

ICH MÖCHTE DAS GERNE ZURÜCKGEBEN

Michael Schock frohlockt und reklamiert.



Foto: Vivien Gross

Das ist großartig, es freut mich für die Nutzer der Spielevertriebsplattform Steam, und es brachte mich wieder zum Nachdenken: das Rückgaberecht. Steamnutzer können jetzt Spiele innerhalb von 14 Tagen „zurückgeben“ (also: Geld zurück), vorausgesetzt, sie haben es weniger als zwei Stunden gespielt. Plötzlich wirft mich das zurück in meine Jugend, als es nur die Rezensionen in Magazinen als Orientierung über die Spielqualität gab. Als ich diese Hefte noch nicht nutzte, kaufte ich „Swamp Thing“ für meinen Game Boy - das Cover sah so cool aus, ihr wisst schon. Das Jump'n'Run dahinter

aber war aber ein klobiger Totalausfall, mit selbst für damalige Verhältnisse unterirdischer Grafik und der Spielbarkeit einer Kiste Holzschelte. Viele Jahre später wollte ich endlich das optisch revolutionäre Cyber-Beat'em-Up „Rise of the Robots“ zocken und entdeckte es zufällig einige Tage vor Veröffentlichung in einem Braunschweiger Elektrogroßmarkt. Die Ernüchterung: legendär. Die zähe Blechdosen-schlägerei war ein Riesenflop, von Kritikern wie Spielern verrissen ob lahmarschiger Steuerung und einem Kampfsystem, gegen das Stein-Schere-Papier wie eine von John de Mol erdachte Samstagabend-revolution wirkt. Wie gerne hätte ich damals, als ich zudem Mo-na-te für ein Spiel sparen musste, dieses Machwerke zurückgegeben und den Machern links und rechts eine geschallert! Ersteres können jetzt also Steamnutzer. Eine gute Sache, denn auch wenn man mit manchem Titel erst warm werden muss, ist doch klar: Wir erkennen Gurken, wenn wir sie anspielen. Und uns mit solchen das Geld aus der Tasche zu ziehen, tja: nicht mehr so einfach. Denkt daran, liebe Entwickler, besonders jene großspuriger Filmlizenz-Games.

BLÄSCHEN GEGEN CHAOS

Für mehr Ordnung im Kontaktgedschungel auf dem Smartphone sorgt die App „Drupe“. Sie fügt direkt auf dem Sperrbildschirm kleine Bläschen der liebsten Mitmenschen hinzu, die sich dann auf den jeweiligen Kommunikationskanal ziehen lassen.



DINOS GEGEN NAZIS

Der halbstündige Kurzfilm „Kung Fury“ ist der heißeste YouTube-Clip des Jahres! Das Crowdfunding-Projekt mit 80s-Flair, Karateka und dem bösen Kung-Führer als Bösewicht ist ein einziges großartiges Trashfest. Pflicht!

► https://youtu.be/bS5P_LAqiVg

THE WITCHER 3: WILD HUNT

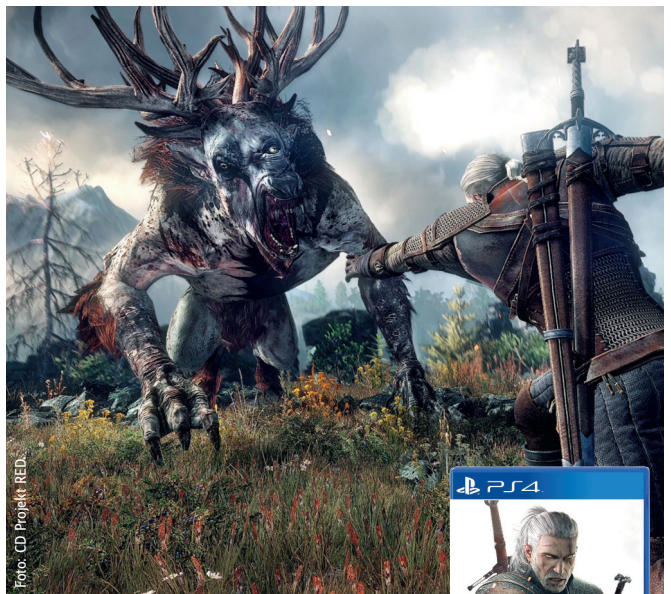


Foto: CD Projekt RED



Dank „Game of Thrones“ durchspült gerade ein Fantasyrevival die medialen Reihen des Mainstreams. Dabei ist „GoT“ nicht so beliebt, weil es Fantasy ist, sondern weil es ein hochkomplexes Drama mit universellen Themen in großartiger Produktion ist - ein bisschen wie die neuste Episode der „The Witcher“-Reihe. Wieder geht es in dem Rollenspielabenteuer um den kantigen Hexer-Dude Geralt, der zuvor Spielball der Mächte war, sich aber nach dem Verfall des Systems einer neuen Bedrohung gegenüberstellt, der „Wild Hunt“. Klar, hier geht es um Kämpfe mit Monstern, kühne Helden, das Erkunden einer offenen Welt. Aber wie die erwähnte TV-Serie geht auch „The Witcher 3“ über Genre-Stereotypen hinaus. Die Charaktere sind facettenreich, intelligent und detailliert gezeichnet, die Missionen, selbst die nicht storyrelevanten, sind interessant und durchdacht. Es mag sich manchmal behäbig schlachten und für Neueinsteiger etwas komplex zugehen, aber „The Witcher 3“ ist der Spieleblockbuster des Sommers.

Erschienen für PlayStation 4, Xbox One und Microsoft Windows.