

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Wie mir Clock Tower die Angst vor Survival Horror nahm

Mathias Nowatzki am Samstag, dem 31. Oktober 2020

**Lasst mich euch heute mit auf eine Zeitreise nehmen. Eine Reise in das Jahr 2005. Damals war das Internet noch einfacher und unübersichtlicher. Man tauschte sich auf diversen zerstückelten Foren zu Spezialinteressen aus. Die Homepage-Landschaft war zum Großteil aus Amateuren mit ihren privaten Interessen zusammengesetzt.**

Facebook und YouTube waren noch neu, stattdessen benutzten viele noch MySpace und LiveJournal, um über sich selbst Dinge preiszugeben. Im Fernsehen liefen Hitserien wie How I Met Your Mother, Supernatural oder der Doctor-Who-Reboot noch in ihrer ersten Staffel.

Capcom brachte gerade nach langer Phase Development Hell mit Resident Evil 4 den Kontinentalplattenruck in ihrem langlebigen Survival-Horror-Franchise heraus und noch im gleichen Jahr den bescheideneren Kult-Klassiker Haunting Ground. Nicht das ich davon damals sonderlich viel mitbekam. Denn Survival Horror war nicht mein Ding. Ich war mit japanischen RPGs auf Konsole aufgewachsen.

Mit ihrer Option sich durch überstarke Ausrüstung, dem Horten von konsumierbaren Items und dem Grinden von höheren Leveln früher oder später selbst über die größte Hürde mogeln zu können. Ich war nicht gut in actionorientiertem Gameplay anderer Genre, bei denen Reaktionszeiten und Hand-Augen-Koordination abgefragt werden. Ich spielte Spiele, bei denen ich den Charakter verbessern konnte, um durchzukommen, nicht diejenigen, bei denen ich persönlich besser werden musste.

Nicht umsonst habe ich bei [Mein Augenblick des Glücks](#) erwähnt, wie lang ich als Kind am Seepferdchen hing und selbst danach nie durch das ganze Super Mario Land kam.



Resident Evil 4: Große Setpieces und viele Gegner (Bild: Capcom)

## Die Angst vorm unbekanntem Genre

Deswegen hatte ich auch immer Angst vor Survival Horror. Nicht in dem Sinne, wie das dort meist in den Kontext rückt. Wie die meisten queeren Leute hatte ich sogar von meiner Jugend an eine Affinität zu Horror. Warum ein Genre über Außenseiterfiguren und das Unerklärliche gerade für uns so attraktiv ist, darüber kann ja jemand Schlaues mal was verfassen.

Der Punkt ist, dass ich wie so viele von uns sicherlich Klassiker wie Evil Dead, Hellraiser, Nightmare on Elm Street und Co., viele Jahre bevor das eigentlich erlaubt war, bereits geschaut hatte. Der thematische Inhalt schreckte mich also nicht vom Survival Horror ab. Sondern das Gameplay. Nicht nur war hier kein Aufleveln möglich, kam es hier auf gutes Spielen von mir an. Nein, um Horror zu erzeugen, wird die Spielfigur auch noch schwach gehalten. Kein Horten von Heilgegenständen. Und dann auch noch auf finite Munition mehrerer Waffen achten zu müssen? Ich traute mich einfach nicht an das Genre heran.

Da sind wir dann wieder in 2005. Im frühen Internet. Und mit einem gelangweilten Ich, das von einer Special-Interest-Homepage zur nächsten tingelt. Mal beim Thema Boys Love Visual Novel hängend. Mal sich über das Multimediafranchise des aktuellen Ring-Phänomens aus Japan erkundigend. Und auch auf einer Homepage mit Fanübersetzten ROMs alter Spiele landend.

In der überschaubaren Liste sprang mich der Name Clock Tower an. Der ist nicht mal sonderlich reißerisch, machte mich aber trotzdem aufmerksam. Vielleicht war es Schicksal. Kurz erkundigt, offenbarte sich sogar, das hinter dem knappen Titel was sehr Interessantes zu stecken schien. Survival Horror auf dem SNES? Wer hätte das für möglich gehalten? Und sogar noch ein Jahr bevor Resident Evil dem Genre seinen Explosionserfolg verschaffte.

Klar gab es auch vorher schon Spiele wie Alone in the Dark oder Sweet Home. Dennoch lässt sich das Spiel von Human Entertainment geradezu in die Pioniere einreihen.



Resident Evil Zero: 90 % Inventar-Puzzler, 10 % Survival Horror (Bild: Capcom)

## Herantasten über bekannte Mechaniken

Der Pionierfaktor bestätigte sich umso mehr, als ich es dann spielte. Beim Nur-mal-kurz-Ausprobieren. Kostete mich ja nix. Clock Tower ist nämlich auch ein Point-and-Click-Adventure. Damit war mir neue Hoffnung gegeben. Das Spiel konnte bei einem solchen Interface gar nicht schnelle Reaktionszeiten abfragen.

Und dann kam noch etwas Anderes hinzu: Ich musste mir gar keine Gedanken um Munition oder Heilgegenstände machen. Denn Clock Tower kennt gar kein Bekämpfen von Gegnern. Es wird vor ihnen geflohen und sich versteckt. Das machte Clock Tower so richtig besonders. Mittlerweile ist diese Art von Horror-Spiel ganz normal, popularisiert durch Amnesia und Outlast, und zu finden im Großteil allen Indie-Horrors. In 1995 war das ein Alleinstellungsmerkmal. Selbst in 2005 noch.

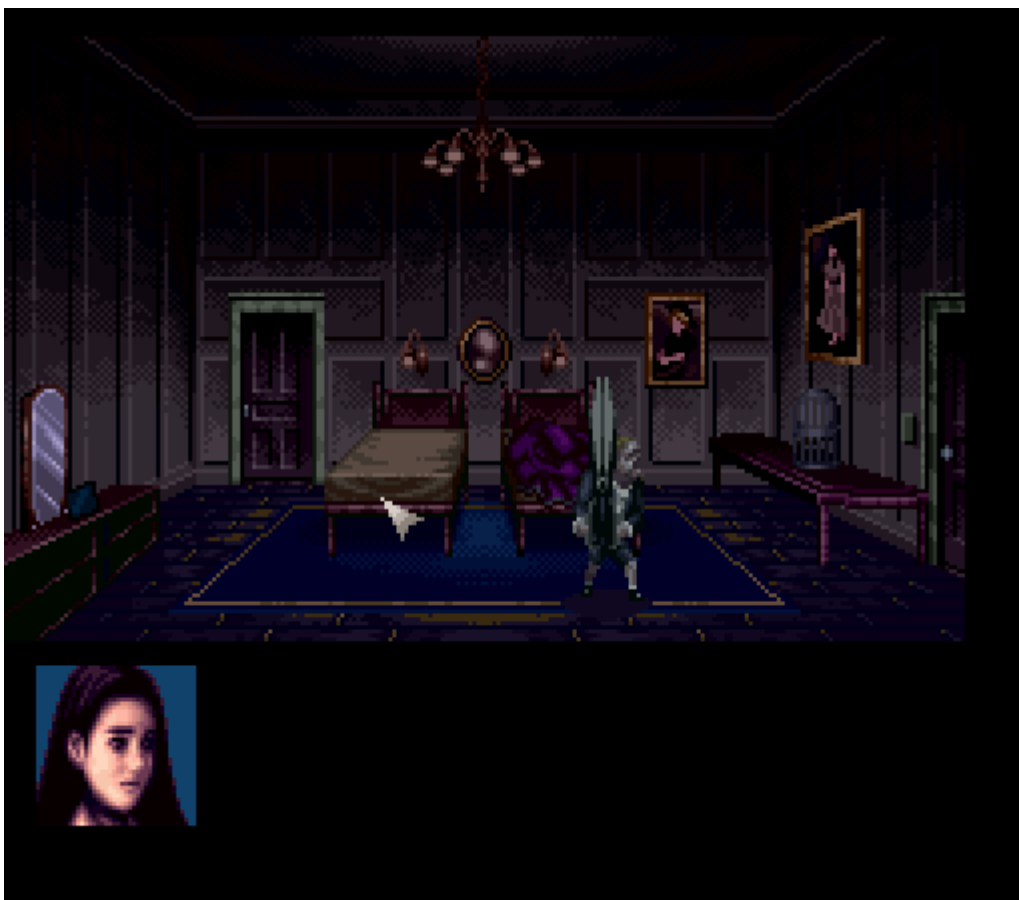
Clock Tower war auch richtig cool, ich war sofort begeistert. Die Hauptfigur ist die junge Jennifer, inspiriert von Jennifer Connely aus Dario Argentos Phenomena. Das Waisenkind wird mit ihren Freundinnen zur Barrows-Villa eingeladen, wo sofort alle spurlos verschwinden. Jennifer muss jetzt nicht nur wortwörtlich die Leichen im Keller der Familie finden, sondern auch versuchen, ihre Freundinnen zu retten.

All das, während sie von einem entstellten Jungen mit riesiger Heckenschere gejagt wird. Während ihres Abenteuers fällt Jennifer schon mal eine Leiche ganz nach Suspiria aus einem Oberlicht vor die Füße. Bewegt sich ein Mannequin von allein, rauscht ein eigentlich ausgestöpselter Fernseher munter vor sich hin, oder fängt ein Bild an, Blut zu weinen. Es ertönt aus der musikalischen Stille plötzlich zunächst entfernt das Klacken der Heckenschere, um dann von der Stalker-Musik begleitet die Verfolgung durch den einzigen Gegner einzuläuten. Clock Tower ist klassischste Horror-Atmosphäre.

Das Spiel ist auch leicht. Und schwer zugleich. Wie gesagt wird vor Scissor Man einfach davongelaufen und sich versteckt. Kein erfolgreicher Kampf nötig. Tatsächlich ist es auch noch so, dass, selbst wenn Jennifer von ihrem Jäger erlegt wird, mit der Continue-Option einfach im zuletzt betretenen Raum erneut angefangen werden kann.

Was schwer ist, ist hingegen Jennifer zu einem guten Ende zu bringen. Um den Wiederspielwert zu erhöhen hat Clock Tower davon nämlich gleich 8 im Gepäck. Ganz Adventure Game benötigt es nun viel nicht immer logischen Tüftelns, um neue Resultate zu bekommen. Das eigentliche Spiel ist sogar richtig kurz, vorzeitige schlechte Enden können in weniger als einer halben Stunde erreicht sein, selbst die aufwendigeren sollten allerhöchstens zwei benötigen.

Das regt umso mehr dazu an, erneut zu spielen, um weitere zu finden. Das Spiel ist dadurch eine Halloween-Tradition für mich geworden, denn ein schnelles Nümmerchen Clock Tower geht immer dazwischengeschoben.



Clock Tower: Scissor Man sucht nach der versteckten Jennifer. (Bild: Mathias Nowatzki)

## Auf der Suche nach dem nächsten High

Ich war also auf jeden Fall sofort begeistert von dem SNES-Kleinod, welches sich mittlerweile einen guten Ruf erarbeiten konnte, von dem in 2005 aber noch kaum geredet wurde. Einfach, simpel und kurz war es die perfekte Einstiegsdroge.

Schnell hatte ich die beiden PlayStation-Nachfolger ersteigert, beide mit gleicher Spielweise daherkommend. Wie ich herausfand, gab es Human Entertainment mittlerweile nicht mehr, die Namensrechte waren jedoch von Capcom gekauft worden. Die hatten einen vierten Teil, verwirrend Clock Tower 3 genannt, herausgebracht. Zudem einen spirituellen Nachfolger, den im Eingang erwähnten Haunting Ground.

Die beiden Capcom-Spiele sollten das veraltete Point-and-Click-Interface hinter sich lassen und direkte Kontrolle der Spielfigur offerieren. Doch sich vor den Stalkern zu flüchten und zu verstecken, blieb integrales Gameplay.

Irgendwann gab es aber keine weiteren Clock Towers mehr für mich zu spielen. Da saß ich also angefixt auf das Genre und ohne Nachschub. Andere Run-and-Hides wie Amnesia, Outlast etc. waren noch nicht erhältlich. Ich schielte also auf härtere Sachen. Das brachte mich zunächst zu einem weiteren Genre-Klassiker, nämlich Project Zero. Für mich war das der logische nächste Schritt. Die nächste Riege süßer Mädels, die unheimliche Gemäuer unsicher machten.

Diesmal musste zurückgekämpft werden, statt sich verstecken zu können. Aber in Project Zero gab es kein halbes Dutzend an Waffen mit eigener Munition, die jongliert werden wollten. Stattdessen exorzieren wir die Geister über das Ablichten mit einer Kamera, deren Standardfilm jederzeit an den Speicherpunkten nachgefüllt werden kann. Das klang machbar. Das war es auch und ich war dem nächsten Franchise verfallen.

So ging es dann weiter. Seither ist das Genre Survival Horror nicht mehr bei mir wegzudenken. Obwohl ich mal dachte, dass es mit mir gar nicht kompatibel ist. Im mittlerweile wesentlich transparenteren Internet fand ich viel Genre-Diversität.

Weitere Spiele, bei denen hauptsächlich davongerannt wird, die durchaus auch bereits älter sein konnten. Wie Nanashi no Game von Square Enix, Hellnight von Atlus oder Echo Night von From Software. Horror-thematisierende Adventure Games wie D von Kenji Eno oder die Klassiker Waxworks und Phantasmagoria.



Project Zero: Geister im Visier (Bild: Koei Tecmo)

## Ankunft beim harten Stoff

Letztendlich gesellte ich mich sogar zu den richtig Harten in den Garten der Spiele, bei denen Heilung und Munition rar gesäte Dinge in begrenzten Inventaren sind. Ich tauchte spät zur Party mit Namen Resident Evil auf, bei dem ich mir das Remake auf der Wii reinzog, als selbst das schon ein alter Hut war.

Mich erneut in das Spukgemäuer verliebend ging ich weiter in der bekanntesten Reihe des Genres. Über das alles verändernde Resident Evil 4. Zum allseits missmutig angenommenen Resident Evil 6. Spielte Onimusha, Cursed Mountain oder The Evil Within.

Silent Hill steht noch aus, wie ich zu meiner Schande gestehen muss. Dabei hat das Franchise mit Shattered Memories sogar einen Eintrag, bei dem nur weggerannt wird. Das steht wie so viele natürlich schon längst auf der Liste an Spielen, die ich unbedingt mal spielen muss, aber leider gerade nicht zu komme. Seit Jahren. Ihr kennt das ja bestimmt.

Als Lebensform, die an einen linearen Zeitverlauf gekettet ist, und nur eine finite Anzahl davon am Leben sein wird, gibt es einfach grundsätzlich zu viele interessante Spiele, zu denen nie gekommen wird.



Haunting Ground: Auf der Flucht vor Dienstmädchen Daniella (Bild: Capcom)

Was ich dann hier als die Moral meiner Geschichte deklarieren möchte, damit sie zu erzählen einen Sinn hat: Es gibt unglaublich viele interessante Spiele da draußen. Zu viele. Lasst euch aber nicht von gesamten Genres abhalten, die interessant aber abschreckend auf euch wirken, ohne sie versucht zu haben.

Spielt zumindest mal einen oder zwei Vertreter an. Es muss ja nicht gerade das 70€-Neurelease sein. Es kann auch der alte Wii-Klassiker sein, der für 5€ verramscht wird, oder etwas im Steam-Sale. Findet eventuell für euch gute Einstiegspunkte, die dem näher sind, was ihr gewohnt seid, so wie ich das tat. Aber ja, sieht ein Genre interessant aus, nicht von den Mechaniken abschrecken lassen.

Ich hätte es bereut, nie zum Survival Horror gefunden zu haben. Oder Monster Hunter. Oder Dark Souls. Um zwei weitere ehemalige Abschreck-Kandidaten von mir zu erwähnen, in die ich mich in den letzten Jahren verliebte.

Ach ja und: Spielt Haunting Ground und das erste Clock Tower. Die sind geil.

## Weiterführende Links

- Auch Survival Horror hier auf Videospiegelgeschichten: [Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth](#)
- Auf [Romhacking](#) finden sich (englische) Fantranslations zu 3 der 4 Versionen von Clock Tower
- [Clock Tower: Von einer Filmumsetzung, die keine ist](#) von Steffen Anton auf retro.wtf

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 31. Oktober 2020 um 12:20 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



## **Über Videospiegelgeschichten**

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>