

[Transcript] GameStar Podcast / Silent Hill 2 wird das unmögliche Remake - mit Jasmin Gnu

Neu auf D-Max. Survival-Abenteurer Fritz Meinecke.

Bin ich ganz ehrlich, das geht schon ein bisschen auch hoffend so aus.

Stellt sich Extremen-Challenges rund um den Globus.

Das ist krank.

All what?

Fritz Meinecke, Facing the Unknown, die neue Serie.

Immer Freitag zum 20.15. Auf D-Max.

Ich kann mit dem guten Micha ja über so einiges sprechen, zum Beispiel über verschiedene Zubereitungsarten von Knoblauch, Fledermäuse oder die besten Anbieter von roten Sidencapes.

Aber ich kann über eine Sache nicht mit ihm reden und zwar über Horrorspiele, denn vor Horrorspielen hat Micha Angst und deswegen muss ich mir jemand anderes suchen, mit dem ich über Horrorspiele sprechen kann und ich habe hier auf der Gamescom die perfekte Person dafür gefunden, denn es ist die gute Yasmin GNU, ihr kennt sie natürlich von ihrem eigenen Kanal, ihr kennt sie auch, weil sie ganz fantastisch die UNL für euch mit moderiert hat und sie versteht, wie ich auch, dass wir alle Angst vor Horrorspielen haben und dass genau das, ja das coole ist, ansonsten wäre es ja irgendwie witzlos. Und wir wollen heute ganz kurz für euch über Horrorspiele sprechen, denn es steht einiges an und Little Nightmares 3 wurde gezeigt und ich ahne, dass es dich genauso emotional gemacht hat wie mich. Ja auf jeden Fall, ich war schon mega geheilt, ich habe es ja schon am Montag auch gesehen, hinten bei der UNL, als wir geprobt haben war

schon so ja und durfte auch für die was machen, also es freut mich sehr. Ich war auch vorhin schon im Six Cosplay und ich bin absolut geheilt, vor allem weil es auch zusammen ist und ich bin sehr gespannt wie sie es schaffen werden, dass man auch zu zweit diese Panik noch behält, dass man auch

weiterhin Angst hat. Ich glaube, das wird sehr interessant werden. Auf jeden Fall, ich habe es auch schon vorher gespoilert bekommen, es stand bei uns in irgendeiner strenggeheimen Exiltabelle und als ich da reingeschaut habe, war ich gerade mit Micha am Call und meinte, oh mein Gott Little Nightmares 3 kommt und er so, ich habe vergessen dir zu sagen, er fühlt das nicht. Ja, aber wie kann

er nur? Wie kann er nur? Ich freue mich so, dass das Spiel gestern im Livestream auch ein bisschen Liebe bekommen hat, dass ich echt viele Leute auch bei der Show gefreut habe. Ja, voll. Es sieht wirklich toll aus, ich freue mich sehr, dass es Co-op hat, weil der zweite Teil hatte ja schon so Co-op-Vibes dadurch, dass du zwei Charaktere hattest und es hat mir da ein bisschen gefehlt. Also ich freue mich sehr, sehr, sehr, sehr darauf. Ich mich auch, ich bin richtig gehyped, weil frage ich mich, ob man es, man kann wahrscheinlich auch allein spielen dann so wie im Zweier, oder? Ich könnte es mir vorstellen, ja, es würde Sinn ergeben. Was uns kann, ich kann das ja nie allein spielen, wahrscheinlich ist es die Möglichkeit zu zweit zu spielen, aber auch alleine. Ja, ich kann mir vorstellen, dass es auch von der KI übernommen werden kann. Ich bin sehr gespannt, wie es mit der Lore weitergeht, weil die ist ja sehr tief in Teil 1 und 2 gewesen und von Six oder den anderen Charakteren hat man ja jetzt noch nichts gesehen, also ich bin sehr, sehr gespannt, wie das weitergeht. Ja, ich darf sie noch nie verraten, glaube ich. Oh, du weißt es schon? Ich kann es dir nachher sagen vielleicht. Okay, du sagst es mir nachher heimlich, du flüsterst es nachher, wenn es war. Perfekt. Ansonsten steht ja auch noch vieles an, ich habe

[Transcript] GameStar Podcast / Silent Hill 2 wird das unmögliche Remake - mit Jasmin Gnu

gesehen, du hast auch schon eine Demo zu Alone in the Dark gespielt, das wird noch ein großes Horror-Highlight.

Oh Gott, da darf ich auch noch so was Cooles irgendwann im Next Release, das war das Krasseste, was ich meinem Job jemals machen durfte und ich habe noch nie in meinem Leben so viel Angst verspürt, wie in diesem Moment, also das ist so insane einfach. Ich weiß tatsächlich auch, worum es geht, aber wir sind heute sehr geheimnisvoll in diesem Stream und ich glaube dir, dass das

speziell ist, was du dann noch enthöhlen kannst, also da kann man die Augen nach offen halten. Aber du hast die Demo auch schon gespielt und warst ziemlich begeistert davon. Ja, ich fand die Demo super, ich habe auch damals schon von Alone in the Dark den auf der plätschischen Einzelteil gespielt,

der war schon so großlich, dass ich eigentlich nie mehr als 30-40% gespielt habe, weil es dann einfach zu unheimlich wurde und da habe ich mich natürlich sehr gefreut, dass ich letztes Jahr schon gesehen habe, woher kommen alle um den Dark? Ich meine, der ist nochmal ein extra Titel, der hat

nichts mit den damaligen Teilen zu tun, aber da habe ich mich schon sehr darauf gefreut, auch die Demo-Rasche und sehr viel versprechen. Mir ist halt immer wichtig, dass neben den Horrorspekten auch einfach eine coole Story dahinter ist, wo wir am Ende oft lassen ein Jahr Horrorgames wie Silent Hill auch immer so ein bisschen im Lehren stehen, dass du das selber interpretieren kannst und genau sowas erhoffe ich mir auch. Das ist dann wirklich ein cooler Plot, das ist, wo man denkt, so wow,

okay, hätte ich gar nicht gedacht. Ja, ich bin sehr gespannt, was sie daraus machen, weil es gab ja durchaus nochmal so ein Reboot Artigan Teil von Alone in the Dark, eine sehr andersmaal als die Originalen und der kam ja okay an, also der war jetzt irgendwie nichts Besonderes und ich bin sehr gespannt, wie sie es schaffen, das Gefühl oder den Spirit von den ganz alten Teilen in sowas völlig anderes reinzukriegen, aber es sah von der Story sehr spannend aus. Ja, deswegen, und deswegen hoffe

ich, wie gesagt, die Story kann einen ja auch schon sehr gut mitnehmen in etwas und da bin ich sehr gespannt, was sie halt daraus machen. Und ich finde auch, wenn wir über Horrorgames sprechen, neben den großen Titeln entdecke ich immer so viele gute kleine Games, die niemand auf Schirm hat,

die auch oft teilweise kostenlos sind auf Itchio, da habe ich letztens ein Horrorgame gespielt, da hätte ich nie gedacht, dass ich das wirklich als anscht, also gruselig empfinde, irgendwie, weil es war wirklich nur 2D gezeichnet, du bist halt ein kleiner Farmer und farmst und es kommen aber jedes mal neue Gefahren dazu, das ist halt wirklich ein 2D-Gamer, aber trotzdem hat es dieses Spiel aufgrund der Musik und der gruselig aussehenden, unerwarteten Kreaturen immer wieder geschafft,

mir richtig Panik zu machen und dieses Unerwartete, das zeigt immer, es muss nicht immer die krasseste

geiste Grafik sein, man muss einfach nur verstehen, wie Horror funktioniert und vor allem wie auch bei

wem, wir kennen es ja oft, wir freuen uns auf diesen große Horrortitel und am Ende catcht es uns gar nicht, weil es gar nicht so diese wichtigen Horror-Elemente hat, dieses Unerwartete, nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Silent Hill 2 wird das unmögliche Remake - mit Jasmin Gnu

so immer dieses Hirtschammsker, Hirtschammsker, sondern dieses, okay, da bin ich jetzt gar nicht auf jeden Fall, also gerade diese unbekannteren Spiele, die man dann irgendwie auf IG auffindet oder

so, wo man auch nicht weiß, was einen da erwartet, weil man einfach nichts davon gesehen hat, nicht

weiß, wer es die Person, die das gemacht hat und worum Zölle geht es ja eigentlich, das hat man natürlich bei größeren Sachen dann weniger, weil man einfach schon viel vorab sieht und vielleicht ist auch schon eine größere Marke ist, wie jetzt zum Beispiel das Silent Hill 2 Remake, was auch noch so

da freue ich mich so drauf, das ist auch noch das größte Thema in nächster Zeit, ja ich hoffe sie machen das Remake so gut, wie es jedes Mal Capcom auch macht, die macht ja auch wirklich Resident Evil 4,

war so ein gutes Remake, war ja auch voll, und ich bin auch voll gespannt, weil sie jetzt ja auch von Codronica gerade mit so ein bisschen was geliegt, da freue ich mich auch selber, also auch eine meiner

Lieblingsteile und da hoffe ich halt, dass sie echt ein gutes Remake draus machen, was ich bei Silent Hill nämlich geliebt habe, so wie auch bei Project Zero und es war so diese unerwartete Horror

oder den Horror, den du nur siehst, wenn du es siehst oder achtsam bist, sagst du, es gibt Dinge, die du verpassen kannst oder so siehst sie, aber sie passieren trotzdem, also gerade bei Project Zero, wenn du so zufällig mal aus dem Fenster mit deiner Kamera raus schwenkst und auf einmal erschreckt dich was und das sehen wahrscheinlich nur 2% der Spieler, aber es gibt diese versteckten

Elemente und das finde ich auch so wichtig an Horror, dass es nicht immer nur so ist, wir rennen durch und alle haben dieses gleiche Geisterhaus und je nachdem wie du spielst, bekommst du auch immer so deine einzelnen Häppchen so serviert, das gibt es auf jeden Fall. Es gibt ja ein bisschen Kritik oder so vorab Sorgen für das Remake, weil es ja von Blubberteam stammt und die haben jetzt genießen nicht den besten Ruf in der Horror-Community, weil viele irgendwie sagen, sie können das nicht

so gut mit der Horror-Atmosphäre, sie sind ganz gut im Geschichten schreiben, aber die Geschichte steht ja schon für Silent Hill. Hoffen wir das. Also da erwarte ich schon echt was, weil es ist so mein Baby, Silent Hill mit Pyramid Head, da verbinde ich so viel mit, deswegen hoffe ich, dass sie es wirklich gut machen und ich fand auch den Silent Hills, da kamen doch noch was anderes am Ende, aber auch noch von denen, die haben ja so viel vor, also so viel präsentiert, zwar doch diese Frau, die doch von diesen japanischen Spinnenpflanzen durchsteht. Silent Hill F ist noch das eine und das andere habe ich den Titel gerade nicht parat, aber es kommen doch mindestens zwei

jetzt von den Orgel. Genau, da bin ich halt gespannt, weil es soll so der Ursprung glaube ich sein, ob der auch gut wird. Ja, es passiert so viel in der Richtung, also es kommt das Remake von Tim Bloober, es kommen die zwei offiziellen neuen Einträge und vom ursprünglichen Erfinder von Silent Hill kommt ja noch Slitherhead. Ja, da bin ich auch sehr gespannt. Da bin ich voll gespannt. Also wir kennen halt die alten Spiele und ich frag mich oft, ob wir dann enttäuscht sind, weil wir einfach nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Silent Hill 2 wird das unmögliche Remake - mit Jasmin Gnu

mehr in diese Zeit von früher kommen, weil wir schon so viel Horror gespielt haben, dass uns das einfach nicht mehr schockt, weil das habe ich gemerkt, als ich seinen Titel 2 noch mal gespielt habe. Jetzt klar, die Grave ist dann nicht mehr die beste, aber dass ich den Horror einfach schon so ein bisschen für mich schon gewohnt war, ein bisschen abgestumpft bin. Da bin ich mal gespannt, ob wir beide dann sagen, hey, der 2 er catch mich nicht mehr, ob es uns dann nicht mehr catcht, weil wir halt schon so viel Horror spielen oder ob die es wirklich schaffen, uns auch noch mal abzuholen.

Das stimmt, da gibt es auf jeden Fall noch mal Potenzial und natürlich für Leute es noch mal zugänglich zu machen, weil es bleibt eines der besten, gerade was die Story angeht, besten Horrorspiele

an Zeiten. Ja, das war so gut, auch von so vielen Dingen, wenn du dadurch dieses gruselige Hotel läufst, auf einmal hörst du so ein Kinderschrein und du merkst deinen Charakter Panik und wie viel sie Panik geschaffen haben nur durch Musik und es passiert nichts. Du kommst z.B. in irgendein Raum

und die Musik macht dir schon so Angst, dass du denkst, was passiert, was passiert, aber es passiert nichts, es ist nur die Musik, die so grausig ist. Kannst du dich erinnern, soll ich bin vom Laberflash, als dafür bist du hier. Ja, im seinen Titel, wenn man draußen ist, ich glaube, das ist im Krankenhaus und da ist so ein Rieseninhof in Brunnen. Ja. Und da kommt doch immer wieder das Geräusch, es würde ein Pferd auf dich zurennen, aber es kommt nicht. Meine Güte

habe ich Panik geschoben, aber es passiert eigentlich nichts, aber allein das Sound hat mir so die Panik gemacht. Es ist so geil vom Sound, das hat Musik sowieso. Ich habe bis heute die Playlist auch spektakulär. Ja, geil. Oh, Hype. Ja, auf jeden Fall. Ich habe es auch gerade letztes Jahr nochmal gespielt. Erst habe ich es versucht auf meiner alten PlayStation 2 mit einem komplizierten Adapter zu spielen. Da war die Grafik ganz schlimm, weil alles super dunkel war und ich nichts erkannt

habe. Dann habe ich es auf der PS3 nochmal versucht, da ging es. Aber es ist nicht so leicht so heutzutage, also allein aus technischer Sicht. Ja, auch die Bewegung ist total sperrisch. Ja. Du musst sowieso so Lieferwagen, als man nach hinten fahren und dich noch nach hinten zu bewegen.

Du musst auch ein bisschen lachen, als ich das erste Mal wieder gespielt habe. Ja. Es ist allein aus technischer Sicht leider nicht mehr so zugänglich. Ich würde aber fast an der Optik ungern so viel verändern. Da bin ich jetzt natürlich auch ein Fan einfach von dem alten Teil und super nostalgisch, aber da stecken so viele Sachen drin, die schwer zu übersetzen sind. Ja. Also Sachen, die fast aus Versehen gut waren, z.B. die Nebelgeschichte, die sie natürlich hauptsächlich gemacht haben, weil du einfach nicht so weit gucken konntest mit der Technik. Wie willst du das übersetzen in eine gute Grafik ist jetzt die große Frage.

Stimmt, das wird nochmal richtig eine Herausforderung. Ja.

Vor allem muss man bedenken, das spielt ja auch am Tag. Ja. Das ist eines der wenigen Horrorgames für mich, die es neben PS2 dann auch geschafft haben, an Tag zu funktionieren, auch PS2 bis in dieser Wüste. Und das haben die auch so gut gemacht, dass man trotzdem mega die Panik hat. Das ist echt selten. Da ist es so recht, da bin ich echt gespannt, dass ich es gut hinkriege. Ja. Und es ist eine sehr subtile Geschichte natürlich, die unendlich von Interpretationen

lebt. Also ich fühle dich ja heute noch interpretiert und Leute sind sich nicht einig. Ja. Und das ist natürlich ein Potenzial, total für das Remake, aber auch ein Stolperstein, wenn man anfängt, vielleicht zu viele Sachen zu erklären oder deutlich zu sagen. Genau, weil das macht es ja aus, wie schon wir es vorhin auch analysiert haben. Gerade ich liebe es, wenn du am Ende so ein bisschen ein offenes Ende hast. Ich finde es blöd, wenn es zu offen ist und die ganze Geschichte zu konzentriert, aber wenn du es so ein bisschen überlegen kannst, okay, lass nochmal jetzt überlegen, wie war das? Bedeutet es jetzt das oder das? Das finde ich halt ganz cool. Es war ja bei gerade seinen Till auch so, dass man ja auch spekuliert, dass dieser Pyramid hat ein Abbild von dem James selbst, das ist seine Männlichkeit und der bösen Seite. Und dann gibt es ja auch wieder fünf verschiedene Enden. Also je nachdem, wie du es spielst, ist mit Maria, wo kommt die Herr, warum sieht die aus, wie die Frau von ihm? Was hat das zu bedeuten? Ich liebe es einfach. Ich auch, ich könnte es jetzt sofort wieder spielen. Ich auch, ich kann das leicht spielen machen. Ja, jetzt sofort, ich bin absolut ready dafür. Ich weiß nicht, Pyramid hat es jetzt zum Beispiel auch so ein Faktor, weil du sagst, er hat eine sehr, sehr persönliche Verknüpfung so oder so zu James, dem Hauptcharakter, also ob er jetzt ein Abbild von ihm ist oder eine andere Bedeutung hat, aber er ist sein Gegenspiele von ihm persönlich. Und es ist halt ein bisschen lustig, wie er mittlerweile dann zu so einer Kultfigur geworden ist, dass er einfach in anderen Spielen vorkommt, wo James gar nicht vorkommt. Ja, das war Daylight. Ja, genau. Das hat einfach ein Kult geworden, auch wenn ich den irgendwo als Cosplay sehe, dann sage ich immer, oh, Plankman hat. Richtig cool. Ich hatte so Angst vor dem als Kind, also ich hatte richtig Schiss vor dem, als ich es gespielt habe, ich noch nein. Aber ich hatte so Angst vor dem. Er hat auch einen guten Soundtrack. Ja, voll. Also Panik ohne Ende. Voll. Ich fand es so richtig, Bruce. Ich habe damals auch das Remake angeschaut von seinen Till. Und da fand ich halt sehr interessant, das habe ich damals nicht verstanden heute schon mehr, weil ich war noch volles Kind, das auch gesagt worden sind. Sie wollten ja in seinen Till vor allem die Angst oder die Themen, die erwachsene Menschen am meisten beschäftigen, mit ins Spiel unterbringen. Und das ist Sex und Tod. Ja. Und ich habe gar nicht verstanden, das muss man ja auch sagen, es ist ganz schön absurd, diese Pyramidenkopf, was der da macht. Ja. Das habe ich damals nicht verstanden, heute weiß ich es. Und diese Angst dadurch dann auch mehr von ihm zu haben, zum Beispiel auch in seinen Till 3, als Frau, wo du genau weißt, was die Monster mit dir machen, fand ich immer sehr befremdlich und grausig. Aber sie haben es trotzdem getraut, sich mit reinzubringen. Das fand ich sehr, sehr spannend. Also heute verstehe ich es, damals dachte ich so, guck mal, der frisst den. Nein, der frisst den nicht. Ja, sie sind sehr gut darin, sehr spezielle Ängste oder auch Traumata irgendwie zu thematisieren und das wirklich überhaupt nicht mit dem Holz herzumachen, sondern wirklich auf eine Art. In your face. Ja, also wirklich auf eine Art, die ein total trifft, aber die nicht irgendwie plump ist. Also das haben sie wirklich außergewöhnlich gut geschafft, was wenige Spiele heutzutage, finde ich, noch schaffen. Ja. Im Chillersart schafft das sehr gut. Ja, auch ich liebe die alle, meine Community jedes Mal, ich stelle das Art angekündigt, ich so, yay! Die machen es richtig, richtig gut. Die sind fantastisch, also da hoffe ich auch, dass von denen noch einiges kommt, dieses und nächstes

[Transcript] GameStar Podcast / Silent Hill 2 wird das unmögliche Remake - mit Jasmin Gnu

Jahr. Das wäre so toll, weil... Die machen es wirklich gut. Also dieses, der normale Alltag und auch so ein bisschen wie bei Silent Hill, der Room, startest deinen Tag und du merkst, du lebst zu deinem normalen Alltag und verändert sich immer ständig was. Das fand ich ja bei der Room so toll, du stehst auf und auf einmal, also in der Room muss man bedenken für alle, die es sich kennen, du bist ja in deinem Apartment und du bist eingesperrt und du weißt nicht, warum. Du kannst zu deinem Kuckloch quasi nach draußen gucken und siehst halt die Leute normalen

Alltag leben oder aus dem Fenster, du kommst aus deinem Raum nicht raus und auf einmal eines Tages hast du einen riesen, riesen Loch in deinem Bad und dann irgendwie auf einmal komische Flecken,

so ein Gesicht an der Wand und jedes Mal passiert irgendwas und das fand ich so gut.

Es war wieder so ein ganz neuer Ansatz von Silent Hill. Ja, auf jeden Fall. Also Silent Hill hat sich auch immer wieder neu erfunden. Jetzt sind sie natürlich gerade in so einem Stadium, wo die Original-Leute zum großen Teil nicht mehr dabei sind und andere Sachen machen, zum Beispiel Slitherhead. Deswegen bin ich sehr, sehr gespannt, wie es damit weitergeht, also ob sie es schaffen, nochmal den Spirit irgendwie zurückzuholen, aber gleichzeitig was Neues zu machen. Genau, sich nicht immer an dem Alten bedienen, also auch schon bei PT, mit dem Loop, wo sie ständig der Floor wiederholt. Mit Silent Hill, der Room, du bist auch irgendwie im gleichen Raum, irgendwie ändert sich aber immer so ein bisschen was. Sie schaffen oft immer so neue Grusel-Elemente, die werden dann oft von anderen sehr ausgeschlachtet, wo ich sage, oh, schon wieder ein Loop Horror.

Deswegen bin ich gespannt, ob sie das vielleicht sogar mit den ganzen Teilen, was sie angekündigt haben, vielleicht auch mal wieder so eine neue Art von gruseligen Horrors schaffen können, wo wir sagen, wow, cool kenne ich so nicht. Aber es wird halt auch immer schwerer heutzutage. Ja, auf jeden Fall noch Sachen zu finden, die einen wirklich überraschen. Also zuletzt, was glaube ich so ein Horrorspiel war, was viele Leute überrascht hat, war Doki Doki Literature Club.

Der war gut, der war richtig gut. Ich glaube, dieses Dreaming Game soll ja auch so sein, ist auch so ähnlich, aber das war richtig gut. Der war echt, den habe ich auch inhaliert.

Ja, die haben es.

Diese Monika so am Ende, das war so gruselig.

Ja, richtig toll. Also die haben es wirklich noch mal geschafft, was Neues irgendwie zu holen, was viele Leute auf der Welt überrascht hat. Ab und zu schaffen sie es doch noch, irgendwie noch mal was Neues zu bringen. Also ich bin sehr, sehr gespannt. Alan Wake 2 kommt auch, ne? Da freue ich mich auch sehr drauf, ja, da bin ich auch sehr gespannt.

Da gab es hier noch gar nicht so viel zu sehen, aber ich habe einfach Bock. Also ich habe richtig Lust, dass das zurückkommt. Ich auch voll. Ich will auch noch mal den ersten spielen und dann mit der zweiten rauskommen, nur mal schön den zweiten hinterher. Und ja, hoffen wir, dass sie es mit seinen Tilboot hinkriegen, wie ich bete. Ja, das ist auch meine größte Hoffnung tatsächlich und meine größte Angst gleichzeitig. Ja, jetzt haben wir erstmal den Nightmares vor uns. Ja, da bin ich, da habe ich irgendwie ein gutes Gefühl. Also da denke ich, das wird gut. Ich glaube auch. Weil das wird, glaube ich, einfach erfüllen, was ich als Fan erwarte.

Ja, wie du auch schon gesagt hast, beim zweiten dachte ich schon so, eigentlich cool, man muss jetzt zur Seite spielen, weil man hatte schon so diese Mechanik. Ja. Und es ist jetzt Zeit,

[Transcript] GameStar Podcast / Silent Hill 2 wird das unmögliche Remake - mit Jasmin Gnu

zusammen in the more zu gehen. Vor allem, wir hatten ja in unserem letzten Talk schon darüber gesprochen, dass wir so gerne Spiele mit anderen Leuten nochmal zusammenspielen oder sie ihnen zeigen. Und das habe ich halt bei Little Nightmares total gehabt. Ja. Ich setze mir total gerne Leute mit dazu und zeig denen einfach Little Nightmares. Ja, genau. Das muss nicht alleine halt spielen. Das muss mit Leuten miterlebt, gerade wenn es einen coolen Plot-Risk gibt. Hat ja Little Nightmares auch. Die waren ja auch von der Story so, dass man am Ende überlegen musste, was ist jetzt passiert mit ihr, wie funktioniert es, war sie vielleicht das Kind von der, also man hat dann angefangen, sich selber Gedanken zu machen. Das finde ich so cool, wenn das die Spielschaft. Ja. Also Little Nightmares da auf jeden Fall, glaube ich, schon die Empfehlung auch eins und zwei ruhig nochmal zu spielen, wenn man drei Spiele möchte. Ja, aber schon die DLCs, weil die sind auch, die DLCs sind echt toll. Die DLCs sind toll. Also wirklich, richtig, richtig toll. Und die haben wirklich tolle Twists und schaffen das diese komplette Geschichte ohne Worte zu erzählen. Ja, voll. An der eine Twist genommen. Ich habe mich so richtig so, nein, und genau das will ich bei solchen Games. Ja. Und ich habe schon, es gab ja schon in den Trailer zu sehen, einen großen Gegner wieder, also diese riesige Babypuppe. Ja, da war ich voll schon am Stand. Ja, da bin ich voll. Fantastisch. Richtig cool. Und die Köche waren ja auch so furchtbar. Einfach alles, das ist ja auch eine, das fand ich auch gar bei den Köchenten Little Nightmares so dieses, war es schon dieses schreckliche Monster und auf einmal siehst du, der trägt ja eine Maske. Ja. Der kratzt sich immer unter der Maske. Also du weißt nicht mal wer das ist. Dann bist du neugierig und willst mehr wissen, umso mehr du recherchierst, umso gruseliger wird es eigentlich, weil du auch gar nicht weißt, wo sind wir hier, warum ist es, was will ich dir sagen, was kritisiert ist. Worin Little Nightmares auch so gut ist, ist ja Environmental Storytelling im Sinne von, dass man manchmal Sachen sieht und sich denkt, hey, warum ist das so? Und es hat immer einen Grund, immer. Ja, man sagt ja auch am Anfang, weil Little Nightmares ist dieses erhängte Wesen der Vater von hier seien. Es gibt so Spekulation, ich schaue da immer sehr viel an, aber das fand ich auch eine interessante Theorie, weil er hängt da ein Mensch, wo ich denke, warum? Was hat der da jetzt zu suchen? Ja, es sind wirklich toll darin, diese Geschichte komplett ohne Worte zu erzählen. Man merkt am Ende gar nicht, dass keine Worte gesprochen waren, weil so viel erzählt wurde. Stimmt, es wird ja auch gar nicht gesprochen im Game. Stimmt, voll der interessante Punkt. Das merkt man wirklich gar nicht, weil so viel erzählt wird über die Umgebung. Also zum Beispiel so banale Momente, wie, dass man irgendwie, es ist so herrlich, weil sie auch wirklich durch die Umgebung so toll die Gegner immer einführen. Also der erste Gegner in Teil 1 oder einer der ersten ist ja Hausmeister. Genau, mit den langen Armen. Und man kommt ja da in den Bereich, wo er wohnt und ich weiß noch, meine erste Frage war, hey, es ist sehr lustig, warum ist da so eine wahnsinnig niedrige Toilette? Ja, genau, es ist immer den Grund. Oder die einen Zwillingen, die haben ihre Toiletten nebenan, aber wo du dir auch so denkst, äh, interessant, dass du Klo erlebt hast. Ja, voll. Oder auch in einem Spiegel, das fand ich auch interessant, von den Zwillingen, von den Köchen in Bad, wenn du den zerbrichst, da ist ja ein Stuhl. Und da sitzt ja eigentlich auch noch

[Transcript] GameStar Podcast / Silent Hill 2 wird das unmögliche Remake - mit Jasmin Gnu

ein Monster. Das haben sie mir nicht reingemacht, den gab es nur auf der Gamescom-Messe tatsächlich

zu sehen. Das fand ich auch interessant, dass der dann trotzdem doch noch irgendwie was dazu hatte.

Ach, super cool. Also wir haben jetzt einfach nur 20 Minuten abgenirdet, aber genau dafür haben wir uns hier reingesetzt. Ja, die Leute sollen mitnerden. Ja, also wenn ihr jetzt was nicht verstanden habt, dann tut es mir leid, dann müsst ihr jetzt alles nachholen, was wir besprochen haben

und dann versteht ihr es. Genau, spielt alles, was wir gerade genannt haben und dann versteht ihr es.

Auf jeden Fall Fazit, das Horrorjahr 2023 und 2024 wird vielversprechend. Also es belebt echt noch mal einiges wieder. Ja. Und da habe ich sehr, sehr Bock drauf. Und ich habe sehr Bock drauf, dass wir noch mal länger darüber sprechen. Ja, voll gerne. Voll gerne. Wenn es dann losgeht.

Ja, oh ja. Wir sehen uns wieder. Wir werden uns wiedersehen in dieser Konstellation.

Danke euch fürs Zuhören oder fürs Zuschauen. Wenn ihr gerade live zuschaut, dann geht es jetzt hier für euch weiter. Ansonsten hören und sehen wir uns bald wieder in unserem GameStar-Hop-Programm

und ich freue mich auf euch.

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. Neu auf D-Max. Survival-Abenteurer Fritz Meinecke. Bin ich ganz ehrlich, du gehst schon ein bisschen auch auf den Sausten. Stellt sich extremen Challenges rund um den Globus. Das ist krank. Alter, what?