

# Leserbriefe

## Battlefield-Evolution

### Her mit Battlefield 3!

❖ Als ich eure Previews zu den drei neuen Teilen der Battlefield-Serie las, ist mir einiges sauer aufgestoßen. Zum Beispiel der Punkt, mehr Gelegenheitsspieler anzusprechen. Das mag wirtschaftlich eine sehr gute Idee sein, aber die Begründung, Hardcore-Spieler seien eine Minderheit, ist ungerne gerechtfertigt. Wer spielt denn heute noch Battlefield 2, fast vier Jahre nach seinem Erscheinen? Richtig: die Hardcore-Fans. So wie ich einige der Neuerungen verstanden habe, legt man das Spiel nun auf simpelste Ballebenen aus. Ich muss sagen, dass ich das ein bisschen traurig finde. Battlefield war neben Counterstrike ein Beispiel dafür, dass Shooter mehr sein können als nur stupides Abballern. Ich bin der Meinung, DICE hätte die Ressourcen sparen und gleich mit Battlefield 3 anfangen sollen.

*Tobias Herrmann*

❖ Electronic Arts verbreitert die Marke Battlefield, was aber nicht zwangsläufig bedeutet, dass die alten Fans nun außen vor bleiben. Wir sind sehr sicher, dass sich Battlefield 3 bereits in der Entwicklung befindet.

*Petra Schmitz*

## Anno 1404

### Kein Multiplayer

❖ Im Artikel zu Anno 1404 schreibt ihr, dass es »definitiv«

einen Multiplayer-Modus geben wird. Das hat sich nun leider als Halbwahrheit herausgestellt. Related Designs schreibt im Ubisoft-Forum, dass für das Hauptspiel kein Multiplayer-Modus geplant sei. Ein Addon soll den Mehrspieler-Part später nachliefern.

*Johannes Daube*

❖ Da habe ich mich tatsächlich zu weit aus dem Fenster gelehnt. »Wir sagen noch nichts zum Multiplayer-Modus«, erklärte mir Related Designs; deshalb und wegen dem derzeit laufenden Beta-Test, den Indizien für Community-Funktionen (Endlosspiel-Punkte) und der Tatsache, dass der Vorgänger einen Multiplayer-Modus hatte, war ich felsenfest davon überzeugt, dass es einen geben wird. Auch wenn ich's besser gefunden hätte, wenn Entwickler und Publisher hier von Anfang an mit offenen Karten gespielt hätten: Der Fehler geht ganz klar auf meine Kappe. Sorry!

*Heiko Klinge*

## Online-Aktivierungen

### Bessere Shareware-Demo

❖ Ein großes Lob und Dankeschön für eure Hinweise bei Spielen, die eine Online-Aktivierung erfordern. Die Warnung ist enorm hilfreich für Spieler wie mich, die sich nicht für 50 Euro mit einer besseren Shareware-Demo übers Ohr hauen lassen wollen. Die Erneuerung der Aktivierungen ist dank Hotline-Kosten nämlich erfahrungsgemäß meist teurer, als

das Spiel gleich ein zweites Mal zu kaufen, und wann sich die Spiele gar nicht mehr aktivieren lassen, ist sowieso nur eine Frage der Zeit.

*Daniel Saner*

❖ Die Kosten für Hotlines wiegen ganz sicher nicht den Preis für ein zweites Spiel auf, und nur die wenigsten Käufer werden je zum Hörer greifen müssen. Zudem zeigt die Vergangenheit, dass die Hersteller den Aktivierungszwang nach dem Ende der Handels-Lebensdauer ihrer Spiele mit einem Patch entfernen. Das ist zumindest ein löblicher (wenn auch später) Service, der in Zukunft hoffentlich zum Standard wird.

*Fabian Siegmund*

### Bitte klare Piktogramme!

❖ Warum schafft es die Spieleindustrie nicht, einheitliche Standards zu setzen? Als Verbraucher muss ich eine Lupe dabei haben, um auf der Verpackung zu erkennen, ob ich mich online registrieren muss oder nicht. Ein klares Piktogramm wie bei der Alterfreigabe wäre hier hilfreich. Beim Kauf aktueller Computerspiele ist der Verbraucher noch nie so alleine gelassen worden wie heute.

*Frank Schmidt*

❖ Das ist nicht ganz falsch – aber auch einer der Gründe, warum es Zeitschriften wie GameStar gibt. Wir stehen Spielern bei allen Aspekten der Frage »Was soll ich kaufen?« zur Seite. *Michael Trier*



## Steam

### Plötzlich deutsch

❖ Schön zu hören, dass ich mit meinem Ärger über den Sprachzwang bei Steam nicht allein bin. Ich habe meine negativen Erfahrungen mit Dark Messiah of Might and Magic gemacht. Bei der ersten Installation konnte ich das Spiel noch manuell auf Englisch installieren. Bei einer Neuinstallation ein halbes Jahr später bekam ich auf einmal nur noch die deutschen Inhalte. Was soll der Blödsinn? Es ist meine Entscheidung, in welcher Sprache ich ein Spiel erleben möchte! Jeden billigen DVD-Film aus dem Supermarkt kann ich auf Wunsch im O-Ton anschauen. Wo ist dann das Problem bei Millionenprojekten wie großen PC-Spielen?

*Manuel Britsch*

### Steam nur auf C:?

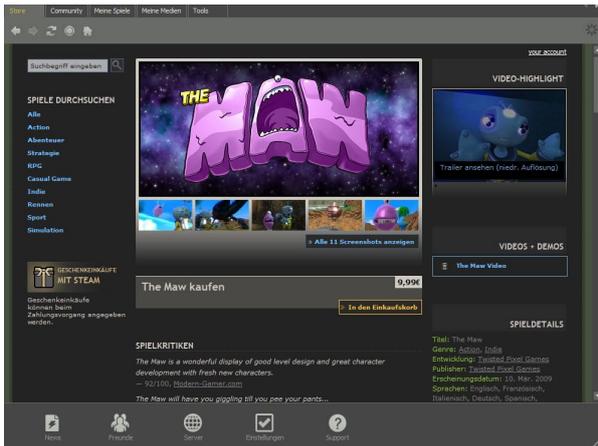
❖ Nach längerem Überlegen habe ich mir ein Spiel gekauft, das zur Freischaltung Steam benötigt. Dass man sich online registrieren muss, steht erstens auf der Verpackung, zweitens habt ihr es in euren Bewertungen immer erwähnt. Was dagegen we-



**Battlefield 1943:** »Wer spielt denn heute noch Battlefield 2, fast vier Jahre nach dem Erscheinen? Richtig: die Hardcore-Fans! DICE hätte mit Battlefield 3 starten sollen.«



**Anno 1404:** »Entgegen eurer Aussage ist für Anno 1404 kein Multiplayer-Modus geplant, sondern soll erst später mit einem Addon nachgeliefert werden.«



**Steam:** »Jeden billigen DVD-Film aus dem Supermarkt kann ich auf Wunsch im O-Ton anschauen. Wo ist dann das Problem bei Millionenprojekten wie großen PC-Spielen?«

der auf der Box noch in euren Artikeln steht, ist die Tatsache, dass ich das Installationsverzeichnis für das Spiel nicht bestimmen kann. Es landet immer auf der gleichen Platte wie Steam, bei mir Laufwerk C. Da ich C: nur für das Betriebssystem benutze und die Festplatte größtenteils auch nur dafür ausgelegt ist, kann ich das Spiel nicht installieren.

*Martin Lechner*

❖ Stimmt, das ist eine Unsitte von Steam. Um eine andere Festplatte zu nutzen, müssen Sie den Steam-Ordner von Hand umziehen. Kopieren Sie schlicht das gesamte Installationsverzeichnis um. Dann starten Sie Steam neu. Sollte das nicht funktionieren, legen Sie eine Sicherheitskopie des Unterordners »SteamApps« an. Dann deinstallieren Sie Steam und installieren es auf einer anderen Platte neu. Kopieren Sie den gesicherten Ordner in das neue Installationsverzeichnis.

*Daniel Matschijewsky*

## Download-Versionen

### Wo bleibt der Nachlass?

❖ Ich wundere mich immer wieder, warum der Download-Vertrieb von Spielen nicht deutliche Konsequenzen für die Preispolitik hat. Die Publisher sparen die Kosten für die Verpackung, das Pressen der CDs, die Lagerhaltung, die Händlermarge usw. Dass diese Ersparnis nicht an die Kunden weitergegeben wird, finde ich eine Unverschämtheit. Wenn ein Download nur läppische 5 Euro weniger kostet als die DVD-Version, die sich auch im Regal gut macht und womöglich sogar weiterverkauft wer-

den kann, ist das absolut nicht nachvollziehbar.

Der Trend weg von »harten Medien« wie DVDs hin zu Online-Lösungen ist wohl nicht aufzuhalten und erscheint zudem logisch. Dass Publisher hier aber ohne mit der Wimper zu zucken »kalte Margen« einstreichen, bringt mich auf die Palme. Bestes Negativbeispiel ist der EA-Store: Hier kostet der Fußball Manager 2009 als Download stolze 54,99 Euro. Bei Amazon gibt's die DVD-Version für 49,95 Euro – dreister geht's wohl kaum.

*David Brandstädter*

❖ Wir haben mal bei Electronic Arts nachgefragt. Für den hohen Preis im EA-Shop gibt es einen recht einleuchtenden Grund: EA hält sich schlicht an die haus-eigene Preisempfehlung. »Alles andere wäre sehr unglaubwürdig«, sagt der Pressesprecher Martin Lorber. Zudem stünden den unbestrittenen Ersparnissen neue Kosten gegenüber, darunter »die Bereitstellung der Download-Möglichkeit für bis zu fünf Jahre, der Kundenservice, das Pflegen des Online-Shops«. Auch wenn das alles zutrifft: Wir halten die Download-Preise derzeit für zu hoch. Wir gehen davon aus, dass sie in Zukunft in dem Maße sinken werden, in dem dieser Vertriebsweg und damit die Konkurrenz zwischen verschiedenen Anbietern wächst.

*Christian Schmidt*

## Xbox-Werbung

### Deplatziert und überflüssig

❖ Die von euch gestartete Leserumfrage zum Thema »Konsolen-

## Fehler!

»Heureka!«, schallt es regelmäßig aus der Kellerwerkstatt unseres Chefredakteurs Michael, wenn der versponnene Alte mal wieder den Hubschrauber erfunden, eine lächelnde Schönheit in Öl gemalt oder Schnittbilder der menschlichen Anatomie hingetuschelt hat. »Heureka!«, krächzte es auch neulich wieder durch die Gänge: Michael hatte das E-Mail-Postfach [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) entdeckt, an das GameStar-Leser im Heft gefundene Fehler melden. »Da muss man doch was tun!«, postulierte das grübelnde Genie prompt, klopfte und sägte drei Nächte lang im Souterrain und trat schließlich mit einem rüsselähnlichen Beutelgerät vor die Mannschaft: »Heureka, Gesindel: der Fehlerschnüffler!« Angst schlich in die Reihen der Redakteure.

### Report: [zensiert!]

Rasselnd und schnaubend wühlt sich der Fehlerschnüffler durch die Hosentaschen eines rotwangigen Daniel Matschijewsky, saugt sich schließlich mit schrillum Fiepen an einem Gegenstand fest, der sich nach der Bergung als pelzig-brauner Matschhaufen erweist. Die Laboranalyse bringt Klarheit: Das Gebilde war mal eine Kiwi, vor Urzeiten in der Tiefe der Gesäßtaschen vergessen. Der Südfrüchte-Alarm ist schnell auf eine Zeile Matschijewskys im Zensur-Report zurückgeführt, in dem er Australien als »Land der Kängurus und Kiwis« beschreibt. Dabei gibt's Kiwis nur auf Neuseeland! Gerade will Chef-Michael zum aus Nagelresten zusammengeschnittenen Bestraf-O-Maten greifen, da dämmert unterm Rauschehaar ein unangenehmer Gedanke: Die Kiwis auf Neuseeland sind doch Vögel – warum schlägt der Fehlerschnüffler dann bei Obst an? Stimmt mit der Maschine am Ende etwas nicht?

### Hardware: Antec Sonata Elite

Heftig drängt der Fehlerschnüffler in Richtung Hardware-Testbüros und schnuppert sich unter anschwellendem Rattern an den Praktikanten Fabian Lein heran, wühlt sich dann aber in einer überraschenden Wendung in einen Berg von Verpackungskartons, unter dem neugierige Redakteure einen längst vergessenen Wandschrank entdecken. Darin findet sich zu allseitigem Erstaunen ein fröhlich murrender Leser, der beim Tag der offenen Tür 2003 in den GameStar-Büros vergessen worden war: eine Sackgasse. Also führt die Spur zurück zu Fabian Lein und seinem Test des Gehäuses Antec Sonata Elite. »Maße: Laser (4.000 dpi)«, heißt es dort im Wertungskasten. »Hm ... Laser!«, durchzuckt es das labile Erfindergenie des GameStar-Chefs Trier, schon kritzelt seine Hand Kreideformeln auf Wand und Redakteurspullover. Da blitzt die Erkenntnis auf: Was hat ein Leser mit einem Laser zu tun? Muss man etwa an der Unfehlbarkeit des Schnüffelapparates zweifeln ...?

### Report: [zensiert!]

Schier rasend vor mechanischem Tatendrang fetzt die Fehlersuchmaschine zu Petra Schmitz, hämmert mehrmals gegen die unterste Schreibtischschublade – und die mit einem Aufschrei davor hechtende Redakteurin. Allem Gekreische zum Trotz wird die Lade aufgebrochen. Zum Vorschein kommt ein rosa Spandex-Kleidchen, in den Augen der Anwesenden glimmt eine Ahnung: Das ist doch das Kostüm von Phantasmagoria, der rotzigen Superheldin, die Bankräuber anpöbelt und Autodieben Kaugummi unter den Sitz klebt! Aufschlussreich – aber wo ist der Fehler? Die in Tränen aufgelöste Ertappte ist offensichtlich untadelig, warum aber kichert ausgerechnet der Matschijewsky so in sich hinein? Ein mehrstündiges Verhör bringt die Antwort: Daniel hatte in seinem Zensur-Report das Gruselspiel Phantasmagoria erwähnt, aber aus Versehen das Bild des zweiten Teils abgedruckt. Ein klarer Fehler! Ebenso klar: Des Chefs ingenieures Schnüffelteil ist schwer irreführend, die Investigation muss abgebrochen werden. Der geknickte Bastler schleicht zurück ans Reißbrett und sinniert über seine schadhafte Apparatur, nur kurz unterbrochen gegen Mitternacht, als eine Frau in Rosa auftaucht und ihn mehrere Minuten lang beschimpft.

Rubrik in GameStar?« ist zum Glück verneint worden und hat es damit nicht ins Heft geschafft. Doch was sehe ich, als ich die Previews durchblättere: »Halo Wars, ONLY FOR XBOX 360!« Diese deplatzierte Werbung ist mit sechs Seiten absolute Platzverschwendung.

*Alexander Horlamus*

❖ Eine Konsolenrubrik, da haben uns die Leser-Rückmeldungen den Rücken gestärkt, wird es in GameStar nicht geben. Wir können es den Herstel-



»Diese deplatzierte Werbung ist mit sechs Seiten absolute Platzverschwendung.«

## So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto: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](mailto:tech@gamestar.de)

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto: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](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

lern aber nicht verübeln, wenn sie stattdessen Werbung bei uns schalten. An sich ist die Idee naheliegend: In Konsolenmagazinen wird sowieso über Halo Wars berichtet, warum also nicht über GameStar auch andere Spielerkreise ansprechen? Uns stört Konsolenwerbung nicht. Wie sehen Sie das? *Michael Trier*

### WoW-Langeweile

#### Nur aufhören will keiner

☞ Ich kann Daniel Juhasz und seinem Leserbrief über World of Warcraft nur Recht geben. Auch ich erlebte es immer wieder, dass die meisten Mitspieler nur noch aus Gewohnheit World of Warcraft einschalten. Wenn man dann noch im Teamspeak hört, wie schlecht einige überhaupt drauf sind (»Blöde Farmerei!«, » Schon wieder muss ich einen Twink hochziehen«), dann merkt man erst, wie tief der Frust sitzt. Nur aufhören will so gut wie keiner. Ich bin Ende 2008 ausgestiegen (war nicht einfach nach fast vier Jahren) und erfreue mich seitdem mit den besten Solo-Spielen. Nur ein Online-Rollenspiel muss ich erst mal nicht mehr haben, denn zu schnell gerät man in das vom Hersteller gebaute Hamsterrad hinein. *Sebastian Stehl*

#### Wie eine Beziehung

☞ In meinen Augen ist World of Warcraft wie eine Beziehung. Erst ist es wie Liebe auf den ersten Blick, irgendwann ärgert man sich über das Spiel, vielleicht fasst man es zwei Tage (oder zwei Stunden) lang nicht an, danach gewöhnt man sich mit der Zeit daran, dass das Spiel auch Fehler

haben kann. Und irgendwann ist es eine Gewohnheit. *Sinan Toykun (REcod)*

### Gewalt in WoW

#### Falsche Information

☞ Zum Leserbrief von Alexander Klös »Gewalt in World of Warcraft« habt ihr angemerkt: »Die Sachverhalte, die Alexander schildert, stammen aus den Quests für den Todesritter, der bösen neuen Charakterklasse in Wrath of the Lich King.« Das stimmt so nicht. In der Zone Dragonblight wird der Folterknecht per glühenden Hufeisen gefoltert (Ähnliches in der Borean Tundra), das Zerstückeln von Leichen finden wir im Howling Fjord bei Skorn, die verpestete Bevölkerung wird nördlich von New Agamand per Abomination »gesprengt«. Möglich, dass ähnliche Quests im Todesritter-Startge-

biet vorkommen, allerdings ist der Questinhalt für alle Klassen zugänglich, nicht nur für die »böse« Klasse des Todesritters.

*Georg Amlacher*

☞ Georg hat Recht. Unsere Anmerkung ist damit hinfällig, was Alexanders Vorbehalte gegen die Gewaltinhalte in World of Warcraft noch verstärken dürfte.

*Christian Schmidt*

### Breitbild

#### Unbequemes Arbeiten

☞ Im Hardware-Teil dieser Ausgabe musste ich lesen, was ich sowieso schon ahnte: 2009 werden 4:3-Monitore verschwinden, das Breitbild hat sich durchgesetzt. Vor einiger Zeit war ich auf der Suche nach einem 19-Zoll 4:3-Bildschirm und habe ihn auch gefunden, aber der Weg war steinig. Ich kann es nicht nachvollziehen, dass sich Breitbildformate einer derartigen Beliebtheit erfreuen. Ein breites Format bietet für mich nur Nachteile: Es benötigt viel Platz, und es ist unangenehm, damit zu arbeiten. Vor einem PC-Monitor sitzt man gewöhnlich näher als vor einem Fernseher.

*Franz Schug*

☞ Monitore werden seit Jahren immer größer, unabhängig vom Bildformat; daran ist also nicht allein 16:9 schuld. Das Breitbildformat ist tatsächlich aber auch ergonomischer, weil es dem Blickfeld des menschlichen Auges viel näher kommt als das hohe 4:3-Format. PC-Monitore nutzen anstelle

des 16:9-Seitenverhältnisses häufig 16:10, um mehr Platz beim Arbeiten zu schaffen. Beim Spielen und Filmeschauen passt das Breitbildformat ebenfalls besser, finden wir.

*Daniel Visarius*

### Dawn of War 2

#### Getrennte Wertungen

☞ Euer Test zu Dawn of War 2 hat mir sehr gut gefallen, die Kritikpunkte sind gerechtfertigt und die Wertung nachvollziehbar. Dennoch offenbart dieses Spiel eine Schwäche eures Wertungssystems: Wie schon bei den letzten Dawn-of-War-Erweiterungen wäre die Wertung wohl besser ausgefallen, wenn nur der Multiplayer-Part bewertet worden wäre, da sich die meisten Kritikpunkte auf den Singleplayer-Teil beziehen. Die Entwickler wurden also quasi dafür bestraft, dass sie sich die Mühe gemacht haben, noch einen Singleplayer-Teil hinzuzufügen. Deshalb mein Vorschlag: Bewertet Multiplayer und Singleplayer unabhängig voneinander mit einer kompletten Wertung (nicht nur die jetzige Multiplayer-Note). *Joachim Kupperts*

☞ Wir müssen vor jedem Test entscheiden, ob wir das Spiel als Solo- oder als Multiplayer-Programm beurteilen. Manchmal ist das eindeutig, etwa bei der Battlefield-Serie, manchmal zwiespältig. Wir halten Dawn of War 2 für ein Spiel mit einer so starken Solo-Komponente, dass wir es als Solo-Spiel gewertet haben. Das hat nichts mit Bestrafung zu tun. Wenn die



Dawn of War 2: »Die Entwickler wurden dafür bestraft, dass sie sich die Mühe gemacht haben, einen Singleplayer-Teil hinzuzufügen.«

Entwickler einen ausgefeilten Solo-Part bauen, dann müssen sie es akzeptieren, dass dessen Qualität bewertet wird. Das führt zu dem scheinbaren Paradoxon, dass ein abgespecktes Dawn of War 2 ohne Solo-Kampagne eine höhere Wertung bekommen hätte. Allerdings spräche es als reiner Multiplayer-Titel auch wesentlich weniger Käufer an. Die Entwickler bauen Solo-Kampagnen nicht aus Freundlichkeit ein, sondern aus geschäftlichem Kalkül. Über die Option einer zweiten Wertung denken wir nach. Diskutieren Sie mit uns auf GameStar.de: ▶ **Quicklink 6046.** *Michael Graf*

**Football Manager Live**

**Alles wegen Heiko**  
 ❖ Nach eurem Bericht über den Football Manager Live war ich sehr interessiert. Wie Heiko Klinge schrieb, bedarf es einer langen Einarbeitungszeit. Doch jetzt, wo ich meinen ersten Star

in der Mannschaft habe, spielt es sich wie von selbst.  
**Was ich aber viel erstaunlicher finde:** Ich habe in kurzer Zeit mit mehreren deutschen Spielern gesprochen. Alle haben Anfang März mit dem Spiel angefangen. Nach direkter Befragung stellte sich heraus: Alle hatten Heiko Klinges Bericht zum Spiel gelesen, niemand kannte es vorher. Ich finde, das ist ein eindrucksvoller Beweis für die Wirkung von GameStar. *Daniel Günther*

**Du oder Sie?**

**Schreckliches Siezen!**  
 ❖ Ich möchte euch nach langer Zeit des Lesens jetzt endlich das »Du« anbieten. Ich finde es ehrlich gesagt schrecklich, als GameStar-Leser gesiezt zu werden!  
*Benjamin Siebern (26)*

❖ Wir schlagen gerne ein: Benjamin und wir sind nun per du! Aber nur privat. Im Heft bleiben wir beim Sie. GameStar hat einen Anspruch

auf Seriosität und Qualität, zu dem das ernsthafte Sie besser passt als ein vertrauliches Du. *Michael Trier*

**Rückblick-Videos**

**Ins Herz der Leser**  
 ❖ Seit geraumer Zeit will ich euch danken für das Rückblicks-Video, zuletzt auf die Ausgabe 04/99. Noch nie hat ein Video so viel über euch verraten wie dieses. Immer sagt es mir, wer »meine« Spiele wie einschätzt, und das will ich schon wissen. Wer noch nie eine GameStar in der Hand hielt, danach abonniert er sie. Wunderbar, wie Petra im Video zu Ausgabe 03/99 Michael fragt: »Soll ich die Klappe halten...?« So schleicht sich ein Magazin ins Herz der Leser!  
*Rainer Welzel*

❖ Danke für das Lob! Wir alle im GameStar-Team arbeiten echt gern zusammen, und ich glaube, das merkt man. Und jetzt halt' ich die Klappe.  
*Petra Schmitz*



Rückblick-Video auf der GameStar-DVD: »Soll ich die Klappe halten?«

# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Redaktions-Rollenspiel«

In der letzten Ausgabe hatten wir Sie gebeten, einen Rollenspiel-Charakterbogen zu Ihrem Lieblingsredakteur auszufüllen. Die einfallreichsten Ergebnisse sehen Sie auf dieser Seite. Wir bedanken uns bei

den fleißigen Teilnehmern; wie immer dürfen sich die Schöpfer der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Webseite unter ▶ **Quicklink: 5299.**

**1**

**2**

**3**

**Die nächste Aufgabe**

Passend zur Jahreszeit dreht sich die Aufgabe zum kommenden Heft ums Osterfest. Lassen Sie sich von Meister Lampe inspirieren: Bemalen Sie ausgeblasene Eier mit GameStar- und Spielemotiven, ziehen Sie Sam Fischer das Hasenkostüm an oder schicken Sie Miss Croft auf Geschenkejagd! Mit einer Festtradition sollten Sie dabei allerdings brechen und Ihre Werke (oder die Fotos davon) nicht etwa verstecken, sondern unter dem Stichwort »Ostern« an die GameStar-Redaktion schicken.



**Einsendeschluss: 13. April.** Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer Postadresse.

**Entweder per Post:**  
 IDG Entertainment Media GmbH  
 GameStar Interaktiv  
 Lyonel-Feiningen-Straße 26  
 80807 München

**Oder per E-Mail an:**  
 interaktiv@gamestar.de  
 Betreff: »Ostern«

- 1** von Brian Heath
- 2** von Falk Lautenbach
- 3** von Philipp Lessing