

Leserbriefe

Ubisoft-Kopierschutz

Kundenabschreckungssystem

☛ Hat die Industrie es mit Steam und diversen Online-Aktivierungssystemen in den letzten Jahren ohnehin schon geschafft, meine Toleranzschwelle mehrfach zu überschreiten, so hat Ubisoft mit dem dreisten, maßlos überzogenen Kundenabschreckungssystem, das sie selbst auch noch – dieser Ausfall sei mir hier bitte gestattet – kackdreist und in übelster Verachtung der eigenen Kundschaft als »Service« bezeichnen, endgültig einen zahlenden Kunden verloren. Wenn Ubisoft mein Geld nicht braucht, dann sollen sie diesen mangelhaften Gegenwert – so toll das Spiel, das sich hinter dieser Fassade versteckt, auch immer sein mag – gefälligst behalten.

Christian-Alexander Hoffmann

Viel Spaß, Support!

☛ Ich gratuliere Ubisoft dazu, dass nicht nur die ehrlichen Käufer, sondern auch die Piraten daran gehindert wurden, ihr Spiel zu spielen. Angesichts der guten Verkaufszahlen sollte man sich

aber bewusst sein, dass sich längst nicht alle Spieler in Foren tummeln oder Fachzeitschriften lesen. Auf jeden Fall wünsche ich Ubisofts Support-Team viel Spaß dabei, dem Gelegenheitsspieler zu erklären, warum er sein Einzelspieler-Spiel nicht benutzen kann, wenn irgendwo auf der Welt ein Server ausfällt. Wie viele von ihnen werden wohl beim nächsten Kauf vor dem Ubisoft-Logo zurückschrecken? *Daniel Saner*

Keine lange Nase

☛ Ich habe volles Verständnis für die Industrie, wenn sie die Raubkopiererei eindämmen will. Aber ein solcher Kopierschutz ist für Normalsterbliche nicht mehr handhabbar. Die »lange Nase«, die der Ubisoft-Sprecher im letzten Heft so schön beschrieben hat, zeigt uns Käufern in diesem Fall leider wieder der Hersteller und nicht wir den Raubkopierern.

Lars Berberich

Gut für den PC

☛ Ist die Verpflichtung, während des Solospielens online zu sein, wirklich solch eine Zumu-

tung? Ich jedenfalls beiße lieber in den sauren Apfel und hoffe, dass die Zahl der Raubkopien tatsächlich zurückgeht, was im Umkehrschluss bedeutet: Der PC stirbt nicht aus, bleibt für Publisher weiterhin attraktiv, und wir Spieler können auf mehr Mut zur Innovation bei den Entwicklern hoffen. *Moritz Sterzinger*

Danke, Raubkopierer

☛ Auf der einen Seite steht Ubisoft mit allen Spielefirmen, die ihr geistiges Eigentum schützen wollen und machtlos einem Zustand gegenüberstehen, der sich seit Anbeginn der Computerspiele etabliert hat. Auf der anderen Seite stehen die Spieler, die sich zurecht über die Kopierschutzsysteme ärgern. Man kann beide Seiten verstehen. Ich sehe leider Schwarz für mein und unser aller Lieblingshobby. Entweder schluckt man die Kröte Kopierschutz, was einer Beschneidung meiner Rechte als Spieler gleichkommt. Oder man geht zu den Konsolen, denn dort kann ich NOCH Solospieler sein. Raubkopierer zu werden ist nicht akzep-



tabel. Egal wie man sich entscheidet, schuld sind die Raubkopierer. Da kann ich nur sagen: Danke! Danke, dass ihr unser Hobby so kaputtmacht.

Marc Ehrlich

Veraltetes Testsystem

☛ Längst ist der Kunde nicht mehr König, sondern des Bauern geduldige Melkkuh. Das zeigt sich auch wieder darin, dass Offlinespiele mit Internetzwang Ubisoft traumhafte Umsatzzahlen beschieren. Darum finde ich das derzeitige Testsystem (leider auch von anderen Magazinen) nicht mehr zeitgemäß. Wenn ein Spiel eine permanente Internetverbindung erfordert, muss es auch zu mindestens 50% auf Online-Qualitäten getestet und gewertet werden. So würden durch einen »ungeschminkten« Test etwa die



Ubisoft-Report: »Ich finde es blöd, dass ich Spiele inzwischen nicht mehr nach Qualität und Inhalt kaufe, sondern nach dem Kopierschutz.«



Assassin's Creed 2: »Ich habe Verständnis für die Industrie, aber ein solcher Kopierschutz ist für Normalsterbliche nicht handhabbar.«

Siedler 7 im 30er-Punktebereich liegen. *Manfred Ehmendörfer*

❖ Ob man einen Kopierschutz als störend empfindet oder nicht, ist eine sehr subjektive Frage. Der Erfolg der Verkaufsplattform Steam zum Beispiel zeigt, dass eine große Menge von Spielern kein Problem damit hat, Spiele online freizuschalten und an ein Konto zu binden. Für diese Spieler bedeutet diese Form des Kopierschutzes keine Einschränkung des Spielspaßes. GameStar bewertet den Spielspaß. Technische Aspekte wie der Kopierschutz, die Hardwareanforderungen oder auch die Ausstattung der Verpackung fließen nicht in unsere Wertung ein. Wir weisen dafür gesondert, detailliert und gut erkennbar auf alle diese Aspekte hin, damit sich unsere Leser solchermaßen umfassend informiert ihre eigene Meinung abseits der reinen Spielspaßwertung dazu bilden können. *Michael Trier*

Soldaten ausgeschlossen

❖ Dem zunehmenden Onlinezwang bei Spielen wie Assassins's Creed 2 möchte ich eine weitere Perspektive hinzufügen. Ich muss gestehen, dass ich einer Minderheit von ca. 250.000 Menschen in Deutschland angehöre. Ich bin Soldat; und eines haben viele meiner Kameraden mit mir gemeinsam: Wir alle spielen an den Abenden nach Dienst sehr gerne auf unseren PCs, insbesondere die neuen und aktuellen Titel. Dies tun wir sowohl im Netzwerk als auch solo. Und noch eines haben wir gemeinsam: In fast allen Kasernen und militärischen Un-

terkünften gibt es kein Internet. Dasselbe gilt für die Unterbringung in den Einsatzländern, in die es viele von uns oft über mehrere Monate hinweg verschlägt. Insbesondere in der fordernden Zeit des Einsatzes ist es oft eine willkommene Abwechslung, wenn man in seiner raren Freizeit mal ein paar Stunden mit einem guten Spiel Ablenkung genießen darf. Zwar gibt es inzwischen Surfsticks, diese stellen jedoch nur eine mangelhafte Alternative dar, da sie oft aufgrund mangelnder Netzabdeckung nicht funktionieren oder die Netze, wenn vorhanden, gnadenlos überlastet sind.

Der zunehmende Trend zur Onlinepflicht kapselt uns also mehr und mehr von den neuen Spielen ab. Wir Soldaten müssen in Zukunft abwägen, ob es sich lohnt, Geld für ein aktuelles Spiel auszugeben, welches wir nur an den wenigen Wochenenden zu Hause spielen können und nicht dann, wenn wir die meiste Zeit dafür hätten. *Tobias Lanzerath*

Zusatzkosten dank Internet-Zwang

❖ Ich bin immer wieder beruflich unterwegs und nutze mein Privat-Notebook für gelegentliche Spiele am Abend. In Hotels gibt es leider nicht überall und schon gar nicht immer kostenloses Internet. Dadurch entstehen mir beim Offline-Spielen zusätzliche Onlinekosten! Was soll das denn?

Bisher habe ich etwa 7-10 Vollpreistitel pro Jahr gekauft, macht in der Summe 350-450 Euro. In letzter Zeit fielen vermehrt Titel wegen überzogener Kopier-

schutzmaßnahmen weg. Ich finde es blöd, dass ich Spiele inzwischen nicht mehr nach Qualität und Inhalt kaufe, sondern nach dem Kopierschutz. Und gleichzeitig jammern die Publisher über schlechte Umsätze. *Paul Fuchs*

Chance für Kleine

❖ Ich sehe diesen Kopierschutz als Chance. Und zwar nicht als Chance für die großen Entwicklerstudios, noch mehr Spiele zu verkaufen, sondern für die kleinen Studios, die mit Nischenprogrammen, frischen Spielideen und günstigen Preisen auf sich aufmerksam machen können. Ich glaube nicht, dass in Zukunft weniger PC-Spiele verkauft werden. Die Spieler werden sich (hoffentlich) von Schikanen wie diesem Onlinezwang ab- und kleineren Projekten zuwenden. *Tom Reuter*

Geschönt und heruntergespielt

❖ Im Weichspül-Beitrag »Ubidoof oder Retter des PC?« wird geschönt, heruntergespielt, es werden Informationen unterschlagen. Ihr behauptet, dass die Ubisoft-Server am ersten Wochenende nach dem Verkaufstart für mehr als eine Stunde nicht zu erreichen waren. Betroffene Kunden schreiben aber in den Foren, dass am ganzen Wochenende nichts ging. Kein Wort über die verlorenen Spielstände in Assassin's Creed 2. Auch bei einem Freund von mir waren nach einer kurzen Unterbrechung zum Server die Spielstände weg. Mit dem Wortspiel »Sturm im Hasserglas« spielt ihr auch noch die Proteste der verärgerten Kunden herunter. *Christian Thamm*

Fehler!

Wir wollen heute mit Ihnen ein Ratespiel machen, das heißt: »Wer ist der doofste Redakteur im Land?« Wir erzählen vier Geschichten aus dem Fundus von brief@gamestar.de, wohnen Sie jeden Monat entdeckte Fehler melden, und stellen dann eine vertrackte Frage. Bereit?

Test: Warum C&C seine Fans verliert

Schlüpfrige Schreckensmeldung im C&C-Test: »Laut Electronic Arts haben sich die Spieler der C&C-Serie weltweit mehr als 25 Millionen Mal verkauft«, salbadern wir. »Das ist doch ein Skandal sondergleichen!«, empört sich GameStar-Leser Gerrit Jansen, »Ihr deckt Sklavenshandel mit Spielern auf – und dann landet es auf Seite 80 in der Fußzeile?« Aber wer ist dafür verantwortlich? Raten Sie: Der schuldige Mitarbeiter ist ungefähr 1,72 Meter groß, trägt Eselsohren, und sein Nachname reimt sich auf »Hit«.

Report: Ubidoof oder Retter des PC?

Doppelter Donnerschlag im Report »Ubidoof oder Retter des PC?«: Darin heißt es zum einen, bei Assassins's Creed 2 »tauschen Spiel und Server offenbar bei jeder wesentlichen Aktion des Attentäters Altair Bitpakete aus«, was kleine Dampfplöckchen aus den Ohren von GameStar-Leser Kevin Straub austreten lässt: »AHA! Altair macht also auch in Assassins's Creed 2 wieder die Straßen unsicher!!!« Dabei ist's natürlich sein Nachfolger Ezio. Außerdem enthüllen wir, es habe über ein Jahr gedauert, bis das Starforce-geschützte Splinter Cell: Conviction geknackt worden sei. »Unglaublich!«, staunt Sören Diedrich, »ihr scheint das aus der Zukunft zu wissen (vielleicht per Anti-Animus?)«. Schließlich erscheint Splinter Cell: Conviction erst Ende April. Gemeint war Splinter Cell: Chaos Theory. Wer hat beides verbockt? Raten Sie: Der fehlgeleitete Verfasser ist ungefähr 1,70 Meter groß, trägt Eselsohren und zerrissene Kleider, und sein Nachname reimt sich auf »Tritt«.

Magazin: GameStar Interaktiv

Fieser Verzähler bei GameStar Interaktiv: »Wir präsentieren Platz 1 bis 3 der abscheulichen Mutanten«, verkünden wir, zeigen dann aber doch vier Einsendungen. »Ist ja verständlich, dass ihr die Zahl 4 nicht gerne seht«, feixt Philipp Rauter, »schließlich waren in der Ausgabe Spieleperlen wie das supertolle C&C 4 oder Der Planer 4.« Wer hat's verbockt? Raten Sie: Der faselige Wortschussler ist ungefähr 1,65 Meter groß (mit Hut!), trägt Eselsohren, zerrissene Kleider und eine Ascheschicht, und sein Nachname reimt sich auf »Redakteursverschnitt«.

Preview: Medal of Honor

Schmerzhafter Satz in der Preview zu Medal of Honor: »Die Spezialeinheit muss sich auch mit Geißeln auseinandersetzen«, behaupten wir in einer Bildunterschrift. Da klatscht's, aber keinen Beifall, zumindest nicht von Timo Tenberg: »Ich wusste noch nicht, dass es bei Spezialeinheiten so hart zugeht!« Nun ja, wahrscheinlich kümmert sich die Spezialeinheit doch eher um Geißeln als um Selbstquälungswerkzeuge. Aber wer hat die Bildunterschriften verfasst? Raten Sie: Der kaum zurechnungsfähige Schmierfink ist ungefähr 1,20 Meter groß, trägt Eselsohren, zerrissene Kleider, eine Ascheschicht und Geißelstriemen, und sein Nachname reimt sich auf »Weg damit!«.

❖ GameStar vermittelt seinen Lesern Informationen, die sie zur Meinungsbildung benötigen. Das bedeutet auch, in einem Artikel über den Ubisoft-Kopierschutz die Motive des Herstellers zu beleuchten und einzuordnen, nicht nur den Unmut eines Teils der Spieler wiederzugeben. Unser Report geht ausführlich auf die Nachteile des Systems, dessen Probleme und die User-Proteste ein, sogar wesentlich umfassender als auf die Ubisoft-Perspektive. Unseren Informationen nach waren die Server weder das ganze Wochenende lang nicht zu erreichen, noch waren alle Spieler betroffen. Sonst hätten wir es so geschrieben. Ein Artikel, der beide Seiten zu Wort kommen lässt, ist nicht automatisch geschönt. Sondern orientiert sich an der Realität, und die hat nun mal immer zwei Seiten.

Christian Schmidt

Sierra-Spiele

Das war noch Service!

❖ Ich gehöre mit meinen 35 Jahren sicher zu den älteren eurer Leser, bin jedoch den Spielen (und eurer Zeitschrift, von der ich seit der ersten Ausgabe nur ein Heft verpasst habe) treu geblieben. Die Reportagen über die vergessenen Klassiker aus Aus-

gabe 04/10 und der Bericht über die Emulatoren aus der aktuellen GameStar haben in mir wieder Erinnerungen geweckt. Mein erstes PC-Spiel war Larry 3, seinerzeit auf einem 386SX/16. Ich besitze es neben vielen anderen bis heute. Damals waren die Sierra-Adventures ein Muss für mich, insbesondere der Humor der Space-Quest-Reihe ist bis heute unübertroffen. Man konnte, wenn man Savegame-Dateien mit einem Editor geöffnet hat, Hinweise auf Inventory und Schauplätze finden. So habe ich entdeckt, dass man in Space Quest 4 per Zeitreise in Space Quest 3 gelangen konnte, habe aber nicht herausgefunden, wie es funktioniert. Da Internet und E-Mail damals noch nicht verfügbar waren, habe ich einen Brief an Sierra in die USA geschrieben und auch Antwort mit der (zugegeben simplen) Lösung bekommen, wie ihr auf dem beigefügten Scan erkennen könnt. Das persönliche Schreiben auf dem schicken Briefpapier war noch Kundenservice! Ich würde mich freuen, wenn ihr mal eine Reportage oder Hall of Fame über Space/Police/King's Quest oder sogar über die Dynamix-Adventures (Willy Beamish, Heart of China, Rise of the Dragon) bringen könntet.

Oliver Bauer



Dawn of War 2: »Seit einer Stunde steht der PC im Updatemodus. Na danke! Der Spieleabend ist gelaufen.«

❖ Schöne Spiele! Und auf jeden Fall Kandidaten für die Hall of Fame! *Daniel Matschijewsky*

Steam

Bitte warten ...

❖ Jetzt wollt ich eine Runde Dawn of War 2 spielen (und starte hierzu Steam). Doch anstatt einfach das Spiel starten zu können, erhalte ich für ganze zehn Minuten die Meldung »Download starting...«, ohne dass was passiert. Dann endlich ändert sich die Meldung auf »Updating«. Aber statt dass die Daten in einem Rutsch kommen, dümpelt der Download bei 40 KByte/s. Seit einer Stunde steht der PC im Updatemodus – jetzt bei 3 Prozent. Na danke! Der Spieleabend ist gelaufen. *Holger Wohlhüter*

Chance auf Gerechtigkeit, wenn es Unschuldige trifft. Deshalb, liebes GameStar-Team, bitte ich euch: Verfasst einen Artikel, startet eine Umfrage oder sprecht direkt mit den Valve-Chefs über dieses Problem. Bitte helft den zu Unrecht bestraften!

Bernhard Engelmann

❖ Wir die Rechtslage in diesem Fall aussieht, klären wir schon in dieser Ausgabe im Report »Die Rechte der Spieler« ab Seite 110. Wir werden Valve & Co. trotzdem noch einmal vertieft auf den Zahn fühlen. Wir halten Sie auf dem Laufenden, was dabei herauskommt. *Petra Schmitz*

USK

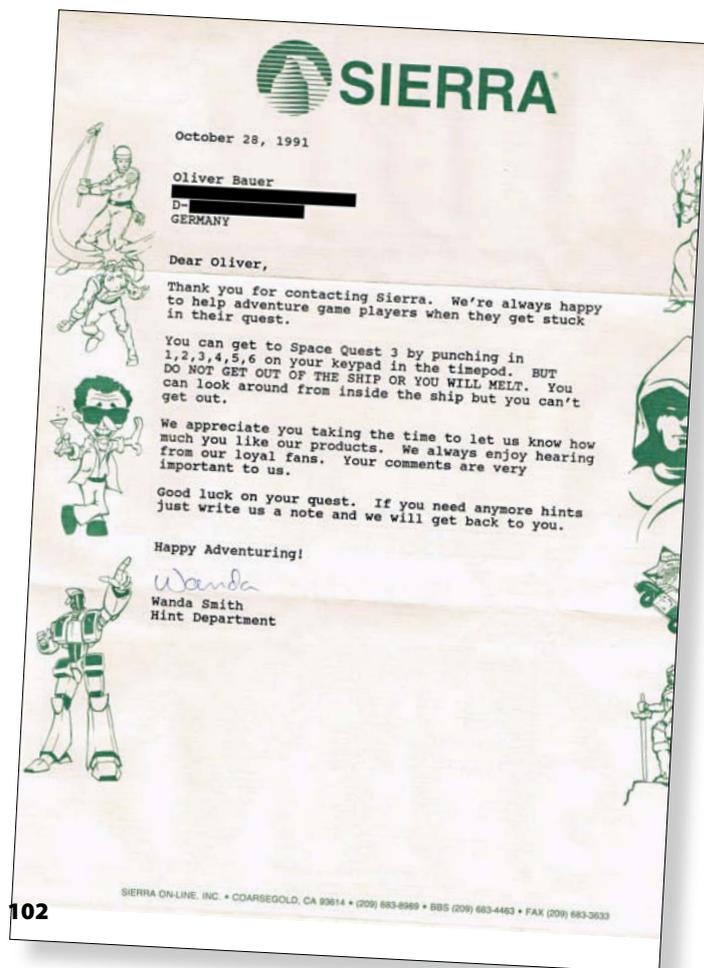
USK in Österreich?

❖ In der letzten Ausgabe habt ihr das Thema USK aufgegriffen. Darin sagt der USK-Chefprüfer Mark Brunner: »Es gibt deutsche und österreichische Gesetze, die verschieden sind.« Aber auch bei uns in Österreich prangt groß das USK-Siegel (neben dem PEGI-Siegel) auf den Spielepackungen. Ich dachte, es gibt eine Übereinkunft mit Österreich, dass das System gleich mitverwendet wird? Mir würde nichts einfallen, was der USK hier ähnlich käme. *Alexander Wentzel*

❖ Es gibt keine generelle Übereinkunft, dass die deutschen USK-Einstufungen auch für Österreich verpflichtend wären. Stattdessen gilt in Österreich das europäische PEGI-System. Einige Bundesländer orientieren sich unseres Wissens nach aber an der USK-Einstufung. Dass die USK-Logos auch in Österreich auf

Auf Lebenszeit gebannt

❖ Nach fünf Tagen Spielepause wegen meines Urlaubes wollte ich mir wieder eine Runde Counterstrike Source genehmigen. Als ich meinen Lieblingsserver betreten wollte, kam die Meldung: »Your connection to this secure server has been rejected. Because of past cheating violations, you have been banned from playing on all secure servers.« Jetzt bin ich auf Lebenszeit gebannt. Ich kann nie wieder mein Lieblingsspiel spielen, obwohl ich niemals online gecheated habe und das auch nie im Leben vorhatte. Nur weil ich ein einziges mal OFFLINE einen Cheat ausprobierte, um zu wissen, wie so etwas funktioniert, wurde ich ausgesperrt. Valve bannt OHNE jegliche Vorwarnung oder OHNE eine Möglichkeit, den Bann wieder zu lösen. Dabei gibt es keine



vielen Packungen zu finden sind, liegt in der Regel daran, dass die meisten Publisher aus Kostengründen für den deutschsprachigen Raum nur eine Packungsversion herstellen.

Christian Schmidt

Bitte Wendecover!

❖ Auch wenn ich damit vielleicht nicht auf den Zuspruch der breiten Masse treffe und es dem einen oder anderen übertrieben erscheinen mag, aber das riesige USK-Logo (ja, ich grabe dieses leidige Thema wieder aus) verschandelt auch weiterhin die heutzutage eh schon spärlichen Verpackungen. Dabei würde ein Blick zur Filmindustrie doch ausreichen: Abziehbare Aufkleber oder Wendecover in der Packung sind hier längst Standard. Warum also schaffen es die Träumer der Spieleindustrie nicht, ähnliche Alternativen anzubieten? Bin ich wirklich der einzige, der noch ein bisschen Wert auf das Aussehen seiner Spiele legt und diese auch gerne präsentiert?

Immanuel Janicki



USK-Zeichen: »Das riesige Logo verschandelt auch weiterhin die heutzutage eh schon spärlichen Verpackungen.«

Vorschau

Kein Test trotz Ankündigung?

❖ Auf der letzten Seite der Ausgabe 04/10 sah ich die Ankündigung zu einem Test von Splinter Cell: Conviction im nächsten Heft. Meine Vorfreude war riesig, da ich ein Splinter-Cell-Fan der ersten Stunde bin. Ein paar Tage später schnappte ich mir am Kiosk die frisch erschienene Ausgabe 05/10. Zu Hause kam dann die Enttäuschung: kein Splinter-Cell-Test! Was ist da los? Ich finde es sehr schade, dass ihr dazu kein Wort verloren habt.

Fabian Meister



Splinter Cell: Conviction: »Kein Splinter-Cell-Test! Was ist da los?«

❖ Ubisoft hat den Erscheinungstermin von Splinter Cell: Conviction einen halben Monat nach hinten verschoben; da war unser Heft schon im Druck. Gegen solche Terminänderungen der Hersteller sind wir leider nicht gefeit. Es tut uns sehr leid, wenn es Themen aus der Vorschau nicht ins Heft schaffen. Deshalb steht auf der Seite auch die Warnung: ohne Gewähr. *Michael Trier*

Spiel vs. Realität

Stalker beim Zahnarzt

❖ Ich habe die Leserbriefe zum Spielverhalten, das in die Realität rutscht, gelesen und mich daran erinnert, dass ich vor ein paar Jahren nach einer ausgiebigen Runde Stalker die Treppen im Treppenhaus meines Zahnarzts rückwärts hinaufgegangen bin, um zu gucken, was hinter dem nächsten Absatz lauert und »schussbereit« zu sein. Als ich oben angekommen war, kam ich mir selbst ein bisschen blöd vor! *Simon Krieger*

Runde zuende!

❖ Nach einer epischen Mammut-Session UFO: Enemy Unknown habe ich mich damals in der Schule dabei ertappt, wie ich auf den Gängen zwischen den Stunden stehen geblieben bin, weil ich dachte, meine Aktionspunkte wären verbraucht. *Tobias Nawarra*

Schöne Zeit

Humorvoll und doch ernst

❖ Vor zwei, fast drei Jahren lag eine GameStar-Ausgabe vor meinem Zimmer. Jack Carver zierte die Titelseite, und ich, ein langjähriger PC-Spieler, dachte mir: »Cool, da muss ich reinschauen!« Inzwischen wird jeden Monat die neuste Ausgabe am Kiosk geholt, und inzwischen kaufe ich fast nur noch Spiele, die

euer Magazin in seinen ausführlichen und humorvollen, aber doch stets ernstzunehmenden Tests empfiehlt. Ich gestehe, ich bin in GameStar verliebt. Danke für die tollen Stunden, die ich mit dem Lesen dieser Zeitung verbringen kann! *Konrad Claus*

Adieu, ihr Hefte!

❖ Es ist Zeit, sich zu trennen. Nein, nicht von euch, nur von euren gesammelten Werken. Seit 1998 haben sich die Ausgaben bei mir gestapelt. Nur schien dies

außer mir niemand zu würdigen. Sie mussten ein einsames Dasein fristen und verstaubten in meinem Schrank. Also habe ich 148 GameStar-Zeitschriften (inklusive ein paar WoW-Werken) entsorgt. Der Abschied schmerzte sehr, aber ich musste Rücksicht auf meine Platzverhältnisse in der Wohnung nehmen. Anbei nur noch ein kleines Foto meiner Ex-Sammlung. *Christian Dönges*

Eine Abonnentin mehr

❖ Jahrelang habe ich mir euer Heft von meinem Freund gepopst und die Buchstaben rausgelesen. Jetzt ist die Beziehung vorbei, und die Hefte sind auch fort. Was blieb mir anderes übrig, als die GameStar selbst zu abonnieren? Somit erhöhe ich die Anzahl der weiblichen Stammleser um eins. Ich bin übrigens auch eine von gefühlten drei Personen im ganzen Spieleuniversum, die das erste Alone in the Dark damals mit der Frau gespielt haben (ihr hattet vor längerer Zeit mal danach gefragt). *Ylva Spörle*



Die (ehemalige) **GameStar-Sammlung** unseres Lesers *Christian Dönges*.

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningner-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.: 01805 / 72 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 01805 / 72 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.