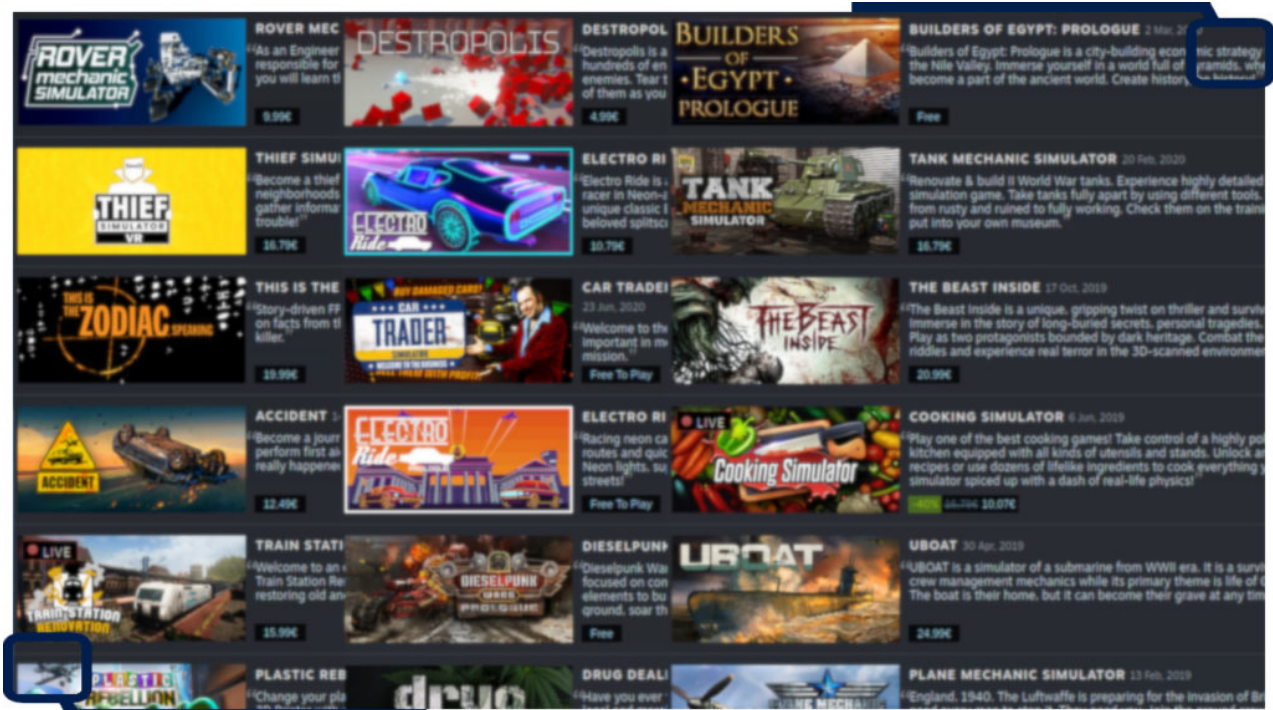


Fwd: 02/2021 • Ein diplomatischer Endboss und Betrug auf Steam

quick-save.de/2021/02/fwd-02-2021/

Sven Festag

7. Februar 2021



Warum müssen wir eigentlich den Gegnern immer die Birne einschlagen? Können wir uns nicht auch friedlich einigen? Und müssen wir in Spielen jeden Winkel der Spielwelt kennen?

Vorwort

Der erste Monat des neuen Jahres ist schon wieder vorbei und auch in den Zeitschriften, Onlinemagazinen und Blogs ist der Betrieb wieder hochgefahren. In dieser Auswahl dabei ist die Geschichte eines millionenschweren und nahezu unbekanntem polnischen Publishers, der fernab von AAA-Titeln sein Geld verdient. Außerdem geht es um eine Betrugsmasche auf Steam und die Frage, ob es wirklich nötig ist, sich in Spielen die Köpfe einzuschlagen.

Drucksachen

Playwho?

Natalie Schermann, GameStar 02/2021, 20. Januar 2021

Doch was ist das Geheimnis des Publishers, der einen solch großen Teil der polnischen Spielelandschaft ausmacht? Wie erreicht PlayWay einen Firmenwert von 891,7 Millionen Euro mit Low-Budget-Produktionen von kuriosen Nischentiteln? Wir haben mit Gründer Krzysztof Kostowski gesprochen und schnell gemerkt: Neben der Liebe und Leidenschaft zu Videospiele steht vor allem eine sehr klare Businessstrategie im Fokus des Unternehmens.

Selten setzt ein Publisher das Motto „Masse statt Klasse“ so deutlich um – und gibt das auch öffentlich zu. Über 100 Entwicklungsteams finanziell zu unterstützen und so mehrere Dutzend Spiele pro Jahr auf den Markt zu werfen klingt auf den ersten Blick eher nach einer Verzweiflungstat als nach einem Business-Plan. Auf den zweiten Blick lässt sich im Portfolio aber ein gut durchdachtes System erkennen.

Hyperlinks

Zehn Games, die Spielefans 2021 im Blick haben sollten

Rainer Sigl, [spiegel.de](https://www.spiegel.de), 02. Januar 2021

Als Katze durch eine futuristische, sehr nach Cyberpunk aussehende Megacity streifen: Der Trailer zu ‚Stray‘ hat schon im Sommer die Herzen schmelzen lassen. Hinter dem Spiel steckt ein französisches Indieteam, das bislang kaum Details verraten hat. ‚Stray‘ inszeniert es als ‚Third-Person Cat Adventure‘ in einer Welt voller Roboter, in der man sich auf der Flucht befindet und Rätsel und Mysterien zu lösen versucht. Hin und wieder soll man die Bewohner dieser Welt auch so richtig ärgern können – immerhin ist man eine Katze.

Obwohl Indie-Spiele 2021 durchaus auch Katzen als spielbare Charaktere beinhalten können, sind Indie-Spiele 2021 aber natürlich nicht für die Katz. Ganz im Gegenteil: Indie-Spiele sind nach wie vor eine wichtige Triebkraft für Innovation und Fortschritt in der Games-Branche und brauchen sich nicht hinter vom Marketing getriebenen AAA-Titeln zu verstecken. Ganz in diesem Sinne: Go, Indie, go!

Endboss killen, geht's auch demokratisch?

Claudia Feiner, [videospielgeschichten.de](https://www.videospielgeschichten.de), 24. Januar 2021

Oder noch viel spannender: Wie hätte das Spiel ausgesehen, wäre es unsere Aufgabe gewesen [...] statt mit zwei Kindern naiv in einen aussichtslosen Kampf zu ziehen, lieber die verbleibende Gruppe Menschen zu mobilisieren und eine kritische Masse zum Sturz des Alleinherrschers zu gewinnen? Es könnten sich so viele gerne einmal in einer digitalen Fantasiewelt als kleine Sophie Scholl ausprobieren und einen Hauch einer Ahnung davon bekommen, wie schwer nachhaltiger Widerstand ist. Vielleicht gäb's dann auch weniger Janas aus Kassel.

Gleich im Anschluss stellt sich da die Frage, warum das Ziel der allermeisten Spiele eines ist: das Gewinnen. Warum kann ich nicht auch einen Kompromiss mit dem Gegner schließen? Wir legen beide unsere Forderungen offen und diskutieren das – notfalls auch vor einem virtuellen Gericht und durch alle Instanzen. Aber wir rücken beide von dem extremen Drang des Sieges ab und geben uns damit zufrieden, nicht gänzlich zufrieden zu sein.

Liegen lassen lernen

Mirko Lemme, wall-jump.com, 16. Januar 2021

Heute erschließe ich viele Spiele eher schlafwandlerisch. Das Vokabular ist mir vertraut und es spielt dabei kaum eine Rolle, wie viele virtuelle Meter zwischen den invisible Walls liegen: Ich weiß, was mich erwartet, ich weiß, was ich tun muss. Aus einer einst spannenden Entdeckungsreise wird eine Checkliste, die ich mit mehr oder weniger viel Freude abarbeite.

Es ist nicht nur ein Phänomen der mobilen Kommunikationsmittel: FOMO. Fear of Missing Out. Die Angst, etwas zu verpassen. Nur diejenigen, die die Spielwelt bis in den letzten Winkel kennen, jede Aufgabe erledigt und jeden Dialog gehört haben, haben das meiste für ihr Geld bekommen und das Spiel in vollen Zügen genossen? Nicht unbedingt. Das darf jeder selbst entscheiden. Und: Wer nicht alles beim ersten Durchlauf gesehen hat, hat mehr Freude beim zweiten Mal.

Wahrnehmung in Spielen: Zwischen Distanz und Nähe

Jan-Sebastian Möller, ludoskop.de, 19. Januar 2021

Beide Positionen lassen sich im Prinzip auf eine klassische Denktradition zurückführen, die uns eher davon abhält, zu verstehen, wie unsere Wahrnehmung in Spielen funktioniert. Denn bei näherer Betrachtung wird deutlich, dass vielmehr das Changieren zwischen der Vereinnahmung des Bewusstseins und der Rückgriff auf selbiges die spezifische Ästhetik von Spielen erlebbar macht.

Kann ein Spiel dem Ziel, eine ausgeglichene Balance zwischen Distanz und Nähe zu schaffen überhaupt universell gerecht werden? Sie ist schließlich von vielen Faktoren abhängig. Einem Entwicklungsteam müssen die Faktoren erst einmal bekannt sein. Zumal jeder Faktor über eine Anzahl von Variablen verfügt, deren Ausprägungsspanne nicht genau ermittelt werden kann. Das ist ein statistisches Problem. Mit guten Methoden lässt sich die Balance näherungsweise erzielen, Perfektion ist aber nahezu unmöglich. Dennoch sollte es bestmöglich das Ziel sein, diese zu erreichen.

Steam hat ein Betrugsproblem, gegen das es wenig tun kann

Daniel Ziegner, superlevel.de, 28. Januar 2021

„Ich muss mit dir reden, ich habe einen riesengroßen Fehler gemacht.“ Ein bis auf den Namen Chester anonymes und mir unbekanntes Discord-Account will sich auf der Chat-Plattform aus dem Nichts entschuldigen. „Ich habe deinen Steam-Account versehentlich wegen illegaler Einkäufe gemeldet“, behauptet er. „Der Admin sagt, dein Account wird deshalb gelöscht.“

Abseits der eigenen Plattform kann Valve nur wenig gegen solche Betrugsmaschen tun. Andererseits sollte es im Interesse des Unternehmens sein, solche Vorfälle nicht nur zu dokumentieren, sondern diese Vorgehensweisen öffentlich zu kommunizieren. Natürlich ist es keineswegs angenehm für Valve, wenn es auf Steam zu einer solchen Abzocke kommt, aber noch weniger schön ist es, wenn solche Betrugsmaschen erfolgreich sind.