

NERDZEUG

Welche Games und Gadgets wir im Mai auf dem Schirm haben müssen

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS



Abbildung: 2k Warner Bros.



Erschienen für PlayStation 3, Xbox 360, Wii U und iOS.

Dass Prügelspiele immer so tun müssen, als hätten sie eine ausgefeilte Geschichte: Was auch immer dahintersteht, wenn sich die beliebtesten Helden und Antihelden der DC Comics plötzlich gegenseitig die Hücke vollhauen, es kann gar keinen Sinn ergeben. Muss es auch nicht, denn „Injustice“ kommt aus der Schmiede der „Mortal Kombat“-Macher. Genau, jener bluttriefende Brutalklopfer, dessen Episoden gerne mal wegen zu grausamer Tötungsszenen auf dem Index landen oder erst gar nicht in Deutschland erscheinen. Auch bei den Comic-Heroen

fließt Blut, aber die ekelhaften „Fatalities“ wurden ausgespart. Geblieben ist ein ausgefeiltes System kombinierbarer Schläge, Tritte und stimmig inszenierter Superkräfte. Wer mit Aquamans Dreizack schon immer gerne mal Superman die lächerliche Unterhose unter die Leggings ziehen wollte - bitte sehr, zuschlagen. Doch ein Gelegenheitsklopfer ist „Injustice“ nicht. Die Kombinationen wollen geübt sein, die sehr individuell spielbaren Figuren haben verschiedene Qualitäten und Schwächen. Das macht ein gutes Beat'em up auch aus. Und Comicnerds - richtig: schlagen sowieso zu.

SCHÖNHEITSKUR

Standhafte Instagramverweigerer freuen sich über die kostenlose Fotobearbeitungs-App „Snapseed“.

Ob Kontrast, Farben oder Schärfe, „Snapseed“ kitzelt aus Schnappschüssen das optimale Ergebnis heraus. Und Filter gibt's natürlich auch.



WELTRAUMSCHROTT

Vorsicht vor dem neuen „Star Trek“-Spiel! Das zum neuen Film „Into Darkness“ auf den Markt geworfene Machwerk hat üble Grafik, miese Steuerung und lässt Trekkies vor Wut ihre Phaser auf „Töten“ stellen.

HEISSE LUFT UND HEISSE LÜFTER

Michael Schock läutet den Sommer der Indies ein



Foto: Vivien Gross

Ouha, ich weiß nicht, was schlimmer ist: das Gemoser der Tageszeitungen über das böse Sommerloch oder das der Spieleindustrie. Klar locken bei wolkenfreiem Himmel Fahrradtouren und Badesees, aber es ist schließlich nicht so, dass wir im Sommer nicht zocken würden - bloß anders. An den in unseren Breitengraden nicht unüblichen Regentagen gebe ich mancher Perle einen zweiten Durchlauf, um

möglichst jeden Winkel zu erforschen. Dann wird der fieseste Extraboss im zauberhaften Studio-Ghibli-Rollenspiel „Ni No Kuni“ bezwungen oder Lara Croft durch das gelungene, wenn auch bei den Verkaufszahlen enttäuschende „Tomb Raider“-Relaunch gejagt. Auf backloggery.com führe ich penibel Buch, welches Spiel noch „unbeaten“ oder „unmastered“ ist. Zu viele, also macht es gar nichts, dass Sauregurkenzeit in Sachen neue Blockbuster herrscht. Und was ebenso auf dem Plan steht: endlich den Indies eine Chance geben! Geekkumpel Thomas Faust stellt auf seinem Blog buysomeindiegames.com am laufenden Band kreative Ideen unabhängiger Entwickler vor, die sich auch leicht auf Handy oder Tablet mit in den Park nehmen lassen oder den Beifahrern die Zeit bis zum Ausflugsort vertreiben. Sie sind günstig, und wie so oft im Indiebereich warten hier echte Überraschungen. Ohne dickes Budget und schnelle Kasse mit der x-ten Auflage eines erfolgreichen Franchises sind Puzzle-, Hüpf- oder Strategiespiele weit vorne bei Detailverliebtheit und Innovationen. Und man kann sich sicher sein, dass jeder investierte Euro einem aufstrebenden Jungentwickler seine Leidenschaft finanziert. Irgendwann wechselt er oder sie dann zu einem großen Entwickler und kann für kreative Neuerungen in der eingefahrenen Szene sorgen. Ja, ich glaube, 2013 wird der Sommer der Indiesgames.