

Resident Evil 3

NEMESIS KEHRT ZURÜCK

Genre: **Horrorspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom / NeoBards / M-Two** Termin: **3.4.2020**

Dass ein Remake kommen würde, war nach einigen Andeutungen seitens Capcom klar – doch dass es so schnell gehen würde, dachte wohl niemand. Was erwartet uns beim neuen alten Horrortrip durch Raccoon City? Von Kai Schmidt

Das Remake zu Resident Evil 3 sollte eine große Überraschung werden. Aber dumm gelaufen, denn wie das in der heutigen Zeit so ist: Dank Internet und Social Media werden die kleinsten Patzer in den besten Geheimhaltungsketten ausgenutzt, es wird alles aufgedeckt und gleich darauf öffentlich gemacht. Als es am 10. Dezember 2019 während Sonys »State of Play«-Show heißt, dass nun ein noch nicht angekündigter Kampagnen-Modus zum asymmetrischen Resident-Evil-Multiplayer-Spiel Project Resistance gezeigt werde, wissen es eigentlich bereits alle: Jetzt folgt die offizielle Ankündigung des Remakes zum Klassiker Resident Evil 3. Denn bereits eine knappe Woche vorher sickerten entsprechende Packshots aus dem PlayStation Store ins Internet, und die Sache war klar. Das ist schade, denn die Enthüllung hätte so grandios sein können. Und wir sind uns sicher, dass in der Capcom-Zentrale der ein oder andere laute Fluch ausgestoßen wurde, als die Bilder sich so uner-

wartet im Netz verbreiteten. Capcom hatte einen Masterplan, der mit der überraschenden Enthüllung von Project Resistance im September 2019 begann und im Dezember 2019 in der noch überraschenderen Ankündigung des Remakes gipfeln sollte. Es wurde anfangs kein Wort über ein Remake des dritten Teils verloren, und wer im Netz entsprechende Mutmaßungen anstellte, dass Project Resistance eventuell der Multiplayer-Teil eines neuen Resident Evil 3 sein könnte, wurde meist nur mitleidig belächelt. Denn Schließlich war die Veröffentlichung des Resident-Evil-2-Remakes gerade mal acht Monate her. Wie sollte Capcom nach dieser

überschaubaren Zeitspanne bereits ein weiteres AAA-Spiel in der Hinterhand haben? Nun, das ist recht simpel erklärt: Beide Titel waren gleichzeitig in Entwicklung, und bei Resident Evil 3 wurden Teile der Arbeit zudem an den Project-Resistance-Entwickler NeoBards ausgelagert. Außerdem erleichterte es die Parallelentwicklung natürlich ungemain, dass Resident Evil 3 viele Assets (also Modelle und Texturen) des zweiten Teils bequem wiederverwerten kann.



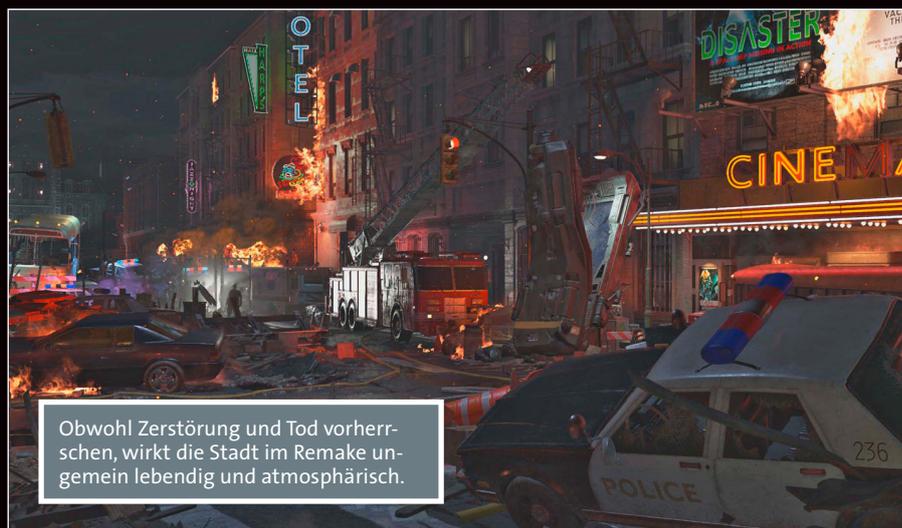
Im Spiel trifft Jill auf Umbrella-Söldner, mit denen sie zusammenarbeitet, um aus der Stadt zu entkommen.



Resident Evil 3 lässt uns miterleben, wie Umbrellas Zombie-Seuche in Raccoon City ihren Anfang nimmt.

Qualmende Zombies

Als Resident Evil 3 auf der PSOne veröffentlicht wurde, war die USK noch nicht so liberal wie heute. Um eine Freigabe zu erhalten, musste Capcom bzw. der damalige Europa-Publisher Eidos ordentlich die Schere ansetzen. Nachdem grünes Blut den zweiten Teil damals nicht vor der Indizierung schützte, dachte man sich was Neues aus: Zombies bluteten nicht, sondern qualmten und lösten sich dann blinkend auf. Ja, tatsächlich! Bei Treffern stiegen in der deutschen Version graue Rauchwolken auf. Zudem wurde bei brutaleren Zwischensequenzen großzügig die Schere angesetzt, und im Zusatzmodus Mercenaries gab es für erledigte Gegner keine belohnende Bonuszeit mehr, was es an die Grenze zur Unspielbarkeit brachte. Hätte man damals prophezeit, dass der »interaktive Splatterfilm« Resident Evil 2 Remake mal ungeschnitten in Deutschland erscheinen würde, wäre man wohl ausgelacht worden.

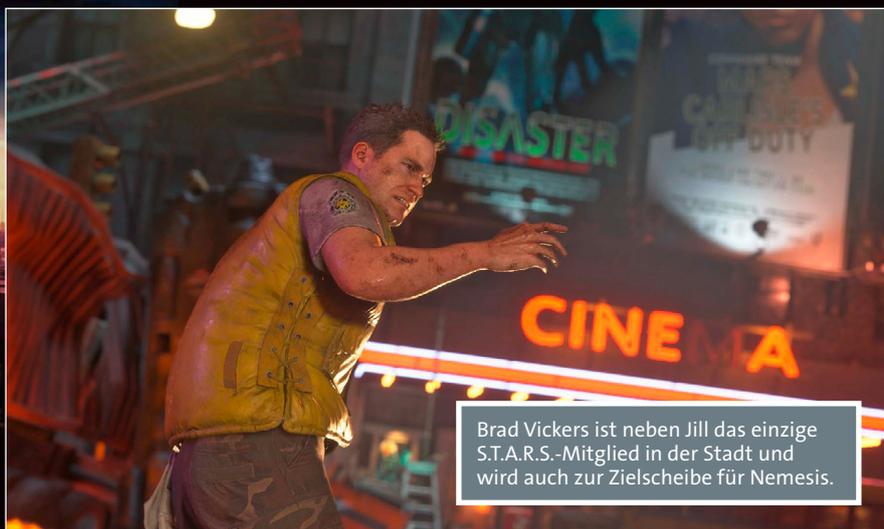


Obwohl Zerstörung und Tod vorherrschen, wirkt die Stadt im Remake unheimlich lebendig und atmosphärisch.

Alter Zombie-Braten neu aufgewärmt?

Genau wie bei Resident Evil 2 handelt es sich bei Resident Evil 3 um ein vollwertiges Remake des Originalspiels. Das bedeutet

nicht, dass etwa vorhandener Programmcode aufgefrischt wird, wie beispielsweise bei der Neuveröffentlichung des GameCube-Remakes zum ersten Resident Evil aus dem Jahr 2002, das 2015 in HD-Auflösung wieder veröffentlicht wurde. So etwas nennt sich »Remaster« (in diesem Fall also das Remaster eines Remakes) und beinhaltet in der Regel lediglich die Erhöhung der Grafikauflösung und eventuell kleinere Anpassungen im Spielverlauf. Um einen Vergleich zum Filmbereich zu ziehen, könnte man etwa die Veröffentlichung älterer Filme auf UHD Blu-ray anführen. Dafür wird das Original-Negativ neu gescannt und in der höheren Auflösung sowie eventuellen Farbkorrekturen auf Disc veröffentlicht. Oder man könnte auch etwas weiter ausholen und das vielleicht einzige »Pseudo-Remaster« der Filmgeschichte als Beispiel nennen: »Psycho«. Alfred Hitchcocks Schwarz-Weiß-Klassiker aus dem Jahr 1960 wurde 1998 mit dem Originaldrehbuch und mit denselben Kameraein-



Brad Vickers ist neben Jill das einzige S.T.A.R.S.-Mitglied in der Stadt und wird auch zur Zielscheibe für Nemesis.

stellungen neu gedreht. Diesmal eben in Farbe und mit anderen Darstellern, der Film blieb aber im Grunde gleich.

Ein echtes Remake beginnt hingegen von Grund auf neu. Der generelle Plot und der Stil bleiben natürlich ähnlich, doch die Entwickler fangen mit ihrer Arbeit bei null an, um eine neue Vision der bekannten Geschichte auf die Beine zu stellen. Dabei kommt natürlich zeitgemäße Technik zum Einsatz, die auch Dinge ermöglicht, die im Original nicht möglich oder zu aufwendig gewesen wären. Ein Beispiel dafür ist neben dem offensichtlichen Resident Evil 2 etwa das Switch-Abenteuer The Legend of Zelda: Link's Awakening, das auch das Game-Boy-Spiel komplett neu programmiert und für die aktuelle Konsole in Szene gesetzt erleben lässt. Oder um nochmal auf den Filmbereich zurückzukommen und dabei den Zombies treu zu bleiben: Zack Snyder erzählte in »Dawn of the Dead« (2004) George A. Romeros Horrorklassiker »Zombie« (1978) neu und griff dabei auf ein der heutigen Zeit angepasstes Drehbuch, aktuelle Filmtechniken sowie ein deutlich üppigeres Budget zurück. Eine Neuinterpretation mit dem gleichen Story-Grundgerüst. Genau das passiert jetzt auch mit Resident Evil 3.

Nur eine »halbe« Fortsetzung?

Im Spiel übernimmt ihr die Rolle von Jill Valentine, die Fans der Reihe aus dem ersten Teil kennen. Kurze Nachhilfe für Neueinsteiger: Jill war Teil des S.T.A.R.S.-Teams (steht für Special Tactics and Rescue Service), das sich durch das Spencer-Anwesen kämpfte und dabei Zeuge der furchtbaren Experimente wurde, die der Umbrella-Konzern in einem unterirdischen Labor durchführte. Zombies, Monster und Mutanten dezimierten das Team dabei. Nach ihrer Rückkehr will Jill den Konzern bloßstellen, doch da Umbrella sehr mächtig ist und seine Finger überall drin zu haben scheint, wird sie unter Hausarrest gestellt. Jill und die Überlebenden des S.T.A.R.S.-Teams zur Zielscheibe einer neuen Biowaffe, um zu verhindern, dass ihre

Collector's Edition

Passend zum Remake des zweiten Teils wird es auch zu Resident Evil 3 eine teure Collector's Edition geben, die in einer an das Spiel angelehnten »Item-Truhe« ausgeliefert wird. Bis Redaktionsschluss gab es allerdings nur Details zur amerikanischen Version. Demnach bekommt ihr für knapp 180 US-Dollar zusätzlich zur Standardversion des Spiels ein Stadtplan-Poster, den Soundtrack als digitalen Download, ein Artbook sowie eine Statue von Jill, die sich gut neben der Leon-Statue aus Teil zwei macht. Diese Sammlerausgabe ist in den USA exklusiv bei Gamestop erhältlich. Weitere Informationen zur deutschen Collector's Edition wird es laut Capcom in Kürze geben. Wir gehen davon aus, dass analog zum zweiten Teil bei der deutschen CE auch ein Steelbook und eine physische Version des Soundtracks enthalten sein werden. Ob sich weitere Unterschiede ergeben und ob es auch in Deutschland einen Exklusivpartner geben wird, bleibt abzuwarten. Preislich müsst ihr euch wohl auf etwa 200 Euro einstellen.



Entdeckungen an die Öffentlichkeit geraten. Und nebenbei macht man die gesamte Stadt Raccoon City zum Testgebiet für das Virus, das im Spencer-Anwesen zur Zombie-Epidemie führte. Toller Plan, Umbrella! Das dürfte mit Sicherheit für gute PR sorgen.

Das Interessante an Resident Evil 3 ist, dass das Spiel keine direkte Fortsetzung des zweiten Teils ist, sondern 24 Stunden vor und zwei Tage nach Leon und Claires Horrortrip durch das Polizeirevier spielt. Die Zeit, die Resident Evil 2 in der Timeline der Spiele beansprucht, lässt der dritte Teil aus. Es entsteht beim Spielen also eine erzählerische Lücke, die man theoretisch dazu nutzen könnte, Resident Evil 2 zwischenzuschieben, falls man darauf aus ist, alles chronologisch zu erleben. Zumindest, wenn Capcom keine großen Änderungen in der Story vorgenommen hat. Der veröffentlichte Trailer lässt

allerdings darauf schließen, dass dem nicht so ist: Zu Beginn wird eine Uhr eingeblendet, die vor und zurück springt, während man eine kurze Zusammenfassung der Geschehnisse des zweiten Teils sieht. Capcom hat zudem ein neues Achievement für Resident Evil 2 veröffentlicht, das euch auf die Suche nach einer Nachricht schickt, die Jill Valentine während der Ereignisse der ersten Hälfte von Teil drei hinterlassen hat.

Jills unerbittliche Nemesis

Auf ihrer Flucht aus der zerstörten Stadt schaut Jill auch im Polizeirevier vorbei, um im S.T.A.R.S.-Büro auf weitere Teammitglieder zu treffen und sich zu bewaffnen. Schon das PSone-Original griff dabei auf Assets des zweiten Teils zurück, und das Remake wird diesen Kniff ebenfalls verwenden. Die Frage ist allerdings, ob die Entwickler in der



Jill darf im Remake auch einen Ausflug in die Kanalisation von Raccoon City unternehmen.



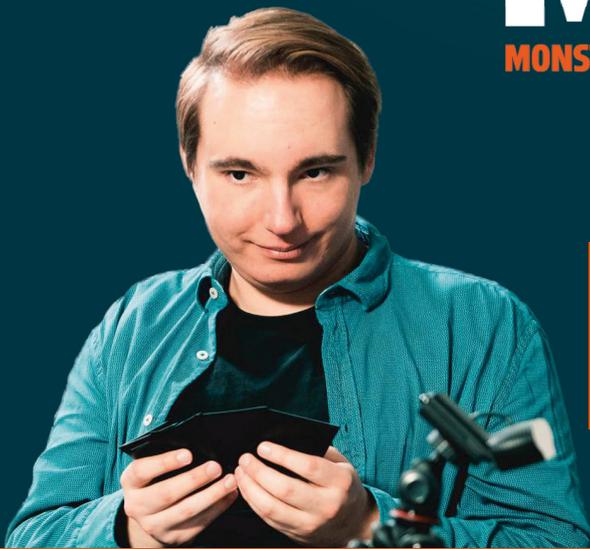
Jills neues Outfit ist praktischer. Wer lieber klassisch im Minirock spielt, freut sich auf den Vorbestellerbonus.



MAX

MONSTERS & EXPLOSIONS

TÄGLICH LIVE
AUF TWITCH



**TAGSÜBER REDAKTEUR,
NACHTS MAGIC COMMANDER**

MAGIC NIGHTS - IMMER DIENSTAGS, 19:00 UHR LIVE AUF MAX



GAMES



TALKS



EVENTS



NERDKULTUR



DO IT YOURSELF

TWITCH.TV/MONSTERSANDEXPLOSIONS

DER GEMEINSAME STREAMING-KANAL VON GameStar *GamePro* MEiNMMO IGN

/MONSTERSANDEXPLOSIONS

/MONSTERSANDEXPLOSIONS

/MAXLIVESTREAM



Im Original ist ein funktionsunfähiges Cable Car zunächst Versteck und später mögliches Fluchtfahrzeug für Jill und die Umbrella-Söldner. Die gekachelte Säule hinter Mikhails Kopf sieht aber eher nach typischer U-Bahn-Haltestelle statt Straßenbahn aus. Wird für das Remake also eine wichtige Plot-Device geändert?

Neuinterpretation die Chance nutzen und zeigen, wie manche der Zerstörungen und versperrten Wege aus dem zweiten Teil entstanden sind, während wir als Jill die Räume erkunden. Das sollte zumindest recht einfach machbar sein, da die Remakes im Gegensatz zu den Originalspielen ja nicht auf vorgeordnete, starre Hintergründe setzen, sondern komplett in 3D-Grafik gehalten sind. Und dank Capcoms RE-Engine wirkt alles ungemein plastisch. Das Original von Resident Evil 3 hatte sich in dieser Hinsicht allerdings einige Patzer erlaubt und ließ etwa Türen verschlossen, die Leon oder Claire im (zeitlich ja später spielenden) zweiten Teil einfach öffnen konnten. Also, liebe Entwickler: Passt bitte auf, dass euch keine Kontinuitätsfehler passieren. Wir sind auch gespannt, wie Capcom die im Vergleich zu Teil zwei deutlich weitläufigere Spielwelt umsetzt. Da Jill sich durch einen großen Teil der von Zombies überrannten Stadt kämpfen muss, liegt es nahe, das Spiel als Quasi-Open-World zu inszenieren, in der immer wieder Wege von Trümmern oder Auto-



Wird Jill Waffenaufsätze wie den Kolben für die Flinte in Kämpfen mit Nemesis verdienen oder unterwegs finden?

wracks versperrt sind, durch die man aber ansonsten nach Belieben navigieren kann. Hierzu gibt es allerdings noch keine offiziellen Informationen von Capcom.

Im Remake zu Resident Evil 2 hatte Capcom übrigens bereits die anstehende Veröffentlichung des dritten Teils angedeutet: Im

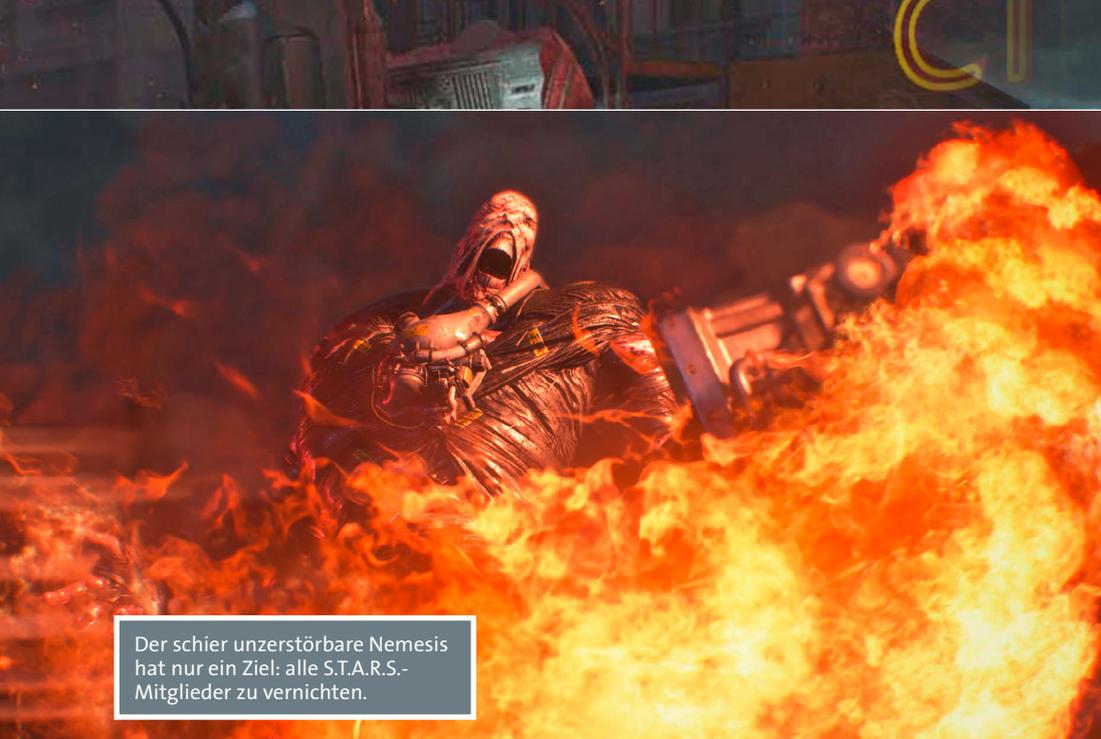
Polizeirevier klappt ein riesiges Loch in einer Wand, das aussieht, als wäre etwas hindurchgebrochen. Das ist natürlich eine Anspielung auf die Biowaffe, die Jill verfolgt – Codename: Nemesis. Dieses Monstrum ist eine Weiterentwicklung des in Resident Evil 2 zum Einsatz kommenden Mr. X, der den



Der Mastermind im Multiplayer-Bonusspiel Resident Evil: Resistance hat besondere Monster, die er auf das Team der Überlebenden hetzen kann.



Annette Birkin ist Virologin und kontrolliert als Mastermind den Tyrant G-Birkin.



Der schier unzerstörbare Nemesis hat nur ein Ziel: alle S.T.A.R.S.-Mitglieder zu vernichten.

Spieler unbarmherzig durch das Gebäude verfolgt, und funktioniert ganz ähnlich. Nemesis hat nur ein einziges Ziel: alle S.T.A.R.S.-Mitglieder zu töten. Sein beschränktes Vokabular verdeutlicht das durch das charakteristische »Staaars«, das er hin und wieder von sich gibt. Ob das Monster im Remake eine ständige Präsenz hat oder euch nur an festgelegten Stellen attackiert, ist noch nicht ganz klar. Aus dem veröffentlichten Trailer scheint hervorzugehen, dass Jill und er schon deutlich früher aufeinandertreffen werden. Wir sehen eine Ego-sequenz, offenbar vom Anfang des Spiels, in der Jill panisch vor irgendetwas aus ihrem brennenden Appartement flieht. An einer Stelle können wir bei genauerem Hinsehen die Silhouette des monströsen Nemesis ausmachen. Das Originalspiel hatte sich die dramatische Einführung des Verfolgers noch bis zu Jills Ankunft vor dem Polizeirevier aufgehoben. Als Bonbon dürfen wir im Remake die Geburt von Nemesis durch Umbrellas Experimente miterleben. Das Original blieb uns Hintergründe schuldig.

Ausweichen ist besser als dahinschleichen Nach der anfänglichen Fluchtsequenz könnte man natürlich annehmen, dass man das komplette Spiel ähnlich wie Resident Evil 7: Biohazard aus der Ego-Perspektive erlebt. Doch Capcom hat bereits versichert, dass Resident Evil 3 genau wie der zweite Teil ein Third-Person-Horrortrip ist. Ihr steuert Jill also genau wie Leon und Claire in der »Über die Schulter«-Ansicht und habt das Geschehen jederzeit optimal im Blick. Jill hat im Gegensatz zu den beiden Protagonisten der Vorgänger-Fortsetzung allerdings ein entscheidendes Zusatzmanöver in petto, das seinerzeit auch im Originalspiel seine Serienpremiere feierte: die Ausweichbewegung. Das ist wichtig, da Resident Evil 3 deutlich mehr auf Action setzt als der Vorgänger und euch entsprechend mehr Zombies auf den Hals hetzt. Doch nicht nur das, auch in den Aufeinandertreffen mit Nemesis ist der Ausfallschritt gerne mal ein Lebensretter, wenn man nach dem Originalspiel geht. Nemesis ist nämlich so flink wie stark – also ziemlich flink. Selbst die direkte und sehr responsive

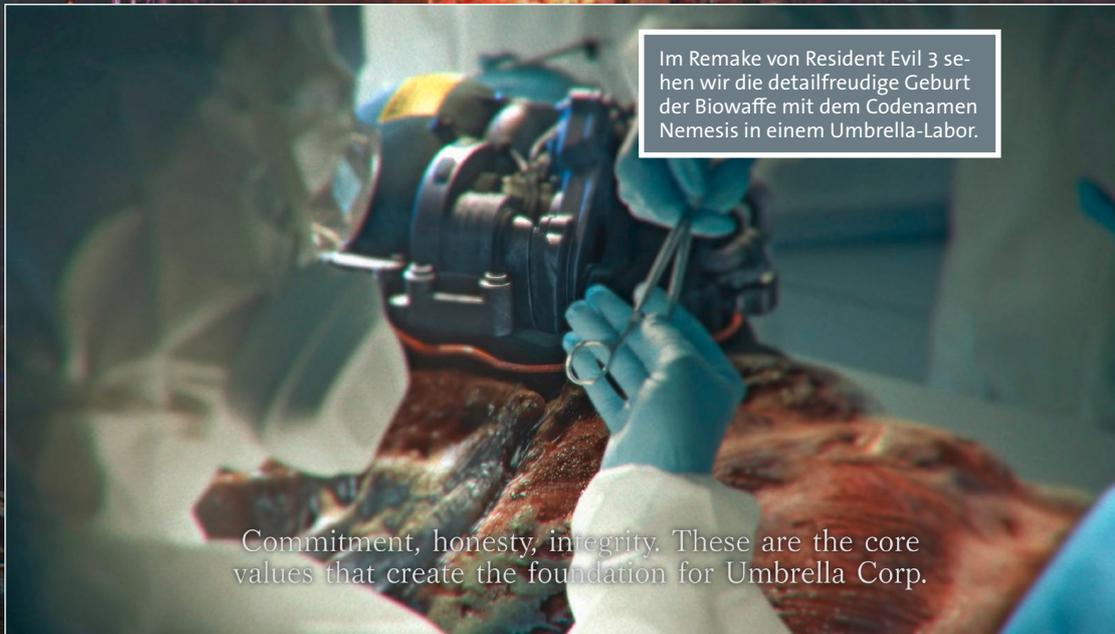
Steuerung des Remakes von Teil zwei würde euch bei den Duellen schnell vor einen heißen Ofen laufen lassen. Entsprechend braucht ihr natürlich auch eine gute Bewaffnung und sonstige Ausrüstung, um eine Chance zu haben. Wie aus der Reihe gewohnt, findet Jill im Lauf des Spiels neue Waffen und weitere Taschen, in denen sich Items verstauen lassen. Ob ihr wie im Original durch das zeitweise Besiegen von Nemesis Waffen-Upgrades erhalten werdet, ist noch nicht ganz sicher, denn das Remake geht einen deutlich realistischeren Weg. Und da wäre es etwas merkwürdig, Nemesis immer wieder neue Teile abzuluchsen, die zufälligerweise genau an eure Schrotflinte oder das Maschinengewehr passen. Beim Stichwort »realistisch« fallen uns spontan natürlich sofort die serientypischen Rätsel ein. Auch hier ist ungewiss, ob Capcom die teils ziemlich abstrusen Kopfnüsse übernimmt oder neue Wege geht. Ein Beispiel, das nicht unbedingt zum Realismus des Spiels passen würde, ist die Statue des Bürgermeisters von Raccoon City. Im Original



Jill Valentine gehört zu den wenigen Überlebenden des Vorfalls im Spencer-Anwesen ...



... und scheint unter posttraumatischem Stress zu leiden, wenn wir uns ihre Vision vor dem Spiegel so ansehen.



Im Remake von Resident Evil 3 sehen wir die detailfreudige Geburt der Biowaffe mit dem Codenamen Nemesis in einem Umbrella-Labor.

Commitment, honesty, integrity. These are the core values that create the foundation for Umbrella Corp.

nalspiel nehmt ihr ein Buch aus seiner Hand und platziert es an anderer Stelle in einer Wandtafel, wodurch sich ein Kompass löst, den ihr mitnehmt und dem Bürgermeister in die leere Hand drückt, woraufhin sich die Statue dreht und eine Batterie zum Vorschein bringt – die ihr zum Aktivieren eines Aufzugs braucht. Klingt ein klein wenig überkonstruiert, oder?

Neue Outfits für alte Helden

Wie es sich für ein Remake gehört, werden sämtliche Designs für die Neuauflage gehörig überarbeitet. Was wohl sofort auffällt, ist Jill Valentines Outfit. Statt wie im Original mit engem Top und Minirock durch das Horrorabenteuer zu stolpern, trägt sie nun eine actiontauglichere Hose samt bequemem Shirt. Und auch Carlos Oliveira, einer der Umbrella-Söldner, die von dem Konzern zu PR-Zwecken in die von Zombies überrannte Stadt geschickt werden, um öffentlichkeitswirksam Menschen zu retten (und dabei zufällig ums Leben zu kommen), hat ein Make-over erfahren. Statt des etwas generischen

Spielhelden mit Standardfrisur ist aus ihm ein kantiger Kämpfer mit dunkler Wuschelmähne geworden. Wer seine Helden lieber in Originalmontur sehen möchte, dürfte sich über die Vorbestellerboni in Form zweier Zusatzkostüme freuen, die den ursprünglichen Outfits nachempfunden sind. Am dramatischsten hat es allerdings Nemesis erwischt. War er im Originalspiel mit der von Klammern zusammengehaltenen, aufgerissenen Gesichtshaut und den tentakelähnlichen Fortsätzen am Körper bereits eine äußerst furchteinflößende Gestalt, hat Capcom nun noch eine Schippe draufgelegt. Das aufgerissene Gesicht, unter dem riesige Kiefer hervorschauen, bleibt erhalten. Es wirkt durch die hochaufgelösten Texturen und zusätzliche Details wie eine schief in der Visage hängende Nase als Überbleibsel des Menschen, der da im Mutanten steckt, allerdings noch furchteinflößender und bedrohlicher. Auch die mysteriöse Apparatur, die mitten auf seiner Brust prangt und das Tentakel ersetzt, das sich im Original über seine Schulter rankt, steigert die Bedrohlichkeit:

Dieser Nemesis ist nicht nur so ein dahergelaufener Mutant, sondern zusätzlich kybernetisch verstärkt. Wie soll man dieses Biest bitteschön aufhalten? Das wird sich spätestens im April 2020 zeigen, wenn Resident Evil 3 erscheint. Ob Capcom wohl wie beim zweiten Teil vorher noch eine spielbare Demo veröffentlicht? ★



Kai Schmidt
@GameStar_de

Resident Evil 3 gehörte nie zu meinen Lieblingsteilen der Serie, da die actionlastigere Auslegung nicht unbedingt zur behäbigen »Panzersteuerung« passte. Das sollte aber im Remake zum Glück der Vergangenheit angehören, und ich freue mich darauf, den dritten Teil neu zu erleben. Wenn Capcom das Remake-Erfolgsrezept des zweiten Teils beibehält, dürfte einem spannenden wie gruseligen Abstecher nach Raccoon City nichts im Wege stehen. Außerdem bin ich gespannt, wie Nemesis ins Spiel implementiert wird: Verfolgt er mich wie Mr. X die ganze Zeit im Hintergrund, oder taucht er nur an Triggerpunkten auf? Sein neues Design finde ich zudem äußerst gelungen – auch wenn mir beim ersten Anblick ein paraphrasiertes Zitat aus Asterix und Kleopatra durch den Kopf ging: »Er hat wohl einen schwierigen Charakter ... aber diese Nase!« Was zu nächst befremdlich wirkte, wird unheimlicher, je mehr ich darüber nachdenke. Da versucht ein mutierter Körper durch die menschliche Hülle zu brechen und deformiert die Haut dabei auf eine äußerst widerliche Art. Das ist der Stoff, aus dem Albträume sind – ideal für ein Horrorspiel! Ich freue mich jetzt schon darauf, Resident Evil 3 im abgedunkelten Zimmer bei aufgedrehter Surround-Anlage zu erleben.



Carlos Oliveira ist einer der Umbrella-Söldner, auf die Jill trifft. Er hilft ihr beim Kampf gegen Nemesis.