



Das darf doch nicht wahr sein! Wer integriert denn bitteschön eine solche Todesfalle in eine Nervenklinik?

Eingangstür des Krankenhauses in die Freiheit zu stolpern – doch dann zerbröseln unsere Welt. Und zwar buchstäblich: Straßen bröckeln ins Nichts, Gebäude stürzen in sich zusammen, während wir mit zwei Polizeikollegen und einem Arzt mitsamt verängstigtem Patienten im Schlepptau in einem Krankenwagen dem Chaos zu enttrinnen versuchen. Das Unterfangen endet mit einem Crash im Wald. Und ab hier wird es endgültig bizarr: Wir erwachen nämlich in einer Zelle und werden von einer Schwester in Empfang genommen, die sich nach unserem Gesundheitszustand erkundigt – nur um gleich darauf erneut zu erwachen. Und zwar im Wrack des Krankenwagens. Da ist sie wieder, die Frage: »Was zur Hölle?«

Jetzt fängt der Spaß erst richtig an. Wir wissen nicht, wo wir sind, was wir tun müssen, und was es mit den deformierten Alpträumgestalten auf sich hat, die ähnlich wie Zombies knurrend und nach Menschenblut dürstend durch die Gegend taumeln. Da uns nichts anderes übrig bleibt, marschieren wir erst mal der Nase nach los, immer nach vorne. Irgendwo müssen wir dann ja schließlich landen – und außerdem hat uns der jahrelange Konsum von Computer- und Videospiele darauf konditioniert, dass der Levelausgang selten durch Rückwärtslaufen erreicht wird. Aber wo sind wir dann? Die nächtliche, ländliche Gegend erinnert mit den spanisch geprägten Farmhäusern samt Heuhaufen, gelegentlich lodernden Feuern und der düsteren, ausgebleichten Farbpalette stark an den Beginn von Mikamis Resident Evil 4. Anders als Leon S. Kennedy damals haben wir aber keine dicke Wumme

### Day-One-Edition

Die Erstauflage des Spiels enthält einen Download-Code für das sogenannte »Fighting Chance«-Pack. Dabei handelt es sich um ein Medikit für den Gebrauch im Spiel, etwas grünes Gel zur Verbesserung der Fähigkeiten und – jetzt wird's interessant – eine doppelläufige Schrotflinte sowie zwei zusätzliche Bolzenarten für die Qualen-Armbrust (Gift- und Feuerbolzen).

## Mit einer Hommage an sich selbst holt »Mr. Resident Evil« den Survival-Horror ins Leben zurück.

Von Kai Schmidt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Tango Gameworks (ist das Erstlingswerk des Studios)**  
Termin: **14.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

**W**as ist Horror? Horror ist dieses fiese Gefühl, das entsteht, wenn wir etwas Widerlichem ausgesetzt sind oder in eine bedrohliche Situation geraten. Kurz: Horror ist etwas, das wir nach Möglichkeit vermeiden möchten. Guter Horror in Spielen oder Filmen spielt mit unseren Erwartungen und baut so subtil Atmosphäre auf. Eine dunkle Höhle, durch die unheimliche Geräusche hallen, ist meist wirkungsvoller als eine Schar geifernder Zombies, die sich aus dem Schatten auf uns stürzen. Die Untoten erwarten wir nämlich und sind deshalb angespannt, bis der Angriff endlich losgeht. Dieses Gefühl der Angst und des Terrors zu strecken und damit zu spielen – das ist es, was guten Horror ausmacht. Der Japaner Shinji Mikami lieferte vor The Evil Within mit Resident Evil und Resident Evil 4 bereits zwei sehr unterschiedliche Meisterstücke des Horrors

ab, die er nun übertreffen möchte. The Evil Within scheint zunächst wie jedes beliebige Horrorspiel: Als Cop Sebastian Castellanos sollen wir aus der klassischen Third-Person-Perspektive Morde in einer Nervenheilanstalt untersuchen. Doch bereits nach wenigen Minuten baumeln wir kopfüber in der Vorratskammer eines Kettensäge schwingenden Irren, der die Klinik zu einem mit aberwitzigen Fallen gespickten Schlachthaus umfunktioniert hat. Wir befreien uns, doch der Wahnsinnige jagt uns durch einen Raum, von dessen Wänden Klängen auf uns zu rotieren. Rutschen durch einen Schacht, in dem uns Häcksler zu Hackfleisch verarbeiten sollen. Landen in einem Becken voller Blut und Leichenteile. Langsam formt sich im Kopf die offensichtliche Frage: »Was zur Hölle?« Dass das Abenteuer in der Nervenklinik nur der Beginn eines noch bizarreren Alptraums sein soll, ahnen wir hier noch nicht. Irgendwie schaffen wir es, dem Schlächter zu entkommen und durch die



Der aufklappende Kopf dieses Gegners könnte glatt aus dem Carpenter-Klassiker Das Ding aus einer anderen Welt stammen.

im Gepäck. Unser Waffenarsenal ist ziemlich begrenzt: Ein Revolver, etwas Munition, ein paar Streichhölzer und eine Laterne sind alles, was uns The Evil Within zu Beginn mit auf den Weg gibt. MacGyver könnte daraus sicher einen Raketenwerfer basteln, doch wir sind hier nicht im Fernsehen. Abgesehen davon würden Schüsse die patrouillierenden Wesen alarmieren und auf uns hetzen. Das Spiel rät uns per Tutorial-Einblendung, die etwas tumben Gestalten, die mit zunehmender Spieldauer zahlreicher werden, aus dem Hinterhalt auszuschalten. Oh, unser rambomäßiges

Messer hatten wir ja ganz vergessen! Wir prägen uns die Laufwege der verunstalteten Geschöpfe ein, warten, bis sie wegsehen, und rammen ihnen dann hinterwärts unser Überlebensmesser in den Schädel. Sind die Biester zu nahe beieinander, können wir sie auch einzeln in eine abgelegene Ecke locken, indem wir eine der überall herumliegenden Flaschen werfen. Vor scheinbar harmlosen Leichen müssen wir dabei auf der Hut sein: Ist der Kopf nicht zerstört,

können uns die vermeintlich Toten unangenehm in den Rücken fallen. Deshalb gilt: sicherheitshalber abfackeln! Praktischerweise gehen die Monster in The Evil Within wie die Crimson-Head-Zombies aus dem Resident Evil-Remake sofort in Flammen auf, wenn wir ihnen eins unserer begrenzt vorrätigen Streichhölzer auf den modrigen Kadaver werfen. Keine Angst, The Evil Within hat sein Pulver damit noch lange nicht verschossen – schließlich empfiehlt uns das

## Hier wird der Grusel zur Panik

**GameStar 01/2014**

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Übertaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

**PC Magazin 09/2013**

»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung Flüsterleise, außerdem gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

0,2 Sone Idle  
0,3 Sone Last

**CT 05/2012**

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle  
0,4 Sone Last

**PC GO 05/2012**

»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schalldämmtes System günstig.«

0,3 Sone Idle  
0,5 Sone Last

### G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z97-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.399,-  
oder ab 48,50 €/mtl.<sup>1)</sup>

### G-Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair Vengeance LPX DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-  
oder ab 64,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

### G-Dream Revision 6.1 Air Micro

- Intel Core i5-4690K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus Z97M - Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E10 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.169,-  
oder ab 39,50 €/mtl.<sup>1)</sup>



## Widescreenbalken

Die standardmäßigen schwarzen Kinobalken können durchaus nerven. Über die Steam-Eigenschaften fügen Sie alternativ den Befehl »+com\_allowconsole 1« zu den Starteigenschaften hinzu. Mit der Einfüg-Taste öffnen Sie dann im Spiel die Konsole und geben den Befehl »R\_forcespectratio 0« ein. Die Balken sind weg, allerdings wird das Bild nicht erweitert, sondern aufgezoomt. Es fällt also Bildinformation weg.

Raus aus dem düsteren Herrenhaus, direkt in ein Sonnenblumenfeld? Spätestens hier wird wohl klar, dass wir uns nicht in der Realität befinden können.

Spiel ja sogar selbst, nicht zu schießen. Das, was uns zu Beginn noch an Resident Evil 4 erinnert, öffnet sich nach und nach zu einem surrealen, sehr actionorientierten Alptraum mit viel Geballer im späteren Spielverlauf. Durch die unwirkliche Atmosphäre gleicht das Spiel allerdings eher Konamis Silent Hill-Reihe. Wir laufen zum Beispiel durch einen Gang, in dem wir wie in einer Zeitschleife immer wieder am Anfang ab-

setzt werden. Eine Flutwelle aus Blut spült uns schließlich den Flur hinunter, wir finden uns plötzlich in einem von Blut und Leichenteilen überfluteten Keller wieder. An anderer Stelle verlieren wir den Halt, stürzen in der Horizontalen in die Tiefe des Raums, nur um vertikal auf dem Boden einer Höhle zu landen. Oder wir öffnen in einem düsteren Herrenhaus eine Tür, nur um uns plötzlich inmitten eines poppig-bunten Sonnenblumenfelds wiederzufinden. Verrückt!

Mehrere Spielstunden lang können wir nicht sagen, was hier eigentlich passiert, ob die Ereignisse Realität oder Traum sind. Was hingegen sicher ist: Einige ziemlich hässliche Monster wollen uns an die Gurgel, und dahinter steckt offenbar ein geisterhafter Kapuzenträger namens Ruvik. Was es mit dem

Typen auf sich hat, finden wir nach und nach heraus. Und ebenso finden wir nach und nach zusätzliche Waffen wie das Scharfschützengewehr, die Pumpgun, Granaten und eine mysteriöse Armbrust, mit der wir speziell geladene Bolzen verschießen. Die frieren Gegner ein, machen sie zur herumrennenden Annäherungsmine, blendend sie oder verpassen Stromstöße. Oder sie sind mit ihrer dicken Stahlspitze ganz

simpel tödlich. Damit sind die Zahnstocher auch bestens geeignet für Bosse wie den Motorsägenkiller, der uns mehrmals zum Tanz bittet: Per Eisbolzen frieren wir ihn ein, verpassen ihm ein paar Breitseiten aus der Pumpgun und legen noch einen Explosivbolzen nach. Das Spiel wiederholen wir, bis er die Waffe streckt – oder uns die Munition ausgeht, was besonders auf dem höheren der beiden zu Beginn wählbaren Schwierigkeitsgrade öfter vorkommt.

The Evil Within wird mit zunehmender Spieldauer (und wachsendem Waffenarsenal) deutlich actionreicher, immer wieder kommen wir an Stellen, die wir gegen mehrere Gegnerwellen verteidigen müssen. Hier wird der Grusel zur Panik. Reicht unsere Munition? Wie viele Feinde müssen wir

noch zu Klump ballern? Wäre es jetzt nicht langsam mal an der Zeit, dass einer der erledigten Typen einen Gesundheitsauffrischer fallen lässt? Da wirken die simplen Rätsel, die uns das Spiel vorsetzt, richtig entspannend. Beispiel: Wir sollen mittels einer Plakette eine verschlossene Tür öffnen. Die Plakette ist auf der einen Seite blitzsauber, während die andere so blutbespritzt ist wie der Gang mit der Leiche, durch den wir gerade gekommen sind. Die besudelte Seite nach außen in die Aussparung der Tür zu legen, wäre also sicher tödlich, da wir wohl eine Falle in Gang setzen würden. Das war übrigens noch eins der kniffligeren Rätsel.

Die Anspannung ist enorm, das Gefühl des Terrors wächst ständig. Allein die im besten Sinne abscheulichen Umgebungen jagen uns wohlige Schauer über den Rücken und erinnern uns immer wieder an Filme wie Saw, Ju-On, Jacob's Ladder, Texas Chainsaw Massacre oder die surrealen Werke eines Lucio Fulci. Simple Aufgabenstellungen wie »Drücke den Schalter da vorne, um weiterzukommen« lösen bereits Panik aus, da wir schnell verstanden haben, dass uns das Spiel irgendetwas um die Ohren haut, sobald wir den Schalter drücken. Oft müssen wir blitzschnell überlegen, wie wir eine Situation angehen: Kostbare Armbrustbolzen opfern, mit der Schrotflinte draufhalten oder vielleicht die Umgebung nutzen? Die Abschnitte sind gespickt mit Sprengfallen, die wir entweder entschärfen oder für unsere eigenen Zwecke missbrauchen können, indem wir die Gegner hineinlocken. Entschärfte Fallen haben aber ebenfalls einen Vorteil, denn aus dem eingesammelten Ma-

## Ein Hauch von 80er-Jahre-Horrorokino



Mit der Armbrust verschießen wir Spezialmunition wie diese Explosivbolzen, die besonders effektiv gegen Gruppen sind.



**Fürchterlich gut**

Kai Schmidt  
Redakteur  
kai@gamestar.de

Puh, ganz schön heftig, was uns der gute Shinji mit The Evil Within hier serviert. Als bekennender Nicht-Fan von Resident Evil 4 habe ich mich etwas voreingenommen Stunde um Stunde weiter durch die undurchsichtige und dennoch faszinierende Story gekämpft – und es dabei mehr und mehr lieb gewonnen! Immer wieder wirft Mikami mir Bröckchen hin, die mich auf der Suche nach dem Sinn hinter der wirren Geschichte ein Stückchen weiter bringen, bis schließlich das große Ganze enthüllt wird. Und dabei hetzt er mich, vor Anspannung ständig am Rande des Nervenzusammenbruchs, durch alptraumhafte Gebiete, in denen ich es nicht nur mit den »normalen« Zombiewesen zu tun bekomme, die im Dutzend schon schwer genug zu beseitigen sind: Immer wieder werden Bossbegegnungen angeteasert, die mich darum beten lassen, nicht gleich mit diesem dicken Brocken konfrontiert zu werden. Und wenn ich mich dann schon in Sicherheit wähne, weil vor mir die Tür aus den dunklen Katakomben ins Licht führt, bricht der Höllenhund doch noch durch die Wand! Ich sehne mich unterwegs geradezu nach Checkpoints und Spiegelzimmern, die mich in Sicherheit bringen und mich nebenbei meine Fähigkeiten verbessern lassen. The Evil Within hat etwas geschafft, was in letzter Zeit nicht viele Spiele geschafft haben: Es hat mir Angst gemacht. Danke dafür, Mikami-san!

terial können wir neue Bolzen für unsere Armbrust fertigen. Besonders in Situationen, in denen wir es mit anstürmenden Gegnerhorden zu tun bekommen, ist es aber oftmals sinnvoller, die Fallen ihren ursprünglichen Zweck erfüllen zu lassen: explodieren und Dinge in Stücke reißen. Ebenfalls wichtig: grünen Schleim aufsammeln! Den hinterlassen erledigte Gegner, und es gibt ihn immer wieder mal in großen Einmachgläsern zu finden. Was wir damit anstellen? Ist doch logisch: Sebastians Fähigkeiten und Waffen verbessern! Wer hat

bitteschön noch nie mit Schleim die Schussrate einer Pumpgun aufgemotzt? Oder die eigene Ausdauer? Um uns Upgrades zu verpassen, kehren wir über spezielle Spiegel, die wir in abgetrennten Räumen innerhalb der Abschnitte finden, in das Sanatorium mit der Krankenschwester zurück. Dort dürfen wir auch Schließfächer mit Boni wie Munition oder besagtem Schleim öffnen, wenn wir zuvor kleine Schlüssel eingesammelt haben. Erkunden lohnt sich also.

The Evil Within erreicht nicht ganz die Klasse eines Resident Evil 4 oder Silent Hill 2. Dank der zunächst undurchschaubaren Story, der ungewöhnlichen Settings, die voller Selbstzitate Mikamis stecken, und der generell richtig guten Spielbarkeit macht es aber großen Spaß. Zumindest, wenn man einen unempfindlichen Magen hat, denn mit ausufernden Splattereffekten wird wahrhaftig nicht gespart. Da stört es auch nicht besonders, dass das Spiel technisch eher Mittelmaß ist. Herinplappende Texturen, gelegentliche Ruckler, etwas grob modellierte Objekte und die teils ziemlich hampeligen Animationen von Hauptfigur und Gegnern sind Dinge, die heutzutage einfach nicht mehr sein müssen. Mikami versteht es aber geschickt, diese Mängel durch die meist sehr eingeschränkte und düstere Farbpalette sowie einen Grieselfilter zu verschleiern, der zusammen mit den Widescreenbalken (siehe Kasten) einen Hauch von 80er-Jahre-Horrorokino versprüht. Die insgesamt veraltete Technik wird also zu einem Teil des charmant-trashigen Gesamtbilds von The Evil Within und verleiht dem Spiel seine eigene Stimmung. Und auch der Sound trägt seinen Teil zur Gruselatmosphäre bei: Effektiv eingesetzte Surroundeffekte lassen uns ein ums andere Mal zusammenzucken, wenn wir etwa durch einen zappendusternen Waldabschnitt schleichen und es um uns herum beständig im Unterholz knackt und raschelt. Um zu unserer eingangsgestellten Frage zurückzukehren: Was ist Horror? The Evil Within ist Horror. Purer Survival-Horror, wie er von vielen Publishern derzeit leider totgesagt wird. Bestes Beispiel ist die von Mikami selbst ins Leben gerufene Resident Evil-Reihe, die unter der Ägide von

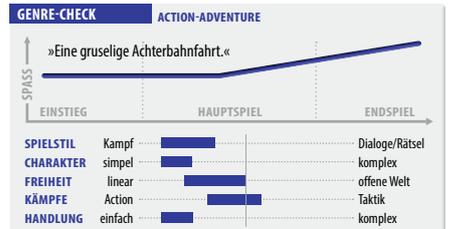
Capcom zur spannungsarmen Zombieschießbude mutiert. Schön, dass Bethesda entgegen des Trends noch an klassischen Survival-Horror glaubt. **KS**

TERMIN 14.10.2014 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

## The Evil Within

Action-Adventure

**Publisher** Bethesda  
**Entwickler** Tango Gameworks  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



**GRAFIK**

- in sich stimmiger, sehr atmosphärischer Stil **+** stimmungs-volle Licht- und Nebel Effekte
- technisch insgesamt veraltet

**SOUND**

- gute direktionale Effekte **+** punktueller Musikeinsatz
- hervorragende deutsche Synchronisation
- gruseliger Soundtrack

**BALANCE**

- fairer Schwierigkeitsgrad
- teils knifflige Bossgegner
- viel zu einfache Rätsel

**ATMOSPHÄRE**

- ständiges Gefühl der Beklemmung **+** bestens inszenierte Horrormomente
- verzichtet auf billige Jump-Scares
- Umgebungen wie aus einem Horrorfilm

**BEDIENUNG**

- gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur **+** exzellente Gamepad-Unterstützung **+** fair verteilte Checkpoints
- gelegentliche Kameraprobleme

**UMFANG**

- 15 lange Kapitel **+** einsammelbare Objekte (Tagebücher, Tonbänder, Schlüssel) **+** New Game+ nach dem Durchspielen
- keine Spielmodi außerhalb der Kampagne

**LEVELDESIGN**

- verschachtelte sowie offenere Levels **+** abwechslungsreiche Umgebungen **+** gelegentliche Rätsleinlagen
- Rätsel nicht sehr knifflig

**KI**

- Feinde versuchen, den Spieler einzukesseln **+** Feinde klettern Leitern hoch und springen durch Fenster
- Gegner bleiben gerne mal hängen **+** Begleiter strohdumm

**WAFFEN & EXTRAS**

- Waffen aufrüstbar **+** simples Craftingsystem für Armbrustbolzen **+** gut versteckte Schlüssel **+** erweiterbare Fähigkeiten
- keine besonders große Waffenauswahl

**HANDLUNG**

- ungewöhnliche Erzählweise
- Verquickung von Realität und Traumwelten
- sehr wirre Erzählung der Geschichte

8/10  
9/10  
8/10  
10/10  
8/10  
8/10  
9/10  
7/10  
9/10  
9/10



Gleich zu Beginn ein echter Schocker: Wir müssen einem irren Schlachter mit Kettensäge entkommen.

**85 SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 13 Stunden

**MINIMUM** Core i7-2600 Quad, Phenom II X4, 4 GB RAM, 30 GB Festplatte

**STANDARD** Core i5-4440 S, FX 8150, Geforce GTX 750, 4,0 GB RAM, 50 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core i7-4770K, FX 9570, Geforce GTX 660, 4,0 GB RAM, 50 GB Festplatte

**ANSPRUCH:** EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFIS