

## Resident Evil 4

GRUSELIG  
GUT!

Resident Evil 4 hat eine ganze Generation von Spielerinnen und Spielern geprägt. Mit dem Remake will Capcom diese riesigen Fußstapfen erneut ausfüllen. Von Christian Schwarz



**GameStar**  
Platin-Award



**GameStar**  
für Präsentation



**GameStar**  
für Atmosphäre

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr Survival-Horror liebt.
- ... euch das Remake von Resi 2 gefiel.
- ... ihr Ashley erneut retten wollt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... euch bereits das Original nicht gefiel.
- ... ihr eine Open World braucht.
- ... ihr mit Grusel nichts anfangen könnt.

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.3.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Während wir zu Beginn hauptsächlich gegen Menschen antreten, ändert sich die Lage später.

So geht das nicht weiter! Wenn wir bei jedem Remake unserer heißgeliebten Klassiker Sätze schreiben wie »Das aktuelle Remake ist genau so, wie wir das Original in Erinnerung haben«, nimmt uns das doch irgendwann keiner mehr ab. Und jetzt kommt Capcom und liefert mit dem Remake von Resident Evil 4 (2005) wieder so ein Meisterwerk ab, das spielerisch und inhaltlich in bester Tradition zur Neuauflage des zweiten Teils steht. Wenn wir mit Protagonist Leon S. Kennedy spanische Dörfer und Burgen durchstreifen, uns mit fiesen Parasiten anlegen und allerhand widerliche sowie groteske Monster bekämpfen, erleben wir eine emotionale Zeitreise sondergleichen. Und ganz bestimmt hat das damals alles genauso atemberaubend schön ausgesehen, war so atmosphärisch dicht und hat sich so präzise gesteuert wie heute!

Doch halt, lassen wir uns von der Erinnerung keinen Streich spielen. Das ursprüngli-

che Resident Evil 4 war ein bahnbrechendes Spiel, und wir lieben es bis heute! Schließlich brachte es der Serie erstmals eine Third-Person-Kamera, ein System zur Waffenmodifikation und eine relativ frei begehbare Welt. Der Horror funktionierte weniger subtil als noch in den Vorgängern, sondern wurde durch Isolation und Terror erzeugt. Aber es war auch nicht alles perfekt: Der dunkelbraune Farbstil gefiel nicht allen, die Verbündeten-KI sorgte für viel Frust, und trotz moderner Kamera war gleichzeitiges Gehen und Schießen nicht möglich. Letzteres versetzte gerade damaligen PC-Spielern einen veritablen Kulturschock, allerdings war das im Gegensatz zu den weiteren Macken des schlechten Ports noch erträglich.

So, sind alle wieder aus der emotionalen Verklärung aufgewacht? Dann fühlen wir jetzt im Test dem Resident Evil 4 Remake ganz genau auf den Zahn. Nur eins machen wir nicht: Wir schreiben nicht, dass es ge-

nauso ist, wie wir das Original in Erinnerung haben. Es ist deutlich besser.

### Ein neues Abenteuer

Das Remake führt die Geschichte des zweiten Teils fort. Sechs Jahre nach den verheerenden Ereignissen in Raccoon City ist Leon im Auftrag der Regierung unterwegs in die spanische Pampa. Die Tochter des US-Präsidenten wurde entführt, und eine heiße Spur führt in ein entlegenes Dorf auf der iberischen Halbinsel. Grundsätzlich erleben wir im Remake die gleiche Story wie vor knapp 20 Jahren, allerdings sind die Dialoge aufwendiger, und wir erlesen uns in den vielen in der Spielwelt verteilten Akten mehr Hintergründe und Zusammenhänge, was die Spielerfahrung der etwa 20-stündigen Kampagne immersiver macht.

Aber natürlich sind wir hier immer noch bei Resident Evil und nicht bei The Last of Us: In Sachen Glaubwürdigkeit müssen wir die Erzählung oft als gegeben hinnehmen und uns darauf einlassen. Wen es damals störte, dass zur Rettung der mächtigsten Tochter der Welt statt der Kavallerie nur ein Agent mit Pistole, Messer und Heilspray kommt, den wird das wohl noch immer stören. Viel Zeit darüber nachzudenken haben wir aber sowieso nicht: Kaum betreten wir die Szenerie und schlagen uns zum Dorf durch, jagen uns vermeintlich verrückt gewordene Bauern mit Äxten, Forken, Ketten- sägen und brennenden Kühen!

Die Erfahrungen zum Spieleinstieg stehen stellvertretend für das ganze Abenteuer: Wir wissen, was passieren wird – aber wie es dann letztlich passiert und mit welchem De-

Fortsetzung auf Seite 78 >>>

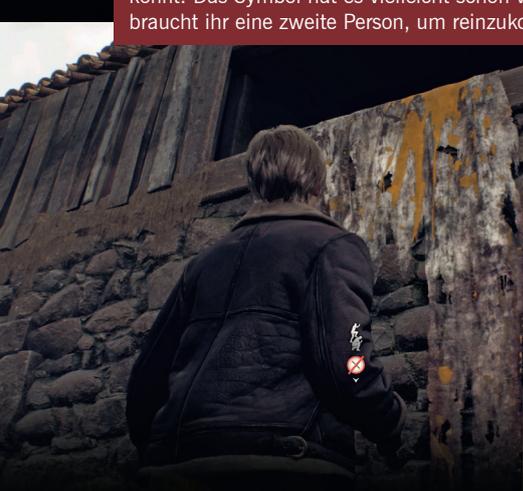


Per Tastendruck parieren wir Angriffe und behaupten uns auch in manch aussichtslosem Duell.

# ATTRAKTIONEN IM DORF

## TEAMWORK

Ein interessanter Bereich, den ihr anfangs nicht betreten könnt. Das Symbol hat es vielleicht schon verraten – hier braucht ihr eine zweite Person, um reinzukommen.



## BÖSE ÜBERRASCHUNG

Zum Ausgang im Nordosten schleichen? Keine gute Idee, dann bekommt ihr es nur früher als ohnehin schon mit dem Kettensägenmann zu tun.



## KIRCHTURM

Im Original war der Kirchturm das perfekte Versteck – jetzt bricht euch nach einigen Sekunden der Boden unter den Füßen weg. Nehmt auf jeden Fall das grüne Kraut mit.



## VERSCHLOSSENE TRUHE

In diesem Haus findet ihr eine verschlossene Schublade, die ihr erst später öffnen könnt. Im Schrank wartet außerdem eine böse Überraschung auf euch.



## SCHROTFLINTE

Dieses Haus ist ein echter Lebensretter. Nicht nur bekommt ihr im Erdgeschoss ein Erste-Hilfe-Spray, sondern im ersten Stock auch die Schrotflinte und eine Granate.



KIRCHTURM

BÖSE ÜBERRASCHUNG

SCHROTFLINTE

TÜR MIT SYMBOL

VERSCHLOSSENE TRUHE

POLIZIST

SACKGASSE

HÜHNER

TEAMWORK



**SACKGASSE**  
 Lauft ihr lang genug Kreise im Dorf, versperren die Dorfbewohner euch die Eingänge. Passt also auf, dass ihr nicht in eine Sackgasse geratet.

**POLIZIST**  
 Mitten auf dem Dorfplatz findet ihr einen knusprig gebratenen Polizisten.



**TÜR MIT SYMBOL**  
 Die Tür mit dem merkwürdigen Symbol drauf wird erst später für euch interessant. Hier fehlt euch anfangs ein Schlüssel.




**HÜHNER**  
 Seid nett zu den Hühnern und schleicht euch an, dann legen sie vielleicht ein heilendes Ei. Aber Achtung, sie sind auch kampflustig und können euch angreifen!



**KRAUT**  
 Mit grünem Kraut könnt ihr euch heilen. Kombiniert mit einem roten Kraut stellt es noch mehr Leben wieder her.




## WIE SIEHT ES MIT DER TECHNIK AUS?

Technisch lief das Resident Evil 4 Remake auf unseren Testsystemen sehr stabil und flüssig mit einer konstant hohen Bildrate von 60 FPS oder höher. Insgesamt verzeichneten wir nur einen Absturz, der sich aber nicht reproduzieren ließ. Vereinzelt kann es mal vorkommen, dass in Szenen mit vielen Effekten und Partikeln die Frames weniger werden (etwa bei Sturm und Regen), das bleibt aber die Ausnahme. Außerdem ist das Field of View enger als im Original, selbst bei der weitesten Einstellung des Sliders in den vielfältigen Optionen. Einige wenige Texturen fallen in der Qualität im Vergleich zum Rest des Spiels ab – das war's aber auch schon an Mängeln und ist grundsätzlich Meckern auf sehr hohem Niveau. Die Neuauflage von Resident Evil 4 macht technisch einen sehr guten Job.

Unsere Testsysteme:

- Intel Core i7-9750H | GeForce RTX 2070 Max-Q | 16 GB RAM
- AMD Ryzen 9 5900X | GeForce RTX 3080 | 32 GB RAM
- AMD Ryzen 5 3600 | GeForce RTX 2060 Super | 16 GB RAM

tailgrad und in was für einer Atmosphäre, lässt uns oft staunend zurück und dazu alle beneiden, die Resident Evil 4 zum ersten Mal erleben. Apropos erstes Mal: Zum Start bietet das Remake drei Schwierigkeitsgrade. Während der normale Modus für Einsteiger gedacht ist, richtet sich »Veteran« an alle, die das Original kennen. Wer auf »Standard« spielt, das Original kennt und sich die Zeit nimmt, um alles zu entdecken, hat es vergleichsweise leicht. Nach erstmaligem Durchspielen ist mit »Profi« eine vierte Schwierigkeit verfügbar.

Vermisst haben wir zumindest in unserer Testversion noch den Mercenaries-Modus und Ada Wongs Minikampagne Separate Ways. Inhaltlich ist das Resident Evil 4 Remake nahezu komplett am Original, es fehlt aber ein Bosskampf. Da es zu all diesen Sa-

chen (vage) Informationen sowie Andeutungen innerhalb und außerhalb des Spiels gibt, haben wir Grund zur Hoffnung, diese Inhalte nach Release noch in irgendeiner Form auftauchen zu sehen. Dennoch: Das Remake fühlt sich spielerisch rund an, es wirkt nicht beschnitten, und die deutlich ausgebauten oder auch neuen Elemente lassen uns nichts vermissen.

### Horrormäßige Grafik

Im Remake von Resident Evil 4 kommt die seit Teil 7 in dieser Form fest etablierte RE-Engine zum Einsatz. Die hat im Wesentlichen zwei Vorteile: Zum einen fühlen wir uns wegen der altbekannten Oberfläche sofort zu Hause. Zum anderen zaubert sie atmosphärisch dichte und grafisch wunderschöne Szenen auf den Monitor. Wenn wir mit

Leon direkt nach Spielbeginn den finsternen Wald durchstreifen, wagen wir uns nur langsam durchs Geäst, zucken bei jedem unheimlichen Geräusch und bestaunen mit faszinierendem Ekel geopferte Tierkadaver, Maden und andere Appetitlichkeiten. Dabei bewundern wir nicht nur an dieser Stelle die ausgebauten und mit mehr Details versehenen Schauplätze, die im Vergleich zum Original nun über mehr Tiefe und Charakter verfügen. War Resident Evil 4 seinerzeit schon stimmig, aber wenig gruselig, schafft es Capcom im Remake trotz identischer Gameplay-Ausrichtung mit Grafik und Atmosphäre an vielen Stellen eine starke, intensive Gruselstimmung zu erzeugen.

Szenenwechsel: Nachdem die Dorfgemeinschaft offenbar beim Bingo ist, atmen wir erstmal durch und erkunden die Siedlung samt umliegender Farm. An dieser Stelle merken wir erst so richtig, was die neue Grafik sowohl mit dem Spiel als auch mit uns Spielern macht: In dieser Ruhe des Augenblicks schauen wir auf den weichen Sandboden, bewundern Architektur, Scharniere und Öllampen an den Häusern und staunen über so manches scheinbar unwichtige, die Atmosphäre stark unterfütternde Detail. Dazu gehören etwa die Wasserpflützen, die dank Raytracing besonders realistisch aussehen, aber auch Effekte brennender Fackeln, unsere Taschenlampe, die in wirklich stockdunklen Ecken unser Überleben sichert, oder einfach eine dichte Vegetation mit Bäumen und Sträuchern (weitere Infos findet ihr im Kasten »Wie sieht es mit der Technik aus?«). Die wirken sich nicht nur optisch und atmosphärisch aus, sondern haben auch eine spielerische Relevanz, denn die fiesen Bärenfallen sind natürlich auch wieder mit von der Partie.

Um aber nochmal zu untermauern, wie viel das Resident Evil 4 Remake von der neuen Grafik profitiert, wollen wir festhalten, dass die ersten Szenen in Dorf und Umgebung am helllichten Tag spielen – und bereits da entsteht eine Atmosphäre zum Schneiden (oder eher zum Zersägen). Dieses Niveau hält das Spiel optisch bei seinen abwechslungsreichen Schauplätzen bis zum Ende und erschafft sogar im mit (zu) vielen Action-Sequenzen spielerisch abfallenden letzten Drittel einige Horrorhöhepunkte.

Die Abkehr vom graubraunen Einheitsbrei von 2005 und die Umsetzung der Welt, wie sie jetzt ist, bringen aber auch einen weiteren Vorteil mit sich. Die Erkundung der Umgebung nach Ausrüstung, Hinweisen und Schätzen – also ein essenzieller Strang der Serien-DNS – macht einen riesigen Spaß und fühlt sich wichtiger denn je an. Hier merken wir auch sinnvolle Gameplay-Anpassungen, denn im Vergleich zum Original ist unsere Leine lockerer. Zwar durchstreifen wir noch immer schlauchartige Levelareale, allerdings sind diese oft etwas größer. Wenn wir dann den See und dessen Umland gegen Ende des ersten Drittels völlig frei erkunden, erinnert das in Grundzügen an God of War.



Entschuldigung, werte Dame, sie haben da was im Gesicht.

## WARUM IST RESIDENT EVIL 4 SO BELIEBT?

Resident Evil 4 gilt bei vielen Fans als der beste Teil der Serie. Aber warum eigentlich? Der zunächst exklusiv für Nintendos GameCube (später unter anderem PlayStation 2, Wii, PC) Anfang 2005 erschienene vierte Teil der Hauptserie erfand die Reihe durch die Third-Person-Kamera und den stärkeren Fokus auf Action kurzerhand neu. Vorbei waren die Zeiten der zwar legendären, aber starren Panzersteuerung, und wir konnten den Horror erstmals in 3D erleben. Das sperrige Item-Management wurde verbessert, wir erkundeten große, zusammenhängende Areale, und der schrullige Waffenhändler rangiert seitdem auf sämtlichen Top-Listen beliebter Charaktere auf den vorderen Plätzen. Resident Evil 4 brachte die Serie nach drei guten Teilen mit zuletzt stärkeren Ermüdungserscheinungen sowohl inhaltlich als auch technisch ins neue Jahrtausend und gilt als eines der besten Spiele seiner Generation.



Leon muss gegen allerhand obskure Gestalten antreten.

### Sound aus der Hölle

Die akustische Qualität steht der optischen in nichts nach. Was sich so einfach liest, sorgt beim Spielen für eine permanente Anspannung, egal ob tagheller Bauernhof oder blutverschmiertes Folterverlies. Versetzt euch stellvertretend dazu in folgende Situation: Wir irren mit Leon bei Nacht und starkem Regen durch einen dunklen Wald und stolpern über einen blutigen Altar. Was die Szene aber so bedrohlich macht, ist das permanente rituelle Murmeln der Feinde. Im Spiel gibt es viele solcher Situationen – in manchen davon passiert rein gar nichts, in machen passiert etwas Schreckliches. Wir sind uns nie sicher, ganz egal, welche Wunden und wie viel Munition wir dabei haben. In den Kämpfen wirkt die Akustik perfekt orchestriert, wuchtige Bossmonster machen wuchtige Geräusche, und Stille ist nie ein gutes Zeichen. In den spannenden Duellen mit dem blinden Garrador, einen an Wolverine erinnernden Mutanten mit Parasit auf dem Rücken, navigieren wir uns im Verlies vorsichtig an herunterhängenden Ketten vorbei oder locken unseren erbarmungslosen Feind mit absichtlichen Geräuschen auf die falsche Fährte.

Das ist brutal spannend und gehört zu den vielen Highlights des Sounddesigns, wozu auch Chaos zählt: Wenn wir nach dem Dorf eine große Burg erkunden und auf den Mauern mit einer antiken Kanone auf Katalpulte schießen, werten Musik- und Sounduntermalung die Situation nochmals auf.

An manchen Stellen fehlt aber etwas Feingefühl: Hören wir Musik, wissen wir, dass uns in der aktuellen Situation etwas nach dem Leben trachtet. Endet die Musik, schnaufen wir durch. In sehr vielen Situationen ist das genau passend, denn Resident

Evil 4 Remake stresst uns auf angenehme Art durch seine Gegner. Da tut es sehr gut, zu wissen, wenn die unmittelbare Gefahr erstmal vorbei ist. Gegen Ende des zweiten Drittels betreten wir einen imposanten und teilweise zerstörten Saal, der auch akustisch eine spannende Unruhe ausstrahlt. Hier finden wir viele, zum Teil gut versteckte Gegner, die wir auch nicht konfrontieren müssen. Allerdings endet die musikalische Untermauerung auch in diesem Raum, wenn er feindfrei ist. Das ist schade, an solchen Stellen hätten wir uns einen Bruch mit dem Konzept gewünscht.

### Immer schön langsam

Grafik, Sound, Inszenierung und Technik sind top – was ist mit dem Gameplay? Kurze Antwort: Das verhält sich der restlichen Qualität des Spiels entsprechend. Das beginnt bei der frei belegbaren und sehr gut von der Hand gehenden Steuerung, geht

über die abwechslungsreichen Schauplätze mit vielen widerlich schönen Gegnern, serientypisch schrulligen Rätseln bis hin zu der diesmal wirklich guten Verbündeten-KI und der Motivation zur Waffenverbesserung. Bemängeln müssen wir aber die relativ langsame Bewegungsgeschwindigkeit Leons. Das ist zum großen Teil zwar Gewöhnungsache, allerdings wirken Geh- und Lauftempo der Hauptfigur zueinander nicht stimmig. Während Leon per Tastendruck mit einer meistens ausreichenden Geschwindigkeit rennt, ist der Wechsel vom Rennen zurück zum Gehen zu krass. Das fühlt sich dann nämlich fast schon so an, als würde er sich verletzt schleppen. Wäre das normale Gehtempo einen Tick schneller, wäre es ideal. Dieses vermeintlich kleine Problem wird größer, wenn wir bei den sonst sehr guten Kämpfen auf ein anderes stoßen: Nach kritischen Treffern erscheint über dem Gegner ein Symbol für eine Nahkampfaktion – ent-



Es wäre kein Resident Evil 4 ohne Dr. Salvador.

## RESI 4 FRÜHER UND HEUTE

Um euch den Grafiksprung zu verdeutlichen, seht ihr hier die Kirche aus dem Original von 2005 und die aus dem Remake im Vergleich.



weder ein Nahkampfgriff oder Messer-Finisher. Die Aktionen fordern andere Tasten, und das Zeitfenster ist sehr kurz. Halten wir mittlere Distanzen zu den Gegnern, ist die Eingabeaufforderung entweder verschwunden, wenn wir uns endlich genähert haben, oder wir drücken die falsche Taste, weil bis dahin nicht ersichtlich ist, welche Aktion von beiden gerade möglich ist. Im

schlimmsten Fall stehen wir dann also inmitten von Gegnern, ohne die kontextabhängige Aktion ausgeführt zu haben.

### Motivierende Aufrüstungsspirale

Wie es sich für Resident Evil gehört, sammelt Leon alles direkt aus der Umgebung ein. Schlüssel und Questgegenstände landen in einem Extrabereich des Inventars und nehmen keinen wichtigen Platz weg. Dasselbe gilt für wertvolle Schätze und Edelsteine. Das Inventar in Aktenkofferoptik erweitern wir während des Abenteuers mehrfach und verstauen so auch größere Waffen wie Gewehr samt Zielfernrohr, TMP und den neuen Bolzenwerfer, dessen Munition wir von besiegten Feinden wieder einsammeln. Außerdem haben wir an Speicherpunkten (klassische Schreibmaschinen, aber ohne Farbbänder; zusätzlich gibt es gute Autosave-Checkpoints) die Möglichkeit, nicht benötigte Gegenstände in einer Lagerkiste zu verstauen. Das Herstellen von Gegenständen wie Medizin oder Munition funktioniert über einen weiteren Reiter im Inventarmenü oder wie früher, indem wir etwa grüne und rote Kräuter übereinanderlegen und so ein besseres Heilmittel fabrizieren. Waffen und Ausrüstungsgegenstände wie Granaten rüsten wir nun nicht mehr umständlich über das Menü aus, sondern wechseln auch in

hektischen Situationen souverän dank des praktischen Schnelzugriffs blitzschnell zum Prügel unserer Wahl.

Eine weitere Neuerung – oder eher Fortsetzung aus dem Remake von Resident Evil 2 – betrifft das Messer. Das ist jetzt nämlich ein Verbrauchsgegenstand und muss bei gebrochener Klinge beim Händler repariert werden. Dazu findet Leon viele Messer in der Umgebung, die er im Kampf einsetzt. Und das sollte er auch: Per Tastendruck kontern wir jeden Angriff, büßen dafür aber auch Haltbarkeit des Messers ein. Dieses System fühlt sich so organisch an, als wäre es schon immer Teil von Resident Evil 4 gewesen.

Wenn wir schon bei Ausrüstung sind, lasst uns über den Händler sprechen. Der ist natürlich auch wieder mit von der Partie und versorgt Leon während seines Abenteuers mit Waffen und Ausrüstung. Außerdem verbessern wir bei ihm unsere Kniften, um auch im späteren Spielverlauf eine Chance gegen die härter werdenden Gegner zu haben. Je nach Fortschritt erweitert der Kaufmann sein Angebot, sodass wir später Dinge einkaufen, die es anfangs noch nicht gibt. Zusätzlich erhalten wir im Spiel an bestimmten Stellen Anhänger für unseren Inventarkoffer, die passive Boni bringen wie eine bessere Heilungsrate bestimmter Items. Alles, was wir nicht brauchen, geben wir in Zahlung.

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki



Wie schon beim Remake von Resident Evil 2 bin ich sehr von dem begeistert, was Capcom hier abliefern. Beim Durchstreifen der vertrauten Umgebung erkenne ich zwar fast jeden Stein aus dem Original wieder, staune aber gleichzeitig über so viele Neuerungen und Details. Außerdem muss ich wirklich erneut anerkennen, was Grafik alles mit einem Spiel machen kann: Durch die moderne Optik ist die Bedrohung viel greifbarer. Orte erzählen Geschichten, ich schaue mir die Pfützen im Matsch an, ich fürchte mich bei der Lichtstimmung am helllichten Tag und habe wirklich echte Angst, wenn mir die Kettensäge zu nahe kommt. In Kombination mit dem Sounddesign zieht mich das Spiel komplett in seine erstklassige Atmosphäre. Außerdem ist endlich die Partner-KI brauchbar! Ashley nervt mich nicht mehr, im Gegenteil! Ich entwickle Sympathien für die Figuren, ich will uns alle heil wieder nach Hause bringen. Mein Freund der Händler ist wieder dabei, ich kann Nebenaufgaben nachgehen, wenn ich will, und die Suche nach Schätzen sowie die Verbesserung der Ausrüstung motiviert damals wie heute. Kleinere Schwächen wie die kurzen Zeitfenster im Kampf oder die gerade in engen Räumen auffallende Behäbigkeit der Figur nerven zwar, mindern meinen Spielspaß aber nicht. Im Gegenteil: Ich habe noch lange nicht genug von meinem brandneuen Trip in die schaurige Vergangenheit!



Die Konterattacke mit dem Messer fügt sich spielerisch nahtlos ein.

x0 x6  
24200 ptas.

## SHOP

Buy

Tune Up

Sell

Trade

Beim Händler kaufen wir neue Ausrüstung, verbessern unsere aktuellen Waffen und holen unsere Belohnungen für die neuen Nebenmissionen.

Confirm Close

Dazu gehören auch Schätze wie Perlenketten oder Armreife. Einige davon kombinieren wir mit Edelsteinen und machen sie so wertvoller im Verkauf. Das ganze System des Händlers, der uns in einer komplett feindlichen Umgebung mit Waffen versorgt, ergibt zwar auf Handlungsebene gar keinen Sinn, ist aber unheimlich motivierend. So bietet er in allen Gebieten Nebenmissionen wie das Zerstören blauer Amulette oder das Sammeln eines goldenen Hühneres an, die Spaß machen und den Spielfluss auflockern. Zwar hat der Kultcharakter nicht mehr seine markante Originalstimme, aber seine berühmten One-Liner sind natürlich wieder mit dabei. Grundsätzlich machen die Sprecher in der deutschen Vertonung einen sehr guten Job, die englische Sprachausgabe ist aber etwas atmosphärischer.

### Die Gretchen... äh, Ashleyfrage

So toll das Originalspiel auch war, in dem Punkt war sich die Spielerschaft oft einig: Ashley nervte. Die Präsidententochter ist auch im Remake nicht nur zentraler Dreh- und Angelpunkt, sondern oft an der Seite von Leon unterwegs. Natürlich ist es unsere Aufgabe, auf »Baby Eagle« aufzupassen und Schaden von ihr fernzuhalten, allerdings ist das nun viel angenehmer. Verbündete Charaktere haben nun keine eigene Lebensanzeige mehr. Zwar steckt Ashley nicht unbegrenzt Schaden ein, der Wegfall dieses statischen Systems kommt dem Gameplay aber sehr zugute. Auch ist die junge Frau nun selbstständiger, indem sie etwa Leitern allein herunterklettert. Per Tastendruck geben wir ihr die Befehle, entweder bei uns zu bleiben oder etwas Abstand zu halten. Fliehen wir vor Gegnern, sollten wir zusammenbleiben und die Laufwege eng halten. Wird

Leon von Kettensägen schwingenden Irren bedroht, schützt die lockere Leine auch Ashley selbst. Allzu weit sollten wir sie aber nicht aus den Augen verlieren, denn die junge Dame ist nach wie vor wehrlos. Geht sie zu Boden, stellen wir sie per Tastendruck wieder auf. Kommen Gegner und tragen sie aus dem Levelbereich, ist das Spiel vorbei. Das alles spielt sich sehr angenehm und dürfte der modernen Ashley einiges mehr an Sympathien einbringen. In einem Abschnitt übernehmen wir die Kontrolle über die Präsidententochter und müssen uns – nur mit einer Lampe bewaffnet – aus einer brenzligen Situation befreien. Die Passage spielt sich sehr abwechslungsreich und aufgrund unserer Wehrlosigkeit atmosphärisch.

Überhaupt sind die Nebencharaktere wie eben Ashley, aber auch der verschlagene Luis Sera deutlich profilierter als noch im Original. Sie sind zwar weit weg von richtiger Tiefe, aber die Entwickler haben sich spürbar mehr mit ihren Figuren auseinandergesetzt, was wir an vielen Stellen im Spiel merken. Die Handlungsträger wachsen uns ans Herz, und wir verbringen gern Zeit mit ihnen. Die Bösewichte haben zwar auch eine Überarbeitung erfahren, bleiben aber weiterhin relativ blass. Optisch allerdings machen Mendez, Salazar, Saddler und Co. – wie das restliche Spiel – richtig etwas her.

Resident Evil 4 Remake ist zum einen eine gelungene Neuauflage des zu Recht so beliebten Spiels von 2005. Zum anderen ist es auch eine würdige Fortsetzung des Remakes von Teil 2 aus dem Jahr 2019. Aber das Spiel erbt auch ein paar Designschwächen des Originals. Ein paar Leveldesignentscheidungen sorgen für Stirnrunzeln, genau wie die oft träge Bewegungsgeschwindigkeit vor allem in Kämpfen auf engem Raum oder die

kurzen Zeitfenster bei Nahkampffaktionen. Dennoch verzeihen wir diese Macken, denn zwischen all den anderen großartigen Remake-Anstrengungen geht das fast unter. ★

## RESIDENT EVIL 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 7500/ Ryzen 3 1200  
GTX 1050 Ti / RX 560 4GB  
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 3600  
GTX 1070 / RX 5700  
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ wunderschöne Grafik ➕ angsteinflößende Soundkulisse ➕ technisch hochwertig ➕ schaurig schöne Mutationen ➕ tolle Licht- und Schattenstimmungen

### SPIELDESIGN



➕ Blocken mit Messer ➕ erweiterte Spielwelt  
➕ organischer Spielfluss ➕ Erkundung, Kampf und Rätseln ➕ Nahkampf und Finisher zu fummelig

### BALANCE



➕ mehrere Schwierigkeitsgrade ➕ angenehme Herausforderungskurve ➕ viele Speicheroptionen  
➕ immer fair ➕ am Ende nur noch Baller-Action

### ATMOSPHERE / STORY



➕ gute Spannungskurve ➕ echt wirkende Figuren  
➕ Horror und Terror ➕ viele Details ➕ viele starke Momente mit Adrenalinschüben

### UMFANG



➕ 20-stündige Kampagne ➕ New-Game-Plus ➕ Nebenquests ➕ Herausforderungen  
➕ Stand jetzt weniger Spielmodi als im Original

### FAZIT

Absolut fantastisches Remake eines Klassikers, ein Pflichtprogramm für Horror-Fans.

