

# Leserbriefe

## Aus den Regalen ...

### Zynische Doppelzüngigkeit

❖ Vielen Dank an Michael Graf für den Report »Aus den Regalen aus, dem Sinn«. Es ist fast schon

und Wahlergebnis auf einmal nicht mehr stimmen, können wir gerne noch mal kontrollieren, wie weit es tatsächlich mit dem »Verantwortungsgefühl« her ist.

*Marcus Obando Amendt*



**Kaufhof-Filiale** (in München): »Für mich gibt es auf solche Doppelzüngigkeit nur eine Antwort, nämlich den Boykott solcher Geschäfte und die Nichtwahl solcher Politiker.«

zynisch, dass Kaufhof »aus sozialer und gesellschaftspolitischer Verantwortung« keine Spiele ohne Jugendfreigabe mehr verkaufen will. Schließlich bekommt man beispielsweise im Berliner Haus am Alexanderplatz nur ein paar Meter von der Spieleabteilung entfernt jede Menge Action-, Horror- und Gewaltfilme mit einer FSK-18-Freigabe. Und ein paar Etagen tiefer im Erdgeschoß existiert eine frei zugängliche, riesige Spirituosen-Abteilung – angesichts von 2,5 Millionen Alkoholkranken und 16.000 Todesfällen jährlich laut DRK ist der Verkauf nach den Maßstäben der Kaufhof-Leitung schlicht unverantwortlich. Doch der Verzicht auf den Handel mit Alkohol würde nicht nur finanziell erheblich mehr schaden als ein paar nicht verkaufte »Killerspiele«, man erhält auch keine Unterstützung von Law-and-Order-Populisten wie Innenminister Herrmann. Schließlich fördert die bayerische Landesregierung das größte Besäufnis der Welt, namentlich das Münchner Oktoberfest. Für mich gibt es auf solche Doppelzüngigkeit nur eine Antwort, nämlich den Boykott solcher Geschäfte und die Nichtwahl solcher Politiker. Und wenn Umsatz

sein will, als es ist. Das schadet dem Spiel enorm. Vergleiche mit World of Goo, Portal oder anderen Spielen, die die Essenz des Endes richtig handhaben, sind unangemessen. Ich denke, dass es einen simplen Grund gibt, warum der Autor Jonathan Blow selbst nicht sagen kann, was die Aussage des Spiels sein soll: Es gibt keine. Diese Inhaltslosigkeit macht mich traurig. Vielleicht war es von Herrn Blow aber auch beabsichtigt, auf die Armut der meisten Inhalte anderer Spiele hinzuweisen. Wer weiß. *Jens Weser*

### Indie-Rubrik?

❖ Mittlerweile gefallen mir diese ganzen Independent-Spiele zunehmend besser. Ich habe ausgiebig World of Goo, The Maw, Flock und Braid gespielt und bin absolut fasziniert! Das ist auf jeden Fall ein Trend, der nicht genug gelobt werden kann. Wie wäre es denn mal mit einer neuen Rubrik, liebe GameStar?

*Yogstah (auf GameStar.de)*

❖ Haben wir lange diskutiert, aber uns gegen ein »Indie-Ghetto« im Heft entschieden. Die Indie-Spiele, die wir für herausragend halten und die im Spielspaß mit Vollpreis-Produkten mithalten können, werden wir ganz normal behandeln, so wie auch bisher schon. Sie haben vollwertige Tests verdient. *Michael Trier*

### Braid

#### Macht mich traurig

❖ Meiner Meinung nach ist Braid total überbewertet. Sicher ist es ein innovatives Spiel mit tollen Rätseln, stimmiger Atmosphäre und guter Musik, aber das war's. Die Story lässt sich runterbrechen auf: »Typ sucht was, das er nie finden wird«, und von der Spieldauer braucht man gar nicht anfangen, geschweige denn vom fehlenden Wiederspielreiz. Das größten Manko kommt aber zum Schluss, wo Braid einfach mehr



**Braid:** »Sicher ist es ein innovatives Spiel mit tollen Rätseln, stimmiger Atmosphäre und guter Musik, aber das war's.«



## Gewalt-Debatte

### Abstoßend und geschmacklos

❖ Das perfekte Beispiel für überflüssige, geschmacklose Gewalt ist Fallout 3. Ich bin bei Weitem nicht zimperlich. Ich bin mit Spielen wie Doom aufgewachsen und habe auch das eine oder andere in Deutschland nicht erhältliche Spiel gespielt, aber so etwas wie in Fallout 3 ist mir noch nicht begegnet. Das Spiel an sich ist wirklich großartig und verdient die hohen Wertungen, aber die Gewaltdarstellung im Original ist widerwärtig. Wie kann ein gesunder Mensch auf die Idee kommen, ein Spiel zu programmieren, in dem man in Zeitlupe sehen kann, wie einem Feind nach einer Minenexplosion beide Beine abgerissen werden? Das grausame Verstümmeln der Gegner ist einfach nur abstoßend und geschmacklos. Viele Befürworter sagen, dass diese übertriebene Gewaltdarstellung zur Atmosphäre von Fallout 3 passe, aber das ist, Entschuldigung, Schwachsinn. Das Verkrüppeln von Feinden auf diese Art trägt nicht zur



**Scorpion:** »Nach fünf Minuten habe ich das saudämliche Spiel deinstalliert. Warum steht auf der Box ein Lob von GameStar?«

Atmosphäre bei, im Gegenteil, es passt nicht zur satirischen Aufmachung. *Sebastian Neubauer*

**Die CSU ist aufgeschlossen**

☛ Zunächst möchte ich mich bei euch für die wie immer sehr gut gelungene Berichterstattung über die »Killerspiele«-Debatte bedanken. Gleichzeitig finde ich es umso enttäuschender, dass Gunnar Lott in seiner Kolumne die Meinung der CSU pauschalisiert. Man sollte festhalten, dass die CSU eine Volkspartei ist, in der es immer mehr als eine Meinung zu jedem Thema gibt. Ich selber bin seit Langem in der Jungen Union und CSU aktiv, gleichzeitig aber auch ein leidenschaftlicher Computerspieler, der auch Spiele der Einstufung »ab 18« spielt. Damit bin ich sicherlich kein Einzelfall in unserer Partei. Ein weiteres Beispiel ist die aktuelle Einladung von Eberhard Sinner, MdL, medienpolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion an seine Kollegen, sich im Landtag am 17. Juni einmal ausführlich und differenziert über Computerspiele zu informieren, explizit auch solche ab 18 Jahren, sie unter Anleitung selbst auszuprobieren und mit Experten darüber zu diskutieren. Denn eines der häufigsten Probleme jener CSU-Politiker, die ein striktes Verbot befürworten, ist die Tatsache, dass die meisten von ihnen noch nie ein Computerspiel gespielt haben. Die Einladung ist für mich ein Zeichen für eine aufgeschlossene und meinungspluralistische Partei, in der es immer wieder Kontroversen gibt.

*Marcus Löwenstein*

☛ Ich habe nicht pauschalisiert, sondern auf zwei unvereinbar nebeneinander stehende Standpunkte in der CSU hingewiesen – Sie nennen das Pluralismus, ich nenne es Bigotterie. Ich bin es aber auch ein bisschen leid, Äußerungen von Politikern immer mit »Meinungsvielfalt« entschuldigt zu bekommen. Wenn ein Minister(!) der CSU in einer Pressemitteilung »Killerspiele« mit Kinderpornografie gleichsetzt (ein Vergleich, den wir noch aus keiner anderen Partei gehört haben), dann muss ich davon ausgehen, dass das eine abgestimmte Position ist, kein Ausrutscher. Letzten Endes muss sich die Partei als Ganzes an den Äußerungen und Handlungen ihrer Würdenträger messen lassen. Da steht die CSU aus Spielersicht nicht gut da. *Gunnar Lott*

**Vom Spiel zur Droge**

**Problem: soziale Verarmung**

☛ Großes Lob für den Artikel über Spielsucht. So etwas müsste endlich auch in den großen deutschen Tageszeitungen zu lesen sein. Denn erst wenn unsere Mächtigen einsehen, dass das eigentliche Problem die soziale Verarmung gerade junger Männer ist, kann sich etwas ändern und können sinnvolle Gesetze entstehen. *Konrad Meier*

**Scorpion Disfigured**

**Fehlkauf wegen GameStar**

☛ Ich habe den Test zu Scorpion: Disfigured gelesen und stimme völlig mit euch überein. Eine Frage

bleibt aber offen. Ich war tatsächlich so doof und habe mir Scorpion gekauft, weil auf der Packung riesengroß stand: »SHOOTER-GEHEIMTIPP! GameStar 20.08.2008« Da ich die Qualitäten eures Magazins kenne, dachte ich: Hey, super Sache, holst du dir! Nach fünf Minuten habe ich das saudämliche Spiel deinstalliert. Warum steht auf der Box dieses Zitat von GameStar, obwohl das Spiel erst diesen Monat getestet wurde?

*Dominik Weinschenk*

☛ Atari hat das Zitat aus einer Newsmeldung von unserer Webseite GameStar.de ausgegraben, wo wir Scorpion als »Shooter-Geheimtipp aus der Ukraine« bezeichnet haben. Damals hatten wir noch den Eindruck, dass Scorpion mit genügend Sorgfalt zu einem soliden Spiel für Actionfans werden könnte. Atari hat das alte Zitat ohne unser Wissen um ein Ausrufezeichen ergänzt und für die Box von Scorpion verwendet. Üblicherweise lassen die Firmen solche Zitate vorher von uns freigeben. Zwar ist Atari rechtlich gesehen kein Vorwurf zu machen, aber wir sind alles andere als erfreut über diese irreführende und potenziell rufschädigende Verwendung für ein misslungenes Spiel. *Michael Trier*

**Die Redaktion**

**Meine absolute Lieblingsfolge**

☛ Wieder einmal haben die GameStar-Redakteure bewiesen, dass sie offensichtlich ein Doppelleben als Schauspieler führen. Ich habe mich selten bei einer

**Fehler!**

Natürlich glauben wir an Reinkarnation. Wir begrüßen alles, was uns dabei hilft, die Verantwortung für die (lächerlich wenigen) Fehler in GameStar auf irgendwen anders abzuschieben, und seien es frühere Fassungen von uns selbst. Nur zu, petzen Sie Ihre Entdeckungen an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! Sie werden sowieso als Brennnessel wiedergeboren.

**Titelstory: Assassin's Creed 2**

Die physische Manifestation einer Seele namens »Alex Steinert« meldet, in der Titelstory zu Assassin's Creed 2 werde behauptet, am Ende des ersten Teils müsse der Professor wegen eines Angriffs aus dem Labor fliegen. Tatsächlich verlässt er seinen Arbeitsplatz erst später, als die Artefakt-Fundorte bekannt werden. Wie konnte dieser Patzer passieren? Unter Hypnose erfahren wir Schreckliches: Ende des 15. Jahrhunderts lebte in Italien ein Gelehrter namens Danello Maggi, dessen Experimentierstube trotz vielversprechender Versuche mit Untoten, Elektrizität und Gen-Mais von einem randalierenden Mob kaputt gehauen wurde. Kein Wunder, dass sich der tief verwurzelte Fluchreflex in seinen Nachkommen fortpflanzte! Maggi starb eines grausamen Todes.

**Report: Aus den Regalen, aus dem Sinn**

Am Telefon erreicht uns die Beschwerde der Elektronikmarkt-Kette Saturn: Im Report »Aus den Regalen, aus dem Sinn« sei von einem zentralen Einkauf für alle deutschen Märkte die Rede. Einen solchen Einkauf gebe es nicht – und Saturn hat recht. Zerknirscht pendeln wir die Fehlerursache aus und stoßen auf eine bedrückende Geschichte: Im vorletzten Jahrhundert gab es einen russischen Astronomen namens Mikal Kraw, der lange vor Einstein und Lemaitre die Theorie postulierte, die ganze bescheuerte Unordnung ließe sich viel leichter ertragen, wenn man alle Materie »auf einen Haufen« schmeißen würde. So wird die weitervererbte Tendenz zu einer zentralen Ordnung erklärbar und der Zustand seiner Kammer, in der man den verarmten Zausel nach seinem grausamen Tod fand.

**Preview: The Whispered World**

Durch Astralprojektion übermittelte uns eine Entität namens »Markus Berneck« die Botschaft, in der Preview zu The Whispered World sei von zehneckigen Würfeln die Rede, während das zugehörige Bild zwölfeckige Würfel zeige. Schweigend vertiefen wir uns in die Tarotkarten und erfahren eine Geschichte vollendeten Glücks: Einst gab es einen in aller Welt geliebten Edelmann, dessen herausragendste Eigenschaft seine Bescheidenheit war, weshalb es sich auch nur »C.S.« nannte. Wohin auch immer dieser von der Natur reich bedachte Mensch seinen Fuß setzte, überall schenkte er den Menschen Zuneigung und Glück; doch nie verstieg er sich zu Hochmut, stets spielte er sein Wirken herunter. Wo er fünf Frauen schwängerte, sprach er nur von dreien, wo er zwölf Goldstücke gab, erwähnte er nur zehn. Versteht sich, dass sich dieser noble Charakterzug in allen Nachfahren wiederfindet! Soweit man weiß, ist er sanft entschlafen.

Da habe ich einen guten PC und Crytek ein gutes Spiel, scheint eine prima Kombination zu sein! Also Crysis kaufen und installieren.

Oh, der Mauszeiger funktioniert im Spiel nicht, dann starte ich doch mal neu. Ah, jetzt klappt's, super. Ach, das Spiel hängt sich auf? Der Rechner auch, na gut, dann starte ich mal neu. Jetzt klappt's wieder, oh, doch nicht.

Aha, es gibt Patches, dann wollen wir mal! Oho, jetzt startet das Spiel nicht mehr? Hmm, ich habe Emulationssoftware? Wusste ich gar nicht ... aber wenn Crysis das sagt ...

Na gut, dann also ohne Patch! So, Systemwiederherstellung hat ja funktioniert. Ach, keine Savegames mehr? Prima, spiel' ich noch mal, macht ja auch Spaß. Oh, schon wieder Emulationssoftware? Na, dann deinstallier' ich einfach mal alles, hab' ja Zeit!

Ach, das Spiel hängt sich auf? Ob diesmal die Patches helfen? Nein, die Emulationssoftware ... naja, dann muss ich mal eine .exe aus dem Netz versuchen. Ach, die geht? Interessant! Aber das Spiel hängt sich auf ... na, dann schreib ich Crytek mal eine Mail!

Ah so, die können kein Deutsch? Komisch, wo war denn noch mal Frankfurt? Naja, hatte ja mal Englisch in der Schule!

Soso, Crytek meint, mein System hätte ein Problem mit Crysis? Mensch, woher wissen die das? Ich soll Windows neu installieren? Oder den Publisher fragen? Kann mir ja auch 'nen neuen Rechner kaufen ...

Der Publisher also. Ich soll mich registrieren? Nee, danke, lass mal, eine Mail sollte genügen. Ach, hier gibt's gar keine E-Mail-Adresse? Komisch, ich dachte, die hätten da Internet ... aber Telefon haben die! Was kostet das? Wie viel? Wie soll ich das bezahlen? Komm doch kaum noch zum Arbeiten vor lauter Spielen! Ach nee, ich kann ja gar nicht spielen, da war ja was ...

Ach, dann schreib ich einfach GameStar, die schicken bestimmt die Kavallerie! Oder den Visarius. Ach, der kann nicht? Wegen den paar Kilometern nach Norden? Ah so, der muss Mails schreiben, weil sich Crysis aufhängt, verstehe.

Dann geh ich mal zur Arbeit, muss ja auf den neuen Rechner sparen ...

Ben Kreschel

**Folge von »Die Redaktion« so köstlich amüsiert wie bei »Heft 4 Dead«. Die Idee, die Umsetzung und die schauspielerische Leistung machen sie zu meiner absoluten Lieblingsfolge. Ich möchte mich bei euch bedanken, dass ihr den Zeitaufwand nicht scheut und eure DVD jeden Monat neu mit einem so tollen Extra-Video schmückt.** *Felix Duchowski*

### Die Vorletzte

**GameStar ist am lustigsten**  
 Ich kann nicht umhin, mich für euren herrlich komischen

**»Satire-News-Ticker« auf der Vorletzten zu bedanken! Mann, was hab ich Tränen gelacht! Wer kommt bloß auf so geniale Ideen und Formulierungen? Ist das eine Person, oder habt ihr das im Teamwork gemacht? Damit (und durch viele andere irre lustige Einfälle auf eurer Vorletzten) seid ihr in meinen Augen nicht nur das kompetenteste und ehrlichste PC-Spiele-Magazin in unserem Lande, sondern auch noch das lustigste.** *Frank Ried*

Hinter der Vorletzten steckt Monat für Monat der Kollege Michael »Baron« Graf, der sich die-



**Die Redaktion:**  
 »Ich möchte mich bei euch bedanken, dass ihr diesen Zeitaufwand nicht scheut.«

### Ceville

**»König Gunnar«?!**  
 In der letzten Ausgabe habe ich zu meinem großen Entsetzen lesen müssen, dass sich das großartige Ceville nur zögerlich verkauft, was ich überhaupt nicht verstehen kann. Selten habe ich ein so unterhaltsames und witziges Spiel erlebt. Alleine die Anspielungen waren den Kauf wert! Die führen mich auch direkt zu einer Frage: Kommt es mir nur so vor, oder gibt es darin auch mehrere Anspielungen auf die GameStar? Ich denke nur daran, wie Ceville seinen Schatz anguckt und bemerkt, dass er »fast so reich sei wie König Gunnar«. Dazu droht Ambrosius Ceville später im Spiel, er würde ihm gleich »Volles Pfund aufs Maul« hauen. Spinne ich, oder steckt da mehr dahinter?

*Ralph Denzel*

Was? Warum weiß ich davon nichts?! Ich habe doch nicht tagelang geschuftet, um mir auf dem Rücken meiner braven Redakteure ein Gigantilliarden-Imperium aufzubauen, nur damit ich dann in dahergelaufenen Computerspielen als königlicher Krösus dargestellt werde! Wo doch jeder weiß, dass ich ein kaiserlicher Superkrösus bin. Möglicherweise lässt sich die Nennung meines Namens durch die Zahlung einer kleineren Riesen-summe an mich nachträglich legitimieren, auch über monatliche Tributsäckel wäre zu sprechen. Ich werde der Sache auf den Grund gehen!

*König Gunnar*

*Christian Schmidt*

### So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningger-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 »Tachtelmechtel« 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.



Ceville: »Kommt es mir nur so vor, oder gibt es darin auch mehrere Anspielungen auf die GameStar?«

### Sie vs. Du

#### Warum darf die das?

❖ In Ausgabe 05/2009 hat Benjamin Siebern euch in den Leserbriefen das Du angeboten, was ich (37) gut nach vollziehen kann. Mich nervt dieses Gesietze auch, aber ich akzeptiere eure Entscheidung, dass GameStar professionell aufgemacht sein soll und wir deshalb das Sie über uns ergehen lassen müssen wie ein Mann. Beim Lesen der Ausgabe 06/2009 haute es mich aber fast von der Schlüssel: Da wird doch tatsächlich eine Leserin in den Leserbriefen geduzt! Zitat: »Was du nicht weißt ...«, Zitat Ende. Warum darf sich Frau Schmitz diese Freiheit erlauben? Ist es etwa von Frau zu Frau im Rahmen der Emanzipation erlaubt, sich zu duzen? Ich sage: Schafft das Weibe an den Pranger, man strafe sie mit einer Vin-Diesel-Frisur! *Sascha Heinze*

❖ Ich weiß aus eigener Erfahrung, wie alt sich Frauen fühlen, wenn man sie siezt. Deswegen gab's von mir ein »Du« im letzten Heft. Scherz beiseite: Im Forum werden wir geduzt und finden es prima. In Leserbriefen werden wir geduzt und finden es prima. Aber in unseren Tests, den Previews, den Reportagen bleiben wir beim »Sie«. Warum? Die Antwort kennst du schon. *Petra Schmitz*

### Regalbruch

#### Was hat er bekommen?

❖ Mit Lachkrämpfen haben wir den Leserbrief von Florian Sowa und eure Antwort darauf gelesen. Ihr könnt doch nicht einfach

schreiben, dass er ein pompöses Geschenk für sein kaputtes Regal erhalten hat, und dann nicht erwähnen, WAS es ist! Wir wollen wissen, was Florian bekommen hat, damit wir abwägen können, ob es sich lohnt, dass unser GameStar-Regal auch durchbricht. Denn so rechtlich fundiert klingt euer Eintrag »Selber schuld!« in den AGBs auch nicht ... *Karoline Leder und Christoph Jammer*

❖ Au backe, wir haben's kommen sehen: Jetzt ist die Büchse der Pandora geöffnet, Leid und Unglück bzw. Leder und Jammer gehen auf uns nieder! Na gut, dann verraten wir's eben: Florian Sowa hat von uns einen abgetrennten Pferdekopf bekommen. Mit einer Millionenrechnung dran. Und ein Fass Atom Müll. Wollen Sie das etwa auch? Hm? Wenn Sie glauben, dass wir einfach so ein schickes GameStar-T-Shirt mit Unterschriften des gesamten Teams rausschicken, nur weil uns jemand Erpresserbriefe schreibt, dann sind Sie schief gewickelt! So. *Christian Schmidt*

### Heikos Schal

#### Ein unverschämter Vorschlag

❖ Natürlich ist der nun von mir vorgetragene Vorschlag unverschämt, dennoch probiere ich es mal: Gesetz den Fall, dass der VfL Wolfsburg tatsächlich Deutscher Fußballmeister werden sollte, wäre es doch eine hervorragende Aktion, wenn beim nächsten GameStar-Gewinnspiel Herrn Klinges Fanschal (signiert von der gesamten Redaktion) als 1. Preis un-

ter das lesende Volk gebracht werden würde! *Pierre Stuckenschmidt*

❖ Angesichts der monumentalen Bedeutung eines solchen nationalen Feiertages würde ich mich tatsächlich bereit erklären, mein Allerheiligstes an denjenigen abzutreten, der am schönsten die VfL-Hymne »Grün, weiß, VfL« interpretiert. MP3s bitte an heiko@gamestar.de!

Bin ich zu großzügig? Womöglich. Es könnte aber auch daran liegen, dass mein Schal offensichtlich ein wenig zu lange über der Bürolampe gehangen hat und durch einen fiesen Brandfleck entweiht wurde. Den neuen Schal, getragen beim 4:0 über Hoffenheim, kriegt niemand! *Heiko Klinge*

## Der kürzeste Witz

In GameStar-Ausgabe 5/2009 präsentierte Christian Schmidt den angeblich »kürzesten Witz der Welt« (»**Treffen sich zwei Jäger**«), nur um in den Leserbriefen der Ausgabe 6/2009 prompt von Dino Koster mit seinem kürzeren Witz deklariert zu werden: »**Kommt ne Frau beim Arzt**«. Dinos 19 Buchstaben sind – wir ahnten es – aber noch zu unterbieten, wie zahlreiche Leser bewiesen.

Sebastian Forst zum Beispiel schickte uns »den kürzesten Witz der Musikgeschichte« (»**Germany, 12 Points**«), mit 16 Buchstaben komfortabler neuer Rekord, zumindest für ein paar Minuten; dann trumpfte Simon Breuer auf: »**Microsoft Works**«. Auf ebenfalls 14 Buchstaben kommt Sven Borgwardt mit seinem nachdenklich stimmenden Aphorismus »**Ein Ball fällt um**«. Mit nahe liegendem Spott brachte es Dennis Schröder auf immerhin 16 solide Buchstaben (»**Duke Nukem Forever**«), wurde aber im selben Genre ausgestochen von Christian Sauer (»**Der Duke kommt!**«). Nur die Fülle an Satzzeichen bläht den ansonsten bewundernswert schlanken Rekordwitz von Hendrik Budy auf 13 Zeichen auf: »**Er: Hil Sie: Wo?**«

Ist das noch zu toppen? Ja, wie uns gleich drei Einsender bewiesen. Maximilian Fischer, Tobias Arnoldt und Alexander Rack schickten unabhängig voneinander den Klassiker des modernen Mathematik-Humors: »**Sei ε<0**«. Sechs Zeichen. Und ein echter Knaller, wie wir uns glaubhaft versichern ließen, bei dem sich Mathematiker brüllend vor Lachen auf dem Boden wälzen und nach Luft japsen. »Witzig wohl deshalb, weil Epsilon-Umgebungen immer positiv sind«, schiebt Alexander Rack für Mathe-Laien nach. Nun denn – wir gehen davon aus, dass der kürzeste Witz der Welt damit gefunden ist.



Heiko trennt sich möglicherweise von seinem »fast« neuwertigen VfL-Schal.