

Vaporware: Resident Evil 1.5

Das untote Resident Evil

1996 avanciert Resident Evil zum Klassiker, der Überlebenskampf in der Zombievilla begeistert Presse und Spieler. Die Arbeiten am Nachfolger werden jedoch plötzlich gestoppt und von Grund auf neu begonnen. Was ist geschehen? Von Stephan Petersen

Capcom traut Resident Evil keinen großen Verkaufserfolg zu. Das Survival-Abenteuer entsteht 1995 bei einem unerfahrenen Team, es soll hauptsächlich die technischen Möglichkeiten der brandneuen PlayStation ausloten. Die Veteranen des japanischen Publishers arbeiten derweil am beliebten Street Fighter, Capcoms damaligem Goldesel. Einige Mitglieder des Resident-Evil-Teams empfinden es regelrecht als Degradierung, nicht an der großen Prügelserie mitwirken zu dürfen. Es gibt Streit und technische Probleme, für die taufersche PlayStation-Hardware existieren kaum vorgefertigte Tools, vieles muss mühsam in Handarbeit programmiert werden. Doch was da letztlich unter der Federführung des 30-jährigen Shinji Mikami entsteht, wird enorm beliebt – und erweist sich als finanzieller Überraschungserfolg. Schon kurz nach der Veröffentlichung im März 1996 hat sich das Gruselabenteuer in der Zombievilla 200.000- bis 300.000-mal verkauft, das Kassenklingeln hält bis in die Capcom-Chefetage, bereits einen Monat nach dem Entwicklungsschluss des ersten Resident Evil darf ein rund fünfzigköpfiges Team mit einem Nachfolger beginnen. Die Gruppe besteht zur einen Hälfte aus Entwicklern, die schon an Resident Evil beteiligt waren, zur anderen aus

Die Resident-Evil-Serie

Resident Evil (1996)



Als im Raccoon Forest vermehrt verstümmelte Leichen gefunden werden, soll die Spezialeinheit S.T.A.R.S. die Vorkommnisse aufklären. Ihr Weg führt sie in ein mysteriöses Herrenhaus, in dem Zombies und allerlei Getier ihr Unwesen treiben. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Chris Redfield oder Jill Valentine. Munition ist Mangelware – ebenso wie die Farbbänder, die man für das Speichern von Spielständen an Schreibmaschinen benötigt.

Resident Evil 2 (1998)



Nach den Turbulenzen bei der Entwicklung erscheint Resident Evil 2 mit rund einem Jahr Verspätung. Die Handlung setzt kurz nach dem Vorgänger ein. Zahlreiche Bewohner von Raccoon City mutieren zu Zombies. In Deutschland landen selbst die für den hiesigen Markt angepassten Versionen auf dem Index. Erst 2014 wird die Indizierung aufgehoben und die USK gibt dem ungeschnittenen Spiel nach einer Neuprüfung eine Freigabe ab 16 Jahren.

Resident Evil 3: Nemesis (1999)



Wie im ersten Teil schlüpft der Spieler in die Rolle von Jill Valentine. Die Story spielt direkt nach Resident Evil 2. Während Jill aus der Stadt fliehen will, schickt die Umbrella Corporation Soldaten, um unliebsame Zeugen mithilfe des neuen »Projekt Nemesis« zu töten. Als einziger Serienteil bietet Resident Evil 3 das Feature »Live Selection«. Dies beinhaltet Entscheidungen, die der Spieler treffen muss. Zudem kann man selbst Munition herstellen.

Resident Evil: Survivor (2000)



Survivor ist der erste Ableger der Serie, den wir nicht aus der Third-Person-Ansicht, sondern aus der Ego-Perspektive erleben – in Japan mithilfe einer Lightgun. Der Spieler setzt sich als Helikopterpilot nach einer Bruchlandung auf einem Umbrella-Forschungsgelände gegen Horden von Untoten zur Wehr. In Taiwan erscheint 2002 eine überarbeitete und grafisch verbesserte PC-Version, die jedoch unter einer mangelhaften KI und zahlreichen Bugs leidet.

neuen Designern. Dieses Team wird drei Jahre später Capcoms legendäres Studio 4 bilden, das dann für Klassiker wie Dino Crisis und Devil May Cry verantwortlich zeichnet. Es sind also talentierte Menschen am Werk. Der Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami fungiert als Produzent, sein Kollege Hideki Kamiya als Autor und Teamleiter. Und doch soll diesmal alles schiefgehen. Denn Resident Evil 1.5, wie Mikami es später nennen wird, erscheint nie.

Verschollene Charaktere

Die Handlung von Resident Evil 1.5 soll kurz nach den aus dem Vorgänger bekannten Vorfällen im Herrenhaus einsetzen – und unterscheidet sich maßgeblich vom »echten« Resident Evil 2, das 1998 erscheint. So musste die Umbrella Corporation, die Versacherin der Zombieseuche, aufgrund ihrer illegalen Pharma-Experimente dichtmachen. Zwei Monate danach bricht im nahe gelegenen Raccoon City jedoch erneut eine verheerende Seuche aus, die zahlreiche Menschen dahintrifft. Die kommen serientypisch natürlich nicht zur Ruhe, sondern kehren als Anti-Veganer mit einer Mordslust auf Fleisch zurück. Das ist schlecht für die Überlebenden. Einer von ihnen, der Nachwuchspolizist Leon S. Kennedy, befindet sich auf dem Dach der Polizeiwache, als



Die Zombies sind agiler als in der finalen Version und nicht so leicht kleinzukriegen.

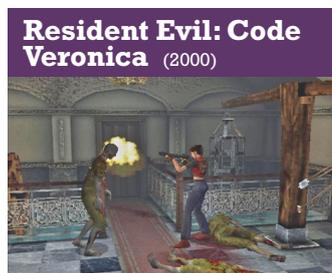
die Zombiehölle losbricht. Damit er dort lebendig wieder herunterkommt, muss ihm der Spieler unter die virtuellen Arme greifen. Wie im Vorgänger gibt es zudem einen zweiten spielbaren Hauptcharakter, in diesem Fall die Motorradfahrerin und Studentin Elza Walker, die in den Semesterferien auf Heimatbesuch weilt. Statt mit Angehörigen der aus Resident Evil bekannten Einsatzgruppe S.T.A.R.S. stürzt sich der Spieler also mit kompletten Frischlingen in den Überlebenskampf. Laut Capcom ist der Nervenkitzel ungleich größer, wenn man nicht mit Superhelden unterwegs ist.

Auch bemerkenswert: Anders als im späteren Resident Evil 2 kreuzen sich die Pfade der beiden Hauptfiguren nicht, man muss sich für eine der beiden entscheiden und erlebt dann eigenständige Geschichten. Zudem haben die Helden nicht wie in der finalen Version nur einen, sondern je zwei spielbare Nebencharaktere an ihrer Seite. Bei Leon sind dies der Polizist Marvin Bra-

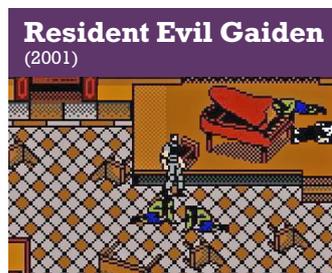
nagh und die Umbrella-Forscherin Linda, eine frühe Version der Spionin Ada Wong, die später in Resident Evil 2 auftritt. Gesetzhüter Marvin schafft es zwar auch in die finale Version, muss sich aber mit einem kurzen Gastspiel als Schwerverletzter begnügen. Elza begleiten die zwölfjährige Sherry Birkin, die in der offiziellen Fortsetzung immerhin einen spielbaren Abschnitt bekommt, und John, der als Waffenshop-Besitzer Robert Kendo in Resident Evil 2 auftaucht. Elza selbst wird darin von Claire Redfield ersetzt, ihres Zeichens ebenfalls Studentin, die jedoch nach ihrem verschwundenen Bruder Chris sucht – dem Helden des Vorgängers. Claire kommt gemeinsam mit Leon im zombieverseuchten Raccoon City an, wo sich die beiden zur Polizeiwache durchschlagen müssen. Die Handlung von Resident Evil 2 ähnelt also der von Resident Evil 1.5, steht aber unter anderen Vorzeichen, weil sich Leon und Claire bereits kennen.



Die Inventarverwaltung ist ein wesentliches Spielelement.



Kein Jahr vergeht mehr ohne neues Resident Evil. Claire Redfield sucht immer noch ihren Bruder Chris, diesmal auf einer Insel vor Südamerika. Dort trifft sie nicht nur den zweiten spielbaren Charakter, Steve Burnside, sondern auch Zombies. Spielerisch orientiert sich Code Veronica an den Vorgängern. Optisch gibt es statt vorerenderer Hintergründe nun echte 3D-Grafik. Hierzulande wird Code Veronica indiziert, hat heute aber eine Freigabe ab 16.



Im Auftrag einer Untergrundorganisation gehen Leon Kennedy und Barry Burton Gerüchten um eine neue Version des T-Virus' auf den Grund – auf dem Gameboy Color. Während wir in einer Top-Down-Perspektive die Umgebung erkunden, wechselt das Spiel für Kämpfe in die Ego-Ansicht: das Zielkreuz wandert von links nach rechts, wir müssen im richtigen Moment abdrücken. Durch die Präsentation verliert das Spiel jedoch viel von seiner Atmosphäre.



Der PS2- und Spielhallen-Ableger verbindet die Shooter-Perspektive von Survivor mit der Handlung von Code: Veronica. In Claire Redfields Träumen kämpfen wir uns durch Zombiegebiete und werden nach Ablauf eines Zeitlimits vom Supermutanten Nemesis attackiert. Anstelle einer Lightgun kommt ein drehbares MG zum Einsatz. Die PS2-Version bietet zudem den Dungeon-Modus, in dem wir unter Zeitdruck schwierige Einzelmissionen absolvieren.



Wie der Titel erahnen lässt, ist die Handlung vor den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt. Die junge S.T.A.R.S.-Rekrutin Rebecca Chambers sucht im Raccoon Forest den Sträfling Billy Coen. Erstmals kann man jederzeit zwischen zwei Spielfiguren wechseln. Außerdem landen die berühmt-berüchtigten Aufbewahrungsboxen in der Motenkiste der Spielegeschichte. Der Spieler darf Gegenstände nun jederzeit überall ablegen und später wieder einsammeln.



Boss-Gegner William Birkin ist ein harter Brocken und schwingt ein Stahlrohr als Keule.

Mehr Gegner, Ausrüstung und Nervenkitzel

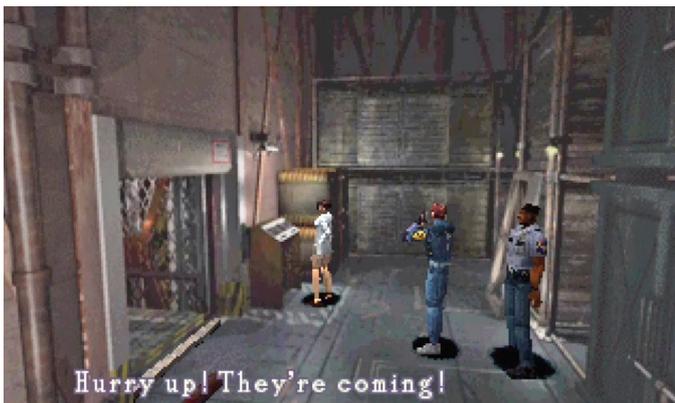
Weitere Unterschiede: In Resident Evil 1.5 treffen die Hauptfiguren auf mehr überlebende Polizisten und Gegner, die aber weniger Polygone haben und längst nicht so detailliert aussehen wie in Resi 2. Dafür soll es mehr unterschiedliche Zombies geben, die zudem agiler sind. Einige von ihnen können klettern oder nach einer im Eifer des

Gefechts durchgeführten Amputation der Beine noch weiter kriechen. Zum nicht minder gefährlichen Rendezvous bitten Krähen, Hunde und Riesenspinnen. Darüber hinaus gibt es – anders als in der finalen Version – einen Mensch-Spinne-Hybrid und einen infizierten Pavian als Gegnertyp. Die Polizeistation hat ein moderneres Design, ist aber auch kleiner. Die Soundkulisse wirkt insgesamt düsterer, bedrohlicher. Nehmen Leon

und Elza Schaden, dann soll man das an blutenden Wunden und zerrissener Kleidung sehen. In Resident Evil 2 hinken die Hauptfiguren lediglich. Wir halten also fest: Im Original ist der Nervenkitzel-Faktor höher. Dagegen verfügen beide Versionen über ein reichhaltiges Arsenal an bleihaltigen Argumentationsverstärkern. Allerdings gibt es auch hier Unterschiede. Einige Waffen wie der Flammenwerfer gelangen in die finale Version, andere hingegen nicht. Darunter etwa eine Metallstange für die Nahkampfverteidigung und ein Granatwerfer. Neben der Action schaffen es auch die anderen aus dem ersten Resident Evil bekannten Spielelemente mit in die Polizeiwache – also Denksportaufgaben in Form von Rätseln und Survival-Abenteuer samt Inventarverwaltung. Letztere soll ursprünglich umfangreicher ausfallen, als sie es in Resident Evil 2 tatsächlich wird. Die Entwickler planen nämlich, dass Leon und Elza auf ihrer Überlebensstour Ausrüstung finden, Sicherheitshandschuhe etwa sollen einen Schadensbonus geben. In der finalen Version fehlt dieses Feature völlig.

Künstlerische Differenzen

Doch warum all die Unterschiede? Was geht bei Resident Evil 1.5 schief? Während der Entwicklung gibt es schon in einer sehr frühen



Leon mit seinen Nebencharakteren Linda und Marvin.



Elza mit ihren Nebencharakteren Sherry und John.

Resident Evil: Dead Aim (2003)



In der Reihe der Lightgun-Ableger erscheint anno 2003 Resident Evil: Dead Aim für die Playstation 2. Der Spieler schlüpft in die Haut des verdeckten, aber nicht minder schussfreudigen US-Ermittlers Bruce McGivern, der versucht, eine neue Viruskultur der Umbrella Corporation wiederzubeschaffen. Die Spielperspektive wechselt dabei zwischen einer Third-Person-Ansicht beim Erkunden der Umgebung und der Ego-Perspektive in den Kämpfen.

Resident Evil: Outbreak (2003)



Outbreak bietet erstmals in der Resident-Evil-Serie einen Online-Koop-Modus. Witzlos: Genau der fehlt in der europäischen Version des Spiels. In selbst erstellten oder automatisch generierten Missionen müssen wir eine Liste von Aufgaben abarbeiten, um zu überleben und neue Spielmodi freizuschalten. Outbreak lässt uns die Wahl zwischen acht Charakteren. 2009 stellt Capcom die Server für das Onlinespiel ab – in Japan laufen sie noch bis 2011.

Resident Evil: Outbreak File #2 (2004)



2004 erscheint die Fortsetzung von Outbreak, die alle wichtigen Elemente des Vorgängers erbt – wir spielen die gleichen Charaktere – und erweitert. Zusammen mit anderen Spielern können wir uns durch die Kapitel des Vorgängers und fünf neue Abschnitte kämpfen, allerdings wird das Finden von Spielern durch die teils unlogische Menüführung erschwert. Außerdem fehlen abseits der japanischen Fassung diverse Komfortfunktionen.

Resident Evil 4 (2005)



Der aus Resi 2 bekannte Leon S. Kennedy soll Ashley Graham, die Tochter des US-Präsidenten, im spanischen Dorf Pueblo aus den Fängen einer Sekte zu befreien. Die nutzt Parasiten, um die Dorfbewohner zu kontrollieren. Es handelt sich also nicht um klassische Zombies. Erstmals findet sich die Kamera direkt hinter der Spielfigur. Zudem feiern Quick-Time-Events ihre Serienpremiere. In Deutschland erscheint eine beschnittene Version.



Elza macht Bekanntschaft mit einem infizierten Pavian.



Auch die Gefangenen im Zellentrakt sind zu Zombies mutiert.

Phase künstlerische Differenzen zwischen Produzent Shinji Mikami und Teamleiter Hideki Kamiya. Der Resident-Evil-Schöpfer Mikami nimmt wiederholt Einfluss auf die Entwicklung und das Team, zieht sich später aber in eine beratende Rolle zurück und will nur einmal im Monat über den aktuellen Stand informiert werden. Eine entscheidende Idee bringt er jedoch ein: Resident Evil 1.5 soll die Geschichte abschließen und der Schlusspunkt der Serie sein. Monate ziehen ins Land, die Entwicklung schreitet voran, das Spiel nähert sich der Fertigstellung. Nach dem riesigen kommerziellen Erfolg von Resident Evil wird man sich bei Capcom zugleich immer bewusster, was man da eigentlich für ein heißes Eisen im Feuer hat – auch wenn natürlich der spätere Erfolg der Marke mit unzähligen Nachfolgern, über 60 Millionen verkauften Spielen sowie Ablegern in Comic-, Buch- und Filmform noch nicht abzusehen ist. Yoshiaki Okamoto, der bei Capcom die gesamte Spieleentwicklung überwacht, möchte die vielversprechende Serie mit Resident Evil 1.5 noch nicht abschließen. Er beschließt, die Spielwelt zu einem übergreifenden Universum auszubauen, in dem sich viele unterschiedliche Geschichten erzählen lassen. Weil das Ent-



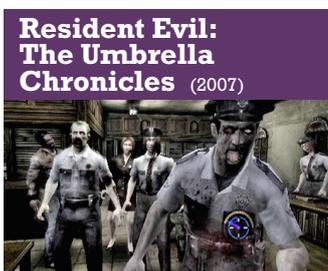
Auf dem Dach des Polizeireviere schlägt sich Leon mit aggressiven Krähen herum.

wicklerteam hierbei kaum Fortschritte macht, beauftragt der Entwicklungschef den professionellen Drehbuchautor Noboru Sugimura als Berater. Sugimura bekennt sich als glühender Fan des Vorgängers und stürzt sich motiviert in seine Aufgabe.

Neuanfang

Schnell findet Sugimura erste Lösungen für Storyprobleme, mit denen sich das Team

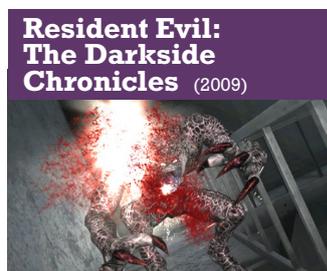
schon ewig herumplagt. Das beeindruckt Okamoto dermaßen, dass er den Drehbuchautor prompt bittet, das komplette Szenario neu zu schreiben. Für Resident Evil 1.5 bedeutet diese Entscheidung das Ende, nach rund einem Jahr Entwicklungszeit und auf der Zielgeraden wird die Fortsetzung eingestampft. Während Sugimura gemeinsam mit Shinji Mikami, Hideki Kamiya und einem Teil des Entwicklerteams das Spiel von



Der erste Shooter-Ableger der Serie schleust uns durch fünf Handlungskapitel, in denen wir die Machenschaften des Umbrella-Konzerns erforschen, der für den Ausbruch des T-Virus' in Raccoon City verantwortlich war. Wir bewegen uns auf einem festen Pfad durch die Spielgebiete, erledigen Untote, weichen Fallen und anderen Gefahren aus und sammeln wichtige Informationen – auch im Koop-Modus mit einem anderen Spieler.



Chris Redfield ist in Afrika unterwegs, um Ricardo Irving dingfest zu machen. Der unsympathische Zeitgenosse handelt nämlich mit Biowaffen. Der zweite spielbare Charakter neben Chris ist Sheva Alomar. Wer einen Freund zur Hand hat, kann das Abenteuer gemeinsam bestreiten. Der Rätselanteil ist deutlich zurückgefahren worden – sehr zum Unmut von Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami, der gesteht, dass er Resi 5 nicht spielen werde.



Der Nachfolger von The Umbrella Chronicles beleuchtet auf der Wii und der PlayStation 3 abermals die Hintergründe der vorhergehenden Serienteile und verläuft entlang eines festgelegten Pfades durch die verschiedenen Umgebungen. Spielerische Neuerungen gibt es bis auf verbesserte Ausweichmöglichkeiten nicht, dafür passt sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels nun automatisch an das Können des Spielers an und erleichtert das Zielen.



Der 3DS-Ableger greift die Mercenary-Minispielserie aus Resident Evil 4 und 5 auf, in der die Spieler innerhalb eines Zeitlimits so viele Gegner wie möglich ausschalten müssen. Anstelle der permanenten Third-Person-Ansicht des Hauptspiels können wir in Mercenaries 3D in die Ego-Perspektive wechseln und uns auch beim Nachladen bewegen – die Spielweise beeinflussen wählbare Talente. Neben dem Solospiel gibt's auch einen Online-Koop.



Wie im Vorgänger gibt es erneut einige Rätsel.



Typisch sind verschlossene Türen; Leon muss den Schlüssel suchen.

Grund auf neu plant, arbeiten der Rest am Director's Cut des ersten Resident Evil. Der ist als Entschuldigung an die Fans gedacht, verteilt fast alle Gegner und Beutegegenstand in der Villa neu und bringt neue Kostüme sowie eine Pistole, die Zombies köpft. Das neue Resident-Evil-Team um Sugimura gestaltet derweil die Schauplätze um und verbessert die Grafik. Der Umbau ist grundlegend, nur wenige alte Materialien können weiterverwendet werden – unter anderem, weil die Schauplätze extravaganter und künstlerisch wertvoller aussehen sollen. Der Hauptcharakter Elza wird zudem rausgeschrieben, die Studentin tritt in der langen Seriengeschichte nie wieder auf. Eine weitere bedeutende Änderung ist das »Zapping System«: Claire und Leon bekommen jeweils individuelle Storyelemente und Rätsel, die alternative Szenarien freischalten. Wer eine Passage mit einem Helden erledigt hat, schaltet sie für den anderen frei – und erlebt so dieselbe Geschichte aus einer anderen Perspektive. Sogar die Verfügbarkeit von Items kann sich ändern, je nachdem, wie man zuvor vorgegangen ist. Dadurch bietet Resident Evil 2 deutlich mehr Wiederspielwert als Resident Evil 1.5, das komplett getrennte Handlungsstränge auffuhr.

Der Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami, der die Handlung eigentlich abschließen wollte, kann mit dem Neustart und den Änderungen augenscheinlich gut leben. Er wird später das Gameplay und die Schauplätze von Resident Evil 1.5 als »dumm und langweilig« bezeichnen. Dieses Urteil will sich uns im Rückblick nicht so ganz erschließen, vielmehr klingt es nach einer nachträglichen Rechtfertigung für den Entwicklungsstopp. Resident Evil 1.5 wäre wohl düsterer und spielerisch abwechslungsreicher geworden als das Resident Evil 2, das schließlich im Laden steht. Die offizielle Fortsetzung sieht dafür schöner aus und ist natürlich der bessere Grundstein für die Zukunft der Marke. Doch auch das alte Resident Evil 1.5 macht noch einmal von sich reden: 2012 bekommen Modder den Quellcode der unsanft verstorbenen Version in die Hände und machen sich daran, es fertigzustellen – und zwar kostenlos. Noch dazu beheben sie Bugs, übersetzen Texte, vertonen Dialoge. Nachdem auf eBay Kopien der Fan-Restauration zum Verkauf angeboten werden, veröffentlichen die Macher Anfang 2013 sogar eine erste spielbare Version. Seither laufen die Arbeiten weiter,

immer wieder werden neue Infos verteilt und es gibt Screenshots und Videoschnipsel zu sehen. Eines Tages wird das verlorene Resident Evil 1.5 ganz bestimmt auferstehen. Wie es sich für einen Untoten nun mal gehört. Stephan Petersen / GR



Die beiden Hauptcharaktere Leon und Elza.

Resident Evil: Revelations (2012)



Die Handlung ist zwischen Resident Evil 4 und 5 angesiedelt. Protagonisten sind erneut Jill Valentine und Chris Redfield, die sich wieder einmal mit allerlei mutierten Gegnern herumschlagen. Spielerisch geht man zurück zu den Wurzeln. Das bedeutet weniger Munition und mehr Rätsel. Zum ersten Mal ist dafür gleichzeitiges Schießen und Laufen möglich. Auch darf man nun zwischen einer Schulterkamera und einer Ego-Ansicht wählen.

Resident Evil: Operation Raccoon City (2012)



Diesmal erlebt man die Ereignisse von Resident Evil 1 und 2 aus der Sicht eines Umbrella-Soldaten, der in Raccoon City Beweise vernichten soll – die Handlung und das mögliche Ende gehören nicht zum festen Resi-Kanon. Wenn ein Zombie ein Teammitglied beißt, verwandelt sich dieses kurz darauf ebenfalls und greift das Team an. Der Multiplayer-Modus bietet neben Vierer-Koop auch die Heroes-Variante, in dem an bekannte Seriencharaktere übernimmt.

Resident Evil 6 (2012)



Es gibt vier Protagonisten, deren Handlungsstränge sich kreuzen und die erst zusammen das Storymosaik zusammensetzen. Jeder Erzählstrang setzt einen anderen Schwerpunkt, etwa auf Rätsel oder Action, sodass sich alle Abschnitte spielerisch unterscheiden. Zudem erhalten die Protagonisten Unterstützung durch Nebencharaktere. Bei Leon S. Kennedy ist das beispielsweise Helena Harper, bei Jake Muller die aus Teil 2 bekannte Sherry Birkin.

Resident Evil: Revelations 2 (2015)



Die Handlung vollzieht sich zwischen Resident Evil 5 und 6. Protagonisten sind die aus den Vorgängern bekannten Barry Burton und Claire Redfield sowie Barrys Tochter Moira und das junge Mädchen Natalia Korda. Alle Charaktere unterscheiden sich bezüglich des Gameplays. So kann etwa Natalia keine Waffen abfeuern, dafür aber nützliche Gegenstände finden und Gegner frühzeitig erkennen. Der Clou: Revelations 2 erscheint in Episoden.