

Schema zur Einschätzung von Games

Schema zur Einschätzung von Videospielen bezüglich des Inhaltes und ob es geeignet ist für die Kinder und Jugendlichen. Schritt für Schritt Anleitung, benötigt wird eine Internet-Suchmaschine. Ergebnis in der Regel mit den vorgeschlagenen Suchbegriffen möglich.

1.) Genre? (Eingabe Spieltitle und Schlagwort „Genre“)

| Begriff | Bedeutung |
|---------------------------------|--|
| RPG | RolePlayingGame - Rollenspiel |
| MMORPG | Massively Multiplayer Online RolePlayingGame |
| (Ego)-Shooter | „Schütze“, Spiel mit Schusswaffen, Ego: Ich-Perspektive |
| Koop-Survival-Shooter | Koop: Zusammenspiel, Survival: Überlebensmodus |
| Sandbox | Spiel ohne vorgegebenes Ziel, normalerweise erstellender, kreativer Modus |
| Jump 'N Run Beat em Up's | „Springen und Rennen“, Geschicklichkeitsspiele „Misch sie auf“, meist 1 vs. 1 Kampfspiele |
| Renn-/Sport/- Simulatoren | Möglichst an Realität angelehnt |
| Echtzeit-Strategiespiel MOBA | Aufbau, Weiterentwicklung und Kämpfen in Echtzeit MultiplayerOnlineBattleArena |
| Point and Click Adventure | „Zeigen und Klicken“- auf dem Bildschirm Hinweise finden |
| Open-World | „Offene Welt“, Elemente von RPG, ggf. Shooter und weiteren |
| Match-3-Spiele / Tile-Matching | Puzzle/ Rätselspiele |

2.) USK? (Eingabe Spieletitel sowie USK-Einschätzung)

| USK Einstufung | Bedeutung |
|---|---|
| USK 0  | Freigegeben ohne Altersbeschränkung Enthalten keine bedenklichen Gewaltdarstellung oder nachhaltig ängstigende Inhalte, kein hoher Handlungsdruck |
| USK 6  | Freigegeben ab 6 Jahren Höhere Spielgeschwindigkeit, komplexere Aufgaben, höherer Wettbewerbscharakter, leichter Handlungsdruck und abgeschwächt Spannung |
| USK 12  | Freigegeben ab 12 Jahren Kampfbetonter, längere Spannungselemente, abstraktere Aufgaben, höhere Geschicklichkeit, vereinzelt düstere Elemente möglich, wenn Gewaltdarstellungen dann abstrakt, Gewalt und Sex kann abgeschwächt thematisiert werden, oft fantastisches Setting |
| USK 16  | Freigegeben ab 16 Jahren Gewalt und Konflikt kann Haupthandlungselement sein, jedoch durch Story oder ähnliches gerahmt, Hauptfigur oder Story enthalten keine sozialschädigende Vorbilder, komplexes Spielerlebnis, lange Spannung möglich |
| USK 18  | Keine Jugendfreigabe Nahezu ausschließlich gewalthaltiges Spielkonzept, häufig düstere und bedrohliche Atmosphäre, drastische Gewaltdarstellung, antisoziale |

3.) Online Funktion: (Eingabe Spieltitel + Online/Offline-Funktion; Eingabe Spieltitel + Chatfunktion)

- Ja? Nein? Optional?
- Chat-Funktion?
- Unter Einstellungen im Spiel oft Chatfunktionen beschränkbar!

4.) Free-to-play vs. pay-to-play: (Eingabe Spieltitel+ free-to-play; Spieltitel + Kosten; Spieltitel + In-Game-Shop)

- Bei Free-to-play eigentlich immer In-Game-Käufe möglich → Währung?
- Jedoch auch bei pay-to-play möglich, in der Regel geringere Rolle

Nützliche Websites und Quellen:

- JIM und KIM Studie (Mediennutzung, regelmäßige Befragungen): <https://www.mpfs.de/studien/>
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (Website mit Einschätzung vieler aktueller Medientitel, Bibliothek mit Begrifflichkeiten der Gaming Welt): <https://usk.de/>