

THE EVIL WITHIN

TRAUMATISCH UND MANGELHAFT

Plattform: PS, Xbox, PC / Entwickler: Tango / Anbieter: Bethesda / USK 18 / Preis 55 €



Ein Zombie kommt selten allein: Cop Sebastian im Kampf ums Überleben

Shinji Mikami ist eine Ikone des Survival-Horrors. Sein »Resident Evil« von 1996 gilt bis heute als Meilenstein eines Genres, in dem nicht wilde Action das Spielgeschehen bestimmt, sondern subtile Spannung und der ewig wählende Mangel. Mangel an Sicht, Mangel an Wissen, Mangel an Ausrüstung und Munition. Der Horror dieser Spiele war das nervenkitzelnde Gefühl, jederzeit angegriffen werden zu können, die Angst, eine Tür zu öffnen, weil dahinter etwas Furchtbares lauern könnte, und vor allem der immer wieder eintretende Kontrollverlust, den der Spieler ertragen musste – Drogenrausch, Albträume, Psychosen, verzerrte Realitäten.

Mit »The Evil Within« bringt Mikami diese subtilen Spielaspekte zurück, obwohl sie in den letzten Jahren der Action weichen mussten. Er revitalisiert das Genre mit einem Spiel, in dem Schleichen, Bangen und die Jagd nach Munition zur Spielerfahrung gehören. Dafür generiert er einen surrealen Albtraum, den der Spieler entziffern muss.

Als Polizist Sebastian Castellanos gerät er in eine traumatische Horrorwelt, die so bedrohlich wie bizarr ist und ihn immer wieder zwischen verschiedenen Realitätsebenen wechseln lässt. Was es mit den zerschundenen, blutrünstigen Zombiewesen auf sich hat, die diese Welt bevölkern, warum Kettensägen schwingende Hünen ihn jagen und ihn zu Filet verarbeiten wollen und wer der mysteriöse Mann mit der Kapuze ist – all das wird erst nach und nach im Spiel deutlich.

Das heißt, natürlich nur, wenn man lange genug überlebt. Dafür setzt das Spiel am Anfang auf den klassischen Survival-Horror-Mangel, wechselt aber mit steigendem Level immer häufiger zur modernen Action, so dass beide Spieltypen in Einklang stehen. Eines ist »The Evil Within« aber auf jeden Fall: schrecklich schön.

LARS SCHMEINK