

Mit Resident Evil 7 kehrt Capcom zu den Wurzeln des Survival-Horror zurück. Resident Evil ist beängstigender, bedrückender, gruseliger und atmosphärischer als jemals zuvor.

Nachdem die vorigen Resident Evil-Teile dem Survival-Horror den Rücken kehrten, um als Actionhorrorspiele die Massen zu begeistern, wendet sich der siebte Teil seinen Wurzeln zu. Auf beängstigende Weise ist Resident Evil 7 zombiehaft, modrig und gruselig dargestellt.

Contents

- 1 Die Story
- 2 Das Baker-Anwesen
- 3 Familienidyll
- 4 Egoperspektive und Atmosphäre
- 5 Gruseliges Türenlabyrinth
- 6 Familie Baker und andere Modermonster
- 7 Zettelwirtschaft
- 8 Munition
- 9 Das Inventarsystem
- 10 Die Rätsel
- 11 Die Videokassetten
- 12 Die Orte
- 13 Vom Horror-Survival zum Shooter
- 14 Entscheidungen und fehlende Konsequenzen
- 15 Gruselig, schaurig, Resident Evil 7
- 16 Der Sound
- 17 Schwierigkeitsgrade
- 18 Fazit

Die Story

Ethan Winters vermisst seine Frau seit drei Jahren. Mia wurde für Tod erklärt. Sie schreibt ihm, dass er sie auf der Baker-Farm abholen soll, die sich in der Nähe von dem US-Dörfchen

Dulvey befindet, in den Sümpfen Louisianas. Winters macht sich auf den Weg zur Farm.

Das Baker-Anwesen

Schnell merkt Ethan, dass auf diesem Anwesen etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Gedärme in der Küche, eine tote Krähe in der Mikrowelle und verwesene Leichen sind nur wenige Dinge, die dir die Haare zu Berge stehen lassen. Dort wirst du, Ethan, von Jack Baker niedergeschlagen.

Familienidyll

Jack erwacht gefesselt am Küchentisch der Bakers. Am Tisch sitzen Jack, der Vater, Marguerite, die Mutter, der Sohn Lucas und die Großmutter. Auf dem Tisch: Knochen und Körperteile, Innereien und andere eklige Sachen, mit denen Jack Ethan füttern will. Jack nutzt einen Moment der Ablenkung, befreit sich und versucht aus dem Haus zu entkommen. Weitere Gegner sind die Insekten, die im zweiten Teil des Spiels angreifen, wenn du dich ihren Nestern näherst.



Egoperspektive und Atmosphäre

Resident Evil 7 wird in der Egoperspektive gespielt. Dadurch wird das Spiel wesentlich atmosphärischer und gruseliger. Gejagt von einem bewaffneten Irren bist du auf der Suche nach dem Ausgang und durchforstest das Haus nach Waffen, Munition, Heilkräutern und Möglichkeiten in neue Räume zu kommen. Gespeichert wird mit einem Kassettenrekorder.

Gruseliges Türenlabyrinth

Der Wechsel zwischen den Räumen erfolgt durch etliche verwinkelte Räume. Immer wieder musst du Jack aus dem Weg gehen, der bei einer Begegnung mit ihm, deinem Leben ein schnelles Ende setzt. Die Gegner stehen zudem wieder auf und sind mit normalen Kugeln nicht zu töten. Gegner gibt es in begrenzten Varianten, wodurch im Spiel regelmäßig die Gleichen auftauchen. Du hältst den Atem an, während du Türen öffnest und versuchst vorsichtig in den nächsten Raum hineinzuspähen. Du schleichst geduckt unter Fenstern durch und biegst sehr vorsichtig um Ecken, da Jack bereits dort wieder lauern kann.

Familie Baker und andere Modermonster

Familie Baker ist nicht der einzige Gegner vor dem du dich in Acht nehmen musst. Dazu kommen die „Molded“, Pilzmonster, die sich aus dem Boden, Wänden und Decken im Keller herausschälen. Sie sind zwar langsam, dafür können sie aber viel ab. Die Krabbler sind flinker und schneller erledigt. Was in Resident Evil 7 fehlt, sind die klassischen Zombies.

Zettelwirtschaft

Hinweise darüber, was im Haus vorgeht, findest du im Haus auf Notizzetteln, in Papieren und auf Fotos. Dadurch wechselt sich in Resident Evil 7 die Erkundung des Hauses, mit Kämpfen, vielen Fragen und mit Rätseln ab. Kommoden und Schränke verbergen Hinweise, Munition, Heilkräuter, Schießpulver und Chemikalien. Mit den richtigen Zutaten mischst du dir Heiltränke zusammen.



Munition

Munition ist nicht ganz so Mangelware wie in den ersten Resident Evil-Teilen. Die Moldeds sind wahre Munitionsfresser. Zusätzliche Gegenstände sind Steroide, die dauerhaft die Gesundheit erhöhen, Stabilisierer, die die Nachladezeit reduzieren und Psychotonikum-Pillen, die kurzzeitig alle möglichen Gegenstände in der Umgebung anzeigen.

Das Inventarsystem

Ein abgespecktes Inventar ist sehr spielerfreundlich. Mit Knopfdruck lässt sich der Rucksack öffnen, wo sofort alle Items zur Verfügung stehen. Darin kannst du gefundene Items untersuchen. Erreichst du verschlossene Türen, öffnet das Spiel automatisch das Inventar, um zu fragen, welche Gegenstände du zum Öffnen einsetzen möchtest. Per Schnellwahl-Taste kannst du Waffen zuordnen. Die Inventarplätze sind begrenzt. Die Speicherung erfolgt automatisch vom Spiel, wobei die Speicherpunkte manchmal ungünstig gesetzt sind. Deshalb solltest du lieber nach kniffligen Kämpfen bei einem Kassettenrekorder speichern, als dich auf die automatischen Speicherpunkte zu verlassen.

Die Rätsel

Rätsel sind im Baker-Anwesen integriert. Neben dem Schlüsselfinden, um Türen zu öffnen, gibt es kniffligere Rätsel. Du musst beispielsweise einen Holzblock so drehen, dass der Schatten einer Form an der Wand entspricht. Die Kopfnüsse sind nicht so knifflig, wie im ersten Resident Evil.

Die Videokassetten

An verschiedenen Punkten im Spiel findest du Videokassetten, die die Atmosphäre von Resident Evil enorm stützen. Du erfährst zum Beispiel von einem Kamerateam, dass auf Erkundungstour im Haus umgebracht wurde, während es nach übernatürlichen Phänomenen suchte. Eine der Personen im Video übernimmst du und erlebst das Geschehen unmittelbar. Neben der Atmosphäre bekommst du dabei auch Lösungshinweise für einige Rätsel.

Die Orte

Neben der Bakerfarm, kommst du auch auf die Außenbereiche der Farm. Ein weiterer Ort zum Erkunden ist das „Alte Haus“, indem du Mördermama Marguerite findest.

Vom Horror-Survival zum Shooter

Nachdem du durch das Baker-Anwesen durch bist, verändert sich das Spiel. Die Rätsel der ersten Hälfte des Spiels treten wieder in den Hintergrund. Dafür entwickelt sich ab da Resident Evil 7 wieder zum klassischen Shooter, mit viel Geballer. Gegen Ende wird in der Geschichte die Parallele zu den anderen Resident Evil-Teilen gezogen.



Entscheidungen und fehlende Konsequenzen

In der Mitte des Spiels musst du eine Entscheidung treffen, die Einfluss auf eine Zwischensequenz haben. Der Handlungsverlauf wird davon nicht beeinflusst.

Gruselig, schaurig, Resident Evil 7

Die Effekte von Licht und Schatten sorgen für die richtige Atmosphäre des Spiels, Die Umgebung ist extrem detailliert dargestellt. Die Gegner sind plastisch.

Die bedrückende Atmosphäre von Resident Evil 7 ist fast greifbar. Resident Evil 7 ist definitiv nichts für Zartbesaitete. Mit dem Abhacken von Gliedmaßen und anderen Grausamkeiten ist das Spiel nicht zimperlich.

Der Sound

Die Soundeffekte nehmen dich mit in die Welt von Resident Evil. Du schleichst du die Gänge und hörst, wie ein Fenster klappert. Die Dielen knarzen unter deinen Füßen und du zuckst zusammen, weil du jederzeit mit einem Angriff rechnest. Die Sprachausgabe ist erstklassig. In der englischen Vertonung hörst du den Südstaaten-Akzent der Baker-Familie.

Schwierigkeitsgrade

Nachdem du das Spiel einmal durchgespielt hast, bekommst zu zusätzliche Inhalte freigeschalten. Dazu gehört unter anderem der „Irrenhaus“-Schwierigkeitsgrad. Fehlende Checkpoints und stärkere und schnellere Gegner verwandeln das Spiel in ein wahres „Irrenhaus“. Speicher kannst du dann nur an Kassettenrekordern, für die du eine Kassette benötigst.

Fazit

Im Vergleich zu anderen Resident-Evil-Teilen ist der 7. Teil ein riesiger Schritt in die richtige Richtung. Die Atmosphäre ist einmalig, gruselig, gänsehautgarantierend. Endlich gibt es nicht mehr einen reinen Action-Shooter, sondern einzigartigen Survival-Horror der erstklassigen Sorte. Die Videotapes zur Handlungsergänzung sind eine großartige Idee. Für Horrorfans ist Resident Evil 7 sehr zu empfehlen. Besonders die Ego-Perspektive unterstützt dien Horror. Mit diesem Teil kehrt der wahre Survival-Horror mit dem richtigen Resident-Evil-Feeling

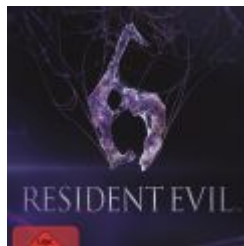
wieder zurück.

[Amazon.de Widgets](#)

Related posts:



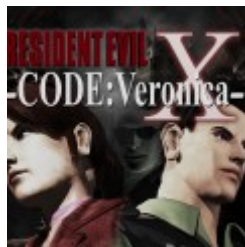
[Resident Evil 5](#)



[Resident Evil 6](#)



[Resident Evil](#)



[Zero Remastered](#)

[Resident Evil: Code Veronica X](#)