

## Resident Evil 7: Biohazard

## GUT PORTIERTER HORROR?

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.1.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**



## Keine Spoiler!

Wir verzichten in diesem Test auf Spoiler der Handlung von Resident Evil 7, die über die bereits bekannten Informationen aus unseren Vorschau-Artikeln hinausgehen.

## Resident Evil 7 ist das, was die Serie dringend benötigt hat. Aber wie schlägt sich das Spiel auf dem PC?

Von Tobias Veltin, Elena Schulz

PC-Ports! Ach! Zu oft wurde in den letzten Jahren geschlampt. Auch Resident Evil ist diesbezüglich leider ein alter Bekannter: Der vierte Teil sorgte mit seinen beiden PC-Portierungen für ordentlich Ärger und Frust, und japanische Konsolen-Ports sind allgemein nicht dafür bekannt, eine gute Figur auf dem PC zu machen. Die Frage ist: Können die Japaner es mittlerweile? Wir haben der PC-Ver-

sion von Resident Evil 7: Biohazard auf den Zahn gefühlt. Auch wenn wir keine perfekte PC-Version vor uns haben, legt Capcom genau auf die Dinge Wert, die entscheidend für ein flüssiges Spielerlebnis auf dem PC sind.

Aber auch abseits der Technik löst Capcom mit Resident Evil 7 ein Versprechen ein – wenn auch mit knapp fünfjähriger Verspätung. Schon für Resident Evil 6 hatte der japanische Publisher angekündigt, man wolle mit diesem Teil endlich zu den Survival-Horror-Wurzeln zurückkehren. Das Ergebnis ist bekannt, Teil sechs wurde ein spielbarer Actionfilm, der zwar Qualitäten hatte, aber jegliche Horror-Ansprüche vermissen ließ.

Aber die Rückkehr zum Survival-Horror ist Capcom mit Bravour gelungen, Resident Evil 7 haucht der Serie neues Leben ein.

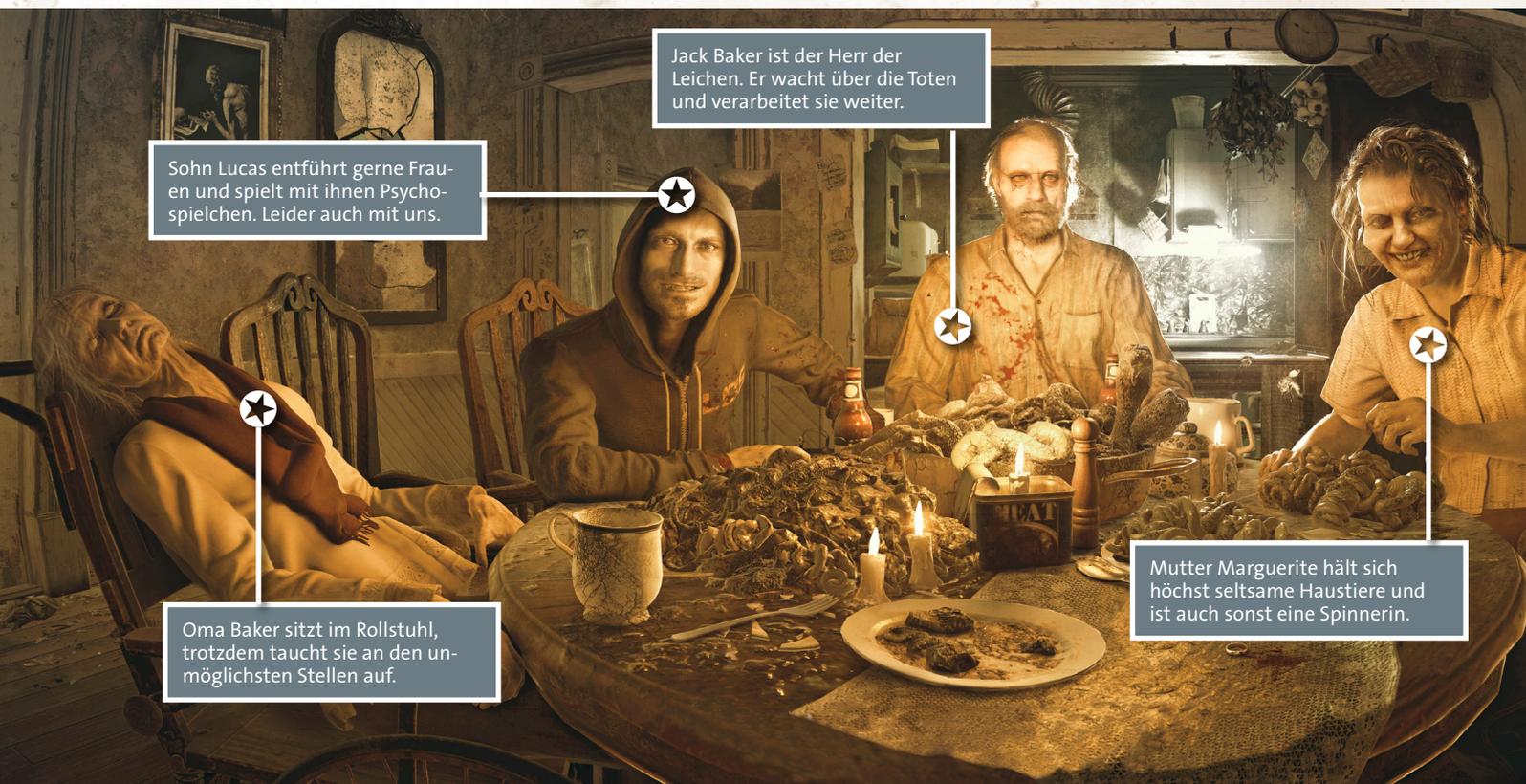
## Noch ein Stückchen Dickdarm?

Es ist eine mysteriöse Nachricht, die Hauptcharakter Ethan Winters am Anfang von Resident Evil 7 erreicht. Seine Frau Mia schreibt ihm, sie sei auf einer Farm, tief in

den Sümpfen Louisianas. Ethan solle sie holen – während sie in einem Video sagt, er solle unbedingt fernbleiben. Verstört macht Winters sich auf den Weg, schließlich ist Mia seit knapp drei Jahren verschwunden und eigentlich für tot erklärt.

Schnell wird klar, dass mit der Farm etwas ganz und gar nicht stimmt. Auf dem Küchentisch des Gästehauses steht ein Topf mit schleimigem Gedärm, in der Mikrowelle liegt eine Krähe. Im Kellergewölbe finden wir eine halbverweste Leiche und eine Liste mit Namen, einige als »verwandelt« markiert. Nach einer weiteren erstaunlichen Entdeckung, die wir an dieser Stelle nicht verraten wollen, werden wir schließlich vom Farmbesitzer Jack Baker niedergeschlagen.

Als wir wieder zu uns kommen, sitzen wir gefesselt mit Familie Baker – Vater Jack, Mutter Marguerite, Sohn Lucas und demen-



Sohn Lucas entführt gerne Frauen und spielt mit ihnen Psychospielchen. Leider auch mit uns.

Jack Baker ist der Herr der Leichen. Er wacht über die Toten und verarbeitet sie weiter.

Oma Baker sitzt im Rollstuhl, trotzdem taucht sie an den unmöglichsten Stellen auf.

Mutter Marguerite hält sich höchst seltsame Haustiere und ist auch sonst eine Spinnerin.



Jack treffen wir immer mal wieder. Und die Begegnungen sind immer so unangenehm wie hier beim Kettensägenduell.

ter Großmutter – an einer Festtafel der etwas anderen Art. Auf dem Tisch stapeln sich Knochen, abgetrennte Körperteile und Gedärme, von denen Jack uns ein Stück in den Mund pressen will. Als ein Telefon klingelt, und die Familie das Esszimmer verlässt, nutzen wir die Chance und befreien uns von unseren Fesseln. Doch was nun? Alle Ausgänge und Fenster sind verrammelt.

Die Frage nach dem Ausgang weicht schlagartig nackter Panik, als uns Jack schaufelschwingend in einem schmalen

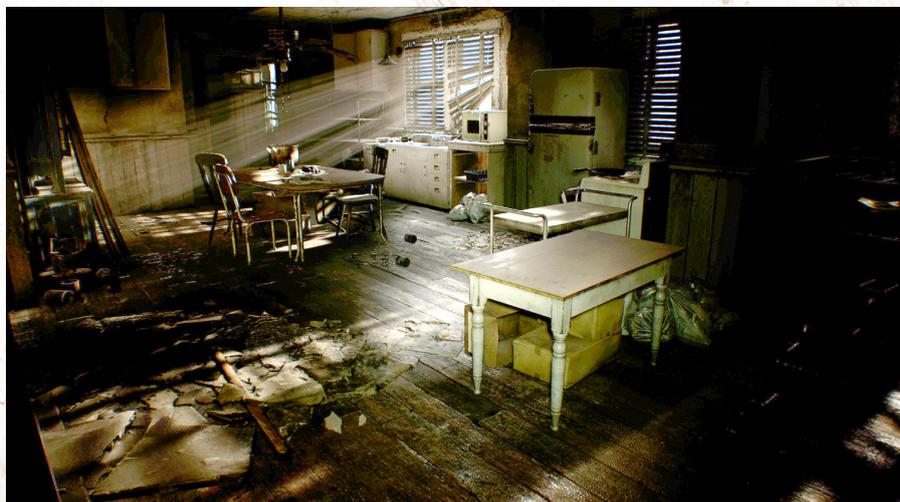
Gang entgegenkommt. Wir wirbeln herum, erarbeiten uns einen Vorsprung, öffnen hastig eine Bodenluke und schleichen unter dem Haus in den Waschraum – wo ein Kassettenspieler zum Speichern wartet.

Meine Güte, Resident Evil 7, was hast du für eine geile Atmosphäre! Das Spiel wirkt vor allem so intensiv, weil es als erster Haupt-Serienteil auf die Egoperspektive setzt. Das macht das Grauen unmittelbarer, greifbarer als in den 3rd-Person-Teilen der Serie. Und für PC-Spieler erfreulich: Das Abhauen und Verstecken funktioniert mit Maus und Tastatur genauso gut und flüssig wie mit dem Gamepad. Das liegt nicht zuletzt daran, dass sich die Tasten nach eigenen Wünschen neu belegen lassen. Hinzu kommen noch umfassende Einstellungsmöglichkeiten bei Mausempfindlichkeit, Zielhilfe und Kamera, die schnelle Sichtwechsel und Kämpfe angenehmer machen.

Eine einwandfreie Steuerung hilft uns aber nicht dabei, einen Weg aus dem Horrorhaus zu finden. Um die Tür ins Freie zu öffnen, sollen wir drei metallene Hundeköpfe finden, die irgendwo im Gebäude versteckt sind. Dabei ist höchste Vorsicht geboten, Jack streunt in dem verfallenen Anwesen herum und eine Begegnung mit ihm endet meist mit unserem Ableben. Auch weil wir den Wahnsinnigen mit herkömmlichen Waffen nicht töten können, der Mann scheint unsterblich zu sein. Wir hingegen sind nicht der alles niederballernde Supersoldat früherer Teile, sondern ein Zivilist, der in diesen Irrsinn hineingestolpert ist. Das führt dazu, dass wir mit angehaltenem Atem Türen öffnen, geduckt an Fenstern vorbeihuschen und vorsichtig um Ecken biegen. Dieser Zustand dauerhafter innerer Anspannung ist schrecklich anstrengend, für die Atmosphäre des Spiels ist er aber ein echter Segen.



Das sind wir. Wir hatten schon bessere Tage. Aber immerhin gibt's was zu essen. Bäh!



Das Anwesen der Bakers zeichnet sich durch Verfall, Unordnung und Schmutz aus. Zusammen mit den gedeckten Farben und dem diffusen Licht entsteht schon ein Großteil der Atmosphäre.



**Elena Schulz**  
@Ellie\_Libelle



Auch ich als Angsthase komme nicht umhin, das neue Resident Evil zu loben: Denn es macht seinen Job verdammt gut, erst recht auf dem PC. Statt Portierungs-Horror kann ich mich über eine flüssige und frei konfigurierbare Steuerung freuen, die Mischung aus Horror und Splatter ist zudem genau das, was ich mir auch von einem Outlast 2 wünsche.

Umso trauriger, dass Resi 7 am Ende der Mut verlässt. Die wahre Stärke des Spiels liegt in den Sequenzen, in denen ich unsicher bin, mich verstecken muss und mich panisch an die Schrotflinte klammere. Und dazu braucht es nicht viel, eben ein dunkles Haus, ein paar knarrende Dielen und meine Vorstellungskraft.

Und klar, es ist eh die meiste Zeit dunkel: Aber kommt schon Capcom, ein wenig hübscher hätte ihr Resi 7 schon machen können. Mich haben nicht nur die Wachsgeichter der Charaktere gestört, sondern auch herumclippende Haare, flimmerige Schatten und verwaschene Texturen und Umgebungen. Aber Grafiknörgelei hin oder her: Ich hab mich trotzdem gegrußelt.

### Highlight Horror-Haus

Apropos Segen: Eine bessere Location als die heruntergekommene Farm der Bakers hätte sich Capcom für Resident Evil 7 kaum aussuchen können, das verwinkelte Anwesen entpuppt sich als heimliches Highlight des Spiels. Es offenbart nach und nach im-



Hier müssen wir den Schatten des Objekt so arrangieren, dass er wie ein Adler aussieht.

mer mehr Grausamkeiten in seinen Zimmern, Kammern, Kellern. Dort machen wir dann auch Bekanntschaft mit den Molded, modrigen Pilzwesen, die sich aus schwarzen Schleimmassen schälen, die im Haus der Bakers überall an den Wänden, dem Boden und der Decke kleben. Klassische Zombies gibt es in Resident Evil 7 hingegen nicht!

Die Standardform der Molded ist recht langsam und verträgt etliche Treffer, es gibt aber auch kleinere Krabbler, die wesentlich flinker, dafür aber auch schneller erledigt sind. Die Molded sind dann auch der letzte Beweis dafür, dass Ethan es mit mehr zu tun hat als nur mit einer kannibalistischen Hinterwäldler-Familie. Und es tauchen noch mehr Fragen auf. Wo ist Lucas' Schwester Zoe, die uns immer über die alten Telefone im Haus kontaktiert? Und was hat es mit dem kleinen Mädchen Eveline auf sich, deren Fotos wir überall im Haus verteilt finden? Wenn es um den Gruselfaktor geht, würden

wir Resident Evil 7 die volle Punktzahl geben. Weniger gut steht es allerdings um die Grafik, die ist ... zweckmäßig, weshalb wir meistens auch ganz glücklich sind, dass wir uns oft im Dunkeln aufhalten. Von Nahem wirken die Texturen selbst auf den höchsten Einstellungen unscharf, und Schatten flimmern teils unkontrolliert. Hin und wieder treten sogar Grafikfehler auf, ein Darstellungsfehler bei den Spiegelungen ließ bei uns beispielsweise den Boden wabern, als wäre er mit Wasser bedeckt.

Insgesamt sieht Resident Evil 7 selbst auf Highend-PCs nicht viel besser als auf den Konsolen aus, die Optimierungen beschränken sich auf stärkere Kantenglättung, höher aufgelöste Schatten und leichte Vorteile bei der (selten zu sehenden) Vegetation. Eine schickere Optik lässt sich auf dem PC damit primär über höhere Auflösungen wie WQHD (2560x1440) oder 4K (3840x2160) realisieren, aufgrund des gerade in höheren Quali-



Sind die Bakers unsterblich? Vater Jack jedenfalls scheint sich nicht an seinem brennenden Körper zu stören.



tätseinstellungen bereits in Full HD (1920x1080) sehr großen Hungers nach VRAM ist das aber erst ab Modellen mit mindestens 6,0 GByte Grafikspeicher wie der Geforce GTX 1060 oder der Radeon RX 480 eine echte Option. Immerhin fallen die Einstellungsmöglichkeiten sehr umfangreich aus, auch wenn sich die optischen Unterschiede zwischen der höchsten und der niedrigsten Detailstufe in Grenzen halten. Den stärksten Einfluss auf die Leistung haben Schattenqualität und Schatten-Cache. Sollten Sie zu niedrige fps erreichen, setzen Sie an dieser Stelle am besten zuerst an.

Performanceprobleme sind uns erfreulicherweise kaum aufgefallen, grundsätzlich ist die PC-Version von Resident Evil 7 damit unserem Eindruck nach solide. Es kann aber zu Eingabe-Lags und Speicherlecks kommen. Etwas ärgerlich ist auch, dass keine 21:9-Auflösungen unterstützt werden. Außerdem stürzt das Spiel mit älteren CPUs ohne SSE 4.1-Unterstützung reproduzierbar an derselben Stelle ab.

Auch wenn technisch mehr drin gewesen wäre, punktet das Spiel dennoch mit sehr atmosphärischen Licht- und Schatteneffekten sowie vielen ... nunja ... liebevollen Details in den Umgebungen. Zartbesaitete Naturen sollten nicht nur wegen möglicher Angstzustände vorsichtig sein: Resident Evil 7 geizt nicht mit expliziter und detaillierter Gewaltdarstellung, beispielsweise werden

Gliedmaßen abgehackt, Köpfe in der Mitte geteilt und Fingernägel herausgerissen.

Der Sound sorgt dagegen für deutlich subtileren Grusel. Wenn wir einen Gang entlangschleichen und plötzlich ein Fenster klappert oder die Dielen knarzen, zucken wir unweigerlich zusammen. Die deutsche Sprachausgabe ist ebenfalls sehr gut gelungen, sämtliche Sprecher passen hervorragend zu ihren Rollen. Einziges Plus der optional anwählbaren englischen Fassung: der knörige Südstaatenakzent der Bakers.

#### Einfach trifft auf unkompliziert

Spielerisch präsentiert sich Resident Evil 7 als erfreuliche Hommage an den ersten Serienteil. Der Mix aus viel Erkundung, vereinzelt Kämpfen gegen die Molded und einigen Rätseln weckt wohlige Erinnerungen an das Ur-Resident-Evil. Wir durchstreifen das Haus, durchsuchen Kommoden und Schränke und sammeln dabei fleißig Munition, grüne Heilkräuter, Schießpulver und Chemikalien in zwei Stärkestufen, mit denen wir bessere Munition oder Heiltränke mixen können. Das stellt uns immer auch vor interessante Entscheidungen. Nutzen wir die gefundene Chemikalie jetzt für einen Heiltrank oder craften wir uns lieber neue Patronen für unsere Pistole?

Generell ist Munition in Resident Evil 7 zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nicht unbedingt rar gesät, ein Kampf

### Season Pass und DLCs

Auch nach dem Release wird Capcom Resident Evil 7 mit neuen Inhalten versorgen. Mehrere DLC-Pakete sind in Planung, die Teil des Season Pass für das Horror-Spiel sind. Bis zum 31. Dezember 2017 sollen insgesamt drei DLC-Pakete erscheinen. Die beiden ersten tragen die Titel »Verbotenes Filmmaterial 1« und »Verbotenes Filmmaterial 2«, die jeweils zwei spielbare Episoden beinhalten (1: »Alptraum« und »Schlafzimmer & Ethan muss sterben«; 2: »21« und »Töchter & Jacks 55. Geburtstag«). Der dritte DLC ist eine zusätzliche Story-Episode, in der wir nicht in die Rolle des Hauptcharakters Ethan schlüpfen, sondern die einer anderen Figur übernehmen. Neben diesen kostenpflichtigen Inhalten erwartet Resi-7-Spieler zukünftig auch der Gratis-DLC Not A Hero. Den Season-Pass gibt es auf Steam für 29,99 Euro oder im Bundle mit dem Hauptspiel für 79,98 Euro. Der Season-Pass ist auch Bestandteil der Deluxe Edition von Resident Evil 7.

mit zwei Molded kann aber schon mal mehr Kugeln fressen, als man denkt. Wer die Augen aufhält, findet zudem weitere Gegenstände. Mit Steroiden lässt sich zum Beispiel dauerhaft die Gesundheit erhöhen, Stabilisierer verringern die lästig lange Nachladezeit, und Psychotonikum-Pillen markieren für kurze Zeit alle interaktiven Gegenstände in der Umgebung.

Das Inventar-System wurde im Vergleich zu anderen Serienteilen etwas entschlackt und ist dadurch erfreulich eingängig. Mit der Tabulator-Taste öffnen wir unseren Rucksack und können dort schnell auf gesammelte Items zugreifen, gefundene Gegenstände untersuchen oder neue craften, alles kom-

### Die VR-Killerapplikation – aber nicht auf dem PC

Resident Evil 7 lässt sich auf Wunsch auf der PS4 komplett mit Sonys VR-Headset durchspielen und wird damit zum einzigartigen Horrorrlebnis. Spieler auf der Xbox One oder leider eben auch dem PC schauen in die Röhre – weder die Oculus Rift, noch die HTC Vive werden unterstützt. Ein VR-Erlebnis mit Resi 7 auf dem PC ist also nicht möglich, auch wenn sich Sonys Gerät theoretisch an den PC anschließen lässt.



Selbst Sofas und Sessel machen die Hütte der Bakers nicht heimeliger.



Als Mia müssen wir vor Marguerite fliehen. Knifflig!

## Die Collector's Edition

Resident Evil 7 erscheint auch in einer Collector's Edition. Sie enthält eine Replik des Baker-Anwesens, einen USB-Stick in Form des Dingers aus der Demo »The Beginning Hour«, einen DLC, der unter anderem den höchsten Schwierigkeitsgrad freischaltet, fünf Lithographien sowie ein Artbook zum 20. Jubiläum von Resident Evil. ACHTUNG: Diese Version enthält KEIN Spiel. Die Collector's Edition ist hierzulande nur bei GameStop erhältlich und kostet knapp 100 Euro.



fortabel per Mausklick, was es auf dem PC noch angenehmer als auf der Konsole macht. Praktisch auch, dass das Spiel an bestimmten verschlossenen Türen automatisch ins Inventar wechselt und uns fragt, welchen Gegenstand wir benutzen möchten.

Ganz Resi-typisch ist der Inventarplatz zwar begrenzt, lässt sich aber mit Rucksack-Upgrades erweitern, die wiederum in Speicherräumen versteckt sind. Das Spiel speichert zudem automatisch, allerdings sind die Rücksetzpunkte nicht immer glücklich gewählt. So ist es zum Beispiel vorgekommen, dass wir einen Raum im Keller schon von mehreren Molded gesäubert hatten, uns dabei die Munition ausging und wir danach im nächsten Raum von einem einzelnen Pilzwesen erledigt wurden. Beginnen durften wir dann wieder auf der Kellertreppe und mussten alle Feinde noch einmal killen. Daher unser Tipp: Lieber nach einem Kampf zum nächsten Kassettenrekorder zurücklaufen und speichern, als einem blöden automatischen Checkpoint vertrauen.

Die Steuerung macht uns aber erfreulicherweise keine Probleme. Das Schießen mit der Maus funktioniert deutlich präziser als mit dem Gamepad und die Taste »X« hilft uns ungemein beim schnellen Umdrehen im Kampf. Bei den Konsolen braucht es hier erst eine Button-Kombination. Resi 7 steuert sich so auf dem PC mit Maus und Tastatur genauso flüssig wie auf der PS4 oder der Xbox One, auch wenn der eine oder andere vielleicht das Gamepad bevorzugt. Die Rätsel sind gut in die Räume des Horror-Hauses integriert und wirken dadurch nicht ganz so abstrus wie zum Beispiel im Ur-Resident-Evil. Oft geht es darum, einen Schlüssel zu finden, um damit bestimmte Türen öffnen zu können (z.B. den Schlangen- und den Skorpion-Schlüssel), später wird es aber auch etwas kniffliger. Wir müssen zum



Mit dem Messer zerstören wir Kisten und werden mit Items (hier Heilkräuter) belohnt.

Beispiel einen Holzblock vor einer Lichtquelle so drehen, dass sich dessen Schatten mit einer vorgefertigten Form an der Wand deckt, eine Tür in der Leichenverbrennungskammer können wir nur öffnen, wenn wir enträtseln, was es mit »3 A und einem Handabdruck« auf sich hat. Auch die Schrotflinte kriegen wir erst, wenn wir einen bestimmten Schließmechanismus austricksen. Generell sind die Rätsel keine wirklichen Kopfnüsse, haben aber einen angenehmen Schwierigkeitsgrad und ergänzen das Gameplay des ersten Abschnitts wunderbar.

### Hauptdarsteller in gefundenen Videos

Ein echtes Highlight des Spiels sind die Videokassetten, die wir finden können, und die zusätzlich enorm für Atmosphäre sorgen. Auf dem Dachboden stolpern wir beispielsweise über eine Videokassette, die die Erkundung des Hauses durch ein Kamerateam zeigt, das übernatürlichen Phänomene auf der Spur ist. Der Clou daran ist, dass wir selbst in einige der Rollen der darauf zu sehenden Personen schlüpfen und das Geschehen ganz im Stile von »Found Footage«-Filmen miterleben. Später gibt es zum Beispiel noch ein Tape, in dem wir mit Mia vor Marguerite fliehen müssen oder in der Haut eines armen eingeschlossenen Schluckers ein tödliches Rätsel von Lucas lösen. Clever:

Die Videotapes sorgen nicht nur für zusätzliche Atmosphäre, sondern geben auch Lösungshinweise für bestimmte Rätsel, die Ethan später knacken muss. Durch das erste Video erfahren wir beispielsweise, wo sich der Schalter für eine Geheimtür versteckt, in Mias Film sehen wir eine Kurbel, die wir später an anderer Stelle einsetzen müssen. Wir haben auf unserem ersten Durchgang vier Tapes gefunden und gespielt, etwas mehr hätten es schon sein können. Immerhin scheint es so, dass Teile der Season-Pass-Inhalte (siehe Kasten) aus genau solchen Bändern bestehen.

### Verpasste Chancen

An den ersten zwei Dritteln von Resident Evil 7 gibt es wenig bis gar nichts auszusetzen. Zu bedrohlich, zu gut inszeniert Capcom das heruntergekommene Baker-Anwesen mit seinen zahlreichen Geheimgängen, widerwärtigen Details und seinen durchgeknallten Bewohnern. Das ändert sich aber nach dem großen Zwischenbosskampf. Denn zu diesem Zeitpunkt verlassen wir das Baker-Anwesen und besuchen noch zwei weitere Schauplätze, die aber sowohl spielerisch als auch atmosphärisch nicht mithalten können. Das liegt zum einen an den kaum noch vorhandenen Rätseln, zum anderen an der fehlenden Gegnervariation. Wir treffen nur



Auf einem Videoband sehen wir ein Kamerateam. Das Schicksal der Männer ist kein schönes.



**Tobias Veltin**  
@FrischerVeltin



Es mag vielleicht vermessen klingen, aber für mich markiert Resident Evil 7 einen ähnlichen Serienmeilenstein wie Resident Evil 4. Genau wie damals traut sich Capcom mit dem siebten Teil etwas, bricht aus den bisherigen ausgetrampelten Pfaden aus und bringt die Serie damit meiner Meinung nach auf ein neues Level. Wie beim Spielen von Resi 4 habe ich mir beim Test oft gedacht: »Ja, genau das ist es, was die Serie gebraucht hat.«

Resi 7 ist also ein hervorragendes Spiel, für den ganz großen Wertungswurf in die 90er-Bereiche reicht es aber trotzdem nicht. Dafür baut mir das Spiel in der zweiten Hälfte zu stark ab und wird zu actionlastig, anstelle der Strategie zu vertrauen, die den Anfang so stark macht. Hinzu kommen einige kleine Ärgernisse wie die langen Wartezeiten beim Laden eines Spielstands und die teilweise doch recht nervigen Rücksetzpunkte. Luft nach oben ist also noch, für einen potenziellen Nachfolger wünsche ich mir dasselbe Konzept, nur sollte ihm gegen Ende nicht die Puste ausgehen. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau, und es freut mich sagen zu können: Die Serie ist wieder auf einem richtig guten Weg, alle Horror-Fans müssen bei Resident Evil 7 unbedingt zugreifen!

noch auf die beiden Molded-Varianten, die aber spätestens mit dem Aufklauben der Maschinenpistole keine wirklich große Bedrohung mehr darstellen. Hinten raus fehlen die Überraschungen. Wenn es mit großen Schritten auf das Finale zugeht, fällt Resi 7 sogar in alte Action-Muster zurück, es wird fast nur noch geballert.

Zum Ende nimmt die Geschichte immerhin nochmal ordentlich Fahrt auf, und es klärt sich auch, warum das Spiel den Zusatz



Unsere Uhr verrät uns, wie es um unsere Gesundheit bestellt ist. Grün bedeutet: alles gut.

»Biohazard« im Titel trägt. Alles gipfelt schließlich in einem optisch opulenten, aber spielerisch leider auch ziemlich unspektakulären Endboss-Finale.

Nicht nur beim Endkampf macht Resident Evil 7 etwas zu wenig aus seinen guten Ansätzen. Verpasste Chance Nummer eins: Von der morbiden Gruppendynamik der Essensszene zu Beginn des Spiels in der Baker-Familie kommt später nichts mehr rüber, weil sich die Mitglieder über das gesamte Gelände verteilen. Verpasste Chance Nummer zwei: Etwa in der Mitte des Spiels müssen wir eine vermeintlich elementare Entscheidung treffen. Das ist prinzipiell sehr cool, weil wir das nicht erwartet hätten und wirklich länger überlegen mussten, die Entscheidung wirkt sich danach aber lediglich auf eine einzige Zwischensequenz aus. Weitere Konsequenzen oder gar ein alternativer Handlungsverlauf resultieren nicht daraus.

#### Das kommt nach dem Durchspielen

Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad dauert Resident Evil 7 etwa zehn Stunden. Danach werden einige Goodies freigeschaltet, zum Beispiel eine besonders mächtige Pistole, die den Vornamen eines anderen bekannten Resident-Evil-Charakters trägt. Außerdem sind überall im Spiel Münzen und kleine Figuren versteckt. Erstere können wir

an manchen Speicherpunkten gegen Upgrades wie Steroide eintauschen, Letztere geben ebenfalls einen Bonus, wenn wir alle gefunden haben.

Den größten Wiederspielreiz dürfte aber der »Irrenhaus«-Schwierigkeitsgrad bieten. Hier gibt es unter anderem kaum Checkpoints, die Gegner sind stärker und bewegen sich schneller, und an Kassettenrekorder kann nur gespeichert werden, wenn man eine entsprechende Kassette hat. Eine neue Herausforderung für die, die sich trauen. Viele sind das aber bestimmt nicht. ★

## RESIDENT EVIL 7

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-4460 / AMD FX-6300  
GeForce GTX 760 / Radeon R7 260X v3  
8 GB RAM, 24 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-9590  
GeForce GTX 960 2GB / Radeon R9 280X  
8 GB RAM, 24 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmige und detaillierte Level
- viele eckige Details
- tolle Licht- und Schatteneffekte
- sehr gute deutsche Vertonung
- nervige Clipping- und Grafikfehler
- verwaschene Texturen

### SPIELDESIGN



- klassischer Mix aus Erkunden, Rätseln und Kämpfen
- flüssige Maus- und Tastatursteuerung
- Videotape-Sequenzen
- gute Bosskämpfe
- zweite Spielhälfte fällt ab

### BALANCE



- guter Einstieg
- zwei Schwierigkeitsgrade
- Munitionsknappheit auffällig, aber nicht nervig
- spannende Entscheidungen (Kraut vs. Munition)
- manche Rücksetzpunkte unausgegoren

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Mittendrin-Atmosphäre dank Egoperspektive
- ständiges Gefühl der Beklemmung
- durchgeknallte Charaktere
- bedrohliche Molded-Gegner
- Geschichte fast durchgehend spannend

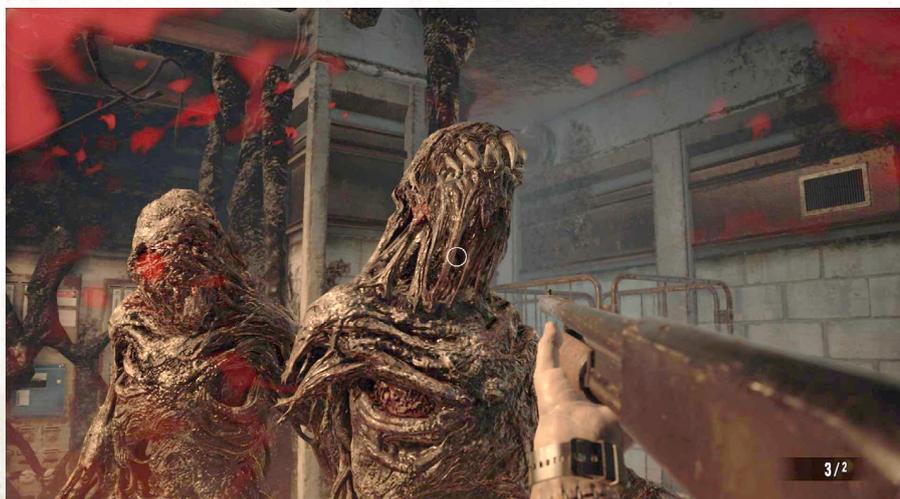
### UMFANG



- zehn Stunden Spielzeit
- optionale Rätsel
- versteckte Goodies
- zusätzlicher Schwierigkeitsgrad und Goodies nach dem Durchspielen
- keine weiteren Spielmodi oder Handlungsstränge

### FAZIT

Resident Evil 7 belebt die Serie wieder. Dank Egoperspektive und herausragender Atmosphäre ein echtes Horror-Highlight.



Die Molded reagieren furchtbar allergisch auf Kopftreffer. Besonders aus der Schrotflinte.