

Leserbriefe



Age of Conan: »Funcom benutzt die Gebühren der Spieler, um das Spiel fertigzustellen, das man für 50 Euro gekauft zu haben glaubte.«

Age of Conan

Problem: Langzeit-Motivation

❖ Selten war ich so gespannt auf einen Test wie auf den zu Age of Conan. Das Ergebnis von 81 Punkten finde ich einerseits angemessen, andererseits auch wieder nicht. Dieser Fall zeigt meiner Ansicht nach besonders gut die Probleme, die Online-Rollenspiele in der Bewertung machen. Ich stimme euch zu, dass AoC viel richtig macht. Aber: In einem Online-Rollenspiel zahle ich eben nicht nur die 50 Euro für den Kauf, sondern jeden Monat noch einmal 12-15 Euro Gebühren. Das mache ich aber nur, wenn mich das Spiel auch über die ersten Wochen hinaus fesseln kann. Dark Age of Camelot hat mit dem RvR-System Monate, wenn nicht Jahre Spaß gebracht, WoW legt regelmäßig Raids nach, jedes Spiel hat hier seine Methoden, die Spieler zu binden. Auf dieser Ebene versagt Age of Conan bisher vollständig. Das Leveln auf höheren Stufen wird deutlich weniger von Quests unterstützt, die Raids sind, wie von euch angedeutet, nicht sehr anspruchsvoll. Loot ist nur rudimentär vorhanden, das PvP in einem erbärmlichen Zustand. Für mich ist das Spiel momentan schon ausgelutscht, ich werde einstweilen

mein Abo nicht verlängern. Verkürzt und etwas böswillig gesagt benutzt Funcom momentan die Gebühren der Spieler, um das Spiel fertigzustellen, das man eigentlich für 50 Euro gekauft zu haben glaubte. Bei mir hinterlässt das einen faden Beigeschmack und einen Unwillen dagegen, dies noch mit 81 Punkten belohnt zu sehen. *Jörg von Heinemann*

❖ Age of Conan ist tatsächlich noch recht unfertig, was sich auf die Wertungskategorien Umfang und Bedienung ausgewirkt hat. Außerdem haben wir in der Preis-Leistungs-Beurteilung nur ein »Gut« vergeben. Doch Online-Rollenspiele sind stetig im Wandel, da reicht ein Testmonat nicht, um abschließend zu bewerten. Wir glauben zwar, dass Age of Conan das Zeug zu einem Hit hat, doch ob das stimmt, werden wir in regelmäßigen Kontrollbesuchen überprüfen müssen. *Fabian Siegismund*

Warum kein Partner-Rabatt?

❖ Meine Frau und ich sind sehr angetan von Age of Conan. Leider mussten wir mal wieder feststellen, dass nicht an die Gruppe der Gelegenheitsspieler gedacht wurde. Wenn man zwei Kinder hat, bleibt einem eben nicht viel Zeit

– und leider auch nicht viel Geld. Für zwei Accounts monatlich je 11 bis 13 Euro zu berappen, ist uns einfach zu teuer. Hat denn noch niemand daran gedacht, für Familien alternative Zahlungsmodelle anzubieten? Einen Partner-Rabatt zum Beispiel, oder 5 Euro für zwei Stunden täglich? Letzteres würde nebenbei auch vielen Eltern dienlich sein, verhindert es doch bei den Sprösslingen eine allzu zeitintensive Beschäftigung. *Tobias und Susanne Fasel*

Geruchswerbung

So riecht Siegen?!

❖ In der letzten Ausgabe hattet ihr eine Duftreklame von Electronic Arts zum Aufklappen. Darauf steht: »Der Geruch des Sieges«. Wenn Siegen so riechen soll, möchte ich nicht wissen, wie dann erst Verlieren riechen muss! Auf so geruchsbelästigende Beilagen würde ich wirklich gerne verzichten. *Klaus Hahn*

Ich dachte, ich sterbe

❖ Ich habe mir die Ausgabe 08/2008 gekauft und sofort angefangen, eifrig zu lesen. Ich hatte zu der Zeit Mittagspause und saß in einem Firmenwagen, also in einem geschlossenen Raum. Eine Seite ist sofort aufgefallen: »XPlöSION«, »der neue Duft der

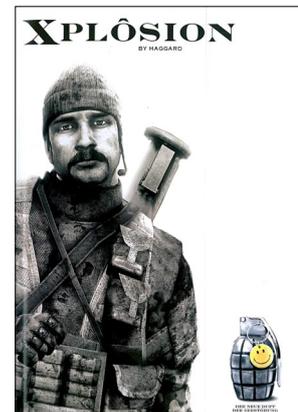
Zerstörung«. Als ich die Seite öffnete, ging ich mit meinem Gesicht in Richtung Bilder, um sie besser sehen zu können. Da zog mir ein Duft in die Nase, ich kann ihn nicht beschreiben ... sowas habe ich nie zuvor gerochen. Ich habe gedacht, ich sterbe. Ich habe die Seite meinem Arbeitskollegen unter die Nase gehalten. Wir sind beide aus dem Auto geflohen. Wir haben natürlich alles mit Spaß behandelt, aber uns ging es nicht so gut nach diesem Atemzug aus der Zeitung.

Dirk Grunwald

Online-Aktivierung

Was soll die Aufregung?

❖ Immer wieder geht das große Gejammer los, sobald ein Spiel eine Online-Aktivierung benötigt. Das war bei Half-Life 2 so und ist jetzt bei Mass Effect so. Und ich frage mich: Warum? Was ist denn so schlimm daran, wenn das Spiel kurz auf das Internet zugreift, um sich zu aktivieren? In meinen Augen gar nichts. Sicher könnte man Argumente bringen wie »Wenn der Publisher pleite geht, dann kann ich das Spiel nicht mehr aktivieren.« Aber es



Geruchswerbung: »Da zog mir ein Duft in die Nase, ich kann ihn nicht beschreiben ...«

sind vor allem große Firmen wie Valve und EA, die so eine Online-Aktivierung bei ihren Spielen verlangen. Und der Kopierschutz funktioniert! Das einzige, was mich stört, ist die Unsitte, die bei Mass Effect genutzt wird: Dreimal aktivieren, danach ist Schluss. In diesem Punkt wird wirklich der ehrliche Käufer benachteiligt. Steam löst das Ganze eigentlich perfekt: Man legt ein Konto an, kann einen Code-schlüssel nur auf ein einziges Konto registrieren, kann sich dann aber mit diesem Konto auf jedem beliebigen Rechner die aktivierten Spiele herunterladen und spielen. Und das Ganze ohne Begrenzung der Installationen. Was ist nun also der negative Punkt an diesem System, über den sich alle aufregen?

Mathias Dietrich

Edna bricht aus

Harvey kann reden

☛ Im Test zum sehr gelungenen Adventure »Edna bricht aus« schreibt Daniel Matschijewsky, dass der Stoffhase Harvey »kaum ein Ton über seine pelzigen Lippen« bekäme. Dagegen muss ich protestieren, denn der sympathische kleine Amokläufer hat eine Menge zu sagen – falls man ihn lässt. Die meiner Meinung nach größte Stärke des Spiels ist seine unglaubliche Vielfalt an Kommentaren. Wo man bei anderen Adventures nach wenigen Minuten die genaue Tonlage des Spruches »Das funktioniert so nicht« auswendig kennt, kann man sich bei Edna über einen passenden Text zu jeder noch so dämlichen Kombination freuen. Beispielsweise reagiert die Hel-

den auf die Eingabe »Benutze Gabel mit Schreibtisch« mit einem »Mahagoni, nicht Makaroni!« Und so kann auch der pelzige Mochtegern-Terrorist Harvey zu einem richtigen Plappermaul werden, man muss ihn nur mit allem Möglichen benutzen. *Fabian Liebl*

Das böse Buch

Ärgerliche Dramatik

☛ Ein böser Herr Beckstein aus Bayern, eine noch bössere Frau von der Leyen aus dem Bundesministerium, ein bitterböser Herr Pfeiffer vom kriminologischen Institut, und mittendrin der arme alte Fritz von der Fachhochschule Köln. Und ausgerechnet der soll ein »böses Buch« geschrieben haben? Gelegentlich könnte bei der Lektüre der GameStar der Eindruck entstehen, die Debatte um Sinn und Unsinn von Computerspielen würde sich aus einer solch personifizierten Dramatik konstituieren, wie sie Christian Schmidt in seinem Artikel »Das böse Buch« zusammenschustert. Solche Lese-»Erlebnisse« sind, zumindest für mich, höchst ärgerlich. Gerade der akademische Streit zwischen Herrn Pfeiffer und Herrn Fritz hätte ausreichend Material geboten, die Bedeutung einer Neuauflage von Fritz' Buch zu unterstreichen und dabei das Potenzial von Computerspielen herauszustellen. Da mag Herr Pfeiffer, böse oder nett, dann auch gerne weiterhin statistisch belegen, dass zockende Schüler schlechtere schulische Leistungen erbringen als ihre aktivensichgesunder-nährschlafengehenden Klassenkameraden. Das gehört zum akademischen Streit. Beantwortet

aber nicht die Frage, ob Computerspielen vielleicht nicht doch auch Kompetenzen entwickelt, die man nicht messen oder mit Schulnoten belegen kann. Vielleicht hätte der Artikel erst hier enden sollen. Und nicht schon bei der Einleitung.

Andreas Schöps

bleiben Sie seriös!

☛ Herr Pfeiffer, dies sei ein Appell an Sie, auch wenn Sie ihn vielleicht niemals lesen werden: Ich finde Ihre Arbeit gut, jedes Wirken für eine bessere Welt ist lobenswert, aber dieses Streben darf nicht in Methoden enden, die ungerecht und bestrafend sind. Also seien Sie kein hirnloser Berserker, der um sich schlägt, sondern seien Sie das, was Sie sein wollen: eine seriöse Stimme der Fachwelt. Im Moment würde ich mit vielem, was Sie sagen, nur das tun, was Command & Conquer 3 mit Ihrem Vornamen macht – nämlich zensieren.

Rainer Schillen

GameStar-DVD

Wo sind die Treiber?

☛ Da ich ein Grafiktreiber-Problem habe, aber auf eurer Heft-DVD leider keine Grafiktreiber angeboten werden (für immerhin 55,00 Euro im Jahr!), musste ich mir noch eine andere PC-Zeitschrift kaufen. Da ich nicht gewillt bin, nur wegen Grafiktreibern mehr Geld auszugeben, bitte ich euch, in Zukunft auch wieder auf der Normalausgabe die Treiber mitzuliefern. *Brigitta Felder*

☛ Wir haben uns vor einiger Zeit schweren Herzens dazu entschieden, Treiber für Grafikkarten und andere Hardware nur noch auf der zweiten DVD unserer XL-Ausgabe anzubieten. Das hat zwei Gründe. Zum einen haben fast alle unserer Leser mittlerweile einen schnellen Internet-Zugang und können die Treiber direkt von den Hersteller-Webseiten herunterladen. Zum anderen belegen allein die beiden Referenztreiber von ATI und Nvidia Monat für Monat 350 MByte Platz. Den nutzen wir lieber für eine zusätzliche Demo oder weitere Videos, die es so nicht gratis im Internet gibt. Davon hat der Großteil unserer Leser mehr als von den Treibern.

Toni Schwaiger

Fehler!

Fünzig Meter unter dem Verlagsgebäude lagen Geldspeicher und Aktien-Bibliothek nach Gunnars Auszug als Chefredakteur lange Zeit verwaist da. In letzter Zeit hört man wieder emsiges Werkeln und Kichern aus den Tiefen: Michael Trier hat die gigantischen Goldstollen zum Privatlabor umgerüstet ...

Inhaltsverzeichnis

Da hatte sich Christian Eibl auf die Tests zu Kung Fu Panda und Der Unglaubliche Hulk gefreut, eilig die im Inhaltsverzeichnis angegebene Seite 76 aufgeschlagen – und landete im Artikel zu Call of Duty 4. Die beiden Tests waren in letzter Minute aus dem Heft gefallen, unser Inhalts-Manager Daniel Matschijewsky hatte es nicht rechtzeitig bemerkt. Sorgenvoll steigt Daniel die 333 Stufen ins Geheimlabor hinab, wo Michael dem Gerufenen einen grün-schimmernden Trunk aus einem Konvolut von Glaskolben abfüllt und händereibend beobachtet, wie dem Redakteur schon beim Trinken die Gliedmaßen als schleimige Klumpen vom Körper abfallen. Vergebens versucht die zerlaufende Masse minutenlang, sich wieder zu etwas annähernd Körperähnlichem zusammenzuballen, um schließlich zu einer grotesken Parodie des ursprünglichen Daniel zu erstarrten – die Portraitfotos in dieser Ausgabe demonstrieren das traurige Resultat.

Kurzpreview: Shadow Harvest

Der Chef der Black Lion Studios, Martin Schwiezer, erhebt Einspruch: Im Kurzpreview zum Actionspiel Shadow Harvest hatte Petra Schmitz 10tacle als Publisher genannt. »Wir haben nichts mit 10tacle zu tun«, stellt Schwiezer klar. Noch bevor sich die geknickte Petra wie gewohnt an der starken Schulter des Bürokollegen Graf ausweinen kann, steckt ihr Michael Trier wie zum Trost ein Fläschchen blubbernden Gebräus zu, das Frau Schmitz gedankenverloren ausnuckelt. Nach kurzem Aufstoßen zerspringt die bass-erstaunte Redakteurin in eine Myriade kleiner Glaswürfel, in deren Inneren bei genauer Betrachtung jeweils eine Miniatur-Petra hysterisch kichernd im Kreis kullert – insbesondere dann, wenn man den Würfel schüttelt, was die anwesenden Redakteure mit großem Vergnügen den Rest des Tages lang tun.

Test: The Abbey

Remo Schiemann sieht doppelt: »Im Wertungskasten von The Abbey steht in den Kategorien Bedienung und Handlung das Gleiche!« Die Layouterin Sigrun Rüb hatte den falschen Text einkopiert. Die richtigen Handlungspunkte lauten: + solide Grundkonstellation + dezenter Humor ... • ... der teils ins Alberne umschlägt • roter Faden fehlt • Logik-Lücken. Väterlich flößt der irre kichernde Chefredakteur Sigrun Löffel für Löffel eines modrig riechenden Süppchens ein, bis die langsam aufquellende Sünderin seine Umar-mung sprengt und sich durch die berstende Fensterfront auf die Straße hinauswält. Eine Spur umgestürzter Lastwagen führt zur A9, wo Sigrun zuletzt dabei gesehen wurde, wie sie dreispurig in Richtung Norden rollte.



Edna bricht aus: »Harvey hat eine Menge zu sagen – falls man ihn lässt.«

Jugendschutz

Geschönte Realität

❖ In den Previews zu Operation Flashpoint 2 und Call of Duty: World at War war die Rede von abgetrennten Gliedmaßen (OP2) und brutaler Folter (CoD), beide Male mit eurem Kommentar: »Das wird's in der deutschen Version nicht geben.« Da war der Punkt erreicht, an dem ich mir sagte: Es reicht. Wenn man in Deutschland solche Spielelemente zensiert, schön man damit nicht die Realität? Menschen sind grausam, das ist nun mal so. Von daher sehe ich in solchen Darstellungen eher eine Abschreckung in der Hinsicht, zu was Menschen fähig sind und dass das, was seit Jahrtausenden existiert, doch mal langsam aus der Menschheit verschwinden sollte. Natürlich gibt es Altergruppen, denen man so etwas vorenthalten sollte. Aber dann auch gleich denen, die sich damit zumindest für sich persönlich kritisch auseinandersetzen? Ich will das sehen, was der Entwickler dem Anwender zu präsentieren gedenkt, damit man seiner Idee folgen kann. Wenn sich ein Spiel auf das bezieht, was im Krieg passiert, sollte man das auch nachvollziehen können. *David Ritter*

❖ Wenn Kriegsspiele die Darstellung von Schrecklichem nutzen, um Authentizität zu vermitteln, dann stimmen wir zu. Aber den meisten Spielen geht es nicht um Abschreckung, sondern um



Operation Flashpoint 2: »Ich will sehen, was der Entwickler präsentieren möchte!«

Sensation. Da fliegen Gliedmaßen in Zeitlupe (realistisch?), weil's technisch machbar ist und die Käufer beeindruckt. Außerdem: Wo verläuft der schmale Grat zwischen Abschreckung und Abstumpfung? Mit subtilen Mitteln kann man oft mehr Schre-

cken erzeugen als mit übertriebenen blutigen Darstellungen.

Christian Schmidt

Legal im Ausland kaufen?

❖ Eine allgemeine Frage zur Altersfreigabe von deutschen Spielversionen: Sollte ich meine

GAMESTAR INTERAKTIV

»Beckstein in den Mund gelegt«

Ein kleines Missverständnis rund um die Killerspiel-Debatte ließ die GameStar-Redaktion im vergangenen Monat rätseln. Was hatte der bayerische Innenminister Günther Beckstein doch gleich über die bösen Spiele gesagt? Wir hatten keinen Schimmer, doch zu un-

serm Glück hatten Sie, liebe Leser, natürlich die Ohren gespitzt und sorgten mit Ihren zahlreichen Einsendungen für Klarheit. Wir danken uns bei allen fleißigen Ohrzeugen, und natürlich dürfen sich die abgedruckten Einsender auf Preise freuen. **CS**

»King Kong verhaart unsere Jugend – Schluss mit Gorillaspielen!«
(Daniel Schrimpf)

»I did not have a sexual relationship with that Lara Croft.«
(Lucas Czowalla)

»Wilhelm Tell verdirbt unsere Jugend – Schluss mit den Schillerspielen!«
(Christian Dahlhausen)

»Unter uns, eigentlich sollte man Killerspiele verbieten! Sie lenken mich und meine Kollegen vom Arbeiten ab.«
(Martin Rathke)

»Seit ich Vista habe, lässt sich Hitman nicht mehr starten ... nun ist Schluss mit Killer spielen!«
(Hendrik Prochnow)

»Sie haben uns Kuchen versprochen. Was haben wir bekommen?! Nichts! Ich sage NEIN zu Videospiele, die uns falsche Tatsachen vorspiegeln!«
(Manfred Maderböck)

»... weswegen wir beschlossen haben, Brechstangen, sofern sie die Farbe Rot aufweisen, ebenfalls zu verbieten ...«
(Gerald Peterseil)

»Diablo, Titan Quest und Co. müssen verboten werden – die ständige Quälerei der Maus steigert die Gewaltbereitschaft!«
(Sergej Follenweider)

»Ich erkläre die CSU hiermit zur Tierfreunde-Partei und fordere daher für alle VERLOBTEN einen KILLERwal zum SPIELEN!«
(Klaus Fleischmann jun.)

Die nächste Aufgabe

Spiele zu bekannten Comics kennen wir, Spiele mit Comic-Optik auch. Jetzt fehlen uns nur noch gute Comics zu Spielen, deshalb lautet unsere neue Aufgabe für Sie: Fassen Sie die Handlung Ihres Lieblingsspiels in einem Comicstrip mit höchstens drei Bildern zusammen! Unser Layouter Jakob Scheikl hat sich schon mal an einer Zeichenumsetzung der ersten Half-Life-Geschichte versucht. Das Ergebnis sehen Sie hier.



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-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Comicstrip«

Spiele in Zukunft im Ausland kaufen bzw. über das Internet bestellen, um den deutschen Jugendschutz zu umgehen? Schließlich werden die Spiele ja seit Längerem mehrsprachig programmiert, und es wäre auch kein Problem, mal eben nach Österreich zu fahren und mir eine ungeschnittene Version meines neuen Lieblingsspiels zu besorgen.

Sascha Guth

❖ Im Ausland gekaufte Waren unterliegen deutschen Zollbeschränkungen. Derzeit wird auf alle Waren mit einem Wert von mehr als 22 Euro Zoll erhoben. Ab dem 1. Dezember 2008 gilt für Kleinsendungen ein neuer Wert von 150 Euro – Spiele dürften dann zollfrei sein. Generell dürfen Spiele ohne USK-Einstufung (darunter fallen alle Import-Versionen) nur an Erwachsene verkauft werden. Ansonsten sind uns keine Einschränkungen bekannt.

Michael Trier

Zweiter Weltkrieg

Einseitig und gefühllos

❖ Der zweite Weltkrieg ist eines der ernstesten Szenarios, das von einem Spiel behandelt werden kann. Trotzdem existieren nur Genvertreter, die diesen größten bewaffneten Konflikt in der Menschheitsgeschichte einseitig und in meinen Augen auch gefühllos darstellen. In der Call-of-Duty-Serie oder Medal of Honor mähnt der Spieler in Gestalt eines alliierten Soldaten zu Tausenden seine deutschen Gegner nieder, die vom Spiel zu gesichtslosen Pappkameraden ohne wirkliche Bedeutung degradiert werden. Dabei wäre es angebracht, einen Blick auf die andere Seite des Schlachtfeldes zu werfen und sich klar zu machen, gegen wen man da eigentlich kämpft. Und warum.

David Albrecht

Raubkopien

Auch auf Konsolen!

❖ Eure Antwort auf den Leserbrief zum Kopierschutz von Mass Effect irritiert mich etwas. »Raubkopien sind auf den Konsolen kein Thema«, schreibt ihr. Es gibt mittlerweile einen beträchtlichen Schwarzmarkt im Internet für alle möglichen Konsolentitel, von

Nintendo DS bis Xbox 360 sind alle Konsolen vertreten. Man gebe der heutigen Generation Spielkonsolen noch ein Jahr, dann wird auch dort das Geschäft mit illegalen Titeln boomen.

Robert Ensgraber

Determinance

Da gab's schon was ...!

❖ Im Test zu Determinance und in der Einleitung der Action-Rubrik erweckt ihr den Eindruck, dass es sich bei dem Steuerungskonzept des Titels um eine Neuerung handelt, vielleicht sogar um eine Innovation, wäre es nicht so unausgereift und umständlich. Ich möchte bei der Gelegenheit an »Die by the Sword« erinnern, das 1998 von Treyarch veröffentlicht wurde und damals bereits ein solches Kampfsystem bot.

Alexander Stein

❖ ... das schon damals genauso kompliziert und schwierig zu meistern war. Aber es stimmt natürlich, Die by the Sword war vor zehn Jahren der Vorreiter für die direkte Steuerung eines Schwerts. Nur dürften sich heutzutage noch die wenigsten an das Spiel erinnern.

Daniel Matschijewsky

GameStar-Kolumne

Niveaulose Unverschämtheit

❖ Ich bin entsetzt über die Kolumne von Gunnar Lott, wegen diesem Satz: »Wer sich inhaltlich in das WoW-Fahrwasser begibt, wird untergehen – das haben D&D Online, Everquest 2 und Der Herr der Ringe Online gezeigt.« Das bedeutet, HDRO ist untergegangen??? Hallo??? Auf welchem Niveau seid ihr von GameStar angelangt, Bildzeitung oder wie? Erstmal ist es gelogen, was HDRO angeht, man verunsichert Käufer, die in den nächsten Tagen das Spiel kaufen wollten. So macht man einfach gute Spiele kaputt. Treibt Herstellerfirmen in den Ruin. Nur weil der Herr Gunnar Lott auf der Gehaltsliste von Blizzard steht, hat man solch einen Unsinn nicht abzdrukken. Eigentlich hielt ich die GameStar für objektiv und kompetent genug, das Gegenteil hat sich erwiesen. So einen Bericht abzdrukken ist eine Unverschämtheit, Pressefreiheit hin oder her.

Jens Salomo



Die by the Sword: Das Spiel war 1998 ein Pionier für die Maus-Schwert-Steuerung.

❖ Der Herr der Ringe Online ist ein gutes Spiel, unbenommen. Viele Leute haben daran täglich Freude. Das bestreitet meine Kolumne nicht, daher ist sie auch nicht geeignet, Leute vom Spielen abzuhalten. Nichtsdestotrotz ist es legitim, die Situation von HdRO im größeren (Markt-)Zusammenhang zu analysieren: Das Spiel hat, nach allem, was wir wissen, sinkende User-Zahlen und liegt derzeit kaum über dem Niveau von, sagen wir, Tabula Rasa. Das sind etwa zwei Prozent der User-Basis eines World of Warcraft. Die hochgesteckten Erwartungen hat HdRO in wirtschaftlicher Hinsicht (und darum und um nichts anderes ging es in der Kolumne) also nicht ansatzweise erfüllen können.

Gunnar Lott

Mass Effect

Roman zum Spiel?

❖ Hallo GameStar-Redaktion, in eurem Test zu Mass Effect erwähnte Michael Graf einen Roman zum Spiel. Mich als alte Leserin würde interessieren, wie Titel und Autor des Buchs lauten.

Johannes Eisele

❖ Aber gern: Der Roman heißt »Mass Effect: Die Offenbarung«, geschrieben wurde er von Drew Karpshyn, erschienen ist das Buch bei Panini. Ins Deutsche übersetzt hat es übrigens unser langjähriger GameStar-Kollege Mick Schnelle.

Michael Graf

Philipps Bart

Steckt eine Frau dahinter?!

❖ Hilfe! Wo ist Philipps Bart??? SOFORT WIEDER ANKLEBEN!!! Da steckt doch bestimmt die heiße Blondine dahinter, die er bei der GameStars-Verleihung im Schlepptau hatte, stimmt's?

Martin Darweger

❖ Der Bart ist mit dem Müllauto weggefahren. Aber er versucht jeden Morgen aufs Neue, zu alter Pracht zurückzugelangen (was ich zu verhindern weiß)! Die heiße Blondine kann eigentlich nur die reizende Christine Freise von unserem Schwestermagazin GamePro gewesen sein – die Gute hatte damit aber absolut gar nichts zu tun. Ehrlich!

Philipp Dubberke

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-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 schreiben Sie an: dvd@gamestar.de
- ▶ Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, 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 Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.