

# Leserbriefe

## Helden mit Brüsten

### Schocken, nicht verstören

❖ Wow, toller Artikel! Den mangelnden Realitätsbezug bei Gewalt gegen Frauen habe ich so noch nie wahrgenommen. Das macht durchaus nachdenklich. Ob Spiele einen Einfluss auf das Realitätsbild haben können, hatte ich gerade vor dem Hintergrund der Killerspiel-Debatten eigentlich immer angezweifelt.

Aber könnten es nicht schlicht pragmatische Aspekte sein, dass zum Beispiel aus Kosten- oder Zeitgründen auf Frauen(-modelle) in vielen Kriegssimulationen verzichtet wird? Bei Modern Warfare könnte ich mir auch gut vorstellen, dass die gezeigten Szenen durch das Töten von Frauen (und Kindern!?) immens an Grausamkeit gewinnen würden. An solchen Stellen ist ein gewisser Abstand zur Realität durchaus erwünscht – das Entwicklerteam will schocken und Atmosphäre aufbauen, aber nicht verstören.

*Patrick Huschitt*

### Absolut kein Bedarf

❖ Ich will mich beschweren über die bizarren Ansichten, die im Artikel über Frauen in Spielen veröffentlicht wurden. Wie kann man mit »Die Unterdrückung der Bevölkerung und die Gewalt richten sich allein gegen Männer« fordern, dass die Gewaltdarstellung in »Spielen, die durch eine besonders glaubwürdige Simulation der Realität bestechen« sich intensiver mit Kriegsverbrechen an Frauen beschäftigen soll? Ich will keine Vergewaltigung in Spielen sehen! Und auch nicht,

dass es »die Frauen sind, die am schwersten leiden und als Erste erniedrigt werden«.

Ich will das noch mal anders formulieren: Es heißt oft: »Unter den Opfern waren auch Frauen und Kinder«, was ja (wie von einigen Komödianten angeregt) bedeutet: »Leider sind nicht nur Männer draufgegangen.« Das hat seinen Grund. Es ist einfach etwas anderes, wenn alle Toten gleich sind, nämlich Männer, denn neben den geschlechterspezifischen Grausamkeiten würden wir auch noch eine tiefere Personalisierung der Opfer erleben. Daran habe ich absolut keinen Bedarf.

*Markus Koch*

❖ Das kann ich verstehen. Dann würde einem der Spaß vergehen. Und Krieg ist in Spielen schließlich eine Bühne, auf der Spielspaß stattfinden soll. Im Kino dagegen scheint das zu funktionieren: menschliches Leid zu zeigen, die abgründige Realität schonungslos wiederzugeben und dabei die gesamte emotionale Palette von Abscheu bis Mitgefühl zu erzeugen. Und das auf fesselnde Weise. Fast allen Spielen bleibt hier nur die Spannung.

Mein Argument war nicht, Vergewaltigungen oder ähnliche Gräueltaten einzufordern. Modern Warfare soll Modern Warfare bleiben, ein Actionspiel für Erwachsene. Aber daneben müsste Platz sein für andere, kritische, in anderer Beziehung relevante Spiele. Solange Computerspiele es nicht schaffen, ein differenziertes Gesellschaftsbild zu zeichnen, solange werden sie an ihrem An-

spruch, auf Augenhöhe mit anderen Kulturgütern zu stehen, scheitern.

*Christian Schmidt*

### Cool, stark, Waschbrettbauch

❖ Mir fehlt in eurem Artikel die Darstellung der anderen Seite, nämlich die der Männer. Wo Frauen in Spielen sexy und leicht bekleidet sind, zeichnen sich männliche Protagonisten durch Coolness, Mut, Stärke und ihren Waschbrettbauch aus. Gefühle wie Angst oder Selbstzweifel sucht man vergeblich, und wenn sie überhaupt eine Schwäche haben, dann eine für das andere Geschlecht. Ich will sagen: Das Bild der Männer ist genauso platt wie das der Frauen. Deshalb sollte man die Forderung nach glaubhafteren weiblichen Charakteren ausweiten: Ich will überzeugend gezeichnete, interessante und mehrschichtige Figuren in PC-Spielen – egal ob Mann, Frau, Kind, Roboter, Hund oder Alien.

*Moritz Sterzinger*

### Frauenfixierung?

❖ Seit Jahrzehnten dreht sich in Deutschland in der Politik, in den Medien, in den Kirchen, bei den Gewerkschaften, im Bildungssystem etc. alles zunehmend oder ausschließlich um Frauen und Mädchen. Daher hat es mich einigermaßen entsetzt, dass der Magazin-Teil eurer Zeitschrift anscheinend nur noch aus der Serie »Frauen in Spielen« besteht. Als langjähriger Abonnent war ich zwar bisher immer sehr zufrieden, würde aber ohne zu zögern mein Abonnement kündigen, wenn dies die neue Ausrichtung



eurer Zeitschrift anzeigen sollte. Denn die allgegenwärtige Fixierung unserer Gesellschaft auf Frauen muss ich nicht noch mitfinanzieren, zumindest nicht dort, wo ich es vermeiden kann.

*Thomas Lehmann*

### Spiele sind Miterzieher

❖ Helden in Spielen sind meist attraktiv und bekommen auch nur attraktive Partner. Indirekt lernt der Spieler: Weniger attraktive Personen sind auch weniger wert, da ihnen in den Spielen auch eine weniger wichtige Funktion zukommt. Dies geschieht natürlich nicht beim einmaligen Spielen, sondern über Jahre hinweg in vielen Spielen der immer gleichen Machart. Es hilft auch nicht zu behaupten, dass doch die meisten Jugendlichen reif genug seien, um sich ein eigenes Urteil zu bilden und Fiktion von Wirklichkeit zu unterscheiden. Jugendliche sind eben nicht voll sozialisiert, sonst wären sie nämlich Erwachsene. Wenn Computerspiele aus dem Dunstkreis der Jugendverführung hin zu einem ernst zu nehmenden Teil der Medienlandschaft gelangen wollen, müssen sich die Produzenten ihrer Miterzieherrolle bewusst werden und die daraus abgeleitete Verantwortung wahrnehmen. Na-



türlich haben Spiele und ihre Produzenten niemals diese Verantwortung angestrebt, aber sie fällt ihnen zu und kann nicht ignoriert werden. So ist das oft im Leben: Ich erhalte Pflichten und Aufgaben, die ich zu erfüllen habe, obwohl ich sie eigentlich nicht haben wollte. Daher mein Aufruf an die Entwickler: Werdet erwachsen! Dies gilt nicht nur für »Helden mit Brüsten«, wäre aber ein erster Schritt in die richtige Richtung. *Matthias Koletzko*

## Langlebige Spiele

### Im Schnitt drei Jahre alt

❖ Neulich packte mich die Frage, ob ich einfach ein desillusionierter, alter Spieler bin oder ob die gesamte Industrie gerade etwas auf der Stelle tritt. Ich blickte auf eure aktuellen Leser-Charts: Ganz vorne steht Call of Duty 4, zu Recht, aber mit einem Alter von zwei Jahren nicht gerade ein Lob für die aktuelle Branche. Unter den ersten zehn befinden sich drei Titel aus diesem Jahr. Nun kann es ja aber sein, dass besonders die älteren Spieler schon immer eher dachten, dass früher alles besser war. Also schnappte ich mir die Ausgabe 11/04 der GameStar, nahm einen Stift und Wikipedia zur Hand und verglich Erscheinungstermine: Unter den ersten zehn Titeln waren damals immerhin noch fünf im selben Jahr erschienen. Während die Top-10-Titel im Oktober 2004 durchschnittlich 17,7 Monate alt waren, waren es im November 2009 36,1 Monate. Drei Jahre! So alt waren 2004 unter den Top 10 gerade mal zwei Spiele.

Kommen im Vergleich zu früher wirklich weniger gute Spiele raus? Oder wie lässt sich dieser Altersunterschied der Top-Spiele erklären? *André Saul*

❖ Andrés Beobachtung ist richtig: Spitzenspiele haben eine immer längere Haltbarkeit. Spieler bleiben ihren Lieblingstiteln oft jahrelang treu. Das liegt vor allem an der Vernetzung: Wo früher überwiegend allein gespielt wurde, ist heute gemeinschaftliches Spielen der neue Standard, etwa in World of Warcraft oder Counterstrike. Es ist also nicht nur das Spiel selbst, das Menschen bindet, sondern auch die Gemeinschaft, ganz ähnlich wie in Sportvereinen. Gut zu erkennen ist das

daran, dass viele Online-Rollenspieler nicht mehr im Alleingang auf ein anderes Spiel umsteigen, sondern nur gemeinsam mit ihrer Gilde. Weil Multiplayer-Titel nie »ausgespielt« sind, faszinieren sie viel länger als reine Solo-Spiele. Aber auch dort haben die Hersteller die Bedeutung von Kundenbindung erkannt, etwa bei Die Sims, das beständig gepflegt und erweitert wird. All das bedeutet nicht zwangsläufig, dass die Qualität neuer Spiele schlechter geworden ist. Aber die Lebensdauer herausragender Titel hat sich deutlich erhöht. *Christian Schmidt*



**Call of Duty: Modern Warfare:** »Ein zwei Jahre altes Spiel führt die Leser-Charts an – zu Recht, aber ein Lob für die aktuelle Branche ist das nicht gerade.«

## Anno 1404

### Kopierschutz entfernt

❖ Als Fan von Anno 1404 habe ich natürlich auch euren Mini-Artikel über den Patch 1.1 für Anno 1404 gelesen. Jedoch habt ihr die wohl wichtigste Änderung vergessen. Denn der Patch entfernt den Tages-Kopierschutz und die Online-Aktivierung. Da es in letzter Zeit viele Beschwerden gerade in Verbindung mit dem Kopierschutz gab und einige Spieler daher auch den Kauf des Spiels boykottierten, hielt ich es für sinnvoll, das noch zu erwähnen. *Felix Böhm*

## Metro 2033

### Große Hoffnungen

❖ Ich habe in der aktuellen Ausgabe zum ersten Mal von dem kommenden Shooter Metro 2033 erfahren und bin schlichtweg begeistert. So ein beklemmendes Gefühl der Enge und der Gefahr, wie sie schon das Preview-Video vermittelt, habe ich bei Stalker zu keinem Zeitpunkt erlebt. Ich setze daher meine vollen Hoffnungen in das Spiel und die Entwickler. *Nikolaj Grau*

## »Killerspiele«

### Schweizer Spielerverband

❖ Ich bin seit gut zwei Jahren Abonnent eurer Zeitschrift, und ich habe nicht vor, dies in nächster Zeit zu ändern. Zu gut gefällt mir, was ihr da jeden Monat herausbringt. Außerdem finde ich es gut und nötig, dass ihr aufzeigt, wie einseitig Spielehasser argumentieren. Bei uns in der Schweiz wird die »Killerspiele«-Diskussion momentan ebenso polemisch geführt. Von allen Seiten hagelt es Verbotsforderungen. Ich möchte an dieser Stelle auf die Vereinigung GameRights auf-

oder eine Preview zu setzen? Dahinter ist doch genug Platz. Wäre toll, wenn sich das ändern ließe!

*Sven Gießelmann*

❖ Das versuchen wir bereits nach Möglichkeit, aber es klappt leider nicht immer. Das hängt damit zusammen, dass Anzeigenkunden auch Positionen buchen können – meist soll die Werbung auf einer rechten Seite stehen, möglichst weit vorn im Heft, manchmal in bestimmten Rubriken. Das schränkt unsere Möglichkeiten gelegentlich so ein, dass wir Anzeigen in Artikel setzen müssen. *Michael Trier*

## Kino-Feeling

### Reformiert die Kämpfe!

❖ Das »Kino-Feeling«, das neuerdings in Spielen durch schicke Zwischensequenzen hervorgerufen wird, finde ich super. Jedoch werde ich jedes Mal enttäuscht durch die Spielmechanik, vor allem in Kämpfen. Das erinnert einen immer wieder daran, dass man »nur« ein Spiel spielt. Ein Beispiel: Von Assassin's Creed war ich begeistert, da mir die spannende, wendungsreiche Story sehr gut gefiel. Jedoch musste ich mich jedes Mal zwingen, weiterzumachen, da sich die Spielmechanik zu schnell ausleierte. Bei Dragon Age stört mich, dass ich jedes Mal, wenn eine kleine Horde Gegner kommt, pausieren, Befehle erteilen und dann aus der Vogelperspektive zuschauen muss, wie meine Helden immer und immer wieder auf die Gegner eindreschen.

Es fehlt das Kinogefühl. Schnitte, Kamerafahrten, eben alles, was die Zwischensequenzen so toll macht, kann auch

merksam machen, eine Gegenbewegung von Schweizer Spielern für Schweizer Spieler, die es satt haben, sich und ihr Hobby ständig denunzieren zu lassen von Leuten, die keine Ahnung haben, worüber sie da eigentlich lästern. *Euer Thomas Riediker*

## Werbung

### Bitte anders platzieren

❖ Könntet ihr es in Zukunft vermeiden, die Werbung, die ihr im Heft platziert, genau in einen Test



**Metro 2033:** »So ein beklemmendes Gefühl der Enge habe ich bei Stalker zu keinem Zeitpunkt erlebt.«

## **Fehler!**

Wir erklären Ihnen jetzt mal was über die Welt. Den kleinen Mann, verstehen Sie, den knüpft man auf, aber die Großen! Die kommen ungeschoren davon. Die können treiben, was sie wollen. Die lavieren sich immer raus. Das können Sie ruhig glauben! Hier, ein paar Geschichten aus dem Fundus von [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), da wo die Leute Fehler hinmelden. Hören Sie sich das mal an!

### **Report: Helden mit Brüsten**

Der Christian Schmidt zum Beispiel, das ist der stellvertretende Chef von GameStar. Kleiner Hanswurst, aber führt sich auf wie ein Großer. Außer wenn der Boss im Haus ist, dann buckelt er und schimpft auf die Kollegen. Wenn was schief läuft, war er's nie, waren immer andere. So wie im Report »Helden mit Brüsten«, wo er über Frauen geschrieben hat, klar. Angeblich gäbe es in Modern Warfare keine Frauen. Quatsch! Im Spiel rettet man eine Hubschrauberpilotin. Bestätigen gleich zwei Zeugen, Serbay Sönmez und Jan Linkel. Der Schmidt nennt die anders: »Denunzianten«. Sagt, der Fehler sei ihm hineinkorrigiert worden, im Ursprungstext hätte das anders gestanden. Der Ursprungstext ist seltsamerweise nicht mehr aufzufinden. Schmidt tobt, bezichtigt die Lektorin. Die streitet erst ab, ein paar Tage später gibt sie plötzlich alles zu: Sie war's. Warum? Einfach so. Fall erledigt! Schmidt hat eine weiße Weste, die Lektorin seitdem einen weißen Lamborghini.

### **Test: Dragon Age**

Der Daniel Matschijewsky, das ist eine arme Wurst. Okay, er hat im Test zu Dragon Age gepatzt, das ist nicht von der Hand zu weisen. Hat die Namen des Schmieds Owen und des Knaben Bevin verwechselt. Kann passieren, normalerweise würde man sagen: Schwamm drüber! Aber den Fehler hat nicht irgendwer gemeldet. Sondern Gunnar Lott. Der war mal GameStar-Chef, hat Kontakte zu allen und jedem, schläft auf einem Bett aus purem Gold, das nach einmaliger Benutzung weggeworfen wird. Schwerreicher Kerl, Typ Krösus. Wer den zum Feind hat, wird seines Lebens nicht mehr froh. Da kann der Matschijewsky der netteste Kerl der Welt sein, wenn Lott sagt »Rübe ab!«, dann kommt die Rübe ab. Da mögen die Kollegen noch so lange Lichterketten bilden – hier geht's um Gerechtigkeit. Logisch, dass der Matschijewsky in die GameStar-Zweigstelle in Sibirien »versetzt« wird. Die GameStar-Zentrale in Sibirien ist überwiegend damit beschäftigt, Gold aus dem Permafrostboden zu kratzen. Angeblich werden damit in Europa Betten produziert.

### **GameStar-Cover**

Wundert's noch wen, dass auch der Chef der Bande Dreck am Stecken hat? Michael Trier heißt der Mann. Harter Knochen. Ein Schinder, der seine Leute knechtet, aber selbst 120 Tage im Jahr an der Côte d'Azur rumhängt und mit der Yacht hin und her fährt. Wenn er überhaupt noch was macht, dann das GameStar-Cover. Schließlich kam raus: Auf der Ausgabe 12/09 war zweimal das gleiche Bild drauf. Im DVD-Kasten. Ein Bild von Risen, wo Assassin's Creed 2 hätte sein sollen. Gemerkt hat's Marc Genten, der GameStar-lesende Belgier. Klarer Fehler, eindeutige Schuld! Sollte man meinen. Aber nicht mit dem feinen Herrn Trier. Tags darauf kommt über seinen Sprecher das Communiqué: Die Fehlerrubrik wird abgeschafft. Chefentscheidung. Zack, bumm. Wo kein Richter, da kein Unrecht. An gleicher Stelle stehen in Zukunft Anlagentipps und Annoncen (»Frz. Villa (Cd'A) 245 T./Jahr zu verm., 25ha, eig. Yachth.«).

**Kämpfe spannender und epischer machen! Daher appelliere ich an alle Spieleentwickler: Macht aus Spielen spielbare Filme! Es wird Zeit, auch das Kampfsystem in Rollenspielen zu erneuern.**

*Niklas Stöcker*



**Dragon Age:** »Jedes Mal muss ich pausieren, Befehle erteilen und dann aus der Vogelperspektive zuschauen.«

## **Interviews**

### **Menschen kennenlernen**

»Ein gut geführtes Interview ist etwas Wunderbares, und ich wünsche mir, dass ihr davon in Zukunft mehr anbietet. So lernt der Leser neben interessanten

Hintergründen zum Spiel auch die Menschen, die dahinter stehen, etwas besser kennen. Aber bitte, bitte präsentiert Interviews so, wie sie es verdient haben. Wenn ich alle fünf Sekunden umblättern muss wie in eurer Drakensang-Titelstory, dann vergeht mir die Leselust.

*Christoph Pech*

## **Fifa 10**

### **Ich kriege einen Riesenhals**

»Ich bin 46 Jahre alt und spiele seit 1995 die Fifa-Serie. Dabei hat mir immer die vollwertige Lizenz gefallen. In den letzten drei, vier Jahren habe ich mich jedoch immer wieder geärgert, weil die neuesten Versionen nur Updates zum Vollpreis waren. Aber was EA jetzt bei der 2010er-Version auf den Markt gebracht hat, ist schon fast Betrug! Im Vergleich zum Vorjahr ist das Spiel schlechter, nicht nur grafisch, sondern auch technisch. Wenn ich dann bei Kumpels die bessere Playstation-3-Version sehe, bekomme ich einen Riesenhals. Ich habe die Schnauze voll und bin auf Pro Evolution Soccer 2010 umgestiegen.

*Michael Köhlinger*

## **Machinarium**

### **Fesselnder Artikel!**

»Ich möchte hier als langjähriger Leser ein großes Lob aussprechen. Es geht um den Test zum Adventure Machinarium. Patrick C. Lück hat einen so guten Artikel geschrieben, wie ich ihn noch selten gelesen habe. Er hat mich praktisch ans Heft gefesselt. Großes Lob an Patrick!

*Tim Seuffert*

## **Fahrenheit**

### **Ihr tut dem Spiel unrecht**

»Sowohl im Test als auch im Video zu Machinarium habt ihr

im Wesentlichen das Fazit getroffen: Hat Macken, ist aber endlich was Neues und Gutes. Deswegen war ich schon etwas traurig, dass auf der anderen Seite im DVD-Rückblick von Heiko und Christian sinngemäß die Aussage fiel, dass Quantic Dream besser Nomad Soul hätte fortsetzen sollen, als mit Fahrenheit eine Minispiel-Sammlung zu veröffentlichen. Da möchte ich doch eine Lanze für Fahrenheit brechen. Ja Christian, ja Heiko, ihr habt ja im Prinzip recht. Fahrenheit sah schon bei Erscheinen veraltet aus, war mit Tastatur unmöglich zu steuern und eine Abfolge von drei Minispielen. Dennoch bin ich der Meinung, dass Fahrenheit eine bessere Erinnerung verdient hätte. Das Spiel wählte einen anderen erzählerischen Ansatz als »strahlender Held / merkwürdiger Detektiv / Harry-Potter-Verschnitt klärt Verschwörung auf«, es erzählte seine Geschichte aus der Sicht von mehreren Personen gleichzeitig. Das Spiel erlaubte gebrochene Charaktere. Wenn man den doofen Schluss ignoriert, habe ich damals mit den Charakteren mitfühlen können und mich – und das bei einer »Minispiel-Sammlung« – nicht eine einzige Sekunde gelangweilt. Ich empfinde Fahrenheit als ein Experiment und zwar ein gelungenes. Und wenn ich der Einzige sein sollte, der es so sieht, dann wurde das Spiel eben nur für mich produziert.

*Jan Carstens*

»Jan hat recht, und der spötelnde Kommentar von Christian und mir wird Fahrenheit natürlich nicht gerecht. Bei allen Mankos war es ein sehr mutiges, stark erzähltes Spiel. Jan, du bist bei weitem nicht der einzige, dem Fahrenheit in guter Erinnerung geblieben ist!

*Heiko Klinge*



**Fahrenheit:** »Ich habe mich mit der »Minispiel-Sammlung« keine einzige Sekunde gelangweilt.«

**Bagno**

**Woher kennt ihr das?**

❖ Ich konnte nicht glauben, was ich da gelesen habe: In der letzten Ausgabe stand tatsächlich eine Information über meine Heimatstadt! Und zwar unter dem Artikel von Drakensang: Am Fluss der Zeit von Herrn Graf: »Im 19. Jahrhundert errichtete man in vielen Landschaftsgärten künstliche Burgruinen (z.B. Steinfurter Bagno, NRW).« Im Bagno in Burgsteinfurt gehen ich und meine Klasse immer im Sportunterricht joggen. Woher kennt ihr diese Stadt am Ende der Welt (nahe an der Grenze zu Holland)?

Leonard Hartmann

❖ Der Hinweis kommt gar nicht von mir, sondern von Michael Trier, der irgendwo da aus der Gegend stammt oder so. Ich selbst nähere mich der holländischen Grenze nur in Notfällen.

Michael Graf

❖ Ich bin in Burgsteinfurt zur Bismarck-Grundschule gegangen, meine Familie wohnt zum Teil immer noch dort. Im Bagno habe ich Hütten und Flöße (auf der Aa) gebaut und Golfbälle »gefunden«, die ich dann gegen fünf Mark das Stück dem Golfclub zurückverkauft habe ... Ein wirklich schönes Plätzchen. Das Ende der Welt sieht ganz anders aus, ich war da.

Michael Trier

**So erreichen Sie GameStar**

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, 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 »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.

**GAMESTAR INTERAKTIV**  
**»Maskottchen«**

PC-Spielern fehlt die Kreativität? Keinesfalls! In der letzten Ausgabe stellten wir Ihnen die Aufgabe, sich Gedanken um ein Maskottchen (als Stellvertreter für unser Redaktionsschwein Schwartel) zu machen. Und prompt schickten Sie uns allerhand witzige und interessante Ideen! Wir stellen Ihnen hier die Plätze 1 bis 4 vor. ▶ Quicklink: 5299 Eines dieser Maskottchen könnte Schwartels potenzieller Nachfolger werden:

**Einsender:**

- 1** GameStar-Monkey (Philipp Petzold)
- 2** Namenloser GameStar-Wolf (Thomas Vogel)
- 3** Ezio Erdmann (Mike Menke)
- 4** Gamy (Detlef Eckhardt)



**Die nächste Aufgabe**

Call of Duty: Modern Warfare 2 und Dragon Age: Origins sind zu Recht die Spieletitel des Jahres. Es kann aber nur einen Sieger geben! Ihre Aufgabe für diesen Monat ist es, Modern Warfare und Dragon Age zu vereinen. Ob Bild oder fiktives DVD-Cover, ganz egal – seien Sie kreativ! Besser als unseren hingeschluderten Elendsvorschlag rechts bekommen Sie's allemal hin.

**Einsendeschluss ist der 8. Dezember.** Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

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

**Oder per E-Mail:**  
[interaktiv@gamestar.de](mailto:interaktiv@gamestar.de)  
Betreff: »GameStar-Interaktiv«

