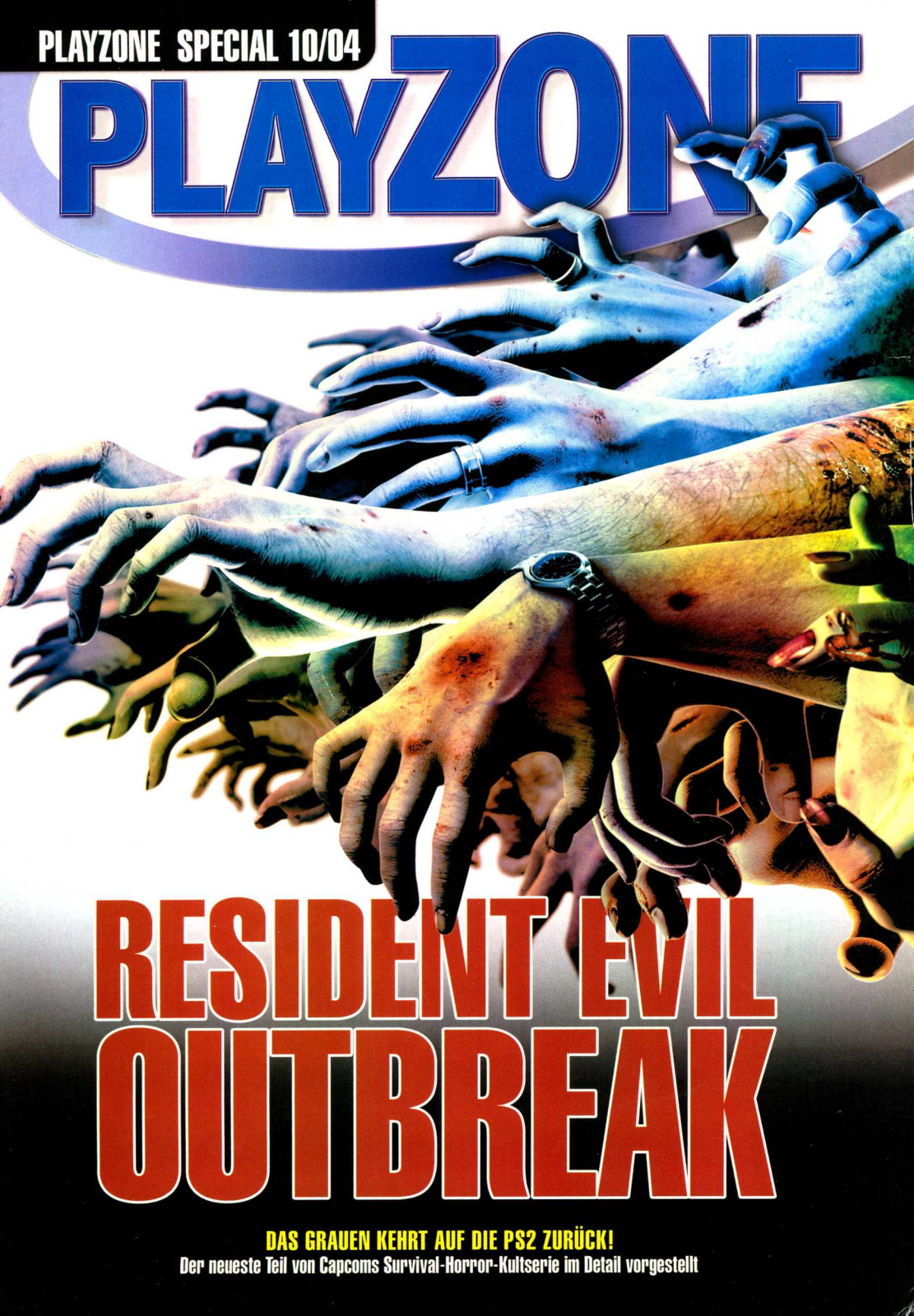


PLAYZONE SPECIAL 10/04

PLAYZONE



RESIDENT EVIL OUTBREAK

DAS GRAUEN KEHRT AUF DIE PS2 ZURÜCK!

Der neueste Teil von Capcoms Survival-Horror-Kultserie im Detail vorgestellt

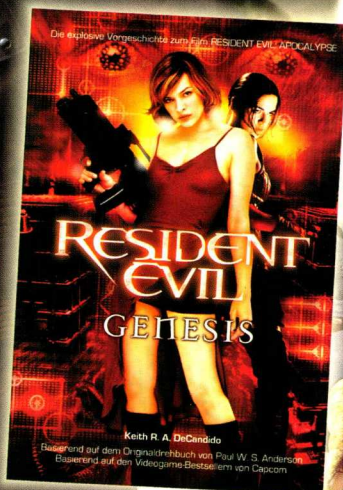
RESIDENT EVIL™

Die Romanreihe zum Horrorkult



**RESIDENT EVIL:
Apocalypse – ab
23. Sept. im Kino**

RESIDENT EVIL: Apocalypse
Keith R.A. DeCandido
Der offizielle Roman zum Film
€ 9,95 – ISBN 3-8332-1127-X



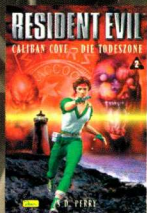
RESIDENT EVIL: Genesis
Keith R.A. DeCandido
Die Vorgeschichte zu Apocalypse
€ 9,95 – ISBN 3-8332-1130-X

Im Buchhandel ab 8. September

Bereits erhältliche Romane zur Videogame-Reihe von Capcom:



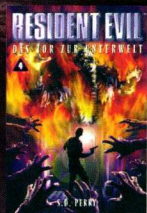
RESIDENT EVIL Band 1:
Die Umbrella Verschwörung
ISBN 3-89748-617-2



RESIDENT EVIL Band 2:
Caliban Cove –
Die Todeszone
ISBN 3-8332-1168-7



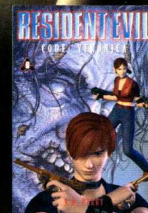
RESIDENT EVIL Band 3:
Die Stadt der Verdammten
ISBN 3-89748-669-5



RESIDENT EVIL Band 4:
Das Tor zur Unterwelt
ISBN 3-89748-692-X

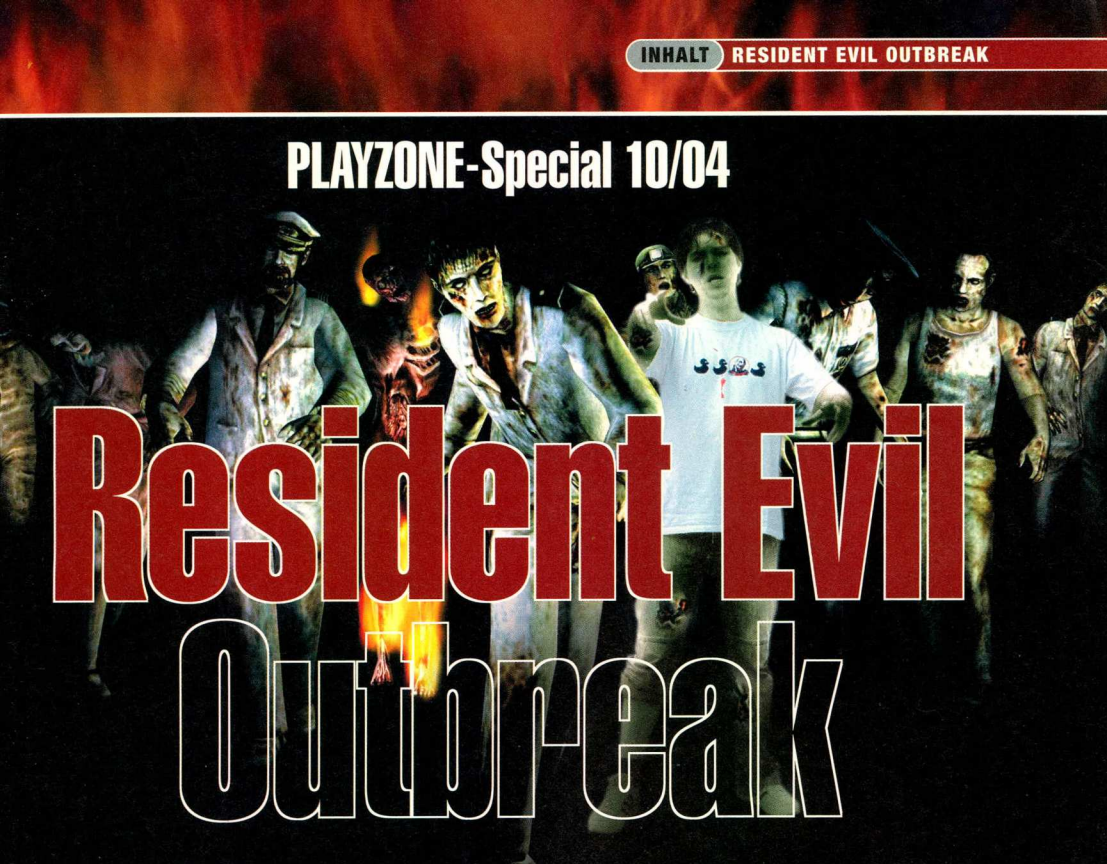


RESIDENT EVIL Band 5:
Nemesis
ISBN 3-89748-693-8



RESIDENT EVIL Band 6:
Code: Veronica
ISBN 3-89748-694-6

PLAYZONE-Special 10/04



Resident Evil Outbreak

Andere Hersteller verschieben ihre Spiele nach hinten, Capcom zieht den Release-Termin vor und lässt die Horden der Untoten nun schon eine Woche früher als geplant auf deutsche Spieler los. Damit Sie nicht völlig überraschend von der Zombiebrut eingeholt werden, wollen wir Sie mit diesem 28-seitigen Sonderheft auf all das vorbereiten, was nun schon am 17. September auf Sie zukommt. Für das neueste Kapitel der erfolgreichen *Resident Evil*-

Serie brauchen Sie nämlich Nerven aus Stahl. Wenn Sie also schon mal wissen wollen, wohin Sie ihr Überlebenskampf verschlagen wird und mit welchen Bestien Sie es zu tun bekommen, ist dies Ihr ultimativer Überlebens-Guide. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

Angenehmes Gruseln wünscht Ihnen,

Christian Schönlein, Redaktion

INHALT

DAS SPIEL

- 04 Das Gameplay
- 07 Die Story
- 08 Das Kommunikationssystem
- 10 Die Charaktere
- 12 Die Monster
- 18 Die Szenarien
- 20 Das Bonusmaterial

HINTERGRUND-INFOs

- 22 Interview
- 24 History

SPECIAL

- 13 Poster

IMPRESSUM

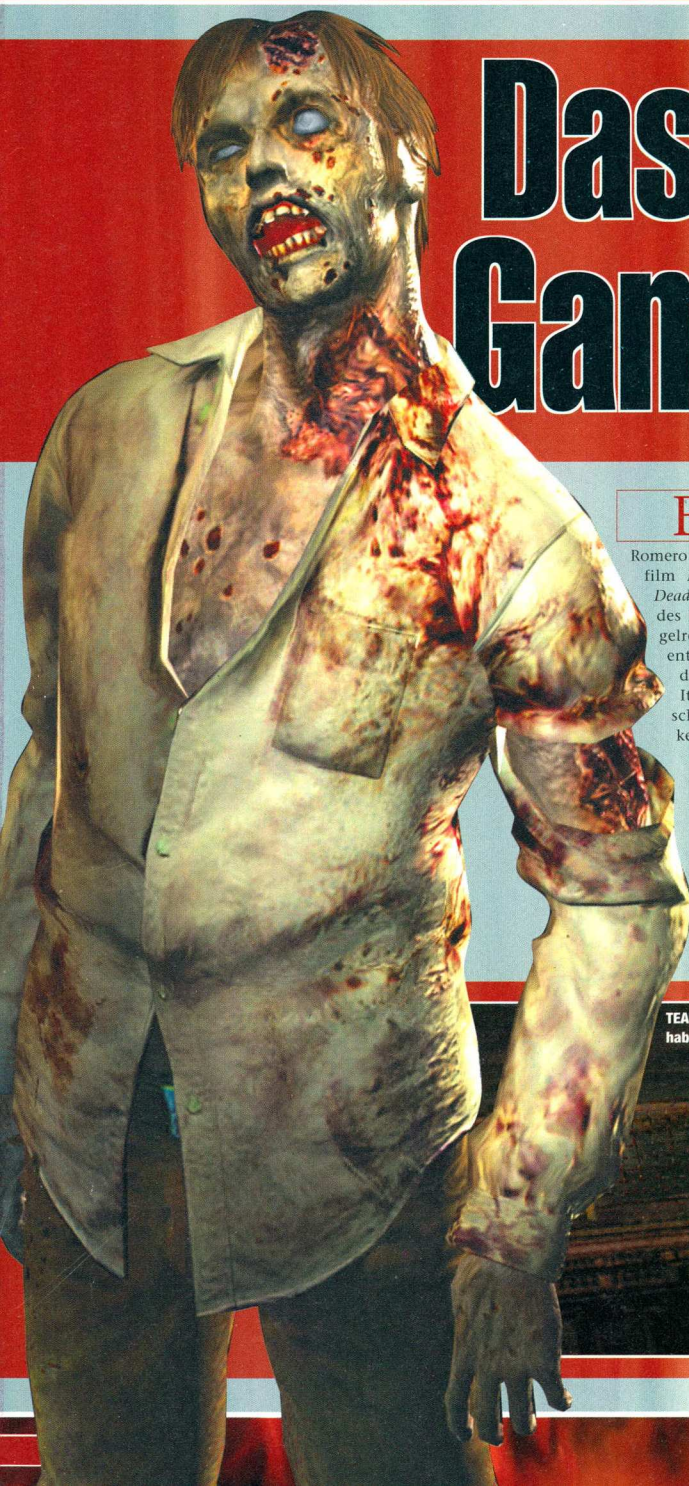
Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pzoned@computer.de
Internet: www.playzone.de

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (W.I.S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V.I.S. d. P.)

Redaktion:
Christian Schönlein
Bildredaktion:
Abrecht Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Textchefin:
Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brosse
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Baur, Esther Marsch, Cornelia Lutz,
Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Layout:
Matthias Schöffel

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Das Alte Tugenden treffen auf neues Gameplay.

Gameplay

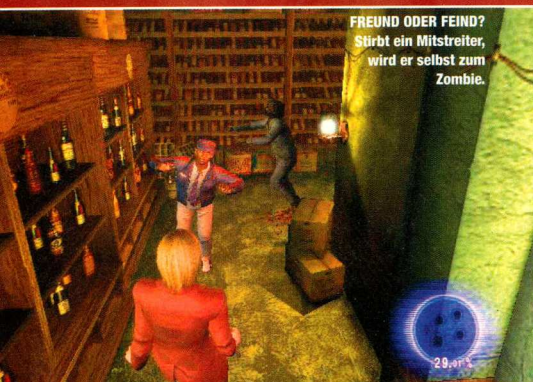
Ende der 60er-Jahre schuf Regisseur George Romero mit seinem Zombiefilm *Night of the Living Dead* ein neues Subgenre des Horrorfilms. Ein regelrechter Zombieboom entbrannte und besonders in Amerika und Italien wurden in schöner Regelmäßigkeit neue Schocker gedreht. Über 20 Jahre lang begeisterten die lebenden Toten die Kinogänger, bis sie urplötzlich wieder von der Leinwand verschwanden. Doch bereits 1996 sollten sie

in virtueller Form zurückkehren. *Resident Evil* bescherte den Zombies vor acht Jahren sozusagen nicht nur einen zweiten Frühling, sondern erfand für das Videospiellager das, was *Night of the Living Dead* damals für die Filmindustrie bedeutete. Bis heute sind sowohl Zombiefilme als auch Survival-Horror-Spiele wieder ein Kassenschlager. Aber besteht nach knapp zehn Jahren nicht die Gefahr, dass das Genre wieder an Reiz verliert? Sollte man das Publikum nicht mit packenden Neuerungen bei Laune halten? Genau das dachten sich auch die Entwickler von *Outbreak* und erweiterten die *Resident Evil*-Serie um so manche Gameplay-Innovation.

TEAMWORK Nur wenn die Spielfiguren zusammenarbeiten, haben sie eine Chance, zu überleben.



H... Hilfe!



FREUND ODER FEIND?
Stirbt ein Mitsstreiter,
wird er selbst zum
Zombie.



HINTERHÄLTIG
Vor den Zombies
ist man nirgends
mehr sicher.

DAS TEAM ZÄHLT

Das fängt bei der grundlegenden Steuerung an. Normalerweise funktioniert diese in *Resident Evil* über das Digitalkreuz. Drückt man das Kreuz nach links oder rechts, rotiert der Charakter um die eigene Achse, drückt man das Kreuz nach oben, bewegt er sich vorwärts. Diese umständliche Steuerung funktioniert noch immer, wer sich damit aber nicht zurechtfindet, darf jetzt auch auf den linken Analogstick zurückgreifen. Drücken Sie einfach den Stick in die gewünschte Richtung und Ihre Spielfigur eilt ohne Umschweife direkt dorthin und muss nicht erst gedreht werden. Gesteuert werden so übrigens nicht nur ein oder zwei Charaktere, sondern ganze acht! Jeweils drei

davon dürfen zusammen einen Level bestreiten. In Japan und Amerika funktioniert das auch online, in Europa stehen Ihnen lediglich computergesteuerte Mitsstreiter zur Seite. Am neuen Gameplay ändert das aber wenig. Dafür sorgt eine intelligente KI, die die Figuren geschickt agieren lässt. Sie können sich sogar mit Ihren Leidensgenossen unterhalten und ihnen Befehle geben. Das funktioniert über ein Kommunikationssystem, das wir ab Seite 8 näher beleuchten.

SIE SIND ÜBERALL

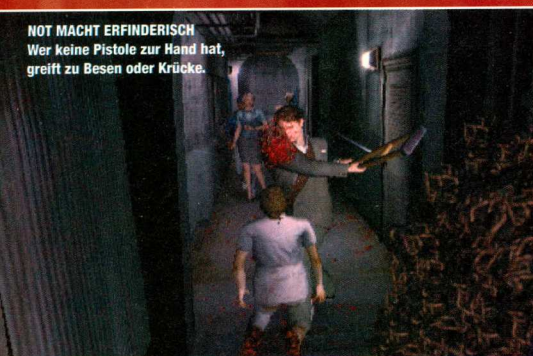
Die Wahl Ihres eigenen Charakters beeinflusst maßgeblich das Gameplay, da jede Figur individuelle Stärken, Schwächen und Fähigkeiten besitzt (mehr dazu

ab Seite 10). Mit wem Sie ins Feld ziehen, will daher gut überlegt sein – nicht zuletzt, weil auch die Monster inzwischen dazugelernt haben. Allen voran die blutrünstigen Zombies, die nach wie vor die Hauptgegner in *Resident Evil* darstellen. Diese suchen sich jetzt ihren Weg, verfolgen Sie durch Türen und schlagen Fenster ein. Wer gerade weder Granatwerfer noch Schrotflinte oder zumindest eine Pistole zur Hand hat, greift in solchen ausweglosen Situationen kurzerhand zu herumliegenden Eisenrohren oder gar Besen. Diese Gegenstände fügen Gegnern zwar nicht allzu viel Schaden zu und können sogar zerbrechen, wenn es aber gar nicht anders geht, verteidigt man sich eben mit allem, was

man kriegen kann. Haben Sie nicht einmal ein paar Haushaltsgeräte zur Verfügung, können Sie sich auch vor den Zombiehorden verstecken. Wer sich unter einem Bett verkriecht oder sich in einen Schrank einschließt, ist vorerst sicher. Allzu lange sollten Sie dort jedoch nicht verweilen. Denn wenn die Zombies Sie nicht fressen können, knabbern Sie eben an Ihren Mitspielern. Und die sind absolut wichtig, um die fünf knackigen Szenarien von *Outbreak* zu bestehen.

K(L)EINE CHANCE FÜR EINZELGÄNGER

Zwar ist es möglich, die Levels auf eigene Faust zu meistern, das gestaltet sich aber sehr viel schwerer als mit zwei Genossen



NOT MACHT ERFINDERISCH
Wer keine Pistole zur Hand hat,
greift zu Besen oder Krücke.



GRABSCHER Zombies brechen sogar durch
Fenster, um ihre Beute zu jagen.

VERSTECKSPIEL, DIE ERSTE Wer sich vor Zombies verstecken will, kriecht unter ein Bett.



VERSTECKSPIEL, DIE ZWEITE Wer sich im Schrank einschließt, bleibt unentdeckt.

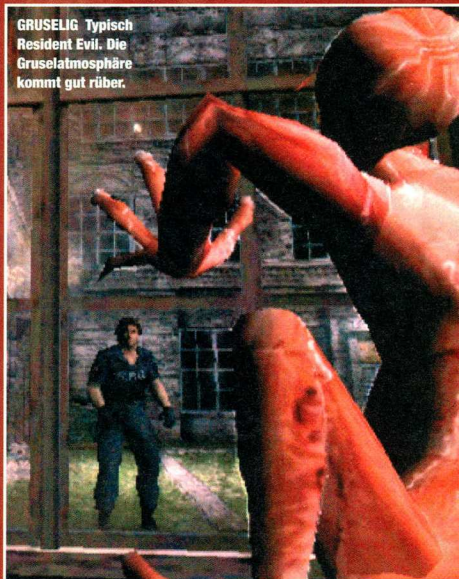


an seiner Seite. Besonders in Bereichen, in denen es unterschiedliche Startpunkte und mehrere Rätsel zu lösen gibt. Ein Beispiel hierfür ist ein in Flammen stehendes Hotel. Fangen Sie im obersten Stockwerk an, müssen Sie einen silbernen Schlüssel finden, während im unteren Stockwerk ein goldener Schlüssel versteckt ist. Beide verschaffen Ihnen Zugang zu unterschiedlichen Bereichen, die über Umwege die Startpunkte verbinden. Sie können sich also durchaus alleine auf die Suche nach den Schlüsseln machen. Wer im Team agiert, kann sich aber aufteilen. Man selbst startet so zum Beispiel im oberen Stockwerk, während eine der KI-Figuren das Hotel von unten aufräumt. Das ist nicht nur einfacher, sondern auch wesentlich zeitsparender. Und Zeit haben Sie in *Outbreak* nicht viel.

ANSTECKUNGSGEFAHR

Sämtliche Spielfiguren sind mit dem T-Virus infiziert. Dieser breitet sich rasend schnell in ihren Körpern aus. Eine Anzeige in der unteren rechten Bildschirmecke gibt Auskunft über den Infektionsgrad. Erreicht dieser 100 %, brechen Sie zusammen und das Spiel ist vorbei. Das Ziel des Spiels haben Sie inzwischen wohl selbst erraten – ein Heilmittel gegen den T-Virus muss gefunden werden, bevor es zu spät ist. Die Suche nach diesem läuft in *Outbreak* parallel zu den Geschehnissen des zweiten und dritten Teils der *Resident Evil*-Serie ab. Kenner der Serie werden daher auf bekannte Umgebungen und Rätsel stoßen. Die Vorgänger müssen Sie aber keineswegs gespielt haben, um *Outbreak* voll und ganz genießen zu können.

GRUSELIG Typisch *Resident Evil*. Die Gruselatmosphäre kommt gut rüber.



DURCHBRUCH Jim versucht verzweifelt, die Tür zuzuhalten ...



... doch die Zombies sind stärker und brechen durch. Na denn, Mahlzeit.



Die Story

Auch Outbreak ist in den **komplexen Handlungsstrang** der Resident-Evil-Serie eingebunden.

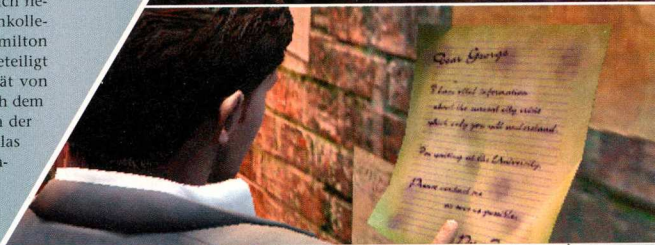
Der Überlebenskampf in *Outbreak* spielt in etwa zeitgleich zum zweiten und dritten Titel der Serie. Die Invasion der Zombies erleben Sie diesmal aber auf der Seite ahnungsloser Zivilisten. Kevin, Alyssa, Mark, David, Cindy, George, Jim und Yoko kennen sich eigentlich nicht, an einem schicksalhaften Abend trinken aber alle in J's Bar, einer Kneipe im Herzen von Raccoon City, ein Bierchen. Als eine Horde Zombies die Bar stürmt, müssen sich die acht zusammen-tun, um den Horror lebend zu überstehen.

WENN IN DER HÖLLE KEIN PLATZ MEHR IST ...

Dass Tote wieder auferstehen und Angst und Schrecken verbreiten, geht auf das Konto der Umbrella Corporation. Diese Organisation will nun, dass Raccoon City von der Erde verschwindet, um das fehlgeschlagene Experiment zur Erschaffung einer biologischen Superwaffe – das die Zombiehorden hervorbrachte – zu vertuschen. Die acht Schicksalsgenossen, mit denen Sie nun so schnell wie möglich aus der Stadt entfliehen müssen, haben aber noch mit einem anderen Problem zu kämpfen. Der gefährliche T-Virus, der für die Rückkehr der Toten verantwortlich ist, breitet

sich auch rasend schnell in ihren Körpern aus. Nur ein Gegenmittel namens „Daylight“ verspricht Heilung. Wie dieses hergestellt wird, wissen aber nur die Forscher, die von Umbrella angehalten wurden, den T-Virus zu entwickeln. Glücklicherweise stellt sich heraus, dass einige Studienkollegen von Dr. George Hamilton an der Forschung beteiligt waren. In der Universität von Raccoon City will er nach dem Heilmittel suchen. Doch der Prototyp von Umbrellas Biowaffe, der Tyrant Thanatos, läuft bereits frei herum und trachtet selbst seinen Erschaffern nach dem Leben. Vielleicht kann das Heilmittel „Daylight“

aber auch gegen diesen wütenden Giganten eingesetzt werden ...



Das Kommun

**Reden ist Silber,
doch Schweigen ist
der Tod** – nur wer sich mit seinen Mitspielern
abspricht, hat eine Chance zu überleben.

Resident Evil-Fans kennen das Problem. Man läuft seelenruhig durch einen scheinbar verlassenem Korridor, in dem man sich halbwegs sicher vor der Monsterbrut fühlt. Doch dann wird man urplötzlich von einem Zombie angesprungen, der einem sprichwörtlich an die Gurgel will. In solchen Momenten würde man am liebsten einfach nach Hilfe rufen und sich von ein paar Mitspielern unter die Arme greifen lassen. In *Outbreak*

ist das – dank eines neuartigen Kommunikationssystems – erstmals möglich.

WIR MÜSSEN REDEN

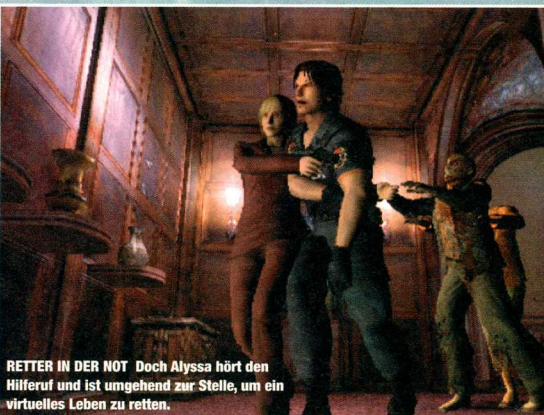
Eine der Symboltasten kann dem so genannten ‚Ad Lib‘-System zugeteilt werden. Betätigen Sie diese Taste, agiert ihr Charakter situationsbezogen. Leiden Sie unter Munitionsmangel, wird er zum Beispiel um ein paar Pistolenmagazine bitten. Der rechte Analogstick hingegen ist zehn konkreten Kommandos zugeteilt: Damit andere Charaktere zu Hilfe eilen, an einer bestimmten Stelle Spalier stehen oder Ihnen einfach folgen, drücken Sie den rechten Analogstick

oder bewegen ihn nach oben, unten, links oder rechts. In Verbindung mit der L2-Schaltertaste sind auf gleiche Art fünf weitere Befehle verfügbar. Ab und zu werden aber auch Ihre Kameraden auf Sie zukommen und zum Beispiel um Heilgegenstände bitten. Haben Sie diese nötiger als Ihre gierigen Mitstreiter, weisen Sie sie mit einem harschen ‚Nein‘ ab. Hilfsbereite Spieler können aber auch Tauschgeschäfte eingehen, um Gegenstände abzutreten.

HANDELSPARTNER

Solche Tauschgeschäfte geschehen im *Resident Evil*-typischen Inventarbildschirm.

HILFERUF Ohne Hilfe wäre Kevin in dieser Situation echt aufgeschmissen.



RETTEN IN DER NOT Doch Alyssa hört den Hilferuf und ist umgehend zur Stelle, um ein virtuelles Leben zu retten.

ikationssystem

Allerdings gibt es hier bis zu drei Gegenstandslisten zu sehen. Neben Ihrer eigenen Anzeige erhalten Sie auch Einblick in den Bestand Ihrer Mitstreiter und können so direkt um bestimmte Items bitten, welche sie vorrätig haben. Dazu wählen Sie einfach den gewünschten Gegenstand an. Umgekehrt können Sie auch Gegenstände aus Ihrem eigenen Inventar anbieten. Ihre Leidensgenossen werden es Ihnen danken. Nützlich sind solche Tauschgeschäfte übrigens auch deswegen, weil Sie nur bis zu vier Gegenstände gleichzeitig tragen können. Geschicktes Aufteilen der Items, die zum Beispiel zum Lösen eines Rätsels benötigt werden, erleichtert das Abenteuer ungemein. Aber Vorsicht! Das Spielgeschehen pausiert nicht, wenn Sie den Inventarbildschirm aufrufen. Führen Sie Tauschaktionen also nur aus, wenn Sie sich wirklich in Sicherheit wissen – sonst sind Sie schneller Zombiefutter, als Sie überhaupt um Hilfe rufen können.

INFO DAS KOMMUNIKATIONSSYSTEM

Die Kommandos im Überblick

Über den rechten Analogstick (und in Verbindung mit der L2-Taste) können Sie die folgenden Befehle geben.

In Verbindung
mit L2

Charakter 2
rufen

Charakter 1
rufen

Nein

NPC rufen

Ja

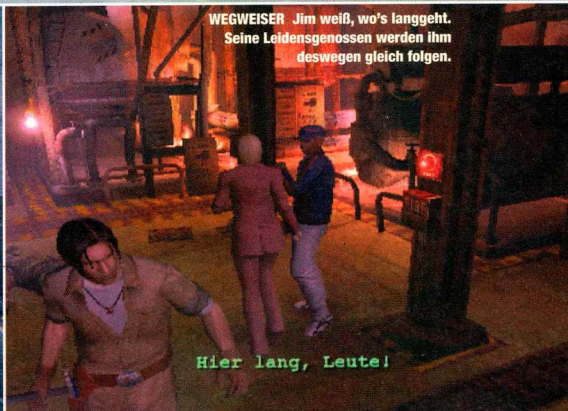
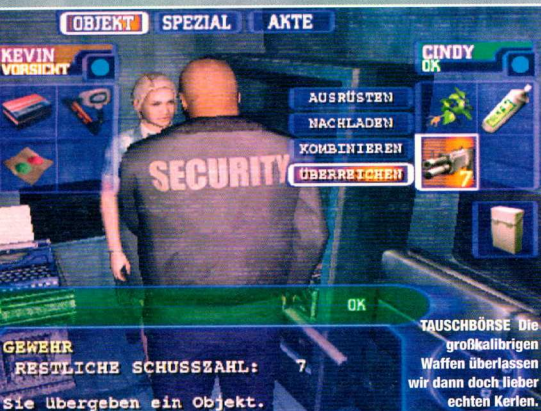
Los!

Hilfe!

Wartet!

Danke

Kommt her!



Kevin Ryman

Polizist

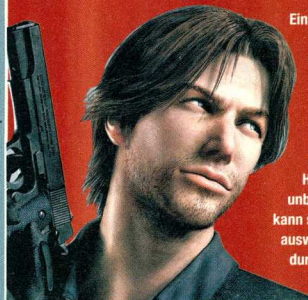
Alter: 31

Größe: 182 cm

Gewicht: 89 kg

Fähigkeiten: Tritte, automatisches Zielen

Besonderheit: Er hat von Anfang an eine gute Waffe.



Ein hervorragender Athlet und erstklassig im Umgang mit Handfeuerwaffen. Kevin ist ein optimistischer Sonnyboy, der selbst in der aussichtslosesten Situation nicht die Hoffnung aufgibt. Seine unbeschwerte Einstellung kann sich aber auch negativ auswirken – zweimal ist er durch die Polizei-Aufnahmeprüfung gefallen.

Mark Wilkins

Wachmann

Alter: 52

Größe: 185 cm

Gewicht: 101 kg

Fähigkeiten: Abwehren, höherer Schaden mit Nahkampfwaffen

Besonderheit: Gut im Umgang mit Nahkampfwaffen

Ein zäher Vietnam-Veteran, der inzwischen als Wachmann tätig ist. Trotz seiner 52 Jahre hat er kein bisschen seiner Stärke eingebüßt. Nachdem er die Grauen des Kriegs durchlebt hat, wünscht er sich eigentlich einfach nur ein Leben in Ruhe und Frieden. Doch jetzt muss er erneut durch die Hölle schreiten.



Die Charaktere

Alyssa Ashcroft

Reporterin

Alter: 28

Größe: 176 cm

Gewicht: 62 kg

Fähigkeiten: Ausweichen, automatisches Zielen

Besonderheit: Sie kann jedes Schloss öffnen.

Alyssa arbeitet als Reporterin – der perfekte Job für die kühle Schönheit, die mit Vorliebe ihre Nase in alles hineinsteckt. Sie ist eine schlechte Verlierein und gerät wegen ihres Dickkopfs oft in Streit mit anderen. Trotzdem ist sie stets hilfsbereit und öffnet Freunden im wahrsten Sinne des Wortes sämtliche Türen.



George Hamilton

Arzt

Alter: 39

Größe: 179 cm

Gewicht: 79 kg

Fähigkeiten: Konterattacken

Besonderheit: Kann Medizin aller Art herstellen

Ein erstklassiger Chirurg, der sehr zielstrebig ist und genau weiß, was er will. Dennoch übernimmt George ungern die Führung oder kommandiert Leute herum. Lieber kooperiert er unter der Führung anderer. Dadurch erlangt er immer schnell das Vertrauen seiner Mitmenschen.



David King

Klempner

Alter: Unbekannt
Größe: 182 cm
Gewicht: 92 kg
Fähigkeiten: Wirt Werkzeuge, guter Umgang mit Messern
Besonderheit: Kann aus Werkzeugen Waffen herstellen

David spricht sehr wenig über sich und seine Vergangenheit und erledigt seine Arbeit am liebsten schnell und ungestört. Das soll aber nicht heißen, er wäre unhöflich – er ist nur kein Freund großer Worte. Dank seines scharfen Verstands und seiner Fähigkeiten, aus Werkzeugen Waffen herzustellen, ist er ein hilfreicher Mitstreiter.



Jim Chapman

U-Bahn-Angestellter

Alter: 24
Größe: 176 cm
Gewicht: 70 kg
Fähigkeiten: Tot stellen, versteckte Items finden
Besonderheit: Wird selten von Gegnern angegriffen

Ein fröhlicher Geselle, der sich oft nicht entscheiden kann, was er will. Eine Münze, die er immer bei sich trägt, hilft ihm deswegen, Entscheidungen zu fällen. Auf diese „Intuition“ kann man sich auch tatsächlich meist verlassen. Dafür muss man Jims häufiges Geplapper in Kauf nehmen, mit dem er sicher vielen Leuten auf den Keks geht.



Acht Überlebende – ein Schicksal.

Resident Evil Outbreak ist das erste Spiel der Serie, in dem Ihnen eine breite Palette verschiedener Charaktere zur Verfügung steht, die zudem alle unterschiedliche Stärken und

Schwächen aufweisen. Je drei dieser Figuren machen sich gemeinsam auf ins Abenteuer, Ihre zwei Kollegen werden dabei von einer KI übernommen. Mit wem tragen Sie den Überlebenskampf aus?

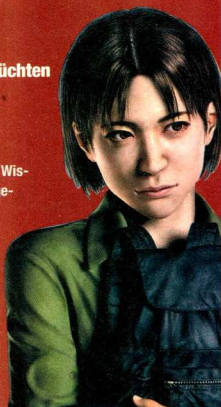


Yoko Suzuki

Studentin

Alter: 20
Größe: 163 cm
Gewicht: 58 kg
Fähigkeiten: Ausweichen, flüchten
Besonderheit: Kann acht (statt vier) Objekte tragen

Als Studentin hat sich Yoko großes Wissen im Umgang mit Computern angeeignet. Wenn Sie sich einmal in eine Sache verbeißt, ist sie schwer davon wieder loszureisen. Sie ist ein helles Köpfchen, kann aber auch ordentlich austreten, wenn es hart auf hart kommt. Charakterzüge, die sie hinter ihrem unscheinbaren Wesen zu verstecken weiß.



Cindy Lennox

Kellnerin

Alter: 24
Größe: 175 cm
Gewicht: 64 kg
Fähigkeiten: Ducken
Besonderheit: Sie kann ihre Freunde heilen.

Die blonde Schönheit ist die beliebteste Kellnerin in J's Bar. Aber nicht nur ihr Aussehen hat ihr diesen Ruf eingebracht. Cindy ist sehr hilfsbereit und denkt immer zuerst an die Leute um sie herum statt an sich selbst. In Extremsituationen nimmt sie ihren ganzen Mut zusammen und kann sich sogar den unangenehmsten Bedingungen anpassen.



Die Monster



Krähen

In: Ausbruch, Das Nest, Inferno **Stärke:** Schwach
Durch das Fressen von mit dem T-Virus infizierten Kadavern wurden diese Krähen zu blutdürstigen Killervögeln. Sie kreisen über den Köpfen ihrer Opfer, nur um dann im Sturzflug zu attackieren. Glücklicherweise sind Krähen trotz ihrer Wendigkeit leicht zu besiegen. Ein Treffer, und die Vögelchen fallen zu Boden.

Riesenwürmer

In: Ausbruch (Schwer/Sehr Schwer) **Stärke:** Stark
Eine „Belohnung“ für alle Spieler, die sich die höheren Schwierigkeitsgrade verdient haben. Nur in diesen machen diese bizarren Wesen, die aussehen wie eine Kreuzung aus Ameise und Skorpion, ihre Aufwartung. Wie gegen alle Insekten-Monster helfen am besten Molotowcocktails oder Pestizide. Wer sich bei dem Versuch, diese Kreaturen zu verkoken, allerdings zu nahe an sie heranwagt, muss damit rechnen, vergiftet zu werden.

Zombie

In: Alle Szenarien (Ausbruch, Eiseskälte, Das Nest, Inferno, Entscheidungsfragen)
Stärke: Mittel

Diese Standardgegner in *Resident Evil* gibt's an allen Ecken und Enden. Und eines haben die lebenden Toten alle gemeinsam – einen Riesenhunger. In *Outbreak* können sie erstmals auch durch Türen schlurfen und verfolgen Sie in die hintersten Schlupfwinkel. Glücklicherweise sind Zombies schon mit einer normalen Pistole recht einfach zu besiegen. Aber Vorsicht, selbst ein vermeintlich erledigter Zombie-Gegner kann möglicherweise wieder aufstehen und erneut angreifen. Verprügeln Sie am Boden liegende Monster also am besten so lange mit Eisenrohren, bis sie sich wirklich nicht mehr rühren.



Cerberus

In: Das Nest, Entscheidungsfragen
Stärke: Mittel

Die Zombiehunde sind ebenfalls echte Klassiker. Besonders wegen ihrer Schnelligkeit sind diese Biester tödlich. Dafür sind sie nicht so stark wie andere Gegner. Ein paar Kugeln aus einer einfachen Pistole sollten ausreichen, um die Köter einzuschläfern.

Hornisse

In: Entscheidungsfragen **Stärke:** Leicht

Die fliegende Version der Spinne. Die mutierten Hornissen tragen tödliches Gift in ihren Stacheln und sind überdies viel flinker als ihre achtbeinigen Kollegen. Dafür sind die fliegenden Viecher leicht besiegt. Ein Schuss aus der Pistole und es hat sich ausgeschwirlt.

Hunter

In: Eiseskälte **Stärke:** Stark

Seit dem ersten *Resident Evil* sind die Hunter mit die gefürchtetsten der regulären Gegner. Sie sind schnell und haben messerscharfe Klingen, die ihren Opfern immensen Schaden zufügen und sie sogar mit einem Streich töten können. Sollte eine Konfrontation unvermeidlich sein, ist die Schrotflinte eine gute Wahl. In *Outbreak* gibt es außerdem eine neue Hunter-Art: Dank Frosch-DNA sind die Monster jetzt auch zu Wasser tödliche Gegner.

Hai

In: Entscheidungsfragen **Stärke:** Unverwundbar

Kleine Info für *Resident Evil*-Hardcore-Fans. Die Haie in *Outbreak* haben nur wenig mit denen aus dem ersten Teil gemein. Letztere hörten auf den Namen „Neptun“ und waren ein Forschungsprojekt. Die Haie in *Outbreak* hingegen wurden dem T-Virus unkontrolliert durch Abwässer ausgesetzt. Deswegen sind sie aber nicht weniger gefährlich! Die Biester halten sich im Hafenbecken bei der Universität auf und schnappen nach allem, was über die Holzplanken tragt.



G-Larven

In: Eiseskälte **Stärke:** Leicht

Klein und relativ harmlos. Die aggressiven Würmchen versuchen, ihre Opfer zwar anzuspinnen, sind aber so langsam und ungeschickt, dass Sie ihnen leicht entgegen können. Ein gezielter Schuss aus der Pistole reicht aus, um dem nervigen Ungeziefer den Garaus zu machen.

PLAYZONE



RESIDENT EVIL
OUTBREAK

RESIDENT EVIL™

OUTBREAK





PLAYZONE



Motte

In: Eiseskälte **Stärke: Stark**

Diese gigantische Motte ist ein Forschungsprojekt, das etwas außer Kontrolle geriet. Das fliegende Ungeheum hat sich in einer Forschungsstation eingenistet und ist besonders wegen seiner Fähigkeit, seine Opfer zu vergiften und in Kokons einzuweben, ein harter Brocken. Wer in Bewegung bleibt, kann der Motte aber ohne größere Probleme davonlaufen. Dann muss man sich jedoch immer noch mit den jungen Motten herumschlagen, die von dieser Kreatur in die Welt gesetzt werden.

Licker

In: Inferno, Eiseskälte (Sehr Schwer) **Stärke: Stark**

Die Licker wurden im zweiten Teil der Serie eingeführt und verdanken ihren Namen ihren außergewöhnlich langen Zungen. Diese setzen sie wie eine Peitsche ein, um entfernte Gegner zu attackieren. Können sich diese entstellten Wesen nahe genug an ein Opfer heranpirschen, setzen sie hingegen ihre messerscharfen Krallen ein, dank derer sie auch an Wänden entlangkrabbeln können. Licker haben übrigens keine Augen – wer sich absolut still verhält, hat also gute Chancen, unerkannt zu bleiben. Beim kleinsten Geräusch schlagen diese Monster aber zu. Wenn Sie keine vernünftige Waffe mit sich führen, sollten Sie sich daher ruhig verhalten.

Regis-Licker

In: Inferno **Stärke: Sehr Stark**

Ein weiblicher Licker, der von der Decke hängt und bevorzugt mit der Zunge angreift. Wenn Sie der Dame zu nahe kommen, wird sie allerdings auch schon mal handgreiflich. Bleiben Sie deswegen am besten auf sicherer Distanz und bearbeiten Sie sie mit Granaten und Schrot.



Blutegel-Mann

In: Das Nest **Stärke: Unverwundbar**

Ein mit Blutegeln überzogener Chefarzt des Raccoon-City-Krankenhauses. Er ist nicht der Schnellste, kann aber durch die Lüftungsschächte kriechen und taucht dadurch immer dort auf, wo auch Sie sich aufhalten. Da dieser Bursche unverwundbar ist, kann das zu einem großen Problem werden. Deswegen sollten Sie den Blutegel-Mann mit einer Blutkonserve in eine Hitzekammer locken und ihm Feuer unter dem Hintern machen.

Blutegel

In: Das Nest **Stärke: Leicht**

Klein, aber oho. Die Blutegel sind weder sonderlich stark, noch können sie sich schnell fortbewegen. Doch wenn sie sich einmal an ein Opfer heften, verursachen diese kleinen Biester schwere Blutungen. Dadurch wird der Spieler in seinen Bewegungen langsamer und zum leichten Opfer für andere Gegner. Besonders für den Blutegel-Mann, der durch den Geruch von Blut angelockt wird.

Tyrant

In: Entscheidungsfragen **Stärke: Der Horror**

Dieser gefährliche Gigant ist der Tyrant-R, auch genannt Thanatos, was so viel wie „Tod“ bedeutet. Wie er zu diesem Namen kam, können Sie sich sicher selbst denken. Nur ein T-Virus-Gegengift kann dem Monstrum effektiv schaden. Das müssen Sie aber erst mal herstellen und dann auch noch zielsicher mit einem Scharfschützengewehr in die Brust dieses finalen Endgegners feuern. Das ist schwerer, als es sich anhört, denn Thanatos ist nicht nur sehr schnell, sondern auch noch unglaublich stark. Lassen Sie sich nicht von seiner riesigen Klaue erwischen, mit der er bevorzugt angreift.

Spinne

In: Entscheidungsfragen **Stärke: Mittel**

Riesige, mutierte, eklige Spinnen. Die Arachniden vergiften ihre Opfer und verschlingen sie dann mit einem Happen. Blaue Kräuter können eingesetzt werden, um Vergiftungen entgegenzuwirken. Wer es erst gar nicht so weit kommen lassen will, sollte flink um die Spinnen herumlaufen. Die Biester sind etwas behäbig, sparen Sie also Munition und geben Sie lieber Fersengeld.



G-Mutant

In: Eiseskälte **Stärke: Sehr Stark**

Wenn sich G-Larven weiterentwickeln, werden sie zu diesem Ungeheum, das weitaus gefährlicher ist. Es greift mit seinen langen Armen an oder speit giftige Säure auf seine Opfer. Wer gegen diese Kreaturen antritt, sollte starke Waffen bei sich tragen. Eine Schrotflinte oder ein Granatwerfer wirken Wunder. Sie könnten das Biest aber auch vor einen fahrenden Zug werfen ...

Blutegel-Mutant

In: Das Nest **Stärke: Sehr Stark**

Im Abwasserkanal lauert dieser widerlichen Blutegel-Mutant. Säure- und Tentakelangriffe machen ihn zu einem gefährlichen Gegner, der überdies auch noch sehr zäh ist. Feuern Sie deswegen auf die Gasleitungen über der Kreatur, um sie effektiv zu bekämpfen.



Die Szenarien



Ausbruch

Szenario 1 – Ausbruch

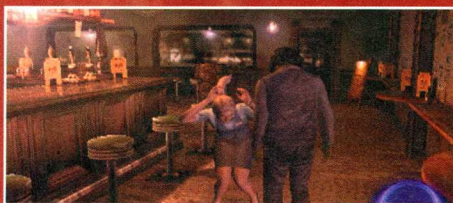
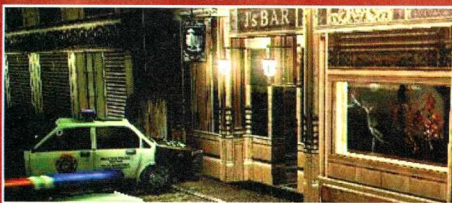
Ort: J's Bar, Innenstadt

Gegneraufkommen: Zombies, Krähen, Riesenwürmer (schwer)

NPCs: Barangestellte, Bob der Wachmann, Polizisten, Zivilisten

Das kürzeste Szenario vereint sämtliche alten und neuen Spiel-Elemente in sich und ist somit ein kompakter Einsteiger-Level. Viel Zeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen, bleibt aber kaum, denn gleich zu Beginn stürmen blutdurstige Zombies die Kneipe, in der das Spiel

beginnt. Flüchten Sie deswegen so schnell wie möglich durch den Weinkeller (der seltsamerweise im obersten Stockwerk des Gebäudes liegt) in die Innenstadt von Raccoon City, wo Sie sich in einem fulminanten ersten Showdown eine Horde Zombies brutzeln dürfen.



Eiseskälte

Szenario 2 – Eiseskälte

Ort: Forschungszentrum

Gegneraufkommen: Zombies, Hunter, Motte, G-Larven, G-Mutant, Licker (schwer)

NPCs: Forscherin, ein Überlebender

Der erste Level, der zwei unterschiedliche Startpunkte hat. Je nachdem, welchen Charakter Sie zu Beginn dieses Szenarios wählen, geraten Sie nach einer Kletterpartie in einem Aufzugsschacht in ein anderes Stockwerk der Forschungsanlage. Aber egal in welchem Bereich Sie *Resident Evil*-

typische Rätsel lösen, gefährliche Gegner lauern hier überall. Neben blutdurstigen Hunttern macht auch eine mutierte Motte Jagd auf hilflose Opfer. Eine weitere „alte Bekannte“ ist eine mutierte Riesenpflanze, die nur mit einer Chemikalie zerstört werden kann, die Sie selbst mixen müssen.





Das Nest

Szenario 3 – Das Nest

Ort: Krankenhaus

Gegneraufkommen: Zombies, Cerberus, Krähen, Blutegel, Blutegel-Mann, Blutegel-Mutant

NPCs: Arzt

Nicht gerade das sauberste Krankenhaus! Hier lauern neben Zombies auch Blutegel auf Sie. Diese sind besonders gefährlich und saugen sich in Massen an ihren Opfern fest. Das Ergebnis sind gefährliche Blutegel-Menschen, die den Spieler gnadenlos verfolgen. In den Labors gibt es aber, Gott sei Dank, eine erhitzbare Kammer, mit der selbst solche gefährliche Gegner beseitigt werden können. Damit aber nicht genug – im Kellergewölbe des Krankenhauses treibt sich eine noch ekligere Blutegel-Mutation herum. Dank der engen Gänge sind angreifende Monster in diesem Szenario besonders gefährlich. Aber wenigstens müssen Sie sich hier nicht den Kopf über allzu schwere Rätsel zerbrechen. Ein paar verstreute Notizen verraten Ihnen sämtliche Zahlencodes, mit denen Sie Fahrstühle aktivieren, die Sie überall hinbringen.



Inferno

Szenario 4 – Inferno

Ort: Hotel

Gegneraufkommen: Zombies, Krähen, Licker, Regis-Licker

NPCs: Feuerwehrmänner

Ein lichterloh brennendes Hotel, in dem es wieder zwei Lösungswege gibt. Räumen Sie das flammende Inferno vom obersten oder untersten Stockwerk aus auf? Egal wo Sie sich aufhalten, zwischen den vielen Hotelzimmern und in verwinkelten Gängen verirrt man sich sehr schnell. Werfen Sie deswegen oft einen Blick auf die Übersichtskarte, um sicher bis in die Hotellobby zu gelangen. Den Weg dorthin versperren neben Monstern auch Schalterrätsel und verschlossene Türen, die natürlich nur mit gut versteckten Schlüsseln zu öffnen sind. Erfreulicherweise helfen die Teamkameraden eifrig beim Suchen.



Entscheidungsfragen

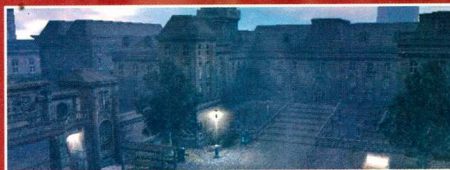
Szenario 5 – Entscheidungsfragen

Ort: Universität, Hafen

Gegneraufkommen: Zombies, Cerberus, Haie, Hornissen, Spinnen, Tyrant-R

NPCs: Umbrella-Corps-Spezialeinheit, Wissenschaftler

Im letzten Kapitel erforschen Sie die Universität von Raccoon City und das angrenzende Gelände eines Hafens. Auch hier gibt es wieder mehrere Lösungswege – doch alle führen schlussendlich zum klassischen *Resident Evil*-Endboss: dem Tyrant. In *Outbreak* besiegen Sie diesen am besten mit einem Medikament namens „Daylight“, das Sie auch verwenden können, um den Ausbruch des T-Virus in Ihrem eigenen Körper zu stoppen. Vertrödeln Sie also keine Zeit und finden Sie die Zutaten für das Mittelchen. Der Ausbruch des T-Virus funktioniert nämlich wie ein knackiges Zeitlimit und zehrt an Ihrer Kraft.



Das Bonusmaterial

Outbreak ist ein **makaberes Gewinnspiel**: Die Preise gibt's hier nicht für Lotterielose, sondern nur fürs Überleben.

In *Resident Evil: Outbreak* wird man für das Überstehen der Zombieplage reichhaltig belohnt. Spielen Sie die fünf Szenarien unter verschiedenen Konditionen durch, wird in der so genannten Sammlung, die Sie direkt im Hauptmenü anwählen können, massig Bonusmaterial freigeschaltet. Einziges Problem – dann ist es noch nicht anwählbar. Die erhältlichen Extras müssen obendrein mit Belohnungspunkten freigekauft werden. Diese erhalten Sie für das Spielen der Szenarien. Die

Höhe der Punkte hängt davon ab, wie gut (oder schlecht) Sie dies tun. Ausschlaggebende Umstände für Ihre Bewertung nach Abschluss eines Szenarios sind das Überleben der Mitstreiter, wie schnell Sie ein Szenario schaffen, ob Sie von Zombies attackiert werden, ob Sie eine Waffe abfeuern und wie viele versteckte Spezialobjekte Sie auflösen. Natürlich vertragen sich lange Sucheskapaden nach versteckten Items nicht mit dem Vorhaben, ein Szenario so schnell wie möglich durchzuspielen. Deswegen müssen Sie die Levels mehrmals abklappern, bevor Sie die 100%-Marke erreichen. Trotz der lediglich fünf Szenarien ist so für hohe Langzeitmotivation gesorgt.

COOLE KLAMOTTEN

Besonders schwer ist es, alle alternativen Outfits der Hauptcharaktere freizuschalten. Wer alle versteckten Spezialobjekte findet, darf Kevin als Cowboy, Mark in lässiger Urlaubsbekleidung, Jim in Basketballerkluft, George in sportlichen Outdoor-klamotten, David als wilden Raver, Alyssa in cooler Streetwear, Yoko in niedrigem Kleidchen und Cindy in sportlicher Freizeitkleidung bewundern. Die drei Damen haben überdies noch jeweils ein weiteres alternatives Outfit. Yoko schlüpft in die typischen Sportklamotten japanischer Schulmädchen, Alyssa gibt sich als sexy Vamp und Cindy zwingt sich gar in ein enges Häschenkostüm.



WO BRENNT'S? Der Feuerwehrmann ist einer der Bonuscharaktere. Ihn spielen Sie im vierten Szenario frei.



VERSTECKTSPIEL Zombies erschweren das Sammeln versteckter Objekte. **BÜRGERWEHR** Für alle Figuren gibt es auch Alternativerscheinungen.

Die Sammlung

Galerien

Normale Bilder der Hauptcharaktere	Sind von Anfang an verfügbar
Illustrationen der Hauptcharaktere	Mit dem jeweiligen Charakter drei Szenarien spielen
Alternative Bilder der Hauptcharaktere	Finden Sie 20 Spezialobjekte des jeweiligen Charakters.
Bilder aller Charaktere	Spiele Sie <i>Outbreak</i> einfach einmal durch.
Alternative Charakterdesign-Studien	Spiele Sie jedes Szenario mit jeder Figur.
Bilder der Monster	Spiele Sie <i>Outbreak</i> einfach einmal durch.
Alternative Monsterdesign-Studien	Spiele Sie das letzte Szenario auf dem Schwierigkeitsgrad 'Sehr schwer'.
Bilder der Szenarien	Spiele Sie das jeweilige Szenario.
Noch mehr Bilder der Szenarien	Finden Sie alle Spezialobjekte des jeweiligen Szenarios.

Outfits

Alternative Kostüme der Hauptcharaktere	Finden Sie die jeweiligen Spezialobjekte, die das Kostüm ausmachen.
NPCs	Spiele Sie die Szenarien unter bestimmten Voraussetzungen (Schwierigkeitsgrad, Charaktere, Punktestand).
Special Forces	Spiele Sie jedes Szenario mit jedem Charakter in jedem Schwierigkeitsgrad.
Geheimcharaktere	Finden Sie alle Spezialobjekte im Spiel.

Filme

Zwischensequenzen	Haben Sie eine Sequenz im Spiel gesehen, ist Sie in der Sammlung erhältlich.
Alternative Enden	Besiegen Sie Thanatos mit der jeweiligen Figur unter bestimmten Voraussetzungen.

Sounds

Hintergrundmusik	Spiele Sie das jeweilige Szenario.
Sprachsamples	Finden Sie 20 Spezialobjekte des jeweiligen Charakters.
Bonus-Musik	Beenden Sie ein Szenario mit 3.000 oder mehr Punkten.
Bonus-Sample	Beenden Sie ein Szenario mit 3.000 oder mehr Punkten.

Extras

Schwierigkeitsgrad 'Schwer'	Spiele Sie <i>Outbreak</i> einfach einmal durch.
Schwierigkeitsgrad 'Sehr schwer'	Spiele Sie <i>Outbreak</i> im Schwierigkeitsgrad 'Schwer' durch.
Schwierigkeitsgrad 'Lone Wolf'	Spiele Sie <i>Outbreak</i> im Schwierigkeitsgrad 'Schwer' durch.
Infinity-Modus	Beenden Sie alle Szenarien mit 100 % (mit allen Charakteren, in jedem Schwierigkeitsgrad, mit allen Spezialobjekten).

„Das hat nichts mit sondern besitzt einen



Outbreak ist nicht einfach nur ein weiterer Titel in der scheinbar endlos langen Resident-Evil-Historie. Was dieses Spiel so besonders macht, verrät uns **Produzent Tsuyoshi Tanaka im Interview.**

PLAYZONE: In diesen kehrt man in das altbekannte Raccoon City zurück, wo man auch auf viele bekannte Rätsel stößt. Wieso wurden so viele Rätsel recycelt, statt neue einzuführen?

Tsuyoshi Tanaka: Nun, das Spiel läuft ja, wie erwähnt, parallel zum zweiten und dritten Teil ab. Deswegen wird der Spieler auch viele Bereiche

Tsuyoshi Tanaka: Hm, das ist schwierig. Ich meine, was definiert ein Sequel, was ein Update? In *Outbreak: File #2* wird es neue Monster geben, neues Bonusmaterial, neue Umgebungen und deswegen auch neue Rätsel, die Sie ja bereits angesprochen haben. Gut, es geht wieder um die gleichen acht Personen, die versuchen, das Chaos um sich herum zu über-

Tsuyoshi Tanaka: Es ist sehr viel schwieriger, ein Onlinespiel in Europa zu realisieren als in Amerika oder Japan. Der offensichtlichste Grund sind natürlich die Sprachbarrieren zwischen den verschiedenen Ländern. Capcom arbeitet derzeit aber daran, eine Lösung für diese Probleme zu finden. Kürzlich war ein Entwicklerteam zu Besuch in Europa, um sich mit der Lage vertraut zu machen. Wir sind uns sicher, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis wir auch in Europa eines unserer Onlinespiele veröffentlichen. Bis dahin werden Sie aber sowieso mit dem Erspielen des Bonusmaterials von *Outbreak* beschäftigt sein.

„Eigentlich kann ich gar kein Blut sehen.“

PLAYZONE: Die *Resident Evil*-Spiele sind alle durch eine komplexe Story miteinander verknüpft. Wo genau passt *Outbreak* in die Historie?

Tsuyoshi Tanaka: Die fünf Szenarien spielen in etwa parallel zu den Geschehnissen des zweiten und dritten Teils. Allerdings hat man nun auch die Gelegenheit, die Ereignisse aus der Sicht normaler Bürger zu erleben, anstatt mit den gut trainierten Mitgliedern der S.T.A.R.S.

PLAYZONE: Wer hat diese fünf Szenarien für *Outbreak* erschaffen?

Tsuyoshi Tanaka: Wir hatten Autoren, die die Szenarien mit dem Entwicklerteam erarbeitet haben.

sehen, die es schon in diesen beiden Teilen gab. Uns lag daher eine genaue Umsetzung dieser Bereiche am Herzen. Wie Sie sehen, hat das also nichts mit Recycling zu tun, sondern besitzt vielmehr einen großen Nostalgie-Faktor.

PLAYZONE: Ähnliche Zweifel betreffend „recycelter“ Gameplay-Elemente haben derzeit viele Fans auch, wenn sie an *Outbreak: File #2* denken. Viele Spieler erwarten sich davon lediglich ein Update, da man ja wieder die gleichen Charaktere spielt.

leben. Aber gerade deswegen wollten wir die Charaktere beibehalten. Wir wollten die Figuren untereinander, aber auch mit dem Spieler enger zusammenschweißen und in neue, noch forderndere Szenarien schicken, um ihren Überlebenswillen auf den Prüfstand zu stellen.

PLAYZONE: *Outbreak: File #2* soll ja auch in Europa mit einem Online-Modus erscheinen. Wieso genau kommt aber *Resident Evil Outbreak* letztendlich ohne Online-Modus nach Europa?

PLAYZONE: Womit dürfen wir denn da rechnen?

Tsuyoshi Tanaka: Mit einer ganzen Menge. Es gibt Artworks, Filme, versteckte Bonusitems und sogar alternative Kleidung für alle Charaktere. Das Bonusmaterial muss zunächst freigeschalten werden, indem man die Szenarien spielt. Dann ist es aber noch nicht anwählbar. Man muss es nämlich auch noch mit verdienten Result Points freikaufen.

Recycling zu tun, großen Nostalgie-Faktor.

PLAYZONE: Und wie erhalte ich diese Result Points?

Tsuyoshi Tanaka: Als Belohnung für gespielte Szenarien. Die Anzahl der Result Points hängt von verschiedenen Kriterien ab, zum Beispiel wie schnell man das Szenario geschafft hat, wie viele versteckte Items man gefunden hat, wie viele der KI-Kameraden überlebt haben und so weiter.

PLAYZONE: Um meine Mitmenschen lebend durch das Spiel zu lotsen, steht mir ein neuartiges Kommunikationssystem zur Verfügung. Wie genau funktioniert dieses?

Tsuyoshi Tanaka: Eine Taste aktiviert das, wie wir es nennen, „Ad-Lib“-System. Dadurch kann man, je nachdem in welcher Situation man steckt, mit seinen Kameraden kommunizieren. Über den rechten Analogstick kann man zudem spezifische Befehle erteilen. Man kann zum Beispiel nach Hilfe rufen oder um Munition bitten.

PLAYZONE: Werden mir die KI-Charaktere immer beistehe- oder haben sie ihren eigenen Kopf und rennen auch mal verängstigt davon, statt mir zu helfen?

Tsuyoshi Tanaka: Die Charaktere werden helfen, wann immer sie können.

PLAYZONE: Kann ich es trotzdem versuchen, die Szenarien alleine zu spielen? Habe ich so überhaupt eine Chance?

Tsuyoshi Tanaka: Es ist durchaus möglich, alle Szenarien alleine durchzuspielen. Aber glauben Sie mir, mit zwei helfenden Kameraden ist es sehr viel einfacher.

PLAYZONE: Die Charaktere haben uns übrigens stark an bekannte Hollywood-Schauspieler erinnert.

Tsuyoshi Tanaka: Das haben wir schon öfters gehört, aber ich schwöre, dass wir die Charaktere keinen Berühmtheiten nachempfunden haben.

PLAYZONE: Aber zumindest Horror- und Zombie-Filme haben Sie bei Ihrer Arbeit an *Resident Evil* doch sicherlich beeinflusst, oder?

Tsuyoshi Tanaka: Um ehrlich zu sein, mag ich Horrorfilme gar nicht so sehr. Ich kann kein Blut sehen und erschrecken lasse ich mich auch nicht gerne. Wenn

ger. Deswegen war es uns wichtig, dass sie sich auch wie solche verhalten und sich mit allem verteidigen, was sie finden können. Wenn Sie von Zombies umgeben wären, würden Sie instinktiv auch die Umgebung nach Gegenständen absuchen, die Sie als Waffe benutzen könnten. Deswegen haben wir dem Spieler genau diese Möglichkeit eingeräumt. Jetzt wird sogar ein Tacker, ein Eisenrohr oder einfach nur ein Besen zur Waffe. Aber diese Gegenstände sind natürlich nicht unzerstörbar. Je mehr man solche Gegenstände als Waffe einsetzt, desto mehr nutzen sie sich ab und zerbrechen letztendlich sogar.

„Verteidigen Sie sich mit allem, was Sie finden können.“

ich mich aber für einen Lieblingfilm des Genres entscheiden müsste, dann wäre das *Die Nacht der lebenden Toten* von Romero. Mit diesem Film hat sozusagen alles angefangen. Inspiriert hat uns dieser Film insofern, dass uns besonders die Beziehung der Überlebenden zueinander auch in *Outbreak* ein sehr wichtiges Element war. Du musst permanent Entscheidungen fällen, die dich und deine Mitmenschen betreffen. Zum Beispiel ob du gefundene Heilkräuter nun für dich behältst oder sie mit jemandem teilst, der sie nötiger hat. Genau diese Entscheidungen machen *Outbreak* so einzigartig.

PLAYZONE: Es gibt aber auch neue Waffen, nicht wahr?

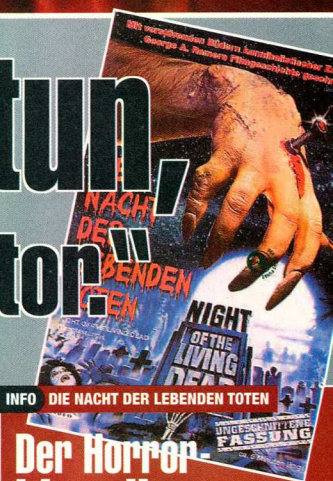
Tsuyoshi Tanaka: Die Charaktere sind in *Outbreak* keine trainierten Mitglieder einer Spezialeinheit, sondern normale Bür-

PLAYZONE: ... oder man versteckt sich einfach.

Tsuyoshi Tanaka: Ja, das ist natürlich auch eine Möglichkeit. Das funktioniert jetzt aber auch anders als in vorigen Teilen der Serie, wo man einfach nur in einen verlassenen Raum flüchtete, in dem man dann sicher war. Die Zombies sind jetzt gerissener, suchen sich ihren Weg und stürmen sogar durch Türen und Fenster. Die einzig wirklich sicheren Orte sind die so genannten Hiding Spots, also Verstecke, zum Beispiel unter Betten oder in einem Schrank.

PLAYZONE: Und wo würden Sie sich vor einem Zombie verstecken?

Tsuyoshi Tanaka: Ich würde mich nicht verstecken, sondern im ganz großen Stil untergehen. Ich würde kämpfen bis zum bitteren Ende.



INFO DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN

Der Horrorklassiker

Wer sich als Horrorkenner ausgibt, muss diesen Film gesehen haben. George Romeros Klassiker legte den Grundstein für das Zombie-Genre.

Barbara und Johnny werden auf einem Friedhof von wiederauferstandenen Toten attackiert. Johnny überlebt diesen Angriff nicht, doch Barbara kann sich in ein nahe gelegenes Farmhaus retten, in dem sich bereits ein paar andere Menschen verbarrikadiert haben. Dort entbrennt ein grandios gefilmter Überlebenskampf, der in einem bitter-bösen Finale endet. Dieser Klassiker von 1968 erlangte sozusagen das Zombie-Genre und war für damalige Verhältnisse schockierend. In Deutschland war der Titel deswegen lange Zeit indiziert. Vor wenigen Jahren wurde der Film aber erneut geprüft und die für heutige Normen eher zurückhaltende Gewaltdarstellung mit einer Freigabe ab 16 Jahren versehen. Wer eine Wissenslücke zu füllen hat, kann also (wieder) bedenkenlos zugreifen. Weniger Glück hatten die beiden Nachfolger *Dawn of the Dead* und *Day of the Dead*. Die ungeschnittenen Fassungen dieser beiden Schocker stehen bis heute auf der Liste der jugendgefährdenden Medien.

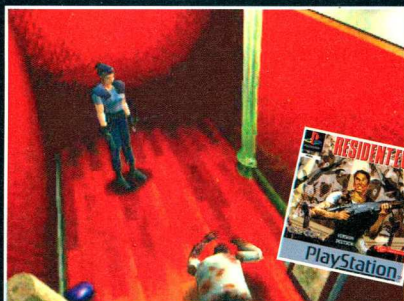
Jeder kennt Resident Evil

– aber wissen Sie auch wirklich alles über die Serie?

Jahre

Biohazard, das in Amerika und Europa wegen des rechtlich geschützten Namens unter dem Titel *Resident Evil* erschien, markierte 1996 nicht nur die Geburtsstunde einer

der bis dato erfolgreichsten Videospielsereien, sondern auch die eines neuen Genres: Survival-Horror. Wir präsentieren Ihnen auf den folgenden drei Seiten einen Auszug aus acht Jahren Videospiegeschichte.



ERINNERN SIE SICH? Dieser Zombie greift nach Jills Bein.

1996 Resident Evil

Erschienen für: PSone
Weitere Umsetzungen: Sega Saturn, PC, GameCube

Das Spiel, das nicht nur den Grundstein für eine der berühmtesten Videospielsereien legte, sondern auch ein neues Genre ins Leben rief. Als Jill Valentine oder Chris Redfield, zwei Mitglieder einer militärischen Spezialeinheit S.T.A.R.S., erkundet der Spieler ein düsteres Herrenhaus, in dem untote Kreaturen ihr Unwesen treiben. Szenen, in denen Zombie-Hunde durch Fenster springen oder scheinbar schon besiegte Gegner urplötzlich nach den Füßen der Helden greifen, haben sich unwiderruflich in die Gehirne zahlreicher Spieler eingepägt. Viele Elemente, wie zum Beispiel die Tyranten, die klassischen *Resident Evil*-Rätsel und natürlich die Tür-Animationen zur Überbrückung von Ladezeiten, wurden bereits mit diesem ersten Teil der Serie eingeführt.



1997 Resident Evil: Director's Cut

Erschienen für: PSone

Eine etwas deftigere Version des ersten Teils. Das Spiel selbst ist dabei gleich geblieben, lediglich ein etwas längerer (und härterer) Vorspann sowie ein paar neu platzierte Gegner sorgen für Schockmomente.



NEUE OPFER
Forest Speyers
Leiche attackiert den Spieler nur im Director's Cut. (I.)

LEICHE IM SCHRANK
An dieser Stelle erschrickt man doch immer wieder. (r.)

1998 Resident Evil 2

Erschienen für: PSone
Weitere Umsetzungen: Nintendo 64, Sega Dreamcast, Nintendo GameCube

Der zweite Teil wurde wegen der harten Gewaltdarstellung indiziert.

INDIZIERT

1999 Resident Evil 3: Nemesis

Erschienen für: PSone
Weitere Umsetzungen: Sega Dreamcast, Nintendo GameCube

Im dritten *Resident Evil* darf der Spieler wieder die Steuerung über (eine diesmal sehr junge) Jill Valentine übernehmen. Nach der Indizierung des zweiten Teils ging Capcom diesmal aber auf Nummer Sicher und passte das Spiel dem deutschen Markt an.



ZENSUR
In der deutschen Version bluten diese Zombies nicht.

des Grauens

2000 Resident Evil: Code Veronica

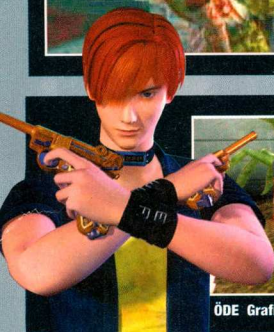
Erschienen für: Sega Dreamcast

Noch bis heute gilt diese Version als der wahrscheinlich beste Teil der Reihe.

Besonders die spannende Story, in der weitere Geheimnisse um den gefährlichen T-Virus gelüftet werden, lassen die Serie in einem neuen Licht erstrahlen. Interessant ist allerdings, dass dieses Spiel keine serientypische Nummerierung erhalten hat. Der offizielle vierte Teil erscheint bei uns erst nächstes Jahr für den GameCube.



WEGWEISEND
Die Originalversion von Code Veronica gilt als einer der besten Teile der Serie.



ÖDE Grafik und Gameplay sind zum Einschlafen.

2000 Resident Evil: Survivor

Erschienen für: PSone

Das erste Resident Evil, das sich heftige Kritik der Fachpresse gefallen lassen musste, war gleichzeitig der erste Light-gun-Shooter der Survival-Horror-Reihe.



2001 Resident Evil: Code Veronica: X

Erschienen für: PS2

Weitere Umsetzung: Nintendo GameCube

Eine leicht abgeänderte Umsetzung der Dreamcast-Version von Code Veronica, die in Deutschland indiziert wurde.

INDIZIERT



2002 Resident Evil Survivor 2: Code Veronica

Erschienen für: PS2

Eine weitere Umsetzung von Code Veronica, diesmal wurde der Titel aber in ein Ego-Shooter-Gewand gesteckt. Allerdings erntete auch der zweite Versuch, Resident Evil ein betont actionreicheres Gameplay zu verpassen, viele schlechte Kritiken.

2002 Resident Evil

Erschienen für: Nintendo GameCube

Ein Remake des allerersten Resident Evil, das es nur für den GameCube gibt. Die neue Version besticht nicht nur durch eine atemberaubende Grafik, sondern auch durch zahlreiche neue Rätsleinlagen und Bereiche des Hauses, die es im Original noch nicht zu sehen gab.



HIRNSCHMALZ
Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird.



ATMOSPHÄRISCH
Das alte Herrenhaus erstrahlt auf dem GameCube in neuem Glanz.

2002 Resident Evil Zero

Erschienen für: Nintendo GameCube

Ein direktes Prequel zum ersten Resident Evil. Rebecca Chambers, eine Nebenfigur im ersten Teil, spielt jetzt die Hauptrolle. Der Spieler kann jederzeit zwischen ihr und dem zweiten Charakter Billy wechseln, was neue Arten von Rätseln ermöglicht.



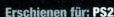


2002
Resident Evil Gaiden

Erschienen für: Game Boy Color

Ursprünglich war für den Game Boy Color ein Remake des ersten *Resident Evil* geplant. Das Projekt wurde aber abgebrochen, um ein komplett neues Spiel auf die Beine zu stellen. Das Ergebnis war *Resident Evil Gaiden*, das, auch wenn bekannte Charaktere spielbar sind, eine eigenständige Story bietet, die nicht mit den anderen Teilen der Serie verknüpft ist.

DRAUFSICHT Aus dieser Perspektive sind Zombies leicht zu errahnen.



2004 Resident Evil Outbreak

Mit *Outbreak* wagt *Resident Evil* den Schritt in die Online-Welt. Zumindest in Japan und Amerika, denn hierzulande wird es nur offline spielbar sein. Dennoch bietet der Titel der Fangemeinde etliche neue Gameplay-Elemente. Welche das sind, erfahren Sie in diesem Sonderheft.

TEAMWORK In Outbreak gibt es Kameraden.



Erschienen für: PS2

Nachdem die ersten beiden *Resident Evil*-Lightgun-Shooter eher enttäuschend waren, überraschte *Dead Aim* umso mehr. Das spannende und actionlastige Abenteuer fand großen Anklang, weswegen Capcom als nächstes *Lightgun-Resident Evil* einen Nachfolger zu *Dead Aim* veröffentlichen will.



EGO Wenn mit der Lightgun geschossen wird, wechselt das Spiel in die Ego-Perspektive.

2005 Resident Evil Outbreak: File #2

Erscheint für: PS2



Die Fortsetzung zu *Resident Evil: Outbreak* soll auch hierzulande online spielbar sein. Gameplay und Charaktere werden zwar aus dem ersten *Outbreak* übernommen, neue Gegner und Szenarien sollen Fans aber bei der Stange halten.

ELEFANTÖS Zombie-Elefanten sind neu im Gegner-Repertoire.

2005 Resident Evil 4

Erscheint für: Nintendo GameCube

Nach sechs Jahren soll endlich ein neues *Resident Evil* der ursprünglichen Serie erscheinen. Die Empörung war allerdings groß, als das für die PS2 angekündigte Abenteuer auf Nintendos GameCube verlegt wurde. Diesmal bekommt der Spieler es übrigens nicht mit gewöhnlichen Zombies zu tun. Die untoten Kreaturen sind stattdessen flink und nicht mehr so dumm wie zuvor. Eine neue Herausforderung, auf die Fans schon gespannt waren.



HEFTIG Der Kettensägegegner nimmt Leon auseinander.

Resident Evil und die Folgen

Lesefutter

Die von Stephani Danelle Perry verfassten Romane sind freilich keine lyrischen Meisterwerke, für Fans der Spiele aber auf jeden Fall lesenswert.

Wer in Büchern große, bunte Bildchen vermisst, wird vielleicht an den *Resident Evil-Comics* Gefallen finden.



Allerdings sind diese inzwischen vergriffen und nur noch schwer zu bekommen.

Filme

Resident Evil war eine der wenigen gelungenen Videospiel-Verfilmungen und sogar so erfolgreich, dass eine Fortsetzung gedreht wurde. In dem Film mit dem Untertitel *Apocalypse* wird man diesmal sogar bekannte Charaktere aus den Spielen sehen.



Themenparks

Die japanische Themenpark-Attraktion *4D Executioner* zeigt einem am Computer erstellten Kurzfilm, Zuschauer nehmen in hydraulischen Kinosesseln Platz und werden gut durchgeschüttelt. Zuvor gab es in einem Freizeitpark in Osaka ein Haus, das wie das Anwesen aus dem ersten *Resident Evil*-Spiel aufgebaut war. Für umgerechnet sechs Euro durfte man dieses Haus besichtigen, in dem natürlich Zombies auf die Gäste lauerten. Die gruselige Attraktion war wegen der immensen Kosten leider nur im Jahr 2000 geöffnet.



Handy-Zubehör

Handy-Spiele sind der letzte Schrei. Viele Videospieler erscheinen deswegen in abgespeckter Form auch auf Mobiltelefonen. In Japan gibt es sogar ein *Resident Evil* für das Handy. Nach Amerika und Europa hat es das Minispielchen namens *iSurvivor* allerdings nie geschafft.



RESIDENT EVIL: Apocalypse

Mein Name ist Alice
und ich erinnere mich an alles.



www.RE2.film.de
SEPTEMBER 2004

DAVIS IMPACT
SMALLER TEXT: CAPCOM, ALL RIGHTS RESERVED

CAPCOM

Constantin Film



*Gibt's ab 17. September frisch auf den Tisch.
Rezept- und Lösungsbuch erhältlich.*

PlayStation®2

CAPCOM