

# Spiele & Szene

# News

## Diablo 3 Doch kein Arena-PvP

Entwickler: Blizzard Publisher: Activision-Blizzard Termin: 15.5.2012 Quicklink: 7027

Wir sagen ja nur ungern: »Haben wir doch gleich gesagt«, aber: Haben wir doch gleich gesagt! Als der Kollege Michael Graf vor über zwei Jahren auf der Blizzcon den geplanten PvP-Modus von **Diablo 3** angespielt hatte, lautete sein ernüchterndes Fazit: »Wenn Blizzard die PvP-Gefechte wirklich ernst nimmt, sollten die Designer wenigstens über andere Modi mit abwechslungsreichen Zielen nachdenken – ›Capture the Flag‹ oder eine ›Bombing Run‹-Variante wären schon mal ein guter Anfang. Sonst geht dem PvP-Modus von Diablo 3 wohl ziemlich schnell die Luft aus.« Das hat inzwischen auch Blizzard bemerkt – und den Spieler-gegen-Spieler-Modus gestrichen. Zumindest in der ursprünglich angekündigten Form.

Dabei sollten in **Diablo 3** ursprünglich schon zum Release mehrere ausgeklügelte PvP-Arenen für Teams bereitstehen. Gute Kämpfer wollte Blizzard mit speziellen Titeln oder Achievements belohnen. Weil das System bis zum Verkaufsstart nicht fertig wurde, gelobten die Entwickler, den Modus später nachzureichen. Im November – **Diablo 3** lag inzwischen seit sieben Monaten in den Regalen – kündigte der Chefdesigner Jay Wilson dann via Twitter eine Enthüllung zum Thema PvP an.



Jay Wilson zieht sich als Chefentwickler von **Diablo 3** zurück, bleibt aber bei Blizzard.



In **Diablo 3** wird's erst mal keine **Team-Arenen** geben, sondern stattdessen sinnbefreite Duelle.

Kommt's endlich? Die Fangemeinde rieb sich die Hände. Woraufhin Wilson Anfang Dezember wieder zurückzog: Es seien »Komplikationen« aufgetreten. Ende Dezember erfuhr die Community dann schließlich im Entwickler-Blog, dass das Arena-PvP gestrichen sei. Blizzard habe die Team-Arenen in den letzten Wochen und Monaten intensiv getestet, stand da, man sei aber zu dem Ergebnis gekommen, dass sie den Qualitätsstandards des Studios nicht genügen und dass das schlichte Bekämpfen anderer Mannschaften ohne größeres Ziel keine Langzeitmotivation biete. Kurz gesagt: Die Arena-Kämpfe sind laut der Entwickler einfach öde. Deswegen hat sich Blizzard nun einen Ersatz ausgedacht. Mit dem nächsten Patch 1.0.7 werden wir in **Diablo 3** Duelle austragen können. Bis zu vier Spieler hauen sich gegenseitig die Köpfe ein, ohne Belohnungen, ohne gescheites Matchmaking, ohne Ziel. Das ist natürlich in Sachen Langzeitmotivation und Spaßfaktor kaum noch zu toppen, wie wir finden. Oh, das war Ironie. Passend dazu erreichte uns kurz vor Redaktionsschluss noch folgende Meldung: Jay Wilson zieht sich als Chef-Designer von **Diablo 3** zurück. **PET**

### News-Ticker

+++ **Age of Empires Online**: Weil sich das Spiel nicht mehr rentiert, werden keine neuen Völker oder andere Zusatzinhalte entwickelt. Die Spielserver und der Support sollen aber weiterlaufen. +++ **Bohemia Interactive**: Die beiden in Griechenland inhaftierten ARMA-Entwickler Martin Pezlar und Ivan Buchta sind nach vier Monaten gegen Kautions wieder auf freiem Fuß. Der Prozess wegen angeblicher Militärsplionage steht ihnen noch bevor. +++ **Bioshock Infinite**: Für maximale Grafikqualität wird das Spiel auf drei DVDs ausgeliefert und optionale DirectX11-Features wie diffuse Tiefenunschärfe und verbesserte Kantenglättung unterstützen. Als Kopierschutz kommt Steam zum Einsatz. +++ **DayZ**: Die Standalone-Version wurde auf unbestimmte Zeit verschoben, damit die Engine tiefergreifend überarbeitet werden kann. So wird es zum Beispiel ein verbessertes Inventar geben, das bequemer zu bedienen ist. Außerdem soll es möglich sein, die Gegenstände anderer Spieler im Kampf zu zerstören und sich an verseuchten Items zu infizieren. +++ **LEGO Marvel Super Heroes**: Der nächste Teil der Lego-Serie soll im Herbst 2013 erscheinen und das bekannte Spielprinzip mit dem Marvel-Universum verbinden. In der Kampagne bereisen wir neben New York auch fremde Planeten und schalten über 100 Figuren frei, darunter Superhelden wie Captain America und Iron Man. +++ **The Walking Dead**: Telltale hat mit den Arbeiten an der zweiten Staffel begonnen.



Das erste Konzeptbild von **Torment** sieht ziemlich bizarr aus – toll!

## Torment

Entwickler: inXile Publisher: – Termin: – Quicklink: 8196

Es gilt als eines der ganz großen Rollenspiele der letzten Dekade: **Planescape: Torment** aus dem Jahr 2000. Es gilt aber auch als zäher Brocken und ausgesprochen schräg. Einen Nachfolger hat's unter anderem aus diesen beiden Gründen nie gegeben. Nun will Brian Fargo's Studio inXile (das schon am per Crowdfunding finanzierten **Wasteland 2** arbeitet) Abhilfe schaffen. **Torment** soll das Projekt heißen, dabei aber nicht auf das Regelwerk und die Welt des Originals zurückgreifen, die Rechte gehören

nämlich Wizard of the Coast. Um die zu kaufen, müsste Kickstarter ganz schön viel Geld ausspucken. Das neue Projekt wird deswegen auf der Welt und dem (angepassten) Regelwerk von **Numenera** basieren. Monte Cook, der das schräge, ebenfalls über Kickstarter finanzierte **Numenera** erdacht hat und schon an **Planescape: Torment** beteiligt war, soll auch an inXile's neuem Projekt mitwirken. Fargo beschreibt **Torment** als einen Titel, der weniger auf große Konflikte als vielmehr auf persönliche Schicksale setzen soll, also nahe an den handelnden Figuren bleibt. In einer bizarren Welt, in der sowohl Magie als auch Sci-Fi-Elemente möglich sind. Bizarr, okay. Immerhin das dürfte dann inXile's neues Spiel mit **Planescape: Torment** zu tun haben. Ansonsten dient der Klassiker wohl lediglich als namhaftes Zugpferd für die angedachte Kickstarter-Kampagne. Wenn aber am Ende ein tolles Spiel dabei herauskommt, ist das in unseren Augen eine legitime Strategie. **PET**

## Wildman

Entwickler: Gaspowered Games Publisher: – Termin: – Quicklink: 8197

Auch Chris Taylor und seine Gas Powered Games (**Dungeon Siege**) haben nun den Weg auf Kickstarter gefunden. Dort wollen sie **Wildman** finanzieren, eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action-Rollenspiel. Zum einen sollen wir einen Urzeitmenschen-Stamm hochpäpeln, zum anderen ziehen wir mit dem Champion der Sippe durch Landschaften und Dungeons, um Monster zu verdreschen und Gegenstände einzusacken. Gas Powered Games verspricht zerstörbare Umgebungen und Physik-Effekte für **Wildman**. Kurz nach dem Beginn der Kickstarter-Action hat das Studio allerdings fast alle Mitarbeiter entlassen. Sie sollen wieder eingestellt werden, wenn die geforderten 1,1 Millionen Crowdfunding-Dollar zusammenkommen. **PET**



**Wildman:** Gaspowered Games will Urzeitmenschen über Kickstarter finanzieren.

## Homo-Ehe in SWTOR

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 20.12.2011 Quicklink: 7193

Bioware kommt nicht zur Ruhe. Grund der aktuellen Aufregung ist der für die kostenpflichtige Erweiterung **Der Aufstieg des Huttenkartells** geplante Planet Makeb. Dort will Bioware gleichgeschlechtliche NPC-Partner in **Star Wars: The Old Republic** einbauen. Und nur dort. Laut Bioware ist diese Art der Implementierung allerdings nur eine Notlösung, weil man es versäumt habe, die entsprechenden Dialogzeilen schon während der ursprünglichen Ent-

wicklung des Online-Rollenspiels aufzunehmen und einzubauen. Man wolle sich des Themas zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal annehmen. Nur nützt diese Ankündigung nichts: Von der einen Seite werfen Spieler dem Entwickler nun eine Ghettoisierung von Homosexuellen vor. Von der anderen Seite schießen die, die solche Inhalte erst gar nicht im Spiel sehen wollen. Dabei sind gleichgeschlechtliche Beziehungen insbesondere in Bioware-Spielen keine große Neuigkeit. Schon in **Dragon Age: Origins** und **Mass Effect** finden sich Optionen dafür. **PET**



Auf dem Planeten **Makeb** sollen NPC-Partner für homosexuelle Beziehungen ihr Zuhause haben.

## Schwule Jedi

Jochen Gebauer  
Redakteur  
jochen@gamemstar.de



Die Homo-Ehe in The Old Republic? Das mögen manche Amerikaner (und wahrscheinlich auch einige meiner Landsleute) gar nicht. Das sei doch ein Familienspiel, sagen sie. Und meinen: Mit diesen Schwulen will ich nix am Hut haben – am Ende stecken die noch meine Kinder an! Mir gefällt das. Also nicht die homophoben Hasstiraden, die finde ich widerlich. Nein, mir gefällt die Tatsache, dass sich diese bigotten Tugendwächter über ein Spiel echauffieren. Denn das ist mithin die Aufgabe von Kunst: zu demaskieren. Man kann Intoleranz, Dummheit und Fanatismus vielleicht nicht ausrotten; aber man kann ihnen den Spiegel vorhalten, die hässliche Fratze offenlegen. Wenn sich die Sittenpolizei nicht mehr über das ärgert, was Spiele angeblich tun, nämlich arme Teenager in amoklaufende Killer verwandeln, sondern über das ereifert, was Spiele tatsächlich machen, nämlich Menschen zur Abwechslung mal gleich behandeln, dann hat das Medium verdammt viel erreicht. Dann nämlich ist es tatsächlich in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Und das ist auch gut so.

## Zahl des Monats

# 83.000.000

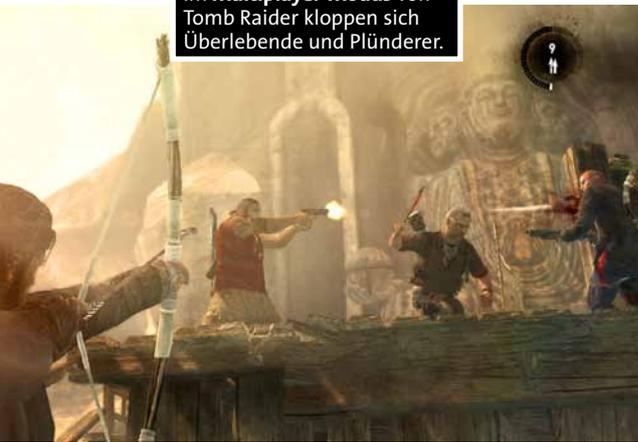
Dollar wurden im Jahr 2012 auf Kickstarter in Spiele-Projekte investiert. Dafür könnte man THQ kaufen.

## Verkaufs-Charts Dezember



Platz	Vormonat	Spiel
1	(4)	Far Cry 3
2	(1)	Call of Duty: Black Ops 2
3	(2)	Assassin's Creed 3
4	(6)	Guild Wars 2
5	NEU	Die Sims 3: Vier Jahreszeiten
6	(4)	Fußball Manager 13
7	(10)	Diablo 3
8	(15)	Battlefield 3 (Premium Edition)
9	NEU	Anno 2070 Bonus Edition
10	(8)	Hitman: Absolution
11	(12)	Fifa 13
12	(9)	Need for Speed: Most Wanted
13	(17)	Dishonored
14	NEU	Die Sims 3 (Holiday Edition)
15	(20)	Die Sims 3
16	(7)	Landwirtschafts Simulator 2013
17	(3)	Die Sims 3: Vier Jahreszeiten
18	(18)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
19	NEU	Battlefield 3 (Premium)
20	NEU	Die Sims 3: Einfach tierisch

Im Multiplayer-Modus von Tomb Raider kloppen sich Überlebende und Plünderer.



# Tomb Raider

Entwickler: Crystal Dynamics Publisher: Square Enix Termin: 5.3.2013 Quicklink: 7229

Neben der Einzelspieler-Kampagne wird **Tomb Raider** auch einen Mehrspieler-Modus enthalten. Der Multiplayer-Part des Serien-Neustarts entsteht (anders als das Hauptspiel) bei Eidos in Montreal. Maximal acht Spieler treten darin als Überlebende und Plünderer gegeneinander an. Von den insgesamt vier Spielmodi sind zwei bereits bekannt: Team Deathmatch und Survivor. Der Survivor-Modus lässt sich mit Capture the Flag vergleichen – allerdings ist die Flagge ein Medizinkoffer. Die Überlebenden schnappen diese Medizin und platzieren sie an einem vorgegebenen Ort. Abwechslung ins Spiel sollen so genannte »Umgebungsevents« bringen. So können wir beispielsweise einen Sandsturm herbeirufen, der den Gegnern die Sicht nimmt. Alternativ nutzen wir Fallen wie Nagelbretter, explosive Fässer oder herunterfallende Felsbrocken zu unserem Vorteil. Details zum ebenfalls geplanten Multiplayer-DLC sind noch nicht bekannt. **JG**

## The Witcher 3 Heimlich angekündigt?

Vor kurzem veröffentlichte CD Projekt (**The Witcher**) einen neuen Trailer für sein Rollenspiel **Cyberpunk 2077**. Der sorgte nicht nur wegen der schicken Render-Grafik für staunende Gesichter, sondern auch wegen einer versteckten Botschaft, die auf das nächste Spiel von CD Projekt schließen lässt. Bei Minute 2:14 erscheint nämlich für den Bruchteil einer Sekunde eine Mitteilung, in der es heißt: »Wir werden in Kürze unser anderes Projekt vorstellen, das in der Entwicklung schon viel weiter ist. Und ja, es hat auch eine völlig offene Spielwelt mit einer intensiven Story. Ihr könnt wahrscheinlich erraten, über welches Spiel wir sprechen«. Der Schluss liegt nahe, dass es sich dabei um **The Witcher 3** handelt. Genau wissen werden wir das am 5. Februar – dann soll das mysteriöse Projekt vorgestellt werden. **MW**



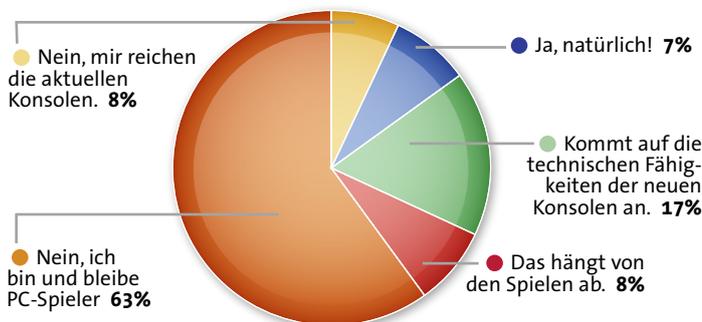
Die versteckte Nachricht im Trailer ist nur sehr kurz zu sehen und schlecht zu lesen.



Quelle: GameStar.de, Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

### Umfrage

»Würden Sie sich eine Konsole der neuen Generation zulegen?«



**Ergebnis:** Klares Votum: GameStar-Leser sind PC-Spieler – und wollen das auch bleiben. Mehr als die Hälfte der Teilnehmer schließen den Kauf einer neuen Konsole kategorisch aus. Immerhin 17 Prozent machen ihn von den technischen Fähigkeiten der nächsten Konsolengeneration abhängig. Wenn schon Konsole, dann bitte mit moderner Grafik also. Keine Rolle spielt hingegen das Lineup: Lediglich acht Prozent der Teilnehmer würden sich durch entsprechende Spiele zum Kauf einer Playstation 4 oder Xbox 720 überreden lassen. In den vergangenen Wochen häuften sich übrigens die Gerüchte, dass Sony und Microsoft ihre neuen Konsolen schon vor der E3 im Juni vorstellen wollen.

### Zitat des Monats

»Große Publisher werden wegen Crowdfunding deutlich an Relevanz verlieren.«



Valve-Gründer Gabe Newell sieht in Kickstarter und Co. den »Übergang in eine neue Welt«. Große Publisher wie EA, Ubisoft oder Activision Blizzard könnten Gefahr laufen, den Anschluss zu verlieren.

# Dead Island: Riptide Protest gegen Ekel-Statue

Entwickler: Techland Publisher: Deep Silver Termin: 26.4.2013 Quicklink: 8066

Deep Silver hat die so genannte »Zombie Bait Edition« für **Dead Island: Riptide** angekündigt. Darin soll sich neben dem eigentlichen Spiel im Steelbook auch ein Waffen-DLC, ein Artwork sowie eine etwa 31 Zentimeter hohe Statue eines blutigen, weiblichen Torsos befinden. Dieser blutige Torso wiederum sorgte prompt für eine Protestwelle. Inzwischen hat sich Deep Silver offiziell entschuldigt: »Wir wollen sicherstellen, dass so etwas nie wieder passiert«, heißt es in einer Mitteilung des Publishers. Ob die rund 120 Euro teure Sammleredition damit zurückgezogen wird, oder ob alles nur ein PR-Gag war, war zum Zeitpunkt der Drucklegung allerdings noch unklar. **MW**



# Atari Pleite in den USA

Die US-amerikanische Atari-Niederlassung hat Insolvenz angemeldet. Nach Informationen der Los Angeles Times will sich Atari Inc. durch diesen Schritt vom überschuldeten französischen Mutterkonzern Atari S.A. (ehemals Infogrames) lösen. Sollte im Rahmen des Insolvenzverfahrens ein privater Investor gefunden werden, wird sich Atari Inc. in Zukunft auf die Entwicklung von Mobile Games konzentrieren. Damit geht nach THQ (siehe Report auf Seite 96) ein weiterer ehemaliger Branchenriesen in die Pleite. Erst im vergangenen Jahr hatte Atari sein 40jähriges Jubiläum gefeiert. Der Insolvenzantrag dürfte auch die Zentrale in Paris vor neue Probleme stellen - schließlich erwirtschaftete die US-Tochter einen erheblichen Teil des ohnehin nicht üppigen Gesamtumsatzes. Interessantes Detail am Rande: Die Rechte an der **Baldur's Gate**-Reihe liegen bei Atari S.A. Ob da wohl jemand zuschlägt? **JG**



**Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net**

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eldinger

**TEST SIEGER**

**GameStar 02/2012**

»Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.«

## Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-  
oder ab 47,20 €/mtl.<sup>1)</sup>

**PC Go 5/12**  
sehr gut

0,3 Some Idle  
0,5 Some Last

**PC Go 05/2012**

Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

## Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- MSI Z77MA-G45
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 1049,-  
oder ab 33,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

**hardware4u**  
www.hardware4u.net

**HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG**

**PCWELT TEST**  
Tempo-Tipp  
12/09

**PCWELT TEST**  
Top 10 Platz 1  
12/09

## Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-  
oder ab 161,30 €/mtl.<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

# rFactor 2

Entwickler: Image Space Publisher: – Termin: 2013 Quicklink: 8215

Wir treten aufs Gaspedal, die Mischung aus Nervosität und Faszination erinnert uns an unsere erste Fahrstunde. Nur dass wir dieses Mal nicht am Steuer eines handzahmen Golfs sitzen, sondern mit einem historischen Brabham Formel-1-Flitzer durch die engen Kurven von Monaco schleudern. Fasziniert beobachten wir, wie unsere Vorderrad-Aufhängung mit jeder noch so kleinen Bodenwelle mitgeht ... übersehen prompt eine große und machen kurzerhand den Abflug. Nein, **rFactor 2** macht es uns wahrlich nicht leicht. Aber das will es auch gar nicht. Es ist ein Fahrsimulator von Motorsportenthusiasten für Motorsportenthusiasten – mit allen Vor- und Nachteilen, die das so mit sich bringt. Ein Vorteil ist zum Beispiel, dass **rFactor 2** wie sein Vorgänger konsequent auf Mods ausgerichtet ist. Bereits in der Beta-Version ist die fahrerische Bandbreite entsprechend enorm: Es gibt einen Clío Cup, die Formel Renault, eine GT Serie oder auch die erwähnten Formel 1 Oldtimer. Die lizenzierten Autos sollen mit Hilfe von Herstellerdaten und



Der Detailgrad der Fahrzeuge ist beachtlich, Streckenoptik und Spezialeffekte sind jedoch nicht mehr zeitgemäß.



Packende Tür-an-Tür-Duelle in Malaysia: Die Intelligenz der Computerfahrer setzt einen neuen Maßstab im Rennspiel-Genre.

in Zusammenarbeit mit Rennfahrern so originalgetreu wie möglich simuliert werden. Und tatsächlich fühlt sich **rFactor 2** mit einem guten Lenkrad fast schon gespenstisch real an. Der große Nachteil: Wer irgendwelche spielerischen Elemente sucht, der kann lange suchen. Es gibt keine Meisterschaften, geschweige denn einen Karriere-Modus. Einstiegs-hilfen wie Tutorials oder Fahrschulen interessieren die Entwickler ebenso wenig. Und so wird sich die fahrerische Faszination wohl nur denjenigen erschließen, die bereit sind, sich stundenlang in eine knüppelharte Simulation einzuarbeiten. **HK**

## Dreister Etikettenschwindel

Hendrik Weins  
Redakteur Hardware  
hendrik@gamestar.de



Grafikkarten umzubenennen gehört zwar nicht zum guten Ton, trotzdem verkaufen AMD und Nvidia jedes Jahr wieder alte Grafichips unter neuem Namen. Bislang betraf dieses Recycling meist nur Einsteigermodelle oder Notebook-Chips. Was AMD auf der CES angekündigt hat (siehe Trend-Schwerpunkt im Hardware-Teil), ist an Dreistigkeit allerdings nicht mehr zu überbieten und verschlägt mir die Sprache. Alle Karten der vermeintlich neuen 8000er-Generation (Radeon HD 8570, HD 8670, HD 8740, HD 8760, HD 8870, HD 8950 und HD 8970) entsprechen bis auf minimale Taktunterschiede den seit rund einem Jahr erhältlichen HD-7000-Modellen!

Selbst die Top-Modelle Radeon HD 8970 GHz Edition und HD 8950 sind identisch zu ihren HD-7000-Vorgängern mit Turbo-Modus! Zwar soll die HD-8000-Serie nur in OEM-Rechnern stecken, also in den Kisten, die beim Elektronikmarkt um die Ecke stehen – aber gerade hier wird die Unwissenheit vieler Kunden eiskalt ausgenutzt, AMD gaukelt unbedarften PC-Käufern vor, neueste Technik zu liefern! Was soll so ein Mist? Ich hoffe, die PCs liegen wie Blei in den Regalen. Denn es gibt nur ein Mittel, um Firmen zu erziehen: Mit dem (beziehungsweise in diesem Fall ohne das) Geld der Kunden!

## Obama will Gewalt-Studie

Als Reaktion auf den Amoklauf an einer Grundschule im US-Bundesstaat Connecticut will US-Präsident Barack Obama eine Studie über den möglichen Zusammenhang zwischen Gewalttaten und Computer- sowie Videospiele in Auftrag geben. Das Forschungsprojekt soll rund 10 Millionen US-Dollar kosten und muss vom Kongress bewilligt werden. Darüber hinaus sind allerdings keine schärferen Gesetze oder gar ein Verbot geplant. Die Washington Times beurteilt die Initiative folgendermaßen: »Das Weiße Haus sagt, dass Waffenkontrollgesetze eine Aufgabe der Regierung sind. Die Kontrolle über das, was Kinder in Spielen und Filmen sehen, sollte hingegen den Eltern überlassen bleiben«. Insgesamt will Obama mehr als 20 Gesetzesinitiativen und Dekrete einbringen, mit denen die »Gewaltepemie« untersucht und eingedämmt werden soll. **JG**



US-Präsident **Barack Obama** will nach dem Amoklauf an einer Grundschule in Connecticut eine Studie über Gewalt in Computerspielen in Auftrag geben.

## Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
3	(4)	Far Cry 3
4	(6)	Diablo 3
5	(3)	Assassin's Creed 3
6	(5)	Guild Wars 2
7	(17)	World of Tanks
8	(8)	XCOM: Enemy Unknown
9	(7)	Hitman: Absolution
10	<b>WIEDER DA</b>	WoW: Mists of Pandaria
11	(11)	Mass Effect 3
12	(10)	Fifa 13
13	(20)	Star Craft 2: Wings of Liberty
14	<b>WIEDER DA</b>	Fallout 3
15	(19)	Dragon Age: Origins
16	(12)	Borderlands 2
17	(16)	League of Legends
18	<b>WIEDER DA</b>	Darksiders 2
19	(9)	Call of Duty: Black Ops 2
20	<b>WIEDER DA</b>	Star Wars: The Old Republic

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 02/2013. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483