

Leserbriefe



Kopierschutz oder Tod

Viel Wahrheit und Sinn

❖ Ich musste selten so oft bei einem so kritischen Thema mit dem Kopf nicken wie beim Lesen eures Reports »Kopierschutz oder Tod«. Vor allem im Ende des Artikels sehe ich viel Wahrheit und Sinn, ich sage nur: Firmen sollten ihre Kunden belohnen statt bestrafen! *Patrik Brehm*

Spiele und Cornflakes

❖ Danke für euren sehr guten Report zum Thema Kopierschutz, der mir in fast allen Punkten aus der Seele gesprochen hat. Lediglich einen Aspekt habe ich vermisst: Wenn ich 50 Euro übrig habe und dieses Geld ausgeben will, dann kann ich mir bei fast jedem Produkt, das ich kaufe, sicher sein, dass es funktioniert. Wenn es nicht funktioniert, bringe ich es in den Laden zurück und bekomme mein Geld wieder. Das ist in jeder Branche so üblich – selbst meine halb aufgegessene Packung Cornflakes wird problemlos zurückgenommen, wenn damit irgendwas nicht stimmt. Nur, im Gegensatz zu Computerspielen stimmt mit meinen Cornflakes eigentlich immer alles. Ich soll also verhältnismäßig viel Geld für ein Produkt ausgeben, das ich im Schadensfall nur schwer wieder loswerde und das

zu allem Überfluss auch noch ungewöhnlich oft in einem Zustand, der sich nur als Frechheit bezeichnen lässt auf den Markt kommt. Dass angesichts dieses Roulette-spiels viele den Weg des geringen Risikos nehmen und nicht bereit sind, für Spiele zu bezahlen, erscheint da schon fast verständlich. *Marc Adler*

❖ Auch bei Spielen gilt das gesetzliche Rückgaberecht, sofern das Spiel nachweislich nicht funktioniert oder Mängel hat. Viele Händler sind in dieser Hinsicht kulant. *Christian Schmidt*

Verwöhnprogramm

❖ Der EA-Chef Olaf Coenen sagt im GameStar-Interview: »Dafür haben Käufer handfeste Vorteile, zum Beispiel muss sich die DVD nicht mehr im Laufwerk befinden.« Das ist natürlich echt ein Grund zum Jubeln, wenn man es schafft, das Spiel fehlerfrei zu installieren, um sich dann – nachdem man 27 Mal den Netzwerkstecker rein und raus gesteckt hat, um eine ordnungsgemäße Internetverbindung herzustellen – bei acht verschiedenen Internet-Seiten anmelden zu dürfen, bei denen man Adresse, Kreditkartennummer und Geheimzahl hinterlegen muss, damit man endlich – bequem von Zuhause aus – den 6³-stelligen-Aktivierungscode eingeben kann,

um schließlich das Spiel genau 23,41 Minuten lang spielen zu können, bevor es wieder abstürzt. Aber, und das ist natürlich die innovativste und attraktivste Neuerung des 21. Jahrhunderts, die zugleich die Güte der Entwickler widerspiegelt: Mir wird erlaubt, das Spiel sogar ohne Medium im Laufwerk zu spielen! Na, wenn da der Kunde nicht verwöhnt wird, wo denn bitte dann?

Ramón Alcalá

Einfach nur verkohlt

❖ Wenn Herr Coenen von EA in einem Satz erwähnt, wie wichtig ihm die Spielerschaft ist, und zwei Absätze weiter meint, dass Beschwerden über den Spore-Kopierschutz eher »abstrakter Natur« seien (wobei nahezu alle Foren überquellen), dann kommt man sich sogar als ehemaliger EA-Spiele-Konsument einfach nur verkohlt vor. Die Firma, die sich nicht scheut, Jahr für Jahr halbgarer Updates ihrer Spiele-serien zu liefern, ärgert sich darüber, dass die Kunden dies mit illegalen Downloads quittieren?

Erich Dröscher

Raubkopierer gewinnen immer

❖ Herr Coenen hat seinen Standpunkt deutlich gemacht. Nun kann ihm als gutem Manager niemand den Vorwurf machen, dass er seinen Gewinn maximieren möchte. Nur lernt Herr Coenen nicht aus der Vergangenheit: Den Wettlauf zwischen Ko-



pierschutz und Raubkopieren gewinnt immer der Raubkopierer. Es müssen deshalb schlichtweg Anreize geschaffen werden, damit die Kunden ein Spiel kaufen. Qualität, Spielspaß und Kundenorientierung müssen stimmen!

Matthias Binder

Das große Lachen

❖ Hand aufs Herz: Heutige Spiele überbieten sich bis ins Maßlose mit grafischer Sensationshascherei und enttäuschen dafür oft auf der Ebene der Spielmechanik. All das interessiert den Raubkopierer nicht die Bohne, denn der ist zu Recht damit beschäftigt, den anscheinend zu Schmerzen neigenden ehrlichen Kunden auszulachen.

Róbert Károly

Warum ich raubkopiere

❖ Ich bin selbst ein Nutzer von Raubkopien. Warum? Sie sind bequem, und mich faszinieren die Spiele nicht sonderlich lange. Nach dem Durchspielen der Solo-Kampagne sind sie für mich wertlos. Gecrackte Versionen erhalte ich entweder über Free-Hoster – ich meide Torrents we-



Spiele wie Electronic Arts' *Need for Speed: Underground* erfordern eine Internet-Aktivierung.

gen den Verurteilungen zwecks Abschreckung – oder von Klassenkameraden meines Bruders. Jene Spiele verteile ich aber auch an meine eigenen Klassenkameraden. Wie in eurem Artikel geschildert, fühle ich mich nicht schuldig und bin mir auch des Schadens nicht bewusst. Kopierschutz hin, Kopierschutz her, jeder wird geknackt, und jedes interessante Spiel landet auf meiner Festplatte. Stop – mit einer Ausnahme: Ich besitze Counterstrike 1.6 (Anthology) sowie Counterstrike: Source (auch mit DoD Source und H-L2 Deatmatch) als Originale über Steam. Zwar gibt es auch hier gecrackte Versionen, jedoch sind diese Shooter nur im Multiplayer attraktiv. Ich vertrete also die Meinung, dass Spiele, die auf Multiplayer setzen, über Steam vertrieben werden sollen – das stört mich nicht, und diese Spiele werden von mir auch gekauft. *Anonym*

Berechtigte Verteidigung

❖ Jeder, der sich über Kopierschutzmaßnahmen aufregt, sollte sich einmal vorstellen, er wäre in der Branche tätig, und es wäre sein Gehalt, welches dort flöten geht. Man würde vermutlich alles tun, um nicht zuzulassen, dass auch nur eine einzige Kopie schwarz verkauft, gebrannt oder einfach nur gestohlen wird. Es ärgert mich, immer und immer wieder die gleichen geringschätzigen Kopierschutz-Kommentare zu lesen von Leuten, die nicht begriffen haben, dass man etwas, das einem nicht in den Schoss gefallen ist, verteidigen muss. *Michael Gazda*

Wo sind die Demos?

❖ Warum gibt es zu vielen aktuellen Spielen keine Demos? Eine Menge potenzielle Käufer würden das Programm gerne vor dem Kauf ausprobieren. Da mache Spiele auf manchem PC gar nicht erst laufen (aktuell GTA 4), schrecken einige davor zurück, die Katze im Sack zu kaufen. Ohne Demos ist die Versuchung groß, dann eben eine Raubkopie »anzutesten«. *Tobias Geiger*

Henne und Ei

❖ Es ist wie mit der Frage nach der Henne und dem Ei: Sind die Spiele so teuer, weil sie so oft raubkopiert werden, oder werden die Spiele so oft raubkopiert, weil sie so teuer sind? Die Spiele-Industrie sollte sich Gedanken machen, ob sie nicht einfach zu viel für ihre Produkte verlangt. Ein mutiger Publisher müsste mal vernünftige, bezahlbare Preise für ein Spiel verlangen, dann wird er sehen, dass mehr Leute den Preis auch bezahlen. *Stefan Beldovits*

❖ Die Erfahrungen mit Budget-Spielen zeigen, dass viele Spieler und Gelegenheitskäufer erst dann zuschlagen, wenn die Preise auf nur 25 oder 10 Euro gefallen sind. Das gehört inzwischen zum normalen Lebenszyklus eines Spiels und wird von den Spieleherstellern einkalkuliert. Wer ein Spiel frühzeitig haben will, muss mehr dafür zahlen; wer warten kann, weniger. *Heiko Klinge*

Aktiver Nicht-Käufer

❖ Ich selbst werde nicht müde, allen Firmen bei zu übertriebe-

nen Einsatz an der Kopierschutzfront zu schreiben, dass ihnen gerade ein Käufer abhanden gekommen ist. Das mache ich, damit die Hersteller und Publisher endlich mal verlässliche Zahlen in die Hand bekommen. Nicht-Käufer sind ja schwer zählbar. *Alexander Weber*

Sind Cracks legal?

❖ Ihr schreibt in eurem Artikel »Kopierschutz oder Tod« in der aktuellen GameStar-Ausgabe: »Wer etwa einen No-CD-Crack benutzt, um ohne DVD im Laufwerk spielen zu können, macht sich strafbar.« Aber stimmt das so wirklich? Ist es nicht legal, einen Crack zu benutzen, solange man nachweisen kann, dass man im Besitz der Original-DVD ist? *Maximilian Franke*

❖ Nein. Das Urheberrecht stellt Kopierschutzmaßnahmen ausdrücklich unter Schutz; sie zu umgehen ist illegal. Ob ein solcher Verstoß beim Besitz des Originals wirklich geahndet würde, steht auf einem anderen Blatt. *Christian Schmidt*

Die Sims 3

Riesige Vorfreude

❖ Ich bin zwar nicht das, was ihr als »Gamer« bezeichnen würdet, aber mein Freund hat euer Magazin abonniert, und ich lese es auch. Ich habe mich riesig gefreut, als die Titelstory ENDLICH Die Sims 3 behandelte. Ich warte schon sehnlichst darauf! Ich habe den Artikel mindestens zweimal gelesen. Er war cool geschrieben und hat mich noch viel heißer auf das Spiel gemacht, als ich es ohnehin schon war. Vielen lieben Dank an dieser Stelle für den tollen Bericht! *Karoline Leder*

Lebensziele gibt's schon

❖ Jeden Monat lese ich freudig eure Zeitschrift, und als eingefleischter Sims-Fan habe ich natürlich sofort die Titelstory verschlungen. Allerdings war ich irritiert, als Daniel Matschijewsky die Lebensziele als große Neuerung anpries. Die gibt es nämlich schon im Vorgänger Sims 2. Das Lebensziel richtet sich dabei danach, welche Laufbahn (Ruhm, Familie etc.) man ausgewählt hat. Dabei kommen oft auch so lustige Ziele wie »6 Enkelkinder bekom-

Fehler!

Sind wir zu spät dran?! Ist der ganze Bohei ums Kochen schon vorbei? Dabei sind wir hier bei GameStar total hip, auch wir stehen den ganzen Tag in unserer trendy Redaktionsküche und saufen, saufen, saufen ... Wie? Das zählt nicht? Na gut, dann sind hier eben ein paar Rezepte, zubereitet aus den Fehlern, die Sie uns monatlich an brief@gamestar.de melden.

Budget: Titan Quest Gold

Man nehme: 1 Budget-Teil, 1 Titan Quest Gold, 1 Christian Schneider, 1 Prise Schnarchnasigkeit

Titan Quest Gold zum Artikel ausrollen, darin die Information einkneten, das neue Gebiet des Addons Immortal Throne sei »asiatisch inspiriert«. Das so produzierte Blech einreichen. Nach kurzer Gärzeit bildet sich der Einwand, im Addon sei ausschließlich der Hades neu, asiatische Gebiete gab es schon im Hauptspiel. Warten, bis das Gesicht des Chefredakteurs glasig anläuft. Als Farce servieren.

Rezept eingereicht von:
Jens Werner

Test: Minen von Moria

Man nehme: 1 Test, 1 Herr der Ringe: Die Minen von Moria, 1 Daniel Matschijewsky, 1 Tüte Buchstaben

Herr der Ringe: Die Minen von Moria entkernen, bis die Charakterklassen zum Vorschein kommen. Den Runenbewahrer herausheben und großzügig mit den Buchstaben bestreuen, bis ein Rundenbewahrer daraus wird. Verbliebene Logik entsorgen. Rundenbewahrer kann bei der weiteren Zubereitung mehrfaches Anklicken benötigen. Fertigen Artikel durchdrücken, bei Widerstand Chefredakteur köcheln lassen, bis er eine dunkelrote Farbe angenommen hat. Passt gut zu Quark und Käse.

Rezept eingereicht von:
Jonas Salm

Hardware: EKL Groß Clock'ner

Man nehme: 1 Hardware-Test, 1 Prozessorlüfter EKL Groß Clock'ner, 1 Hendrik Weins, 1 Großpackung Schizophrenie

Prozessorlüfter EKL Groß Clock'ner, Testergebnisse und die übriggebliebenen Buchstaben aus dem Moria-Rezept zum Artikel verrühren, dabei die Worte »Mit der mitgelieferten Lüftersteuerung beeinflussen Sie die Umdrehungszahl« unterheben. Das Gemenge beiseite stellen, handelsüblichen Hardware-Wertungskasten zur Hand nehmen und darin im Feld »Lüftersteuerung« die Angabe »Nein« eintragen. Beides unter lautem Knirschen zusammenfügen. Das Gericht ist gelungen, wenn am Mund des Chefredakteurs weiße Schaumflocken entstehen. Mit einem Schuss Fasel abschmecken, mit Kraut und Rüben garnieren.

Rezept eingereicht von:
Patrick Kirschenhofer



Die Sims 3: »Euer Artikel hat mich noch viel heißer auf das Spiel gemacht, als ich es ohnehin schon war.«



Gothic 3: Götterdämmerung: »Wie stupide muss Jowood sein, so ein Spiel auf den Markt zu bringen?«

men« oder »Goldene Hochzeit« heraus. Demnach sind die Lebensziele also eindeutig keine Neuerung, sondern wurden wohl höchstens ausgebaut. *Anja Piske*

❖ Das ist richtig, die Lebensziele gab es schon im Vorgänger. Allerdings hat Electronic Arts das bisherige System etwas umgebaut und auf die neuen Charakterwerte ausgerichtet. So hat man nicht nur deutlich mehr Auswahl bei den Lebenszielen, Die Sims 3 wird dadurch auch ein gutes Stück anspruchsvoller.

Daniel Matschijewsky

Wertungssystem

Antiquiert und unpassend

❖ Spielewertungen nur nach dem Spielspaß zu vergeben, scheint mir im Zeitalter von DRM und Securom, von Hardware-Problemen und Kundenschikanierung ein wenig antiquiert zu wirken. Heute quält man sich als Käufer durch endlose Registrierungen und wird mit Programmen ausspioniert. Ich habe GTA 4

noch nicht gespielt, vielleicht hat das Spiel in seiner reinen, reinen Form 93 Wertungspunkte verdient. Aber nicht das Gesamtpaket. Ich wünsche mir deshalb von euch, dass ihr eine zweite Wertung abgibt, nennen wir sie die »Frustfaktor-Wertung«.

Michael Weikert

❖ Wir verstehen den Ärger über all die aktuellen Zumutungen gut und beleuchten die Hintergründe in unseren Reports. Und glauben Sie uns – wir denken sehr viel darüber nach, ob unsere Wertungen zeitgemäß sind oder nicht. Aber wir sind uns auch darüber im Klaren, dass die Aussagekraft einer zweistelligen Notenzahl Grenzen hat.

Unsere Wertung ist klar definiert: Es ist eine Spielspaß-Wertung. Angenommen, wir hätten GTA 4 75 Punkte gegeben statt 93, wegen der technischen Mängel: Was hätte das ausgesagt? Dass GTA 4 ein mittelmäßiges Spiel ist? Ist es nicht, es ist herausragend! Wie soll man aus 75 Punkten herauslesen, dass GTA 4 auf ATI-Karten nicht funktioniert? Die Wertung

ist Teil eines Artikels, sie ist das Ergebnis einer Argumentation. Ohne diese Argumentation bleibt sie unverständlich. Wir können nicht alles in diese Zahl packen, wir können sie nicht auch noch mit Kopierschutz, Hardware-Überlegungen, Nutzer-Gängelung überfrachten. Sie steht für den Spaß, den das pure Spiel macht, und für sonst nichts.

Wir sind der Überzeugung, dass technische Aspekte wichtig sind, um zu entscheiden, ob man ein Spiel kaufen möchte oder nicht – deshalb berichten wir explizit darüber. Wer unsere Artikel liest, der erfährt alles Positive und Negative, was es über ein Spiel zu wissen gibt. Sollten wir dennoch eine zusätzliche Frustfaktor-Wertung einführen? Was meinen Sie, liebe Leser? Bitte nehmen Sie doch in diesem Zusammenhang auch an unserer großen Leserumfrage vorne im Heft teil. *Michael Trier*

Gothic 3 Götterdämmerung

Sorry, Piranha Bytes!

❖ Vielen Dank für euren Bericht zum Drama um Götterdämmerung. Wie stupide muss Jowood sein, um entgegen aller Beteuerungen so ein fehlerverseuchtes Spiel auf den Markt zu bringen? Meine Strategie war abwarten, um zu sehen, wer denn nun der Schuldige beim Thema Gothic 3 ist. Jetzt weiß ich es. Sorry, Piranha Bytes, dass ich an euch zweifelte! Ich hoffe, euer Risen wird der Knaller!

David Eichberg

Spiele-Downloads

Ich will das nicht

❖ Immer mehr wird darüber berichtet, dass es Spiele zukünftig nur noch als Download zum Kauf geben wird, sei es über Steam, den EA Store etc. Das will ich aber nicht! Ich möchte meine Spiele mit Packung und Handbuch, das gehört für mich einfach dazu. Wie ist eure Meinung – wird es irgendwann NUR noch Spiele zum Download geben, und wenn ja, wann? *Tommy Flossmann*

❖ Alles, was (so wie Spiele) aus elektronischen Daten besteht, wird in Zukunft mehr und mehr direkt übertragen werden, ohne

den kostspieligen Umweg über ein Trägermedium. Ob Packungen deshalb aussterben? Sicher nicht morgen. Die Musik-CD gibt's ja auch noch. Aber ihre Bedeutung wird geringer werden.

Michael Graf

Konsolen-Infos

Eine eigene Rubrik wäre gut

❖ Wäre es vielleicht möglich, den Konsolenspielen in eurem Heft eine Rubrik zu widmen, damit man auch über die Entwicklungen auf anderen Plattformen als dem PC informiert ist?

Robin Radon

❖ Hatten wir schon mal kurzzeitig, im Jahr 2003. Das kam damals nicht besonders gut an. Darum gibt es seit über sechs Jahren unsere famose Konsolen-Schwes-terzeitschrift GamePro. Was meinen Sie: Sollen wir auch in der GameStar in kompakter Form über Konsolentrends berichten?

Michael Trier



Vor fünf Jahren gab's in GameStar schon einmal eine **Konsolen-Rubrik**.

Dark Project

Ein Spiel war besser ...

❖ Ich wollte mich einfach mal herzlich für die neueste Ausgabe bedanken. Vor allem die DVD hat mir bestens gefallen. Das lag zum einen am Fun-Video: Ein so herrlich witziges und geniales Redaktionsvideo habe ich schon lange nicht mehr gesehen! Am

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 »Tachtelmechtel« 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.

meisten habe ich mich allerdings über die Erwähnung von Dark Project im Rückblick gefreut. Nach Stronghold war es das erste Computerspiel, das ich jemals gespielt habe, und ich verbinde eine Menge toller Erinnerungen damit. Nur in einem Punkt muss ich euch widersprechen, und das will ich an Petra richten: Dark Project ist nicht das beste Spiel aller Zeiten. Dark Project 2 war noch besser! *Timo Lämmert*

Walkthroughs ins Netz stellen, ohne dafür gleich viel Geld zahlen zu müssen. *Daniel Köhler*

Wir benutzen die Software »Fraps«. Das simple kleine Programm kann alles und kostet 37 Dollar, rund 30 Euro. Als kostenlose Alternative empfehlen wir einen Blick auf www.gamerecorder.tv – die Webseite bietet eine Aufnahme-Software, die das Video auch gleich ins Internet hochlädt. Quicklink: 5882 *Toni Schwaiger*

sen« und neuen, frischen Leuten findet. Das bringt viel Abwechslung in eure Zeitschrift.

Christian Schreiner

Die hübsche Blonde

Reine Neugierde

❖ Ich wollte mal fragen, wer denn die hübsche blonde Frau ist, die ganz rechts auf dem Team-Foto im Editorial der letzten Ausgabe zu sehen ist? Nur so aus Neugier ...

Kai-Arne Zimny

Die hübsche blonde Frau ist Marion Schneider, die als Lektorin Rechtschreibfehler in den GameStar-Sonderheften aufspürt und mit zarter Hand dicke rote Striche durch die Wörter zieht, um dann den Artikel dem zuständigen Redakteur mit fröhlichem Kinderlachen um die Ohren zu hauen. *Christian Schmidt*

GameStar-Videos

Wie nehmt ihr die auf?

❖ Welche Software benutzt ihr zum Aufnehmen eurer Videos? Da ich davon ausgehe, dass dieses Programm sehr teuer ist, fände ich es sehr nett, wenn ihr vielleicht ein Freeware-Tool kennt, mit dem man einigermaßen vernünftige Videos mit Sound aufnehmen kann. Ich würde nämlich gern einige Spiele-

Danke, Philipp!

Erfrischender Mix

❖ Schade, dass Philipp Dubberke das GameStar-Team verlassen hat. Philipp, danke, dass wir uns an deinen herrlichen Berichten erfreuen durften! Aber ihr habt ja auch gleich einen guten Ersatz parat: Christian Schneider. Ich finde es toll, dass GameStar immer einen Mix aus »alten Ha-



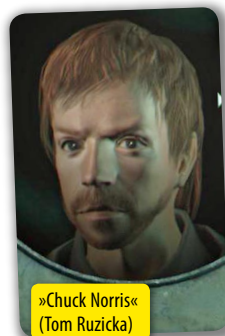
Marion Schneider ist Lektorin der GameStar-Sonderhefte.

GAMESTAR INTERAKTIV

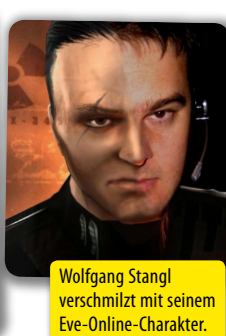
»Charakter-Editor«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie, die Charakter-Editoren von **Fallout 3**, **Sims 2**, **World of Warcraft** & Co anzuschmeißen. Das Ziel: Variablen schubsen, bis Ihr digitales Ebenbild oder das einer bekannten Persönlichkeit herauspuzelt! Und siehe da, manch ein Star

könnte beim nächsten Filmdreh glatt zu Hause bleiben, so gut haben uns Ihre Kopien gefallen. Wie immer dürfen sich die Editor-Virtuosen der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Webseite unter ▶ Quicklink: 5299.



»Chuck Norris«
(Tom Ruzicka)



Wolfgang Stangl
verschmilzt mit seinem
Eve-Online-Charakter.



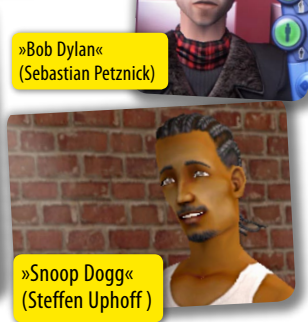
»Peter Lustig« (Oliver König)



»Fabian Siegmund«
(Marc Graf)



Marcel Keusen und sein Oblivion-Ebenbild.



»Bob Dylan«
(Sebastian Petznick)



»Snoop Dogg«
(Steffen Uphoff)

Die nächste Aufgabe

Das Ende und damit auch der Höhepunkt der Narrensaison steht kurz bevor. Höchste Zeit, ein paar Gedanken ans passende Faschingskostüm zu verschwenden. Wir hätten da einen Vorschlag: Tauschen Sie Cowboyhut und Engelflügel in diesem Jahr doch mal gegen eine selbstgeklebte Warcraft-Rüstung. Oder liebäugeln Sie eher mit der orangefarbenen Garderobe eines gewissen Herrn Freeman, wie unser Hardware-Praktikant Fabian im Bild rechts? Kein Problem, die Maskenwahl kennt keine Grenzen. Nur eine Bitte: Lassen Sie uns ein Foto von Ihrer Kostümidée zukommen!



Einsendeschluss ist der 10. Februar.

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: »Spielekostüm«