

OK COOL

3000

05/26



KRITIK

VULTURES: SCAVENGERS OF DEATH

Resident Evil küsst XCOM

Liebe Menschen da draußen,

ich bin so froh, dass ich die letzten Tage endlich hinter mich gebracht habe. Über eine Woche lang quälte ich mich mit einer Grippe durch die Weltgeschichte, die mir vorübergehend sogar die Stimme raubte. Viel zu viele Podcasts musste ich verschieben, Verabredungen vertrösten und die Ödland-Chroniken eine Woche lang pausieren. Das war ganz schön großer Mist, der schließlich auch auf die Psyche zu drücken begann - einzig Two Point Museum und meine verschwitzten Versuche, ein möglichst hübsches Museumscafé einzurichten, brachten mich über die Zielgerade der Genesung.



Dom
(ich)

Jetzt bin ich endlich wieder gesund und konnte all die Dinge angehen, die in den letzten Tagen liegenbleiben mussten (dazu zähle ich auch mich selbst). Und was soll ich sagen: Es fühlt sich SO TOLL an, endlich wieder am Schreibtisch zu sitzen und an tollen Dingen zu arbeiten! Hach! Und dazu gehört auch dieses Heftchen:

In dieser Ausgabe von OK COOL 3000 dürft ihr euch neben den üblichen Festplattenneuzugängen und einer Filmkritik über ein hochinteressantes Interview mit der Autorin und Narrative Designerin Lena Falkenhagen freuen, die gemeinsam mit einigen MitstreiterInnen aus der Spielebranche eine Initiative auf die Beine gestellt hat, die „demokratische Spiele“ stärken will. Wie, wo, was, warum, ich habe sie gefragt!

Und bevor wir reinkommen, will ich euch das schon angekündigte Museumscafé nicht vorenthalten, das Fieber-Dom verschnupft zusammengesteckt hat. Dekorationsthema ist „Fantasy-Taverne“, wie könnte es anders sein und natürlich sieht in Echtzeit alles toller aus, als auf diesem etwas verloren wirkenden Bild (hust) (mein Gott, in meiner Erinnerung sah das WIRKLICH beeindruckender aus):



kleiner Rückblick ↩



Interview mit Björn & Jenny Pankratz

Björn und Jenny Pankratz waren jahrelang fester Teil des kultigen Entwicklerstudios Piranha Bytes (Gothic, Risen, Elex), bevor sie nach Schließung des Unternehmens 2024 ihr eigenes Unternehmen gründeten: Pithead Studio.

Ihre Piranha-Fans fieberten jahrelang dem Spiel entgegen, das Björn & Jenny begleitet von regelmäßigen Video-Tagebüchern entwickelten und schließlich enthüllten: Cralon, ein ziemlich klassischer, oldschooliger 3D-Dungeoncrawler.

Mitte April 2026 erschien dann endlich ihr Debut - und ein großer Teil ihrer Community reagierte irritiert, enttäuscht, wütend: Cralon war buggy, vermeintlich lieblos designed und erzählte keine sonderlich gute Geschichte. Die Folge: Negative Kritiken, vernichtende YouTube-Essays und sogar Morddrohungen.

Rund einen Monat nach Release habe ich das Duo und Ehepaar zum Interview getroffen und mit ihnen die Entwicklungsgeschichte von Cralon rekonstruiert - von den ersten Code-Zeilen bis zum Release und der turbulenten Zeit danach.

Bin super stolz auf das Gespräch, hört's euch an!



Remember Me (2013) endlich nachgeholt

Erinnert ihr euch noch an Remember Me? Das Action-Abenteuerspiel von Dontnod, die später Life Is Strange machen sollten? Nein? Dann geht es euch wie den meisten Menschen da draußen, fürchte ich.

Dabei hatte Remember Me so viele interessante Dinge zu bieten: Eine kapitalismuskritische SciFi-Story, eine (damals noch ungewöhnlicher!) fähige Protagonistin in der Hauptrolle, eine fantasievoll zusammengebastelte Spielwelt und ein Kampfsystem, das man an den eigenen Spielstil frei anpassen kann.

Nein, das Problem lag 2013 nicht im Code von Remember Me begraben, sondern im sonstigen Spieleregal: Nur eine Woche später erschien The Last of Us und schluckte nahezu die gesamte Aufmerksamkeit, die sich Remember Me eigentlich verdient hätte. Schade.

Um den ungewöhnlichen Titel doch noch zu würdigen, habe ich ihn nachgeholt und wurde dabei von Paul Kautz begleitet. Denn der war damals noch bei Capcom und übernahm die PR-Arbeit im gesamteuropäischen Raum. Aufregend - und alles andere als ein leichter Job.

kleiner Rückblick



Staffel 1 der Ödland-Chroniken ist vorbei

So richtig realisiert habe ich es noch immer nicht, aber es stimmt wirklich: Die erste Staffel der Ödland-Chroniken liegt mit der neunten Folge, die frisch erschienen ist, hinter mir - und damit eines der arbeitsreichsten Projekte, das ich jemals in meinem Leben angestoßen habe.

Fast zwei Monate lang produzierte ich jede Woche einen Mix aus Let's Play, Hörbuch und Recherche-Exkursen, die bei euch richtig gut ankamen. Und das macht mich glücklich, denn das war eine Menge Aufwand, Druck und Stress - aber auch Freude. Ich konnte in dieser Zeit so viel über mein Schnittprogramm lernen, Dramaturgien ausprobieren und nicht zuletzt feststellen, wie leicht ich mich selbst zum Lachen bringen kann, wenn ich mal wieder einen kleinen Gag in den Tonspuren einbaue. Was für ein Ritt!

Am 10. Juni erscheint noch eine abschließende Making-Of-Folge, in der ich auf vielfachen Wunsch hinter die Kulissen der Produktion mit euch blicke. Und dann stellt sich die große Frage: Welches Spiel knalle ich als nächstes auf meine Festplatte, um es gemeinsam mit euch zu spielen? Es gibt Favoriten, Überlegungen und Ideen, aber ein bisschen Zeit für diese Entscheidung nehme ich mir noch. Aufregend!



Video Games & Powerplay: Rückkehr der 90er

Da ging ein kleiner Ruck durch die deutsche Spielewelt, als die überraschende Rückkehr der Video Games und Powerplay verkündet wurde - zwei der bekanntesten und beliebtesten Spielezeitschriften im deutschsprachigen Raum der 90er. Die große Frage war: Wieso sind diese beiden Dinos zurück? Und wer ist dafür verantwortlich?

Auch ich habe mich das gefragt, ein paar Mails geschrieben, Einladungen ausgesprochen und schließlich einen Doppelschlag-Podcast auf die Beine stellen können: Im ersten Teil diskutierte ich mit der Zeitschriftenforscherin Aurelia Brandenburg das Angebot der neuen alten Zeitschriften, bevor ich das Redaktionsteam zum Interview traf.

Insbesondere das Interview mit Verleger und Chefredakteur machte einiges klarer und half mir, die Rückkehr dieser Zeitschriften einzuordnen. Neben Einblicken in den Redaktionsalltag antworteten mir die beiden auch auf einige kritische Nachfragen, die sich zuvor im Gespräch mit Aurelia aufgetan hatten. Am Ende blieb schließlich kein Fragezeichen übrig - so soll es sein!



.....**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...



Lena Falkenhagen Autorin & Mitgründerin von „Fair Play Democracy“

Lena Falkenhagen ist seit vielen Jahren als Autorin tätig: Bücher, Pen'n'Paper-Kompendien, Geschichten und Weltentwürfe für digitale Spiele - die Liste ihres Portfolios ist lang. Und nun um einen besonders spannenden Eintrag reicher: Gemeinsam mit MitstreiterInnen aus der Spielebranche gründete sie die Initiative „Fair Play Democracy“, die demokratische Spielsysteme stärken will. Was das bedeutet und wie ihr Team das erreichen will, erklärt sie uns im Interview.

OK COOL: Was möchte eure Initiative mit deinen eigenen Worten erreichen?

Lena Falkenhagen: Wir möchten mit Fair Play - Democracy drei Dinge erreichen. Wir möchten in die Branche hineinwirken und sie für das Thema sensibilisieren - und zeigen, dass man auch aus einer eher wirtschaftlich orientierten Branche daran mitwirken kann, die Demokratie zu erhalten und zu stärken. Wir möchten aus der Branche in die Gesellschaft hinausreichen und zeigen, dass Games ein wunderbares Mittel für die Stärkung von demokratischen Prinzipien und Prozessen sind. Und schlussendlich wollten wir alle die eigene Hilflosigkeit bekämpfen. Wir können nicht dabei zusehen, wie in Deutschland die Demokratie zersetzt und hinterfragt wird. Wir möchten etwas dagegen tun.

OK COOL: Du bist eine der HauptinitiatorInnen des Projekts. Kannst du uns mal erklären, wie es überhaupt dazu kam? Wann kam dir die Idee dazu - und wie wurde aus der Idee dann eine echte Initiative?

Lena Falkenhagen: Tatsächlich entstand die Idee zur Initiative auf der Weihnachtsfeier der Branche: der Gala zur Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises in Köln. Es gab Instagram-Vorlagen, die man mit seinem Bild versehen konnte und unter dem der Spruch stand: „Talk to me about ...“ Worauf man gern angesprochen werden wollte, konnte man selbst ausfüllen. Ich vervollständigte den Satz „Talk to me about Games and Democracy“. Das lag daran, dass ich an der HBK Essen dieses Jahr in meinem Kurs „Serious Games“ das Thema „Demokratie“ für die Spiele gewählt hatte und ich eben sehr besorgt war.

Ich bin noch nie auf einen solchen Spruch auf dem Profil angesprochen worden. An dem Abend waren es mehrere Male. Aus einem Gespräch ergab sich dann das Bedürfnis: wir müssen hier etwas machen. Ich habe nach dem Abend dann mit einigen Leuten telefoniert, die ich kannte und von denen ich wusste, wie sehr ihnen das Thema Demokratie am Herzen liegt. Linda Breitlauch (Hochschule Trier), Jörg Friedrich (Paintbucket Games), Martin Thiele-Schweiz (Playing History), Jens Junge (Institut für Ludologie) und Marcus Klöppel (Macromedia University) waren sofort dabei, Sebastian Stamm (Hochschule Ansbach) kam wenig später. Und gemeinsam entwickelten wir dann die Initiative, wie sie heute aussieht. Allein wäre das nicht möglich gewesen.

OK COOL: Stichwort „demokratische Spiele“: Ich persönlich sehe seit vielen, vielen Jahren ein wiederkehrendes Stilmittel innerhalb der Spielwelt, der im Kern antidemokratisch ist - SpielerInnen müssen alleine oder an der Spitze einer „Eliteinheit“ die Geschicke in die Hand nehmen, um die Menschheit zu retten, oft auch gerade nachdem Institutionen gescheitert sind oder als korrupt überführt wurden.

Dieses Narrativ, das in so vielen Spielen präsent ist, stellt das Potential des Einzelnen in den Vordergrund und macht die Mehrheit zu einer gesichtslosen Masse, die gerettet werden muss. Siehst du diese Trends auch? Hältst du sie für demokratiegefährdend - oder ist das zu weit gedacht?

Lena Falkenhagen: Ja, das ist die Heldenreise aus Hollywood, von Christopher Vogler (auf Basis von Joseph Campbells Werk). Im Kern der meisten Erzählungen, die wir heutzutage konsumieren, egal übrigens ob in Spielen, in Filmen und Serien, oder in Unterhaltungsliteratur, steht der Superhelden-Topos: du musst nur toll genug, stark genug, überzeugend genug sein, oder genug Superkräfte besitzen, dann kannst du, DU allein, die Welt retten.

Das ist ja im Kern das Thema der tiefen Identitätskrise die viele Menschen heutzutage durchleben: die Medien erzählen uns etwas, das ein tiefes Störgefühl mit unserer gelebten Realität herstellt. Denn man ist kein Superheld, man ist nur ein Mensch. Umgekehrt steckt darin ein Topos, der auf Ayn Rand und ihre Kapitalismusphilosophie zurückgeht: Wenn du nicht erfolgreich bist, bist du halt selbst Schuld. Das ignoriert ja grundlegende soziale Fragen und ist eine menschenverachtende Ideologie, die sich da zeigt.

Gerade in Spielen existieren aber viele erfolgreiche Beispiele, in denen nicht der einsame, neoliberale Held die Welt rettet, sondern eine Gruppe aus Individuen, vielleicht sogar aus marginalisierten Gruppen. Gruppenzentrierte Rollenspiele fallen mir hier ein sowohl digital wie auch am Tisch), aber auch in Baldurs Gate 3 spielt man ein Team. Jede Figur hat ihr eigenes Päckchen zu tragen, aber trotzdem können sie nur gemeinsam bestehen.



**FAIR PLAY-
DEMOCRACY**
Press Start to Participate!

OK COOL: Im Kontrast dazu: Welches Spiel kennst und wertschätzt du ganz besonders für seine pro-demokratische Geschichte, Spielwelt oder Einstellung?

Lena Falkenhagen: Ich mag kooperative Spiele, bei denen man nur gemeinsam ein Ziel erreichen kann. Jedes Tischrollenspiel und viele Liverollenspiele stellen das Gemeinschaftliche in den Vordergrund. Spirit Island ist ein Brettspiel, dessen Balancing einfach fantastisch ist, und das genau diese Zusammenarbeit unterschiedlicher Fähigkeiten zum Spielprinzip erklärt. Das Spiel gibt es auch digital.

Schlussendlich ist jedes Spiel demokratiefördernd, das seine Spieler*innen im Sinne von Miguel Sicart (The Ethics of Computer Games) als ethische Wesen ernst nimmt und respektvoll fördert. Das geschieht ganz automatisch in Spielen, die eine gewisse Reflexion gestatten und die mir keine Antworten vorgeben, sondern Fragen über komplexe Themen stellen, die ich dann aus dem Kontext und aus mir selbst bewerten kann. Das ist übrigens für mich das Merkmal von guter Kunst.

Schlussendlich ist jedes Spiel demokratiefördernd, das seine Spieler*innen im Sinne von Miguel Sicart (siehe sein Buch: The Ethics of Computer Games) als ethische Wesen ernst nimmt und respektvoll fördert. Das geschieht ganz automatisch in Spielen, die eine gewisse Reflexion gestatten und die mir keine Antworten vorgeben, sondern Fragen über komplexe Themen stellen, die ich dann aus dem Kontext und aus mir selbst bewerten kann. Das ist übrigens für mich das Merkmal von guter Kunst.

Als Entwickler*innen haben wir das auch in der Hand: wir müssen aufhören, Spielende als „User*innen“ zu betrachten, die man monetarisieren will. Wir müssen anfangen, sie als mündige Bürgerinnen und Bürger ernst zu nehmen. Wir müssen sie wieder als Menschen sehen und sie nicht nur durch die Brille von Key Performance Indicators (KPI) betrachten.



OK COOL: Wo liegen in deinen Augen die größten Bedrohungsherde für eine demokratische, vielseitige Spielkultur? Und wie können wir diesen Bedrohungen entgegentreten?

Lena Falkenhagen: Die größte Bedrohung für eine demokratische und vielseitige Spielekultur sehe ich innerhalb und außerhalb der Spielebranche. In der Spielebranche ist es der immer stärker werdende Wachstumsdruck. Unternehmen und Medien müssen im Dienst der Menschen stehen. Wenn sich Unternehmen so weit verselbständigen, dass sie ein Eigeninteresse entwickeln, dass dem Interesse der Gesellschaft als ganzes widerspricht, dann müssen sie gezügelt werden. In unserem Grundgesetz steht das Recht auf Eigentum. Das ist gut so. Da steht aber auch: Eigentum verpflichtet. Es verpflichtet, der Gesellschaft genug zurückzugeben und dafür zu sorgen, dass es ihr als ganzer gut geht.

Diese Dynamiken gibt es natürlich auch außerhalb der Spielebranche in der Wirtschaft und in der Politik. Auch in Deutschland halten die antidemokratischen Winkelzüge eines Donald Trump Einzug in die Politik - und zwar nicht nur in die Politik rechtsextremer Parteien. Die CDU führt gerade aus der Regierung heraus einen Kulturkampf gegen Vielfalt, Diversität, gegen diskriminierte Menschen und gegen die Förderung einer resilienten Zivilgesellschaft. Ich hätte vor fünf Jahren nicht gedacht, dass wir das in Deutschland mal erleben werden.

Ein großes Dankeschön an Lena Falkenhagen für dieses Interview!

Mehr über „Fair Play Democracy“ könnt ihr auf fairplaydemocracy.de nachlesen und dort auch den offenen Brief einsehen, mit dem sich die InitiatorInnen an die deutsche Spielebranche wenden. Dort gibt es auch reichlich Infos, wie ihr die Initiative unterstützen könnt.

FESTPLATTEN NEUZUGÄNGE



Titel: Dark Quest 4

Plattformen: PC, PS5, Xbox, Switch 2

Preis: 20€

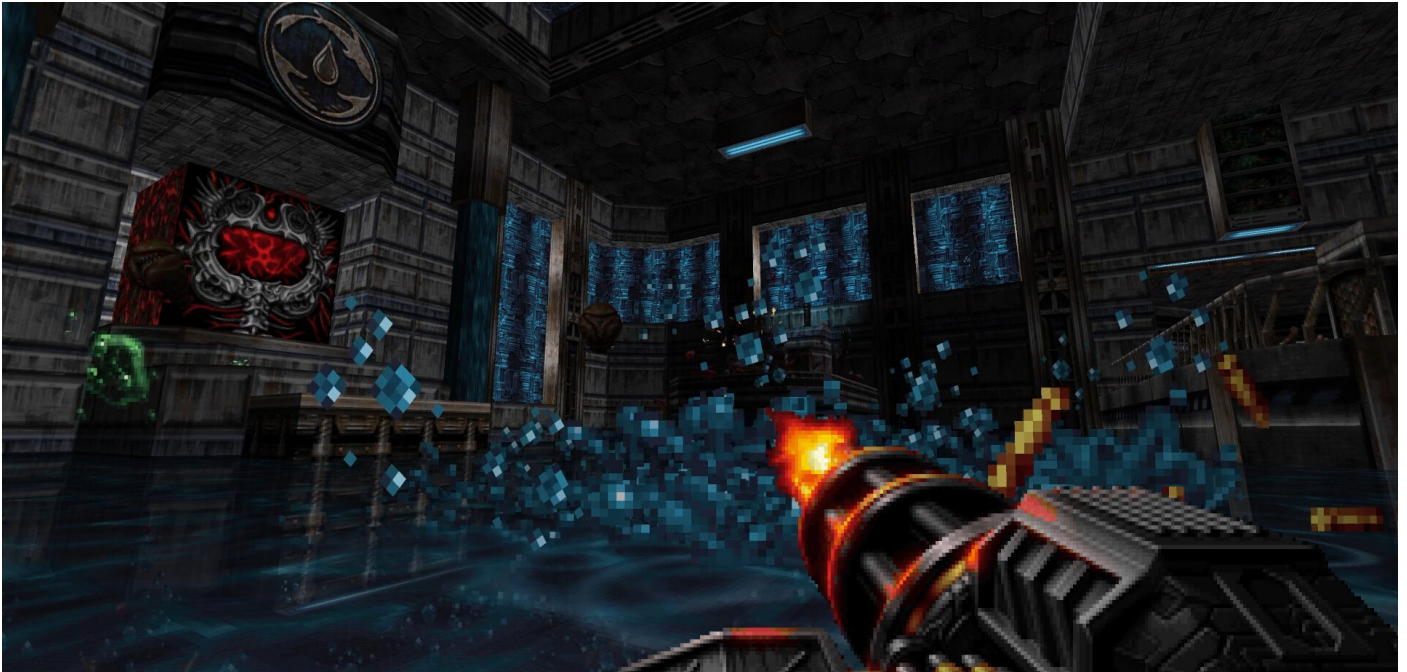
Release: 05.11.25

Genre: Dungeoncrawler mit Brettspiel-Ästhetik

So groß meine Liebe für digitale Spiele auch ist, so leidenschaftlich gern knalle ich auch mal ein Pappbrett auf den Tisch und zwingen alle Menschen in meinem Umkreis zu Brettspielen, die nicht schnell genug den Raum verlassen haben. Und da hat es mir insbesondere ein Spiel angetan, das ich ganz tief in meinem Herzen trage: HeroQuest, ein Brettspielklassiker aus den 80ern, in dem eine Miniatur-Heldengruppe düstere Kavernen erkundet, Schatztruhen öffnet und Skelette bekämpft, während der große, böse Zauberer alles tut, um unser Vorankommen zu verhindern.

Von diesem Brettspiel direkt inspiriert ist die Dark-Quest-Reihe, die seit 2015 die Idee und Ästhetik von HeroQuest in die digitale Welt überträgt. Und der neuste, vierte Teil ist wohl die Krönung der Entwicklung, die dieses Franchise in der letzten Dekade durchgemacht hat: Wunderschön anzusehen, atmosphärisch vertont und vor allem auch echt fordernd. Und das liegt an einem besonderen Kniff: Alle Helden, die wir in die Dungeons führen, verfügen nur über je einen einzigen Angriff, den sie auch nur einmal pro Runde anwenden können. Das führt dazu, dass wir wirklich jeden Schritt, jede Positionierung und jede Attacke gut durchdenken müssen, um das größte Schadenspotential aus unserer Truppe rauszuholen.

Aber ein bisschen taktische Varianz gibt es dann doch: Hin und wieder dürfen Karten freigeschaltet werden, die einmalige Effekte auf's Schlachtfeld tragen, vom Feuerball bis zur Steinrüstung. Toll! Anspruchsvoll! Wunderschön! Ich will nie wieder etwas anderes spielen.



Titel: Supplice

Plattformen: PC

Preis: 15€

Release: 0604.23 (Early Access)

Genre: Boomer-Shooter a la Doom

Ich kann eure gerunzelte Stirn bis hierher sehen, daher direkt vorneweg: Ja, Supplice ist seit über drei Jahren im Early Access und nein, es ist kein Scam! Noch immer veröffentlicht das kleine Team hinter dem überraschend erfolgreichen Retro-Shooter Updates und hat jetzt erst ganz frisch angekündigt, das Supplice dieses Jahr den Sprung zum Full Release schaffen wird. Juhuu!

Ich habe Supplice erst kürzlich zufällig entdeckt, wegen des hübschen und detailreichen Pixellooks schließlich zugeschlagen - und anschließend komplett die Zeit in dieser Spielwelt vergessen. Die Story ist simpel, na klar: Wir, ein fremder Planet, ein misslungenes Experiment, BÄM, Gegner kommen! Dafür geht's spielmechanisch umso heißer her: In Hochgeschwindigkeit durch die Level zu sprinten und Monstergruppen in Monstermatsch zu verwandeln erinnert an alte Doom-Spieldurchgänge in den 90ern - nicht umsonst beschreibt das Entwicklerteam ihr eigenes Spiel mit den Worten: „Hätte Doom eine heiße Schwester gehabt, wäre sie Supplice gewesen.“

Zu meiner freudigen Überraschung bietet dieser Shooter aber noch mehr als „nur“ eine moderne Doom-Hommage: Das Waffen-Inventar strotzt nur so vor experimentierfreudigen Gadgets und Geräten, an die in den Röhrenmonitorzeiten der 90er nur im Traum zu denken war. Flammenwerfer, mobile MG-Geschütztürme, eine Uzi in jeder Hand - hier bleibt kein Wunschzettel trocken.

Wer also die gute, alte Zeit vermisst und nach einem Anspielen feststellt, dass das die gute, alte Zeit auch ein bisschen oll war, der findet mit Supplice eine tolle, moderne Fortsetzung der Doom-Retro-Ära.





Titel: The Guardian of Nature

Plattformen: PC

Preis: 9€

Release: 21.05.2026

Genre: Puzzle-Adventure mit Märchencharme

Um direkt einmal den glücklichen Elefanten im Raum anzusprechen: Ja, dieses Spiel ist in Echtzeit NOCH hübscher, als es bereits auf den Screenshots hier zu erahnen ist. Wirklich. Mehr als einmal habe ich vergessen, welches Rätsel ich eigentlich gerade lösen muss, weil ich von der wunderschönen Spielwelt mit all ihren Details und Funkeln und Farben abgelenkt war. Mein Screenshot-Ordner ist voll - was das Spielestudio Inlusio Interactive aus Zürich da auf die Beine gestellt hat, ist wirklich spektakulär.

Und es wird noch besser: Auch das Spiel unter der hübschen Haube macht richtig viel Spaß! Als verträumter Wanderer und Hüter der Natur namens Henry streifen wir durch eine fantasievolle, märchenhafte Welt, um den Tieren und Pflanzen in ihren Notlagen zu helfen. Neben Grips, den passenden Gegenständen, die wir in unserem Rucksack verstauen und Kombinationsgabe lösen wir diese Aufgaben nicht zuletzt mit Hilfe einer ganz besonderen Fähigkeit: Henry kann auf Wunsch sehr groß oder sehr klein werden und damit Orte erreichen, die anderen Wesen versperrt bleiben. Klingt erst mal ziemlich simpel, ist in der Praxis aber durchaus knifflig - allerdings nie so kopfnussig, dass der Spielspaß und Flow gefährdet werden würde.

Das Spiel besteht insgesamt aus drei Episoden, die Henry in ganz unterschiedliche Regionen führen und mit immer wieder neuen Aufgaben konfrontieren. Nur einen roten Faden gibt es (und ja, ich wiederhole mich, aber aus guten Gründen): Diese Welt ist einfach so hübsch! SO HÜBSCH!





Titel: Everything is Crab

Plattformen: PC

Preis: 10€

Release: 08.05.26

Genre: WIE SPORE FRÜHER!!!

Ich bekenne mich als Spore-Ultra, als riesiger Anhänger und Verehrer dieses Evolution-Sandkastens, das uns 2008 die Welt der Genetik spielbar in die Hände drückte. Damals begleiteten wir einen Mikrokosmos von den ersten bakteriellen Schwimrzügen bis zur Mondlandung und durften entlang dieses Weges regelmäßig das Aussehen der Tiergestalt verändern, was unmittelbare Auswirkungen auf ihre Fähigkeiten in der Spielwelt hatte: Spinnen mit Arme, Arme mit Spinnen, es war alles möglich.

Everything is Crab fühlt sich wie eine moderne Hommage an diesen (persönlichen) Klassiker an und stülpt über den evolutionären Baukasten noch eine ordentliche Prise Roguelite. Wie funktioniert's also nun? Ganz einfach: Wir beginnen einen Spieldurchlauf als formloser blauer Blobb und fressen so schnell es geht alles auf, was kleiner ist als wir. Diese Fressattacken führen bald zum ersten von vielen LevelUps, mit denen wir einen neuen evolutionären Baustein für unsere Kreatur wählen dürfen: Hände, Krallen, nachtaktive Augen, mehr Körpermasse, die Liste ist riesig.

Jede Entscheidung verändert nicht nur das Aussehen unseres Blobbs, sondern auch seinen Spielstil und die Fähigkeiten, die er einsetzen kann. Regelmäßig gibt es dann kleinere Bosskämpfe in der Spielwelt, die erbarmungslos prüfen, ob unser evolutionärer Weg in eine Sackgasse geführt hat oder die Reise weitergehen soll.

Nicht umsonst ist dieser Titel einer der kommerzieller erfolgreichsten Titel des Frühlings und lässt mich einfach nicht mehr los. Wirklich. Ich liebe Spore und Everything is Crab sowieso.



VULTURES: Scavengers of Death



Seit ich vor einigen Jahren das allererste Resident Evil bei „OK COOL holt nach“ endlich gespielt hatte, verbinde ich mit dem PlayStation-Gruselklassiker viele schöne Gefühle. Die groben Polygone, die feste Kamera, die umherschleurfenden Zombies, die bedrückende Stimmung, selbst die surrealen Raumrätsel trage ich nah an meinem Herzen - und genau deswegen hatte es Vultures: Scavengers of Death auch so leicht, auf meine Festplatte zu hüpfen. Ob es mir aber wirklich gefallen würde, galt es noch herauszufinden.

Der Titel erschien am 13.05.26 für PC und wurde von einem Indie-Team entwickelt, das sich passend für ihr Debutspiel „Team Vultures“ genannt hat. Ihr Pitch ist so klar wie reizvoll: Ästhetik und Spielgefühl von Resident Evil trifft auf Rundentaktik der XCOM-Reihe. Ungewöhnliche Kombi, vielversprechende Screenshots, ich musste mir das näher ansehen.

Im Spiel folgen wir der ein wenig unnötig kompliziert-kurvenreichen Geschichte, die von einem Virenausbruch, einer Staatsverschwörung und einem Wissenschaftler erzählt, der verschwunden ist. Klingt reichlich vertraut und tatsächlich ist die Geschichte nicht der Grund, warum ihr euch für dieses Spiel interessieren solltet. Mechanisch wird es dann aber schon schnell interessanter.

Je nach gewählter Mission durchqueren wir als wuchtiger Leopold oder akrobatische Ember riesige Villen, verwinkelte Hochhaus-Etagen und riesige Kanalisationssysteme, um diese eine Mail zu bergen, diese eine wichtige Person zu retten oder irgendetwas anderes dringendes zu bewerkstelligen. Wie gesagt, die Story, naja.



Unser isometrisch inszenierter Weg ist von Zombies und allerlei anderen Kreaturen gepflastert, die man sich am anderen Ende einer Vireninfektion so vorstellen kann. Und sobald wir auf die treffen, eröffnet sich das Herzstück des Spiels: Der Rundenkampf. Auf den ersten Blick ist hier alles ganz klassisch: Aktionspunkte ausgeben, dafür Waffen abfeuern oder die Position wechseln. Aber Vultures hat sich hier ein paar interessante Ideen einfallen lassen.

So können wir Zombies auch durch die Gegend schubsen oder Gegenstände auf sie werfen - eine taktische Bereicherung für alle, die Munition sparen und lieber explosive Fässer zum Platzen bringen wollen. Führt der Finger dann doch zum Abzug, dürfen wir frei darüber entscheiden, welches Körperteil des Gegners anvisiert werden soll - und das ist durchaus eine Überlegung wert: Kopfschüsse machen potentiell am meisten Schaden, gehen aber auch gerne daneben. Schüsse in den Brustkorb verursachen weniger Schaden, treffen aber meist. Und Schüsse auf die Beine können den Gegner potentiell bewegungsunfähig machen, aber richtig schmerzen tut das dem Lebensbalken nicht.



Aus diesen Zutaten ergeben sich immer wieder spannende Kämpfe, die ordentlich Munition und Nerven kosten können - zwei wertvolle Ressourcen, vor allem Patronenhülsen sind in den Levels so selten zu finden, das jeder Schuss auch ein bisschen weh tut...

... zumindest wünschte ich, dass es so wäre. Leider aber ist Vultures momentan etwas zu einfach: Zu viel Munition, zu viele Gesundheitskräuter, zu viele Vorteile, die mit einigermaßen aufmerksamen Augen in den Level gefunden werden können, lassen die eigentlich spannenden Kämpfe viel zu oft zur reinen Routine werden. Immerhin: Das Entwicklerteam weiß um diese Schwäche und arbeitet bereits an einem Hardcore-Modus - wer also eine Herausforderung sucht, sollte den Release dieses Features abwarten.

Also, was jetzt?

Dichte Atmosphäre, großartiger Look, aber kein großer Horror - nicht zuletzt, weil Vultures (noch) etwas zu einfach ist. Nichtsdestotrotz: die Reise durch die grobe Polygonwelt ist von Herzblut und Leidenschaft des Entwicklerteams gepflastert, die mehr als nur eine Resi-Hommage zaubern wollten. Und das ist ihnen gelungen. Tolles Ding.

Bonustipp: Beim Spielen eine schöne Regen-Playlist einschalten. Vertraut mir und dankt mir später.

Für mich war dieser Film ein absoluter Zufallsfund. Hätte ich aber vorher einmal durch irgendein beliebiges Lexikon der Filmgeschichte geblättert, dann wäre mir bereits klar geworden, welchen großartigen Klassiker ich gleich erwarten dürfte.

So aber startete ich ahnungslos in diesen Schwarz-Weiß-Film von 1957, einzig angelockt vom stechenden Titel und der Kurzzusammenfassung im Netz, die etwa so lautete:

Ein junger Mann steht wegen Vatemordes vor Gericht.

12 Geschworene müssen nun darüber entscheiden, ob der Mann schuldig ist oder nicht. Sie dürfen erst ein Urteil sprechen, wenn sich alle einig sind. Die Schuld des Angeklagten scheint allen eindeutig - nur ein Geschworener hat Zweifel. Es ist der Auftakt für ein verbales Tauziehen, an dessen Ende über das Leben eines Menschen entschieden werden soll.

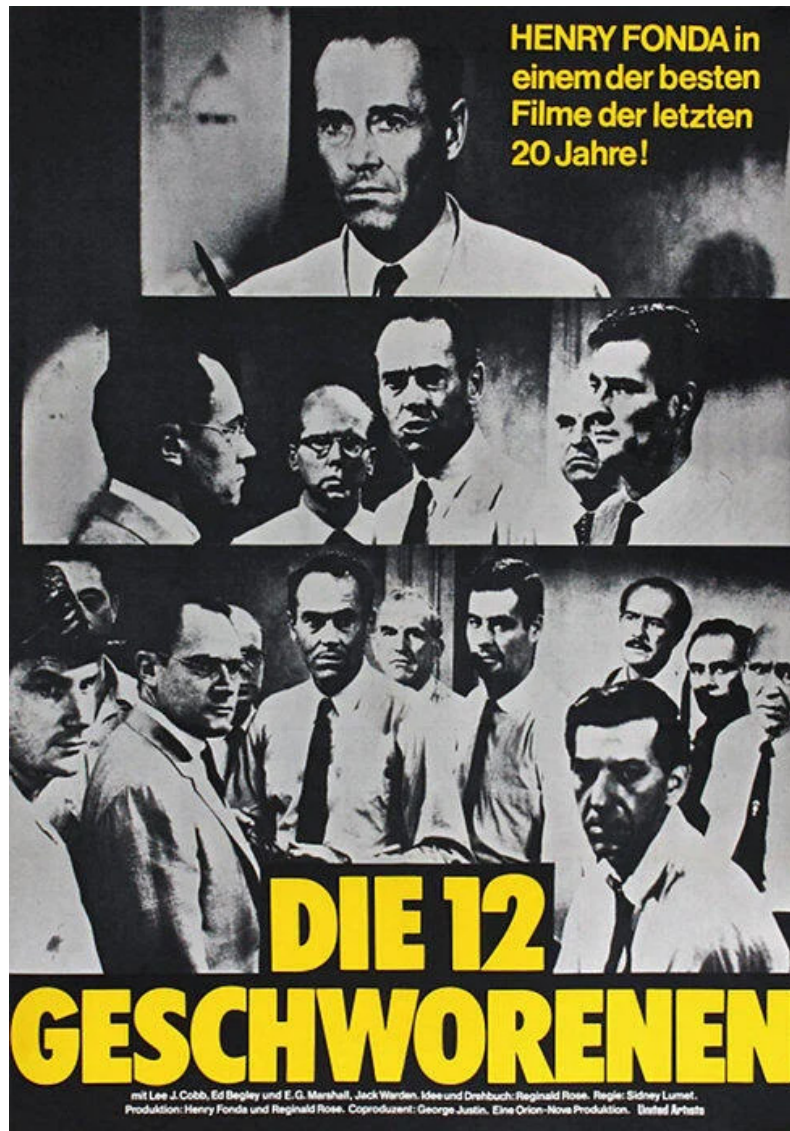
GÄNSEHAUT!

Der Film begleitet nun über eine Länge von 96 Minuten die Diskussion der Geschworenen, die allesamt ganz unterschiedliche Charaktere sind - und verschiedene Motive verfolgen: Manche wollen wahrhaftig zur Wahrheit finden, andere wünschen sich einfach nur nach Hause und ins Bett. Einige von ihnen sind reich und besitzend, andere stammen aus prekären Verhältnissen oder bewegen sich am sozialen Rand. Die Genialität des Films liegt nun darin, aus der Diskussion über die Schuld eines Mannes eine Milieustudie über die unterschiedlichsten Bevölkerungsgruppen der amerikanischen Nachkriegsgesellschaft zu machen, die stellvertreten durch die 12 Geschworenen hier auf engstem Raum zusammenkommen. Ich will nicht zu viel verraten, aber die Tiefe, die der Film hier erreicht, ist beeindruckend.

Und noch etwas anderes ist beeindruckend: Obwohl wir im Film nie den Raum der Geschworenen verlassen, schafft es die Kamera durch kluge Positionierung im Raum, interessante Schnitte und unerwartete Kamerafahrten ein Gefühl für Dynamik zu schaffen, wenn im Raum Aufregung herrscht, oder auf der anderen Seite Frustration und Verzweiflung zu inszenieren, wenn die Diskussion in eine Sackgasse geraten ist.

Ich bin wirklich auch Tage nach dem Abspann noch immer begeistert, wie viel in diesem so unscheinbar wirkenden Film steckt: inhaltlich, handwerklich, dramaturgisch. Ja, dieses Werk hat den Platz im Filmlexikon wirklich verdient, ohne Zweifel, euer Ehren.

FILME



CKKE

Das war's! (für diesen Monat)

Damit sind wir auf der letzten Seite dieser Ausgabe OK COOL 3000 gelandet, die mir mal wieder eine Menge Spaß gemacht hat. Ich hoffe, euch auch. Hier und da habe ich wieder an neuen Ideen gewerkelt und ein bisschen im Layout experimentiert - aufmerksame Augen haben es sicher gesehen. Ach, es ist einfach eine Freude. Wenn ihr das anders seht, schreibt mir jederzeit eine Beschwerde an post@okcool.space, liebe Worte gehen aber auch gut rein. Ich danke euch von Herzen,




OK COOL
Spiele mal anders.