

Der deutsche Jugendschutz für Computerspiele, der seit seiner Novellierung im Jahr 2003 als der weltweit strengste gilt, wird weiter verschärft. So hat es der Bundestag am 9. Mai beschlossen.



Bundestag verschärft Jugendschutz

gamestar.de
- Aktuelle News
als RSS-Feed
► Quicklink: C2

DVD
- GameStar-
RSS-Reader

Das Parlament verabschiedete damit einen Regierungsentwurf der Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen, der im Vorfeld stark diskutiert worden war (siehe GameStar 03/2008). Das neue Gesetz sieht drei wesentliche Änderungen vor:

- Die Alterskennzeichnung auf den Packungen werden auffälliger. Die signalfarbenen Prüfsiegel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) müssen demnach mindestens 12 Quadratzentimeter abdecken, das ist mehr als viermal so viel wie bislang.
- Die Gründe, aus denen ein Spiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden kann, erweitern sich. Künftig führen auch selbstzweckhafte Mord- und Gewaltszenen und die Darstellung von Selbstjustiz zur Indizierung, also zum Verkaufsverbot an Minderjährige.
- »Schwer jugendgefährdende« Spiele und andere Medien gelten in Deutschland nach Paragraph 15 des Jugendschutzgesetzes als automatisch indiziert, ohne dass es eines Prüfverfahrens bedarf. Darunter fallen den Krieg verherrlichende,

die Menschenwürde verletzende oder strafrechtlich relevante Inhalte. Diese Kriterienliste wird erweitert. Künftig sind auch »von Gewalt beherrschte« Spiele automatisch indiziert, die »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt« beinhalten.

Insbesondere der letzte Punkt war im Vorfeld Gegenstand einer heftigen Kontroverse. Denn die Auslegung der schwammig formulierten »Gewaltbeherrschtheit« wird in Zukunft die Sache von Gerichten sein. Kritiker pro-



Mit **vergrößerten USK-Siegeln** sehen Spielepackungen in Zukunft so aus.

hezeien eine Flut von Einzelfallprozessen. Herstellern von Spielen droht für absehbare Zeit starke Unsicherheit darüber, welche Inhalte in Deutschland noch akzeptabel sind und welche nicht. Der Bundestags-Opposition aus FDP, Grünen und Links-Partei, die dem Gesetz die Zustimmung verweigerte, geht der Entwurf dagegen nicht weit genug:

- Die FDP kritisiert Schlupflöcher im Gesetz. Die Regelung ignoriere das Internet als Vertriebskanal, moniert der FDP-Medienexperte Christoph Waitz; dort könnten Kinder und Jugendliche indizierte Spiele weiterhin ohne Altersprüfung herunterladen.
- Die Grünen halten die Durchsetzung des Jugendschutzes für ein grundlegendes Problem als seine Schärfe. Kai Gering, jugendpolitischer Sprecher der Grünen, fordert intensivere Kontrollen im Handel und höhere Bußgelder bei Verstößen.
- Die Linke mahnt bessere und zugänglichere Information von Eltern und Jugendlichen an. Der Bund solle flächendeckende Angebote zur Förderung von Medienkompetenz einrichten, fordert Lothar Bisky, Vorsitzender der Links-Partei.



»Wir wollen für Hersteller und Händler klare Regeln aufstellen, was geht und was nicht geht.«

Ursula von der Leyen, Bundesfamilienministerin

Welche Konsequenzen die neuen gesetzlichen Regelungen für Hersteller und Spieler haben, muss sich noch erweisen. Möglicherweise wird die Zahl der Spiele steigen, die in Deutschland gar nicht erst auf den Markt kommen; darunter fielen im vergangenen Jahr beispielsweise **Gears of War** und **Soldier of Fortune 3**. Als wahrscheinlich gilt, dass alle Spiele, denen die USK bislang die Prüfung verweigerte, unter den verschärften Paragraphen 15 fallen dürften und damit automatisch indiziert wären. **CS**



Warhammer 40.000 Online

Die Space Marines, Orks und Eldar machen in Zukunft auch das Internet unsicher.

Während unseres Besuchs beim Entwickler Relic (Titelstory zu **Dawn of War 2** ab Seite 28) verrät uns THQ quasi nebenbei, dass man derzeit auch am Online-Rollenspiel **Warhammer 40.000 Online** arbeitet. Verantwortlich zeichnen Vigil Games, ein noch unbekanntes Tochterstudio von THQ. Während der direkte Konkurrent **Warhammer Online** von EA Mythic den Fantasy-Zweig des **Warhammer**-Universums beachert, setzt das THQ-Spiel auf die düstere Science-

Fiction-Variante. Das Kernstück sollen taktisch sehr ausgeprägte Kämpfe sein, in denen Deckung, Formationen und sogar Flankenangriffe eine Rolle spielen. Laut Vigil Games kommen in den Schlachten eventuell auch Fahrzeuge zum Einsatz. Zudem verspricht das Team, alle für das Universum relevanten Völker sowie diverse Regeln der Tabletop-Vorlage in das Spiel einzubauen und Solo- wie Gruppenspieler gleichermaßen anzusprechen. Mit der ersten Beta-Phase von **Warhammer 40.000 Online** dürfen Sie jedoch nicht vor 2009 rechnen. **DM**

► gamestar.de-Quicklink: 5162

Neue Geforce gegen Radeon HD 4800

Die nächste Grafichip-Generation steht vor der Tür. Nvidia macht den Anfang, AMD folgt einen Monat später.

Geforce 10 und Radeon HD 4800 sind fertig. Sowohl AMD als auch Nvidia haben die ersten Chips erfolgreich hergestellt und bereiten nun den Produktstart vor – der geht wahrscheinlich im Juni über die Bühne. Die neue Geforce (Codename GT200) soll auf 240 Shader-Einheiten zurückgreifen, AMDs Radeon HD 4800 auf 400 Rechenwerke. Nvidia legt das Speicher-Interface vermutlich doppelt so breit aus wie bisher (512 statt 256 Bit) und zielt mit einem Preis von knapp 500 Euro auf das High-End-Segment. AMD dagegen will in der Mittelklasse um 250 Euro angreifen, die Performance soll das Niveau der Zwei-Chip-Karte Radeon HD 3870 X2 erreichen. Eine HD 4800 X2 ist ebenfalls geplant. **DV**

Dollar hat der Branchenführer Electronic Arts im vergangenen Jahr umgesetzt, rund 19% mehr als im Vorjahr. Allerdings blieb unter dem Strich ein Verlust von 454 Millionen Dollar.

Leser-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	NEU	Assassin's Creed
3	(3)	World of Warcraft
4	(2)	Crysis
5	(5)	Battlefield 2
6	(7)	Warcraft 3
7	(6)	Command & Conquer 3
8	(4)	Gothic 3
9	(14)	Oblivion
10	(8)	Counterstrike Source
11	(10)	Bioshock
12	(13)	The Witcher
13	(11)	Stalker
14	(12)	Half-Life 2
15	NEU	GTA: San Andreas
16	(9)	Diablo 2
17	(17)	World in Conflict
18	(15)	Guild Wars
19	(16)	Pro Evolution Soccer 2008
20	(17)	Der Herr der Ringe Online

Die Formel-1-Strecke **Istanbul Park** gibt's bereits in **Race Driver Grid**.



Codemasters kauft F1-Lizenz

Die lange Formel-1-Pause für PC-Spieler hat bald ein Ende.

Seit dem sechs Jahre alten **F1 2002** von Electronic Arts gab es für den PC kein Formel-1-Rennspiel mehr. Die Rechte an den Strecken, Teams, Autos und Fahrern lagen seitdem bei der Firma Sony, die damit Titel exklusiv für die Playstation produzieren ließ. Nun hat Codemasters die Lizenz gekauft. Die nächsten Formel-1-Spiele sollen demnach für möglichst viele Plattformen erscheinen, auch für den PC. Für die Entwicklung ist das interne Codemasters-Studio zuständig, das mit **Colin McRae Dirt** und aktuell **Race Driver Grid** bereits hervorragende Rennspiele abgeliefert hat. Vor nächstem Jahr ist nicht mit einem Spiel zu rechnen. **FAB**



Wir sind unsicher

Das beste, was man über das Gesetz sagen kann, das der Bundestag verabschiedet hat, ist: Es zeugt von gutem Willen. Das ist nicht viel. Nutzen wird es niemandem.

Der Jugendschutz ist ein tiefgreifendes, immens zukunfts-wichtiges Thema. Die Politik ging es bislang auf die einzige Weise an, die den Staat weder Geld noch Mühe kostet: indem man versucht, Jugendlichen alles unzugänglich zu machen, was ihnen vermeintlich schadet. Und in der (durchaus erwünschten) Konsequenz somit auch vielen Erwachsenen. Aus den Augen, aus dem Sinn.

Das erweiterte Jugendschutzgesetz ändert nichts an dieser Stoßrichtung. Es steht für eine Politik, die von Ängsten mehr getrieben wird als vom Vertrauen in aktive Jugendarbeit, Aufklärung und nachhaltige Kontrolle bestehender Richtlinien. Ob das Gesetz die Jugend sicherer schützt, darf stark bezweifelt werden. Dass es neue Unsicherheit mit sich bringt, steht dafür schon fest.

Was »gewaltbeherrschte« Spiele in der Praxis sind, weiß niemand. Aus Sorge vor Rechtsstreits werden manche Hersteller von vornherein auf Veröffentlichungen verzichten. Selbst Presseorgane wie GameStar müssen überdenken, welche Themen in Zukunft das Risiko mit sich bringen, dass ein alarmierter Staatsanwalt die gesamte Auflage vom Kiosk nehmen lässt. Wer Ego-Shooter lobt, verdirbt möglicherweise die Jugend.

Zensur findet in Deutschland bekanntlich nicht statt. Selbstzensur ist dagegen ein ganz anderes Thema.

Christian Schmidt, leitender Redakteur christian@gamestar.de



GTA-Hype – eine Chance

Alle haben sie angerufen: NTV, die Redaktion der heute-Nacht-Nachrichten des ZDF, die Berliner Zeitung, die Deutsche Presse Agentur (DPA), und und und. Und alle wollten sie wissen, was das denn genau sei, dieses Grand Theft Auto 4. Ob das denn stimme, das PC- und Videospiele jetzt der Filmindustrie aus Hollywood Konkurrenz machte. Dabei ist ebenso merkwürdig wie erfreulich: Nach dem Gewaltaspekt des Spiels wurde nur vereinzelt gefragt.

Das Staunen der klassischen Medien ist nicht mehr ganz neu, schon bei Halo 3 und dem Erfolg von Nintendos DS und Wii gingen Berichte durch alle Kanäle. Aber die Betrachtungswinkel ändern sich: Halo 3 wurde als wirtschaftliches Phänomen wahrgenommen, Nintendos Konsolen als gesellschaftliches Thema (gespielt wird quer durch alle Altersschichten!). Mit GTA 4 schauen die Feuilletons zum ersten Mal in breitem Rahmen auf den Inhalt eines Spiels. Und sie entdecken dort Tiefe, Ironie und kulturelle Relevanz. Wer hätte damit gerechnet!

In diesem Rahmen darf, ja muss auch über Gewalt diskutiert werden. Aber eben mit dem Verständnis für das Medium Spiel, ebenso wie das beim Medium Film längst selbstverständlich ist. Dass das bei GTA 4 zumindest teilweise gerade passiert, lässt uns hoffen. Nämlich darauf, dass Spiele in Zukunft mit einer neuen Ernsthaftigkeit behandelt werden.

Michael Trier Chefredakteur
michael@gamestar.de

Doom 4

Die Gerüchteküche brodelt für lange Zeit, inzwischen ist es offiziell: Der Ego-Shooter Doom 4 kommt.



Entwickelt wird das Spiel von id Software, die schon für die drei Vorgänger verantwortlich waren. In der Szene wurde zunächst spekuliert, der neue Grusel-Shooter werde von einer externen Firma produziert. Dass am Spiel gearbeitet wird, geht aus Stellenausschreibungen und einer Pressemitteilung hervor, in der id Software »die größten Talente und hellsten Köpfe der Branche« sucht, »um den nächsten Teil der Serie auf die Erde zu bringen.« Der letzte Satz

dürfte eine Anspielung auf den Schauplatz des Spiels sein, was Vermutungen nährt, es könnte sich um ein Remake des zweiten Doom-Teils Hell on Earth (»Hölle auf Erden«) handeln. Doom 3 (Bild oben) war seinerzeit eine Neuauflage des ersten Doom. Anhand der gesuchten Mitarbeiterprofile lässt sich zumindest schon absehen, dass Doom 4 wohl für PC, Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen wird. Eine Terminplanung gibt es noch nicht. **PD**

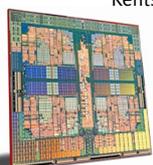
Bioshock wird verfilmt

Ein namhafter Regisseur kümmert sich um die Kino-Umsetzung des Shooter-Hits.



Er gilt als Spezialist für spektakuläres Blockbuster-Kino und aufwändige Effekte und ist damit wohl der perfekte Mann für die Verfilmung von Bioshock: Gore Verbinski, Regisseur der Fluch der Karibik-Trilogie, ist schon jetzt begeistert von seinem neuen Projekt. »Die Story steckt voller filmischer Möglichkeiten. Von all den Spielen, die ich gespielt habe, erzählt Bioshock die stärkste Geschichte.« Das Drehbuch zum Bioshock-Film liefert John Logan, der bereits mit Gladiator und Sweeney Todd eindrucksvolle Arbeiten abgeliefert hat. Schauspieler wurden bislang nicht genannt. Vor 2010 rechnen wir nicht mit dem Film. **DM**

Sowohl von AMD als auch von Intel gibt's mittlerweile günstige Quad-Core-Prozessoren ab 150 Euro.



Sowohl von AMD als auch von Intel gibt's mittlerweile günstige Quad-Core-Prozessoren ab 150 Euro.

»Mit Verlaub, die meisten Studios zum Thema sind Müll.«

Cheryl K. Olson, Harvard-Wissenschaftlerin, über die Qualität der Spiele-Forschung.

Verkaufs-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Assassin's Creed	
2	(3)	Call of Duty 4	
3	(4)	Counterstrike Source	
4	NEU	Age of Conan (Pre-Order)	
5	(10)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
6	(13)	C&C 3: Kanes Rache (ab 16)	
7	(5)	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	
8	NEU	Turok	
9	(6)	Fußball Manager 08	
10	NEU	Die Sims 2: Küchen- und Bad-A.	
11	(12)	WoW: The Burning Crusade	
12	(7)	World of Warcraft (Battlechest)	
13	NEU	Uefa Euro 2008	
14	(11)	Crysis	
15	(9)	Two Worlds	
16	NEU	GTA: San Andreas	
17	(17)	Command & Conquer 3	
18	NEU	Fifa 08	
19	(18)	World of Warcraft	
20	NEU	Rainbow Six: Vegas 2	

06/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

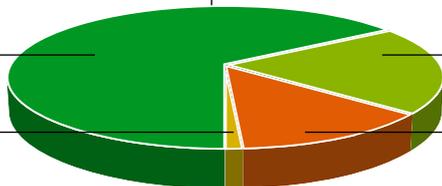
Quad-Core-CPU's ab 150 Euro

Intel zieht mit AMD gleich und bietet den Core 2 Quad Q6600 für 150 Euro an.

Nachdem AMDs günstigster Vierkern-Prozessor Phenom X4 9550 (2,2 GHz) bereits seit einiger Zeit ab 150 Euro im Handel ist, fallen auch bei Intel die Preise. So bieten einige Händler den Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz) nun ebenfalls bereits für 150 Euro an. Intels nächstschnelleres Modell, der Core 2 Quad Q6700 (2,66 GHz), kostet ab 180 Euro. Sowohl Q6600 als auch Q6700 basieren noch auf dem älteren Kentsfield-Kern mit 65 Nanometer breiten Strukturen. Die neuen Yorkfield-CPU's der Penryn-Familie mit verringerten 45 Nanometer Strukturbreite starten mit dem Core 2 Quad Q9300 (2,5 GHz) erst ab einer Marke von 200 Euro. Im Juli sollen allerdings neue Yorkfield-Modelle folgen, sodass der Q9300 dann ebenfalls deutlich im Preis fallen dürfte. **FK**

»Manche Spiele bieten Aufgaben und Geheimnisse, die nicht notwendig für das Durchspielen sind. Wie gehen Sie damit um?«

Ich löse optionale Aufgaben, solange sie Spaß machen: **66%** | Ich spiele alles zu 100 Prozent durch: **20%**



Ich folge nur der Haupthandlung: **1%** | Ich löse optionale Aufgaben, wenn sie Vorteile bringen: **13%**

Ergebnis: Unsere Leser liefern Entwicklern den besten Tipp, um die Halbwertszeit ihrer Programme zu erhöhen: Füllt das Spiel mit unterhaltsamen Nebenaufgaben und witzigen Geheimnissen! Fast alle Teilnehmer forschen gern; nur ein Prozent folgt nur der Haupthandlung. Kein Wunder, dass sich GTA 4 so gut verkauft.

Quelle: Mitmachkarten 06/2008

EA verschärft Kopierschutz



Mass Effect und Spore werden die ersten Spiele von EA, die eine Internet-Aktivierung voraussetzen.

Anfang Mai hatte Biowares technischer Produzent Derek French angekündigt, das Rollenspiel müsse zum ersten Spielstart im Internet aktiviert werden. Das Gleiche gelte für **Spore**. Einen ähnlichen Kopierschutz hatte Take 2 für **Bioshock** eingesetzt, um die Zahl der Raubkopien zu verringern. Electronic Arts' Kopierschutz reicht aber offenbar noch weiter: Die Programme wählen sich alle zehn Tage ins Internet ein, um die Aktivierung zu bestätigen. Nach massiven Protesten ruderte Bioware für **Mass Effect** zurück: Auf das Zehn-Tages-Intervall wird nun verzichtet. Ob das auch für **Spore** gelten wird, ist unbekannt.

CS

News-Ticker

- **Call of Duty 5:** Laut der US-Spieleseite Kotaku wird der Ego-Shooter von Treyarch (Call of Duty 3) entwickelt, soll wieder im Zweiten Weltkrieg (diesmal im Pazifik-Szenario) spielen und wird auf dem PC erscheinen.
- **Dell:** Der PC-Hersteller denkt offenbar darüber nach, seine XPS-Produktlinie aufzugeben und das Geschäft mit Spielern seiner Tochterfirma Alienware zu überlassen.
- **Beyond Good & Evil 2:** Der Franzose Michel Ancel arbeitet nach eigener Aussage an der Fortsetzung des kultigen Action-Adventures von 2003. Noch ist die Finanzierung unsicher.
- **Alone in the Dark:** Die PC-Fassung des Horror-Actionspiels hat von der USK keine Jugendfreigabe erhalten, darf also nur an Erwachsene verkauft werden.
- **Geforce:** Mit einem kommenden Treiber will Nvidia die Unterstützung von 3D-Brillen für jede Geforce-Grafikkarte und jeden Monitor freischalten.
- **Fußball Manager 09:** Electronic Arts hat die nächste Ausgabe des Management-Spiels bestätigt. Sie erscheint im Herbst 2008.
- **Warhammer Online:** Zum Online-Rollenspiel wird es keine offene Beta geben.



Burnout Paradise

Überraschung: Criterion setzt das populäre Konsolen-Rennspiel Burnout Paradise für den PC um.

Mit riesiger Aktionsfreiheit und beachtlichem Umfang hat die Tropen-Raserei **Burnout Paradise** auf der Xbox 360 und der PlayStation 3 durchweg hohe Noten eingefahren. Die gute Nachricht für alle PC-Spieler: Laut Electronic Arts wird beim Studio EA Criterion bereits an der erweiterten PC-Fassung gearbeitet. Sie soll keine schlichte Direktumsetzung werden, sondern verbesserte Online-Funktionen, einen größeren Multiplayer-Part und Inhalte der Community enthalten. Wann genau Sie mit schicken PS-Boliden die frei befahrbare Insel unsicher machen dürfen, ist noch nicht bekannt. Um die Wartezeit zu überbrücken, finden Sie auf unserer Webseite den ersten Trailer zur PC-Version.

PD

► gamestar.de-Quicklink: 5231