

Claire Redfield, die Schwester von Chris Redfield, aus dem ersten Resident Evil Teil sucht nach ihrem Bruder. Sie wird nach Frankreich in ein Labor der Umbrella Corporation auf die Insel Rockford verschleppt.

## Contents

- 1 Endlich weg von Raccoon City
- 2 Die Steuerung
- 3 Schreibmaschinen und Farbbänder
- 4 Inventar und Laufwege
- 5 Gruselatmosphäre
- 6 Grafik und Sound
- 7 Fazit

## Endlich weg von Raccoon City

Die Handlung setzt nach Claires Flucht aus Raccoon City ein. Auf der Insel befinden sich ein Forschungslabor, als geheime Einrichtung von Umbrella und ein Gefängnis. Claire ist eine Gefangene. Kurz nach ihrer Ankunft greift ein Söldnertrupp die Insel an. Claire erwacht in einer Zelle, die von dem verletzten Rodrigo bewacht wird. Durch den Angriff gerät der T-Virus außer Kontrolle. Nachdem er Claire befreit hat, muss sie sich auf der Insel mit Zombies umherschlagen.

## Die Steuerung

Die Steuerung hat sich im Vergleich zum vorherigen Teil nicht geändert. Sie ist nicht ganz modern. Die Treppen steigt der Charakter ohne separate Sequenz hoch oder runter. Die Türanimationen sind auch in diesem Teil vertreten, um die Ladezeiten zu überbrücken und die Atmosphäre der Resident-Evil-Reihe beizubehalten.



## Schreibmaschinen und Farbbänder

Du verschiebst Kisten und kannst dich anhand einer Karte orientieren. Darin siehst du Räume und Gebiete. Hast du einen Ort schon besucht, wird er grün markiert. Wo du noch nicht warst, wird der Raum rot aufgeleuchtet. Die Schreibmaschinen zum Speichern findest du in verschiedenen Räumen. Wie in den vorigen Teilen benötigst du Farbbänder zum Speichern, die in den Räumen versteckt sind.

## Inventar und Laufwege

Munition und Waffen sind wie immer knapp. Das Inventar ist begrenzt, sodass du nicht immer

gefundene Gegenstände mitnehmen kannst. Dadurch musst du immer wieder zu Orten zurückgehen, um die Gegenstände einzusammeln. In sicheren Räumen verstaust du deine Items in Kisten. Von jedem Raum aus kannst du auf alle Inventargegenstände zurückgreifen. Die Kisten benötigst du nicht nur für Waffen und Munitions, sondern auch für Questgegenstände, mit denen du verschiedene Rätsel lösen musst.





## Gruselatmosphäre

Resident Evil: Code Veronica X hat die klassische Gruselatmosphäre der alten Resident Evil-Spiele. Die Gegner rennen nicht im Übermaß gegen dich an, machen dafür jedoch großen Schaden. Aufgrund der wenigen Munition musst du versuchen auf deinen Verbrauch zu achten. Verletzungen werden mit Kräutern geheilt. Kombiniert du sie, verstärken die Kräuter ihre Wirkung. Am Ende des Spiels hast du die Möglichkeit versteckte Charaktere freizuspielen.

## Grafik und Sound

Die Lichteffekte bei Code Veronica sind besser als in den früheren Teilen. Die Grafik ist sauber. Die Zwischensequenzen lassen etwas zu wünschen übrig. Die Hintergründe sind nicht mehr gerendert, sondern polygonal. Die Kameraführung ist natürlich und verleiht dem Spiel eine gute Dynamic. Der visuelle Aspekt in diesem Teil ist insgesamt besser. Die Dialoge der Szenen sind in Englisch gehalten und die Musik ist atmosphärisch.

## Fazit

Resident Evil: Code Veronica X orientiert sich am traditionellen Konzept der Spielereihe. Die HD-Grafik ist nicht überragend, da das Spiel älter ist. Die Steuerung der älteren Teile ist etwas umständlicher. Zudem kannst du hier keinen Action-Shooter wie bei den neueren Spielen erwarten. Strategisch eignen sich eher der Rückzug und überlegtes Handeln, als einfaches Drauflosballern. Dadurch kommt der klassische Aspekt des Horror-Survival zur Geltung. Es geht am Ende nicht um das bloße blutrünstige Abschießen von Leuten, sondern um das Überleben. In diesem Teil gibt es zusätzlich viele Rätsel zu lösen, die mitunter etwas zu einfach sind. Wer auf klassischen Survival-Horror setzen will, ist mit Resident Evil Code: Veronica X richtig beraten.

[Amazon.de Widgets](#)

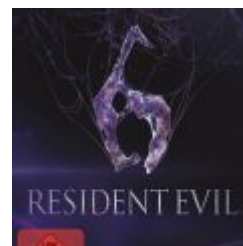
## Related posts:



[Resident Evil 3: Nemesis](#)



[Resident Evil 5](#)





Resident Evil 6

Resident Evil Zero Remastered