist übersichtlich und bringt frischen Wind in die Abteilung Spielemagazine, prima. Ich habe die GameStar seit der ersten Ausgabe gekauft und kann sagen, dass dies jetzt das beste Layout ist, das ihr jemals hattet. *Sven Stock*

Menschen fürchten Veränderungen!

☞ Ich war mit dem alten Layout total zufrieden! Es war sehr angenehm zu lesen, aber jetzt wird man von verwirrenden Absätzen hin und hergerissen und weiß gar nicht, wo man bleiben soll. Das Geld für diese Überarbeitung hätten ihr euch wirklich sparen können! Bitte hört doch endlich auf, ständig das Heft umzuschmeißen. Menschen fürchten sich vor Veränderung! *Tim-Oliver Richter*

Wieso keine Farbe mehr?

☞ Dass ihr jetzt auf das farbliche Unterlegen von ausgewählten Previews oder Tests verzichten wollt, finde ich schade. Diese farbliche Gestaltung hat immer viel zur Atmosphäre des jeweiligen Spiels beigetragen, man war direkt im Spiel. Jetzt gleicht ein Test optisch dem anderen. *Simon Barth*

☞ Unser aufgeräumtes Layout bedeutet nicht, dass wir komplett auf Gestaltungsmöglichkeiten verzichten. Wenn es sinnvoll ist, arbeiten wir auch weiter mit Farbe und Illustrationen, zum Beispiel in den Titelgeschichten. *Gunnar Lott*

Bringt den DVD-Einleger zurück!

☞ Ihr zeichnet euch gegenüber den anderen Zeitschriften durch journalistisch fundierte Artikel, interessante Themen und eine hervorragende DVD-Gestaltung aus. Dementsprechend habe ich mir auch eine Sammlung der erschienen Heft-DVDs angelegt und war wirklich froh, als ihr als Einleger das DVD-Cover gewählt habt: Elegant auf Dauer... und die paar Cents für die Leerhüllen habe ich immer noch. UND NUN HABT IHR'S WIEDER UMGESTELLT... das finde ich persönlich schade bis sch...immer. Meine Bitte: Bringt das Cover schnellstmöglich wieder zurück! *Tilo Schönwald*

Eine neue Minderheit

☞ Ich wusste es! Nicht nur, dass ich mich in meinem hohen Alter

von 40 noch für Spiele interessiere und somit schon zu einer Randgruppe der Gesellschaft gehöre – nein, jetzt gehöre ich auch zu einer neuen Minderheit auf diesem Planeten. Nämlich die der DVD-Inlay-Nutzer. Bitte packt dem Heft wieder das DVD-Inlay bei. Für mich war (ist) es ein Kaufgrund. Mit den schmalen DVD-Hüllen bekommt man Ordnung in seine Sammlung. *Andreas Rauth*

☞ Die bisherige DVD-Verpackung wurde von vielen Lesern als unschön und störend empfunden und laut unserer Befragungen von weniger als zehn Prozent der Käufer genutzt. Mit der Umstellung wollten wir eine attraktivere Lösung und zudem Platz für ein zusätzliches CD-Inlay zur XL-DVD schaffen. Überdies hatten wir den Wunsch, Ressourcen effizienter zu nutzen, um zukünftige Erhöhungen des Heftpreises zu vermeiden. Durch die Verteuerung der Energie sind zuletzt die Preise für Druck, Papier, Transport und DVD-Produktion deutlich gestiegen. Wir werden in der nächsten Zeit in Sachen DVD-Cover noch einmal alle Optionen prüfen und neue Leserbefragungen durchführen. Als vorläufige Lösung legen wir das DVD-Inlay als PDF zum Ausdrucken auf die DVD, auch das Vollversions-Cover des letzten Monats packen wir dazu. *Gunnar Lott*

Die Schrift ist ein Graus

☞ Soweit gefällt mir das neue Layout ja. Nur die neue serifenlose Schrift ist ein Graus. Nicht umsonst liest man in der Wikipedia: »Es wird allgemein angenommen, dass Serifen die Lesbarkeit eines Textes verbessern, daher werden längere Texte üblicherweise in einer Serifenschrift gedruckt.« Auch der Sperr-satz ist nicht schön. Verbessert für mich nicht wirklich die Lesbarkeit. Also, habt Erbarmen und denkt an eure seh-schwachen Leser. *Antonio Rivas*

☞ Die Schriftgröße und die Randspalte haben sich nicht verändert. Die neue Schrift ist zwar serifen-

los, aber gerade bei Zeitschriften mit ihren schmalen Spalten nicht weniger gut lesbar als eine Serienschrift. *Gunnar Lott*

Mehr Spiele in die Charts

Die Charts an der Anfangsseite jeder Testrubrik sind mir zu mager. Es ist sehr gut, dass die Titel jetzt nach Untergenres aufgeteilt werden, aber es sind einfach zu wenige. Mein Vorschlag wäre, dass man statt 25 insgesamt 35 oder 40 reinquetscht. Man muss nicht unbedingt wegen des schönen Layouts die Menge an nützlichen Informationen kürzen. Und wo sind Fallout 2, System Shock 2, Deus Ex 2 und andere Klassiker? *Valter Josic*

Die Anlaufseiten enthalten schon immer 25 Spiele, da ist keine Kürzung erfolgt, nur eine Neuaufteilung. Sinn der Tabelle ist es, einen Referenzrahmen für das Genre zu geben – mit aktuellen, noch erhältlichen Spielen. Eine Genre-Historie ist nicht beabsichtigt. *Christian Schmidt*

Farbloser Meisterwerk

Farbe und Druckerschwärze müssen wohl auch teurer geworden sein, denn was sonst würde dieses farblose »Meisterwerk« erklären? *Klaus Hahn*

Die Menge an Druckerfarbe macht keinen Unterschied für die Kosten einer Zeitschrift. Allerdings ist bei der Ausgabe 8/2007 beim Druck einiges schief gegangen – durch einen Fehler der Druckerei wurden die meisten Farben weit dunkler als beabsichtigt. Das hat sich besonders auf die Fotos und Screenshots, aber auch die Rubrikenfarben ausgewirkt. Das ärgert uns (mindestens) genauso sehr wie die Leser. *Gunnar Lott*

Das Schwarze Auge Drakensang

Gibt es Romanzen?

Mit großer Spannung warte ich schon jetzt auf Drakensang und war deshalb vom Preview-Artikel in der letzten Ausgabe recht angetan. Aber wisst ihr, ob die Entwickler beabsichtigen, zwischen dem Hauptcharakter und seinen Teamgefährten kleine Romanzen (wie zum Beispiel in Knights of the Old Republic oder Baldur's Gate) zu ermöglichen?



Drakensang: »Beabsichtigen die Entwickler, zwischen dem Hauptcharakter und seinen Teamgefährten kleine Romanzen zu ermöglichen?«

Meiner Meinung nach wird erst dadurch ein Rollenspiel richtig glaubhaft und gewinnt zudem an Spieltiefe. *Klaus Fleischmann*

Ob es Romanzen geben wird, wissen wir noch nicht. Aber die Teammitglieder sollen ausgeprägte, echte Persönlichkeiten sein. »Wir wollen Charaktere, die so lebendig sind wie Minsk aus Baldur's Gate«, hat der Projektleiter Bernd Beyreuther als Parole ausgegeben. *Michael Graf*

Test Drive Unlimited

Bislang nichts passiert

Vor einigen Monaten erschien das Rennspiel Test Drive Unlimited. Die Insel-Raserei könnte richtig Spaß machen – aber leider hat das Spiel einige Bugs, die den Spielspaß gewaltig drücken. Von kaputten Speicherständen über fehlenden Schutz vor Cheatern bis hin zu Sound-Aussetzern ist viel vertreten. Die Entwickler wollten die Bugs bereits im Mai gefixt haben, und ein Anti-Cheat-

programm war auch angekündigt. Passiert ist bislang aber nichts. Ich werde das Gefühl nicht los, dass wir Spieler nur hingehalten werden sollen. Ich hoffe, GameStar kann der Sache nachgehen, warum es derart lange dauert, bis ein Patch für ein PC-Spiel erscheint. Erwartet die Firma ernsthaft, dass man so Fans gewinnen kann und bereits enttäuschte und frustrierte Spieler zum Kauf des Nachfolgers animiert? *Markus Vonderstraß*

Wir haben beim Publisher Atari angerufen und nach einer Stellungnahme gefragt. Ein Sprecher der Firma räumte ein, dass es zu Beginn zu Problemen bei der Programmierung gekommen sei und sich die Veröffentlichung des Patches deshalb immer wieder verschoben habe. Mittlerweile sei das Update fertig gestellt und müsse nun noch von Microsoft abgesegnet werden, da es auch die Xbox-360-Variante des Spiels verbessern solle. Atari rechne daher mit einer sehr baldigen Veröffentlichung des Patches. *Daniel Matschijewsky*



Test Drive Unlimited: »Wieso dauert es derart lange, bis ein Patch erscheint?«

Fehler!

Schimmel ist abstoßend und unerwünscht! Außer im Käse. Dann heißt er Edelschimmel. Genauso sind Fehler verachtenswert! Es sein denn, sie stehen in GameStar. Dann heißen sie Edelfehler. Wie kostbare Trüffel werden sie von unseren Lesern erschnüffelt und sorgsam an brief@gamestar.de gemeldet, während wir bereits die Saat für den nächsten Monat vergraben.

Magazin: GameStar Interaktiv

Inga Raulfs schrieb uns, wir hätten sie mit ihrem Bruder verwechselt! Stimmt. Und wir sehen das Ausmaß dieses Unglücks ein. Zudem stand ihr Name auch noch unter dem falschen Heldenkopf in der Interaktiv-Rubrik. Schuld am doppelten Debakel ist Andrej Plancak, der auf Praktikanten-Knieen um Gnade bittet. Als ob wir nicht tagein, tagaus genug wimmernde Redakteure zu ertragen hätten! Und als ob noch irgendein Leidensrutz unser Herz zu erweichen vermöchte! In Strafanlagen gilt bei GameStar Bibelrecht: Name um Name, Kopf um Kopf! So läuft Andrej nun mit Schopf und Titel des unschuldigen, aber nun mal gerade verfügbaren Online-Praktikanten Volker »Stocki« Stückmann herum, während dieser mit dem rapide gealterten Haupt Andrejs vorliebnehmen muss – wo bleibt da eigentlich die Gerechtigkeit!?

Test: Arena Wars Reloaded

Überrascht las Andreas Rumpf im Wertungskasten zu Arena Wars Reloaded, die Server-suche dauere »100 Stunden«, während der Multiplayer-Spaß »intern« sei. »Hallelujah! Stellt das den ruhigen Gegenpol zum ansonsten so hektischen Spielgeschehen dar?«, jauchzte Andreas, um dann grüblerisch zu werden: »Oder hat sich da etwa ein Fehler eingeschlichen?« Okay, unsere Layouterin Daphne Cisneros hat die Einträge vertauscht. Und weil wir gerade am Körperücken sind, wird auch ihr der Huthalter abgeschraubt und mit dem des Artikelautors Michael Graf ersetzt, der den Fauxpas hätte bemerken müssen. Während das für Daphne das Ende aller sozialen Beziehungen bedeutet, muss sich Michael nun Verehrerschwärmen erwehren, insbesondere aus den Reihen örtlicher Praktikanten.

Hall of Fame: UFO Enemy Unknown

Wann denn UFO Enemy Unknown nun erschiene sei, fragt sich Christoph Kleniewski: In der Hall of Fame datiert Gunnar Lott es mal auf 1993, mal auf 1994. Richtig ist 1993. Nun hat man ein Problem, wenn man mit dem Kopfhackbeil zum Chefredakteur schleicht, der die Wände seiner prachtvollen Büroeingangshalle mit überlebensgroßen Gemälden dekoriert hat, die in so grausamen wie plastischen Details zeigen, was mit den letzten Menschen passiert ist, die mit einem Kopfhackbeil durch ebenjene Halle geschlichen sind. Um sein Gesicht zu wahren, schneidet man einer der zahllosen Reingoldstatuen den Schädel herunter, die den Chef in verschiedenen Stadien des Spotts zeigen, und geht dann zu den Praktikanten, um die eigenen Gewissensbisse herzhafte wegzulachen.



Overlord: »Ist es ein ungeschriebenes Gesetz, dass man nie gegen die Guten kämpft?«

Böse sein

Immer nur Retter der Menschheit

☛ Warum kann man in keinem Spiel wirklich böse sein? Beispiel Overlord: Toll, man ist der böse Herrscher. Aber was macht das? Ich kämpfe trotzdem gegen korrupte und böse Helden, nicht gegen das Gute. Während des ganzen Spiels komm ich mir eher vor wie der Retter der Menschheit als wie ein böser Overlord. In Knights of the Old Republic kann man zwar böse sein, doch man kämpft in Wirklichkeit auch nur gegen andere Böse. Ein wirklicher Feldzug gegen die Jedis ist nicht möglich. Weiter geht's mit Fable: Auch hier ist der Endgegner ein Böser. Dann Dungeon Keeper: Immerhin darf man ein paar Helden besiegen, doch selbst hier muss man in einer Menge Levels einen anderen, bösen Keeper erledigen. Ist es ein ungeschriebenes Gesetz der Spielebranche, dass man nie gegen die Guten kämpfen kann? *Mathias Dietrich*

Netzteile testen?

Läden haben keine Ahnung

☛ Könntet ihr euren Einkaufsführer um Hochleistungs-Netzteile erweitern? Durch eigene leidvolle Erfahrungen geprägt bin ich mir sicher, dass andere Leser darüber ebenfalls sehr dankbar wären. Meistens haben die Hardwareläden leider keine Ahnung und verkaufen nur nach Watt-Zahl. Damit wird aber, so meine Erfahrung, massiv Schindluder getrieben. *Lars Berberich*

☛ In unserem Hardware-Teil konzentrieren wir uns auf die für Spie-

ler wichtigsten Produkte. Netzteiltests wurden bisher nicht nachgefragt, wir denken aber nun darüber nach. Sie haben übrigens recht: Die angegebene Wattzahl ist oft irreführend. Wichtiger ist die sogenannte »Combined Power«. Dieser Wert gibt wesentlich ehrlicher an, welche Maximalleistung das Netzteil dauerhaft und zuverlässig liefern kann. Richtwert: Diese Angabe sollte bei mindestens 200 Watt liegen. *Michael Trier*

Kopie und Konsequenzen

Kopien für Kollegen

☛ Leider ist der Artikel »Kopie und Konsequenzen« nicht ganz korrekt. Die Privatkopie und Weitergabe ist zulässig an Personen, die mit dem Ersteller der Kopie durch ein »persönliches Band verbunden« sind, also auch gerade Arbeitskollegen und Schulkameraden und nicht nur Freunde und Familie. Desweiteren darf zur Erstellung einer Sicherheitskopie von Software der Kopierschutz umgangen werden. Das erlaubt § 69a Abs. 5 ausdrücklich, da die Vorschriften bezüglich technischer Schutzmaßnahmen keine Anwendung finden. Problematisch wird die Sicherheitskopie bei Computerspielen: §§ 69a ff erlauben die Sicherheitskopie von Computerprogrammen, und Computerspiele sind Computerprogramme, die mit Elementen der Musik und Grafik verbunden sind (die wiederum urheberrechtlich geschützt sind und nicht kopiert werden dürfen). Hier muss sich zeigen, wie die Rechtsprechung entscheiden wird. Wobei gute Chancen bestehen, dass auch die

Sicherungskopie von Computerspielen erlaubt wird, da bei Computerspielen der Schwerpunkt auf dem Computerprogramm liegt. *Patrick Ullmann*

Lob für Codemasters

Innerhalb von 24h geholfen

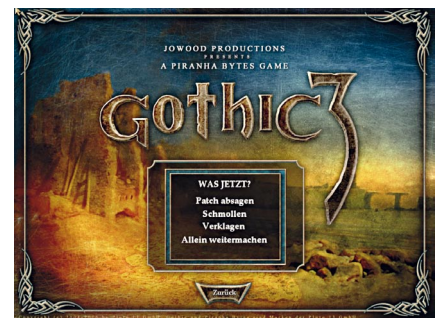
☛ Gestern habe ich mir Overlord gekauft, doch leider ließ sich das Spiel nicht zum Starten bewegen. Nachdem sowohl die »Standardprozedur« (Treiber-Updates, Abschalten von Hintergrundprogrammen usw.) als auch die Suche in diversen Foren zu keinem Ergebnis führte, wandte ich mich per E-Mail an den Support des Publishers Codemasters. Und siehe da: Innerhalb von 24 Stunden wurde mir geholfen. Zunächst wurde das Problem in zwei E-Mails eingekreist. Schließlich erhielt ich eine Datei, mit deren Hilfe ich das Spiel starten konnte. Warum ich das schreibe? Weil ich finde, dass man einen Publisher, der den Kunden so schnell und kompetent hilft, durchaus mal lobend erwähnen kann. *Marcus Obando Amendt*

Szenen einer Ehe

Keinen Cent mehr von mir!

☛ Mir ist es schnurzegal, ob sich Piranha Bytes und Jowood gegenseitig die Köpfe einschlagen, es wird immer den Richtigen treffen. Da die Herren anscheinend nichts Besseres zu tun haben, als sich zu bekriegen, können sie mir gelinde gesagt den Buckel herunterrutschen. Und zwar nicht

nur mit Gothic 3, sondern auch mit künftigen Titeln. Dabei ist es für mich irrelevant, ob der Publisher ein neues Studio findet (der Publisher bleibt ja leider der gleiche) oder die Entwickler einen neuen Publisher (die Entwickler bleiben ja leider die gleichen). Auf gut Deutsch: Ist der Ruf erst ruiniert... kauft's sich bei anderen ungeniert! Ich freue mich darauf, in Zukunft Jowood- und Piranha-Bytes-frei leben zu dürfen. Keinen Cent mehr aus meiner Tasche, meine Herren! Versuchen Sie es doch einmal mit einer anderen als der Spiele-Branche, dort kennt man Sie noch nicht! *Marco Schmitz*



»Ist der Ruf erst ruiniert... kauft's sich bei anderen ungeniert!«

Falscher Buchstabe

☛ Ich weiß, Praktikanten sind billige Arbeitskräfte, stellen zu viele Fragen, kochen miserablen Kaffee und stehen oft einfach nur im Weg rum. Trotz allem muss ich doch um etwas Respekt bitten. Euer neuer Kaffeekocher und Online-Mitarbeiter Volker heißt mit Nachnamen Stuckmann, mit »u« wie »unnützlich« und nicht »o« wie »ordinär«, wie es in der letzten Ausgabe abgedruckt ist. Kleine ▶▶

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningergasse 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.

Geschichte dazu: Ich habe mit Volker zusammen Abi gemacht, und da ich jetzt seit zwei Jahren in München wohne und studiere, liefer mir mal mit fragendem Blick am Hauptbahnhof entgegen und suchte verzweifelt seine U-Bahn zu seinem Hotel, kurz vor seinem Vorstellungsgespräch bei euch. Nett wie wir Niederreiner sind, hab ich ihm mal geholfen. Bestellt »Stucki« einen schönen Gruß, und euch weiterhin viel Erfolg!



Praktikant Volker **Stuckmann**

Gilles Evers

Die Schulaufgabe

82-mal speien

☛ Ich habe die Aufgaben aus der letzten Fehler-Rubrik gelöst.

Aufgabe 1: Der Herr Klein müsste 16.666.667 Gainward 8600GT GS erstehen, um die Firma Gainward durch die gesparte Differenz übernehmen zu können. Da die Firma durch einen solch sprunghaften Verkaufsanstieg aber nun einen viel höheren Marktwert hätte, ist dieses Unternehmen von Herrn Klein absolut sinnlos (so wie das Bearbeiten dieser und der nächsten Aufgaben).

Aufgabe 2: Theoretisch müssten dem Herrn Weins 1.000 RAM-Bausteine an den Kopf geworfen werden, damit er mit 512 GByte

erschlagen würde. Wenn man ihm also alle zehn Sekunden einen RAM-Baustein an den Kopf werfen würde, müsste man rund 8,4 Stunden seines Lebens dafür verschwenden. Was die Information, wie lange Herr Weins am Tag schläft, nun aber eigentlich unbrauchbar macht.

Aufgabe 3: Wenn wir mal davon ausgehen, dass der Herr Graf Nudeln vor dem Abflug gegessen hat (da diese ja für ihn unwiderstehlich duften), hat Herr Graf ein Gewicht von 66,5 kg statt der 65 kg. Wenn man nun annimmt, dass ein Mensch rund 500 bis 800 Gramm ausspeien kann und der Herr Graf sich pro Flug etwa einmal übergibt, muss Herr Graf auf insgesamt 82 bis 131 Parabelflü-

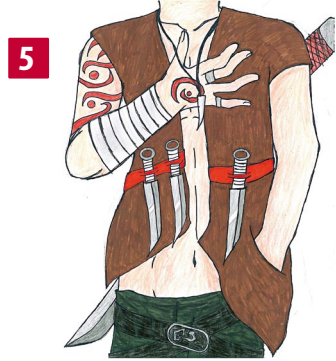
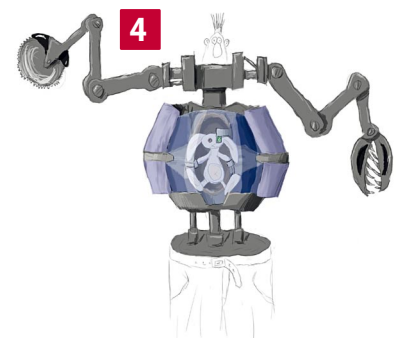
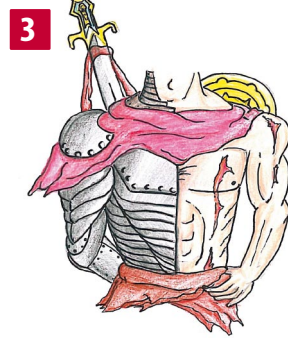
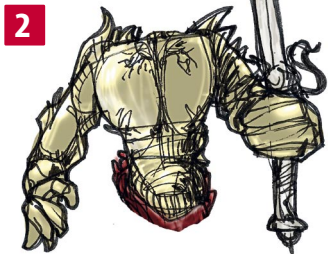
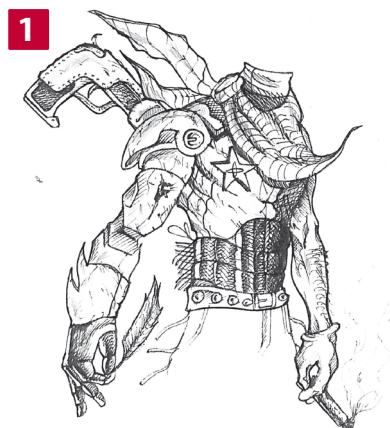
ge geschickt werden. Da einer rund 7.000 Euro kostet, wird man den Herrn Graf wohl eher in eine Achterbahn schicken und dabei 587.971,50 bis 930.971,50 Euro sparen (28,50 kostet die Tageskarte im Heidepark Solttau; An- und Abreise nicht mitgerechnet).

Aufgabe 4: Da der Herr Klein kein Geld mehr besitzt (er hat sein Erspartes ja für die Ladung 8600GT GS von Gainward ausgegeben), kann sich der Herr Schmidt wohl keine Spaghetti auf Herrn Kleins Kosten kaufen und muss wohl oder übel weiter als Fehlerbeauftragter arbeiten.

Sebastian Satzky

☛ Klassenziel erreicht! Setzen.
Christian Schmidt

GAMESTAR INTERAKTIV Superheld



- Oberkörper **1** von Andre-Jan Rowinsky
- Oberkörper **2** von Sebastian Kappes
- Oberkörper **3** von Mario Rabolt
- Oberkörper **4** von Thomas Fischer
- Oberkörper **5** von Saskia Szmerek
- Oberkörper **6** von Udo Irsigler
- Oberkörper **7** von Heiner Bierhance

Captain Interactive-Man wächst! Und zwar von oben nach unten. Letzte Ausgabe hatten wir Sie gebeten, uns einen gestählten Superheldenkörper zu schicken. Die

sieben besten Einsendungen stellen wir Ihnen nun vor und haben sie wie üblich mit einem Preis belohnt. Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner! **AP**

Die nächste Aufgabe

Ein durchtrainierter Körper, ein wachsamer Blick und eine hübsche Rüstung sind gute Voraussetzungen, um ein echter Superheld zu werden. Damit unser Eigenbau-Heroe das Ziel erreicht, müssen Sie ihm aber noch ordentlich Beine machen. Bringen Sie Captain Interactive-Man das Laufen bei und schicken Sie uns zum nächsten Mal bitte ein schönes Paar Beine! Egal ob gezeichnet, gemalt oder fotografiert. Nächste Ausgabe stellen wir Ihnen dann die schönsten zusammengewürfelten Helden vor. Ein Beispiel, wie der zum Schluss aussehen könnte, sehen Sie rechts.

Einsendeschluss ist der 11. August. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer 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 3«

