

Resident Evil Revelations

Die PC-Umsetzung des 3DS-Spiels ist das erste echte Resident Evil seit langer Zeit. Mit all seinen Stärken. Und Schwächen. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Capcom Entwickler: Capcom (Resident Evil 6, GS 06/13: 69 Punkte)
Termin: 24.5.2013 Spieler: 1 - 2 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/8308

Auf DVD: Test-Video

Stärken

- + stimmige Horror-Atmosphäre
- + spannende Geschichte
- + zusätzliche Inhalte

Schwächen

- veraltete Grafik
- altbackenes Missions-Design

A

Is **Resident Evil: Revelations** bei uns in der Redaktion aufschlag, rollten wir unwillkürlich mit den Augen. Kein Wunder, schließlich bekehrte sich der Entwickler

Capcom mit **Resident Evil 6** und dem Action-Ableger **Operation Raccoon City** zuletzt nicht gerade mit Ruhm. Fans sprachen gar schon vom Ende der einst glorreichen Horrorreihe. Doch im Februar 2012 erregte ausgerechnet ein Spiel für Nintendos Handheld-Konsole 3DS die Aufmerksamkeit der **Resi**-Anhänger: **Resident Evil: Revelations**. Weil sich der Survival-Shooter auf die Wurzeln der Serie besann und subtilen Horror der brachialen Action vorzog. Nun reicht Capcom die PC-Umsetzung des 3DS-Spiels nach. Und wir fragen uns: Kann **Revelations** den angekratzten Ruf der Serie tatsächlich auch auf unserer Lieblingsplattform reparieren? Und wie sieht's mit der technischen Umsetzung aus?

Im Jahr 2004 ist die auf dem Mittelmeer errichtete Stadt Terragrigia ein Vorzeigemodell für die Metropole der Zukunft. Doch damit ist es vorbei, als die Terrororganisation Veltro das gesamte Gebiet einem heimtückischen Virus aussetzt. Die Stadt wird daraufhin dem Erdboden gleichgemacht. Ein Jahr später sollen die B.S.A.A.-Agenten Jill Valentine und Parker Luciani an der Küste merkwürdige Kadaver untersuchen, die von einem bössartigen Erreger befallen sind –



Ruhe bewahren und gut zielen. Nur wenn wir Schwachstellen treffen, zwingen wir die **Monster** in die Knie, ohne allzu viel Munition zu vergeuden.

ein Relikt aus Terragrigia? Doch das ist nicht das einzige Problem, denn schon kurz darauf müssen wir uns auf die Suche nach Jills Ex-Partner Chris Redfield machen, der auf dem mysteriösen Kreuzfahrtschiff Queen Zenobia verschwunden ist. Ein Schelm, wer da einen Zusammenhang vermutet.

Was der Auftakt verspricht, wird von der rund zehn Stunden umfassenden Kampagne gehalten. **Revelations** erzählt eine spannende Geschichte, die durch aufwändig animierte Zwischensequenzen vorangetrieben wird und so manche Überraschung parat hält. Dass **Revelations** ursprünglich ein

Handheld-Spiel war und die zwölf Episoden daher auf rund 20- bis 40-minütige, für die U-Bahn bestens geeignete Story-Häppchen aufteilt, tut der PC-Fassung gut. Dadurch präsentiert sich das neue **Resident Evil** nämlich wie eine straff erzählte Horror-Serie, die am Ende jeder Folge mit einem motivierenden Cliffhanger aufwartet. Den enormen Umfang eines **Resident Evil 6** besitzt **Revelations** dadurch allerdings nicht.

Spielerisch orientiert sich **Revelations** an den frühen Serienteilen, allen voran an **Resident Evil 4**: Wir steuern Jill (später auch andere Charaktere wie Chris oder Parker) aus der

Gute Inhalte, schlechte Technik



Für die PC-Fassung hat Capcom den alleine oder mit einem Freund spielbaren **Raubzug-Modus** um zusätzliche Waffen und Charaktere erweitert – das finden wir gut.



Aber: Bis auf höhere Auflösungen hat sich im Vergleich zur 3DS-Version **grafisch** kaum etwas getan. Texturen, Schatten, Beleuchtung und Effekte stagnieren nahezu auf dem Niveau der Ursprungsversion.



Oldschool-Resi

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Revelations ist wie eine Reise in die Vergangenheit. Wie ich mich mit der Waffe im Anschlag durch finstere Räume grusele, wie ein Kind über jedes noch so kleine Munitionspäckchen freue und beinahe vom Stuhl falle, wenn ein Zombie vor mir auftaucht, erinnert an die gute alte Resi-Zeit. Das gilt aber auch für die antike Grafik und das maue Missionsdesign. Gut, Fans der ersten Stunde wird das kaum stören. Serien-Neulinge hingegen sollten sich darüber im Klaren sein, dass Revelations durch die Bank ein Horror-Abenteuer der ganz alten Schule ist – sowohl beim Spieldesign als auch bei der Technik.

Schulterperspektive durch meist dunkle Räume und Korridore, grasen die Umgebung nach Gegenständen und Hinweisen ab und legen uns mit infiziertem Gesocks an.

Anders als in **Resident Evil 5** und **6** setzt Capcom die Gegner aber nicht als billiges Kanonenfutter ein. Stattdessen wurden die Zombies behutsam-sporadisch in den Levels verteilt. Das sorgt in Verbindung mit der stets akuten Munitionsknappheit für wohligen Nervenkitzel und erinnert angenehm an die gute alte Resi-Zeit. Ärgerlich hingegen, dass Revelations trotzdem nicht ohne die eine oder andere Actioneinlage auskommt, in der wir minutenlang auf anstürmende Gegner ballern. Das kommt zwar selten vor, reit uns aber dennoch jedes Mal aus der ansonsten grandiosen Horror-Stimmung. Wie früher suchen wir jeden Winkel penibel nach Munitionspäckchen und Heilkräutern ab, was viel Spaß macht und durch den neu-

Online-Aktivierung

Resident Evil: Revelations muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Dann dürfen Sie das Spiel zwar auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.

en Genesis-Scanner einfacher von der Hand geht. Schade hingegen, dass Capcom das umfangreiche und daher sehr motivierende Upgrade-System für Waffen und Talente im Vergleich zu den Vorgängern drastisch ausgedünnt hat. Das serientypische Kombinieren grüner, gelber und roter Heilkräuter haben die Entwickler gar komplett gestrichen.

Resident Evil: Revelations orientiert sich aber nicht nur in Sachen Atmosphäre und Spielgefühl an den Serienwurzeln, sondern auch beim Quest-Design. Und das ist zur Abwechslung mal negativ gemeint, denn mehr als »Finde den passenden Schlüssel für diese Tür« hat das Spiel nur selten zu bieten. Da stört es doppelt, dass uns das Programm immer wieder durch bereits erkundete Gebiete schickt, nur um den richtigen Schlossöffner aufzuklauben. Ein Streitpunkt: Einerseits sind die grauen Zellen fortgeschrittener Spieler in **Revelations** nur selten gefordert, andererseits kennen wir das von **Resident Evil** auch gar nicht anders. Fans der ersten Stunde dürften das maue Missionsdesign, das häufige Backtracking und die Sipelrätsel daher kaum stören. Serien-Neulinge hingegen werden sich zu Recht fragen, ob Capcom die letzten zehn Jahre unter einem Stein verbracht hat.

Die PC-Umsetzung ist ebenfalls ein zweischneidiges Schwert. Einerseits überzeugt **Revelations** durch eine präzise, frei konfigurierbare Maus- und Tastatur-Steuerung. Andererseits haben es die Entwickler versäumt, das Spiel grafisch an leistungsfähigere Rechner anzupassen. Zwar wurden hie und da Texturen aufgehübscht, in Sachen Detaildichte, Polygonzahl, Spezialeffekte, Beleuchtung und Schatten hinkt das Spiel aktuellen Kontrahenten wie **Dead Space 3** aber Äonen hinterher. Ärgerlich auch, dass Capcom die 15 Monate zusätzliche Entwicklungszeit nicht genutzt hat, um etwa die unpraktische 3D-Umgebungskarte zu überarbeiten oder an der in engen Räumen oft sperrigen Kamera zu feilen. Gut hingegen, dass der schon in der Ursprungsversion enthaltene, sehr motivierende Raubzug-Modus, in dem wir allein oder mit einem Freund immer kniffligere Mini-Missionen meistern, für die PC-Fassung um zusätzliche Charak-

tere, Talente und Waffen erweitert wurde. Zudem hat Capcom der Solo-Kampagne den neuen Schwierigkeitsgrad »Höllisch« spendiert, der Profis zumindest bei den Kämpfen mit den Zombies ausreichend fordert. Und die gehören ja ohnehin zu den Highlights eines echten **Resident Evil**. DM

TERMIN 24.5.2013 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Resident Evil: Revelations Actionspiel

Publisher: Capcom
Entwickler: Capcom
Sprache: Deutsch, Englisch
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz: Steam

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Raubzug (2)
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Launige Koop-Ballerei für Zwischendurch, mehr aber auch nicht.«

GRAFIK
+ aufwändige Animationen + oft schwammige Texturen
+ generelle Polygon- und Detailarmut
+ maue Effekte und Schatten **6/10**

SOUND
+ dynamische Musikuntermalung
+ passende Soundeffekte und Umgebungsgläusche
+ unmotiviert deutsche Sprecher **9/10**

BALANCE
+ drei Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg
+ knackige Bossgegner + Rätsel generell zu leicht
+ teils schlecht platzierte Speicherpunkte **8/10**

ATMOSPHERE
+ guter Mix aus Grusel und Schockmomenten + Spannung durch Munitionsknappheit + gut platzierte Skriptereignisse
+ zwar seltene, aber öde Ballereinlagen **8/10**

BEDIENUNG
+ präzise Maus- und Tastatursteuerung
+ frei konfigurierbar
+ verschachtelte Menüs + sperrige Kamera in engen Räumen **8/10**

UMFANG
+ zehn Stunden Solo-Kampagne + erweiterter Raubzugmodus
+ zusätzlicher Schwierigkeitsgrad + versteckte Extras
+ kaum Wiederspielwert **7/10**

LEVELDESIGN
+ abwechslungsreiche Schauplätze + stimmig gebaut
+ es gibt viel zu entdecken
+ teils detailarm + nerviges Backtracking **8/10**

KI
+ Zombie- und Bossmonster-KI leistet ordentliche Arbeit
+ mitkämpfende Kameraden ...
+ ... die gelegentlich nicht reagieren **7/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ durchdachtes Waffenarsenal + nützlicher Scanner
+ Upgrade-System ... + das aber recht mager ausfällt
+ kein Heilkräuter-Kombinieren möglich **8/10**

HANDLUNG
+ gelungener Auftakt
+ durchgehend spannend und wendungsreich
+ viele alte Resi-Bekanntes + gesichtsloser Bösewicht **8/10**



Solche brachialen Actioneinlagen kommen zwar selten vor, wollen aber trotzdem nicht so recht ins Spiel passen.

