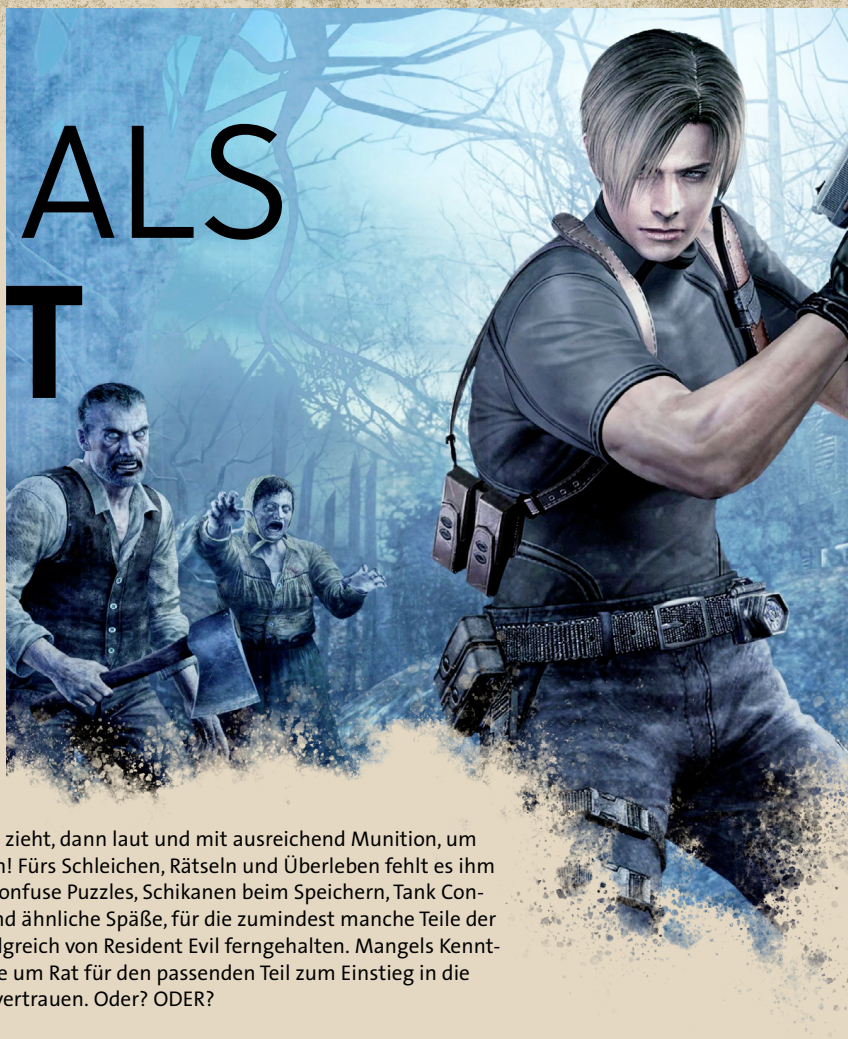
Gaming Virgin: Resident Evil (4)

ANDERS ALS GEDACHT



Sascha spielt zum ersten Mal Resident Evil 4. Als jemand, der die Reihe nicht kennt, hat er völlig falsche Erwartungen und wird am Ende positiv überrascht. Von Sascha Penzhorn

Sascha Penzhorn
Wenn Sascha in die Schlacht gegen Untote zieht, dann laut und mit ausreichend Munition, um einen Weltkrieg zu gewinnen. Er will Action! Fürs Schleichen, Rätseln und Überleben fehlt es ihm an Geduld und Feingefühl. Mini-Inventar, konfuse Puzzles, Schikanen beim Speichern, Tank Controls, legendär schlechte Sprachausgabe und ähnliche Späße, für die zumindest manche Teile der Reihe bekannt sind, haben ihn bislang erfolgreich von Resident Evil ferngehalten. Mangels Kenntnissen in der Materie fragte er Peter Bathge um Rat für den passenden Teil zum Einstieg in die Serie. Denn Peter ist gut, und er kann ihm vertrauen. Oder? ODER?

Bisher habe ich die Resident-Evil-Reihe vollkommen ignoriert und weiß nur, dass die Spiele für ihr fieses Inventarmanagement und zumindest die ganz alten Teile für ihre gammelige Steuerung und ein katastrophales Voice Acting bekannt sind. Und dass irgendein fieser Konzern, der angeblich Regenschirme herstellt, in Wirklichkeit aber Zombies fabriziert oder so ähnlich.

Ich habe eine Weile Revelations 2 auf der Nintendo Switch gespielt, als dort eine Dürreperiode für kooperative Shooter herrschte, ansonsten habe ich nie einen Teil angerührt, weil Resident Evil zu viele Elemente miteinander kombiniert, die ich nicht mag: Sonys PlayStation, Survival und Zombies. Vor allem verdammte Zombies, die zweifellos sinnlosesten und blödesten Monster in sämtlichen Filmen und Videospielen. Lebende Kadaver. Die haben weder Puls noch Körpertemperatur und würden im Winter einfach auf der Stelle festfrieren, im Sommer würden sie sich innerhalb weniger Tage verflüssigen. Zudem wären sie leckere wandelnde Häppchen für allerlei wilde Tiere. Vielleicht fangen deswegen die meisten Horrorfilme an der Stelle an, wo die Zombies bereits die gesamte Welt überrannt haben, und wir ignorieren einfach die Tatsache, dass die Menschheit über Panzer, Flammenwerfer und ähnliche Werkzeuge verfügt, die viel größere Gefahren zurückhalten als wandelnde Tote. Bären, zum Beispiel. Die haben viel größere und schärfere Zähne und Klauen als Zombies, trotzdem haben sie es bis heute nicht geschafft, eine Großstadt einzunehmen. Toll. Jetzt habe ich Lust auf eine Version von »28 Weeks Later« mit Bären statt Zombies. Stattdessen gibt's Resident Evil.

Die Steuerung von Resident Evil 4 ist nicht gut gealtert. Per Maus und Tastatur wird der Kampf gegen den Monsterfisch zur absoluten Tortur.

Weil ich absolut nichts von diesen Spielen verstehe, verlasse ich mich auf das reife, saftige Gehirn des Kollegen Peter Bathge, der mir für meinen Erstkontakt mit der Serie Resident Evil 4 empfiehlt, das immerhin als eines der besten Spiele aller Zeiten gefeiert wird. Na, da kann doch überhaupt nichts mehr gutgehen! Peter? PETER?!

Aller Anfang ist schwarz

Mein Spieleinstieg funktioniert exakt so toll, wie es bei sehr alten Konsolenportierungen auf Steam meistens der Fall ist: überhaupt nicht. Wo kämen wir sonst hin? Nun, vermutlich zu GOG.com. Mein Spielfenster ist ganz einfach unsichtbar, auch wenn Soundeffekte aus den Lautsprechern kommen. Wenn ich über Alt + Enter in den Fenstermodus wechsle, wird alles schwarz. Mehr passiert nicht.

Mit perfekter Frisur und Spielzeugpistole macht sich Leon DiCaprio auf den Weg, die schöne Ashley zu retten.

Zu Spielbeginn sind die Gegner nicht besonders gruselig, sondern eher bizarr und albern.

Laut Internet muss mein Monitor auf exakt 60 Hertz eingestellt sein, was er bereits ist, mir aber nicht weiterhilft. Ein grandioses Posting erklärt, dass man kinderleicht den schwarzen Bildschirm beseitigen kann, wenn man im Optionsmenü die Kantenglättung abschaltet, was schon daran scheitert, dass ich das verdammte Optionsmenü doch überhaupt nicht sehen kann!

Die Lösung des Problems finde ich schließlich in irgendwelchen .dll-Dateien auf GitHub, mit denen das Spiel immerhin startet, aber nicht viel mehr. Sämtliche Zwischensequenzen frieren bei Szenenwechseln eine Sekunde lang ein, während der Sound ungebremst weiterläuft und darum nicht mehr zum Bildmaterial passt. Wenn ich manuell einen Checkpoint lade, lande ich auf dem Desktop. Ich habe noch keine Minute gespielt, und mir vergeht bereits die Lust. Cool, genau wie bei Gothic! Okay, Job ist Job, also beiße ich mich durch. Laut unzähligen Beschwerden im Forum ist die Gamepad-Steuerung katastrophal schlecht, also versuche ich, mich per Maus und Tastatur durch die Spielwelt zu bewegen. Die Kamera kann ich um knapp 180 Grad um die Hauptfigur rotieren, dann bleibt sie stecken. Es ist einfacher, die Finger von der Maus zu lassen und nur per WASD zu navigieren, schon weil A und D in Resident Evil 4 den Helden rotieren und ihn nicht seitwärts bewegen.

Halte ich die rechte Maustaste gedrückt, »zielt« mein Actionheld mit seiner Pistole. Selbst wenn ich die Maus vollkommen stillhalte, zittern ihm dabei die Hände, als hätte er zwölf Dosen Red Bull und einen kleinen Espresso eingeworfen. Die Maus ist im Zielmodus dermaßen überempfindlich, dass der Laserpointer an meiner Knarre durch bloßes Antippen kilometerweit durchs Bild rast. Ich bin mir sicher, dass das damals am GameCube besser funktioniert hat, nur hilft mir das im Jahr 2021 auf Steam nicht weiter.

Ein Star aus den 90ern

Leon heißt der eitle Geck, den ich durch dieses Abenteuer begleite. Er hat die Haare schön und sieht aus wie eine Mischung aus Leonardo DiCaprio der 90er und Nick Carter

Die dümmsten Bauern ernten die dicksten Handgranaten.

Untote? Lächerlich. Bären sind der wahre Feind.

Bin ich das oder sieht der Typ ein bisschen wie Ulrich Wickert aus?

Quick-Time-Events sind ein Übel in Videospielen, das restlos ausgerottet werden muss.

von den Backstreet Boys der 90er. Das weiß ich, weil meine jüngere Schwester damals ihr Zimmer komplett mit den zuckersüßen Fratzen dieser perfekt frisierten Gestalten zugekleistert hatte.

Laut Intro war Leon kurz bei den Geschehnissen in Raccoon City mit dabei. Raccoon City ist ein komischer Name für eine Horror-Location. Waschbärstadt, vermutlich irgendwo zwischen Schweinfurt und Entenhausen. Ist aber auch egal, denn ich befinde mich derzeit im ländlichen Europa, um niemand Geringeren als die entführte Tochter des US-Präsidenten zu retten.

Die Spielwelt ist so braun wie in den meisten Titeln aus dieser Zeit. In einer gammelig braunen Hütte stoße ich auf einen NPC, der mich in spanischer Sprache und ohne Untertitel (im Optionsmenü eingegraut und nicht aktivierbar) anbrüllt. In der Zwischensequenz dazu zieht Leon seine Pistole, also schieße ich umgehend wild Löcher in die wehrlose Luft, weil es fast vollkommen unmöglich ist, halbwegs geradeaus zu zielen.

Als ich den wütenden Spanier endlich treffe, landet das Geschoss mitten in dessen Gesicht. Der Kollege wirkt kurz benommen, schüttelt den Kopf und rast dann weiter auf mich zu. Ganz toll! Anscheinend haben sie Leon mit einer Softair-Pistole losgeschickt. Ich verschwende noch ein paar Plastik-Pellets, dann bekomme ich eine Quick-Time-Einblendung: »E: Kick«. Ich drücke E, ich kicke, dem Spanier explodiert der Kopf. Wow. Ich hätte gerne Munition, die aus dem gleichen Material gefertigt wurde wie Leons Schuhe. Der Kampfeslärm macht weitere Spanier draußen auf mich aufmerksam, die vor zwei Minuten noch gar nicht existiert haben. Statt mit Schrot gegen Zombies kämpfe ich mit einer Spielzeugpistole gegen dickliche, mit Mistgabeln und Sicheln bewaffnete Herren mittleren Alters. 96er Metascore, eines der besten Spiele aller Zeiten, eine legendäre Horror-Survival-Reihe. Und ich verteidige mich gegen die Fan-Convention des Farming Simulators.

Tengo cojones grandes

Ich befreie einen Hund aus einer Bärenfalle und trete anschließend selbst rein, weil Leon es anscheinend für eine gute Idee hielt, das Mistding umgehend wieder scharf zu machen. Mit deutlich geschrumpftem Lebensbalken mache ich mich auf den Weg in ein Dorf, in dem ein Dutzend Farmer mit Eimern, Mistgabeln und anderem Gerät herumeiert, während in ihrer Mitte ein gepfählter Typ herumhängt, mit dem ich zu Spielbeginn kurz in einem ruckeligen Intro im Auto saß. Die Farmer sehen mich, einer imitiert Donald Sutherlands Meme-Pose aus »Die Körperfresser kommen« und erhebt den Zeigefinger gegen mich, während er eine spanische Schimpftirade vom Stapel lässt, dann gehe ich in einem Hagel aus Beilen, Sicheln und Bierbäuchen gnadenlos unter.

Das Drama wiederholt sich exakt so noch mehrere Male, während ich über die Steuerung fluche und erst mal keinerlei Fortschritte mache. Dann werde ich zum Oberfußmeister. Statt ergebnislos packungsweise Munition mit meiner Softair in die Menge zu ballern, gehe ich mit den Brutalo-Bauern auf Tuchfühlung, schieße einen an und kicke dann das komplette Rudel weg, sobald einer von ihnen ins Taumeln gerät. Rangehen, anschießen, wegtreten. Und wieder von vorn. Das geht eine Weile gut, dann startet eine Zwischensequenz, nach der locker ein neues Dutzend Bauern erscheint. Einer davon hat einen Kartoffelsack über dem Gesicht und schwingt eine Kettensäge.

Ich flüchte in ein Haus und verbarrikadiere die Tür mit einem Schrank. Im oberen Stockwerk finde ich eine Schrotflinte. Ich lache laut, als ich die dazugehörige Munition finde: Auf der Verpackung ist nicht etwa ein Zombie oder ein Farmer, sondern ein Bär abgebildet. Der Kreis schließt sich. Die Bauern stürmen mit einer Leiter durchs

Der mysteriöse Fremde mit dem Trenchcoat verkauft die geilsten Waffen und Upgrades.

Leon S. Kennedy und Agentin Ada Wong. Ada taucht das erste Mal in Resident Evil 2 auf.

Haltet mich für verrückt, aber das Inventar-Tetris in Resident Evil 4 gefällt mir.

Fenster, worauf ich sie der Reihe nach anschieße und umtrete. Unten zersägt derweil das Sackgesicht den Schrank und bricht durch die Vordertür. Ich greife zur Schrotflinte und verpasse ihm die volle Packung. Übrigens auch volle sechs Mal, dann ist die Munition zwar alle, aber der renitente Typ gibt immer noch nicht auf!

Am Ende verbrauche ich mein gesamtes Schrot, sämtliche Plastik-Pellets und zwei Handgranaten, und mir wurde auch ganz bestimmt nicht mehrmals der Kopf abgesägt, bevor ich diese Stelle im Spiel endlich hinter mich gebracht habe! Ganz ehrlich!

Alles wird gut

Ich hasse diese Steuerung. Ich kapiere das Setting und diese bescheuerten Feinde einfach nicht. Und dann folgt auch noch so ein schreckliches Quick-Time-Event, in dem ich einem überdimensionalen Felsbrocken ausweichen soll. Speichern darf ich derweil nur an irgendwelchen Schreibmaschinen. Immerhin braucht's dafür keine Farbbänder, wie es in früheren Teilen wohl der Fall war.

Dann kämpfe ich mich in einen Keller vor, öffne einen hämmernden Kleiderschrank und rette Ashton Kutcher. Oder wenigstens irgendeinen dunkelhaarigen Schönling mit spanischem Videospielakzent, der kurz darauf an mich gekettet wird, nachdem uns ein mysteriöser Kuttenkasper irgendeine lila Substanz injiziert. Wer ist das, was macht der da, was ist hier los? Bevor ich das erfahre, stürmt auch schon der nächste Spanier auf uns zu, der ausnahmsweise wirklich mal fast wie ein Zombie aussieht: Blutüberströmt, ihm fehlt anscheinend ein Auge, der Kollege ist stark lädiert und schleppt eine überdimensionale Axt mit sich herum. Im folgenden Quick-Time-Event mache ich ihn unschädlich, dann haut Ashton Kutcher einfach so ab.

Ich habe keine Ahnung, was gerade passiert ist, aber das Voice Acting ist klasse, die Story nimmt langsam Fahrt auf, und das Spiel wird nicht weniger albern, aber zumindest interessanter. Vor allem treffe ich kurze Zeit später meinen besten Freund: den Typen im Trenchcoat. Wie in einem Cartoon öffnet der seinen Mantel und hat darin Unmengen Munition und andere Goodies, woraufhin ich erst mal fleißig einkaufen gehe: neue Knarren, Waffen-Upgrades, Heilkram und eine Vergrößerung fürs Inventar.

Das Inventar selbst ist spaßig, weil ich hier Gegenstände rotieren darf wie in Tetris. Das ist ein Feature, das ich mir seit Jahren für Diablo und Path of Exile wünsche. Zudem bringt er mir essenzielle Basics bei, die ich als Dilettant ganz einfach nie gewusst habe: Man kann die bunten Kräuter im Spiel miteinander kombinieren. Ich mixe gelbes und grünes Kraut und powere permanent meinen Lebensbalken auf, dann mische ich Rotkraut und Grünkohl für extrasaftige Heilung. Mit der Macht der Homöopathie und geballter Feuerkraft fühlt sich Resident Evil 4 wie ein völlig anderes Spiel an!

Ashton und Leon streiten sich darum, wer die schönere Frisur hat. Leons Style wird zeitlos schön durch einen Rollkragen unterstützt.

Viel Action, leichte Rätsel

Das Spiel ist unerwartet gnädig mit Munition. Im nächsten Gebiet tauchen schon wieder rudelweise Bauern auf, aber dank aufgemotzter Handknarre, einer neuen Maschinenpistole, einem supertödlichen Präzisionsgewehr und meiner Schrotflinte ballere ich die leider so gar nicht untoten Farmer einfach reihenweise über den Haufen.

Mit der Steuerung komme ich inzwischen einigermaßen klar, das macht die Sache leichter. Hier und da gibt's mal eine verschlossene Tür oder ein kleines Rätsel, ich bleibe aber nirgends hängen oder suche vergebens nach irgendwelchen Anhaltspunkten.

Ich habe über Resident Evil gehört, dass man nie genug Platz für alles im Inventar hat und nie genau weiß, welche Gegenstände man als Nächstes benötigt oder wo man sie

Ein Hund steht mir im Kampf gegen den zweiten Boss bei. Gemeinsam kommen die beiden auf locker 25 Polygone.

einsetzen soll. Resident Evil 4 scheint hier viel einfacher zu sein, zumindest bisher. Die Action steht anscheinend im Vordergrund, und dank meines sehr großzügigen Waffenarsenals komme ich flott durch. Bin ich im Dorf zu Spielbeginn noch einige Male gestorben, ist das Spiel nun bedeutend leichter und bereitet mir keine Probleme mehr. Gut so! Kann so bleiben.

Der erste Boss ist ein Riesenfisch, den ich mit der Harpune bearbeiten soll, während ich ein Boot steuern und dem Fisch und irgendwelchen Hindernissen ausweichen muss. Endlich mal ein richtiges Monster, auch wenn der Kampf aufgrund der fummeligen Steuerung sehr frustrierend ist und wiederholt zu Quick-Time-Events führt, wenn ich mit dem Boot kentere.

Kurze Zeit später tauchen erneut spanische Farmer auf, die jetzt aber explodieren und irgendwelche Gewächse und Tentakel sprießen lassen. Zudem bekomme ich in Zwischensequenzen Flashbacks, die andeuten, dass wohl alles und jeder, Leon inklusive, mit irgendwelchen fiesen Parasiten infiziert wurde. Okay, das erklärt das Verhalten der gestörten Farmer.

Dann steht der zweite Boss in der offensichtlichsten Arena der Welt auf dem Plan. Nämlich als sich um mich herum sämtliche Türen schließen und ein Fleischberg ins Bild gezerrt wird, der unentwegt auf mich zurast, während ich im Zeitlupentempo davonlaufe und mit der Tastatur die Kamera rotiere. Immerhin taucht kurze Zeit später auch noch der Hund auf, den ich schon zu Spielbeginn aus der Bärenfalle befreit habe. Der macht nicht viel, aber wenigstens bin ich jetzt nicht allein. Ich zerstöre den Parasiten, der den Fleischberg bewohnt, mit meiner Softair und ziehe meiner Wege.

Endlich Ashley

Ich mache mich auf den Weg zu einer Kirche, in der sich die gesuchte Tochter des Präsidenten aufhalten soll. Dort kam ich schon mal vor ein paar Stunden vorbei, konnte das Gebäude aber noch nicht betreten, weil mir ein Quest-Item gefehlt hat.

Auf dem Weg werde ich von einem Rudel mutierter Wölfe angegriffen, die dort zuvor nicht aufgetaucht sind. Beinahe gebe ich den Löffel ab, was mich extrem freut, weil ich nach dem Bosskampf noch keine Gelegenheit zum Speichern hatte. In der Kirche stoße ich dann tatsächlich auf die entführte Ashley, außerdem verspottet mich der mysteriöse Kuttenkasper, weil er mich und meinen Schützling mit dem gleichen Parasiten infiziert hat, die all die Farmer durchdrehen lassen. Weil ich in England lebe und bevorzugt mit englischen Spracheinstellungen spiele, ist das ein wenig bizarr, denn Osmund Saddler, der Bösewicht aus dieser Zwischensequenz, hat denselben englischen Sprecher wie Jarl Balgruuf und gefühlte drei Millionen weitere NPCs aus Skyrim. Und der klingt halt so gar nicht bedrohlich.

Ab sofort muss ich mich nun also um diese Ashley kümmern, sie irgendwie retten und dabei idealerweise auch noch ein Mittel gegen den Parasiten finden. Darauf habe ich sogar Lust, weil Resident Evil 4 trotz seiner braunen Spielwelt, seiner furchtbaren Steuerung und der komischen Farmer mit jedem Moment besser wird.

Bisher wurden die Rätsel niemals nervig oder zu umständlich, ich habe genug Munition, um niemals flüchten zu müssen, und die Präsentation der Story sagt mir, abseits der Ruckler und Audioprobleme, ebenfalls zu. Es kann natürlich sein, dass das in den kommenden Spielstunden alles komplett kippt und in sich zusammenfällt. Bisher gefällt mir das Spiel trotz anfänglicher Probleme aber sehr gut. Danke, Peter! [Anmerkung der Redaktion: Ach, gern geschehen. Und jetzt spiel endlich Elex!] ★

Ich habe Ashley gefunden – jetzt kann das Spiel richtig losgehen, mein Text hat aber jetzt schon Überlänge.