

ADULTS ONLY

Gekommen, um zu bleiben?

SEXSPIELE VS. STEAM

Via Steam sind Spiele über Sex plötzlich im Mainstream gelandet. Das könnte den Sex in Videospielen besser machen. Doch nun verbietet Valve »Adult Only« in Deutschland. Von Daniel Ziegner



Dank günstiger Hardware, leistungsstarker Engines und vorgefertigter Assets können immer mehr sexuell explizite Spiele wie House Party auf 3D-Grafik setzen.

Doppelstandard. »Es gibt viel mehr Sex in Cyberpunk 2077 als in House Party, und das Spiel ist auch mit allen Arten von Gewalt durchsetzt, aber wir sind diejenigen, die auf Twitch verboten sind.«

Das Problem mit dem Jugendschutz

Um ein Missverständnis gleich aus dem Weg zu räumen: Niemand muss sich um die Verfügbarkeit von Cyberpunk 2077 sorgen. Das Rollenspiel ist mit einem Alterskennzeichen der USK ab 18 Jahren eingestuft und damit praktisch vom Verdacht der Pornografie freigesprochen. Die hat im deutschen Jugendschutz trotz unklarer Definition als »explizite sexuelle Handlungen« nämlich eine Sonderrolle. Seit Dezember lässt sich House Party wie mutmaßlich Hunderte anderer Spiele in Deutschland nicht mehr über Steam erwerben. Statt der Shopseite mit Trailern und Screenshots sehen deutsche Kunden nur eine Fehlermeldung. Schuld ist nicht etwa ein vermeintliches Verbot von Pornografie, denn die ist in Deutschland legal. Nicht erlaubt ist hingegen, sie Minderjährigen zugänglich zu machen.

Valve ist als Betreiber von Steam mit Firmensitz in Deutschland zur Einhaltung des Jugendschutzgesetzes verpflichtet. Mit einer Altersverifikation, zum Beispiel über den Personalausweis, ließen sich auch pornografische Spiele jugendschutzkonform anbieten. So ein Altersverifikationssystem versprach das Unternehmen aber schon 2011 – Problem und Lösung sind also längst bekannt. Genau hingeschaut hat Valve bei seiner Sperre nicht. Statt jeden Titel einzeln zu prüfen, wurde schlicht die gesamte Kategorie »Adult Only« vom bundesdeutschen Netz

Auf Steam ist seit 2018 fast alles erlaubt. Nach vielen Jahren des Hin und Her gibt sich Betreiber Valve geschlagen und stellt die Inhaltskontrolle fast vollständig ein. Seitdem gibt es auf der größten Plattform für PC-Spiele mehr von allem – inklusive interaktiver Pornografie. Und auch wenn die seit Ende letzten Jahres in Deutschland nicht mehr ohne weiteres erhältlich ist, wächst die Nische der Sexspiele ungebrems weiter. Doch was bedeutet diese lokale Verkaufssperre nun für die Entwickler von Sexspielen? Wir haben mit den kreativen Köpfen hinter »Adult Only«-Projekten gesprochen.

»Gewalt in Spielen ist schlimmer als Sex.«

»Ich glaube, wir sehen erst den Anfang des Marktes für Erwachsenenspiele«, sagt Bobby Ricci. Er ist der Kopf hinter House Party.

Das 3D-Adventure des Indie-Studios Eek Games hebt sich vor allem durch ein Feature von der klassischen Point&Click-Konkurrenz ab: Ihr könnt Sex aus der Ego-Perspektive haben. »Objektiv betrachtet sehe ich Sex verglichen mit Gewalt als das kleinere Übel an«, sagt Ricci. »Wenn ich den Adult-Only-Sticker einem von beidem geben müsste, wäre es die Gewalt.« Damit meint Ricci das Schlagwort, mit dem Spiele mit sexuell expliziten Inhalten auf Steam markiert sein müssen. Auch House Party ist mit »Adult Only« als Spiel für Erwachsene gekennzeichnet. Dabei kommt es, abgesehen von kleinen Keilereien unter angetrunkenen Partygästen, ohne Gewalt aus. Dafür können die angetrunkenen Partygäste eben miteinander schlafen. »Gewalt und Gedärme sind schon lange in allen Unterhaltungsformen akzeptiert«, so Ricci. Für ihn ist das ein unfairer



Für Chefentwickler Bobby Ricci ist Sex untrennbar mit der Idee seiner House Party verbunden.

genommen. Diese strikte Einteilung frustriert auch Bobby Ricci. Für ihn ist House Party im Kern ein Comedy-Adventure. Der Sex mache lediglich einen kleinen Teil davon aus und muss darüber hinaus vorher per Uncensor-Patch freigeschaltet werden. Eek Games überlegt momentan, das Spiel in der standardmäßig zensurierten Version zur Prüfung bei der USK einzureichen. »Im Moment wissen wir aber nicht, ob das wirklich ausreicht, um das Spiel in Deutschland verkaufen zu dürfen oder nicht.«

Erwachsene Spiele oder Erwachsenenspiele?

Während die Kategorisierung als Adult Game für House Party zum Problem wurde, haben andere Entwickler weniger Probleme mit dem Begriff. »Ich halte es für eine sehr gute Beschreibung«, widerspricht etwa ViNovella. Hinter dem Pseudonym stecken die Entwickler eines weiteren Spiels dieser Kategorie. Fetish Locator ist eine Visual Novel über Studierende, die sich mit der gleichnamigen App in explizit dargestellte sexuelle Abenteuer stürzen. »Manche Leute nennen es Pornospiele, aber das ist keine korrekte Definition. Es ist eine Kunst, die wir mit einer Mischung aus Text und Grafik erschaffen, um die Erfahrungen von fiktiven Figuren darzustellen.« Für ViNovella ist Pornografie nur etwas, in dem echte Menschen zu sehen sind.

Sowohl Fetish Locator als auch House Party lassen Spielende in eine Fantasie schlüpfen. Nur ist man kein Held, der die Welt rettet, sondern ein junger Mensch, der seine Sexualität auslebt. »Jeder fantasiert darüber, auf einer Hausparty rumzumachen«, glaubt Ricci. Dieser Gedanke war zwar nicht

die Inspiration für sein Spiel, dennoch wusste er, dass ohne Sex etwas fehlen würde: »Mir war aber nicht klar, dass dieses Element so im Mittelpunkt stehen und darüber geurteilt werden würde.«

Die Meinungsverschiedenheit dieser beiden Entwickler zeigt auch, dass Steam mit seiner Kategorie eine Menge abdeckt. Das Einzige, was Hentai-Puzzlespiele, VR-Sex-Simulationen und storylastige Erotikabenteuer wirklich gemein haben, ist, dass sie Sex zeigen – etwas, das in Filmen üblich ist.

»Es ist nicht wirklich schwierig, guten Sex zu schreiben.«

In AAA-Spielen ist Sex nach wie vor eine steife Angelegenheit. Am Thema selbst liegt das nicht. »Ich glaube, es ist nicht wirklich schwierig, guten Sex zu schreiben«, sagt Kenzie Wintermelon. »Überhaupt nicht.« Die Entwicklerin von Hardcoded findet Spielesex

meist enttäuschend. »Spiele mit lauwarmer Geschlechtsverkehr gehen einfach nicht weit genug. Sie wollen etwas, das Sex darstellt, edgy und explizit ist, aber haben Angst etwas in ihrem Spiel zu haben, das wirklich heiß ist.« Dass es nicht weit genug ginge, lässt sich Wintermelons eigenem Spiel Hardcoded nicht vorwerfen. Hinter der vermeintlich unscharfen Pixelgrafik verbirgt sich jede Menge Sex, von romantischen Beziehungen bis zu anonymen Nummern auf der Nachtclubtoilette. Die werden in erotischen Details als Text beschrieben, aber auch überaus grafisch dargestellt. Porno ist für sie trotz des Stigmas kein negativer Begriff, sondern beschreibt ein Selbstbewusstsein, das AAA-Spielen fehlt: »Sie stellen Sex dar, ohne einen Porno zu machen. Das ist irgendwie unsinnig.« »Intimität, Fantasie, Sicherheit, Gefahr. Es gibt so viele Kontexte, in denen Sex gut funktioniert«, sagt sie.



Fetish Locator versucht seinem Namen gerecht zu werden, indem es seinen Protagonisten zu allerlei sexuellen Experimenten verführt.



Game saved.

Hardcoded-Protagonistin HC erlebt im Verlauf der Story auch intime Momente ganz ohne Sex.

Im Cyberpunk-Genre geht es oft um Körper. Körperlichkeit und Sexualität in die Geschichte einzubauen ist also ein logischer Schritt.



Decima: Uh... I mean, I work on a ton of droids. You're the first one I've met that... is a person. I hope that's not offensive to say. It probably is...

Dennoch habe Wintermelon außerhalb von Pornospielen nie Sexszenen erlebt, die wirklich emotional waren. Nachvollziehen kann sie den schlechten Sex in der Spielebranche nicht. Wintermelons einfache Ratschläge:

»Bau etwas Spannung auf. Bring mir die Charaktere näher. Mach den Sex relevant für diese Charaktere.« Entsprechend versuchen gerade neuere Spiele mehr zu bieten als ein paar Nacktbilder. Auch die Entwickler von Fetish Locator betonen die Wichtigkeit ihrer Story. »Die erotischen Inhalte in unserem Spiel sind wichtig, aber sie sind von einer großen Geschichte mit komplexen Charakteren umgeben«, so ViNovella. Die meisten erotischen Spiele hätten mehr mit Liebesromanen als mit Pornografie gemeinsam. Das würde ihre Produkte auch von den Videos auf Seiten wie Pornhub unterscheiden.

Sex in allen Formen

Die Entwicklung von Videospielen ist dank kostenloser Werkzeuge und dem Vertrieb über das Internet immer niedrigschwelliger geworden. Kein Wunder also, dass auch die Inhalte vielfältiger werden. »Vor sechs Jahren wäre es für eine Einzelperson nicht möglich gewesen, ein Spiel wie Fetish Locator zu machen«, sagt ViNovella. Während das Genre der Visual Novels von Illustrationen und Pixelart bestimmt wird, nutzen sie gerendere 3D-Modelle. Fetish Locator versucht sich von gewöhnlichem Sex abzuwenden. Andere Spiele wählen andere Wege. So zeigt Hardcoded Körper abseits cis- und heteronormativer Schönheitsideale, die nur selten im Mittelpunkt von klassischer Pornografie stehen, etwa trans Personen und Menschen mit Behinderung. »Es geht um Sex, der von der Norm abweicht. Du bist ein trans Roboter-mädchen, das von lesbischen, bisexuellen, trans und non-binären Menschen umgeben ist«, sagt Wintermelon. Für sie ist der Sex in Hardcoded nicht nur erotisch, sondern untrennbar mit der Story verbunden. »Unsere Story ist sehr gay und trans, und Cyberpunk ist genauso gay und trans«, so die Entwicklerin. Das Abweichen von der Norm ist für

sie zentral für das Genre. »Wenn eine Geschichte so banal ist, dass man sie einfach nur als Cyberpunk bezeichnen kann, dann ist sie wahrscheinlich gar nicht Cyberpunk.«

Sex sells, wenn man ihn denn finden kann

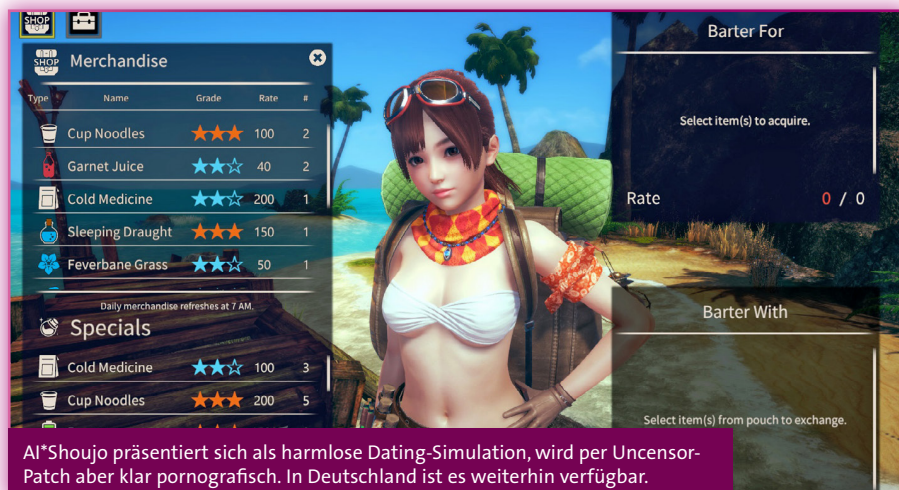
Trotz des neu gewonnenen Publikums müssen Entwicklerinnen und Entwickler um ihre Aufmerksamkeit kämpfen. Bevor Steam seine Pforten öffnete, gab es Sex-Games nur in spezialisierten Shops wie Nutaku oder auf den weniger reglementierten (und weniger verbreiteten) Plattformen Itch.io und Gamejolt. Und Reviews von Pornospielen bekommen Leser von GameStar und Co. auch eher selten bis gar nicht zu Gesicht. Ohne Zugang zu einem großen Publikum setzten in der Vergangenheit viele Teams auf Crowdfunding. Im Mai 2019 beendete Subverse seine Kampagne auf Kickstarter. 58.730 Unterstützer bescherten der Pornoparodie von Mass Effect ein Budget von fast zwei Millionen Euro – mehr als Kingdom Come: Deliverance. Noch wichtiger als Kickstarter ist Patreon. »Es ist unser Lebensunterhalt«, so ViNovella. »Mehr als das, Patreon hat den Markt für Erwachsenenspiele möglich gemacht!« Auf der amerikanischen Plattform lassen sich diverse Projekte mit einem mo-

natlichen Beitrag unterstützen. Neben Podcasts und YouTube-Kanälen befinden sich unter den erfolgreichsten auch zahlreiche »Adult Games«. Die Entwicklung der Dating-Simulation Summertime Saga wird von 27.000 Patrons mit 60.000 Euro im Monat finanziert. Das ist keine Ausnahme. Auch ViNovella hat über 1.300 Patrons, Eek Games wird neben den Verkäufen aus dem Early Access von fast 1.000 Fans unterstützt. Und mit über 7.000 Euro im Monat gehört Hardcoded zu den Topspielen der Erwachsenenkategorie auf Patreon. Dafür erhalten Fans regelmäßig Updates mit neuen Kapiteln oder Grafiken für sexuelle Begegnungen.

Ein wirklich sicheres Einkommen bietet auch Patreon nicht. Sexarbeit und Pornografie wurden in der Vergangenheit immer wieder von Plattformen wie Tumblr, Steam oder auch Patreon selbst ausgesperrt. »Patreon ist nicht unser Freund und hat sich immer wieder gegen Pornoschöpfer gestellt«, sagt Wintermelon. »Es macht mir Angst, mich darauf verlassen zu müssen.«

Steam erlaubt Pornos – aber für wie lange?

Da pornografische Spiele gerade erst die Schmutzdecke verlassen konnten, mischen bisher kaum große Studios mit. Indies wie



AI*Shoujo präsentiert sich als harmlose Dating-Simulation, wird per Uncensor-Patch aber klar pornografisch. In Deutschland ist es weiterhin verfügbar.



Viele Sexspiele wie Fetish Locator stricken eine Hintergrundgeschichte, mit der sie den sexuell freizügigen Lebensstil sämtlicher Figuren erklären.

Kevin

Die App heißt Fetish Locator. Sie ist wie eine Dating App, aber sucht nach Leuten mit den gleichen sexuellen Vorlieben wie man selbst.

Zurück Verlauf Überspringen Auto Speichern S. Speichern S. Laden Ausst.

Kenzie Wintermelon sehen ein mögliches Wachstum kritisch. »Im Moment geht es mir gut«, sagt sie, »aber ich denke, wenn die Szene reifer wird, werden Entwickler wie ich zunehmend von Pornospielen mit höherem Budget überschattet.« Als Beispiel nennt sie Subverse. Mit klassischem Gameplay zwischen Shoot'em up und Rundentaktik könnte es der bisher massentauglichste Adult-Only-Titel werden. »Ich schaue mir seine Grafik an, seinen Zwei-Millionen-Dollar-Kickstarter, und kann nicht anders, als mir vorzustellen, dass es mit der Zeit diese Art von Spiel sein wird, die mein Feld dominiert.« Vor Subverse hat sein Entwickler Studio FOW vor allem klassischere animierte Pornovideos mit Videospielheldinnen veröffentlicht.

Hardcore ist bisher nicht auf Steam verfügbar, auch wenn Wintermelon langfristig nicht drumherum kommen wird. »Auf Steam lässt sich Geld verdienen«, sagt sie. »Ich bin allerdings nicht begeistert, mein Spiel deren Bullshit zu unterwerfen.« Denn auch wenn Valves aktuelle Geschäftspolitik den Goldrausch der Pornospiele ermöglicht hat, kann sich das jederzeit wieder ändern.

Bobby Ricci erinnert sich noch an die Tage, als Steam eine geschlossene Gesellschaft war. »Mein Spiel durchlief den Greenlight-Prozess, schaffte es durch die Antrags-

prüfung und startete 2017 im Early Access, nur um einen Monat später wegen seines Inhalts wieder entfernt zu werden.« Das weltweit agierende Unternehmen Valve orientierte sich lange an eher pruden amerikanischen Moralvorstellungen. »Zu dieser Zeit hatte Steam keine Richtlinien für Spiele für Erwachsene«, so Ricci. Durch die Mischung aus gewöhnlichem Adventure-Gameplay mit gelegentlichem Sex habe House Party sich einer klaren Einordnung entzogen.

Kein Spaß in Deutschland

Seine restriktiven Regeln hat Valve lange aufgegeben, heute ist (fast) alles erlaubt. Für Ricci ist das natürlich ein Schritt in die richtige Richtung: »Ich denke, dass House Party eines der Spiele war, die Steam wirklich dazu gebracht haben, ihre Politik zu überdenken, weil es sehr schnell eine Menge Geld gemacht hat, indem es über die Plattform angeboten wurde.«

Entsprechend groß waren auch die Folgen der lokalen Sperre. Im Dezember wurde deutlich, wie fragil der finanzielle Erfolg sein kann. »Deutschland macht etwa sechs Prozent unserer weltweiten Verkäufe aus, also war es ein signifikanter Schlag«, sagt Ricci. Der Verkaufserfolg in anderen Regionen habe Eek Games aber über Wasser halten

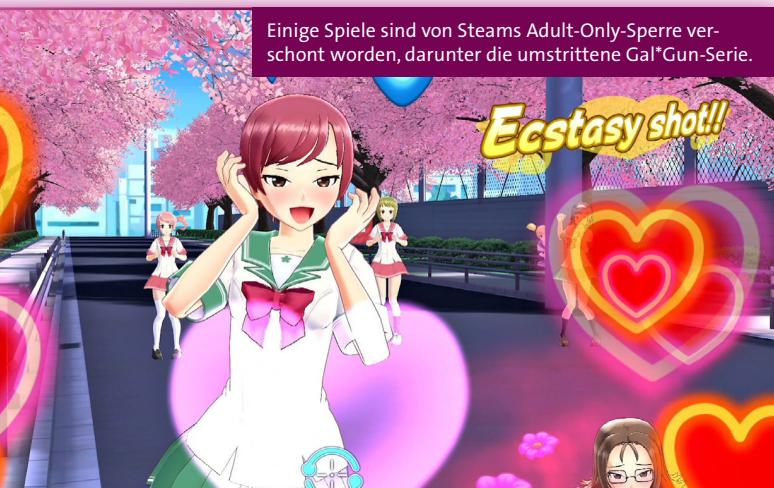
können. Noch größer war der Einbruch bei Fetish Locator. »Der deutsche Markt machte 20 Prozent unserer Verkäufe auf Steam aus«, sagt ViNovella. Nur in den USA verkaufte sich das Spiel noch besser. Über Patreon haben Fans aus Deutschland vorerst weiterhin Zugang zum Spiel, Steam-Keys gesperrter Spiele lassen sich nach wie vor freischalten. Wegen der Sperrung wird ViNovella in Zukunft aber auf eine deutsche Übersetzung verzichten. Da es bisher keine vergleichbaren Probleme in anderen Ländern gegeben habe, blicken sie dennoch optimistisch in die Zukunft: »Während Verbote und Vorschriften den Weg holprig machen können, wird unser Markt weiter expandieren und sich weiterentwickeln.«

Zombies, Weltraum, Sex

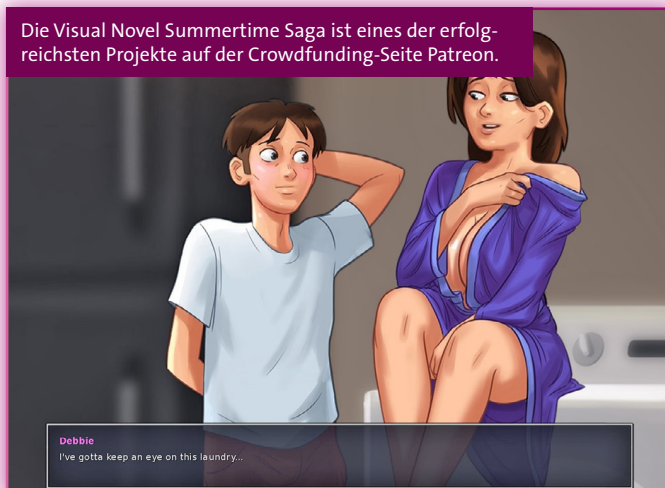
Videospiele werden erwachsen, und zum Erwachsensein gehört meistens auch Sex. Dass auch Videospiele diesen Aspekt des Lebens widerspiegeln, ist also ein Teil des Reifungsprozesses. Bobby Ricci denkt, dass sich die Einstellung gegenüber Spielen für Erwachsene ändere. »Sie werden immer mehr akzeptiert, deshalb gibt es im Moment eine große Nachfrage«, sagt er. Allerdings gibt es aus seiner Sicht bisher nur sehr wenige qualitativ hochwertige Titel.

Auch Kenzie Wintermelon sieht die Entwicklung trotz wachsender Konkurrenz positiv. »Je weiter die Pornoentwicklung in den Mainstream vordringt, desto weniger Grenzen werden zwischen uns und einem Lebensunterhalt stehen«, sagt sie. Sie hofft, dass sich weitere Firmen für sexuelle Inhalte öffnen. »Stears kürzlicher Wechsel zum Hosten von Pornos wird wahrscheinlich nicht die letzte große Sache sein.«

Egal ob man sie nun Pornospiele, »Adult Games« oder einfach eine Visual Novel mit Sex nennen möchte, eins dürfte klar sein: Sex kommt endlich in Spielen an. Nicht nur als verstecktes Gimmick oder kurzer Moment in einer Zwischensequenz, sondern auch als das zentrale Thema, das er auch im echten Leben nun mal ist. Spiele können von allem handeln, von der Zombieapokalypse bis zur Eroberung des Weltraums. Warum also nicht einfach auch über Sex? ★



Einige Spiele sind von Steams Adult-Only-Sperre verschont worden, darunter die umstrittene Gal*Gun-Serie.



Die Visual Novel Summertime Saga ist eines der erfolgreichsten Projekte auf der Crowdfunding-Seite Patreon.