

+ launiger Koop-Modus
+ coole Zwischensequenzen

- stumpfe Ballereien
- nervige KI-Patzer
- veraltete Grafik

◆ Wehren Sie G-Birkin ab, bis die Tür geöffnet ist.

Das Xbox-Steuerkreuz ist das einzige Überbleibsel der Konsolversion. Davon abgesehen wurde das Spiel sehr gut auf den PC portiert.



Zu viert legen wir uns mit einem **Bossmonster** an. Das sieht allerdings spannender aus, als es ist. (1920x1080 Pixel, volle Details)

Resident Evil

Operation Raccoon City

Wie man einen großen Namen zu Grabe trägt: Der Action-Ableger zu Capcoms Kultserie entpuppt sich als spaßbefreite Zombiebällerei, die selbst ein Koop-Modus nicht mehr rettet. Von Tobias Veltin und Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Slant Six Games** (Operation Raccoon City ist das PC-Erstlingswerk)
Termin: **18.6.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7472

Gegner auf 12 Uhr! Zombies brechen torkelnd durch die Tür und schwanken stöhnend auf uns zu. Die ersten Monster fressen kein Menschenfleisch, sondern Blei aus unserer blitzartig hochgerissenen Waffe. Doch die Flut

der Angreifer reißt nicht ab. Wir schleudern eine Granate, Zombies fliegen durch die Luft. Die übrigen wankenden Gestalten erledigen wir mit der Pistole. Endlich Ruhe! Klingt spannend? Klingt nach einem echten **Resident Evil**? Von wegen. **Operation Raccoon City** hat mit der kultigen Horror-Reihe so viel zu tun wie ein Zombie mit dem Nobelpreis in Chemie.

Handlungsort ist mal wieder Raccoon City. Der Ausbruch des gefährlichen T-Virus ist gerade auf dem Höhepunkt, als

der Umbrella-Konzern (verantwortlich für den Schlamassel) bemerkt, dass man für die Zombiekatastrophe ja eventuell zur Verantwortung gezogen werden könnte. Jetzt heißt es also: Beweise vernichten. Hier kommen wir und unser Team aus Elitesoldaten ins Spiel. Der von Umbrella beauftragte U.S.S.-Trupp ist immer zu viert unterwegs, zu Beginn müssen wir uns für einen Kämpfer entscheiden. Insgesamt stehen sechs Charaktere zur Auswahl, von denen jeder andere Waffen und Fertigkeiten mitbringt. Während etwa der bullige Beltway über eine starke Panzerung verfügt und mit seiner Schrotflinte ordentlich austeilt, kann sich Vector unsichtbar machen und aus



Die gut gemachten **Zwischensequenzen** zählen zu den Höhepunkten des Spiels.

Games for Windows Live

Resident Evil: Operation Raccoon City muss einmalig über Games for Windows Live aktiviert werden. Zwar lässt sich das Programm auch so starten und spielen, speichern dürfen Sie dann aber nicht. Ebenfalls problematisch: Einmal mit Ihrem Konto verknüpft ist ein Weiterverkauf nicht mehr möglich.

Derbe KI-Macken

Wenn Sie gerade keine Freunde zur Hand haben, übernimmt der Computer die Steuerung der Team-Kameraden. Das funktioniert aber eher schlecht als recht.



Immer mal wieder werden wir von einem überambitionierten KI-Kollegen **geheilt** (was eine grüne Pflanze verbraucht), obwohl unser Lebensbalken (rechts unten) noch fast voll ist.



Die **Wegfindung** hat häufig teils derbe Aussetzer. Ab und an bleiben die Burschen an Ecken hängen oder laufen sich gegenseitig in die Schusslinie.

dem Hinterhalt attackieren. So cool das klingt, so wenig wirken sich die unterschiedlichen Talente auf das Spielgefühl aus. Der Grund: Stumpfes Ballern reicht in der Regel aus, egal, welche Waffe wir dafür zur Hand nehmen.

Dass Taktik nicht all zu groß geschrieben wird, liegt auch an der schwachen KI. Nicht nur die der gegnerischen Soldaten (Zusammenarbeit kennen die Burschen nicht), sondern auch die unserer Kameraden. Die treffen zwar, bewegen sich aber oft komplett sinnfrei durch die Areale, rücken nicht nach oder gehen sofort zu Boden, wo wir sie mühsam wiederbeleben müssen. Außerdem heilen uns die Kollegen zwar regelmäßig, aber eher in unpassenden Momenten und nicht etwa dann, wenn unsere Energieleiste fast leer ist. Diese Macken entfallen zwar, wenn Sie die Kampagne zusammen mit Freunden angehen, der Koop-Spaß bleibt mangels Abwechslung bei Level- und Missionsdesign aber trotzdem schnell auf der Strecke. Egal ob wir nun eine Probe aus einem Labor wiederbeschaffen oder Störsender an Generatoren anbringen, lässt sich von stets durch schlauchige, detailarme Levels von A nach B und ballern unterwegs alles nieder, was nach Zombie oder Soldat aussieht.

Dabei nerven immer wieder unnötige Design-Patzer. Das an **Mass Effect** erinnernde

Deckungssystem etwa funktioniert zwar ganz gut. Aber warum können wir zum Beispiel nicht über Objekte springen, um schneller voranzukommen? Stattdessen müssen wir selbst um kleinste Hindernisse mühsam herumlatzen. Zudem fragen wir uns, warum bei Bossmonstern (die allesamt enorm langweilig ausfallen) nicht genau angezeigt wird, wie viel Energie das Vieh noch hat. Eine simple Gesundheitsleiste hätte da Wunder gewirkt. Ebenfalls störend sind die gelegentlich eingestreuten Quicktime-Events, die wegen der teils unfairen Zeitlimits kaum beim ersten Mal zu schaffen sind – das hat schon im über sieben Jahre alten **Resident Evil 4** für Zähneknirschen gesorgt. Überhaupt sollten Genre-Einsteiger einen Bogen um das Spiel machen; selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zieht der Anspruch bereits früh in der (nur fünf Stunden umfassenden) Kampagne stark an.

Jubelstürme bleiben auch bei der Technik des Titels aus. **Operation Raccoon City** sieht nämlich bestenfalls durchschnittlich aus. Zwar machen einige Umgebungen durchaus etwas her, etwa der in Nebel getauchte Stadtpark. Im großen Rest des Spiels schießen wir uns aber laufend durch ewig gleich aussehende Krankenhäuser, öffentliche Einrichtungen und Forschungskomplexe. Matchige Texturen, abgehackte Animationen und ein grundsätzlicher Mangel an Details stören dabei ebenso wie die polygonarmen Helden- und Monstermodelle. Immerhin sorgen schicke Feuer- und Explosionseffekte für eine atmosphärische Lichtstimmung. Der Sound macht da schon eine bessere Figur. Die Waffengeräusche klingen knackig,

die Schreie der Zombies gehen durch Mark und Bein, und die Musikuntermalung ist zwar unauffällig, aber passend. Die emotionslose deutsche Sprachausgabe will dagegen so gar nicht ins Bild passen und drückt die Atmosphäre entsprechend. Gut gelungen ist dafür die Portierung auf den PC. Wir dürfen die (präzise) Maus- und Tastatur-

steuerung frei konfigurieren, und das Zielen geht gut von der Hand. Lediglich das Wechseln von Waffen und Granaten ist etwas fummelig geraten, da die Entwickler vergessen haben, dem Digitalkreuz des Konsolen-Gamepads ein sinnvolles PC-Pendant zu verpassen (siehe Hauptbild).

Das ist kein Resident Evil



Zombie-katastrophe!

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

Left 4 Dead im Resident-Evil-Universum? Das klingt verlockend. Doch schnell machte sich bei mir Ernüchterung breit. Von dem einstigen Flair der Serie ist nichts übrig geblieben. Stattdessen ballere ich mich durch uninspirierte Actioneinlagen und ärgere mich über die vielen Patzer (Endgegnerkämpfe, Schlauchlevels, Missionsdesign, KI etc). Selbst im Koop-Modus kommt nur bedingt Laune auf, denn Raccoon City fehlt es an coolen Ideen, einer straffen Inszenierung oder überhaupt irgendetwas, das mich (und meine Freunde) an den Monitor fesselt.

steuerung frei konfigurieren, und das Zielen geht gut von der Hand. Lediglich das Wechseln von Waffen und Granaten ist etwas fummelig geraten, da die Entwickler vergessen haben, dem Digitalkreuz des Konsolen-Gamepads ein sinnvolles PC-Pendant zu verpassen (siehe Hauptbild).

TERMIN 18.6.2012 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

Resident Evil

Operation Raccoon City

Capcom
Slant Six Games
Deutsch, Englisch
DVD-Box, 1 DVD
Games for Windows Live

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Koop (4), Versus (4) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Launige Koop-Action, aber selbst mit Freunden auf Dauer zu stumpf.«

GRAFIK
+ gute Beleuchtungseffekte
+ detailarme Charaktere und Umgebungen
+ abgehackte Animationen + schwammige Texturen

SOUND
+ treibende Musik + kernige Waffeneffekte
+ emotionslose Sprecher
+ Schwankungen in der Lautstärke

BALANCE
+ vier Schwierigkeitsgrade + für Einsteiger etwas zu hart
+ teils unfaire Reaktionspielchen + schwankender Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE
+ gut gemachte Zwischensequenzen
+ Ballereien langweilen schnell
+ wenig Abwechslung + keinerlei Resident-Evil-Flair

BEDIENUNG
+ frei konfigurierbar + präzises Zielen
+ fummelige Item- und Waffenauswahl
+ Speicherpunkte teils sehr weit von einander entfernt

UMFANG
+ cooler Koop-Modus + sechs unterschiedliche Heldentypen
+ freischaltbare Extras + kurze Kampagne
+ kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN
+ viele versteckte Extras + langweilige Schlauchlevels
+ abwechslungs- und detailarm
+ teils unlogische Levelgenzen

KI
+ KI-Kameraden agieren oft unlogisch und treffen kaum gegnerische Soldaten besitzen keinerlei Taktik
+ zahlreiche Aussetzer

WAFFEN & EXTRAS
+ unterschiedliche Granatentypen
+ freischaltbare Waffen... + ... die sich aber kaum voneinander unterscheiden + Spezialtalente sind nutzlos

HANDLUNG
+ zahlreiche Filmsequenzen
+ bekannte Charaktere tauchen auf + dünne Handlung
+ farblose Hauptfiguren + kaum Überraschungen

59

Preis/Leistung: Mangelhaft

SPIELSPASS

SPIELZEIT 5 Stunden

MINIMUM Core 2 Duo E6300
A64 X2 3800+, Geforce 7800GT
1,5 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

STANDARD Core 2 Duo E6300
A64 X2 5000+, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E6600
A64 X2 5000+, Geforce 9700
4,0 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

EMSTRECKER
KOPFGE-SCHWITTE
PROFS

AMSTRICH