

Hakenkreuze in Spielen

USK hebt generelles Verbot auf

Spiele, die verfassungsfeindliche Symbole zeigen, können ab sofort von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) einer Altersprüfung unterzogen werden. Bisher hatte die USK Spielen, die Hakenkreuze, Hitler-Porträts, SS-Runen und ähnliches zeigen, eine Prüfung automatisch verwehrt. Die Grundlage hinter dem Problem mit nationalsozialistischen Symbolen in Medien liegen in Artikel 86 und 86a des Strafgesetzbuchs begründet. Demnach ist die Verbreitung von verfassungsfeindlicher Propaganda und Kennzeichen grundsätzlich verboten; es droht Freiheitsstrafe. Allerdings erlaubt die »Sozialadäquanzklausel« aus §86a Absatz 3 die Verwendung der Symbole bei der »staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken«. Solange die Darstellung im Rahmen von Kunst und Kultur stattfindet und keiner Propaganda oder ähnlichen Zwecken dient, gilt folglich eine Ausnahme. Egal ob Dokumentation oder Actionstreifen, Roman oder Bildband.

Bis 1998 gab es bei den Spielen keine Rechtssicherheit zum Thema Sozialadäquanz, einige Titel erschienen deshalb selbstzensuriert (Die Indiana-Jones-Adventures von Lucas Arts beispielsweise), andere ohne Schnitte. Die damalige BPJS (heute BPJM) erklärte in der Indizierungsentscheidung zu Wolfenstein 3D im Jahr 1994 ausdrücklich, dass die Entscheidung allein wegen der Gewalt getroffen wurde, nicht wegen der Hakenkreuze. Nach einer historischen Gerichtsentscheidung des Oberlandesgerichts Frankfurt im Jahr 1998 änderte sich alles: Der zuständige Richter musste ein weiteres Mal Wolfenstein 3D und seine verfassungsfeindlichen Inhalte beurteilen und entschied, dass Spiele nach §86 a StGB keine verfassungsfeindlichen Symbole

zeigen dürfen. Ob die Sozialadäquanzklausel gelte, wurde gar nicht erst geprüft und erwähnt. Die Entscheidung wurde später so ausgelegt, dass die Ausnahme bei Spielen wohl nicht gelte, obwohl das Gericht dies nicht konkretisiert hatte. Die USK passierte daraufhin ihre Richtlinien an: Spiele konnten nicht auf Sozialadäquanz geprüft werden, also wurden entsprechende Titel in den Folgejahren sofort abgelehnt.

Nun wendet sich das Blatt wieder. USK und game (Verband der deutschen Games-Branche e.V.) weisen explizit darauf hin, dass hierfür kein Gerichtsverfahren notwendig war. Vielmehr habe sich die »Rechtsauffassung der zuständigen Obersten Landesjugendbehörde« verändert. Spiele werden neben der Altersprüfung nun auch einer Sozialadäquanzprüfung unterzogen und entsprechend bewertet. Das gilt für neue Spiele, Publisher können aber auch ältere Titel einreichen und so die Originalfassungen verfügbar machen. Spiele, die verfassungsfeindliche Symbole zur Glorifizierung nutzen, fallen natürlich nicht unter die Sozialadäquanz.



Die USK-Richtlinie erlaubt die erneute Prüfung zensurierter Klassiker.

PEGI

Warnhinweise bei Mikrotransaktionen

Das Thema Mikrotransaktionen, Ingame-Käufe und Lootboxen bleibt aktuell. Während in Belgien Lootboxen als Glücksspiel gelten und aus Spielen verbannt werden (zuletzt wurden dort Echtgeldkäufe aus Overwatch und NBA 2K18 entfernt), reagiert das europäische Altersfreigabesystem PEGI (vergleichbar mit der USK in Deutschland) ab Ende 2018 mit einem neuen Logo auf physischen Spielen mit Ingame-Shop. Dadurch ist für Käufer bereits auf der Verpackung eines Titels sichtbar, ob im Spiel weitere potenzielle Kosten auf sie zukommen. Gerade Eltern sollen dadurch auf Zusatzkosten hingewiesen werden, die durch Lootboxen aber auch Skins, Emotes und so weiter entstehen können. PEGIs Managing Director Simon Little sagte in einer Stellungnahme: »Angebote in Spielen sind zu einem weit verbreiteten Phänomen geworden und es ist nötig, das gleiche Niveau an Ver-

braucherinformation auf physischen und digitalen Veröffentlichungen zu bieten.« Während PEGI bei Digitalspielen bereits Warnungen vor Ingame-Käufen durchgesetzt hat, sind die Hinweise auf physischen Verpackungen eine Neuerung. In den USA plant das Entertainment Software Rating Board ähnliche Maßnahmen. Anders als bei PEGI steht für das ESRB-Kennzeichen noch kein Startzeitraum fest. Ob und inwieweit die USK nachzieht, ist nicht bekannt.



Mit diesem Logo will die PEGI ab Ende 2018 auf Mikrotransaktionen hinweisen.

Horror-Anthologie in drei Teilen

Mit The Dark Pictures Anthology haben die Horrorexperten von Supermassive ihr neuestes großes Projekt angekündigt. Im Unterschied zu Until Dawn (PlayStation-4-exklusiv) erwartet uns aber kein in sich geschlossener Blockbuster. Wie Supermassive uns gegenüber im Interview auf der Gamescom klar stellte, handelt es sich bei The Dark Pictures Anthology um keinen übergreifenden Titel für eine Reihe mehrerer fortlaufender Episoden, sondern um eine Sammlung einzelner, in sich abgeschlossener Spiele. Am ehesten vergleichbar mit Anthologie-TV-Serien wie »Geschichten aus der Gruft«. Insgesamt befinden sich aktuell drei Spiele in Entwicklung. Die auf erzählerischer Ebene nicht viel miteinander zu tun haben. In jedem Spiel bekommen wir es mit neuen Charakteren und einer neuen, düsteren Horrorgeschichte zu tun.

The Man of Medan ist der erste Horrortitel der Reihe, der 2019 erscheint. Das zweite, noch unangekündigte Spiel der Dark-Pictures-Reihe soll ebenfalls 2019 aufschlagen. Bislang planen die Macher,



Die Macher von Until-Dawn wollen euch mit der dreiteiligen Dark Pictures Anthology schocken.

zwei Spiele in einem Jahr zu veröffentlichen. Der dritte Titel dürfte dann also erst 2020 auf den Markt kommen. Ob die einzelnen Titel vielleicht auf der Metaebene miteinander in Verbindung stehen, wie etwa die einzelnen Episoden der TV-Serie Dark Mirror, oder ob es einen übergreifenden Aspekt gibt, der alle drei Geschichten miteinander verbindet, lässt Supermassive bisher noch offen.

Im Gegensatz zum etwa acht Stunden langen Horror-Abenteuer Until Dawn soll jedes einzelne Spiel der Dark-Pictures-Sammlung etwa vier Spielstunden in Anspruch nehmen.

The Surge 2

Elex auf Anabolika

Inzwischen hatten wir die Gelegenheit The Surge 2 anzuspüren. Das von Dark Souls inspirierte SciFi-Spiel hat uns mit handfesten Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger überrascht. Die Präzision im Kampf wurde sichtlich erhöht, vor allem in Gruppen scheint das Aufschalten auf Gegner deutlich besser zu funktionieren. Das Abtrennen von Gliedmaßen bringt uns neue Waffen und Rüstungsteile. Hat ein Feind beispielsweise eine Schrotflinte in der Hand, muss die Hand eben ab. Schusswaffen können wir zwar nicht selbst benutzen, jedoch an unserer fliegenden Drohne befestigen. Die unterstützt uns auf Tastendruck mit einer Feuersalve. Das Arsenal unterschiedlicher Waffentypen wurde von 5 auf 10 verdoppelt. Die KI arbeitet in der Demo sehr geschickt: Ein Bandit verwickelt uns in den Nahkampf, während der Kumpan die Flinte zieht und aus der Distanz abdrückt. Die Entwickler versprechen derlei Synergien für das gesamte Spiel. Passend dazu wurde die Parier-Mechanik überarbeitet. Im ersten Teil konnte man hohe und tiefe Schläge durch entspre-



Für The Surge 2 haben sich die Entwickler viele Kritikpunkte des ersten Teils zu Herzen genommen.

chende Bewegungen auskontern, in The Surge 2 parieren wir stattdessen mit einer Riposte in alle vier Richtungen. Das Timing ist ähnlich knackig wie in Dark Souls.

Als Bossgegner wartet in der Demo ein gigantischer Roboter namens Goddess Helena mit Schild, Schwert und laserschießendem Kopf. Letzteren ballern wir ihm mit ein paar gezielten Schüssen von der Rübe, danach demontieren wir den Schildarm. Auch in den Bosskämpfen spielt das taktische Abtrennen von Körperteilen also eine entscheidende Rolle. The Surge 2 soll 2019 erscheinen.

Assassin's Creed

2019 keine neuen Assassinen

Die Assassin's-Creed-Serie macht 2019 erneut eine Pause. Ubisofts CEO Yves Guillemot sagte auf der Gamescom in Köln, dass im nächsten Jahr kein neuer Serienteil erscheinen wird. Auch ein Spin-off oder einen kleineren Ableger schloss Guillemot aus. Ganz ohne AC-Content bleibt 2019 aber nicht, denn Assassin's Creed: Odyssey, das am 5.10.2018 erscheint, soll im kommenden Jahr mit zusätzlichen Inhalten versorgt werden. Der diesjährige Release von Odyssey sei laut Guillemot übrigens nur deshalb möglich gewesen, weil es zeitgleich mit Assassin's Creed: Origins entwickelt worden sei. Nach Assassin's Creed Syndicate (2015) hatte sich Ubisoft entschieden, vom jährlichen Release-Zyklus der Serie abzurücken. Das ist laut Yves Guillemot auch die richtige Entscheidung gewesen. »Die zusätzliche Zeit hat dem Team die Möglichkeit gegeben, das zu bringen, was sie wirklich wollen. Die Community hat sehr gut darauf reagiert, und wenn ich sehe, was wir mit Odyssey vorhaben, dann weiß ich, dass die Community, die mit Origins zurückkehrte, erstaunt sein wird.«



2019 erwartet uns kein neues Assassin's Creed. Stattdessen will Ubisoft AC: Odyssey mit DLCs versorgen.