

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Freut ihr euch auch so auf den Winter? Auf weiße Palmenstrände, sonnige Temperaturen und türkisblaues Meer?

Dann auf nach Aida, denn bei uns wartet ein winter voller Sommer.

Zum Beispiel bei einer Kreuzfahrt mit Aida Perla durch die Karibik.

Er lebt gemeinsam traumhafte Naturparadiese, romantische Sonnenuntergänge und karibisches Flair.

Genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord.

Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de

Du, habe ich euch erschreckt? Nein? Schade, aber ein Versuch war es zumindest wert.

Ich heiß euch heute hier willkommen zu unserem düsteren, Gänsehaut beschierenden, alpträum-einflösenden Talk

rund um eine Welt voller Zombies, Geister, Dämonen, Totenköpfe, verlassener Psychiatrien und ganz persönlichen Ängsten,

nämlich die Welt der Horrorspiele, frei von billigen Jumpscare und dafür gefüllt mit fantastischen Gästen.

Wir wollen heute gemeinsam herausfinden, wo der Horror eigentlich steht und ob überhaupt etwas dran ist

an dieser ewigen Aussage der Mainstreamhorror sei tot.

Immerhin gibt es ja so einiges, dass totgesagt ist, sich aber am Ende als quick lebendig herausgestellt hat.

Vampire wie Michael Graf zum Beispiel.

Und um das herauszufinden, darf ich heute an meiner Seite niemand Geringes begrüßen, als den Chief Content Officer von Rocket Beans TV, aber was noch viel wichtiger ist, den Mann der echten Horror vor allem in Form von widerlichen Mikrowellen-Mahlzeiten in seinem legendären Format Löffelmesser Gable kennt.

Herzlich willkommen Colin, schön, dass du heute da bist.

Auch herrlich, das war ja eine fantastische Begrüßung.

Vielen, vielen, vielen Dank, sehr präzise recherchiert.

Ja, ich bin ein Freund der abenteuerlichen Kost aus der Mikrowelle,

aber auch von abenteuerlichen Spielen und ein bisschen Grusel und alles Mögliche.

Freut mich sehr, dass ich heute hier sein kann

und über eines meiner liebsten Themen mit euch ein wenig parlavon darf.

Ich freue mich sehr, dich heute hier zu haben.

Und ich freue mich auch, einen weiteren echten Horrorveteranen bei mir begrüßen zu dürfen, den ihr sehr wahrscheinlich aus seinem Podcast INSET MOIN kennt,

in dem wir beide auch mindestens einmal im Jahr miteinander sprechen, nämlich immer dann, wenn gerade ein neues Supermesse-Forrer-Spiel herausgekommen ist.

Und es ist jedes Mal ein Fest.

Herzlich willkommen, Michael, schön, dass du da bist.

Vielen, vielen Dank für die Einladung.

Ich freue mich auch, sehr hier zu sein.

Schön, schönes, richtig tolles Thema.

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Können die Stunden lang drüber reden.

Wahrscheinlich reicht die Zeit nicht aus, um alles abzudecken, aber freue mich sehr, hier eingeladen worden zu sein.

Um direkt mal den Ton zu setzen, würde ich euch gerne eine Frage stellen, die sich auch ein bisschen auf eine Sache bezieht, die du gerade im Vorgespräch meintest, Colin, nämlich, dass sich zu gruseln, auch einfach dazugehört, um Horrorspiele genießen zu können.

Was ist denn eure absurdeste Angst, die ihr persönlich habt?

Puh, absurdeste Angst.

Du meinst jetzt so im echten Leben oder das, was in einem Spiel passieren könnte?

Gern beides.

Boah, das ist eine sehr, sehr gute Frage.

Denn das wandelt sich ja schon so im Laufe eines Lebens.

Als Kind hat man vielleicht eher vor Angst, dass Frankensteins Monster hinter der Treppe lauert.

Heute lacht man drüber, hat nur noch leichtes Unbehagen, wenn man in den dunklen Keller geht, weil man nicht so ganz genau weiß, was da ist, aber als erwachsener Mensch da deutlich pragmatischer mit umgeht.

Ja, die größte Angst sind dann wahrscheinlich eher so die Sachen, die dann auch in Themen oder in Horrorspielen auch mal reflektiert werden.

Das sind dann eher so persönliche Sachen.

Also natürlich, klar, Familie, Verantwortung für Familie und so was, das ist natürlich schon so eine der zentralen Ängste.

Und jetzt weniger so die Sachen, die am Alter vielleicht als Kind ja Angst machen, Sorge bereiten, schlaflose Nächte.

Es hat sich stark gewandelt, aber ehrlicherweise abseits von sehr persönlichen Dingen, wie Familie meine Liebsten, einfach, dass es denen gut geht und ein leichtes Unbehagen spüren, wenn die nicht da sind und man hat es in Anführungsstrichen nicht unter Kontrolle, was völlig normal ist.

So richtige Ängste, vor denen ich nicht selber weiß, oder das ist eigentlich totaler Quatsch, bevor du dich hier vielleicht gerade fürchtest, habe ich eigentlich nicht.

Oder ich müsste noch mal eine Runde mehr drüber nachdenken, aber Micha, vielleicht hast du auf diese doch deutlich komplexere Frage, als man denkt, eine klare Antwort.

Also weniger absurd, was wahrscheinlich sehr viele Leute nachvollziehen können.

Ich habe Höhenangst.

Und ich habe letztens den Horrorfilm vorgesehen.

Das ist ein Film, wo zwei Mädels auf so einen alten Fernsehturm steigen und ich hatte Schweißnasserhände.

Also Leute, die keine Höhenangst haben, finden diesen Film wahrscheinlich relativ langartig, weil er hauptsächlich da oben spielt.

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Aber für mich war das, ich habe da geschwitzt, die Steigende hoch, man sieht irgendwie an der Leiter, wie so kleine Schrauben da schon so rausfallen und so, ganz schlimm.

Also Empfehlung, wenn ihr Höhenangst habt, ist ein Erlebnis.

Alle anderen fragen sich wahrscheinlich, was der Fass ist all about.

Und Angst, die ein bisschen absurde ist, weil es eigentlich nicht wirklich Grund dafür gibt,

Angst davor zu haben, ist eine Phobie vor metallenen Gegenständen unter Wasser.

Die heißen Submechanophobiker ist der Fachbegriff dafür.

Und es ist, wenn ihr zum Beispiel so Schiffsfrags habt, so etwas wie alte Schiffe,

alte Fabriken, alte Anlagen, einfach alles, was irgendwie Metall ist

und was eigentlich auch so metallischer Fremdkörper unter Wasser ist,

das macht irgendwie Angst.

Teilweise auch in so Spielen wie Soma zum Beispiel

oder teilweise auch in Nicht-Horror-Spielen wie Subnautica,

dass dann, dass du irgendwie das Gefühl, dass das gehört irgendwie nicht hin

und es gibt, ah, das ist so etwas, auch so Spiele wie Iron Lung zum Beispiel,

das ist ein Indie-Horror-Spiel.

Wenn ich nur daran denke, unter Wasser zu sein

und da begegnet mir dann so ein Rohr von der Fabrik

oder es ist irgendwie so ein Gegenstand, der da nicht hingehört, metallisch vereinigen,

dann habe ich irgendwie das Gefühl, man kann sich an dieser Oberfläche schneiden

und es ist so eine ganz merkwürdige Angst, die auf Reddit auch ganz schön beliebt ist.

Also da gibt es einen Thread für Submechanophobika

und da gibt es Bilder drin, die, das ist Nightmare View.

Ich bin so froh, dass du das gerade erwähnt hast,

weil ich erwähne diese Angst bei jeder Gelegenheit in jedem Podcast.

Ich habe ihn gerade neulich erwähnt, da habe ich mit der Kollegin Natalie

über Dredge gesprochen und da haben wir generell so über Wasser

und Unterwasser-Horror gesprochen, habe ich es wieder erzählt

und unser Micha, nennen wir ihn mal Vampir Micha, der Einfachheit halber,

hat gesagt, er kann das überhaupt nicht nachvollziehen

und er findet diese Angst total albern.

Deswegen bin ich so froh, dass du das gerade erwähnt hast.

Das kann ich sehr nachvollziehen.

Das ist das Ding mit Ängsten.

Also man kann sie ja nicht richtig begründen manchmal auch,

das basiert auf Lebenserfahrungen

und manchmal ist es eine Kombination aus psychologischen Aspekten,

die da im Leben passiert sind, wo es schwer ist, die nachzuvollziehen.

Da müsste man tief eingehende Gespräche haben.

Ich finde, man kann es absurd finden,

man muss es aber auch respektieren, wenn jemand das hat.

Also man kann jemanden, der z.B. hören, nicht sagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

ach, geht doch da hoch, da kann dir nichts passieren.
Das ist etwas, da schaltet dann der Verstand aus
und sagt, ne, irgendwas anderes,
krittere Kraft, dein Unterbewusstsein und alles.
Und das sind so Sachen, sollte man schon ernst nehmen.
Wahrscheinlich mit absurder Angst gibt es bestimmt auch Sachen,
die wirklich eigentlich harmlos sind.
Es gibt ja auch so Phobien wie diese Löcher in den Händen,
die manche Leute haben oder wenn man so generell Löcher hat,
was ihr kennt, ihr kennt das von so Früchten,
wenn man die so aufmacht und dann so aufschneidet.
Und da sind diese Kerne drin und das hat dann alles so Einkerbungen.
Da machen da Leute so Photoshop-Sachen.
Ich weiß gar nicht, wie man diese Angst nennt, aber ja.
Aber macht euch nicht drüber lustig, wenn jemand das hat.
Also für die Leute, die wirklich diese Angst haben,
da sollte man Respekt vorhaben.
Darf ich einmal noch mal nachfragen,
weil das finde ich total interessant.
Also ich kannte diese Angst nicht.
Also jetzt mal unabhängig von Unterwasser,
sich unwohl fühlen oder so.
Also diese Angst ist ja was anderes,
weil du hast ja erst mal so einen speziellen Twist gegeben,
mit rostige Gegenstände oder solche Geschichten.
Also ich finde das total interessant,
die Vorstellung, dass das in Spielen,
wenn das entsprechend wahrscheinlich auch grafisch aufgearbeitet ist
und so aussieht, dass es dir noch unbehaglicher wird,
dass das so ein Effekt bei dir hat,
wo sehr, sehr viele Menschen sagen würden,
okay, ich verstehe überhaupt nicht,
wo das Problem ist, an diesem Rohr vorbei zu schwimmen.
Das würde aber bedeutendlich richtig verstehen.
Aber Tauchgang, meinerwegen, in so einem Wrack,
wäre für dich der absolute ultimative Albtraue,
weil es da eben noch mal schlimmer wäre.
Okay.
Es kann natürlich eine heilende Wirkung haben.
Es könnte auch sein, dass ich einen Tauchgang mache
und dann merke, das ist gar nicht so schlimm.
Diese Vorstellung aber zum Beispiel
in so einer alten Fabrik zu tauchen.

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Es gibt manchmal so Wassersielos,
die gefüllt werden für Tauchkurse.
Ganz simpel.
Die werden einfach Anlagen, die nicht mehr benutzt werden,
werden dann für was anderes verwendet.
Ich komme aus dem Robot.
Da gibt es viel von solchen alten Anlagen.
Und die Vorstellung, da irgendwo tauchen zu gehen.
Nope.
Das finde ich total faszinierend.
Das ist auf gar keinen Fall.
Ja, ich denke nur, weil ich tauche auch ab und zu mal,
also jetzt nicht wirklich aktiv,
aber ab und zu hobbymäßig,
da habe ich früher mal mehr gemacht.
Da habe ich jetzt auch noch den tollsten Taucherlebnissen
frax zu ertauchen.
Jetzt nicht wie ein super, kahlharter Superprofi,
aber also geführt mit allem.
Und ich fand diese Faszination davon
in so einem versunkenen, völlig runtergekommenen Ding,
wo natürlich so ein gewisser Nervenkitzel,
aber auch immer dieses Gefühl,
vergangene Zeiten, die Vorstellung,
wie war das mal vor Jahren X, vor Jahrzehnten Y,
als das noch schwamm das Ganze hier.
Und es ist auch so ruhig und entspannend
auf eine gewisse Art und Weise,
und ich finde das total faszinierend.
Er hat natürlich auch eine Spannung.
Aber deswegen ist es witzig,
dass wir da so zwei Gegenpole
offensichtlich was dieses spezielle Thema angeht, bilden.
So ist das oft mit Ängsten.
Und ich glaube jetzt hier,
um diese Überleitung zu spielen,
das machen ja auch bei Spielen.
Es gibt Leute, die spielen und irgendwas,
und finden es ultra langweilig.
Und andere zocken irgendwas
und springen da total drauf an.
Wo das so individuell ist,
da kann man manchmal gar nicht...

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Auf einem bestimmten Punkt wird es halt subjektiv.
Auf einem bestimmten Punkt kommt einfach
dieses eigene persönliche Gefühl
und die eigene Lebenserfahrung rein.
Und manchmal überrascht ein das auch.
Kennt ihr das, wenn ihr ein Spiel spielt
und das hat euch null gegruselt,
und dann kommt diese eine Stelle,
diese eine Stelle, die euch total verfolgt.
Und das sind zu sagen...
Ich habe immer gerne diese Vorstellung,
dass man, wenn man ein Spracherspiel gespielt hat,
ein bisschen was über sich selber gelernt hat.
Weil man vielleicht in so einer Extremsituation
etwas erfahren hat über sich.
Diese Angst kannte ich noch nicht.
Das war gruselig.
Bei vielen Horrorspielen geht mir das so,
dass ich mit Sachen konfrontiert werde,
die für mich was Unbekanntes waren.
Und man denkt dann so ein bisschen drüber nach,
wie war das für mich eigentlich?
Es ist eigentlich ein schöner Horrorspiel.
Wo mir das auch sehr, sehr viel zu tun hat,
ist, glaube ich, einfach die Erfahrung,
die man zuerst gemacht hat.
Entweder der erste Horrorfilm, den man geschaut hat,
oder das erste Horrorspiel, das man gespielt hat,
oder generell irgendwie die erste Erfahrungen,
die man mit Horror gemacht hat.
Für viele war das ja auch einfach irgendwas
im Internet.
Ich bin auch in der Zeit groß geworden,
in der Creepypasta zum Beispiel ganz groß waren.
Oder Creepypasta-Bilder,
oder irgendwelche Fiktionen,
die von mehreren Leuten weitergesponnen wurden.
Das hat mich zum Beispiel total geprägt.
Aber um direkt mal zu den Spielen zu springen,
was waren denn eure ersten Horrorspiele,
die du mich daran erinnern könnt?
Weil ich habe lange überlegen müssen,
was mein erstes war.

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Und meine Antwort ist ein bisschen absurd, glaube ich.
Ich meine, es wird natürlich maßgeblich,
vielleicht ist es ja auch gerade das Interessante
an dieser Runde natürlich mit dem Alter zu tun haben,
wo man mit Spielen angefangen hat.
Und dann vielleicht so, nicht nur genremäßig,
gewisse Vorlieben ausbildet,
sondern auch zu Thematiken vorlieben ausbildet.
Weil ich mutmaße mal,
dass ich der Älteste hier in der Runde bin.
Und das ist auch so ein bisschen
für mich die Faszination
für das Thema Horror ist also schon älter,
behaupte ich jetzt mal als meine Faszination
für Spiele oder zumindest wo ich das klar greifen kann
oder mit Erlebnissen verbinde.
Und wir reden hier halt so von den 80er Jahren
und wir wissen alle,
was für technische Limitationen da geherrscht haben.
Und da war das Thema Horror,
was ja eben heutzutage maßgeblich
von technischem Fortschritt und damit
von Immersionen, wenn man über das Thema Atmosphäre
oder Immersionen eben redet, profitiert.
Da war das natürlich etwas,
mit dem man sich schwer getan hat
in klötzigen 2D-Zeiten.
Und da war so die Repräsentation von Horror
oder gruseligen Themen
oftmals einfach in den Gestalten,
die da abgebildet werden.
Also Ghosts and Goblins mit irgendwelchen Zombies,
irgendwelche Adventures,
die halt einen gruseligen Hintergrund haben.
Aber eben durch die technischen Restriktionen,
durch die Darstellung,
durch die Soundkulisse,
eher nichts, was natürlich
mit einem Horrorfilmerlebnis,
mit etwas, wo man sich richtig
die Nägel festbeißt verbindet.
Aber das habe ich eben schon früh festgestellt.
Ich hatte immer so eine Schwäche

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

für Spiele dieser Art,
wie Ghosts and Goblins.
Wenn da irgendwelche Monster drin vorkam,
fand ich das immer toller, die kaputt zu hauen,
als jetzt zum Beispiel gegen Raumschiffe
zu ballern.
Oder auch so ganz, ganz fröhe Versuche.
Vielleicht erinnert ihr euch dran und habt's mal irgendwie gesehen.
Freitag der 13. damals, lange auf dem Index,
heute darf man drüber reden.
Der Horrorspiel Versoftung,
ich glaube von 1984,
ein huntsmiserables Spiel,
aber das hatte damals versucht
Jumpscares auf den Screen zu machen.
Also es war einfach nur so ein Spiel,
man musste irgendwie auf so ein Bildschirm ausweichen
und Jason kam hinterher,
im Hintergrund lief irgendwie Old Mac Donald Head of Farm,
es war spielerisch huntsmiserabel,
aber manchmal beim Umschalten
auf einen Screen, in dem Jason
gerade irgendeinen NPC gemäuchelt hat,
kam so ein kratziges
Barsch rein und es waren entweder
sieben Totenköpfe, Glutige,
die plötzlich so als Standbild kam
oder ein Typ, der eine Machete im Kopf hatte.
Und das war für mich so was,
wow, also es hat nicht wirklich gefruchtet,
aber ich weiß genau, ich hab das Spiel gespielt,
hab mich vor diesen kleinen
Röhrenfernseher geklemmt,
um möglichst nichts drumherum zu sehen,
in der Hoffnung, dass mich dieser Moment,
wenn dieser Jumpscare kommt, total
mitnimmt. Hat nie geklappt,
aber die Faszination war da
irgendwie auch für mich persönlich super spannend,
eben meine persönliche Reise
in der Entwicklungsgeschichte, der Videospiele
dann auch so verknüpft mit
Horrorspielen oder der Entwicklung dieses

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Themas aus diesen zarten Knospen
irgendwie zu sehen. Ja.
Ja, um diese Frage, ich bin
tatsächlich wahrscheinlich ein bisschen später
als Colin eingestiegen, was Horrorspiele
betrifft. Mein erster Kontakt mit Horror
überhaupt hat eigentlich tatsächlich eher durch
Serien wie AKTX,
aber hauptsächlich AKTX angefangen, da hab ich
damals die erste Staffel mit Fernsehen gesehen
und fand das supergeil,
aber da gab es ja auch ein paar
Episoden, die ein bisschen gruseliger waren,
so mit so Killer-Insekten,
die Leute in Kokons hüllen und so, was
aus damaliger Sicht, aus der Sicht eines Kindes
schon ziemlich creepy war.
Und ich hab tatsächlich relativ früh angefangen,
Steven King zu lesen, aber Horrorspiele
selber relativ spät, also ich hab
Alone in the Dark so ein bisschen verpasst,
das wäre jetzt eigentlich so, wenn
im Alter, wo ich das jetzt mitbekommen kann,
aber ich hab tatsächlich erst durch die
Playstation die ganzen Klassiker,
also die goldene Ehre des Survival-Horror,
wie man so schön sagt, hab ich jetzt quasi
mitbekommen, wie das mit Resident Evil
gestartet worden ist und also populär
geworden ist, Spiele gab es schon vorher
mit Alone in the Dark und so, aber erst da
ist es so richtig in diesen Mainstream gekommen
und das fand ich schon creepy,
also das aus
Kinderaugen vor allem, also aus der Sicht eines Jugendlichen
waren diese Bilder mit den Zombies und den
Puppen und so, waren dann schon damals
sehr gruselig, heute ist es halt eher so, als
Erwachsener siehst es als Trash, aber ein Spiel
das mich lange, lange, lange verfolgt hat
war Silent Hill,
das war das erste, wo ich tatsächlich
diese Angst vor

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Metall und Fabriken
und so eine rostige Umgebung und so,
dadurch gespürt, das ist irgendwie etwas,
was mich wirklich verfolgt.
Witzigerweise ein Spiel, das heute gar nicht
so gruselig ist, es gab so ein
FMV-Rail-Shooter, der hieß Creature Shock
für PC, Saturn
und ich glaube auch für Playstation kam
heraus und das ist
eigentlich nicht unbedingt ein gruseliges Spiel,
aber aus meiner Perspektive
war es gruselig, weil man sich da so
mystartig, so ein Stück für Stück nach vorne
navigiert hat durch so einen unbekanntem Ort
ich glaube, das war irgendwie so ein
Inneres von so einem Alien-Schiff und so etwas
und das war alles sehr creepy und das heißt,
deshalb Creature Shock, weil du dann in manchen
Sequenzen dann in so einen Videoloop-Gerät
wo man dann an den richtigen Stellen, dann so
über verwundbare Stellen
von Gegnern klicken muss,
um die zu besiegen und so was
und das war
sehr von Alien inspiriert, also es hatte
so Alien-Creature mit Tentakeln
und ganz merkwürdige Dinger, die so aussehen
wie riesige Föten und so, also schon creepy
Stuff und auf s heutiger Sicht
nicht gruselig, aber wenn du
zwölf oder um den diesen Alter
herum irgendwie bist, dann hast du das ganz anders wahrgenommen
und das war so mein, ich glaube das war mal,
ich glaube, Creature Shock, wenn ich darüber nachdenke war
die erste Horror-Erfahrung,
weil es halt damals auch sehr sinneastisch
wirkt, also das war so die Zeit wo
CD-Rom und so gerade richtig populär
wurde, so Spiele wie Rebel Assault haben
dann dafür gesorgt, dass ganz viele Leute sich
eine CD-Rom wirklich dann auch gekauft haben
und man hat dann Video Sequenzen

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

auf die in die Spiele reingepackt,
man hat plötzlich ganz viele Speicherplatz dafür
und dann kam dieses Spiel, das dachte ich, ja,
wir machen so was wie müsst, das Adventure,
bloß halt mit Video Sequenzen, dass jeder
Schritt ein eigenes gerendertes Video ist
und das hat bei mir ziemlich gut funktioniert,
auch wenn es aus heutiger Sicht spielerisch
ziemlich dünn ist, aber so wie Colin das sagt
bei Freitag der 13.
Es ist halt eine Frage der
Erfahrung und Wahrnehmung zu diesem Zeitraum,
zu dem Zeitraum gab es nichts vergleichbares
und das hat uns
deshalb weit auch ganz schön erstreckt.
Ja, ich muss aber auch sagen, dass gerade Point
in Clicks haben einen ganz, ganz
eigenen Creepy Vibe für mich teilweise,
ich weiß, dass
ich auch unglaublich anfällig dafür bin,
wenn ich Point in Clicks spiele, die zum
großen Teil aus Standbildern bestehen
und dann plötzlich, wenn man es nicht
erwartet, bewegliche Elemente haben
oder Animationen und
Point in Clicks sind prädestiniert für richtig
gute Schockmomente, weil nämlich auch
ich bin mir ziemlich sicher, mein erstes
Horror-Spiel in Point in Click Adventure war
und zwar, ich würde so gern
sagen, Gott, ich würde so gern sagen, dass
mein erstes Horror-Spiel Resident Evil oder Silent Hill war,
weil es so viel cooler, aber mein erstes
Horror-Spiel war ziemlich sicher
ein Flashgame, das
da hieß
The Stone of Annamara
und es war ein Spiel, was
man auf irgendeiner dieser gratis Flashgame
Seiten spielen konnte
und das spielte, glaube ich, irgendwie in den 40er
Jahren in der verlassenen Kinderpsychiatrie
und es war auch so ein Mix aus

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

vorgereinigten Hintergründen und so ein bisschen Videosequenzen und Fotografiensequenzen, so ein bisschen Mixed Media irgendwie und ich weiß, dass das auch Momente hatte, in denen plötzlich dann Animationen mit eingebaut wurde oder plötzlich Bewegungen eingebaut wurde und das waren für mich meine ersten richtig effektiven Jumpscars. Also ich glaube, das Point in Click Adventures als Horror-Medium irgendwie ein bisschen unterrepräsentiert sind heutzutage, das kann gut funktionieren. Ja, weil, ihr habt's gerade ja schon beide sowieso angedeutet, also Jumpscare als ein Element, was auf jeden Fall zu Horror gehört, ob man's jetzt mag oder nicht, das fass will ich in dieser Stelle, falls du's noch auf der Liste hast, gar nicht zwingend aufmachen, aber es ist natürlich faszinierend, wenn man sich da eben so spielgeschichtlich das anguckt, ist eben Horror unglaublich eng gekoppelt, auch in seiner kommerziellen Erfolgswirkung an die technischen Möglichkeiten, weil, wie gesagt, in dieser Zeit in der ich gerade von diesen Ghost & Goblins und diesen alten 16-Bit 2D-Geschichten redet, natürlich gibt's vereinzelter Ausflüge und einige machen das atmosphärische, andere weniger, aber Alone in the Dark lasse ich jetzt mal für den Moment beiseite, weil die größere Bedeutung international, natürlich besagt, als du Resident Evil hatte, weil es eben das erste Mal war, und das ist immer ein technischer Fortschritt, indem man sozusagen ja die Tricks aus dem Kino jetzt übertrieben formuliert, in ein Spiel packen konnte. Durch diese

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

durch die Erfindung in Anführungsstrichen dieser polygonalen Grafik, durch die Fixed Camera Engels, durch diese Tiefe im Raum, durch das Umschalten, konntest du ja schon mal auf dem Papier plötzlich so eine Inszenierform haben, wie man sie aus dem Kino kennt, verschiedene Einstellungen, totalen, halb-totale Close-up etc. Pp, das Ganze eben dann verbunden mit einer grundsätzlichen grafischen Qualität und einer spielerischen Tiefe, die da drin auch funktioniert, und dann natürlich dieser eine wahnsinnige Moment mit den Hunden, die durchs Glas brechen. Das ist halt ein archetypischer Jumpscare, der, glaube ich, für so viele Menschen prägende Bedeutung hatte, auch für Leute, die vorher schon Spiele gespielt haben oder damit reingekommen sind, weil es eben so ein Trick aus dem Kino in Kinoqualität übertrieben formuliert, plötzlich ins Spiel brachte. Und dazu braucht es erstmal diese technischen Errungenschaften, um diesen Effekt dieser Atmosphäre hinzukriegen. Und deswegen war das auch für mich damals, also ich, wie alt war ich, als die Archive Resident Evil gespielt habe, muss ich wahrscheinlich so 16 gewesen sein, das war revolutionär, das war Wahnsinn, das war brutal, das war spielerisch toll, das war plötzlich so, wie es sein sollte, das war wirklich eine Offenbarung damals. Und nicht umsonst, Survival Horror ist ja tatsächlich, das ist ja kein gewachsener Begriff, sondern diesen Begriff hat Capcom seiner Zeit als Marketing Begriff erfunden um Resident Evil, dieses Genre, wo sie selber wissen, wir haben hier etwas Neues in verschiedenster Hinsicht, auch wenn es

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

auf Elone sagt, natürlich aufbaut,
haben das mit Survival Horror, mit diesem
Du musst überleben, und das ist ja auch Teil
dieses Schwächer sein, als der Rest
nicht Rambo sein, kein Raumschiff
Pilot sein, sondern im Prinzip weniger
haben als die Gegner, alles ist rationiert,
du kannst sterben, du kämpfst ums
überleben, das kombiniert mit Horror,
die Geburtsstunde des Survival Horrors
und eben ein Begriff, ein Genre,
das sich bis heute in verschiedenen Ausprägungen hält.
Also, ja.

Ja, auf jeden Fall.

Da sind wir eigentlich auch direkt schon bei der Frage,
was glaubt ihr denn, wo Resident Evil gerade steht?
Weil ich bin auch persönlich
ein schwieriger Resident Evil-Fan.
Ich habe auch fast alle Teile gespielt
und habe so ein bisschen, natürlich
später erst, aber die Reise auch miterlebt,
wie oft sich Resident Evil neu erfunden hat.
Und das war einerseits
schön, und andererseits führt es jetzt dazu,
dass Resident Evil unglaublich viele
lose Fäden hat und keiner so richtig weiß,
an welchen losen Faden das wieder
anknüpft. Also es hat einmal
die klassischen Teile, die gerade geremaked
werden, mit zwei, übrigens bestes
Remake an der Zeit, mit drei
und vier. Sie haben vielleicht die Möglichkeit,
eins nochmal zu Remake,
weil das erste Remake jetzt mittlerweile auch schon wieder
alt genug ist, um neues Remake zu bekommen.
Aber irgendwann gehen Ihnen ja auch die alten klassischen
Teile aus diesen Remaking können.
Das ist irgendwie der eine lose Faden, den Sie haben.
Der andere, den Sie aufgemacht haben,
ist natürlich sind die
ego-perspektiven Teile, die eigentlich
die Story um Ethan Winters erzählt haben,
die jetzt aber nach Resident Evil

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Village ja eindeutig abgeschlossen ist. Und jetzt ist die Frage, wo gehen Sie hin? Was glaubt Ihr mit dem neunten Hauptteil? Also wird es ja eine Option, dass es jetzt um Ethan's Tochter gehen wird? Dann würde es aber zum Beispiel auch ja in der Zukunft spielen müssen, weil der DLC, in dem man Rose bereits spielt, der spielt ja schon in der Zukunft, damit sie überhaupt da erwachsen sein kann. Und ich weiß nicht, ob ich so großer Fan von dem Gedanken von Resident Evil in der Zukunft bin. Aber was denkt Ihr? Was in Eurer Hoffnung oder was glaubt Ihr, wo sich die Reihe gerade hin bewegt? Also da möchte ich da einknüpfen, wo der Colin auch gerade in die Kerbe gehauen hat. Es stimmt halt, dass Resident Evil den Survival Begriff erstmal so etabliert hat als solches, auch wenn es Horrorspiel schon lange vorher gab und auch in ähnlicher Form. Und das vor allen Dingen aber auch diese Form des Horrorspiels in den Mainstream gebracht hat. Und das ist auch schon früher also damals in den 90ern, als auch heute so, dass die Leute von Capcom, die Entwickler von Resident Evil sich sehr stark von dem inspirieren lassen, was tatsächlich im Umfeld passiert im Horror-Genre, sehr stark aus dem Indie-Ding. Also jetzt jüngst haben wir es halt bei Resident Evil 7 bemerkt, da war das ich denke, dass da ein großer Einfluss von PT kommt, von der Playability-Sah-Demo, von Silent Hill. Und dass die wiederum, die ist wiederum inspiriert von Spielen wie

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

im Ninja zum Beispiel, also den ganzen Ghost-Person-Horror-Spielen. Und das war für Capcom Resident Evil 7 war schon ein Schritt in eine ganz bedeutend andere Richtung, weil sie dort Steam-Elemente eingebaut haben, die man so in einem Resident Evil in dieser Form nicht gesehen hat. Es geht wirklich so in ganz ein Schiff Richtung psychologischen Horror, die man so in ganz kleinen Ansätzen vielleicht mal irgendwie in der Serie vorhatte und ganz weit weg, also ein ganz großer Kontrast zu Resident Evil 6, was ja im Prinzip so etwas wie die noch übertriebenere Version von den Spielen, also richtig, richtig mega mainstream, super krass. Und das ist, also ich glaube, dass Capcom da jetzt selber auch ein bisschen guckt. Diese beiden Linien fahren jetzt für die beiden ganz gut, weil sie hier auch zwei unterschiedliche Leute vom Publikum, also zwei Spielartypen sozusagen, ansprechen können. Und ich glaube, dass hier jetzt neuer Impuls irgendwo kommen muss, oben halt Capcom nochmal eine Idee zu geben. Das ist eine Idee, die wir mit mehr Budget machen, auch mit sehr viel mehr Production Video auf ein größeres Podest stellen können. Weil so wie damals war das so, dass die Rendertechnik, die war ja nicht neu. Es gab Spiele wie Bioforged zum Beispiel, das ist so ein Cyberpunk-Horror-Spiel von Electronic Arts, glaube ich, damals rausgekommen. Es kamen ja vorher, vorher gab es ja auch die drei Dark Teile, die der erste, ich glaube, 92 oder 93 und dann sind die anderen relativ schnell produziert vorhin. Und das hat Mikami gesehen und gesagt, das ist ideal für uns. Wir müssen irgendwie gucken,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

ob wir mit der Technik der PlayStation
klarkommen. Und die haben es ja quasi
groß gemacht so.
Und das kann Capcom wahnsinnig gut. Also Capcom
kann Ideen, die schon da sind, halt auf ne Art
und Weise präsentieren, dass
Menschen, die sonst eigentlich keinen großen
Kontakt mit Horror haben, auch sofort verstehen,
worum es geht. Und das ist auch ein Niveau him,
das ist extrem gut funktioniert so.
Und Third Person Action Games,
Resident Evil 4, wird ja gerne so
als Begründer genannt,
die gab es auch schon vorher. Die gab es
in Nintendo 64 und ähnlicher Form.
Bloß dieser
kleine Tweak, dass wir über die Schulter
gucken und so. Und hat es so gut
und so auf den Podest gehoben,
dass alle gesagt haben, wow, das ist genial.
Das ist ein kleiner Tweak. Und das sind diese
kleinen Tweaks, die Capcom immer macht.
Und die, die diese Resident Evil Serie aber auch so gut
machen, ist, dass man bekannte Ideen nimmt,
dass die aber sagen, okay, wie können wir das
noch mal ein bisschen besser machen
und dann aber richtig, richtig
Production Value reinpacken. Und ich sehe,
das ist ähnlich wie du, Jérardin.
Und das ist auch das jetzt, weil ich sage,
sorry, aber ich sehe das ähnlich wie du,
da fehlt ein Impuls. Also jetzt sind diese
zwei Linien da. Und ich könnte mir vorstellen,
jetzt jetzt vielleicht noch ein neunter Teil
raus der Ego sich kommt und vielleicht noch
ein anderes Remake. Aber dann fehlt
so ein bisschen dieser Spark. Ich glaube,
da muss irgendwie was im Indie-Bereich passieren,
was interessant ist. Und dann geht vielleicht
noch mal so eine neue Linie auf.
Weil Capcom hat sich schon mal verrannt,
also nach Resident Evil 4 war so der Eindruck
voll auf diese Action setzen und voll

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

keine geben. Und ich glaube, 5 geht ja noch so. 6 war aber so hart übertrieben, was diese Richtung anbelangt mit vier Kampagnen, die so völlig actionreich waren. Und ich glaube, die Leute, die es gespielt haben, würden argumentieren, dass die erste noch ganz annehmbar ist. Aber 2, 3 und die vierte Dame mit Ada Wong ziehen sich so unendlich in die Länge. Und das war dann irgendwie so, das war einfach die falsche Richtung. Und ich könnte sein, dass es halt dann auch wieder passiert, weil irgendwie muss ja Resident Evil auch, doch jetzt ist der Ofen heiß. Jetzt müssen halt noch relativ viele Resident Evil Sachen gemacht werden. Parallel entstehen noch CGI-Filme und solche Sachen. Und irgendwie ist ja auch ein Reboot von der Filmreihe im Bedacht. Es gab jetzt erst kürzlich die Serie. Das wird immer weitergehen. Und ich glaube, irgendwann kommt bestimmt der Punkt, wo wir jetzt wieder in diese kreative Senke kommen und wo dann vielleicht dann erstmal wieder neue Impulse kommen muss. Es ist jedenfalls das, was ich jetzt so sehe. Ich bin gespannt, was du sagst, Colin. Ja, ich sehe das im Prinzip ganz ähnlich wie du und das kann man aber auch erstmal als was Positives darstellen, weil so alt wie die Serie ist und so aus, du kannst nicht jeden Trick zehnmal machen. Du kannst nicht jeder umbrella Variation, jedes Action-Monster, jeden Jump, Scare, tausendfach wieder nudeln. Und du kannst es auch nicht in jede beliebige Richtung entwickeln, ohne dass es den Leuten vielleicht nicht gefällt. Und diese Wiedererfindung der Resident Evil Serie, die hat ja schon eben, wie du es gerade gesagt hast, eben mehrfach stattgefunden. Und ich glaube, wir sind genau wie es sagt, jetzt wieder an so einem Punkt, der megaspannend ist. Weil tatsächlich war das ja Resident Evil 4 war damals ja auch die

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Revitalisierung für diese Genre,
nachdem das Tent plötzlich das Remake vom
ersten war dann noch super und dann kam
Zero und dann kam natürlich
Code Veronica, was zwar gefeiert wurde,
aber das war, man spürte so ein bisschen
die erzählen sich langsam aus
und andere machen es mutiger,
andere machen es spannender.
Und dann hat man mit 4 es neu erfunden
und den Rest der Reise hast du gerade so wunderbar
zusammengefasst, Micha. Und jetzt ist man
auf dem Punkt. Und ich muss ganz ehrlich sagen,
ich glaube,
Resident Evil und Capcom
hatten es, um es mal übertrieben
formulieren, vielleicht nie besser.
Denn, das was sie mit dem 7er
gemacht haben, das war mega mutig. Man muss ja
wirklich noch sagen, wie du es gesagt hast, Resident Evil
ist, wenn es so etwas gibt, wie
einen klassischen AAA
Anwärter, einen klassischen Blockbuster
in diesem Genre, dann ist das immer
Resident Evil geworden und ist es höchst
wahrscheinlich auch heute noch. Alle anderen
vielleicht so ein bisschen Runners ab, auch in Silent Hill, da darf man
sich nicht vertun. Silent Hill war nie
ein kommerzieller Wahnsinns-Erfolg, das war
immer ein Fan-Liebling. Aber Resident Evil
und auch die verannten
Episoden waren erfolgreich, mehr
oder weniger, aber zielten immer darauf ab,
ein richtig fettes Publikum zu erreichen.
Mit dem 7er hat man dann sich komplett neu
erfunden und ich habe das so
gefeiert, das ist eines meiner liebsten
Spiele überhaupt, gerade in VR,
weil es nicht nur mutig war
und gut, es war auch poliert,
es war sauber und es war immer noch
ein großes Spiel.
Und dann kommen sie mit dem Remake von Resident Evil

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

2 und zeigen plötzlich,
das könnt ihr ja auch. Und diese beiden
Stränge funktionieren parallel, gut 3
war dann nicht so toll, 4
hat ganz andere Schwierigkeiten, vielleicht im
Vergleich zum Original. Jetzt können sie
immer noch Zero Remaking, sie können immer
noch Veronica Remaking um dieser klassischen
Third Person Remake-Variante
noch ein bisschen was nachzugeben, weil
die sind kommerziell super erfolgreich, aber
auch Resi 7 und 8, die Ego-Teile sind
super erfolgreich.
Ich bin gespannt, weil 8 natürlich dann
nachdem von mir eben so gefeiert
eine atmosphärischen 7. Teil, der
wirklich mit VR im Mega-Spooky war,
war dann 8 natürlich so eine Tour
de Force, im Sinne von Absurdistan
und Action und gegen
Horror war der ja deutlich weniger drin.
Aber ich glaube, sie haben jetzt 2
kommerzielle Blaupausen, die
funktionieren im Massenmarkt.
Sie haben das noch hau
und die Liebe zu ihrer Serie beide Wege
angemessen zu machen,
dass wir halt so Gurkenzeiten wie Resi 6
oder was ist da alles schon mal so gab an
Graupen versuchen, dass sich bei Capcom
die wirklich ein gutes Gespür dafür haben,
nicht unbedingt die innovativsten zu sein,
aber doch etwas aufzunehmen,
was andere vielleicht schon mal gemacht haben
und daraus ein poliertes,
kommerziell erfolgreiches und damit letztendlich
auch Genre begründendes Spiel rauszubringen,
da sind sie einfach sehr, sehr, sehr gut
drin. Und ich bin mega neugierig, aber meine
Vorschusslor werden meinen Vertrauen in Capcom
und das Handling dieser Serie
ist, muss ich sagen, doch sehr, sehr groß.
Ich muss sagen, wie ging's mit

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

ich hatte bei Village auch gemischte Gefühle. Ich stimme dir zu, dass es Absurdistan war, gerade der Rose DLC. Da muss man wirklich beide Augen zudrücken, um da noch Spaß mit zu haben. Aber ich fand eben auch, genauso wie Teil 7, fand ich Village richtig poliert. Also das war einfach ein Blast von vorne bis hinten das durchzuspielen. Ja, man durfte zwischendurch auf gar keinen Fall die Story hinterfragen. Man durfte sich auf gar keinen Fall fragen, was das zeitweilig überhaupt noch mit Resident Evil zu tun hat. Ich meine gut, Sie haben dann am Ende immerhin noch mal Blu-Ambrella dazu gebracht und wusste man, ach ja, stimmt ja, wir sind ja in Resident Evil. Aber unabhängig davon, dass es mit der Hauptstory Wege eingeschlagen hat und wieder verlassen hat, über die wir gar nicht nachdenken wollen, fand ich das einfach wirklich, wirklich spaßiges Spiel. Am Ende wirklich das Gefühl, ich habe einfach was bekommen für mein Geld und für meine Zeit. Und ich war irgendwie richtig befriedigt, am Ende dieses Spiel durchgespielt zu haben. Ich mag Village total. Sieben ist mein Lieblingsteil neben dem Remake von dem Gamecube Remake von dem ersten. Ich finde, das sind meine beiden Lieblingsteile aus der Resident Evil Reihe. Aber dicht gefolgt von Village tatsächlich, ist komplett anders. Aber mir hat total gefallen, dass es diese Tode Force ist, die Colin da gerade erwähnt hat, weil sie wirklich alles in einen Spiel reingepackt haben und trotzdem in der Hub-Wild alles irgendwie miteinander verbunden ist. Man wird ja jedes Mal in so einem anderen Bereich und das ist mega unterhaltsam gewesen.

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Und ich finde,
dass Resident Evil Village auch einen
interessanten Versuch gemacht hat, weil
Mainstream-Horror
gemeint, also wenn du ein großes Publikum
ansprechen willst, dann hast du das Problem,
dass du natürlich auch alle ansprechen willst.
Wir haben ja gerade Eingangs gesagt,
es ist sehr individuell und nicht jeder
vor den selben Sachen Angst, so wie bei
Humor. Nicht jeder lacht über den selben Witz
und es ist halt bei Horror halt auch, nicht jeder
grutset sich vor den selben Dingen.
Und dann ist da jetzt Resident Evil und sagt,
wir haben diese Mega-Produktion, aber
wir müssen irgendwie auch sicherstellen, dass
alle irgendwie auf irgendeine Art und Weise
in unserem Spiel abgeholt werden.
Ich finde Village ist ein ganz gutes Beispiel
dafür, wie es funktionieren kann, nämlich
indem man mit jedem Szenario
eine andere Urangst bei dem Publikum anspricht.
Wir haben ja diese Szenarien, die voll auf Action
gehen und wo es darum geht, unversehrt aus
einer Gefahrensituation rauszukommen.
Also da geht es um die körperliche
Unversehrte und so, die bewahrt werden möchte
und will nicht verletzt werden und so etwas.
Und dann gibt es Szenarien wie dieses
Puppenhaus, wo du komplett
gar nicht kämpfst, sondern dich vor einer
Kreatur verstecken musst und wo alles eher
so in eine subtile, fast schon
geisterhausartige Stimmung irgendwie reingeht.
Und das alles
in einem Spiel. In dem nächsten Spiel geht es
um den Brick für die Leute, für mich
die eher so metallische Sachen grüßlich
finden, weil das irgendwie ein ekliger Moment
und woanders gibt es dann dieses klassische
Herrenhaus, das man aus anderen Resident Evil
irgendwie so kennt. Und das haben sie alles
so in einen Spiel gepackt

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und das ist so ein interessanter Versuch alle Leute abzuholen.

Also jede Facette, die Resident Evil je hatte, in ein einziges Spiel zu packen und das ist klar, dass es manchmal Dinge, die dir dann vielleicht nicht so gut gefahren. Ich muss aber sagen, das ist denen total gut gelungen. Also aus dieser Perspektive ist es irre, dass es überhaupt funktioniert, dass die da so einen guten Mixhausalm gefunden haben. Das macht es auf jeden Fall super unterhaltsam, fand ich.

Und das, glaube ich, ist auch ein unglaublicher Klammer, wenn ich das noch kurz sagen darf. Denn Horror, wenn man jetzt mal von dem Moment der Immersion oder der Spannung oder so will, ich will mich gruseln kommt, ist das ja ähnlich wie im Film auch bei Spielen die Frage. Wie weit kann ich da gehen? Wie weit kann ich da gehen? Weil du schließt automatisch ja immer auch ein Publikum aus.

Es ist ja im Kino auch so, natürlich gibt es mal die Filme, ich denke jetzt an so etwas wie Paranormal Activity damals, wo so ein Indie-Film der sagt, ich bin eigentlich für viele Leute sterbenslangweilig, bin aber trotzdem kommerziell sehr erfolgreich. Aber im Kino ist es natürlich auch häufig so, dass diese zugänglichen Filme Marcus Cream und Co.

Das sind hier erfolgreichen Dinger. Die knallharten Horror-Connoisseure die sagen, ey, mir kann es nicht gruselig zu klug sein und ich nehme Urlaub und dunkel das Haus ab. Die sagen da, ich nehme es mit, wenn es gut gemacht ist. Aber mein persönliches Pleasing oder meinen Zugang zum Nervenkitzel-Horror wird ja vielleicht nicht so bedient. Und mit dieser Frage muss man sich als Entwickler ja auch einfach beschäftigen.

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Ich kenne sicherlich auch extrem viele Menschen, die sagen, ich kann mir das nicht geben. Mir ist das zu gruselig. Und wenn du natürlich aus wirtschaftlicher Perspektive die Entscheidung triffst diese Menschen auszuschließen schließt du automatisch ja auch immer ein Publikum aus und kannst sozusagen deine Dollar-Scheine Fliegen sehen, jetzt mal übertrieben formuliert und das ist sicherlich ein primäres Problem des Mainstream-Horrors. Aber da kommt natürlich dann so der Indie-Horror oder die heutigen Möglichkeiten kommt dann natürlich als Steigbügelhalter und bieten Alternativen für das Genre als solches. Aber diese Frage glaube ich wird Firmen wie Capcom wahnsinnig beschäftigen was ist zu viel und wo laufen wir jetzt gefahren irgendwelche Multimillion Dollar Produktion irgendwelche auch kommerziellen und wirtschaftlichen Interesse denen zu wiederzulaufen, egal was vielleicht die Kritiker da feiern oder die Horror-Fans da draußen. Ja, man muss es geschickt verpacken. Ich habe mal gehört, dass bei so klassischen Geisterbahnen oft heutzutage dieser Trick angewandt wird, dass die Gondeln, in denen man fährt, dieses klassische, dieses Gitter drumherum haben. Viele haben es vielleicht schon mal gesehen auf der Kirmes und Co. Und dieses Gitter suggeriert wohl Familien, dass diese Geisterbahn besonders familienfreundlich sei, weil ja dann keine Darsteller oder ähnliches einen anfassen können und denken, ah perfekt, die kann ich mit meinen Kindern fahren. Aber Horror-Junkies suggeriert das, oh, die muss ja richtig krass sein, da ist extra so ein Gitter drumherum

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

damit nichts passiert.

Und das ist dann eben perfekt verkauft, weil das spricht direkt beide Zielgruppen an. So muss Resident Evil's auch machen.

Ja, aber leider wissen wir natürlich alle, dass Geisterbahnen fahren, ist so ein bisschen wie Lasagne bestellen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass du einfach mega enttäuscht vom Platz ziehst,

ist ungleich höher, als dass du sagst, boah, das war ja toll. Deswegen kurz

zum Thema Geisterbahn, diese

Marketing-Tricks, die die da anwenden, da könnte man wirklich das Grausen kriegen, weil wir alle kennen die Geisterbahn, in der du

guckst dir das an, von außen denkst, wow

das ist ja Wahnsinn, das ist ja toll, da sind

Puppen und oh, ich gehe mal wieder in die

und gelogen, diese Frage stelle ich mir jedes Jahr,

wenn ich auf den Dom gehe, hier in Hamburg,

großes Volksfest, und meine Frau sagt immer,

geh nicht rein, du wirst nur enttäuscht sein.

Und ja, ich werde enttäuscht sein.

Weil wenn man einmal um die Ecke guckt, dann sieht man,

ach guck mal das, was so eine riesige Aufbaute ist,

ist so ein ganz flacher Bereich,

dann kann so eine Bahn schon gar nicht so wahnsinnig

viele Meter machen. Und dieses, was man dann

sieht, oftmals, wenn die Leute dann aus dem Ausgang

kommen und die lachen und oh,

und du denkst, oh, die sehen ja

wirklich aus, die Zeit ihres Lebens gerade

das ist, weil wir alle wissen, da steht dann

direkt vom Ausgang irgendein so ein Typ mit der

Jasonmaske, der dann einmal den oh, macht

und diesen Jump Scare Moment, diesen Relief

nimmt man dann, die Tür geht auf, die kommen raus,

habe ich selber schon x-mal erlebt

und ich lerne mittlerweile langsam draus,

aber Geisterbahn, also deswegen tut mir leid,

es ärgert also Geisterbahn, ich möchte,

wenn ihr eine Empfehlung habt, also gerne,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

gerne an alle Leute da draußen oder auch hier,
als ihr hier, eine richtig gute Geisterbahn,
also mit richtig gut ist schon
also eine ganz coole Geisterbahn, wo man nicht
hinterher direkt sein Geld zurück klagen möchte.
Wenn ihr sie habt, gebt mir gerne Bescheid,
ich würde sofort reingehen, weil meine
die Geschichte der Geisterbahn ist, wie gesagt,
von mir gepflastert mit Enttäuschungen.
Zwei Empfehlungen kann ich geben,
ich war kürzlich im Europapark
und habe da die Geisterbahn ausprobiert,
die fand ich fantastisch, die hatte
ein paar richtig schöne Momente,
weil die tatsächlich auch damit spielt,
dass man zwischendurch aussteigt und wieder
einsteigt und selber ein bisschen rumläuft,
das fand ich schön und es hatte
einen sehr, sehr, sehr schönen Ballsaalmoment,
ohne zu viel zu spoilern.
Und die andere, die ich empfehlen
kann, ist die Geisterstadt.
Ich weiß allerdings nicht, wo man die
aktuell findet, aber das droppe ich einfach mal hier.
Okay, danke dir,
nehme ich mit. Europapark
kenne ich wirklich sehr, sehr charmant.
Geisterstadt klingt auf jeden Fall,
ich werde nach dem fahrenden Volk ausschauen.
Ich möchte darauf eingehen,
ihr habt schon die perfekte Überleitung geschaffen,
nämlich auf die viel gelobte
Indie-Szene des Horrors,
die wahrscheinlich auch einen Einfluss
haben wird oder haben sollte
auf künftige Resident-Evils
oder auf generell den Mainstream-Horror
und steigen wir doch da
einfach mal ein.
Ich habe mitgebracht aus der Indie-Szene
meine
aktuell liebste Beispiel,
meine aktuell liebsten Entwickler

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und zwar Horror-Fans werden sie kennen, das sind Chillersart. Das ist ein japanisches Indie-Studio, die vor allem jetzt 2023 und auch schon letztes Jahr eine echte Hochphase irgendwie erleben, weil die irgendwie ein Spiel nach dem anderen raushauen, aber die meisten sind auch wirklich richtig gut und womit die arbeiten ist mit so sehr alltäglichem Horror, also mit so sehr alltäglichen Horrormomenten und zwar so Themen wie spät nachts allein nach Hause laufen oder allein in der U-Bahn fahren oder irgendwie nachts einen Lieferanten Job ausüben oder sowas. Und diese Spiele haben mich wirklich bis ins Markt fasziniert, weil die kriegen das hin, so typische Horror-Themen an der Oberfläche total gruselig und atmosphärisch zu behandeln und dann haben die aber immer eine total tiefgehende Gesellschaftskritik, die dem zugrunde liegt und die einen irgendwie total trifft am Ende. Also zum Beispiel Ghost Train hat ich erwähnt, das ist nach außen ein Spiel, darüber wie unheimlich ist es nachts alleine U-Bahn zu fahren und in Wahrheit ist das ne Gesellschaftskritik an das japanische Arbeitssystem und ist eine Metapher für Tod durch Überarbeitung und das ist dann am Ende plötzlich so n Schlag in die Magen gegend, wenn man das begreift, was eigentlich hinter diesem Spiel steht und wofür das eigentlich die Metapher ist. Ein anderes Spiel von den ist zum Beispiel The Caregiver, das ist nach außen auch einfach ein Spiel über einen gruseligen Horroroper und um den man sich irgendwie als Krankenpflegerin kümmern muss

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und in Wahrheit steckt dahinter eben auch ne Gesellschaftskritik natürlich an das Pflegesystem und ist thematisiert auch den Horror des Elternwerdens und ist dadurch dann eigentlich tatsächlich wirklich unheimlich abseits von dieser Effekthascherei.

Habt ihr von denen mal gehört?

Für mich? Hallo, ich liebe

Chillers Art.

Das ist tatsächlich völlig neu.

Ja, aber es klingt super.

Gerne, gerne, ich höre euch.

Sehr gerne zu.

Vielleicht so als Kontext. Also Chillers Art

momentan neben Puppet Combo,

das erfolgreichste Entwicklerteam,

das die so genannte PS1

Retro-Style-Horror-Spiele

macht, wobei

PS1-Purchter das Art nicht ganz passt, die

machen schon Sachen, die zwar retro inspiriert

sind, aber die jetzt sich unbedingt in

PS1-Look und es ist so,

dass aber gerade diese Spiele,

die so eine ältere

Konsolengeneration in der STG ganz bewusst

irgendwie abbilden.

Puppet Combo macht ganz krass diesen PS1-Style,

weil die eher so ein Pulp-Hintergrund haben.

Sie machen so Slasher-Spiele.

Also Spiele, wo du von einem Mörder verfolgt

wirst und das sind dann auch so

solche Sachen wie, das ist eine Nonne,

die zum Beispiel irgendwie

ein Messer in der Hand hat oder

vielleicht sogar eine Bohrmaschine oder so

ein Quatsch, also schon eher so dieser Trash,

der aber funktioniert, weil es halt eben

diese Retrographik ist, weil es halt

eben viel von einer Fantasie erfordert

und Chillers Art ist dann halt eher so

die psychologische,

ruhige, subtile Richtung,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

die halt diese Themen, die du gerade angesprochen hast, Geradin, dann auch tatsächlich behandelt. Deren Spiele sind oft sehr kurz, also die rangieren so zwischen Roundabout 20 Minuten bis nach Stunde, kommt immer so oft das Spiel an und das sind immer in sich gestoßene Erlebnisse, die oft Personen beinhalten, die auch eigentlich nicht kämpfen. Also das ist ein ganz wesentlicher Unterschied. Also es sind keine Horror-Spiele, die im Gegensatz zu Resident Evil, vielen Mainstream-Horror-Spielen, die du verteidigen kannst oder so, und es ist eher darauf ausgelegt, dass du die Atmosphäre aufsaugst, dass du da jetzt wirklich, ja, ja, teilweise vielleicht manchmal auch versteckst oder im richtigen Moment was machst, aber es sind Everyday-Typen, die halt da agieren und die du da spielst und die jetzt halt irgendwie jetzt keine besondere Kampfausbildung haben wie jetzt so ein Leon-Kandidat, die einfach mal so super duplex bei einem Zombie oder selbst was machen, so was nicht. Und das ist richtig großartig. Du sagst es, Geraldine, Schildersart ist total erfolgreich mit ihren Sachen. Die haben, ich war gerade hier auf der Steam-Side, weil ich mir nicht sicher, wie viele Spiele sie rausgebracht haben, aber sie nähern sich da 20 momentan. Also das sind so ganz kleine Erlebnisse. Und ich bin tatsächlich nach meiner AKTX-Phase so in den asiatischen Horror so übergegangen. Ich habe dann früher Ring und The Grudge und so etwas gesehen, bevor die ganzen Remakes, die amerikanischen Remakes, kam. Und damit bin ich so kultiviert worden mit diesen Sachen. Und das trifft

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

mich total. Also diese Umgebung, oft halt Japan und sehr normale Dinge wie ein Convenience-Store zum Beispiel. Es gibt halt einen Spiel, wo du in der Nachtschicht in so einem Convenience-Store arbeiten. Das ist halt ein Supermarkt nachts. Die haben in japanischen Großstädten rund um die Uhr auf. Und da passiert merkwürdig Dinge. Und allein diese Vorstellung, dass man hinter der Tee gesteht und man weiß nicht so genau, was mit diesem Spuk passiert, das ist schon sehr, sehr, sehr creepy. Und eine ganz andere Ebene, als zum Beispiel in so Mainstream-Horror, wie Resident Evil oder so, abgegriffen wird. Das klingt super. Also gerade das Snackable-Element diese Kürze ist super, weil mein Problem ist mein Pine-of-Shames, kennt ihr sicherlich auch. Es ist endlos und es gibt so, gerade in diesem Genre, was ich da eben getan hat und was es alles gibt, man kommt, also ich zumindest, kommt zu kaum etwas. Und es ist total schade, ich reiße Dinge an, aber so 20 Minuten Häppchen und auch thematisch genau, wie gerade beschrieben, klingt super. Habe ich Bock drauf. Ja, die machen das tatsächlich auch richtig smart, dass sie natürlich durch diese Snackable-Elichkeit, nennen wir es jetzt mal, und durch auch diese nach außen diesen leicht erklärbaren Horror zu sagen, hey, gibt dieses gruselige Spiel darüber, wie du nachts alleine nach Hause läufst, mega spooky, spiel das doch mal. Dadurch greifen die total viele bekannte Let's Player ab, die total gerne Chillers-Art spielen mittlerweile, also auch in Gronkh oder GNU, die spielen regelmäßig

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Chillers-Art und bieten
den dadurch natürlich eine große Bühne
und gleichzeitig kommen die dann
am Ende immer mit so einer unglaublich
starken Message und tragen die dann
eben auch nach draußen und das
finde ich total perfekt, also ich muss
sagen, das Spiel, das mich von denen am meisten
beeindruckt hat,
aber was bei mir auch ein am meisten
ungutes Gefühl hinterlassen hat
am Ende, war
The Closing Shift, was
eben auch mit diesem
angestellten Horror ein bisschen spielt
es sind ja viele Horror-Spiele, die
in Läden spielen und in denen man
Angestellte spielt und
The Closing Shift, da spielt man eine
Angestellte in einem
Coffee Shop und hat da eben
die Spätschicht und
dieses Spiel boah,
also das hat mich richtig, richtig
richtig gekriegt, weil eine Weile lang
spielt sich das ein bisschen wie
so ein Barista-Simulator, man bekommt
Bestellungen von Kunden und macht
dann so ein paar verschiedene
Kaffeesorten zurecht und hat aber
eben auch die ganze Zeit so ein bisschen
das Gefühl, es ist schon spät und kommen
nicht so viele Kunden rein und ich weiß
nicht, ich bin hier irgendwie allein und
dann beginnen auch ab und zu mal Kunden
reinzukommen, die vielleicht sich nicht
so gut benehmen, aber es ist alles
überhaupt nicht paranormal, es ist im
Gegenteil ein sehr, sehr
schlimm für mich, tatsächlich dieses
ungute Gefühl zu haben, dass Menschen nicht
immer gut sind und dass man manchmal
Menschen ausgeliefert ist, gerade eben

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

als Frau, die man ja in diesem Spiel eben auch spielt und irgendwann beginnt dann ein bisschen unheimlich aussehender Mann immer wieder am Fenster des Ladens vorbeizulaufen und man denkt die ganze Zeit, wie soll ich das interpretieren, was möchte der denn, irgendwann kommt er auch rein in den Laden und man denkt super, jetzt bin ich alleine in die Kunde rein und man denkt sich schon ok, gut, immerhin nicht mehr ganz allein, wir sind wenigstens zu zweit, dann fängt der Kunde aber an zu sagen, hey, das ist richtig gut aus, kann ich vielleicht deine Nummer haben und meine Güte dieses Spiel, also dieses Spiel schafft es wirklich eine sehr reale Angst von vielen Menschen, gerade von Frauen, einfach in eine Spielmechanik zu verpacken und dadurch total verständlich und nachvollziehbar zu machen und das hat mich wirklich, wirklich abgeholt.

Die Karaoke, oder die Karaoke Bar, ich glaube es heißt einfach Karaoke, ist auch ähnlich, wo du in der Karaoke Bar spielst und halt auch solche Sachen impliziert werden, einfach also das Unheimliche kommt hier von den Dingen, die irgendwo in diesen ambivalenten Bereich, dann irgendwo liegen, Dinge, die man sich kopf dann auch selber vorstellt und das ist auch, die Schilders-Artspiele sind in der Regel auch nicht grafisch, also das sollte man auch noch dazu sagen, also viele Dinge, die dort im Bild werden, sind, oder die impliziert werden, sind auch Dinge, die einfach auch im Verborgenen bleiben und den Prinzip einfach nur, das sind so kleine Stichpunkte, die du

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

bekommst, wo du weißt, okay, vielleicht bewegt sich das jetzt in diese Richtung, das ist so, du hast so einen ganz hohen Unsicherheitsfaktor in diesen Spielen und das ist auch etwas für sich an den asiatischen, also speziell, die japanischen Horror einfach sehr mag, wenn ihr japanische Filme zum Beispiel seht, dann gibt es auch sehr viele Filme, die einfach dunkel sind, ohne dass da großartig was passiert, da kommt jetzt in einem akranischen Film, wird er jetzt einfach irgendwie was rausspringen, ein kurzen Film von James Funn und irgendwie springt er jetzt dann wahrscheinlich ein Dämon raus oder so, aber das passiert in japanischen Filmen überhaupt gar nicht, sondern das sind oft ganz normale Situationen, wie die Leute in ihren Alltag irgendwie sind und die Bilder sind aber so gestaltet, dass du immer den Kontrast oder sehr oft den Kontrast zwischen hell und dunkel hast und so und Schilders-Art nimmt uns auch quasi bei ihm damit so, es sind halt viele, viele unbekannte Variablen drin und das, was du mit den Menschen beschreibst, das Gefühl hatte ich halt auch, also das kommt auch bei mir an, dass ich dann oft denke, oh nein, es ist man alleine mit dem Typ, man fühlt sich erstmal sicher, wenn diese lange Schlange da an der Theke steht und denkt so okay, da sind ganz viele Leute und dann ist plötzlich, und dann ist da nur noch dieser eine Mensch da, der die ganze Zeit draußen da am Fenster stand und das ist super creepy, super creepy. Klingt auf jeden Fall mega, mega faszinierend und auch so ein, also tolles Beispiel, wie gesagt, ich kenne es nicht, aber ich habe es richtig Bock drauf bekommen, wie viel da noch drin steckt, also in diesem Thema irgendwie unbehagend zu erzeugen, wenn das nochmal ein Ziel von

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Horror ist oder Ängste oder Unwohl sein und man mag das, ob das jetzt so einen ernstesten Kontext hat oder weniger ernstesten, das sei jetzt ja mal dahingestellt, aber dass es eben mehr gibt als die Katze, die aus dem Spinn springt, das wissen wir natürlich seit Jahren, aber ich glaube auch, wie du es gesagt hast, Micha, ich hatte nämlich einen John The Grudge, also den ersten japanischen, den ich Anfang der 2000er mal gesehen habe, ich hatte mir gerade ein Beamer gekauft und er wurde mir irgendwie empfohlen, ich habe mir die DVD gekauft, es war alles schön dunkel, habe mir alleine angeguckt und es ist das erste Mal in meinem Leben gewesen, dass ich nach einer 3-4 Stunde mal kurz Pause machen musste und es ist so bizarr, wenn ihr ihn gesehen habt, also natürlich hat er auch klassische Horror-Elemente, also die man heute klassisch nennen würde oder arbeitet mit Menschen, die dann auch sichtbar und bedrohlich werden, aber diese Tatsache, dass du am helllichten Tag in irgendwie so ein japanisches Haus kommst, in dem es eben erst mal direkt auf den ersten Blick von der Tageszeit her, vom Haus her, nichts den klassischen Horror-Konventionen entspricht und trotzdem hast du sofort so ein Gefühl von okay und dann diese, also auch so unkonventionell gemacht, dann gibt es diesen ersten Jumpscare Relief, zack, nächstes Kapitel gefühlt, nächste Person geht in das Haus und ich denke schon wieder, Alter, was macht ihr hier mit mir? Und das war auch für dich so ein Game-Changer zusammen mit dem japanischen Ring Original, weil es glaube ich bis heute auch gerade in diese psychologischen Horror-Spiele, Marke Madison oder Visage oder so drauf einzahlt,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

dieses vermeintliche alltägliche, dieses kleine, dieses Schreckschraube und selbst dieser Stereotyp, der ist am Anfang, der Ring war frisch, aber das langherrige Mädchen, was da so steht, also nicht wie ein Aussehen, einfach nur ein Mädchen mit langen, schwarzen Haaren, was dann ja auch Stereotyp geworden ist oder Klischee, von dem man sich jetzt auch wieder entfernt, aber eben so eine neue Ikone des Horrors, diese Entität, das schlägt ja auch bis heute durch und glaube, das hat allen gut getan, weil es eben auch zeigt, wenn ihr nicht das Budget habt, mit Explosion und superkrasse Make-up und einer unfassbar aufwendigen Inszenierung zu punkten, um diesen Hollywood-Weg irgendwie mitzugehen, es gibt so viele andere Möglichkeiten euch auszudrücken und trotzdem was Gutes zu machen, was irgendwie sein Ziel einfach trifft. Ja, das sind aber auch die zwei spannenden Seiten, die japanischer Horror irgendwie gerade hat, also auf der einen Seite natürlich Resident Evil, was eben sehr arbeitet mit Zombies und explodierende Köpfe und Pew Pew und jetzt kommt Chris und ballert alle weg und ich liebe das und dann gibt es die andere Seite, die eben sagt, hey, wir sind richtig, richtig gut im psychologischen Horror. Und im weitesten Sinne ist das ja eigentlich auch was damals eben Resident Evil und Silent Hill schon immer waren, diese beiden Gegensätze von psychologischem Horror und von klassischem Zombie-Horror mit ein bisschen Action. Ja, also die Sprechheit auch wirklich, also das sind

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

auch so völlig zwei unterschiedliche Linien, die schon parallel existieren können, aber bei Vachillas Art und viele andere in die Horrorspiele, die greifen Ängste auf, die sind so hidden in plain und so wie ich da zu sagen, also die sind verborgen in etwas, was eigentlich direkt vor uns ist. Und das, was du beschrieben hast Colin, fand ich auch so unheimlich. Nicht unbedingt das, was in dem Haus passiert mit den ganzen Geistern, sondern dass dieses Haus mitten in Tokio steht und keiner merkt's. Keiner merkt, dass dieses Haus in diesem, es ist einfach nebenan Leben wahrscheinlich, Familie oder so links und rechts, aber es ist einfach da. In einem amerikanischen Horror-Film hast du immer irgendwie so ein Geisterhaus, das umgeben ist von einem Stadtpark und es steht irgendwie hervor und es ist auch cool, aber es ist halt auffällig so. Und das bei japanischen Horror ist es sehr stark, das ist einfach aus der Mitte, also von Leuten von links und rechts irgendwie jederzeit im Alltag passieren kann. Wie dieses Haus, das einfach quasi bei uns in der Nachbarschaft stehen würde. Das das könnte ja genau so sein. Irgendwie vielleicht in der Wohnung nebenan, in der Wohnung über dir, passieren unheimliche Dinge. Da hörst du merkwürdig Geräusche, das ist, das muss kein exklusive Geisterschloss sein oder so ein Quatsch wie ein Tier, wo irgendein Graf drin sitzt und es sieht aus wie eine Kirme, sondern es kann sein, dass es halt wirklich einfach direkt in deiner Umgebung steifeln. Das macht es so richtig unheimlich. Und Resident Evil ist halt eher so, also es ist auch sehr japanisch natürlich klar, aber als Bedienheit ein ganz anderes Publikum. Da geht es auch eher schon

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

darum, dass man halt schon auch alleine Heldenfiguren zum Beispiel etabliert. Es ist ja eine reinzige Crushfabrik, Resident Evil. Also alle sind krass. Also das ist vollgestofft mit Spannungs- und Wallfuß. Was cool ist, was funktioniert, aber wir haben ja nicht unbedingt Angst um sie. Also wir haben ja nie das Gefühl, dass Leon oder das Jill in irgendeiner Form richtig bedroht sind. Also wir haben nie das Gefühl, dass sie in irgendeiner Art und Weise jetzt tatsächlich sterben können. Es kann sein, dass sie mal eine schwierige Situation geraten, das sind aber Helden. Die kommen halt immer aus dieser Situation irgendwie raus. Das sind halt irgendwie, deswegen bewundern wir sie ja auch und deswegen, ich liebe Jill zum Beispiel er ist eine meiner Lieblingsfiguren in Resident Evil mittlerweile, aber sie ist halt eine Action-Heldin. Das ist eine Figur, die würde auch ganz gut in den Michael Bay Film oder so etwas reinpassen und das ist halt eben das, was Indie-Horror nicht macht und eine der größten Unterschiede überhaupt. Also der Mainstream-Horror braucht diese ikonischen Figuren auch und ich würde auch argumentieren, dass Selbstcharaktere wie Isaac Clark zum Beispiel aus der Dead Space Reihe oder so oder jetzt auch jüngst vom selben Macher das Kalüsse-Protokoll, die haben schon so sehr taffe Heldenfiguren, die man eher so als Außenstehende bewundert und sagt okay, das ist krass, dass sie diese Horror-Situation so überleben und so etwas auch wenn sie selber so diese psychologischen Probleme vielleicht teilweise mit der Situation haben und Indie-Horror hat ja so in der gestalt keine klaren Identifikationsfiguren, sondern das sind wirklich Leute, die man sich

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

sehr, sehr leicht selber hineinversetzen kann, weil sie eben auf einem Fähigkeit level sind wie wir und das macht so einen sehr, sehr großen Unterschied aus und man sieht es auch bei Spielen, die schon außergewöhnliche Rollen dann bieten also im Ninja zum Beispiel der neue Teil, der jetzt kommt, der Banker heißt er glaube ich versetzen uns in die Rolle eines durchschnittlichen Soldaten und der hat bloß irgendwie noch ein Schuss Munition und ist dann irgendwie in so ein Bunker eingesperrt und das ist vorstellbar, also der kann keinen Super-Suplex oder sowas machen wie Leon, sondern der muss gucken, wie haushaltig damit und das, ich glaube, das ist so das Potenzial hauptsächlich aus diesem Indie-Bereich, der sich der natürlich immer wieder so ein bisschen in diesen Double-A-Bereich auch rüber abfließen kann, also gerade zu der Zeit, als die PlayStation 2 Era dann so kam und die Hore Spiele so auf den Hoch waren, gab es ja auch so Spiele wie von Capcom selber, Hunting Grounds zum Beispiel oder Ruler of Rows, eines meiner Lieblingsspieler oder Verbind Zyron finde ich alle drei ganz großartig, insbesondere die ersten Beinen, die auf so Aspekte von die Portraitieren jetzt hier ganz normale Everyday-Charaktere, die halt wirklich im normalen Leben vorkommen. Es ist aber so, oder Frames zum Beispiel auch, also da sind ja jetzt der vierte Teil dieses Jahr rausgekommen, wo man mit einer Fotokamera unterwegs ist und die haben außer Fotografieren jetzt keine besonderen Fähigkeiten und das ist halt, glaube ich so dieser, ich glaube, da sehe ich diese Zäsur zwischen Mainstream

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und dann den Horror-Bereich,
der dann tatsächlich ein bisschen nischiger wird,
weil das hast du oft in allen
Mainstream-Spielen auch über Horror-Spiele hinaus
diese ikonischen Figuren hast du. Du willst Figuren
haben, die du jetzt
nicht anbieten möchtest, aber die du
bewunderst, die irgendwie was Besonderes
haben und das kann bei so einem Ubisoft-Spiel
auch mal anfangen, dass man da auch, das
kann auch Charaktere sein,
die vielleicht ein bisschen, die nicht unbedingt
auf deiner Seite stehen, aber das sind oft
Heldenfiguren und aber ich finde, um Horror
so richtig effizient zu machen, muss man
auch so ein bisschen auf Heldenfiguren verzichten
so, weil wie gesagt um
Jill oder Chris hätte ich jetzt keine Angst
so, dass denen irgendwie was passiert.
Aber ich glaube und das finde ich eben, dass
total fantastisch an den Zeiten oder der
Zeit, in der wir gerade leben,
es hat nie den
Horror gegeben, weil es eben
wenn man schon anfängt über Grusel
und Horror und was auch immer, es gibt so viele Fassetten
und alle finden eben ihren Ausdruck. Also
klar, wie im Kino, da ist oftmals das
etwas auf dem ersten Blick plumpere
actionorientiertere, dass das
kommerzielle eher angestrebte Maß als
bizarre mit dem Helden, den du nicht verstehst
mit Dingen, wo du dich auch als Zuschauer
irgendwie mehr investieren musst.
Das macht dann oftmals die befriedigenderen
Filme aus, für Menschen, die die Lust
auf experimentellere Filme haben
oder nicht 20. Mal jetzt Fast & Furious
sehen wollen oder so.
Aber du kannst ja
das machen und dir das
raussuchen, worauf du Bock hast, ob es
jetzt das Splatterfest ist, Mitspannung,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

ohne Spannung oder pure Spannung, gar keine Action. Ich finde es ist schön, weil es einfach so eine unglaublich reichhaltige Palette ist und neben dem, was du gesagt hast, gerade mit diesen Heldenfiguren und einer gewissen Größe oder wie man es auch mal nennen möchte, ist es natürlich auch ein Thema von Budgets. Das ist zumindest mein Glaube daran, weil je mehr Gameplay du drin hast, je komplexer du Dinge machst oder darstellen möchtest, desto krachender kannst du natürlich auch scheitern und das ist ja auch Leuten oder Firmen wie Capcom schon aufgehört. Es ist auch oftmals eine gute Sache, dass ich die kleineren Teams, die eben nicht die Wahnsinns-Budgets haben, auf mutigere kleinere Aspekte, kleine Geschichten konzentrieren und im Idealfall die richtig gut machen, weil wenn man da nämlich dann scheitert und ich hatte dieses Erlebnis mit Visage, ich bin da hin und her gerissen, ich habe das jetzt vor kurzem erst angefangen nachzuholen und es hat für mich ich komme aus dem Spiele testen, das sollte man vielleicht sagen, also ich habe angefangen mich mit Videospielen zu beschäftigen, im Jahr 2000 als Tester für die Maniac und zum klassischen Testen. Damals gehört natürlich auch so eine gewisse Analyse, also technische Aspekte von Kollisionsabfrage, Clumsiness, Weiß der Teufel, was. Es ist aber auch eine andere Zeit gewesen, heute gibt es ja Spiele und ganz andere Herangehensweisen an Spiele, ob man es einfach nur erleben möchte oder ob bei einem Spiel die Mechanik super wichtig ist, Jump & Runs zum Beispiel und wenn Spiele das so kombinieren,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

aber so ein bisschen failen, ist dann die Motivation, ja, auch gerade im Horror-Spiel ganz schnell bei mir zumindest die Motivation zu verlieren gigantisch und ich hatte ein, zwei Stellen eben bei Visage, weil ich habe es geliebt so die erste Stunde und fand es toll und genau dieses Nicht-Wissen was man macht toll und dann das mit diesem Inventar, diese Verwaltung mit den Dingern, ich habe es bis heute nicht so richtig verstanden aber es reißt mich raus. In dem Moment, wo du das erste Mal von dem ersten Monster sozusagen erwischst wirst und es siehst, verliert einen Schrecken wie in anderen Spielen, auch im Ninja ist ja so ein Paradebeispiel oder eben, das ist der Horror, im Dunkeln lassen, im Ungewissen lassen, nie ganz sicher sein, gibt es das wirklich, habe ich das wirklich gerade gesehen oder mir nur eingebildet, ist ganz ganz wichtig und wenn du dann eben an so spielmechanische Punkte kommst und plötzlich so Random Effekte, den Eindruck hatte ich zumindest und du wirst immer wieder auch, wieder hat mich das Monster erwischst, dann nutzt sich dieser Schockmoment, dieser Scaremoment super ab und wenn du dann das Gefühl hast die Mechanik ist aber auch nicht so sauber, das ist nicht so geil poliert wie was anderes, dann reißt es halt dieses, für mich dieses atmosphärische, geile Kartenhaus, was ich geliebt habe bis zu diesem Zeitpunkt ganz schnell aus, ein und ich bin gerade bei Visage an so einem Punkt, wo ich denke, ganz ehrlich, das ist mir teilweise zu Random, das ist mir zu unklar, vielleicht bin ich dafür zu traditionell oder zu Spieletester, aber das ganze drumherum, was genial ist, reißt es für mich dann nicht mehr raus, weil ich dann die Tricks durchschaue

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und gleichzeitig das Gefühl habe, euer Spieldesign kann den eigenen Ansprüchen da nicht so ganz genügen, vielleicht sehr hart formuliert, aber ist auch sehr sehr persönlich, aber das ist dann manchmal die Gefahr im Indie-Genre, dass die über Dinge stolpern, die einen rausreißen weil es vielleicht auch eine Frage von Budget am Ende des Tages ist, solche Dinge rauszukpolieren.

Ich kann dir nur bedingt helfen bei der Einschätzung, weil ich auch Speletesterin bin, aber ich kann dir sagen, dass ich Visage ganz genauso empfunden habe, ich habe von Visage auch schon ein paar Mal im Podcast erzählt, weil es eben auch so gemischte Gefühle bei mir hinterlassen hat. Ich fand es einerseits total cool, also für alle die es doch gar nicht gehört haben, Visage ist ein bisschen auf diesen ganzen Hype aufgesprungen, der nach der PT Silent Hills Demo existiert hat, also war sehr sehr inspiriert davon und spielt eben auch in einem sehr sehr großen Haus, dass man die ganze Zeit durchforstet und verschiedene Kapitel spielt und die Kapitel behandeln eben die Geschichte von verschiedenen ehemaligen Bewohnern dieses Hauses und jedes Kapitel hat auch teilweise komplett andere Mechaniken, was super cool ist und super spannend und die Atmosphäre ist so unglaublich, also ich hatte selten so viel Angst in einem Spiel, aber es ist, wie du sagst, teilweise so schwer zu spielen, weil das Inventarmanagement unglaublich anstrengend ist und friemelig und weil ich nie verstehe, was ich machen muss es gibt keine Hinweise, was ich machen muss, also fast nie und ich habe dieses Spiel wirklich mit

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

offener Komplettlösung gespielt, weil ich nicht begreife, was ich machen muss und das ist einerseits irgendwie fast passend für das Spiel, weil es soll die ganze Zeit so eine Atmosphäre erschaffen von, man ist in einem komplett absurden Albtraum und man hat eigentlich keine Ahnung was und warum man macht, aber das ist dann halt für den Spieler irgendwie blöd, wenn man wirklich einfach nicht darauf koppelt, was man machen muss. In der Komplettlösung stehen dann irgendwie so Absätze wie in den ersten Stock neben das linke Badezimmer zerschlage den Spiegel mit dem Hammer geh aber noch nicht hindurch, geh wieder zurück nach unten ins Wohnzimmer und zerschlage den zweiten Spiegel geh durch den hindurch, nehme den Embryo den du auf dem Boden findest und geh wieder raus, leg den Embryo in den Karton im Keller geh jetzt durch den Spiegel den du vor 10 Minuten zerschlagen hast und man denkt sich ok, aber wie hätte ich darauf kommen sollen es gab keinen Hinweis darauf also Visage ist komplizierter Fall aber sehr atmosphärisch mit Komplettlösung zu empfehlen. Ich hatte da eine ganze andere Erwartung bzw. Erfahrung tatsächlich muss ich sagen, ich fand Visage großartig und aus den Gründen die ihr blöd fandet tatsächlich sogar sehr gut, weil ich die Player-Agenzie großartig fand also Player-Agenzie heißt, wenn man sehr viel Freiheit hat und hingehen kann, wo ich mal möchte und sehr viel Entscheidungsfreiheit hat und das ist etwas was mich bei Mainstream spielen oft nervt, dass ich dann denke, so blöd bin ich jetzt auch nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

also ich krieg schon raus, dass ich hier so ein Ventil drehen muss. Bei Resident Evil 4 dachte ich dann oft so, bei diesen vielen Einzeichnungen, Symbolen, Alter, das ist ein bisschen too much, also das, wir können kommen auch von selbst auf einige Sachen manche verkaufen ihre Spielerinnen halt einfach für ein bisschen sehr doof und Visage fand ich, also es ist anspruchsvoll, aber ich fand es gerade aus diesem Grund sehr, sehr gut, dass man so viel Bewegungsfreiheit hatte und auch so ein bisschen dazu beigetragen, dass ich mich tatsächlich also unsicherer in meinen Handeln und auch in der Vorgehensweise gefühlt habe, weil ich nicht so eine ganz klare Richtung vorgegeben bekommen habe, weil wenn man so eine klare Richtung ins Spiel zieht bekommt, dann ist es auch so ein gewisses Gefühl von Sicherheit und wenn ich jetzt nicht so ganz genau weiß ob das, ob diese Richtung jetzt richtig ist, die ich einschalte, ob die Handlung, die ich mache ob die richtig ist, bei mir persönlich hat es jetzt eher dazu beigetragen, dass ich mich, das war für mich tatsächlich ein bisschen unheimlicher, aber ich habe eine sehr hohe Frustgrenze, muss ich auch dazu sagen, was vielleicht auch daran liegt, dass ich selber Spiele entwickelt habe und heute Spieldesignen doziere und ich sehe das halt mit den technischen Aspekten ein bisschen entspannter, kann aber total verstehen, dass es viele Leute frustriert weil es halt auch ganz viele Spiele dieser Art gibt, also Visage ist ja etwas bekannter, aber sehr viele Indie-Horror-Spiele haben auch sehr viele spielmechanische Ungereimtheiten, die störend wirken können, wenn man eher sehr polierte, sehr gepolichte Spieler gewohnt ist und so

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und das wird halt, also in Visage
es wird, dass so krasser sind diese
Sachen auch und das ist halt
für manche Leute auch so ein Punkt,
man sieht ja auch schon in den Klassikanten, also
es ist halt so, dass zum Beispiel die Remakes
von Resident Evil die Alten, die kommen ja
aus der Zeit, wo noch Tank-Controls drin waren
und wo man halt wirklich noch die wechselnden
Kamera bei sich hat, die ich persönlich liebe,
weil ich damit aufgewachsen bin, ich kenne aber
von mir, die spielen das dann, die spielen so was wie
Song of Horror zum Beispiel, was jetzt etwas
aktueller ist oder Tormented Souls,
was auch so in diese
Kamera-Perspektiven reingeht
und die sind total überfordert
und ich sag, ich komm noch mit Null klar,
dass sie die ganze Zeit die Kamera wechseln
und das hin und her zoomt und so und
ja, das spielt natürlich
immer eine große Rolle.
Ja, aber ich glaube
für mich ist bei, da bin ich voll bei dir,
deswegen ist es auch immer quatschig
aus heutiger Sicht zu sagen, oh Gott, das ist ja
totale Scheiße, weil
jedes Spiel ist immer ein Teil seiner Zeit
und wir alle, ein gutes Spiel hat immer schon ausgemacht
sich darauf einzulassen, die Anforderung mitzunehmen
und
zehn Jahre später hast du irgendwelche Quality
of Life Entwicklung im Spieldesign
und denkst, was, so war das damals, ich habe
jetzt echt vergessen zu saufen und mein Spielstand
ist weg, weil es hier kein
Clicksafe gibt und kein Autosave im Hintergrund
gibt es ja Millionen Beispiel und es ist natürlich
mega unfair dann zu sagen, wo wie schlecht
das war, das war
bei guten Spielen, Resident Evil 4 ist dafür auch
ein Muster Beispiel, dass dann Leute sagen
was aus heutiger Sicht

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

du kannst bei den alten Spielen
nur zielen über Schulter
und nicht gleichzeitig laufen und denkst
es ist scheiß egal, weil das Spiel
die Geschwindigkeit der Gegner, das Zielen,
die Steuerung, alles war darauf ausgelegt
hier in diesem System
eine Herausforderung zu bieten
und wenn das rund ist und funktioniert
vom Aiming von den Waffen, von der Durchlangskraft
und der Geschwindigkeit der Gegner, dann wird daraus
eine coole Spielerfahrung und diese Logik
Frage zu stellen, ist ja total
bescheuert, dass er nicht laufen kann, ist völlig
deplatziert, wenn das Spiel eben gut gemacht ist
aber bei Visage und darauf wollte ich hinaus
stelle ich mir die Frage
weil es ist natürlich
eine Grundfrage
bei Horrorspielen
sie leben und nähern sich daraus
und auch Visage ja ganz speziell
dass du Angst vor dem Unbekannten
hast, dass du weißt
gibt eine Bedrohung wie auch immer geartet
wie gesagt, ich habe es noch nicht durch
weiß es nun, wie ich mache
aber mit der Komplettlösung finde ich schon mal ganz gut
und
die Frage ist, wie lange
kannst du mit dem
nicht manifestieren, nicht mit der Bedrohung
die plötzlich in der Art und Weise die spielerisch
tatsächlich zu einem Game Over
zu einem Restart, also zu irgendwas fordert
sie deutet sich nicht nur an, sondern irgendwann muss sie da sein
wie lange kannst du damit spielen
ohne dass die Leute vielleicht auch durchschauen
das passiert ja eh nichts, das ist ja nur eine Geisterbahn
in der mir nichts passiert
und bei Visage finde ich es halt
ein bisschen
nicht gut, dass man

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

sich bei aller Freiheit, die ich auch liebe
ich bin da ganz weitgehend bei dir
dann doch entscheidet zu sagen
und mir persönlich zu häufig
ja, du kannst sterben
und du stirbst aber in Situationen
in denen du gleichzeitig
klassische Gameplay Loops
machen musst, also diese eine Stelle mit den Vogel
ich spoiler jetzt mal ganz kurz
Vogelkäfige und das sind überall Komoden
wo du glaub ich ein Schlüssel holen musst
und es ist super spannend
mit dem Blitzlicht und allem und irgendwann siehst du
da so ein Wesen stehen
und ich glaube, das ist jetzt meine These
wenn sie darauf verzichtet hätten
aus dieser Situation dann eine Situation
zu machen in der du, ich glaube es ist sogar random
wo ist der Schlüssel der dich letztendlich rausbringt
eine Situation zu machen
in der du nicht von dieser
Entität erwischt werden kannst
man verzichtet drauf, man bleibt bei der Andeutung
wäre das für mich genauso an Zettlingen gewesen
hätte bei mir aber nicht dazu geführt
dass ich 4 oder 5 mal Game Over hatte
und neu starten musste
und dachte Leute, wie oft wollte ich mir denn euren Trick
noch in die Fresse ballern
das ist jetzt so eine Gameplay Entscheidung
dass ihr die Bedrohung zu einem spielerischen Element macht
aber der Rest da rumherum ist nicht so
rund oder nicht so geil
ich glaube es wäre besser gewesen wenn sie darauf verzichtet hätten
und ich sag mal so diesem Indigen
vielleicht treuer gewesen wären
zu sagen was soll diese
halb-Action-Scheiße
jetzt verkürzt, formuliert und übertrieben dargestellt
ich glaube es hätte der Atmosphäre
in dem Fall zumindest für mich persönlich
überhaupt nicht, es wäre nicht abträglich gewesen

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

es wäre genauso mutig gewesen
weil wenn du dann, da musst du auch
dir hole 9 Yards gehen
und diesen Spagat zwischendurch
ich facke Leute ab, weil ich dich jetzt in irgendeinen kleinen Gameplay Loops schmeiße
ja ihr wisst was ich meine, mich facke es ab
und ich habe angefangen Angst, dass es davon noch viel mehr gibt
weil das macht alles andere was dieses Spiel großartig macht
und es eben gar nicht braucht
mir in die Fresse zu gehen
und mir ein Game Over zu geben
für mich braucht es das nicht
und ich finde gerade die mutigen Spiele die dir
ja, in denen du glaubst du kann
ich kann es nicht sagen, ich rudere ein bisschen
helf mir
vielleicht versteht ihr was ich sagen will
ne ich bin bei dir, ich verstehe glaube ich was du meinst
weil
ich glaube das ist ein Element
was auch aus dem Survival Horror kommt
weil es ja eben genau da darum geht
zu überleben
und das Game Over abzuwenden
oder das Game Over auch 25 mal
zu ertragen und es dann beim 26.
Versuch zu schaffen
das hat halt diesen Durchbeißaspekt
sehr viel mehr
als so klassischer Story psychologischer Horror
wie es Visage eigentlich ist
und da finde ich auch hat es mich wirklich was verloren
weil da reißt eigentlich
jeder Game Over Bildschirm mich einmal mehr raus
und sobald ich dann irgendwie 3 hatte
ist der Horror für mich auch irgendwann
fast verpufft
ja ja absolut
also das ist glaube ich darf man nicht unterschätzen
dass
gerade bei einem Genre was so sehr von Immersion
lebt
Hakelligkeiten

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

die dich rausbringen die dann irgendwann
von Erschreckungen zu abnutzen
von Erschreckungen zu Nervigkeit fühlen je nach
Toleranzgrenze meine ist da relativ niedrig
ich bin eher ein ungeduldiger Spieler
muss ich zugeben die machen es
und dann gibt es so ikonische Momente die kann man
mit viel Liebe sagen ja das war doch perfekt
aber man kann auch sagen ne sorry
das habt ihr einfach nicht gut also wenn die Kamera
den Strich durch die Rechnung macht
in der Situation dann sind das keine guten Gründe
aus denen du stirbst oder scheitern möchtest
du möchtest scheitern weil du die Regel nicht liest
weil du kein gutes Geschick hast
weil du ein schlechtes Aiming, Waffenmanagement
was auch immer hast aber quasi so
in einer schlampigen Mechanik begründete
Geschichten finde ich es in ganz ganz
gerade im Horror noch
unverzeihlichere oder potenziell größere
Probleme
die dich noch mehr rausreißen
und noch mehr frustrieren als es vielleicht bei anderen
Spielen der Fall ist ist jetzt ein bisschen
übertrieben formuliert aber ich glaube genau deswegen
es ist mir auch so wichtig
ja
ich kann alles geil finden aber ich kann
so diesen Gameplay-Analysten in mir schlecht
ausschalten aber ich bin offen für alles
und wenn ihr sagt Spielvisage weiter auch gerne
mit Komplettlösung
Spielvisage weiter
und ich glaube
darf ich das doch sagen, darf ich noch ganz kurz sagen
sorry für meine langen Beiträge
weil wir ja auch immer schon mal dieses
Thema hatten wie weit kann man diese Schraube zudrehen
und wo ist meine persönliche Grenze
ich glaube das habe ich damals bei PT
schon gedacht und bei Visage was natürlich
eben Geraldine Wiedus gesagt hast

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

darauf quasi aufbaut auf diesem Kult
der Konami-Demo
das in VR
spielen
ist glaube ich meine persönliche
Schmerzgrenze dessen was ich noch
was mir noch Spaß macht
also da bin ich nicht sicher ob mir das
ob mich das mehr in den Wahnsinn treibt
also nicht wegen den mechanischen Dingen
sondern wirklich von der Atmosphäre ob das zu hart für mich ist
oder ob ich dann noch Spaß dann habe
das ist so meine
meine Schmerzgrenze die ich bisher so
ansatzweise ausgelotet habe
oder mir vorstellen kann
das verstehe ich
also ich muss sagen ich kann kontinuier rausfinden
ob horror in VR für mich zu extrem ist
wahrscheinlich
aber ich war so abgelenkt von meiner Motion-Signis
dass ich es nie rausfinden konnte
ich habe versucht Resident Evil 7
in VR zu spielen
in diesem furchtbaren Playstation VR
mit Controller-Steuerung
ich habe den Anfang
gespielt 10 Minuten oder so
und ich konnte mich nicht gruseln weil mir zu schlecht war
zwar zu ablenken
schade
das was verpasst für mich die VR
wie die Hunde damals
bei Resident Evil 7 VR
für mich für das Thema VR
so ein Geschenk
einfach nur
dann dürfen sie keine Leitern einbauen
also entschuldigung niemand möchte Leitern klettern
in VR
ja klar Motion-Signis ist natürlich
es tut mir leid wenn man davon geplagt ist
ich kenne es auch in Spielen

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

bei Resident Evil 7 hatte ich es jetzt nicht
aber es ist schade weil das versperrt ihr natürlich dann auch was
was alle anderen lieben
oder zumindest Micha und ich
dann mal noch ein kleiner Ausblick
wenn wir jetzt sagen
dass wahrscheinlich der Mainstream-Horror
schon immer ja vom Indie-Horror profitiert hat
und auch in Zukunft profitieren wird
gerade Resident Evil
was glaubt ihr denn ist der nächste Trend
der
Einfluss darauf haben könnte also ich meine
wir haben jetzt in den letzten Jahren super viel durchgemacht
von irgendwie Slender der dann wieder den Trend
groß gemacht hat mit
Horror in dem man sich nicht wehren kann
und in dem man nur wegläuft
zu Liminal Horror
was zum Beispiel von The Backrooms kam
und auch dieser Analogue-Horror
der ein bisschen eine kleinere Nische ist
und so ein bisschen auf diesen
found footage Hype Train
aufspringt
was glaubt ihr ist ein aktueller
oder vielleicht ausstehender Horror-Trend
der auch in den Mainstream rüberschwappen
könnte
das ist schwierig
also Retro-Horror auf gar kein Fall
das glaube ich nicht
dass Menschen sich
freiwillig
dass es nur eine kleine Nische ist
die diese Hürde halt unnimmt
und sagt okay diese alten Grafiken geben mir was
da gibt es mittlerweile auch ein paar Titel
auf Konsole die portiert worden sind
von Puppecombo und auch ein paar andere
die in die Analogue-Horror-Schiene gehen
also die gibt es aber ich glaube nicht
dass es in diesen Mainstream reingeht

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

ich glaube eher dass
der Trend aber technisch bedingt ist
also dass der jetzt tatsächlich hier gar nicht so sehr
auskommt sondern dass er
stärker auch dadurch bedingt wird
dass wir mittlerweile Emotionen
sehr viel besser darstellen können
und das sieht man vor allen Dingen auch in teuren Produktionen
und
kommt jetzt wird es aber auch für viele kleinere
Studios auch machbar
weil durch die Demokratisierung von Entwickler-Tools
die wir jetzt auch in den letzten Jahren erlebt haben
ist es auch für mittelgroße Studios möglich
dann zum Beispiel
Motion Catching, Performance Catching
und so weiter aufziehen und so
wie jetzt irgendwann eine Phase erleben
wo die menschlichen Emotionen
und auch das was im Gesicht von Personen
passiert und wie Körpersprache an
Menschen
wie sie halt zum Beispiel Ängste
oder irgendwelche anderen
Erlebnisse die sie hatten irgendwie zeigen
anhand ihres Körpers durchschauen spielt
dass das jetzt eine größere stärkere Rolle
in Zukunft spielen wird
und wenn ich schaute euch jetzt an was jetzt gerade
auf dem Markt ist also irgendwann mal bei Resident Evil
zu bleiben, finde ich die Charaktere mega
also auch wenn sie jetzt nicht so
krass viele Ängste transportieren aber die Atemweise
wie die Gesichter animiert sind und das was
Capcom da seit Jahren macht mit ihrer
auch bei Devil May Cry und so, das ist unfassbar
und das sind ja alles Echtzeit-Grafiken
das darf man nicht vergessen, natürlich sieht man halt
mit, sieht man im Kino nochmal
andere Qualitäten, aber das läuft
auf eurer Playstation, das läuft halt quasi
in Echtzeit wirklich so, ihr könnt halt quasi
auf Pause drücken, in Foto-Modus rein

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und in 3D da durchswalzen und das ist schon krass und dann kommen so Projekte wie Hairblade zum Beispiel, er ist ja noch Sacrifice und der zweite Teil habe ich dann natürlich gerade vergessen, aber wo sie auch sehr sehr stark auf die Emotionen des Hauptcharakters irgendwie eingehen und selbst bei Spielen wo es nicht so prominent gemacht wird, Control zum Beispiel von Remedy oder andere Dinge, da werden die Charaktere einfach immer wichtiger und ich glaube, dass wir dadurch auch den Shift von diesen klassischen Heldenfiguren, die ich vorhin auch so ein bisschen kritisiert habe, dass wir da einen Potenzial sehen in eine Richtung zu gehen dass wir durch die bessere Darstellung von Emotionen plötzlich etwas haben, wo beides dann auch funktionieren kann, wo wir zwar Charaktere haben, die zu außergewöhnlichen entstanden sind aber trotzdem nahbar sind, weil wir viel besser verstehen, wie ihre Emotionen sind so und man sieht es auch so an dem Tracer von dem Remake von Science 2, dass das Blooper Team da jetzt auch sehr stark auf Facial Motion Capturing und Performance Capture geht und so und James dem Hauptcharakter Emotionen gibt, die man sich vorher halt nur so gedacht hat und da ist natürlich ein Streitpunkt, ist es jetzt gut oder schlecht, das steht noch mal auf einem anderen Blatt und würde jetzt hier noch eine riesen Diskussion in Fahrtreten, das würde ich gar nicht, aber der technische Schritt ist da und ich bin mit ziemlich sicher, dass vielleicht, wenn Ewigterinnen soweit die Zugriff auf so eine Technik bekommen, dann auch versuchen, dieses Potenzial auszuschöpfen und das wird hier an diesem Punkt wahrscheinlich funktionieren. Also, vielleicht jetzt nicht unbedingt bei jedem Spiel, aber das ist eine technische Emotion, glaube ich,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

die sehr viel verändern wird, gerade für viele, wo sehr viel kommt und aus dem Indie-Bereich glaube ich eher so Sachen, die das Environmental Storytelling betreffen. Also ich glaube, dass jetzt auch Resident Evil das Team auch bemerkt hat, dass es wieder wichtig ist, die Umgebung selber darzustellen und man sieht es auch, teilweise auch in anderen Mainstreams spielen, wie zum Beispiel The Last of Us oder so, dass es wichtig ist durch das Environmental Storytelling, also durch das, was die Umgebung ohne Worte non-verbale wirklich auch erzählt wird, was hier passiert, was dort ist, dass das wieder stärker in den Fokus kommt. Das ist nichts Neues. Ich habe nur das Gefühl, dass es in Lauf der Jahre so ein bisschen verloren gegangen ist in zu guter Action. Und ich habe es jetzt auch ehrlich gesagt so ein bisschen bei Resident Evil bemerkt. Das war so ein Lichter Dauner. Ich fand halt Resident Evil 2 und 3 vor allen Dingen 2 die Polizeistation supergeil, weil man, das war ja eigentlich wie ein altes Museum oder so und dann merkst du auch anhand dieser Gegenstände und du siehst einfach die Historie und das, was in der Vergangenheit an diesem Ort, kannst du ablesen, ohne dass dir das irgendjemand sagen muss. Du kannst dir vorstellen, wie das vorher war, bevor es zu einer Polizeistation wurde. Du kannst aber auch sehen, was beim Ausbruch dieser Zombieapokalypse passiert ist. So etwas wird durch Fortschreiten in Technik auch immer wieder besser werden. Und Indies müssen sich sehr stark darauf verlassen. Deswegen funktioniert so etwas wie Visage auch sehr gut, weil das Haus in den was spielt sehr glaubhaft dargestellt wird. Und ich glaube dass man jetzt nach und nach mit besserer Technik auch so langsam merkt, okay, wir können

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

in diese Orte tatsächlich auch erzählen.
Bei Spielen, wo das ein bisschen fehlt, also ich hatte bei Callisto zum Beispiel, Callisto-Protokoll so ein bisschen das Gefühl, dass das Environmental Story-Tank so gefehlt hat.
Das war nett, man weiß zwar spielt in so einer Gefängnisstadt, aber da hat man ja dann danach direkt das Remake von Dead Space und die Ishimura ist so geil erzählt, dass du wirklich das Gefühl hast, du kannst dir wirklich gut vorstellen, wie das Leben dort ausgesehen haben muss, als es noch aktiv war vor dieser ganzen Horrorkatastrophe. Und dieses Schiff selber ist ja ein eigener Charakter.
Das ist ja so gut dargestellt, das ist quasi schon eine eigene Persönlichkeit.
Also dieses Schiff lebt und man sieht auch dass es logisch nachvollziehbar ist, wo die Leute gearbeitet haben, wo die einzelnen Stationen sind.
Das sieht gelebt aus, es gibt so was wie öffentliche Toiletten und so.
Ja, dann spielt so Resident Evil 4 und dann gibt's erstmal ein Schloss, was gar keinen Sinn ergibt.
Also wo die Räume wild aneinander gereiht sind, wo dann vielleicht höchstens der Speise sein ist und Sinn macht und da begrüßt sich dieser Generaltyp, ich hab seinen Namen vergessen, irgendwie mit so einem, wo links, rechts von Tänen, es sieht aus wie ein Freizeitpark, es sieht nicht aus wie ein Ort, der logisch in irgendeiner Form ist.
Also nicht mal so wie Lady Dimitresco das Schloss, das ist logisch, da gibt's ein Weinkiller und da gibt's halt die üblichen Räume, die man sich so ein Schloss vorstellen kann.
Resident Evil 4 sind so komischerweise weg und dann mich holt das dann tatsächlich gar nicht so ab.
Ich bin dann so, ja das Action Game ist cool und bockt sich da durch zu ballern,

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

aber ich kann diesen Ort nicht greifen
und der beste Abschnitt für mich war der, wo man
mit diesem Boot in diesem See unterwegs ist
und dann so das Umland so erforschen kann
und dann so irgendwie so alte Häuser am Rand findet
und dann sind da so kleine Geschichten
von Menschen, die da früher mal gelebt haben
und das ist so das, was ich so ein bisschen brauche
und ich hoffe halt eben, dass diese Impulse
die auch viel von aus dem Indie-Bereich
kommen, dass dieses auch stärker in
dem Mainstream so rüber geht.
Diese zwei Hoffnungen, Charaktere
wieder mehr Rückbesinnung auf
Environmental Storytelling.
Ja, ich glaube mit Resident Evil 4
haben wir alle so gedacht damals, also ich zähle
auch zu den glühendsten Verehren des Originals
auch so in seiner Zeit gesehen.
Ich habe es jahrelang nicht mehr angepackt
und dachte, das ist der absolute No-Brainer der 4er.
Aber genau das, was damals natürlich besonders war
und außergewöhnlich jetzt im Rahmen
der Resident Evil Serie, aber auch
in sonst vielen anderen Konsolen Action
spielen, diese Abfolge
von Set Piece ist das
extrem straight forward und es kommt immer noch
was Neues, immer noch was Neues, immer noch
eine neue Überraschung. Was damals super war
ist dann, wenn man es durch die Remake-Brille
sieht, schwierig in Zeiten von Open World
und allen möglichen Konzepten, die das längst
überholt haben, ist dann plötzlich so ein
geschlossener Platz wie die Polizeistation
in Resident Evil 2, viel schöner
neu zu inszenieren, viel runter
in sich geschlossener und funktioniert dann irgendwie
auch viel, viel besser. Während du bei Resident Evil 4
dann sagen kannst, naja gut, wir können ja aus diesem
Schloss jetzt nicht plötzlich ein in sich
geschlossenes Setting mit zu vielen
Mikroaufgaben und Schlüsselrätseln

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

so aller, aller Resident Evil 2 so machen
sondern da müssen wir irgendwie dem Original
treu bleiben und das ist dann plötzlich eine
Herausforderung, die man glaube ich auch wahrscheinlich
unterschätzt hat oder so aus Spielerperspektive
dass es gar nicht so einfach ist. Ansonsten
tue ich mich, ich bin
ich bin super neugierig.
Ich hoffe tatsächlich, dass
die Entwickler, gerade die Triple
Entwickler, wieder einen Mut finden
zu investieren in diese Spiele.
Das haben sie in diesem Jahr
begonnen mit Resident Evil und den Remakes
ja durchaus getan. Jetzt haben wir Dead Space
gesehen, phänomenales Remake. Wie gesagt
Dead Space ist eine Serie, die auch aus
kommerziellen Gründen primär eingestellt
wurde, die sicherlich nie EA's
Erwartungen, also EA ist EA, wir wissen es
alle, damals schon nicht erfüllt hat
kein Teil von denen, obwohl es Kritiker
und Spieler geliebt haben, ähnlich wie
Silent Hill. Und ich
wünsche mir, dass
diese ganz großen, aufwendigen
wo alle Checkboxen eines Triple A Titels
angehen, also Dead Space
von der Mechanik, von der Grafik, vom Sound
alles schreit, ich bin fettes
großes Triple A Spiel, für mich zumindest.
Dass es die genauso gibt,
dass man sich von Spielen wie The Last of Us
2 auch abguckt, hey, wir können aber
auch ein bisschen mutiger sein von den Charakteren
und können trotzdem mehrere
Millionen absetzen, wenn wir es richtig gut machen
und das ein Spiel wie Silent Hill 2
was jetzt endlich
gemakert wird, dass das auch
kommerziell gut ankommt
um zu sagen, geil.
Diese wirklich für damalige Verhältnisse

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

und das, was es ja in der Geschichte vieler Fans auch so herausstellt, diese mutige Geschichte um James Sunderland und seine Frau die unkonventionell schon damals war und deswegen in den Herzen von vielen Spielern eben eine große Rolle spielt dass dieses Thema und die Umsetzung eine angemessene Ernsthaftigkeit bekommt das ist aber trotzdem so erfolgreich wird dass man sagt, geil, wir trauen uns auch hier etwas, wir gehen hier in Bereiche die auch wirtschaftlich, die sonst vielleicht eher von den Geschichten, von den Figuren etc. so der in die Special Interest Clientel vorbehalten sind.

Also ich wünsche mir einfach alles, aber ich bin ganz guter Dinge eben, dass 2023 extrem spannend wird und erstmal alles bedient, was danach kommt, das ist dann die spannende Frage also was bleibt um neue Trends zu setzen oder wohin verlagert es sich, weil es eine Geschichte ins Kommerz ist immer ist Ich kann mich diesen Wünschen nur anschließen und ich muss zu dieser Kommerzsache sagen auch, ich würde mir wünschen wenn Horror wieder kommerziell erfolgreicher wird dass er auch wieder rüber schwappt in andere Genres. Also was mir unglaublich fehlt sind Horror-Rollenspiele also seit Vampire the Mastgrade Bloodlines 1 habe ich nie wieder so ein tolles Horror-Rollenspiel erlebt und wenn Horror wieder ein kommerziell erfolgreicherer Thema wird, würde ich mir auch wünschen, dass er einfach auch wieder mehr Beachtungen in anderen Genres findet als Thema, weil ich finde es ist ein schönes Thema auch für Spiele, unabhängig

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

vom mechanischen Genre.

Wir sind leider schon am Ende angekommen, aber ich möchte mich ganz, ganz herzlich bei euch beiden bedanken für diesen wunderschönen Talk, es war mir eine große Freude mit euch zu sprechen.

Vielen Dank für die Reinhardung.

Ich kann natürlich noch sagen Colin wenn man nach diesem Talk viel mehr von dir sehen möchte und davon gehe ich ganz fest aus dann kann man das natürlich auf allen Kanälen von Rocket Beans TV. Ganz besondere Liebe und Empfehlung geht raus an deine Show Löffelmesser Gäbel, aber auch an ein kleines Horror-Litzplay, das du gemacht hast, das ich gesehen habe, zu Madison zusammen mit Janina, das kann man auch empfehlen.

Auch ein ganz fantastisches Indie-Horror-Spiel und Micha, wenn man mehr von dir sehen oder hören möchte, dann kann man das natürlich zum einen regelmäßig im Podcast freuen, sehr viel zu Horror, aber auch zu vielen anderen spannenden Themen und du bist gerade auch im Begriff einen eigenen YouTube-Kanal zu gründen, bei dem du auch noch mal richtig tief ins Thema Horror einsteigst und den könnt ihr auch jetzt schon finden und abonnieren und zwar wenn ihr auf YouTube sucht nach Frightening Play Your Fierce und das kann ich sehr empfehlen, einfach da jetzt schon mal ein Abo da zu lassen.

Vielen Dank.

So, damit Dankeschön an euch und ein ganz warmes Dankeschön an alle da draußen gehört und zugeschaut haben. Es war wunderschön, es war ein wunderschöner erster Podcast-Festival-Tag mit euch und natürlich nochmal den Hinweis, wenn ihr uns nochmal live erleben wollt, aber so richtig physisch live, dann könnt ihr es dieses Jahr auch nochmal machen, nämlich beim

[Transcript] GameStar Podcast / Resident Evil ohne Mut: Ist der Mainstream-Horror am Ende? - mit Colin Gäbel und Insert Moin

Geekfest 2023

in München, da werden wir am 28. und am 29. Juli auf der Bühne stehen mit dem GameStar Podcast und da freuen wir uns schon sehr darauf euch zu treffen.

So, für alle die jetzt gerade live zuschauen gibt es gleich noch eine kleine Info, aber allen die uns im Nachhinein als Podcast hören oder die uns auf unseren YouTube-Kanal GameStarTalk hören, schauen.

Es war ein langer Tag.

GameStarTalk. Für alle die uns nicht gerade live zuschauen wollte ich jedenfalls schon mal gute Nacht sagen und ich hoffe ihr habt wunderbare Träume, nicht allzu gruselig. Vielen Dank.

Freut ihr euch auch so auf den Winter?

Auf weiße Palmenstrände?
Sonnige Temperaturen und türkisblaues Meer?

Dann auf nach Aida.

Denn bei uns wartet ein Winter voller Sommer.

Zum Beispiel bei einer Kreuzfahrt mit Aida Perla durch die Karibik.

Erlebt gemeinsam traumhafte Naturparadiese, romantische Sonnenuntergänge und karibisches Flair.

Das war es.

Das war es.

Das war es.