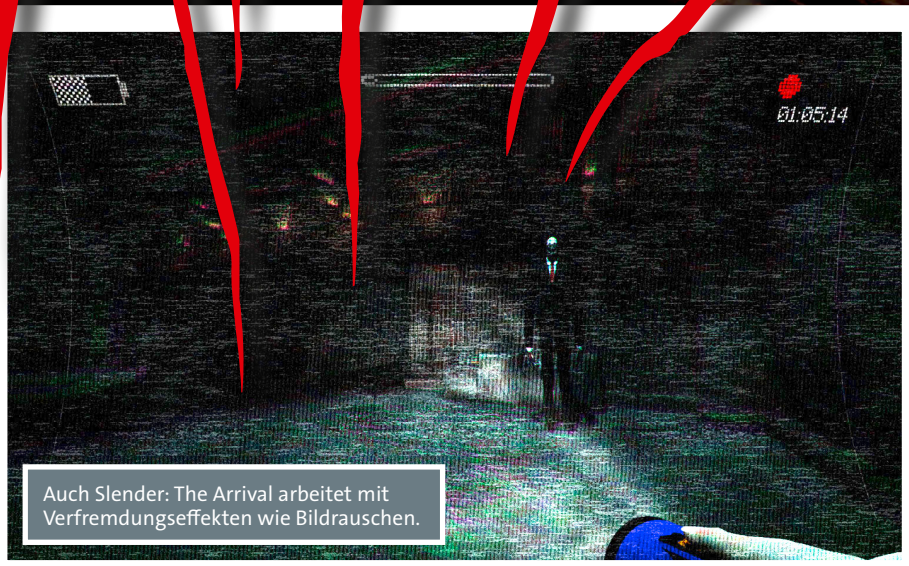
Wie Horror funktioniert

SPIEL MIT DER ANGST



Auch Slender: The Arrival arbeitet mit Verfremdungseffekten wie Bildrauschen.

Jeder hat sich im Spiel schon mal gefürchtet – aber nicht jeder weiß, warum eigentlich. Wir sprechen mit Entwicklern darüber, wie sie Angst erzeugen. Von Alexander Krützfeldt

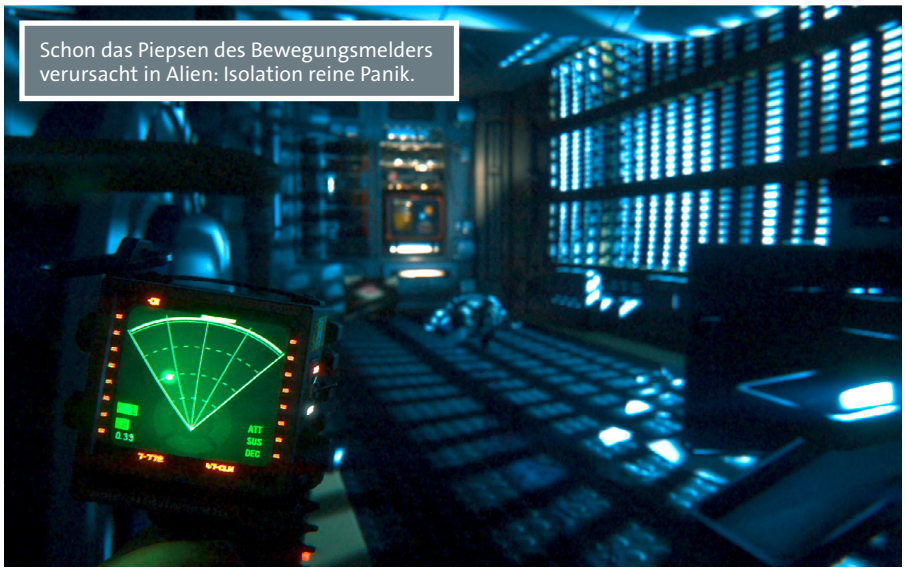
Wenn ein Kind am Boden spielt, mit einem Stock, und langsam Kreise in den Sand zeichnet, dann ist das kein Horror, dann fürchten wir uns nicht, hat Stephen King mal gesagt. Macht das aber ein alter Mann, im Dunkeln, an einer Landstraße, finden wir es zuerst nur merkwürdig. Aber irgendwann kriegen wir es mit der Angst zu tun. Warum ist das so? Angst und der Horror in Computerspielen funktionieren genauso wie in einem Film, in Teilen auch wie in einem Buch. Doch geschriebener Horror, wie er auch in Dialogen und Rückblenden und Erzählungen in Computerspielen vorkommt, hält zurück, funktioniert nur im Kopf und in der Sprache, während der Film und das Computerspiel den Horror zeigen können – ihn sogar zeigen wollen. Siehe Resident Evil 7.

Mit der Frage, wie Horror funktioniert, habe ich mich seit meiner Kindheit beschäftigt: Tagelang saß ich auf der Fensterbank im Haus meiner Eltern, blickte hinaus in den dunklen Wald und fragte mich, warum uns die einen Dinge Angst machen und die anderen nicht. Diese Frage begleitete mich auch, als ich damit beschäftigt war, Teile meiner Studienzeit ins Pen&Paper-Rollenspiel »Call of Cthulhu« zu investieren – und alles von Poe, Derleth, King und Lovecraft verschlang wie ein nimmersattes Tier im Halbdunkel der Leselampe. Wie entsteht es also, dieses Kribbeln, dieses Unbehagen, dieses Bettdecke-über-den-Kopf-ziehen-Wollen? Vor allem: in Computerspielen?

Horror ist Zwang

Angefangen hat das Gruseln natürlich in der Literatur und dem erzählten Wort. Es waren Geschichten, und daher stammen die auch heute noch geltenden Regeln, was uns gruselt und was nicht, aus jener Frühzeit, als sich unsere Vorfahren Geschichten am Feuer erzählten – und diese später aufschrieben. Die Protagonisten von klassischen Horrorfilmen und -geschichten sind meist Durchschnittstypen: der Vater, die Mutter, die 08/15-Familie. Die Figuren beginnen meist ahnungslos, das Setting wird nicht groß erklärt, es beginnt alltäglich. Horror beruht –

Verformte menschliche Körper (hier in Resident Evil 7) verstören uns, weil sie nicht in unser Weltbild passen.



Schon das Piepsen des Bewegungsmelders verursacht in Alien: Isolation reine Panik.

Die Formen des Horrors

Horror äußert sich in mehreren typischen Formen:

- dem Unheimlichen, das über Verzerrung und Vertauschung entsteht: Uns bekannte Orte entpuppen sich nicht als die Orte, die sie scheinen, Menschen nicht als die, die wir kennen, Dinge bekommen Eigenschaften, die sie nicht haben sollten, und Geschehnisse passieren, die nicht passieren sollten. Etwas Vertrautes wird uns entrissen und erscheint plötzlich unvertraut.
- dem Ekligen: Wir werden mit grausamen Szenen, Blut und Gedärmen oder panischen Ängsten konfrontiert (enge Räume). Hierunter fallen gerne auch Aliens. Und auf jeden Fall Zombies.
- dem Übernatürlichen, dem klassischen Geisterspuk. Eine Gefahr, die woanders herkommt, aus einer Welt, wo unsere Gesetze nicht gelten. Diesem Spuk sind wir ausgeliefert, es gibt nichts oder kaum etwas, das wir ihm entgegensetzen können.

neben den »Jump Scares«, die plötzlich auftauchen und uns zu Tode erschrecken – maßgeblich auf Verfremdung und Entfremdung. Der Anfang der Story trägt eine Saat in sich. Etwas, das uns zunächst völlig normal oder logisch erscheint, aber – über den Fortgang der Geschichte – merkwürdig wird und seltsame Blüten treibt. Meist tröpfelt langsam etwas Surreales (oder eine Vorahnung davon) durch die Gitterstäbe unserer Vorstellungskraft in den Verlauf der Geschichte hinein; ein subtiles Befremden, ein zunächst namenloses Grauen tritt schleichend in die Normalität über. Wer sehen will, wie das nahezu perfekt abläuft, muss nur Stephen Kings »Es« ansehen – das Buch, nicht den Film.

Von all dem weiß unser »Held« zunächst nichts, aber er hat eine bestimmte Fähigkeit oder Verbindung mit diesem Grauen: Sein Vater leitete die Irrenanstalt, die er jetzt geerbt hat und wo seltsame Dinge geschehen, oder seine Mutter kam auf unerklärliche Weise zu Tode, sein kleiner Bruder ist weggelaufen – und keiner weiß mehr, wohin. Dies ist die Motivation, denn ohne den starken Sog nimmt die Geschichte keine Fahrt auf: Unser Held würde sich irgendwann fragen, warum er eigentlich hier ist, und ob es nicht besser wäre, einfach wegzugegehen und Billard zu spielen. In den Pen&Paper-Abenteuern von »Call of Cthulhu« passiert dies häufig, wenn man nicht aufpasst.

Erzähler: Dort drüben ist eine Treppe, Spinnenweben verhangen. Sie führt hinab zur Tür einer alten Gruft …

Spieler: Oh, super. Ja, klar! Geh ich nicht rein. Warum sollte ich? Damit ich sterbe? Vergiss es. Hattest du nicht gesagt, in der Stadt gäbe es ein Kino? Ich gehe ins Kino, kommt Leute, oder in diese unverdächtige Fotoausstellung!

Horror darf, Horror kann das nicht zulassen. Ohne den Sog, der einen Spieler an einen Ort oder zu einer bestimmten Handlung zwingt, entsteht keine Horrorgeschichte. Apropos Ort: Horror an sich kennt meist nur wenige Schauplätze; auch Computerspiele im Horrorgenre konzentrieren sich aufs Wesentliche und wechseln nicht wild; es gibt meist nur wenige, starke Locations oder sogar nur eine einzige: die abgelegene Forschungsstation, die verlassene Raumbasis oder das alte Herrenhaus. Abwechslungsreichere Spiele wie The Vanishing of Ethan Carter bilden zwar vordergründig eine Ausnahme – allerdings ist es hier mehr der eine Ort, der die große Kulisse bietet. So wie Bright Falls in Alan Wake, das sich vom be-

Petra Schmitz
@Flausensieb

Was'n Rohr!

Ich bin ein Angsthase, ich kann sogar bei Sonnenschein und im Beisein von Kollegen schreiend vom PC wegspringen, wenn das Spiel mich im Griff hat. F.E.A.R. war so ein Kandidat. Der damalige Büronachbar Micha und die Alma-Göre können's bestätigen. Aber was mir immer als Erstes einfällt, wenn's um Angst und Schock geht, ist die Marine-Kampagne in Aliens vs. Predator 2. Da passiert am Anfang wenig bis gar nichts, trotzdem war ich so angespannt, dass mir fast die Arme schmerzten. Überall konnte so ein mistiges Alien lauern! Nach circa 15 Minuten ereignislosen Rumlatschens muss man in die Katakomben eines Gebäudes, um den Strom anzuschalten. Mit Licht fühlte ich mich fast schon ein bisschen sicher – bis plötzlich ein Rohr aus der Decke brach, das exakt so aussah wie der Kopf eines Xenomorphs. Ich habe geschrien wie am Spieß, ein ganzes Magazin ins Metall reingerotzt, und musste danach erstmal vom Rechner weg, um mich zu beruhigen. Und um Monolith zu verfluchen. Moment, F.E.A.R. war auch von Monolith. Ich erkenne ein Muster!

Alien vs. Predator 2

In der PlayStation-VR-Demo zu Resident Evil 7 erleben wir eine grausige Küchenszene.

Layers of Fear spielt in einem einzigen Herrenhaus, das sich im Spielverlauf aber mehrfach »umbaut«.

schaulichen Küstenort immer mehr zum Alptraum entwickelt. Verfremdung eben.

Wovor wir uns fürchten

Verfremdung betrifft übrigens nicht nur Orte. Auch Menschen können uns über die Dauer einer Geschichte zunehmend fremd vorkommen, wenn sie das nicht schon immer taten. Oder Bilder: Auf der sprachlichen Ebene funktioniert das nämlich auch. Das Gesicht eines Toten wird dann beispielsweise so dargestellt: »Sein Gesicht hatte die schweren Axtschläge kaum verkraftet. Es war leuchtend rot und glänzte wie eine Pfanne Hack mit zwei großen, runden Tomaten darin.« Ja, das ist vielleicht übertrieben, ich weiß. Es soll nur das Prinzip verdeutlichen. Wir verfremden ein Bild, indem wir ein anderes nutzen, das eigentlich nicht passt. Indem man bestimmte Bilder offenlässt, schafft man auch Neugierde: »Er blickte ihn lange an, diese hagere Gestalt, und er war sich sicher: Dies war kein Mensch. Unter dem gelben Schleier, welcher sein Gesicht vollständig verborgen hielt, atmete etwas, das viel älter war als die Menschen. Vielleicht älter als die Zeit an sich.«

Horror in Computerspielen funktioniert genauso: Ein auf den ersten Blick normales Setting, ein Durchschnittstyp, dessen Fähigkeiten eher beschränkt sind, ein Sog und etwas, das langsam passiert, und von dem wir eine leise (Vor)Ahnung kriegen: Diese Wahrnehmung ist meist mit etwas Unheimlichem, Ekligem oder Übernatürlichem verknüpft. Eigentlich handelt also jeder Horror von Vertrauens- und Kontrollverlust, in einer Welt, in der wir stets glaubten, alles unter Kontrolle zu haben. Horror flüstert uns zu: Da ist noch etwas. Etwas anderes. Etwas, das wir nicht verstehen, das aber alles andere, was wir zu verstehen glaubten, zunichtemacht.

Michael Graf
@Greu_Lich

Primatenpanik

Ich bin kein Freund von Gruselspielen, weil mich meine lebhafte Fantasie zum dankbaren Opfer macht: Ich muss nur ein Knarzen hören, schon malt sich mein Gehirn die grausamsten Mordszenen aus. Umso mehr drehe ich am Rad, wenn mich ganz »normale« Spiele schocken. Etwa das erste Dark Project mit seiner Kathedrale, in der kettenrasselnde Geister rumlaufen! Oder noch schlimmer: System Shock 2! Da gab's Psi-Schimpansen, die mich – auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad – mit nur einem Gedankengeschoss ins Jenseits pusteten. Oh, die kalten Schweißausbrüche, wenn ich eines der Biester kreischen hörte! Die dauerknappe Munition. Die panische Suche nach einem Versteck. Einmal kauerte ich stundenlang hinter Frachtkisten und spielte auf einer Art Gameboy einen Ultima-Klon, um mein wummerndes Herz zu beruhigen, während ein Stockwerk tiefer die Primaten kreischten! Ich traute mich nicht mehr raus! Gut, irgendwann schon. Aber dieses Kreischen verfolgt mich bis heute. Vom Affengehege im Zoo halte ich Sicherheitsabstand.

System Shock 2

Markus Schwerdtel
@kargbier

Schiss vor Mädchen

Ich bin Metzgerssohn. Das heißt, mit Blut, Gedärmen, Hirnmasse, Knochensplittern und ähnlichem Splatter-Inventar kann man mich nicht schocken. Was ich aber nach wie vor supergruselig finde, sind kleine Mädchen in Horrorfilmen und -spielen. Das ging damals im legendären »Wenn die Gondeln Trauer tragen« nach dem Roman von Daphne du Maurier schon los. Der Film ist fast so alt wie ich, aber noch immer läuft es mir dabei kalt den Buckel runter. Seine Spiele-Entsprechung ist für mich das erste F.E.A.R von 2005. Im Shooter von Monolith ist die kleine Alma Dreh- und Angelpunkt schauriger Ereignisse. Die hat wie das Filmmädchen aus Venedig ein rotes Kleidchen an, verfügt aber obendrein über diverse Psychokräfte. Zwar gibt es auch hier Splatter-Effekte, doch wirklich erschrocken bin ich immer nur, wenn wie aus dem Nichts Alma vor mir stand. Deshalb sind mir bis heute blutrünstige Dämonen als Gegner viel lieber als kleine Mädchen. Hoffentlich kommt niemand drauf, F.E.A.R. VR zu machen.

Der Flur der PS4-exklusiven P.T.-Demo ändert sich bei jedem Durchlauf ein bisschen – ein klassischer Verfremdungseffekt. Das »zugehörige« Horrorspiel Silent Hills hat Konami aber eingestellt.

Ein böses Geheimnis. Ein Gerücht. Machen wir uns nichts vor: Wir lieben Geheimnisse und Gerüchte. Wir wollen das Verborgene erkunden. Wir wollen wissen, was im verlassenen Irrenhaus geschah. Was diese seltsamen Holzpuppen im Wald hinterlassen hat. Wer da gerade um eine Ecke gehuscht ist. Verdammte Neugier.

Die plötzliche Stille

»Natürlich kann man sich Ideen für ein Horrorsetting in Computerspielen von Filmen oder Büchern abschauen«, sagt Philippe Morin, Mitbegründer der Red Barrel Studios und Schöpfer von Outlast. »Aber das funktioniert nur bedingt: Eine Kamera im Film kontrolliert immer das, was wir sehen: Sie ist nicht verschiebbar. Ein Spieler erkundet die Welt viel freier und nicht wie auf einer Schiene, welche die Kamera führt.« In Büchern führten oft bestimmte Adjektive dazu, dass sich etwas verfremdet und gruselig anfühle. »Wenn man ein solches Objekt im Spiel sehen würde«, sagt Morin, »wäre das vermutlich gar nicht gruselig. Der berühmte Feuerwehrschlauch in ›Shining‹ von Stephen King etwa taucht im Film gar nicht auf.« Er war ohne Kings großartige Beschreibung einfach nicht unheimlich genug.

In Outlast kommt der Spieler mit seinem Auto nachts an ein altes Irrenhaus, er ist nahezu ohnmächtig. Horror funktioniert sehr gut, wenn man sich nicht wehren kann, also hat der Spieler nur seine Kamera dabei. »Was sehr gut klappt«, erklärt Morin, »ist, wenn der Spieler komplett abgeschnitten von der Zivilisation ist. Also kein Handy hat, mit dem er mal eben Hilfe rufen kann. Er ist dann komplett auf sich gestellt.« Alles ist dabei Geschmacksache: »In unseren Tests gibt es immer Spieler, die etwas sehr gut finden, während andere es vielleicht lieber anders hätten. Es gibt kein magisches Rezept für Horror.« Morin und sein Team hören

Das Dörfchen Bright Falls aus Alan Wake wirkt anfangs harmlos, verzerrt sich aber immer mehr zum (nächtlichen) Albtraum.

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Schrittweise in die Panik

Als bekennender Rationalist erschließt sich mir das Konzept nicht, sich freiwillig Angst einjagen zu lassen. Deshalb halte ich Abstand von allem, was damit sogar wirbt! Schon als Steppke war es mir auch in Spielen wichtig, immer alles unter Kontrolle zu haben. Das hat jahrelang auch prima funktioniert, bis mir meine Leidenschaft für Rollenspiele zum Verhängnis wurde. Meine Nemesis hieß Eye of the Beholder 2, das mich heimtückisch mit Prachtgrafik und D&D-Lizenz ins Verderben lockte. Was mir beim Kauf nicht bewusst war: Der Dungeon Crawler lief zwar schritt- und blockweise, aber in Echtzeit ab. War ich es bis dato gewohnt, dass Gefechte rundenweise (und damit kontrollierbar) sowie auf separaten Kampfbildschirmen stattfanden, konnte sich das Grauen nun jederzeit hinterrücks anschleichen. Entsprechend habe ich regelmäßig das Haus zusammengeschrien, wenn aus dem PC-Lautsprecher ein grauenhaftes Quäken ertönte und Pixelblutspritzer meine Heldenporträts überpinselte, weil mich ein Monster überraschte. Andere Zeiten, andere Schoden im Zweifel auf sich selbst und ihre Vorlieben. Zu offen dürfe das Setting jedoch nicht sein, sagt der Entwickler: »Begrenze, was der Spieler sieht: durch Dunkelheit, schmale Korridore oder düstere, fast undurchdringliche Maisfelder.« Je mehr der Spieler ein Gefühl seiner Ohnmacht, seiner Begrenztheit bekommt, desto besser. Um sich einsam zu fühlen, muss man einsam sein.

Eye of the Beholder 2

»Der Spieler muss allerdings denken, dass etwas passiert, was zutiefst logisch ist – sonst fühlt er sich ausgetrickst«, erklärt Morin. Die Ohnmacht dürfe deshalb nur so weit reichen, dass der Spieler denkt, dass er trotzdem alle Gefahren abwenden könnte. »Wohlfühlen darf er sich nicht«, so der Spieleentwickler. Doch wer sich bei Outlast wohlfühlt, muss ohnehin dringend zum Kardiologen gehen. Essenziell sei dabei der Sound. »Wir sagen manchmal: An dieser Stelle brauche ich ein Fragezeichen«, sagt Morin. Einen Sound, wie das Knacken im Geäst eines Waldes, das den Spieler stoppen lässt: Was war das? Erst dann geht er weiter. Es gefriert einen Moment, den er für sich hat – der ihn mit seinen Fragen konfrontiert. »Geräusche und Musik sind mit das Elementarste«, erklärt Morin. »Das Schwierigste ist die vollkommene Stille. Setzt du sie falsch, ist alles kaputt und wirkt fast lächerlich. Setzt du sie richtig, ist sie unglaublich mächtig und kann einem richtig, richtig Angst machen.« Morin selbst fürchtet sich übrigens am meisten vor einem Flüstern.

Pssst, ein Monster!

Dass Sound und Musik eine enorm große Rolle spielen, wenn es darum geht, unser Denken und Empfinden zu manipulieren, ist nichts Neues. Schon 1939 war die Filmdarstellerin Bette Davis gar nicht begeistert, einen so talentierten Sounddesigner wie Max Steiner zu bekommen. Sie glaubte, der »King Kong«-Komponist könne ihre wichtigste Szene im Film »Opfer einer großen Liebe« ruinieren: Sie geht die Treppen hoch und verliert langsam das Augenlicht – eine große Oscar-Chance für Davis! »Entweder ich gehe die Treppen hoch oder Steiner«, soll sie gesagt haben. Sie wurde nicht erhört und für den Oscar nominiert – genau wie Steiner! Die Botschaft: Musik ist elementar und zum Hauptdarsteller geworden. Im Horrorspiel oder -film werden daher vertraute Töne wie der menschliche Herzschlagrhythmus eingesetzt – oder gerade wenig vertraute, verstörende, etwa Dissonanzen oder Basstöne auf einer niedrigen Frequenz. Ein Dauerbrummen, ein Rauschen, ein Pochen à la Slender: The Arrival signalisieren uns: Irgendwas stimmt nicht. Sie sind in Frequenzen übersetztes Unbehagen.

Philippe Morin bezeichnet den Sound als Sprache, die man sprechen muss, genau wie ein Protagonist spricht. Unser Herz muss

Outlast macht uns wehrlos, wir besitzen nur eine Kamera und müssen uns vor Gegnern verstecken.

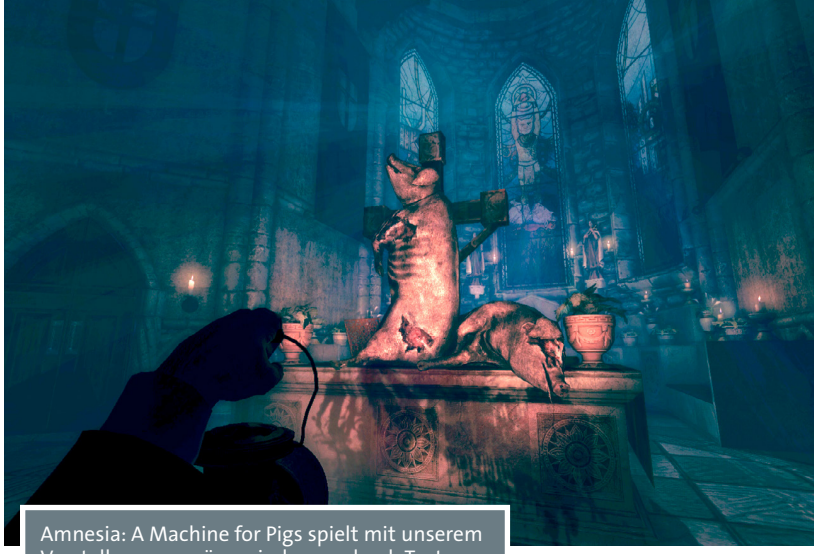
Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Das Schlimmste passiert im Kopf

Die meiste Angst hatte ich bei Spielen, in denen ich den Monstern gar nicht erst oder nur wenig begegnet bin. Denn bekanntlich malen wir uns in unserer Fantasie alles gern schrecklicher aus, als es dann ist. In Spielen wie Alien: Isolation oder in Resident Evil 7 ging es mir dann also die meiste Zeit schlecht. Weil hinter jeder Ecke etwas lauern konnte, war ich angespannt, übermäßig konzentriert und jede Sekunde bereit, aufzustehen und wegzulaufen – was ich dann auch (schreiend) tat, wenn das Alien natürlich gerade dann um die Ecke kam, als ich begann, mich sicher zu fühlen. Das funktioniert sogar in harmlosen Spielen wie Gone Home. Gebt mir ein Gewitter und ein dunkles Haus mit knarzenden Türen, und ich flippe auch in einer zuckersüßen Teenie-Story aus. Oder in The Vanishing of Ethan Carter: Das Spiel verwöhnt mich mit traumhafter Landschaft, dann geht es plötzlich in eine düstere Mine und waaah ... vielleicht sollten Sie das lieber selbst erleben. Für mich sind die schlimmsten Horrorspiele definitiv die, in denen ich mich nie sicher fühlen kann.

The Vanishing of Ethan Carter

Der Jump-Scare-Klassiker schlechthin: der Hund, der 1996 im ersten Resident Evil durchs Fenster kracht.



Amnesia: A Machine for Pigs spielt mit unserem Vorstellungsvermögen, indem es durch Texte und Schauplätze schreckliche Taten andeutet.

schon klopfen, wenn in Doom 3 nur das Krächzen der Cherub-Kinderdämonen aus einer schattigen Ecke schallt. Wir müssen schon vom Stuhl fallen, wenn der Bewegungsmelder aus Alien: Isolation leise piept. Wie müssen sogar schon schwitzen, wenn wir in Outlast eine flackernde Neonröhre hören – den Rest erledigt unsere Fantasie: Was erwartet uns dort? Oh Gott, was?! Gleiches gilt für die Musik: Wer sein Handwerk versteht, setzt sie pointiert ein, lässt sie Spannung aufbauen, Tempo, bis zum Höhepunkt – und dann nichts geschehen, um mit den Gefühlen des Spielers zu spielen. Und ihm dann, eine Minute später, in vollkommener Stille ein Monster ins Gesicht zu werfen. Dead Space tut genau das.

Und nun: zum Rhythmus!

Rafal Basaj, der PR-Manager des Horror-Adventures Layers of Fear, und dessen leitender Leveldesigner Bartosz Kaproń bringen Grusel auf eine einfache Formel: »Es gibt Szenen und Schauplätze, die Spannung aufbauen, und welche, die sie wieder freilassen.« Die richtige Balance, das Halten der Spannung und der genau richtige Moment, sie abrupt wieder freizulassen, das sei die Formel, nach der ein gutes Setting funktioniere, glaubt Basaj. Hierzu spielt Layers of Fear mit den Eindrücken des Spielers, der Wirkung eines Ortes und einer Szenerie auf ihn. Im Prinzip geht es darum, wie es sich anfühlt, langsam verrückt zu werden. »Dieses Freilassen, etwa durch einen Jump Scare, und das erneute Aufbauen der Spannung, das ist wie Atmen«, erklärt Basaj. »Es gibt dem Horrorspiel seinen unverwechselbaren Rhythmus.« Je besser dieser gelinge, desto intensiver das Spiel.

Aber: »Es gibt wirklich nicht das eine Rezept. Uns sagen Spieler wahlweise, unser Spiel sei voller Jump Scares – oder, dass sie diese vermissen«, meint Basaj. »Wir fragen uns daher anfangs: Was wollen wir selbst – den Spieler schocken? Dann gibt es viel Brutalität oder Anspielungen auf Sekten und Religion. Den Spieler ekeln? Mutation, Fleisch, Riesenspinnen. Die Spannung hochhalten? Dunkle Korridore und viele unerklärliche Geräusche.« Während Layers of Fear nur in einem einzigen Haus spielt, wird zugleich eine sehr effektive Form der Verfremdung genutzt: Das Gebäude ändert sich mit der Zeit, Türen verschwinden, Räume verschieben sich, Flure mutieren zu Sackgassen. Auch bei der berühmt-berüchtigten, PS4-exklusiven P.T.-Demo zum eingestellten Horrorspiel Silent Hills ist das so. Man durchläuft immer denselben Gang, nur ist der jedes Mal eine Nuance anders. »Das zeigt dem Spieler auch, welchen Fortschritt er gemacht hat«, erklärt der Layers-of-Fear-Designer Bartosz Kaproń. »Je mehr er erkundet hat und sich das Spiel dem Ende zuneigt, desto mehr Horror begegnet ihm in der Verfremdung.« Mehr und mehr merken wir, dass etwas ganz gewaltig nicht stimmt.

Wie Monster und Geister entstehen

Die Formen der Verfremdung sind nicht nur beim Sounddesign oder beim Setting wichtig: Am Wichtigsten sind sie natürlich bei dem, was uns als Spieler gegenübertritt – den Monstern, Geistern und Geschöpfen. »Zunächst überlegen wir uns«, sagt Bartosz Kaproń, »was ein Wesen leisten muss, wie es auftritt: Was ist seine Rolle im Spiel?« Rafal Basaj ergänzt: »Es ist ja nicht so, dass eine Kreatur im luftleeren Raum entsteht – oder wir sagen: Hey, ich hab da eine coole Idee!« Ein Monster oder Geist sei eben kein seelenloses Wesen, sondern so elementar wie der Hauptcharakter: »Der Spieler muss eine Beziehung zu ihm aufbauen, es verstehen, seine eigenen Ängste und die der Kreatur nachvollziehen. Nur dann entsteht dieses Gefühl zwischen bekämpfen und helfen wollen: Ich fühle mit dieser Kreatur mit.«

Ein gutes Beispiel dafür ist das Mädchen im roten Kleid aus F.E.A.R. Sie ist angelehnt an ihre »große Schwester«, ihr Vorbild: Samara Morgan aus dem Film »The Ring«. Samara wurde in einem Brunnen ertränkt, noch dazu von ihrer eigenen Mutter. Wie grausam kann man bitte sein? Ihre Morde, ihre Hilfeschreie per Gedanken lernen wir als Zuschauer zu verstehen, wir denken ab einem gewissen Punkt nicht: Das Mädchen muss weg! Sondern: Jemand muss Samara

Michael Herold
@michiherold

Albtraum Ravenholm

An Half-Life 2 ging ich seinerzeit unbedacht heran. Ich hatte nur von diesem genialen Shooter gehört, der eine fantastische Story, eine dichte Atmosphäre und eine spannende Gravity Gun bietet. Durch City 17 zu rennen, war auch noch vergleichsweise angenehm: Ein paar Headcrabs oder in der Kanalisation auf mich zu wankende Zombies erschreckten mich kaum. Da war es aber auch noch hell im Spiel. Dann kam Ravenholm. In meiner Erinnerung ist das Dorf riesig und voller Ecken, aus denen auf einmal Gegner auftauchen. Dieselben Gegner, die mich im Hellen noch wenig geschockt haben, trieben mich in der Dunkelheit in den Wahnsinn. Panisch schlich ich durchs Dorf, und obwohl ich bald wusste, wo welche Gegner lauerten, sah ich mich allzu oft gezwungen, wegzurennen und mich zu verstecken, statt die Viecher mittels Gravity Gun und Sägeblättern aus dem Weg zu räumen. Doch Verstecken brachte nichts. Denn die Zombie-Gegner kamen zwar langsam, aber sie kamen. Half-Life 2 ist bis heute das einzige Computerspiel, dem ich einen Albtraum verdanke.

Das Leichenschauhaus ist immer eine dankbare Horrorkulisse – hier in der verfallenen Irrenanstalt von The Evil Within.

Der »Pyramidenkopf« aus Silent Hill2 ist ein legendäres Beispiel für denkwürdiges Monsterdesign.

doch helfen! Was natürlich ein gnadenloser Irrglaube ist. »Alles, was irgendwie aus dem Rahmen fällt und nicht zur Realität passen will, ist ein guter Anhaltspunkt für unsere Kreaturen oder Ideen«, sagt Basaj. »Ein unschuldiges Kleinkind, das völlig kalt und berechnend agiert, obwohl es das nie könnte in der echten Welt. Oder übergroße, primitive Kreaturen, die einen Spieler stumpf zermalmen, Menschen, die sich unvorhersehbar verhalten. Wir brechen Gewohnheiten, an die wir uns so gewöhnt haben.«

Gegen das Gehirn

Unser Gehirn assoziiert. Es ist darauf ausgelegt, Strukturen und Muster wiederzuerkennen, und kombiniert diese in einer Art, die uns vertraut vorkommt: »Wir wissen zum Beispiel, wie ein menschlicher Körper aussieht, wir haben ein klares Bild davon. Wenn etwas anders ist, kommt uns das merkwürdig oder gruselig vor. Weil es von der Erfahrung abweicht, die wir von den Dingen haben«, erklärt Basaj. Wir stutzen, wenn jemand Geschwüre im Gesicht hat, einen Haken als Hand, ein drittes Bein. »Und wenn zum Beispiel eine kleine Kreatur plötzlich sehr mächtig wird, dann macht uns das Angst. Den Augenblick des Treffens, des Wissens, halten wir im Spiel lange genug zurück«, so Basaj. »Der Spannungsbogen ist am wirkungsvollsten, wenn du nicht weißt, was kommt – und wen du dafür verantwortlich machen sollst. So lange findest du im Spiel Aufzeichnungen, Fotos, Zeitungsausschnitte und Tagebucheinträge.«

Andeutungen, Notizen wie diese: »Etwas stimmt mit dem Kollegen Michael Graf nicht. Seit Tagen benimmt er sich merkwürdig. So habe ich ihn bereits dabei ertappt, wie er abends, als alle Kollegen zu Hause waren, noch in seinem Büro war. Er stand, auf einen Punkt an der Wand starrend, dort in der Dunkelheit, eine Hand an der Tapete, und flüsterte leise. Es klang wie: ›Mama‹.« Bei Layers of Fear findet man einen Ring, einen Verlobungsring oder dergleichen, der von Liebe erzählt und der Beziehung zu einer Frau. Später stößt der Spieler auf ihr Bildnis,

Das Horror-Adventure Stasis (links) setzt auf die ungewöhnliche Iso-Perspektive, beschädigt seine an sich dichte Atmosphäre aber mit überzogenen Schockmomenten – beispielsweise operiert sich der Hauptcharakter am eigenen Rückgrat. Cayne (rechts), das Folgeprojekt der Entwickler, dreht sich um eine schwangere Frau, der in einem Labor das Baby entnommen werden soll.

Daniel Feith
@El_Ebeneezer

Schlanker Schrecken

Vor ein paar Jahren bat mich mein Gametube-Kollege Martin Le an den Rechner. Es gäbe da ein Indie-Horrorspiel, das gerade Furore mache, und das wir dringend ausprobieren sollten. Mit Webcam, damit unsere Let's-Play-Zuschauer auch genau unsere Schreckensschreie miterleben können. Das Spiel hieß Slender: The Eight Pages, war eigentlich äußerst hässlich, erschütterte uns aber mit seinem genialen Spielkonzept bis ins Mark. Irgendwo im Wald lauert der Slenderman, kommt näher, wenn du nicht hinschaust, und schnappt dich, wenn du am wenigsten damit rechnest. Nach drei Durchläufen war ich so verängstigt, dass ich bei der Heimfahrt hinter jedem Baum den Slenderman vermutete. Spätabends schloss ich sogar meine Badezimmertür vor dem Waschgang von innen zu – um dann einige Minuten später zu Tode zu erschrecken, weil mich da einer ins Bad eingesperrt hatte. Gelohnt hat es sich trotzdem. Unser Slender-Video wurde inzwischen fast 1,8 Millionen Mal angesehen.

Slender: The Eight Pages

Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Angst oder Erschrecken?

Beim PlayStation-VR-Spiel Until Dawn: Rush of Blood wurde ich erst von einer gigantischen Spinne angegriffen und am Ende von ihrer Brut überrannt. Und ich habe geschrien wie am Spieß. Aber eher, weil ich mich erschrocken hatte. So funktionieren ja die meisten neuen Gruselspiele, es läuft auf den Herzkasper-Schock hinaus. Es geht aber auch anders: Das Spiel, das mir tatsächlich beständig Angst einflößen konnte, hieß System Shock 2 und ist bald 20 Jahre alt. Nie wieder hatte ich ein so beklemmendes Gefühl der Bedrohung. Vielleicht, weil ich Spiele damals noch nicht so analytisch gespielt habe, vielleicht aber auch, weil mir dieser PC-Klassiker viele Freiheiten gibt und mich dann aber auch knallhart mit den Konsequenzen konfrontiert. Die Angst davor, eine falsche Entscheidung getroffen zu haben, war für mich immer beklemmender, als der kurze Erschrecker – egal ob im Spiel oder im echten Leben.

Until Dawn: Rush of Blood

ein Gemälde an der Wand, das Gesicht völlig zerrissen. Was ist passiert? »Das ist ein starker Antrieb und ein Weg, der Spannung schafft und großes Unbehagen auslöst, ohne dass dafür ein Monster in Erscheinung treten muss«, erklärt Basaj. Es nennt sich: böse Vorahnungen schaffen.

Es gibt viele berühmte Monster: Dracula, die Mumie, Frankensteins Geschöpf oder Freddy Krueger. Al Bickham von Creative Assembly, den Machern von Alien: Isolation, hatte mit seinem Team ein spezifisches Problem zu lösen: das ikonische Alien, weit verbreitet in der Popkultur, und die Frage: Wann nutzt sich Horror ab? »Von unserem Alien gibt es sogar Merchandise-Artikel«, sagt Bickham. »Jeder weiß, wie es aussieht. Also mussten wir es einer ›Re-Alienierung‹ unterziehen.« Creative Assembly machte das Alien wieder fremdartiger, sodass keine Vorhersagbarkeit entstand – nicht mal darüber, ob es läuft oder krabbelt. Ansonsten, meinen die von uns interviewten Entwickler, nutze sich Horror nur ab, wenn man ihn stumpf reproduziere. Fazit: Bleibt es unvorhersehbar, bleibt es Horror. Doom 3 zeigt den Umkehrschluss: Wenn zum ersten Mal direkt hinter einer Tür ein feuerballschleudernder Imp lauert, kreischen wir. Wenn das im Spielverlauf ständig geschieht, gähnen wir aber nur noch. Entwickler müssen beim Erschrecken kreativ bleiben, sonst versandet die Spannung.

Wann wird aus Grusel blanker Horror?

Ich habe Stunden mit der P.T.-Demo zugebracht. Ein äußerst faszinierendes Stück Horror-Computerspiel. Am Abend ihres Erscheinens – es gab sie nur für die PS4 – besuchte ich einen Freund, der eine PlayStation hatte, und sagte: Los, hier sind Chips, Bier, und jetzt will ich dieses Ding spielen, von dem alle sagen, dass es so gruselig ist! Zwei Stunden später wollte keiner mehr den Controller haben. Im Prinzip läuft man nur durch einen Gang, den Flur eines Hauses, Türen an den Seiten, die verschlossen sind, Fotos an den Wänden, ein Wecker auf dem Tisch neben dem Fenster. Am Ende ist eine Tür, man geht hindurch – und alles beginnt von vorne. Im Spiel passiert lange Zeit nicht wirklich viel. Der Flur verfremdet sich. Man hört Stimmen. Leichte Kost eigentlich. Irgendwann, man ist tausendmal an der Tür gewesen, die zwar einen Spalt offen steht, sich aber nicht öffnen lässt, entdeckt man das kleine Loch in der Wand und späht hinein. Ein Badezimmer. Sonst sieht man nichts. Man bemerkt einen Dialog, plötzlich wird jemand erschlagen, und man hört den Kopf an den Badewannenrand klatschen. Geräusche sind immer schlimmer als Bilder, sagen sogar erfahrene Mordermittler. Aus Grusel war blanker Horror geworden und wir, na ja, keiner wollte mehr den nächsten Gang entlanglaufen. Das Geräusch aber blieb.

Ich habe mich während meiner journalistischen Karriere einigen Ängsten gestellt. Vier Tage habe ich zum Beispiel in der Gerichtsmedizin am Sektionstisch gestanden. Beine beim Abgesägtwerden beobachtet, das Kreischen der Knochensäge gehört, Blut, Gedärme, Eingeweide und Körperflüssigkeiten gesehen, die mit groben Kellen aus Eisen entnommen wurden. Das Allerschlimmste waren nicht die Bilder: Eines Tages – Gerichtsmediziner untersuchen auch das Gehirn – schnitten sie einem Toten an den Ohren entlang und zogen ihm mit einem Ruck das Gesicht runter. Es traf mich unvorbereitet. Blutiges, rotes, stumpfes Fleisch starrte mich an. Das Schlimmste aber war: Ich habe nie dieses Geräusch vergessen können, und ich werde es auch nie im Leben vergessen, weil es so eindringlich und so anders war als erwartet: Als sie ihm das Gesicht abrissen, klang es, als würde man einen festen Klettverschluss öffnen.

Nächster Halt: Virtual Reality

In Virtual Reality dürften uns solche eindringlichen Erfahrungen in Horrorspielen in Zukunft häufiger begegnen; die neue Technik erlaubt eine nie dagewesene Immersion. Auch beim VR-Highlight Resident Evil 7 sehen die Entwickler das so: »Wir fangen im Grunde bei null an, und dann addieren wir kleine Fragezeichen, die den Druck langsam erhöhen: Etwas, das der Spieler hört, aber nicht sieht, oder sieht, aber nicht erkennt«, sagt der Scenario Director Morimasa Sato. VR-Horror, das sei aber noch ein Vorantasten an die Grenzen des Zumutbaren. Denn bei VR muss man wesentlich vorsichtiger sein: Schon Kleinigkeiten wie etwas, das man nicht richtig sieht, können fürchterlich erschreckend sein. »Es ist wichtig, immer nur so viel hineinzugeben, dass der Spieler quasi auf den Zehenspitzen bleibt«, bringt

Maurice Weber
@Froody42

Panik in der Hanse

Ich musste schon als junger Knabe feststellen, dass ich anders ticke als normale Leute. Mit sieben Jahren bekam ich nach langem Betteln meinen ersten eigenen PC, damals für Siedler 2. Eines Tages kam dann der Vater mit Geschenken nach Hause: Hanse 1480, einem Handelsspiel, und dem Fantasy-Echtzeitstrategiespiel Myth, das ab 18 Jahren freigegeben war! Worüber sich der Vater aber keine Sorgen machte. Er kannte ja seine Pappenheimer und wusste, dass der Sprössling nichts cooler fand als wackere Rittersleut, die gegen garstige Monster in die Schlacht zogen. Was er aber nicht erwartet hatte, war die Panik, die das vermeintlich harmlose Hanse-Spielchen auslösen würde! Das bestrafte nämlich jede gescheiterte Mission mit einem ekelhaft deprimierenden Bildschirm voll dunkler Farben und lauter, bedrückender Musik. Und das war meinem jungen Gemüt einfach zu viel! Jedes Mal, wenn mir in Hanse 1480 ein Vertrag platzte oder eine Pfefferlieferung zu spät ankam, floh ich verschreckt in die Geborgenheit des blutigen Fantasy-Massakers von Myth.

Hanse 1480

Der norwegische Maler Edvard Munch hielt die Angst fest, die ihn plagte – etwa im berühmten Angstgemälde »Der Schrei«.

Nils Raettig
@nraettig

Hausgemachte Angst

Mein Horror-Highlight ist das Adventure Scratches. Obwohl es sich nur in relativ farbarmen 360-Grad-Bildern abspielt, gelingt es dem Spiel rund um die unheilvolle Vergangenheit eines guten, alten (und vor allem einsamen) Herrenhauses, eine sehr bedrohliche Gruselatmosphäre zu erzeugen. Wenn nachts wieder die namensgebenden Kratzgeräusche zu hören waren, dann hat sich jedes Mal etwas in mir dagegen gesträubt, mich auf die Suche nach dem Ursprung der merkwürdigen Laute zu machen. Gerade zum Ende hin ist das sogar so weit gegangen, dass ich mich erstmal einen Moment lang sammeln musste, bevor ich mich näher an das unheilvolle Geräusch und seinen Ursprung herangeklickt habe. Subtiler Horror ist eben manchmal doch der intensivste Horror.

es der leitende Leveldesigner Hirotada Miyatake schön auf den Punkt. »Und auf keinen Fall mehr.« Und damit sind wir wieder am Anfang: »Denn bevor eine Kreatur sichtbar wird«, sagt Miyatake, »führt die Umgebung sie ein. Die Location gehört quasi dazu. Sie hilft uns, ihre Hintergründe und Farben helfen uns.« Und ein alter Friedhof, ein verlassenes Haus, können in VR unglaublich einschüchtern und gruseln, weil man alles so unmittelbar erlebt, wie man es – der neuen Technologie sei Dank – noch nie erlebt hat.

Forscher wissen natürlich längst, in welchen Hirnregionen die Angst sitzt: zum Beispiel in der Amygdala, dem Mandelkern. Hat der Körper vermehrt Stress, beeinflusst das direkt unsere Ängstlichkeit – genau das spielt den Horrorentwicklern in die Karten.

Manchmal reicht schon alleine Sound, um uns zum Schwitzen zu bringen. Thief: Deadly Shadows etwa führt uns in ein verlassenes Waisenhaus, in dem ein seltsames Pochen vom Dachboden schallt.

Zu Resident Evil 7 gibt es eine Küchendemo, in der GameStar-Kollegen jaulen wie ängstliche, kleine Hunde. Warum? Das Setting beginnt auf einem Stuhl, man wirft aus Versehen eine Kamera um, dann bemerkt man den gruseligen Raum, guckt sich um, ein Typ in der Ecke bewegt sich plötzlich, ein Kopf rollt – und dann fassen auch schon Hände nach dem Kopf des Spielers, der in einer VR-Montur sitzt. Die Hände greifen immer von hinten zu, egal, wohin man gerade blickt. Der Schock sitzt. Jeder einzelne Schritt generiert Stress und erhöht signifikant den vorherigen Stresspegel. Am Schluss ist die Angst so stark, dass sie sich nicht mehr ignorieren lässt. Und dies kann – mitunter – regelrecht zur Todesangst werden.

Angst als Urgefühl

Angst erschüttert unser gesamtes Gefühlsleben, und sie ist alt: Sie gilt als die am tiefsten empfundene Emotion des Menschen, wie ein Gegenstück zur Liebe, stark und kaum zu überwinden. Das hat einen Grund: Evolutionsgeschichtlich begleitet die Angst uns seit der Frühzeit. Sie ist nicht einfach ein Gefühl, Angst durchstreift den gesamten Körper und hat eine wichtige Funktion. Sie ist ein die Sinne schärfender Schutzmechanismus, der die sofortige Flucht vor einer drohenden Lebensgefahr oder einem Raubtier in wenigen Millisekunden einleiten soll. Angst sorgt im Körper dafür, dass der Blutdruck explodiert und andere Reize wie in einem Tunnel unterdrückt werden. Streberfakt am Rande: Das Wort Angst, indogermanisch »anghu« ist verwandt mit dem lateinischen »angustus« oder »angustia« – das steht für »Enge, Beengung, Bedrängnis« und »angor« für »Würgen«. Alles gesagt, oder? Mit der Angst soll man nicht spielen.

Das denkt auch Dr. Kimberly Voll. Sie ist Senior Technical Designer beim League-of-Legends-Studio Riot Games und hat Kognitionswissenschaft studiert, die Lehre von den bewussten und unbewussten Vorgängen im menschlichen Gehirn, und wie diese ausgelöst werden. Derzeit beschäftigt sie sich viel mit Virtual Reality und ihren Auswirkungen auf den Spieler. Voll sagt: »Spiele auf einem flachen Bildschirm können dafür sorgen, dass wir die Welt um uns herum vergessen. Sie können uns aber nicht in das Spiel bringen.« Die Virtual Reality könne das jetzt. Und das hat seinen Preis. Voll glaubt nämlich, dass genau das zum Problem wird: »Wir fühlen uns praktisch anwesend. Es hat nie eine Technik wie diese gegeben, die uns direkt ins Spiel transportiert. In ein düsteres Haus. An einen dunklen Ort. Und das kann ziemlich gefährlich werden.«

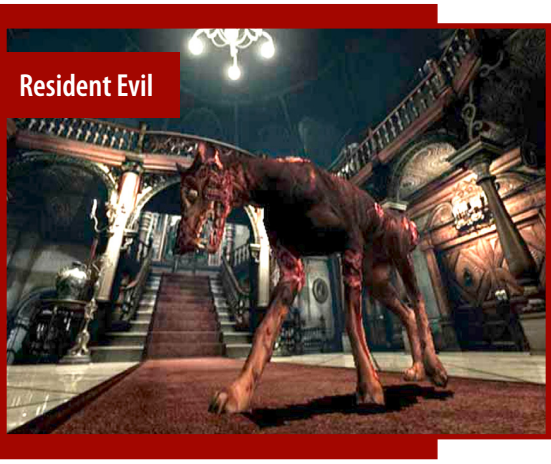
Bauch vs. Kopf

Denn was, wenn unser Gehirn nicht länger versteht, dass wir nicht wirklich in der Küche von Resident Evil 7 sind? Was, wenn wir glauben, dass wir wirklich von monströsen Gestalten attackiert oder von vermeintlichen Leichen plötzlich am Arm gepackt werden? Auf einem Bildschirm bleibt alles auf dem Bildschirm. Wir haben uns daran gewöhnt – im Gegensatz etwa zu den allerersten Kinogängern, die in Deckung gingen, wenn auf der Leinwand ein schwarzweißer Zug auf sie

Dimitry Halley
@dimi_halley

Definitiv kein Hunde-Mensch!

Es soll ja Knirpse geben, die erst beim dritten Anfassen der heißen Herdplatte dauerhaft im Hinterkopf behalten, dass das eine blöde Idee ist. Ähnlich sah es mit mir und Horror aus: In der dritten Klasse hat mich »Chucky 3« drei Monate mit Schlafstörungen gekostet, danach die Verfilmung von »Spawn« in den 90ern. Und dann kam Resident Evil! 2003 hielt ich mich mit meinen tapferen 14 Jahren für bereit für das GameCube-Remaster. Teenager wissen's ja eh besser als alle, und definitiv besser als die USK. Die ersten Abschnitte liefen auch ganz souverän. Dann laufe ich einen langen Flur ab, nichts passiert, die Fensterscheibe klirrt nur, ich zucke zusammen, aber die Luft bleibt rein. Später muss ich denselben Raum nochmal durchschreiten – und plötzlich brechen tollwütige Zombie-Hunde durch die Fenster und fallen über die arme Jill Valentine her. Ich habe gequiekt wie Schweinchen Babe und mich ins Bett verkrümelt. Ein paar Wochen lang blieb der GameCube aus! Und dann hab ich's weitergespielt. Manche Leute lernen das mit der Herdplatte eben nie.



 Der Ausdruck »Bammel« für Angst bezieht sich wohl auf den Klang des Herzklopfens.

Sandro Odak
@riperl

Stiller Schrecken

Wenn es ein Titel geschafft hat, mit meiner Angst zu spielen, dann Dead Space. Es war gar nicht so sehr das allgemein gruselige Setting oder die Atmosphäre, die mir zu schaffen gemacht haben. Sondern die Art, wie Visceral Games mich immer wieder in Phasen der Entspannung eiskalt erwischt hat. Es gab da diese eine Szene, in der die Musik bedrohlich ansteigt und ich einen Schatten um die Ecke huschen sehe. Natürlich folge ich ihm, durch mehrere Gänge... Am Ende stehe ich aber vor einer Sackgasse. Weit und breit kein Monster, die Musik schwillt ab. Ich wähne mich langsam in Sicherheit und mache mich auf den Rückweg, als mir plötzlich etwas aus dem Lüftungsschacht ins Gesicht springt – so schnell wie an diesem Tag hab ich noch nie Alt-F4 gedrückt!

zuraste. Es wirkte zu real. Heute belächeln wir das – und könnten bei der Virtual Reality doch demselben Effekt unterliegen. Wenn wir in einem VR-Spiel echt und unecht für einen Moment nicht unterscheiden können, kann es sogar zu Psychosen kommen – und zu posttraumatischen Belastungsstörungen. »Wenn du vor dem Bildschirm sitzt, machst du die Augen zu«, sagt Voll. »Oder du spielst bei Licht. Bei VR denkt dein Gehirn aber, du bist in dieser Welt, an diesem Ort. Du schließt also die Augen gerade nicht, weil dein Kopf sagt: Das passiert wirklich!«

Dann wird der Fluchtreflex im Körper aktiviert, aber der Kopf hat vergessen, dass er ein Headset trägt – und dieses abnehmen kann. »In solchen Momenten kann es zu echten und schweren physiologischen Schäden kommen«, erklärt Voll. Zu richtigen VR-Traumata. »Wie unser Gehirn auf VR reagiert, davon verstehen wir noch wenig«, sagt Voll. »Manchen kann es damit gutgehen, anderen schlecht. Die Headsets entwickeln sich weiter, sie werden uns immer tiefer in diese Welten eintauchen lassen.« Ein rund 18 Euro teures Gimmick zu Resident Evil 7 ist eine Duftkerze, die den Geruch von Blut und Holz absondert. Für ein intensiveres Erlebnis. Denn mit der Nase könnten wir normalerweise noch riechen, wo wir sind. So wird einem weiteren Sinn vorgegaukelt, wir seien wirklich in der Mörderküche. Prima.

Am schlimmsten kann es werden, wenn wir den Schreck nicht erwarten. Etwa, falls uns ein Spiel eine heile Sonnenscheinwelt vorgaukelt, nur um plötzlich ein spitzzahniges Etwas an unseren Hals zu schleudern. Es sei wichtig, betont Voll 2016 in einem Vortrag auf der Entwicklerkonferenz GDC, dass Spieler ahnen, was sie erwartet. »Jump Scares können so heftig sein, dass ich schon für einen Warnhinweis auf der Verpackung bin«, sagt Voll. Einen Warnhinweis? »Enthält üble Jump Scares oder so, ja«, sagt die Spieleentwicklerin. »Denn wie verhältst du dich in einem Virtual-Reality-Setting, das hyperrealistisch den Mord einer Familie zeigt – oder Folter? Bist du da wirklich stark genug?« Denn ist die Seele einmal beschädigt, muss lange therapiert werden. »Solche Traumata gehen nicht einfach wieder weg«, sagt Voll. Sie bleiben mitunter ein Leben lang. »Es gab Tests, in denen Spieler, denen in VR eine Waffe vor das Gesicht gehalten wurde, förmlich ausrasteten – obwohl sie vorher selbst nicht dachten, dass sie das tun würden.« Voll ist sicher: »Das kann dich wochenlang belasten.« Voll fordert die Warnhinweise auch für Herzpatienten oder Kinder. »Ich sage das übrigens nicht, weil ich Horrorspiele hasse«, ergänzt Voll. »Ich sage das als jemand, der sich seit Jahrzehnten mit Gehirnen beschäftigt. Und – übrigens – Mann, ich liebe Horrorgames, ich liebe sie wirklich!«

Vom Angsthasen zum Helden

Man soll ja am Schluss etwas Positives sagen, hat meine Klassenlehrerin in der Grundschule immer gesagt, also: GameStar-Redakteure sind natürlich keine kleinen, ängstlichen Hunde. Das muss ich einerseits sagen, damit ich hier jemals wieder schreiben darf. Andererseits: Ihre Reaktionen auf die Resident-Evil-Küchenszene, auf dem Stuhl, mit den VR-Brillen auf, lustige Sprüche reißen und so, sind nur typische Ausdrucksweisen der Angst.

Die einen springen ins **Vermeidungsverhalten** – sie fallen vom Stuhl, rennen weg, reißen sich das Headset vom Kopf.

Ein Kollege verfällt offenbar dem **Bagatellisierungsverhalten**: Er macht seine Scherze und versucht, alles ins Lächerliche zu ziehen – weil er so angespannt ist.

Eine junge Dame stellt sich würdevoll mit dem **Verdrängungsverhalten** jeder Gefahr: Ich geh da nicht rein! Nein, ich möchte nicht, dass etwas passiert, ich mache einfach die Augen zu – und WUHAAA! Doch passiert.

Ein hochgewachsener Kollege legt das **Leugnungsverhalten** an den Tag: Er bleibt still sitzen und regt sich nicht mehr. Wenn ich mich nicht bewege, kann ja nichts kommen, weiß jeder.

Das **Bewältigungsverhalten** zeigen die ganz Realistischen, sie sagen: Ja. Ich habe dir gesagt, dass da gleich was kommt. Ich wusste es. Und ich habe auch Angst.

Aber die Besten, und das sollten Sie für alle drohenden Zombieapokalypsen berücksichtigen, sind jene, die sich **heroisierend verhalten**: Sie stellen sich dem Grauen in den Weg. Im Geiste zücken sie die Bibel, klappen die Psalter-Sprüche auf, in denen bereits ein kleines Lesezeichen klemmt, ziehen die MP5 unter dem Priestergewand hervor und sagen fest: »Es wird kein Licht geben für die, die in der Dunkelheit wandeln.« Dann zerreißen Salven aus der Maschinenpistole die dünne Stille der Nacht. ★

Das kurze, aber enorm packende Among the Sleep versetzt uns in den Körper eines zweijährigen Kindes – wehrloser geht's kaum!

Schockeffekte können sich auch abnutzen: Wenn in Doom 3 hinter jeder dritten Tür ein Imp wartet, wird's irgendwann vorhersehbar.

»Muffensausen« wiederum beruht auf dem Wort »Muffe« für ein kurzes Rohr. Damit ist in diesem Fall der Darmausgang gemeint.