



FEEDBACK

Hass in Spielen: Was dagegen tun?

Erneut ein gut recherchierter Artikel, in dem das Problem sehr genau benannt wurde und was die Versuche sind, damit umzugehen. Danke dafür! Ich habe einzig die dargestellten Statistiken zu bemängeln. Die Statistiken von speechly sehen nett aus, aber Balkendiagramme ohne Beschriftung der Achsen könnten quasi alles bedeuten. Zudem sollte wenigstens die gestellte Frage zu dem Ergebnis genannt werden, um nachvollziehen zu können, worauf die Befragten überhaupt geantwortet haben. Und wenn diese Studie ohnehin an mehreren Stellen zitiert wird, hätte man die wichtigsten Infos dazu kurz darstellen können. Ansonsten bildet der Artikel mit denen zur phänomenologischen Sichtweise auf Enttäuschung in Videospiele ein umfangreiches Bild über uns und unseren emotionalen Umgang mit dem Medium/der Kunstform Videospiele. Das war unheimlich interessant zu lesen.

Nachtmann

Ich fasse das mal für mich zusammen: 1) Schuld ist Männlichkeit. 2) Eine Lösung ist es, die Meinungsfreiheit durch noch mehr Strafen einzuschränken, anstatt quasi alles zuzulassen wie in den USA. 3) Eine andere Lösung ist es, den Wettbewerbscharakter zu verringern. Kein Problem scheint zu sein, dass insbesondere Eltern ihrer Aufsichtspflicht nicht mehr nachkommen und genauso wie in Schule und Co. ihre Kinder halt einfach mal machen lassen. Das setzt sich

dann im Alter fort. Kein Problem scheint zu sein, dass die Gesellschaft insgesamt verroht, weil Fehlverhalten im realen Leben – dort, wo es wirklich wichtig ist – kaum Konsequenzen hat.

Curse

Zum Thema kann ich nur sagen, dass ich in meinen Counter-Strike-Zeiten irgendwann einfach keine Public Server mehr betreten habe. Das war einfach unter meinem Niveau, mit dieser Art von Spiel wollte ich nichts mehr zu tun haben. [...] Wir haben ein generelles Problem in öffentlichen Räumen im Internet, wozu auch Public Server zählen. [...] Es müsste auf Social Media und In-Game viel mehr gegen Hate Speech und Beleidigungen getan werden. Und das kann man nur durch engmaschige Kontrolle. Auf dem Schulhof passieren auch die schlimmsten Sachen, wenn keine Aufsicht da ist. Manche warten einfach nur auf den Moment ... und online ist der Moment die Regel.

matssa

Enttäuschte Erwartungen

TL;DR: Es hat nicht mehr mit Erwartung/Kunde zu tun, wenn das Produkt scheiße ist. Man soll nicht vergessen, dass nur ganz kleine Anteile der Spieler im Forum aktiv sind. Das sind dann meistens die Spieler, die nicht glücklich mit dem Spiel/Produkt sind. Es gibt aber eine schweigende Masse. Von der kriegst du kein Feedback, auch wenn die zufrieden ist. Für mich sind die Spielerzahlen die harten Fakten. Gute Spiele haben auch nach 14 Jahren immer noch viele Spieler wie Fallout: New Vegas (aktuell 23.000). Starfield ist einfach kein gutes Spiel, das kannst du auch nicht mehr geradebiegen. Falsche Designentscheidungen sind so tief verwurzelt, dass du ein komplett neues Spiel daraus machen muss, und das wird nicht passieren.

amoc

Sehr interessanter Artikel, vielen Dank! Natürlich kann ich negative Reaktionen wegen

enttäuschter Erwartungen durchaus nachvollziehen. Spiele sollen ja Emotionen auslösen, das Pendel schwingt aber eben auch zu beiden Seiten. Doch zwei Dinge entziehen sich meinem Verständnis: Hass finde ich an dieser Stelle völlig daneben! Enttäuschung, Frust ... Okay. Aber Hass auf jemanden oder etwas, aufgrund einer so banalen Sache wie einem Videospiele, das ist völlig daneben. Ich möchte provokativ einmal unterstellen, dass diese Personen abseits ihres Hobbys unter Umständen wenige andere Dinge in ihrem Leben haben, die sie beschäftigen oder ihnen wichtig sind. Und das ist ziemlich traurig. Die andere Sache, die ich fast schon irre finde: Praktisch kein anderes Medium wird derart detailliert bewertet wie Spiele. Previews, Reviews, Let's Plays, Livestreams ... wenn ich mich informieren möchte, erhalte ich derart viele Informationen, dass ich mir ein ziemlich genaues Bild als Gegenüberstellung meiner Erwartungen zeichnen kann. Klar, man kann trotzdem enttäuscht sein. Aber doch nicht derart, dass ich Bullshit ins Internet kotze?!

rudi79

Persönlich ignoriere ich diese krass negativen Posts einfach, da sie so subjektiv sind, dass sie in den wenigsten Fällen weiterhelfen. [...] Als alterndem Gamer sind mir auch die Versprechungen vor dem Release völlig egal, ich bin geduldig und kaufe meistens im Sale. Wenn ich allerdings dank Vorfreude und Marketingversprechen total gehypt bin und ein Spiel am Release-Tag für 70 Euro gekauft hab ... dann wäre ich wohl auch hart enttäuscht und sauer. Wäre noch interessant, wie das typische Profil eines solchen Haters aussieht. Jung, männlich ... mehr Klischees?

mowlwurf

Homeworld 3

Generell war ich nach der Demo ziemlich ernüchtert, dass Teil 3 nur mit besserer Grafik und großen Objekten im All als Neuerungen daherkommt. Es gäbe hier ja genug Potenzial, eben nicht nur nach Jahren einen weiteren Teil zu machen, sondern jetzt endlich den Homeworld-Titel schlechthin abzuliefern. Klar verpasste Chance!

Arcane

Womöglich hatte die Demo meine Erwartungen ausreichend gedämpft, sodass ich dadurch umso begeisterter bin. Aber was die Kampagne in den ersten sechs Missionen auf den Bildschirm zaubert, ist das Beste im RTS-Bereich im letzten Jahrzehnt.

Carmag

Mhm, ich habe schweren Herzens meine CE-Bestellung storniert. Eine Acht-Stunden-Kampagne ist schon kein gutes Kaufargument für mich.

adti



Homeworld 3 stößt wegen der kurzen Kampagne auf wenig Gegenliebe.