

Dossier

Super Stay Forever #13: Resident Evil

Release: 1996 | Plattform: PlayStation

Entwickler: Capcom | Publisher: Capcom | Genre: Survival Horror



Cover der PAL-Version

Inhaltsverzeichnis

„Sweet Home“, Capcoms Vorgänger im Geiste(rhaus)	2
Noch mehr Herrenhaus-Horror: „Alone in the Dark“	3
Der Horror beginnt bereits in der Entwicklungsphase	3
“Alpha Team is flying around the forest zone“	4
Technik zum Gruseln	5
“You were almost a Jill Sandwich“	5
Das Spiel hinter der schönen Schale: Durchbruch des Survival Horrors	5
Gewinn durch Mangel	6
Schwäche als Stärke	6
Ich bin von STARS, lasst mich hier raus!	7
Gemeinsam einsam	8
Remake und Fortsetzungen.....	8
Weitere Ableger und das Popkultur-Phänomen „Resident Evil“	10

„Sweet Home“, Capcoms Vorgänger im Geiste(rhaus)

Die Geschichte von „Resident Evil“ beginnt 1989 mit einem japanischen Horrorfilm: In „Sweet Home“ sucht eine fünfköpfige Filmcrew ein verfluchtes Haus auf, das seine Besucher gar nicht mehr gehen lassen will. Statt um Filmarbeiten dreht sich plötzlich alles ums nackte Überleben. Was ein alter Horrorfilm mit „Resident Evil“ zu tun hat? Nun, im selben Jahr wie der Film erscheint das dazugehörige Videospiel für Nintendos erfolgreiche 8-Bit-Konsole Famicom. Sowohl am Film als auch am Spiel wirkt der Produzent Juzo Itami mit – ungewöhnlich für eine Zeit, in der Spiele zu Filmlizenzen oft nur sehr oberflächlich mit ihrer Vorlage zusammenhängen.

Das Spiel zum Spiel entsteht bei Entwickler und Publisher Capcom, als Director fungiert Tokuro Fujiwara, zuvor unter anderem in gleicher Funktion an „Ghosts & Goblins“ beteiligt. In der Spielfassung von „Sweet Home“ steuert man die fünf Charaktere der Filmcrew, die alle mit individuellen Items ausgestattet sind. Schon hier erkennt man Parallelen zu „Resident Evil“, da zu diesen Items ein Feuerzeug und ein universell einsetzbarer Schlüssel gehören – über die gleichen Gegenstände verfügen später in „Resident Evil“ Chris Redfield beziehungsweise Jill Valentine. Allerdings unterscheidet sich „Sweet Home“ im Genre grundlegend von „Resident Evil“. Es ist ein klassisches japanisches Rollenspiel – Zombies und andere Monster werden in rundenbasierten

Kämpfen besiegt. Vergleichbar zu „Resident Evil“ sind hingegen wieder das streng limitierte Inventar, das viel Mikromanagement erfordert, die Tür-Animation sowie das Vermitteln von Hintergrundinfos über allerlei im Haus verteilte Dokumente.

Noch mehr Herrenhaus-Horror: „Alone in the Dark“

In einem Gespräch über „Resident Evil“ kann „Alone in the Dark“ nicht unerwähnt bleiben. Das 1992 veröffentlichte Spiel von Infogrames ist im Grunde schon einige Jahre vor „Resident Evil“ Survival Horror – man nennt es seinerzeit nur noch nicht so. Viele Elemente von „Resident Evil“ sind bereits vorhanden, darunter das Herrenhaus, die Monster, die Waffen, die Rätsel und die festen Kameraperspektiven, die vorberechnete Hintergründe zeigen.

Gunnar und Christian haben „Alone in the Dark“ bereits Anfang 2018 in Folge 75 von Stay Forever in aller Ausführlichkeit besprochen – darum vertiefen wir das Thema an dieser Stelle nicht.

Grundsätzlich lässt sich aber festhalten: Trotz aller Vorarbeit von „Alone in the Dark“ schafft es erst „Resident Evil“, Survival Horror als Massenmarkt-Thema zu etablieren. Es ist das zugänglichere, schnellere, spektakulärere und in vielerlei Hinsicht schlicht bessere Spiel als sein französischer Vorläufer. Dass „Resident Evil“ ein Konsolentitel ist, hilft dem Erfolg zusätzlich.

Der Horror beginnt bereits in der Entwicklungsphase

Director Shinji Mikami, der sich bei Capcom mit fröhlich-bunten SNES-Spielen wie „Goof Troop“ und „Aladdin“ einen Namen gemacht hat, beginnt 1993 im stillen Kämmerlein mit der Arbeit an „Resident Evil“. In seinem Kopf spukt die Idee eines Horrorspiels für das Super Nintendo herum. Der Prozess zieht sich in die Länge und nach dem Launch der ungleich performanteren PlayStation erweist sich die neue Sony-Konsole als viel besser zu Mikamis Vision passende Plattform.

Das Team wächst auf über 50 Mitarbeiter an, die Arbeit am Spiel entwickelt sich aber zu einem Alptraum. Capcom kann nicht auf bestehendes Wissen aus der Entwicklung vergleichbarer Spiele zurückgreifen und so werden Überstunden alltäglich. Die Arbeitstage erstrecken sich oft bis spät in

die Nacht, sodass schließlich mehr und mehr Mitarbeiter kündigen. Eine um ihre Einschätzung gebetene Consulting-Firma rät schließlich sogar zur Einstellung des Projekts. Mikami und der seit „Sweet Home“ zum General Manager der Konsolendivision aufgestiegene Tokuro Fujiwara sind aber fest entschlossen, das Spiel fertigzustellen. Im Frühjahr 1996 erscheint es schließlich in Japan und den USA, im Sommer dann in Europa. Portierungen für PC und Sega Saturn folgen ein Jahr später. Wie viel Mikami und Co. letzten Endes bei „Alone in The Dark“ abgeschaut haben, ist unklar. Mitte der 2010er-Jahre bestätigte Mikami in einem Interview, das Infogrames-Spiel sehr wohl gekannt und als Inspiration genutzt zu haben. Nach seiner Aussage hätte eine interne Vorgabe bei Capcom es dem Team zur Entstehungszeit aber verboten, diesen Einfluss zu erwähnen.

“Alpha Team is flying around the forest zone“

Das Spiel beginnt mit einem aufwendigen Realfilm-Intro: Wir sind im Jahr 1998, das Alpha-Team der Spezialeinheit STARS (Special Tactics and Rescue Service) erkundet die Wälder rund um die fiktive US-Stadt Raccoon City, wo Menschen auf bizarre Weise ermordet wurden. Das zuvor zur Aufklärung entsandte Bravo-Team von STARS ist spurlos verschwunden. Also sollen die fünf Mitglieder des Alpha-Teams – Albert, Chris, Barry, Jill und Joseph – es richten. Zuerst stoßen sie auf den abgestürzten Helikopter des Bravo-Teams, kurze Zeit später findet Joseph eine abgetrennte Hand. Dann geht alles ganz schnell: Blutrünstige Zombie-Hunde brechen aus dem Unterholz, attackieren die Suchenden und nach einer turbulenten Verfolgungsjagd retten sich drei Überlebende in ein altes Herrenhaus.

Welches Trio dort eintrifft, entscheidet sich bereits bei der Charakterauswahl vor dem Intro: Wählt der Spieler Chris Redfield, findet dieser Jill und Albert an seiner Seite vor. Jill hingegen kommt mit Albert und Barry im Haus an. Die Wahl zwischen Chris und Jill ist keine reine Kosmetik: Da Jill mehr Platz im Inventar hat und mit einem Dietrich ausgestattet ist, wird sie oft als die leichtere Option beschrieben. Allerdings erleidet sie bei Angriffen mehr Schaden als Chris. Im späteren Spielverlauf unterscheiden sich einige Details, so erhält Chris einen Flammenwerfer, Jill hingegen einen Granatwerfer. Der grundlegende Spielablauf bleibt aber weitgehend identisch.

Technik zum Gruseln

„Resident Evil“ funktioniert zum Launch auch deswegen so gut, weil es audiovisuell auf höchstem Niveau liegt: Dies erreicht es durch den Verzicht auf komplett in Echtzeit berechnete 3D-Grafik, es nutzt stattdessen vorberechnete Hintergründe mit detaillierten Texturtapeten. Die PlayStation-Hardware muss dementsprechend nur wenige 3D-Elemente wie die Charaktere auf den Bildschirm bringen und kann für diese aus dem Vollen schöpfen.

Mit dem Konzept der 3D-Charaktere vor platten Hintergründen geht einher, dass die Spieler mit festen Kamerawinkeln leben müssen, was in diesem Fall aber von Vorteil ist: So können die Entwickler den Blick des Spielers bewusst steuern. Die Perspektive auf die Spielwelt kann offen und weit, in anderen Situationen aber auch auf einen kleinen Bereich um den Charakter herum verengt sein. Gegner sind häufig außerhalb des unmittelbar sichtbaren Spielbereichs platziert, es kann hinter der nächsten Ecke beziehungsweise dem nächsten Perspektivwechsel stets Gefahr lauern. Feinde außerhalb des Sichtfelds, aber im gleichen Areal, geben in der Regel characterspezifische Geräusche von sich, was die Spannung verstärkt. Man weiß beim ersten Besuchen eines Bereichs nie, wo genau der stöhnende Zombie auf einen wartet.

“You were almost a Jill Sandwich”

Ein ähnlich hohes Niveau wie die Grafik erreichen Musik und Soundeffekte – mit einem hörbaren Schönheitsfehler: Die Dialoge der Charaktere sind nicht nur oft schlecht geschrieben, die Sprecher sind auch nicht gerade Meister ihres Fachs. Manche Zitate aus dem Spiel wurden sogar zu Memes und besitzen heute eine ähnliche Bekanntheit wie der reichlich krude Intro-Dialog zwischen Dracula und Richter Belmont in „Castlevania: Symphony of the Night“. Dem Gesamteindruck von „Resident Evil“ kann diese Schwäche allerdings nichts anhaben, die Sprecher und deren B-Movie-Darbietungen tragen sogar eher zum Kultfaktor des Spiels bei.

Das Spiel hinter der schönen Schale: Durchbruch des Survival Horrors

„Resident Evil“ sieht 1996 wahnsinnig gut aus und hört sich – mit genannten Einschränkungen – auch toll an. Das allein reicht aber nicht zu einem wirklich bemerkenswerten Spiel. Und mitnichten ist es ein reiner Technikblender, sondern erzeugt und hält von der ersten Sekunde an große Spannung. Es

überwindet die Grenzen des Action-Adventure-Genres und definiert prägnanter als alle Spiele zuvor das Subgenre Survival Horror. Doch was zeichnet diese Spielart eigentlich aus?

Gewinn durch Mangel

Wenn man das erste Mal den Gang mit den Kommoden durchquert, in dem ein Hund durch das Fenster kracht, ist dies ein beispielloser Schock. Das Gefühl ständiger Bedrohung zieht sich durch das ganze Spiel, auch wenn man nach und nach potentere Ausrüstung findet und das Spiel in seiner Steuerung und seinen Mechanismen immer besser beherrscht. Denn Ressourcen – allen voran Munition und Heilitems wie Sprays und Kräuter – sind begrenzt, ebenso der Platz im Inventar. Man muss darum häufig die in der Spielwelt verteilten Lagerkisten nutzen. Hier nimmt sich das Spiel die Freiheit, sämtliche Items in sämtlichen Kisten verfügbar zu machen, ansonsten wäre das Spiel ausgesprochen unkomfortabel. Mit Waffen und Munition im Überfluss wäre besagter Hund kein wirkliches Problem. In der an Ressourcen armen Welt von „Resident Evil“ stellt er aber eine echte Gefahr dar. Eher früh als spät stellt sich beim Spieler die Erkenntnis ein, dass es nicht genügend Munition für alle Feinde, vor allem nicht für alle Zombies, gibt. Man entwickelt also Verhaltensmuster, um Konfrontationen aus dem Weg zu gehen. Die wenigsten Widersacher müssen getötet werden, Ausnahmen sind Endgegner wie die Riesenschlange oder der Tyrant.

Zum Gefühl der konstanten Bedrohung trägt bei, dass es keine automatischen Checkpoints gibt und man nicht jederzeit speichern kann. Man muss zum Speichern eine der Schreibmaschinen aufsuchen, die häufig gemeinsam mit den Lagerkisten in speziellen Schutzräumen stehen. Dort verbraucht man für jeden Speichervorgang eins der begrenzt in der Welt verteilten Farbbänder. „Resident Evil“ erhöht in dieser Beziehung also den Druck auf den Spieler, in „Alone in the Dark“ konnte man noch immer und überall speichern.

Schwäche als Stärke

Natürlich sind Chris und Jill Mitglieder einer Spezialeinheit und somit besser auf die sich im Spiel darstellende Situation vorbereitet als ein Ottonormalbürger. Sie sind aber immer noch Menschen, leicht verwundbar und nicht ungewöhnlich stark oder schnell. Zudem müssen sie stehenbleiben, um mit den Waffen, die sie sich zum Großteil erst zusammenklauben, feuern zu können. Es spielt eine

wichtige Rolle, die richtige Position im Raum zu finden, um Gegner besiegen zu können. Das ist nicht so einfach, wenn man das Gefühl hat, dass die Steuerung aktiv gegen einen arbeitet. In der Retrospektive wird die subjektive „Panzersteuerung“ von „Resident Evil“ oft kritisiert. Gerade im Hinblick auf die festen Kamerawinkel ist sie aber durchaus sinnvoll, denn sie erlaubt das Beibehalten der Laufrichtung bei den ständig stattfindenden Perspektivwechseln. Außerdem gibt es zum Release des Spiels noch keinen Analog-Controller für die PlayStation. Durch das Drehen des Charakters auf der Stelle sind aber auch ohne Analog-Stick mehr als acht Bewegungsrichtungen möglich. Allerdings fehlt dem Spiel noch die sehr hilfreiche 180-Grad-Drehung auf Knopfdruck, die erst in Teil drei eingeführt wird.

[Ich bin von STARS, lasst mich hier raus!](#)

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen geht es beim Survival Horror nicht wie in vielen anderen Genres darum, Ordnung in chaotische Systeme zu bringen. Man soll die Welt nicht befrieden, nicht beherrschen und auch gar nicht in Gänze erkunden – man soll stattdessen aus ihr entkommen. Im Fall von „Resident Evil“ ist das gar nicht so einfach, denn der Weg ist nicht immer klar vorgezeichnet. In gewissem Rahmen bewegt man sich nonlinear durch das Spiel, es gibt verschiedene Wege zu bestimmten Schlüsselstellen. In der Regel weiß man als Spieler stets von mehreren offenen Aufgaben, zum Beispiel „Finde Schlüssel X“ oder „Item Y“, damit es an „Stelle A“ oder „Stelle B“ weitergeht.

Diese Nonlinearität entsteht aus der für Erstspieler als gegeben anzusehenden Nichtkenntnis des perfekten Weges durch das Spiel. Tatsächlich müssen viele Räume, also in sich abgeschlossene Spielbereiche, nur ein einziges Mal besucht werden, wenn der Spieler den effizientesten Weg wählt. Aber das bemerken und nutzen im besten Falle Speedrunner. Auf Normalspieler wartet zumindest beim ersten Durchlauf viel Backtracking, allerdings wird dieses gar nicht so sehr als unangenehm empfunden, im Gegenteil. Vielmehr lernt man so die Welt und deren Aufbau – wenn auch unfreiwillig, da man ihr ja eigentlich entfliehen möchte – besser kennen. Man freut sich darüber, wenn man endlich mit dem just gefundenen Schlüssel diese eine verdammte Tür öffnen kann. Obwohl man weiß, dass auch dahinter wieder eine tödliche Gefahr lauern könnte.

Das Haus mit all seinen verschlossenen Türen und anfangs nicht funktionierenden Fahrstühlen ist nur der Anfang, darunter versteckt sich noch ein gewaltiges Forschungslabor der bösen Umbrella Corporation. Außerdem gibt es ein Nebenhaus sowie einen Außenbereich. Die vier Areale unterscheiden sich optisch stark voneinander, wodurch das Spiel erfolgreich Abwechslung suggeriert: Das viktorianische Herrenhaus ist sehr ausladend, im verwitterten Nebenhaus dominieren Holz und Riesenspinnen. Der Laborkomplex wiederum wirkt kühl und steril. Die Areale folgen nicht starr aufeinander, so sucht man nach etwa zwei Dritteln des Spiels ein weiteres Mal das Herrenhaus auf. Dort sind dann aber andere Bereiche als zuvor zugänglich, zudem treten neue Monster auf – Routine entsteht also nicht, diese wäre der Idee des Survival Horrors auch nicht dienlich. Es entstehen aber Momente der Vertrautheit, die dem Spieler kurzzeitig ein Gefühl der Besserung im Hinblick auf die permanente Bedrohungssituation vermitteln.

Gemeinsam einsam

Die just erwähnten Momente der „Entspannung“ treten häufig auch dann auf, wenn man zwischenzeitlich auf STARS-Kollegen trifft. Obwohl es sich eigentlich herumgesprachen haben sollte, dass sich im Team die Überlebenschancen erhöhen, teilen sich die STARS-Mitglieder nämlich stets wieder auf, sodass man den Großteil des Spiels allein unterwegs ist. Einsamkeit und Isolation sind typische Merkmale des Survival Horrors, die auch weitere Klassiker wie „Silent Hill“ und „Dead Space“ geprägt haben. Andere Menschen tauchen nur vorübergehend auf oder sind für den Spielercharakter nicht zur tatsächlichen Interaktion erreichbar. Die (Über)lebenszeit von Nebencharakteren ist häufig gar begrenzt, da viele von ihnen Attacken zum Opfer fallen, welche dem Spieler nochmal den Ernst der Lage ins Bewusstsein hämmern sollen.

Remake und Fortsetzungen

Nach dem großen Erfolg von „Resident Evil“ ist eine Fortsetzung schnell beschlossene Sache. Teil zwei (1998) und Teil drei (1999) folgen einem ähnlichen Schema wie der Erstling, verlagern das Spielgeschehen aber aus dem Herrenhaus hinaus in die Innenstadt von Raccoon City. Gerade Teil zwei gilt als in vielerlei Hinsicht verbesserter Klassiker: Er bietet ein angenehmeres Pacing und mehr Abwechslung. Außerdem verfügt er bei ebenfalls zwei spielbaren Charakteren – Leon S. Kennedy und Claire Redfield – über gleich vier große Szenarien. Spielt man „Resident Evil 2“ nacheinander mit

beiden Charakteren durch, unterscheiden sich die Abläufe in Abhängigkeit des für den ersten Durchgang gewählten Charakters. Es gibt also „Leon A“ und „Leon B“ beziehungsweise „Claire A“ und „Claire B“. Der Wiederspielwert erhöht sich dadurch deutlich.

Teil drei zeigt sich im direkten Vergleich weniger ambitioniert und wirkt wie ein durch und durch sicheres Sequel, das dem etablierten Konzept kaum noch Neues abgewinnt. Mit Jill Valentine ist der singuläre Hauptcharakter nun vorgeben. Der Untertitel „Nemesis“ bezieht sich auf ein mächtiges Übermonster, welches dem Spieler immer und immer wieder auflauert, während dieser sich seinen Weg durch Raccoon City bahnt. Der vergleichsweise unspektakuläre Gesamteindruck könnte damit zusammenhängen, dass viele Ressourcen bei Capcom während der Entwicklung von „Resident Evil 3“ schon in „Resident Evil Code: Veronica“ (2000) flossen. Diese Episode erscheint zunächst exklusiv für Segas Dreamcast und sollte trotz fehlender Nummerierung definitiv zu den „richtigen“ Serienteilen gezählt werden. Die Hauptrolle übernimmt hier wieder die aus Teil zwei bekannte Claire Redfield, die (immer noch) ihren Bruder Chris sucht. Erstmals gibt Capcom das Konzept der vorberechneten Hintergründe auf und nutzt die Hardware-Power der Dreamcast für in Echtzeit berechnete Areale. Inhaltlich hat sich weniger geändert, Kritiker feiern das Spiel aber schon allein wegen seiner starken Präsentation. Durch das Scheitern der Dreamcast als Plattform verwundert es nicht, dass Capcom in der Folge noch Portierungen für PlayStation 2 und GameCube nachschiebt.

2002 erscheint für den GameCube darüber hinaus ein Remake von Teil eins, das einen fantastischen Ruf genießt und im Gegensatz zum PlayStation-Original auch heutigen Ansprüchen an Grafik und Sound standhält. Es erweitert das Spiel zudem behutsam inhaltlich und führt einige „Quality of life“-Verbesserungen wie eine dynamischere Steuerung ein. Gemeinsam mit dem nur wenige Monate später erscheinenden Prequel „Resident Evil Zero“ stellt es eine Zäsur dar, denn es findet anschließend eine Abkehr vom klassischen Konzept der Serie statt.

„Resident Evil 4“ (GameCube, 2005) läutet drei Jahre später eine neue Trilogie ein, die den Fokus mehr und mehr in Richtung Action verschiebt. Die Hauptrolle in Teil vier spielt einmal mehr Leon S. Kennedy, der sich durch spanisches Hinterland kämpfen muss. Das Ganze bietet eine Dynamik, die alle Vorgänger deutlich übertrifft. Zombies – hier Los Ganados genannt – rennen und klettern, sie folgen Leon sogar auf Hausdächer und Leitern hinauf. Es entsteht eine ganz neue Dimension von Panik beim Spieler, die Kritiken fallen sensationell gut aus.

Capcom sieht sich in der neuen Ausrichtung der Reihe bestätigt und entfernt sich in der Folge noch weiter von der „Resident Evil“-Ursuppe: Allerspätestens bei „Resident Evil 6“ (2012) gerät der große Action-Anteil aber ins Kreuzfeuer der Kritik. „Resident Evil“ hat dem Survival Horror mehr und mehr den Rücken gekehrt, einem Subgenre, dem es selbst erst auf die große Bühne verholfen hat. Die eigene Identität ist futsch und so ist nach Episode sechs auch erstmal für fünf Jahre Schluss.

Das Ego-Abenteuer „Resident Evil 7“ (2017) holt viele Fans der ersten Trilogie wieder mehr ab. Es macht den Spieler zum schwachen Spielball einer durchgeknallten Hinterwäldlerfamilie. Gerade in VR gehört es zu einer der eindringlichsten Spielerfahrungen der letzten Jahre und poliert den Namen „Resident Evil“ wieder auf. Unter Verwendung der „Resident Evil 7“-Engine entsteht aktuell ein Remake von Teil zwei, das im Januar 2019 erscheint. Es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis danach eine weitere Fortsetzung angekündigt wird.

Weitere Ableger und das Popkultur-Phänomen „Resident Evil“

So sehr gerade „Resident Evil 5“ und vor allem „Resident Evil 6“ auch kritisiert wurden: Im objektiven Vergleich mit vielen Spin-offs sind sie beinahe echte Perlen: Ob nun die Multiplayer-Shooter „Umbrella Corps“ und „Operation Raccoon City“ oder die Lightgun-Spiele der „Survivor“-Reihe: Unter der Dachmarke „Resident Evil“ wurde in den letzten 20 Jahren auch viel Quatsch auf den Spielmarkt gedrückt. Das Franchise zieht aber anscheinend und so sind seit 2002 auch nicht weniger als sechs Filme entstanden, die bei durchwachsender Qualität Milla Jovovich und allerlei Versatzstücke aus den Spielen zusammengewürfelt haben.

„Resident Evil“ ist ein fester Teil der Popkultur geworden und neben Spielen und Filmen gibt es unter anderem auch Comics, Bücher, Kartenspiele, Airsoft-Nachbauten der Waffen oder „Resident Evil“-Menüs im Capcom Cafe in Tokyo, die aus blutigen Gebäck-Gehirnen bestehen.

Die Beharrlichkeit von Shinja Mikami und Tokuro Fujiwara sowie deren Glaube an den Erfolg von „Resident Evil“ haben sich also mehr als ausgezahlt.