

Resident Evil 2

SO MÜSSEN REMAKES SEIN

Capcom belebt nach 21 Jahren Resident Evil 2 wieder und landet damit einen Volltreffer im Horrorgenre. Wir erklären furchtlos, warum das Remake von Resi 2 eine der besten Neuauflagen ist, die wir je gespielt haben.

Von Dennis Michel und Michael Herold



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **25.1.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Geschichte von Resident Evil auf dem PC war bislang keine allzu schöne. Schon das erste PC-Resi erschien 1997 über ein Jahr später als die ursprüngliche PlayStation-Version, und auch die späteren Serienteile kamen meist erst mit einigen Monaten, wenn nicht gar zwei Jahren Verspätung (Grüße an Resi 4) für den Computer heraus.

Neuerdings kümmert sich Capcom allerdings sehr viel besser um seine PC-Kunden. Resident Evil 7 erschien 2017 zum Beispiel

nicht nur gleichzeitig für alle Plattformen, sondern war im Gegensatz zu einigen seiner Vorgänger auch ein erstklassiger PC-Port, der den Konsolenvarianten in keinem Bereich nachstand.

Und beim Remake von Resident Evil 2 ist das ganz genauso! Auf dem PC ist das neue Resi 2 nämlich ebenso hervorragend geworden wie auf der PS4 und Xbox One und stellt dabei noch viel mehr dar als nur eine technisch generalüberholte Version der 21 Jahre

alten Vorlage: Das neue Resident Evil 2 ist nicht nur eine Neuauflage, sondern gleich mal eine gelungene Neuinterpretation des Horrorklassikers von 1998.

Leon oder Claire: die Qual der Wahl

Um die Geschichte von Resident Evil 2 zu erleben, haben wir zu Beginn die Wahl zwischen den Kampagnen der beiden Helden Leon S. Kennedy und Claire Redfield. Zwar ähneln sich die Geschichten der beiden Fi-



Einfach nur eklig! Ein empfindlicher Magen ist bei den vielen Gore-Effekten nicht hilfreich.



Dennis Michel
@Recablog



Lange Zeit mussten wir auf ein würdiges Remake von Resident Evil 2 warten, und um es direkt auf den Punkt zu bringen, jeder einzelne Tag hat sich mehr als gelohnt. Capcom liefert das sowohl optisch als auch spielerisch für mich beste Remake aller Zeiten, das sich sowohl an eingefleischte Fans der Reihe als auch an Neulinge im Survival-Genre richtet. Das blutige Splatter-Feuerwerk in Kombination mit tollen Licht- und Schatteneffekten und einem Sounddesign, das den Horror wunderbar unterstützt, schafft eine besondere Atmosphäre, wie wir Spieler sie nur selten erleben.

Die Mischung aus Erkunden, Rätseln und Kämpfen motiviert ungemein und lässt mich direkt nach dem Abspannen erneut auf den Punkt »Kampagne starten« klicken. Einmal durchgespielt hat man nämlich längst nicht alles gesehen. Einzig die Bosskämpfe hätten einen Schuss mehr Kreativität vertragen, was den Gesamteindruck allerdings nur minimal schmälert. Der Survival-Horror stimmt von vorne bis hinten und das ist das Wichtigste. Nach diesem nahezu perfekten Remake kann eine Neuinterpretation von Teil 3 der Hauptreihe gerne schon morgen kommen.

guren in großen Teilen, an manchen Stellen stoßen wir jedoch auf Ereignisse und Abschnitte, die nur einem der beiden vorbehalten sind. Dadurch gibt es auch nach dem ersten Durchspielen genug Anreiz und Motivation für einen zweiten Durchgang.

Als Bonus für das Beenden des Spiels schalten wir zudem wie bereits im Original eine B-Story mit neuen Wendungen innerhalb der Geschichte für den jeweiligen Charakter frei. Wer wirklich alles erleben will, der muss die knapp zehn Stunden lange Kampagne mindestens viermal beenden. Mindestens? Ja, denn auf besonders fleißige Resi-Fans wartet dann auch noch der berühmte Tofu-Modus, den es schon im Original von 1998 gab, und Spezialagent Hunk ist ebenfalls mit von der Partie.

In Raccoon City ist die Hölle los

Die Geschichte von Resident Evil 2 spielt wenige Monate nach den Ereignissen aus dem ersten Serienteil, in dem unter anderem die S.T.A.R.S.-Mitglieder (Special Tactics and Rescue Service) Jill Valentine und Chris Redfield involviert waren. Polizist Leon S. Kennedy macht sich auf den Weg nach Raccoon City, um in der dortigen Polizeistation seine neue Stelle anzutreten. Nach einem kurzen Zwischenstopp an einer von Zombies überannten Tankstelle trifft Leon auf Claire Redfield. Claire hat es auf der Suche nach ihrem Bruder ebenfalls in die Stadt verschlagen. Schnell wird beiden klar: Das Grauen in



Leon S. Kennedy und Claire Redfield - die beiden Hauptcharaktere des Spiels.

Form von wandelnden Untoten hat bereits die ganze Stadt überrannt.

Wie es das Schicksal will, trennen sich die Wege der beiden Helden allerdings schnell wieder, und je nachdem welche Kampagne wir nun gewählt haben, fliehen wir entweder mit Leon oder mit Claire in die nahe gelegene Polizeistation von Raccoon City. Eigentlich sollte dieser Ort als sicherer Hafen für all jene dienen, die es lebend bis hierhin geschafft haben. Allerdings stellt sich schnell heraus, dass die Geschehnisse dort mit dem Wort »leben« eher wenig zu tun haben. Stattdessen schlurften bereits nach wenigen Sekunden ein paar der widerlichsten Zombies auf uns zu, die wir je in einem Videospiel gesehen haben.

Bah, ist das ekelhaft – herrlich!

Vorbei sind die Zeiten, in denen in Videospielen grünes Blut (aus Jugendschutzgründen!) aus den Wunden der Gegner floss und altbackene Grafik jegliches Gefühl von Horror zur Situationskomik machte. Klar, vor zwei Jahrzehnten fanden wir sowas gruselig.

Wer jedoch heute einen Blick auf das Gegnerdesign von damaligen Spielen wie Alone in the Dark, Silent Hill oder eben Resident Evil wirft, der wird wohl kaum vor Ekel in Schockstarre verfallen.

Mit der Optik von damals erschreckt man heutzutage jedenfalls kaum noch jemanden. Eine Modernisierung musste her. Was beim Remake von Resident Evil 1 nicht wirklich funktioniert hat, ist Capcom jetzt bei Resident Evil 2 umso besser gelungen.

So torkeln die Untoten im Remake top animiert durch die dunklen Gänge des Spiels und erschrecken uns immer wieder mit ihren detaillierten Gesichtern und Körpern, die in allen möglichen Verwesungsgraden vom T-Virus zerrissen wurden. Vor allem wenn die Zombies mit uns in den Nahkampf gehen, wird die Mühe deutlich, die sich Capcom bei dynamischen Situationen in Resi 2 gegeben hat. Mal hängt uns einfach nur ein hungriger Wiedergänger am Hals, weil er unser leckeres Fleisch kosten will, mal springen uns urplötzlich halb verrottete Hunde an, und mal ringen uns gleich

Was ist der Tofu-Modus?

In diesem zusätzlichen Spielmodus spielen wir tatsächlich ein Stück Tofu, das lediglich mit einem Messer bewaffnet ist und eine Polizeimütze auf dem Kopf trägt. Mit dieser eher spärlichen Ausstattung geht es unter Zeitdruck durch spezielle Levels, das komplette Hauptspiel können wir so also nicht durchspielen. Ursprünglich diente das Tofu-Modell nur zur Kollisionsabfrage, erhielt dann aber im Original einen eigenen Modus.





Zu nahe darf man den hungrigen Gesellen nicht kommen. Für den Fall der Fälle sollten wir stets ein Messer oder eine Granate parat haben.

mehreren Zombies auf einmal zu Boden. Das Gegnerdesign sowie die Untoten-Animationen sind hervorragend gelungen.

Besonders effektiv nutzen die Entwickler die neuen technischen Möglichkeiten auch bei einem weiteren, für die Serie äußerst wichtigen Aspekt: den Gore-Effekten! Da klappt einem Zombie langsam der marode Kiefer aus der Verankerung, dem toten Polizisten quellen die feuchten Gedärme aus dem Bauch, und der langsam auf uns zu kriechenden Untoten fehlen etliche Gliedmaßen. Dafür blicken wir auf spitze, blutige Knochen, die aus den Stümpfen ragen. Und wem jetzt schon schlecht wird, für den haben wir eine gute Nachricht: Mit diesen Szenen fängt der Horror-Splatter erst an! An solche Szenen gewöhnt man sich in Resident Evil 2 aber früher oder später, und die immer krassereren Szenen haben auch ihren Zweck. Denn um das Grauen aufrechtzuer-

halten, bedarf es eben einer ganz außergewöhnlichen Atmosphäre.

Das Atmosphäre-Monster

Nur der Schein unserer Taschenlampe erhellt notdürftig einen ansonsten komplett finsternen Gang. Auf dem Boden bemerken wir Leichensäcke und Blutspuren, die unheimlich hinter einer Ecke verschwinden. Wenige Meter weiter treffen wir auf einen Zombie, der mit seinen Stummelarmen gegen die Fensterscheibe drischt und zu uns rein will. Ein Blitz erhellt den Korridor, es donnert krachend. Der Untote versucht, nach uns zu greifen. Je näher wir ihm kommen, desto lauter werden die klagenden Schreie. Aus dem Zimmer neben uns vernehmen wir leise schlurfende Schritte und wimmernde Klagelaute. Dank hervorragender Licht- und Schatteneffekte und einem Sounddesign, das seinesgleichen sucht – es knarzt, heult

und stöhnt buchstäblich aus allen Ecken –, wird der Survival-Horror noch verstärkt. Seit dem ersten Dead Space hat uns kein Spiel mehr so den Angstschweiß in Strömen von der Stirn fließen lassen.

Resident Evil 2 ist ein absolutes Atmosphäre-Monster, in jeder Sekunde spüren wir Beklemmung, Angst vor dem Ungewissen. Zudem macht sich Panik breit, wenn uns Gegner durch das ganze Haus hindurch verfolgen oder ein Zombie die Witterung aufgenommen hat und schwungvoll durch die Tür bricht. Wer meint, sich in einem bereits komplett bereinigten Raum ausruhen zu können, liegt falsch. Denn im Remake ist man im Gegensatz zum Original selbst hier nicht mehr wirklich sicher.

Erkunden und Rätseln in Perfektion

Rein spielerisch erfindet das Remake von Resident Evil 2 das Rad nicht neu, zeigt sich

Original versus Remake

Natürlich ist es nicht gerade fair, ein Spiel von 2019 mit einem von 1998 zu vergleichen. Weil Resi 2 in seiner Neuauflage aber so gut aussieht und das Original seinerzeit ebenfalls eine ordentliche Grafik bot (zumindest für die Standards von '98), wollen wir die Optik der beiden einmal gegenüberstellen:



beim Erkunden und Rätseln jedoch in Bestform und führt eingestaubte Elemente (etwa die ständigen Türanimationen aus dem Original) in moderne Zeiten. So dürfen wir gleich zu Beginn unseres Abenteuers das berühmte Rätsel um die Göttinnen-Statue lösen, für das wir drei Medaillons benötigen. Die sind aber dummerweise in der ganzen Polizeistation verteilt. Und das irritiert uns ein wenig, denn so spannend die Rätsel auch sein mögen, die meisten Knobeleyen und Suchaufgaben im Spiel wirken furchtbar konstruiert. Kaputt macht uns das den Spaß aber lange nicht, schließlich gehört das Finden von irgendwelchen versteckten Items und das Öffnen von komplizierten Geheimschlössern ja auch ein wenig zur Resi-Serie dazu. Sollten wir also die drei Medaillons finden, verspricht uns eine Zeichnung auf einer gefundenen Notiz, dass sich ein Fluchtweg aus der Polizeistation und damit in die Freiheit öffnen würde. So bewegen wir uns Schritt für Schritt durch die gruselige Gänge, kombinieren Items, lösen optionale Rätsel und öffnen mit gefundenen Schlüsseln weitere Räume. Durch die Suche nach Gegenständen, die wir benötigen, stoßen wir immer tiefer in die hintersten Ecken des Gebäudes vor. Spätere Spielgebiete funktionieren nach dem gleichen Prinzip, dank abwechslungsreichem Leveldesign kommt aber nie Langeweile auf.

Die Mischung aus rätseln, erkunden und kämpfen motiviert ungemein und liefert uns immer wieder kleine Erfolgserlebnisse. Sogar ein Blick auf die Karte kann für Glückshormone sorgen. Nämlich immer dann, wenn sich darauf ein Zimmer blau färbt, weil wir alle Aufgaben darin erledigt haben. Gesichtete Gegenstände, Interaktionspunkte und Türen werden übrigens hervorgehoben, was die spätere Suche erleichtert.

Echte Menschen statt Actionhelden

Erleichtert wird im Remake auch das Zielen. Capcom hat sich wie bereits in den Teilen 4 bis 6 der Hauptreihe für eine Verfolgerperspektive entschieden, was für deutlich mehr Dynamik sorgt (Resi 7 nutzte übrigens ausnahmsweise die Ego-Perspektive). Vorbei



Das Inventar lässt sich wie bereits in Resident Evil 7 schnell und reibungslos bedienen.



Ohne unsere Taschenlampe hätten wir diesen freundlichen Beamten nicht rechtzeitig gesehen.

sind die alten Zeiten, in denen die Kamera fest positioniert nur einen kleinen Bildausschnitt zeigte und Schusswechsel dadurch unnötig knifflig wurden.

Das Remake wandelt die einstige Schwäche zu einer großen, unglaublich spaßigen und befriedigenden Stärke um. Beim Schießen mit der Pistole und der Pumpgun zielen wir bewusst auf einzelne Körperteile und feuern nicht entgegen jedem Realismus ein ganzes Magazin in unsere Gegner. Benutzen

wir unsere Pistole, hat das dank hervorragendem Treffer-Feedback eine spürbare Wirkung auf den Charakter und natürlich auch auf die getroffenen Gegner. Wir steuern eine glaubhafte Person, die eine Waffe nutzt, um sich zu schützen, und keinen Actionhelden, der alles vor sich über den Haufen mäht. Wir müssen jeden einzelnen Gegner ernst nehmen. Schon eine einzelne Unachtsamkeit kann uns ein kostbares Heilkraut kosten, und jeder Fehlschuss nagt an unserem dauerknappen Munitionsvorrat.

Eine Frage der Balance

Resident Evil steht mit wenigen Ausnahmen – Teil 5 und 6, ihr seid gemeint – seit jeher für Survival-Horror vom Feinsten. Jede verschwendete Pistolenkugel schmerzt, und von grausamen Fehlschüssen aus der Pumpgun fangen wir erst gar nicht an. Zwar werden erfahrene Spieler auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nur selten in Munitionsarmut geraten, denn Nachschub ist fair in der Spielwelt verteilt und außerdem können wir an vielen Orten speichern (überall, wo wir eine der auffälligen Schreibmaschinen finden), und Auto-Saves helfen ebenfalls.

Das Entscheidende ist aber, dass die Ressourcen-Balance stimmt. Weder sind wir vom übertriebenen Mangel genervt, noch



Anstatt in aller Ruhe seine neue Stelle anzutreten, beginnt für Leon in Raccoon City das Grauen.

fragen wir uns, was wir mit dem ganzen Kram anstellen sollen, den uns das Spiel vor die Füße wirft. Und selbst wenn die Gegenstände aus unserem Inventar (das nun genauso aufgeräumt und übersichtlich aussieht wie das aus Resident Evil 7) mal zur Neige gehen, hilft oft die kluge Flucht an den Gegnern vorbei. Das spart Ressourcen und natürlich auch Nerven.

Erschreckend gute PC-Technik

Aus technischer Sicht haben wir ebenfalls so gut wie nichts an der PC-Version von Resident Evil 2 zu mäkeln. Sie läuft ruckelfrei mit stabilen 60 fps und sieht vor allem in 4K-Auflösung hervorragend aus. Lediglich in Sachen Kantenglättung (gerade bei SMAA) und bei der Oberflächenspiegelung (Screen Space Reflections) haben wir einige kleine Schwächen der Grafik ausmachen können. Insgesamt ist das aber zu verkraften, weil der Rest fantastisch aussieht. Bugs sind uns beim Testen ebenfalls keine aufgefallen.

Die Grafikeinstellungen fallen mit vielen Presets und Optionen erfreulich umfangreich aus. Neben Standardoptionen wie V-Sync und Texturqualität können wir auch kleinste Details anpassen, wie zum Beispiel Partikel-Beleuchtungsoptionen oder »Contact Shadows«. Das Grafikmenü zeigt uns sogar mit Vergleichsbildern und einer simplen Tabelle an, wie die einzelnen Einstellungen die Menge an belegtem Videospeicher (VRAM) vergrößern oder verkleinern. Allerdings fiel diese Anzeige bei unseren Tests nicht immer hundertprozentig genau aus



Oft ist die Flucht an den Zombies vorbei der weitaus effektivere Weg, als gegen sie zu kämpfen.



Die Zombies kommen nicht immer angeschlurft, zuweilen hängen sie auch einfach nur ab.

und prophezeite gerne mal deutlich mehr benötigten Speicherplatz, als wir dann tatsächlich brauchten.

Die Steuerung von Resi 2 funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Controller zufriedenstellend. Unsere Helden könnten allerdings gerade in Kampfsituationen gerne ein wenig präziser auf unsere Richtungswechsel reagieren. Unendlich viel besser als die komplizierte Steuerung aus dem Original macht es das Remake aber allemal, denn vor 21 Jahren war das Zielen durch die festen Kameraperspektiven im Vergleich zu heute furchtbar schwer.

Zu schlechter Letzt müssen wir jedoch noch ein kleines Haar aus der sonst so köstlichen Survival-Suppe fischen. Die seltenen Kämpfe mit den toll inszenierten Bossgegnern sind spielerisch nämlich eher seicht und passen nicht ganz in das sonst so tolle Horrorkonzept. Mal schießen wir im Rückwärtsgang so lange auf ein fieses Monster, bis es über die Reling fällt, mal müssen wir markante Stellen der Reihe nach treffen oder einfach so lange standhaft bleiben und Blei in den Körper des Feindes ballern, bis eine Cutscene ausgelöst wird. Das ist jetzt kein kompletter Totalausfall, hätte allerdings mit ein wenig mehr Kreativität an der richtigen Stelle zu Momenten führen können, die uns noch lange im Gedächtnis bleiben. Dafür bietet Resident Evil 2 aber genügend andere erinnerungswürdige Situationen, weswegen die Bosskämpfe letztendlich nur ein kleiner Schönheitsfehler in einem unglaublich guten und stimmigen Horrorspektakel sind. ★

RESIDENT EVIL 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5 4460 / AMD FX-6300
GeForce GTX 760 / Radeon R7 260x
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 3770 / AMD FX-9590
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑ scharfe Texturen und beeindruckende Cutscenes ☑ drastische Gore-Effekte ☑ technisch so gut wie einwandfrei ☑ tolle Licht- und Schatteneffekte ☑ perfekte Surround-Abmischung

SPIELDESIGN



☑ guter Mix aus erkunden, rätseln und kämpfen ☑ flüssiges Inventar-Management ☑ Kämpfe fühlen sich »echt« an ☑ Spielfluss ohne Ladezeiten ☑ Bosskämpfe nach Schema F

BALANCE



☑ drei Schwierigkeitsgrade ☑ Tutorial sehr gut eingebunden ☑ speichern an Schreibmaschinen plus Auto-Saves ☑ Munitionsknappheit auffällig, aber nicht nervig ☑ keine unfairen Stellen

ATMOSPHÄRE / STORY



☑ ständiges Gefühl der Beklemmung ☑ authentische Charaktere ☑ Verfolgersequenzen mit Adrenalinschub ☑ teils unberechenbare und bedrohliche Gegner ☑ Kampagnen durchgehend spannend

UMFANG



☑ zehn Stunden Spielzeit pro Kampagne ☑ B-Story für jeden Charakter ☑ optionale Rätsel ☑ geheime zusätzliche Spielmodi (Tofu, Hunk) ☑ versteckte Figuren und Videotapes

FAZIT

Die Neuauflage von Resident Evil 2 holt den Horrorklassiker von 1998 mit schicker Grafik und Top-Technik erfolgreich in die Moderne.



Michael Herold
@michiherold



Da denkt man: »Pah, Resident Evil 2! Wie gruselig kann das denn heutzutage noch sein? Ich bin von Dead Space und x Horrorfilmen und dem jährlichen FIFA-Terror in zwischen so gestählt, dass mir die Schlurfzombies bestenfalls ein müdes Grinsen entlocken! Wäre doch gelacht!« Und dann spielt man das Remake und wird schnell eines Besseren belehrt. Capcom hat sich nicht nur Mühe gegeben, Capcom hat hier erstklassige Arbeit abgeliefert. Aber ich habe trotzdem jedes Mal meine Angstschweiß-nassen Fäuste geballt und mich durch den nächsten Kampf oder das nächste Rätsel gebissen. Denn ich spüre beim Spielen nicht nur Angst, sondern staune auch über die hervorragende Grafik, wundere mich über die irrsinnigen, aber geschickt designten Rätsel, und vor allem freue ich mich, dass Resident Evil nach den Teilen 5 und 6 offensichtlich die Kurve gekriegt hat. Auf das moderne Resi 7 kehrt die Reihe mit dem Remake von Teil 2 nun zu seinen oldschooligen Survival-Wurzeln zurück. Da bin ich umso gespannter, was Capcom aus Resident Evil 8 machen wird.