



Der Raidmodus entpuppt sich als motivierende Bonus-Schießbude.



Nicht nur Mutanten, auch allerlei Fallen können uns gefährlich werden.

Resident Evil: Revelations 2

Der Horror für Nostalgiker

Die Schöpfer der Kultreihe blicken mit ihrem neuesten Werk nicht in die Zukunft, sondern in die Vergangenheit der Serie. Das Horrorspiel ist so altmodisch wie ein Wählscheibentelefon. Macht es gerade deswegen Spaß? Von Sebastian Stange

Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **18.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

TEST

Moderner Trend trifft Traditionsreihe – das jüngste Spiel im Resident-Evil-Universum kommt in Form einzelner Episoden daher.

Vier Kapitel erschienen im Wochenrhythmus; nötig war das aber nicht. Dazu sind die Cliffhanger der Folgen zu schwach. Hätte man auf die Vierteilung verzichtet, hätte es dem Spiel nicht geschadet. Als großes Ganzes entpuppt es sich als unterhaltsames Action-Abenteuer, das an genau den richtigen Stellen altbacken wirkt, das routiniert

hitze Gefechte, nervöse Atmosphäre und Rätsel vermischt – und mitunter sogar clever ist. Dabei sieht Revelations 2 erst mal recht gewöhnlich aus.

Klassische Gruselaction

Wir steuern die Spielhelden Claire und Moira oder Barry und Natalia so wie in jedem Resident Evil der letzten Jahre. Bemerkenswert ist einzig, dass wir jederzeit zwischen zwei Charakteren wechseln oder auch kooperativ am geteilten Bildschirm spielen können. Eine niedrige Außenperspektive, zahlreiche Schusswaffen sowie allerlei

Wurfgeschosse sorgen für das Spielgefühl eines Shooters. Doch weil Munition chronisch knapp ist, müssen wir auch Schleichangriffe und Ausweichschritte meistern, um voranzukommen. Was wir da im Verlauf von etwa zehn Spielstunden erleben, ist selten wirklich originell oder spektakulär, aber es funktioniert prima als interaktive Geisterbahn. Die Handlung ist dabei banal: Auf einer nicht näher benannten russischen Insel geschahen vor Jahren grausame Experimente. Die Mitarbeiter einer Non-Profit-Organisation, darunter auch Claire und Moira, werden nun dorthin entführt und kämpfen um ihr Überleben. Dieser Kampf funktioniert wie in jedem anderen Serienteil auch: Wir durchstreifen Gruselumgebungen wie Gefängnisse, Minen und Forschungsanlagen, absolvieren Schalterrätsel und werden regelmäßig von ekligen Monster angefallen. All das ist routiniert arrangiert. Wir erleben einen angenehmen Rhythmus aus ruhigen Phasen und Hektik. Immer wieder werden wir von Gegnermassen überrumpelt und wehren sie mit Not und Mühe ab, was dann richtig stresst. Dazwischen kann es aber auch sein, dass wir an einem versperrten Bonus-Item vorbeilaufen, etwa einem neuen Gewehr. Sofort kommen wir ins Grübeln und widmen uns dem optionalen Rätsel. Bei diesen Knobeleyen müssen wir Kisten verschieben oder einen Hinweis richtig interpretieren und dann Schalter in der korrekten Reihenfolge aktivieren. Genial sind diese Kopfnüsse nie, anregend aber allemal.



Eine Flucht unter Zeitdruck, dazu noch bissige Gegner und schon schnellst der Puls in die Höhe.



Brandneuer Oldie

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Revelations 2 zu spielen, fühlt sich an, wie einen alten Bekannten zu besuchen. Es war zwar irgendwie neu, aber ich erahnte bereits vorab all die Macken des Spiels, mich überraschte kaum eine Storywendung, und doch war ich froh, meinen alten Bekannten wiederzusehen. Zwar gelingt es auch diesem Spiel nicht, den ganz klassischen Grusel der frühen Serienteile wiederzubeleben, dafür liefert es routiniert sein Unterhaltungsprogramm ab. Und das glänzt eben vor allem dadurch, dass es kaum etwas Neues versucht. So seltsam das auch klingt, aber dafür bin ich in diesem Fall wirklich dankbar. Ich glaube allerdings nicht, dass dieser kreative Stillstand langfristig wirklich gut für die Zukunft der Serie ist. Ich wünsche mir, dass ein echtes, neues Resident Evil mehr bieten wird als pure Nostalgie, und dass es ihm endlich wieder gelingt, sich komplett neu zu erfinden und das Genre nachhaltig zu prägen. Für den Moment unterhält mich der brandneue Oldie Revelations 2 prima, auf Dauer muss es mit der Serie vorwärtsgehen!

Hohle Story, clevere Erzählweise

Besonders, weil die Entwickler schlaue mit ihren Zeitebenen arbeiten. Im Spiel erleben wir sowohl die Geschehnisse der entführten Claire Redfield und ihrer Freundin Moira als auch die von Moiras Vater Barry (bekannt aus Resident Evil 1), der seine Tochter retten will und dabei die kleine Natalia kennenlernt. Der Clou ist, dass Barry den beiden Frauen um sechs Monate hinterher ist. Er durchquert also Schauplätze, die wir zuvor in der Rolle von Claire und Moira besucht haben. Das lässt uns das Spiel völlig anders wahrnehmen, weil wir an einigen Stellen lediglich die Weichen für unsere Nachfolger stellen oder weil wir immer wieder Bereiche und Items sehen, die nur mit den Spezialfähigkeiten des jeweils anderen Duos erreichbar sind. Es ist schade, dass sich diese Zeitsprünge nicht deutlicher in der Hand-



Die Todesanimationen zeigen keinen Splatter, sind aber dennoch ganz schön derb.

lung widerspiegeln. Die wirkt, als hätte sie ein Zufallsgenerator aus Serienklischees gestrickt. Das ändert aber nichts daran, dass man mit dem Spiel wirklich Spaß haben kann. Die Kampagne hat ein gutes Tempo, herrlich groteske Gegner und sympathisch bekloppte Dialoge, die zusammen mit der unbeholfenen Synchronisation für einen nostalgischen Charme bei Serienkennern und für irritiertes Stirnrunzeln bei Neulingen sorgen. Und selbst Letzteren wird angesichts der häufigen Orts- und Personalwechsel reichlich Abwechslung beim Oldschool-Abenteuer serviert.

Reizvolle Aufgabenverteilung

Zum Beginn des Spiels bevorzugen wir es, mit Claire oder Barry den »starken« Partner der beiden Heldenduos zu spielen. Später zwingt uns das Spieldesign aber immer öfter, in die verletzlichere Rolle zu schlüpfen. Weil wir etwa als Natalia Monster durch Wände erahnen, ist es schlaue, mit ihr die Lage zu erkunden und nur zu Barry zu wechseln, wenn er einen Schleichangriff ausführen kann oder das Feuer auf Gegner eröffnen muss. Dazu kommen noch Levelabschnitte, in denen sich ein Duo trennt und etwa aus einer brennenden Anlage fliehen muss. Das funktioniert – ganz egal, wie abgedroschen solche Szenen sind. Und ge-

nau das macht den Charme von Revelations 2 aus. Es übertrifft keinen seiner Vorgänger, es sieht nur ab und an richtig gut aus und es wird uns sicherlich nicht lange im Gedächtnis bleiben, aber es funktioniert. Es ist ein Spiel, das ein wenig wie ein Trash-Horrorfilm rüberkommt. Man kann es prima mit Freunden genießen, es macht Spaß, all die altbackenen Features und bescheuerten Dialoge zu kommentieren, und doch sind bei den Actionszenen alle gefesselt. Mehr ist manchmal gar nicht nötig, um eine gute Zeit mit einem Spiel zu haben. **SST**

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6700 / Athlon X2 2,8 Ghz
GeForce 8800 GTS / Radeon HD 3850
2 GB RAM, 23 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2Q 2,7 Ghz / Phenom II X4 3 Ghz
GeForce GTX 560 / Radeon HD 6950
4 GB RAM, 23 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmungsvolle Umgebungen
- schön ekliges Monsterdesign
- angemessen gruselige Soundkulisse
- Umgebungstexturen verwaschen
- miese deutsche Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- spannender, abwechslungsreicher Spielverlauf
- interessante Koop-Mechaniken des Helden-Duos
- Raid-Modus als kurzweilige Zerstreuung
- altbackenes, sehr zweckmäßiges Leveldesign

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade für Anfänger bis Profis
- als Barry sind Schleichangriffe möglich
- Flexibilität dank Upgradesystem
- größtenteils faire Speicherpunkte
- einige frustrierende Stellen

ATMOSPHÄRE/STORY

- spannende Handlung
- reizvoller Perspektivwechsel zwischen den Heldenduos
- zwei mögliche Story-Enden
- keine interessanten Wendungen
- klischeehafter Bösewicht

UMFANG

- zehn Stunden Spielzeit für die Story
- viele Boni und Extras
- umfangreicher Raid-Modus
- Koop-Modus
- Koop aktuell nur via Splitscreen möglich

FAZIT

Der altmodische Charme wendet sich an Nostalgiker, doch die cleveren Ideen und das kurzweilige Gameplay sind einfach zeitlos gut.



Im Schlachthaus wadet unser Duo durch Blut und Abfälle. Ein herrlich ekliger Schauplatz!