

Digitales | Games: Resident Evil 2

Mit ›Resident Evil 2‹ zeigt uns Capcom, dass noch Leben in der Serie steckt und serviert uns ein Remake, das sich wie ein neues Spiel anfühlt. Dank moderner Grafik und kinoreifer Soundkulisse kommt die Gruselatmosphäre besser rüber als je zuvor. Aber werden die 21 Jahre alte Story und Rätsel heutigen Ansprüchen gerecht? Findet es in unserem Review heraus! Von **PHILIPP LINKE**.



Das erste ›Resident Evil‹-Spiel wurde seiner Zeit als Durchbruch in der Videospiele-Geschichte und Gründer des Survival-Horror-Genres gefeiert, die Story allerdings wurde bereits damals als »lachhaft« angesehen. Zusammen mit den gleichnamigen Kinofilm-Adaptionen würde man ›Resident Evil‹ salopp gesprochen der Kategorie »Trash« zuordnen. Das trifft auch auf die Story des zweiten Teils zu, die im Remake größtenteils übernommen wurde. So halten sich die beiden Hauptcharaktere Leon und Claire mit zynischen Bemerkungen nicht zurück und kommentieren etwa einen Zombie, der nach einer Reihe von Schüssen wieder aufsteht mit einem genervten »Ernsthaft?«

Im Kontrast zu der aufwendigen Inszenierung des Remakes fallen Storylücken stärker auf als im Original. Zum Beispiel ist Claires Motivation in die von Zombies befallene Stadt einzureisen, ihren Bruder Chris zu finden. Nach kurzer Zeit findet sie jedoch heraus, dass dieser schon längst in den Urlaub gefahren ist. Warum hat sie ihren Bruder also nicht angerufen? Wusste sie überhaupt von dem Ausbruch der Zombie-Apokalypse? Solche Fragen bleiben im Laufe der Geschichte ungeklärt und hinterlassen einen unvollständigen Eindruck.



Über den gesamten Verlauf des Spiels baut sich ein Spannungsbogen auf, da man nach und nach weitere Überlebende antrifft und über den Ursprung der Katastrophe erfährt. Dabei gibt es ein paar kleine Story-Wendungen, die sich von geübten Kinogängern leicht voraussagen lassen und Fans der Serie sowieso bereits bekannt sind. Dennoch ist es unterhaltsam, die verschiedenen Charaktere kennenzulernen, welche sehr lebhaft dargestellt sind und von professionellen Synchronsprechern vertont wurden.

Bis die Fetzen fliegen

Im Kern dreht sich ›Resident Evil‹ natürlich um den Kampf gegen die Zombies. Diese strotzen nicht gerade vor Intelligenz, sind dafür aber umso schwieriger kleinzukriegen - im wahrsten Sinne des Wortes, denn durch gezielten Beschuss lassen sich die unterschiedlichsten Körperteile beschädigen oder abtrennen. Die Effekte der Schusswunden sind dabei besonders realistisch bis deutlich überspitzt dargestellt und sicherlich nicht für sensible Gemüter geeignet.

Durch die moderne Steuerung habt ihr eine viel bessere Kontrolle über euren Charakter als in der Originalvorlage und damit auch einen gravierenden Vorteil gegenüber den Zombies. Zur gleichen Zeit sind diese jedoch auch persistenter geworden. Von einem einzigen Kopfschuss lässt sich ein normaler Zombie noch lange nicht aufhalten und selbst wenn er am Boden liegt und bereits ein Bein verloren hat ist das noch kein Grund aufzugeben.

Dabei ist Munition sehr knapp gehalten und muss rationiert werden. Zum Sparen von Munition lassen sich zum Beispiel Bretter an Fenstern anbringen, um Zombies auszusperren oder man versucht sich mit dem Messer durchzukämpfen. Einige Gegner benötigen jedoch eine gewisse Taktik, bspw. reagieren manche besonders empfindlich auf Flammen oder müssen an bestimmten Stellen getroffen werden. Ein bestimmter

Gegner ist sogar völlig immun gegen Schusswaffen, sodass Fliehen die einzige Option ist.

Die statischen Kamerawinkel des Originals wurden durch eine frei bewegliche Kamera ersetzt, sodass das Schießen leicht von der Hand geht. Dahingegen ist die eigentliche Bewegung der Charaktere relativ eingeschränkt. So können Claire und Leon sich auch bei gezogener Waffe in alle Richtungen bewegen, aber nur mit zaghaften Schritten und selbst mit freien Händen ist das Laufen eher ein gemütliches Joggen. Das sorgte bei mir vor allem bei Endgegner-Kämpfen gelegentlich für Frustration, trägt aber auch maßgeblich zur Horror-Atmosphäre bei.

Abseits der actionreichen Schießereien lauft ihr vor allem durch Labyrinth-artige Gebäude und enge Gassen, wobei jede Menge Puzzles darauf warten, gelöst zu werden. In der Regel muss irgendein Schlüssel gefunden werden oder ein Code, um ein Zahlenschloss zu knacken. Häufig findet ihr Notizen, welche euch Hinweise zu den Puzzles geben.

Eine große Hilfe beim Lösen der Rätsel ist die smarte Landkarte, welche komplett durchsuchte Räume farblos erscheinen lässt und Positionen von wichtigen Gegenständen oder verschlossenen Türen inklusive Typ des Schlosses anzeigt (zum Beispiel Vorhängeschloss, Zahlenschloss, Kette, Hebel, etc.). Insgesamt wirkt der Spielablauf durch die Puzzles weniger linear, da ihr immer wieder an alte Orte zurückkehrt, um eine neue Tür oder einen verschlossenen Schrank zu öffnen.

Moderne Technik, aber wenig Umfang

Grafisch sieht ›Resident Evil 2‹ noch eine Ecke besser aus als der letzte Ableger, ›Resident Evil 7‹. Das liegt vor allem an besseren Partikeleffekten wie umherfliegenden Staubkörnern oder den detailreicheren Splatter-Effekten, aber auch an relativ neuen Techniken wie »Screen-Space-Reflections«, welche deutlich realistischere Reflexionen ermöglicht. Dieselbe Technik birgt aber auch Limitationen, da hierbei nur Gegenstände reflektiert werden, die bereits im Bild sind. Bei bestimmten Winkeln entstehen dadurch Lücken in der Reflexion, sodass das Bild unnatürlich wirkt. Eine andere Technik nennt sich »Sub-surface scattering« und lässt Haut realistischer erscheinen, indem bei heller Beleuchtung das Licht auch durch die Haut scheinen kann.



Um am PC einen Überblick über die einzelnen Grafikoptionen zu schaffen, wird eine Beispielszene eingeblendet, welche den Einfluss der jeweiligen Option direkt visualisiert. Zusätzlich zeigt eine Liste den voraussichtlichen Einfluss auf die Belastung von Prozessor, Grafikkarte und Videospeicher. Mit diesen Hilfen fällt das perfekte Abstimmen der Optionen für das eigene System deutlich leichter, zumal sich jede Option im Spiel direkt ändern lässt, ohne dieses neu starten zu müssen. Dafür gebührt dem Entwicklerteam ein großes Kompliment.

Exzellent gelungen ist auch das Sounddesign, welches vor allem mit Kopfhörern gut ankommt. Bei der Produktion kam die sogenannte »binaurale« Tonaufnahme zum Einsatz, wobei ein Modell des menschlichen Kopfes verwendet wird, das Mikrofone statt Ohren besitzt. Alle Geräusche werden dadurch möglichst natürlich aufgenommen und vermitteln beim Abspielen über Kopfhörer einen räumlichen Eindruck. Ihr werdet also ohne hinzuschauen mitbekommen, ob ein Zombie einen Raum weiter umherirrt oder direkt hinter euch steht.



Vom Umfang her ist ›Resident Evil 2‹ etwas ernüchternd. Die Kampagne mit Leon oder Claire hat mich jeweils etwa 7,5 Stunden gekostet, allerdings sind die Unterschiede zwischen den beiden Hauptcharakteren marginal. Abhängig vom gewählten Charakter trifft ihr auf unterschiedliche Personen oder Monster, aber die Umgebungen bleiben weitgehend dieselben. Somit empfinde ich das Spiel mit dem alternativen Charakter eher als Wiederholung, anstatt als einzigartigen Inhalt. Trotzdem macht der zweite Lauf Spaß, da sich neue Waffen verwenden lassen und Geheimnisse entdeckt werden, die man beim ersten Versuch übersehen hatte. Hat man das Spiel mit beiden Charakteren durchgespielt, wird euch Zugang zum »New game plus«-Modus gewährt, welcher ein alternatives Ende bietet. Dazu gibt es noch einen Hardcore-Modus, der nicht nur härtere Gegner enthält, sondern auch die Häufigkeit des Speicherns limitiert, genau wie im Original.



Wem das nicht reicht, der kann sich auf drei kostenlose Episoden freuen, welche die Geschichte von Überlebenden erzählen, die man im Laufe des Hauptspiels antrifft. Diese Bonus-Inhalte werden am 15. Februar veröffentlicht, allerdings ist der Umfang dieser Bonus-Episoden bisher nicht bekannt.

Fazit

Selten war die Schießerei auf Horden stumpfsinniger Zombies so unterhaltsam. Nicht nur die Atmosphäre ist dank aktueller Grafik und ausgefeilter Tontechnik mitreißend, sondern auch das Gameplay mit moderner Steuerung und Labyrinthen voller Puzzles überzeugen nach wie vor.

Selbst wenn die Story manchmal etwas unschlüssig und albern wirkt und die Kampagne relativ kurz ausfällt, ist ›Resident Evil 2‹ für Action- und Gruselfans gleichermaßen empfehlenswert, insbesondere da der Wiederspielwert durch alternative Story und mehrere Enden sehr hoch ausfällt.

| [PHILIPP LINKE](#)

Hat gefallen

- Kinoreife Inszenierung
- Gruselige Atmosphäre
- Puzzles und Geheimnisse
- Hoher Wiederspielwert

Hat nicht gefallen

- Kampagne zu kurz
- Unausgereifte Story

85%

Titelangaben

[Resident Evil 2](#)

Capcom

erhältlich für Playstation 4, XboxOne und PC.