



An Motorrädern scheint es in Afrika nicht zu mangeln. Minutenlang schießen wir auf **Zombie-Biker**.



Mit einem halben Jahr Verspätung reicht Capcom die PC-Version seiner actionreichen Konsolen-Zombiehatz nach. Die punktet durch grandiose Technik und einen coolen Koop-Modus.

# Resident Evil 5

**DVD 18**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5690

Eine Warnung: **Resident Evil 5** geizt nicht mit derben Schockeffekten, explodierenden Köpfen und literweise Pixelblut. Der fünfte Teil der Action-Reihe ist also nichts für Kinder und Jugendliche. Wer hingegen volljährig ist und sich an expliziter Gewaltdarstellung der Marke **Dead Space** nicht stört, sollte aufhorchen. Denn der Entwickler Capcom hat seine Zombiehatz nicht nur technisch ins 21. Jahrhundert katapultiert, sondern **Resident Evil** auch zu einem adrenalingetränkten, derzeit konkurrenzlos in Szene gesetzten Action-Thriller gemacht.

## Nirgendwo in Afrika

Der Antiterror-Spezialist Chris Redfield fährt ins fiktive afrikanische Wüstenkaff Kijuju, um mit seiner Kollegin Sheva Alomar den

Waffenhändler Ricardo Irving zu fassen. Der hantiert mit den aus den Vorgängern bekannten T-Viren, weshalb sich kurz darauf die halbe afrikanische Bevölkerung in mordlustige Zombies verwandelt. Schon das Intro zieht Sie vorbildlich in die etwa 15 Spielstunden umfassende Kampagne. Die direkt in der Spielgrafik inszenierten Filmsequenzen gehören in Sachen Schnitt, Kameraführung und Charakteranimation zum Besten, was das Action-Genre derzeit zu bieten hat. Fantastische (englische) Sprecher sowie die hochdetaillierten Figuren geben ihr Übriges, um aus **Resident Evil 5** einen atmosphärisch dichten, spannend erzählten »Spielfilm« zu machen. Die hohe Intensität kann die Handlung aber nicht durchgehend halten. Vor allem zur Mitte hin ver-

liert die Geschichte an Fahrt. Zudem reden Chris und Sheva zwar oft, aber nicht oft genug miteinander, um für den Spieler zu interessanten Identifikationsfiguren zu werden. Auch das spektakuläre, aber plötzliche Finale enttäuscht. All das ist Kritik auf hohem Niveau, denn im Vergleich zu aktuellen Genre-Konkurrenten gehört **Resident Evil 5** trotzdem zu den besseren Geschichtenerzählern.

## Halt, oder ich schieße!

Wie Leon Kennedy aus **Resident Evil 4** steuert sich auch Chris Redfield aus der Verfolgerperspektive. Erstmals in der Serie dürfen Sie hierfür auf die PC-typische Kombination aus Maus und Tastatur zurückgreifen. Das klappt dank der gelungenen technischen Umsetzung sehr gut, zumal Sie

die Tasten frei belegen und sowohl die Menüs als auch das (etwas fummelige) Inventar mit der Maus verwalten dürfen. Dem einen oder anderen Shooter-Fan wird jedoch sauer aufstoßen, dass Sie den Helden beim Nachladen und Zielen nicht bewegen dürfen, er also wie angewurzelt stehen bleibt, wenn Sie mit der Waffe hantieren. Das soll Spannung erzeugen, richtet aber häufig das Gegenteil an. Wer hektisch vor flinken Zombiehunden zu fliehen versucht, inne hält, sich umdreht, nachlädt, zielt und im Eifer des Gefechts dann doch nicht trifft, dürfte statt Horrorstimmung eher Frust verspüren.

## Mission: Zombie

Zwar spielt **Resident Evil 5** durchgehend in Afrika, die sechs (im



Resident Evil 5 spart nicht mit derben **Bluteffekten**.



Cooler **Koop-Idee**: Chris funzelt, Sheva ballert.



Zwischenbosse wie dieser **Kettensägen-Schwinger** schlucken selbst mehrere Gewehrsalven mühelos. Jetzt heißt es Rückzug.

