

Leserbriefe

Die Akte Ascaron

Hinter die Kulissen

☛ Ein Lob für euren Artikel zum Niedergang von Ascaron! Es ist interessant zu sehen, welch ein Aufwand notwendig ist, damit ein Spiel wie Sacred 2 auf irgendeiner Releaseliste erscheint, und welche Fehler passieren müssen, bevor das Spiel unauffällig wieder von dieser Liste verschwindet. Fehlerhafte, unfertige oder einfach kommerziell nicht erfolgreiche Spiele sind oftmals nicht das Ergebnis schlechter Arbeit oder schlechter Programmierung, sondern die vorhersehbare Konsequenz aus schlechter Planung, Misswirtschaft und Fehlinvestitionen. Der Artikel hat meine Sichtweise auf künftige Spiele verändert und den Sinn für den Blick hinter die Kulissen geschärft. Danke dafür!

Matthias Gross

Erschreckend einseitig

☛ Ich war Mitbesitzer der Ikarion Software GmbH und habe nach dem Ende der Firma zusammen mit zahlreichen anderen ehemaligen Ikarion-Leuten unter Studio 2 Software GmbH an Sacred und Sacred 2 als Senior Game Developer gearbeitet.

Es ist wirklich erschreckend, wie die Mitarbeiter von Studio 2 sowie Holger Flöttmann und

Franz Stradal in eurem Artikel abgeurteilt werden. Einen so einseitigen Bericht habe ich von der GameStar nicht erwartet. Hier äußern sich fast ausschließlich Personen, die nichts oder so gut wie nichts zu Sacred beigetragen haben. Zum Thema »Hände über dem Kopf zusammenschlagen«: Ein Daniel Dumont war mit der Konsolenkonvertierung beauftragt und nicht für das Design von Sacred/Sacred 2. Wenn wir jedes Mal die Hände über dem Kopf zusammenschlagen hätten, wenn aus dieser Richtung wieder etwas Abstruses kam, hätten wir jetzt noch eine Gehirnerschütterung.

Sicher haben Holger Flöttmann und Franz Stradal – wie wir alle – nicht alles richtig gemacht, aber in eurem Artikel kommt das so rüber, als wenn sie absolut unfähige Personen wären. Ja, wir haben Fehler in der Planung gemacht, wir haben Zeitpläne zuweilen zu optimistisch eingeschätzt, aber so was passiert, wenn ein Team von ca. 20 Leuten auf 60 aufgeblasen wird. Die einfache Rechnung, dass mehr Leute das Äquivalent zu schnellerer Entwicklung ist, konnte nicht aufgehen. Und bis zum letzten Tag kamen immer wieder Befehle des neuen Ascaron-Geschäftsführers, zusätzliche Features ins Spiel zu packen.

Letztendlich ist das alles symptomatisch. Wir in Aachen kamen uns oft vor wie die Aussätzigen, die viel Geld kosteten, die man nicht mochte, die man aber leider brauchte. Die, die einen Betriebsrat etabliert hatten, um wenigstens ein wenig Gehör zu bekommen. Die, die trotz laufend zu spät gezahlten Gehältern zahlreiche Überstunden geknüpelt haben und endlose 7-Tage-Wochen hinter sich gebracht haben, um das Spiel doch noch einigermaßen fertig zu bekommen.

Ich verabschiede mich (erstmal in meinem Leben) in Richtung Arbeitslosigkeit, wie fast alle anderen Mitarbeiter von Studio 2. Eine echte Schande, denn das Team war ein gutes.

Marc Oberhäuser
Senior Game Designer
Ascaron Studio 2

Gestörte Kommunikation

☛ Holger Flöttmann war ein starker Producer, aber die Umsetzung eigentlich guter Visionen scheiterte häufig an Details. Der schlimmste und bis zuletzt wiederholte Fehler waren zu kurze Entwicklungszeiten für anspruchsvolle Ziele. Geld ist knapp, Entwicklungszeit ist Geld. Die Resultate sind fatal. Arbeitsvorbereitungen und Planung werden verkürzt, Fehleranfälligkeit steigt. Schnelle Ergebnisse schaffen technische Fakten. Für Qualitätssicherung und Polieren des Spiels gibt es zu wenig Zeit. Häufig kommen neue Aufgaben (Versionen, Demo, Marketingfeatures) dazu. Mitarbeiter werden demotiviert, Kunden enttäuscht, Potenzial nicht ausgeschöpft.

Daniel Dumonts Projekte waren erfolgreich, er konnte sein Team gegen Eingriffe abschtoten. Die mittelgroßen Spiele waren sauber geplant – Zeit für den Abschluss fehlte auch hier oft. Andere Projektleiter hatten dagegen weniger Freiheiten.

Das Management verhandelt besser als optimistische Entwickler wie Franz Stradal. Zwei Jahre sind für einen Top-Titel mit neuer Technologie unrealistisch. Externe Berater bestätigen Studio 2



während und nach dem Addon hohe Produktivität – die ging durch die Verdreifachung des Teams verloren, Franz wollte keine Hierarchien. Dazu kam gestörte Kommunikation zwischen den Standorten, gestörtes Vertrauen. Aachen »wurde nicht fertig«, Gütersloh »verschwendete Geld«.

Die nötige Reorganisation erzeugte endlich wieder Fortschritt, aber Heikos »Lasst uns nach vorne schauen!« und Sündenbock Franz verhinderten Ursachenforschung. Statt schmerzhafter Kürzungen wurde wieder zu optimistisch geplant. Das Ergebnis erfüllte die geweckten Erwartungen in Qualität und Verkäufe nicht.

Das Addon Ice&Blood ist nun der Abschied des Studio-2-Teams – Planung, Umfang und Fehler sind diesmal unsere eigenen!

Peter Luber
Senior Game Designer
Ascaron Studio 2

Harry Potter

Warum kein Rollenspiel?

☛ Wie zu erwarten hat Harry Potter und der Halbblutprinz in eurem (sehr fairen) Test nicht einmal die 70-Punkte-Marke erreicht. Ich bin immer wieder enttäuscht, wie wenig aus teuren Film- und Buchrechten gemacht wird. Als Fan der Harry-Potter-Romane und guter PC-Spieler wird man fast immer vor den Kopf gestoßen. Es wäre so viel mehr möglich, zum Beispiel ein umfangreiches Rollenspiel. Als alter Harry-Potter-Veteran würde ich mir nichts mehr wünschen als ein komplexes Hogwarts-Spiel. Woran liegt es, dass das Potenzial solcher Rechte so selten ausgeschöpft wird? Ausnahmen wie Star Wars: Knights of the Old Republic oder Schlacht um Mittelmeer beweisen, dass es kein Ding



Ascaron: »Fehlerhafte Spiele sind oftmals nicht das Ergebnis schlechter Arbeit, sondern die Konsequenz aus schlechter Planung, Misswirtschaft und Fehlinvestitionen.«



Harry Potter und der Halbblutprinz: »Als Fan der Romane vor den Kopf gestoßen.«

der Unmöglichkeit ist, aus guten Filmen (und Büchern) auch gute Spiele zu machen. *Severin Wirtl*

❖ Lizenzen machen die Spielproduktion komplizierter, weil sie Gebühren kosten und der Rechteinhaber in der Regel ein Mitspracherecht darüber hat, was im Spiel auftauchen darf. Um das investierte Geld einzuspielen, halten die Hersteller die Zielgruppe möglichst groß. Im Fall von Harry Potter sind die Fans noch dazu jung. Das bedeutet: lieber kein komplexes Rollenspiel, sondern ein möglichst einfach zu begreifendes Spielprinzip mit dem kleinsten gemeinsamen Nenner. Nach diesem Muster entsteht das Gros aller Lizenzspiele, und deshalb sind Filmumsetzungen fast immer Action-Adventures. *Fabian Siegmund*

Die Redaktion

Wie geht's weiter?

❖ Ich habe mir bis eben die Videos auf der GameStar-DVD angesehen und klickte – voller Vorfreude auf eine neue Episode von »Die Redaktion« – auf »Extras«.

Aber ich konnte keine Folge finden! Ich war geschockt und musste sofort an Toni denken, der GameStar ja leider verlassen hat (Lebwohl und viel Glück!). Jetzt stellt sich mir die Frage: Habe ich was verpasst, oder war's das nun mit »Die Redaktion«? *Alexander Wellbrock*

Alexander Wellbrock

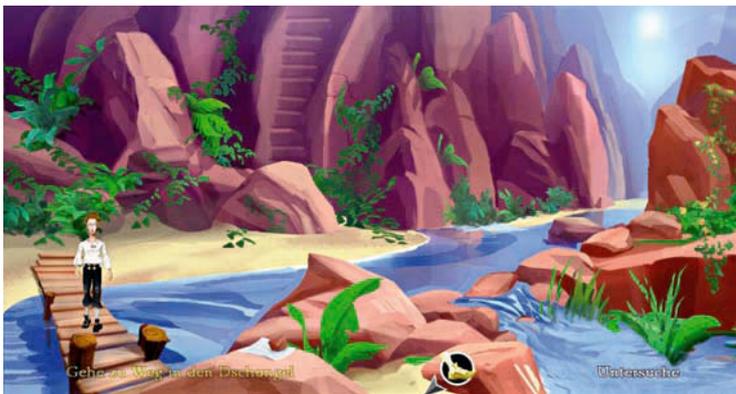
❖ »Die Redaktion« ist nach Folge 50 in eine Kreativpause gegangen. Wir überlegen im Moment, ob wir die Serie fortsetzen oder ein neues Konzept aus der Taufe heben. Zur Überbrückung gibt's ab diesem Monat einen dreiteiligen Best of-Rückblick unseres Teams auf die 50 Episoden.

Michael Trier

Monkey Island SE

Ruckeliger Charme

❖ Ich bin tatsächlich ein Spieler der Generation, der sich in jungen Jahren heimlich in das Arbeitszimmer seines Vaters geschlichen hat, um Adventures wie Monkey Island, Indiana Jones etc. zu spielen. Noch heu-



Monkey Island SE: »Flüssige, neue Animationen hätten mich persönlich eher abgeschreckt.«

Fehler!

Das Bundeskriminalamt bittet alle Leserinnen und Leser von GameStar um Ihre Mithilfe bei der Suche nach folgenden drei Kriminellen. Sachdienliche Hinweise zu diesen oder anderen Fällen bitte an brief@gamestar.de.

Battlefield Heroes

Gesucht wird Daniel Matschijewsky, 27, wegen schwerer Brandstiftung. Der Zeuge Fjodor Selzer sah »Zündel« (Szenename) Matschijewsky in der GameStar-Ausgabe 9/09 in Flammen stehen und behaupten, ein Gunner habe ihn im Spiel Battlefield Heroes angesteckt. Tatort-Ermittlungen erwiesen zweifelsfrei, dass nur die Klasse Soldat in der Lage ist, Brandgeschosse zu verschießen und so Feuer zu entfachen. Der überführte Matschijewsky ist derzeit flüchtig. Auffällige Merkmale: zwei Arme, zwei Beine, Kopf, riecht leicht nach Kerosin. Kann als einziger Mensch seinen Nachnamen fehlerlos aussprechen. Matschijewsky gilt als Gentleman-Mörder, weil er ausschließlich Gentlemen ermordet. GameStar-Leser haben entsprechend nichts von ihm zu befürchten. Auf Hinweise, die zur Ergreifung führen, ist eine Belohnung von zwei Tankfüllungen (max. 80 Liter) ausgesetzt.

Divinity 2

Gesucht wird Petra Schmitz, 35, wegen arglistiger Täuschung. Die verschlagene Trickbetrügerin wurde zuletzt von Oliver Leibundgut dabei beobachtet, wie sie im Video »Der Drachenturm« zu Divinity 2 weismachte, Fertigkeiten ließen sich bis Stufe 10 ausbauen. Kurz darauf beteuerte sie im Testartikel (zu Recht), die Maximalstufe sei 13. Der aktuelle Aufenthaltsort von »Ma« Schmitz ist unbekannt, womöglich lebt sie unter einem ihrer Decknamen »Paula Schmatz«, »Hasi Schnuckel« oder »Paris Hilton« im Untergrund oder in Bielefeld. Auffällige Merkmale: weibliches Aussehen, trägt häufig Kleidung, gibt ständig Geräusche von sich. Vorsicht: Schmitz ist mit allen Wassern bewaffnet und möglicherweise gewaschen, handeln Sie nicht auf eigene Faust! Auf Hinweise, die zur Ergreifung führen, ist eine Belohnung von einem Abendessen mit einer (hübschen) Verbrecherin Ihrer Wahl ausgesetzt.

Hardware: Aufrüst-Guide Prozessoren

Gesucht wird Daphne Cisneros, wegen grober Fahrlässigkeit. Der Layouterin Cisneros wird vorgeworfen, im Hardware-Schwerpunkt »Aufrüst-Guide Prozessoren« die Abbildungen des Core 2 und Phenom II trotz Aufforderung nicht getauscht zu haben, sodass sie im gedruckten Heft falsch zugeordnet sind. Zeugen waren Hannes Borch und Herbert Berger. Cisneros ist kurz vor Zustellung des Haftbefehls untergetaucht, vermutlich in Spanien, dem Heimatland der Griechin. Auffällige Merkmale: sonniges Gemüt, solide Kenntnisse in Layout-Software, schläft nachts. Cisneros wird dem Umfeld der redaktionären Gruppierung »Eiserne Maus« zugerechnet. Die hochschwängere Hobbykriminelle gilt als weitgehend ungefährlich, sobald man sie umgeschubst hat, trotzdem rät die Polizei eher zum Werfen von Büromitteln aus sicherer Entfernung. Auf Hinweise, die zur Ergreifung führen, ist eine Belohnung von drei Flaschen Baby puder oder wahlweise gar nichts ausgesetzt.

te starte ich diese Spiele gerne und fühle mich dabei in meine Vergangenheit zurückversetzt. Eben dieses Gefühl stellte sich auch bei The Secret of Monkey Island: Special Edition ein.

Trotz des sehr guten Testergebnisses kann ich jedoch einigen Kritikpunkte nicht zustimmen. So bemängelt Patrick, dass die Entwickler sich in der technischen Umsetzung zu sehr ans Original gehalten haben. Ich denke jedoch, das die »ruckeligen« Animationen den Charme des Originals widerspiegeln. Dadurch fühle ich mich tatsächlich zurückversetzt. Flüssige, neue Animationen hätten mich persönlich eher abgeschreckt. Fazit: Das Spiel ist technisch veraltet, und das ist gut so.

Benno Krause

Empire Total War

Wo bleibt der Modus?

❖ Ich bin nun schon ein Fan der Total-War-Reihe, seit anfangs 2D-Samurais aufeinander losgingen. Nun fühle ich mich jedoch von der Serie betrogen, denn ein großes Kaufkriterium für Empire war der groß angekündigte Multiplayer-Kampagnenmodus. Der ist jedoch bis heute nicht erschienen, obwohl es kurz nach der Veröffentlichung des Spiels hieß, er würde bald mit einem Patch erscheinen. Wisst ihr eventuell mehr? *Sebastian Prandl*

❖ Wir haben bei Sega nachgefragt. Die Antwort: »Der Kampagnenmodus ist in Arbeit und wird gerade getestet. Creative Assembly musste natürlich die Patches priorisieren. Aber da man



Empire: Total War: Der versprochene Multiplayer-Kampagnenmodus ist in Arbeit.

hier inzwischen recht weit ist, geht's nun mit dem Multiplayer-Modus weiter. Er wird keinesfalls gestrichen.« *Michael Graf*

World of Warcraft

Neue Lebensweise

❖ Ich bin 24 Jahre jung, wohne noch zu Hause und war bis vor drei Monaten als Einkäufer bei einem deutschen Industrieunternehmen angestellt. Als dieses dann »dank« der Wirtschaftskrise alle unbefristeten Angestellten entlassen hat, musste auch ich meinen Hut nehmen. Jetzt bin ich wieder auf Arbeitssuche und arbeite nebenberuflich bei einem Versicherungsunternehmen.

Ich habe bis vor knapp zwei Monaten hardcore World of Warcraft gespielt, ca. sieben Stunden täglich unter der Woche, am Wochenende konnten es auch mal 16 werden. Als sich meine Gilde auflöste, habe ich beschlossen, unter diese »Karriere« einen Schlussstrich zu ziehen. Vor allem die zwei Wochen nach dem Ende waren hart, meine Gedanken kreisten fast nur um WoW. Jetzt kann ich sagen: Die Zeit liegt hinter mir. Ich habe Abstand zum Spiel und zur Szene. Ich lese wieder, spiele Solo-Spiele. Man ist wieder ungebunden.

Aber ist dies ein Grund, nun negativ über WoW zu sprechen, über die investierte Zeit? Ich habe in diesen zwei Jahren ca. 2.000 Stunden Gesamtspielzeit gehabt, ich hatte zwei Jahre lang keine Beziehung, habe Freundschaften und andere Hobbys verkümmern lassen. Da fragt man sich: War es das wert? Ja, verdammt! Es waren zwei geile Jahre, ich habe alles in dieses Hobby gesteckt, aber

ich bereue nichts davon: das tägliche abendliche Raiden und Erarbeiten von Bossen, das Perfektionieren der Spielweise, die Arbeit, die ich in meine Gilde gesteckt habe. Eine tolle Zeit, an die ich noch länger mit Freude zurückdenken werde. Trotzdem ist diese Zeit für mich vorbei, eine Rückkehr ist nicht geplant.

Ich frage mich: Warum wird die Online-Szene so verteufelt? Ich rede nicht von Minderjährigen. Ich meine die 20- bis 30jährigen, die nach Meinung von Außenstehenden ihr Leben versauen. Viele verstehen einfach nicht, was es bedeutet, Teil einer aktiven Online-Community zu sein; dass die neue Familie nun online ist und nicht mehr zu Hause um den Küchentisch sitzt.

Das virtuelle Leben ist eine Alternative! Warum sich im realen Leben deprimiert verbeißen, wenn es im virtuellen anders sein kann? Real Life zum Geldverdienen, Virtual Life zum Leben. Warum nicht? Diese Menschen als Süchtige darzustellen und ihnen »helfen« zu wollen ist eine diskriminierende Bevormundung. Wenn neue Generationen so leben wollen, dann sei es so.

Martin »Chiasm« Münzberg

Guitar Hero World Tour

Bilderrätsel

❖ Sehr geehrter Herr Matschijewsky [Anrede: Check!], der von euch im Test zu Guitar Hero: World Tour gerockte Titel auf dem Screenshot heißt »Today« von The Smashing Pumpkins [Lösung: Check!]. Bitte, bitte, bitte gebt mir den Preis! Ich hab noch niiiiiiiiii was gewonnen ... [Mitleidsschiene fahren: Check!]. Ich

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 »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.

lese schon seit Jahren euer Heft, besonders wegen den kreativen Berichten und den Videos auf den DVDs [Schmeicheln: Check!]. – Comic oder lustige Zeichnung anhängen – [Error: scanner failure] Okay, wie Sie sehen können, bemühe ich mich hier, Ihre Aufmerksamkeit und damit eventuell den Gewinn zu bekommen. Sicherlich waren einige Leser schneller als ich. Allerdings wird ja immer gemunkelt, dass man die Hoffnung nie verlieren sollte.

Lena Kubernus

❖ Liebe Lena, [Matschijewsky richtig geschrieben: Check!]

[»Today« erkannt: Check!]

[Kreativ geantwortet: Check!]

Die abgehakten Punkte auf meiner Liste verraten mir, dass du das Guitar-Hero-Rätsel auf Seite 70 der Ausgabe 09/2009 mit Bravour gemeistert und ein GameStar-Überschusspaket gewonnen hast. Das Hoffen hat sich gelohnt! [Positive Floskel bestätigen: Check!]

Daniel Matschijewsky

Leserbriefe

Das war doch Cedric

❖ Ich blättere gerade durch meine alten GameStars und treffe auf etwas, was sofort meinen Blick fängt. Sicher erinnert ihr euch noch an die Ausgabe 10/2005, als in den Leserbriefen irgendein mächtig intelligenter Hip-Hopper seine Meinung über euch hinterließ, weil ihr den Rapper 50 Cent kritisiert hattet. Nun lese ich die Antworten auf den Brief dieses Rüpels, und siehe da, die erste Antwort (die übrigens seeehr eloquent verfasst ist) stammt von einem gewissen Cedric J. Borsche. Ist das nicht nicht der selbe C, der momentan Praktikant bei GameStar ist ...?

❖ Jaaaaa! Stimmt! Hahaha! Das wussten wir auch nicht! Als wir Cedric im Kreuzverhör mit dem fraglichen Leserbrief konfrontierten, knickte er ein wie ein labbriges Plattencover und gestand alles. Vielen Dank für den Hinweis! Der Vorteil an der Geschichte: Anders hätten wir nie



Guitar Hero: World Tour: Fabian, Christian, Cedric und Daniel spielten »Today«.

herausgefunden, dass Cedrics zweiter Vorname »Julian« ist. Julian!
Christian Schmidt

3D-Chef

Faszinierendes Kuriosum

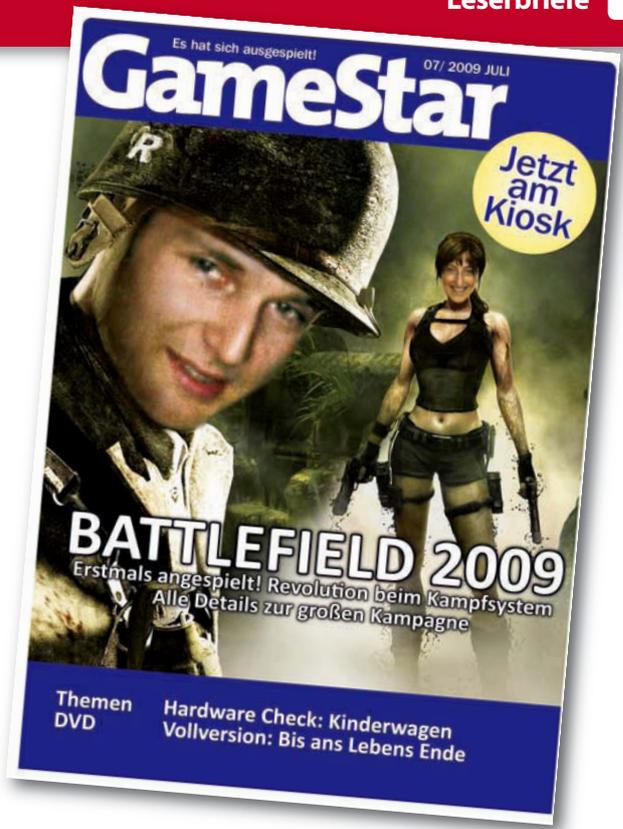
Die bei mir in einem Zeitschriftenständer auf der Toilette gelagerten, neuesten Ausgaben der GameStar weisen eine spezifische Faltung auf, die auf den Seiten 92/93 der Abo-Edition von GameStar 08/2009 ein interessantes Phänomen zum Vorschein bringt. Liegen die zwei Meinungskasten-Portraits von Herrn Michael Trier aus den Testartikeln »The Last Crown« und »The Void« nahe genug beieinander, ist es möglich, mit geeigneter Sehtchnik ein dreidimensionales Bild zusammzusetzen, das besonders die Brille von Herrn Trier regelrecht in der literarischen Tiefe des Heftes schweben lässt. Selbstverständlich erwarte ich für die Entdeckung dieses Kuriosums keine größere Belohnung.
Fabian Kuhn

Die gibt's auch nicht! Wo kämen wir hin, wenn wir jede vermeintlich »revolutionäre« Entdeckung belohnen würden?! Schwebende Brillen, pah! Was kommt als Nächstes? Kutschen, die ohne Pferde fahren? Menschen auf dem Mond?
Christian Schmidt

Hochzeit

Ein besonderes Cover

Als Leser der ersten Stunde hat mich vor kurzem auf meiner Hochzeit, genauer gesagt auf dem »Rückencover« (ich hoffe das nennt man so, ansonsten bitte als kreativen Neologismus werten) der Hochzeitszeitung eine besondere Überraschung erreicht: Meine Schwägerin hat in mühevoller Arbeit ein eigenes GameStar-Cover erstellt und dort abdruckt. Das Ganze hat mir so gut gefallen, dass es auch vielleicht auch euch ein wenig zum Schmunzeln bringt und verdeutlicht, welche kulturelle Tragweite das Magazin hat ...
Stefan Parzl



Großartig, vielen Dank an den glücklichen Stefan und seine kreative Schwägerin! Und auch ja: Wir sagen einfach »Umschlagrückseite«. Oder checkermäßiger: U4.
Christian Schmidt

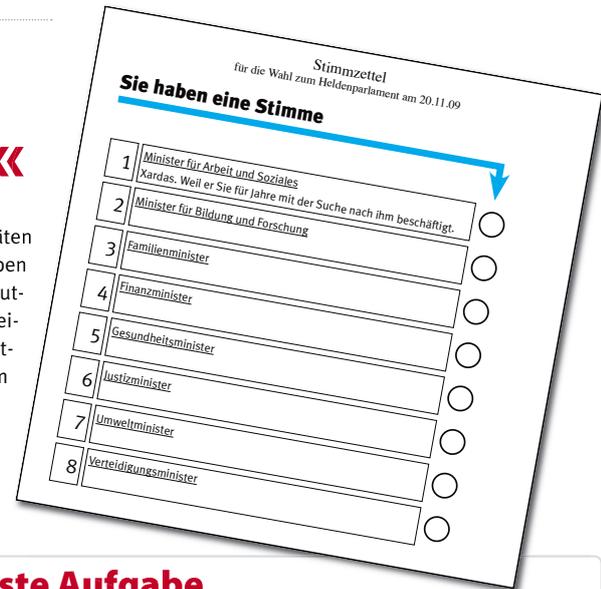
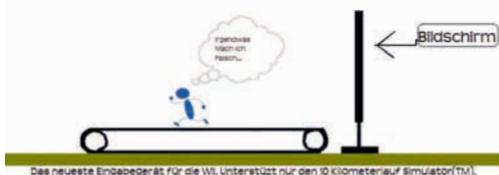
GAMESTAR INTERAKTIV
»Controller aus der Zukunft«

Wir haben Sie in der letzten Ausgabe gebeten, uns zu zeigen, was noch an Eingabegeräten auf uns zukommt. Um Informationen über diese Controller der Zukunft zu erlangen, haben Sie sich in unglaubliche Gefahren begeben. Laut unseren Quellen sind mindestens ein Dutzend GameStar-Leser in der Zukunft verschollen, die Zeitpolizei versucht verzweifelt, weitere Zeitparadoxa zu verhindern. Aber es hat sich gelohnt! Die interessantesten Neuentwicklungen können Sie hier sehen. Weitere sensationelle Enthüllungen gibt es unter dem
▶ Quicklink: 5299 zu bestaunen.

Das Elektronische Abzock-Board



Nur für große Wohnzimmer.



Die nächste Aufgabe

Unsere derzeitigen Politiker entscheiden ja nicht gerade im Sinne von uns Spielern. Passend zur anstehenden Bundestagswahl stellen wir deshalb bessere zur Wahl: Spielehelden! Wir haben die acht Bundesministerien ausgesucht, die uns am meisten betreffen. Nun sind Sie dran: Wer soll welches Amt bekleiden? Der Duke als Verteidigungsminister, Lara Croft als Familienministerin? Schicken Sie uns Ihre Vorschläge für das zukünftige Kabinett, und ganz wichtig: Je einen Begründungssatz, warum ausgerechnet dieser Held am besten für das jeweilige Amt geeignet wäre!

Einsendeschluss ist der 10. September.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen 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: »Heldenparlament«