



Diese Statue hält eine Shotgun fest. Wie man an das Gewehr rankommt, ist eines der ersten Rätsel im Spiel.



Herzkasper! Plötzlich bricht Jack Baker einfach durch die Wand.

Resident Evil 7: Biohazard

FAMILIENDUELL

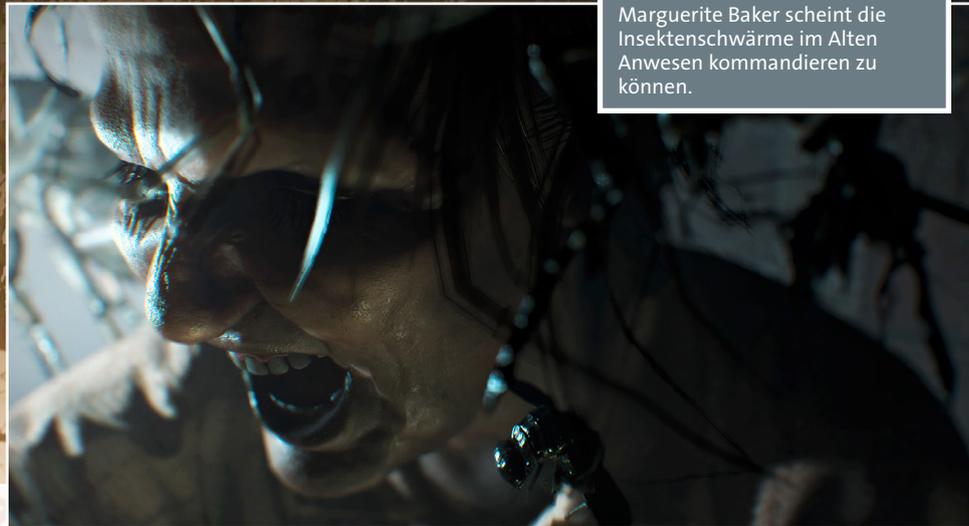
Genre: **Horrorspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.1.2017**

In Biohazard legen wir uns mit einer mörderischen Sippe an und gruseln uns durch den gleichzeitig frischesten und klassischsten Serienteil seit Jahren. Von Michael Obermeier

Ich falle gleich mal mit der besten Nachricht ins Haus: Resident Evil 7: Biohazard ist kein obskurer »Walking Simulator« mit sporadisch eingestreuten Jumpscares, wie die Beginning-Hour-Demo angedeutet hat, sondern ein vollwertiges, klassisches Resident Evil. Beim Anspiel-Event im Capcom-Hauptquartier in Osaka, Japan habe ich genau wie früher gekämpft, ge-



Im Billardzimmer kann Ethan ein weiteres Videoband ansehen. Die Rückblenden sind voll spielbar und offenbaren weitere Geheimnisse über die Bakers.



Marguerite Baker scheint die Insektenschwärme im Alten Anwesen kommandieren zu können.

heilt, gespeichert und gerätselt – nur eben in einem neuen Szenario und in einer ganz neuen Perspektive. Erstmals in der Resident-Evil-Hauptserie erlebt der Spieler den Horrortrip aus der Ego-Ansicht. Für Executive Producer Jun Takeuchi ist der neue Blickwinkel eine logische Folge nach der starren Kamera der ersten Resident Evils und der Schulterperspektive ab Teil 4.

Das perfide Dinner

Der neue Held Ethan fällt auch erstmal mit der Tür ins Haus – blöderweise aber in die Südstaaten-Horrorvilla der geisteskranken Mörderfamilie Baker. Wer genau Ethan ist und wie er in den ganzen Schlamassel gerät, will mir Capcom noch nicht verraten. Meine etwa fünfstündige Anspiel-Session überspringt deshalb die ersten zwei Kapitel und setzt mich etwas abrupt beim Abendessen ab: Ethan ist an einen Stuhl gefesselt und bekommt von Vater Jack, Mama Marguerite

und Sohn Lucas Baker allerhand ekelhafte Innereien vorgesetzt. Die sehen schon in der von mir gespielten »normalen« PS4-Version widerlich aus, die PS4-Pro-Version lässt die modrigen Gedärme aber nochmal eine Spur abstoßender wirken. Ähnlich schrecklich schön dürfte es auch auf dem PC aussehen.

Was dann kommt, kennen Fans schon aus dem Tokyo-Game-Show-Trailer: Lucas wird frech, woraufhin ihm Vater Jack als erzieherische Maßnahme den Arm abschneidet – was der recht gelassen nur mit einem »Nicht schon wieder!« kommentiert. Als Ethan dann auch noch die Südstaaten-Gastfreundschaft ablehnt und nichts essen will, eskaliert die Situation: Jack steckt Ethan ein Messer in den Mund und Marguerite rennt hysterisch schreiend und fluchend aus dem Esszimmer. Lucas und Jack folgen der Mutter, kündigen aber an, sich »später um Ethan zu kümmern«. Zurück bleiben zwei an ihren Stuhl gefesselte Gäste: Ich als Ethan

Keine Spoiler

Wir haben in unserer rund fünfstündigen Anspiel-Session noch einige Szenen mehr gespielt, als im Artikel beschrieben sind. Die Entwickler von Capcom haben uns jedoch gebeten, diese erstmal nicht zu erwähnen, um den Spielern nicht die Überraschung zu verderben. Wir respektieren diesen Wunsch, da wir auch so alle wichtigen Aspekte des Spiels beschreiben konnten. Wer also in der Release-Version den gleichen Abschnitt spielt, wird noch einige Überraschungen erleben.

und die apathisch in ihrem Rollstuhl dahin vegetierende Oma Baker. Diese an den Horrorklassiker »Texas Chain Saw Massacre« erinnernde Szene zeigt gleich zwei interessante Aspekte von Resident Evil 7.



Selbst wenn Jack in Flammen aufgeht, bremst ihn das nicht. Wie soll man dieses Monster stoppen?



Großmutter Baker sitzt zwar völlig apathisch in ihrem Rollstuhl, steht aber trotzdem immer wieder plötzlich an anderen Stellen im Haus. Wenn wir sie nicht angucken, singt sie außerdem das gruselige Volkslied »Go Tell Aunt Rhody«.



Alle Fenster nach draußen sind verbarrikiert. Die verschlossene Kiste am Ende des Balkons kann Ethan mit einem Dietrich öffnen.

Erstens: Biohazard erscheint in Deutschland mit USK-18-Freigabe komplett ungeschnitten. Denn während Lucas im Spiel seinen kompletten Arm verliert, läuft im Trailer die gewaltgeminderte Variante der japanischen Ladenversion, in der Jack Lucas das Messer lediglich in die Hand sticht. Zweitens: Die Sprecher der bereits spielbaren deutschen Fassung sind sehr gut, die englischen Originalsprecher legen mit dem passenden Südstaaten-Akzent aber nochmal eine ordentliche Atmosphäre-Schippe drauf.

Raus aus dem Haus

Ich weiß zwar nicht, wie Ethan in die Villa gekommen ist, ich weiß, dass er wieder raus muss. Also wippe ich per Analogstick so lange mit seinem Stuhl, bis der umfällt und auseinanderbricht. Oma Baker neben mir zeigt keine Reaktion und rührt sich auch nicht, als ich langsam das Ess- und Wohnzimmer untersuche. Nur hätte ich schwören können, dass die Alte auf der anderen Seite des Tisches saß, bevor ich mich umgedreht habe.

Wie in Beginning Hour öffne ich Schubladen und lese makabre Notizen der Bakers über frühere Opfer, gucke mir vergilbte Familienportraits an und bin gleichermaßen überrascht wie froh darüber, das gute alte grüne Heilkraut zu finden. Bis dato war nämlich nicht klar, ob auch das neue Resident Evil überhaupt auf ein klassisches Gesundheitssystem und als Folge davon auch auf Kämpfe setzen wird.

Als ich das Kraut inspizieren will, gibt's gleich die nächste Überraschung: Durch einen Druck auf die Inventartaste hebt Ethan nämlich auch eine Smartwatch mit farbiger Pulsanzeige ins Bild. Woher er dieses »Codex« genannte Hightech-Ding und die riesige Naht an seinem Handgelenk hat, bleibt aber ebenfalls erstmal geheim. Schon jetzt fasziniert mich die Kombination aus Alt- und Unbekanntem, denn statt der Formel »Erfahrene Superhelden bekämpfen böse Firma« kenne ich in Resident Evil 7 die Spielregeln noch nicht – und diese Ungewissheit hilft der Horror-Atmosphäre ungemein.

Papa ante Portas

Ich muss also irgendwie hier raus. Über die Fenster klappt das schon mal nicht, die sind mit Brettern verbarrikiert. Also schleiche ich per Tastendruck geduckt weiter den Flur entlang. Am dessen Ende steht ein Eckstuhl, und es sieht so aus, als läge da ein Schlüssel drauf. »Wo der wohl passt?«, denke ich noch, als mich der erste Schocker eiskalt erwischt: Jack Baker bricht – Nemesis lässt grüßen – einfach kurz vor mir durch die Wand und säbelt mir mit einer Schaufel fast die Rübe ab. Unbewaffnet nehme ich die Beine in die Hand. Reflexartig drücke ich die bei Resident-Evil-Fans bekannte Tastenkombination für eine schnelle 180-Grad-Drehung. Und tatsächlich: Die Wende funktioniert auch in der Egoperspektive. Allerdings bin ich nicht schnell genug, denn Jack erwischt mich trotzdem und rammt mir sein Knie in den Magen.

Anders als in der Beginning-Hour-Demo ist das Spiel also nicht sofort bei einem direkten Feindkontakt vorbei. Allzu viel Schau-



Axtmörder Jack Baker lacht nur über Ethans kümmerliche 9mm-Pistole. Und holt aus.



In diese Vögelkäfige muss Ethan die seltenen Münzen stecken, um Verbesserungen freizuschalten. Mehr Leben gibt's für drei Taler, der Stabilisator kostet fünf Münzen.



Uncut in Deutschland:

Resident Evil 7: Biohazard erscheint in Deutschland komplett ungeschnitten mit USK-18-Freigabe. Während in anderen Teilen der Welt wie etwa Japan zum Beispiel gewaltgeminderte Zwischensequenzen zu sehen sind, gibt's in der USK-Fassung alle Splatter-Effekte. Wie uns Capcom erklärt, war für die USK-18-Freigabe ausschlaggebend, dass die Bakers keine normalen Menschen sind und damit ein übernatürliches Element im Spiel ist.

felschläge kann Ethan aber trotzdem nicht ab. Also reiße ich die nächstbeste Tür auf und verstecke mich hinter einem ranzigen Sofa. Tatsächlich bin ich dem irren Jack so erstmal entwischt. Ein Blick auf den Codex zeigt aber in roten Lettern, dass ich schwer verletzt bin. Wie für die Serie typisch könnte ich jetzt das Heilkraut einnehmen. Deutlich wirksamer ist das Grünzeug aber, wenn ich es mit einer chemischen Flüssigkeit kombiniere. Die so gemixte Medizin heilt Ethan komplett. Soweit zumindest die Theorie, denn aktuell fehlt mir noch die Chemikalie. Ethan muss also Kraut kauen.

Überstanden ist die Sache aber nicht, aus meinem Versteck höre ich Jacks Schritte und sein wütendes Geschimpfe. Mein Puls geht wieder in die Höhe. Aber der Lärm verrät mir Jacks Position – was natürlich Gold wert ist, wenn ich versuche, ihn zu umschleichen. Dieses Versteckspiel ist zwar kein Novum im Horrorgenre, trotzdem fühlt es sich dank des gelungenen Sounddesigns ungeheuer spannend an, am wütenden Hausherrn vorbei durch die Räume zu schleichen.

Kurz darauf erreiche ich die Waschküche und bin mir sofort sicher, Jack fürs Erste abgehängt zu haben. Denn hier dudelt sanfte Entspannungsmusik vor sich hin, und das bedeutet für Resi-Veteranen vor allem eins:

ein Save-Room! Zur großen Freude meiner Pumpe gibt's nämlich auch in Resident Evil 7 mehrere dieser Ruheräume, in denen Ethan kurz rasten, in Kisten nicht benötigte Gegenstände bunkern und – überlebenswichtig – seinen Spielstand abspeichern kann. Anders als etwa die Schreibmaschinen im ersten Resident Evil, bei denen man für jeden Speichervorgang ein Farbband brauchte, darf man in Teil 7 an Tonbandgeräten jedes Mal »gratis« speichern – zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad.

Als ich die Waschküche verlasse und in den Gang trete, steht doch tatsächlich ein Polizist mit Taschenlampe im Hof! Halleluja! Durch die verbarrikadierten Fenster kann ich den vermeintlichen Retter nicht erreichen, also beschließe ich, den letzten verbliebenen Korridor in Richtung Garage zu nehmen. Kurz bevor ich allerdings durchs offene Garagentor in die Freiheit entkommen kann, hat jemand etwas dagegen. Und zwar Jack mit seiner riesigen Holzfälleraxt. Papa Baker schließt das Tor wieder, und so bleibt mir nur der Kampf. Seiner Axt habe ich zu Beginn des Duells nur ein lächerliches Taschenmesser entgegenzusetzen. Dass sich Jack davon kaum beeindruckt zeigt, mir aber umso reichlicher einschenkt, war zu erwarten. Aber selbst als ich am Boden eine

9mm-Pistole finde und ein ganzes Magazin in seinen Schädel entlade, lacht der Irre nur.

Grand Theft Auto

Ohne weitere Munition muss ich umdisponieren. In der Garage steht ein Sportwagen – und tatsächlich liegen da auch die Autoschlüssel. Also springe ich in den Wagen und gebe Vollgas. Jack wird erfasst und gegen die Wand geschleudert. Sicherheitshalber setze ich zurück, fahre noch einmal drüber, setze wieder zurück und lasse den Wagen auf ihm stehen. Puh!

Erst nach dem Garagengefecht realisiere ich, wie tadellos die Kämpfe in der Egoperspektive flutschen. Zielen und Schießen funktioniert nach etabliertem Ego-Shooter-Standard. Ich muss außerdem zum Schießen nicht stillstehen. Trotzdem bewegt sich Ethan mit und ohne angelegte Waffe verhältnismäßig langsam. Zwar kann ich auch seitwärts gehen, doch das dauert viel zu lange, um in letzter Sekunde einem Angriff auszuweichen. Als überraschend effektiv stellt sich stattdessen das Ducken heraus. So taucht man um Haaresbreite unter tödlichen Axt-Attacken durch und fühlt sich dabei fast schon wie Neo in der Matrix.

Wer zum Teufel baut sowas?

So gut der Kampf ins Gesamtbild von Teil 7 passt, so seltsam wirken allerdings die Rätsel. Denn kurz darauf erreiche ich die Lobby des Herrenhauses und finde dort einen alten Filmprojektor. Der wirft Licht auf ein Gemälde, auf dem ein grau hervorgehobener Adler zu sehen ist. Wenn Ethan an dieser Stelle eine passende Holzschnitzerei vor das Licht hält und so lange dreht, bis der so



In und um das Bakerhaus gibt's viele Hinweise auf andere Opfer der Mörder. Hier steht der Van des vermissten Filmteams aus der Beginning-Hour-Demo.



Obwohl die abstoßenden Molded eigentlich die Standardgegner sind, vertragen sie locker fünf Kopftreffer.

Der Wohnwagen im Innenhof dient als Ruheraum mit Speicherpunkt und Item-Kiste.



entstehende Schatten aussieht wie der Adler auf dem Bild, öffnet sich eine Geheimtür. Bevor ich selbst darüber mosern kann, spricht Ethan meine Gedanken direkt aus: »Wer zum Teufel baut sowas?«

Ich frage im Interview Chef-Entwickler Koshi Nakanishi, ob im weiteren Verlauf des Spiels noch aufgeklärt wird, weshalb die Bakers derart elaborierte Puzzle-Türen haben. Die Antwort: Nein! Die realistische Alternative zu aufwändigen Gegenstandsrätseln, Tierkopfschlüsseln oder Schattenspielen wären laut Nakanishi einfach zig identisch aussehende Schlüssel gewesen. Das wäre aber nicht nur verwirrend, sondern vor allem langweilig. Deshalb hat das Team beschlossen, die ausgefallenen Rätsel zurückzubringen, die außerdem vielen Fans sehr am Herzen liegen. Gleichzeitig aber den Mumm zu haben, Ethan mit seinem »Wer baut sowas«-Kommentar den Gedanken des Spielers zu artikulieren, versöhnt mich aber letztlich mit der Sache. Also mache ich mich daran, mein nächstes Hauptziel zu erfüllen: drei Hundekopf-Skulpturen einzusammeln, um damit die Haustür zu entriegeln.

Baker-Tracking

Genau wie in den alten Resident-Evil-Spielen gefällt mir die damit gegebene Struktur, das Haus Raum für Raum zu erkunden und mit neuen Schlüsseln neue Geheimnisse und Bereiche in alten Gebieten zu öffnen. Überhaupt profitiert die Hausdurchsuchung

enorm vom Perspektivenwechsel. War's in früheren Teilen auf den ersten Blick klar, mit welchen Gegenständen im Raum ich interagieren kann, muss ich jetzt aufmerksam Regale und Schubladen durchsuchen. Für Ungeduldige gibt's aber eine Abkürzung: Als ich Ethan eine Packung Sinneswahrnehmungstabletten essen lasse, werden plötzlich alle Gegenstände im Umkreis markiert. Das funktioniert nur für begrenzte Zeit, man sieht dafür Gegenstände allerdings auch durch Böden, Wände und Möbelstücke.

Mit jämmerlichen zehn Patronen im gmm-Magazin erkunde ich Raum für Raum das Baker-Anwesen. Anfangs öffne ich noch jede Tür mit der Knarre im Anschlag, nach dem dritten Raum ohne Gegner werde ich aber zunehmend entspannter. Immerhin saßen beim Horror-Abendessen ja nur drei (mit der komatösen Baker-Oma vier) Familienmitglieder, ergo kann ja nicht in jedem Raum ein Baker warten. Während ich mir diese Milchmädchenrechnung gerade als neu gelernte Spielregel einprägen will, lehrt mich Resident Evil 7 eine neue Lektion: Als ich ein kleines Nebenzimmer betrete, sind überall an den Decken und Wänden eklige dunkle Schleimbeutel und kokonartige Wucherungen. Noch bevor ich darauf komme, in welchem Resi-Teil ich solche Dinger schon mal gesehen habe (es waren die Egel in Resident Evil: Zero), platzt ein Kokon auf und gibt ein aufrecht gehendes Wesen frei, das aussieht, als würde es aus Teer-Spaghetti bestehen.

Diese »Molded« sind die gesichtslosen Standardgegner des Spiels, Kanonenfutter sind sie deshalb aber nicht. Zumindest nicht für meine gmm, denn erst nach fünf Kopfschüssen geben die Viecher klein bei. Alternativ kann man den Molded auch Arme und Beine gezielt abschießen, um sie zu verlangsamen. Dadurch wird Resident Evil 7 aber nicht zur Schießbude: Mehr als drei Molded gleichzeitig habe ich bei meiner Spielsession nicht getroffen.

Pumpgun gegen Schlammann

Zwar finde ich kurz darauf heraus, dass ich aus Schießpulver und der chemischen Flüssigkeit neue Patronen »craften« kann, mein Problem ist aber vielmehr, dass die Pistole auch mit deutlich mehr Munition noch zu wenigBUMMS hat. Ich setze deshalb neue Prioritäten. Im Kartenbildschirm wird mir nicht nur der Grundriss des Hauses angezeigt, sondern neben meinem Hauptziel »Entkommen Sie aus dem Haus« auch nahegelegt, eine Schrotflinte zu finden. 20 Minuten Suche und ein Gegenstandsrätsel später gehört die Shotgun endlich mir – und es wird Zeit den Spieß umzudrehen.

Auch für das Gewehr gibt es selbstredend nur überschaubar viel Munition, pro Molded brauche ich jetzt aber auch nur noch höchstens zwei Schuss. Und plötzlich fühlt sich Resident Evil 7 wieder ganz anders an, vorbei sind die Zeiten der Opferrolle, jetzt wird nach bester Evil-Dead-Art aufgeräumt im



Das Jagdzimmer ist nur über einen Geheimgang zu erreichen. Wie Ethan den öffnet, sollen die Spieler aber selbst herausfinden.



Mit diesen Pillen erkennt Ethan alle Gegenstände im Umkreis. Vor allem bei der Suche nach Munition und Heilmitteln ist das sehr hilfreich.



Collector's Edition

Resident Evil 7 erscheint neben der Standardversion auch in einer Collector's Edition. Darin enthalten sind ein Miniatur-Baker-Haus, ein Finger-USB-Stick, fünf Lithografien und ein 20-Jahre-Jubiläum Artbook. Vorsicht: Für Europa und den US-Markt gibt's zwei unterschiedliche Collector's Editions, in der US-Fassung spielt das Haus-Modell auch das Aunt-Rhody-Lied.



Herrenhaus. Zumindest rede ich mir das für die nächsten Minuten ein, in denen ich Oberwasser habe.

Immerhin habe ich in der Zwischenzeit alle Hundeköpfe gefunden und kann die Haustür entriegeln. Endlich draußen – und vom Regen in die Traufe. Denn die Tür führt nicht in die Freiheit, sondern auf einen umzäunten Hof, auf dem ein Wohnwagen steht. Immerhin etwas: Aus dem Camping-Anhänger dudelt die beruhigende Speicherraum-musik. Neben dem Tonband-Speicherpunkt und der Item-Kiste finde ich hier ein weiteres bekanntes Resi-Spielelement im neuen Gewand. Denn die überall im Haus versteckten »seltenen Münzen« kann man hier an Verkaufsautomaten für eine großkalibrige Magnum, verbesserte Gesundheit oder einen Stabilisator eintauschen.

Rückblick auf VHS

Außerdem steht hier auch ein Videorekorder, denn wie in der Demo gibt's im fertigen Spiel Videokassetten mit Rückblenden und geheimen Botschaften an Ethan zu finden. Der Clou: Wenn ich eine Kassette einlege,

läuft nicht nur eine starre Videosequenz ab, sondern ich darf die Sequenz selbst spielen. In diesem Fall übernehme ich eine junge Frau namens Mia. Die scheint Ethan aber zumindest zu kennen, sie warnt ihn vor dem Baker-Hauses. Das Gespräch wird jäh von einer Gestalt mit Lampe unterbrochen: Marguerite Baker hat Mia erspäht und nimmt langsam schlurfend die Verfolgung auf. Ohne anderen Ausweg flüchte ich als Mia ins »Alte Anwesen«. Das Nachbargebäude zum Haupthaus ist verrotten, nur spärlich von Kerzen beleuchtet und steht halb unter Wasser. Ohne Waffen bleibt mir deshalb nur, mich zu verstecken. Obwohl Marguerite nicht besonders weit sieht, ist das Versteckspiel beim ersten Fehler vorbei. Aber auch hier legt Biohazard faire Checkpoints an.

Obwohl ich mir als Mia Mühe beim Schleichen gebe, passiert irgendwann das Unvermeidliche: Marguerite erwischt sie, und das Video endet. Als Ethan bin ich damit bestens vorbereitet für das alte Anwesen, denn durch Mias Kassette weiß ich jetzt nicht nur die Lösung für ein Rätsel, sondern kenne mich auch schon in der Bruchbude aus. Zumindest glaube ich das, bemerke aber schnell, dass seit der Aufnahme wohl einige Zeit vergangen ist. Denn zusätzlich zum Wassereintrich haben sich auch überall im

Gebäude riesige Mückenschwärme breitgemacht, die mir ans Blut wollen.

Weil die stationären Mückennester noch nicht schlimm genug sind, schlurft auch noch Marguerite mit ihrer Lampe durch die Gegend und hat außerdem einen neuen Trick auf Lager: Sie spuckt mir noch mehr Riesenschwärme entgegen. Um der Insektenplage beizukommen, braucht's also mächtigere Schädlingsbekämpfungsmittel. Aus zwei Teilen (eins kenne ich noch aus der Mia-Rückblende) schraube ich mir einen Flammenwerfer zusammen. Der zerlegt nicht nur Mückennester, vertreibt Marguerite und grillt Insekten Schwärme, sondern reinigt auch von den Viechern befallene Schränke gründlich. So komme ich nach einigem Gebrutzeln auch endlich an einen größeren Rucksack. Und mehr Platz im Inventar ist bei inzwischen drei unterschiedlichen Schusswaffen nebst entsprechender Munition, Heilgegenständen, Quest-Items und Sammelmünzen auch dringend nötig.

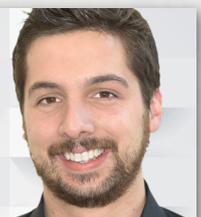
Zumindest was die Munition angeht, wird aber gleich wieder Platz im Rucksack sein. Denn als ich Marguerite im Gewächshaus stelle, wird schnell klar, dass auch Mama Baker weit mehr einstecken und austeilen kann, als man ihr zutraut. Was das ist, werden wir aber erst im Januar zum Release von Resident Evil 7 erfahren, denn ausgerechnet an dieser Stelle endet unser Anspiel-Event, und man nimmt mir das Gamepad weg. ★



Klassiker: Als erste Waffe bekommt Ethan ein lumpiges Messer.



Michael Obermeier
@GameOvermeier



Ich hätte es nach dem durchwachsenen Resident Evil 6 ja fast nicht mehr für möglich gehalten, aber Capcom hat Resident Evil mit Biohazard tatsächlich repariert. Ich bin extrem positiv davon überrascht, wie gut Egoperspektive, Südstaaten-Szenario und klassisches Resident-Evil-Gameplay zusammenpassen. Zudem setzen die Entwickler Jumpscars, Actionsequenzen und subtile Gruseleinlagen wohllosiert ein, was einen tollen Flow erzeugt. Dass Resident Evil 7 mit der neuen RE Engine auch noch spektakulär aussieht und klingt, macht für mich die Wochen bis zum Release unerträglich: Wann ist endlich der 24. Januar?!