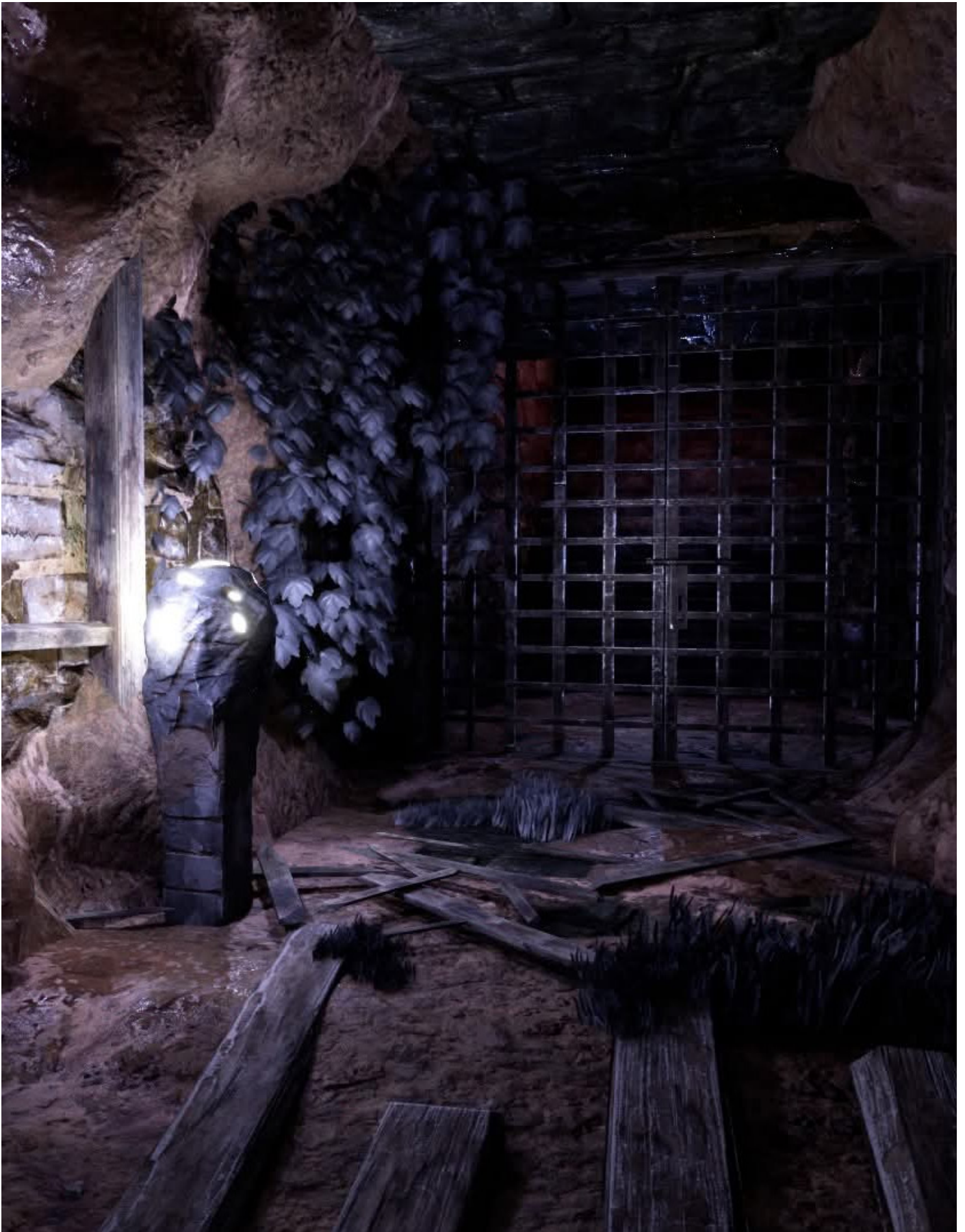


# OK COOL

3000

04/26



## Liebe Menschen da draußen,

dieses etwas müde Gesicht hier auf der rechten Seite gehört zu mir - aber die Geschichte hinter dieser Müdigkeit ist eine wirklich schöne: Das Bild entstand am 24. April, kurz nach Feierabend, als ich mich auf die Couch fallen ließ, noch einmal über den Arbeitstag nachdachte und dann plötzlich feststellte, dass OK COOL ja Geburtstag hat. Sechs Jahre alt wurde mein Herzenprojekt vergangenen Freitag - und als ich das realisierte, durchflutete mich ein wunderbares, warmes Gefühl, ganz viel Glückseligkeit, Zufriedenheit und eine Menge Stolz. Und dann machte es KNIPS und dieses Foto entstand. Schön. Wirklich schön.

OK COOL begann als eine Mischung aus Trotz- und Leidenschaftsprojekt. Ich war unzufrieden mit den Angeboten des deutschen Spielejournalismus, vermisste Perspektiven und war gelangweilt von Wertungstabellen und biedereren Kolumnen. Ich wollte das alles anders machen. Gleichzeitig wollte ich all meinen

Ideen ein Zuhause schenken, die von potentiellen Auftraggebern nur Absagen erteilt bekamen: Reportagen über Online-Communities, Porträts über NPCs, Recherchen zu Nischenthemen, die aber doch irgendwie auch spannend sind. Aus diesen beiden Motivationen heraus entstand schließlich OK COOL - und ehrlich gesagt haben sich diese Motivationen bis heute nicht verändert.

Die Welt des Spielejournalismus hat sich in den letzten sechs Jahren verändert. Es gibt neue Angebote und alte haben sich weiterentwickelt. Gleichzeitig bestehen noch immer viele Missstände, die mich damals schon so gestört haben: Waschmaschinentests, Wertungsdiskussionen, (zu) wenige investigative Recherchen, Klickjournalismus, fehlender Mut zu neuen Formaten. All das ist nach wie vor ein riesiger Antrieb zu meiner eigenen Arbeit, die genau die Formate und Experimente ausprobieren will, die ich woanders immer vergeblich gesucht habe.

Und das allerbeste daran ist: Offenbar gibt es da draußen viele Menschen, die ebenso Lust auf diese Experimente haben, wie ich auch.

Heute ist OK COOL der drittgrößte Crowdfunding-finanzierte Gamingpodcast des deutschsprachigen Raums nach Stay Forever und The Pod. Über zwei Millionen Downloads (omg) dokumentieren das große Interesse an empathischen Interviews mit Menschen aus der Spielebranche. Und viele, so viele Mails im Laufe der Jahre haben mir ganz direkt dafür gedankt, dass ich mit OK COOL dem Spielejournalismus eine neue Facette geschenkt habe. Poah. All das erfüllt mich wirklich mit einer Menge Stolz und ich danke bei der Gelegenheit allen Menschen, die mir über die Jahre Zuversicht gegeben und mich immer weiter zu Experimenten ermutigt haben.

Über die Jahre hat sich auch OK COOL verändert, mal im Großen, mal im Kleinen, aber die Essenz blieb bestehen Ich will modernen Spielejournalismus. Und ich bin glücklich, dass ihr alle da draußen so gerne und treu mitverfolgt, wie ich ihn Woche um Woche neu suche.

Ich danke euch von Herzen & wünsche euch so viel Spaß mit dieser neuen und ersten Ausgabe von OK COOL 3000, die exklusiv für alle Supporter entstanden ist. Aufregende Zeiten. Schöne Zeiten.



Dom  
(ich)

# kleiner Rückblick ↶



## Zwei Pfarrer besprechen I AM JESUS CHRIST

Ausgerechnet an Ostern erschien I AM JESUS CHRIST, ein Walking Simulator mit Minispielsammlung, der uns zu Jesus Christus höchstpersönlich macht. Aus der Ego-Perspektive lassen wir uns taufen, verdreschen Tempeldiener und schießen Lichtblitze auf Satan.

Klingt kurios, meint das polnische Entwicklerteam aber ernst - und führte zu einem erstaunlich positiven Wertungsspiegel auf Steam sowie einem respektablen kommerziellen Erfolg. All das machte mich neugierig.

Statt nun aber einfach nur eine Spielbesprechung auf den Titel zu schmeißen, lud ich die beiden Geistlichen Daniel Kretsch und Lukas Sims ein, die im Bistum Mainz tätig sind - und eine große Leidenschaft für Videospiele hegen.

Zu dritt spielten wir das Leben von Jesus Christus nach und diskutierten anschließend über den ungewöhnlichen Titel: Wie gefiel er uns? Kann ein Atheist (ich) damit Spaß haben? Und ist der Jesus-Simulator schon Blasphemie, oder geht das noch irgendwie klar?

Ein toller Podcast, absolute Hörempfehlung von mir für euch.



## Zum ersten Mal Programmabstimmung

Es gibt ja unterschiedliche Abo-Optionen, um OK COOL zu unterstützen und das gesamte Podcastprogramm freizuschalten. Die meisten der über 1200 Supporter wählen das klassische CLUB-Paket - rund 5€ im Monat.

Einige aber schütten ihren Geldbeutel ganz besonders großzügig über OK COOL aus und kaufen das CREW-Abo für 10€. Diesen Menschen wollte ich endlich einmal ein kleines Zeichen meiner Dankbarkeit in die Hände drücken, ohne gleichzeitig allen anderen Supportern etwas wegzunehmen. Meine Idee: Programmabstimmungen!

Einmal im Monat pitche ich nun den CREW-HörerInnen drei Podcastideen, die ich gerne umsetzen würde und die entscheiden dann, welche es werden soll. (Keine Sorge: Nichtgewählte Ideen werden nicht verworfen, sondern nur vertagt, es geht nichts verloren.)

Diese Idee führte zum Podcast „OK COOL bespricht: die verstörendsten Spiele der Welt“, der bereits erschienen ist - und die nächste Programmabstimmung ist schon im Gange. Richtig toll!

# kleiner Rückblick



## Ödland-Chroniken erreichen Meilenstein

Vor einigen Wochen begann ein großes und ziemlich aufregendes Experiment: Nach über 14 Jahren würde ich endlich wieder in die Spielwelt von Fallout: New Vegas zurückkehren. Diese Reise wollte ich im Podcast dokumentieren - und so kam mir die Idee zu den Ödland-Chroniken.

Der Mix aus Hörbuch und Let's Play, den ich jeder Folge mit Interviews und Mini-Rechercheisen garniere, hat nun einen doppelten Meilenstein erreicht: die fünfte Folge (Jubiläum!), die uns außerdem endlich aus der Starter-Stadt Goodsprings hinausführt.

Wohin es als nächstes geht, habt ihr Supporter für mich in einer Abstimmung entschieden, ich will daher hier nichts verraten. Nur so viel: Ich bin sehr zufrieden mit eurem Richtungswunsch!

Zufrieden bin ich übrigens auch mit dem Feedback auf dieses neue Format. Die Chroniken bereiten eine Menge Arbeit, die ich innerhalb einer Woche immer wieder unter Zeitdruck leisten muss, aber es macht SO VIEL SPASS und regelmäßig muss ich selbst im Schnitt laut auflachen. Umso schöner, dass es euch da draußen auch so geht!



## Mini-Koop mit Horror- Podcast Ink Ribbon Radio

Im April habe ich eine kleine Mini-Koop mit dem Horrorspielpodcast Ink Ribbon Radio eingefädelt, die zu einem wirklich ganz fantastischem Podcast geführt hat: Björn Balg alias Speckobst setzte sich vor mein Mikrofon, um über das perfekte Survival-Horrorspiel zu fachsimpeln. Und es sollte nicht bei der Theorie bleiben.

Gemeinsam entwarfen wir je ein Survival-Horrorspiel, das uns persönlich einfach perfekt erscheint - vom Schauplatz über die Hauptfigur bis zu Gegnertypen. Dabei kamen zwei sehr unterschiedliche Konzepte heraus, die wir im Podcast Kategorie für Kategorie abglichen und besprachen.

Das war ein riesiger Spaß, der die Zeit nur so verfließen ließ - und mich auf die Idee brachte, in Zukunft noch einmal die „Wir basteln das perfekte Spiel“-Werkzeuge für ein anderes Genre rauszuholen. Das perfekte Rollenspiel? Das perfekte Adventure? Das perfekte Sportspiel (gibt es sowas überhaupt)? So viele Möglichkeiten!

Wenn ihr ganz besonders gern ein Genre in dieser Reihe sehen wollt, dann lasst es mich gerne auf dem offiziellen Discord von OK COOL wissen!



.....**Psssst**.....

Du hast  
Themenvorschläge,  
Podcastwünsche  
oder Haustierbilder?

Dann komm in den offiziellen Discord  
von OK COOL: Alles gratis, wie ein Forum,  
nur bisschen anders.



# Fünf Fragen an...



## Oliver Hoffmann

### Verleger eines antifaschistischen RPG-Buchs

Oliver Hoffmann ist Mitgründer des jungen Verlags „Storypunks“, der sich auf den Vertrieb von Rollenspiel-Büchern spezialisiert haben: Regelwerke, Hintergrundgeschichten und Spielideen für alle, die sich an einem langen Nachmittag mit Freunden mündlich in fremde Spielwelten begeben wollen. Pen'n'Paper-Lite. Als nächstes soll EAT THE REICH im Angebot erscheinen - die deutsche Übersetzung eines britischen RPG-Buchs, das einen ungewöhnlichen Schauplatz spielbar macht.

-----  
**OK COOL:** Für alle, die noch nichts von Eat the Reich gehört haben: wie würdest du dieses Spiel selbst beschreiben?

**Oliver Hoffmann:** Eat the Reich ist ein sehr lautes, buntes, grelles Rollenspiel über eine Gruppe von Vampir:innen, die der britische Militärgeheimdienst im Zweiten Weltkrieg in Särgen ins Herz des Naziregimes abwirft, um Hitler zu töten.

Es ist schnell, brutal und dabei sehr stylish – und hat eine sehr klare Haltung- Um es mit Tucholsky zu sagen: Schlagt die Faschisten, wo ihr sie trefft. Man kann es sich ein bisschen vorstellen wie Inglourious Basterds trifft Grindhouse als Tischrollenspiel.



**OK COOL:** Ihr übernehmt Übersetzung und Vertrieb des Spiels in Deutschland, das ursprünglich in England erschienen ist. Warum? Seht ihr einen Markt für dieses Spiel, geht's euch um die Message dahinter - oder beides?

**Oliver Hoffmann:** Es geht uns ganz klar um beides. Zum einen ist das einfach ein gutes, niedrighschwelliges Spiel. Schlankes Regelwerk, starker Fokus, sofort spielbar – das ist im Markt immer spannend.

Zum anderen aber ist die Message für uns StoryPunks nicht Beiwerk, sie ist der Kern. Ein Spiel, das so offensiv antifaschistisch ist, fühlt sich gerade in Deutschland nicht wie „eine Option“ an, sondern eher wie etwas, das man angesichts der Umfragewerte der #noafd bewusst unterstützen möchte.

Wenn man Rollenspiele macht, entscheidet man ja immer auch, welche Geschichten man erzählt, und „queere, diverse Vampir:innen jagen Nazis“ ist eine Geschichte, von der wir finden, dass man sie ruhig etwas lauter erzählen sollte.

**OK COOL:** Das Spiel ist antifaschistisch, aber führt gleichzeitig auch fantastische Elemente wie Vampire in seine Spielwelt ein. Kritikerstimmen meinen, dass dieses übernatürliche Element die antifaschistische „Duttnote“ des Spiels verwässern würde, wirkungsvoller sei ein komplett realistisches Szenario. Wie stehst du zu dieser Kritik?

**Oliver Hoffmann:** Ich halte das ehrlich gesagt für einen Denkfehler. Das Fantastische ist hier kein Ausweichen vor der Realität, sondern eine Zuspitzung durch Eskapismus. Das Spiel kann Dinge klar machen, ohne sich in falscher Ausgewogenheit zu verlieren.



Ein realistisches Szenario läuft schnell Gefahr, in „Aber“-Diskussionen zu kippen oder Täterperspektiven den Raum zu geben, den sie nicht verdienen. Eat the Reich sagt stattdessen sehr deutlich: Faschismus ist böse. Punkt. Dann drehen wir den Regler auf Anschlag, und das fantastische Element liefert dazu das geeignete Instrumentarium.

Dass man mit Vampir:innen Nazis schnetzelt, macht es nicht weniger ernst – sondern im Gegenteil oft zugänglicher und spielbarer, ohne dass man reale Gewalt reproduzieren muss. Oder anders gesagt: Eat the Reich spielt man (auch), um sich gemeinsam klar zu positionieren.

Das Fantastische ist dabei das Einfallstor für die Befassung mit einem realen Grauen.

**OK COOL:** Euer Verlag spezialisiert sich ja auf Rollenspiele, die man gemeinsam am Tisch erleben kann. Wie schwer ist es, in diesem Markt auch insbesondere hier in Deutschland erfolgreich zu sein? Was sind eure größten Herausforderungen?

**Oliver Hoffmann:** Es ist... sagen wir: ambitioniert, und damit meine ich: „Fame“ ist gar kein Problem, finanzieller Erfolg ist ohne Querfinanzierung oder serielle Ausbeutungsmuster nicht möglich.

Der Markt ist kleiner, als viele denken, die Konkurrenz groß, und die Margen sind ehrlich gesagt kein Grund, warum man das hier machen sollte. Was es schwierig macht, ist weniger das Publikum – das ist da, extrem nett und sehr engagiert –, sondern eher Sichtbarkeit, Vertrieb und die schlichte Frage: Wie bringt man ein physisches Produkt heute noch zuverlässig zu den Menschen, noch dazu eines, das eine gewisse Grundintelligenz erfordert?

Unsere größte Herausforderung ist eigentlich, gleichzeitig Verlag, Marketingabteilung und Logistik zu sein. Aber: Gerade Spiele wie Eat the Reich helfen auch bei der Sichtbarkeit. Sie sprechen eine klare Sprache, haben ein klares Profil, und das ist in einem übervollen Markt wichtig.



**OK COOL:** Und nicht zuletzt würde mich wahnsinnig interessieren, welches Rollen- oder Brettspiel du selbst privat ganz besonders gerne spielst und an dieser Stelle empfehlen würdest!

**Oliver Hoffmann:** Wenn ich eines nennen müsste, dann wahrscheinlich (nicht nur aus nostalgischen Gründen) Vampire: Die Maskerade. Da leite ich aktuell wieder eine Chronik.

Das Spiel schafft etwas, was nur wenige Rollenspiele wirklich hinbekommen: Es verbindet persönliche, intime Geschichten mit größeren politischen und gesellschaftlichen Themen. Man verkörpert Monster – aber eigentlich geht es immer um Menschlichkeit, Macht, Moral und die Frage, was man bereit ist zu tun.

Vielleicht ist das auch die Brücke zu Eat the Reich: Vampire sind auch hier kein Selbstzweck, sondern ein Werkzeug, um Dinge zu erzählen, die sich real und relevant anfühlen – nur eben mit etwas mehr Biss. Oh, und natürlich Wechselbalg, weil - niemals erwachsen werden!!!

**Ein großes Dankeschön an Oliver Hoffmann für seine Arbeit und das Interview!  
Die deutsche Ausgabe von EAT THE REICH soll im Mai oder Juni 2026 hierzulande  
verfügbar sein und kann hier vorbestellt werden:  
<http://www.eat-the-reich.de/vorbestellung>**

**Das Buch kostet 30€. Pro verkauftem Exemplar spenden die Storypunks 88ct an die Aktion  
„Kein Bock auf Nazis“, die seit über 20 Jahren  
antifaschistische Events & Aufklärungskampagnen organisiert.**

# FESTPLATTEN NEUZUGÄNGE

---



**Titel:** BioMenace: Remastered

**Plattformen:** PC

**Release:** 18.12.25

**Preis:** 14,79€

**Genre:** 2D-Action-Plattformer

Kennt ihr dieses heimelige Gefühl, wenn ihr den Screenshot eines Spiels seht und euch plötzlich klar wird, dass ihr genau dieses Spiel vor 20 oder sogar 30 Jahren tatsächlich einmal selbst gespielt und seitdem bis zu diesem Moment nie wieder an diesen Titel gedacht habt? EXAKT so ging es mir mit dem Remaster von BioMenace. Was habe ich mich gefreut, als ich zufällig beim Vorbeiscrollen über diese Steam-Seite gestolpert bin.

Denn das originale BioMenace von 1993 gehört zu den großen MS-DOS-Glücksmomenten meiner Kindheit. Stundenlang spielte ich diesen Plattformer, schoß mit Uzis auf Tabaluga-artige Drachengegner, zerdrückte Schleimknubbel und sammelte Schlüsselkarten ein. Offiziell sollte ich die Welt vor einer Alien-Invasion retten, stattdessen habe ich mit offenem Mund das Effektgewitter bestaunt, das sich da auf meinem Röhrenbildschirm abspielte. Magische Erinnerungen.

Und jetzt ist also ein Remaster für dieses Spiel erschienen, produziert von einem Team namens Rigel Gameworks, die sich darauf spezialisiert haben, DOS-Spiele zu remastern und mit frischem Glanz ins Regal zurückzustellen. Und ich darf euch verkünden: Die haben einen fantastischen Job geleistet. Die neue Grafik und Ästhetik ist hübsch und fühlt sich wie eine natürliche Weiterentwicklung des Originals an. Aber noch besser: Ich kann jederzeit im Spiel auf die alte Grafik zurückschalten - auf Wunsch angereichert mit modernen Komfortfeatures. So müssen Remasters aussehen.



**Titel:** Iratus: Lord of the Dead

**Plattformen:** PC

**Preis:** 29,99€

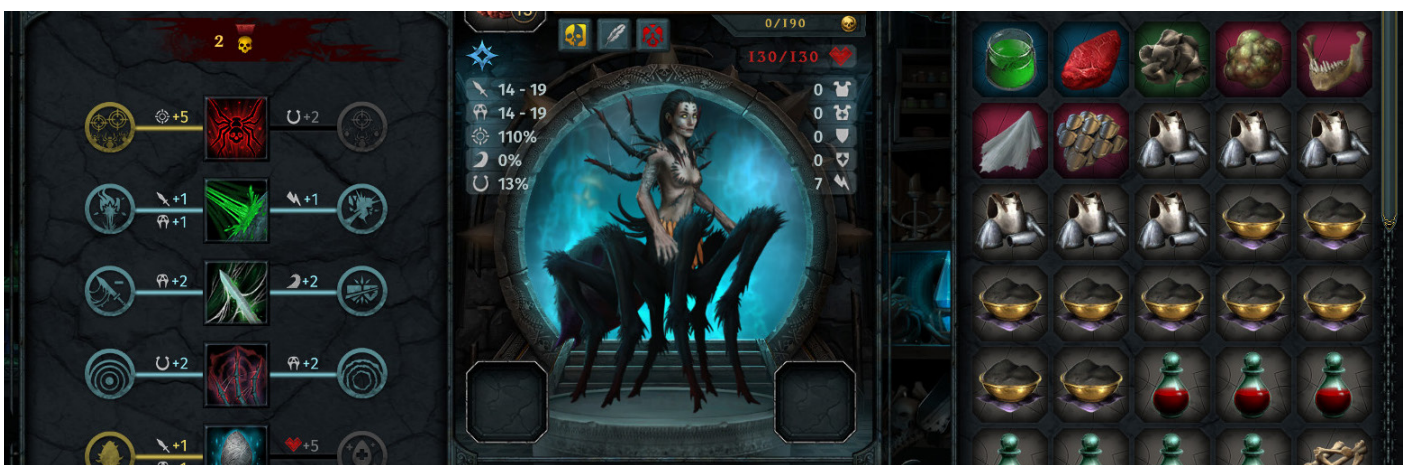
**Release:** 23.04.20

**Genre:** Darkest Dungeon auf den Kopf gestellt

Vor exakt zehn Jahren erschien eines meiner absoluten Lieblingsspiele aller Zeiten: Darkest Dungeon, ein Mix aus Dungeoncrawler und düsterem Adventure-Rollenspiel, in dem ich mit einer Heldengruppe seitwärts gegen Monster und Bestien kämpfen muss. Rundentaktisch, fordernd und garniert mit wundervollen Ideen, wie beispielsweise einer Stress-Anzeige, die meine Heldengruppe in die Depression treiben, traumatisieren oder zum tödlichen Herzinfarkt zwingen kann. Spektakulär.

Iratus: Lord of the Dead orientiert sich an dieser erfolgreichen Schablone - und stellt sie auf den Kopf. Statt die Helden zu führen, schicken wir nun die Bestien und Monster in den Kampf, die einfallende Menschenhorden zurückdrängen müssen. Die Werkzeuge, die uns dafür zur Verfügung stehen, sind erst einmal ganz klassisch: Jede Figur hat unterschiedliche Fähigkeiten, die im Idealfall miteinander Synergien ergeben und nicht nur gegnerische Lebenspunkte schmelzen, sondern auch die Angst in ihren Herzen wachsen lässt - Iratus' Gegenstück zur Stress-Ressource in Darkest Dungeon.

So weit, so vertraut, aber Iratus hat auch eine einzigartige Idee im Köcher: Nach den Kämpfen sammeln wir Blut, Knochen und Körperteile der geschlagenen Gegner ein, um in einem umfangreichen Baukasten unsere Truppen für die kommenden Kämpfe selbst zusammenzubauen. Im Laufe des Spiels finden wir immer mehr „Bauanleitungen“, die zu spektakulären, grotesken Monstergestalten führen. Dieses System passt hervorragend in die Spielfantasie und macht Iratus zu mehr als nur einem Darkest-Dungeon-Abklatsch.





**Titel:** Atomicrops

**Plattformen:** PC

**Preis:** 14,99€

**Release:** 17.09.2020

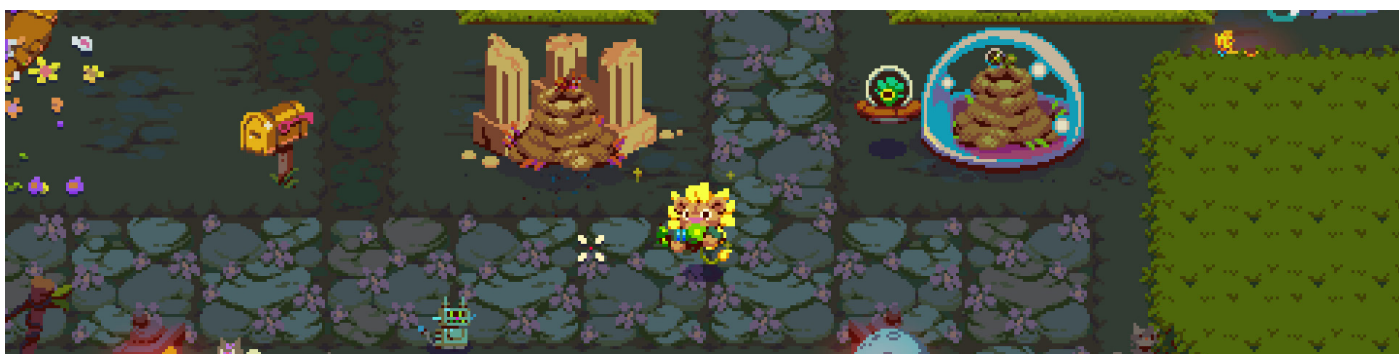
**Genre:** Stardew Valley + Postapokalypse

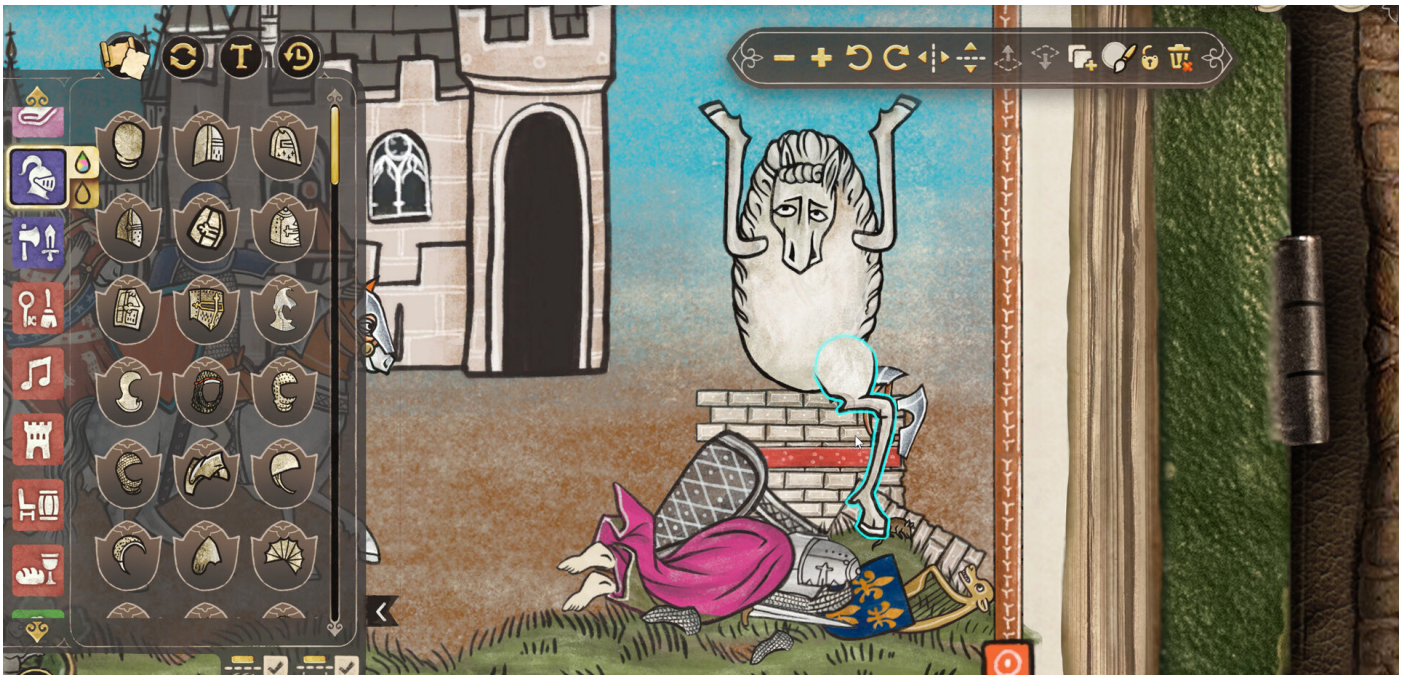
Die Faszination des Superhits Stardew Valley hat sich mir leider bis heute nicht ganz erschlossen: Der gepixelte Farming-Simulator mit eingebauter Dating- und Lebenssimulation sieht hübsch aus, bietet eine charmante Spielwelt - aber ich kam nie über den Eindruck hinweg, dass ich mich selbst mit ständiger „busy work“ beschäftige, ohne dabei etwas zu erleben, das mir über den Abspann hinaus in Erinnerung bleiben wird. Ich dachte, solche Spiele sind einfach nichts für mich - und dann kam Atomicrops.

Das Ding erschien bereits vor sechs Jahren, aber ich habe es erst kürzlich für mich entdeckt und zu schätzen gelernt. Im Kern geht es um die gleiche Spielfantasie wie bei Stardew Valley: Pflanzen anbauen, Pflanzen ernten, Pflanzen im Nachbarsort verkaufen, im Nachbarsort heiraten. Aber jetzt kommt der Twist!

Atomicrops besteht aus zwei Teilen: Tagsüber gehen wir den landwirtschaftlichen Pflichten nach und ernten und säen, was das Zeug hält. Nachts kriechen dann mutierte Monster und Dämonen aus ihren Verstecken und versuchen, unsere Ernte zu stehlen und die wertvollen Pflanzen zu zerstören. Das müssen wir mit einem breiten Waffenarsenal abwehren - Vampire Survivors lässt grüßen. Ist die Nacht dann endlich überstanden, sammeln wir die wertvolle Feldernte ein und verkaufen sie auf dem Markt, um nicht nur neues Saatgut, sondern auch stärkere Waffen für die nächste Nacht zu kaufen. Denn die wird mit fortlaufendem Spielfortschritt immer gefährlicher.

Dieser ständige Wechsel aus Farmleben und Überlebenskampf ist genau der Knopf, der in meinem Herzen gedrückt werden musste, damit ich mich den Stardew-Valley-Likes öffnen konnte. Großartig.





**Titel:** Scriptorium: Master of Manuscripts

**Plattformen:** PC

**Release:** 16.04.26

**Preis:** 14,99€

**Genre:** Mittelalterlicher Kreativbaukasten für Gestresste

Ich möchte hier gar nicht versuchen, mit einer vermeintlich professionellen Zurückhaltung sachlich über dieses Spiel zu sprechen, sondern rufe mit weit aufgerissenen Mund: JAAAAAAAAA!

Scriptorium ist das Spiel, das ich mir immer gewünscht habe, ohne es zu wissen. Ein mittelalterlicher Grafikbaukasten, den wir benutzen müssen, um Manuskripte, Vermisstenanzeigen und andere Illustrationsaufträge unserer ebenso mittelalterlichen Kundschaft zu erfüllen. Inspiriert von echten Manuskriptdekorationen des europäischen Mittelalters schöpfen wir aus einem immer größer werdenden Fundus an bemalbaren Körperteilen, Gegenständen und Ornamentschleifen, um Pergamentseiten nach den Wünschen unserer AuftraggeberInnen zu verzieren.

Begleitet werden wir dabei von gemütlicher Mittelalter-Dudelei und kleinen Arbeitspausen zwischen den Aufträgen, in denen wir die verdienten Goldstücke ausgeben können, um unsere Werkstatt aufzuhübschen. Und apropos hübsch: Jedes Kunstwerk, das wir in der Kampagne oder im Sandkasten-Modus dekorieren, dürfen wir abspeichern und exportieren! Stellt euch das doch nur mal vor: eure Ingame-Kunst auf Tshirts! Poster! Tapeten! Wandgemälde! Ich raste aus.

Und weil ich so ausraste, erscheint in naher Zukunft ein Podcast über dieses Spiel, in dem ich mich noch einmal ausführlich über Scriptorium auslasse. Mit dabei: Ein Scriptorium-Skeptiker. Ohje. Freut euch drauf. Und kauft euch bis dahin dieses Spiel!



---

**@@@BRIEF@@@@@@@@@@@@**

**@@@@@KASTEN@@@@@@@@**

Ihr wollt OK COOL 3000 einen Leserbrief schicken? Ihr wollt Grüße ausrichten, Fragen stellen oder einfach nur den besten Witz der Welt mit uns teilen?

Dann ab damit an [post@okcool.space](mailto:post@okcool.space) mit Betreff „Briefkasten“ und mit etwas Glück landet euer Brief dann in der nächsten Ausgabe!

---

# CRALON

## zutiefst erstaunlich



Cralon. Das ist der Name eines Rollenspiels, das alles bietet, was mich glücklich macht.

Ein tiefer Minendungeon, in den wir hinabfielen, als wir unser Heimatdorf gegen ein brutales Monster verteidigten. Hochdetaillierte Level, die mit zurückgelassenen Tagebüchern, sterblichen Überresten und fallengelassenen Werkzeugen eine dramatische Geschichte erzählen.

Fackeln beleuchten eine schaurige Kulisse, Lichtreflexionen spiegeln sich im unterirdischen See, bringen die Tropfsteindecke zum Funkeln, während ein kühler Windzug aus der Dunkelheit scharf in unsere Kleidung fährt.

Und inmitten dieser spektakulären Kulisse: Wir, ein glatzköpfiger Haudrauf, der sich erst einmal zurechtfinden muss. Denn hier ist vieles ungewöhnlich: Redseelige NPCs schicken uns immer weiter in den Dungeon hinein, rotäugige Schlangenwesen greifen aus dem Hinterhalt an und verschlossene Türen verlangen von uns, dass wir uns aufmerksam nach einer Lösung umsehen.

Dieses Spiel ist grob, kantig - und faszinierend.

Cralon ist aber auch der Name einer großen Enttäuschung. Viel haben sich Fans erhofft von dem Erstlingswerk, das Björn und Jennifer Pankratz nach dem Ende von Piranha Bytes angekündigt haben. Übersichtlich, nicht zu ambitioniert sollte ihr erstes Spiel als Pithead Studio werden - das Ergebnis haben sich fast alle anders vorgestellt. Und ich auch.

Unschöne Schriftarten und ein nuschelnder Protagonist, der vom Studiogründer selbst vertont wurde, stören den Ersteindruck. Danach: Orientierungslosigkeit zwischen den Assets, die das Duo aus dem Engine-Store unbearbeitet kopiert hat.

NPCs reden viel, aber sagen wenig. Gespräche mit ihnen sind langweilig, Kämpfe gegen sie unsauber programmiert, schwer zu meistern. Gerahmt wird all das von Bugs, Glitches, technischen Problemen, die teils sogar den Spielfortschritt verhindern.

Cralon ist immersiv und gleichzeitig voller Fehler. Cralon nervt mich, und trotzdem spiele ich weiter.

Cralon ist in der Tat: zutiefst erstaunlich.

Mein Filmgeschmack hat ein Herz für die unterschiedlichsten Genres. Romantische Komödien und Zeichentrickfilme passen da ebenso rein wie Horrorfilme, Actionstreifen oder historische Schinken.

Trotz dieser breiten Palette gibt es das ein oder andere Motiv, das ich besonders schätze - und zwar unabhängig vom Genre. Und eines davon ist das Kammerspiel.

Ein überschaubares Ensemble von zwei bis höchstens fünf Figuren erlebt eine dramatische Geschichte auf engstem Raum.

Die Dramatik, die Unausweichlichkeit, die Spannung der Geschichte spiegelt sich in der Beengtheit des Schauplatzes wider Menschen, die mit unterschiedlichsten Motiven auf engstem Raum aufeinandertreffen - das sind für mich die notwendigen Zutaten, die zu einem potentiellen neuen Lieblingsfilm dazugehören.

Ein solcher Film ist *The Vast of Night*. Der Amazon Original-Titel von 2019 erzielt die Geschichte einer amerikanischen Kleinstadt der 1950er, die auf ein großes Ereignis hinfiebert: ein Basketballspiel zwischen zwei rivalisierenden Mannschaften der Region, das in wenigen Stunden in der großen Schulhalle stattfinden wird und fast das gesamte Städtchen anlockt.

Während SchülerInnen und Eltern auf dieses Highlight am Abend zueilen und voller Vorfreude in die Schulhalle strömen, verlassen zur gleichen Zeit die beiden Teenager-Freunde Everett und Fay das Schulgelände. Sie sind Teil eines lokalen Funkradiosenders und müssen die abendliche Sendung vorbereiten. Als sie die Ausstrahlung kurz darauf beginnt und einige Kilometer weiter das Basketballspiel angepiffen wird, kommt es inmitten dieser idyllischen Kleinstadt zu einem überraschenden Vorfall.

Mehr will ich nicht verraten und mehr solltet ihr auch nicht wissen, bevor ihr diesen Film seht. Obwohl hunderte KomparsInnen in einzelnen Szenen auf der Leinwand zu sehen sind, inszeniert *The Vast of Night* doch im Herzen ein Kammerspiel: Wir bleiben den gesamten Film über Everett und Fay auf dem Fersen, die von den Ereignissen am Abend überrollt werden und atemlos nach Antworten auf ihre Fragen suchen. Regisseur Andrew Patterson inszeniert in seinem Filmdebüt einen spannenden Trip, der meisterhaft immer wieder zwischen den Kostümen eines Thrillers, eines Horrorfilms, einer Liebeskomödie und eines Slapstick-Films wechselt. Eigentlich beträgt die Lauflänge 91 Minuten - für mich fühlte er sich wie die spannendsten zehn Minuten an, die ich seit langer Zeit erleben durfte.

# FILME

# CKKE



# Das war's! (für diesen Monat)

Damit erreicht diese Ausgabe von OK COOL 3000 ihre letzte Seite, was mir die Gelegenheit gibt, euch nochmals zu danken: für euer Interesse an unserer Arbeit, für eure Zeit, die ihr uns schenkt und für die Unterstützung, die ihr uns zuteil werden lasst - in welcher Form auch immer. Wir hören uns und wir lesen uns.

Ich danke euch von Herzen,



**OK COOL**  
Spiele mal anders.