



Die Innenminister der Länder auf ihrer Konferenz in Bremen.

# Innenminister contra Spiele

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

**GameStar.de**  
Sagen Sie den  
Politikern Ihre  
Meinung:  
► Quicklink: 6270

**DVD**  
GameStar-  
RSS-Reader

**Pünktlich zum Wahlkampf rühren die Innenminister der Länder die große Aktionismus-Trommel und fordern wie schon in den Jahren 2006 und 2007 ein Verbot so genannter »Killerspiele«.**

Die Innenministerkonferenz der Länder hat sich dafür ausgesprochen, dass so genannte »Killerspiele« mit einem umfassenden Herstellungs- und Verbreitungsverbot belegt werden – als Reaktion auf den Amoklauf von Winnenden. Der niedersächsische Innenminister Uwe Schönemann von der CDU begründet den Beschluss so: »Amokläufer haben sich vor ihren Taten immer wieder

mit solchen Spielen beschäftigt.« Einen Kausalzusammenhang kann Schönemann dabei allerdings nicht vorweisen.

Der Beschluss dient dem Bundestag nun als unverbindliche Empfehlung, schnellstmöglich ein entsprechendes Gesetz zu schaffen. Damit stoßen die Innenminister nicht nur auf vehemente Kritik bei der Spielergemeinschaft. So hat sich auch der Deutsche Kulturrat zu Wort gemeldet. Er hält den einstimmigen Beschluss der Innenminister für einen »wahlaktischen Schnellschuss.« Der Kulturrat weist darauf hin, dass derart gewalthaltige Spiele ohnehin Kindern und Jugendlichen nicht

zugänglich gemacht werden dürfen. Ein umfassenderes Verbot greife elementar in die Kunst-, Presse- und Meinungsfreiheit ein. Auch aus den Reihen der Politiker regt sich Widerstand. Der ehemalige Medienbeauftragte der SPD-Bundestagsfraktion Jörg Tauss fordert in einem offenen Brief an die Innenminister »endlich eine Sachdebatte statt der Herstellung und Verbreitung populistischen Unfugs«. Tauss stellt klar, dass es das von den Innenministern geforderte Verbot schon längst in Form des § 131 Strafgesetzbuch (»Gewaltdarstellung«) gibt. So wurde etwa **Condemned** gemäß dieser Vorschrift beschlagnahmt.

Außerdem sei es verantwortungslos, wie derzeit junge Menschen für ihr Hobby in ein falsches Licht gerückt werden. Tauss: »Gamer sind keine Amokläufer.«

Wenn Sie sich gegen die andauernde Diskriminierung durch geltungshungrige Politiker wehren wollen, dann beziehen Sie Stellung: Die GameStar-Redaktion hat für Sie einen Formbrief mit den entsprechenden Forderungen der Community vorbereitet, den Sie direkt an Abgeordnete, Parteien und prominente Politiker schicken können. Sie finden die entsprechenden Adressen und das Schriftstück unter ► **GameStar.de-Quicklink: 6270.** **FAB**

## Projekt Natal

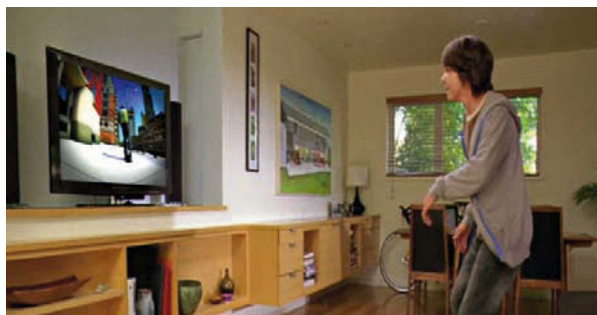
**Microsoft hat auf der E3 ein neues Bedienkonzept für Computerspiele vorgestellt: der Mensch als Gamepad. Wir haben uns das System auf der E3 angesehen.**

Das »Natal« getaufte Konzept erinnert an das Bewegungssensor-System der Wii oder Sonys Eye Toy, tastet menschliche Bewegungen aber viel präziser ab. Dazu setzt das Gerät einen Infrarotsensor ein, der Personen als dreidimensionales Drahtgittermodell erkennt. Im Gegensatz zum Eye Toy ist Natal dabei nicht von den Lichtverhältnissen im Raum abhängig. Die-

se Daten wandelt Natal dann in Bedieneingaben um. Wenn Sie etwa vor Natal herumtoben, macht die Spielfigur auf dem Bildschirm das Gleiche wie Sie, ohne spürbare Verzögerung. Das funktioniert nicht nur in Wii-typischen Hampelspielen, sondern Microsoft zufolge auch bei allen anderen Programmen und bei Benutzeroberflächen – **Minority Report** lässt grüßen. Auf der E3 zeigten die Entwickler eine modifizierte Version von **Burnout**, die sich mit Natal steuern lässt: Das System erkennt die Lenkbewegungen und die Pedalbenutzung des Spielers,

ganz ohne Gamepad. Natal wird derzeit zwar für die Xbox 360 entwickelt, es spricht aber nichts dagegen, das System auch auf dem

PC nutzbar zu machen. Wann genau Natal auf den Markt kommt, ist bislang noch ungewiss. **FAB**  
► **GameStar.de-Quicklink: 6274**



Natal will Gamepads und Keyboards in naher Zukunft überflüssig machen.

## Battleforge gratis

Das Sammelkarten-Strategiespiel gibt's jetzt als Download-Version. Oder bequem und gratis auf unserer XL-DVD.

Schon zwei Monate nach dem Verkaufsstart hat Electronic Arts aus dem Strategiespiel **Battleforge** ein Gratisprogramm (Free to play) gemacht. Zukünftig wird EA lediglich durch den Verkauf der für das Spiel benötigten Sammelkarten an **Battleforge** verdienen. Die Gratis-Variante ist ohne Einschränkungen spielbar, hat aber im Vergleich zur Vollpreisvariante einen geringeren Umfang: Während Käufer der 30 Euro teuren Vollversion 64 Sammelkarten bekommen, enthält die Umsonst-Version nur deren 32. Die reichen für Schlachten gegen den Computer aus, im Multiplayer-Modus stoßen Decks mit diesen relativ schwachen Karten aber schnell an ihre Grenzen. Die Spieler müssen also früher oder später Karten nachkaufen, und zwar über die so genannten **Battleforge**-Punkte. 2.000 dieser Punkte kosten 20 Euro. Dafür bekommen Sie zwölf »Booster Packs«, die wiederum acht Karten enthalten. Jetzige Käufer der Vollversion müssen sich über die Gratis-Aktion von EA nicht ärgern: Die Ladenfassung enthält 3.000 Punkte, was exakt dem aktuellen Kaufpreis von 30 Euro entspricht. Wer sich **Battleforge** jedoch gleich zum Erscheinen für damals 50 Euro gekauft hat, schaut jetzt in die Röhre.

FAB

► GameStar.de-Quicklink: 6275

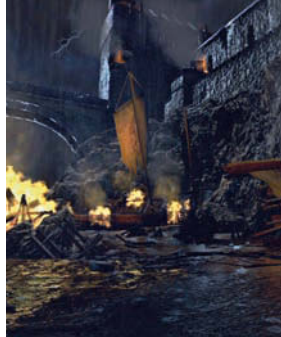


**Battleforge** ist ein ungewöhnlicher Top-Titel, in dem Sie Sammelkarten einsetzen.

### Leser-Charts Juni

| Platz | Vormonat  | Spiel                          |
|-------|-----------|--------------------------------|
| 1     | (1)       | Call of Duty 4: Modern Warfare |
| 2     | (3)       | Fallout 3                      |
| 3     | (4)       | WoW: Wrath of the Lich King    |
| 4     | (2)       | Grand Theft Auto 4             |
| 5     | (8)       | Warcraft 3: The Frozen Throne  |
| 6     | (10)      | Battlefield 2                  |
| 7     | (5)       | Empire: Total War              |
| 8     | (14)      | Diablo 2: Lord of Destruction  |
| 9     | (12)      | Crysis                         |
| 10    | (6)       | Assassin's Creed               |
| 11    | WIEDER DA | Team Fortress 2                |
| 12    | (19)      | Anno 1701                      |
| 13    | (9)       | Counterstrike: Source          |
| 14    | (7)       | Das Schwarze Auge: Drakensang  |
| 15    | (11)      | Half-Life 2                    |
| 16    | (16)      | Left 4 Dead                    |
| 17    | WIEDER DA | Mass Effect                    |
| 18    | (15)      | Sacred 2: Fallen Angel         |
| 19    | (13)      | Call of Duty: World at War     |
| 20    | (17)      | Gothic 3                       |

Quelle: GameStar-Mitmachern 07/2009. Mitmachern: ► GameStar.de-Quicklink: 4483



## Crysis 2

Der Nachfolger des Grafik-Wunders kommt vielleicht schon Mitte nächsten Jahres.

Schon kurz nach der Veröffentlichung von **Crysis** verkündete Crytek-Chef Cevat Yerli, der Ego-Shooter sei als Trilogie angelegt. Mittlerweile hat das Entwicklerstudio offiziell **Crysis 2** angekündigt. Auf der E3 gab's einen ersten Teaser-Trailer zu sehen, allerdings ohne Spielszenen. Schade, denn **Crysis 2** wird die brandneue Cry-Engine 3 einsetzen. Einen offiziellen Veröffentlichungstermin hat EA bislang nicht genannt, Yerli ließ aber durchblicken, es könnte schon Mitte 2010 so weit sein. Alle Details zur CryEngine 3 finden Sie hier: ► Quicklink: 6285

FAB

## 43.000.000 Abschüsse

müssen die Spieler von Battlefield 1943 gemeinsam erreichen, um die Karte Coral Sea freizuschalten.

## GameStar/Game-Pro-Party in Köln

Anlässlich der GamesCom rocken wir mit unseren Abonnenten die Kölner Nachtschicht!

Leute, die beruflich mit der Branche beschäftigt sind, lassen auf Spiele messen gerne mal die Sau raus. Soll heißen: Hinter den Kulissen gehen richtig gute Partys ab. Doch »normalsterbliche« Messetouristen müssen sehen, wie sie in der fremden Stadt ihren Abend gestalten. Damit ist jetzt Schluss: Auf der GamesCom 2009 in Köln laden wir Sie herzlich ein, mit uns über Spiele zu fachsimpeln, gemeinsam zu tanzen und das eine oder andere Bier zu trinken. Wir feiern am Freitag, dem 21. August, im angesagten Kölner Club »Nachtschicht«, unsere Abonnenten erhalten freien Eintritt. Wenn Sie jetzt noch ein Abo abschließen, können Sie auch dabei sein. Alle Details zur GameStar/GamePro-Party 2009 erfahren Sie im nächsten Heft.

► GameStar.de-Quicklink: 6276

FAB



## Sicher ist sicher

Ich denke mir, dass Innenminister kein dankbarer Job ist. Wann immer etwas Schlimmes passiert, schauen die Menschen zu einem herüber und sagen: Tu was! Und schlimme Dinge passieren ja viele.

Ich stelle mir vor, dass es mit das Schwerste für Innenminister sein muss, den Menschen zu sagen, dass man manchmal einfach keine guten Lösungen hat. Dass man nicht weiß, warum junge Menschen Amok laufen, und dass man kein Rezept besitzt, um solche Taten zu verhindern.

Deshalb geht es letztendlich um Wahrscheinlichkeiten. Einem Innenminister muss jede Lösung, die die Wahrscheinlichkeit eines Amoklaufs reduziert, als gute Lösung erscheinen. Gewalttätige Spiele zu verbieten bringt vielleicht den einen oder anderen Jugendlichen weniger auf falsche Gedanken. Vielleicht.

Womöglich, so stelle ich mir vor, ist Innenministern die Abwägung der weiteren Konsequenzen zweitrangig. Dass sie ein Massenmedium kriminalisieren. Dass sie Erwachsene entmündigen. Dass sie neue Bürokratie erschaffen. Dass sie eine Generation gegen sich aufbringen. Dass die Freiheit in Deutschland wegen eines großen »Vielleicht« ganz bestimmt wieder ein klein wenig eingeschränkt wird.

Ich denke mir, für einen Innenminister ist es manchmal das Wichtigste, etwas getan zu haben. Selbst wenn es das Falsche ist.

**Christian Schmidt**

Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de



## Teurer Quicky

Ist die Inflation auf einem Auge blind? Während Brot, Benzin und selbst Eiscremekugeln immer teurer werden, stagnieren die Preise für Computerspiele seit Jahren. Früher wanderten hundert Mark für den neusten Shooter über den Ladentisch, heute sind es rund 50 Euro. Klingt fair, ist es aber nicht. Denn während bei Klassikern wie Jedi Knight der letzte Vorhang erst nach knapp 20 Stunden fiel, rollt der Abspann beim aktuellen Call-of-Juarez-Nachfolger bereits nach fünf Stunden. Zugegeben, in dieser Zeit werden Sie exzellent unterhalten, und der Mehrspielermodus sorgt für etwas Mehrwert. Doch Top-Qualität und Multiplayer gab es früher auch.

Der Preisanstieg hat den Markt also längst nicht übersehen, er funktioniert nur subtiler: Fürs gleiche Geld gibt's heute deutlich weniger. Ein Trend, der sich so bald nicht umkehren wird und von dem besonders gradlinige, technisch aufwändige Titel betroffen sind.

Doch wenn es nun schon weniger Levels und kurze Geschichten gibt, müssen eben andere Lösungen her, um den Produkten wieder mehr Wert zu geben. Immer neue, aber oft auch überflüssige Mehrspielermodi können dabei nicht die einzige Antwort sein. Auch Solisten wollen über ein paar Stunden hinaus unterhalten werden.

**Christian Schneider**

Trainee  
chs@gamestar.de

## Max Payne 3

**Einer der coolsten Bullen der Spielegeschichte kehrt zurück. Allerdings nicht nach New York, und nicht so, wie wir ihn kennen. Was ist da los?**

Mit den ersten Artworks zu **Max Payne 3** vom März dieses Jahres deutete Rockstar Games bereits an, dass der Titelheld seit Teil 2 eine Metamorphose durchgemacht hat. Vollbärtig, vernarbt und grimmig schaute uns Payne da entgegen. Wie exklusive Screenshots im US-Spielmagazin Game Informer jetzt gezeigt haben, trägt Max außerdem seit Neustem Glatze. Nachdem die ersten beiden Spiele von Remedy produziert wurden, hat Rockstar Games als neuer Entwickler die Figur des Max Payne komplett überarbeitet. Der ehemals glattrasierte Cop mit der Lackfrisur ist zu einem bulligen, bärtigen Hünen geworden, der an Bruce Willis in **Stirb Langsam** erinnert. Von den Großstadtschluchten und der »Noir York City«-Atmosphäre



hat sich Rockstar wohl auch verabschiedet. In Teil 3 arbeitet der heruntergekommene und tablettenabhängige Max für eine private Sicherheitsfirma in Sao Paulo. Die ersten Bilder vom Spiel zeigen Blechhütten in brasilianischen Slums bei hellem Tag. Die Ankündigung aus **Max Payne 2**, »Max Paynes Reise durch die Nacht wird weitergehen«, nimmt Rockstar Games wohl nicht wörtlich. Oder doch? Um **Max Payne 3** wird es jedenfalls noch Überraschungen geben. Weitere Infos finden Sie hier: [GameStar.de-Quicklink: 6277](http://GameStar.de-Quicklink: 6277) **FAB**

## Windows 7 am 22. Oktober

**Jetzt ist es offiziell: Microsoft wird Windows 7 rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Läden stellen.**

Gerüchte gab es schon lange. Nun aber steht der Veröffentlichungstermin von Windows 7 fest. Die finale Version erscheint am 22. Oktober 2009 und damit früher als erwartet. In Deutschland kommen wahrscheinlich fünf Ausgaben auf den Markt: Home Basic, Home Premium, Professional, Enterprise und Ultimate. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Editionen haben wir auf [GameStar.de](http://GameStar.de) für Sie herausgearbeitet, Sie finden alle Informationen unter dem unten stehenden Quicklink. Den jüngsten Kartellurteilen in Europa trägt Microsoft Rechnung, indem alle Versionen ohne Internet Explorer ausgeliefert werden. Die Preise stehen noch nicht fest. Im Vergleich zu Vista sollen aber zumindest die Upgrade-Versionen für Windows 7 deutlich billiger werden. **DV**

► [GameStar.de-Quicklink: 6427](http://GameStar.de-Quicklink: 6427)

## iPhone-Update

**Anfang Juni enthüllte Apple das neue iPhone und die Version 3.0 des Telefon-Betriebssystems.**

Sorgte bisher ein 400 MHz schneller Prozessor im iPhone für genügend Rechenleistung, schraubt Apple den Takt im neuen iPhone 3GS auf 600 MHz. Vor allem Spiele profitieren von dem schnelleren Takt sowie den 256 MByte RAM. Zudem fasst das 3GS nun bis zu 32 GByte Daten. Besitzer älterer iPhones bekommen mit Version 3.0 des Betriebssystems endlich lang ersehnte Funktionen wie MMS-Versand und -Empfang sowie Copy&Paste-Fähigkeit. **HW**

► [GameStar.de-Quicklink: 6264](http://GameStar.de-Quicklink: 6264)



## Team Fortress 2

**Neues Item-System sorgt für Unbehagen**

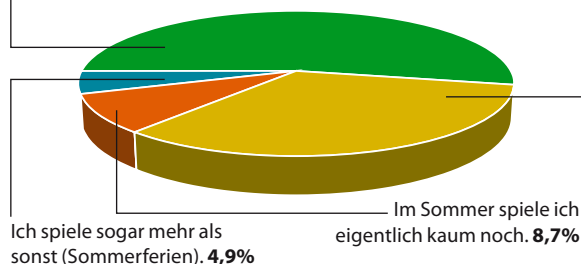
**Team Fortress 2**-Spieler können nun nicht mehr gezielt auf die Bonuswaffen ihrer Lieblingsklasse hinarbeiten, indem sie spezielle Achievements meistern. Stattdessen vergibt Valve die Goodies jetzt nach einem Zufallssystem, abhängig davon, wie lange Sie aktiv sind. Problem: Nun loggen sich Clan-Spieler einfach tagelang untätig auf ihren eigenen Servern ein, um so Waffen zu »farmen«. Valve will das System beibehalten, aber dafür sorgen, dass Spieler mehr Einfluss darauf bekommen, welche Bonusgegenstände sie erhalten. Außerdem werden Sie Waffen mit Freunden tauschen können. Darüber hinaus wird die Palette an seltenen Gegenständen wie etwa den Hüten noch erweitert. **FAB**

Quelle: Mitmachkarten 07/2009, Mitmachen: GameStar.de » Quicklink: 4483

### »Spielen Sie im Sommer mehr oder weniger?«

Ich spiele etwas weniger als sonst. **53,3%**

Der Sommer hat keinen Einfluss auf meine Spielgewohnheiten. **33,1%**



**Ergebnis:** Die Umfrage zeigt, dass unsere Leser im Sommer nur geringfügig weniger spielen als im Winter. Publisher schieben ihre großen Titel also vergeblich in die Weihnachtszeit. Die Furcht, im Sommer ließen sich keine Spiele verkaufen, scheint unbegründet.

## Neues Need for Speed

»Revolutionärer« Nachfolger von den Burnout-Machern.

Nach **Need for Speed: ProStreet** und **Undercover** wollte EA eigentlich eine Kreativpause für die Serie einlegen. Doch dann kündigte der Publisher mit **Shift** den 13. Teil der **Need for Speed**-Reihe an. Immerhin: Für **Shift** holte EA die erfahrenen Slightly Mad Studios (**GT Legends**, **GTR 2**) an Bord. Nun gab EA-Boss Riccitiello bekannt, dass das neue **Need for Speed** von Criterion entwickelt wird. Die haben zuletzt **Burnout Paradise** gemacht und sollen nun für einen »revolutionären« neuen Ansatz sorgen, so Riccitiello. Wie der genau aussehen soll und wann das Spiel erscheint, ist bislang noch nicht bekannt.



FAB

## Fliegen für Profis



Logitechs **G940** besteht aus Joystick, Schubkontrolle und Pedaleinheit.

**Vor allem Flugsimulator-Fans will Logitech mit dem G940 Flight Control System das passende Präzisionsinstrument in die Hand geben.**

Für Spieler realistischer Flugsimulationen wie **Flight Simulator X** oder **Lock On: Modern Air Combat** bringt Logitech im September das **G940 Flight Control System** auf den Markt. Dazu gehört ein mit Force-Feedback-Motoren ausgestatteter Joystick, der echten Flugzeugkontrollen nachempfunden ist und unter anderem sechs programmierbare Knöpfe, einen Mini-Stick, einen Acht-Wege-Kippschalter sowie einen Zwei-Stufen-Abzug besitzt. Zusätzlich umfasst das **G940** auch eine separate, zweigeteilte Schubkontrolle mit ebenfalls sechs frei belegbaren Tasten. Diese sind mehrfarbig beleuchtet und sollen so den Zustand wichtiger Bordsysteme wie Fahrgestell oder Landeklappen anzeigen. Komplettiert wird das **G940** von einer Ruderpedaleinheit inklusive Bremsfunktion, die besonders rutsch- und standfest sein soll. Anschluss findet das virtuelle Cockpit am USB-Port, eine Stromversorgung ist ebenfalls dabei. Voraussichtlicher Preis: satte 300 Euro.

FK

►GameStar.de-Quicklink: 6266

## News-Ticker

- **Grin:** Das schwedische Entwicklerstudio hat Gerüchten zufolge 160 Mitarbeiter entlassen. Schuld daran dürfte der geringe wirtschaftliche Erfolg von Spielen wie *Wanted* oder jüngst *Terminator: Salvation* sein.
- **Intel:** Noch in diesem Jahr soll der erste Sechskern-Prozessor für Sockel-1366-Mainboards mit X58-Chipsatz erscheinen.
- **Uwe Boll:** Der deutsche Trash-Regisseur hat Gerüchten zufolge Geld dafür bezahlt, um in *Postal 3* mitspielen zu dürfen.
- **EA:** Der Publisher hat auf der E3 mit einer inszenierten Demonstration angeblich empörter Christen für Schlagzeilen gesorgt.
- **Nochmal Intel:** Intels kommende Larrabee-Grafikkarte könnte wegen Performance-Problemen bis weit in den Sommer 2011 verschoben werden.
- **Die Sims 3:** Die Lebenssimulation hat sich in der ersten Woche 1,4 Millionen Mal verkauft. Das stellt den bislang besten Verkaufsstart eines EA-Spiels dar.
- **China:** Der Arzt Yang Yonxin behandelt in seiner Klinik in der chinesischen Provinz Shandong Kinder und Jugendliche, die im Verdacht stehen, internetsüchtig zu sein, mit Elektroschocks.



Ausbildungsinstitut für Game Design und Development, Animation und kreative Medien

## DIPLOMA & BACHELOR\* OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

- // International anerkannter Abschluss
- // Weltweites Netzwerk mit 12 Standorten
- // Modernste Ausstattung
- // Mastertitel\* im Anschluss möglich

**KURSSTART:** September 2010 & März 2011

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu

Mail: info@qantm.de

Berlin: +49 (0)30 49860054 • München: +49 (0)89 89068771

\*in Kooperation mit der Middlesex University of London



AUSTRALIA'S  
GAME EDUCATOR  
OF THE YEAR !!

