Alle Episoden haben sonderbare und interessante Charaktere zu bieten. Der Grafikstil macht sie nur noch rätselhafter.

SIEBEN LEBEN, UNENDLICHE DEUTUNGEN

Genre: **Action** Publisher: **NIS America** Entwickler: **Grasshopper Manufacture / Engine Software** Termin: **15.11.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

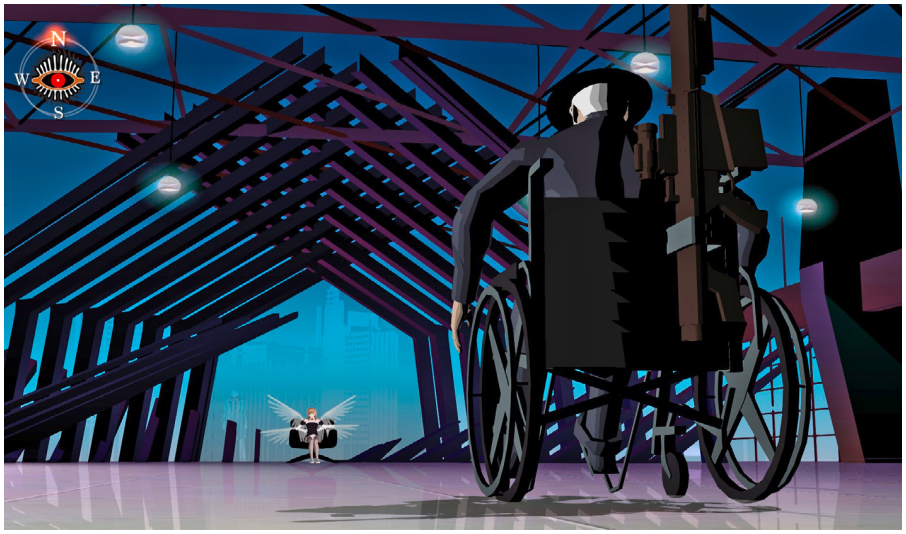
Wenn Kafka ein Spiel gemacht hätte, wäre wohl Killer7 dabei herausgekommen. Wir können das eigenwillige Kunstwerk nun auch auf dem PC spielen. Aber macht das auch Spaß? Von Michael Cherdchupan

Killer7 fühlt sich anders an. Es sträubt sich gegen jede Konvention. Bruchstückhafte, kryptische Bilder, die sich klassischen Dramentheorien entziehen. Elemente aus dem typischen Railshooter, Adventure und Survival-Horror, die zunächst nicht zusammenpassen wollen. Und eine extrem reduzierte Optik, die trotzdem Akzente setzt.

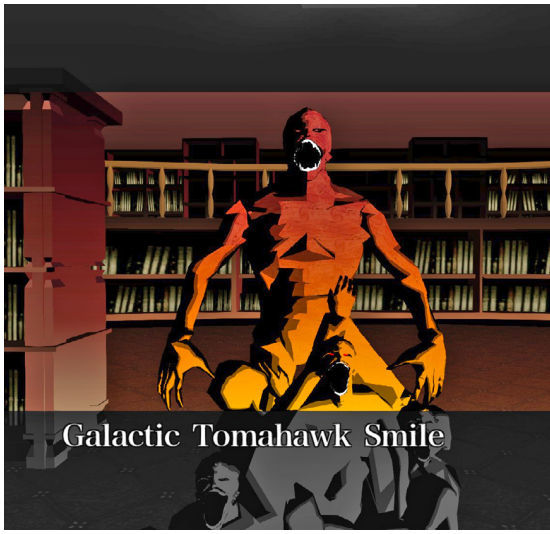
Killer7 lässt sich nicht in eine Schublade stecken. Das gilt auch für seinen Schöpfer: Gōichi Suda, auch bekannt unter seinem Künstlernamen Suda51, entwickelt mit seinem Studio Grashopper Manufacture seit jeher sonderbare Spiele. Manche sind bunt, manche sind düster, aber immer haben sie zwei Leitthemen: Individualität und Tod. Das passt, denn bevor Suda Spieleentwickler wurde, gab er seinen Job in der Leichenhalle auf und suchte einen neuen Lebenssinn. Das spiegelt sich in Killer7 wieder, das gute 14 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung auf dem Game Cube noch heute Gegenstand von analytischen Video-Essays ist. Die technisch erweiterte Veröffentlichung auf dem

Beim Kampf gegen die Heavenly Smiles geht es sehr blutig zu. Richtig gruselig sind dabei die Lacher und Schreie der seltsamen Kreaturen.

Killer7 spielt nicht nur ausschließlich in Innenräumen, sondern auch unter freiem Himmel.



Die surrealen Bilder von Killer7 sind beeindruckend. Sie entstehen unter anderem auch durch die Kameraperspektiven und die oft sehr sonderbare Levelarchitektur.



Die Gegner sehen sehr gruselig aus, können aber auch sehr witzige Namen haben.

PC ist also eine neue Chance, um eines der künstlerisch anspruchsvollsten, aber auch merkwürdigsten Spiele zu erleben.

Seltsame Protagonisten

Aber worum geht es? Wir sind ein alter Mann namens Harman Smith, ein inzwischen auf den Rollstuhl angewiesener Auftragsmörder. Harman soll die Heavenly Smiles aufhalten, makabere Kreaturen mit verzerrten Fratzen, die sich auf ihre Feinde stürzen und explodieren. Werden diese Wesen nicht aufgehalten, droht schlicht und ergreifend das Ende Japans. Harman mag zwar an den Rollstuhl gefesselt sein, allerdings trägt er weitere sechs Persönlichkeiten in sich.

Übernimmt eine dieser Persönlichkeiten die Kontrolle, verändert sich nicht nur der Geist Harmans, sondern auch sein Körper. Jedes dieser Alter Egos hat eine besondere Fähigkeit. Coyote Smith zum Beispiel ist ein Dieb und kann Schlösser öffnen. Kevin Smith benutzt seine Messer zum lautlosen Töten und kann sich sogar unsichtbar machen. Ein Mann fürs Grobe ist Mask De Smith, der nicht nur eine Wrestling-Maske trägt, sondern auch gleich zwei Granatenwerfer mitbringt. Sehr bizarr wirkt Kaede Smith. Die junge Frau findet versteckte Gegenstände und Passagen, muss diese aber zuvor mit ihrem Blut besudeln. Dazu schneidet sie sich ins Handgelenk.

Klingt krass? Das war erst der Anfang! Mit jeder Minute wird Killer7 sonderbarer, geht an Grenzen und löst eine eigenartige Mischung an Gefühlen aus. Männer erschießen sich wegen eines Streits bei einer Partie Mahjong, abgetrennte Köpfe sprechen in kryptischen Sätzen, oder eine Sentai-Gruppe im besten Power-Rangers-Look taucht plötzlich auf. Wer schon einmal einen Film von David Lynch gesehen hat, hat eine ungefähre Ahnung, wohin die Reise geht. Das bedeutet aber auch: Das ist nicht jedermanns Sache. Man muss offen für Konzepte wie unsichere Erzähler und Autoren wie Kafka sein, damit Killer7 zünden kann.

Die Fratzen des Bösen

Auf den ersten Blick sieht Killer7 aus wie ein schnelles Actionspiel. Die Kamera läuft auf festen Bahnen, aber meistens ist der Charakter aus einer Verfolgerperspektive zu sehen. Man kann trotzdem in einen Zielmodus in Ego-Sicht wechseln und auf die Monster schießen. Diese zerplatzen in spektakulären Bluteffekten. Nicht grundlos: Das Blut wird aufgesammelt und zur Erweiterung der Spezialfähigkeiten verwendet – wie in einem Rollenspiel. Auch wenn die Luft in manchen Szenen sehr bleihaltig ist, täuscht der Eindruck: Tatsächlich geht es ziemlich taktisch zu, es ist Vorsicht geboten. Die Heavenly Smiles sind unsichtbar und nur durch ihr irres Kichern zu orten. Erst im Zielmodus werden ihre Schemen erkennbar.

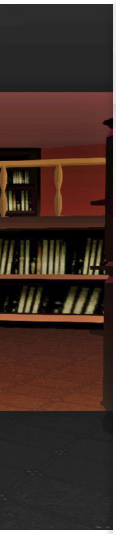
Die Selbstmord-Monster gibt es in den verschiedensten Varianten: schnell, robust, an der Decke hängend oder sogar als Kugel rollend. Manchmal sind ihre Schwachpunkte auf den ersten Blick als helle Punkte auf ihrem Körper ersichtlich. In anderen Fällen müssen sie erst eine besondere Haltung einnehmen. Eine Sorte rotiert zum Beispiel im Kreis, sobald man ihr mehrmals auf den Arm schießt. Erst dann kann man den tödlichen Punkt auf ihrem Rücken anvisieren. Da unsere Killer im Zielmodus nicht laufen können, entsteht ein gewisser Zeitdruck. Einmal von den Kreaturen umzingelt, ist schnelles Hantieren mit den Fähigkeiten gefragt. Fatal wird das Nachladen. Kaede hat etwa eine Pistole mit Zielfernrohr und kann sich Heavenly Smiles so auf Distanz halten. Aber wehe, einer davon ist zu schnell und sie braucht zu lange, um nachzuladen.

Trotz Schusswaffen und Ballerszenen spielt sich Killer7 eher wie ein Adventure. Räume wie diese wollen genau erforscht werden, Rätsel müssen gelöst werden.

Kuriose Genre-Mischung

Zwischen diesen Actionszenen spielt sich Killer7 eher wie ein Adventure. Die Charaktere bewegen sich auf vorgegebenen Pfaden und die Kamerawinkel sind fest vorgegeben. An Wegpunkten entscheidet man, welche Richtung man einschlagen möchte. Das ähnelt älteren Adventures wie z.B. Myst. Allerdings geht es nicht immer nur vorwärts, sondern auch zurück. Das ist nötig, um solche Aufgaben zu lösen, die Rätsel und Gespräche mit Personen beinhalten. Beides ist gleichermaßen obskur, wobei die Puzzles an frühere Survival-Horror-Spiele wie Resident Evil erinnern. Sprich: Oft müssen Gegenstände in die richtige Reihenfolge gelegt werden, damit Schlösser sich öffnen. Zum

 Die anderen Capcom 5 waren: P.N.03, Viewtiful Joe, Dead Phoenix (gecancelt) und Resident Evil 4.



Michael Cherdchupan
@the_whispering

Suda ist ein großer Bewunderer von Kafka. Daher bin ich nicht überrascht, dass sich Killer7 so kafkaesk anfühlt. Es lässt sich in verschiedene Richtungen interpretieren. Als Lebensweisheit, als politisches Statement, als Kommentar auf die Popkultur – die Lesarten sind vielseitig, und daraus zieht das Spiel viel von seinem Reiz. Das ist allerdings auch recht sperrig und sicherlich auch ein Stück weit prätentiös, aber es verkommt nie zum Selbstzweck. Da trotz all der (gewollten) Verwirrung das Spielprinzip zugänglich ist, lasse ich mich gerne in diesen surrealistischen Wahnsinn entführen. Auch für einen zweiten Durchlauf, denn wenn man das Spiel einmal durchgespielt hat, schaltet sich ein besonders schwerer Modus mit einer achten Persona frei. Versierten Actionspielern empfehle ich, gleich auf schwer (deadly) anzufangen. Die Schwachpunkte der Heavenly Smiles sind dann nicht sofort offensichtlich und die ausgehende Bedrohung von ihnen verstärkt den Horroreffekt.

Rätsel sind Teil des Spiels. Hier müssen Kerzen in der richtigen Reihenfolge angezündet werden.

Beispiel kleine Miniaturpferde. Hinweise gibt's in dem Fall durch eine Tafel mit Ergebnissen eines Pferdewettrennens. Die Rätsel hätten ruhig schwerer sein dürfen, lockern das Geschehen aber angenehm auf.

So weit, so klassisch. Die Erkundung der Umgebung macht Spaß, weil hinter jeder Ecke eine neue kleine Überraschung auf uns wartet. Seien es gut platzierte Feinde, einer der vielen sonderbar gestalteten Orte oder einfach nur ein kleiner Story-Hinweis: Es gibt immer etwas zu entdecken. Die Mischung der Spielelemente mag zunächst ungewöhnlich sein, aber an diese Struktur gewöhnt man sich schnell. Das ist auch gut so, denn abseits von seiner Mechanik hält sich das Spiel an keine Regeln. Sieben Episoden gibt es, und sie alle scheinen zunächst völlig voneinander losgelöst zu sein. Etablierte Charaktere haben plötzlich neue Rollen, animierte Zwischensequenzen wechseln ihren Grafikstil, und auch die Atmosphäre der Orte ändert sich völlig. Mal gibt es enge, düstere Gänge in Regierungsgebäuden oder Schulen. Ihnen gegenüber stehen Abschnitte unter freiem Himmel im prallen Sonnenschein, wie etwa in der Dominikanischen Republik. Allgegenwärtig ist aber das Gefühl in einer fremdartigen Welt unterwegs zu sein, die man nie vollständig versteht. Aus dieser fieberhaften, surrealen Atmosphäre zieht Killer7 viel von seinem Reiz.

Gelungener PC-Port

Die fremdartige Welt kommt im PC-Port besonders gut rüber. Die reduzierte Cel-Shading-Optik sieht in der höheren Auflösung und mit Breitbild besser aus denn je. Die auf damaligen Konsolen noch spürbaren Ladezeiten fallen fast gänzlich weg. Das gilt vor allem beim Wechsel der Persönlichkeiten, was nun über die Zahlentasten möglich ist. Früher mussten wir mühselig im Menü rumwurschteln. Generell funktioniert das Spiel mit Maus und Tastatur weitaus besser als mit dem Controller – auch wenn man sich an die eingeschränkte Fortbewegungsart mit den festen Routen erst einmal gewöhnen muss. Bloß das Speichersystem dürfte für viele PC-Spieler ein Dorn im Auge sein. Der Fortschritt lässt sich nur in bestimmten Räumen bei Harmans Pflegerin festhalten – und das auch nur, wenn sie gerade Lust dazu hat. Trägt sie Freizeitkleidung, verweigert sie nämlich das Speichern. Tja, bei Killer7 weiß man eben nie, was einen erwartet. ★

Yup, dieses Bild trifft es ziemlich gut. Ausgerechnet ein abgetrennter Kopf weist darauf hin, dass wir viel in der Geschichte selbst interpretieren sollen.

KILLER7

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-6100 / Phenom II X4 980Core	Core i5-7600K / Ryzen 5 2400G
Geforce GTX 680 / Radeon R9 380	Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 380X
4 GB RAM, 3 GB Festplatte	4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ zeitloses, einzigartiges Artdesign + stylische Menüs + unheimliche, albtraumhafte Soundeffekte + experimentelle, passende Musik − Zwischensequenzen sehr niedrig aufgelöst

SPIELDESIGN

+ interessante Genre-Mischung + taktische Kämpfe + sieben verschiedene Charaktere + spannendes Erforschen der Umgebung + Rätsel lockern Geschehen auf

BALANCE

+ bessere Steuerung mit Maus und Tastatur + drei Schwierigkeitsgrade + Aufgaben sind immer ersichtlich − Gameplay-Einstieg erst einmal verwirrend − Rätsel etwas zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

+ geheimnisvolle Charaktere + unheimliche, unwirkliche Atmosphäre + absurder, sehr bizarrer Humor + kryptische, provokante Handlung + jede Szene ist durchdacht

UMFANG

+ freischaltbarer schwerer Schwierigkeitsgrad + witziges Bonusspiel nach Ende + sieben sehr unterschiedliche Episoden + Wiederspielwert durch Story + versteckter achter Spielcharakter

FAZIT

Surreales Action-Adventure, das eher Kunstwerk als Spiel ist. Der PC-Port ist nicht gealtert.