



## Resident Evil 3

# ACTIONRAUSCH STATT HORROR

Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom/M-Two/Neo Bards** Termin: **3.4.2020**

**Nemesis zeigt auch im Remake, dass mit ihm trotz gebleckter und makelloser Kauleiste nicht gut Kir-schen essen ist. Wir haben uns trotzdem mit ihm getroffen.**

Von Dennis Michel

Nachdem Capcom 2019 mit dem Remake zu Teil 2 nahezu alles richtig gemacht hatte und für eines der Spiele-Highlights des Jahres sorgte, klopft nun mit Resident Evil 3 der weniger beliebte Nachfolger in frischem, fauligem Gewand an die Tür. Auf Einladung des Publishers sind wir nach London gereist und konnten dort je zwei Stunden einen frühen Teil der Kampagne mit Heldin Jill Valentine und Resistance, den asymmetrischen Mehrspielermodus, spielen.

Resident Evil 3 erzählt die Geschichte rund um die ausgebrochene Zombiehölle aus der Perspektive Jill Valentines, was uns erneut in die engen Straßen von Raccoon City führt. Zwar konnten wir nicht direkt am Anfang des Remakes einsteigen, jedoch in einen Abschnitt noch recht zu Beginn des

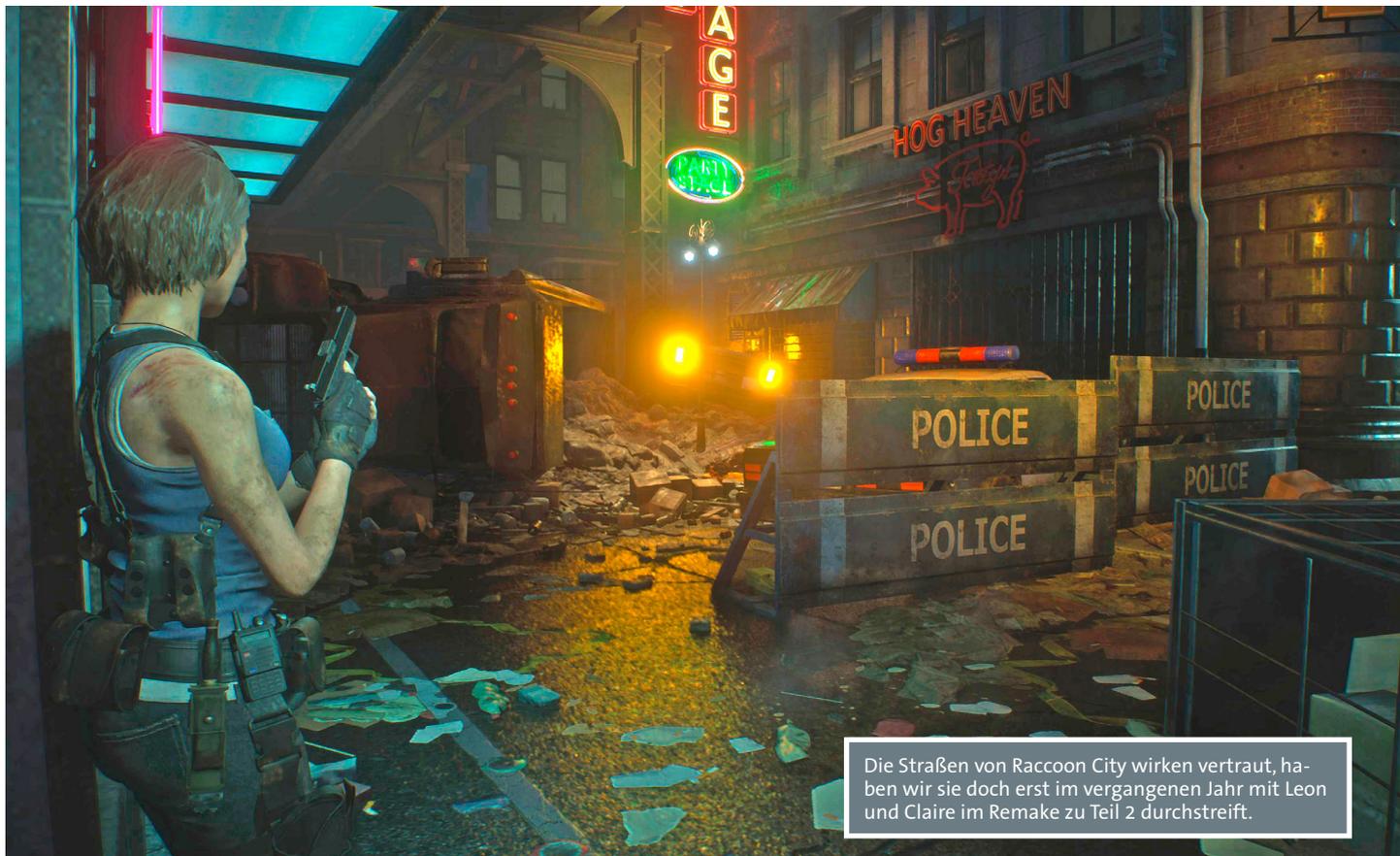
Spiels. Resi 3 ist deutlich schnelllebiger und schickt uns rasch von einem Ort zum anderen. Während wir im Remake zu Teil 2 die ersten Stunden in der Polizeistation verbrachten, die sich Stück für Stück immer weiter öffnete, geht es hier flott durch die Straßen Raccoon Citys, durch eine naheliegende U-Bahn-Station, runter in die Kanalisation und rauf auf die Dächer der Stadt. Zwar gibt es auch in den kleinen Arealen Items wie neue Waffen oder abschießbare Sammelobjekte zu entdecken, und auch Rätsel werden hin und wieder eingestreut, an das hohe Niveau der ersten Stunden aus dem Zweier-Remake kamen diese Passagen beim Anspielen jedoch nicht heran. Doch diese Erkenntnis ist Fans des Klassikers nicht neu. Zum einen stand Resi 3 in Sachen Beliebtheit stets im Schatten seines Vorgängers, und viele der großen Kritikpunkte von damals bleiben auch 2020 bestehen. Zum anderen weicht Teil 3 an vielen Punkten von den Stärken des Vorgängers ab, was ihm zum Verhängnis werden könnte. Resident Evil 3 war und bleibt der actiongeladene Ableger, in dem ihr Pistole und Messer recht schnell und oft gegen Granaten, Jagdge-

wehr, Schrotflinte und andere große Kaliber eintauscht. Das Arsenal braucht ihr, um euch den neuen, tödlichen und durchaus zahlreichen Schrecken entgegenzustellen – die wir euch hier aber nicht spoilern wollen.

### Mehr Action, weniger Horror

Diese Andersartigkeit gegenüber dem Vorgänger lässt sich anhand eines Beispiels verdeutlichen. Die Polizeistation in RE 2 war ein großer Horror-Spielplatz, der sich Stück für Stück öffnete und seine Schrecken preisgab. Gut zwei bis drei Stunden waren wir im ersten Spieldurchgang hier gefangen. Für den Autoren dieses Artikels gibt es – abseits der USG Ishimura aus Dead Space – keinen weiteren Horrorabschnitt, der vom Leveldesign, der düsteren Atmosphäre und den motivierenden Rätseln an den Start von Resi 2 heranreicht. Die Polizeistation ist gleichbedeutend mit Horror in Videospiele.

In Resident Evil 3 stand und steht jedoch die Action weit mehr im Fokus und ersetzt zu großen Teilen den subtilen Grusel. Eine höhere Gegnerdichte, stärkere Waffen schon zu Beginn des Spiels und natürlich der Nemesis als stetiger Verfolger sind nur ein paar



Die Straßen von Raccoon City wirken vertraut, haben wir sie doch erst im vergangenen Jahr mit Leon und Claire im Remake zu Teil 2 durchstreift.

der größten Unterschiede. Auch schickt uns das Spiel schneller von einem Areal ins andere. Das Gefühl des Videospiele-Schauplatzes als eine Art vertrautes, zweites Zuhause, zu dem die Polizeistation durch freisichtbare Wege und motivierendes, da nicht redundantes Backtracking geworden ist, entsteht hier so gut wie nicht. Wie ein Tourist auf Weltreise wechseln wir zu oft das Land, um uns an einem Ort wirklich heimisch zu fühlen. Abwechslung in Form neuer Schauplätze ist per se nicht schlecht. Hat euch aber dieses Gefühl des immer vertrauter werden Orts in Resi 2 gefallen, dann könnten euch die Wechsel im Nachfolger stören.

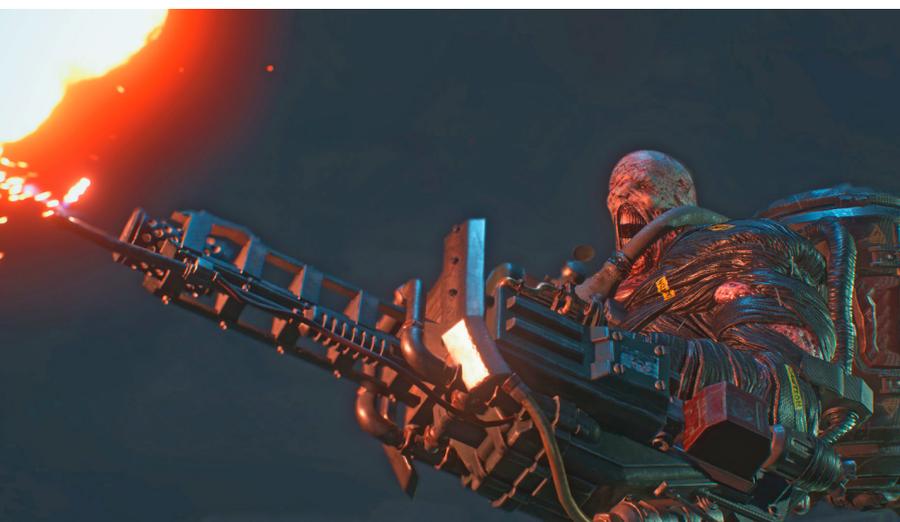
**Der Nemesis, euer ständiger Begleiter**

Kommen wir aber mal auf den unbarmherzigen S.T.A.R.S.-Verfolger Nemesis zu spre-

chen – das Originalspiel verdankt ihm schließlich seinen Untertitel. Wurden wir in der ersten Stunde unserer Zeit mit der Demo noch von seiner Präsenz verschont, war danach Schluss mit der »Ruhe«. Wer im Vorfeld Angst hatte, der schlecht gelaunte Mutant verfolgt einen im Spiel nonstop durch die Areale, dem können wir zumindest eine kleine Entwarnung aussprechen. Der Gute ist nicht omnipräsent, allerdings eine stetige Bedrohung. Es gab während der Anspiel-Session immer wieder Verschnaufpausen vom fauligen Nemesis-Atem. Entweder weil er wohl keine Lust mehr auf eine Verfolgung hatte oder manche Bereiche scheinbar Tabuzonen darstellen. Das ist aber auch gut so, hat der Albtraum auf zwei kräftigen Beinen doch allerhand auf dem Kasten. Mal greift er mit seinen Tentakeln nach euch, mal springt

er gefühlt zehn Meter durch die Luft und blockiert den Weg oder packt gleich den Flammenwerfer aus, um euch genüsslich zu rösten. Auch einen waschechten Bosskampf gegen das Ungeheuer durften wir spielen, der aber wie bereits die Bosskämpfe aus dem Zweier-Remake das Rad nicht neu erfand, sondern die bekannte Mischung aus Flucht, in Deckung gehen und offensichtlichen Angriffsmomenten bot.

Die kurzen, überaus intensiven Abschnitte mit dem Bulldozer auf zwei Beinen, Mr. X, waren in Resident Evil 2 eine schöne Abwechslung zum atmosphärischen Horror und haben den Nervenkitzel nochmal deutlich gesteigert. Wie nicht nur aus den Kommentaren der GameStar-Community, sondern auch vielerorts im Netz herauszulesen ist, empfanden viele Spieler den Tyrant je-



Nemesis hat einiges auf dem Kasten und stellt sich uns unter anderem mit einem Flammenwerfer entgegen. Feuer steht ihm, finden wir.



In unserer gut zweistündigen Anspiel-Session ging's unter anderem auch runter in die düstere Kanalisation.



Zwar ist der Nemesis nicht omnipräsent, jedoch stellt er eine stetige Bedrohung dar.

doch als überaus nervig. Viele wollten lieber strategisch vorgehen, die Atmosphäre genießen und nicht im Vollsprint auf der Flucht durch die Gänge heizen. Das Problem mit Resi 3 ist, dass exakt diese Passagen einen deutlich höheren Stellenwert bekommen. Der Nemesis birgt eine stetige Gefahr, kann jederzeit durch die Wand brechen und euch das Leben mit seinem Waffenarsenal zur Hölle machen. Zwar haben wir in den zwei Stunden mit Resi 3 die kurzen Nemesis-Abschnitte als gelungene Abwechslung empfunden, jedoch permanent in einzelnen Arealen das Fluchtgefühl beziehungsweise die Gefahr durch das Monster im Nacken zu haben, das kann für den ein oder anderen schnell zu viel des Guten sein.

#### Horror aus bewährter Engine

Auch das Dreier-Remake basiert auf Capcoms RE-Engine und sieht dementsprechend gemessen an den grafischen Standards der Current-Gen-Systeme fantastisch aus. Herrliche Splatter-Momente, atmosphärische Licht- und Schatteneffekte, toll animierte, glaubhafte Charaktere. Ihr habt den Vorgänger gespielt? Ihr wisst, was euch erwartet! Weitere optische Sprünge solltet ihr jedoch nicht erwarten. Einzig bei der Frisur von Carlos Oliveira mussten wir unweigerlich lachen, da er durch die Haartracht an einen Trash-Rambo erinnert. Das Grundgerüst passt also. Die kleinen Komfortverbesserun-

gen des RE2-Remakes, wie das angepasste Speichersystem, der Wegfall der statischen Kamera oder die fehlenden Türanimationen, sind auch im Dreier-Remake vorhanden. Lediglich in puncto Gameplay kommt es am Ende wohl ganz darauf an, ob ihr der Typ von Spieler seid, dem der Fokus auf kurzweilige Action taugt, oder ob es euch bei diesem Gedanken bezogen auf die Resident-Evil-Reihe eher schaudert.

#### Verstärkung für den Multiplayer

Und dann ist da natürlich noch der Mehrspielermodus. Resident Evil: Resistance nennt sich der asymmetrische Multiplayer, den wir bereits im September 2019 in einer frühen Version anspielen durften. Seitdem hat sich in erster Linie beim Umfang einiges getan. So konnten wir nicht nur zwei weitere Charaktere spielen, sondern auch zwei neue Maps und zwei neue Masterminds erleben. Martin ist der Mechaniker der Überlebenden-Gruppe und kann mit seinen Fähigkei-

ten Tretminen platzieren, Gegner mit Granaten kurzzeitig außer Gefecht setzen, seine Waffen und Kleidung für mehr kritischen Schaden modifizieren und Fallen entschärfen. Auch kann er auf eine automatische Zielhilfe zurückgreifen und sich im Kampf heilen. Becca kann besonders gut mit Waffen umgehen und ist die Scharfschützin im Team. Aktiviert ihr Beccas Fähigkeiten, hat sie für kurze Zeit unendlich Munition, kann besser zielen, teilt mehr kritischen Schaden aus oder findet in der Nähe besiegter Gegner ein wenig Munition.

Während wir im vergangenen Jahr noch aus einer generischen alten Lagerhalle fliehen mussten, konnten wir jetzt zwei neue Maps auswählen. Darunter ein Casino, in dem wir uns einen Weg vorbei an alten Spielautomaten und quietschroten Sitz-ecken bahnen, und ein verlassener Vergnügungspark, der von der klassischen Geisterbahn bis zum Jack-the-Ripper-Fanshop so allerhand bietet. Trotz optischer Abwechs-



Im Casino kämpfen wir uns vorbei an alten Spielautomaten und einer kitschigen Möblierung.

#### Technik

Gespielt wurde auf der PS4 Pro, auf der die Anspielversion keinerlei Probleme machte. Weder kam es zu Bugs, noch gab es auffällige Schwankungen der Framerate. Das Spiel wirkte in den gezeigten Abschnitten fertig.

lung und neuer Charaktere hat Resistance aktuell aber weiterhin drei Probleme. Der wohl geringste Makel ist die Map, die schlichtweg nicht intuitiv wirkt, uns zu oft in die falsche Richtung schickt, für die Entdeckung der Quest-Gegenstände aber essenziell ist. Daran könnten wir uns mit der Zeit aber gewiss gewöhnen. Stärker ins Gewicht fällt hingegen der Mangel an Abwechslung während der Partien. Stets mussten wir zunächst drei Schlüssel finden, einen Zombie ausschalten, Terminals aktivieren und abschließend Wasserbehälter zerstören, ehe es durch eine nun geöffnete Tür ab in die Freiheit ging. Das kann auf Dauer recht eintönig werden. Mehr Quest-Abwechslung würde hier definitiv nicht schaden.

### Die Sache mit dem Balancing

Beim letzten Problem kommen wir wohl zur aktuell größten Baustelle, den Masterminds, die den übrigen Spielern Monster und Fallen in den Weg stellen dürfen. Vorab müssen wir sagen, dass bei solchen Anspiel-Events natürlich keine eingespielten Gruppen miteinander spielen, was bei einem asymmetrischen Multiplayer gewiss von Vorteil wäre. Dennoch haben wir weiterhin das Gefühl, dass die mittlerweile vier Bösewichte schlichtweg zu mächtig sind. Denn auch Alex Wesker, bekannt aus RE: Revelations 2, und Ozwel E. Spencer, einer der Mitbegründer der Umbrella Corporation, behielten im Normalfall die Oberhand. Speziell wenn ab dem zweiten von drei Missionsabschnitten die Masterminds mächtigere Karten ausspielen dürfen, hieß es meist Schluss mit lustig für die Überlebenden. Dazu kommt, dass stets die komplette Gruppe den Ausgang erreichen muss: Hat ein Spieler große Probleme, da es der Mastermind in erster Linie auf ihn abgesehen hat und er nicht die nötige Unterstützung des Teams bekommt, ist die Runde meist beendet. Hier bleibt es spannend zu sehen, welche Feinjustierung Capcom bis zum Release noch vornimmt und wie sich das Balancing in der finalen Version präsentiert.

Was uns jedoch wiederum sehr gut gefallen hat und neu ist, war unter anderem die



Der neue Charakter Martin bekommt es im Vergnügungspark mit einem Lurker zu tun.



Nicht nur im ägyptischen Bereich des Parks kann es für die Fliehenden brenzlig werden.

Möglichkeit seine Charaktere zu customizen. So durften wir auswählen, mit welchen aktiven und passiven Fähigkeiten wir in die Runde starten, welches Equipment wir mitnehmen, und auch kosmetische Änderungen konnten wir vornehmen. Cool und motivierend ist auch, dass wir am Ende jeder Runde Erfahrungspunkte sammeln, dadurch im Level aufsteigen und neue Skills und Equipment freischalten. All das ist unterm Strich nichts Neues, die Anpassungen geben aber Hoffnung, dass Resistance so mehr Tiefe bietet und auf Dauer motiviert. Vielleicht sogar länger als die Solokampagne. ★



Becca ist die Scharfschützin und kann mehr kritischen Schaden austeilen oder Munition finden.



**Dennis Michel**  
@DemiGorgon



Die Entwickler orientieren sich in allen Belangen stark am Original, packen jedoch eine exquisite Präsentation über die angestaubte Fassade des Klassikers. Den Wow-Effekt, den wir beim zweiten Teil hatten, kann das Dreier-Remake beim Anspielen aber nicht reproduzieren. Der größere Action-Fokus, der den Platz des Horrors größtenteils einnimmt, bleibt letzten Endes Geschmacksache. Das gilt auch für den Nemesis: Spieler, die es lieber ruhiger und strategischer mögen, könnten abgeschreckt werden. Resistance ist bislang ein kleiner Koop-Snack für zwischendurch, der durchaus Laune macht, viel Potenzial birgt, allerdings auch noch einige spielerische Probleme beinhaltet. Im direkten Vergleich zu unserer ersten Anspiel-Session wirkten die Masterminds nach wie vor etwas overpower. Ein weiterer Negativpunkt ist die unintuitive Orientierung via Karte, und auch die dürftige Anzahl von lediglich drei Karten samt kompakter Levelabschnitte mit den immergleichen Zielen könnte recht bald zur Routine verkommen. Hier muss nach dem Launch möglichst schnell kreative Abwechslung her.