

Leserbriefe

Gunnars Kolumne

Ich und die Alkoholkiller

☛ Beim Lesen der Kolumne von Gunnar Lott in der letzten GameStar-Ausgabe ist mir gleich ein Gedanke durch den Kopf gegangen. Ich habe seinen Text minimal angepasst:

»Ich diskutiere hin und wieder, meist auf Konferenzen, mit dem Feind. Mit sich ehrlich sorgenden Alkoholgegnern, aber auch den schäumenden Eiferern, den Hetzern, den Alkoholverbieter. Ich tue das, weil es nun einmal jemand tun muss. Und es treibt mir den Blutdruck hoch. Denn eine Sache steht immer zwischen uns, die jegliche Verständigung zerstört. Ich sage: »Wer nicht säuft, versteht nicht, wie Saufen ist.« Der Feind sagt: »Wir sind Experten, wir haben Säufern zugehört und mit Säufern gesprochen. Das reicht.« Doch das ist ein Trugschluss – man begreift

Saufen nicht, indem man sich vorsaufen lässt. Wir Säufer nehmen Anteil an Saufgelagen, wir kontrollieren sie, wir können die Symbole als das deuten, was sie sind – wir erfassen Besäufnisse als Regelsysteme. Wir sehen das Umfallen des Saufkumpans nicht als Mord, sondern als Symbol für das Erreichen eines Ziels. Wer auf das Erleben verzichtet, kann nicht verstehen, dass selbst Komasaufen eine Dramaturgie, Regeln und festgelegte Mechaniken hat. Und weit mehr ist als die Kotztouren, als die sie von den Leuten wahrgenommen werden, die sich in abgedunkelten Vorführräumen in Unis und Behörden einzelne Schnapsflaschen zeigen lassen.«

Würden wir diese Worte vorgelesen bekommen, würden wir uns ernsthaft Gedanken um den Gesundheitszustand des Autors machen. Nicht, dass man mich missversteht: Ich bin selbst leidenschaftlicher Zocker, der sich an Ego-Shootern und Co abregiert. Ich habe aber auch erlebt, wie ein Spieler ausgerüstet ist, als er bei Unreal Tournament mehrere Spiele hintereinander



Guitar Hero 3: »Ich finde es echt bescheuert, dass wir PC-Spieler mal wieder zu kurz kommen!«

verloren hatte. Für mich ist es selbstverständlich, dass Killer-Spiele Auswirkungen auf den Spieler haben. Und ich traue es auch Psychologen zu, dass sie dies feststellen können, ohne selbst gespielt zu haben. Also bitte, Gunnar Lott, keine globalen Hasstiraden gegen Spielegegner. Das schadet am Ende nur den Spielern, der GameStar und schlussendlich mir.

Thomas Hoock

☛ Lustig. Aber so ist das natürlich ein auf beiden Beinen hinkender Vergleich. Spiele sind ein Medium, ein Kulturgut, eine Unterhaltungsform. Alkohol ist, wenn auch ebenfalls ein Teil unserer Kultur, in erster Linie eine stoffliche Droge. Ihre Umtextung würde funktionieren, wenn Sie statt den Spielen »Fernsehen« einsetzen würden oder »Bücher« oder »Musik«. Aber dann wäre es natürlich nicht mehr witzig.

Ich finde es, und an dieser Meinung halte ich fest, weiterhin erschreckend, wie wenige von den Spiele-Kritikern wirklich versucht haben, Spiele zu spielen. Dabei wäre es ja nicht so schwierig, es

verlangt ja niemand, dass die Damen und Herren an Raids teilnehmen, Clankriege anführen oder Nächte durchzocken. Einfach nur mal selbst ein paar Stunden ernsthaft auszuprobieren, ein Spiel pro Genre, das würde reichen.

Gunnar Lott

Guitar Hero 3

Wo bleiben neue Songs?

☛ Ich habe mir vor ein paar Tagen Guitar Hero 3 gekauft. Schönes Spiel – aber ich finde es echt bescheuert, dass wir PC-Spieler mal wieder zu kurz kommen! Während Xbox-360-Spieler schon über zehn Songs downloaden können, gibt's für PCs noch keinen einzigen. Es kann wohl nicht so schwer sein, die Songs für den PC kompatibel zu machen!

Tarvo Reim

☛ PC-Käufer sollten sich vorläufig keine großen Hoffnungen machen. Wir haben bei Activision nachgefragt; demnach ist derzeit nicht geplant, die kostenlosen Songpakete für Guitar Hero 3 auch auf dem PC anzubieten.

Fabian Siegismund

Frontlines-Video

Sehr lobenswertes Video

☛ In der neuen Ausgabe finde ich vor allem das Video von Fabian Siegismund zu Frontlines: Fuel of War sehr lobenswert. Er schafft es nicht nur, alle relevanten Informationen wiederzugeben, sondern bringt dem Zuschauer das Spiel auf eine unterhaltsame Weise näher. Weiter so!

Thomas Schirmer

☛ Danke für das Lob!

Fabian Siegismund

Das Ende des PCs?

Auch Konsolen haben Bugs

☛ Die Leserbriefe zum Thema »Das Ende des PCs?« in eurer letzten Ausgabe erinnerten mich schon fast an Nachrufe für einen Verstorbenen. Fragt doch mal bei eurer Schwesterzeitschrift GamePro nach, wie das auf den Konsolen mittlerweile mit Patches aussieht. Bioshock und The Orange Box wurden bereits am Erscheinungstag mit einem Update beglückt. Bei Forza 2 führte ein Bug dazu, dass auf den vordersten

Rängen nur Lotus-Fahrer standen. Mit der neuen Firmware für die Playstation 3 stürzt Assassin's Creed oftmals ab (ja, auch Konsolen können sich aufhängen). Oblivion und Two Worlds hatten beim Erscheinen fast genauso viele Bugs wie die PC-Versionen. Ihr erwähnt auch einige Nachteile der Konsolen nicht. Meine Xbox 360 durfte ich letzten Sommer zweimal zur Reparatur einschicken. Trotz 08/15-Lüfter ist mein neuer PC deutlich leiser als die Box; mit dem Rechner kann ich auch nach 20:00 Uhr noch spielen, ohne dass mein Nachbar glaubt, ich benutze den Staubsauger (ohne Scherz). Die Playstation 3 wiederum ist im Multiplattform-Bereich oft von technisch schlechteren Umsetzungen geplagt (Ruckler, Kantentimmern usw.). Ich werde jedenfalls zukünftig wieder vermehrt am PC spielen. *Michael Leitner*

Mehr Spiel fürs Geld

... Knights of the Old Republic, GTA San Andreas, Oblivion (und demnächst Assassin's Creed) sind Spiele, die ich mir ebenso gut für die Konsole hätte zulegen können – stattdessen habe ich (teilweise nach langer Wartezeit) zum PC-Pendant gegriffen. Und zwar vor allem aus einem Grund: weil von Anfang an klar war, dass ich durch die Community auf allerlei interessante Mod-Projekte zugreifen können würde, die mir das Doppelte und Dreifache an Spielspaß und -dauer versprechen. Ich will die Konsolen nicht schlechtreden, sie haben zweifellos einige Vorteile auf ihrer Seite. Aber wer schon mal erlebt hat, wie durch ein liebevoll gestaltetes Fanprojekt aus Azeroth



Universe at War: »Nach dem enttäuschenden C&C 3 endlich ein klasse Strategiespiel!«

plötzlich Mittel Erde oder aus City 17 ein Geisterhaus wird, dem wird klar, dass man am PC mehr Spiel fürs Geld bekommt.

Georg Völkel

Universe at War

Frisch und unverbraucht

... Ich habe vor ein paar Stunden die Demo von Universe at War durchgespielt und bin begeistert. Die Hierarchie spielt sich frisch und unverbraucht, und aus dem Mega-Test kann ich schließen, dass es zumindest bei den Novus ähnlich sein wird. Klar, die Kamera ist nicht perfekt, und die Kampfläufer kamen mir zumindest in der Demo ein wenig zu stark vor, aber sowas lässt sich ja ohne Probleme patchen. Nach dem eher enttäuschenden C&C 3 endlich wieder ein klasse Strategiespiel!

Niklas Lampa

Serious Games

Spiele werden erwachsen

... Dass manche PC-Spiele mittlerweile auch eine ernsthaftere

und erwachsene Zielgruppe suchen, ist meiner Ansicht nach nur logisch. Immerhin gibt es dieses Medium bereits seit rund 25 Jahren; die erste Gamer-Generation ist heute bereits um die 40. Nicht jeder Erwachsene möchte zum tausendsten Mal Orks verprügeln oder zum hundertsten Mal im Weltraum rumballern. Wenn dann auch noch wirklich wichtige Themen angesprochen werden wie in Global Conflicts: Palestine, dann um so besser; immerhin tragen solche Spiele dazu bei, den Menschen ernste politische Themen näherzubringen. Allerdings ist es nun mal weitaus einfacher und weniger riskant, den tausendsten Ego-Shooter auf den Markt zu bringen, als ein Spiel über den Palästinakonflikt. Wenn ernsthafte Spiele einen Markt für sich beanspruchen wollen, müsste früher oder später der Staat als Sponsor bzw. Auftraggeber einspringen.

Uwe Peters

Spiele als Kulturgut

Wie stellen die sich das vor?

... Ich habe gelesen, dass der Deutsche Kulturrat sich dafür ausgesprochen hat, »gute« Computerspiele als Kulturgut anzuerkennen. Der Kulturstatsminister Bernd Neumann (CDU) will einen Preis für künstlerisch und pädagogisch wertvolle Computerspiele vergeben. Er meint: »Man kann und muss gute Computerspiele fördern, damit sie sich positiv absetzen können von den schlechten Spielen.« Das ist eine tolle Idee, aber wie stellt man sich das im Ministerium denn vor? Jeder hat seine ganz eigene Auffassung von guten und schlechten Computerspielen. Ich kann mir



Global Conflicts: Palestine: »Solche Spiele tragen dazu bei, den Menschen ernste Themen näherzubringen.«

Fehler!

Gute Nachrichten! Diesen Monat gingen bei brief@gamestar.de nur eine Handvoll Hinweise auf Fehler in der letzten GameStar-Ausgabe ein, was klipp und klar heißt: Wir robben uns in Sachen Unfehlbarkeit zentimeterbreit an den Papst heran. Andererseits ... ein schrecklicher Verdacht keimt in uns; wir trauen uns kaum, ihn auszusprechen: Werden Sie am Ende nachlässig, liebe Leser? Melden Sie etwa Ihre Funde nicht mehr? Und wäre das nicht im Endeffekt, na – ein Riesenfehler? Ja eben! Deshalb weisen wir Sie ja darauf hin, weil wir unsere Pflicht ernst nehmen. Sie hoffentlich auch!

Making of: Command & Conquer 3

Im Artikel zu **C&C 3** schreibt Michael Graf in einer Bildunterschrift, eine der Zeichnungen zeige einen GDI-Orca. »Das ist falsch«, fährt Sebastian Eccius in die Parade, »es ist ein GDIV-35-Ox-Transporter.« Und weist der Ordnung halber noch darauf hin, dass Michaels »Nod-Krad« korrekt »Nod-Mot« heißt. Nun kann der passionierte Tieresser Graf eigener Aussage nach zwar durchaus Wale von Ochsen unterscheiden, aber nicht, »wenn sie aus Metall sind und wegfiegen, wenn man sie fangen will.« Die GameStar-Etikette schreibt als lehrreiche Strafe für Falschbenennungen vor, sich die Typenbezeichnungen von bis zu drei Flugzeugen zu merken; eine Aufgabe, an der Michael so erwartungsgemäß wie tränenreich scheitert.

Preview: Age of Conan

Die Geschichte des Entwicklers Funcom zeichnet Daniel Matschijewsky in einem Kasten im Preview-Artikel zu **Age of Conan** nach und zählt dort »das Adventure Dreamfall und dessen Fortsetzung The Longest Journey« auf. »Wenn ich mich recht erinnere, war's andersrum«, grübelt Patrick Huschnitt – und hat natürlich recht, The Longest Journey kam vor Dreamfall. »Im philosophischen Sinne jedoch«, babbelt der wild schwitzende Matschijewsky, »da beginnt nach dem Geburts-Traum(a) der lange Weg des Lebens!« Stimmt schon, interessiert die seelenlosen Privatfernsehgucker unter den Redakteuren aber nicht, die ihres Vollstreckeramtes walten und den barbarisch schreienden Daniel zu Strafzwecken kopfüber an die Decke binden. Dort folgt auf den langen Weg bis zum Einschlafen schließlich – schnipp – der Traumfall.

Kontrollbesuch: Herr der Ringe Online

Und nochmal der Matschijewsky! Ein Gildehaus in **Herr der Ringe Online** koste 7 Gold 150 Silber, schreibt der Schwabe im Kontrollbesuch-Artikel. Katrin Fehlhaber korrigiert – erstens würden die Gebäude Sippenhäuser heißen, zweitens mit mindestens 15 Gold zu Buche schlagen. Klar, dass der Hobbymietler Matschijewsky bei seinem dürren Redakteursgehalt nicht zu den Immobilienbesitzern gehört und sich deshalb auf dem Terrain des Grundbesitzes täppisch bewegt. Zum Glück ist bald Erfahrungsgewinn zu erwarten: Das schmale Sümmchen Suppengeld, das wir ihm monatlich überweisen, wird ab sofort in Sippengeld umgewandelt und in ein ärmliches Anwesen im Auenland investiert.

kaum vorstellen, dass Unreal Tournament 3 das Prädikat »pädagogisch besonders wertvoll« erhält oder Crysis als »künstlerisch wertvoll« gilt, nur weil das Spiel neue Grafikmaßstäbe gesetzt hat. Was auch immer dabei rumkommen mag, ich hoffe, dass das GameStar-Team ein waches Auge auf die Entwicklung behält und sich vielleicht sogar positiv einbringen kann. *Sören Krauß*

❖ Der Anstoß des Kulturrats ist zunächst einmal genau das – ein Anstoß, dem nicht unbedingt Taten folgen müssen. Wir finden es allerdings bereits begrüßenswert, dass in der Öffentlichkeit nicht nur über die potenziellen Gefahren, sondern auch über den

potenziellen Wert von Spielen gesprochen wird. Wenn sich daraus ein Projekt entwickeln sollte, werden wir unsere Leser selbstverständlich auf dem Laufenden halten. Und uns – wie bei allen solchen Aktionen – auch selbst einschalten. *Michael Trier*

Spiele-KI

Vorbildliches Oblivion
 ❖ Mit großem Interesse habe ich euren Report über KI gelesen. Doch als ihr einige Spiele genannt habt, die eine sehr gute KI haben, habe ich ein Spiel vermisst. Ihr schreibt, dass man mit der KI eine lebendige, glaubwürdige Welt schaffen muss. Und ein Spiel sticht in diesem Punkt be-



Oblivion: »Die KI von Oblivion schafft eine lebendige, glaubwürdige Welt.«

GAMESTAR INTERAKTIV

»Bleigießen«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie, die Gunst der Sylvesterstunde zu nutzen und fleißig Blei für uns zu gießen. In vielen von Ihnen scheint tatsächlich ein kleiner Prophet zu stecken, denn uns er-

reichten zahllose Vorhersagen zum Spielejahr 2008. Die originellsten Einsendungen zeigen wir Ihnen hier und belohnen sie mit einem Preis. Danke an alle, die teilgenommen haben! **YCH**



- 1 »Prototype«**
 »Das ist unverkennbar Alex Mercer aus Prototype während eines Gestaltwandels. Die Beine und Teile des Oberkörpers sehen bereits eindeutig menschlich aus, allerdings besteht der Rest seines Körpers noch aus Mutationsmaterie.« *Daniel Zitzmann*
- 2 »Call of Duty«**
 »Es handelt sich um ein »Trikon«, in meiner Vision eine der feindlichen Rassen in Call of Duty 5. Die Serie schafft so den Sprung von Vergangenheit über die Gegenwart in die Zukunft.« *Jan Sandhorst*
- 3 »Bioshock«**
 »Eindeutig eine Unterwasserstation. Ich deute sie als Zeichen, dass Bioshock einen umfangreichen Patch erhält, die Wertung deshalb auf 89 steigt und keine Probleme mehr unter Vista auf treten.« *Gregor Volk*
- 4 »Spore«**
 »Ich sehe voraus, dass 2008 zeitgleich mit Spore auch dessen Aliens hier auf der Erde erscheinen. Sie werden sich unseren Planeten mit ihrem hypnotisierenden Gesang Untertan machen.« *Tim Rösner*
- 5 »Starcraft 2«**
 »Das Blei zeigt uns eine der neuen Zerg-Einheiten aus Starcraft 2. Der bedrohlich angehobene Schwanz sowie die starke Panzerung sind deutlich zu erkennen. Der Zerg verharrt in Lauerstellung, um anschließend über unachtsame Terraner herzufallen.« *Dennis Dehmel*

Die nächste Aufgabe

Computerspiele haben eine Vorreiterfunktion. Sie stellen die Technik vor immer höhere Herausforderungen, erfinden neue Formen des Erzählens. Nun sollen Sie uns helfen, das Thema Spiele in neue Bahnen zu lenken. Verwandeln Sie das nebenstehende Artwork aus Sam & Max in ein modernes, abstraktes Kunstwerk. Unser mühevoll gestaltetes Beispiel zeigt Ihnen, wie so etwas aussehen könnte. Ob Gemälde, Fotografie oder Skulptur – lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf! Die gelungensten Kunstwerke drucken wir in der kommenden Ausgabe ab.



Einsendeschluss ist der 11. Februar. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
 IDG Entertainment Media GmbH
 GameStar Interaktiv
 Lyonel-Feiningar-Straße 26
 80807 München

Oder per E-Mail an:
 interaktiv@gamestar.de
 Betreff: »Bleigießen«

sonders hervor: Oblivion. Geht man in Oblivion in eine Stadt, sieht man Menschen, die sich auf der Straße begrüßen und sich über die neuesten Gerüchte in der Welt unterhalten. Die Bewohner, wozu auch die Händler zählen, schließen um 20.00 Uhr ihre Häuser und Läden ab, essen zu Abend und legen sich schlafen. Natürlich: Die Monster in Oblivion sind kein bisschen schlauer oder dümmere als die der Konkurrenz, und auch Schlafen und Essen usw. basieren auf Skripten, doch wenn es so perfekt funktioniert wie hier, ist dies keine Schande. *Sören Diedrich*

☞ Stimmt, auf welche Weise die KI eine glaubwürdige Atmosphäre erzeugt, spielt keine Rolle. Das System bei Oblivion funktioniert gut, wird aber schnell durchschaubar. Die Straßengespräche wiederholen sich, die Bewohner folgen immer den gleichen Routinen. Zudem ist die Kampfindelligenz der Gegner (wie erwähnt) mäßig. Dennoch trägt die KI bei Oblivion sinnvoll zur Stimmung bei. Übrigens: In Fallout 3 will Bethesda das Bewohnerverhalten noch mal deutlich verbessern. *Heiko Klinge*

Starcraft-Film

Ist da was geplant?
☞ Da ich ein riesiger Fan von Starcraft bin, denke ich mir, dass dessen Story filmreif wäre! Ich würde die Einheiten und Helden des Spiels wirklich gern auf der Kinoleinwand sehen. Nun meine Frage: Wisst ihr etwas über einen solchen Film und könntet ihr das

Thema ansprechen, wenn ihr das nächste Mal bei Blizzard seid?
Pascal Eigendorf

☞ Blizzard hat 2006 eine Vereinbarung mit dem Filmstudio Legendary Pictures getroffen. Das erste Projekt ist aber ein Film auf Basis des Warcraft-Universums, der lose für 2009 angekündigt ist. Zu einer Starcraft-Verfilmung sind uns keine Pläne bekannt. Wir werden's beim nächsten Blizzard-Besuch gern mal erwähnen. *Daniel Matschijewsky*

GameStar

Man spürt die Leidenschaft
☞ Ich lese die GameStar mittlerweile seit zwei Jahren. Ich habe mir eure Zeitschrift eigentlich nur mal zum Zeitvertreib geholt, aber seitdem bin ich jeden Monat wieder positiv überrascht. Ihr bewertet die Spiele nicht so distanziert, bei euch merkt man, dass ihr selbst auch leidenschaftliche Spieler seid. Weiterhin zählt ihr nicht nur alle Fakten eines Spieles zusammen, sondern gebt auch eure persönliche Meinung dazu ab, was mir sehr gut gefällt. Das Ganze rundet ihr mit der richtigen Menge Humor ab. Auch eure DVD gelingt euch immer wieder sehr gut, und eure Fun-Videos sind einfach nur sagenumwoben. Macht alle weiter so! *Giulio Tack*

Fabian der Weise

Ist das Fabian?!
☞ Wir haben im Deutscherunterricht Nathan der Weise gelesen und dazu Arbeitsblätter zu einem

Günther Beckstein hat keinen Skill.

----- Original-Nachricht -----

Betreff: [Vorgang: 277670] Einladung an Herrn Beckstein
Datum: Thu, 27 Dec 2007 16:35:01 +0100
Von: servicestelle@bayern.de
An: Torben Lanfer

Sehr geehrter Herr Lanfer,

Ministerpräsident Dr. Günther Beckstein lässt Ihnen für Ihre Einladung zu einer Partie CounterStrike und die guten Wünsche zum Jahreswechsel danken.

Schon aus terminlichen Gründen kann er Ihrer Einladung nicht folgen. Er wünscht auch Ihnen alles Gute im neuen Jahr.

Mit freundlichen Grüßen

Servicestelle
der Bayerischen Staatsregierung

Betreff: Einladung an Herrn Beckstein
Datum: Tue, 25 Dec 2007 20:24:50 +0100
Von: Torben Lanfer
An: direkt@bayern.de

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich möchte Herrn Ministerpräsident Günther Beckstein die Möglichkeit geben, seine Kompetenzen in Sachen »Gewaltspiele« weiter zu schärfen. Dazu lade ich ihn recht herzlich zu einer Partie CounterStrike in der Version 1.6 ein, die er gegen mich spielen soll, ein.

Für eine mögliche Terminabsprache bin ich gerne bereit. Außerdem habe ich die ersten zwei Januar-Wochen Urlaub und stehe dort zur vollsten Verfügung. Die anzusetzende Zeit wäre ca. eine Stunde, da nach den Regeln der GameStar.de-Ladder gespielt wird. Zur Mapwahl (zu finden unter »Map-Pool«) überlasse ich Ihnen das Entscheidungsrecht.

Mit freundlichen Grüßen und ein gutes neues Jahr 2008 wünscht Ihnen

Torben Lanfer

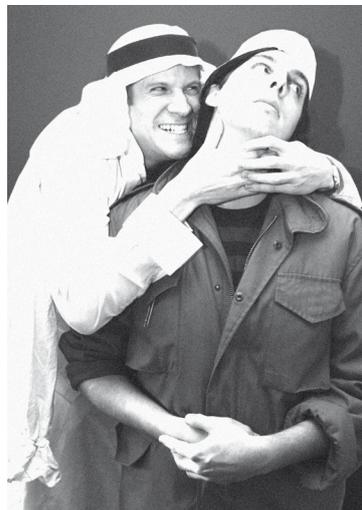
Unser Leser Torben Lanfer nahm die Aufforderung auf der »Vorletzten« der GameStar-Ausgabe 02/08 ernst und forderte den bayerischen Ministerpräsidenten zum **Counterstrike-Duell** – allerdings ohne Erfolg ...

Theaterstück kopiert bekommen. Darauf waren auch Fotos der Darsteller abgedruckt. Nun haben wir eine unglaubliche Ähnlichkeit feststellen müssen: Der Linke ist doch Fabian!

Aurélie und Sabine

Leserbriefe von zwei Mädels haben wollten, werden Michael und ich die nächsten Jahre Nathan der Weise proben, dann in die Vergangenheit reisen, dort Theater spielen und uns dabei knipsen lassen, um schließlich auf eurem Arbeitsblatt zu landen, damit ihr uns schreibt. Hat ja prima geklappt! *Fabian Siegmund*

☞ Und der Rechte ist Michael Obermeier! Weil wir immer schon



Links das Originalfoto von Aurélie und Sabine: Nathan der Weise mit zwei (uns) unbekanntem Schauspielern. Rechts Fabian und Michael beim Proben für ihre Zeitreise. Gut, Jungs, das wird!

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-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 »Tachtelmechtel« 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.