



FEEDBACK

Frauen über Sexismus in der Spielebranche, Teil 1

Puh! Das war echt mal ein anstrengender Artikel. Das Lesen hat mir keine Freude bereitet, und ich habe mich ständig dabei erwischt, wie ich Sätze überflogen habe, weil ich zum Frühstück eigentlich viel lieber triviale, kleine Wohlfühlhäppchen zu irgendwelchen Games lese, die ich aus Zeitgründen wahrscheinlich eh nie spielen werde. Mir kommt es mittlerweile so vor, als würde ich diesen Artikel seit zehn Jahren lesen, und ich möchte gar nicht wissen, wie es sich anfühlen muss, diesen Artikel seit zehn Jahren zu schreiben oder gar zu leben. **El-Fauxio**

Wir wollen doch nur spielen! Lasst doch die Politik raus und dieses ganze Feminismusgedöns! Es ist doch scheißegal, ob Spiele die Geschichte korrekt wiedergeben. Und in anderen Jobs geht's auch nicht immer schön zu. Schreibt über die Spiele – und lasst mich mit dem Rest in Ruhe! Solche Zuschriften werdet ihr für die 03/22 wohl zuhauf bekommen. Deshalb ist es mir als Gegenpol wichtig, euch für diese Ausgabe ausdrücklich zu danken. Spieletests bekomme ich im Netz an jedem Eck. Aber aufwendig recherchierte Hintergrundberichte, die dazu noch den Finger in Wunden legen, nicht. Dafür gebe ich sehr, sehr gerne monatlich acht Euro aus. Wie geschrieben – Danke dafür! Bei der Gelegenheit möchte ich mich übrigens auch noch offiziell freuen, dass eure Redaktion seit einiger Zeit kontinuierlich immer vielfältiger wird. **Daniel Sissenich**

Sehr guter und wichtiger Artikel. Alle wichtigen Ereignisse der Vergangenheit sehr schön eingebracht mit neuen Interviews und Einblicken sowie Auswirkungen auf die Branche. Top! Hat aus meiner Sicht das Zeug zum Standardwerk für einen umfassenden Einstieg in die Thematik. Ich als Mann finde es beschämend, wie einige Geschlechtsgegnossen mit Frauen umgehen, und kann das auch absolut nicht nachvollziehen. Auch ich bin dagegen, kleine Neckereien im Arbeitsumfeld zu verteufeln, wenn dies zum Arbeitsklima passt, aber die hier gebrachten Beispiele sind allesamt wirklich widerlich, und es ist eine Schande, dass die betroffenen Personen lange Zeit ohne persönliche

Konsequenzen davongekommen sind. Ich bin froh, dass hier ein Umdenken eingesetzt hat. Für mich, der selbst als Projekt- und Teammanager arbeitet, ist es absolut unverständlich, wieso dieses Machogehabe so lange firmenintern gedeckt wurde. Das ist schändlich gegenüber den Betroffenen und auf lange Sicht auch niemals gut für das Unternehmen, ganz davon abgesehen, dass ich mich frage, wie man überhaupt ruhig schlafen kann, wenn man weiß, dass unter seiner Aufsicht anderen Menschen so großes Unrecht getan wurde. **Hermiod**

Microsoft kauft Activision Blizzard: Ein Fluch

Der so beliebte und immer wieder positiv beleuchtete Game Pass schmeckt mir nicht wirklich. Natürlich ist es verlockend, für eine monatliche Gebühr Tausende Spiele gratis zu bekommen. Aber ich sehe das auch hier ähnlich, auf kurz oder lang werden sich die Spiele dem Abomodell anpassen. Immer weniger gute, klar strukturierte Singleplayer-Games, immer mehr Service-Games oder Singleplayer-Spiele gestreckt mit unnötigem Grind oder uninspirierten Open Worlds, nur um den Kunden bei der Stande zu halten. **Malkav Demoriel**

Toller Kommentar. Ich bin gespannt, wann ich das erste Mal fluche. Aktuell kaufe ich, wann immer möglich, bei GOG und im Notfall bei Steam. Auf Abo und Game Pass habe ich keine Lust. **matssa**

Sehr gut geschrieben und fasst meine eigenen Befürchtungen gut in Worte. Ein Aspekt, der für mich noch besondere Relevanz hat, ist: »Ein guter Anfang wird noch wichtiger.« Der Umkehrschluss heißt nämlich: Das Ende

eines Spiels wird noch unwichtiger, und als jemand, dem eine gute Story inklusive gutem Ende sehr wichtig ist, ist das eine verschissene Entwicklung. **Gibor**

Microsoft kauft Activision Blizzard: Ein Segen

Ich sehe es auch eher positiv. Microsoft hat quasi unendliche finanzielle Reserven und gerade durch AoE 4 wirklich viel an Sympathie (auch bei mir!) gewonnen! Wenn man das Potenzial ausschöpft, könnten uns wieder mehr tolle und vor allem zu Ende entwickelte Spiele erwarten. Und nicht die x-te Ubisoft-Formel oder CoD mit der immer gleichen Grafik alle neun bis zwölf Monate. **EuropeanDingo**

Ich traue Microsoft definitiv zu, bei einem passenden Konzept ein Warcraft 4 zu genehmigen. Daneben hoffe ich, dass Raven endlich wieder mehr leisten darf als eine reine Support-Rolle für CoD zu übernehmen. Und wie geil ist bitte, dass Raven und id unter einem Dach sind? Ganz grundsätzlich gehe ich davon aus, dass viele Studios von den Kontakten und Erfahrungen anderer Studios aus demselben Mutterkonzern profitieren werden. Obsidian, Inxile und Bethesda unter einem Dach? Ich sehe gewaltige kreative Potenziale und Synergien! **skywalker657**

Danke, Peter. Du machst mir Hoffnung, dass für uns Spieler, die vor allem die guten alten Blizzard-Spiele mögen, die Übernahme eher Vorteile als Nachteile bringen kann. Der Game Pass lohnt sich für mich aktuell noch nicht. Spätestens wenn das Cloud Gaming richtig funktioniert, bin ich mit dabei. Bis dahin kann der Game Pass gerne gut gefüllt werden. **Heli112**



Die einen sehen eine rosige Zukunft für Activision Blizzard, andere sehen schwarz.