

## LESERBRIEFE

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Christians Ausführungen zum Leserbrief von Thorsten Kempf kann ich nicht nachvollziehen. Jeder DVD-Player für 40 Euro und Fernseher ab 99 Euro kann eine DVD scharf und flüssig wiedergeben. Die Atmosphäre eines PC-Spiels steigt dagegen unweigerlich mit der Bildqualität. Bei den neuesten Spielen ist selbst eine Mörderhardware nicht immer ausreichend, was an den Programmen selbst und deren schlechter Organisation / Planung / Programmierung liegt. Ich bin der Meinung, dass ein Spiel bei der Veröffentlichung eine Standard-Hardwareausstattung unterstützen muss und bugfrei darauf laufen sollte – leider klemmt es dazu oft auch noch inhaltlich (siehe Gothic 3).

*Toni Bamberger*

Mir liegt Christians Vergleich mit dem Fernseher, der etwas über die Qualität eines Films aussagen soll, quer im Magen. In der Tat muss man von einem Fachmagazin wie dem euren erwarten, dass ihr klar und deutlich herausstellt, wie schlampig der Hersteller Ressourcen verbrät, und danach den wirklichen praktischen Wert eines Spiels vermeldet. Oder anders gesagt: Die Hauptwertung muss der Erscheinung und dem Fluss des Spiels auf einem üblichen PC entsprechen. Die Spurtkraft des Familienvans ist entscheidend, nicht die eines Mercedes SLK, der von AMG aufgebremst wurde: Alltagsauglichkeit.

*Markus Erich*

Die Leserbriefe über den Hardware-Wahn haben mir aus der Seele gesprochen. Mir ist aufgefallen, dass ich der Budget-Rubrik meist mehr Zeit widme als den aktuellen Tests. Es ist traurig, dass den Entwicklern die Grafik wichtiger ist als ein innovatives Spielkonzept oder eine fesselnde Story. Aber gerade dadurch zeichnen sich doch Legenden aus, wie ihr sie zum Beispiel in eurem Report aufgeführt habt.

*Carsten Noll*

Ich komme mir von der Industrie für dumm verkauft vor! Ich bezahle volles Geld für unfertige Spiele, die ich mir an meinem Rechner als Diashow ansehen



**Counterstrike Source:** »Momentan spielen mehr als 500 Clans die 5on5-Ladder in der ESL.«

kann. Selbst wenn ich das nötige Kleingeld hätte, um alle drei Monate aufzurüsten, wüsste ich nicht recht, was ich kaufen soll. Einen Pentium 7 MMX Quattro Formaggi auf Sockel 0815? Eine Radeon XYZ 98746 GT Ultra Pro? Bis ich wirklich verstanden habe, welche Hardware für mich die richtige ist, ist diese schon wieder veraltet.

*Malcev Andreas*

Nachdem in der letzten Ausgabe ein paar untreue Gesellen den Abgang zur Konsole verkündet haben, kann zumindest ich euch beruhigen: Ich spiele seit 15 Jahren nur auf dem PC und habe im Traum nicht vor, mir so eine Konsole zu kaufen. Erstens kann ich als Shooter- und Aufbauspielfan mit der gängigen Genreauswahl auf Konsolen herzlich wenig anfangen. Zweitens leide ich unter einer akuten Gamepad-Allergie, so ein Ding kommt mir nicht ins Haus. Und drittens halte ich das Kostenargument für eine Milchmädchenrechnung: Mit etwa 50 bis 70 Euro im Monat kann man ein bestehendes PC-System durchaus auf der Höhe der Zeit halten. Dafür sind die Spiele aber wesentlich günstiger als auf den Konsolen. Und: Mit einer Konsole kann man nur spielen, mein PC jedoch ersetzt mir den Fernseher, die Stereoanlage und eben auch die Konsole.

*Manuel Britsch*

### KONTROLLBESUCH COUNTERSTRIKE SOURCE

Dass das alte Counterstrike inzwischen schon mehr als verstaubt ist, muss ich euch nicht sagen. Aber dass ihr den Nachfolger Counterstrike Source in eurem Kontrollbesuch-Artikel derart schlecht macht, finde ich absurd. Momentan spielen mehr als 500 Clans die 5on5-Ladder in der Electronic Sports League (ESL). Ich denke, das allein beweist schon die Ligatauglichkeit. Bugs sind mir in meinen Wars nie unangenehm aufgefallen. Auch das Waffenverhalten ist realistisch, und nur weil es eine kleine Umstellung vom Urvater Counterstrike darstellt, kann man noch lange nicht sagen, es wäre »ungenau«.

*Henrik Kalveram*

Petra schreibt, »in den großen Turnieren wie der ESL« werde »immer noch das alte Counterstrike gespielt, denn die Source-Variante genügt selbst nach mehreren Patches den Ansprüchen der Profis noch nicht.« Tatsächlich hat die ESL ganze 35 deutsche Counterstrike-Source-Ligen mit insgesamt rund 5.500 Teams und 650 Matches pro Tag und kann sich damit gegen die 28 CS-Ligen mit 8.300 Teams und 700 Matches pro Tag gut behaupten.

*Kai Liebscher*



**Star Trek Legacy:** »Ich bin erschüttert: Dass ich ein Star-Trek-Spiel erleben muss, das spielerisch so flach ist, hätte ich nie gedacht.«

## STAR TREK LEGACY

Es lässt mich immer wieder erschauern, wie skrupellos Legenden zerstört werden. Einige Entwickler und Publisher sind anscheinend der Meinung, dass eine Lizenz ein Freibrief sei, zu werkeln, wie es einem beliebt. Ich habe mir Star Trek: Legacy gekauft und bin erschüttert, was mir da als modernes Spielerlebnis verkauft wird. Dass ich ein Star-Trek-Spiel erleben muss, das spielerisch so flach ist, hätte ich nie gedacht. Ihr schreibt, dass das Spiel nur was für eingefleischte Trekkies sei. Im Gegenteil, Gene Roddenberry rotiert schon im Sekundentakt in seinem Grab.

David Oschmann

## GESCHNITTENE VERSIONEN

Langsam, aber sicher überlege ich mir, ob es überhaupt noch sinnvoll ist, ein Spiel mit deutscher Sprachausgabe zu erwerben. Ich, eine erwachsene, volljährige Person, kaufe mir ein Spiel (deutsche Version, da ich kein Englisch verstehe), und erhalte (obwohl auf der Packung »ab 18« steht) ein völlig kastriertes Spiel. Nun habe ich ein paar Fragen:

- 1) Wieso sind Spiele ohne Jugendfreigabe (ab 18) trotzdem entschärft?

- 2) Wieso müssen wir Schweizer oder auch die Österreicher unter der deutschen »Zensur« von Spielen leiden?
  - 3) Sollten die Spielehersteller nicht auf der Packung angeben, dass ihr Spiel entschärft und geschnitten ist?
  - 4) Wieso zahle ich 100% des Preises, wenn ich dafür nur 90% des Spiels kriege?
- Michael Bossart

**GameStar** 1) Die meisten Hersteller entschärfen Ihre Spiele vorsorglich, um eine niedrigere Alterseinstufung zu bekommen. Denn die hat klare Auswirkungen auf die Verkaufszahlen – ein Spiel ab 16 läuft in Deutschland besser als eines ab 18. Zudem kostet die USK-Prüfung Zeit und Geld; kein Hersteller kann es sich leisten, das Urteil abzuwarten, dann zu schneiden und erneut prüfen zu lassen. Deshalb wird voraussehlend entschärft. Wenn ein Spiel eine Altersfreigabe ab 18 bekommen hat und trotzdem geschnitten ist, kann man davon ausgehen, dass es ohne die Schnitte überhaupt kein Prüfsiegel bekommen hätte und wohl indiziert worden wäre. 2) Publisher veröffentlichen ihre Spiele meist nicht für einzelne Länder, sondern für Sprachräume. Übersetzte, aber ungeschnittene Versionen speziell für Österreich und die Schweiz zu produzieren lohnt sich in der Regel nicht, weil die beiden Märkte nicht groß genug sind. 3) Die Hersteller haben naturgemäß kein Interesse daran, Käufer abzuschrecken, indem sie klare Hinweise auf Schnitte geben. Gelegentlich trifft man auf den umgekehrten Fall: Sticker auf der Packung werben dafür, dass ein Spiel der Originalfassung entspricht. 4) Wir kennen kaum ein Spiel, das so grob beschnitten wäre, dass große Teile entfernt wurden oder ernsthaft in die Spielmechanik eingegriffen wird. Oft fehlen Blut, einige Texturen und Effekte oder Animationen – deutlich schlechter wird dadurch kein Spiel.

Christian Schmidt

## »KILLERSPIELE«

Der Report »Wieder die Killerspiele« mit der Rubrik »Schlechte Recherche« und besonders das Gespräch mit »Alexander Diehlmann« haben mir ausgesprochen gut gefallen! Seine Aussagen haben mir gezeigt, dass es da draußen doch noch einige heranwachsende Menschen gibt, die nicht vollkommen gedankenlos mit Waffen bzw. waffenenthaltenden Medien umgehen. Viele sollten sich daran ein Beispiel nehmen und sich die Augen öffnen lassen.

Lennart Hell



Geschnittene Spiele (**El Matador**): »Wieso zahle ich 100% des Preises, wenn ich dafür nur 90% des Spiels kriege?«

## FEHLER!

Hinter dem Verlagsgebäude verläuft ein langgezogener, mit Dornen gesicherter Zaun; dahinter erstreckt sich bis zum Horizont ein Wald. Wenn es dunkel wird, steigert sich das Murmeln aus dem Forst zu einem fortwährenden Huschen, Knacken und Krächzen, und grotesk verwachsene Zwergwesen drängen gegen die Absperrung und rütteln schnarrend an den Gittern. Wenn am Morgen der Wachdienst seine Etappe abläuft, findet er die Maschen an vielen Stellen durchbrochen, und im Verlagsgebäude sind manche Artikel nicht mehr so, wie sie am Abend zuvor waren.

### PREVIEW: LEFT 4 DEAD

Im Preview zu **Left 4 Dead** schrieb Michael Graf unter den Screenshot eines Soldaten mit M16-Gewehr: »Im Verlauf einer Runde finden Sie Waffen wie das M16-Schnellfeuergewehr.« Zu seinem Entsetzen musste er im gedruckten Heft lesen, dass daraus »Im Verlauf einer Runde finden Sie Waffen wie das M60-Maschinengewehr« geworden war. »Vielleicht war da ja bei Herrn Graf der Wunsch der Vater des Gedanken«, mutmaßt Benjamin Moos. Nein, das kann's eigentlich nicht sein, Michael hat ja jederzeit Zugriff auf die M60-Redaktionsgewehre, die er täglich polieren muss. Dass wir sie neuerdings absichtlich über den Zaun in den Wald werfen, macht die Sache für ihn natürlich nicht leichter.

### HARDWARE-TEST: RAZOR COPPERHEAD

Im Hardware-Test der Maus **Razer Copperhead** vergab Florian Klein eine Auszeichnung für die Hardware-Referenz bei den Mäusen. Zu seinem Verblüffen musste er im gedruckten Heft lesen, dass daraus die Hardware-Referenz bei den Tastaturen geworden war. Florian, der seine Artikel mit der Copperhead schreibt, ärgert sich über das Missverständnis: »Zum Tippen taugt die Maus gar nichts! Ich hätte dafür lieber eine Intellimouse, aber die kriege ich ja nicht, angeblich aus erzieherischen Gründen!«

### VIDEO: WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

In seinem Video zu **World of Warcraft: Burning Crusade** beschrieb Michael Trier vom Himmel regnende Höllenbestien, verglich die saftigen Wiesen mit Mulgore und verabschiedete sich im Namen seines Trollpriesters. Zu seinem Erstaunen musste er auf der fertigen DVD hören, dass Elementare vom Himmel fielen, die Wiesen wie das Brachland aussähen und er einen Troll-Druiden spiele. »Diese Verwechslungen, mögen sie noch so klein sein, kann ich als aktiver WoW-Spieler nicht auf mir sitzen lassen!«, knurrt Andreas Ettlich. Wir auch nicht, weshalb Michael ab sofort nicht mehr zu den aktiven WoW-Spielern gehört. Derzeit muss er noch im Bett fixiert und stark sediert werden, damit er nicht wieder die Fesseln durchbeißt; alle paar Stunden tupft ihm Michael Graf die Schaumflocken vom Mund.

### EXTRALEBEN: ORF-SKI CHALLENGE 2007

In seinem Extraleben-Bericht über das kostenlose Spiel **ORF-Ski Challenge 2007** freute sich Heiko Klinge, dass die Richtzeit zur Teilnahme am Wettbewerb so fair ausgelegt sei, dass 99,9% aller Spieler sie erreichen würden. Zu seinem Erschrecken musste er im gedruckten Heft lesen, dass die Richtzeit für 99,9% aller Teilnehmer eine nahezu unüberwindbare Hürde darstelle. »Mein Tipp: Weniger Glühwein auf der Piste!«, spöttelt Benedikt Schuh. Ja, das hätte Heiko mal jemand sagen sollen, bevor ihm neulich die Roboterleber eingesetzt wurde! Immerhin war sein eigener Richtwert jahrelang 99,9% (medizinischer Alkohol); möglich, dass die Verwechslung darin ihre Ursache hat.

### REPORT: WIEDER DIE KILLERSPIELE

In seinem Report über die »Killerspiele«-Debatte zitierte Christian Schmidt den Lehrerverbands-Präsidenten Josef Kraus und den bayerischen Ministerpräsidenten Edmund Stoiber. Zu seiner Freude durfte er im gedruckten Heft lesen, dass der oberste Lehrer mal Josef, mal Jürgen genannt wurde, und dass Stoiber nur als »Edmund« auftrat. Weil Christian der Verantwortliche für die Fehlerrubrik ist, tun ihm solche Faux-pas wohl: Endlich wieder ein Grund, die M60 umzuschallen, bisschen Glühwein zu tanzen, und dann ab in den Wald zur Jagd!

**HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN****GOthic 3: SOUNDTRACK**

**Gibt's die Gothic-3-Musik herunterzuladen oder zu kaufen?**

Ja. Der Soundtrack zu Gothic 3 hat sogar seine eigene Webseite ([www.gothic3soundtrack.com](http://www.gothic3soundtrack.com), ► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3246). Dort lassen sich drei Stücke probieren. Zudem gibt's nette Hintergrundinformationen zu den Machern und Musikern. Die Zwei-CD-Edition kostet derzeit rund 18 Euro.

**GOthic 3: DATEIEN EXTRAHIEREN**

**Wie extrahiert ihr die Sounddateien von Spielen (zum Beispiel die Sprachsamples aus Gothic 3)?**

Bei vielen Spielen, so auch Gothic 3, liegen die Dateien in Archiven verpackt. Teilweise lassen sie sich mit normalen Packprogrammen wie Winrar oder Winzip öffnen. Für Härtefälle gibt es für fast jedes Spiel Mini-Programme aus der Fangemeinde, die die Archive lesen können. Für Gothic 3 existieren gleich mehrere verschiedene Entpacker. Wir haben den G3 Explorer benutzt (► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3247).

**WERBUNG IN SPIELEN**

In eurem sehr guten Artikel zur Werbung in Spielen habt ihr gefragt, ob die Spieltests in der GameStar zukünftig das Thema Werbung behandeln sollen. Für meinen Teil auf jeden Fall – ich möchte vor dem Kauf einer Software wissen, ob, wozu und in welchen Intervallen diese nach Hause telefoniert. Das ist für mich mittlerweile das entscheidende Kaufkriterium geworden. Ich habe grundsätzlich nichts gegen Werbung in Spielen. Das ergibt bei Sport- und Autorennspielen sogar Sinn, aber in dem Moment, wo ich dazu online sein muss, Daten ausgetauscht werden



**Werbung in Spielen:** »Ich möchte vor dem Kauf einer Software wissen, ob und wozu sie nach Hause telefoniert.«

und der Hersteller jederzeit stiller Beobachter auf meinem PC ist, spiele ich im wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr mit. In diesem Sinne auch vielen Dank für die Kolumne von Petra Schmitz. Electronic Arts kann ja gerne versuchen, Spiele online per Download häppchenweise zu verkaufen – auf mein Geld wird das Unternehmen dann zukünftig wohl verzichten müssen.

*Clemens Birke*

Es ist heutzutage ein legitimes und logisches Mittel, in einem Medium, das ständig wächst und von der relevanten Zielgruppe genutzt wird, Werbung zu machen. Solange sie den Spielfluss nicht stört oder das Spiel gar unterbricht, ist das in Ordnung. Die Werbestrategen werden schon darauf achten, dass die Werbung ins jeweilige Spiel passt, da sie sich sonst lächerlich machen. Sehr wichtig finde ich aber auf jeden Fall, dass ihr in den Testartikeln darauf aufmerksam macht, falls vom Spiel Daten übertragen werden. Solange diese Informationen absolut anonym sind, mag das noch okay sein, wenn es aber persönlich wird, dann gehen die Entwickler mindestens zwei Schritte zu weit!

*Thorben Kerkenberg*

**GOLDFARMER**

Ich lese eure Zeitschrift stets sehr gerne. Aber was ich in der letzten Ausgabe fand, ließ mein Blut kochen! Auf Seite 115 befindet sich eine Werbung von GameGoods, einer Firma, die Gold an Spieler von World of Warcraft verkauft. Diese bescheuerte Verkauferei nimmt zunehmend Einfluss auf das gesamte Spielgeschehen – Waren im Auktionshaus steigen auf Preise, die sich ein normaler Spieler gar nicht mehr leisten kann, und Chinafarmer im Dienst dieser Firmen schlachten Spieler die Rare-Mobs weg, um deren Items dann zu viel zu hohen Preisen im Auktionshaus anzubieten. Ich verlange von euch, dass IHR, die Redaktion, Einfluss auf eure Anzeigenabteilung nehmt, um zukünftig Werbung dieser Art aus eurem Heft herauszuhalten!

*Johannes Petersen*

**GameStar** Die Redaktion GameStar distanziert sich von Goldverkäufern, hauptsächlich weil wir die Ausbeutung chinesischer Menschen für die Luxuswünsche westlicher Spieler für unerträglich halten. Letztendlich bestimmt aber die Nachfrage das Angebot – wir möchten hiermit alle Online-Rollenspieler auffordern, derlei Dienste erst gar nicht in Anspruch zu nehmen. Das wäre viel effektiver als ein »Werbeverbot«. Wir haben unsere Anzeigenabteilung, die von uns getrennt arbeitet und der gegenüber die Redaktion nicht weisungsbefugt ist, aufgefordert, keine diesbezüglichen Anzeigen in GameStar zuzulassen.

*Gunnar Lott*

**KINDER UND SPIELE**

Ich gebe zu, ich lasse meine Kinder (8 und 10) ab und an für kurze, kindgerechte Zeit in Azeroth rumrennen – aber ich sitze dabei und überlasse sie nicht dem Bildschirm. Ein kleines Beispiel: Für eine Quest sollte man eine gewisse Anzahl von Nachtsäblern (katzenartige Geschöpfe) töten. Die Reaktion meiner Kleinen: Mama, ich will das aber nicht, die sind schön! Anderes Beispiel: Jemand forderte meine Tochter zum Duell heraus. Sie schrieb zurück: Nein, ich möchte dich nicht verhaften, das tut weh! Derjenige war sehr verblüfft – ich habe mich hinterher noch einig Zeit mit ihm über diese Reaktion unterhalten. Meine Kinder nehmen dieses Spiel eher als Möglichkeit, sich mit anderen Menschen zu unterhalten (was manchmal zu sehr witzigen und überraschten Reaktionen der Mitspieler führt). Genauso ist es teilweise auch in anderen Spielen: Sie werden einfach als eine andere Art der Kommunikation angesehen – und sei es nur, um sich mit Gleichgesinnten zu messen, ohne einander wirklich zu verletzen.

*Biggi Schötteldreier*

Ich spiele Counterstrike, und ich bin manchmal erschrocken, wie jung manche Spieler sind. Auf einem Server hat sich herausgestellt, dass ein Stammspieler gerade mal

**GamePro 3/2007 mit DVD – ab 7.2. am Kiosk!**

**Final Fantasy XII:** Wir durchleuchten Squares Mega-Rollenspiel – können die Kult-Entwickler die Qualität der Serie halten? Dazu: Test-Video auf DVD!

**Playstation 3:** Wir spielen für euch Gran Turismo HD, MotorStorm, Virtua Tennis 3, Virtua Fighter 5 u.v.m.

**Jugendschutz:** Wie funktioniert der Jugendschutz in Deutschland? Wie USK, BPjM & Co. entscheiden, was wir spielen dürfen.

**Wii-Tricks:** Wiimote am PC, Filme auf Wii, Mii-Tausch über das Internet – in unserem großen Special (plus Video) verraten wir die besten Kniffe.



13 Jahre alt ist (wohlbermerkt: die USK hat Half-Life 2 und Counterstrike als nur für Erwachsene geeignet eingestuft). Auf dem Server war kein Admin vertreten. Auf anderen Servern sind immer Admins dabei, und Spieler, die sich als minderjährig herausstellen, werden sofort gekickt. Gut so! Nur armselig, dass die Verantwortung dann bei einem völlig Fremden liegt, der sie eher wahrnimmt als die Eltern.

Sascha Wuttke

### TRACKMANIA UNITED

Ich habe mal meine persönliche Wertung für das neue Trackmania United aufgestellt. Ich war im November Beta-Tester und kann nur sagen: Das wird der Hammer!  
Raffael Thiessen

**TRACKMANIA UNITED** **REZENSION**

Schwinger: NACCO (TM Service, 6/10, 85 Punkte)  
 Publisher: Desphimot  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: DVD-BOX, 4 DVD  
 USK: ohne Altersbeschränkung

Angenehm: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
 Fortgeschrittener: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
 Profi: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**TECHNIK**

Zielgruppe: Für Standard-PCs für High-End-PCs  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Minimum	Standard	Optimum
1.8GHz Intel PIII	2.2GHz Intel P4	3.0GHz Intel P4
XP/1GB RAM	XP/2GB RAM	XP/3GB RAM
256MB RAM	1GB RAM	2GB RAM
128MB Speicher	1GB Speicher	4GB Speicher

Multiplayer: Game pad  
 Plattform: Win 9x, Win XP, Windows Vista  
 Top: Core 40, Core 50, Core 60, Core 70

**MULTIPLAYER** **sehr gut**

Spielmodus (Spieler): Time Trial, Race, Hot Seat (Contest), 1v1  
 Typen: Internet, LAN  
 Netz: nat. LAN, Proxy, NAT  
 Spiel: Online, LAN, Proxy, NAT  
 Spiel: Online, LAN, Proxy, NAT

**BEWERTUNG**

GRAFIK	schöne Grafik Realismus passende Motoren Musik...	hohe Grafik Realismus passende Motoren Musik...	9/10
SOUND	perfekt ausbalanciert ausdrucksreich Schwierigkeitsgrad	hohe Grafik Realismus passende Motoren Musik...	9/10
BALANCE	stimmige Sound-Links ausdrucksreich Schwierigkeitsgrad	hohe Grafik Realismus passende Motoren Musik...	10/10
ANWENDEBARKEIT	einfache Steuerung im Rennen leicht nachvollziehbar	hohe Grafik Realismus passende Motoren Musik...	9/10
UMFANG	vielfältige Auswahl an Spielern passende Motoren Musik...	hohe Grafik Realismus passende Motoren Musik...	9/10
PREISLEISTUNG	hohe Grafik Realismus passende Motoren Musik...	hohe Grafik Realismus passende Motoren Musik...	9/10

Preis/Leistung: **Sehr gut** **abgegrenzt** **unbegrenzt**  
 Fazit: **Neues Genre** **Verdient ein absolutes Meis!**

**94**

Trackmania United: GameStar-Leser Raffael Thiessen rechnet schon mal seine eigene Wertung aus.

### BLIZZARD

Blizzard war einmal mein Lieblingsentwickler. Titel wie Diablo, Diablo 2, Starcraft, Warcraft 3 lassen das Herz jedes Spielers höher schlagen. Doch seit dem Warcraft-3-Addon Frozen Throne Mitte 2003 hat Blizzard keinen Solo-Titel mehr rausgebracht. Sie sind auf den Online-Rollenspiel-Zug aufgesprungen und dort verblieben. Hoffentlich vergisst Blizzard nicht



die vielen Menschen, die gerne alleine eine Spielerfahrung erleben und nicht immer online mit anderen spielen wollen.  
Michael Kutschka

### SUPPORT IN GUILD WARS

Ein Aspekt, der in den Tests von World of Warcraft und Guild Wars zu kurz kam, ist der Support bei Spielproblemen. World of Warcraft ist dabei klar der Spitzenreiter. Die Gamemaster sind zu jeder Zeit anschreibbar, freundlich und gehen konkret auf das Problem ein – und das bei einer sehr geringen Bearbeitungsdauer (so zumindest meine Erfahrung). Der Support von Guild Wars ist dagegen recht traurig. Selbst bei ernsthaften Dingen wie einem gehackten Account (so bei mir passiert) wurde ich mit Standardantworten abgespeist. Der Hack wurde mir zwar bestätigt, aber eine Wiederherstellung schien für den Support unmöglich. Jetzt spiele ich World of Warcraft, denn die 13 Euro pro Monat sind mir lieber als ein Account, den man wegen eines Hacks verliert.  
Sebastian Neubauer

### SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH  
 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-DVD wenden Sie sich bitte an:  
 dvd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Kundenservice  
 Tel.: 0711 / 72 52-275 Standardgebühren  
 Fax: 0711 / 72 52-377  
 E-Mail: shop@gamestar.de

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