

Leserbriefe

Modern Warfare 2

Realität ist leider komplexer

❖ Laut Nico Gutmann ist die bis dato actionreichste, erfolgreichste und moralisch unreflektierteste Computerspielgattung, der sogenannte Shooter, nun also ein Antikriegsgenre, das »Reflexion anregt« und »neue Wege bereitet«. Eine so scharfsinnige und gleichermaßen perfide Argumentation habe ich seit einiger Zeit nicht mehr gelesen. Dass diese Ehre ausgerechnet einem Call-of-Duty-Spiel zuteilwird, deren Beiträge zur historischen Weiterbildung einst darin bestanden, Großväter beim Grabenkampf zu simulieren und zwischendurch militärische Propagandavideos einzuspielen, betrachte ich mal als Ironie. Wer Antikriegsfilme wie »Apocalypse Now« kennt, weiß wohl, dass dieses Genre mit Call of Duty so viel zu tun hat wie eine Kalaschnikow mit russischem Roulette. Wo ist die Identifikation mit den Opfern, wo man doch nur Täter spielt? Wo sind die psychologischen Hintergründe und Konsequenzen? Wo die Spielbarkeit sozialer Dynamiken, wenn die einzige Interaktionsform mit der Umwelt das MG ist? Die Realität des Krieges ist leider etwas komplexer, als es die Shooter-Genrelogik zulässt. Diese zielt eher auf eine zwanghafte Steigerung der Erlebnisintensität bis hin zur seelischen Selbstvergewaltigung als selbstverständlicher Teil des Entertainment-Programms. Zivilistenmassaker sind dabei kein »mutiger Schritt«, sondern einfach nur konsequent. Ich würde Nicos Argument daher umdrehen: Krasseste Formen spielbarer Gewaltausübung mit Antikriegsmetaphern zu belegen, beweist im Grunde, dass die Gewalteskalation im Shooter-Genre moralisch kaum mehr zu rechtfertigen ist, es sich einige aber offenbar nicht eingestehen möchten.

Sören Lindberg

Nico überzeugt

❖ Großen Respekt an Nico Gutmann. Seine Meinung zur umstrittenen Flughafenszene in Modern Warfare 2 hat mich dazu bewo-

gen, meine eigenen (durchaus kritischen) Ansichten zu diesem Level noch einmal zu überdenken. Dank seiner stichhaltigen Begründung gelingt ihm ein schlüssiges und nachvollziehbares Plädoyer für die Entwickler, das selbst die Gegenargumente eines so erfahrenen Redakteurs wie Christian Schmidt ziemlich blass aussehen lässt. Respekt an Nico auch dafür, dass er sich als einer der wenigen Befürworter dieses Abschnittes gegen die große Anzahl von Kritikern derart überzeugend behaupten kann.

Michael Fischer

Heilsame Erfahrung

❖ Ein folternder Sam Fisher scheint wunderbar in unser Weltbild zu passen. In Ghost Recon: Advanced Warfighter kommt es im Kampf gegen den Terror dank moderner Waffentechnik und der Abwesenheit von Zivilisten zu keinen Kollateralschäden. Das Böse wird spannungsgeladen vernichtet, das Gute siegt. Unveräußerliche Menschenrechte fallen dem Spielspaß zum Opfer. Auch Modern Warfare 2 verstößt gegen Menschenrecht, und plötzlich fühlen wir uns in unseren Moralvorstellungen verletzt – die Gewalt trifft die Guten, die Unschuldigen, die Hilflosen. Den

Machern scheint dabei etwas sehr Seltenes zu gelingen: Wir sind angeekelt, entrüstet, hilflos, erschrocken. Und wir beginnen, das Geschehen zu hinterfragen, was wir vorher nie für nötig befunden hatten. Durch die Augen des Täters zu blicken, kann etwas sehr Heilsames sein. Ist nicht möglicherweise das heile Weltbild, das durch Spiele wie Ghost Recon vermittelt wird, moralisch gefährlicher als das hässliche Weltbild eines Modern Warfare?

Benjamin Stiefelmaier

Professionell gemacht

❖ Mir hat sehr gefallen, wie ihr den delikaten Teil des Tests gehandhabt habt. Dass ihr der Diskussion zwischen Christian und Nico eine ganze Doppelseite widmet, finde ich stark. Das ist in jedem Fall besser als ein lauwarmes »Wir distanzieren uns von diesem unnötig brutalen Abschnitt«. Auch dass ihr den Level nicht in die Wertung einfließen lasst, finde ich höchst professionell. Die Bedeutung der Szene ist mit Sicherheit Geschmackssache. Die von Christian und Nico geäußerten Meinungen sind keineswegs belanglose Gemeinplätze, sondern sprechen wichtige Themen an. Besonders Nicos



Denkanstoß, ob viele vielleicht verdrängen wollen, dass »die Guten« nun mal routinemäßig »die Bösen« infiltrieren und dabei moralisch zweifelhafte Dinge tun, ist eine interessante Aussage. Das zeigt mir, warum sich der Zeitschriftenkauf trotz »Gibt's doch alles kostenlos im Internet« lohnt.

Matthias Gidda

Nur 89 Punkte!

❖ Mensch Leute, es spielt doch überhaupt keine Rolle, was da gezeigt wird. Das ganze Spiel ist ein Schießfilm, würde meine Freundin sagen. Die einen mögen so was generell nicht, andere stehen eben auf Action. Interessiert es in Rambo, wie die Story aussieht? Da kämpft Gut gegen Böse, und das war's dann eigentlich. Modern Warfare 2 ist der Actionkrieger des Jahres! Und ihr vergebte nur 89 Punkte. Das Spiel hätte 90+ verdient. Bei solchen Spielen kann man sein Hirn ausschalten



Modern Warfare 2: »Wollt ihr wirklich der Welt erklären: Ja, ein Teil unserer Leser findet es toll, interaktiv bei so einem Gemetzel dabei zu sein?«

und ballern. Die Story interessiert mich da nicht. *Maik Layes*

Wo ist da der Spaß?

❖ Dass ihr Kolumnen schreibt und im Heft über die Flughafen-szene diskutiert – schön und gut. Aber in dem roten Kreis eurer Wertung steht immer noch das Wörtchen »Spielspaß«. Und da ist für dieses Machwerk eine 89 einfach eine hanebüchene Unge-reimtheit. Die meisten eurer Re-dakteure hatten an dieser Szene, wie sie selbst sagen und schrei-ben, keinen Spaß. Wie kann dieses Spiel dann 89 Punkte »Spielspaß« bekommen?

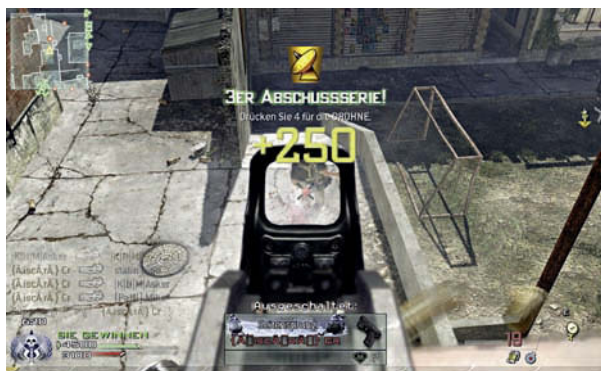
Mit eurer Aussage »Wie man diese Szene betrachtet, hängt extrem von der eigenen subjek-tiven Einstellung ab« unterstellt ihr, dass es Spieler gibt, die an

gern sollen. Schließlich haben wir uns dagegen entschieden, eben weil wir unseren Lesern nicht vor-schreiben wollen und können, was für sie Unterhaltung ist und was nicht. Wir können Sie nur zur Diskussion einladen und un-sere redaktionelle Position deut-lich machen – Ihre Meinung müs-sen Sie sich selbst bilden. Unsere Einzelwertungen, Pros und Con-tras sagen Ihnen sehr genau und transparenter als in jedem ande-ren Wertungssystem, worauf wir unser Urteil begründen.

Michael Trier

Eine Lanze für MP

❖ Ihr kritisiert den Multiplayer-Modus von Modern Warfare 2. Für mich hat diese neue Form aber viele Vorteile. Mein Internet ist ziemlich langsam. Mit vier



Modern Warfare 2: »Für mich hat die neue Form des Multiplayer-Modus viele Vorteile.«

dieser Szene dennoch Spaß ha-ben und deshalb eine Abwertung nicht möglich sei. Ganz abgese-hen davon, dass damit jede Wer-tung ad absurdum geführt wird, da jedes Spiel und jedes Genre letztlich von jedem Leser subjek-tiv anders geschätzt wird – wollt ihr wirklich der Welt erklären: »Ja, ein Teil unserer Leser findet es toll, interaktiv bei so einem Gemetzel dabei zu sein?« Und wenn ja – wäre es dann nicht eu-re Pflicht, eben diesen Lesern klarzumachen, dass irgendwo der Spaß aufhört?

Daniel Sissenich

❖ Wir wissen, dass es Menschen gibt, die auch an dieser Szene Spaß haben oder sie zumindest für sinnvoll halten (siehe oben und Meinungen auf GameStar.de unter ▶ Quicklink: 6636). Außer-dem sind wir sicher, dass es ge-nügend Spieler gibt, denen sie einfach gleichgültig ist. Wir haben sogar überlegt, ob wir Modern Warfare 2 eine Wertung verwei-

von fünf Servern für das erste Modern Warfare kann ich da-durch keine Verbindung herstel-len, da denen mein Ping zu hoch ist. Mit dem neuen System än-dert sich das, da es keine Server-besitzer mehr geben wird, die Leute wie mich aufgrund meiner Verbindungsgeschwindigkeit im Vorfeld ausschließen. Zudem muss ich mir von den Servern keine Regeln wie »keine Scharf-schützen« mehr vorschreiben lassen. Es muss akzeptiert wer-den, dass dies einfach zum Spiel dazugehört, und wird dadurch hoffentlich als Herausforderung angesehen. Auch die Tatsache, dass Spieler erst ab einem ge-wissen Rang zu bestimmten Multi-player-Modi zugelassen wer-den, halte ich für eine gute Idee. Dadurch wird verhindert, dass Neulinge ein Sabotage-Spiel rui-nieren, weil sie die Karte nicht kennen, den Bombenplatz nicht finden und ihn somit auch nicht verteidigen können.

Stephan Kiesling

Frauen und Spiele

»Becoming visible«

❖ Ich fühle mich verpflichtet, auf den Leserbrief »Frauenfixierung?« von Thomas Lehmann zu antwor-ten: Es ist ein trauriges Faktum, dass diesen »Jahrzehnten« der »Fixierung unserer Gesellschaft auf Frauen« Jahrhunderte voran-gehen, in denen das genaue Ge-genteil der Fall war, nämlich die Ausblendung und Verdrängung der Frau aus dem öffentlichen Leben. Seit ungefähr drei Jahr-zehnten wird nun versucht, dieses Paradigma aufzubrechen; man spricht von einem »becoming visible«, einem Sichtbarwerden der Frauen. Man versucht, eine Sensi-bilität dafür zu schaffen, was den Frauen widerfahren ist und immer noch widerfährt (etwa durch un-gleiche Lohnniveaus bei gleicher Arbeit). Leider ist dies nicht voll-ständig gelungen, vielmehr hat es zu einer negativen Hypersensibi-lisierung geführt, wie auch der Leserbrief zeigt, und die Gräben zwischen Männern und Frauen scheinbar eher vertieft als zuge-schüttet. Ich möchte an dieser Stelle mein Lob und meinen Dank an die GameStar-Redaktion für die Artikelserie »Frauen und Spiele« aussprechen. Ich fand und finde es sehr wichtig, auf Rol-lenbilder hinzuweisen, und unter-stützte auch den Leserbrief von Moritz Sterzinger, dass differen-zierte Männer- und Frauencha-raktere ein echter Gewinn für das Genre wären. *Thomas Rohringer*

Fantasy für Frauen

❖ Da muss ich doch – trotz Fra-uen-Schwerpunkt in euren letzten Berichten – feststellen, dass eure Kollegen Matschijewsky, Lück und Weins versäumt haben, mir

etwas Entscheidendes mitzutei-len: Dragon Age ist ja wohl DAS Frauenspiel schlechthin! Endlich einmal sinnvolle Kommunikati-on, glaubhafte Gegenüber, Sinn-fragen, Selbstzweifel, abgrund-tiefe Dummheit à la »Ich hab's ja nur gut gemeint«, fast so etwas wie Zweideutigkeiten in Ge-sprächen – man könnte glatt an das intelligent(-weibliche) im Game Designer glauben! Bisher fand ich in diesem Spiel genug intelligente Lösungen und An-sätze, um auf jede weitere Spiel-stunde neugierig zu sein. Das ist mir seit dem uralten PC-Spiel »Kaiser« (DOS-Zeitalter: heira-ten, Kinder kriegen, Mann ermor-den, Länder erben) nicht mehr vorgekommen. Schade, dass eu-re Tester mich nicht vorbereitet haben auf meine erste virtuelle Liebesnacht im Zelt eines Meu-chelmörders! So was solltet ihr nicht verschweigen – Schande über euch! Und das viele Blut stört mich als Besitzerin eines süßen Schoß-Kriegshundes mitt-lerweile gar nicht mehr, schließ-lich komm ich aus einer Knuddel-Organie mit meinem Hündchen wieder saubergeleckt hervor. Wenn ihr mehr Frauen als Spielerinnen sehen wollt, dann berichtet doch auch über so etwas, und nicht nur über das Tüdeltü à la Sims und Singles. Ironische Altspiele-rinnengrüße! *Verena Suratny*

Activision

Kein E-Mail-Support?

❖ Am 26. November ist Star Wars: The Force Unleashed nun auch als PC-Version erschienen. Gamepad rein, erster Start – zack, ich landete wieder auf dem Desktop. Auch Neuinstallation,



Dragon Age: »Ihr habt versäumt, mir mitzuteilen: Dragon Age ist ja wohl DAS Frauenspiel schlechthin!«

Patch 1.1 und Hilfesuche in den Foren lösten mein Problem nicht. Anruf beim Telefonsupport von Activision: »Bitte stellen Sie sicher, dass die neuesten Treiber aufgespielt sind.« – ach! Nächstes Ziel, die im Handbuch erwähnte Website von Activision. Will man jedoch via E-Mail Kontakt mit dem Support aufnehmen oder das Kontaktformular ausfüllen, landet man wieder auf der Startseite bzw. auf einer Seite mit Hotline-Nummern. »Auf unserer Website finden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!« steht dort. Aber dieses Formular ist nirgendwo zu entdecken. Anscheinend bietet Activi-

sion keinen E-Mail-Support an, sondern nur kostenpflichtige Hotlines. Ihr habt doch in der Vergangenheit schon öfter Hersteller mit solcher Art von Kundenservice konfrontiert. Mich würde wirklich interessieren, wie sich Activision hier rechtfertigt.

Sebastian Heinz

☹... Uns auch. Also haben wir bei Activision nachgehakt. Hier die Antwort der Firma:

»Das Problem lag am Übergang unserer alten Domain Activision.de auf Activision.com im Zuge der Firmenfusion mit Vivendi. Da haben sich ein paar Fehler mit alten Seitenelementen eingeschlichen, sodass durch

eine Verkettung unglücklicher Umstände dieser Zirkelbezug entstanden ist. Unser Support ist selbstverständlich auch per E-Mail zu erreichen, unter activision@spielehotline.de.«

Nach unserer Anfrage wurden die falschen Verlinkungen auf der Website repariert. Seitdem erreicht man den E-Mail-Support auch über Activision.de. Fragt sich nur, warum das bei Activision Deutschland selbst niemand gemerkt hat – die Fusion von Activision und Vivendi ist fünf Monate her.

Christian Schmidt

Alte Serien

Ultima, Kyrandia, Privateer ...

☹... Als ich las, dass nun auch die Zukunft der Command&Conquer-Serie nicht mehr gesichert ist, fragte ich mich doch, welche Produktpolitik Electronic Arts eigentlich verfolgt. Wehmütig dachte ich an die Serien, die EA nun schon zu Grabe getragen hat und die jedem älteren Zocker noch in guter Erinnerung sein dürften: Ultima, Wing Commander, Legend of Kyrandia, Crusader, Lands of Lore, Privateer, Dungeon Keeper. Mit anderen Herstellern ließe sich die Liste sicher noch seitenfüllend fortsetzen. Daher kam ich auf den Gedanken, dass es schön wäre, wenn es in Zukunft in GameStar mal einen Artikel über unvergessene Spieleserien geben würde.

Steffen Wacker

☹... Steffen rennt offene Türen ein – in der Tat haben wir bereits einen Artikel in Arbeit, der in diese Richtung geht. Auch wenn es sich nicht um Serien dreht, so doch um ein ganz ähnliches Thema. Abwarten und auf eine der nächsten Ausgaben freuen!

Christian Schmidt

Boxenstopp

Lob für die Videos!

☹... Ich möchte diesen Monat ein ganz besonderes Lob an euch aussprechen. Nein, ausnahmsweise nicht für das Heft, sondern für den genialen Boxenstopp zu Call of Duty: Modern Warfare 2 auf eurer Website. Mal davon abgesehen, dass es sowieso eine fantastische Idee ist, die Spiele so vorzustellen, wie man sie tatsächlich im Laden stehen sieht; in diesem Boxenstopp schafft es Fabian Siegmund sogar, Witz und Charme ins Video zu packen,

ohne dass dabei Sachlichkeit und Kompetenz zu kurz kämen. Klasse, bitte weiter so!

Thomas Schirmer

Fehlende Tests

Was ist mit diesen Spielen?

☹... Ich habe vor kurzem mal in eurer Terminliste gestöbert und dabei folgende Spiele gefunden, die von euch nie als Test im Heft erschienen sind. Ich weiß, dass manche davon schon etwas älter sind, würde aber trotzdem gerne wissen, warum ihr sie nicht beachtet habt:

- Sherlock Holmes: Ungelöste Verbrechen
- SAS: Secure Tomorrow
- MotorM4X: Offroad Extreme
- Everquest 2: The Shadow Odyssey
- 1945: Geheimakte V2
- Hidden Target
- Plants vs. Zombies
- Killing Floor
- Prototype

Fabian Czilwa



Plants vs. Zombies: »Bei euren Tests fehlen einige Spiele. Warum habt ihr diese Programme nicht beachtet?«

☹... Wenn wir ein Spiel nicht im Heft testen, dann hat das in der Regel einen von vier Gründen. 1) Für das Spiel gibt es keine Freigabe seitens der USK, so wie bei Prototype oder Killing Floor. Beide Spiele haben wir durchaus getestet, auf GameStar.de. 2) Das Spiel ist in Deutschland nicht offiziell erschienen. 3) Es handelt sich um ein Casual-Spiel, das nicht in unsere Testkriterien fällt, so wie Plants vs. Zombies (über das wir aber auf GameStar.de berichtet haben). 4) Das Spiel ist schlicht zu obskur oder bedient nicht die Interessen unserer Leserschaft.

Michael Trier

Fabian

Grund zum Feiern

☹... Die Ausgabe 01/2010 war wohl voller Party-Anlässe. World

Fehler!

Soooooo klein (mit Hut!) sind unsere Redakteure, wenn sie zur monatlichen Fehlershow auf die Bühne schleichen müssen, sich vor die Kameras stellen, dort wie arme Sünder unter den Anschuldigungen erzittern und am Ende kleinlaut Entschuldigungen stammeln. Dieses (von der Chefetage) liebgezeichnete und in 98 Länder der Welt übertragene Spektakel baut darauf, dass GameStar-Leser ihre staatsbürgerliche Pflicht wahrnehmen und entdeckte Fehler an brief@gamestar.de melden.

DVD-Coverpack

Erst raschelt es hinter dem Vorhang, dann wird plötzlich Jan Gerwat auf die Bühne gestoßen. Verdutzt blinzelt der Praktikant ins Scheinwerferlicht; er hat keine Ahnung, wo er sich befindet oder was passiert ist, seit er einen Knüppelschlag auf den Kopf bekam. Unvermittelt schleudert ihn eine dröhnende Lautsprecherstimme zu Boden: »Jan Gerwat! Welche Vollversion war auf der letzten GameStar-DVD?« Am ganzen Leib zitternd haucht der junge Mann: »Advanced Warfighter?« – »Warum schreibst du dann auf dem DVD-Coverpack von Advanced Warfighter 2?« Statt einer Antwort ertönt nur ein leises Wimmern aus der zusammengesunkenen Gestalt. »Jan Gerwat! Was hast du gemacht?« – »Nnnfää.« – »Lauter!« – »Einen Fehler ...« – »Und was hast du uns nun zu sagen?« – »Sstumilei!« – »Lauter!« – »Es tut mir leid!« Aus dem Vorhang erscheint ein Schäferstab, legt sich um Gerwats Hals und zieht ihn abrupt hinter die Kulissen. Zufriedenes Geraschel im Publikum, als Popcorn nachgelegt wird: Ein guter Auftakt!

Video: Lost Horizon

Mit durchgedrücktem Rücken schreitet Stefan Dworschak auf die Bühne. Für den Trainee ist es das erste Mal im Rampenlicht, er lächelt zuversichtlich. »Stefan Dworschak!«, bohrt sich eine Stimme in seine Magengrube, »Welchen militärischen Rang hat Richard Weston im Adventure Lost Horizon?« Dworschak schluckt. »Leutnant?« – »Aber auf seiner Uniform prangen prangen zwei Winkel! Was kennzeichnen die?« – »Einen Corporal ...« – »Stefan Dworschak! Warum sprichst du im Video von einem Leutnant?« Jetzt zittern dem so Angefahrenen die Knie, ihm bricht die Stimme, als er »Ich ... ich ...« stammelt und auf seine Finger starrt. Die Scheinwerfer brennen, das Publikum lallt, die Mauern rücken bedrohlich auf ihn zu; schließlich flüchtet sich Dworschak in eine gnädige Ohnmacht. Unter Buhrufen aus dem Auditorium wird sein Körper vom Podium gehievt; man fühlt sich um rechtmäßige Unterhaltung betrogen. Immer diese Anfänger!

Test: Rise of Flight

Wie ein Löwe bäumt sich Christian Schneider in den Ketten, mit denen er von vier schwitzenden Praktikanten auf die Bühne geschleift wird. »Nein!«, brüllt der Rasende, »Lasst mich!« Mit schweren Bolzen verankern sie ihn auf der Bühnenmitte, dann ertönt die Lautsprecherstimme das Kettengerassel: »Christian Schneider! Was fand in den Jahren 1917 und 1918 statt?« Wie angestochen faucht der Gefesselte: »Der Zweite Weltkrieg! So steht's doch in meinem Test zu Rise of Flight! Ihr Pfeifen!« Gejohle im Publikum, Aufmerksamkeitsrufe erschallen. »Falsch!«, donnert der Lautsprecher. Wütend tobt Schneider in seinen Ketten: »Lüge, Lüge! Ich war doch dabei! Stundenlang haben wir damals gegen die Marsianer gekämpft, bis Quetzalcoatl die Schlumpfbombe über Atlantis zündete!« In seinem stieren Blick ist kein Zeichen von Reue zu erkennen, dafür flackert darin etwas anderes. Betroffene Stille senkt sich über den Saal. Ohne weitere Worte wird Schneider von der Bühne geführt. Im Publikum rufen reihenweise Menschen ihre Familien an, um sich zu vergewissern, dass es ihnen gut geht.



Fabian und der zukünftige GameStar-Redakteur Noam.

of Warcraft feiert seinen fünften Geburtstag, Respekt! Battlefield feiert mit Codename Eagle seinen zehnten Geburtstag, eben-

falls Respekt! Aber auch Fabian hat Grund zum Feiern: Er erwartet einen Sohn. Herzlichen Glückwunsch – und Respekt!

Frank Witscher

❖ Mensch, da gratuliert mir sogar der Witscher höchstpersönlich zur Geburt meines Sohnes! Wobei ich eigentlich dachte, du heißt Geralt. Egal. Ich hätte meinen Sohn ja fast Luke genannt, damit ich irgendwann mal den »Ich bin dein Vater!«-Witz bringen kann. Nun heißt er aber Noam, das bedeutet »Wonne, Freude, Heiterkeit«. Und genau die liefert er auch. Neben dem komischen Zeug in seinen Windeln.

Fabian Siegmund

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-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.

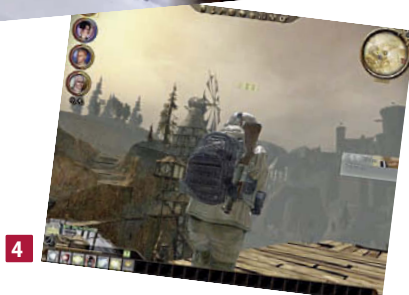
GAMESTAR INTERAKTIV »Modern Age«

Wenn es um neue Ideen und Kreationen geht, haben die GameStar-Leser die Nase vorn. In der letzten Ausgabe sollten Sie Modern Warfare und Dragon Age: Origins vereinen. Was wir als Einsendungen bekamen, müsste mit einem großen Batzen Erfahrungspunkte honoriert werden. Wir stellen Ihnen hier die Plätze 1 bis 4 vor. Alle weiteren Einsendungen können Sie unter ► Quicklink: 5299 auf GameStar.de bestaunen.



Einsender:

- 1 Dominik Bläsius
- 2 Sebastian Bornschlegl
- 3 Irina Link
- 4 Hannes Stieger



Die nächste Aufgabe

Telltale Games hat die Tales of Monkey Island abgeschlossen. Monkey Island ist für seinen Charme und Witz bekannt – und nun sind Sie gefragt, liebe Leser. Setzen Sie einen Dialog, ein Rätsel, eine Herausforderung oder einen Moment aus der legendären Adventure-Serie in Szene. Oder bringen Sie Guybrush in eine für ihn gänzlich ungewohnte Situation. Es ist alles erlaubt: Ob Foto, Zeichnung oder Bildbearbeitung, lassen Sie Ihre Muse sprechen! Unsere hat sich im Redaktionsgebäude nicht blicken lassen, dementsprechend elend fällt unser schludriger Versuch rechts aus.

Einsendeschluss ist der 12. Januar.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feining-Strasse 26
80807 München

Oder per E-Mail:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Monkey Island«

