“May Contain Bugs”

Preisträger

des Medienwettbewerbs VISIONALE LEIPZIG 2025 in der Kategorie Medienmacher

Es gibt Spiele, die laufen perfekt. Und dann gibt es „May Contain Bugs“, ein Spiel, bei dem nichts so funktioniert, wie erwartet.
Der Titel ist dabei Programm: In zwanzig kurzen, temporeichen Leveln begegnen die Spieler*innen allerlei unerwarteten „Bugs“, die Steuerung, Perspektive oder Bildausschnitt auf die Probe stellen.
Was sonst ein Ärgernis in der Programmierung ist, wird hier zum eigentlichen Spielprinzip. „May Contain Bugs“ ist ein Spiel mit dem Zufall, das einen immer wieder herausfordert und genau dadurch motiviert, dranzubleiben.
Witzig, selbstironisch und mit einer klaren Idee wurde „May Contain Bugs“ innerhalb von nur sieben Tagen umgesetzt. Trotz der knappen Entwicklungszeit wirkt das Videospiel in sich geschlossen und überraschend ausgereift: Die Level sind abwechslungsreich, die Mechaniken kreativ, und die Umsetzung technisch wie künstlerisch bemerkenswert.
Die Grafik überzeugt durch ihren eigenständigen, handgezeichneten Stil, der an Klassiker wie „Doodle Jump“ oder „Super Mario“ erinnert, dabei aber einer ganz eigenen Note folgt. Auch Sound und Musik fügen sich nahtlos ein und unterstreichen den manchmal fast „ragebait“-artigen Charakter des Spiels.
Besonders hervorheben möchte die Jury die enorme Eigenleistung des Teams: Heinrich und Tobias haben nicht nur das Gameplay und die Level selbst entworfen, sondern auch ein In-Game-Tutorial entwickelt, die Sounds produziert und die visuelle Gestaltung umgesetzt – und das alles in nur einer Woche und zu zweit. Das verdient großen Respekt.
„May Contain Bugs“ hat die Jury gleichermaßen überrascht, begeistert und zum Schmunzeln gebracht. Es ist unberechenbar und genau dadurch unglaublich mitreißend. Das Spiel beweist, dass auch Scheitern Spaß machen kann.
Herzlichen Glückwunsch und Hut ab für diese herausragende Leistung!