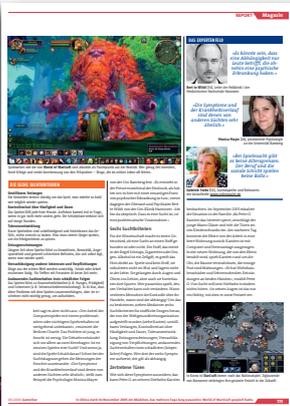


# Leserbriefe

**Unser Artikel »Spielen als Sucht« von 2006, World of Warcraft:** »Online-Rollenspiele gehen nie zu Ende, es gibt kein »Game Over«, kein begrenztes Ziel. So entsteht ein neues Suchtpotenzial und damit auch ein neues Problem.«



**SPIELEN ALS SUCHT**  
 Immer öfter spielen, immer länger spielen, das kann irgendwann – Spiel können süchtig machen, sagt man. Nun ist es wirklich süchtig: Spielern haben ihre Freizeit, ihre Zeit und ihre Lust verloren.



**DVD**  
 »Spielen als Sucht«  
 Artikel als PDF

## Spielesucht

**Nicht die Augen verschließen**  
 Ich bin gerade über den ARD-Bericht »Spielen, spielen, spielen – wenn der Computer süchtig macht« gestolpert. Seit diversen öffentlich-rechtlichen »Reportagen« über Computerspiele sehe ich solche Sendungen (auch dank eurer »Killerspiel«-Artikel) sehr kritisch. Allerdings ist die Botschaft der Suchtreportage weniger reißerisch. Die Journalisten differenzieren zwar nicht wirklich viel, versuchen aber wenigstens, umfassender zu informieren. Vor dem Suchtproblem dürfen wir Spieler nicht die Augen verschließen. Genauso wenig wie vor der Tatsache, dass die Spielehersteller ein finanzielles Interesse am Suchtverhalten ihrer Zielgruppe haben – ähnlich wie die Alkohol- oder Tabakindustrie. Den Produzenten alleine sollte man den schwarzen Peter aber nicht zuschanzen. Denn Genuss-

mittel haben schon immer Abhängigkeiten ausgelöst. Und auch die Spielsucht ist spätestens seit Space Invaders, Pac-Man und Tetris nichts Neues mehr. Die Möglichkeiten, die das Internet für Computerspiele und suchtanfällige Menschen eröffnet, sind dennoch ein Novum. Sie schlagen sich unter anderem in Online-Rollenspielen nieder: Die gehen nie zu Ende, es gibt kein »Game Over«, kein begrenztes Ziel. So entsteht ein neues Suchtpotenzial und damit auch ein neues Problem. Zu den Themen World of Warcraft und Online-Rollenspiele hattet ihr ja bereits das Essay »Die Reise mit den Söhnen« von Matthias Horx abgedruckt. Das war zwar Klasse, behandelte die Suchtproblematik aber nur am Rande. Wie schätzt ihr das Gefahrenpotenzial von Spielesucht ein? Kann man die Industrie zur Verantwortung ziehen? Wie kann man Suchtfallen vermeiden?

Lasse Kleinlützum

Auch wir halten die Spielesucht für ein wichtiges Thema, dem wir bereits in der Ausgabe 06/2006 den Report »Spielen als Sucht« gewidmet haben. Darin ging's um Suchtmerkmale (»Wie erkenne ich, dass ich abhängig bin?«), Erfahrungsberichte von Süchtigen und Tipps für Angehörige. Wer den Bericht damals verpasst hat, findet ihn im PDF-Format auf unserer aktuellen Heft-DVD, Premium-Abonnenten haben auf GameStar.de ohnehin jederzeit Zugriff auf alle Artikel. Dass man die Hersteller für Ihre Sucht erregenden Spiele zur Verantwortung ziehen sollte, halten wir für zweifelhaft. Schließlich wirken Spiele – anders als Alkohol und Zigaretten – nicht direkt gesundheitsschädlich. Genauso gut könnte man einen TV-Sender belangen, weil er interessante Programme ausstrahlt und damit die Zuschauer vor die Fernseher fesselt. Dennoch: Das Thema ist wichtig; wir werden weiter darüber berichten. Wenn Sie uns dabei helfen wollen, schreiben Sie Ihre Erfahrungen und Meinungen unter dem Betreff »Spielesucht« an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de).

Christian Schmidt

## Killerspiele

### Lächerliche Diskussion

Erst vor kurzem las ich wieder über die »Killerspiele«-Debatte, die langsam ein lächerliches Ausmaß annimmt. Als ich Joachim Herrmanns Forderung sah, dachte ich nur: »Jetzt geht das schon wieder los!« Ich hatte schon gehofft, dass die leidige Diskussion nach der Aufnahme des GAMEVerbandes in den Deutschen Kulturrat verstummen würde. Doch weit gefehlt! Dabei hat Deutschland bereits die schärfsten Jugendschutz-Gesetze, was Videospiele anbelangt – beim Alkohol aber die schwächsten: An der Tankstelle kann sich jeder Zwölfjährige Hochprozentiges kaufen, aber Ego-Shooter soll ich selbst als Erwachsener nicht mehr spielen dürfen.

Marcel Boursillon



## Games Convention

### Wo wart ihr?

Als treuer GameStar-Leser freute ich mich besonders darauf, auf der Games Convention mit euch zu reden. Aber dann kam leider die Enttäuschung: Das einzige, was ich vorfand, waren zwei Damen, die Abo-Bögen verteilten. Christopher Magunski

Dieses Jahr hechteten wir leider von Termin zu Termin, um GameStar.de mit noch mehr aktuellen Artikeln und Videos zu füllen. Die vorab angekündigten Redakteurs-Fragestunden an unserem Stand fanden allerdings regen Zulauf. Danke an alle Leser, die da waren! Und Entschuldigung an alle, die wir leider nicht treffen konnten. Michael Graf

## Gamescom in Köln

### Nur für Fachbesucher?

Ich finde es gut, dass die Messe Leipzig der Kölner Messe und dem BIU Paroli bietet. Die Argumente des Branchenverbandes erscheinen mir nämlich an den Haaren herbeigezogen. In Sachen Ausstellungsfläche und Infrastruktur sind die beiden Standorte nahezu gleichwertig. Lediglich die Unterkunftsmöglichkeiten könnten in Köln besser ausfallen, sind



Redakteurs-Fragestunde auf der Games Convention: »Als treuer Leser freute ich mich darauf, mit euch zu reden.«

aber auch teuer! Ich fürchte, dass die GamesCom damit einen ähnlichen Kurs wie die E3 einschlägt: in Richtung einer reinen Fachbesucher-Messe. *Sören Lohner*

## Die GameStar-DVD

### Schön modern

❖ Das neue Menü ist schön modern und trotzdem noch genauso übersichtlich wie das alte. Nur das GameStar-Logo links oben in der Ecke sagt mir so nicht besonders zu. *Jonas Gössling*

### Schreckliche Neuerung

❖ Warum wurde das schöne, alte DVD-Menü durch diese total schreckliche Neuerung ersetzt, und warum wurde der Test-Check gestrichen? *Rainer Kappler*

❖ Den Test-Check haben wir keinesfalls abgeschafft. Doch letzten Monat erreichten uns viele Spiele so spät, dass wir keine Filmschnipsel mehr davon aufzeichnen konnten – bis auf die Simulatoren-Serie! In dieser Ausgabe war's ähnlich, deshalb muss der »Ferner liefen«-Zusammenschnitt erneut entfallen. Wir entscheiden von Monat zu Monat, ob sich der Test-Check lohnt.

Unser altes DVD-Menü war genau das: alt, nämlich schon vier Jahre. Daher brauchten wir endlich ein schickes neues – denn Stillstand bedeutet bekanntlich Rückschritt. Am neuen Design orientieren sich nun alle unsere Videos. Es ist allerdings nicht in Stein (beziehungsweise auf Datenträger) gemeißelt, wir polieren noch fleißig. Haben Sie Wünsche oder Anregungen? Dann schreiben Sie an [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de) oder melden Sie sich in unserem Forum unter [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5544.

*Toni Schwaiger*

### Fast eingeschlafen

❖ Ich habe mir die GameStar gekauft und gleich mal die DVD angeschaut. Das neue Design hat mich zuerst erstaunt, dann fand ich's aber ganz schick. Nachdem ich mir die Beiträge zum Topspiel Sacred 2 angeschaut hatte, kam gleich die Preview zu C&C: Alarmstufe Rot 3 dran. Und meine Güte, ich wäre fast eingeschlafen! Was aber nicht am Inhalt des Videos lag, sondern an der monotonen Moderation von Rene Heuser. Also Rene, biiiiittee etwas



Das überarbeitete DVD-Menü: »schön modern« oder »schreckliche Neuerung«?

mehr Höhen und Tiefen, auch wenn man mal nicht gewinnt!

*Patrizia Stromberger*

❖ Liebe Patrizia, du hast ja Recht. Ich gelobe Besserung! Zumal's mit dem Gewinnen inzwischen besser klappt, hehe.

*Rene Heuser*

## 64 Bit

### Wichtiges Kaufkriterium

❖ Wie ihr vielleicht wisst, sind 64-Bit-Betriebssysteme stark im Kommen, vor allem Vista 64. Im Hardware Bereich stellt ihr sogar Rechner zusammen, deren volle Leistung man nur mit 64 Bit ausreizen kann. Doch in euren Tests prüft ihr nur, ob das Spiel auf dem 32-Bit-Vista läuft. Warum kein Test der 64-Bit-Variante? Denn Spiele wie Crysis entfalten erst in der 64-Bit-Fassung ihre volle Pracht, wenn auch erst auf den zweiten Blick. Andere Spiele wiederum laufen auf 64-Bit-Systemen gar nicht oder nicht fehlerfrei. Gleiches gilt für Hardware: Ich habe mir auf eure Empfehlung hin das Big Ben Wireless Gamepad gegönnt. Doch bei der Treiberinstallation erwartete mich ein »unknow Error«! Aus Internet-Foren erfuhr ich, dass das Pad nicht mit 64 Bit klar kommt. Wenigstens auf eurer Website könntet ihr auf Probleme hinweisen! Heutzutage halte ich die 64-Bit-Unterstützung für ein Kaufkriterium.

*André Müller*

❖ Als wir angefangen haben, Spiele unter Vista zu testen, war die 64-Bit-Variante noch ziemlich unausgereift. Seit dem Service Pack 1 für Vista hat sich dies aber geändert. Deshalb werden wir künftig bei Spielen und Hardware verstärkt auf die Kompatibilität zu Vista 64 Bit achten. Allerdings stimmt es nicht, dass etwa Crysis

in der 64-Bit-Fassung besser aussieht als unter 32 Bit. Der einzige relevante Unterschied ist die Möglichkeit, 4,0 GByte RAM oder mehr effizient auszunutzen. Doch selbst Crysis zieht keinen großen Nutzen beim Sprung von 3,0 auf 4,0 GByte. *Daniel Visarius*

## Altersangaben

### Begriffe statt Zahlen

❖ Die Leserbrief-Diskussion um Altersangaben in euren Berichten hat mich nachdenklich gestimmt. Eine Beschreibung à la »Erwachsenen-Rollenspiel« wäre sicherlich eindeutiger. Und ich stimme Michael Trier grundsätzlich zu, dass sich Menschen unterschiedlich schnell entwickeln und starre Zahlen nicht wirklich aussagekräftig sind. Da kommt mir einer der ersten Star-Trek-Romane namens »Hort des Lebens« in den Sinn. Darin legt eine Kultur das Alter (und damit die Rechte und Pflichten (!) des Einzelnen) nicht in Zahlen fest, sondern in zugegebenermaßen »weiche« Begriffen wie etwa »verantwortlich-alt«. Davon ausgehend schlage ich vor, dass ihr in wichtigen Fällen trotzdem eine Alterseinstufung für Spiele vornehmt. Aber eben nicht in Zahlen, sondern in Urteilen wie etwa »geeignet für Achtklässler« oder »für Grundschüler zu komplex«.

*Markus Erich*

❖ Selbst solche Begriffe ändern nichts am Dilemma der Altersangaben: Menschen reifen unterschiedlich schnell und entwickeln unterschiedliche Fähigkeiten – selbst zwei Grundschüler können sich voneinander unterscheiden. Daher geben wir im Wertungskasten lieber an, welche Hilfen ein Spiel bietet und welche Anforderungen es stellt (Geduld, Handeln unter Zeitdruck, etc.). So kann sich

## Fehler!

Mithilfe großer Teleskope – oder war's so Roboterzeug? Wie soll der Laie da durchblicken?! – ist es Atomprofessoren gelungen, große Ansammlungen von Fehlern unter der Oberfläche des Mars nachzuweisen! Dies gilt als Beweis für Leben auf dem erdnahen Planeten – dummes Leben freilich, intelligentes macht keine Fehler. Und was Kittelköpfe können, können Sie schon lange: Justieren Sie Ihr Fernrohr auf GameStar und melden Sie Fehler an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). Wir vermuten dummes Leben nämlich auch hier auf der Erde.

### Preview: Die Minen von Moria

Um den Jupiter kreist ein Monolith, ein Relikt aus uralter Zeit und wohl eine Art ... Tonbandgerät. Denn der schwarzpolierten Klotz bekrümelt den Äther endlos wiederholt mit der Botschaft eines gewissen »Peter Heinze«: »Schatten von Angmar ist nicht der Name eines ersten Addons, sondern der Untertitel des Hauptspiels!« Nach langer Suche hat die NASA nun endlich den Adressaten des Gebrülls ausgemacht: Hendrik Weins, der irrig schrieb, Die Minen von Moria sei bereits die zweite Bezahl-Erweiterung zu Der Herr der Ringe Online. Zur Strafe übt Hendrik nun zählen, nämlich die 26,4 Höhenkilometer des Marsberges Olympus Mons, den er gerade ohne Sauerstoff erklimmt. Denn Letzterer ist auf dem Mars Mangelware.

### Test: Geheimakte 2

Vor Jahren verließ die Raumsonde Pioneer 10 unser Sonnensystem. Lange hörte man nichts – doch plötzlich sandte sie wieder Morsepeiper. »Zu meinem Bedauern gibt es in der Ausgabe 11/08 einen Fehler, der sich in einem falschen Bild äußert«, tickerte der Drucker auf die Papierwalze, »mit freundlichen Grüßen, Sebastian Eccius«. Oh Gott, außerirdisches Leben hatte sich der Sonde bemächtigt! Und auch unserer Layouterinnen, als sie im Test zu Geheimakte 2 einen offensichtlich uhrlosen Screenshot über die Unterschrift »Auch diese verrostete Bahnhofsuhr manipuliert Nina für ihre Zwecke« klebten. Zwar stritten die Damen eine Weile, wer schuld sei. Doch bald vertrugen sie sich wieder. Hat eben etwas Verbindendes, wenn man gemeinsam ohne Raumanzug aus einer Luftschleuse schwebt ...

### Titelstory: Der gothische Knoten

Dass auf dem Mond kein intelligentes Leben existiert, gilt als Tatsache. Umso mulmiger war allen zumute, als Raumfahrer dort eine Steintafel mit seltsamen Zeichen aus dem Feinstaub hievten. Lange vermochte keiner die Symbole zu entziffern. Doch dann kam Hannes Körber, glitt mit dem Finger über die Platte und übersetzte wie in Trance, die Stimme stumpf, die Augen starr: »Im Artikel »Der gothische Knoten« sieht man drei Screenshots aus Gothic, Gothic 2 und Gothic 3. Das mittlere Bild stammt aber aus Gothic, und nicht aus Gothic 2.« Danach sank Körber in sich zusammen, seither sprach er nie mehr. Uns blieb nur, den Schuldigen zu finden: unseren Trainee Philipp Dubberke, den wir kurzerhand mit der nächstbesten Russenrakete zum Mond schossen. Intelligentes Leben existiert dort folglich immer noch nicht.

jeder eine eigene Meinung darüber bilden, ob das Spiel für seine Kinder geeignet ist. *Michael Trier*

### Fallout 3

#### Bestes Cover aller Zeiten

☛ Ich muss einfach eine Antwort auf den negativen Leserbrief von Jan Niemann aus dem letzten Heft schreiben. Denn das Fallout-Titelbild der Ausgabe 09/2008 ist keinesfalls geschmacklos, sondern könnte locker zum besten Cover aller Zeiten gekürt werden. Ich hatte schon überlegt, es an die Wand zu heften. Doch bevor ich zur Tat schreiten konnte, fand ich in der Ausgabe danach ein Poster des genialen Motivs. Vielen Dank dafür! Da ihr mich nun so verwöhnt habt, fordere ich euch auf, öfter Poster von alten Perlen wie zum Beispiel Commander Keen, Grim Fandango oder Neverhood abzudrucken. Thematisch könntet ihr die Poster doch einfach an die »Hall of Fame« koppeln.

*Jakub Veverka*

☛ Schöne Idee! Was bevorzugen andere Leser: Klassiker-Poster oder aktuelle Motive? Schreiben Sie's unter dem Betreff »Poster« an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)!

*Michael Graf*

### PC gegen Konsole

#### Drei Jahre, ein Rechner

☛ In seinem Leserbrief in der letzten Ausgabe bemängelt Daniel Hölscher, dass man sich als Otto-Normal-Spieler keinen aktuellen Spieler-PC mehr leisten

kann – und stellt ständiges Aufrüsten als Pflicht dar. Das kann ich nicht ganz nachvollziehen. Sicherlich hängt das stark auch von den eigenen Vorlieben ab, aber auf meinem inzwischen rund drei Jahre alten System laufen aktuelle Spiele recht gut. Erst gegen Ende dieses Jahres schaffe ich mir wieder einen neuen Rechner an. Dieser dürfte dann auch wieder knapp drei Jahre seinen Dienst verrichten – zumindest, so lange nichts kaputt geht. Konsolenspiele wiederum kosten im Schnitt 10 bis 20 Euro mehr als ihre PC-Pendants, was die Ersparnisse beim Kauf einer Konsole wieder relativiert. *André Heinz*

#### Treu trotz Aufrüstwahn

☛ Ehrlich gesagt hängt mir dieser krankhafte Aufrüstwahn auch schon länger zum Hals raus. Dennoch ist er für mich kein Grund, das GameStar-Abo zu kündigen. Ich spiele sowieso nur noch ausgesuchte Spiele wie Gothic 1 bis 3 oder die Diablo-Serie. Trotzdem möchte ich auf dem Stand der Dinge bleiben und Infos über kommende PC-Spiele erhaschen – schließlich stehen Diablo 3 und Gothic 4 vor der Tür!

*Johannes Thomas Mages*

### Warhammer Online

#### Raffgierige Konzerne

☛ Nun steht also Warhammer Online vor der Tür – und wieder einmal muss man als Gelegenheitsspieler draußen bleiben. Ich hatte mich so sehr darauf gefreut, doch dann der Schock: Warhammer Online wird 12 Euro pro Mo-



Warhammer Online: »Guild Wars zeigt, dass man keine Gebühren erheben muss.«

nat. kosten. Das macht mich sauer. Ich finde es eine Frechheit, dass die Konzerne nur an das Geld ihrer Kunden denken. Dabei zeigt doch Guild Wars, dass man keine Gebühren erheben muss, um ein gutes Spiel zu entwickeln und zu betreiben. Als Schüler sind mir 12 Euro Monatsgebühr einfach zu viel, zumal ich pro Woche nur rund sechs Stunden spielen kann.

☛ Ein wenig Fairness muss sein: Die Monatsgebühren sind keine reine Geldmacherei, schließlich finanzieren die Hersteller damit auch Personal, Patches sowie Server. Guild Wars deckt diese Kosten mit (sehr guten) Bezahl-Addons. Sparsame Abenteurer können auf Guild Wars 2 warten. Das Online-Rollenspiel soll eine offene Welt à la World of Warcraft bieten, aber keine Monatsgebühren kosten. Wermutstropfen: Guild Wars 2 erscheint frühestens Ende 2009.

*Petra Schmitz*

### Der Klon

#### Eine Art Eigenlob?

☛ Ich lese nun schon lange eure Zeitschrift – übrigens Riesen-

kompliment: Die Berichte und die Zusammenstellung, vor allem die Reports im Magazin finde ich immer klasse! Und eure DVD ist auch super! Beim Rückblick auf die zehn Jahre alten Spiele komme ich regelrecht wehmütig ins Schwärmen ... *Michael Graf*

☛ Potzblitz, habe ich diesen Brief in einer Brauselaune selbst geschrieben? Oder bewahrheitet sich nun meine heimliche Sorge, dass meine Eltern bei der Namenswahl nicht allzu einfallreich waren? Jedenfalls danke fürs Lob!

*Michael Graf*

### Mod-Video

#### Wer hat's erfunden?

☛ Im Mod-Video der Ausgabe 10/08 fragt Philipp, wer sich die Idee ausgedacht hat, Taschenlampen- und Sprintenergie zu kombinieren. Die Antwort: Valve! Die Taschenlampe hat nämlich erst seit Episode 2 eine eigene Akkuleiste. Da die Mod aber auf Half Life 2 basiert, bleib auch das Energiesystem des Hauptspiels erhalten. *Manuel Schüller*

## 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](mailto: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](mailto:tech@gamestar.de)
- ▶ Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto: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](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



»Bei meiner Besteigung des 1893 Meter hohen Ötztal-Gipfels in Österreich durfte die aktuelle GameStar-Ausgabe natürlich nicht fehlen. *Martin Prosenbauer*



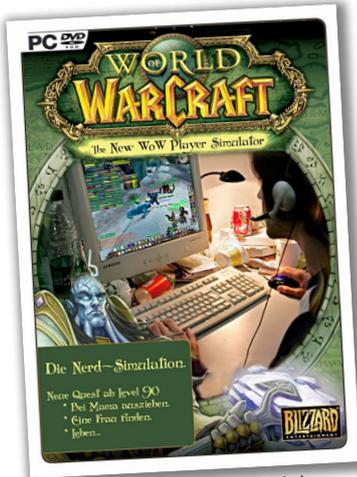
»Da ich ein großer Gamestar-Fan bin, habe ich die Zeitschrift in den Ägypten-Urlaub mitgenommen. Ich freue mich, dass es euch gibt!« *Sebastian Schmitz*

# GAMESTAR INTERAKTIV

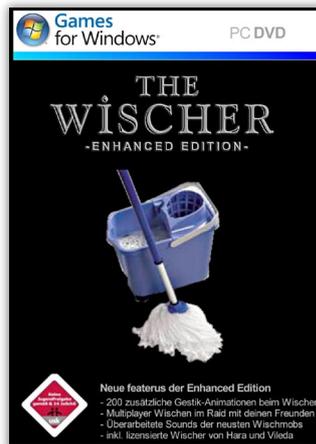
## »Simulator«

Leser lieben Simulatoren. Anders können wir uns die Flut an Einsendungen zur letzten Aufgabe nicht erklären. Unter dem Motto »Simulieren mich!« hatten wir Sie um Ihre sinnfreiesten Ideen gebeten und wurden

mit Dutzenden Vorschlägen belohnt. Vielen Dank! Wie immer dürfen sich die Gewinner auf Preise freuen. Alle weiteren Einsendungen finden Sie auf unserer Website unter ▶gamestar.de-Quicklink: 5299. **CHS**



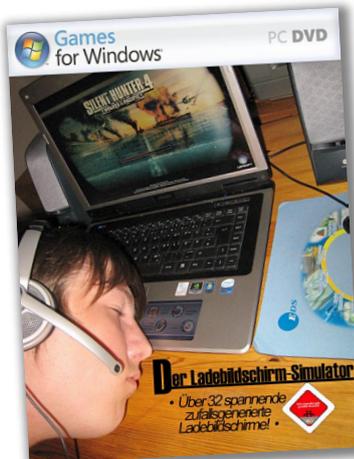
»WoW-Spieler-Simulator« (Kay Wilhelm)



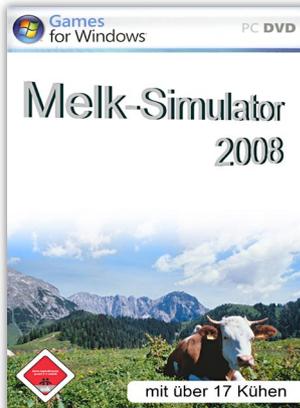
»The Wischer« (Michael Graf – nicht verwandt, kein Klon)



»Jugendschutz-Simulator« (Patrizia Stromberger)



»Ladebildschirm-Simulator« (Martin Maderböck)



»Melk-Simulator« (Joachim Leonfellner)



»Ventilator-Simulator« (Frank Wölk)



»Klo-Simulator« (Thomay Conrad)

### Die nächste Aufgabe

Eine schockierende Wahrheit: Gordon Freeman, der studierte Held der Half-Life-Spiele, hat seine Ausbildung durch Einbrüche finanziert! Rechts sehen Sie ein Beweisfoto aus Gordons Hochschulzeit. Doch der Hornbrillen-träger ist nicht der einzige mit einer dunkler Vergangenheit, schon munkeln manche: Sam Fischer war einst passionierter Katzenzüchter. Skandal! Wir wollen natürlich noch mehr schmutzige Wäsche waschen und sind dazu auf Ihre sachdienlichen Hinweise angewiesen. Brisantes Tratschmaterial (lies: Fotos) nehmen wir unter dem Motto »Helden-Klatsch« entgegen.



**Einsendeschluss ist der 13. Oktober.**

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: »Helden-Klatsch«