

Resident Evil: Village

WO SICH WERWOLF UND VAMPIR GUTE NACHT SAGEN

Genre: Action Publisher: Capcom Entwickler: Capcom Termin: 7.5.2021



Die mysteriöse Schlossherrin und ihre vampirischen Gespielinnen wollen Ethan auf die Probe stellen.

Nach einigen Spekulationen, um was es im achten Teil gehen wird, hat Capcom nun echte Spielszenen veröffentlicht. Da scheint was Großes auf uns zuzukommen!

Von Kai Schmidt

Na also, da sind sie ja endlich, die ersten handfesten Infos zum nächsten Teil der Resident-Evil-Reihe. Wird auch Zeit, denn so lange dauert es bis zum Release nicht mehr.

Das Spiel steckt euch erneut in die Rolle des im siebten Teil eingeführten Helden Ethan Winters. Und genau wie im Vorgänger erlebt ihr das Abenteuer wieder aus der Ego-Perspektive. Über die Story gab es bereits viele Mutmaßungen: Wieso verschlägt es Ethan in dieses unheimliche Dorf? Was hat es mit dem Schloss auf sich? Und wird Chris Redfield tatsächlich zum Bösewicht, der

kaltblütig Ethans Frau ermordet und die Tochter der beiden entführt? Definitive Antworten auf diese Fragen wird es natürlich erst geben, wenn ihr das Spiel selbst erlebt. Aber wir vermuten, dass Chris Redfield entweder nicht Chris Redfield ist (immerhin können die Umbrella-Typen auch Werwölfe und Vampire aus dem Hut zaubern, warum dann nicht einen Fake-Chris? Oder aber der Mann hat triftige Gründe, Mia Winters um die Ecke zu bringen. Gründe, die sich uns dann im Laufe der Handlung offenbaren. Immerhin wissen wir nun aber so viel: Ethan muss das Dorf durchqueren, um zum Schloss zu gelangen, wo seine Tochter gefangen gehalten wird. Und diesmal sind es weder Schimmelmonster noch Zombies, die ihm dabei zunächst im Weg stehen.

Wer wohnt im Gruselschloss?

Im gezeigten Spielmaterial betritt Ethan zum ersten Mal das Schloss, das wie in alten

Gruselfilmen bedrohlich über dem titelgebenden Dorf thront. Der Weg führt durch die im opulenten Barockstil ausgestattete Eingangshalle mit Kronleuchtern, Kerzen und filigran verzierten Möbelstücken über eine mit Teppich ausgelegte Treppe in den ersten Stock. Gemälde und Wandteppiche schmücken hier die warm ausgeleuchteten Wände. Dabei hat Ethan seine Pistole wie in einem Ego-Shooter immer im Anschlag. Fraglich ist allerdings, ob ihm die Waffe gegen die Wesen helfen wird, mit denen er es hier zu tun bekommt. Insektenschwärme schießen aus dem Dunkel hervor und formieren sich zu menschlichen Gestalten: Bleiche, in dunkle Gewänder gehüllte Frauen mit blutverschmiertem Mund stellen sich Ethan in den Weg. Moment, sind wir hier in einem Dracula-Film gelandet? Ja, es scheinen tatsächlich Vampire zu sein, die Ethan mühelos überwältigen und verschleppen. Eine adlig anmutende Dame empfängt anschließend un-



In Resident Evil: Village gibt es einen leicht übergewichtigen fahrenden Händler, der sich einfach nur »The Duke« nennt.



In den Katakomben des Schlosses warten blutrünstige, in Lumpen gehüllte Kreaturen auf uns. Sie erinnern an Vampire.

seren Helden und gibt zu verstehen, dass sie sehen wolle, was Ethan wirklich auf dem Kasten hat, nachdem er ihrem Handlanger so mühelos entkommen konnte. Wir vermuten, dass das gezeigte Spielmaterial aus einem späteren Abschnitt des Spiels stammt und wir uns zuvor durch das Dorf kämpfen mussten, das von besagtem Handlanger und dessen Monsterschergen kontrolliert wird. Doch wer ist die Frau? Warum will sie Ethan auf die Probe stellen? Und was hat das mit seiner Tochter zu tun?

Wo sind die Zombies?

Im nächsten Moment gibt es statt Antworten einige schnell geschnittene Spielszenen zu sehen, in denen Mr. Winters durch die verfallenen Katakomben des Schlosses schleicht. Inmitten des feucht-finsteren Mauerwerklabrynth springen ihn in Lumpen gehüllte Gestalten an. Sehnige Wesen mit ledriger Haut, die sich prompt ein paar Kugeln einfangen. Weitere Szenen enthüllen Fallen, die an die »Saw«-Filme erinnern: Eine Szene zeigt Ethan mit gefesselten Händen, während eine mit Stacheln bewehrte Walze – ein gigantischer Häcksler – auf ihn zukommt. Im Freien springen werwolfähnli-

che Geschöpfe auf Ethan zu, während im Hintergrund ein Riese zum Schlag mit dem Hammer ansetzt. Praktisch platzierte rote Fässer lassen die Biester nach einem gut gezielten Schuss in Flammen aufgehen. Und Ethan hat ein wenig gelernt seit Teil 7. Er kann nun Angriffe parieren oder kontern. Ähnliches gab es bereits in Resident Evil 4, 5 und 6, bei gezielten Treffern kamen die Gegner ins Taumeln, was besonders starke Nahkampfangriffe ermöglichte.

Schusswaffen waren im direkten Vorgänger ein rares Gut, spielen aber offenbar eine große Rolle in Resident Evil: Village. Darauf lässt auch der Waffenhändler schließen, der im Spiel »Der Duke« genannt wird und euch an bestimmten Stellen in seinem Laden begrüßt. Geld zum Einkaufen findet ihr genau wie Heilkräuter und andere Items beispielsweise in Vasen, Kisten oder anderen Objekten, die ihr mit dem Messer zerstören könnt. Das Spiel erlaubt euch auch, die Waffen mit Zusatzteilen aufzurüsten oder mit besonderer Munition auszustatten – wir gehen davon aus, dass Werwölfe und Vampire jeweils auf bestimmte Munitionsarten besonders allergisch reagieren. Von klassischen Zombies fehlt übrigens immer noch jede Spur.

Keine echten Sagenwesen

Wir fassen also zusammen: Resident Evil 8 hetzt Vampire, Werwölfe und Riesen auf uns. Interessant. In den bisherigen Trailern wurde allerdings schon angedeutet, dass der Umbrella-Konzern erneut seine Finger im Spiel hat. Echte Sagenwesen dürften es also nicht sein, sondern eher Mutationen, die wieder einmal auf einem Virus oder Kampfstoff basieren. Zudem scheint das Spiel deutlich actionorientierter als der siebte Teil zu sein – immerhin passend, da sich das Spiel optisch und atmosphärisch eher an dem ebenfalls sehr actionreichen Resident Evil 4 zu orientieren scheint. Trotzdem werden wir auf Grusel wohl nicht verzichten müssen, warum sonst sollte man ein über einem Dorf dräuendes, finsternes Schloss als Setting für Resident Evil 8 wählen, wenn man uns nicht mindestens ein paar Mal gehörig das Fürchten lehrt? ★

Meinung

Kai Schmidt
@GameStar_de



Nach den ersten Trailern wusste ich tatsächlich nicht recht, was ich von dem Spiel halten sollte beziehungsweise was mich erwarten würde. Das schwammige Bild aus kryptischen Storyfetzen und merkwürdigem Setting mit heruntergekommenem europäischen Dorf und einem finsternen Schloss nimmt nun aber konkretere Formen an. Klassische Gruselmotive bestimmen also die Handlung des Spiels. Gut, das ist zumindest für mich schon mal positiv, denn ich mag klassische Gruselmonster und bin gespannt, wie sie in den Serienkanon integriert werden. Ebenfalls gut finde ich die actionorientiertere Richtung, die das Spiel einzuschlagen scheint. Resident Evil 7 war mit seinen vielen Schleichpassagen zwar extrem spannend, doch kann man dieses (auch an die Baker-Familie gebundene) Erlebnis nicht ohne weiteres auf ein anderes Setting übertragen.



Dieser Riese mit Zottelbart und Hammer will uns sicher nicht zum Tee in seine Hütte einladen.