

## 32 UND NICHT MEHR 12

Michael Schock spielt wieder unterwegs.



Foto: Vivien Gross

Ich hatte seit der Schulzeit keinen Handheld mehr. Der Game Boy war meine erste und letzte mobile Konsole. Ich hatte für ihn sogar eine riesige Lupe mit eingebautem Licht, das mit einer Menge Batterien das Spielen unter der Bettdecke ermöglichte. Als Nintendokind kam mir natürlich nie in den Sinn, zu Segas Game Gear zu wechseln, der sogar ein farbiges Display und dadurch eingebautes Licht hatte. Nein, man war seiner Marke treu bis ins Verderben. Und doch war es danach mit unterwegs spielen aus, mir eine später auf den Markt geworfene Colorvariante des grauen Backsteins

zu besorgen, kam nicht infrage. Und jetzt, rund zwanzig Jahre in der Zukunft, wurde mir ein gebrauchter Nintendo 3DS geschenkt - und ich bin noch am Austarieren, ob mich das freut oder nicht. Ja, ich pendele derzeit fast täglich mehr als zwei Stunden mit Öffis. Aber das ist Zeit, in der ich endlich wieder mehr lesen wollte, Bücher, nicht pixelige Bildschirmschrift. Plötzlich haben die Spiele grafischen Räumlichkeitseffekt, das Ding Sozialfunktionen, Bewegungssensor, Kamera und was nicht alles. Aber sonst ist alles beim Alten. Mario, Kirby und Donkey Kong hüpfen immer noch durch Plattformlevels. Immer noch reibe ich mir wie schlaftrunken die Augen, wenn ich vom Display aufschau. Wenn mich dann verwunderte Blicke treffen, frage ich mich wieder, ob ich wohl gerade unbewusst Geräusche gemacht oder blöde Fratzen gezogen habe, weil der Boss so schwer war und mich verzweifeln ließ. Es macht also nichts, dass ich spät wieder ins mobile Gaming eingestiegen bin, denn es ist alles irgendwie doch stehengeblieben. Ich bin das aber definitiv nicht. Daher frage ich mich, wie lange mich diese rückwärtige Zeitschleife gefangen nehmen wird. Denn ich bin jetzt 32 und nicht mehr 12.

### WACHSTUMSSCHUB

Danke für die vielen Studien zur Smartphonesucht, wir haben schon verstanden. Verordnete Medizin könnte die App „Forest“ sein, die mit virtuellem Wachstum belohnt, wenn man das Teil brav liegen lässt.



### HERZSCHRITTMACHER

Danke für die vielen Studien, dass Smartphones physische Beziehungen beeinflussen, wir haben schon verstanden. Die „Hug“-App lässt per Vibration Umarmungen aus der Ferne spüren - eine herzhaftere Spielerei.

## RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2



Foto: Capcom

Krise, Krise, Mittelmaß, mehr Krise: Das einstige Mutterschiff der Zombiespiele kann seinen Fans und Kritikern seit Jahren keine wirklich positiven Zeilen mehr entlocken. Während Teil vier (2005) noch mit dem gelungenen Wechsel ins Actionfach überzeigte und Teil fünf (2009) das zumindest solide ausbaute, langweilte Episode sechs, und die diversen Nebenspiele konnte man getrost unter den Teppich kehren. Immerhin kann „Revelations 2“ hier endlich als positive Ausnahme vermeldet werden. Das dem aktuellen Trend entsprechend in einzelnen Downloadfolgen und auch mit Extras auf Disc erschienene Resi ist überraschend klassisch gestrickt, führt mit Retrocharakteren wie Claire Redfield und Barry Burton durch eine eigenständige Story, die serientypisch mit Plotwists aufwartet, die natürlich oft völlig drüber sind. Das teamorientierte Spielsystem aus Zweierkonstellationen hält aber bei Laune und täuscht über die miese Grafik hinweg. Doch vor allem: Es kommt tatsächlich in „Revelations 2“ wieder etwas von der Gruselstimmung auf, die der Serie seit Jahren fehlte. Geht doch!

Erschienen für PlayStation 4, 3 und Vita, Xbox One und 360 sowie Windows.