

## Valve verkauft Steam-Hardware

Valve Software hat den Verkauf seines Steam-Controllers und der Streaming-Box Link gestartet. Jeweils 55 Euro kosten das mit zwei Touchpads ausgerüstete Gamepad und die kleine Box, die die Bildschirmausgabe eines PC ohne spürbare Verzögerungen an den Fernseher weiterleitet. Vorbesteller sollen die Geräte am 16. Oktober per Post erhalten und müssen rund 16 Euro Versandgebühren einkalkulieren.

Im Handel sollen die Geräte ab dem 10. November erhältlich

sein. Gleichzeitig soll der Verkauf der Steam Machines starten. Über ein Dutzend PC-Hersteller bieten verschiedene Konfigurationen dieser Spielkonsolen an. Die günstigsten sollen weniger als 500 Euro kosten, darunter Modelle von Alienware und Syber. Ausgeliefert werden die Systeme mit dem auf Linux basierenden SteamOS. Ein Wechsel zu Windows – das deutlich mehr Steam-Spiele unterstützt – soll problemlos möglich sein.

(hag@ct.de/mfi@ct.de)



Die Touchpads des Steam-Controllers sind gewöhnungsbedürftig und wurden von Valve bis zuletzt immer wieder überarbeitet.

## Rückgaberecht für Steam-Spiele

Wer ein Spiel auf der Spieleplattform Steam kauft, kann es neuerdings bei Nichtgefallen reklamieren und eine Rückerstattung des Kaufpreises fordern. Der Kauf darf aber nicht länger als 14 Tage zurückliegen. Überdies darf man das Spiel höchstens zwei Stunden lang gespielt haben. Den Rückgabeantrag können Spieler auf der Webseite [help.steampowered.com](http://help.steampowered.com) stellen.

Valve prüft jeden Fall einzeln und erstattet das Geld bei Rücknahme innerhalb einer Woche als Steam-Gutschrift oder zurück aufs Zahlungskonto. Kunden sollen künftig unter den genannten Voraussetzungen ein Spiel auch dann zurückgeben und neu kaufen können, wenn der Preis in einem „Sale“ deutlich sinkt. Für kostenpflichtige Erweiterungen (DLCs) und In-Game-Käufe soll

## Minecraft für Lego-Liebhaber

Lego Worlds überträgt das erfolgreiche Minecraft-Konzept auf das Lego-Universum. Das Windows-Spiel ist als Early-Access-Version auf Steam für 15 Euro erhältlich. Die finale Version soll Anfang 2016 erscheinen.

In dem Open-World-Spiel lassen sich prozedural generierte Lego-Landschaften erkunden und Schätze entdecken. Mit einem Editor kann man die ganze

Welt umbauen. Selbst gebaute Welten lassen sich speichern und exportieren. Ein Online-Austausch von Lego-Bauwerken, wie es der Vorgänger „Lego Universe“ ermöglichte, ist für Lego Worlds zunächst nicht vorgesehen. Als Grund gab Lego unter anderem den hohen administrativen Aufwand an, um die Verbreitung von Bauwerken in Form von Geschlechts-teilen zu verhindern. (mfi@ct.de)



Lego World kombiniert Minecraft-Gameplay mit Lego-Bausteinen.

eine Rücknahme unter bestimmten Voraussetzungen grundsätzlich auch möglich sein, soweit der Entwickler dies zulässt.

Pakete aus mehreren Spielen können nur als Ganzes zurückgegeben werden, auch hier gilt die Gesamtspielzeit von zwei Stunden für das komplette Bundle.

Entwickler befürchten derweil, dass Käufer das Rückgaberecht missbrauchen könnten, um ihre

Titel gratis zu spielen. Sie bangen um die Hälfte ihrer Einnahmen: Nach einer Untersuchung des Magazins *Ars Technica* werden nämlich 37 Prozent aller verkauften Steam-Spiele nie gespielt. Bei weiteren 17 Prozent läge die Spielzeit unter einer Stunde. Valve behält sich allerdings vor, Kunden vom Rückgaberecht auszuschließen, wenn sie es überstrapazieren. (hag@ct.de/mfi@ct.de)

Anzeige