

DR. RUDOLF H. WEIß

MEDIENFORSCHUNG UND INTELLIGENZDIAGNOSTIK

Call of Duty - Black Ops2 und seine Nutzung durch Schüler des 8. Schuljahres

mit Diskussion zur JIM-Studie 2012



8/2013

EMAIL: RHWEISS@T-ONLINE.DE

Vorbemerkung

Die bereits seit März 2013 im BLOG von www.mediengewalt.eu veröffentlichte Pilotstudie zur Nutzung des Mainstreeshooters *Call of Duty-Black Ops2* in zwei Werkrealschulklassen aus Baden-Württemberg¹ wurde im Verlauf der folgenden vier Monate durch weitere Schularten aus Baden-Württemberg und einem weiteren Bundesland (Niedersachsen) zu einer Nutzungsstudie erweitert. Die Antworten der beteiligten 195 Schüler aus dem 8. Schuljahr werden im Folgenden dargestellt. Damit wird die Folge von drei Nutzungsstudien zu den Mainstreeshootern seit 2008 durch eine vierte zum letzten meistverkauften Egoshooter *Call of Duty-Black Ops2* vom Jahre 2012/2013 komplettiert. Eine Synopse der Ergebnisse mit Tabellen und Grafiken aller vier Nutzungsstudien ist bei www.mediengewalt.eu/blog unter dem Titel „Nutzung brutaler Computerspiel mit dem USK-Kennzeichen **18+** bei 14 Jährigen“ enthalten. Auch die vorliegende Studie wurde aus Eigenmitteln finanziert, sie wäre jedoch ohne die engagierte Unterstützung durch kompetente Lehrkräfte in den beteiligten Schulen der beiden Bundesländer nicht zu verwirklichen gewesen. Dafür mein herzlicher Dank.

Call of Duty-Black Ops2 und seine Nutzung durch Schüler des 8. Schuljahres

Nach Schularten getrennt liegen aus den insgesamt elf Klassen mit 195 Schülerinnen und Schülern aus den beiden Flächen-Bundesländern BW und NS nunmehr folgende Fragebogenergebnisse für das **8. Schuljahr** vor (der Fragebogen befindet sich im Anhang).

A) Stichprobe mit Rahmendaten nach Schularten

	N	Durchschnittsalter	Zahl/Klassen	Bundesland	Befr.-Monat in 2013
Gymnasium	45	14,0	2	BW	Juli
Realschule	19	14,1	1	NS	Juni
Werkrealschule	42	14,0	2	BW	Februar
Hauptschule	69	14,5	4	NS	Juni
Förderschule (7./8.Kl.)	20	13,8	2	BW	Juli
Gesamt (MW bei gleichgewichteten Schularten)	195	14,1	11	BW+NS	Febr. bis Juli

Der anonyme Kurzfragebogen (siehe Anhang) wurde von kompetenten Lehrern bzw. Beratungslehrkräften im Klassenverband durchgeführt.

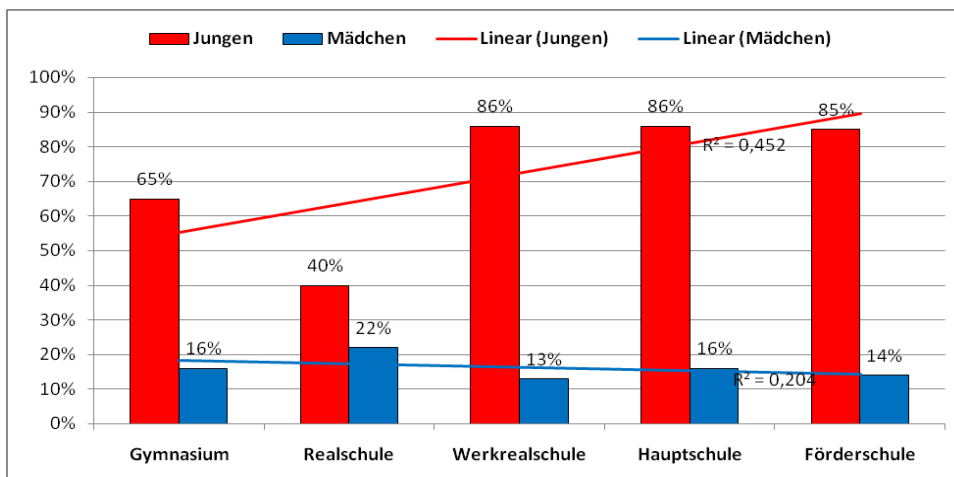
¹ http://www.mediengewalt.eu/blog/Schülerbefragung_zum_PC-Kriegsshooter_Call_of_Duty-Black_OPs_2

B) Ergebnisse:

1. Anteil der Jungen und Mädchen, die Call of Duty -Black Ops2 bereits gespielt haben

Schularten	gespielt (egal wie lange)		
	Jungen	Mädchen	Jungen+Mädchen
Gymnasium	65%	16%	38%
Realschule	40%	22%	32%
Werkrealschule	86%	13%	48%
Hauptschule	86%	16%	48%
Förderschule	85%	14%	53%
Mittelwert (Stichprobe)	77%	16%	47%
gewichteter MW (nach Anteil der Schularten)	67%	17%	42%

Black Ops2 bereits gespielt - Grafik mit schulartbezogener Trendlinie



Zwei von drei der Jungen haben *CoD-Black Ops2* bereits gespielt (67%), aber bei den Mädchen ist es nur etwa jedes 6. (17%). Wie bereits in allen anderen Befragungen zu den Vorgänger-Mainstreamshootern *Call of Duty-Modern Warfare 2* und *GTA IV* spielen solche Spiele **vier mal soviel Jungen** als Mädchen. Allerdings beträgt in der Realschule das Verhältnis nur 2:1. Diese Realschulklasse fällt auch wegen des relativ geringen Anteils von Jungen auf (40%), die *Black Ops2* bereits gespielt haben. Werkrealschüler, Hauptschüler und Förderschüler haben mit 85%-86% einen Nutzeranteil bei den Jungen, der die früheren Mainstreamshooter weit übertrifft. Es besteht ein deutlicher Trend der Spieleranteile Gymnasium/Realschule versus Haupt-, Werkreal- und Förderschule. Bei den Mädchen geht ein leichter Trend in die umgekehrte Richtung. Die Schüler/innen sind im Durchschnitt 14,1 Jahre alt. Die Spieler/innen sind durchschnittlich drei Monate älter (14,4 Jahre). Ein Teil davon ist jedoch erst 13 Jahre alt, also noch Kinder. Die Altersbeschränkung durch die USK zeigt so gut wie keine Wirkung bei den Schülern. *Call of Duty-Black Ops2* hat das USK-Siegel **18+**, hat also keine Jugendfreigabe.

59% der Spieler (Jungen) haben *Black Ops2* schon ganz durchgespielt, bei den Mädchen sind es nur 20%. Bezogen auf alle Jungen der befragten Klassen hat nahezu jeder zweite *Black Ops2* schon ganz durchgespielt.

Ländervergleich für die Hauptschul-/Werkrealschulklassen:

Ein solcher Vergleich ist für die beteiligten Haupt- bzw. Werkrealschulen zwischen Baden-Württemberg und Niedersachsen möglich.

85% der Jungen aus den vier niedersächsischen Hauptschulen haben *Black Ops2* bereits gespielt. 86% waren es in den beiden baden-württembergischen Werkrealschulklassen (umbenannte Hauptschule).

Die Ergebnisse zu den Spieleranteilen sind für die beiden Bundesländer praktisch identisch. Dieses Ergebnis zeigt, dass die extrem hohen Zocker Anteile dieses brutalen Egoshooters bei 14 jährigen Jungen im Haupt- und Werkrealschulbereich ein Phänomen zu sein scheinen, das regional nicht begrenzt ist.

80% aller *Black Ops2*-Zocker hatten auch schon *Call of Duty-Modern Warfare2* gespielt, dem vorletzten Mainstream-Kriegsshooter aus 2011/12. Da waren die meisten allerdings noch keine 14 Jahre alt, also noch Kinder.

Call of Duty Black Ops2 Ergebnisübersicht zu den Antworten der Jungen

	In % aller Jungen	In % aller Spieler
<i>Black Ops2</i> wurde bereits gespielt (egal wie lange)	67%	-
<i>Black Ops2</i> wurde bereits ganz durchgespielt	48%	59%
Befragter Junge besitzt <i>Black Ops2</i> selbst	41%	53%
Spielt <i>Black Ops2</i> vorwiegend alleine	8%	15%
Spielt <i>Black Ops2</i> vorwiegend mit Freunden/Bekanntem	47%	85%
Spielt <i>Black Ops2</i> täglich	19%	35%
Spielt <i>Black Ops2</i> mehr als 4 Stunden	18%	33%
Spielt <i>Black Ops2</i> täglich mehr als 4 Stunden	13%	18%
Unter den befragten Mädchen befindet sich nur eine, die als Extremspielerin mit täglich mehr als 4 Stunden Spielen bezeichnet werden kann (1%).		

2. Besitz von *Black Ops2*:

Jeder zweite Junge mit 14 Jahren, der *Black Ops2* spielt, besitzt das Spiel bereits selbst (54%). Bei den *Black Ops2* spielenden Mädchen ist es nur jedes fünfte. Unterschiede bei den Jungen gibt es auch für die Schularten: den Mainstreamshooter besitzen in den Gymnasien nur 23% der Spieler.

3. Extremspieler von *Black Ops2*

Es gibt 10 Jungen die *Black Ops2* **jeden Tag vier Stunden und länger** spielen und natürlich *Black Ops2* schon ganz durchgespielt haben. Bezogen auf alle befragten Jungen sind das rund **13%**. Es handelt sich um extreme Zocker, bei denen eine **hohe Suchtgefährdung** vorliegt. Unter den Mädchen befindet sich nur eines, das man nach dieser 'scharfen' Definition (tägliches Zocken über vier und mehr Stunden) als

suchtgefährdet bezeichnen kann (2%). Alle Extremzocker hatten im Übrigen bereits *Call of Duty -Modern Warfare 2* gespielt.

Man kann davon ausgehen, dass sich in einer durchschnittlich großen Klasse zwei Schüler befinden, die extrem gefährdet sind. Dies hat natürlich auch einen großen Einfluss auf das schulische/häusliche Lernen oder andere Freizeitbeschäftigungen, für die dann kaum noch Zeit übrig bleibt.

Extremzocker und Alter: 6 der Extremspieler (60%) sind erst 13 oder 14 Jahre alt, nur ein Hauptschüler ist bereits 16 Jahre.

Extremzocker und sozialer Kontext: vier von fünf Extremspielern zocken täglich mit Freunden, aber ein Fünftel alleine. Dieser Anteil bei *Black Ops2* von 20% ist niedriger als bei den anderen vorhergegangenen Mainstreemshootern wie *GTA IV* und *CoD-MW2* (30% Alleinspieler). Möglicherweise bietet *Black Ops2* mehr Anreize zum Zocken in der Freundes- oder Bekantengruppe.

Wenn man davon ausgeht, dass beim Mehrspielermodus immerhin noch soziale Kontakte vorhanden sind und gruppensdynamische Prozesse mit Wettkampfcharakter ablaufen, so sind die Zocker, die das alleine im „stillen“ Kämmerlein und **täglich mehr als vier Stunden betreiben, in das grausame Geschehen mit Tötungs-, Blut- und Zerstörungsszenarien abgetaucht und, weil alleine, hilflos ausgeliefert.** Der Massenmörder des Grundschulmassakers von Connecticut, Adam Lanca, gehörte zu dieser Kategorie der Alleinzocker von *Black Ops2*.

Es bestehen aber auch erhebliche Zweifel ob diese brutalen Szenarien spurlos an den Gruppenszockern im elterlichen Keller oder bei LAN-Parties in einem Nebenraum einer Kneipe an einem 13- oder auch an einem 16 Jährigen vorbeigehen, wenn kaum noch Zeit für andere Aktivitäten übrig bleibt! Aber darüber wird an anderer Stelle über Wirkungsstudien hinreichend berichtet.²

4. Gelegenheitsspieler von *Black Ops2*:

10% der *Black Ops2*-Spieler sind Gelegenheitsspieler, die ‚manchmal‘ bis zu einer Stunde spielen. Nur ganz wenige besitzen das Spiel selbst, sie spielen zumeist nur gelegentlich bei Freunden oder Bekannten mit. Die meisten Mädchen, die Erfahrungen mit dem Spiel haben, gehören zu dieser Kategorie. 15% der Jungen spielen *Black Ops2* ‚öfters‘ zwischen 2 und 4 Stunden. Knapp die Hälfte hat es schon ganz durchgespielt. Sie spielen es ausschließlich mit Freunden/Bekanntn, aber alle hatten vorher auch schon Spielerfahrungen mit *Call of Duty-Modern Warfare2*.

² z.B. verfügbar auf der Website von www.mediengewalt.eu : <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Hopf-Media.pdf>; <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Lukesch-Vortrag%20%20-%20Spielsucht.pdf>; <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Weiss-Website-Thesen-Schlussfolgerungen-10-02-19.pdf>; <http://www.mediengewalt.eu/blog/>

5. Was gefällt den Schülern an *Black Ops2* besonders?

Ergebnisse bei allen Spielern von *Black Ops2* (Haupt-, Werkreal- und Realschüler)

	Gewichtete Summe Erstnennung Faktor 3, Zweitnennung Faktor 2, Drittennung Faktor 1	Gewichtete Summe in %
A) Sozialer Kontext (Mehrspielermodus, Spaß/ mit Freunden zocken...)	30 Punkte	20%
B) Inhalte		
1. Neue Waffen, Schalldämpfer..., Blut, Leute töten, Headshot, Körperteile abschießen...	54 Punkte	36%
2. Zombies	29 Punkte	19%
3. Grafik, Qualität	23 Punkte	15%
4. Sieger/Erster sein, Herrschaft ausüben	9 Punkte	6%
5. Missionen	3 Punkte	2%
6. Onlinemodus	3 Punkte	2%
gesamt	151 Punkte	100%

5.1) Sozialer Kontext: Bedingt durch den Mehrspielermodus von *Black Ops2* dominiert, wenn man alle befragten Schüler betrachtet, das Zocken in der Gruppe von Freunden, in der Clique oder mit Bekannten.

5.2) Inhaltlicher Kontext: Hier dominieren „**Neue Waffen, Schalldämpfer..., Blut, Leute töten, Headshot, Körperteile abschießen...**“ mit **36%**, wobei die Waffen mit einem Prozentanteil von 20% vor allem deshalb geschätzt werden, weil in diesem Kriegsshoooter neue Waffen verfügbar sind mit Besonderheiten wie z.B. Schalldämpfer. Die Zombies sind bei vielen ebenfalls sehr attraktiv (19%). An dritter Stelle folgt „Blut, Leute töten, Headshot und Körperteile abschießen“. Immerhin macht das 16% anscheinend großen Spaß. Die technische Qualität des Spiels durch die gute Grafik rangiert an 4. Stelle. Mit größerem Abstand in der Rangreihe folgt mit 6%-Anteil „Sieger/Erster sein, Herrschaft ausüben“. Gelegentlich genannt werden noch die besondere Mission und der Onlinemodus.

Was gefällt den *Extremspielern* an *Black Ops2* besonders?

Bei den extremen Alleinzockern dominieren „neue Waffen, zerstören und die Zombies“, an zweiter Stelle „Grafik und Maps“. Bei den Extremspielern in der Gruppe dominieren „der Mehrspielermodus und der Spaß mit den Freunden“ und im inhaltlichen Kontext eindeutig „die neuen und besseren Waffen, die Zombies, das Zerstören und Herrschaft ausüben“.

Was gefällt den *Gelegenheitsspielern* an *Black Ops2* besonders?

Hier dominieren „die Grafik, die Qualität und die Maps“, gefolgt aber auch hier von „Waffen, Zombies und Headshot“.

C) Diskussion im Kontext zu Nutzungsergebnissen der JIM-Studie 2012³

Die hier referierten Nutzungsergebnisse zum brutalen Egoshooter *Call of Duty-Black Ops2* bestätigen mit kleinen Einschränkungen einen Teil der Ergebnisse aus **der JIM-Studie 2012**, in welchem über die Nutzung von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen durch 12 bis 19 Jährige berichtet wird, die von ihnen „lt. Altersfreigabe noch nicht gespielt werden durften“ (83% bei den Jungen und 34% bei den Mädchen, S. 50). Bestätigt wird die häufigere Nutzung altersinadäquater Computer-, Konsolen- und Onlinespielen durch Hauptschüler im Vergleich zu den Gymnasiasten und Realschülern (S. 47 und S. 50) sowie die wesentlich häufigere „Nutzung besonders brutaler und gewalthaltiger Spiele“ durch die Jungen im Vergleich zu den Mädchen (S. 50f). Allerdings liegt der Anteil der Jungen mit 50%⁴ weit unter dem von mir allein für „Black Ops2“ ermitteltem Nutzungsanteil von 67% für die 14-15jährigen Jungen. Für diese Altersgruppe wird in der JIM-Studie leider kein nach Jungen und Mädchen getrenntes Ergebnis referiert. So kann nur vermutet werden, dass eine Geschlechtsdifferenzierung einen deutlich höheren Prozentanteil für die 14-15jährigen Jungen erbringen würde. Bestätigt werden kann hingegen das JIM-Studienergebnis für die „Nutzung brutaler Spiele und besonders gewalthaltiger Spiele“ bei einer Trennung nach Schularten: „Auch hier ergeben sich höhere Werte für die höheren Alters- und niedrigeren Bildungsgruppen“ (S. 50).

Weiter wird in der JIM-Studie 2012 festgestellt: „Im Vergleich zum Vorjahr hat sich die Nutzung von Computerspielen **offline allein** leicht reduziert (2012: 14 %, 2011: 19 %). Bei den weiteren Spielmöglichkeiten bewegen sich die Werte etwa auf Vorjahresniveau“. Es ist anzunehmen, dass dies durch die Verbesserung des Mehrspielermodus eines einzigen Mainstreampshooters verursacht wird. Eine wahrscheinliche Erklärung auch für die starke Abnahme von Alleinspielern, die in der vorliegenden Nutzungsstudie zu *Black Ops2* zu finden ist. Andere Vergleiche nach den Lieblingsspielen sind nicht möglich, da bei meiner Nutzungsanalyse ausschließlich der aktuelle „Mainstreampshooter“ *Call of Duty-Black Ops2* und dessen Attraktivität im Fokus stand. Außerdem erfasst die JIM-Studie immer nur Befragungsergebnisse vom Vorjahr (aktuell für die Nutzung in 2012). Sie ist im Vergleich zu meiner Erhebung zu *Black Ops2* etwa ein Jahr im Verzug. Auch das schränkt einen direkten Vergleich ein, da dieser Shooter erst im Herbst 2012 auf den Markt kam.⁵ Einschränkung kommt hinzu, dass in der JIM-Studie die Altersdifferenzierung nicht nach Jungen und Mädchen getrennt wird (Seite 50 und 51). Diese wäre jedoch zwingend geboten, da durch sämtliche früheren Nutzungserhebungen zu *GTA IV* und *Call of Duty-Modern Warfare 2* es sich als wesentliche Erkenntnis herausgestellt hat, dass Jungen und Mädchen extrem unterschiedliche Nutzungsgewohnheiten und daraus resultierende Reaktionen zeigen.

³ **JIM 2012 - Jugend, Information, (Multi-)Media - Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.**

Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Geschäftsstelle: c/o Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), Thomas Rathgeb, Reinsburgstr. 27, 70178 Stuttgart.

In dieser Studie wird allerdings nicht über das Spielen und die Spielhäufigkeit eines einzelnen Shooters berichtet, sondern pauschal über alle rezipierten gewalthaltigen elektronischen Spiele. Bei dieser bundesweiten repräsentativen Studie aus dem Jahre 2012 handelt es sich um eine telefonische Umfrage, während meine Nutzungsbefragung auf schriftlichen und anonymen Befragungen in den Klassen basiert.

⁴ **Zitat JIM-Studie 2012, S. 50:** „Die Nutzung von besonders brutalen bzw. gewalthaltigen Spielen ist nach Angaben der Jugendlichen relativ verbreitet. 64 Prozent der Gamer geben an, dass in ihrem Freundeskreis solche Spiele gespielt werden und 34 Prozent bestätigen, selbst solche Spiele zu spielen. Bei den Mädchen sind es erwartungsgemäß deutlich weniger (10 %) als bei den Jungen (50 %). Auch hier ergeben sich höhere Werte für die höheren Alters- und niedrigeren Bildungsgruppen.“

⁵ **Zitat S. 51:** „Brutale bzw. besonders gewalthaltige Spiele sind aus Sicht der Jugendlichen (die selbst brutale Spiele nutzen), z.B. der Ego-Shooter „Call of Duty“, der von 39 Prozent und damit am häufigsten genannt wird. An zweiter Stelle folgt „Battlefield“ mit 18 Prozent der Nennungen.

Auch „Grand Theft Auto (GTA)“ (8 %) und „Counter Strike“ (5 %) werden in diesem

Zusammenhang angeführt.“ Unter „Call of Duty“ ist wahrscheinlich der Mainstreampshooter *Call of Duty-Modern Warfare 2* betroffen, zu dem ich bereits 2010 bei einer schulartrepräsentativen Befragung eine Nutzungshäufigkeit bei den 14-15jährigen Jungen von 63% feststellen konnte (http://www.mediengewalt.eu/downloads/call_of_duty.pdf).

D) Resümee

Mindestens zwei von drei Jungen der befragten Schüler im Alter von 14 Jahren aus Haupt-, Werkreal- und Realschulen sowie aus Gymnasien und Förderschulen des 8. Schuljahres (Gesamtstichprobe N=195) haben bereits Erfahrungen mit dem neuen Mainstreamshooter *Call of Duty-Black Ops2*, das keine Jugendfreigabe hat. Jeder zweite Junge hat *Black Ops2* bereits ganz durchgespielt und fast jeder zweite Junge mit 14 Jahren hat es sogar im Besitz.

Zwei Schüler aus jeder Klasse kann man als stark spielsuchtgefährdet bezeichnen, da sie allein mit diesem brutalen Egoshoooter täglich mehr als vier Stunden verbringen. Aber auch für die Extremzocker mit Freunden oder Bekannten dürften mehr als vier Stunden pro Tag nicht spurlos vorübergehen.

Haupt-, Werkreal- und Förderschüler nutzen *Black Ops2* mit rund 85% wesentlich häufiger als Realschüler und Gymnasiasten, deren Nutzung mit 40% bis 65% aber trotzdem noch als hoch bezeichnet werden muss. Wie bereits in allen anderen Befragungen zu den Vorgänger-Mainstreamshootern *Call of Duty-Modern Warfare 2* und *GTA IV* spielen solche Spiele mindestens **vier mal soviele Jungen** als Mädchen.

Bei *Black Ops2* steht in **inhaltlicher Hinsicht** die **Begeisterung für die Waffen sowie Blut, Leute töten, Headshot, Körperteile abschießen**, im Vordergrund. Die zumeist 14jährigen Spieler schätzen die große Waffenvielfalt und die in den bisherigen Mainstreamshootern noch nicht angebotenen Besonderheiten der Waffen (z.B. Schalldämpfer) und der Tötungsmöglichkeiten (z.B. Headshot). Das ist schon ein bedenklicher Trend. Eine *Black Ops2* Besonderheit ist auch das „Angebot“ an Zombies (siehe Anhang), das viele ebenfalls sehr schätzen. In den vorangegangenen Videospiele nahmen „Blut, Leute töten, Körperteile abschießen...“ ebenfalls die Spitzenposition ein. „Headshot vollziehen“ wird in *Black Ops2* mehrmals als besonders attraktiv gefunden. Dies ist neu und war in dieser Form bisher noch nicht möglich.

Mädchen gehören meist zu den Gelegenheitsspielerinnen, die, bis auf eine Ausnahme, *Black Ops2* noch nicht durchgespielt haben. Wahrscheinlich schätzen sie aus diesem Grund in erster Linie die hohe grafische Qualität und eher attraktive Äußerlichkeiten im Aufbau dieses Computerspiels.

Anlagen

Kurzfragebogen zur schriftlichen anonymen Schülerbefragung über *Call of Duty-Black Ops 2*

als Basis für ein Unterrichtsgespräch über die Attraktivität brutaler Computerspiele bei Schülern

Anonymer Fragebogen, also keine Namensangabe

Schulart..... Geschlecht m w
Alter:

Computerspiel *Call of Duty - Black OPs 2*

Im November 2012 wurde *Black OPs 2* auf den Markt gebracht. Ich möchte gerne wissen, ob Du dieses Spiel kennst, spielst, wie lange Du spielst und was Dir daran gefällt.

Beantworte dazu bitte folgende Fragen (ankreuzen):

1. Ich habe **Black OPs 2** schon gespielt (egal wie lang) Ja Nein
2. Ich besitze **Black OPs 2** selbst ja nein
-

Die folgenden Fragen nur ausfüllen, wenn Du CALL OF DUTY- *Black OPs 2* schon gespielt hast:

3. Ich spiele **Black OPs 2** manchmal öfter fast jeden Tag
4. Wenn ich **Black OPs 2** spiele, spiele ich mindestens:
- 1 Stunde 2 Stunden 3 Stunden
4 Stunden noch länger
5. Ich habe **Black OPs 2** schon ganz durchgespielt Ja Nein
6. Ich spiele **Black OPs 2** meistens allein mit Freunden/Bekanntem
-

7. Was gefällt Dir an *Black OPs 2* besonders:

- 1).....
2).....
3).....
-

8. Ich habe auch schon Call of Duty – Modern Warfare 2 gespielt

ja

nein

Screenshots zu *Call of Duty-Black Ops 2*

Aus Bildergalerie 'PC-Games' vom 03.07.2013 14:31 Uhr

<http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Black-Ops-2-PC-237127/News/Black-Ops-2-Spieler-perfektioniert-Strategie-mit-Schild-irres-Video-1045454/>



Trailer auf youtube zu *Call of Duty- Black Ops 2*:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=yY32yReMiFc

sowie

<http://www.youtube.com/watch?v=rvcw2jkzIDU>

Zitate dazu aus 'PC-Games'

Call of Duty: Black Ops 2 - Neuer Trailer stellt Zombie-Map Buried aus Vengeance-DLC vor

03.07.2013 14:31 Uhr

„Passend zum heutigen Release des Vengeance-DLC für Call of Duty: Black Ops 2 hat Activision einen neuen Trailer veröffentlicht, der näher auf die neue Zombie-Map Buried eingeht. Außerdem freuen sich Zombie-Fans auf die Bonus-Waffe Ray Gun Mark II. Das Video findet ihr in diesem Artikel.“



„In einem neuen Trailer stellt Activision die Buried-Map aus dem Vengeance-DLC für Call of Duty: Black Ops 2 vor. Der Download-Content ist ab sofort für die Xbox 360-Version erhältlich. [Quelle: Siehe Bildergalerie] Ab heute ist der Vengeance-DLC für Call of Duty: Black Ops 2 als Download erhältlich - zeitexklusiv für Xbox 360. PS3- und PC-Spieler dürfen den Download-Inhalt wahrscheinlich in circa 30 Tagen herunterladen. In Vengeance warten vier neue Mehrspieler-Karten auf euch. Cove beispielsweise schickt euch auf eine einsame Insel, in der ein abgestürztes Flugzeug als Schlachtfeld dient. Die Map Detour hingegen spielt sich auf den Überresten einer Hängebrücke ab. In Rush, eine weitere neue Mehrspieler-Karte für Black Ops 2, schicken euch die Entwickler in eine Art Paintball-Arena.“

Werbeplakat vor PC-Spiel-Geschäft in Stuttgarter Innenstadt (April 2013)

