

Resident Evil: Village

VON WEGEN DORFROMANTIK!

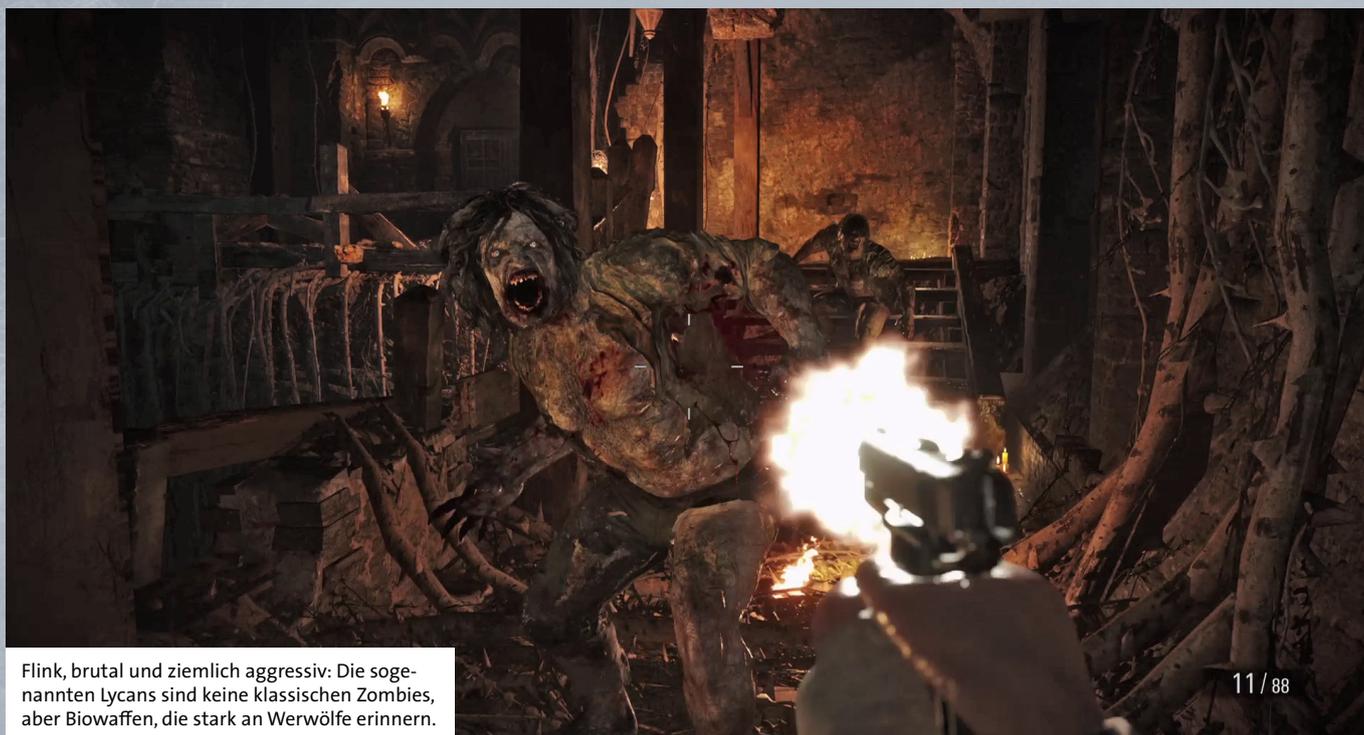
Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **7.5.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **keine Jugendfreigabe** Spieldauer: **10 bis 12 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



Resident Evil hat sich mit Teil 7 neu erfunden. Jetzt soll Village absolut jeden Serienfan glücklich stimmen. Das Kunststück gelingt sogar – allerdings mit Abstrichen. Von Valentin Aschenbrenner

Junge, Junge. Was hat Resident Evil 8 in den letzten Monaten nur für einen Aufbruch im Internet verursacht! Angefangen bei den Trailern, die uns Serienveteran und Fanliebling Chris Redfield als Böse-

wicht verkauften. Und dann wäre da natürlich noch die Vampir-Lady Dimitrescu, die nicht nur Fanherzen zum Schmelzen brachte. Dass der achte Hauptteil der Resident-Evil-Reihe aber auch abseits



Flink, brutal und ziemlich aggressiv: Die sogenannten Lycans sind keine klassischen Zombies, aber Biowaffen, die stark an Werwölfe erinnern.

11 / 88

WIE UMFANGREICH IST DIE KAMPAGNE?

Für unseren ersten Durchlauf von Resident Evil: Village haben wir als sehr erfahrene Resident-Evil-Spieler etwa zehn Stunden gebraucht. Dabei spielten wir auf dem mittleren der zu Beginn drei verfügbaren Schwierigkeitsgrade. Neulinge könnten also durchaus etwas länger brauchen – und selbst erfahrene Naturen dürften sich in den Gebieten mehr als einmal verlaufen. Keine Sorge, das ist uns auch passiert.

überdimensionaler Schurken und viel, viel Internetliebe eure Aufmerksamkeit verdient hat, verraten wir euch in unserem Test. Denn immerhin will Village eine eierlegende Wollmilchsau werden: Jeder Fan soll bedient werden, indem das Gameplay-Gerüst aus Resident Evil 7 klassischen Horror mit der Action modernerer Teile kombiniert.

Worum geht es?

Was schreiben wir da überhaupt von Chris Redfield als Bösewicht? Das ehemalige S.T.A.R.S.-Mitglied ist eigentlich ein Held der ersten Stunde, im offiziellen Werbematerial wird er jedoch als potenzieller Gegenspieler für Protagonist Ethan Winters in Szene gesetzt. Die Ausgangssituation: Nachdem sie die Geschehnisse von Resident Evil 7 überstanden hatten, ziehen sich Ethan und Ehefrau Mia mit ihrem frischen Nachwuchs Rose aus der Öffentlichkeit zurück. Die traute Dreisamkeit wird jedoch jäh unterbrochen, als Chris Redfield mit maskierten Söldnern durch die Tür poltert, Mia niederschießt und zu allem Übel auch noch Rose stibitzt. Auch Ethan wird abgeführt, wenig später erwacht unsere Hauptfigur aber mitten im verschneiten Nirgendwo und macht sich auf die Suche nach seiner verschwundenen Tochter.

Dabei stößt Ethan das titelgebende Dörfchen von Resident Evil 8 auf, wo ihn ein vertraut wirkender, wenn auch völlig neuer Albtraum erwartet: Eine Biowaffe werwolfartiger Lycans metzelt die örtliche Bevölkerung nieder, und Ethan wird prompt von ei-

Das Schurkenensemble von Village fällt vielfältig und vor allem interessant aus. Lady Dimitrescu, Heisenberg und Co. unterstehen aber selbst einem Bösewicht: Mutter Miranda.



Halt den Mund, Kind, jetzt reden die Erwachsenen.



Rätsel gibt es in Village nicht zu knapp. Dabei trifft das Spiel die genau richtige Balance zwischen nicht zu schwer und nicht zu leicht.

nem der vier diabolischen Grafen der Gegend gefangen genommen. Und wie schon die Baker-Familie aus Teil 7 zeigen die Schurken unter der mysteriösen Mutter Miranda beunruhigend großes Interesse an Ethan sowie dessen Tochter Rose.

Funktioniert die Hauptfigur?

Nun liegt es an Ethan, dem Albtraum zu entkommen, seine Tochter Rose zu finden und im besten Fall noch herauszukriegen, was Chris Redfield mit all dem zu tun hat. Wie genau die Story weiterverläuft, spoilern wir euch natürlich nicht. So viel sei jedoch schon mal verraten: Village erzählt eine wesentlich persönlichere Geschichte als ein Großteil der vorangegangenen Resident-Evil-

MUSS ICH DIE VORGÄNGER GESPIELT HABEN?

Village schließt recht nahtlos an die Geschehnisse von Resident Evil 7 an. Entsprechend empfehlenswert ist es, den direkten Vorgänger gespielt zu haben, um mit der Geschichte und den Charakteren vollends mitzufiebern. Für den Fall der Fälle gibt es aber auch einen Rückblick in Filmform, der euer Gedächtnis auffrischt. Da Teil 7 übrigens als Soft Reboot von Resident Evil gilt, müsst ihr ältere Spiele oder gar die Remakes nicht zwingend gespielt haben.



Der Duke ist der Händler in Village. Er nimmt im Gegensatz zu seinem Vorgänger in Teil 4 sogar einen aktiven Part in der Handlung ein.

DIE VIER GRAFEN UND MUTTER MIRANDA

Auf seiner Odyssee durch das titelgebende, aber namenlose Dörfchen von Resident Evil: Village sieht sich Protagonist Ethan Winters mit vier Grafen und ihrer Anführerin Mutter Miranda konfrontiert. Wir liefern euch die wichtigsten Infos zu Ethans Widersachern.

ALCINA DIMITRESCU

Die Herrin des Schlosses Dimitrescu residiert schon seit Jahrzehnten im Familienanwesen, auch wenn man es ihr nicht ansieht. Oft in ihrem Schlepptau: die drei Frauen Bela, Cassandra und Daniela, die sie als ihre Töchter ansieht. Alcina selbst ist über 2,5 Meter groß und hegt eine Vorliebe für Wein und Menschenblut – wie Ethan wohl am eigenen Leib erfahren muss.

SALVATORE MOREAU

Eine groteske Gestalt, die über den Stausee und ein überschwemmtes Fischerdorf von Resident Evil: Village herrscht. Salvatore Moreau wird wegen seines Erscheinungsbilds von den anderen Grafen belächelt und verachtet. Das von Fischungeheuern klassischer Horrorfilme inspirierte Wesen kämpft vor allem um die Anerkennung seiner Mutter Miranda – und will es auch Dimitrescu, Heisenberg und Co. beweisen.

DONNA BENEVENTO

Donna ist die stumme, vermummte Herrin über das Haus Benevento, die sich in ein Trauerkleid hüllt. An ihrer Seite ist stets die Puppe Angie zu sehen, über die Donna mit ihren Familienmitgliedern und den Grafen der anderen Häuser kommuniziert.

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr Lust auf eine dichte Gruselersahrung habt.
... ihr Resident Evil 4 und 7 liebt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr eine weltbewegende Geschichte erwartet.
... ihr nur Bock auf Ballern habt.

Spiele. Leider wird Ethan nur dadurch nicht automatisch spannend. Klar, im Vergleich zu Teil 7 hat Ethan tatsächlich mehr zu sagen und reagiert vor allem vehementer auf die grausigen Umstände, denen er (schon wieder) ausgesetzt wird. Dem armen Kerl wird aber auch echt keine Pause gegönnt. Viel mehr als »Was ist nur mit all diesen (un- toten) Leuten los?«, »Wo ist meine Tochter?« und »Chris, du Penner!« hat Ethan aber letztendlich nicht zu sagen.

Hier helfen leider auch rückwirkende Änderungen am etablierten Kanon und der eine oder andere Plot-Twist wenig – letztere fallen teilweise sogar arg erzwungen und aufgesetzt aus. Stellenweise fühlt sich Resident Evil: Village deswegen fast wie eine Art brasilianische Telenovela an, in der ein paar mal zu oft irgendetwas Unfassbares aufgedeckt wird, was sowohl den Protagonisten als auch das Publikum mit offenen Mündern zurücklassen soll – nur eben ohne dramati-

sche Close-ups auf entsetzte Gesichter. Das schmälert das ansonsten stimmige und intensive Erleben der Village-Welt. Für einen weiteren Serienteil wünschen wir uns, dass sich die Autoren in dieser Hinsicht wieder ein bisschen zurücknehmen.

Was haben die Schurken drauf?

Stattdessen konzentrieren wir uns an dieser Stelle lieber auf die Stärken der Handlung von Village, denn davon gibt es nicht zu wenige. Da wären zum Beispiel unsere Widersacher. Während die eigentliche Gegnervielfalt verhältnismäßig übersichtlich bleibt, treten umso mehr (Mini-)Bosse auf, von denen ein Großteil ziemlich abwechslungsreich und unterhaltsam daherkommt – charakterlich als auch im Design. Man könnte bei den zahlreichen Widersachern und Nebenfiguren von Village lediglich bemängeln, dass die eigentliche Oberschurkin Mutter Miranda im direkten Vergleich zu ihren Untertanen – wie Lady Dimitrescu oder Karl Heisenberg – recht blass und klischeebehaftet bleibt. Capcom scheitert weiterhin daran, einen Obermott in die großen Fußstap-

fen von Albert Wesker treten zu lassen, die seit dessen Abgang in Resident Evil 5 auch mit Teil 8 weiterhin ungefüllt bleiben.

Was kann die Spielwelt?

Wie heißt es so schön: Eine Gespenstergestalt ist nur so gut wie das Häuschen, durch das sie spukt? Na gut, den Spruch haben wir frei erfunden, aber für die fantastische Spielwelt von Resident Evil 8 kann man schon mal eine Ausnahme machen. So teilt sich Village in fünf übergeordnete Gebiete auf, die selbst den ohnehin gewohnt hohen Detailgrad der Horrorserie ordentlich toppen. Das funktioniert wie im direkten Vorgänger Resident Evil 7 aus der Ego-Perspek-



KARL HEISENBERG

Karl Heisenberg wirkt wie ein normaler Mensch, verfügt aber über Fähigkeiten, die es ihm erlauben Metall mit seinen Gedanken zu bewegen und elektromagnetische Felder zu erzeugen. Bewaffnet mit einem riesigen Hammer kontrolliert Heisenberg die Fabrik seiner Familie, wo grausame Experimente stattfinden, die kein Mensch freiwillig bezeugen möchte.

MUTTER MIRANDA

Die Herrin über die vier Grafen von Resident Evil: Village, die sich selbst als deren Mutter bezeichnet. Von den Bewohnern des Dorfes angebetet und gefürchtet, stellt Miranda das vielleicht größte Mysterium des Spiels dar. Wer sich unter dem Krähenkostüm verbirgt, über welche Kräfte Miranda verfügt und was sie im Schilde führt, findet ihr am besten selbst im Spiel heraus.

wird, dass unser Held in der Zwischenzeit eine Militärausbildung absolviert hat. Aber das ist nicht die ganze Wahrheit. Lasst es uns so sagen: In Village ist nicht alles so, wie es auf den ersten Blick erscheint. Was – wie schon angedeutet – mal gut und mal weniger gut gelungen ist. Zurück zu Ethan: Sein Tempo orientiert sich mehr an den Remakes von Resident Evil 2 und 3 – wir sprinten also nicht durch das ganze Spiel wie noch in den Serienteilen 4, 5 und 6.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist hier lediglich, dass wir mehr blocken und weniger ausweichen. Denn wenn uns untotes Gesecks bewaffnet mit riesigen Messern oder Industriebornern auf die Pelle rückt, bleibt der erste und absolut nachvollziehbare Instinkt, erstmal die Beine in die Hand zu nehmen. Dank der Redfield-Schule der Selbstverteidigung prallen Hieb- und Stichwaffen aber relativ reibungslos an Ethans starken Armen ab. Hier nervt jedoch die doppelte und nicht veränderbare Tastenbelegung beim Parieren oder Passieren von kleineren Hindernissen. Im Eifer des Gefechts werden korrekte Eingaben eher schlecht als recht erkannt. Ein nachträglicher Patch wäre wünschenswert, der sich diesem Problem annimmt.

Im besten Fall lassen wir Gegner aber sowieso gar nicht erst zu nahe an uns rankommen und greifen deswegen auf eine stattliche Auswahl an Schusswaffen zurück. Mit Pistolen, Schrotflinten, Scharfschützengewehr, Magnum, Minen und Rohrbombe stehen uns allerlei Taktiken offen, nach dem ersten Durchgang gibt es dann auch ein paar exotischere Waffen zum Freischalten. Schade ist hier jedoch, dass Messer über eine lächerlich geringe Hitbox verfügen und sich Sprengsätze nicht in der Hand abkochen lassen. Wenn Ethan wegen seiner Militärausbildung die Klappe schon so weit aufreißt, sollte auch mehr dahinterstecken.

Unabhängig davon fallen die Kämpfe von Resident Evil fast ausnahmslos Spaßig aus, auch wenn das Treffer-Feedback für ein Spiel aus der Ego-Perspektive enttäuscht.

tive – eine Third-Person-Ansicht oder feste Kamerawinkel gibt es nicht.

Atmosphärisch war Resident Evil schon immer eines der ganz Großen, doch mit Village setzt Capcom sogar nochmal eine ordentliche Schippe drauf: Wenn wir etwa mit der Waffe im Anschlag durch das verschneite Dorf stapfen, den blutigen Überresten der Bewohner folgen und darauf hoffen, dass uns nicht gleich das gleiche Schicksal ereilt, bedeutet das Gänsehaut pur.

Mit seinem Setting umgeht Village außerdem ein Problem, das vorangegangene Teile gerne mal plagte. Denn dass eine Polizeistation in einer modernen Großstadt vor Geheimgängen nur so strotzt, darf man guten Gewissens infrage stellen – fadenscheinige Erklärung, dass es sich um ein altes Museum handelt, hin oder her. Bei einem mittelalterlichen Schloss oder einem in der Zeit stehen gebliebenen Dorf fühlt sich das Umherirren auf der Suche nach dem Hebel, der genau diese eine Tür öffnet, wesentlich sinniger und stimmiger an.

Ganz allgemein betrachtet dürfte Village ohnehin Fans der ersten beiden Resident-Evil-Teile glücklich machen: Das Finden von Schlüssel-Items, das Kombinieren eben jener und das Wiederaufsuchen bereits bekannter Orte – das alles spielt wieder eine tragende Rolle. Frustrierend oder nervig wird das Backtracking oder Lösen von Rätseln so gut wie nie: Die Knobeleyen sind weder zu leicht noch zu schwer geraten, stattdessen

sind wir stets motiviert, jedes noch so kleine Geheimnis des unheimlichen Dorfes zu lüften. Und das selbst, wenn wir es nicht einmal müssen, um zu verstehen.

Wie spielt es sich?

Und während wir unsere Denkmuskeln spielen lassen, hat auch Ethan ein paar Tricks dazugelernt. Im direkten Vergleich spielt sich Ethan ein wenig flotter und agiler als noch in Teil 7 – was sogar durch einen auffällig beiläufigen Nebensatz gerechtfertigt



Für Ethans Waffen stehen diverse Upgrades und Verbesserungen zur Verfügung. Die sind aber nicht gerade billig und ziehen so oft die Qual der Wahl nach sich.

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Könnte ich in einem Resident Evil Urlaub machen, dann würde meine Wahl zweifels- ohne auf Village fallen – wären da nur nicht die ganzen Biowaffen, die mich zum Fressen gern hätten. Die Spielwelt von Resident Evil 8 ist unfassbar schön und atmosphärisch geraten. Positiv überrascht hat mich außerdem die Vielfalt, mit der sie daherkommt. Ohne zu viel zu verraten: Schloss und Dorf sind nicht die einzigen Augenweiden in Village.

Enttäuscht bin ich allerdings von der Story: Hier haben haben Trailer und Marketing kleine Dinge aufgeblasen, die sich im fertigen Spiel als völlig falsche Fährten herausstellen – oder gar nicht mal so wichtig sind, wie im Vorfeld getan wurde. Schade, auch wenn man natürlich von einem Resident Evil natürlich nie weltbewegende Storys erwarten sollte. Doch dafür waren wenigstens (mit wenigen Ausnahmen) die Heldinnen und Helden der Reihe stets ein Lichtblick – und das kann man von Ethan Winters noch immer nicht behaupten.

Sei's drum. Dafür motivieren mich in Village die zahlreichen kleinen Details, Rätsel und sogar die optionalen Bosse, um mich immer wieder zurück ins Spiel zu wagen. Und dass nach dem Abspann eine ganze Palette neuer Inhalte darauf wartet, von mir freigeschaltet zu werden, spornt mich (wie gewohnt) zusätzlich an, meine Bestzeiten in die Höhe zu treiben. Außerdem verfügt Village über den besten Söldnermodus seit Revelations 2 – ich werde also noch viel, viel Zeit im Dörfchen verbringen.

Gegner reagierten im Remake von Resident Evil 2 wesentlich nachvollziehbarer auf Treffer und Verletzungen, daran kam seitdem kein neuer Teil mehr ran. Stressig oder gar unübersichtlich wird es nur in Situationen, in denen riesige Bossgegner zu wenig Platz zum Ausweichen oder Manövrieren lassen. Das ist allerdings eher selten und wenn, dann im späteren Spielverlauf der Fall.

Wie schon bei den richtigen Klassikern können wir zahlreichen Gefechten aber auch völlig aus dem Weg gehen, um unsere knappen Ressourcen zu sparen. Allerdings rentiert es sich allemal, kalkulierte Risiken einzugehen, locken dicke Gegner doch mit mindestens genauso dicken Schätzen, die sich zu Barem machen lassen. Und das Geld haben wir dringend nötig, um unser Arsenal mit neuen Waffen oder Upgrades für vorhandene aufzustocken. Resident Evil belohnte schon immer die Mutigen und Entdeckungsfreudigen, so befriedigend wie motivierend wie in Village fiel das System allerdings noch bisher nie aus – sofern man die meisten kalkulierten Risiken am Ende auch überlebt. Aber Resi 8 bleibt auch dabei immer fair.



Nicht nur die vier bösen Grafen machen eine gute Figur: Auch die Standardgegner zeigen ein groteskes und schauerhaftes Design.

10/7



Das Mysterium um Chris Redfield als potenzieller Bösewicht nimmt eine weniger wichtige Rolle ein, als der ein oder andere Fan vielleicht gedacht hat.

Der neue Söldnermodus

Für Fans und Veteranen ist der Die-Söldner-Modus von Resident Evil eigentlich unverzichtbar. Umso schlimmer, dass die letzten Spiele – also Resident Evil 7 und auch die Remakes von Teil 2 und 3 – diesen gänzlich vermissen ließen. Jetzt feiert das Minispiel endlich sein Comeback und ist dabei sogar besser denn je! Was ist der Söldnermodus überhaupt? Dabei handelt es sich im Endeffekt um eine Kampfarena, die wir unter Zeitdruck von Gegnern säubern müssen. Je mehr Feinde wir in kurzer Zeit hintereinander erledigen, desto mehr Punkte bekommen wir. Und während vorangegangene Söldnermodi mit festgelegten Waffen-Layouts relativ simpel gestrickt waren, verpasst Village dem Minispiel endlich etwas mehr Tiefe. So ist jedes Level in drei unterschiedliche Abschnitte unterteilt. Davor und dazwischen haben wir nun die Möglichkeit, Waffen und Upgrades beim Händler der Kampagne zu (ver)kaufen. Damit lässt uns Village die Möglichkeit, unser eigenes Loadout an Waffen und Verbesserungen freizuschalten und herumzuxperimentieren.

Außerdem können wir in den drei Abschnitten selbst neue Fähigkeiten freischalten oder deren Effekte stapeln. Sei es, dass verteilte Kopfschüsse mehr Schaden verursachen oder wir beim Blocken gar keinen mehr einstecken. Unser persönliches Highlight: Gegner verlangsamten und gleichzeitig die eigene Bewegungsgeschwindigkeit erhö-

WIE FUNKTIONIERT DER IN-GAME-SHOP?

Habt ihr die Story von Village erstmal durchgespielt, steht euch im Menü-Unterpunkt Boni ein In-Game-Shop zur Verfügung – wer das Resident Evil 3 Remake gespielt hat, weiß bereits Bescheid. Doch keine Sorge: Hier bezahlt ihr nichts mit Echtgeld, sondern mit während des Spielens verdienten Erfahrungspunkten. Über den Boni-Shop habt ihr die Möglichkeit, neue Waffen, unendlich Munition für voll aufgerüstete Waffen, Figurenmodelle oder Konzeptzeichnungen freizuschalten. Im Shop erworbene Pistolen, Gewehre oder Messer findet ihr beim Händler The Duke.

RAYTRACING IM ALBTRAUM-DÖRFLI

Im Dach über uns befindet sich ein Loch. Ohne Raytracing (linkes Bild) wirkt es sich auf die Beleuchtung im Raum fälschlicherweise überhaupt nicht aus. Mit Raytracing (rechtes Bild) ist der Lichteinfall dagegen klar erkennbar, und die Lichtstimmung wirkt insgesamt deutlich realistischer.



hen. Dabei gleiten wir wie ein Stück heiße Butter durch eine Pfanne, lassen nach links und rechts Kugeln regnen und haben einfach nur einen Heidenspaß.

Solltet ihr den Modus in vorangegangenen Resident-Evil-Teilen ignoriert haben (manchmal fehlten die ja sogar in den deutschen Versionen), bietet Village jetzt auch die perfekte Einstiegsmöglichkeit: Denn eigene Waffen-Layouts und extrem hilfreiche Fähigkeiten machen die ersten Schritte in der Highscore-Jagd viel angenehmer und motivierender – und ehe man sich versieht, hat einen die Sucht nach einem besseren Ranking pro Abschnitt gepackt.

Einziger Wermutstropfen: Im Gegensatz zu den Söldnermodi vorangegangener Resident Evils dürfen wir nicht zwischen Fanlieblingen wie Albert Wesker, Leon S. Kennedy oder Jill Valentine wählen, Ethan ist der aktuell einzig spielbare Charakter. Ob bei der Ego-Perspektive wirklich andere Figuren nötig gewesen wären, muss jeder für sich entscheiden, wir finden es schade.

Wie rund läuft die Technik?

Das Spiel basiert wie der Vorgänger auf der RE Engine, die unter anderem auch in den Remakes des zweiten und dritten Teils sowie in Devil May Cry 5 zum Einsatz kommt. Man merkt ihr zwar an, dass sie nicht mehr ganz

auf der Höhe der Zeit ist, das trübt den guten Gesamteindruck aber kaum. Negativ anzumerken sind Aspekte wie eine gewisse Detail- und Polygon-Armut oder auch der Hang zum Flimmern von kleinteiligen Objekten und der Vegetation. Außerdem könnte so manche Textur höher aufgelöst sein. In Anbetracht der mehr als stimmigen Atmosphäre, die durch die Grafik des Spiels erzeugt wird, fällt das aber kaum ins Gewicht. Diesen Eindruck hat RE8 unter anderem seiner überzeugenden Beleuchtung, den flüssigen Animationen und der mit sehr viel Liebe zum Detail gestalteten Spielwelt zu verdanken. Bei genauerem Hinsehen ist sie zwar wie von der Reihe gewohnt sehr begrenzt, das Gefühl, in einem Dorf in einem großen, düsteren Wald vor der Kulisse eines beeindruckenden Schlosses unterwegs zu sein, vermittelt das Spiel aber sehr gut.

Ebenfalls erfreulich: Die offiziellen Systemanforderungen sind absolut realistisch. So kommen wir mit minimal angegebener Hardware wie dem Ryzen 3 1200 und der GeForce GTX 1050 Ti in Full HD bei unserer Testsequenz auf ausreichend gut spielbare 45 FPS, wenn wir die Qualität von Texturen, Schatten und des volumetrischen Lichts auf mittel stellen. Die empfohlene Hardware in Form der Radeon RX 5700 in Kombination mit einem Core i7 8700 erlaubt sogar das

Spielen in 4K bei maximalen Details mit etwa 50 FPS. Dabei gilt allerdings generell, dass die FPS im Spiel je nach Szene recht stark schwanken können. Die für das Spielen mit Raytracing empfohlene RTX 2070 erreicht eine ähnliche Performance wie die RX 5700. Aktivieren wir Raytracing, sinken die FPS mit dieser Karte allerdings um Werte im Bereich von etwa 40 bis 60 Prozent. Schade: Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen mit Raytracing steht Nvidias DLSS hier nicht zur Verfügung, um die FPS zu erhöhen. Das tut dem insgesamt überzeugenden technischen Eindruck aber keinen Abbruch. ★

RESIDENT EVIL VILLAGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i57500 / Ryzen 3 1200
GTX 1050 Ti / Radeon RX 560
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700 / Ryzen 5 3600
GTX 1070 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + detaillierte Levels + famoses Bosstdesign
- + tolle Lichteffekte + lebensechte Animationen
- + konsequente Inszenierung in der Ego-Perspektive

SPIELDESIGN



- + packende Kämpfe + Rätseln, Erkunden und Kämpfen + wenige Lade-Screens + motivierende Belohnungen
- lahmes Treffer-Feedback

BALANCE



- + freischaltbare Schwierigkeitsgrade + faire Checkpoints + immer schaffbar + Waffen für jede Situation
- doppelte Tastenbelegung

ATMOSPHERE / STORY



- + schaurige Atmosphäre + Widersacher spannend inszeniert + immersives Spielgefühl
- Hauptcharakter bleibt blass - aufgesetzte Plot-Twists

UMFANG



- + ca. zehn Stunden lange Solokampagne + hoher Wiederspielwert + optionale Inhalte + motivierende Herausforderungen + fetziger Söldnermodus

FAZIT

Village führt fort, was Teil 7 schon großartig gemacht hat. Ein gelungenes Schurkenensemble gleicht die blöden Plot-Twists aus.



Die Stimmung von Resident Evil: Village ist stets zum Schneiden dicht. Vor allem die realistischen Licht- und Schattenverhältnisse überzeugen.