

Resident Evil 3

# TEIL 2 IST DIE NEMESIS

Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **3.4.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

**Nach dem großartigen Remake von Resident Evil 2 sind die Erwartungen an die Neuauflage von Nemesis hoch. Resident Evil 3 ist allerdings »nur« gut, anstatt so fantastisch zu sein wie sein Vorgänger.**

Von Valentin Aschenbrenner

Letztes Jahr hat Capcom mit Resident Evil 2 gezeigt, wie gelungene Videospiel-Neuaufgaben im Jahr 2019 auszusehen haben. Entsprechend hoch waren die Erwartungen an das Remake des deutlich actionlastigeren Resident Evil 3, bei dem uns ein Tyrant auf Steroiden durch Raccoon City hetzt. Allerdings schafft es das Resident Evil 3 Remake nicht ganz, diesen Erwartungen gerecht zu werden. Denn anstatt in die Fußstapfen seines hervorragenden Vorgängers zu treten, ist Resident Evil 3 »nur« ein gutes Spiel und verschenkt viel Potenzial.

Denn obwohl Resident Evil 3 die meisten Stärken seines Vorgängers beibehält und einige sinnvolle Änderungen an der Formel vornimmt, ist Capcom mit der Neuauflage nicht in die Vollen gegangen. Warum dem so ist, klären wir in unserem Test.

#### **Gestatten: Wir sind die Neuen**

Nachdem wir im zweiten Teil der Zombie-Reihe in die Rolle der Hauptfiguren und Serienveteranen Leon S. Kennedy beziehungsweise Claire Redfield schlüpfen, sind nun

Spezialeinheit-Mitglied Jill Valentine und Umbrella-Söldner Carlos Oliveira an der Reihe. Oberste Priorität hat für die Helden die Flucht aus Raccoon City. Diesen Schauplatz kennen wir bereits aus Resident Evil 2: Die Stadt, die dank dem skrupellosen Konzern Umbrella von lebenden Toten überrannt wurde. Während der fünf- bis sechsstündigen Kampagne steckt uns das Spiel abwechselnd in die Haut von Jill und Carlos – frei wählen können wir nicht, sondern tauschen an festgelegten Punkten der Kampagne die Rollen. Bis auf die jeweilige Bewaffnung unterscheiden sich die beiden spielerisch nur minimal. Wirkliche Überraschungen oder spektakuläre Plot-Twists sollten Fans von

Resident Evil 3 nicht erwarten: In der recht simpel gehaltenen Story geht es primär darum, Punkt D zu erreichen, indem Punkt B und C abgegrast werden und man zwischenzeitlich wieder zu Punkt A zurückkehrt. Hin und wieder werden Pläne zunichte gemacht, sobald Nemesis – noch größer, fieser und widerlicher als Mr. X aus Resident Evil 2 – plötzlich auftaucht und allen den Tag versaut. Und natürlich sitzt Umbrella als böser Megakonzern im Hintergrund und hält alle Fäden in der Hand.

Eine besonders komplexe Story hat das Remake von Resident Evil 3 allerdings auch nicht unbedingt nötig: Denn die Geschichte ist dafür spannend inszeniert und profitiert



Als Jill haben wir bereits das Herrenhaus im ersten Resident Evil erkundet. In Raccoon City begleiten wir sie unter anderem durch die Innenstadt, ein Krankenhaus und eine Umbrella-Anlage.



Okay, dann mal los.

Für Serienveteranen stellt Jill Valentine natürlich keine Unbekannte dar: Das Remake von Resident Evil 3 stellt ihren mittlerweile 15. Auftritt in Capcoms Horrorreihe dar.

### Gibt es mehrere Kampagnen oder B-Sides?

Resident Evil 3 bietet nur die Kampagne mit Jill und Carlos, die im Laufe der Handlung abwechselnd spielbar sind. Auch die sogenannten B-Sides (kleine optionale Zusatzmissionen), die die Geschichte leicht verändern, gibt es hier nicht.

vor allem von hervorragend animierten Figuren und ausdrucksstarken Charakteren. Vor allem die englische Vertonung trifft den Nagel auf den Kopf. Die deutsche Synchronisation erreicht nicht ganz dieses Niveau, kann sich aber dennoch hören lassen. Spieler haben übrigens jederzeit die Möglichkeit, das Gesprochene auf Englisch und die Texte auf Deutsch zu stellen. Eine kleine Komfortfunktion, die nicht unerwähnt bleiben sollte.

Auf Englisch wie auf Deutsch trägt die Vertonung maßgeblich dazu bei, dass man für sämtliche Charaktere Sympathie hegt oder sich zumindest für deren Schicksal interessiert. Ein Aspekt, der bei zahlreichen anderen Vertretern des Horrorgenres oft zu kurz kommt. Neben den altbekannten Figuren wie Platoon-Führer Mikhail Victor oder UBCS-Soldat (und Ekelpaket vom Dienst) Nikolai Zinoviev profitieren gerade Jill Valentine und Carlos Oliveira von ihrem zeitgemäßen Design und ihren authentischen

Synchronsprechern. Für Fans der Reihe sind die beiden natürlich keine Unbekannten, nachdem Jill bereits seit dem ersten Resident Evil Untote noch toter macht und Carlos sein Debüt im originalen Teil 3 feierte.

### Mehr als eine Polizeistation

Dass wir nun statt eines taufrischen Polizisten-Neulings und einer Uni-Studentin das Mitglied einer speziellen Spezialeinheit der Spezialpolizei und einen Umbrella-Söldner spielen, bringt wichtige Änderungen für Resident Evil mit sich, mit denen aber womöglich nicht jeder glücklich wird. Wir erinnern uns: Resident Evil 3 setzt mehr auf Action und weniger auf Horror. Wir eiern nicht länger fast ausschließlich durch eine verlassene Polizeistation und Kanalisation, nachdem wir die Party bereits verpasst haben, sondern kämpfen uns durch Raccoon City, während gerade alles so richtig den Bach runtergeht. Und das bringt Vor- wie Nachtei-



Die meisten der hunderttausend Zivilisten werden wohl tot enden. Ah, Korrektur: untot.

Die Cutscenes sind auch im Remake von Resident Evil 3 auf Filmniveau: Die Gesichtsanimationen und Synchronisationen sehen mindestens so lebensecht aus wie im Vorgänger (rechts). Ja, das ist natürlich ein Scherz, wenn auch kein guter.

le mit sich: So profitiert das Remake von Resident Evil 3 von seinen abwechslungsreichen Schauplätzen, schließlich erkunden wir die verwüstete Innenstadt von Raccoon, ein überranntes Krankenhaus oder die verlassenen U-Bahn-Stationen der Stadt. Die Atmosphäre ist zum Schneiden dicht, die Umgebungen und die Lichtverhältnisse ein Augenschmaus. Und auch die angenehm subtile Soundgestaltung jagt uns einen Schauer nach dem anderen über den Rücken. Anders als im Vorgänger bekommen wir jetzt in der Stadt das ganze Ausmaß der Zerstörungsgorgie mit, nachdem Umbrella einen Zombie-Virus auf Raccoon City losließ. Wer sich also bei Resident Evil 2 daran gestört hat, auf einen stundenlangen Tauchgang in der Kanalisation und nicht auf Sightseeing zu gehen, darf in Resident Evil 3 endlich Frischluft schnappen – sofern einem die ganzen Untoten nichts ausmachen.

### Ein zu gutes Setting

Allerdings passiert dies auch auf Kosten der Atmosphäre. Nicht falsch verstehen: Das Raccoon City von Resident Evil 3 sieht fantastisch aus, die Zombies sind genauso furchteinflößend wie in Teil 2, und zu Nemesis – dem untoten Elefanten im Raum – kommen wir noch. Resident Evil 3 fehlt jedoch die bedrückende Klaustrophobie seines Vorgängers. Wenn wir dort durch die stockdunklen und verwüsteten Korridore des Polizeipräsidiums schleichen, sorgt jedes metallische Klirren in der dichten Klangkulisse für Schnappatmung und eingepinkelte Unterhosen. Dabei lernen wir jeden Winkel kennen und sogar lieben – dem Stockholm-Syndrom sei es gedankt. Das Polizeipräsidium aus Resident Evil 2 wurde für manche Fans sogar zu einer Art »Zuhause« – nur eben mit knuffigen Zombies statt Familienmitgliedern.

Jetzt aber hetzen wir im Dauerlauf durch die Gassen von Raccoon City und bekommen eigentlich doch weniger von der Stadt zu sehen, als wir uns erhofft hatten. Obwohl hier gerade eine komplette Stadt den Bach runtergeht, bekommen wir relativ wenig von





Raccoon City ist atmosphärisch und unheimlich – auch wenn die Neuauflage nicht alles aus dem Setting rausholt.

## Die größten Neuerungen im Vergleich zum Original

- **Fehlende Türanimationen:** Die langatmigen Ladebildschirme entfallen. Generell gibt es keine Ladezeiten mehr im Spiel. Und somit auch keine Pausen für euch.
- **Neues Speichersystem:** Speichern ist jetzt auf allen drei zu Beginn freigeschalteten Schwierigkeitsgraden an Schreibmaschinen ohne den Einsatz von Farbbändern jederzeit möglich. Zudem speichert das Spiel an bestimmten Stellen automatisch.
- **Perspektivwechsel:** Die statischen Kameraperspektiven gehören der Vergangenheit an. Gesteuert werden Jill und Carlos aus der Verfolgerperspektive.
- **Ihr seid fast nie sicher:** Gegner können euch durch Türen hinweg verfolgen. Seid ihr unvorsichtig oder erregt durch Lärm zu viel Aufmerksamkeit, kann es gut sein, dass ein Zombie durch die Tür stapft, die gerade noch verschlossen war.
- **Geänderte Handlung:** Capcom hat sich bei der Erzählung nicht eins zu eins ans Original gehalten, weswegen auch Fans des Klassikers noch Neues erleben.

anderen Bewohnern, Polizisten oder Umbrella-Einheiten mit, die verzweifelt ums Überleben kämpfen. Hier verpasst die Neuauflage von Resident Evil 3 die Chance, die Klaustrophobie des Polizeipräsidiums aus Teil 2 durch andere atmosphärische Highlights zu ersetzen, die zum Setting passen.

Warum man die altbekannten Levels des Originals nicht etwas erweitert hat, um beispielsweise den Rückzug vor einer Armee von Zombies in Szene zu setzen, ist uns ein Rätsel. Naja, kein Rätsel, es wäre halt aufwändig und teuer geworden. So gibt es im ganzen Spiel tatsächlich nur einen einzigen Abschnitt, in dem wir es mit »richtig vielen« Untoten zu tun bekommen – was in einer von Zombies überrannten Stadt eigentlich viel häufiger vorkommen sollte. Das Chaos und der Kampf von Raccoon City gegen die Zombie-Übermacht ist so nur in den ersten Spielstunden von Resident Evil 3 richtig spürbar. Später wird es mit dem Krankenhaus und Umbrella-Labor als Schauplatz wieder ruhiger und entschleunigter. Doch vielleicht ist dies genau etwas, was sich Fans sowieso gewünscht hätten.

### Ein bisschen mehr Geballer

Wie schon im Vorgänger steuern wir Jill beziehungsweise Carlos aus der Über-die-Schulter-Perspektive und nehmen Zombies mit Pistolen, Schrotflinten, Granatwerfern aufs Korn oder zücken für den Nahkampf



Resident Evil mag seine Polizeistation aus dem zweiten Teil der Reihe. Deswegen kehrt auch die Neuauflage von Teil 3 dorthin zurück – wie schon das Original.

das Messer. Das spielt sich mit Maus und Tastatur gewohnt präzise und funktioniert genauso gut wie im Remake von Resident Evil 2. Einen gravierenden Unterschied gibt es aber dann doch: Im Gegensatz zu Leon und Claire sind Jill und Carlos um einiges fitter und taffer als ihre Vorgänger: Jill kann mit einer Ausweichrolle den Griffeln hungriger Toter im letzten Moment ausweichen, während Carlos eine brachiale Konterschelle verteilt, die selbst Chris Redfields Endgegner in Resident Evil 5 – einen Stein – vor Angst zerbröseln lassen würde.

Keine Sorge: Die beiden Moves der jeweiligen Spielfiguren fallen keineswegs übermächtig aus, sondern wollen präzise getimt werden, bevor einem ein Untoter – im wahrsten Sinne des Wortes – im Nacken hängt. Die Manöver sind umso wichtiger, da man sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht länger mit Messer oder Granate aus der tödlichen Umarmung eines Zombies befreien



Wer sich schon in Resident Evil 2 die Zähne daran ausgebissen hat, Mr. X tot zu kriegen, kann sich über seinen neuen besten Feind Nemesis freuen.

kann. Werden Jill und Carlos gepackt, zieht ihnen das erstmal Leben ab. Die Konfrontationen mit Zombies, Huntern oder sonstigem Umbrella-Zeugs, das uns an den Kragen will, spielen sich dank der Ausweichmanöver wesentlich flotter und dynamischer – was nur zu gut zum Action-Fokus des Spiels passt. Und wenn wir gerade schon beim Thema Action sind: Mit Munition, Heilkräutern oder sonstigen Ressourcen werden wir zwar nicht überschüttet, auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird das Survival in Survival-Horror aber eher klein geschrieben.

So hatten wir im Test selten wirklich Probleme, uns gegen Zombies, Hunter oder die sonstigen Ungetüme aus Umbrellas Gruselkabinett zu Wehr zu setzen: Sollte es mit Pistolenmunition mau aussehen, greift man einfach zu Schrotflinte, Sturmgewehr oder Granatwerfer oder tänzelt geschickt um die verfressene Einwohnerschaft von Raccoon City herum. Wem das zu einfach vorkommt,

### Der Shop im Resident Evil 3 Remake

Habt ihr das Spiel auf einem der drei zu Beginn freigeschalteten Schwierigkeitsgrade beendet, erhaltet ihr Zugang zum Shop. Hier könnt ihr euch für Punkte, die ihr durch gemeisterte Herausforderungen wie »Besiege 200 Gegner mit der Pistole« erhalten habt, neue Goodies kaufen. So gelangt ihr beispielsweise an ein neues Kostüm für Jill, eine Münze, die eure Angriffskraft steigert, oder ein brennendes Messer, das eure Gegner in Brand steckt. Das motiviert für weitere Durchgänge ungemein. Via Echtgeld könnt ihr die Punkte übrigens nicht beziehen, beim Spielen freigeschaltete Erfahrungspunkte gelten als Währung.

der dreht den Schwierigkeitsgrad beim nächsten Durchlauf nach oben. Denn ohne zu viel zu verraten: Wer Resident Evil 3 erstmal auf Veteran (oder höher) abgeschlossen hat, schaltet noch forderndere Schwierigkeitsgrade frei. Damit erzählen wir Kennern der Videospieleihe nichts Neues. Wirklich leicht und damit von seinem Schrecken befreit wird das Remake von Resident Evil 3 durch die Ausrichtung auf mehr Action oder die zusätzlichen Move-Sets ohnehin nicht.

### Unser neuer bester Feind

Apropos Schrecken! Höchste Zeit über das Herzstück von Resident Evil 3 zu reden, dem im Original noch die Ehre zuteil wurde, Teil des Titels zu sein: Nemesis. Dieser hässliche Bengel hat nach wie vor die Aufgabe, gezielt sämtliche Mitglieder der Spezialeinheit S.T.A.R.S. zur Strecke zu bringen. Und zu der zählt blöderweise auch Jill Valentine, die sich entsprechend mit dem Ungetüm herum schlagen muss. Und falls ihr mit Mr. X aus Resident Evil 2 schon euren ... Spaß(?) hattet, treibt Nemesis euren Adrenalinpegel noch ein gutes Stück weiter nach oben. Nemesis ist wie im Original eine Naturgewalt, die euch zu allem Übel auch noch gezielt hinterherpoltert. Stellt euch vor, ihr würdet auf Schienen vor einem Zug davonlaufen, während dieser Zug die Gleise eurer Fluchtrichtung anpasst.

Da Nemesis wesentlich agiler und hartnäckiger als Mr. X agiert und uns teilweise einfach den Weg abschneidet, lässt sich dem untoten Ungetüm nur bedingt entkommen oder ausweichen. Und weil er im Gegensatz zu herkömmlichen Tyranten sogar Raketen- oder Flammenwerfer benutzt, bleiben die Auseinandersetzungen mit Nemesis stets abwechslungsreich und spannend. Doch keine Sorge: Die Nemesis-Begegnungen werden nur selten unfair oder frustrierend.



Die Zombies von Resident Evil 3 sollte man schon wie im Vorgänger nicht unterschätzen. Allerdings verfügen Carlos sowie Jill über Moves, die weder Leon noch Claire draufhatten.



Nemesis verteilt nicht nur Schellen, sondern hat im Gegensatz zu anderen Tyranten aus Umbrellas Forschungslaboren gelernt, Waffen zu benutzen.

Aufmerksame (oder mit dem Vorgänger vertraute) Spieler sollten früher oder zumindest später Mittel und Wege finden, wie man Ne-

mesis am besten handhabt. Allerdings ist dies auch dem Umstand zu verschulden, dass Nemesis nach dem ersten Akt fast nur noch im Zuge von Skriptsequenzen oder Bosskämpfen auftaucht. Natürlich ist es dann nur sinnvoll, dass Nemesis uns nicht durch das ganze Spiel hinweg jagt – immerhin brauchen Raccoon City und vor allem Jill Valentine Luft zum Atmen – jedoch mindert diese Berechenbarkeit von Nemesis schnell dessen Schrecken. Damit fehlt schon nach dem ersten Drittel die Unberechenbarkeit, die Mr. X in Resident Evil 2 oder Jack Baker in Resident Evil 7 so furchteinflößend gemacht hat: In beiden Teilen konnten wir größtenteils nie sicher sein, dass unser Verfolger nicht einfach durch die Wand gestürzt kommt. In Resident Evil 3 lässt sich wiederum an fast jedem Levelabschnitt erkennen, ob wir Nemesis-Pause haben – oder ob wir gleich den Hintern versohlt bekommen.

#### Gleich, aber dann doch anders

Wenn man über Nemesis spricht, kommt man nicht drumherum, einen direkten Vergleich zum Original zu ziehen. Denn im ursprünglichen Resident Evil 3 glänzte der Titel noch durch ein spielerisches Gimmick, das damals für die Reihe ein Novum darstellte: Entscheidungen, die sich unmittel-

bar auf den weiteren Spielverlauf auswirken. So konnten wir selbst überlegen, ob wir einer Auseinandersetzung mit Nemesis gerade gewachsen waren oder lieber die Beine in die Hand nehmen. Je nachdem hat uns der Tyrant entweder weiterhin durch das Level gejagt oder aber unser Kampfgeist wurde mit zusätzlichen Waffenverbesserung und einem Nemesis-befreiten Abschnitt belohnt. Waren wir siegreich, musste Nemesis erstmal wieder seine Zähne aufsammeln, bis er sich abermals an unsere Fersen heftete.

Diese Entscheidungsmöglichkeiten haben es auch in das Remake geschafft – allerdings nicht in dieser offensichtlichen Form. So können wir Nemesis noch immer temporär in die Knie zwingen, sollten wir gerade die Nase voll von Jills Stalker haben. Das erfordert jedoch einiges an Geschick und vor allem Munition, zur Belohnung winken wie im Original Upgrades für unsere Waffen. Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben diese Entscheidungen jedoch nicht mehr. Den Entwicklern zufolge war das nötig, um eine einheitliche Geschichte erzählen zu können, die sich besser in den neuen Kanon der Reihe einfügt.

Die Einschränkung der Entscheidungsfreiheit ist aber nicht weiter schlimm, sie strafft das Spiel und macht die Story nachvollzieh-

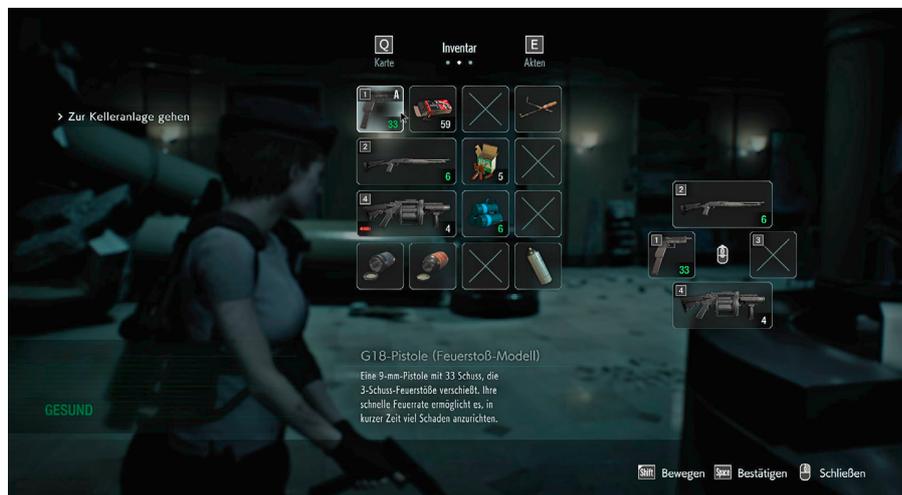


**Valentin Aschenbrenner**  
@valivarlow

Das Remake von Resident Evil 3 hat es mir ganz schön schwer gemacht. Und damit meine ich nicht den Schwierigkeitsgrad an sich. Denn bei dem Spiel handelt es sich zwar grundsätzlich um eine gelungene Neuauflage, allerdings scheint mir Entwickler Capcom nicht mit vollem Herzen bei der Sache gewesen zu sein. Das ist vor allem deshalb schade, weil Resident Evil 3 das Potenzial für so viel mehr gehabt hätte und die Erwartungen nach dem grandiosen Vorgänger entsprechend hoch waren.

Das Remake kratzt aber bei vielen Aspekten nur an der Oberfläche, sodass ich beim Spielen nie das Gefühl los wurde, dass irgendetwas fehlt: Mehr Einzelschicksale anderer Überlebender, oder größere Zombie-Massen, die mir tatsächlich das Gefühl geben, dass hier eine ganze Stadt verspeist wurde. Oder dass Nemesis als Endgegner im späteren Spieldurchlauf nicht nur in geskripteten Sequenzen auftreten darf.

Das ändert aber nichts an der Tatsache, dass das Resident Evil 3 Remake viele Dinge gut und manche sogar richtig gut macht: Die Atmosphäre, der Look und die Technik sind im Top-Zustand, das Redesign altbekannter Charaktere absolut gelungen, und Raccoon City ebenso wunderschön wie furchteinflößend anzusehen. Dass nun ein Shop wiederholtes Durchspielen, Speedruns und die höheren Schwierigkeitsgrade noch attraktiver gestaltet hat, sagt mir als Fan ebenso immens zu. Jetzt bleibt nur zu hoffen, dass Capcom an das nächste Remake der Resident-Evil-Reihe genauso ambitioniert wie an Resident Evil 2 herangeht und wieder nicht »nur« ein gutes, sondern ein fantastisches Spiel schafft.



Ein bisschen Inventar-Tetris gehört zu jedem Resident Evil dazu. Die Neuauflage von Teil 3 orientiert sich dabei an Teil 2, der sich davor an Teil 7 orientierte.

barer. Das Gefühl, dass etwas fehlt, kommt allerdings bei der Geschichte und den Charakteren von Resident Evil 3 auf: Die Story wurde merklich entschlackt und etwas kompakter gestaltet, als sie es noch im Original war. Vielleicht sollte deshalb also eher von einem Soft Reboot als von einem Remake die Rede sein. Fans dürfte das Fehlen von Schlüsselszenen, die damals maßgeblich zur Atmosphäre des Originals beigetragen haben, sauer aufstoßen. So wurde zum Beispiel die Behauptung, Nemesis würde gezielt Jagd auf S.T.A.R.S.-Mitglieder machen, durch die entsprechenden Szenen belegt: Als Jill Valentines Teamkollege Brad Vickers durch Nemesis grausam ermordet wurde, war dies eine unmissverständliche Ansage, die uns das Herz in die Hose rutschen ließ.

Denn dadurch war uns allemal klar, dass uns als Nächster auf Nemesis' Abschussliste das gleiche Schicksal blüht, nehmen wir nicht die Beine oder Waffe in die Hand. Von solchen Schlüsselszenen, zum Beispiel auch der Absorbierung eines toten Tyranten durch Nemesis, fehlt allerdings selbst nach mehrmaligem Durchspielen der Neuauflage von Resident Evil 3 jegliche Spur. Wer das Original nicht kennt, vermisst diese Sequenzen vielleicht gar nicht, bei Veteranen der Reihe dürfte deren Abwesenheit aber zumindest für Stirnrünzeln und ein paar hochgezogene Augenbrauen sorgen.

Vergleichbar diskutabel ist der Gore-Faktor von Resident Evil 3, der im Gegensatz zu Teil 2 deutlich reduziert wurde. Nicht falsch verstehen: Ein hoher Gewaltgrad macht ein Spiel nicht automatisch besser, oft genug ist das Gegenteil der Fall. Jedoch haben wir schon im Test zum Vorgänger gelobt, wie gut die detailliert in Szene gesetzte Gewalt zum Horror-Setting und dessen realistischen Ansatz passt. In der Neuauflage von Resident Evil 3 fühlt es sich jedoch wesentlich schwieriger an, Gegner gezielt zu zerstücken, und das Ausmaß der von uns hinzugefügten Verletzungen lässt sich auch nicht wirklich nachzuvollziehen. Da war Capcom wohl auch nicht ganz so mit Schwung bei der Sache wie beim Vorgänger.



Die Neuauflage von Resident Evil 3 bleibt im Wesentlichen der Story des Originals treu, erlaubt sich aber auch diverse Freiheiten. Ein paar Überraschungen müssen eben sein.

### Das neue »Endgame«

Zugegeben: Bei dem eben angeführten Punkt handelt es sich vielleicht um Jammern auf hohem Niveau aus Fan-Perspektive. Was jedoch Einsteiger wie Veteranen gleichermaßen versöhnen könnte, ist das gelungene Endgame-Konzept, das die Neuauflage von Resident Evil 3 verfolgt. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es nämlich keine zweite Kampagne aus der Perspektive einer anderen Spielfigur, während New Game Plus oder zusätzliche Spielmodi wie Tofu ebenfalls fehlen. Dafür können wir nun zusätzliche Herausforderungen abschließen, die uns Punkte für einen Upgrade-Shop bringen. Der wird freigeschaltet, nachdem man den ersten fünf- bis sechsstündigen Durchlauf von Resident Evil 3 hinter sich gebracht hat.

Nun lässt sich die verdiente Ingame-Währung in neue Waffen mit unendlicher Munition investieren. Oder in Items, die Regeneration, Verteidigung oder verteilten Schaden steigern. Diese und weitere Gegenstände machen uns dann das Überleben und die Highscore-Jagd in Raccoon City spürbar einfacher. Das Tolle an diesem neuen Konzept: Die freigeschalteten Items sind unabhängig von Schwierigkeitsgrad oder Speicherstand anwendbar. Damit lassen sich Durchläufe auf den härtesten Schwierigkeitsstufen prä-

ziser planen, was die Motivation für das mehrmalige Durchspielen immens steigert. Und selbst Resident-Evil-Laien, die bis jetzt von Speedruns oder den höchsten Schwierigkeitsgraden abgeschreckt wurden, dürfen sich damit auch an Challenges wagen, wie zum Beispiel Resident Evil 3 in weniger als zwei Stunden durchzuspielen.

Unterm Strich ist das Remake von Resident Evil 3 eben das Remake von Resident Evil 3. Mehr Action, weniger Grusel. Das muss man mögen, aber schlecht wird Resi 3 deswegen noch lange nicht. ★

## RESIDENT EVIL 3

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4460 / AMD FX-6300  
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X,  
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-9590  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480  
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 detaillierte und realistische Charaktermodelle
- 👍 filmreife Cutszenen & Atmosphäre
- 👍 großartige Licht- und Schatteneffekte
- 👍 perfekte Sound-Abmischung
- 👎 reduzierte Gore-Effekte

### SPIELDESIGN



- 👍 strategische und packende Kämpfe
- 👍 gelungene Mischung aus Action und Horror
- 👍 neue Konter-Moves für Jill und Carlos
- 👎 berechenbarer Nemesis
- 👎 Setting zu wenig ausgenutzt

### BALANCE



- 👍 freischaltbare Schwierigkeitsgrade
- 👍 Shop für neue Items
- 👍 häufige Speicher- & Lagermöglichkeiten
- 👍 gelungene Ressourcen-Balance
- 👎 Nemesis manchmal frustig

### ATMOSPÄRE / STORY



- 👍 Raccoon City atmosphärisch in Szene gesetzt
- 👍 interessante Charaktere
- 👍 abwechslungsreiche Levels
- 👍 Entscheidungen des Originals eingebaut
- 👎 reduzierte, zweckmäßige Story

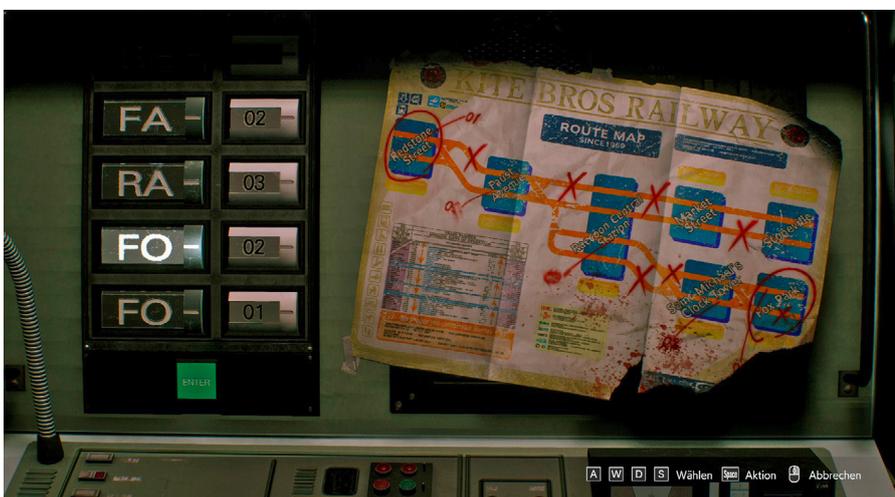
### UMFANG



- 👍 hoher Wiederspielwert
- 👍 unterschiedliche Perspektiven zweier Spielfiguren
- 👍 motivierende Herausforderungen
- 👍 Multiplayer-Modus Resistance enthalten
- 👎 kaum Rätsel

### FAZIT

Eine gelungene Neuauflage, die Veteranen wie Einsteiger begeistert, allerdings nicht aus dem Schatten ihres Vorgängers entkommt.



Auf Rätsel oder komplexere Kopfnüsse verzichtet die Neuauflage von Resident Evil 3 beinahe komplett. Ein bisschen Denksport wird zwar betrieben, der ist allerdings kaum der Rede wert.