

Let's Talk About #1: Horrorspiele feat. Resident Evil VII

am 27.02.2017 | 19:00 Uhr



*In den letzten Jahren gab es scheinbar ein regelrechtes Revival der Horrorspiele (wir diskutierten das Thema auch schon [in unserem Forum](#)). Waren viele der etablierten Horror- und Survival-Horrorserien mehr und mehr ins Shooter- und Action-Segment abgeglitten, hatten sich dann von den Fans blutige Nasen geholt ohne neue Käufer zu gewinnen und waren dann plötzlich mehr oder weniger in der Versenkung verschwunden. So hauchten zunächst kleine, kreative Titel wie **Slender** oder **Amnesia** oder Mods wie **Cry of Fear** dem Genre wieder neues Leben ein und ebneten zumindest bisher auch einigen Klassikern des Genres den Weg zurück zu den Wurzeln.*

So wollte uns nicht nur The Evil Within eine klassische Survival-Horror-Erfahrung zurückbringen, auch das nun im Streit zwischen Konami und Kojima endgültig untergegangene Silent Hills sollte an die früheren Tage anknüpfen und der auch auf Nintendo-Konsolen starke Horror-Klassiker Project Zero (inspiriert von Ringu und Ju-on) bekam mit dem neuen fünften Teil Priesterin des schwarzen Wasser auch wieder einen Release im Westen. Nun hat sich mit dem kürzlich erschienenen Resident Evil VII: Biohazard, das sich wieder sehr an den Wurzeln der Serie orientiert, der Kreis geschlossen.

***Resident Evil VII** erschien hierzulande **am 24.01.2017** mit dem Beinamen Biohazard, was der japanische Originaltitel der Serie ist. Diesem Spiel im Original wiederum wurde für diesen Teil der Beiname Resident Evil gaben, also Biohazard 7: Resident Evil.*

KingPaddy: In dieser Ausgabe unseres Texttalks wird es diesmal etwas gruseliger. Wir wollen heute einen Blick auf das Genre der Horrorspiele werfen. Anlass dazu gibt uns der Release von Resident Evil VII: Biohazard Ende letzten Monats. Was nach allem was man dazu hört und liest, durchaus die Horror-Wurzeln der Serie wiederbelebt. Über das Thema Horror-Revival hatten wir vor einiger Zeit ja

auch schon im Forum gesprochen, also wollen wir den Faden hier noch einmal in kleinerer Runde wieder aufnehmen. Mit dabei sind **Ave** und **Laguna**.

Einen guten Abend wünsche euch und unseren Lesern. Schön, dass ihr es geschafft habt.

Ave: Hallo! Schön hier zu sein! Die Idee Horrorspiele zu besprechen kam ja denke ich von mir, dementsprechend hoffe ich, dass ich auch genügend Input mitbringen kann. Ein paar Notizen habe ich mir schon gemacht.

Laguna: Hallo zusammen. Schön bei dem neuen Lets Talk dabei zu sein. Das Thema Horror in Videospielen bietet ja einiges an Gesprächsstoff. Ich freue mich ein gemütliches Kamingespräch mit euch.

Der Grusel in uns - Horrorerfahrungen in und mit Spielen

KingPaddy: Das große Thema heute ist ja das Horror-Genre. Bevor wir also zum aktuellen Vertreter, der nach wie vor in aller Munde ist, kommen, lasst uns doch erstmal etwas allgemeiner in das Thema einsteigen. Da wir über Horror sprechen, fangen doch mal mit ein paar Erfahrungsberichten an. Was beim Genre immer ganz oben steht ist der Grusel. Also was waren eure schlimmsten/ die schlimmste Gruselerfahrung, in eurer Spielerlaufbahn bisher?

Ave: Puh, ich denk da muss man auch ein wenig vom Alter ausgehen. Als Kind hab ich mich definitiv öfter und leichter gegruselt als jetzt. Ein ganz "traumatisches" Erlebnis war ja in **Resident Evil 1** für mich als die Hunde plötzlich durch das Fenster gesprungen kamen. Ich war



maßlos überfordert mit der Situation und hab den Controller erstmal beiseite legen müssen. Später gab es ein paar Stellen, wo ich mich definitiv auch öfter mal gegruselt habe. Darunter z.B. in **Condemned: Criminal Origins**, wo man von den Schaupuppen beobachtet wird.

Laguna: Mein erstes Mal richtig gegruselt habe ich mich bei **Alone in the Dark**. Man muss sich vorstellen, ich war ca. 12 Jahre alt und da gibt es diese Szene ganz am Anfang wo der Hund durch das Fenster des Dachbodens springt. Das Spiel ist für heutige Verhältnisse ein absoluter Pixelbrei, aber die Soundkulisse war grandios und ich habe mich damals kaum durch das Spiel getraut. Interessant das Ave eine ähnliche Szene in Resident Evil erwähnt hat. Vielleicht hat sich Resident Evil da von Alone in the Dark inspirieren lassen, das Spiel ist nämlich um einiges älter.

KingPaddy: Die Hundeszene aus *Resident Evil*. Wer kennt sie nicht. In etwa so bekannt heute wie "Luke ich bin dein Vater" damals schon. Ja das war schon eine heftige Situation, wenn man das eben noch nicht kannte. Interessant aber das ein Klassiker wie *Alone in the Dark* solche Momente auch schon auffuhr.

Ave: Diese tückischen Hunde! Witzigerweise meide ich die Hunde mittlerweile so gut wie möglich. Dass es in *AitD* allerdings bereits solche wortwörtlichen "Jumpscares" gab wusste ich z.B. nicht.

KingPaddy: Generell wird man vielleicht einiges in späteren Spielen finden, dass *AitD* bereits hatte, nur heute kennt das Spiel und die Serie ja kaum jemand mehr. Im Gegensatz zu *Resi* oder dem ebenfalls erfolgreichen *Silent Hill* hat es das Franchise um die dunklen Mächte nicht gut ins neue Jahrtausend geschafft. Ich glaube die letzten Ableger waren irgendwelche schlechten Shooter, der eine glaube sogar ein auf Koop ausgelegter Multiplayer-Titel.



Ave: Ich muss ja zugeben, dass ich nur einen einzigen Teil der *AitD* Reihe gespielt habe. Dabei handelt es sich um **Inferno**, welches wie wir wissen ja nicht sehr gut abgeliefert hat. Daher ist meine erste Assoziation wenn ich den Namen höre eher negativ. Aber ja, von diesem Multiplayer-Titel hab ich auch gehört. Ich glaub das hieß *Illumination* oder so.

Laguna: Nun ja, mit insgesamt 5 Teilen hat *AitD* seine Höhen und Tiefen bereits durchlebt. Die Reihe ist nach wie vor Nostalgie pur für mich, und andere Spiele

haben erfolgreich auf ihr aufgebaut und ihre eigenen Elemente eingebracht. Ich halte einen weiteren *AitD* Teil in unbestimmter Zukunft nicht für völlig ausgeschlossen, aber man wird eben sehen.

KingPaddy: Ich hab da immer noch *Clyve Barkers Undying* im Kopf, wenn ich mir eine halbwegs gute *Alone in the Dark*-Fortsetzung vorstellen sollte. Aber demnächst kommt ja auch ein Spiel zum Cthulu-Mythos heraus, dass dieses Erbe auch weitertragen könnte. Etwas un kreativ heißt es auch nur **Call of Cthulu**. Spieletechnisch war mit dem Franchise seit *Dark Corners of Earth* ja auch nicht soviel los, wenn ich mich recht erinnere. Also etwas, dass es mit *Alone in the Dark* definitiv gemeinsam hat, abgesehen von der Atmosphäre.

Laguna: In der Tat hat H. P. Lovecraft einige sehr interessante Werke geschrieben, die noch Jahrzehnte zurückwirken und nichts von ihrer Faszination eingebüßt haben. Das mich seine gesammelten Kurzwerke so gut unterhalten haben, ist seinem speziellen Schreibstil und seiner Objektbeschreibung zu verdanken, die ich nach wie vor einzigartig finde. Der Ruf Cthulus ist natürlich allgemein am bekanntesten, wenn man an die Größe des Franchise denkt (Brettspiele, P&P, Computerspiele) aber auch seine Geschichte "Der Fall Charles Dexter Ward" war sehr unterhaltsam.

Ave: Grundsätzlich wäre ich einer Fortsetzung (oder einem Reboot) gegenüber nicht abgeneigt. Allerdings habe ich das Gefühl, dass ab *Inferno* (vielleicht schon früher) die Serie viel von seiner Identität verloren hat, was wie ich finde, vielen Spielen passiert ist. Ich finde allerdings den simplen Namen *Call of Cthulu* recht nett. Ich mag es persönlich eher simpler was das betrifft. Ist das von den Machern von *AitD*?



KingPaddy: Im Moment arbeiten *Cyanide Games* (*Werewolf: The Apocalypse*; *Styx: Master of Shadows*) dran, also auch Franzosen wie damals die Jungs von *Infogrames*. Aber ja *Lovecraft* ist Kult. Kann mir vorstellen, dass seine Werke damals Leuten wirklich noch schlaflose Nächte beschert haben, heute schätze ich sie vor allem wegen der grandiosen Atmosphäre, aber manchmal sind einige Twists, wie der in *Schatten über*

Innsmouth nach wie vor in der Lage den Leser mit einer hinter der Geschichte stehenden Wahrheit zu konfrontieren, die einem doch noch einmal einen Schauer versetzen kann. Wie in *Der Fall Charles Dexter Ward* die Wahrheit über das Ding im Schrank.

Laguna: Ich denke beim Thema Gruselerfahrung kann man auch noch ganz gut zwischen West und Ost unterscheiden. Ich hatte z.B. damals wirklich Angst als ich *Ring* im Kino gesehen habe. Dabei hat der Film außer einem gemeinen Plottwist am Ende eigentlich nichts besonderes. Aber manche Dinge berühren einfach menschliche Urängste. Hier unterschieden sich Filme und Videospiele nicht wirklich.

Ave: Ich muss zugeben, dass ich mir eigentlich nie wirklich Gedanken über West und Ost Horrorspiele gemacht habe, so wie das z.B. bei RPGs der Fall ist. *Resident Evil* ist ja von *Capcom*, also Ost - hat aber ein westliches Setting und fühlt sich dementsprechend auch an. *Dead Space* ist meines Wissens nach von *Visceral Games*, also amerikanisch - fühlt sich aber nicht sonderlich anders an im Vergleich zu *Resident Evil*. Natürlich haben beide ihre eigenen Settings, aber grundsätzlich sehe ich keine größeren Unterschiede was Story und Charaktere oder auch Horrorelemente betrifft. Aber vielleicht ist *Resident Evil* bewusst auch so westlich angehaucht.

KingPaddy: Das gleiche gilt auch für *Silent Hill* mit seiner Kleinstadt in den USA-Ding. Aber ich denke bei *Project Zero* steht sehr deutlich auch das asiatische Setting und das Geheimnis alter Traditionen und Rituale und Folklore so zentral, dass man es schon deshalb sehr stark als Japan-Horror identifizieren kann und sogar muss. Ich hab mal überlegt, dass man das vielleicht auch in den Westen versetzen kann das Szenario, aber ich glaube wir haben unsere eigene ehemals übernatürliche und mythische Umwelt derart entzaubert, dass das nur noch schwer möglich ist. Selbst *Lovecraft* muss den Horror ja schon in der Vergangenheit, im All oder im Innern des Menschen suchen. Bei *Project Zero* wirkt einfach noch der Zauber des mythischen Japan.

Laguna: Ist euch aufgefallen, dass die Japaner sich in ihrem Setting für Spiele auch mal gerne nach Westen orientieren? Bei uns ist das genau andersherum. Damit meine ich die Faszination für andere Kulturen. Dieses fremde, was einem unbekannt ist. Das kann das persönliche Empfinden einer Person ganz erheblich beeinflussen.

Ave: Dieser Japan-Horror wie du ihn beschreibst begrenzt sich dann natürlich auch auf regionale Geschichten, was für uns im Westen natürlich durchaus interessant ist. Da kommt mir **Forbidden Siren** (oder ich glaub stellenweise auch SIREN) in den Sinn, welches in einem japanischen Dorf spielt und welches einige bekanntere japanische Mythen aufarbeitet, aber auch einen gewissen eigenen Touch hinzufügt. Laguna hat es auch schon erwähnt, dass eben



dieses unbekanntes für uns natürlich interessanter ist. Wir haben ja mittlerweile ein gewisses Bild was z.B. Vampire oder Werwölfe betrifft (die ich persönlich als westlichen Horror ansehe) und daher wissen wir grundsätzlich was uns erwartet, wenn stattdessen exotische Wesen aus Asien auftauchen und wir nicht direkt wissen was uns bevorsteht ist das natürlich nochmal eine Spur heftiger.

Laguna: Ja, es gibt ja in Asien auch vermehrt diese Gruselgeschichten über die weiblichen Dämonen mit Krallen und langen Haaren die man auch schon seinen Kindern erzählt. Das ist in der Beschreibung etwas typisch östliches, aber tauscht man die langen Haare im Gesicht gegen eine lange Nase und einen Hexenhut aus, haben wir etwas was wir schon mal in der westlichen Kultur gehört haben.

KingPaddy: Ja ich denke und Lovecraft mit seiner Xenophobie verstand es ganz hervorragend eben auch die Angst vor dem Fremden, dem Unbekannten zu wecken. Aber ich denke schon, dass man eben auch den richtigen Rahmen braucht, um Horror erzählen zu können. Eine entmystifizierte Großstadt bietet sich da tendenziell weniger an, als eine Kleinstadt mit ihrer dunklen Vergangenheit beispielsweise.

Laguna: Natürlich ist das Setting in dem die Handlung letztendlich spielt, wichtig. Letztlich macht es aber für mich die Art der Erzählung und seine Charaktere aus, ob mich eine Geschichte fesselt oder eben nicht.

Ave: An der Stelle muss man natürlich erwähnen, dass die alltäglichen Ängste, die mancher Mensch so hat von Entwicklern geschickt eingesetzt werden. Um das mal an dem Beispiel mit der Großstadt vs. Kleinstadt zu erklären: Die Großstadt kann zwar insofern bedrohlich wirken, weil überall etwas lauern könnte, aber grundsätzlich wirkt die Kleinstadt auch gefährlicher weil es klaustrophobischer

ist. Man kann sich an weniger Orten verstecken oder man kann leichter in die Ecke gedrängt werden. Und gerade das Spielen mit der Klaustrophobie ist etwas was sehr gut funktioniert. (Was um es schon vorwegzunehmen auch in *Resident Evil 7* sehr gut eingesetzt wird)

KingPaddy: Das ist ein gutes Stichwort, Ave. Tatsächlich waren meine beiden erinnerungswürdigsten Gruselerfahrungen auch gar nicht in klassischen Horrorspielen, muss ich sagen. Da war einmal Der Ork-Friedhof in *Gothic*. Das ist so eine verwinkelte Höhle, schummrige Beleuchtung in den Grabnischen hast du diese ausgemergelten Mumien. Manchmal liegen sie, manchmal stehen sie einfach so an die Wand gesetzt herum. Dazu die Dunkelheit und die Musik. Ich hatte damals echt schweißnasse Hände, als ich durch den Abschnitt durch war. Ich glaube da war ich elf.

Mein schlimmstes Erlebnis war aber tatsächlich in *Ocarina of Time* (OoT) der Brunnen von Kakariko. Ich meine nicht den ebenfalls reichlich gruseligen und perversen Dungeon da unten, sondern einfach nur der wassergefüllte Brunnen. Ich bin in der Kindform aus Versehen darein gefallen und kam zunächst nicht raus und im Hintergrund wurde diese bedrohliche Musik, die ja auch der Dungeon dann später hat, aber im Brunnen schon zu hören ist, immer lauter und dann drückte ich aus Versehen auf die Tauchen-Taste und geriet dann endgültig in Panik. Ich wollte aus dem Ding unbedingt raus und hatte schon die Angst den Charakter greift gleich irgendwas von unten und zieht ihn hinab. Und das nur wegen dem dunklen Wasser und der Musik. Grandios gemacht.

Laguna: Ich finde es toll, wenn Entwickler von Horrorspielen auch die alltäglichen Ängste der Charaktere berücksichtigen. Wir haben leider schon genügend Vertreter aus dem Genre die sehr viel auf plumpe Jump Scares setzen. Damit kann man den Spieler vielleicht kurzzeitig erschrecken, sich richtig zu fürchten ist jedoch etwas ganz anderes. Das fühlt man noch Tage später, und in schlimmen Fällen kann man davon sogar ein Trauma erleiden. So eine glaubwürdige Situation in Spielen zu erzeugen ist gar nicht so einfach wie viele vielleicht glauben.

Ave: Der Brunnen in OoT ist ein fantastisches Beispiel für Horror außerhalb von Horror. Da haben die Entwickler sehr gut mit der Erwartungshaltung des Spielers gespielt. Und gerade die Erwartungshaltung ist etwas was zumindest für mich sehr wichtig im Horrorgenre ist. Wenn ich im Voraus schon sagen kann was vermutlich passieren wird und sich das im schlimmsten Fall



auch bestätigt dann nimmt mir das jeglichen Grusel. Und in Bezug auf OoT wird diese Erwartungshaltung etwas über Bord geworfen. Man hat grundsätzlich relativ bunte und fantastische Gegner und dann kommen plötzlich diese recht kontrastlosen Zombies mit ihrem furchtbaren Schrei daher, die so eigentlich absolut nicht in die Welt von OoT passen und gerade dadurch entfalten sie ihre Wirkung.

Laguna: Mir fällt nur noch eine andere Szene aus *The Evil Within* ein, die mir den Schweiß in die Hände getrieben hat. Im ersten Kapitel muss man vor einem Monster Metzger flüchten, der einem mit einer Kettensäge in den Händen verfolgt. Dabei muss man sich in den Schränken oder hinter Wänden verstecken, damit er einen nicht findet. Das erste Mal hat er mich gefunden und meiner Figur auf grausam detaillierte Weise den Kopf abgetrennt. Das fand ich nicht nur gruselig sondern auch ekelig. Diese beiden Faktoren können zusammen spielen. *The Evil Within* ist das ein nettes Beispiel dafür.



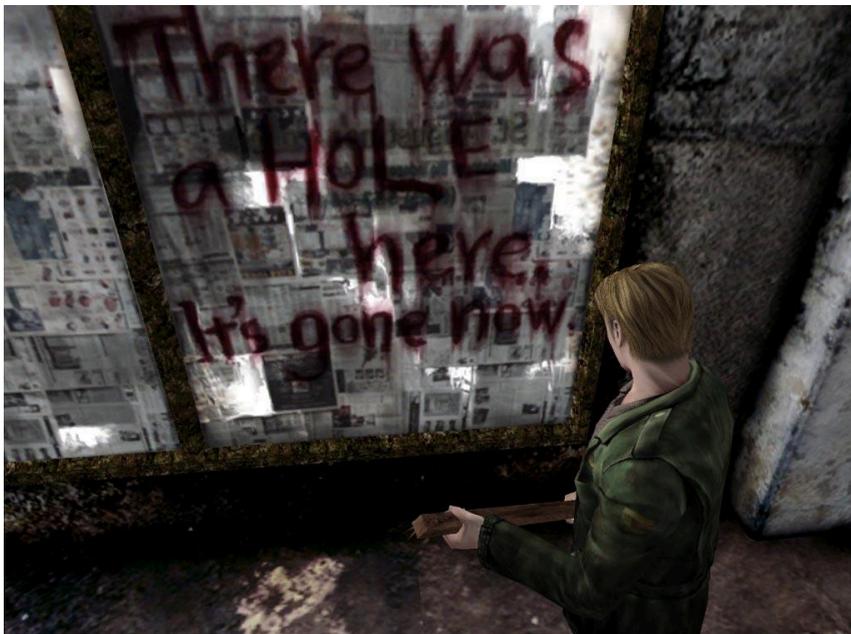
Ave: Ekel ist natürlich auch etwas was man nicht unterschätzen sollte!

KingPaddy: Ja das Horror-Erfahrungen sehr unterschiedlich wahrgenommen werden, hat ja auch die Diskussion im Forum schon gezeigt. Ich denke es lohnt, dass wir das gleich noch einmal vertiefen. Wenn wir aber noch einen Moment bei den Spielen bleiben, haben wir ja jetzt so einige Titel in unserer Rückschau genannt, wo uns besondere Momente einen ordentlichen Grusel beschert haben. Welche Spiele sind euch denn als allgemein als gruselig in Erinnerung geblieben? Ocarina of Time oder Gothic hatten mich nun sehr erschreckt, aber waren natürlich allgemein keine Schocker. Wie schauts bei euch aus, was sind die Spiele, die ihr allgemein als Horror-Erfahrungen sozusagen im Komplettpaket in Erinnerung behalten habt?

Ave: Das bereits erwähnte *Condemned: Criminal Origins* wäre so ein Spiel. Ein First Person Shooter, der keinen Wert auf's Schießen legt. Klingt komisch, ist aber so! *Condemned* fängt eigentlich recht harmlos an, aber je weiter man kommt desto mehr merkt man, dass irgendwas nicht ganz stimmt. Und das Spiel konfrontiert einen in recht speziellen Momenten mit Dingen, die sehr unangenehm sind. So wie z.B. mit den Schaupuppen, die sich plötzlich formieren und einen verfolgen. Da denkt man sich nur "Oh Mann, greifen die gleich an? Hab ich Munition? Wie sieht es mit Lebensenergie aus?" Das greift natürlich Hand in Hand mit der Tatsache, dass das Spiel nicht gerade einfach ist, sondern doch etwas härter mit einem umgeht.

Eine ganz ganz ganz schlimme Situation war, wo man eine Leiche in einem Spind sieht und man muss diese für eine Untersuchung mit einem Scanner scannen. Das ist im Grunde eine normale Kamera mit der man zoomen und Fotos machen kann. Jetzt macht man ein normales Bild und der Partner sagt man soll näher ran. Die Kamera zoomed extrem langsam und man weiß, dass >irgendwas< passieren wird. Und dann fängt die nicht so tote Leiche an zu zucken und man erschreckt sich richtig böse. Das war auch schon irgendwie gemischt mit Ekel, weil die Leiche nicht sehr appetitlich aussah.

Laguna: Silent Hill 2 ist denke ich hier nach wie vor mein absoluter Thronkönig, weil so es sowohl ein klug geschriebene Geschichte erzählt, als auch eine fantastische Gruselstimmung vermittelt. Der Ingame Sound klang stellenweise schon wirklich sehr bedrohlich. Davor muss ich wirklich meinen Hut ziehen. Gute Spiele, die tolle Erlebnisse bieten sind neben *The Evil Within* (das Gameplay) auch noch *Outlast* und *Amnesia: Descent of the Darkness* (die Atmosphäre)



KingPaddy: *Silent Hill* war auch lange bei mir sehr weit oben. Für mich waren das auch Teil 2 und das wie ich finde von Fans zu unrecht abgestrafte *The Room*. Aber inzwischen hat sich bei mir mehr *Project Zero 2: Crimson Butterfly* durchgesetzt. Eine wirklich tolle, sehr atmosphärische Horror-Erfahrung, mit einer etwas ungewöhnlichen Shooter-Mechanik und einer auch klasse erzählten und inszenierten Geschichte.

Da du *Amnesia* aber ansprichst, möchte ich stattdessen den noch etwas adventure-lastigeren Vorgänger *Penumbra* hervorheben. Das Gefühl des Wahnsinns und des Grusels wird neben der Atmosphäre dieses alten Bergwerkes, der aussichtslosen Situation, der starken Gegner und knappen Ressourcen, vor allem durch die einseitige Kommunikation mit dem offenbar völlig verrückt gewordenen einzigen Überlebenden besonders gut deutlich. Etwas das *Amnesia* in der Nachschau dann fehlte, was es aber nicht zu einem schlechteren Spiel macht.

Ave: Schaufensterpuppen, oder Puppen generell, verursachen bei mir deutlich mehr Unwohlsein als irgendwelche eklig anzuschauenden Leichen, muss ich gestehen. Ich glaube das hängt so mit diesem Uncanny-Valley-Ding zusammen. Die sind zwar menschenähnlich aber doch so fremdartig falsch, dass es automatisch einen schüttelt.

Laguna: *Projekt Zero 2: Crimson Butterfly* ist ein weiteres Spiel das eine ausgezeichnete Geschichte zweier Geschwister in einem interessanten Horrorsetting erzählt, wie ich mich erinnere. Es ist ein typisch japanisches Spiel, auch die Geister bringen sehr viel japanische Lore ein. Übrigens hat man in

Penumbra tatsächlich keine Waffe. Stattdessen konnte man nur mit Gegenständen nach Feinden werfen. Das hat schon irgendwie ein Gefühl der Hilflosigkeit erzeugt. Das Spiel wurde als Trilogie abgeschlossen die ich sehr empfehlen kann.

Und wo Ave vorher noch einen Shooter erwähnt hat, möchte an dieser Stelle auch noch *F.E.A.R.* erwähnen. Für seine damalige Zeit war das Spiel wirklich schrecklich gruselig. Die Psychospielchen von Alma haben mich einige Male wirklich überrascht. Aber ich halte das Spiel für eine einmalige Erfahrung, da die Nachfolger immer nach demselben Prinzip von Ballerei und Gruselpassagen erfolgt sind und schnell langweilig wurden.

Ave: Wobei dieses Mannequin-Trope mittlerweile eigentlich auch ausgelutscht sein sollte, aber irgendwie funktioniert es ja doch noch. Für die, die mit dem Begriff nichts anfangen können: Grundsätzlich werden ja Schaupuppen immer so genutzt, dass sobald man sich umdreht und sie sich nicht mehr im Blickfeld befinden diese irgendwie agieren. Sie drehen sich zu einem um, bewegen sich oder ändern ihre Gestik.



KingPaddy: Generell ja ein Klassiker aus dem Horror-Repertoire das normalerweise unbelebte Gegenstände sich plötzlich bewegen oder Sachen machen, die gar nicht möglich sind. Bei Schaufensterpuppen es ist besonders gut umzusetzen, da sie eigentlich tote menschliche Proto-Körper darstellen und sich deshalb besonders gut einsetzen lassen, um eine plötzliche übernatürliche Belebung zu erzeugen. Ich denke deshalb funktioniert das auch so gut. Ein bisschen wie bei Franksteins Monster.

Ave: Aber *F.E.A.R.* hab ich nur den ersten Teil ein bisschen gespielt und mich über die anderen Teile nur etwas schlau gemacht. Allerdings finde ich ein kleines Geistermädchen absolut nicht gruselig. Ich bin irgendein Topsoldat, der bis an die Zähne bewaffnet ist und da soll mich ein kleines Mädchen schocken? Aber wie gesagt, ich hab *F.E.A.R.* nur sehr wenig gespielt, daher hat meine Aussage eventuell wenig Gehalt.

Laguna: Puppen sind generell ein gutes Medium für Geistergeschichten. Sie sind ja nur leere Hüllen, die quasi nur darauf warten von etwas in Besitz genommen zu werden - so sagt man sich zumindest. Ich würde die Furcht vor Puppen als eine weitere Urangst der Menschen bezeichnen.

Was macht den Horror zum Horror - Von Ängsten, Ekel und Atmosphäre

KingPaddy: Aber da wir jetzt wieder ins Thema reinkommen, lasst uns jetzt doch zu den Dingen kommen, die dem Horror den Horror verleihen. Wie Ekel oder eben die Mannequins. Die Vermutung von Laguna würde ich teilen. Ich denke Puppen als menschliche Abbilder haben da sicher so eine Wirkung. Wie die Angst vor Fotos als Raub der Seele oder vor Voodoo-Puppen, die ja auch zum klassischen Repertoire des Horrors inzwischen gehören.

Ave: Elemente des Horrors sind ganz klar die Urängste, von denen wir ein paar schon angeschnitten haben. Dann eben auch die erwähnte Erwartungshaltung. Ansonsten würde ich sagen Elemente die zum Horror gehören sind die Soundkulisse, die Atmosphäre und der Schockfaktor.

Laguna: Nicht nur die Angst um sich selbst, sondern auch die Angst um einen Freund, oder ein Familienmitglied kann fürchterlichen Horror erzeugen.

Ave: Wobei das denke ich in Spielen sehr schwer umzusetzen ist bzw. sogar negative Wirkungen haben kann. Grundsätzlich müsste der Sidecharacter sehr sehr liebenswert sein, so dass wir ihn unbedingt beschützen möchten. (Ellie aus *Last of Us*) Aber wenn man es falsch oder schlechter umsetzt bekommt man sowas wie Ashley aus RE4.

Laguna: *The Last of Us* hat eindrucksvoll gezeigt wie eng die Beziehung zwischen zwei Charakteren werden kann. Die Verlustängste die Joel mit Elli durchwindet, lassen ihn sogar Dinge tun, die er normalerweise nie machen würde.



KingPaddy: Ich glaube der Grad ist da sehr schmal. Wenn ich an *Project Zero 2* denke, dann hatte ich schon das Gefühl mich um Mayu kümmern zu wollen. Die Geschichte von Harold Mason aus dem ersten *Silent Hill*, der seine Tochter sucht, ging mir dann allerdings schnell ab, weil das Mysterium der Stadt viel interessanter und viel vordergründiger war.

Besonders anschaulich fand ich aber die Darstellung in *Silent Hill 4: The Room*, wo man ab einem bestimmten Teil des Spiels häufiger seine Nachbarin durch die Alptraumwelten begleitet und sie auch beschützen muss, damit sie nicht dem

Wahnsinn erliegt, und man immer wieder ihr fortschreitendes Abgleiten vor Augen geführt bekommt, in dem sie zunehmend kryptisches und gruseliges Zeug von sich gibt. Aber ja grundsätzlich kann bei dem Versuch viel schiefgehen die Angst durch Angst um andere Charaktere erzeugen zu wollen, insbesondere wenn sich die Spiele nicht wie *The Last of Us* so viel Zeit nehmen können, ihre Charaktere in epischer Breite einzuführen.

Ave: Stimmt, in *Silent Hill* ist das alles eigentlich sehr schnell verpufft. Da war mir die Tochter dann eigentlich auch recht egal und das, wie du sagst, Mysterium der Stadt wollte gelöst werden.

Laguna: Die Welt von *Silent Hill* hat einfach etwas besonderes. Diesen Hauch von Mystik und Einsamkeit, dem sämtliche andere Elemente untergeordnet werden. Unter dem Ergebnis leiden manche Charaktere, zum Glück hat man es bei *Silent Hill 2* aber geschafft glaubwürdige und toll geschriebene Personen zu erschaffen.

KingPaddy: Ja das stimmt. Auch der kleine Walter aus *Silent Hill 4* war toll in Szene gesetzt, auch mit dem, was man aus Dokumenten oder Erzählungen erfährt und eigentlich sogar Beschützerinstinkte weckt, genauso eben wie das kleine Mädchen aus Teil 2.

Laguna: Leider ging es nach *Silent Hill 4* mit der Reihe aber langsam abwärts. Die Spieleentwicklung der Nachfolger wurde an externe Studios ausgegliedert, die die besondere Stimmung der Vorgänger leider nicht mehr einfangen konnten. Kojima und Guillermo del Toro hätten der Serie hier sicherlich auf andere Art und Weise neues Leben eingehaucht, leider kennen wir ja den traurigen Ausgang.

Ave: *Silent Hill: Downpour* (hie das so?) war aber grundstzlich ein ganz passables Spiel, nur hatte das irgendwie sehr wenig mit *Silent Hill* zu tun.

KingPaddy: *Homecoming* wurde schon schlechter aber erzhlte aber noch eine brauchbare Geschichte. *Downpour* verlor sich mit einer sehr interessanten Prmisse leider dann in seinem drftigen Gameplay. Das Ende aber war aber eben grandios, weil wir uns nicht unseren inneren Dmonen stellen, die uns gefangen halten sondern selbst der Dmon sind fr andere. Eine sehr schne Wendung, die zwar halbwegs nachvollziehbar aufgebaut wurde, aber dann zu sehr verwsserte.



Ave: An der Stelle mchte ich nur ganz kurz ein anderes Thema anschnelden: Es ist jetzt grundstzlich mehrmals das Stichwort gefallen, dass neuere Spiele den Reiz der alten Spiele verloren

haben. Angefangen mit AiTD, dann das von mir erwähnte SH:Downpour und auch bei Resident Evil 4/5/6 sieht man das. Ich frag mich wie dieses Phänomen immer wieder aufkommt und wieso die Entwickler nie dieses "Back to the roots" Marketing vollends ausführen.

Laguna: Dazu muss man verstehen dass die großen Spieleentwickler heutzutage meistens Aktiengesellschaften sind, und so natürlich auf die Verkaufszahlen und den allgemeinen Trend unter den Spielern geguckt wird. Man hat wohl die letzten Jahre festgestellt das Passagen mit viel Action, bessere Spielegrafik und einer möglichst coolen Inszenierung einfach besser bei den Spielern ankommen, als eine tiefgründige Geschichte mit, komplexen Spielsystem und wirklicher Gruselstimmung. Ich finde das auch schade, aber es war eine ganze Weile die Realität. Zum Glück scheint bei einigen Publishern inzwischen ein langsames umdenken stattgefunden zu haben, so dass die Entwickler nun auch wieder mutiger werden neues zu wagen.

KingPaddy: Neben dem was Laguna sagt, schließlich will man als Marktteilnehmer ja auch wachsen, was die Spielerzahlen angeht, sehe ich auch, dass manche Reihen Opfer ihres Erfolges geworden sind. Die mussten dann in bestimmten Bereichen auch Innovationen bringen, weil du eben nicht erfolgreich fünfmal hintereinander dasselbe Spiel machen kannst, ohne zu variieren. Laguna sprach ja schon die *F.E.A.R.*-Reihe an. Alma wird halt auch irgendwann langweilig. Resident Evil 4 das trotz seiner Action-Ausrichtung immer noch ein sehr, sehr gutes Spiel war, kam da denke ich zum richtigen Zeitpunkt. Das Problem tritt eher dann auf, wenn sie meinen das Neue allein sei das Erfolgreiche und das dann übertreiben und dann kommt eine Scheiße wie Teil 5 oder noch schlimmer Teil 6 dabei heraus.

Ave: Eine tiefgründige Story hatte *Resident Evil* damals eigentlich auch nicht und die wenigen Corefeatures die es hat sollten doch eigentlich leicht in moderne Kleider zu verpacken sein. RE4 ist da eigentlich noch eine recht gute Schiene gefahren, driftet gegen Ende aber auch bereits in dieses seelenlose Actiongeballer ab. Die Entwickler von RE5 haben mit *Lost in Nightmares* durchaus bewiesen, dass sie Atmosphäre mit 3rd Person Shooter kombinieren können, wenn sie wollen. Und RE6 war dann schon viel zu aufgeblasen. Ich verstehe natürlich, dass man Profit haben will, aber die Essenz, die diese Spiele ausmacht sollte nicht verloren gehen. RE7 spielt sich anders als jedes RE zuvor und dennoch merkt man, dass es ein RE ist.

KingPaddy: Wobei man sagen muss, dass jeder *Resident Evil* Teile auch die ersten gegen Ende in den Action-Modus schalten und ich finde das ehrlich gesagt gut. Du warst das ganze Spiel über der Gejagte und zum Ende darfst du dann fast kathartisch dem fiesen Mutantenmonster das Hirn mit dem Raketenwerfer rausballern. Ich denke für ein Setting wie dieses technisch-biologische bei ResEv funktioniert das wunderbar.

Ja das mit dem Profit ist so eine Sache. Ich habe es in dem Teaser zu dieser Ausgabe schon geschrieben. In der Regel hat man mit diesen reinen Action-Ablegern auch keine größere Zielgruppe angesprochen, weil den Fans das klassische Feel gefehlt hat, aber Fans von Zombie-Shootern halt keinen richtigen Zombie-Shooter bekamen und am Ende das ja dann mit geringen Absatzzahlen bestraft wurde. Und das war nötig.

Ave: Da geb ich dir recht, dass dieser Paradigmenwechsel ein durchaus befriedigendes Gefühl mit sich bringen kann. Den typischen Countdown am Ende eines jeden REs würde ich eigentlich sogar

vermissen (und hab ich auch vermisst, aber dazu später mehr). Aber der Paradigmenwechsel sollte eben auch erst sehr spät im Spiel stattfinden und nicht bereits am Anfang (RE5 mit den Gegnerhorden am Anfang) und RE6 so ziemlich nach der ersten Stunde. Ich mag die Spiele alle (sogar 6), aber natürlich habe ich eine gewisse Vorstellung darüber, wie mein ideales RE auszusehen hat und bislang haben sie das eigentlich nie vollständig erfüllt, aber das werden sie auch nicht - man hat ja immer was zu meckern. :p

Laguna: Thema Profit. *Resident Evil 7: Biohazard* hat sich insgesamt [bisher wesentlich schlechter verkauft](#) als seine Vorgänger. Ich finde das wirklich schade, weil es so ein gutes Spiel ist, aber daran kann man ganz gut erkennen, dass sich die Zielgruppe infolge der Entwicklung auch ändert. Erwarten die Spieler mehr Action und legen weniger Wert auf eine gute Geschichte?

KingPaddy: Ich glaube das mit den Absatzzahlen darf man hier nicht so kritisch sehen. Fünf verkaufte sich noch gut, weil die Leute dachten sie kriegen nochmal ein gutes vier und wurden dann halt enttäuscht, weil sie es nicht besser wussten. Sechs verkaufte sich schon mäßig und zerstörte den Ruf vollends und bei VII sind die Leute jetzt halt vorsichtig geworden. Capcom plant ja hier langfristig und verdienen auch noch über DLCs weiter gutes Geld.

Ave: [Resident Evil 7 hat seine Produktionskosten bereits wieder reingeholt](#) und ist nicht ganz so weit weg von den Releasezahlen zu RE6. Man muss natürlich auch beachten, dass RE6 weitaus aufwändiger zu produzieren war und RE7 da sehr viel kostspieliger entstand. Capcom hat von der Presse auch durchaus sehr positive Rezensionen erhalten und ich hoffe, dass sie genug Rückgrat zeigen um sich nicht von den Investoren bedrängen zu lassen, die ja RE7 als Flop ansehen, weil es nicht soviel in der Anfangszeit verkauft hat wie RE6.

KingPaddy: Also ich will definitiv nicht wieder hinter VII jetzt zurück. Das wäre absolut der falsche Weg. Ich denke das hier war ein guter Schritt, um das Vertrauen der Leute wieder aufzubauen. Ist auch schon ein positives Signal, dass sie nicht einfach rebootet haben. So der Ausweg für Feiglinge, den Entwickler in den letzten Jahren ja häufig gegangen sind. Also Hut ab, Capcom!

Ave: Das interessante an RE ist ja jetzt wie sie die Serie quasi dreigeteilt haben. Wir haben einerseits die Spiele mit statischer Kamera (RE0, REmake 1, REmake 2 und in Zukunft bestimmt REmake 3), dann die Spiele mit 3rd Person Kamera (die Revelations Reihe wird hier denk ich der Hauptableger sein) und jetzt die Horrorsparte mit 1st Person (RE7, eventuell RE8?)

Wir haben also drei Perspektiven und für jeden wird was dabei sein. Insofern fand ich trotz erster Skepsis den Wechsel zu 1st Person sehr klug.

KingPaddy: Im Endeffekt um da dieses Thema zusammenzufassen, kann man denke ich sagen, dass viele dieser Horrorserien diese alte Formel $\frac{1}{3}$ Altes, $\frac{1}{3}$ Altes aufpoliert und $\frac{1}{3}$ Neues nicht mehr im Gleichgewicht gehalten haben und dann eben mit dem Setzen auf neue Trends ohne das zu pflegen, was die Serie groß gemacht hat, dann eben den Spielen ihren Kern und damit ihre Fans genommen hat, ohne wirklich dabei neue Fans gewinnen zu können. Die meisten erfolgreichen kleineren und größeren Produktionen verwenden ja vielfach klassische Konzepte nur neu arrangiert. Ich denke es ist also ein gutes Zeichen auch für die Zukunft der Reihe, das sich Resident Evil jetzt auch wieder auf alte Stärken zurückbesinnt und die trotzdem frisch präsentiert.

Das ist auch ein gutes Stichwort, denn da wir jetzt schon so lange über Resident Evil VII: Biohazard reden, können wir auch direkt da mal in die vertiefende Diskussion einsteigen.

Resident Evil VII: Biohazard - Back to the Roots?

Ave: Endlich, darauf warte ich ja schon den ganzen Abend! :p

KingPaddy: Ein bisschen eingeordnet haben wir das Spiel ja schon in der Serien Tradition. Wie würdet ihr das einschätzen? Das es von der Atmosphäre wieder mehr an die alten Teile erinnert ist offenkundig, gleichzeitig aber macht es auch einiges anders.

Laguna: Ja, es erinnert definitiv sehr an die älteren Resident Evil Teile. Das fängt mit dem Inventarsystem an, wo man jetzt wieder richtige Gegenstandsplätze hat und mit seiner Ausrüstung haushalten muss, und führt weiter zu einer schrecklich schönen Achterbahnfahrt durch sämtliche Horror Klischees. Das ist vor allem der Baker Familie zu verdanken, bei der jedes Familienmitglied einen eigenen Stereotypen repräsentiert. Familienvater Jack ist z.B. wie der Mann mit der Axt aus The Shining. Während man die einzelnen Mitglieder der Familie bekämpft, spielt sich jeder Abschnitt anders. Das ist schon eine Erwähnung wert. Man hat nicht übermäßig viele Waffen, aber genug Auswahl um für die meisten Situation gewappnet zu sein.

Ave: Es hat die Atmosphäre der alten Teile - primär RE1 meiner Meinung nach - sehr sehr gut eingefangen. Die Soundkulisse ist wunderbar schaurig, die fotorealistische Grafik macht alles noch schauriger und interessanterweise ist das Gameplay sogar irgendwie ein guter Abklatsch vom ersten Teil. Man bewegt sich relativ langsam, kann zwar schießen aber nicht so, dass man sich wie Rambo fühlt und heilt sich mit den guten alten Kräutern, die hier in neuerer Form zu flüssiger Medizin werden. Aber nicht nur an den alten RE Teilen haben sie sich bedient, sondern auch an verschiedenen Filmen - und da auch nur das beste genommen und in bester Form umgesetzt, was Laguna schön angeschnitten hat.

KingPaddy: Kontrovers wurde ja zum Beispiel die First-Person aufgenommen, die für die Serie neu ist und im Vorfeld, auch wegen der noch erkundungslastigeren Demo stark an *Outlast* erinnerte, was sich ja auch [in unserem Thread-Titel](#) widerspiegelte. Aus *Revelations 2* wurde zudem das Gegenstands-Crafting übernommen. Bei der Rätseldichte orientierte man sich aber eher an den letzten Hauptserienteilen; also relativ wenige, dafür ein besonders Gutes!

Wie habt ihr da als Veteranen diese Umstellung auf die First Person wahrgenommen? Fandet ihr das auch so einen starken Bruch?

Ave: Ich war ja sehr skeptisch was die First Person betraf und der Threadtitel war durchaus als kleiner Seitenhieb zu verstehen. Ich hatte einfach Angst, dass ein stumpfer First Person Shooter aus dem Spiel wird. Wenn Entwickler sagen sie wollen Horror wiederbeleben, dann ist das zwar schön und gut, aber eine gesunde Skepsis lässt mich nicht auf diese Aussage vertrauen, solange ich nicht selber das Spiel gespielt habe.

Ich bin allerdings sehr gut in die First Person Perspektive reingekommen. Die Demo hab ich relativ lange gespielt (ich glaube 3 Stunden insgesamt) und hatte eigentlich meinen Spaß mit der Steuerung. Nur die Bewegungsgeschwindigkeit war mir persönlich eine Spur zu langsam. So im Sinne von: Oh da ist eine Bedrohung, lasst uns gemütlich davon joggen!

KingPaddy: An solche Aussagen erinnerte ich mich noch bei der Ankündigung von *The Evil Within*, das dann leider in manchen Abschnitten zu einer stumpfen Schießbude mutierte, weshalb ich persönlich diese andere Ansicht und das eher an *Outlast* erinnernde Gameplay der Demo sogar positiv fand, weil die Entwickler damit für meinen Teil zeigten, dass sie es Ernst meinten. Ich hätte mir dann immer noch Shooter-Gameplay, wie es in der Serie halt klassisch immer auch Bestandteil war, gewünscht. Aber hätten sie das direkt so in der Demo gezeigt, ich hätte vermutlich das Interesse verloren, weil ich dann sowas wie Teil 6 wieder erwartet hätte.

Laguna: Ich war mir nicht sicher ob ein Spiel wie *Resident Evil* es schafft genügend Immersion zu erzeugen die die First Person Perspektive erfordert. Letztendlich war meine Bedenken aber zum größten Teil unbegründet und sie haben es mit Bravour gemeistert. Besonders das Erlebnis in VR



kann sich wirklich sehen lassen. Die Kamera reagiert auf die Bewegungen des Spielers, man kann sogar um die Ecke gucken wenn man seinen Kopf entsprechend dreht. Dafür ist die UI nicht ganz so präzise was einem wiederum aus der Immersion reißen kann, und auch das paar halb unsichtbare Hände sieht etwas ulkig aus.

Ave: Die Demo hat allerdings meiner Meinung nach auch ein etwas falsches Bild vermittelt, da wurden ja bereits diese übernatürlichen Elemente angeteast, wo ich echt etwas sauer war, weil Hokusfokus in RE echt nichts zu suchen hat. Aber zum Glück haben sie das im Hauptspiel natürlich nicht in der Form weitergeführt. An der Immersionsfrage die Laguna erwähnt hat hab ich allerdings nie gezweifelt. RE hatte immer schon sehr immersive Locations. Hab die VR Version aber auch nicht getestet, kenne aber deren Stärken (das um die Ecke schauen, was aus welchen Gründen auch immer nicht im "normalen" Modus geht) und deren Schwächen (das Clipping des Menüs in die Umgebung)

Laguna: Das Highlight des Spiels ist für mich ganz klar das alte Herrenhaus, das mich von der dichten Atmosphäre sehr an das des ersten Resident Evil erinnert. Neben dem Haus und der Umgebung in Louisiana gibt es auch noch zwei weitere Level, ein Schiff und eine Mine, wobei diese beiden Bereiche leider nicht ganz so gut in meiner Bewertung wegkommen. Das Schiff war mir etwas zu verwinkelt, und die Mine, obwohl sie sehr gut aussah, leider etwas zu kurz.

Ave: Das Herrenhaus ist definitiv auch mein liebster Teil des Spiels. Das war absolut fantastisch designed. Das Schiff empfand ich eigentlich ganz nett, vorallem weil ich mir irgendwie erhofft habe, dass hier eine Verbindung zu Revelations 1 getätigt wird mit der Queen Zenobia.

Die Actionzunahme im zweiten Teil hielt sich allerdings noch gut in Grenzen. Es war etwas actionreicher, das stimmt aber es gab jetzt auch nicht an jeder zweiten Ecke Explosionen.

Laguna: Ich möchte an dieser Stelle noch kurz das Gegnerdesign und deren Artenvielfalt ansprechen. Die Bakers sind natürlich eine Klasse für sich. Neben dieser Bedrohung gibt es neben einigen Käfern auch noch die sogenannten Molded. Mutanten aus einer schwarzen Substanz, die wirklich ziemlich cool aussehen. Leider bieten sie mir etwas zu wenig Abwechslung, es gibt soweit ich mich erinnere etwa um die 4-5 Variationen von ihnen. Da hatte ich mir doch etwas mehr Vielfalt gewünscht, vielleicht auch mal ein paar komplette andere Feinde.

KingPaddy: Also Atmosphäre Top. Auch oder gerade wegen der neuen Ansicht. Und richtiges Resi-Gefühl. Das das Spiel in der zweiten Hälfte an Action wieder zunimmt, ist ja auch bekannt, aber fügt das ganze wieder auf nem angenehmen Grad ein, der denke ich noch in dem Bereich von Teil 4 zu verorten ist. Für mich haben aber auch immer die Rätsel zu einem klassischen Resident Evil gehört. Da war ich so ein bisschen ernüchtert. Da gab es nur sehr wenige von und meistens belanglose noch dazu. Dabei hat eines in der zweiten Spielhälfte gezeigt, wieviel da möglich gewesen wäre. Ich sag nur "Happy Birthday". Wie wichtig sind euch die Rätsel für das Spielgefühl gewesen?



Ave: Was die Rätsel betrifft geb ich dir recht. Die waren ganz nett, aber haben auch nicht irgendwie gezündet bzw. waren zu einfach. Die Schattenrätsel waren grundsätzlich cool designed, aber da hätte ich mir statt drei (?) einzelnen lieber ein großes gewünscht, welches nach und nach einzelne Areale des Hauses freischaltet.

Wo man eventuell zwei Statuen verbinden muss um neue Schattenschlüssel zu ermöglichen. Also da war definitiv Luft nach oben.

Das Uhrenrätsel war leider ein absoluter Witz. Es wird einem direkt gesagt, dass die Uhrzeit im ganzen Haus die selbe ist. Man geht also aus dem Raum und hat direkt vorne rechts von einem eine Uhr bei der man die Lösung nachsehen kann. Da fragt man sich: Wieso dann überhaupt das Rätsel implementieren? Hier wäre z.B. eine bessere Lösung gewesen den Spieler in Großmutter's Zimmer zu führen und auf dem Weg ein paar Hindernisse zu platzieren.

Laguna: Das waren in meinen Augen leider keine richtigen Rätsel. Man hat eigentlich nur nach dem passenden Schlüssel gesucht um die Türen zu öffnen, was ich übrigens ganz cool fand. Das höchste der Gefühle sind dabei noch die Puzzlespiele am Projektor oder der Bereich mit den Fallen des Baker

Jungen. Diesen fand ich übrigens angenehm abwechslungsreich. Ach ja, es gab auch noch so etwas wie eine Schatzsuche mit Fotos, das hat allerdings auch nicht viel Einfallsreichtum erfordert.

KingPaddy: Ave, ja das stieß mir auch sauer auf. Zumal man mit Lucas ja eine Figur eingebaut hat, die solche Spielereien vom Charakter her sogar rechtfertigt. Bei den alten ResEvs hat man ja hin und wieder Witze darüber gemacht, wer bitte seine Türen mit einem Rätsel koppelt, wo man Statuen verschieben muss. Aber hier hätte das gut gepasst. Da wurde leider Potenzial, finde ich, liegen gelassen. Bei Lucas' Aufgaben kam so richtig schönes Saw-Feeling auf.

Ave: Wobei sogar ein Dokument zu finden war, in welchem gesagt wird wer die ganzen komischen Apparaturen eingebaut hat. Zumindest ein paar wurden nicht von Lucas gebaut. Das fand ich eigentlich ganz nett.

Laguna: Wirklich gelungen fand ich den Kniff mit den Videotapes, auf denen man das Geschehen durch die Augen anderer Charaktere erlebt. So hat man nicht nur mehr über die Handlung erfahren, sondern konnte sie auch teilweise beeinflussen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad braucht man diese VHS Tapes auch um zu speichern - ein nettes Gimmick.

KingPaddy: Und das eine war ja auch für eine Rätsellösung gut ;) Also auch auf der Ebene wäre was gegangen. Aber zum Glück scheinen noch ein paar Fans Interesse an mehr guten Rätseln signalisiert zu haben, denn im inzwischen erschienenen **Banned-Footage-DLC** ist zum Beispiel mit "Schlafzimmer" auch wieder sowas drin.

Ave: Die Videotapes sind eigentlich richtig cool, wenn man hier die Logik nicht walten lässt und einfach die Tatsache ignoriert, dass die Leute dafür Go Pros bräuchten, die mir VHS-Kassetten funktionieren. Ich persönlich hab da nicht wirklich viel drüber nachgedacht und empfand die Kassetten einfach als klasse Möglichkeit den anderen Charakteren auch etwas Screentime zu geben. Aber auch hier hätte ich mir grundsätzlich etwas mehr gewünscht. Happy Birthday war definitiv eine gute Umsetzung.

Aber die DLCs sind leider jetzt nicht sehr viel besser in der Hinsicht. Bedroom ist ganz nett, aber nicht wirklich rechtfertigbar für den Preis.

Laguna: Zur allgemeinen Gegner Ki möchte ich an dieser Stelle auch noch ein paar Worte verlieren. Jack Baker ist wirklich toll gesciptet, er bricht in einer Szene sogar durch eine Wand, was mich total überrascht hat. Leider sind nicht alle Encounter so gelungen. Besonders die Molded durchschaut man ziemlich schnell. Ein bis zwei gezielte Kopfschüssen reichen da aus um sie zu erledigen. Und sie machen ja auch nicht viel dagegen. Leider verfolgen sie einem auch nicht durch verschlossenen Türen, was bei mir schon für die ein oder andere lustige Situation gesorgt hat.

Ave: Da muss ich dir Recht geben, Laguna. Der größte Feind der Molded ist eine dünne Holztür. Da hätten sie definitiv etwas Feinschliff walten lassen können, dass die langsam aber sicher durch die Türen brechen. Was nachhaltige Auswirkungen hätte, da man weiß, dass die Türen nun kaputt sind und die Gegner nicht mehr so lange stoppen kann.

KingPaddy: Wobei ich glaube, dass da auch ein bisschen Gameplay-Entscheidungen eine Rolle spielten. Die meisten Areale in denen die Molded auftauchen sind so schmal, dass man so eine Mechanik brauchte. In Survival-Spielen ist man ja dazu gehalten den Gegnern aus dem Weg zu gehen bzw. an ihnen vorbei zu rennen und die Munition zu sparen. Wenn das wegen des Level-Designs so nicht geht und man dann irgendwann gezwungen ist, doch zu kämpfen, wäre das genauso blöd geworden. Ich denke es ist einfach ein Kompromiss gewesen.

Ave: Das stimmt zwar, aber das Haus wirkt als solches wirklich perfekt in sich geschlossen und organisch und durch diese Türen wird das Haus nicht mehr als Ganzes angesehen, sondern eben als Abschnitt. Ich weiß, dass mich hier die und jene Gegner verfolgen und solange ich die Türen nicht öffne wird sich daran auch nicht viel ändern. Zudem nimmt es den Molded etwas die Bedrohlichkeit. Ich kassier lieber einen Schlag und blocke diesen ab, lauf dann an dem Gegner vorbei und schließe die Tür. Ich kann zwar nachvollziehen, wieso sie es getan haben, aber ich hätte mir wirklich gewünscht, dass die Türen aufbrechbar sind (das ging im REmaster 1 auch schon, da haben einen die Zombies meines Wissens nach an gewissen Stellen auch über mehrere Räume verfolgt)

KingPaddy: Aber da Laguna vorhin schon Jacks KI erwähnte, kommen wir doch noch zu den Hauptdarstellern des Spiels (denn Ethan bleibt leider etwas wortkarg): Den Bakers an sich. Die ja nicht nur als Charaktere ausgearbeitet sind, sondern sich uns eben auch, mutiert und auch unmutiert als Gegner entgegen stellen, anders dabei als frühere Supermutanten immer noch in gewisser Weise menschlich und kommunikativ bleiben, zum Beispiel Jack der uns fragt, wo wir Autofahren gelernt haben, bevor er mit uns gegen ein paar Stahlträger brettet. Oder Lucas, der gestörte Erfinder, der ein Spiel mit uns spielen will. Also ganz klar eine große Neuerung, wirkliche Gegner mit Charakter. Ich glaube das Spiel hätte ohne sie weit aus weniger Charme. Seht ihr das genauso?



Laguna: Ethan enttäuscht etwas. Für die Hauptfigur bleibt er einfach etwas blass, so dass ihm andere Charaktere, wie die Bakers leider die Show stellen. Fairerweise muss sagen, er findet sich im Laufe des Spiels, wenn man auch mehr über die Handlung erfährt, besser in seiner Rolle zurecht. Einen starken Eindruck von ihm hatte ich jedoch anfangs nicht.

Ave: Da muss ich Laguna etwas widersprechen: Ich fand Ethan herrlich erfrischend. Diese Simplizität war eine nette Abwechslung vom Bioterrorismus-Helden Chris. Er ist in der Tat blass, aber hat genug Eigencharakter um zu glänzen. So z.B. an der Stelle, wo Jack seine Supersäge auspackt und "Groovy" ruft (Evil Dead lässt grüßen an dieser Stelle!) und Ethan einfach mal ein freches aber relativ ruhiges "That's not groovy" von sich gibt. Und sonst scheint Ethan auch nicht wirklich sehr viel zu schocken, außer wenn er durch eine Enge "Zwischenwand" kriechen muss und mehrere Tausendfüßler auftauchen. Da ist so der erste Moment, wo Ethan wirklich Ekel zeigt, was einfach absolut humorvoll ist angesichts der Tatsache, was der gute Kerl bereits alles gesehen und erlebt hat.

Die von Paddy erwähnte Kommunikation finde ich auch herrlich. Jack glänzt dermaßen krass mit seinen frechen und witzigen Kommentaren. Allgemein finde ich die Bakerfamilie sehr schön

designed. Jedes Familienmitglied hat, wie du sagst, so seine Eigenheiten. Einzig Zoe kommt da etwas kurz, wie ich finde - aber irgendwie passt das dann auch zu ihrem Charakter. Aber die Bakers sind mitunter, wenn nicht einer der Hauptgründe warum RE7 so gut funktioniert, wie es das nun mal tut.

Laguna: Eine der Szenen die mir sehr gut in Erinnerung geblieben ist, war die Garage in der Jack, Ethan einfach aus dem Fahrzeug schmeißt um selbst mal ein paar Runden in dem Auto herumzukurven. Der Humor in Resi 7 empfinde ich stellenweise schon wirklich als sehr gelungen.

Ave: Schon paradox den Humor in einem Horrorspiel zu loben, findet ihr nicht? Aber vielleicht zeichnet das ja auch das Genie aus, welches sich Resident Evil 7 nennt. Es hat Horror für mich neu definiert. Ich hatte nicht nur Angst oder Ekel. Ich war stellenweise verwirrt, aber auch irgendwie traurig (Clancy, oder Jack in dieser Traumsequenz...) oder sonst auf andere Art und Weise bewegt. RE7 hat den Horizont des Horrors erweitert und will nicht nur gruseln, sondern auch Schock, Humor und Sonstiges präsentieren.

KingPaddy: Ja schon eine gewisse Ironie. Aber wir haben ja vorhin schon über diese unterschiedlichen Wahrnehmungen gesprochen. Es hat ja auch neben der humoristischen Absurdität eine gewisse irre und beängstigende Note, dass die Bakers in dem was sie sagen, so geradezu normal erscheinen, das was sie tun aber so ein abartiger Gegensatz ist: Beispielsweise das gemütliche familiäre Abendessen, wo aber der letzte Anhalter serviert wird oder der ungezogene Lucas mal eben die Hand verliert, weil er sich nicht benimmt und das völlig "normal" ist.



Laguna: Noch eine letzten Anmerkung zum Kampfsystem. Ich fand die Bosskämpfe gegen die Bakers wirklich gelungen, und auch einige andere Begegnungen der unheimlichen Art, wie z.B. dieses Riesenauge, fand ich sehr cool. Einzig der letzte Bosskampf, obwohl sehr cool inszeniert, war etwas zu kurz. Viel Taktik oder Können war jedoch nicht nötig um diese Kämpfe erfolgreich zu bestreiten. Das ist schon irgendwie schade. Ich hoffe darauf dass ein möglicher Nachfolger hier vielleicht interessantere und anspruchsvollere Kämpfe erfindet.

KingPaddy: Aber nach dem von vorhin. Welche Art Grusel würden wir dann vordergründig in Resident Evil VII identifizieren. Ist es wie früher harter Survival Horror? Oder doch etwas anderes? Auf mich persönlich hat die Atmosphäre weit mehr Eindruck gemacht als die Gegner das getan haben, wobei ich zustimmen muss, dass die Bosskämpfe nochmal ihre eigene Art hatten. Die Mutter mit ihrem Insekten im Unterbauch war schon richtig widerlich und die bewegt sich wie eine Spinne und kann dich plötzlich von überall anspringen. Das hat dann doch schon sehr an die ersten ResEv fast aber noch mehr an Silent Hill erinnert. Da gewann dann auch der Kampfpact für mich Horrorqualitäten.

Ave: Zu Laguna: Ja, die Kämpfe waren angesichts des Gameplays sehr cool und hatten doch einiges zu bieten. Hat auch hier wieder altbekanntes (die Augen als Schwachpunkte) mit neuem (dem Kettensägenkampf) gemischt! Taktik könnte ich insofern identifizieren, dass das eigene Positionieren sehr wichtig ist. Man bewegt sich ja doch etwas behebiger.

Zu Paddy: Vordergründig wohl den Survival Horror, wie wir ihn kennen. Jack ist ja eine Neuinterpretation des Nemesis aus Teil 3. Ressourcenmangel ist stellenweise vorhanden, aber stellenweise wird man auch großzügig mit Munition eingedeckt. (Ich hab das Spiel bestimmt vier oder fünfmal durchgespielt und nur auf Madhouse hatte ich wirklich Schwierigkeiten mit der Munition)

Dann wiederum spielt das Spiel mit Ekel (Insekten, Kannibalismus, Blut, etc.) also insofern vielleicht auch eine Art von psychologischer Horror. Mir persönlich machen solche Dinge wenig aus, aber Leute die milde Phobien haben dürften hier definitiv ins Schwitzen geraten. So z.B. die von dir erwähnten Spinnen könnten so manchem Spinnenhasser übel zusetzen. Gegen Ende kamen natürlich auch ein paar "paranormale" Elemente dazu, wo manche Leute vielleicht auch ihre Freude daran hatten.

Laguna: Das Spiel schlägt für mich einen guten Mittelweg ein. Back to the roots, aber gleichzeitig mit neuen Ideen. Ich würde sagen klarer Survival Horror. Nicht Hardcore. Nicht Soft. Einfach Resident Evil. Aber für die Zukunft wünsche ich mir wieder ein wenig mehr Exploring, Optionaler Kram und weniger Linearität, das fand ich im 4. Teil wirklich sehr gelungen.

KingPaddy: Wobei das Spiel ja zum Teil absurd versteckte sammelbare Objekte hatte und neben den Psychotonika auch so zum Anschauen und Entdecken einlud. Es gab ja auch etliche Objekte, die man sich anschauen und untersuchen konnte. Zum Beispiel einen BH im Wohnwagen :D Und laut [Auswertungen von Capcom](#), wurde der wohl sehr oft angeschaut (👁️👁️)

Ave: Ich fand das Spiel eigentlich gar nicht so linear. Das Backtracking fühlte sich natürlich an, man hat stellenweise neue Dinge entdeckt und generell hatte ich eigentlich nie das Gefühl nur einer Linie zu folgen. Da bin ich schlimmeres gewohnt.

Aber ja, es gab wirklich einiges zu entdecken. Die 1st Person Perspektive bietet sich dafür ja natürlich auch an. Meiner Meinung nach hätte es ruhig noch mehr sein können. So z.B. dass man mit den Gegenständen, die man zwar betrachten kann, aber nicht irgendwie beeinflussen kann. Wie z.B. in RE1 manche Reliquien. Funfact zum BH: Auf der offiziellen Seite von Resident Evil gibt es eine Statistik wie viele Leute den BH angeguckt haben. (Und ja, ich hab auch dazu gehört - man weiß ja nie wo sich ein Schlüssel oder Munition befinden kann!)

KingPaddy: Da wir jetzt auch so langsam in die Bewertung reingehen, lasst uns doch direkt dazu kommen, auch weil die Zeit so langsam voranschreitet ;) Also wie finden wir Resident Evil als Spiel, als Teil der Serie und natürlich auch als Horror-Erfahrung, um die es in unserem Talk ja gehen sollte?

Laguna: Auf einer Skala von 1 bis 10 gebe ich Resident Evil eine 9/10. Die Handlung mir gut gefallen, und die Bakers fand ich schrecklich schön gelungen. Das First Person Perspektive fand ich ausgesprochen erfrischend und auch das Kampfsystem gefiel mir recht gut. Gefürchtet habe ich mich in dem Spiel eigentlich zu keiner Sekunde, aber spannend war es allemal. Ich glaube es hat nicht die Art von Horror verkörpert, die mir Angst einjagt. Dennoch ist die Atmosphäre sehr dicht, und ich empfehle das Spiel Abends mit Kopfhörern oder DS Stereo Anlage zu spielen. Die Soundkulisse ist verdammt gut. Eine tolle Designentscheidung fand ich, war auch das Gegenstand System mit seinem Platz Management in dem Spiel. Da haben sie sich an dem ersten Teil orientiert, und es war eine gute Entscheidung. Gerade am Anfang, ohne Rucksackerweiterung, wird das Inventar schnell voll und dann muss man etwas vorsichtiger spielen und vielleicht bei dem ein oder anderen Gegenstand etwas nachdenken bevor man ihn aufnimmt. Nach dem für mich sehr enttäuschendem 6. Teil der Reihe war die Reihe für mich eigentlich schon beinahe Tod, umso schöner dass der neue Teil der Serie es geschafft hat mich erneut für die Reihe zu begeistern.

Ave: Resident Evil 7 würde ich eine 8.5/10 geben. Es hat seine Schwächen, die aber eigentlich gar nicht so schwach sind. Das klingt jetzt natürlich etwas eigenartig, daher versuch ich das mal zu erklären. Das Spiel startet gut, allerdings fällt mir nach mehrmaligem Durchspielen (wozu RE7 durchaus einlädt) auf, dass der Anfang sehr schleppend ist. Die ersten 20 Minuten kann man den Prozess nicht wirklich verschnellern, was auf Dauer ermüdend ist.

Ich finde das insofern wichtig zu erwähnen, weil für mich ein Resident Evil immer mehrmals durchgespielt gehört. Das hat bei 5 und 6 etwas nachgelassen, aber kam bei 7 wieder zurück. Jedenfalls beim ersten Durchspielen war das Intro gut und gruselig, bei jedem weiteren wurde es nur ermüdend. Aber dann kommt man endlich zum Haus der Bakers und das Spiel beginnt so richtig. Und dieser Part des Spiels vom Anfang des Hauses bis zu dem letzten Kampf gegen Jack ist mein Lieblingspart im Spiel. Es ist alles so gut designed und macht einfach nur Spaß.

Dann kommt der Schiffpart, der eigentlich auch ziemlich cool ist, aber man muss diesen quasi zweimal spielen, wegen dem erzwungenen Videotape und auch hier wieder kommt die Frage der Replayability. (Ich werf mal ein paar Anglizismen um mich). Beim ersten Mal ist das durchaus gut und macht Spaß, aber je öfter man es sieht desto weniger hat man Bock drauf. Ich weiß nicht wieso das beim Haus nicht der Fall ist, das trifft einfach genau meinen Nerv.

Jedenfalls diese stellenweise übertriebene Streckung ist mir in meinen weiteren Durchläufen sauer aufgestoßen. Das zweite was mich wirklich extrem gestört hat (auch im ersten Durchlauf) war die offensichtliche F.E.A.R. "Anspielung". Wenn nicht sogar blatante Kopie. Ich hab F.E.A.R. wie gesagt nicht gespielt, aber hab trotzdem genau gewusst woher das kam und nach einer kurzen Recherche hab ich auch herausgefunden, dass der Storywriter eben an F.E.A.R. beteiligt war. Da frage ich mich: Muss das unbedingt sein, dass man sowas dermaßen direkt in ein anderes Franchise überträgt? Zumal das Little Spooky Girl Trope echt ausgelutscht ist.

Es ist natürlich nicht so schlimm und es hat auch Sinn im Rahmen der Story gesehen, aber gerade weil der Anfang und der Mittelteil so stark sind fühlt sich das Ende umso schwächer an und das obwohl es eigentlich anderen Spielen in Nichts nachsteht.

Ich würde daher eigentlich zwei Wertungen geben. Hätte ich das Spiel nur einmal gespielt: 9/10. Ich hätte ein Auge zugeedrückt wegen Eveline und der Rest war gut so wie er war. Nach mehrmaligem Durchspielen muss ich aber echt noch diesen halben Punkt abziehen, was aber im Endeffekt nichts bedeutet - ist immer noch ein fantastisches Spiel, welches jeder Horrorfan gespielt haben muss!

KingPaddy: Die Diskussion um das Mädchen hatten wir im Forum ja schon, aber ich muss sagen, im Gegensatz zu *F.E.A.R.* ist das hier sehr sparsam eingesetzt und kommt nicht die ganze Zeit über vor, was es eben doch nur zu einer dezenten Anspielung und einem dezenten Element macht, außerdem wird es dann soweit sinnvoll eingesetzt, um die fortschreitende Besessenheit anzuzeigen, was es inszenatorisch wenigstens einwebt und nicht nur zum billigen Effekt macht.

Aber ja ich denke man kann sagen, allgemein hält sich das Spiel gerade nach den letzten Teilen in einem guten bis sehr guten Bereich. Da geht ja die Presse mit uns auch konform. Ich denke eine klare Kaufempfehlung ist hier das beste, was man abgeben kann, einfach weil jetzt auch vom Umsatz abhängt, ob Capcom damit das richtige Signal bekommt, dass sie hier auf dem richtigen Weg sind. Also lieber Leser, wenn Sie an guten Horrorspielen oder einem guten Resident Evil interessiert sind, dann können sie hier zugreifen und dabei noch etwas Gutes für die Serie tun in Zukunft... hoffentlich :D

Empfehlungen zum Gruseln für dunkle Nächte

KingPaddy: Gut dann lasst uns für heute zum Schluss kommen. Wäre schön wir unseren Lesern zum Abschluss neben dem guten Resident Evil VII: Biohazard noch ein aktuelles oder auch älteres Horrorgame empfehlen könnten, dass sie unbedingt spielen sollten. Schließlich wollen wir, dass der Horror-Boom noch eine Weile anhält. Und gute Perlen auszuprobieren, kann nie schaden.

Ich persönlich will eine Mod für *Half-Life* empfehlen: ***Cry of Fear***. Ich hatte das schon im Teaser zu dieser Ausgabe vermerkt. Dabei handelt es sich um eine Horror-Erfahrung im klassischen Silent Hill-Stil mit psychologisch verzerrter Spielwelt, einer instabilen Realität bevölkert von kranken Monstern und dem Auftreten kryptischer Charaktere und das mit einem Ende, das ich persönlich auch als durchaus befriedigend empfand. Die Grafik ist leider wegen der Engine alles andere als zeitgemäß und erinnert damit auch von der Optik an das erste Silent Hill, aber wenn man darüber hinwegsehen kann, bekommt man hier eine tolle und eben auch kostenlose Horror-Erfahrung, die man sich als Fan alter Silent Hill Geschichten wirklich mal geben kann.

Laguna: Ich möchte an dieser Stelle das aktuelle Spiel von Frictional Games, ***Soma*** empfehlen. Es spielt in einer verzweigten Unterwasserstation, die von seltsamen Wesen bevölkert wird. Die Geschichte ist tiefgründig, die Charaktere sind komplex, Waffen gibt es nicht, also ist es vielleicht nicht für alle zu empfehlen - jedoch ganz bestimmt für diejenigen die eine gut geschriebene Geschichte suchen, in der man sich auch noch schön Gruseln kann. Gebt dem Spiel eine Chance, der Entwickler ist bekannt dafür seinen Spieler auf die ein oder andere Art intelligent zu schocken.



Ave: Da muss ich mal überlegen. Ich versuch mal ein älteres und ein neues zu empfehlen. Ein älteres Spiel wäre wohl **System Shock 2**, welches mit Mods durchaus auch heute noch recht gut aussieht. Eine modrige Weltraumstation, wo alles den Bach runtergegangen ist und man selbst anfangs nur mit einem Schraubenschlüssel ausgerüstet ist. Wer Bioshock gespielt hat wird sich hier definitiv zuhause fühlen.

Ein moderneres Spiel wäre wohl Alien: Isolation. Auch hier wieder im Weltraum mit dem allbekannten Alien. Da möchte ich auch gar nicht großartig Worte verlieren und empfehle euch einfach es zu spielen!

KingPaddy: Dann danke ich für die Empfehlungen und euch beiden für dieses unterhaltsame Gespräch. In dem Thema ist sicher noch mehr drin, aber dann zu einem anderen Tag zu einer anderen Zeit ;)

Ave: Danke, dass ich dabei sein durfte! Wir haben ja jetzt gute drei Stunden geplaudert und ich denke, dass dabei auch einige Themen bearbeitet wurden. Also da dürfte für jeden Leser schon was dabei gewesen sein. Und wer weiß: ist vielleicht nicht das letzte Mal, dass ich dabei bin und dann wird es beim nächsten Mal noch besser!

Laguna: Das war wirklich eine gelungene Runde. Ich hoffe wir können das in Zukunft wiederholen. Ich hoffe ihr hattet Spaß mit unserem Talk. Bis bald!

KingPaddy: Und schön weiter gruseln :p

Wenn euch diese Ausgabe gefallen hat und oder ihr uns Feedback geben möchtet, dann würden wir uns freuen, wenn ihr dazu den [Thread zum TextTalk](#) im Forum benutzt. Wir bedanken uns für jedwede Kommentare :)