

Fwd: 01/2021 • Teure Indie-Games, Sex-Spiele und Fotorealismus

quick-save.de/2021/01/fwd-01-2021/

Sven Festag

10. Januar 2021



Das Jahr 2020 ist vorbei. Einen harten Übergang zwischen den Jahren gibt es aber eigentlich nicht. Deswegen schauen wir noch einmal zurück auf Beiträge des vergangenen Jahres.

Vorwort

Viele von uns wollten das Jahr 2020 schnell hinter sich lassen und frisch in neue Jahr starten. Ebenso viele mussten dann aber feststellen, dass ein Jahreswechsel in vielen Fällen nicht mehr ist als eine neue Ziffer im Datum, an die wir uns noch bis Ostern gewöhnen müssen. Doch nicht alles war schlecht im vergangenen Jahr. Auch im Dezember gab es wieder tolle Beiträge, bei denen sich das Lesen auch noch im neuen Jahr lohnt.

Drucksachen

Press F to F***

Nina Kiel, Gamestar 01/2021, 16. Dezember 2020

Diesem Prinzip folgt die Organisation bis heute und nimmt so Einfluss auf den weltweiten Spielmarkt, da in den USA entwickelte und vertriebene Titel ihrem Regelwerk Folge leisten müssen. Auch Japan [...] pflegt einen eher verhaltenen Umgang mit Intimität: Erotik ist dort zwar relativ gängig, wird aber im Gaming-Mainstream aber vorrangig durch knappe Kleidung und infantile Anzüglichkeiten zum Ausdruck gebracht. Außerhalb von Pornospielen ist Sex deshalb dort ebenfalls selten zu sehen.

Die Unterhaltungsindustrie ist noch immer stark amerikanisch geprägt. Das gilt auch für die Games-Branche, die sich diesem Standard unterwirft, wenngleich der japanische Einfluss nicht zu vernachlässigen ist. Die USA beherbergen aber nicht nur eine Vielzahl von Produzenten, sondern sind auch ein wichtiger Markt für die Studios und Publisher. Es wundert also wenig, dass sich deren Regeln etabliert haben. Da stellt sich dann aber die Frage, wie zeitgemäß diese Ansichten sind. Das umfasst natürlich ebenso einen fundierten und funktionierenden Jugendschutz. Daran anschließend sei auch die Gestaltung der expliziten Inhalte zu diskutieren.

Hyperlinks

Fünf Euro, das soll zu teuer sein?

Rainer Sigl, [spiegel.de](https://www.spiegel.de), 19. Dezember 2020

Irgendwo muss oder will angesichts solcher Ausgaben jeder und jede sparen, und das geht am besten bei den Spielen selbst. Diesen Eindruck jedenfalls vermitteln Postings, in denen sich Internetnutzer darüber empören, was Entwickler von Blockbuster-Titeln, vor allem aber von Smartphone-Apps sowie Indie-Games für Computer und Konsole verlangen. Prinzipiell sind Videospiele heute so günstig wie nie zuvor. Das gilt sogar für die ganz Großen, die teils noch ‚wie früher‘ regulär als physische Kopien im Laden stehen. Ihr sogenannter Vollpreis stagniert de facto seit Jahrzehnten.

In die Konsole der neusten Generation und Grafikkarten mit Raytracing wird Geld investiert. Das „neue“ Fifa-Spiel findet sich auf den Top-Plätzen der Verkaufscharts. Zwischen Vollpreistiteln und immer beliebteren Free-2-Play-Games bleibt der Indie-Sektor auf der Strecke. Aber: Viele spannende Ideen kommen aus dem Bereich der Indie-Spiele. Deren Entwicklung müssen sich die Unternehmen aber auch leisten können und verdienen eine angemessene Entlohnung. Im Gegenzug produzieren sie nicht den immer gleichen Einheitsbrei, der einzig auf Grundlage von Marktforschung entsteht.

Wow, das sieht echt echt aus

Dominik Schott, [spiegel.de](https://www.spiegel.de), 26. Dezember 2020

In der Spieleentwicklung ist Fotorealismus ein unerreichtes, aber verbissen verfolgtes Ziel vieler Entwicklerteams. Und das ist kein Zufall: Nichts bezeugt die handwerkliche Qualität eines Spiels so eindrücklich wie grafische Opulenz – so lautet eine Annahme, die über Jahrzehnte hinweg von Kritikern geprägt wurde. Bis heute bewerteten viele Tester stets auch die ‚Grafik‘ von Neuerscheinungen. Je realistischer und wirklichkeitsgetreuer die Spielwelt, desto mehr Punkte und bessere Noten gibt es, das ist jenseits besonderer Kunststile die Tendenz.

Schneller, weiter, höher. So soll es immer sein. In der Videospiele-Grafik ist das der Fotorealismus, die Erschaffung einer Welt, die von der echten nicht mehr zu unterscheiden ist. Ist das wirklich das Ziel? Die Antwort lautet aus mehreren Gründen nein. Wenn es immer schneller, weiter und höher geht, muss es auch eine Steigerung des Fotorealismus geben. Wie auch immer diese aussehen mag. Und zum Zweiten: Braucht es wirklich immer die bestmögliche Optik? Nur weil es möglich ist, besteht nicht zwangsläufig die Notwendigkeit. Auch die Art der Grafik selbst kann Transportkanal für Inhalte sein.

Videospieleplattform Steam sperrt zahlreiche Sex-Games

Daniel Ziegner, [spiegel.de](https://www.spiegel.de), 29. Dezember 2020

Auf dem größten Portal zum Digitalkauf von PC-Spielen ist die Kategorie der ‚Adult only‘-Games seit Ende Dezember komplett gesperrt. Nutzern aus Deutschland gibt Steam beim Ansteuern entsprechender Spiele folgenden Hinweis: ‚Ups, Sorry! Bei der Verarbeitung Ihrer Anfrage ist ein Fehler aufgetreten: Diese Inhalte sind in Ihrem Land nicht gestattet.‘ Wirklich treffend ist die Formulierung nicht. Steam's Betreiberfirma Valve impliziert hier ein Verbot von staatlicher Stelle. Dabei war es Valve selbst, das sein Angebot einschränkte [...].

Bekannt ist das Problem schon länger. Es beschränkt sich weder auf die Vertriebsplattform noch auf das Genre. Zu sehen ist die Unfähigkeit, den digitalen Raum zu kontrollieren und Gesetze anzuwenden. Physische Spiele werden in Deutschland von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle geprüft und erhalten eine Altersfreigabe, die beim Verkauf zwingend zu beachten ist. Spiele ohne eine solche Freigabe dürfen nicht an Minderjährige verkauft werden. Das wird per Ausweis geprüft. Im Internet ist es für Minderjährige ein Leichtes an solche Spiele zu gelangen. Ob sie geprüft wurden oder nicht spielt da keine Rolle. Aus wirtschaftlicher Sicht gibt es auch keinen Grund für die Plattformen, von sich aus eine funktionierende Alterskontrolle beim Kauf zu erwirken. Auf Eigenverantwortung zu zählen reicht offensichtlich nicht aus