

Resident Evil

Operation Raccoon City

Ab in die Stadt der Untoten, allerdings auf Seiten der Bösen. Klingt ungewöhnlich, aber so ist der kommende Ableger der Horror-Reihe eben. Von Tobias Veltin und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre **Actionspiel** Publisher **Capcom** Entwickler **Slant Six (Raccoon City ist das Erstlingswerk)**
Termin **4. Quartal 2011** Status **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7472

Eines vorneweg: **Operation Raccoon City** ist kein **Resident Evil 6**, sondern ein Ableger der Horrorreihe. Die Geschichte des Spiels findet zwischen **Resident Evil 2** und **3** statt und steckt uns in die Stiefel eines Kommandosoldaten der Umbrella Corporation – jener Firma, die das Zombie-Virus in die Welt gesetzt hat. In Raccoon City sollen wir die Spuren der Epidemie beseitigen. Zeugen sind dabei unerwünscht und daher offiziell zum Abschuss freigegeben. Die Regierung schickt ebenfalls Truppen in das Gebiet, allerdings

um die Beweise zu sichern. Und dann gibt es da noch eine dritte Partei, die Zombies. Kurzum: In Raccoon City brodel es gewaltig.

Wer sich beim Namen Raccoon City wohligen an die Tugenden der ersten **Resident Evil**-Teile erinnert, der sei gewarnt. **Operation Raccoon City** ist kein klassisches Horrorspiel, sondern vielmehr ein teambasierter Survival-Shooter à la **Left 4 Dead**. Zu Beginn haben wir die Wahl zwischen sechs Klassen des Umbrella-Kommandos. Während sich die Wissenschaftlerin gut mit Untoten auskennt und sie manipulieren kann, ist der Scout besonders schnell und wendig. Die Agentin wiederum vermag sich kurzzeitig zu tarnen. Wir entscheiden uns zunächst für den Tank, der hat ein dickes Maschinengewehr dabei – passt! Kurz darauf werden wir auf einer Straße abgesetzt und gleich Zeuge eines Autounfalls. Hier verunglücken allerdings keine Unbekannten, sondern

Leon S. Kennedy und Claire Redfield, die Helden der Hauptspiele. Beide sind Kenner des T-Virus-Horrors und stehen entsprechend auf der Abschussliste von Umbrella. Die kleine Szene zu Beginn zeigt deutlich: Kenner der Serie dürfen sich auf ein paar coole Déjà-vus freuen. Doch keine Zeit für Nostalgie, denn Leon und Claire flüchten in eine Garage. Wir hetzen mit drei KI-Kollegen hinterher, als prompt die ersten Zombies aus den Gassen auftauchen und sofort auf uns losgehen. Wir reißen die Waffe hoch und feuern donnernd die ersten Salven ab. Gliedmaßen fliegen durch die Gegend, Zombieköpfe platzen, Blutwolken schweben in der Luft. In dieser Form wird der Titel hierzulande wohl nicht erscheinen.

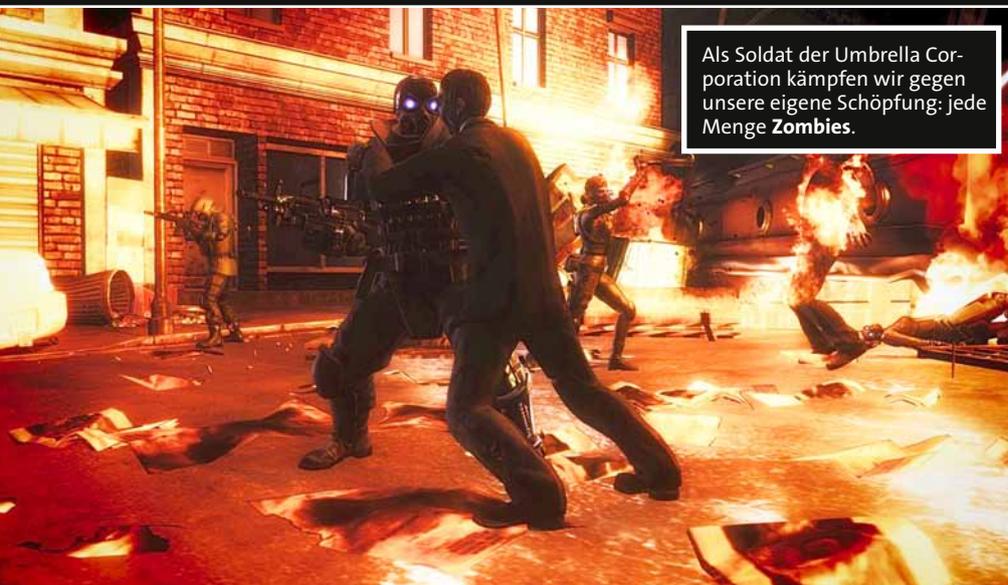
Die erste Welle ist abgewehrt, doch weitere Untote stürmen auf uns ein. Wir suchen Schutz hinter einem brennenden Auto und feuern blind auf die gefiernden Angreifer.

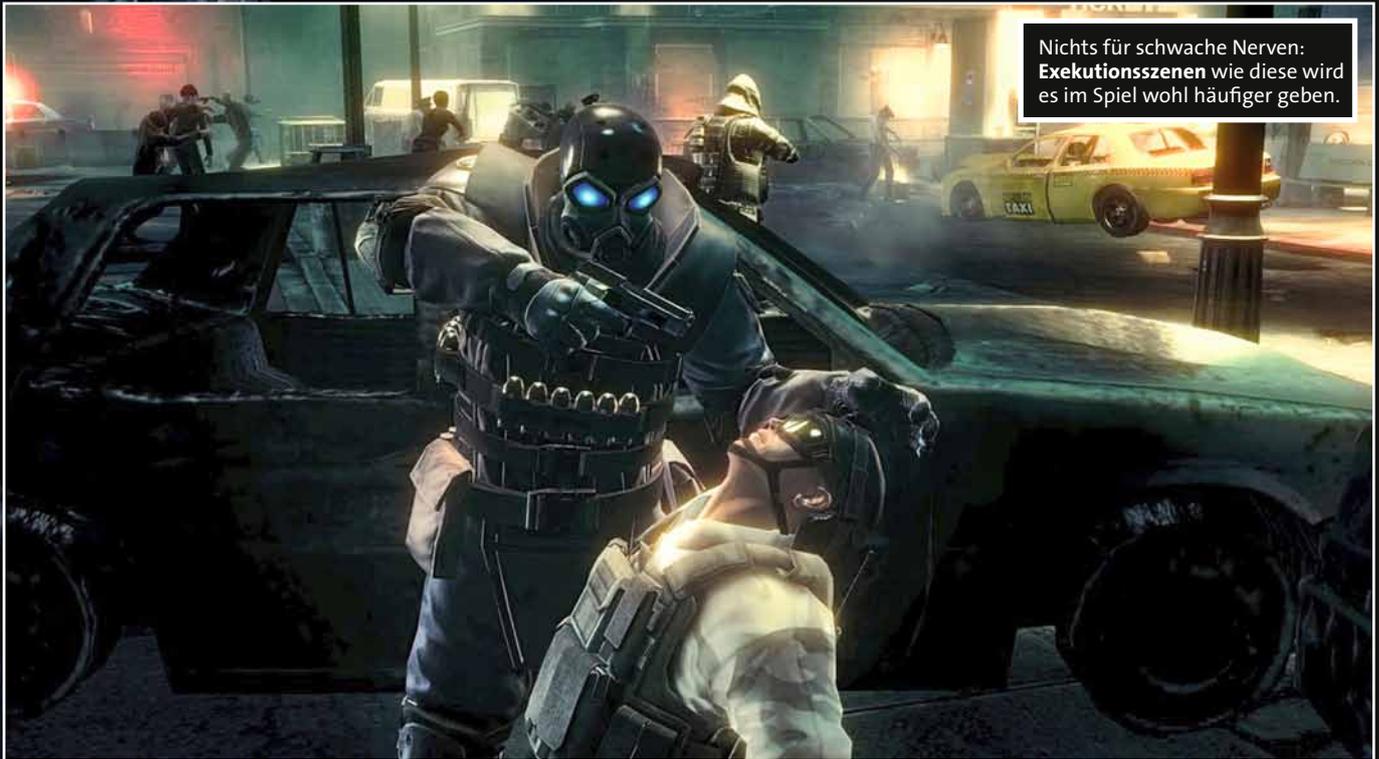
⊕ Stärken

- + rasante Kämpfe
- + stimmige Atmosphäre
- + Adrenalin, Panik, Action!

⊖ Schwächen

- schwammige Steuerung
- Motiviert die Handlung?





Nichts für schwache Nerven: Exekutionsszenen wie diese wird es im Spiel wohl häufiger geben.

Praktisch: Wenn wir eine Deckungsmöglichkeit erreichen, klemmt sich unser Charakter automatisch dagegen. Weitere Zombies fallen im Kugelhagel. Doch langsam, aber sicher geht unsere Munition zur Neige. Allerdings stehen in Raccoon City fast überall Munitionskisten herum, die unseren Nachschub an blauen Bohnen sichern. Wir erreichen die Garage und machen Bekanntschaft mit ein paar alten Bekannten: Mehrere Licker-Ungeheuer kriechen an den Wänden entlang und versuchen, uns sofort mit ihrer langen Zunge zu erwischen. Beim Kampf gegen die flinken Biester bemerken wir aber auch ein erstes Problem, das Zielen funktioniert nur träge. Der Wechsel zur Zweitwaffe (standardmäßig eine Pistole) klappt zwar problemlos, aber auch hier reagiert die Steuerung bislang noch schwam-

mig. Immerhin dürfen wir uns nun auch mit gezogener Waffe fortbewegen – ein Novum in der **Resident Evil**-Serie.

Der nächste Bereich ist ein offener Platz. Auch hier wimmelt es von Zombies, doch es droht noch eine andere Gefahr. Rote Laserstrahlen huschen suchend durch die rauch-

Action statt Horror. Gruselig!

ge Luft. Die Spezialeinheiten der Regierung haben Scharfschützen! Schon pfeifen die ersten Schüsse, wir kauern uns hinter die nächste Mauer. Wir wollen weiter, nur weg von Kugeln und Zombies und ... Peng! Wir kassieren einen Treffer. Wenn wir in **Operation Raccoon City** verwundet werden, hat das einen unangenehmen Nebeneffekt. Nicht nur die Energieleiste sinkt, die blutende Wunde lockt auch Zombies in der Umgebung an, die dann auf uns losstürmen. Cool: Den Blutdurst der Zombies können wir uns zunutze machen. So feuern wir auf einen Elitesoldaten, der seine Position auf dem Dach verlassen hat und fügen ihm eine Wunde zu. Die geifernden Zombies, die gerade noch Kurs auf uns genommen haben, wenden sich dem verletzten Kerl zu und verspeisen ihn in Sekundenschnelle.

Resident Evil: Operation Raccoon City setzt auf Adrenalin. Aber anders als etwa **Resident Evil 4** sorgt nicht bedrückende Panik für Schweißperlen auf der Stirn, sondern die schiere Masse der Zombies. So heißt es die meiste Zeit: ballern, was die Knarren hergeben. Ob das motiviert, muss sich noch zeigen. So oder so steht schon jetzt fest: Der

Koop-Modus für bis zu vier Spieler wird für jede Menge Laune sorgen. Wenn ein Spieler von einem Zombie gebissen wird, verwandelt er sich selbst in einen willenlosen Hirnfresser und greift die ehemaligen Kameraden an. Steuern kann man den Helden dann nicht mehr – und muss hoffen, dass ihn das restliche Team schnellstens ausschaltet. Nach dem Ableben ersteht man dann wieder auf, glücklicherweise als normaler Mensch. Zudem soll es auch einen Gegeneinander-Modus geben, unter anderem mit einer Variante, in der eine Partei ein wichtiges Dokument sicherstellen muss, während die andere Seite das zu verhindern versucht. Die Zombies sind in diesem Modus ebenfalls mit von der Partie. Wir sind gespannt, ob das Szenario dadurch nicht zu chaotisch wird. Technisch sieht **Operation Raccoon City** bereits sehr ordentlich aus. Vor allem die Umgebungen sind sehr stimmungsvoll dekoriert und aufwändig beleuchtet, so tragen sie viel zur dichten Atmosphäre des **Resident Evil**-Ablegers bei. **DM / TV**



Die **Wissenschaftlerin** kann Zombies kurzerhand als un-tote Schutzschilder verwenden.



Left 4 Dead 3?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Die Idee, sich kooperativ durch Zombiehorden zu ballern, ist nicht gerade neu. **Operation Raccoon City** geht aber noch einen Schritt weiter. Hier werde ich ständig bestürmt und erlebe einen gnadenlos adrenalingetränkten Überlebenskampf. Das wird Serien-Fans der ersten Stunde sauer aufstoßen, kurzweiligen Koop-Spaß verspricht der Resi-Ableger aber allemal.

Potenzial: Gut