

Leserbriefe



Call of Duty: World at War: »In ihrem Zynismus gibt diese Aussage allen Spielerteilnehmern neue Munition.«

Call of Duty World at War

Flapsiger Fabian

... Als langjähriger Gameskultur-Verteidiger und GameStar-Leser der ersten Stunde muss ich mich darüber ärgern, dass Herr Siegmund in seinem Kommentarkasten zu Call of Duty: World at War mit dem flapsig hingeschriebenen Satz abschließen muss, es sollten doch bitte endlich andere reale militärische Konflikte statt immer nur der Zweite Weltkrieg als Kulisse her – denn »die müssen doch auch für irgendwas gut sein«. Was für ein Lacher. In ihrem Zynismus gibt diese Aussage allen Spielerteilnehmern neue Munition und leider auch irgendwie Recht, was die immer behauptete Desensibilisierung gegenüber realer Gewalt betrifft. *Rainer Sigi*

❖ 1970 fragte Edwin Starr in einem Song: »War, what is it good

for?« (Krieg, wofür ist er gut?) Ich schließe mich seiner Schlussfolgerung an: »Absolutely nothing«, zu gar nichts. Der Welt wäre sehr geholfen, wenn Kriege nur noch auf dem Computerbildschirm stattfinden würden. Nichts anderes habe ich mit meiner Aussage gemeint. *Fabian Siegmund*

Grand Theft Auto 4

Ich gelobe Besserung

... Ich möchte mich bei euch entschuldigen! Warum, mögt ihr jetzt fragen. Nun, ich habe euch nicht vertraut und habe nicht auf eure Hinweise geachtet, sondern mich auf die Versicherungen des Herstellers verlassen. Und ich habe dies an dem Tag, an dem ich GTA 4 installiert hatte und spielen wollte, bitter bereut. Hätte ich mal bloß auf euch gehört: »Wir empfehlen allen Radeon-Besitzern, abzuwarten«, schreibt ihr im Test.



Grand Theft Auto 4: »Hätte ich nur auf eure Warnung gehört!«

Tja, da hat man eine 4870 X2 im PC, und das Spiel läuft (wie von euch angekündigt) nicht. Ich gelobe hiermit Besserung! *Jan Benke*

World of Warcraft Wrath of the Lich King

Ich kann alles widerlegen

... Euer Wort zum WoW-Addon Wrath of the Lich King: »Wenig! Wenig Neues, wenig Abwechslung, wenig Liebe.« Ich kann euch all das widerlegen. Wenig Liebe? Die Fjorde mit Höhen und Tiefen, die bayerisch verschnörkelten Gegenden wie der Sturmgipfel oder die herrlichen Wälder in den Grizzlyhügeln – wenn ich das mit Burning Crusade und seinen flachen Ländereien vergleiche, ist es wohl das Idyllischste, was World of Warcraft je hervorgebracht hat. Wenig Abwechslung? Noch nie konnte ich in der Welt so viel verändern, neue Stützpunkte errichten, neue Arten von Quests annehmen und darin sogar als Riese oder Elefant spielen! Wenig Neues? Die WoW-Geschichte wurde mit diesem Addon angetrieben wie noch niemals zuvor. Die Titanen werden nicht nur erwähnt, man kämpft für sie, egal ob am Hort der Schöpfer oder an ihrer unheimlichen Maschine am Sturmgipfel. Blizzard hat es geschafft, World of Warcraft mit WotLK zu verbessern, und zwar enorm. Dieses Spiel besitzt etwas, was viele andere Spiele heute nicht mehr haben: eine tolle Geschichte und sehr viel Liebe. *Kajetan Ritter*



Gothic 3 Götterdämmerung

Null Spielspaß

... Wie zum Henker hat sich Gothic 3: Götterdämmerung ein »Gut« (71 Punkte) verdient? Götterdämmerung ist dermaßen bockig, da kommt kein Spielspaß auf! Ständig falsche Gesprächssounds, Gegenstände, die nicht aufgehoben werden können, Klauen vor Augen der Eigentümer hat keine Auswirkung, teilweise gar keine Textzeilen, dann wieder Textzeilen, die überquellen, Gegenstände und Personen, die in der Luft schweben, Gegenstände, die noch »itm_replikat_gold« (usw.) heißen, und, und, und. Das frustet nur, und da kommt NULL Spielspaß auf! Die 70er-Wertung impliziert ja, dass es für Fans durchaus das Richtige ist und Neulinge einen Blick riskieren können, und das ist doch absolut nicht der Fall!

Michael Ströter

Stellt eure Zeitschrift ein

... Wie man so einen verbügten Titel, der genau dieselben Fehler enthält wie der Vorgänger Gothic 3 und zusätzlich sogar noch ein paar neue, mit einer derartig hohen Bewertung auch noch belohnen kann, ist mir schleierhaft. Wenn Sie nicht das Rückrat besit-



Wrath of the Lich King: »Die Landschaften sind die Idyllischsten in WoW.«



Gothic 3: Götterdämmerung: »Wie kann man solche Bugs mit einer so hohen Bewertung belohnen?«

zen, solch eine Unverfrorenheit seitens des Publishers mit einer entsprechend niedrigen Bewertung abzustrafen, sollten Sie sich vielleicht überlegen, die Herausgabe der Zeitschrift einzustellen. Oder wurden Sie vielleicht »gekauft«? Ich bin nicht länger bereit, das auch noch mit meinem Geld zu unterstützen. Aus diesem Grund werde ich mein Abo zur nächsten Ausgabe kündigen.

Andreas Bagin

❖ In den Meinungskästen dürfen wir uns genauso ärgern wie unsere Leser, aber bei der Wertungsfindung müssen wir die Emotion außen vor lassen. Götterdämmerung ist für Fans von Gothic 3 ein gutes Spiel. Unter anderem füh-

ren die gravierenden Fehler dazu, dass es 15 Punkte weniger erhält als das Hauptspiel – aber wer Gothic 3 mochte, dem wird auch Götterdämmerung gefallen. Das spiegelt sich in unserer Wertung wider, und genau das wollen unsere Leser von uns erfahren. Strafwertungen sollen Gemüter erhitzen, unsere Tests dagegen in der Tiefe informieren. Das, was eine zweistellige Zahl über ein Spiel aussagen kann, ist nun mal begrenzt und setzt sich bei GameStar zudem aus klar nachvollziehbaren Einzelnoten zusammen. Im Text zu Götterdämmerung haben wir deutlich und ausführlich auf die Probleme des Spiels hingewiesen.

Daniel Matschijewsky

Far Cry 2

Diese Menschen haben Namen

❖ Ich möchte den Leserbrief von Max Ulrich kommentieren, in dem er schreibt, Far Cry 2 stelle die Situation in Afrika treffend dar. Afrika ist ein Kontinent, der aus vielfältigen, sehr verschiedenen Kulturen mit vielen sehr warmherzigen Menschen besteht. Wer glaubt, über einen Kontinent urteilen zu können, weil er etwas darüber in den Nachrichten gesehen hat, der vergisst, dass Nachrichten gerne negative Schlagzeilen bringen und so bei weitem kein objektives Bild entstehen lassen. Max Ulrich schreibt: »Wer von wem getötet wird, spielt keine Rolle.« Natürlich spielt das für die Menschen in den von ihm gemeinten Ländern eine Rolle! Nur weil dies in den Nachrichten nicht erscheint, herrscht dort kein bloßes Chaos. Die Namen der Menschen sind bekannt, und jedes Opfer hat Familie, welche genauso trauert wie wir hier. Fazit: Far Cry 2 missbraucht (wie so viele Ego-Shooter) wehrlose Länder als Szenario, bedient sich an Klischees und vermittelt dem Spieler ein falsches und eben nicht authentisches Bild. Bitte lasst solche Kommentare in Zukunft nicht mehr unkommentiert stehen.

Lukas Nagel

Sinn im Unsinn

❖ Die 43. Episode eurer Videoserie »Die Redaktion« hat den Schwächen von Far Cry 2 endlich einen Sinn gegeben: Nun kann ich wenigstens darüber lachen!

Romano Brunold

Need for Speed Undercover

Kein neuer Spielmodus

❖ Bei eurem Test von Need for Speed: Undercover ist mir ein Fehler aufgefallen, und zwar, Zitat: »die komplett neue Rennvariante Highway-Battle«. Dieses Verfolgungsrennen gab es bereits bei Need for Speed: Underground 2. Wenn man sich im freien Modus in der Nähe eines gegnerischen Fahrzeuges befindet, erscheint ein Telefonsymbol. Drückt man dann Enter, fährt man gegen diesen Gegner ein Verfolgungsrennen, bei dem man 300 Meter Vorsprung herauschlagen muss. Das weiß nur kaum jemand, weil es nicht gut erklärt wird.

Trotzdem danke ich euch für euren guten Test – dadurch habe ich mir wieder einmal das Geld für ein Spiel gespart. Es ist doch wirklich traurig, dass Electronic Arts seine geliebten Serien so verkommen lässt.

Maurice Hollmann

Fehler!

Neulich war die Bundeskanzlerin am Telefon: »Deutschland geht's nicht so, bitte die Fehlerproduktion drastisch drosseln!« Tja, gute Frau, als ob das so einfach wäre – an uns liegt's ja nicht. Dass hier ständig Fehler stehen, das hat einzig und allein damit zu tun, dass unsere Leser ständig welche an brief@gamestar.de melden! Aber Ursache und Wirkung, das versteht die Politik wieder nicht. Typisch!

Preview: Colin McRae: Dirt 2

Hinter der harmlosen Kleinen Anfrage, die Martin Dittrich ins GameStar-Parlament einbringt, verbirgt sich Sprengstoff: Warum Heiko Klinge behauptete, in Grid 2 gäbe es keine deformierbaren Fahrbahnoberflächen, wenn doch vom Spiel Dirt 2 die Rede sei? Habe der Herr Klinge da was verwechselt? Das sonst so unablässige Tuscheln und Schmatzen im Plenarsaal verstummt schlagartig, alle Augen richten sich auf den Beschuldigten, der resolut die Brotzeitdose zuklappt und ans Rednerpult springt: Ob Grid oder Dirt, letztendlich sei doch beides Rennsport, ihm gehe es um das große Ganze, möglicherweise habe er sich in seinem Enthusiasmus zu einer Fehldeutung hinreißen lassen, aber um eines klipp und klar zu sagen, er sehe jetzt keinen Grund für persönliche Konsequenzen, er hänge

nicht am Amt, aber er habe sich nichts vorzuwerfen, in der Presse werde diese Sache hochgekocht, das sei die eigentliche Schweinerei, was wollten die Saaldiener hier, man solle ihn gefälligst loslassen, er sei noch nicht fertig, das werde noch Folgen haben! Der gebrüllte Rest wird hinter zufallenden Türen unverständlich; im Saal brandet das Schmatzen wieder auf.

Test: Sport-Startseite

Über den Petitionsausschluss erreicht die Eingabe von Serbay Sönmez das Plenum: Es sei schon zweifelhaft genug, dass sich Daniel Matschijewsky wegen seines Namens Scherzen aussetzen müsse, aber nun auch noch auf der Sport-Startseite Daniels Bild zu unterschlagen, das ginge doch zu weit! Überrascht schrecken mehrere Redaktionsabgeordnete aus dem Schlummer hoch, darunter auch der Genannte, der sofort beide Hände von sich streckt: Er haben nie Geld genommen! Erst als ihm ein Sitznachbar ins Ohr flüstert, hellt sich Matschijewskys Miene auf: Richtig! Recht so! Die Diskriminierung müsse ein Ende haben, die Schuldigen seien zur Rechenschaft zu ziehen! Ein Untersuchungsgremium wird eingesetzt, das nach 14 hektischen Monaten zutage fördert: Es gibt keinen Schuldigen, Matschijewskys Bild wurde bei der Druckum-

wandlung von der Software verschluckt. Möglicherweise, so die Abschlussbemerkung der Gremiumsmitglieder, lag's an seinem Namen.

Hall of Fame: GTA 3

Über den Bundesrat drücken die Ministerpräsidenten der Länder die Vorlage von Tjalf Poetting ins Parlament: In der Hall of Fame zu GTA 3 schreibe Philipp Dubberke vom Nachfolger »GTA: Liberty City« – ob das nicht »Vice City« heißen müsse? Gelächter aus dem Oppositionsflügel, wütend schlägt Dubberke mit der Faust auf den Tisch: Ja, wo man denn hier sei, in einer Demokratie oder einer Bananenrepublik? Er für seinen Teil wolle lieber in einer Stadt der Freiheit als in einer Stadt der Sünde leben, dieser hohe moralische Anspruch sei die Grundlage seines politischen Schreibens, wo da nun der Fehler zu suchen sei? Wober die Abgeordneten sich so amüsierten? Er habe, anders als der Kollege Matschdingens, niemals Geld angenommen! Deshalb könne er sich auch keine Hose leisten, das sei in diesem Land nun mal das Elend der Freidenker, man könne jetzt mit dem Lachen aufhören. Der Rest der Rede geht in tosendem Gelächter unter, beim Abendmahl hinterher herrscht Einigkeit unter den Parlamentariern: Eine gute Woche sei das gewesen. Man habe viel geschafft.



Need for Speed: Underground: »Es ist traurig, wie EA seine Serien verkommen lässt.«

❖ Zugegeben, der Unterschied ist marginal: In den Verfolgungsjagden von Need for Speed: Underground 2 konnte man seine Route frei wählen. Im Highway Battle von Undercover läuft die Verfolgungsjagd dagegen auf einem festgelegten Autobahnabschnitt mit deutlich erhöhtem Verkehrsaufkommen. Nicht innovativ, aber immerhin anders – was man vom Rest des Spiels nicht behaupten kann. *Heiko Klinge*

Gebrauchte Spiele

Im Laden überteuert

❖ Ich gestehe: 30% meiner Spiele sind gebraucht. Na und? Wozu sich die teilweise überteuerten Spiele im Laden kaufen, wenn man auch warten kann, bis sie im Internet angeboten werden? Ich empfinde es auch als Frechheit, dass manche Spieleentwickler jetzt Online-Aktivierung als Sicherung einbauen. Dadurch kann man die Spiele nicht wieder verkaufen, was dazu führt, dass ich mir nur noch halb so viele Spiele anschaffe. *Marc Günther*

Weinerlich und arrogant

❖ Die Epic-Mitarbeiter kaufen keine gebrauchten Spiele, weil

das angeblich schädlich für die Branche sei? Ich hoffe, keiner der Mitarbeiter fährt ein gebrauchtes Auto, stöbert gelegentlich auf Flohmärkten nach alten Schallplatten oder CDs oder hat sich jemals Second-Hand-Kleidung gekauft! Denn nach ihrer Logik würden sie damit ja unheimlich vielen Branchen schaden. Das ist lachhaft, weinerlich und vor allem: unheimlich arrogant. *C.B.*

Metro 2033

Kommt mir bekannt vor

❖ Ihr habt in den Kurzpreviews das Spiel Metro 2033 von 4A Games vorgestellt und eine bisher noch geheime Handlung erwähnt. Es kann natürlich alles Zufall sein, aber ich möchte euch in dem Zusammenhang das Buch »Metro 2033« von Dmitry Glukhovsky empfehlen. Alle bisher angegebenen Informationen zum Spiel decken sich mit der Story des Buchs. Es wäre auf alle Fälle ein komischer Zufall, vor allem da ich mir beim Durchlesen noch dachte: »Erinnert mich irgendwie an Stalker ...« *Michael Unger*

❖ Korrekt, die Handlung des Spiels basiert auf dem gleichna-

migen Roman. Und auch der Stalker-Vergleich ist nicht weit hergeholt: 4A Games besteht zum größten Teil aus ehemaligen Mitarbeitern von GSC Gameworld, den Entwicklern von Stalker.

Daniel Matschijewsky

Werbung

Zu viel, zu unwichtig

❖ Ich habe mit der üblichen Freude euer Heft erwartet und war über die ganze Werbung erstaunt. Nun habe ich mal nachgezählt und war entsetzt, als ich über 70 Seiten Werbung gezählt habe. Ist das wirklich nötig? Ich kaufe schließlich die GameStar, um gut und aktuell über die

abhängig. Oder anders ausgedrückt: Ich liebe es! Das Spielkonzept hebt sich endlich mal vom Einerlei ab, und man merkt an jeder Ecke, dass die Entwickler viel Herzblut hineingesteckt haben. Alexander Heinlein hat mit seinem Leserbrief in der letzten Ausgabe völlig Recht: Vielen Dank, dass ihr mich auf dieses Spiel aufmerksam gemacht habt! Das Beste ist aber, dass man es zu einem günstigen Preis bekommt und noch dazu völlig ohne Kopierschutz-Querelen – so eine Politik muss belohnt werden. Wenn das Spiel demnächst auf CD erscheint (mit dem zusätzlichen Mond-Kapitel), werde ich es mir definitiv noch ein zweites Mal kaufen. *T. Spatz*



A Vampire Story: »Das Spiel hat kein offenes Ende, es hat überhaupt keins!«

Spielszene informiert zu werden und nicht, um über die neusten »Schnäppchen« mancher Spiele- und Hardwaregeschäfte auf dem Laufendem zu sein. *Simon Regel*

❖ Wir achten seit jeher darauf, dass das Verhältnis der Redaktions- zu Anzeigenseiten den Regelwert 3:1 einhält. Aber im Jahresverlauf schwankt das etwas – die Ausgabe 01 enthält traditionell besonders viele Anzeigen, weil sie im Weihnachtsgeschäft erscheint. Dafür fällt das Verhältnis in dieser Ausgabe wieder deutlich stärker zu Gunsten der redaktionellen Seiten aus.

Christian Schmidt

A Vampire Story

Ein Stückchen Spiel

❖ Dass das Spiel manchmal den roten Faden verliert, ist meiner Meinung nach nicht unbedingt das Problem. Und mit einem »offenen Ende«, dachte ich, könnte ich mich arrangieren. Aber was ist denn DAS? A Vampire Story hat kein offenes Ende, es hat überhaupt keins! Bevor man überhaupt den Gedanken ergreifen kann, »jetzt geht's erst richtig los«, laufen die Credits über den Bildschirm. Was hat sich Autumn Moon dabei gedacht? »Wir erschaffen mal ein Stückchen Spiel und schauen dann, ob es sich verkauft!« *Daniel Jelinek*



Metro 2033: »Alle Informationen zum Spiel decken sich mit der Story des Buchs.«

World of Goo

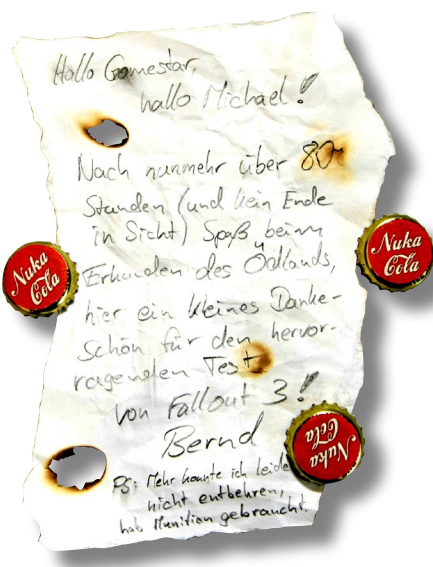
Das muss belohnt werden!

❖ World of Goo ist ein schwieriges Spiel, es erfordert viel Timing und abstraktes Denken und macht mit Sicherheit auch noch

DVD-XL

Die DVD-XL bessert sich

❖ Ich lese eure Zeitschrift sehr gerne, und auch die DVD ist gut. Der einzige Kritikpunkt war bis-



her die DVD-XL, da ich die HD-Videos nicht brauche. Die aktuelle DVD-XL hat mir dagegen sehr gut gefallen: Es sind viele Demos enthalten, die Vollversion stimmt, und besonders freue ich mich über die Web-Videos (Quickplay, Boxenstops), da mein Internetzugang zu langsam ist, um damit Videos anzusehen. Danke euch für den Service! *Florian Arpe*

Wir wissen, dass die DVD-XL in der Vergangenheit nicht immer voll den Lesergeschmack getroffen hat. Wir reagieren – diesen Monat gibt's darauf neben HD-Videos und Vollversionen mehrere Ergänzungsvideos zu den Tests und exklusive Zugaben wie das Retro-Video zum Hall-of-Fame-Titel Jagged Alliance. Meinungen zur DVD-XL? Immer her damit an brief@gamestar.de. *Michael Trier*

Wo sind die Demos?

Leider stelle ich in den letzten Ausgaben fest, dass der Demoteil auf den Heft-DVDs eigentlich nicht mehr vorhanden ist. Warum ist das so? Wo bleiben die Demos von Far Cry 2, GTA 4, Call of Duty 5? Eure Videos sind immer sehr gut,

aber sie ersetzen meiner Meinung nach nicht das selbst Erlebte. Ohne Demo treffe ich keine Kaufentscheidung.

Danny Schindler

Wenn wir keine Demos auf den Datenträgern haben, dann hat das mehrere Gründe. Erstens: Zu vielen Spielen, darunter die drei aufgezählten, gibt es gar keine Demos. Zweitens: Spiele, die von der USK eine Altersfreigabe ab 18 erhalten haben, dürfen wir nicht auf unsere normale DVD nehmen, denn die ist ab 16 freigegeben – das betrifft vor allem Shooter. In diesem Fall hilft das Abonnieren der Ab-18-Ausgabe. Drittens: Auf der »normalen« DVD wird der Platz jeden Monat knapp, weil wir den Videos Vorrang vor den Demos geben. Deshalb verschieben sich einige Demos, vor allem die großen, auf die DVD-XL.

Toni Schwaiger

Koop-Modi

Gemeinsam ist's schöner

Mit Freude las ich die Testberichte zu den neuesten Teilen von Call of Duty und Command & Conquer: Die Entwickler scheinen endlich den Koop-Modus wiederzuentdecken! Ist es nicht viel schöner, gemeinsam ein Ziel zu erreichen? Ich hoffe, dies wird keine Ausnahme bleiben, und der Koop-Modus wird auch in zukünftigen Spielen Einzug finden. Großes Lob auch an die Redaktion, dass dieses Element besonders hervorgehoben und nicht nur nebenbei erwähnt wird. Für mich ist dies durchaus ein entscheidender Kaufgrund. *Nicky Löwe*

Zombies

Das große Gähnen

Warum kommt heutzutage eigentlich kaum mehr ein Action-

spiel ohne Zombies und Kanalisation aus? Wollen die Entwickler damit Gruselemente einbauen? Ich kann's einfach nicht mehr sehen! In fast jedem aktuellen Actionspiel treffe ich in den immergleichen verrotteten, verfallenen Tunneln und Schächten auf die immergleichen verrotteten, verfallenen, hirnlosen Zombies oder Ghule (Fallout 3). Spätestens nach dem fünften »Untoten«, der »unerwartet« um irgendeine Ecke springt, kommt mir das große Gähnen, während literweise Hirnmasse die Hallen tapeziert. Das Erschreckende dabei ist, dass dies offenbar unabhängig vom Szenario und Genre ist; ob Fantasy oder Science Fiction, ob Rollenspiel oder Shooter, irgendwo wartet immer ein unansehnlicher, lahrender Trottel darauf, seinen Kopf vom Körper abgetrennt zu bekommen. Aus Entwicklersicht ist das sicherlich ein lohnendes Geschäft, schließlich braucht man für die schlurfenden Schrecken gerade mal eine rudimentäre KI und für die passenden Levels nur eine Farbe: grau.

Georg Papavlassakoudis

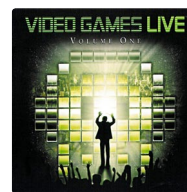
Bartwuchs

Respekt! Das ist Einsatz!

Ich wollte mir gerade das Bild von Michael Trier auf eurer Teamseite ansehen, als ich mit Verwunderung feststellte, dass die Seite fehlt! Schade, die kurze Zusammenfassung eurer Meinungen über die neuesten Spiele hat mich immer sehr interessiert. Warum ich mir das Bild von Mi-

Video Games Live

In der GameStar-Ausgabe 12/08 hatten wir im Artikel »Spiele hören« zehnmals die CD »Video Games Live« ausgelobt. Je ein Exemplar gewonnen haben: Dominik Bechlarz, Augsburg • Christian Eggers, Hamburg • Daniel Hawig, Kisselbach • Stephan Jentsch, Ingelheim am Rhein • Lennart Lassen, Glücksburg • Hagen Patzke, München • Lasse Ramson, Tornesch • Tobias Rudolph, Waltrop • Janosch Simrock, Darmstadt • Christian Weber, Nürnberg. Herzlichen Glückwunsch!



chael überhaupt anschauen wollte? Um seine Bemühungen zur aktuellen Redaktionsfolge »Far Cry 2« zu überprüfen! Sich extra eine Woche lang nicht zu rasieren, nur um eine bessere Atmosphäre für die Folge zu schaffen – Respekt! Wer jetzt denkt, mein Einwand könnte als Ausrede für »morgendliche Trägheit« missbraucht werden, hat wahrscheinlich nicht Unrecht ...

Dennis Daum

Ich bin morgens nie träge, denn ich stehe immer erst gegen Mittag auf. Da ist dann natürlich keine Zeit mehr zum Rasieren, deshalb wurde mir die Redaktionsfolge auf den Bart geschrieben. So war das, ehrlich! Zum Thema Teamseite: Keine Sorge, in dieser Ausgabe ist sie wieder drin. Manchmal muss sie in letzter Minute wichtigen Thema weichen. Mehr Bärte gibt's unter gamestar.de-Quicklink: 5827.

Michael Trier

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-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 »Teichtelmechtel« 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.



Fallout 3: »Warum kommt eigentlich kaum mehr ein Spiel ohne Zombies aus?«