

Leserbriefe

Risen

Mehr als altbacken

❖ Piranha Bytes tritt auf der Stelle. Im Grunde hat die Firma jetzt viermal hintereinander das gleiche Spiel gemacht, ohne sich dabei wirklich weiterzuentwickeln (von der endlich erreichten Bugfreiheit mal abgesehen). Wie kann Piranha Bytes die gesamte Rollenspiel-Konkurrenz so ignorieren? Ich spreche hier nicht von Innovationen, aber Quest-Design, Charakterinteraktion und -darstellung sowie die Erzählstruktur sind bei Risen mehr als altbacken. Ich freue mich ja für die Gothic-Fans, dass die neues, angemessenes Spielfutter bekommen, aber warum schert sich Piranha Bytes so wenig darum, ihre Spiele auch mal dem anderen Rollenspiel-Lagerschmackhafter zu machen?

Warwick, auf GameStar.de

Absolut fesselnd

❖ Von den GameStar-Redakteuren hat Petra die meiste Kritik an Risen abgegeben, weil das Spiel für sie zu wenig innovativ war. Das kann ich verstehen, aber mich als eingefleischten Gothic-Fan kümmert das ehrlich gesagt weniger. Ich war von Risen von der ersten Sekunde an gefesselt. Ich brauche in dem Spiel keine Innovation. Die Gothic-Serie ist mit diesem Stil groß geworden und füllt eine großartige Nische aus, für die sie die Fans lieben.

Coolstyle, auf GameStar.de

Immer dieselbe Leier

❖ Ein Spiel, das sich gegenüber Gothic 2 nicht weiterentwickelt hat, muss ich im Jahr 2009 nicht zum Vollpreis kaufen. Ich habe alle drei Gothic-Teile gern gespielt, auch Gothic 3, aber zum vierten Mal dieselbe Leier? Muss nicht sein. Ein Charakter, bei dem man Aussehen und Geschlecht nicht verändern kann, von einem Namen mal ganz zu schweigen, ist nur dann akzeptabel, wenn eine gute Hintergrundgeschichte es erfordert. Die scheint es in Risen ja nicht zu geben. Wenn Piranha Bytes mit dem Konzept noch Geld verdienen kann, sollen sie's meinetwegen tun, aber an mir verdienen sie jedenfalls nur noch wenig, wenn überhaupt.

Ieldra, auf GameStar.de

Risen ist kein WoW

❖ Wer Risen vorwirft, ohne Inhalt und Story zu sein, dem werfe ich an den Kopf, dass er es entweder nicht gespielt oder mit World of Warcraft verwechselt hat. Risen erzählt eine Menge Geschichten, von kleinen Problemen der Bewohner über längere, teils miteinander verflochtene Auseinandersetzungen. Mag sein, dass die Hauptstory weder originell noch besonders anspruchsvoll ist. Aber in Risen fühlt man sich tatsächlich wie jemand, der sich in einer ihm fremden Umgebung durchsetzen und dabei aufpassen muss, wem er Dienste erweist.

Black Baron, auf GameStar.de

Eine Lanze für Gothic 3

❖ Natürlich spreche ich für viele Gothic-Fans, wenn ich sage, dass Risen genau wie Gothic und Gothic 2 ist und dieses Spiel eben jenes bietet, was sich Gothic-Fans wie ich erhofft haben. Das Spiel bekam von euch zu Recht eine hohe Wertung. Aber ich möchte an dieser Stelle dennoch festhalten, dass auch Gothic 3 ein würdiger Gothic-Nachfolger war und sich diesen Namen verdient hat. Denn trotz aller Fehler (Bugs, schlechtes Kampfsystem, schwache Story ...) gelang es dem Spiel, die gewohnte Atmosphäre zu erzeugen.

Konstantin Goldbeck

Tolles Bonusheft!

❖ Eure Heftbeilage zu Risen gefällt mir super. Zwar werde ich mir dieses Spiel nicht kaufen, dennoch ist es interessant, auf diese Weise einen genaueren Einblick zu bekommen. Ich fände es schön, wenn sich so etwas häufiger in der Spielezeitschrift meiner Wahl wiederfände.

Christian Böhme

Frauen gab's schon

❖ Als großer Fan der Gothic-Serie (mit Ausnahme des dritten Teils) lässt es mich einfach nicht kalt, dass ihr im Test und in den Videos zu Risen behauptet, dass Risen das erste Spiel von Piranha Bytes sei, in dem Frauen eine gewisse Rolle spielen. Natürlich waren Frauen im ersten Teil der Gothic-Serie nur schmückendes



Beiwerk. Aber schon im zweiten Teil hatte man mit Frauen als Questgeberinnen, als Zielpersonen von Quests oder auch als Lehrerinnen zu tun. Als Beispiele möchte ich nur mal Sarah, die Waffenhändlerin am Marktplatz von Kohrinis, Cassia, die Chefin der Diebesgilde und Sagitta, die Kräutlerhexe nördlich von Onars Hof nennen.

Jochen Nüske

Operation Flashpoint 2

GamePro wertet anders?

❖ Ich kann eure Wertung von Operation Flashpoint: Dragon Rising nicht ganz nachvollziehen, auch wenn ich es selbst noch nicht gespielt habe. Wenn ich alles richtig verstanden habe, dann ist die GamePro eure Schwesterzeitschrift für Konsolenspiele. Sie vergab 81 Punkte, ihr nur 78. Es handelt sich doch hier um das identische Spiel, nur dass in der PC-Version die Maussteuerung und der Editor enthalten sind. Trotzdem hat die PC-Version weniger Punkte bekommen als das Konsolenspiel. Sprecht ihr euch nicht mit eurer Schwesterzeitschrift ab?

Benedikt Graf



Risen: »Risen ist zu wenig innovativ? Ich brauche in dem Spiel keine Innovation. Gothic ist mit diesem Stil groß geworden und füllt eine großartige Nische aus, für die es die Fans lieben.«



Need for Speed: Shift: »Der Detailgrad der Autos und das präzise Handling der Fahrzeuge machen Shift zu einem hervorragenden Rennspiel. Ich wünsche mir keine Rückkehr zu dunklen Straßenrennen.«



Operation Flashpoint 2: »Die PC-Version bekommt weniger Punkte als das Konsolenspiel, obwohl sie Maussteuerung und Editor enthält!«

❖ Nein, wir sprechen uns nicht ab. Die GamePro ist unsere Schwesterzeitschrift, aber ihre Redaktion ist unabhängig und hat ihre eigene Meinung und zum Teil andere Test-Schwerpunkte. Die Wertungen können auch deshalb auseinandergehen, weil das Umfeld der Konkurrenzspiele auf dem PC und den Konsolen zum Teil unterschiedlich ist. Auf den Konsolen gibt es zum Beispiel deutlich weniger Echtzeit-Strategiespiele als auf dem PC, also sind die Maßstäbe dort andere. Für Taktik-Shooter wie Operation Flashpoint gilt Ähnliches.

Christian Schmidt

Need for Speed: Shift

Heiko hat Unrecht

❖ Als Need-for-Speed-Fan der ersten Stunde muss ich Heikos Kommentar im Test zu Shift widersprechen. Die Serie hat nicht ihre Herkunft verraten, sondern ist eher zu ihren Wurzeln zurückgekehrt. Wir dürfen wieder echte Supersportwagen fahren! Früher in den schönsten Gegenden der Welt, heute eher auf realistischen Rennstrecken – noch besser. Der Detailgrad der Autos inklusive Innenkamera und das präzise Handling der Fahrzeuge machen Shift zu einem hervorragenden Rennspiel. Ich persönlich finde das gut und wünsche mir nicht die Rückkehr zu dunklen Straßenrennen in dreckigen Industriegebieten mit überzüchteten Kleinwagen. *Richard Schade*

Das Maß aller Dinge

❖ Shift ist ein sehr gutes Rennspiel. Okay, es ist kein Need for Speed als solches mehr, aber die

Polizei-Jagereien in einer freien Spielwelt sind inzwischen ausgelutscht; das kann im Übrigen auch Grand Theft Auto, wenn man's darauf anlegt. Und das Tuning- und Styling-Zeugs ist nett, aber verzichtbar. Dafür bringt Shift Spa und die Nordschleife mit, und im Gegensatz zur Rennsimulation GTR kann ich die dann auch mal »zum Spaß« fahren. Seit Grand Prix Legends sind für mich Spiele mit Nordschleife das Maß der

Dinge. Also möge man Daniels Rat folgen: Shift ist eine klare Empfehlung für Rennspiel-Fans. Spieltitel sind Schall und Rauch. *Eric-Peter Müller*

Der Name war's

❖ Ich habe Shift nur deshalb gekauft, weil es zur Reihe Need for Speed gehört. Ich war überrascht, denn ein DTM-ähnliches Spiel hatte ich nicht erwartet. Wäre es unter einem anderen Namen herausgekommen, hätte ich Shift keine Beachtung geschenkt. *Fabian Schnabel*

Bundestagswahl

Wir dürfen nicht klagen

❖ Am 27. September 2009 wurde der Deutsche Bundestag gewählt, und ich war als Wahlhelfer dabei. Ich finde es erschreckend, wie wenig junge Menschen an der Wahl teilgenommen haben. In meinem Wahlkreis (Stadtgebiet) war die Rent-

»Endlich!«, dachte ich, als ich euren Artikel »Was Frauen wollen« erblickte. »Endlich!«, weil es einfach Zeit wurde, dass das verstaubte Bild der vermeintlichen »Randgruppe in der Randgruppe« (sprich: spielende Frauen) zurechtgerückt wird.

Ich selbst zähle wahrscheinlich zu der eher seltenen Gattung der Frauen, die bereits vor dem Jahr 2000 wussten, dass es nicht uncool ist, auch als Mädchen mal das Gamepad oder die Maus in die Hand zu nehmen. Natürlich war das damals nichts, worüber man gern und offen in der Schule mit anderen reden konnte. Wenn ich anderen Mädchen begeistert davon erzählte, wie ich am Vortag im Editor von Age of Empires meiner Kreativität freien Lauf gelassen hatte, erntete ich nur verständnislose Blicke. Als eine noch dümmere Idee entpuppte sich, sich diejenigen als Gesprächspartner herauszusuchen, die wohl am ehesten Verständnis zeigen konnten: die Jungs. Die legten damals schon dasselbe Verhalten an den Tag, über das ich mich bis heute immer wieder aufregen muss: Mädchen und Videospiele – ein Skandal!

Als ich mich mit 7 Jahren an ein Rennspiel à la Bleifuss wagte, hieß es: Das ist nichts für Mädchen! Mit 10 war ich ein begeisterter Fan von Half-Life und sämtlichen Mods, darunter auch Counterstrike, das ich viel und gerne im Internet gespielt hatte. Wenn ich dann im Chat sagte, dass ich in Wahrheit ein Mädchen sei, glaubte man mir entweder nicht oder entgegnete: »Geh Sims spielen!« Im Jahr 2005, als mein Spieleregal längst zu platzen drohte, wagte ich mit World of Warcraft den Sprung in die Online-Rollenspiel-Welt. Hier lernte ich schnell einen anderen Grund, warum es als Mädchen oft besser war, nicht preiszugeben, was man tatsächlich in der Hose hatte. Kaum fand jemand in meiner Gilde heraus, dass ich in Wahrheit kein »Er«, sondern eine »Sie« war, brach die Hölle los. Die ständigen plumphen Anbaggerungsversuche, die schlüpfriegen Anmerkungen des Gildeleiters während des Raids und noch viele andere Gründe veranlassten mich stets dazu, mir eine neue Gilde zu suchen, immer in der Hoffnung, dass die Kunde von meiner wahren Identität nicht längst die Runde gemacht hatte.

Obwohl ich heute noch keine 20 Jahre auf dem Buckel habe, kann ich auf eine fast 15-jährige »Karriere« als Spielerin zurückblicken. All die schönen Momente: das erste Mal Age of Empires oder Diablo im LAN mit dem großen Bruder zocken, nachdem wir uns tagelang ohne Hilfe an den Netzwerkeinstellungen die Zähne ausgebeissen haben, der Jubel quer durch zwei Kinderzimmer, wenn wir bei Commandos eine bockschwere Mission geschafft hatten (an dieser Stelle liebe Grüße an Rob Pardo, der wohl nie eine solche Erfahrung im LAN machen durfte!). Aber auch die schlechten Momente geraten nicht so schnell in Vergessenheit: Bugs, Vorurteile im Internet, die zunehmende Vernachlässigung wichtiger Spielelemente (Story! Charaktere!) und last but not least: die unsinnigen Vorwürfe, die man sich als »Killerspiel«-Spieler anhören muss.

All diese Dinge können nichts daran ändern, dass ich mit dem Spielen ein Hobby auf Lebenszeit für mich gefunden habe, welches ich am liebsten zu meinem Beruf machen würde. Denn nicht nur Frauen greifen sich zunehmend an den Kopf, wenn sie bei einem Spiel wieder merken: »Oh Gott, wer ist bloß für diese lausige Story, diese flachen Charaktere und diese unglaubliche Romanze verantwortlich?!«

Lara Schulze

nerfraktion bei der Wahl 5 zu 1 in der Überzahl. Was die Alten gewählt haben, konnte man dann beim Stimmenaushängen schon sehen. Wir Spieler dürfen uns nicht beklagen, wenn zukünftig schwarz-gelbe Politiker mit der Medienkompetenz eines Eichhörnchens entscheiden, dass Die Sims 3 ein Killerspiel ist!

Manfred Kemp

meist 20 Euro mehr als PC-Spieler. Zusätzlich fallen die Preise von Konsolenspielen langsamer als die von PC-Spielen. Wir müssen viel länger warten, bis ein Spiel günstig wird, und selbst dann fällt fast kein Spiel unter die 30-Euro-Marke. Den meisten PC-Spielern ist gar nicht bewusst, wie gut sie es haben!

Maximilian Reischl

Preispolitik

Ihr habt's doch gut!

❖ Ich habe die Leserbriefe zum Thema »Modern Warfare 2 wird 60 Euro kosten« gelesen. Und kann nur lachen! Ich besitze zusätzlich zu meinem PC noch eine Playstation 3 und wollte mal aufmerksam machen: Wir »Konsoleros« zahlen 70 (!) Euro für ein neues Spiel. Klar, Sony und Microsoft wollen was vom Gewinn abhaben, aber das sind nur um die 10 Euro, und wir zahlen

Hall of Fame

Das soll retro sein?

❖ Ihr habt das beste Heft und die beste DVD. Was mir im Moment allerdings nicht gefällt, ist die Hall of Fame. Wieso gelten jetzt Spiele, die nach der Jahrtausendwende erschienen sind, schon als retro? Für mich bedeutet retro am PC DOS- und Win-95-Spiele mit Midi-Sounds und keine Spiele, die erst ein paar Jahre auf dem Buckel haben.

Rainer Kappler

Fehler!

Allmächt, des is fei a gscheids Gschmarri, was do in dera GäimSdaa su gschriem schded, do is ja jeds zweide Wodd a Badzer! Do ziggd's da die Schuh ass, do mou ma was du: Schreibd's amol a l-Mail an brief@gamestar.de alle mideinand, wenna an Fehlra siggd, damid die Dösbaddl ian Huusn bodn hochgring!

Preview: Diablo 3

Der Michael Graf, des is a Moo, der wo su Schdradegie-Gschichdn desdn dud, do is glar, doss wenn der amol a Schbill griggd, des in am andern Schoore liggd, so wie a Ägdschn-Rullnschbill, doss der dann a Bfruudschn ziggd. Abba desweng moa ma fei no lang ned badzn! Edza hodda behaubded, des Diablo wär von der U-Ess-Ga für Wärschdla ab 12 freigeibn. A su a Gschmarri! Des is ab 16, soggd der Markus Meerwaldt, do ham die klaan Fregger nix mid verlurn! Sunds sedzd's an Schlooch, doss'd mid die Ohrn schlaggersd! Und der Graf, der Schnarchzabfn, der koo amol bei manner Schwächerin innan Kindagaddn neischbaziern und guggn, was die Kids heud scho für a Ägdschn machen, da brauchsd kann Kombjuda und kei Schdradegie mehr, sundern nur an Gnübbel, abba was red ich, die wern später aa alle amol GäimSdaa-Redaktdöre, des Graffl, do bassd die Brilln.

Hardware: Intel Core i5

Ich selber hob ja edz ned su an diefn Einbligg in des Hardwä-Gwerch, abba doss a Gräd, des ann is, mea Safd nuggeld als aans, des ned ann is, des dschegg ich scho aa noch, und ich saggd's eich: Damid wass ich scho amol an ganzn Baddzn mehr als der Florian Klaan, der Bierdimpfl. Der hodd nämli in san Brodzessor-Ardiggl so Balgn neigsedzd, die zang, doss die Indel-Dse-Be-Us vill mehr Schdrom zigggn, wenn's nix dun, also eidel sann, als wenn's oabeidn. Und des is ja suwas von bläid, da griggd der Daniel Löber glei an Herzkaschber, und mia kummd mei Weggla widda hoch, wenn anna su an Schdieffl zammshrabd, edza echd! Wenn der Klaa a Bua von mia wär, doa däd der Wadschnbaam waggln, doa gladschd's, abba kann Beifall! Da wär der aa ersd amol a boa dooch eidel, der Klaa, des kunnsd glam.

Test: Operation Flashpoint: Dragon Rising

Wie hassd edz do des Schneggla von der GäimSdaa, die klaane Schwerdgoschn? Bedra Schmidts? Kei lumberds Maadla, kunnd ma scho amol an Lebkougn essn genga mid der, wenn's hald nua ned su an Schlendrian fuhrn däd! Horch, da gugg ich in den Desd von Obbäräischn Fläschboind und les do a su, doss ma ersd am End von dem Schbill an Hubschrauber kriggd, wos'd dann mid rumfliggn kunnsd. Su späd ersd!, deng ich mir, dabei wär des doch a saubere Sach, da su übba Närbäich zu brobbellern und velleichd a Rakedn nach Färd nüberzuschigggn. Abba edz schdimmd des mid der ledzdn Mischn gar ned, saggd der Frank Künzel – den Hubschrauber kriggd ma scho im ersdn Leffl, am driddn Segundärzill. Menschenginder, des is doch a wichtige Informadsion, wisso krigg ich die ned von der Schmidts? Kunnsd ja edz ned oobriln, des Hascherla, sunsd fangds glei widda oa middm Flennen, abba wie kriggsd's sunsd in der iarn Kupf nei?! Mia langd's edza mid dem Grambf, ich geh a Seidla hebm, und neggsdn Monad is dann huffendli nimma su a Gschlamb. Servus!

Wir sehen die Hall of Fame nicht unbedingt als Retro-Rubrik, sondern als Ruhmeshalle für Meilensteine, die ihr Genre vorangebracht haben. Dazu muss ein Spiel nicht steinalt sein, sondern spielerisch herausragend. Wie sehen das unsere anderen Leser? Sollten wir in der Hall of Fame in Zukunft weiter in der Zeit zurückgehen? *Michael Graf*

OpenGL

Wird das noch unterstützt?

Was ist eigentlich mit OpenGL? Bei den Grafikschnittstellen hört man immer nur von neuen DirectX-Versionen, doch wie jeder weiß, ist das so eine Sache mit DirectX: Manchmal braucht man dafür halt ein neues Windows ... Mich würde interessieren, ob noch aktuelle Spiele auf OpenGL-Basis geschaffen

werden. Wie wäre es, wenn ihr diese Information in euren Wertungskasten aufnehmen würdet?

Christoph Schwarzer

In den letzten Jahren hat OpenGL im Spieleumfeld immer mehr an Bedeutung verloren. Selbst ehemalige OpenGL-Liebhaber wie Id Software programmieren mittlerweile mit DirectX, das speziell auf Spiele zugeschnitten ist und zielstrebig weiterentwickelt wird. Auf dem PC kommt OpenGL heutzutage vornehmlich im Profibereich sowie unter anderen Betriebssystemen wie Mac OS X und Linux zum Einsatz. Wegen der marktbeherrschenden Stellung von Windows konzentrieren sich die großen Spielehersteller in erster Linie auf DirectX. Zu den wenigen Spielen, die OpenGL unterstützen, gehören zum Beispiel die älteren Id-Titel und World of War-



Neverwinter Nights: »Was mich an der Hall of Fame stört: Wieso gelten jetzt Spiele, die nach der Jahrtausendwende erschienen sind, schon als retro?«

craft. In den Wertungskasten werden wir das daher nicht aufnehmen. *Daniel Visarius*

Blizzard

Rückbesinnung, bitte!

Das Zitat »Innovation ist überbewertet!« vom Chefdesigner Jay Wilson, das in eurer Preview zu Diablo 3 zu lesen war, scheint wohl die allgemeine Stimmung bei Blizzard widerzuspiegeln. Früher war Blizzard eines der innovativsten Entwicklerstudios, das durch seine Spiele Genres definiert hat. Wenn man allerdings die aktuellen Projekte beobachtet, so vermisst man eben diese Innovativität. In Diablo 3 werden Charakterklassen und Umgebungen wiederverwertet, in Starcraft 2 gibt es zwar ein paar neue Einheiten, aber sonst bleibt fast alles beim Alten. Selbst das kommende WoW-Addon Cataclysm bietet wieder nur mehr vom Gleichen und führt Funktionen ein, die in anderen Online-Rollenspielen längst Standard sind. Ich würde mir wünschen, dass Blizzard sich

wieder auf seine alten Zeiten zurückbesinnt und innovative und neue Spielelemente oder Ideen verarbeitet. Vielleicht ja in dem geheimen Projekt, an dem sie aktuell arbeiten.

Daniel Koepke

GameStar-Laptop

Bemerkenswerte Leistung

Mit Interesse habe ich den Artikel über euren GameStar-Rechner und -Laptop gelesen, die ihr zusammen mit Acer entwickelt habt. Vor allem interessierte mich das Notebook, da ich bald ins Ausland gehen werde und keinen großen Festrechner mitnehmen will und kann. Deshalb habe ich mich entschlossen, euer GameStar-Notebook zu kaufen. Mein Fazit nach sechs Tagen in meinem Besitz: Das Ding hat eine Rechenleistung (für Spiele), die extrem bemerkenswert ist! Anno läuft hier deutlich besser als auf meinem Festrechner. Die Sache mit dem Übertakten bei schwerer Auslastung finde ich genial. Auf jeden Fall bin ich rundum zufrieden mit dem Laptop und freue

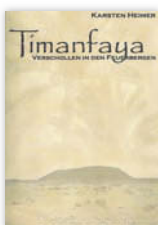


GameStar-PC und-Notebook: »Die Sache mit dem Übertakten bei schwerer Auslastung finde ich genial!«

mich auf die kommenden Spiele wie Operation Flashpoint 2 und Modern Warfare 2.

Peter Höhne

Timanfaya: Das Buch



Vor mehr als einem Jahr haben wir in GameStar ein deutsches Freeware-Adventure namens Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen vorgestellt, das auf Lanzarote spielt. Dieses Abenteuer hat den GameStar-Leser Karsten

Heimer inspiriert, ein offizielles Buch zum Spiel zu schreiben und zu veröffentlichen. Die Kriminalgeschichte (ISBN: 978-3-8370-9098-7) gibt's bei Amazon.de für 8 Euro zu kaufen.

GameStar-Kalender

Auch für 2010?

❖ Wird es für 2010 wieder einen GameStar-Kalender geben? Seit zwei Jahren bestelle ich mir nun eure Kalender, und ich will nicht mehr darauf verzichten müssen. Lustig wäre auch, wenn ihr mal einen Kalender mit Bildern von euch herausbringen würdet!

Chris Pacholik

❖ Nein, 2010 setzen wir mit dem GameStar-Kalender leider aus. 2011 geht's dann hoffentlich weiter. Bilder der Redaktion wollen wir unseren geschätzten Lesern aber besser nicht antun, wir bleiben bei den bewährten Spielemotiven. Christian Schmidt

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, 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.

GAMESTAR INTERAKTIV »Häuslebau«



2



3



1

Die Architekten dieser Welt haben keine Chance gegen Sie, unsere Leser! Sie haben kreative Meisterleistungen geschaffen, unglaubliche Innovationen hervorgebracht und statische Unmöglichkeiten konstruiert. Außerdem haben Sie ökologische Gesichtspunkte beachtet, indem Sie gebrauchte Materialien verwendeten, die sogar noch für andere Zwecke nützlich sind. Zum Beispiel zum Spielen. Hier sehen Sie eine Auswahl der mutigsten Bauwerke. Die gesamte Bandbreite der architektonischen Künste können Sie unter ► Quicklink: 5299 begutachten. SG

Einsender:

- 1 Der schiefe Turm von Rapture (Vasja Lorencic)
- 2 Night's Golden Spire (Brian Heath)
- 3 Das (Spiele-)Kapitol (Jérôme Andre)
- 4 Der Spieschachtel-Dungeon (Sascha Kirchhoff)
- 5 Burg der Spiele (David Schäfer)



5



4

Die nächste Aufgabe

GameStar sucht ein neues Maskottchen. Herr Schwartel liegt nämlich nach einer Verwechslung auf dem Oktoberfest (Schweinebraten? Wie bitte?!) im Krankenhaus. Jetzt sind Sie gefragt: Wen oder was würden Sie als zukünftiges Aushängeschild für die GameStar vorschlagen? Schicken Sie uns ein Foto oder eine Zeichnung Ihres Kandidaten! Lebende Postsendungen nehmen wir nicht an.

Der erste Bewerber war Mr. Star (siehe rechts). Leider hat er der Belastung nicht standgehalten.

Einsendeschluss ist der 10. November.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feining-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de
Betreff: »GameStar-Maskottchen«

