



2013/16 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2013/16/digitale-vorhoelle>

Digitale Vorhölle

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Zu den erstaunlicheren Aspekten der Online-Welt gehört, was sich ihre Bewohner, die sich in aller Regel für ungemein kritisch und selbstbewusst halten, so alles klaglos gefallen lassen. Beziehungsweise was Unternehmen im Umgang mit Kunden so alles für angemessen halten. Eigentlich sollte an dieser Stelle eine kurze Rezension eines Games stehen, das derzeit sehr beliebt zu sein scheint und für das massiv geworben wird: »Rising Cities« ist ein kostenlos spielbares Casual Game aka Zeitfresserchen, in dem man eine eigene Stadt aufbauen kann. Jedes Gebäude erwirtschaftet nach einer gewissen Zeitspanne Geld, das man per Klick dem virtuellen Guthaben hinzufügt. Wer viel gebaut hat, muss entsprechend häufig im Spiel vorbeischaun und klicken. Das klingt nicht nur nach monotoner Fließbandarbeit, das ist es auch, weswegen sich die Spielemacher vermutlich auch Zusatzaufgaben haben einfallen lassen, die zwar noch mehr Klickerei erfordern, aber eben auch Belohnungen einbringen, die oft aus Gamekrams bestehen, für den man ansonsten mit echtem Geld bezahlen müsste. Nun funktioniert aber auch in der virtuellen Welt nicht immer alles so, wie es funktionieren sollte, und dann schlägt die große Stunde des Hilfe-Dings. Dorthin kann man mailen, wenn man im Spiel ein Problem hat. Um Antworten wie diese zu bekommen: »Der Support ist für detaillierte Fragen und Spielprobleme zuständig«.

Was ja zunächst gut klingt, denn viel detaillierter kann eine Frage zu einem Spielproblem nicht ausfallen, aber nein: »Schaue daher zuerst im Rising Cities Forum nach« – jou. Foren sind die Vorhölle, mindestens, aber gut, ausnahmsweise. Und hui, mehr Unservice geht eigentlich kaum: Ja, das Problem sei bekannt, und tjo, könne man halt nix machen, außer alles noch mal, und wenn's dann nicht klappe, eben noch mal.