

NERDZEUG

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

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

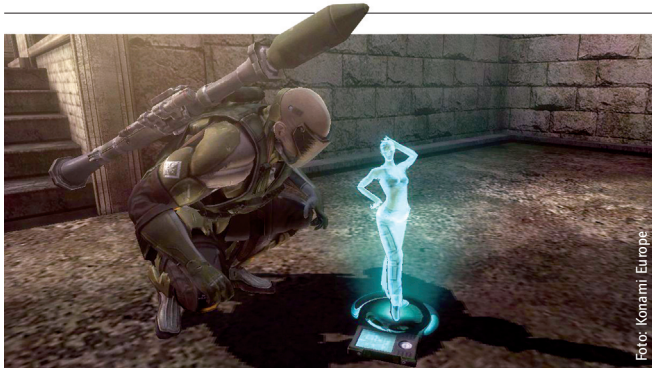


Foto: Konami Europe



Der Opa der Espionage-Action hat einen neuen Enkel. Wahrscheinlich erging es euch wie mir mit den vergangenen „Metal Gear“-Episoden: Lautlos mit Held Solid Snake an feindliche Soldaten heranschleichen, langsam heranpirschen... Fuck, entdeckt! Also wieder alles über den Haufen ballern. Der episch-absurden

Stories wegen sind wir aber trotzdem immer am Ball geblieben. Die gute Nachricht: Mastermind Hideo Kojima hat im neuesten Serienableger auch für Ex-Nebencharakter Raiden eine abgedrehte Rache Geschichte um Cyberkriegsführung und Waffenhandel erdacht, nur spielt es sich dieses Mal ganz anders. Ihr häckst und schnetzelt euch als Roboninja durch Gegnerhorden, ohne wirklich groß taktieren zu müssen. Was für eine Erleichterung! Da hat es sich gelohnt, dass Platinum Games, die Macher von Buttonsmashern wie „Bayonetta“, Kojimas Visionen programmierten. Zwar ist der abgedrehte Japanospaß nach rund zehn Stunden schon wieder vorbei und leidet unter miserabler Kameraführung, aber allein die hochstilisierten Bosskämpfe unterhalten wieder einmal prächtig!

GEEKLEKTÜRE

Der Berufsnerd und begnadete Twitterer Markus Herrmann (@hermsfarm) lässt in seinem Debütroman „Aarfz“ einen frustrierten Musikredakteur von einer Reise ins Weltall träumen. Ideale Lektüre zum Überbrücken langer Ladezeiten. (Dumont, 200 Seiten, 8,99 Euro, auch als E-Book erhältlich)



Abb.: Dumont



Abb.: Capcom

HANDFESTER ZEITSPRUNG

Zum 25. Geburtstag seiner berühmten Prügelreihe transportiert Capcom die „Street Fighter“-Helden in ein pixeliges Retro-„Mega Man“-Hüpfspiel. „Street Fighter X Mega Man“ gibt es kostenlos zu laden auf www.capcom-unity.com/mega_man

BITTE EINMAL HARD RESET

Michael Schock wünscht sich's unkompliziert.



Foto: Vivien Gross

Eine halbe Stunde heiligen Feierabend habe ich noch. Was jetzt? Noch kurz eine Runde zocken, dachte ich mir, ein bisschen ins neue „DmC: Devil May Cry“ reinschauen. Dachte ich mir. Wie das eben ist, wenn man der Generation GameBoy, NES und SNES angehört, die überschwänglich

ein Stück Plastik in eine graue Brotdose krachen ließ und mit einem Kippschalter das Ganze zum Laufen brachte. Konsolen anno 1993, selige Zeiten, nach heutigen Standards heillos naiv. Heute muss ich dank meiner PS3 erst einmal gigabytegroße Updates auf die viel zu kleine Festplatte schaufeln, dann noch mindestens doppelt so lang Spieldaten installieren, ehe es losgeht. Dabei habe ich mir extra eine Konsole anstatt eines PCs zum Zocken angeschafft, um die Warterei zu umgehen. Klassischer Fall von Ungeduldsfrustration, möchte man meinen. Doch dann kommt es mit Download-Extras richtig dicke. Anstatt Boni wie damals freizuspielen, soll ich sie mir im Onlineshop kaufen! - zu proportional lächerlich hohen Preisen, oft direkt ab dem Tag der Spielveröffentlichung. Gaming war mal einfach, schnell und unkompliziert. Das soll es auch wieder werden, will uns die angekündigte vierte Generation der PlayStation weismachen. Dabei sind die Aushängeschilder: noch mehr Social-Media-Verknüpfung (denn davon gibt es ja so wenig), Touchpad auf dem Controller und Synchronisation mit der gefloppten Handheld-Version Vita. Wer sich das gewünscht hat, bitte die Hand heben. Irgendwer, nein? Dachte ich mir. Ich wünsche mir eine Rückkehr zu fairer, schneller Unterhaltung ohne Abzockbeigeschmack. Denn als die „DmC“-Updates installiert waren, lag ich schon eine halbe Stunde mit einem Buch in den Federn.