

Leserbriefe



Die Sims 3: »Ja, das Spiel ist toll geworden, aber warum muss man an Details merken, dass man doch nur wieder kaufen, kaufen, mehr kaufen soll?«

Die Sims 3

Typisch EA!

»Wie etwa 90 Prozent aller spielerisch unterversorgten Frauen habe ich Die Sims 3 mit sehr viel Spannung und Vorfreude erwartet. Tatsächlich jedoch machte sich bereits bei der Sims-Erstellung der »Typisch EA!«-Gedanke breit. Es begann bereits bei der Auswahl der Frisuren, die – sowohl bei Männlein, aber insbesondere bei Weiblein – in ihrer Grundform Vielfältigkeit und Qualität stark vermissen lassen. Talentierte Modder übertrafen die Qualität der vorgegebenen Frisuren schon in Die Sims 2 um mehr als nur ein paar Meilen. Leider gilt das immer noch für die Sims 3. Farbvariation hin oder her, irgendwie hatte ich da mehr Kreativität und Geschmack erwartet. Ich vermutete, dass man diese Art der Details recht bald im Sims-Store nachkaufen darf, wenn man ein wenig Abwechslung auf den Köpfen seiner Sims haben möchte. Wahrscheinlich hat EA Marktforschung betrieben und festgestellt, dass die meisten (kostenlosen) Mods auf den Fanseiten eben Frisuren und (geschmackvollere) Klamotten waren, und hat in dieser Hinsicht sogleich das wirtschaftliche Szepter übernommen. Siehe da: Auf der offiziellen Tauschbörse kann man frei alles austauschen, Klamotten und Frisuren müssen jedoch gekauft werden. Zufall?

Ja, Die Sims 3 ist wirklich toll geworden, aber warum muss man an Details wieder merken, dass man doch nur kaufen, kaufen,

mehr kaufen soll? Es bleibt zu hoffen, dass die Modding-Community so geschickt und kreativ bleibt wie zuvor und ihre Kreationen weiterhin kostenlos anbietet.

Steffi Wolf

EA und der Datenschutz

»Was ihr im Sims-3-Test über den Datenschutz erklärt, hört sich bedenklich an. Ich möchte euch meine Erfahrung mit Electronic Arts mitteilen. Als ich damals Sims 2 erwarb, ließ ich mich bei EA registrieren, um das Online-Angebot nutzen zu können. Als jemand, dem seine Daten am Herzen liegen, nutzte ich eine extra dafür eingerichtete anonymisierte E-Mail-Adresse, die ich für nichts anderes verwendet habe als für diese Registrierung. Nach nicht mal einer Woche musste ich verblüfft feststellen, dass erste Werbe-Mails auf dem E-Mail-Konto landeten. Um sicherzugehen und um den Mail-Anbieter als Verursacher auszuschließen, erstellte ich dort ein weiteres Konto. Das blieb sauber. EA scheint solche Daten also entweder trotz gegenteiliger Behauptung gewerblich zu nutzen, oder sie haben Sicherheitslücken. Ich schrieb daraufhin an EA und informierte sie über den unsachgemäßen Gebrauch meiner Daten. Als Antwort erhielt ich eine Standard-Mail, die mich darüber aufklärte, dass EA den Datenschutz sehr ernst nehme und Verletzungen unmöglich seien. Wenn ich mir die jetzt bei Die Sims 3 erhobenen Daten anschau, wird mir ehrlich gesagt ganz anders.

Jens Müller

Heftumfang

Magere 146 Seiten

»Zunächst will ich euch ein großes Lob dafür aussprechen, wie qualitativ hochwertig euer Heft jedes Mal wieder ist. Insbesondere der Magazinteil hebt euch von der Konkurrenz ab. Dennoch komme ich nun leider zu meinem Kritikpunkt, nämlich dem Umfang der Hefte. Mit Ausgabe 6/09 sind wir nun bei mageren 146 Seiten angelangt, vor zwei Jahren waren es im Schnitt noch 30-50 Seiten mehr. Ich kann verstehen, dass ihr den Heftpreis vor einem Jahr durch erhöhte Druckkosten erhöht habt. Allerdings klingt diese Begründung für mich paradox, wenn das Heft inhaltlich zusammenschrumpft.

Dustin Becker

»Der Vergleich hinkt: Der Anteil der redaktionellen Seiten ist in etwa gleich geblieben, in manchen Fällen liegt er sogar höher als noch vor einigen Jahren. Dass der Gesamtumfang sinkt, liegt an weniger Werbung in der GameStar. Wenn sich der Werbemarkt erholt, wird auch GameStar wieder an Umfang zulegen.

Michael Trier

Duke Nukem Forever

Mit der bloßen Faust

»Voller Entsetzen las ich den Artikel zum Ende von Duke Nukem Forever. Das war wie ein Schlag ins Gesicht. Alle Hoffnungen, alle Träume, endlich das Duke-Imperium zu betreten, wurden mit einem Mal brutal zerstört. Wer ist schon Gordon Freeman? DUKE! BÄM! Das schlägt



Duke Nukem Forever: »DUKE! BÄM! Das schlägt ein wie eine Bombe!«



ein wie eine Bombe! Guckt euch doch das armselige Hemdchen Gordon mal an, der Mächtegerheld. Angst vor Headcrabs??? Der Duke schnippt die Teile mit dem Mittelfinger weg! Brechstange? Pfff, das macht der Duke mit der bloßen Faust! Der Duke braucht auch nicht wissen, warum da Stroh liegt. Für ihn ist nur eines wichtig: Dass zu jedem Zeitpunkt und an jedem Ort die Sonnenbrille richtig sitzt. Hail to the king, baby!

Markus Lupprian

Rapidshare

Werbung für Raubkopien?

»Beim Lesen der GameStar-Charts auf Seite 96 prangt in der oberen rechten Ecke seit neuestem der Hinweis »powered by Rapid Share«. Kann es das größte PC-Spielmagazin Deutschlands wirklich verantworten, Werbung für die größte Plattform illegaler Spiel-Downloads zu machen?

Sebastian Keil

»Auf GameStar.de bieten wir seit kurzem einen Teil unserer Downloads über RapidShare an, weil es sich als schnelle und zuverlässige Plattform erwiesen hat. Dazu gehören die Mods und Patches, die wir im Heft im Service-Teil besprechen. Darauf bezieht sich der

Rapidshare-Verweis. RapidShare ist übrigens keine Tauschbörse für Raubkopien, sondern lediglich einer der größten Filehost-Service-Anbieter und unter anderem Hauptsponsor beim Entwicklerpreis der deutschen Spielehersteller. Die Verbreitung von illegalen Daten über die Plattform ist verboten. RapidShare beschäftigt mehrere Vollzeit-Mitarbeiter, die nichts anderes tun, als solchen Inhalten nachzuspüren und diese zu entfernen. *Michael Trier*

Windows 7

Toller Artikel!

✦ Ich muss Daniel Visarius für seinen Artikel über Windows 7 loben. Er war informativ und zugleich auch unterhaltsam, und das bei einem solchen Thema fertigzubringen ist schon eine Kunst für sich. Für genau solche Leistungen habe ich die GameStar abonniert! Eine Anregung hätte ich trotzdem: Könnt ihr nicht mal eine Video-Chronik über die verschiedenen Windows-Versionen machen? *Marcel Kröner*

✦ Vielen Dank für das Lob! Leider ist es nicht so ohne Weiteres möglich, uralte Windows-Versionen aus den 1980er Jahren auf aktueller Hardware zum Laufen zu bringen – aber natürlich lassen sich die per Software emulieren. Als Trostpflaster haben wir die Windows-Historie schon einmal als Bildergalerie unter ▶ **Quicklink: 6228** in unseren neuen Windows-7-Kanal auf GameStar.de gestellt. An der Video-Idee bleiben wir dran. *Daniel Visarius*

Verbotsforderung

Was man so alles lernt

✦ Nach Meinung der deutschen Innenminister und fadenscheiniger Experten lernen Computerspieler also bei Shootern und anderen »Gewaltspielen« das Töten. Interessant. Dann müsste ja auch der erweiterte Schluss gelten! Meine Lebensgefährtin spielt gern und intensiv Need for Speed, Die Sims und etliche Aufbauspiele. Ich fordere deshalb die sofortige Ausstellung eines Führerscheins für sie ohne Ablegen einer Fahrprüfung, da sie bereits am PC und auf der Konsole bewiesen hat, dass sie sicher

und gewissenhaft Auto fahren kann. Zudem ist sie mit sofortiger Wirkung als Familienministerin einzusetzen, da ihre Sims-Familien ein vorbildliches Leben führen. Die Position als Wirtschafts-, Arbeits- und Finanzministerin müsste sie sich schon mit mir teilen, aufgrund unserer Erfolge in Wirtschaftssimulationen und Aufbauspielen. Nicht zu vergessen, dass ich als oberster Militärberater und Verteidigungsminister engagiert werden sollte, immerhin habe ich die Welt mehr als einmal vor inner- und außerirdischen Invasionen gerettet. Natürlich müssen wir uns diese Stellen mit unzähligen anderen Spielern teilen, aber laut den Innenministern sind wir Spieler für all diese Bereiche wohl geeigneter als die Minister-Riege selbst. Kurz gesagt: Die Verbotsforderung der Politiker ist undifferenziert, polemisch, unwürdig und überzogen. Sie beweist erneut: Die höhere politische Ebene ist mit überalterten Politikern besetzt, die den Blick für die Realität und für die Menschen, die sie regieren, verloren haben. *Sven Später*

Spielerbund

Wir brauchen eine Lobby!

✦ Der Leserbrief von Christian Duwe in Ausgabe 6/09 und eure Antwort darauf haben mich zum Denken angeregt. Es ist wahr, wir Spieler haben keine Lobby. Es ist eigentlich unglaublich: Wir sind so viele, und trotzdem haben wir kein gemeinsames Sprachrohr, nichts und niemanden, der uns vertritt. Da ist es eigentlich nur verständlich, dass von Politikern quasi reflexartig die Rechte von Spielern beschnitten werden, wenn mal wieder die sozialen Probleme in unserem Land unübersehbar werden. Denn Spieler sind ein dankbares Ziel, sie melden sich einfach nicht zu Wort. Es fehlt ihnen jemand, der für sie das Wort ergreift, ein Spielerbund. Der könnte vor allem Öffentlichkeitsarbeit betreiben. Ich befürchte, das Bild der nichtspielenden Bevölkerung ist geprägt von dem, was ihnen die Medien zeigen, und die stellen Spieler gern als Außenseiter mit psychischen Problemen dar. Dabei bringen Spiele in Wahrheit immer öfter Menschen verschie-

Fehler!

Die Stadtsilhouette von München wird seit kurzem dominiert von einem hohen Turm, den der GameStar-Chefredakteur Michael Trier über Nacht aus alten GameStars und den rostigen Teilen zusammengeleimt hat, die unten aus seiner Honda CBR 1000RR herausfallen. An der Turmspitze lädt der kauzige Oberautor jeden seiner Mitarbeiter zu Gehaltsverhandlungen. Wenn die Redakteure sich die 13.566 Stufen in die Höhe gequält haben, werden sie oben von Michael hinterücks über die Turmkante in die Tiefe geschubst. Kaum sind sie unten in einen Heuwagen gestürzt, klingelt ihr Handy: Das Ganze sei ein Versehen gewesen, sie mögen bitte wieder nach oben kommen. Sinn der Übung ist es, die Lernfähigkeit der GameStar-Redaktion zu testen. Das Experiment dauert an; München leidet noch auf unbestimmte Zeit unter dem Geschrei der Fallenden.

Test: Die Sims / Anno 1404

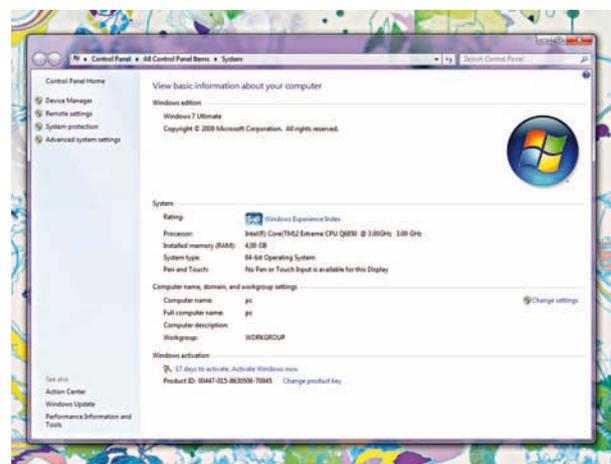
Entspannt stehen Oliver Hergeth und Oliver Leibundgut neben dem Heuwagen, in den gerade unter gellendem Geschrei die Layout-Chefin Sigrun Rüb einschlägt. »Wusstest du, dass die im Technik-Check zu Die Sims 3 die Lupen bei den Vergleichsbildern vertauscht hat?«, fragt Hergeth. »Klar, und im Artikel zu Anno 1404 hat sie die Markierungen der Bilder unten links und rechts verwechselt!«, antwortet Leibundgut, derweil die Layouterin desorientiert aus dem Heu krabbelt. Es ist ihr fünfter Turmsturz, aber weil Frauen schneller von Begriff sind als Männer, verweigert Sigrun den erneuten Aufstieg. Wie aus dem Nichts erscheinen Schergen von Michael, drehen die Layouterin mehrmals um die eigene Achse, erklären dann, der Chef warte im linken Turm – schon ver-schwindet die Getäuschte strahlend im Treppenhause.

Preview: Modern Warfare 2

Unter die Schaulustigen am »Deppensturz« (Lokalspott) mischt sich Maté Strysewske und verwickelt Nebenstehende in Plaudereien: »Der da gerade beim Fallen Salti schlägt, das ist der Fabian Siegismund. Der hat mal in einer Preview zu Modern Warfare 2 geschrieben, im Spiel blase einem ein Eisturm entgegen. Verstehen Sie? Ei-Sturm! Haha! Voll eklig!« – »Guter Mann, der meinte doch sicher Eis-Turm. »Bläst einem der Eis-Turm entgegen«. Das macht doch Sinn.« – »Meinen Sie?« – »Unbeding.« »Genau!«, mischt sich in dem Moment der heubedeckte Siegismund ins Gespräch, »von einem Fehler kann keine Rede sein! Aber entschuldigen Sie mich, der Chef hat gerade angerufen, ich muss da noch mal hoch.« Und weg war er.

News: Neue USK-Siegel

Die Neugierde treibt auch Peer Niehof rüber zum Turm, um sich diesen Fabian Siegismund mal anzugucken; er hat gehört, der habe in den News wiederholt von einem »Max-Bredow-Institut« fabuliert, dabei ist Niehof nur das Hans-Bredow-Institut bekannt. Am Turm stößt Niehof auf eine dramatische Szene: Sirenen, Scheinwerfer, gebannt verfolgt die gaffende Menge, wie an der Turmspitze zween Gestalten miteinander ringen. Dann der Aufschrei: Die beiden stürzen über die Kante, fallen in die Tiefe, verschwinden im Heu! Totenstille. Plötzlich ein Rascheln, und aus dem trockenen Gras arbeiten sich Fabian und Sigrun. Die beiden waren gleichzeitig oben angekommen, hatten Michael schlafend vorgefunden, sich spontan gegen ihn verbündet: Man müsste ihm einen Hans-und-Moritz-Streich spielen, sagte Fabian, ihn selbst in die Tiefe stoßen; Sigrun war Feuer und Flamme, packte den Chef, warf ihn aber statt über die Kante gegen die Treppenhauswand – Seite verwechselt! Es gab Streit, der Rest ist bekannt. Von oben hört man ein leises Gähnen.



Windows 7: »Euer Artikel war informativ und zugleich auch unterhaltsam.«

dener Generationen dazu, miteinander zu reden.

Langer Vorrede kurzer Sinn: Wir sollten uns organisieren! Vielleicht fühlt sich ja die GameStar-Redaktion angeregt, so eine Initiative zu unterstützen? *John Bührdel*

Unser Verlag, IDG Entertainment, ist bereits ein Fördermitglied im Bundesverband der deutschen Spieleentwickler (G.A.M.E.), dessen Arbeit wir vielfältig unterstützen. Mindestens genauso gern wären wir bereit, einen Verband der deutschen Spieler zu unterstützen, sofern er ein ernsthaftes, professionelles und dauerhaftes Fundament besitzt. Momentan ist hierzulande keine solche Initiative in Sicht. Wir würden uns sehr freuen, wenn sie entstände. Bis dahin können Sie unter **Quicklink: 6248** auf GameStar.de Ihrem zuständigen Abgeordneten Ihre Meinung sagen. *Michael Trier*

Landwirtschafts-Simulator

Oh Gott, Platz 1!?

Als ich gestern mit zwei Freunden beim Media Markt in Berlin nach einem Spiel schaute, sahen wir das unfassbare: Der Landwirtschaftssimulator war auf Platz 1 der Charts! Wir wollten unseren Augen nicht trauen. Uns stellt sich nur die Frage: Wie konnte dieses Spiel die Herzen der Käufer erringen, wo doch schon der Text auf der Rückseite der Verpackung mit unglaublichen sechs verschiedenen Vehikeln wirbt ...? *Kilian Gärtner*

Eine einfache Erklärung

Ich höre immer wieder Unverständnis darüber, dass die ... nun ja ... Simulationen von Astragon so erfolgreich sind. Ich werde das mal aufklären. Ich selber besitze viele dieser Spiele (und natürlich

auch wirkliche Perlen wie GTA 4, Need for Speed usw.). Der Grund für den Kauf der Müllabfuhr-, Landwirtschafts- und Schiffssimulationen ist: Ich und viele andere Zocker sind über 30 und 40 Jahre alt. Warum das ein Grund ist? Weil wir inzwischen Kinder haben! Diese Kinder lieben Trecker, Boote, die Müllabfuhr, Busse und Gabelstapler. Da die Spiele von Astragon sehr einfach zu bedienen sind, sitzen auch meine Jungs (6 und 8) begeistert davor. Die Grafik ist dabei nebensächlich, und gewaltfrei ist das alles auch noch. Es gibt einfach keine Alternativen. Deshalb wird sich die qualitativ sicherlich fragwürdige Simulationssoftware auch weiterhin gut verkaufen.

Ich selber bleibe natürlich lieber bei Fallout 3. *Marco W.*

Anno 1404

Warum wandern die Schatten?

Mir ist in euren Videos zu Anno 1404 ein Fehler ins Auge gesprungen. Ist euch noch nie aufgefallen, dass sich die Schatten beim Rotieren der Kamera mitdrehen? Es sieht so aus, als sei der Stand der Sonne an den Blickwinkel der Kamera gekoppelt, was zwar der Ansehlichkeit des Spiels nicht schadet, wohl aber dem Realismus. Gibt's dafür einen speziellen Grund? *Simeon Manz*

Wir haben die Frage an Dirk Riegert weitergeleitet, Lead Designer von Anno 1404. Seine Antwort:

»Anno erschafft eine Parallelwelt, die glaubwürdig und nachvollziehbar ist, in manchen Punkten aber ihren eigenen Gesetzen folgt. Schließlich wird es im Spiel auch niemals Nacht. Schatten in Anno sind so lange schön, wie sie sich auf der dem Spieler abgewandten Seite befinden und

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, 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.: 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.

für zusätzliche Plastizität sorgen. Normalerweise müsste es möglich sein, durch das Drehen der Kamera auf die Schattenseite zu schauen. Ist es aber nicht, denn die Schattenseite sieht zu unfreundlich und dunkel aus. Daher bleibt der Spieler in Anno immer auf der Sonnenseite des Lebens; im wörtlichen wie im übertragenen Sinne.« *Dirk Riegert*

Kopierschutz

Budget-Spiele aktivieren?

Könnt Ihr mir sagen, ob Budget-Spiele auch noch online aktiviert werden müssen? Kann man das auf der Verpackung irgendwo sehen? *Gabi Reiser*

Das unterscheidet sich von Fall zu Fall. Wenn die Budget-Version vom Original-Publisher des Spiels stammt, ist die Online-Aktivierung in der Regel noch drin. Zweitverwerter (etwa die Software-Pyramide) legen dagegen meist Wert auf einen einfacheren Kopierschutz. Was aber nicht heißen muss, dass man dort vor Online-Aktivierungen gefeit ist. In jedem Fall muss auf

der Packung gut lesbar angegeben sein, falls das Spiel eine Internetverbindung voraussetzt.

Christian Schneider

Team Fortress 2

Schlechtes Timing

Es ist schön von euch, dass ihr nach zwei Jahren einen Kontrollbesuch bei Team Fortress 2 gemacht habt und dem Spiel auch eine neue Wertung verpasst. Aber eine Heftausgabe später, und der Artikel würde den aktuellen Stand von Team Fortress 2 viel besser ablichten. Inzwischen gibt es das große Sniper&Spy-Update mit neuen Waffen und Achievements für den Sniper und Spy, zudem neue Karten und einen neuen Spielmodus. Ich verstehe, dass ein Artikel eine Deadline hat, aber dennoch, ihr hättet es irgendwie doch wissen müssen und um eine Ausgabe verschieben können, das wäre aktueller gewesen.

Joannis Kurtessis

Wir haben uns selbst geärgert, dass ausgerechnet so kurz nach



Landwirtschafts-Simulator: »Da sitzen auch meine Jungs begeistert davor.«



Anno 1404: »Der Spieler bleibt in Anno immer auf der Sonnenseite des Lebens.«

unserem Kontrollbesuch bereits das nächste Update erschienen ist. Aber weil Online-Spiele wie Team Fortress 2 regelmäßig aktualisiert werden, ist kein Zeitpunkt jemals hundertprozentig passend. Zumindest gibt uns das einen guten Grund, Team Fortress bald mal wieder unter die Lupe zu nehmen.

Petra Schmitz

Ich fordere Revanche!

❖ Ich glaube ja gern an Zufälle, aber als ich im Video zu Team Fortress 2 zusehen musste, wie Fabian auf einem Arena-Server einen Scout umlegt und oben links



Team Fortress 2: »Eine Heftausgabe später, und der Artikel würde den aktuellen Stand besser ablichten.«

mein Name auftaucht, wäre ich dann doch fast vom Stuhl gefallen. Ich erinnere mich sogar noch, wie ich mich zuvor mir einem Freund über Fabians Nickname amüsiert habe. Damit ich Fabian nicht wegen Rufmord anzeige, fordere ich ihn zu ihm einer Revanche-Partie TF2 heraus!

David Ludwig

❖ Die Revanche kann ich dir leider nicht gewähren, denn für das Video hat ausnahmsweise die Kollegin Petra meinen Account benutzt. Auf ihrem Rechner läuft nämlich die blutige US-Fassung, die nicht DVD-tauglich ist. Bleibt mir nur zu sagen: Haha, du hast gegen ein Mädchen verloren!

Fabian Siegismund

Blood-Bowl-Anzeige

Peinlicher Schreibfehler

❖ Was musste ich nach einem Blick auf die Rückseite der GameStar-Ausgabe 7/09 mit schier un-

gläubigem Kopfschütteln zur Kenntnis nehmen: einen der fürchterlichsten Rechtschreibfehler in der Geschichte der Printmedien, den ich mit meinen nun 41 Lebensjahren erleben durfte! Steht da doch in der Blood-Bowl-Werbung das Wort »Atmosphäre«. Da ist wohl das »h« verrutscht! Nun stellt sich mir die Frage, ob die Verantwortlichen für die Anzeige eurem Redakteur Heiko Klinge absichtlich mangelhafte Rechtschreibkenntnisse unterstellen – schließlich handelt es sich ja um ein Zitat ...

Markus Utz

❖ Wer meine unfehlbaren Kenntnisse der Rechtschreibung überprüfen möchte, schlägt in der Ausgabe 10/08 die Seite 16 auf. Dort steht Schwarz auf Weiß: »Atmosphäre«. Aber ich möchte Depp Silver hier keine Absicht unterstellen, solche kleinen Buchstabenfehler passieren selbst den Besten.

Heiko Klinge

Der aller kürzeste Witz

Wenn ihr Mathematikerwitze so lustig findet, habt ihr noch nicht mit der Physik gerechnet. Der kürzeste Witz der Welt ist tatsächlich nur ein Zeichen lang (das im Zeichensatz fehlt und deshalb ausgeschrieben werden muss): Pi-quer. Der Querstrich ist in der Physik ein Symbol für das Dividieren durch 2 mal Pi. Damit ist Pi-quer eine elitäre Form der Darstellung für »einhalb«. Das finden Physiker unglaublich komisch. Wieso genau kann ich leider nicht sagen; ich bin Mathematiker.

Jakob Förderer



Blood-Bowl-Anzeige: »Einer der fürchterlichsten Rechtschreibfehler in der Geschichte der Printmedien.«

GAMESTAR INTERAKTIV
»PC-Pause«

In der vergangenen Ausgabe hatten wir Sie gebeten, uns beim Erstellen einer Checkliste zu helfen: Gesucht waren Anzeichen dafür, dass man zu lange an seinem Rechner gesessen hat. Damit scheinen sich unsere Leser bestens auszukennen, denn wir erhielten hunderte E-Mails und Briefe. Für diese Mühe möchten wir uns bei allen Teilnehmern herzlich bedanken. Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, findet auf GameStar.de unter dem ▶ Quicklink: 5299 eine ausführlichere Liste.

CB

Einsender:

1 Sven Reuber

2 Paul-Sören Theil

3 Nicole Daroszewski

4 Jan Kubis

5 Jonas Meder

6 Daniel Buchmeier

7 Julian Schmid

8 Tino Rehfeldt

9 Maximilian Schick

10 Oliver Spies

GameStar-Checkliste

10 Anzeichen dafür, dass Sie den Rechner mal wieder ausschalten sollten:

- Sie erhalten Ihre nächste Stromrechnung als gebundenes Buch.
- Sie wollen an Ihrer Freundin eine Wasserkühlung installieren, da mit sie endlich Ruhe gibt.
- In Ihrem Postfach befindet sich die E-Mail: »Hallo Mama! Was essen wir heute, Pizza oder Cornflakes?«
- Sie fragen jeden, den Sie auf der Straße treffen, was er über Xar-
- Sie warten grundsätzlich nicht auf die Buslinie 404.
- Mit Blick zum Boden wundern Sie sich, dass Sie Beine haben.
- Das Papier, auf dem Sie mitzählen, wie oft Anno Sie zur Spielpause auffordert, ist voll.
- Sie haben für jede Keyboard-Taste einen Kosenamen.
- Der Pizzabote steht unaufgefordert vor der Tür und bringt Ihre tägliche Bestellung.
- Sie zucken beim Erblicken von blauen Flächen unwillkürlich zusammen.

Die nächste Aufgabe

Ungeahnt: Bei jüngsten Ausgrabungen in München-Schwabing wurde ein verloren geglaubtes Heft-Archiv mit GameStar-Ausgaben der letzten Jahrhunderte gefunden! Die historischen Zeitschriften werden zur Zeit restauriert, ein erstes sorgsam wiederhergestelltes Deckblatt sehen Sie auf der rechten Seite. Wir sind gespannt, welche Schlagzeilen wieder ans Licht kommen werden.



Spekulieren Sie mit uns: Schicken Sie uns ein Cover aus dem besagten Zeitraum unter dem Stichwort »GameStar-Oldies«!

Einsendeschluss ist der 10. Juli.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen 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: »GameStar-Oldies«