Leserbriefe

Killerspiel-Debatte

Bevormundung als Reflex

Nun wird er wieder laut, der Ruf nach dem Verbot der unsäglichen »Killerspiele«. Ich begrüße die herausragende Aufklärungsarbeit der GameStar in diesem Zusammenhang sehr. Wieder einmal erschließt sich einem, wie armselig populistisch Politik doch funktioniert.

Es gibt Software, die nicht in Kinderhände gehört, das ist überhaupt keine Frage. Ich habe selbst einen vierjährigen Sohn und möchte sicher nicht, dass an seiner zukünftigen Schule auch nur etwas annähernd Ähnliches geschieht. Aber ich möchte auch nicht, dass er in einer Gesellschaft aufwächst, in der Bevormundung der einzige Reflex ist, Probleme zu lösen. Übrigens lässt sich bereits in Kindergärten seiner Altersklasse beobachten, dass es einzelne Jungs gibt, die nur Gewalt als Konfliktlösung kennen. *Dr. Michael Deinert*

Mobbing und Ausgrenzung

Ich habe viele Jahre in der Gastronomie gearbeitet und dort mitbekommen, wie manche Jugendliche miteinander umgehen. Mobbing, Unterdrückung, Abneigung und Ausgrenzung einzelner gibt es überall in unserem Land. Man nehme nur als Beispiel die Handy-Videos, in denen mehrere Schüler einen anderen quälen. Das ist meiner Meinung nach der Hauptgrund dafür, dass jemand keinen Ausweg mehr findet, und das liegt an der Gesellschaft insgesamt und nicht nur an PC-Spielen oder Filmen. *Wolfgang Veser*

Wollen wir das?

Seit dem Amoklauf in Winnenden ist die Diskussion um Gewalt in Spielen ja wieder mal aufgeflammt. Und ich muss sagen, dass sich auch mir inzwischen bohrende Fragen stellen.

Natürlich ist es klar, dass Spiele an sich nicht direkt zu Amokläufen führen, aber mir fällt auf, dass unsere Gesellschaft und insbesondere die »Jugendkultur« Gewalt als immer alltäglicher wahrnimmt. Zum Beispiel war mir bis vor Kurzem nicht bewusst, dass es einen erschreckend großen Markt für »goth novels« für Teenager gibt, die nicht mit expliziter Gewaltbeschreibung sparen. Horrorfilme mit heftigsten Gewaltszenen (The Hostel, Saw V) sind bei Jugendlichen als »absolut cool« und angesagt bekannt. Nimmt man die zahlreichen expliziten Shooter dazu, ergibt sich ein Bild einer zukünftigen Gesellschaft, die mehr und mehr abgestumpft ist, was die Wahrnehmung von Gewalt angeht. Da stellt sich mir schon die Frage: Wollen wir wirklich dorthin?

Selbstverständlich ist mir klar, dass die sozialen Grundprobleme nicht durch Verbote und Einschränkungen der Unterhaltungsindustrie behoben werden. Aber langsam frage ich mich schon: Sind es uns manche »Unterhaltungs«-Produkte wirklich wert, mit diesen schrecklichen Symptomen (wie Amokläufe) zu leben? Irgendwie bekomme ich das Gefühl, dass ich auf meine Freiheit auf Gewaltfilme, -bücher und -spiele gerne verzichten könnte, wenn dadurch Menschen am Leben blieben. *Christian Kupsch*

Blumenpflück-Simulator 2014

Vielleicht wird es einmal soweit kommen, dass nur mehr Spiele wie ein Blumenpflück-Simulator 2014 verbreitet werden dürfen, dass Spritzpistolen wegen ihres realistischen Waffenhandlings und Schneeballschlachten wegen ihrer Konditionierung zu Headshots verboten werden. Aber wenn es dann noch immer Amokläufe gibt, werden wohl alle erkennen müssen, dass permanent mobbende Mitschüler, Lehrer, die dies uninteressiert mitansehen und Politiker, welche einen Schulpsychologen für 12.000 Schüler abstellen und 18jährige legal an Waffen kommen lassen, sehr viel mehr Blut an ihren Händen haben als alle »Killerspielproduzenten« zusammen. *Wolfgang Matzer*

Organisierte Spieler

Der Amoklauf von Winnenden hat eines wieder deutlich gezeigt: Eine solche Tragödie in Worte zu fassen ist schwer, eine solche Tat zu verstehen ist noch schwerer. Dennoch möchte ich mich bei euch bedanken, dass ihr es trotzdem verstanden habt, das Thema so aufzuarbeiten, wie es für eine Redaktion in eurem Arbeitsfeld kaum zu erwarten ist.

Während der gesamten Diskussion der letzten Wochen fiel mir auf, dass es für Computerspieler anscheinend kein Gremium gibt, das deren Interessen in einer Weise vertritt, wie es z.B. der »Bund deutscher Sportschützen« für Schützen tut. Ich hoffe, ihr könnt mir bei der Suche nach einer übergreifenden, deutschlandweit arbeitenden Institution weiterhelfen, da ich glaube, dass es an der Zeit ist, aktiv zu werden. Um meinem Hobby auch in Zukunft nachgehen zu können, würde ich gerne unterstützend tätig werden und durch einen Beitritt ganz klar Stellung beziehen: Ja, ich spiele Computerspiele, und es macht mir Spaß! Ja, es ist mein Hobby, über welches uninformierte Politiker laienhafte bis falsche Erklärungen abgeben und zweifelhafte Verbote fordern. Und: Nein, ich bin nicht bereit, das weiterhin tatenlos hinzunehmen. *Christian Duwe*

Es gibt in Deutschland keine zentrale Interessensvertretung von Computerspielern. Die deutschen Spielehersteller sind in den Branchenverbänden BIU (Publisher) und GAME (Entwickler) zusammengeschlossen, die hauptsächlich wirtschaftliche Lobbyarbeit betreiben. Sie bieten keine Privatmitgliedschaften an. Bislang existieren hauptsächlich einzelne Initiativen oder engagierte Privataktionen wie die Petition des GGF-Clans (▸ **Quicklink: 6120**). *Christian Schmidt*

Empire Total War

Warten auf den Patch

»Und wie sehen Ihre Pläne für die nächsten Wochen und Monate aus?«, fragt eine ganzseitige Anzeige in der aktuellen GameStar für Empire, welches nach eurer Ansicht das beste Total War aller Zeiten ist. Mein Plan für die nächsten Wochen ist, auf einen Patch zu warten, der die Ladezeiten, Wegfindung und vor allem die Kampagnen-, Diplomatie- und Schlachten-KI auf ein Niveau bringt, das mich die ewig gleichen Einheitentypen und das Weglassen der sinnvollen Medieval-2-Elemente wie steuerbare Verstärkungsarmeen vergessen lässt. Ich spiele die Total-War-Reihe seit Shogun, und für mich ist Empire der enttäuschendste Teil der Serie. Eine Enttäuschung auf hohem Niveau zwar, aber dennoch im gegenwärtigen Zustand eine Enttäuschung.

Dominik Rau

Hintergründe zu den Anlaufschwierigkeiten von Empire ha-

Empire: »Ich spiele Total War seit Shogun, für mich ist Empire der enttäuschendste Serienteil.«

ben wir in einem Report zusammengetragen. Sie finden ihn ein paar Seiten weiter. *Michael Graf*

Ein Handbuch fehlt!

Ein Handbuch ist bei Empire de facto nicht vorhanden. All das, was der beigelegte »Handzettel« beinhaltet, ist entweder offensichtlich, oder man hätte es nach fünf Minuten Spielzeit auch selbst herausbekommen. Es fehlen eine Einheiten-Übersicht, ein Gebäudebaum, eine Erklärung der Einheiten-Statuswerte und vieles mehr, was ein Handbuch ausmacht. Heroes of Might & Magic 3 zum Beispiel hatte ein fantastisches Handbuch, der Empire beiliegende Handzettel hingegen ist vollkommen verzichtbar.

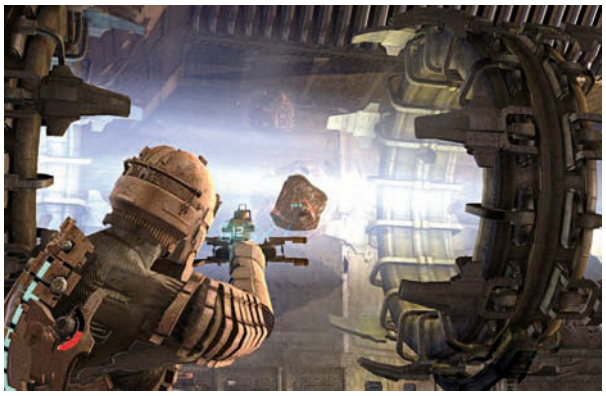
Auch wenn ich mir keine Spiele kopieren würde: Das Original, das ich kaufe, sollte einer Raubkopie zumindest etwas voraus haben. Damit ich mir nicht ganz so blöde vorkomme, wenn mich die Kellerkinder von nebenan auslachen, weil sie mich mit einem Original unter dem Arm erblicken. *Max Credé*

Tastaturbelegung

Bitte mit angeben

Ich fände es super, wenn in Testberichten zu Spielen auch erwähnt wird, ob es möglich ist, die Tasten im Spiel frei zu belegen. Zum Beispiel war es in Dead Space nicht möglich. So bin ich immer gegen Wände gelaufen und kam mit der Steuerung gar nicht zurecht. Letztlich habe ich das Spiel wieder verkauft. *Sabine Frank*

Unsere Redakteure sind angehalten, die Tastaturbelegung zu überprüfen, denn die Steuerung nicht anpassen zu können ist ein klarer Kritikpunkt und kann zu einem Wertungsabzug in der Kategorie »Bedienung« führen. Wenn uns ein Spiel durchs Raster rutscht – so wie es bei Dead Space passiert ist –, dann ist das sehr ärgerlich. Wir entschuldigen uns dafür! *Michael Trier*



Dead Space: »Ich kam mit der Tastatursteuerung gar nicht zurecht.«

Doppelmoral

Unverständnis gegenüber WoW

Mir fällt auf, dass in euren Leserbriefen und im GameStar.de-Forum immer wieder Leser World of Warcraft angreifen. Diese Doppelmoral finde ich erbärmlich. Diese Spieler verhalten sich genauso wie die Politiker, über deren »Killerspiele«-Hass sie klagen: Mit Unverständnis stempeln sie WoW-Spieler als doof oder süchtig ab. Wenn ich lesen muss, wie das Spiel und die Spieler von WoW heruntergemacht werden, dann wird mir schlecht. *Jens Salomo*

Ein ausgesprochen erfolgreiches Spiel wie World of Warcraft zieht automatisch Skepsis, Unverständnis und Vorurteile an. Wir halten nichts von ahnungslosem Genörgel, wohl aber von sinnvoller Diskussion. Die WoW-Spieler (genau wie alle anderen) sollten sich nicht zu schade sein, ihr Hobby zu erklären. Und einfach über dummen Angriffen zu stehen. *Fabian Siegismund*

Konsolenwerbung

Besser als Handy-Bildchen

Ich kann Alexander Horlamus' Kritik an der Xbox-Anzeige im Heft nicht verstehen. Als langjähriger Abonnent kann ich mich noch zu gut an die Sex-Handywerbung erinnern, die ja zum Glück verbannt wurde. Wie kann man im Vergleich damit eine Werbung für Halo Wars für Platzverschwendung halten? In Fernsehzeitschriften wird auch nicht nur für Fernseher, Serien und Filme geworben. *Lukas Weiss*

Kein Raum für Konsolen

Ich muss dem Kommentar von Michael Trier widersprechen, der sich durch Konsolenwerbung »nicht gestört« fühlt. Natürlich verstehe ich, dass ihr eure (sehr gute) Zeitschrift mit Anzeigen finanzieren müssen. Eine mehrseitige Anzeige wie die von Microsoft kommt da sicherlich gelegen. Anderseits besteht eure Hauptklientel, wie eure eigenen Umfragen mehrfach belegt haben, aus so verbohrten und betonschädeligen Konsolenhassern wie mir. Oder zumindest aus Lesern, die sich einfach tatsächlich überwiegend für den PC interessieren. Ich würde mir sehr wünschen, dass ihr bei der Themenauswahl mehr darauf achtet, dass Konsolen keinen zu großen Raum in eurer Berichterstattung einnehmen. *Tillmann Eichhorn*

PCs und PC-Spiele bleiben unsere Domäne, das wird sich auch nicht ändern, und Konsolentests halten bei GameStar keinen Einzug. Aber, um das bei der Gele-

Fehler!

Ah, die GameStar ist da ... naja ... bestimmt wieder voller Fehler! ... mal schauen ... dann E-Mail an brief@gamestar.de, Tenor: »Zum wiederholten Male sehe ich mich gezwungen ...!« ... oder besser: »Bemerke ich mit Entsetzen erneute Zumutungen ...!« ... und dann untendrunter: »Ein enttäuschter Leser« ... mit Ausrufezeichen ... ist doch wahr ...

GameStar 5/09

Ha! Geht schon los ... Seite 6, **DVD-Inhalt** ... angeblich »griechische, römische und ägyptische Mythologie« in Age of Mythology ... und daneben ein Bild von den Normannen ... Römer gibt's gar nicht im Spiel ... Stümperei, wer füllt diese Kästen? Name steht nicht dabei, war ja klar ... hm, weiter ... was ist das? ... Seite 39, Preview zu **Need for Speed Shift**: »Seit dem 1. August 1984 gilt die Anschnallpflicht« ... Quatsch, die gilt seit 1976 ... seit 1984 muss man erst Bußgeld zahlen ... weiß doch jeder ... nur der Autor hier nicht, wer was das ... natürlich, der Matschinsky ... Matschowski? ... egal ... Seite 48, **Singularity-Preview** ... vom Siegismund, da wird sich doch was finden lassen ... da haben wir's auch schon ... »wandelt sich die Rostplanke zurück in fabrikneuen Edelstahl« ... ja klar ... nur dass Edelstahl nicht rostet ... aber Gott, man weiß ja, dass der Siegismund selbst in der Baumschule zweimal durchgefallen ist ... weiterblättern ... au backe, was ist denn da schiefgelaufen?! ... ach so ... nur ein Portraitfoto vom Graf ... ah, jetzt aber! Seite 63 ... **H.A.W.X.-Test**, im Technik-Check ... »Athlon 64, 1,0 GB RAM, Geforce 7800 GT« als Oldie-PC ... und das Gleiche als Standard-PC ... ja was denn nun? ... sieht nach Layout-Schlendrian aus ... wahrscheinlich diese freie Layouterin, diese Eva Zechmeister ... komischer Name eigentlich ... »Eva« ... guck an, Seite 70, **Dark-Sector-Test** ... »Bosskampf gegen einen getarnten Roboter«, so ein Unfug ... in dem Spiel gibt's keine Roboter, nur Mutanten ... wer schreibt denn sowas? ... ach, der Neue, dieser Schneider ... naja, qualifiziertes Personal ist schwer zu finden ... weiter ... langer Artikel vom Schmidt ... brauch' ich gar nicht zu suchen, der macht eh keine Fehler ... aha! ... Seite 150, **Grafikkarten-Tests** ... vom Visarius ... schreibt der da bei der Asus ENGTX285 Top: »praktisch genauso schnell wie übertaktete Versionen« ... naja, kein Wunder ... die ist ja selbst übertaktet ... und »40 Euro Aufpreis gegenüber der Zotac-Platine« sollen es sein ... dabei kostet die Asus-Karte 380 Euro, die Zotac 350 ... ach, wenn der Visarius nur mal bei mir im Laden einkaufen käme ... da würden die Kassen klingeln, Halleluja ... so, fast durch mit der Ausgabe ... aber wenn man schon aufatmet, dann hauen die einem immer noch einen rein ... ha, wusst' ich's doch ... Seite 156, **Techtelmechtel** ... »maximal 3,0 GByte Hautspeicher werden unterstützt« ... sind wir echt schon so weit? Hautspeicher? ... gruselig ... wieder der Visarius ... puh ... bin durch mit der Ausgabe ... jetzt also wütende E-Mails schreiben ... muss mir noch Pseudonyme ausdenken, z.B. Katharina Schabacker ... oder Tobias Goetz ... oder Oliver Pautsch ... oder Gerald Müller ... oder Mike Kerschbaumer... oder Georg Girlinger ... grässliche Namen, aber wenn's dem Zweck dient ... so! Und jetzt Fernsehen.

genheit klarzustellen: Wir sehen Konsolen nicht als Feind, sondern als Bereicherung. Nicht umsonst spielen viele Menschen sowohl am PC als auch auf Konsolen, Handhelds und dem Handy, ohne sich um Plattformdebatten zu scheren. Solang's Spaß macht!
Michael Trier

Parabellum

Wir sind keine Schwaben!

Voller Bestürzung musste ich lesen, dass das Spiel Parabellum aus dem »Schwabenland« stammen soll. Als gut informierter Bürger ist mir jedoch bekannt, dass der Sitz der Firma in der Stadt Villingen, also im Badnerländle zu finden ist. Ich möchte ausdrücklich darauf hinweisen, dass Villingen nicht im Schwabenland liegt und das Spiel somit nicht von Schwaben entwickelt wird! Auch wenn es nur ein Bindestrich ist, der uns vom Schwabenland trennt, ist es mir als Villinger sehr wichtig, dass diese Grenzen strengstens eingehalten werden. *Daniel Hofmeier*

Lang und laut hören wir Daniel Matschijewsky lachen und mit dem Finger auf Fabian zeigen, der den Parabellum-Fauxpas zu verantworten hat. Denn vor gut zwei Jahren ist Daniel genau das Gleiche schon mal passiert, in einer News zu Parabellum. Damals musste sich der arme Herr M. in der Fehlerrubrik verspotten lassen, nun also die späte Genugtuung: Andere Kollegen sind auch nicht schlauer! In Villingen, so hört man, werden die alten Fahndungsplakate jetzt neu überklebt; in der Stadt sollte Fabian sich jedenfalls nicht mehr sehen lassen. Und Daniel auch nicht. *Christian Schmidt*

Field Ops

Was ist mit dem Spiel?

Als ich in einem Anflug von Nostalgie eure Ausgabe 03/2007 noch einmal las, blieb ich am Artikel zum Action-Strategiespiel Field Ops hängen. Damals lautete der Erscheinungstermin: Frühjahr 2007! Ich durchwühlte meine alten GameStar-Ausgaben, weil ich sehen wollte, was aus dem Spiel geworden ist, aber ich fand nirgends einen Test oder einen weiteren Artikel. Im Internet heißt es, das Spiel erscheine 2009. Wisst ihr Genaueres?
Nino Moder

Field Ops ist nach einer längeren Odyssee mittlerweile bei Atari gelandet. Dort kann man aber auch noch kein genaueres Datum als 2009 nennen, und neue Informationen zum Spiel gibt es zur Zeit nicht. Wir sind selbst neugierig, was sich in den letzten zwei Jahren getan hat. Hoffentlich einiges, denn Field Ops sah schon 2007 nicht gerade taufrisch aus.
Michael Graf

EndWar

Köstlich amüsiert

Ich habe mich selten bei einem Test-Video so gut amüsiert wie bei diesem. Nicht nur, dass es mir bei meiner Kaufentscheidung geholfen hat, es war auch unglaublich lustig, die Herren Graf und Obermeier beim »badisch-bayerischen Stresstest« zu beobachten. Ihr schafft es immer wieder aufs Neue, die Gradwanderung zwischen Humor und ernsthaftem Spielejournalismus zu meistern. Heiko schien im übrigen auch seinen Spaß an der Sache zu haben. *Benedict Danner*

EndWar-Video: »Ich habe mich selten bei einem Test-Video so gut amüsiert.«

Gut beobachtet! Ich musste mich am Nebenschreibtisch mächtig zusammenreißen, um bei »Oagriff Feind Sibbe!« oder »Angriff Feind Siemä!« nicht laut loszulachen … *Heiko Klinge*

Petras Haare

Ein altes Versprechen

Zur nahenden Veröffentlichung von Assault on Dark Athena will ich nun auch mal einen Leserbrief schreiben, um Petra an ihr Versprechen aus der Redaktionsfolge 7,5 (das Insider-Special) zu erinnern. Damals bekannte sie sich nämlich dazu, dass sie bei einem zweiten Riddick-Spiel erneut in einem Redaktions-Video mit Vin Diesels Stimme eine Rolle spielen wolle – dann auch mit der entsprechenden Frisur. Als GameStar-Leserin der ersten Stunde erinnere ich mich da auch noch an eine redaktionsinterne Schermaschine, der Michael Galuschka damals zum Opfer fiel. Insofern sollte nun also der geeignete Zeitpunkt sein, das gute Stück ein zweites Mal zu verwenden und Petra zu ihrer lang ersehnten Vin Diesel-Frisur zu verhelfen …! *Verena Riedl*

Was du nicht weißt, Verena, ist Folgendes: Nach diesem unsäglichen Versprechen meinerseits habe ich den Kollegen das Versprechen abgenommen, dass Vin Diesel beziehungsweise Riddick niemals wieder in einem Redaktionsvideo auftauchen wird. Ha! Und somit bin ich aus dem (Haar)Schneider. *Petra Schmitz*

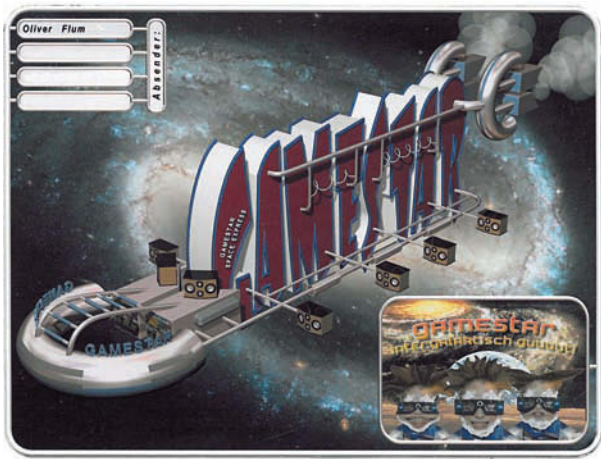
Wo ist der Witz?

Gelungener Report

Den Report zum Thema »Humor in Spielen« fand ich wirklich ausgezeichnet. Ihr präsentiert darin viele verschiedene Blickwinkel und schafft es dadurch, die Komplexität dieses Phänomens sehr gut darzustellen. Wirklich gelungen! *Daniel Wagner*

Noch kürzerer Witz

Da lese ich mit Interesse die Fußnote zum Report »Wo ist der



Gelegentlich schicken uns Leser originelle Mitmachkarten für unsere Gewinnspiele, so wie hier **Oliver Flum**. Die Gewinnchance erhöht das nicht, wohl aber die Chance auf einen Abdruck im Heft!

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-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.

Witz?« und sehe, wie Christian Schmidt dreist behauptet, »Treffen sich zwei Jäger« sei der kürzeste Witz der Welt. Mit Erstaunen zähle ich den mir bekannten kürzesten Witz durch und muss feststellen: »Kommt 'ne Frau beim Arzt« hat doch tatsächlich einen Buchstaben weniger! Eindeutige Sache: Christian hat sich geirrt! *Dino Koster*

Dino hat recht; ich trage seine Variante zerknirscht in mein (sehr kurzes) Büchlein »Leicht zu merkende Witze« ein. Nun fragt sich natürlich: Kann der Rekord – 19 Buchstaben – durch einen noch kürzeren Witz unterboten werden ...? *Christian Schmidt*

Regalbruch

Bitte um Schadenersatz!

Sehr geehrte Damen und Herren, ich komme gleich zum Punkt: Der Ernstfall ist eingetreten, mein Regal ist durchgebrochen. Da dies allein auf das Gewicht der von Ihnen publizierten Ausgaben zurückzuführen ist und laut Kausalitätsprinzip somit die Schuld bei Ihnen liegt, habe ich mich natürlich sofort daran gemacht, Ihre Allgemeinen Geschäftsbedingungen zu durchsieben. Wonach ich suchte, war die Regalklausel. Leider wurde ich nicht fündig. Ich hatte mich damals beim Abschluss meines Abonnements natürlich über so etwas Wichtiges wie die Regalklausel informiert, aber – blauäugig wie ich bin – leider keine Kopie zu meinen Akten gelegt. Nun muss ich feststellen, dass Sie, sehr geehrte Schuldige, diese Regelung klammheimlich verschwinden haben lassen. Ein »Wir werden alle sterben!« wäre jetzt äußerst angebracht, sehr geehrte Bedrohte, wobei das natürlich keine Drohung sein sollte. Da das Ergebnis eines entsprechenden Gerichtsverfahrens sowieso auf der Hand liegt, sehr geehrte Gerichtskostenträger, wollte ich Ihnen und mir das öffentliche Debakel ersparen und die zuständige Behörde erst einmal uninformiert lassen. Sie sind am Zug! Ein pompöses Geschenk würde Sie, sehr geehrte Erpressungsopfer, eventuell noch aus Ihrer misslichen Situation retten. Wobei dies natürlich kein Erpressungsversuch sein soll. *Florian Sowa*

Herr Sowa, wir verweisen im Hinblick auf Regressansprüche auf den Eintrag »Selber schuld!« in unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen, der dort erst kürzlich (gestern) eingefügt wurde. Eine Schuld können wir nicht erkennen, eine gerichtliche Auseinandersetzung ist also vollkommen unnötig! Um das zu bekräftigen, haben wir uns erlaubt, Ihnen ein pompöses Geschenk zukommen zu lassen. *Christian Schmidt*

GAMESTAR INTERAKTIV »Ostern«

Wer braucht schon Geschenke vom Osterhasen, wenn er fleißige Leser hat? Wir jedenfalls nicht, denn Sie haben uns reichlich Ostereier in den Briefkasten gelegt. Die schönsten Einsendungen zur Interaktiv-Aufgabe aus der letzten Ausgabe sehen Sie auf dieser Seite. Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern, wie immer dürfen sich die Schöpfer der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Sämtliche Einsendungen finden Sie auf unserer Webseite unter ▸ **gamestar.de-Quicklink: 5299**.

1

2

3

4

5

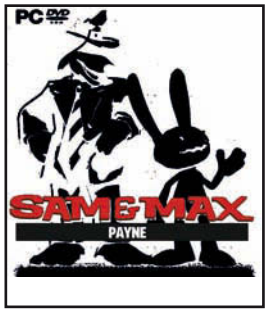
6

7

8

1 von **Martin Maderböck**
2 Guybrush Eggwood von **Daniel Vorrath**
3 von **Marcel Herrmann**
4 von **Mike Menke**
5 Oster-Boomer von **Roman Laas**
6 Osterschwein von **Eva Lang**
7 von **Stefan Loidl**
8 von **Udo Wiethäuper**

Die nächste Aufgabe



Das hundertste Rennspiel wird doch irgendwann öde, wenn man es nicht mal mutig mit Elementen anderer Genres mischt. Welche Spiele wollten Sie schon immer einmal kreuzen? Ein Adventure und einen Shooter? Max Payne mit humorigen Dialogen statt den üblichen Grabesreden des Protagonisten? Oder Need for Speed als Brettspiel? Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf, und schicken Sie ein selbstgemachtes Spiele-Cover unter dem Stichwort »Spiele-Mix« an die GameStar-Redaktion.

Einsendeschluss: 11. Mai.
Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer 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: »Spiele-Mix«