



Explosionen wie diese gab es in früheren Teilen selten zu sehen. In Resident Evil 6 stehen sie hingegen auf der Tagesordnung.

Die gute, alte Zeit: Zumindest der düstere Anfang der Leon-Kampagne ist Capcom gut gelungen.



Resident Evil 6

In den ersten Minuten der Kampagne zeigt Resident Evil 6, wie moderner Survival-Horror aussehen muss – doch danach geht's gepflegt bergab. Von Florian Heider

Genre: Actionspiel Publisher: Capcom Entwickler: Capcom (Super Street Fighter 4: Arcade Edition, GS 09/11: 86 Punkte)
Termin: 22.3.2013 Spieler: 1-3 Sprache: Deutsch Preis: 25 Euro

GameStar.de/Quicklink/7752

Auf DVD: Test-Video

Die Erfolgsformel der letzten beiden **Resident Evil**-Teile lässt sich schnell zusammenfassen: Stetiger Nervenkitzel und Schockmomente gehen Hand in

Hand mit panischen Kämpfen gegen größere Gegnerhorden. Anfangs funktioniert das auch im Abenteuer des Serienveteranen Leon S. Kennedy und seiner Weggefährtin Helena Harper. Dunkle

Gänge und lange Schatten, hier zeigt **Resident Evil 6** seine Stärken. Doch kurz darauf weicht die Spannung einem Bleigewitter: In einem Waffenladen müssen wir uns gegen Zombiehorden verteidigen, die versuchen, durch die Fenster ins Gebäude zu kraxeln. Rumstehen, ballern, warten, ballern. Wie »aufregend«. Viel schlimmer: Das Spielchen wird noch dreimal wiederholt – ohne Pause oder Abwechslung. Nicht unerwähnt bleiben soll allerdings, dass Kennedys Kampagne manchmal zu alter Stärke zurückfindet, etwa während eines Friedhofsbesuchs. Allerdings haben wir nach Ende der Leon-Episode erst ein Viertel des Spiels gesehen.

Im zweiten Handlungsstrang (Chris Redfield und Kollege Piers Nivans) verbleien wir un-

sere Gegner in feinsten **Call of Duty**-Manier im Sekundentakt. Grundsätzlich können solche Action-Orgien (so wenig sie auch mit **Resi** gemein haben) ja durchaus Spaß bereiten, nur hat **Resident Evil 6** stets mit seiner trägen Steuerung, der selbst für ein Zombiespiel idiotischen KI und Kameraproblemen aus der Hölle zu kämpfen. Zudem ist unsere Sicht im neu eingeführten Deckungssystem so eingeschränkt, dass uns feindliche Nahkämpfer häufig in den Rücken fallen. Okay, Redfields Kampagne hat auch ihre lichten Momente. Wenn wir zum Beispiel die Schwachstelle eines neuen Gegnertyps herausfinden und gleichzeitig seinen wuchtigen Schlägen mit Hechtrollen entgehen, kommt durchaus Spannung auf. Doch die meiste Zeit dienen die eigentlich

Stärken

- + guter Koop-Modus
- + tolle Zwischensequenzen

Schwächen

- kaum Horror-Elemente
- stupide Gegner-KI
- gestreckter Story-Modus

Die Zusatz-Modi

Resident Evil 6 bietet zwei weitere Modi, denen es gelingt, zumindest etwas Abwechslung ins Ballergeschehen zu bringen.



In »Jagd auf Agenten« steigen wir zum Beispiel als Zombie in die laufende Mission eines anderen Spielers ein und versuchen, ihm das Leben schwer zu machen.



»Die Söldner« steht uns erst nach einmaligem Durchspielen zur Verfügung. Hier müssen wir innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Feinde erledigen.

Der Kampf gegen dieses **Monster** gestaltet sich recht spannend, wird aber danach noch gefühlt Dutzende Male wiederholt.



Steam-Pflicht

Resident Evil 6 muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.



Sollte es mit dem Schleichen mal nicht so klappen, greift Ada auf Armbrust und **Explosiv-Pfeile** zurück. Der Feind ist Feuer und Flamme.

abwechslungsreichen Schauplätze (China, ein osteuropäisches Dorf, ein U-Boot etc.) nur als Pappkulissee für die nächste große Explosion und die tausendste Action-Einlage. Die **Resi**-Reihe hatte nie viel mit **Call of Duty** gemein, und das war auch gut so. Zumal die Dauer-Action aufgrund der erwähnten Steuerungsmacken, Kameraprobleme und ständigen Wiederholungen längst nicht das Niveau der Ego-Shooter-Reihe erreicht.

Die dritte Kampagne mit Jake Muller (dem Sohn von Serienbösewicht Albert Wesker) und Sherry Birkin (bekannt aus **Resident Evil 2**) spielt sich wie die vorhergehende, lediglich mit mehr Nahkämpfen, mehr nacktem Oberkörper (Jakes, nicht Sherrys!) und einem an den Nemesis aus **Resident Evil 3** erinnernden, unbesiegbaren wirkenden Feind mit dem schmucken Namen Ustanak, der dem Heldenduo hin und wieder einen Besuch abstattet. Inszeniert ist das

Ganze zwar gut, aber nach der x-ten Wiederholung stellt sich pure Langeweile ein. Die Kampagne der zwielichtigen Ada Wong weiß da eher zu gefallen. Die asiatische Schönheit bekommt den Auftrag, eine Anlage möglichst lautlos infiltrieren. Auch wenn die folgenden Stealth-Einlagen eher seicht und die Rätsel recht einfach ausfallen, bieten sie zumindest die lang erwartete Abwechslung vom Action-Einerlei.

Call of Evil

Neben den Schwächen im Gameplay stören uns vor allem die vielen Ideen, die in **Resident Evil 6** mit fast schon erschreckender Konsequenz nicht zu Ende gedacht wurden. Warum eine Kampagne von über 25 Stunden Länge, wenn die Spielzeit durch viele öde Passagen erkaufte wird? Warum Perks (mehr Schaden, mehr Gegenstände, etc.), wenn sie sich am Ende eh kaum auswirken? Warum einen einblendbaren Wegweiser, wenn wir uns selbst mit voller Absicht nicht in den Schlauchlevels verlaufen könnten? Vom fummeligen Inventar und der absurd umständlichen Medizinherstellung und -aktivierung ganz zu schweigen! **Resident Evil 6** hat aber auch seine Stärken. Neben den bereits erwähnten besseren Momenten im Kampfgetümmel, gibt's nämlich auch stylish inszenierte Zwischensequenzen. Die

treiben die amüsant-trashige Story (Sie haben's sich vielleicht schon gedacht: Es geht um ein Virus!) mit ebenso trashigen Texten und schönen Animationen voran. Das Highlight ist allerdings der Koop-Modus, der es einem zweiten Mitspieler jederzeit erlaubt, sowohl online als auch offline (per Split-Screen-Modus, aber leider mit stark verkleinertem Bildausschnitt) einzusteigen und in die Rolle der jeweils anderen Kampagnenfigur zu schlüpfen. Zu zweit kommt dann auch sichtlich mehr Spielspaß auf als mit den berechenbaren KI-Kollegen.

Technisch ist **Resident Evil 6** zwar nicht mehr auf dem neuesten Stand, weiß aber durch detaillierte Umgebungen und Charaktermodelle, schicke Explosionen sowie extravagantes Monsterdesign zu gefallen. Dafür sorgen matschige Texturen und häufiges Kantenflimmern für entzündete Augen. Akustisch bewegt sich der Actiontittel auf hohem Niveau. Der Soundtrack untermauert das Geschehen stets passend. Auch die deutsche Synchronisation ist gut gelungen. Anders sieht's da schon bei der Steuerung aus: Egal ob Gamepad oder Maus und Tastatur, die Figuren lenken sich nicht sonderlich dynamisch und bleiben gerne mal an Ecken hängen. Das Zielen hingegen bereitet mit keinem Eingabegerät Probleme. Beim Inventar wurde allerdings richtig geschlampt. Zwar können wir Objekte mit der Maus anklicken, die Aktivierung klappt aber nur per Tastatur – sinnvoll geht anders. **FH**

Langweile statt Grusel!
 Florian Heider
 Trainee
 flo@gamestar.de

Resident Evil 6 ist kein richtiges Resident Evil mehr. Wo ist die Spannung, wo sind die echten Survival-Horror-Momente? Auch für kurzweiligen Ballerspaß reicht's nicht. Dafür wiederholen sich die endlosen 08/15-Actioneinlagen viel zu oft. Ich hätte nie geglaubt, dass ich das mal über ein Spiel sagen würde, aber: Zehn Stunden Spielzeit weniger hätten dem Titel gut getan. So reagiere ich auf die zahllosen Explosionen nur noch mit Gähnen. Wenigstens der Koop-Modus kann mich noch für einige vergnügliche Stunden begeistern. Und doch bleibt am Ende die eine Gewissheit: Resident Evil 6 hätte so viel mehr sein können.

TERMIN 22.3.2013 PREIS 25 Euro USK ab 18 Jahren

Resident Evil 6

Actionspiel

Publisher Capcom
Entwickler Capcom
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Die Söldner (2), Jagd auf Agenten (3)
SPIELTYPEN Internet, an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 25 Stunden
WERTUNG Gut
 »Im Koop-Modus kommt deutlich mehr Spaß auf.«

GRAFIK

- ⊕ detaillierte Umgebungen ⊕ schicke Charaktermodelle
- ⊕ gute Beleuchtung ⊕ teils extrem matschige Texturen
- ⊖ Kantenflimmern (trotz AA) 7/10

SOUND

- ⊕ brachialer Surround-Sound ⊕ treibende Musik
- ⊕ passende Waffengeräusche ⊕ gute Sprachausgabe
- ⊖ hin und wieder englische Stimmen 9/10

BALANCE

- ⊕ leichter Einstieg ⊕ knackige Bossgegnere
- ⊖ nicht immer fair verteilte Speicherpunkte
- ⊖ Nahkampfangriffe zu mächtig 7/10

ATMOSPHERE

- ⊕ spaßiger Koop-Modus ⊕ coole Zwischensequenzen ⊕ stimmige Szenarien ...
- ⊖ ... die zur Bumm-Bumm-Kulissee degradiert werden
- ⊖ kaum Panikmomente ⊖ wenig Horror-Elemente 5/10

BEDIENUNG

- ⊕ gute Maus- und Tastatursteuerung ⊕ nützliche Tastenkürzel
- ⊖ fummelige Menüs ⊖ Maus nur eingeschränkt nutzbar
- ⊖ umständliche Menüführung ⊖ Figuren bleiben oft hängen 5/10

UMFANG

- ⊕ über 25 Stunden Solospielzeit ⊕ Wiederspielwert durch Freischaltungen
- ⊕ freischaltbare Extras ⊕ zusätzliche Modi
- ⊖ Story-Modus mit ermüdenden Längen 8/10

LEVELDESIGN

- ⊕ zahl- und abwechslungsreiche Gebiete ⊕ detailverliebt
- ⊕ komplett im Koop spielbar ⊖ sehr schlauchig ⊖ wenig zu entdecken
- ⊖ zu konstruiert 7/10

KI

- ⊕ gute Wegfindung der Kameraden ⊕ Hilfe durch Gefährten
- ⊖ selten sinnvolle Koop-Aktionen ⊖ selbst für Zombies sehr stupide Gegner-KI 6/10

WAFFEN & EXTRAS

- ⊕ großes Waffenarsenal ⊕ unterschiedliche Granaten- und Medizintypen
- ⊕ freischaltbare Perks ...
- ⊖ ... die sich kaum auswirken 8/10

HANDLUNG

- ⊕ gelungener Auftakt (Leon) ⊕ spannende Zwischensequenzen
- ⊕ hoher Trash-Faktor ⊖ langweilige Weggefährten
- ⊖ bereits bekannte Versatzstücke 7/10

