

Resident Evil Requiem

Det kan godt være at der er to hovedpersoner, men det her er stadig Resident Evil når det er absolut bedst.

2026-02-25 16:00 • [Magnus Groth-Andersen](#) • [17 Kommentarer](#) • 25



KOMMENTER NU!

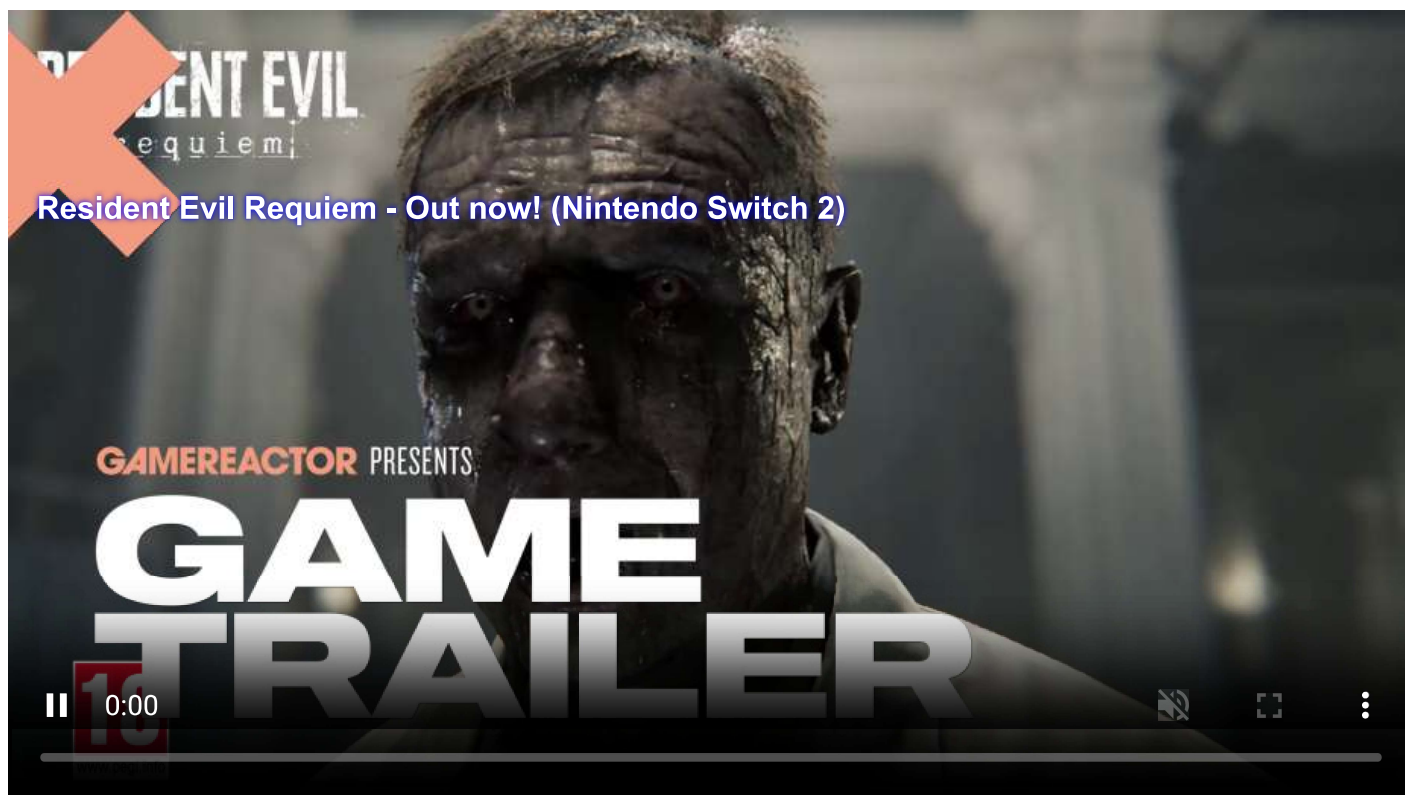
Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER





Capcom har i adskillige år nu haft lidt af en opgave foran sig. Efter den skelsættende overgang til førsteperson med Resident Evil 7: Biohazard, lod fans til både at være lidt trætte af hovedperson Ethan Winters, særligt efter opfølgeren Resident Evil Village, og samtidig har deres remakes af ældre titler, med specielt henblik på det mere action-orienterede Resident Evil 4, passeret over 10 millioner solgte eksemplarer på bare tre år.

Så hvordan forener du trådene? Hvordan bevæger du dig fremad i en distinkt retning, der stadig kan harmonere med det ambitiøse remake-projekt, som Capcom fortsat ønsker at dedikere ressourcer til?

Svaret er enkelt, for det er Resident Evil Requiem, et vovet forsøg på at skabe afgørende bindevæv mellem franchisens forskelligartede filosofier, og på at skabe en slags kulmination af disse to ellers separate spor. Det er en måde at tilbyde to forskellige Resident Evil-spil i ét, to distinkte med naturligvis beslægtede spiloplevelser, og fra Leon endelig blev bekræftet af Capcom, så blev det store spørgsmål så, om hvorvidt dette overhovedet kan fungere.

Dette er en annonce:



Resident Evil Requiem foregår godt og vel fem år efter Resident Evil Village, og handler igen om mystiske skikkelser i skyggerne, der manipulerer med den efterhånden legendariske T-virus for at producere biokemiske våben. Denne gang er det en helt ny karakter, Grace Ashcroft, der fanges midt i den her magtkamp, og som får hjælp af ingen ringere end Leon f*cking Kennedy, der langt om længe gør debut i denne nyfortolkede hovedserie. Spillet tager form af en slags

rædselsodysse, der starter i storbyen Wrenwood for at så ende der hvor det hele startede - Raccoon City.

Så ja, spillet er nogenlunde ligeligt opdelt mellem Grace og Leon, og det er derfor nogenlunde opdelt imellem to ret distinkte gameplay-paradigmer, også selvom de, som nævnt, naturligvis er nært beslægtede. Graces sektioner vil være øjeblikkeligt genkendelige for dem der har spillet enten Biohazard eller Village. Selvom du kan ændre perspektiv hvis du ønsker, så er tanken at Grace, ligesom Ethan, spiller i førsteperson. Ideen er at Grace, trods åbenlyse survival horror-mekanikker som basalt forsvar, og et progressionsloop der løbende opgraderer de værktøjer hun har til rådighed, er mere sårbar. Hun ryster, hun skælver, hun påvirkes af rædslerne omkring hende, og som karakter er hun både kreativ og handlekraftig, samtidig med at hun levere en realistisk reaktion på det at stå overfor det mest skrækindjagende scenarie man kan forestille sig. Det er i brede træk også hende der, om ikke andet noget af tiden, skal håndtere den hæslige, gigantiske skabning, der jagter hende, og som vi alle har set brudstykker af i diverse trailere.

Dette er en annonce:

Grace udforsker sine omgivelser, vedligeholder begrænset inventory-plads, plaffer en zombie eller to når det er absolut nødvendigt, og løser puslespil, præcis som serien har tilbudt før, og som igen er så umådelig finpoleret, at man nærmest tager sig selv i at nikke genkendende og anerkendende imens man spiller. Nej, Grace tilbyder ikke som sådan nogen total gentænkning eller redefinition af Resident Evil-seriens centrale mekaniske og strukturelle principper, men alt hvad der er, fungerer upåklageligt, og reetablere serien som en absolut kingpin i den her genre.

Og så er der Leon. I brede træk (og ihærdige genre-fans kan sikkert finde minutiøse forskelle) er karakteren, fysikken, evnerne og selve gameplay-cyklussen taget ret direkte fra Resident Evil 4, men hvor der kunne opstå gnidninger, så er sandheden et eller andet sted bare, at den specifikke karaktermodel, den specifikke fysik, lyd, følelse og kickback af hans våben, hans særskilte progression så top-tunet, at det bare er gensynets glæde hele vejen igennem. Capcom har, når alt kommer til alt, skabt to gameplay-modi, der simpelthen er så uendeligt tilfredsstillende at engagere sig i, at man ikke på den måde lægger mærke til at de tjener to vidt forskellige formål - du **nyder** bare.



Men er der forskel? Åh ja, det er der. Forskellen er dramatisk, og det er fuldstændig intentionelt fra Capcoms side, for i stedet for at forsøge en mere homogen lighedsbaseret filosofi, som de eksempelvis gjorde i Resident Evil 6, så læner de sig her ind i det faktum at Grace og Leon er to vidt forskellige slags protagonister. Men lad os dog lige slå fast med syvtommersøm, at selvom forskellen rent mekanisk er markant, så fungerer de upåklageligt og gnidningsfrit indenfor den samme ramme. Leon slagter, det gør han bare. Han er en toptrænet, erfaren

zombie-jæger, og han serverer den ene quippy oneliner imens han grundsmadrer alt der... ja, ikke har en puls. Og han er f*cking sej imens han gør det. Imens sniger Grace sig rystende, bævende og forskrækket rundt med sin lommelygte og en beskeden pistol, og fremstår som en langt mere realistisk afbildning af en egentlig menneskelig reaktion. Men de deler den samme historie - det samme soundtrack - de samme miljøer. Trailerne fik det til at ligne at Leon ville lave noget helt andet, og at Lordi ville levere soundtracket imens, men den narrative ramme kan faktisk godt rumme begge de her hovedpersoner, selvom deres udgangspunkt er vidt forskelligt.

Når det så er sagt, så vil du nok støde på nogen der hælder den ene eller den anden vej. De her to gameplay-oplevelser er nemlig så tilpas forskellige, at du i løbet af oplevelsen enten gerne vil **blive** hos Grace lidt, eller omvendt, måske fordi du er inde i et lækkert progressionsloop idet du bliver eksporteret over til en udskiftning - det er lidt den pris Capcom betaler for at gøre disse skift plot-specifikke.

I slipper heller ikke for en mere personlig "rant" her, bare som en slags fodnote. Når du udforsker de her store miljøer, så vil zombies til tider "respawne", enten ved simpelthen at vågne op efter du har dræbt dem, eller ved at blive til en stærkere "blister head"-fjende. Dette endte med at blive lidt af en hæmsko for at vende tilbage og løse gåder, særligt for Grace, idet det at skulle slå fjender ihjel adskillige gange optog finitte ressourcer. Det hæmmede min lyst til at gå områderne efter i sømmene, fordi min hjerne konstant skulle kalkulere med respawns på ruten derhen. Det er lidt ærgerligt. **Rant over.**

Derudover er det her, på en måde, Resident Evil som du kender, og elsker det. Særligt Rhodes Hill Cronic Care Center, et hospital du udforsker både som Grace og Leon, og som faktisk optager en betragtelig del af spillets fulde længde, vil, for mig om ikke andet, gå over i historien som et af de bedst survival horror levels jeg har prøvet, og selvom det ikke helt topper politistationen i Resident Evil 2, så kan det omtales i samme åndedræt, og det er en bedrift i sig selv. Der er puslespil, inventory management, hårdtpumpende action, masser af hemmeligheder, og til tider også hårrejsende fjender, der svinger mellem mere iscenesat "set piece" mode, og mere funktionel udfordring. Spillets lettere forøgede linearitet gør også at Capcom kan lege mere med placering, med intentionalitet, og selvom jeg til tider savnede at vende tilbage til en slags "hub" som i Village, så er både hospitalet og Racoon City tilpas store som egentlig baner til at afføde nysgerrighed og spilleglæde ved bare at bevæge sig rundt.



Grace er, på en måde, Ethan Winters (bare federe), og Leon er Leon fra Resident Evil 4. Det er, igen, den letteste måde at beskrive det på, og de to gameplay-strukturer strammer hele oplevelsen gevaldigt op sammenlignet med tidligere kapitler i de to respektive subserier, men genopfinder ikke den dybe tallerken for innovationens skyld. Det betyder at Requiem på et mere mekanisk niveau er velkendt "Resi", men det er samtidig et vidne om at de her slags spil er så fandens stærke i deres strukturelle, konceptionelle og mekaniske udformning, at idet

rulleteksterne glider over skærmen, så tager du dig selv i at glæde dig til at Capcom serverer mere.

Det er den stærkeste indikator om, at Capcom igen har skudt papegøjen her, at jeg endnu er sulten efter mere. Det skyldes at Requiem ikke er det længste spil i verden (tænk traditionel Resi-længde), men også fordi at grundstenene, platformen, fundamentet, er så utrolig stærkt, at det kan bære eksperimentering med adskillige protagonister, at skifte mellem forskellige gameplay-modi. Der er ikke andet tilbage end at sige, at Capcom fortsætter deres brandvarme streak her, og at den her serie er så sund som nogensinde.



GAMEREACTOR DANMARK

- + To stærke hovedpersoner, solid historie, fantastiske miljøer, glimrende fysik og styring, dejlig progression.
- Skift imellem hovedperson kan være for drastisk for nogle, zombie respawns hæmmer udforskningslyst.



GAMEREACTOR FINLAND



GAMEREACTOR SVERIGE



**GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR NORGE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN**



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



Hvordan fungerer Resident Evil Requiem på Switch 2?

ANMELDELSE. Skrevet af [David Caballero](#)
den 1 marts 2026 kl. 10

1

Trods små kompromisser, så har Capcom virkelig arbejdet hårdt her.



Resident Evil Requiem

ANMELDELSE. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)
den 25 februar 2026 kl. 16

17

Det kan godt være at der er to hovedpersoner, men det her er stadig Resident Evil når det er absolut bedst.

Resident Evil Requiem: Guide til at finde alle Mr. Raccoon Memoriams

0

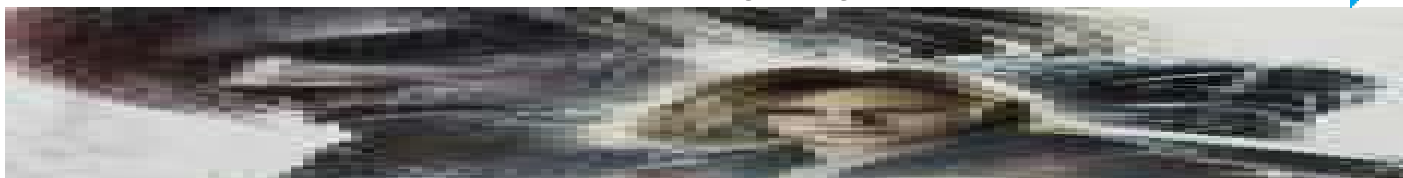


GUIDE. Skrevet af [David Caballero](#)
den 3 marts 2026 kl. 18

"Jagt os, søg os, find os, knæk os!" Der er 25 raslende dukker gennem hele spillet. Mangler du nogen?

Resident Evil Requiem var tæt på 350.000 samtidige brugere på Steam hen over

0



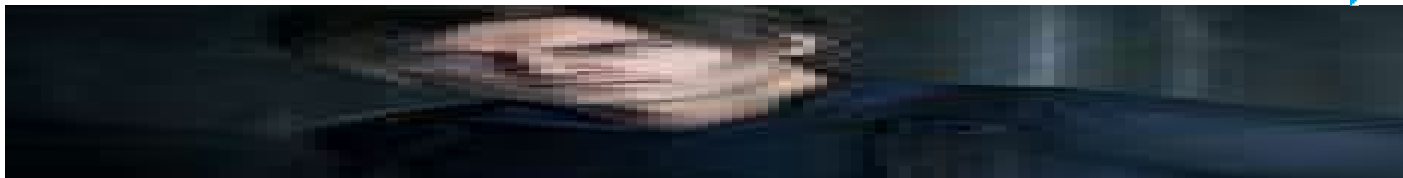
weekenden

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 2 marts 2026 kl. 09:33

Det er den største lancering for serien og Capcom's 5. største lancering nogensinde.

Resident Evil Requiem sælger mere end Village og RE4 i fysiske salg i Storbritannien

3



NYHED. Skrevet af [Jonas Mäki](#)
den 2 marts 2026 kl. 03:10

Og nej, det er ikke takket være den samtidige Switch 2-udgivelse, at denne version ikke leverede gode salgstal.

Resident Evil Requiem guide: Alle sikre kombinationer

0

GUIDE. Skrevet af [Alfredo Pavez](#)