

»Solche Spiele sind unerträglich!«,

Joachim Herrmann, bayerischer Innenminister

# Neuer Streit um »Killerspiele«

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

**DVD**  
- GameStar-  
RSS-Reader

**Das neue Jugendschutzgesetz ist erst ein paar Monate alt, und schon rufen Stimmen aus Bayern nach weiteren Verschärfungen.**

Am 1. Juni 2008 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft getreten, das unter anderem das Indizieren von Spielen erleichtert und die USK-Kennzeichen auf den Verpackungen deutlich vergrößert. Der bayerische Innenminister Joachim Herrmann (CSU) hat diese Änderungen Anfang September als »Minimalkorrektur« abgekan-

zelt; er stuft den Jugendschutz in Deutschland nach wie vor als »unzureichend« ein. Untermuert wird seine Meinung durch eine Studie des Münchner Schulpsychologen Werner Hopf. Über zwei Jahre hat der das Verhalten von 653 Hauptschülern erforscht und will Spiele als Hauptursache für Delikte wie Prügeln, Vandalismus und Mobbing identifiziert haben, noch vor Gewaltfilmen. Allerdings stellt Hopf klar, dass es den Wissenschaftlern nicht um erwachsene Spieler und ihr Hobby gehe,

sondern um die Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Wünschenswerte Alternativen zu Verboten sähe Hopf in »einer Sensibilisierung von Schule und Öffentlichkeit, die Bereitstellung von Ressourcen für diese Aufgaben und ernsthaften Maßnahmen zur Realisierung der Jugendschutzbestimmungen.« Das reicht Herrmann nicht: »Menschenverachtende, grausame Gewalttätigkeiten, bei denen der Spieler auch noch Pluspunkte dafür erhält, dass er seine Gegner

auf möglichst grausame Weise zu Tode quält, gehören [...] schlichtweg verboten«, heißt es in einer Pressemitteilung aus dem Innenministerium. Wir sagen: Solche Spiele gibt es nicht. Und gäbe es sie, wären sie zu Recht schon heute verboten. Solche Behauptungen, inklusive der Kinderpornografie-Vergleiche, sollten die Politiker lassen. Beckstein hat sich übrigens im September gegen ein Verbot ausgesprochen – von Alkohol. Aufklärung sei da die sinnvollere Lösung, findet er. **DM**

## Nachfolger der GTX 260 und 280

**Bereits Ende 2008 sollen Nachfolger der Geforce GTX 260 und 280 mit kleinerer Strukturbreite erscheinen.**

In Dokumenten des taiwanesischen Grafikkartenherstellers Elsa sind erste Hinweise auf die Nachfolger von Nvidias aktueller **Geforce GTX 260** und **280** aufgetaucht, obwohl im Oktober noch eine überarbeitete **Geforce GTX 260** auf den Markt kommt (siehe Seite 145). Der **GT206** und der schnellere **GT212** werden demnach weiterhin auf das **GT200**-Chipdesign der aktuellen Generation setzen. Der Fertigungsprozess soll allerdings von derzeit 65 Nanometer auf 55 nm (**GT206**) oder sogar 45 nm (**GT212**) umgestellt werden. Durch die kleinere Strukturbreite könnte Nvidia deutlich höhere Taktraten erreichen, als es der Konkurrent AMD (Ati) derzeit mit der in 55 nm gefertigten **HD-4000**-Serie schafft. Außerdem spart Nvidia damit Fertigungskosten, da mehr Grafikkarten auf einen Silizium-Wafer passen. **FK**

► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5579

## Deus Ex 3

**Endlich ein Lebenszeichen.**

Die Arbeiten an **Deus Ex 3** schreiten offenbar voran. Nach zwei Jahren Funkstille seitens des Publishers Eidos meldete sich nun der Künstler BaronTIERi, Konzeptzeichner für das Spiel, in einem Forum zu Wort. Seiner Aussage nach arbeiten die Leveldesigner bereits unter Hochdruck an der Umsetzung seiner Ideen. Wie weit die Entwicklung vorangeschritten ist, weiß er nicht zu sagen. Auch Eidos schweigt sich über einen eventuellen Veröffentlichungstermin aus, will im Oktober aber neue Infos zum Rollenspiel-Shooter-Mix veröffentlichen. GameStar ist für Sie dabei: Wir besuchen die Entwickler exklusiv und enthüllen das Spionage-Abenteuer in der nächsten Ausgabe in einer großen Preview. **DM**

► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5585



Zu **Deus Ex 3** kursieren bislang nur Konzeptzeichnungen.



## Making Games Talents Hamburg

**Gute Spiele brauchen gute Entwickler. Und gute Entwickler brauchen guten Nachwuchs. Genau der fehlt momentan. Daran wollen wir etwas ändern.**

So entstand die Idee zu Making Games Talents, Deutschlands erster Talentbörse für Spieleentwickler, unterstützt von Microsoft und dem Cluster Audiovisuelle Medien Bayern. Und auf Anhieb hat unsere Idee funktioniert: Rund 150 Talente besuchten uns am 27. Juni zur Premiere im ausverkauften IDG-Medienhaus, um sich über sechs potenzielle Arbeitgeber zu informieren: Deck 13, Radon Labs, Xaitment, Related Designs, Blue Byte sowie Crytek. Das erfreuliche Ergebnis: Jeder Entwickler ist bei seiner Nachwuchs-Suche fündig geworden. Crytek wird mit rund 15 Kandidaten in Kontakt bleiben, bei Radon Labs sind es sogar 20 Talente, die sich berechnete Hoffnungen auf eine Zukunft als Spieleentwickler machen dürfen. Und einige haben ihren neuen Job sogar bereits angetreten, etwa der Leipziger Sebastian Bode, der seit Anfang September als Junior Programmierer bei Blue Byte arbeitet. Grund genug für uns, Making Games Talents ein weiteres Mal auszurichten, und zwar am 31. Oktober im Hamburger Schmidt-Theater.

Dieses Mal sind auf der Suche nach Talenten: der **Gothic 4**-Entwickler Spellbound, die **Drakensang**-Macher Radon Labs, die KI-Spezialisten Artificial sowie die Hamburger Teams von Replay (**Velvet Assassin**) und 49games (**Summer Athletics**). Ergänzt wird das Feld durch den Publisher Dtp. Egal ob Programmierer, Designer oder Community Manager: Jeder, der Interesse an einem Job in der Spielebranche hat, kann sich unter [www.makinggames.de/talents](http://www.makinggames.de/talents) bewerben. Die Teilnahme ist auf 150 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 19 Euro. **HK**



Ganz wichtig und einzigartig bei Making Games Talents: der **direkte Kontakt** zu den Entwicklern.

### Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(2)	World of Warcraft
3	(3)	Crysis
4	(10)	Drakensang
5	(3)	Diablo 2
6	(5)	Battlefield 2
7	(14)	Warcraft 3
8	(6)	Gothic 3
9	(8)	Counterstrike Source
10	(12)	Mass Effect
11	(13)	Team Fortress 2
12	(11)	Half-Life 2
13	(7)	Assassin's Creed
14	(9)	Race Driver Grid
15	(13)	Elder Scrolls 4: Oblivion
16	(17)	Stalker
17	(15)	Bioshock
18	(16)	Medieval 2
19	(20)	Gothic 2
20	<b>NEU</b>	Anno 1701

Quelle: GameStar-Mitmacherten 10/2008



**Drakensang** war nur das erste von mehreren bald folgenden DSA-Spielen.

## Das Schwarze Auge

**Drei weitere Spiele mit DSA-Lizenz in Arbeit.**

Die Rollenspiel-Welt **Das Schwarze Auge** war auf dem PC lange im Dämmer Schlaf versunken. Der Erfolg von **Drakensang** hat das Interesse an der Marke neu belebt: Derzeit sind gleich drei Titel mit **DSA**-Lizenz in Arbeit. The Games Company hat auf der GC ein Action-Rollenspiel in Aventurien angekündigt. Eine simple Klickorgie à la **Diablo** soll das Spiel laut dem Creative Director Carsten Strehse aber nicht werden. Parallel arbeitet Radon Labs bereits an einer Fortsetzung zu **Drakensang**. Pikant: Der **DSA**-Rechteinhaber Chromatrix vergibt die Lizenz offenbar abhängig vom Spielgenre, was in der Branche ungewöhnlich ist. Radon Labs (**Drakensang**) hält die Lizenz für Rollenspiele, The Games Company für Action-Rollenspiele, und wie GameStar erfuhr, besitzt mindestens eine weitere Firma Rechte für ein **DSA**-Spiel in einem dritten Genre. **DM**



## Kunden ausgesperrt

Selten haben wir erst so viele Nachfragen, dann so viele Proteste bekommen wie zum Kopierschutz von Spore. Das Spiel lässt sich nur dreimal freischalten, dann ist Schluss, und es setzt eine Internet-Verbindung voraus.

Der Ärger macht deutlich, wie sehr Publisher mit solchen Mechanismen ihre Kunden vor den Kopf stoßen. Denn ehrliche Käufer fühlen sich zu Recht kriminalisiert und in ihren Rechten eingeschränkt. Wie lässt sich ein rechtmäßig erworbenes Spiel sinnvoll weiterverkaufen, wenn keiner sicher sein kann, dass es sich noch freischalten lässt?

Ich erinnere mich noch an Zeiten, in denen Käufer von Computerspielen belohnt wurden: Sie erhielten dicke Handbücher, Poster, originelle Packungsbeigaben. Was heute Collector's Edition heißt, war damals Standard. Inzwischen hat sich die Unschuldsvermutung umgekehrt, im Zweifel ist jeder Kunde ein potenzieller Raubkopierer. Wer die dürre Packung kauft, wird vom Kopierschutz geplagt, die absurde Konsequenz: Es ist nicht nur günstiger, sondern sogar angenehmer, zur Raubkopie zu greifen!

Dennoch: Wir PC-Spieler werden uns darauf einstellen müssen, dass Internet-Aktivierungen von der Ausnahme zur Regel werden. Diesen Monat haben wir mit Sacred 2 einen weiteren Kandidaten mit wieder einer neuen Variante, wenn auch einer weit kundenfreundlicheren, im Test. Seine Aufgabe hat der Spore-Kopierschutz übrigens nicht erfüllt: Das Kreaturenspiel war zwei Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart als geackrte Version verfügbar.

Christian Schmidt, Leitender Redakteur  
[christian@gamestar.de](mailto:christian@gamestar.de)



## Lasst Taten sprechen

Nach der angekündigten Schließung des Entwicklerstudios Ensemble (Age of Empires) bemühte sich Microsoft eilig um Schadensbegrenzung. »Unsere Investitionen in Spiele waren nie größer als heute«, hieß es. Und dass man sich weiter der PC-Plattform verpflichtet fühle.

Mit Worten konnte der Software-Riese schon immer gut umgehen, nur die Taten bleiben aus. Welche Spiele-Strategie verfolgt Microsoft eigentlich für seine eigene Windows-Plattform? Während die Firma mit Milliarden-Beträgen ihre Xbox 360 in den Konsolenmarkt drückt, scheint der PC nur eine unschöne Erinnerung aus der Vergangenheit. Selbst unter Microsofts Regie entstandene Spiele erschienen nur mit großer Verzögerung auf dem PC – oder gar nicht. Das einst vielversprechende Studio-Netzwerk dünnt immer mehr aus. Und die groß angekündigte Games-for-Windows-Offensive stellte sich als reine Marketing-Aktion ohne Substanz heraus. Zwar ist der Service mittlerweile kostenlos, aber die Zahl der interessanten Spiele dafür lässt sich an einer Hand abzählen. Exklusivtitel von Microsoft? Wenn, dann nur für die Xbox 360.

Es sind Blizzard, Ubisoft, Sega, Electronic Arts, Activision und viele kleine Entwickler, die den PC als Spieleplattform unterstützen. Microsoft hat dagegen weder auf der E3 noch der Games Convention Neues für den PC angekündigt. Sieht so der »große Einsatz« aus? Die Taten sprechen jedenfalls eine andere Sprache.

René Heuser,  
Redakteur Online  
rene@gamestar.de



## Shattered Horizon

Bällern in völliger Schwerelosigkeit. **Shattered Horizon** macht's möglich.

**Multiplayer-Shooter von den Futuremark-Machern mit spannend klingendem Konzept.**

Die Futuremark Studios, bekannt für das gleichnamige Leistungstest-Programm, versuchen sich an ihrem ersten Spiel. Im Online-Shooter **Shattered Horizon** kommt es auf dem mittlerweile von Menschen besiedelten Mond zu einer folgenschweren

Explosion, die den Erdtrabanten teilweise zerreit. Dessen Trümmer, die nun im Orbit der Erde kreisen, dienen als Schauplatz knackiger Mehrspieler-Balgereien. Der Clou dabei: Auf den Karten herrscht geringe bis gar keine Schwerkraft. Das ermöglicht zwar weite Sprünge, lässt unvorsichtige Spieler aber schnell ins All abdriften.

DM

►gamestar.de-Quicklink: 5553

## Ensemble Studios am Ende

**Und wieder ein Studio weniger: Die Age of Empires-Macher müssen ihre Pforten schließen.**

Der Hersteller Microsoft hat Mitte September die Schließung seiner hauseigenen Ensemble Studios (**Age of Empires 3**, **Age of Mythology**) bekannt gegeben. Als Grund gibt die Firma finanzielle Schwierigkeiten an. Eine mögliche Fortsetzung von **Age of Empires** rückt damit in weite Ferne. Die Arbeiten am Xbox-360-Strategiespiel **Halo Wars** wird das Team nach eigenen Angaben allerdings noch abschließen. Auch die künftige Unterstützung des Titels soll laut einer Pressemitteilung von Microsoft sichergestellt sein. Gerüchten zufolge befindet sich ein Großteil des bisherigen Ensemble-Teams bereits in der Gründungsphase einer neuen, von Microsoft unabhängigen Entwicklerfirma.

DM

►gamestar.de-Quicklink: 5551

### Verkaufs-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Spore	
2	NEU	Spore (Galactic Edition)	
3	NEU	Die Sims 2: Apartment-Leben	
4	NEU	Stalker: Clear Sky	
5	NEU	Die Siedler: Aufbruch d. Kulturen	
6	(1)	Drakensang	
7	NEU	Stalker: Clear Sky (Coll. Edition)	
8	(4)	Counterstrike Source	
9	NEU	Geheimakte 2	
10	(2)	Call of Duty 4	
11	(3)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
12	NEU	Mercenaries 2	
13	(6)	World of Warcraft (Battlechest)	
14	NEU	WoW: Wrath of the Lich King	
15	(11)	World of Warcraft	
16	(10)	WoW: The Burning Crusade	
17	(7)	Assassin's Creed	
18	NEU	GTR Evolution	
19	(9)	Sins of a Solar Empire (Lim. Ed.)	
20	(12)	Crysis	

13. September 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Kabellose Sidewinder-Maus

**Microsoft setzt bei der Sidewinder X8 auf eine höhere Präzision dank neuartigem »Bluetrack«-Laser sowie verzögerungsfreier Datenübertragung.**

Nach langer Zeit wagt sich wieder ein Hersteller an eine kabellose Highend-Maus für Spieler. Für die neue **Sidewinder X8** verspricht Microsoft eine verzögerungsfreie Datenübertragung. Mehr Präzision soll der neu entwickelte »Bluetrack«-Lasersensor garantieren. Sein Lichtstrahl ist viermal größer als der eines aktuellen Lasers. In Kombination mit einer Auflösung von 4000 dpi fühlt sich die **X8** laut Microsoft auch auf kritischen Unterlagen wie Teppich oder Holz wohl. Die Ausstattung ist mit sieben programmierbaren Tasten, Makros und austauschbaren Mausfüßchen konkurrenzfähig. Ab Februar 2009 bekommen Sie die **Sidewinder X8** zum Preis von 90 Euro.

DV

►gamestar.de-Quicklink: 5576



Dank des mitgelieferten Play-and-Charge-Kabels lädt die **Sidewinder X8** während des Spielens.

# Counterstrike im Theater

## Die Situation von Computerspielern in Deutschland auf der Bühne.

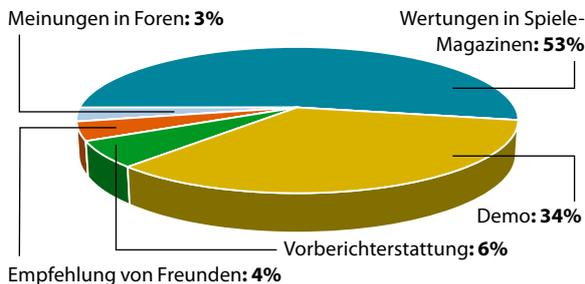
Am 27. Oktober läuft im renommierten Schauspielhaus Bochum ein Theaterstück der besonderen Art an. In **Strike! In dieser Nacht schlagen wir zurück** wollen sich die beiden Counterstrike-Profis Remo und Anatol für ein CS-Turnier in Singapur qualifizieren. Es ist ihre letzte Chance, denn tags darauf soll das neue »Killerspiele«-Verbot in Kraft treten. Die beiden beschließen, sich nicht mehr alles gefallen zu lassen. **Strike!** wurde bereits im Juni erfolgreich uraufgeführt und von Publikum und Presse gelobt. Spiele scheinen auch in der so genannten Hochkultur angekommen zu sein. Interessant ist vor diesem Hintergrund die kürzliche Anerkennung des Bundesverbands G.A.M.E. durch den Deutschen Kulturrat. Der Eintritt kostet 8,80 Euro, ermäßigte Tickets bekommen Sie für 4,40 Euro. Weitere Aufführungen sind geplant. **MT**

► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5568

## News-Ticker

- **Simon The Sorcerer:** TGC arbeitet am fünften Teil der Adventure-Serie. Die Geschichte: Simon verliert sein Gedächtnis und reist deshalb in der Zeit zurück. Wann? Ende Februar.
- **Project Origin:** Warner Bros. hat die Namensrechte zu F.E.A.R. von Vivendi gekauft. Der geistige Nachfolger des Ego-Shooters heißt nun offiziell F.E.A.R. 2.
- **AMD:** Den mit knapp 100 Euro preislich attraktiven Dreikernprozessor Phenom X3 8750 gibt es ab sofort auch als Black Edition. Übertakter freuen sich über den freien Multiplikator.
- **2K Games:** Der Hersteller hat Mafia 2 und Bioshock 2 für das Finanzjahr 2009 angekündigt. Demnach erscheinen die Spiele spätestens am 31. Oktober 2009.
- **Duke Nukem:** Produzent Scott Faye (Max Payne) plant eine Filmumsetzung des Ego-Shooters.
- **Microsoft:** Wahrscheinlich schon kurz vor Weihnachten soll eine erste Beta-Version des Vista-Nachfolgers Windows 7 erscheinen.

## »Was ist für Ihre Entscheidung ausschlaggebend, ob Sie Spiele kaufen oder nicht?«



**Ergebnis:** Für die meisten unserer Leser gehört die Wertung einer Fachzeitschrift zum wichtigsten Entscheidungskriterium beim Kauf eines Spiels. Wer sich darauf nicht verlassen will, verschafft sich anhand einer Demo einen ersten Eindruck. Meinungen anderer Spieler sind dagegen weitgehend unwichtig.

Quelle: GameStar.de, 5.686 Teilnehmer

## Mainboard für Speicherliebhaber

**MSIs Memory Lover ist das weltweit einzige P45-Mainboard mit acht RAM-Steckplätzen.**

Als besonderes Merkmal des 140 Euro teuren **P45-8D Memory Lover** bewirbt MSI die acht Speicher-Slots der Platine. Was auf den ersten Blick wie ein unfreiwillig komischer Marketing-Hype aus Taiwan wirkt, hat in gewissen Szenarien seine Berechtigung. Denn vier der Slots können Sie mit bis zu 16 GByte DDR2-1066-RAM bestücken, die anderen vier schlucken die gleiche Menge an DDR3-1600-Speicher – aber nicht gleichzeitig. So verwenden Sie etwa vorhandene DDR2-Module weiter, um später bei Bedarf auf DDR3 umzusteigen. Allerdings bringt das mit aktuellen Intel-CPUs kaum Ge-



Acht Speicherbänke sowie das integrierte Tool Memory-Z sind die Besonderheiten des **P45-8D Memory Lover**.

schwindigkeitsvorteile, und der Core-2-Nachfolger **Core i7** (Nehalem) setzt zwar auf DDR3-RAM, passt aber nicht ins **P45-8D Memory Lover**. **FK**