



LOOP

Magazin

www.loop-magazin.de

RESIDENT EVIL
GUIDE

CONTINUE



STREET FIGHTER IV
BRING IT ON!

20.02.2009



Seit 13 Jahren wird die unendliche Welt der Videospiele von „Resident Evil“ bereichert. Eine Serie, die nicht nur das Genre des „Survival Horrors“ begründet, sondern bei einer ganzen Generation von Gamern Angst und Schrecken verbreitet hat. Grund genug für uns den fünften Teil in der Form eines LOOP-Specials zu huldigen. In tiefer Ehrfurcht verneigen wir uns vor dem geistigen Output des Resident Evil-Vaters Shinji Mikami und dem was aus seiner Idee geworden ist.

Neben einer ausgiebigen Rezension, haben wir die „Resident Evil“ Historie, Statements prominenter Resi E- Fans und vieles mehr zusammen getragen.

Viel Spaß damit!





OLIVER KORITTKKE



Oliver Korittke kommt aus Berlin und spielte unter anderem schon als Sechsjähriger in der Sesamstraße mit. Das war 1974 – seitdem ist er Teil der deutschen Schauspielszene mit Ausflügen als MTV-Moderator bei „Pimp my Fahrrad“. Was man eher nicht über ihn weiß ist, dass er ein exzessiver Sammler von Sneakern und begeisterter Videospierer ist. Letzteres war Grund genug für uns, ihn zum neuen Resident Evil 5 zu befragen.

LOOP: Dass du Videospiele magst wissen wir ja, wie sieht es speziell mit Resident Evil aus?

Oliver: „Die Serie kenn ich seit dem ersten Teil auf der PlayStation. So richtig gut gefallen hat es mir ab Resident Evil Zero, das in dem Zug spielt. Den vierten Teil spiel ich auch heute noch

immer mal wieder auf der Wii, denn ich find die Anpassung der Steuerung wirklich gelungen.“

LOOP: Was gefällt dir besonders an der Serie?

Oliver: „Geil finde ich die Symbiose von Actionspiel und Adventure. Sachen auf sammeln und kombinieren um Rätsel zu lösen und so weiter. Außerdem auch die Story und die Charaktere. Zum Beispiel der Kettensägen-Mann aus dem letzten Teil war wirklich der Oberhammer. Es war einfach immer so, dass der neueste Teil ein absolutes Must-Have für Gamer ist.“

LOOP: Was spielst du sonst so?

Oliver: „Ich bin großer Shooter und Rennspiel-Fan. Was mir in letzter Zeit wirklich gut gefallen hat, war Dead Space. Ich hab mir sogar die DVD „Dead Space: Downfall“ geholt, auf

der die Vorgeschichte zum Spiel erzählt wird.“

LOOP: Stimmt es, dass du zu Hause einen Racing-Seat stehen hast?

Oliver: „Absolut. Mit fetten Lenkrad und angeschraubter Schaltung. Es macht Riesenspaß, Spiele mit Spezial-Peripherie zu zocken. Ich hab mir sogar das Profi-Schlagzeug für Rockband geholt, damit geht richtig die Post ab.“

LOOP: Welche Erwartungen hattest du an den neuen Resident Evil Teil?

Oliver: „Der vierte war wirklich genial. Daher müssen sie die Serie für mich auch nicht neu erfinden, lieber die guten Sachen übernehmen, anstatt schlechte neue erfinden. Dass es jetzt in Afrika spielt finde ich spannend, aber mir hat die Atmosphäre in den Burgen und Mansions schon sehr gut gefallen. Ich warte mal ab, ob Afrika mich wirk-

lich genauso packen wird.“

LOOP: Wie wichtig ist das neue Koop-Feature für dich?

Oliver: „Da bin ich sehr gespannt drauf. Ich spiel sehr gerne online, denn nachdem man ein Spiel durch hat macht mir eigentlich nur noch der Multiplayer Spaß.“





SIMON KRÄTSCHMER



Simon Krätschmer ist langjähriger TV-Moderator, der aktuell auf MTV zusammen mit seinem Kollegen Daniel Budiman die Gamesendung „Game one“ moderiert. Er beschreibt sich selbst als Spielejunkie und mit Resident Evil verbindet ihn eine langjährige Beziehung.

LOOP: „Kannst du dich an deinen ersten Kontakt mit Resident Evil erinnern?“

S. Krätschmer: „Ganz genau sogar. In der Videogames gab es einen Vorbericht und da war ein Screenshot mit Chris Redfield, der von Hunden und einer Riesenspinne angegriffen wurde. Ich hab es mir dann gekauft und bin nicht enttäuscht worden, es war quasi Liebe auf den ersten Screenshot.“

LOOP: „Du bist also vom ersten Teil an schon Fan der Serie gewesen?“

S. Krätschmer: „Absolut. Meine Lieblingsteile sind ein Indizierter

(der mit dem Frauennamen im Titel) und der vierte Teil. Ich hab aber alle Episoden gespielt, sogar die nicht so tollen Lightgunshooter weil ich wissen wollte, wie die Story weitergeht.“

LOOP: „Stimmt es, dass du als Spieleredakteur mal eine Resident Evil-Rubrik betreut hast?“

S. Krätschmer: „Ja genau, das war für die „Fun Generation“ und hieß die „Resident Evil-Akte“. Darin ging es um Hintergrundinfos zu Resident Evil. Zum Beispiel über den nie erschienenen Nachfolger vom ersten Teil. Unter Fans wird er Resident Evil 1.5 genannt und war bereits zu 80% fertiggestellt, wurde dann aber komplett eingestampft. Darin gab es ein paar sehr coole Bosse wie einen mutierten Gorilla oder eine Menschspinne.“

LOOP: „Du hast ja im Laufe der Jahre einiges an Resident Evil-Goodies ge-

sammelt, was ist dein Lieblingsstück?“

S. Krätschmer: „Zum einen das japanische Original vom ersten Teil und dann noch die gesammelten Resident Comics, ganz schick in einem rotem Ledereinband.“

LOOP: „Und was hättest du gerne noch?“

S. Krätschmer: „Es gibt eine 210cm große Nemesis-Figur von den Oxmox-Studios (www.studiooxmox.de Anm.d.Red.) die wurde von Marc Klünnert als Einzelstück gebaut und sieht richtig klasse aus. Wer mir was Nettos zu Weihnachten schenken will, liegt damit genau richtig.“

LOOP: „Resident Evil 4 war für viele ein Meilenstein der Serie, was siehst du dass?“

S. Krätschmer: „Eigentlich genauso. Vor allem gab es keine Alternative dazu. Es gibt Filme mit

den ersten Ansätzen zum vierten Teil, bei denen Mikami versucht hat, nur die statischen Hintergründe durch echte dreidimensionale Elemente zu erweitern, Steuerung und alles andere blieb gleich wie in den Vorgängern.

Da sieht man direkt, dass es so nicht mehr funktioniert hätte. Die Story gefällt mir aber nicht so richtig, sie hätten ruhig Umbrella lassen können, aber im fünften Teil kommt da ja wohl einiges wieder...“

LOOP: „Worauf freust du dich beim fünften Teil?“

S. Krätschmer: „Auf die kleinen Details, wie zum Beispiel beim Vorgänger: Wenn man da zu lange am Wasser stehen blieb, kam irgendwann das Seemonster und hat einen aufgefressen. So was macht mir Spaß.“



RESIDENT EVIL

HISTORIE



1996 - Resident Evil

1996 erschien das erste Resident Evil für die PlayStation, welches in Japan unter dem Titel „Biohazard“ auf den Markt kam. Es war gleichzeitig die Geburtsstunde des Genres „Survival Horror“, ebenfalls eine Wortkreation von Capcom. In der Rolle von Chris Redfield oder Jill Valentine vom S.T.A.R.S. Team erforschte man unter nervenzerreißenden Schock- und Soundeffekten das Herrenhaus und die Labors von Raccoon City.



1998 - Indizierter Titel

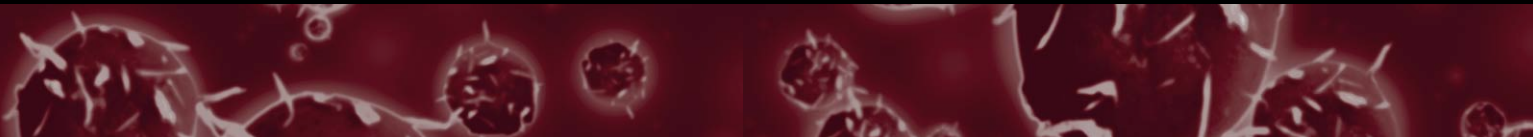


1999 - Resident Evil 3 Nemesis

Beim dritten Teil wollte man etwas Neues machen. Das Szenario wurde großflächiger (Stadtgebiet), der Action-Anteil erhöht und dafür die klaustrophobischen Einflüsse reduziert. So standen weniger Schockeffekte, dafür mehr Shoot-Outs auf dem Spielplan.



2000 - Indizierter Titel





2002 - Resident Evil

2002 produzierte Capcom das Remake des ersten Teils für den GameCube. Hier griff man auf eine auffällig andere Farbpalette in grau-braun-Tönen zurück, die allerdings richtungweisend für alle nachfolgenden Teile bis heute Bestand hat.



2002 - Resident Evil Zero

Ebenfalls im Jahr 2002 gab es eine ganz besondere Neuerung. Bei Resident Evil Zero gab es zum ersten Mal die Möglichkeit zwischen den zwei Charakteren – Rebecca Chambers und Billy Cohen – zu wechseln. Man war zwar noch immer solo unterwegs, aber das Gefühl alleine einer mutierten Zombie-Brut ausgeliefert zu sein wurde zumindest relativiert.



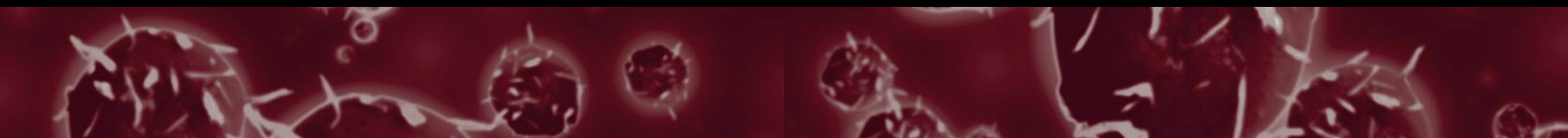
2005 - Resident Evil 4

Resident Evil 4 hat das neue und aktuelle Zeitalter der Serien-Historie eingeläutet. Neue Steuerung, neues Zielsystem, neue Story – dieser Teil hatte mit dem ursprünglichen Resi E. zwar nichts mehr zu tun, hob das Spiel aber in nahezu überirdische Sphären.



2009 - Resident Evil 5

Wir sind in der Gegenwart angelangt. Resi E. 5 ist die logische Konsequenz, die momentane Spitze der Evolution und der zweite Teil der Generation, die mit Resident Evil 4 ihren Neuanfang nahm.



Kult macht erfinderisch. Gab es in der Vergangenheit schon jede Menge Merchandise für Resident Evil Fans, geht es bei Teil 5 der Survival Horror Serie richtig zur Sache.

GADGETS



Resident Evil 4 Chainsaw Controller

Ein Highlight des sinnlosen, aber genialen Merchandise ist sicherlich der Chainsaw Controller zu „Resident Evil 4.“ Das gute Stück ist ein Juwel in jeder Gadget Vitrine. Zum spielen nimmt man aber besser den Original Controller, denn mit dem Säge-Pad verbiegt man sich gehörig die Finger.



XBOX 360 Resident Evil Edition

Wer hat noch nicht, wer will noch mal?! Alle die noch keine XBOX 360 ihr Eigen nennen, dürfen beherzt zugreifen. Auf 2000 Stück limitiert, 120GB Festplatte, Headset, HDMI Ausgang und natürlich inklusive der Uncut-Version von Resident Evil 5. Alle die schon eine 360 besitzen, könnten allerdings aufgrund des Preises und des HDMI Upgrades eventuell trotzdem schwach werden.



Japan Limited Collectors Edition

Leider nicht für uns, aber trotzdem schick. Die nur in Japan erhältliche Collectors Edition glänzt durch eine Hülle aus stabilem Metall, einem USB Stick in Form eines Viren Containers, einem gebundenen Buch mit hochwertigen Artworks und einem Schulter-Halter für Mobiltelefon oder Geldbörse.



US Limited Collectors Edition

Auch die US Version lockt uns mit tollen Goodies. Das Game als Steel Book Special Edition incl. Making Of Bonus Disc, eine Messenger Bag, BSSA Patch, ein KIJUUJUU Anhängen und eine detaillierte Chris Redfield Figur.

POSTMORTALE LEBENSFORMEN



In Filmen und Spielen sind Zombies gern gesehene Garantien für Gänsehaut, doch was, wenn man vom Zuschauer zur Beute wird? Wenn die fiktiven Untoten plötzlich real vor einem stehen und schlurfend nach dem Fleisch Lebender hungern? „Unsinn“, sagen da die meisten, „Zombies gibt es doch gar nicht!“ Dementsprechend besorgniserregend fällt

dann auch eine repräsentative Fußgängerzonen-Umfrage nach den effektivsten Methoden zur Zombie-Erkennung und Eliminierung aus. Da werden silberne Kugeln als sicheres Mittel gegen Zombies angepriesen und harmlose Kneipengänger als Untote diffamiert. Glücklicherweise haben es sich zwei Männer zur Aufgabe gemacht, nicht nur die real existieren-

den Zombies in Schach zu halten, sondern auch Otto-Normal-Bürger zu effektiven Zombiejägern auszubilden. Frank Hartmann und Till Rigmor veranstalten Seminare zum Thema: „Zombie-Verteidigungsmaßnahmen“ und berichten in unserem Interview über den real existierenden Zombie.



LOOP: Wie sind Sie zu Zombiejägern geworden?

T.Rigmor: „Meine Schwester wurde von Zombies getötet. Bei mir ist es also was Persönliches.“

F.Hartmann: „Das liegt bei uns in der Familie, mein Vater war bereits Zombiejäger und hat mir vieles beigebracht. Mittlerweile konzentriere ich mich auf die Suche nach einem Heilmittel, bin aber auch oft noch mit Mr. Rigmor auf der Jagd.“

T.Rigmor: „Das ist auch gut so. Man sollte nie alleine unterwegs sein, ist ein klassischer Filmfehler und führt meistens zum Tod. Insofern ist der Koop-Modus bei Resident Evil 5

wirklich authentisch.“

LOOP: „Woran erkennt man denn jetzt eigentlich einen echten Zombie und wie erledigt man ihn?“

T.Rigmor: „Zombies sind totes Fleisch und riechen auch so. Außerdem können sie definitiv nicht sprechen und sind auch nicht besonders gut zu Fuß.“

F.Hartmann: „Wenn aber einer dieser Punkte nicht erfüllt ist, hat man vermutlich keinen Zombie, sondern nur einen Betrunknen vor sich. Um Kollateralschäden zu vermeiden, muss man daher sehr genau hinschauen.“

T.Rigmor: „Ist der Zombie eindeutig identifiziert, ist das sicherste und

einzigste Mittel die Zerstörung seines Hirns. Bei der Art und Weise wie man dies tut, ist der Kreativität allerdings keine Grenze gesetzt. Ich bevorzuge zum Beispiel die Kettensäge, aber auch mit Brecheisen oder sogar einem Kugelschreiber kann man effektiv Zombies eliminieren.“

LOOP: Woher kommen Zombies und wodurch breiten sie sich aus?

F.Hartmann: „Zombies gab es vermutlich schon in der Steinzeit. Auch die Römer kannten und bekämpften Zombies, so war eine Funktion ihrer aufwendigen Grenzanlagen die Abwehr von Untoten. In den Zwanzigern haben amerikanische Forscher vermutlich

erstmalig den Asura-Virus als Auslöser für die Umwandlung von Menschen in Zombies erkannt, wollten ihn als biologische Waffe einsetzen und haben ihn verändert. Dabei ist offensichtlich etwas schief gelaufen, denn seit dem letzten Jahrhundert sind wir mit einer deutlich aggressiveren Form des Virus konfrontiert. Die Verbreitung geschieht bereits durch Speichelübertragung. Ein Biss muss also nicht unbedingt sein, auch wenn dies die häufigste Form der Übertragung ist.“

LOOP: Wenn es so ein verbreitetes Problem ist, warum weiß die Öffentlichkeit dann nichts davon?

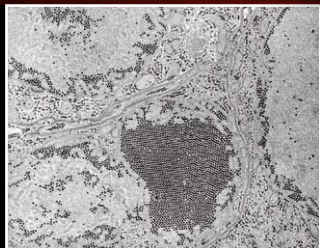
F.Hartmann: „Die Regierungen vertuschen Zombievorfälle, um Panik zu vermeiden. Wer kontrolliert Flugzeugabstürze und andere Großkatastrophen? Natürlich die Regierungen und niemand hinterfragt das! Das macht es sehr einfach für sie, Vorfälle zu vertuschen und die Beweise zu vernichten.“

LOOP: Das klingt einleuchtend. Vielen Dank und weiterhin viel Erfolg! Wer sich jetzt auch fit für die Zombiejagd machen will, findet auf

www.postmortalebensformen.de die Termine der nächsten Seminare. Ansonsten kann man die beiden Experten aber auch für Hochzeiten, Betriebsfeste und Barmitzwas buchen.

Der T-Virus mag ein widerspenstiger und sich von hinten anschleichender Genosse sein, dennoch kann er uns in der realen Welt nichts Gemeingefährliches anhaben. Wir haben exklusiv für Euch eine Top 4-Auflistung der Viren recherchiert, die eine ganz reale Gefährdung für den Menschen darstellen!

4 TOP FOUR



Japanischer Enzephalitis Virus

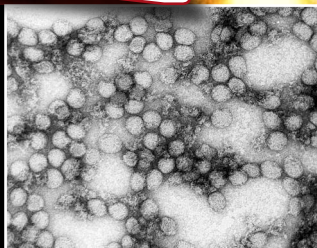
Vorkommen: Japan, Ostasien, Nordaustralien.

Gefahr: Greift das Gehirngewebe an.

Besonders gefährdete Gruppen: Kinder unter 15 Jahren.

Symptome: Grippeähnlich, dazu Übelkeit, Lichtempfindlichkeit und Lähmungserscheinungen.

Verlauf: Bei 80% der Infizierten bleiben neurologische Schäden, die Sterberate liegt bei 10%.



Gelbfieber-Virus

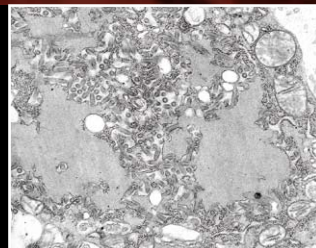
Vorkommen: Im tropischen Afrika und Südamerika, wird durch Mücken übertragen.

Symptome: Hohes Fieber, Gelbfärbung der Haut, erhöhte Blutungsneigung.

Statistik: Jährlich gibt es 200.000 Infektionen mit dem Gelbfieber-Virus.

Verlauf: Ohne Therapie verläuft der Infekt innerhalb einer Woche tödlich.

Mortalitätsrate: 50% der Infizierten im Alter von 20-30 Jahren sterben.



Tollwut-Virus

Vorkommen: Der Tollwut-Virus tritt weltweit auf.

Übertragung: Durch den Biss eines infizierten Tieres. Meist sind Füchse die Hauptvirusträger, die den Virus auf Hunde und Katzen übertragen.

Symptome: Fieber, Kopfschmerzen, panische Angst vor Wasser.

Verlauf: Die Infektion endet immer tödlich, der Tod erfolgt durch Atemlähmung.



Ebolavirus

Vorkommen: Erstmals 1976 im Kongo und im tropischen Regenwald

Übertragung: Die Übertragung von Mensch zu Mensch findet nur über die Körperflüssigkeiten Erkrankter statt.

Virus: Das komplette Virus besteht aus 19.000 Basen

Mortalitätsrate: Liegt bei 88%.

Verlauf: Der Virus infiziert auch Primaten wie Affen, Gorillas und Schimpansen und lösen bei ihnen ein hämorrhagisches Fieber aus, die mit Blutungen einhergehen.

INTERVIEW

Masachika Kawata



LOOP: Nach dem vierten Teil waren die Erwartungen an Resident Evil 5 enorm. Wie hat dieser Druck die Arbeit beeinflusst?

Kawata: „Wir waren uns dieses Drucks durchaus bewusst. Der Vorteil war aber, dass wir dadurch genau wussten was die Leute wollten und uns daran orientieren konnten. So stand in den meisten Foren, dass man von einem Resident Evil auf den Next-Gen Konsolen vor allem eine grandiose Grafik erwartet. – Darauf haben wir dann auch unseren Focus gelegt.“

LOOP: Im Vergleich zum Vorgänger gibt es bei RE5 zahlreiche neue Features. Welches ist ihr persönliches Highlight?

Kawata: „Das Zusammenspiel mit Sheva begeistert mich immer noch am meisten. Im Gegensatz zu Ashley aus dem vierten Teil ist Sheva keine Belastung, sondern eine wirkliche Hilfe. Das liegt natürlich auch an der Rechenpower der neuen Konsolengeneration; auf dem Gamecube wäre eine derartige künstliche Intelligenz nicht möglich gewesen.“

LOOP: Gab es etwas was sie gerne noch in das Spiel gesehen hätten, das letztlich doch nicht umgesetzt wurde?

Kawata: „Mehr Charaktere. Es gab verschiedene Ideen für nicht-spielbare Charaktere, die wirklich toll waren. Leider reichte dann die Zeit nicht mehr aus und wir mussten diese weglassen.“

LOOP: Angeblich haben Spieler aus Japan und Europa andere Vorlieben bei Spielen. Was muss man beachten, wenn man ein Spiel weltweit erfolgreich machen will?

Kawata: „Es gibt vielleicht Unterschiede bei der Beliebtheit von einzelnen Genres, aber innerhalb des Action-Genre sehe ich keinen Unterschied zwischen japanischen, deutschen oder amerikanischen Spielern.“

LOOP: Ein großes Thema für die Fangemeinde war die neue Steuerung von RE5. Man hat die Wahl zwischen der klassischen Steuerung und einer neuen Variante, die sich an aktuellen Shootern orientiert. Weshalb haben sie sich für diese Mischlösung entschieden?

Kawata: „Die Spieler haben sich an eine gewisse Art der Steuerung gewöhnt und wir wollen niemanden den Zugang zu RE5 erschweren. Die neue Steuerung ist eine Annäherung an den Mainstream, die aber keine spieltech-

nischen Konsequenzen hat. Egal mit welcher Steuerung – das Spiel bleibt das gleiche und man hat auch keine Vorteile bei einer der vier Varianten. Ich persönlich spiele aber am liebsten mit der traditionellen Resident-Evil Steuerung.“

LOOP: Wie kam es zu der Entscheidung, die Story nach Afrika zu verlegen?

Kawata: „Wir haben am Anfang erst mal die Hauptcharaktere definiert, Chris und Wesker. Danach ging es vor allem um das Gameplay, das wir im Spiel umsetzen wollten. Die Story kam erst zum Schluss und sollte vor allem das Gameplay unterstützen. Die Entscheidung nach Afrika zu gehen fiel zum einen, weil Afrika quasi die Quelle des ursprünglichen Virus war. Außerdem gab es uns die Möglichkeit zu mehr grafischer Vielfalt.“

LOOP: Welche Pläne gibt es für die Zukunft von Resident Evil?

Kawata: „Wir wollen versuchen, die Serie auch in andere Medien zu übertragen. Der neue Film ‚Degeneration‘ ist ein erster Schritt in diese Richtung.“

LOOP: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin.

Kawata ist Co-Producer bei Resident Evil 5 (RE5). Davor war er unter anderem an der Entwicklung von Resident Evil 4, Dino Crisis und Mega Man 8 beteiligt.





Resident Evil 5
Genre: Survival-Horror
Hersteller/Entwickler: Capcom/Capcom
System: PLAYSTATION 3/Xbox 360

RESIDENT EVIL 5



Resident Evil 5 ist die Mutter aller Survival Horror Games. So genial und erfolgreich alle Teile waren, so groß ist die Spannung auf das jüngste Meisterwerk. Mit dem vierten Teil, also dem Vorgänger, drang man in ein neues Zeitalter der Resident Evil Historie ein und gleichzeitig in neue Gameplay-Dimensionen vor. Die spektakuläre Optik und die neue, wesentlich actionorientierte

Ausrichtung aus der Schulterperspektive ebneten den Weg für einen regelrechten Siegeszug. Nun kommt der lange und heiß ersehnte fünfte Teil, der den eingeschlagenen Weg fortführt und mit dem neu integrierten Kooperations-Modus ein neues Highlight setzt. Apropos „Light“ – „Resident Evil 5“ spielt zu einem großen Teil bei hellem Tageslicht, in der brütenden Hitze Afrikas um genau zu

sein. Dabei hat man es geschafft, unter der Sonne des schwarzen Kontinents eine unglaublich dichte Atmosphäre zu schaffen und inmitten von Wellblechhütten, Eingeborenen-Dörfern, Höhlen und Raffineriekomplexen eine panische Grundstimmung zu vermitteln. Der Protagonist des Spiels ist kein Unbekannter. Chris Redfield arbeitet nun für die BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) und bekämpft





den Handel und die Verbreitung von Biowaffen auf der ganzen Welt. Hier in Afrika geht es um die Machenschaften des Tricell-Pharma-Konzerns. Das Abenteuer beginnt in Kijuju, einem wenig beschaulichen Dorf inmitten der staubigen Savanne. Hier lernt Chris seine megascharfe Partnerin Sheva kennen, die ihn im Solo-Spiel tat- und schusskräftig unterstützt und im Kooperationsmodus von einem Freund

gespielt werden darf. Schon bald wird deutlich, dass ihnen die Bewohner des Dorfes –die zu willenslosen Gehilfen mutiert sind – nicht wohlgesonnen sind. Mit Mistgabeln, Knüppeln und Macheten machen sie Jagd auf die beiden BSAA-Agenten, springen über Zäune, brechen durch die Decke und gehen dabei ziemlich hartnäckig vor. Sowohl als Einzelspieler mit der KI-gesteuerten Sheva, als auch ko-

operativ, ist es wichtig seinen Partner zu schützen, da die Feinde oft von allen Seiten angreifen. Beide Helden verfügen über neun Inventar-Slots und können bzw. müssen sich im regen Austausch die Munition oder Heilkräuter zukommen lassen, oder sich aus ärgster Bedrängnis mit fulminanten Tritten und Schlägen im Nahkampf zur Wehr setzen. Das Salz in der Resident-Evil-Suppe

besteht zweifellos aus den vielen verschiedenen Gegner-Kreationen. Manch Infizierte bewegen sich langsam, andere wiederum stürzen sich plötzlich auf ihr Opfer. Armbrustschützen und Dynamitwerfer haben meist erhöhte Positionen, klobige Kerle greifen zwar mit bloßen Fäusten an, gehen aber erst nach etlichen Treffern zu Boden. Richtig unangenehm wird es, wenn

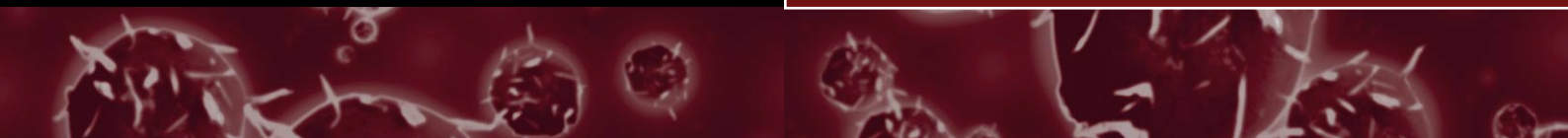
maskierte 2-Meter-Sensenmänner oder wahnsinnige Kettensägen-Träger im Sack anrennen. Mal greifen mutierte Riesennotten an, mächtige Trolle oder gigantische Unterwasserwesen. Immer laufen diese cineastisch inszenierten Vorgänge in dramatischer Form ab. Ob mit Pistole, Pump-Action, MP, Magnum, Sniper, Bazooka oder einer auf einem Humvee montierten



Gatling, die richtige Feuerkraft und besonnenes Handeln entscheiden über Leben oder Tot. Traditionell gibt es bei Resi E. nicht unendlich Munition. Sparen schadet also nicht, ebenso wenig wie es ratsam ist, einen Blick in jede versteckte Ecke zu werfen. Manchmal muss man Items oder Schlüssel suchen, die man erst in einem späteren Abschnitt benutzen kann. Da sich nicht selten eine nützliche Waffe dahinter

verbirgt, sollte man die Augen immer offen halten. Gameplaytechnisch unterscheidet sich Teil 5 zum Glück nur unwesentlich vom Vorgänger. Lediglich der Kooperations-Modus ist wirklich neu. Trotzdem hat das gravierende Auswirkung auf den Spielspaß, der sich gerade online zu zweit und mit Headset verbunden um ein vielfaches multipliziert.

Fazit: „Resident Evil 5“ ist ein unglaublich ausgereiftes und ausgewogenes Spiel, das sich wie im Rausch spielt. Die Optik ist spektakulär, das Gameplay so fesselnd wie abwechslungsreich und das Coop-Feature schlichtweg genial. Die vielen Monsterkreationen und die verschiedenen Taktiken die vonnöten sind um aus den Kämpfen als Sieger hervorzugehen motivieren bis in die Haarspitzen. Und das Beste: Die deutsche Version ist ungekürzt!





Titel: Resident Evil: Degeneration
Erscheinungsdatum: 5. Februar
FSK: ab 16 Jahren
Verleih: Sony Pictures Home Entertainment
Auf Blu-Ray und DVD

RESIDENT EVIL

Degeneration



Filme zu erfolgreichen Spiele-
serien leiden häufig unter Holly-
woods mangelnder Erfahrung
im Gaming-Bereich. Deswegen haben
solche Filme bei den Fans einen eher
schlechten Ruf und dies gilt auch für
die bisherigen Resident Evil-Filme.
Nicht nur das sie inhaltlich eher wenig
mit der Spielserie zu tun hatten, es
fehlte vor allem die typische Resident
Evil-Atmosphäre.
Beim neuesten Teil „Degeneration“ ist
aber alles anders. Denn zum ersten
Mal hat sich Capcom selbst an eine

filmische Umsetzung des Spielstoffs
gewagt und wenn jemand weiß, wie
man die Fans glücklich macht, dann
doch die Jungs von Capcom!
Das fängt schon mal bei den Hauptcha-
rakteren an. Denn auch wenn Mila
Jowowitsch wirklich nett anzuschauen
war, hatte ihr Charakter Alice nichts mit
der Spielstory zu tun. Bei „Degenerati-
on“ hingegen gibt es ein Wiedersehen
mit zwei der beliebtesten Charaktere
aus der Serie, Leon S. Kennedy und
Claire Redfield. Zeitlich ist der Film
zwischen dem vierten und fünften Teil

der Spielserie angesiedelt.
Nach der Vernichtung von Raccoon-
City glauben viele, dass der T-Virus
endgültig vernichtet wurde. Doch
nach verschiedenen Zwischenfä-
llen wird klar, dass der Virus auf
dem Schwarzmarkt gelandet ist.
Der Chemiekonzern „Wilpharma“
behauptet einen Impfstoff gefunden
zu haben und will diesen mit Hilfe des
schmierigen Senators Ron Davis auf
den Markt bringen. Zufällig befinden
sich der Senator und Claire gleichzeitig
auf dem Flughafen in der Nähe

des Firmenhauptquartiers, als dort
plötzlich ein von Zombies verseuchtes
Flugzeug in die Wartehalle kracht.
Eingesperrt und von allen Seiten be-
droht, kommt den Überlebenden eine
Spezialeinheit zu Hilfe, deren Anführer
kein geringerer als Leon S. Kennedy
ist. Doch die erfolgreiche Flucht aus
dem Flughafen ist nur der Auftakt für
eine noch größere Bedrohung, die
durch den angeblichen Umweltaktivi-
sten Curtis Miller in Gang gesetzt wird,
der sich für den Tod seiner Frau und
Tochter rächen will. Der Showdown in





der Firmenzentrale bietet jede Menge Action und Mutationspotential, allein die – letztlich dann doch nutzlosen – Sicherheitseinrichtung in dem Gebäude sind beeindruckender als alle Special-Effects der Vorgänger. Computeranimierte Filme sind seit den Erfolgen von Pixar allgegenwärtig. Es gibt aber einen großen Unterschied zwischen den eher comicartigen Filmen wie „WALLE“ und „Resident Evil: Degeneration“. Denn auch wenn die Technik wirklich enorme Fortschritte gemacht hat, scheitern die Programmierer noch immer daran, menschliche Emotionen wirklich

glaubwürdig darzustellen. Was bei Robotern, Fischen und Ratten schon ganz gut klappt, wirkt bei Menschen manchmal doch noch zu hölzern oder gestellt. Zum Glück passiert das bei „Resident Evil: Degeneration“ nicht so häufig, dass man permanent abgelenkt wird und bei anderen Dingen wie riesigen Explosionen oder spektakulären Stunts, hat die Computeranimation nicht zu überbietende Vorteile. Am Ende ist „Resident Evil: Degeneration“ eine gelungen Filmumsetzung des Themas und von einigen inhaltlichen Schwächen und den deutschen Synchronsprechern mal abgesehen, bietet der Film 90 Minuten Action pur.

CONTINUE



PLAYSTATION 3



www.streetfighter.com

CAPCOM



G U I D E

© 2009 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved.