



**Klang des Grauens:
Eine vergleichende Analyse des
Sounddesigns von Silent Hill 2 (2001)
und seinem Remake (2024)**

Bachelorarbeit

im Studiengang
Audiovisuelle Medien

vorgelegt von
Jana Lammerskitten
Matrikel-Nr.: 42698

zur Erlangung des akademischen Grades eines
Bachelor of Engineering (B.Eng.)

Abschluss
am 04. Juli 2025
an der Hochschule der Medien Stuttgart

Erstprüfer:

Prof. Oliver Curdt

Zweitprüfer:

Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

Ehrenwörtliche Erklärung

„Hiermit versichere ich, Jana Lammerskitten, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „*Klang des Grauens: Eine vergleichende Analyse des Sounddesigns von Silent Hill 2 (2001) und seinem Remake (2024)*“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Ebenso sind alle Stellen, die mit Hilfe eines KI-basierten Schreibwerkzeugs erstellt oder überarbeitet wurden, kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§ 24 Abs. 2 Bachelor-SPO, § 23 Abs. 2 Master-SPO (Vollzeit)) einer unrichtigen oder Mai 2023 Prüfungsverwaltung 6 unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.“

Stuttgart, 04.07.2025,



Ort, Datum, Unterschrift

Gendererklärung

Für eine bessere Lesbarkeit wurde auf gegenderte Bezeichnungen verzichtet und das generische Femininum benutzt. Die in dieser Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

Kurzfassung

In den vergangenen Jahren ist ein deutlicher Trend zur Wiederbelebung früherer Videospielklassiker aus den 2000er-Jahren zu erkennen. Besonders bemerkenswert ist dabei das Horror-Genre: Trotz seiner Nischenposition in der breiten Videospielebranche gehört es zu jenen Bereichen, in denen zahlreiche Remakes erschienen sind – oft modernisiert, visuell überarbeitet und zugleich als Hommage an das Original inszeniert. Dies sorgt nicht nur dafür, dass auch neuere Generation von Videospielegerinnen nun diese Klassiker spielen können, obwohl die veraltete Technik nicht mehr jedem zur Verfügung steht. Es sorgt auch für Kontroverse ob die Spiele an den gleichen Grad der Qualität heranreichen wie die Originalen Versionen. In diesem Paper wird ein Sounddesign Vergleich zwischen der Silent Hill 2 Version von 2001 und dem Remake aus dem Jahre 2025 erläutert. Es soll gezeigt werden inwieweit die beiden Spielen sich unterscheiden oder aufeinander aufbauen. Dazu wurde eine Onlinebefragung durchgeführt, um zu sehen ob Fans des Videospieles und Videospielegerinnen das Remake als gelungen seitens des Sounds ansehen oder ob die Erwartungen nicht erfüllt werden konnten. Als Vergleich der Auswertung wurde auch eine Gruppe befragt, die beide Spiele bisher nicht kannte.

Schlagwörter: Sounddesign, Silent Hill 2, Gaming, Videospiele, Remake, Horror

Abstract

In recent years, there has been a clear trend toward reviving classic video games from the 2000s. Particularly noteworthy is the horror genre: despite its niche status within the broader video game industry, it is one of the areas where numerous remakes have been released—often modernized, visually enhanced, and simultaneously presented as a homage to the original. This not only allows newer generations of gamers to experience these classics, even though the outdated technology is no longer widely accessible, but also sparks controversy over whether the remakes can match the quality of the original versions. This paper presents a comparison of the sound design between the 2001 version of Silent Hill 2 and its 2025 remake. The aim is to highlight the differences and continuities between the two games. An online survey was conducted to determine whether fans and gamers perceive the remake's sound design as successful or feel that it failed to meet expectations. In comparison another group who hasn't played the game took the same survey.

Keywords: Sound Design, Silent Hill 2, Gaming, Video Games, Remake, Horror

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung	2
Gendererklärung	3
Kurzfassung	4
Abstract	4
Inhaltsverzeichnis	5
Abkürzungsverzeichnis	7
1 Einleitung	8
2 Die Geschichte von Silent Hill 2	11
2.1 Charaktere innerhalb des Games	12
2.1.1 James Sunderland	12
2.1.2 Mary Sunderland und Maria.....	16
2.1.3 Angela Orosco	19
2.1.4 Eddie Dombrowski	23
2.1.5 Laura.....	26
2.2 Verschiedene Enden	27
2.2.1 In Water	28
2.2.2 Leave	29
3 Sounddesign von Silent Hill 2	30
3.1 Sounddesign des Originals	31
3.2 Unterschiede im Remake.....	35
3.3 Schlüsselszenen	38
3.3.1 Abstract Daddy	38
3.3.2 Die brennende Treppe	45
3.3.3 Das Kühlhaus.....	48
3.3.4 Das Videotape im Hotel	51
3.3.5 In Water	54
3.3.6 Leave	56
4 Kritik des Remakes	58
4.1 Rezensionen im Internet.....	58
4.1.1 IGN.....	58
4.1.2 PC-Gamer	59
4.1.3 Game Rant	60
4.1.4 Eurogamer	61
4.2 Zusammenhänge zwischen den Rezensionen.....	62

5	Befragung von Personen	64
5.1	Vorbereitung der Studie	64
5.2	Auswertung.....	66
5.2.1	Gruppe: Beide Versionen gespielt.....	67
5.2.2	Gegengruppe: Keine Version gespielt.....	72
5.3	Nutzung der Auswertung für das Thema.....	76
6	Fazit	77
Anhang A: Szenen.....		Fehler! Textmarke nicht definiert.
A.1	Genutzte Szenen für den Vergleich	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Anhang B: Befragung.....		79
Quellenverzeichnis		83
Abbildungsverzeichnis.....		88

Abkürzungsverzeichnis

HRIR	Head-Related-Impulse Responses
HRTF	Head-Related-Transfer-Function
Ps2	Playstation 2, Gaming Konsole von Sony
Ps4	Playstation 4, Gaming Konsole von Sony

1 Einleitung

„Silence is also a sound“ – Akira Yamaoka¹

Videospiele sind seit über einem halben Jahrhundert auf dem Markt. Das erste Videospiel, ein kleines Tennis Match, ähnlich seinem Nachfolger Pong aus dem Jahre 1972, wurde von zwei Physikern entwickelt. Dies war nur angedacht als kleines interaktives Highlight für eine Vorstellung des Brookhaven National Labroatory, was die Vorstellung der technischen Geräte etwas attraktiver gestalten sollte.²Rund 53 Jahre später hat sich die anfängliche kleinere Branche immer weiter gestaltet. Mit der Entwicklung der Technik entwickelte sich auch die Möglichkeiten, um Spiele besser zu entwerfen. Bessere grafische Darstellung, größere Speicherkapazitäten, bessere Hardware. 2D Modelle, die sich von links nach rechts auf den Bildschirmen bewegten, wurden zu 3D Modelle, die sich gleichermaßen durch den Raum bewegen konnten, mit einer Kameraführung, die sich um die Spielfiguren drehen kann.

Durch den steten Wandel und Entwicklung der Technik ist viel mehr möglich geworden. Projekte aus den frühen 2000ern sind nun technisch veraltet und bringen der jüngeren Generation nicht mehr den gleichen Unterhaltungswert wie den Generationen damals als diese Medien erschienen sind. Immer häufiger kann man den Trend entdecken, dass die alten Spiele eine Erneuerung seitens der Grafik, Ton und Steuerung erhalten. Theoretisch stehen für viele Spiele heutzutage auch Emulatoren zur Verfügung. Emulatoren sind Programme, die die Hardware oder das Betriebssystem eines Computers oder einer Konsole virtuell nachbilden und dadurch ermöglichen, dafür entwickelte Spiele und Software, ohne das Originalgerät zu nutzen³. Jedoch sind diese oft entweder rechtlich unzulässig, schlecht spielbar oder bergen das Risiko, Viren über heruntergeladene Dateien zu verbreiten.

Um ältere Videospiele heute spielbar machen zu können gibt es verschiedene Wege. Der einfachste in Definition ist der **Port**. Bei diesem wird das Videospiel von dem Gerät, auf dem es gespielt werden kann, angepasst auf ein anderes. Als Beispiel könnte man ein Ps4 Spiel nehmen und dieses nun auch für den PC Videospiele Markt anbieten. Als weiterer Schritt gibt es den **Remaster**. Man nutzt die neuere Technik aus, um das „ältere“ Spiel etwas aufzupolieren⁴. Dabei wird das Spiel visuell oder audiotekhnisch erneuert, möglicherweise sogar beides, während die grundlegende Technik des Spiels erhalten bleibt.⁵ Als dritten Punkt gibt es dann das **Remake**, mit dem sich dieses Paper auch beschäftigt. Bei einem Remake wird das Spiel von Grund auf neu aufgebaut. Das Originalspiel und

¹ Yamaoka, Akira Making of Silent Hill 2: 2003

² Vgl. Tretkoff, Ernie: October 1958: Physicist Invents First Video Game

³ Vgl. Buhtz, Michael: Was macht ein Emulator, 2023

⁴ Vgl. Stegner, Ben: Video Game Ports, Remakes, Remasters, and Reboots Explained: 2021

⁵ Vgl. Uke, John: What is a Remaster in Games And How Does It Differ From Remake or Reboot, 2024

die Remake Version teilen sich den Kern. Dazu kommen dann neue Assets, Musik, Steuerung angepasst an modernere Technik sowie eventuelle Änderungen an den Spieleinhalten.⁶

Warum Firmen Spiele neu aufsetzen, kann verschiedene Gründe haben. Spekulativ gesehen ist das finanzielle Risiko ein altes Spiel neu aufzusetzen, welches vorher gute Einnahmen gesichert hat, weitaus geringer als ein neues Spiel auf den Markt zu bringen. Dazu bietet das auch die Möglichkeit Kosten einzusparen, da Geschichte, Design und Charaktere nicht von Anfang an neu aufgebaut werden müssen. Auf diesen Grundlagen kann das bereits existierende Spiele genutzt, angepasst und erneuert werden. Die Verbraucherinnen, die das Produkt weiterhin kaufen, sorgen also dafür, dass Remakes weiterhin ein lukratives Angebot sind, auch wenn diese eventuell sogar eine vorherige Version dieses Videospieles besitzen.⁷ Durch die immer weiter veralteten Konsolen und Geräte, mit denen damals die Spiele gespielt wurden, sorgen Remakes dafür das auch heute noch neue sowie alte Fans diese Videospiele genießen können. Spielerinnen, die damals keinen Zugang zu dieser Technik hatten und heute nur schwer an diese herankommen, können das Spiel nun trotzdem in neu aufgesetzter Technik erleben.⁸

Auch innerhalb des Horror Bereiches gab es Neuerungen zu den Originalen. So hat die *Resident Evil*⁹ Videospielereihe mittlerweile 4 erneuerte Teile. *Alone in the Dark*¹⁰, eine weitere Horror Spielreihe in der Welt von H.P.Lovecraft erhielt im März 2024 ein Remake des ersten Teiles. *Dead Space*¹¹, ein Survival Horror Shooter im Weltall, hat im Januar 2023 die Bildschirme von Spielerinnen wieder erhellt. Diese Liste könnte mit vielen weiteren Beispielen aus anderen Genres der Gaming-Branche weitergeführten werden. Im Endeffekt kann man am Markt eine Steigerung der Neuerscheinung alter Klassiker sehen.

Das Ziel dieser Arbeit ist ein Vergleich zwischen dem alten Spiel *Silent Hill 2* aus dem Jahre 2001 und dem neuen Remake von 2024 durchzuführen. Um ein Videospiel bewerten zu können müssen viele Komponenten betrachtet werden. Dinge wie Grafik, Game-design, Steuerung, Ton, sei es für die Charaktere oder die komplette Umgebung, sowie die Geschichte, die erzählt werden soll. Um die Arbeit in einem passenden Rahmen zu halten, wird hauptsächlich auf das Sounddesign des Spieles eingegangen. Auch innerhalb des Horror Bereiches gab es Neuerungen zu den Originalen:

⁶ Vgl. Stegner, Ben, 2021

⁷ Vgl. Peebles, Connor: Why is the gaming industry obsessed with Remakes and Remasters: 2024

⁸ Vgl. Chung, Stella: Not every Journey is the Same: Why Remakes and Remasters are great for Gamers: 2023

⁹ Resident Evil, Capcom

¹⁰ Alone in the Dark, Pieces Interactive, 2024

¹¹ Dead Sapce, Motive Studios/Electronic Arts, 2023

Wie kann sich ein Remake an dem originalen Spiel hinsichtlich des Sounddesigns orientieren? Wie sehr ist das Remake zum Original abgewichen? Ist das Remake besser oder schlechter, bezogen auf das Sounddesign? Wie ist die Einschätzung von Meinung von Spielerinnen? Kann ein Spiel, das als Meisterwerk gefeiert wird in einem Remake genauso gut, wenn nicht sogar besser umgesetzt werden?

2 Die Geschichte von Silent Hill 2

In diesem Abschnitt wird die Handlung des Videospieles genauer erläutert. Dadurch soll der Bezug und die Einordnung spezifischer Inhalte in den weiteren Kapiteln erleichtert werden. Besonders beleuchtet werden die fünf Charaktere, welchen man im Spiel begegnet und begleitet.

Silent Hill ist der Handlungsort und gleichzeitig Titel der Videospieleihe, an dem alle Geschichten spielen. Es ist nicht genauer erläutert, wo in den Vereinigten Staaten von Amerika die Stadt sich befindet, allerdings gibt das Remake von *Silent Hill 2* als erstes Info darauf, dass es im US-Bundesstaat Maine spielen könnte. In dem Remake findet man einen Zeitungsständer mit der *Maine News*.

Neben den starken übernatürlichen Elementen befasst sich Silent Hill mit psychischen Erkrankungen, Verlust sowie religiösem Fanatismus. Lange vor der Zeit, in der die Geschichte der Videospiele spielt, war Silent Hill einst eine normale, nicht heimgesuchte und nebelfreie Stadt. Das Gebiet, auf dem Silent Hill stand, wurde als heiliges Gebiet der Ureinwohner angesehen. Die Ureinwohner wurden bereits von einer seltsamen Macht angezogen und beteten diese an. Das Land wurde während des Kolonialismus unter Gewalt den Ureinwohnern entrissen und neu bevölkert. Durch verschiedene Umstände innerhalb der Stadt, den Minen und dem bekannten Toluca Lake in und um Silent Hill herum wurde diese Macht immer gefährlicher.

Dies steigerte sich zu dem Punkt hin, an dem der Kult „The Order“ versuchte, innerhalb dieser Stadt eine dämonische Gottheit zu beschwören. Dies sollte mit einer Opfergabe durchgeführt werden. Das Opferlamm war die Tochter der Kultleiterin Alessa. Sie sollte von dieser Macht, die Silent Hill umgab, geschwängert werden und die Geburt des „Kindes“ wäre das Gefäß für diese Gottheit. Leider misslang dieses Ritual, in dem diese Macht das Haus, in dem das Ritual ablief, anzündete. Ab diesem Punkt war Silent Hill gefangen in einer Zwischenwelt, mit abscheulichen Kreaturen und ständigen lebensbedrohlichen Gefahren. Der erste Teil der Reihe geht tief auf das Thema Fanatismus sowie die Hintergrundgeschichte der Stadt ein, welche im zweiten Teil weniger, bis gar keine Bedeutung findet.

Die Spiele befassen sich viel mit psychologischem Horror, Schuld und Trauer. Silent Hill lässt diese unterbewussten und verdrängten Erinnerungen in verschiedensten Formen manifestieren, damit die Besucher der Stadt sich mit diesen auseinandersetzen. Im Videospiele *Silent Hill 2* ist es das Thema Mord, da drei der Charaktere jemanden umgebracht haben. Die Idee dahinter ist allerdings der Beweggrund, warum die jeweiligen Personen einen Mord begangen haben. Was könnte eine Person dazu treiben, jemand anderem das Leben zu nehmen? Selbstverteidigung, Hass, Rache oder gar der Wunsch, diese Person loszuwerden?

Das Motiv des Mordens zieht sich durch die Geschichten von dreien der Charaktere. Jede Person mit einem anderen Motiv. Moralisch gesehen besseren oder schlechteren Standpunkten. Den ersten Hinweis liefert der Artikel von Walter Sullivan, der zwei Personen ermordet hat. Im späteren Labyrinthbereich des Toluca Prison findet man verschiedenste Grabsteine. Walter Sullivan liegt dort auch begraben. Drei der Grabsteine sind allerdings nur mit Namen, ohne Todesdaten, versehen. Die Namen auf diesen Grabsteinen sind Angela Orosco, Eddie Dombrowski und James Sunderland. Noch ist der Spielerin nicht klar, warum diese drei Namen hier verzeichnet sind, aber die Verbindung, dass alle Mörder sind, bringt diese Szene wieder zusammen. Für den Hauptcharakter ist es nicht nur eine Reise der Akzeptanz des Mordes an seiner Frau, sondern auch die Erkenntnis, warum er dies getan hat.

2.1 Charaktere innerhalb des Games

James Sunderland ist der Hauptcharakter des Spieles und auch die Person, die man aus der Third-Person-Perspektive steuert. Auf der Suche nach seiner Frau Mary begegnet James vier weiteren Personen. Alle Charaktere tragen einen Teil zu James' Reise bei. Aber auch diese Personen haben einen geschichtlichen Grund, weshalb sie sich in Silent Hill befinden. In diesem Kapitel wird jeweils auf die Charaktere eingegangen. Neben der Beschreibung der Charakteristiken werden auch die Eingliederung der Personen in die Geschichte und deren Beteiligung erläutert. Um die spätere Analyse der Szenen bezüglich des Sounddesigns zu erleichtern, werden alle größeren Szenen zwischen den Charakteren erklärt.

2.1.1 James Sunderland

Am Anfang des Videospieles erzählt James, dass seine Ehefrau, Mary Sheperd Sunderland, an einer schweren Krankheit verstorben sei. An welcher Krankheit sie starb erfährt man nicht, da James wenig über diesen Abschnitt redet. Seit 3 Jahren ist seine Ehefrau bereits tot. Nachdem er einen Brief von seiner vermeintlich toten Frau erhält, begibt er sich in die Stadt Silent Hill, wo Mary vermeintlich auf ihn wartet.

„Silent Hill. You promised me you'd take me there again someday. But you never did. Well, I'm alone there now. In our 'special place“¹².

In keinem Wort wird erwähnt, wo genau James seine verstorbene Frau finden kann. (*hier punkt aus dem rauschne artikel erwähnen?*) Dies startet eine Suche durch die nebelverhangene Stadt Silent Hill.

¹² Zitate in diesem Stil, ohne weitere Kennzeichnung entspringen aus den Videospieles. Sollte die Texte abweichen innerhalb der Spiele-Versionen wird dieses erwähnt



Abbildung 1: James Sunderland, links (2001) und rechts (2024) © Konami/ Bloober Team

Im Gegensatz zu anderen Videospielen ist James als Hauptcharakter sehr simpel gestaltet. Er trägt eine grüne Jacke mit Jeans und ein gräuliches T-Shirt. Auch im Sinne seiner Fähigkeiten ist er mehr ein normaler Mensch, als ein talentierter oder sportlicher Charakter, den man in Horror-, Survival- und Action-Videospielen eher antrifft. In dem Making-of von Silent Hill 2 reden die Entwickler über die Darstellung und das Aussehen der Charaktere. James sollte wie ein kompletter Normalbürger aussehen. Die Charaktere in Silent Hill sind keine Helden mit ausgeprägten Fähigkeiten. Sie sind Personen, die man überall antreffen könnte¹³. Im Deutschen formuliert, ein „Otto-Normal-Bürger“. Während der anfänglichen Entwicklung des Videospieles war geplant, dass James zwei Persönlichkeiten besitzen soll. Joseph, der brutale und mordende Mann. Dieser war inspiriert von einer realen Person, die im Verdacht stand, Jack the Ripper zu sein. James ist dabei der normale, unscheinbare Charakter¹⁴. Diese Idee wurde aber wieder verworfen und die Version umgesetzt, die im Folgenden weiter erläutert wird.

James' Reise durch Silent Hill ist eine Darstellung seines Unterbewusstseins. Eine der Stärken dieser Stadt ist es, Ängste, Sorgen und Dinge, die sich im Unterbewusstsein verstecken, auf groteske Weise ans Licht zu bringen. Ob dieser Brief komplett die Einbildung seinerseits war oder ob Silent Hill seinen verstörten und instabilen mentalen Zustand ausnutzte, ist allerdings unklar. Wenn man den Brief versucht zu lesen, nachdem James erfahren hat, dass er Mary getötet hat, ist der Brief leer. In mehreren alternativen Enden des Spieles hört man den Briefftext vom Anfang des Spieles erneut. Jedoch kommen noch mehr Zeilen hinzu, die dann erläutern, dass dies ein Abschiedsbrief war, in

¹³ Vgl. Making of Silent Hill 2 : 2003

¹⁴ Vgl. Book of Lost Memories: 2003

Anbetracht von Marys nahendem Tod durch die schwere Krankheit. Silent Hill war in dieser Aussage ein Ort, an den Mary unbedingt wieder zurückwollte, nachdem das Paar dort einst Urlaub gemacht hatte.

Laut Aussagen der Entwickler hat James seine Frau umgebracht, um sie von ihrem Leiden zu erlösen. Wenn man sieht, mit welcher Hingabe James nach seiner toten Frau sucht, wie er unbeirrt durch eine gefährliche, von Monstern bevölkerte Stadt läuft und sogar in tiefe Löcher springt, um weiterzukommen, dann könnte man annehmen, dass James seine Frau abgöttisch geliebt hat und es nicht ertragen konnte, ihr Leiden mitanzusehen.



Abbildung 2: Bubble Head Nurse © Konami

Eine zweite Meinung bezieht sich aber eher darauf, dass James dunklere Motive für den Mord an seiner Frau gehabt haben könnte¹⁵. Im Verlauf der Geschichte findet man heraus, dass James erst vor kurzem Mary umgebracht hat. Möglicherweise könnte dies darauf zurückzuführen sein, dass James sich aufgrund der langwierigen Krankheit seiner Frau in anderen Lebensbereichen vernachlässigt fühlte. Einige der Monster scheinen stark sexualisiert dargestellt zu sein. So gibt es Monster, die nur aus zwei verbundenen Unterleibern bestehen. Die Monster im Krankenhaus tragen Outfits, die typisch sind für den „sexy Krankenschwester“-Look, den man an Karneval und Halloween sehen kann. Vieles lässt darauf schließen, dass James, sei es auf mentalen oder sogar sexuellen Gründen, es nicht mehr ausgehalten hat, mit seiner kranken Frau zu leben und diese deswegen umbrachte. Allein der Gedanke, dass seine Frau erst wenige Tage und nicht seit

¹⁵ Vgl. Frost, Amber: Silent Hill 2 Remake: Is James Sunderland Really That Bad?: 2024

viele Jahren tot ist, James aber bereits keinen Ehering mehr trägt, lässt eine quälende Schuld und keinen Akt der Erlösung vermuten.

Unterstützend zu dieser These passt auch die Handlung von Maria, eine weitere Frau, die im Verlaufe des Spieles immer wieder auftaucht. Nicht nur ist ihr Name ähnlich dem von James verstorbener Frau Mary, ihr Aussehen ist im ersten Moment ebenso gleichend. Eine Frau, die kurz gefasst eine gutaussehende junge Frau ist. Etwas, das James während der Zeit der Krankheit nicht haben konnte oder sich mehr gewünscht hat. Je nachdem, wie man welche Dinge anschaut und mit was man interagiert und was man tut, ändert sich James Umgang mit Maria gegen Ende. Entweder nimmt er diese neue, verbesserte Version von Mary an oder er sagt ihr klar, dass er eigentlich nur seine wahre Frau möchte. Maria stirbt mehrfach im Verlauf des Spieles. James ist jedes Mal nicht in der Lage, seiner Begleiterin zu helfen. Entweder eine Anspielung der Stadt, um die Idee in seinem Kopf aufrechtzuerhalten, dass er seine Frau nicht retten konnte. Oder ein über-üblicher Streich, da er sich immer noch nicht eingestehen will, dass er sie getötet hat.

James zeigt im gesamten Spielverlauf ein stark ausgeprägtes Helfersyndrom, da er immer wieder versucht, anderen beizustehen oder sie zu retten. Bei Maria äußert sich dies darin, dass er sie ständig vor Monstern beschützt oder sie nach jedem ihrer scheinbaren Tode erneut sucht, obwohl es ihn selbst gefährdet. Angela, das traumatisierte junge Mädchen, möchte er ebenfalls retten, doch letztlich gelingt es ihm nicht, ihr die Hilfe zu geben, die sie bräuchte. Auch bei Eddie wird deutlich, dass James trotz dessen unberechenbarer und aggressiver Art versucht, ihn zu verstehen und ihm irgendwie zu helfen. Dieses Verhalten zeigt, dass James ein tiefes Bedürfnis verspürt, anderen zu helfen – möglicherweise, um damit seine eigene Schuld und Ohnmacht zu kompensieren.

In allen Fällen gelingt es James nicht, wirklich zu helfen. Maria wird immer wieder getötet, egal wie sehr er versucht, sie zu beschützen. Angela bittet ihn darum, ihr zu helfen, ihre traumatische Vergangenheit zu verarbeiten, doch James kann oder will ihr diese Hilfe nicht geben. Und Eddie tötet er sogar, da diesem in seinem Wahn nicht mehr zu helfen ist. Silent Hill hält James dadurch ständig den Spiegel vor und zeigt ihm, wie sein wahrer Charakter ist – dass er die Menschen um sich herum am Ende doch im Stich lässt oder ihnen sogar schaden könnte. Vielleicht ist all das auch eine Manifestation, die ihm klarmachen soll, dass man nicht jedem helfen kann. Auch seiner Frau konnte er letztlich nicht so helfen, wie er es wollte, aber er hat sie von ihrem Leid erlöst.

In den Enden *Leave* und *In Water*, die später auch noch analysiert werden, redet James mit Mary ein letztes Mal. In der Szene, sei diese nur eingebildet oder dargestellt durch Silent Hills Kräfte, kann James mit Mary reden. Er entschuldigt sich für seine Taten ihr gegenüber. Auch wenn sie meinte, sie möchte sterben hatte er doch vielleicht andere Beweggründe, sie zu töten. „*If that was true, then why do you look so sad?*“. Je nachdem, wie man das Videospiel durchläuft, beginnt James danach ein neues Leben,

zusammen mit Laura (Abschnitt 3.1.5) oder begeht Selbstmord. Je nach Ende kann der Grund für den Mord an Mary besser zugeordnet werden.

2.1.2 Mary Sunderland und Maria

Mary Sheperd Sunderland ist James verstorbene Frau. Innerhalb des Spieles erfährt man wenig über sie. Das Erste, was man über sie erfährt, ist der Klang ihrer Stimme. Ein Brief, der kürzlich an James geschickt wurde, wird in Marys Stimme vorgelesen. In diesem Brief beschreibt Mary, dass sie in Silent Hill auf ihn wartet. Neben einem Foto, welches James mit sich herumträgt, sieht man wenig von ihr. Direkt danach erfährt die Spielerin, dass Mary an einer Krankheit verstorben sei. Erst am Ende des Spieles kann die Spielerin Maria als physische Person sehen, wenn dies hier auch wahrscheinlich nur ein Bild von James Unterbewusstsein ist.



Abbildung 3: Mary 2024 (links) und 2001 (rechts) © Konami/ Bloober Team

Die Beschreibung zu ihrem Charakter ist eher spärlich. Es wird deutlich, dass sie eine große Bedeutung für James hat. Deswegen bewegt er sich auch immer weiter durch diese al traumhafte Stadt, bekämpft unzählbare Massen an Monstern, mit dem Wunsch, seine vermeintlich tote Frau wiederzusehen. Man erfährt weder welche Krankheit Maria hatte, wie lange sie an dieser Krankheit litt noch, wie sie als Person selbst war. Man sucht nach einer Frau, die man nur von diesem Bild kennt und mit der man sonst keinerlei Interaktion hat. Das Foto am Anfang, welches James dauerhaft im Inventar hat, zeigt eine junge Frau mit braunen Haaren, die lächelnd in die Kamera schaut. Die Betitelung des Bildes besagt, dass dieses Bild vor Marys Krankheit aufgenommen wurde.

Nachdem man den Apartmentkomplex durchkämmt hat, trifft man auf Maria. Sie steht am Ende eines Stegs unter einem Pavillon, wo James vermutet, Mary finden zu können. Ihre Schemen im Nebel sehen zuerst sehr ähnlich aus wie seine Frau. Auch der erste Blick auf ihr Aussehen lässt ihn sich wundern, ob er seine tote Frau gefunden hat. Die Unterschiede zwischen den beiden werden recht schnell klar, da Verhalten, Kleidung sowie Stil zwischen den beiden abweichen.

Mary war eher schlicht angezogen. Langes Kleid, ein passender Cardigan dazu, hochgeschlossen bis zum Hals. Maria hingegen trägt einen Minirock, ein Top, das nicht nur ihre Oberweite betont, sondern auch unterhalb des Brustbeines offen ist und somit Teile ihres Unterleibes zeigt. Im Remake trägt sie ein enges Kleid, welches das Schmetterlingstattoo auf ihrer Brust betont. Das Tattoo ist im Original auf ihrer rechten Hüfte zu finden, etwas verdeckt vom Minirock.



Abbildung 4: Maria Version 2001 (links) und 2024 (rechts) © Konami / Bloober Team

Wenn man die beiden miteinander vergleicht, sind sie das absolute Gegenteil. Mary ist das Bild der ruhigen und hübschen Ehefrau, während Maria eher das Bild der Femme fatale ist. Eine Femme fatale, ist laut Definition „nicht [...] ein [...] Realtypus des Weiblichen, sondern [...] eine wesentlich männlich geprägte Imagination des Weiblichen, eine kollektive [F]antasia“¹⁶. Angespült auf die Vermutung, dass Maria die sexualisierte Version von Mary sein soll, passt diese Definition recht gut. Maria ist nicht nur eine andere, hübschere Version von Mary, sondern auch eine bessere. Eine nicht kranke, junge und fitte Frau. Etwas das James sich gewünscht haben könnte. Eine Frau, mit der er noch viel Spaß haben kann und auch zusammen alt wird. Marias Charakter ist kurz gesagt recht flach. Man erfährt wenig von ihren eigenen Interessen, wie sie in diese Stadt gekommen ist oder wer sie vorher war. Sie dient großteils als Mittel, um James zu befragen. Zu seiner Frau, seinem Leben, ihrer Krankheit und ihrem Ende.

Ihr Auftreten ist sehr überspitzt dargestellt. Wenn sie nicht mit James am Flirten ist, dann fängt sie an zu weinen, da sie anscheinend nicht die Reaktion von James erhält, die sie haben möchte. Maria ist auch sehr aufdringlich. Immer wieder versucht sie James davon

¹⁶ Hilmes, Carola: „Femme Fatale“ aus Handbuch Populäre Kultur, Stuttgart, J.B. Metzler, 2003, S.172

zu überzeugen, statt weiter nach seiner Frau zu suchen, die eventuell gar nicht hier ist, doch lieber sie Maria, zu begleiten. Maria ist nur eine aufdringliche Frau, die versucht, durch ihr Aussehen und ihren Charme an James heranzukommen. Mehr bezieht sich auf ihren Charakter nicht. Ohne Maria würden die Spielerin noch weniger Informationen erhalten. Nur durch ihre Fragen zu Mary, der Beziehung und was Mary so besonders macht, erfährt man wenigstens grundlegende Dinge über sie.

An einer Stelle im Spiel schlägt Maria vor, mit James im Tabledance-Club eine Weile zu verharren. Dort könnten sie sich „ausruhen“. James reagiert darauf mit einem ernsteren Ton, dass dort draußen, in dieser gefährlichen Stadt, seine Frau sei und er nun nicht hierbleiben könnte. Dieses nachvollziehbare Verhalten seitens James sorgt dafür, dass Maria anfängt zu weinen und sich zu entschuldigen. Sie hätte nur Angst. Eine gelungene Taktik, um James wieder zu beruhigen und auf ihre Seite zu bringen.

In Kampfsituationen kann Maria sich nicht selbst helfen, James und dessen Rettung beharren. Die Jungfrau in Nöten. Dies wird in manchen Theorien auf James Helden-Syndrom geschoben. Er möchte die Jungfrau in Nöten retten können. Man würde erwarten dass, wenn man sich in einer gefährlichen Stadt befindet, Personen anfangen, wenigstens Verteidigungsgegenstände mit sich zu tragen. Aber wenn Maria sich verteidigen würde, dann hätte James auch niemanden mehr zu beschützen. Nicht einmal eine improvisierte Waffe hat sie auf dem ganzen langen Weg durch Silent Hill.

In einem der Enden, *Maria*, entscheidet sich James bei Maria zu bleiben und mit ihr Silent Hill zu verlassen. Dies startet einen weiteren Kreislauf, indem James wieder am Anfang von Silent Hill steht. In diesem Fall, wo er sich für Maria statt für Mary entscheidet, ist er vermeintlich für alle Ewigkeit in der Stadt gefangen. Maria soll nur dazu dienen, James von seinem Pfad abzubringen und eventuell auch ihn daran zu erinnern, warum er seine Frau ermordet hat. Trotz allem wird sie mehrfach auf brutale Weise von der Stadt umgebracht, nur um dann erneut James verführen zu sollen.

Da die Szenen zwischen Maria und James keine Analyse des Sounds bekommt, erhalten diese hier auch ausführlichere Erläuterung.

2.1.3 Angela Orosco



Abbildung 5: Angela Orosco, Original (oben), Remake (unten) © Konami / Bloober Team

Angela Orosco ist eine junge Frau mit schulterlangen braunen Haaren, einem hochgeschlossenen weißen Strickpullover und einer braun/schwarzen Hose, die mit Turnschuhen abgeschlossen wird. Inspiriert ist sie laut dem Buch „Book of Lost Memories“ an Sandra Bullocks Charakter aus dem Film „The Net“, Angela Bennet. Auch ihr Aussehen hat Parallelen zu diesem spezifischen Charakter¹⁷.

Angela ist die erste Person, welche James auf dem Weg durch Silent Hill trifft. Man trifft sie am Rande von Silent Hill auf dem Friedhof der Stadt. Sie untersucht einen Grabstein, als James sie anspricht. Ihr erster Eindruck auf die Spielerin ist der einer erschrockenen und verunsicherten Frau, auf der Suche nach den Grabsteinen ihres Vaters und Bruders. Ihr Grund, warum es sie in diese verfluchte Stadt verschlagen hat, ist die Suche nach ihrer Mutter, die sie kindlich zuerst als Mama betitelt. Trotz ihres Aussehens einer jungen Frau ist sie 19 Jahre alt. Angela wirkt sehr schüchtern und verunsichert auf James. Es braucht manchmal ein paar Sekunden, bevor sie es schafft, das nächste Wort im Satz zu finden. Im Vergleich zu den anderen beiden Personen, die wegen eines Mordes in dieser Stadt gelandet sind, ein recht starker Kontrast. Trotz ihrer offensichtlichen Nervosität warnt Angela James vor der Stadt und rät ihm, besser nicht weiterzugehen. Etwas „sei falsch“ mit der Stadt, laut ihrer Aussage. Trotz allem bleibt auch sie hier, um weiter nach ihrer Mutter zu suchen.

¹⁷ Vgl. Book of Lost Memories (2003)

Das nächste Mal trifft man Angela in dem Wood-Side-Apartmentkomplex. Der Apartmentkomplex ist sehr heruntergekommen. Die Farbe blättert an den Wänden ab und die Flecken am Boden und an den Wänden lassen auf Schimmel und andere Substanzen schließen. Viele Räume sind auf unerklärliche Weise versperrt, die sich irgendwann wieder öffnen lassen oder plötzlich offen sind. Die Monster, die man draußen schon gesehen hat, treiben auch drinnen ihr Unwesen. Es ist schwer, sich durch die engen Gänge zu bewegen, ohne sich diesen Kreaturen zu stellen oder unversehrt durchzulaufen. Auch multiple blutige Spuren am Boden weisen darauf hin, dass schon mehrere Personen oder Kreaturen hier verletzt oder ermordet worden sind.

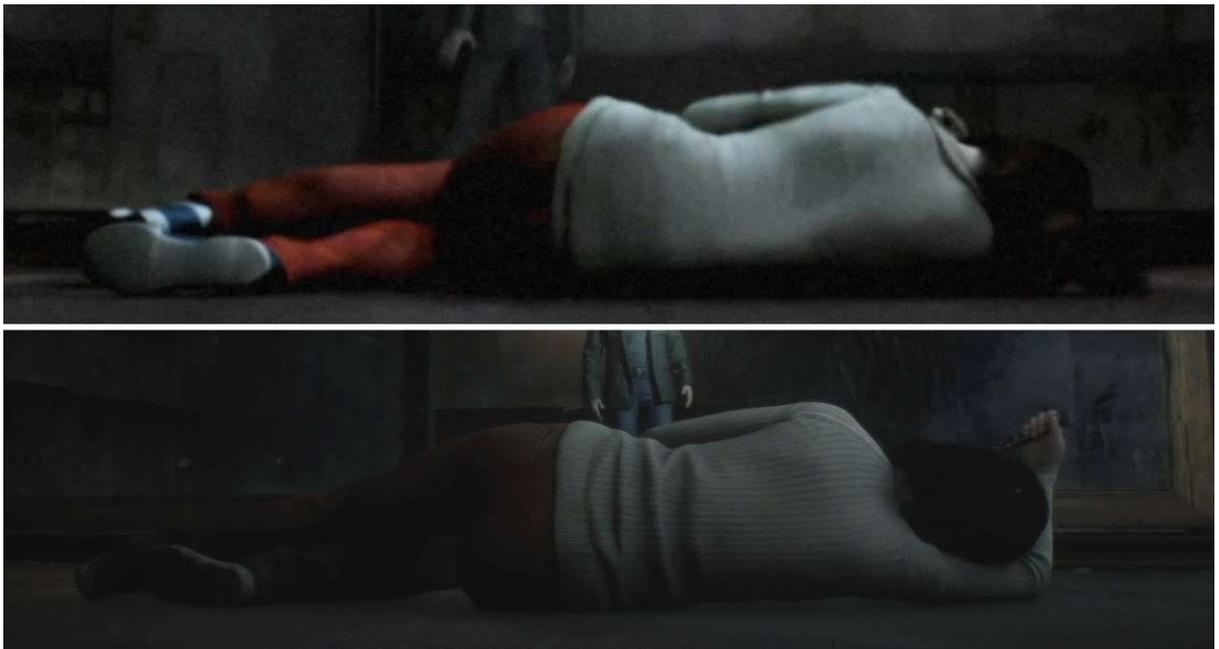


Abbildung 6: Angela im Wood Side Komplex (oben 2001, unten 2024) © Konami / Bloober Team

Im Gegensatz dazu finden wir Angela in einem Apartment, das recht friedlich aussieht für die Verhältnisse dieses Gebäudes. Besonders fällt der große Spiegel auf, der sich über die ganze Wand erstreckt. Angela liegt davor und starrt auf ein Messer, welches sie vor ihrem Gesicht langsam vor und zurückbewegt. In dieser Szene wird der Spielerin bewusst, dass die schüchterne Angela mentale Probleme hat. Sie wirkt antriebslos, melancholisch und durch das Gespräch zwischen ihr und James scheint sie auch depressiv, wenn nicht eher suizidal zu sein. Auch James realisiert die ernste Lage und versucht sie von dem Schlimmsten abzuhalten. „*You're the same as me... It's easier just to run... Besides, it's what we deserve*“.

Wir beide verdienen den Tod. Ein kleiner Hinweis, der die Spielerin darüber nachdenken lässt, warum James wirklich in dieser Stadt sein könnte.

Als James erkennt, dass Angela nicht nachgeben will, spricht er ihre verschwundene Mutter an. Angela reagiert misstrauisch, stellt Gegenfragen und lehnt ab, mit ihm weiterzuziehen, da sie ihn nur aufhalten würde. Als James anbietet, ihr Messer

aufzubewahren, erschrickt sie heftig, hält es schützend vor sich und schreit:

„No! I'm sorry... I've been bad... Please don't...!“

Dann verlässt sie den Raum und lässt einen ratlosen James und das Messer zurück.

Es dauert etwas, bis man Angela wiedersieht. In dem Bereich, der Labyrinth genannt wird, ist der Weg sehr verwinkelt. In einem Flur findet man einen Zeitungsartikel. Dieser beschreibt den Mord an Thomas Orosco. Kurz nachdem James den Artikel gelesen hat, hört man panische Schreie. Darauf reagierend rennt James zu der Quelle des Geräusches und sieht Angela, zusammengekauert in der Ecke eines bizarren Raumes, während ein Monster sie in die Ecke drängt. Dieses Monster ist ein Haufen Masse, geformt aus anscheinend zwei Personen, die an einem Bettgestell befestigt sind und von zwei menschlicheren Beinen getragen wird.

Der Raum selbst hat fleischige Wände und runde Öffnungen, die auf Münder oder weibliche Geschlechtsteile hinweisen können. Diese Öffnungen enthalten Kolben, die sich in rhythmischen Bewegungen vor und zurück bewegen. Das Monster, Abstract Daddy,



Abbildung 7: Abstract Daddy in Zwischensequenzen (Links 2001, rechts 2024) © Konami / Bloober Team greift James an und läutet ein Bosskampf ein.

Eine starke Änderung zu diesem Kampf sieht man in dem Remake. Hierbei wird dieser Boss Raum erst sehr spät genutzt. Stattdessen jagt das Monster, auch Abstract Daddy genannt, James durch eine leerstehende Wohnung. Eine Darstellung, wie Angelas Vater wahrscheinlich auch mit ihr umgegangen ist, um seine Straftaten an ihr zu begehen. Es ist eine Darstellung der Geschehnisse, allerdings subtiler. Eine Änderung die Angela, dem weiblichen Opfer etwas mehr Würde zurückgibt. Der Raum, in dem man Abstract Daddy dann bekämpft hat Ähnlichkeiten zu dem Original, ist allerdings weitaus offener und mehr ein Fabrikgebäude. Der Kampf endet damit, dass das Monster, noch lebendig zu Boden geht und Angela diesem den letzten Stoß mit einem Fernseher verpasst. Im

Remake ändert sich die Boss-Arena wieder zurück auf das Apartment, während man im Original in dem Boss-Areal stehen bleibt.

James versucht Angela nach diesem Kampf zu beruhigen, aber sie wirft ihm vor auch nur das eine zu wollen.

„So what do you want, then? Oh, I see. You're trying to be NICE to me, RIGHT?! I know what you're up to! It's always the same! You're only after ONE THING!“

James will sie berühren, um sie zu beruhigen, aber das lässt sie nur erneut aufschreien. Spätestens nach diesem Kampf und Gespräch wird klar, dass Angela von ihrem Vater missbraucht wurde.

„Or you could just force me. Beat me up like he always did.“

Angela wechselt schnell das Thema in ihrem Gefühlsausbruch und fragt nach Mary. Angela nennt ihn einen Lügner, als dieser darauf antwortet sie sei ihrer Krankheit erlegen. Sie vermutet eher, dass er froh sei, sie nicht mehr um sich rumzuhaben, und sich sicherlich nach einer anderen Frau umgeschaut haben. Daraufhin verlässt sie den Raum mit einem verachtenden und angeekelten Blick Richtung James.

Das letzte Mal sieht man Angela im Lakeview Hotel, kurz nachdem man herausgefunden hat, dass Mary nicht an der Krankheit gestorben ist, sondern dass James sie mit einem Kissen erdrosselt hat. In dem Keller findet man eine brennende Treppe. Angela steht an dieser und verwechselt zuerst James mit ihrer Mutter. Aus nicht erklärten Gründen hat Angelas Mutter die Familie verlassen. Nun ist Angela auf der Suche nach ihrem letzten Familienmitglied. Vielleicht um jemanden zu finden der sie versteht, um doch noch etwas Liebe seitens der Familie zu erfahren oder um auch ihrer Mutter das Leben zu nehmen. Schnell realisiert sie dann aber das James vor ihr steht und nicht ihre Mutter.

„Thank you for saving me, but I wish you hadn't. Even mama said it. I deserved what happened.“

Sie redet hier von dem Kampf gegen Abstract Daddy, die Verkörperung des Missbrauches ihres Vaters und Bruders. Angela hat die beiden in Selbstverteidigung getötet, aber glaub fest daran eine Mörderin zu sein. Alles, was ihr widerfahren ist, passierte aus einem Grund und sie verdiente alles davon. In einem letzten Versuch wendet Angela sich an James, wenn nicht sogar an die Spielerin selbst. Eine letzte Frage, ob James, sie von ihrem Schmerz befreien können. Ob man sie nicht lieben, heilen und ihr helfen könnte. Es ist eine schwerwiegende Frage von einer Person die sich selbst als nicht würdig genug sieht um Hilfe bekommen zu können. Angela war mit ihrem Trauma immer allein. Bisher hat sie es auch allein geschafft, dementsprechend schwer ist es für solche Personen Hilfe anzunehmen¹⁸.

¹⁸ Vgl. Baer, Udo: Der leise Schrei: Warum manche Menschen so ungern Hilfe annehmen können, 2017

James kann diese Frage nicht beantworten und bleibt still, was Angela mit einem Melancholischen und leicht erheiterten, „Dachte ich mir“ beantwortet. Sie wendet sich Richtung brennende Treppe und fragt nach ihrem Messer. James möchte ihr dieses nicht geben und so geht sie die Treppe langsam hinaus, das Feuer immer größer werdend hinter ihr. James redet über die schreckliche Hitze der Treppe, es ist so heiß wie in der Hölle hier. *„You see it too? For me, it’s always like this“*.

Dies sind ihre letzten Worte und ebenso die letzte Szene, die sie mit der Spielerin und James teilt. Ihr Ende bleibt unklar. Vermutung, dass Angela sich das Leben nimmt, da sie mit ihrer Schuld, nicht weiterleben kann. Man kann aus ihren Worten schließen, dass sie ihr Leben lang von ihrem Vater und Bruder misshandelt wurde und die Mutter sie sogar dafür selbst verantwortlich gemacht hat.

2.1.4 Eddie Dombrowski

Eddie Dombrowski ist ein übergewichtiger Mann, Mitte 20, mit blonden, kurzen Haaren. Seine Kleidung ist eher locker gehalten mit einer blauen Cap, Cargo-Shorts und einem weiß-blau gestreiften Polo Shirt. Die Kleidung wirkt zu eng, die Haut rötlich und schwitzend. Sein Name ist angelehnt an Eddie Murphy, da sein Charakter als fröhlicher Mensch geplant war. Diese Eigenschaft wurde im Verlauf der Entwicklung wieder verworfen, der Name blieb.¹⁹

Die erste Begegnung mit Eddie ist in den Wood-Side-Appartements. Die Wohnung, in der man Eddie findet, ist düster und blutig. In einem Kühlschrank findet man eine blutige Leiche. Die Leiche ist von einem Menschen, nicht von einem der Monster, die man bis zu diesem Zeitpunkt nur angetroffen hatte. Eddie findet man in dem Badezimmer, klar hörbar durch laute Würge- und Kotzgeräusche. Bevor man ihn überhaupt ansprechen kann, beteuert er seine Unschuld.

¹⁹ Vgl. Book of Lost Memories (2003)

„*I didn't do it. I swear I didn't kill anybody*“. James ist noch etwas verunsichert und befragt ihn etwas weiter, besonders bezogen auf diese Stadt. Viele Infos hat Eddie allerdings nicht. Man erfährt nur, dass er nicht aus Silent Hill kommt. Die Wege der beiden trennen sich fürs Erste wieder.



Abbildung 8: Eddie Dombrowski (links 2001, rechts 2024) © Konami / Bloober Team

Die zweite Interaktion mit Eddie ist in Petes Bowl-O-Rama, einem kleinen Diner. Er unterhält sich mit Laura, während er eine Pizza isst. Laura flüchtet aus dem Diner heraus, als James von ihr entdeckt wird. Eddie scheint weder besorgt um Laura zu sein noch um sich selbst, während er in aller Ruhe eine Pizza isst. Es entsteht ein wenig Konversation zwischen den beiden, James sichtlich genervt von Eddies ruhiger Art beim Essen. Bevor James das Diner verlässt, fragt er Eddie, ob dieser wenigstens mit ihm mitkommt, um Laura zu suchen.

„*She said she was fine by herself. Said a fatso like me would just slow her down.*“ So macht sich James erneut allein auf den Weg. Im Remake trifft man Eddie in einem Kino, wo er Popcorn isst und auf eine leere Leinwand starrt. Die Texte sind hier auch sehr ähnlich, nur angepasst an den Ort, der sich geändert hat. James wirkt hier etwas ruhiger, aber nicht unbedingt weniger genervt. Es wirkt mehr wie eine Person, die keine Energie dafür aufbringen möchte, diese andere Person zu belehren.

Die nächste gemeinsame Szene erscheint erst später im Spiel im Toluca Prison. In der Cafeteria findet man Eddie mit einer Pistole in der Hand. Erneut sehr nahe zu einer weiteren Leiche auf dem Boden. Ohne, dass James ihn anspricht, beginnt Eddie zu reden. „*Killing a person ain't no big Deal. Just put the gun to their head- pow!*“ Je länger man mit Eddie spricht, desto mehr realisiert man, dass etwas mit ihm nicht stimmt. Seine Aussage bezüglich der Belanglosigkeit eines Mordes wirft viele Fragen auf und stellt

Eddie in ein verdächtiges Licht. Besonders als Eddie weiterredet und anfängt zu berichten, dass diese Leiche vor ihm es verdient hätte. „*That guy, he had it coming! I didn't do anything! He just came after me! Besides, he was making fun of me with his eyes, like that other one!*“. James wirkt immer aufgebrachter, mit keinem Verständnis gegenüber Eddies Aussagen und Taten. Mit einem nervösen Lachen beteuert Eddie dann, dass er diese Person gar nicht getötet hat, und zieht erneut allein weiter.

Eddies letzte Szene spielt im „*The Meat Locker*“, dem Fleischschrank. Nach einem langen, blutigen Gang erreicht James einen Kühlraum, in dem menschliche Leichen auf dem Boden liegen. Eddie in der Mitte aller. Auf James Frage, was hier passiert sei, gibt er sehr offen zu, alle getötet zu haben. Genauso wie der Peiniger, der ihn die Schulzeit über drangsaliert hat. Jeder, der Eddie auslacht, soll sterben. Das Problem dabei ist, dass Eddie nicht mehr einschätzen kann, wer ihn auslacht oder mit ihm interagiert. So schießt er auf James, als dieser ihn als verrückt erklärt.

Dies läutet den ersten Bosskampf ein, der nicht von Monstern aus Silent Hill gestartet wird. Dieser Kampf hat unterschiedliche Längen in den beiden Versionen. Wobei im Remake kein Kampf im Vorraum stattfindet, sondern stattdessen ein 3-stufiger Kampf in dem Kühlraum selbst. Das Original gibt dort einen kleinen Einblick in das Unterbewusstsein von Eddie. Im Kühlhaus hängen geschlachtete Schweineleichen von Haken. An diese sind die gleichen Hosen grob angenäht, wie Eddie sie trägt. Durch die jahrelange Demütigung und Schikane sieht Eddie sich so, wie andere Leute ihn betiteln. Als Schwein.

James ist ein wenig einfühlsamer gegenüber Eddie als dieser versucht, sein Leid und das darauf resultierende Morden zu erklären. Zwar kann er nicht verstehen, weshalb Eddie jemanden umbringen könnte, aber trotzdem möchte James ihm eher die Möglichkeit geben Hilfe zu finden. Der James im Original ist etwas ernster und direkter dargestellt. Eddie erzählt dort, dass er sein ganzes Leben lang wegen seines Aussehens gequält wurde und irgendwann daran zerbrochen ist.

An dieser Stelle kommt Eddies Sadismus klar heraus. Er erzählt genau, wie er den Hund seines Peinigers angeschossen hat. Er erzählt mit einem Lachen wie der Hund elendig und langsam verstorben sei. Genauso wie er seinem Peiniger ins Bein geschossen hat und dann floh, was ihn schließlich nach Silent Hill brachte. James betitelt er als Heuchler, er wüsste genau, dass Silent Hill ihn genau aus den gleichen Gründen hergelockt hätte.

James muss Eddie töten, um den Kampf zu beenden. Damit endet auch Eddies Geschichte. Im Remake steht James für eine kurze Zeit vor der Leiche von Eddie, sein Blick in die Ferne gerichtet. Es gibt keine Möglichkeit Eddie am Leben zu lassen und das Spiel weiterzuführen.

2.1.5 Laura



Abbildung 9: Lauras Artwork aus "The Art of Silent Hill 2" Remake, © Bloober Team / Konami

Laura ist ein besonderer Fall in Silent Hill. Weder bekommt sie einen Nachnamen noch passiert ihr in dieser Stadt irgendetwas. Eher scheint Silent Hill sie machen zu lassen, was sie möchte. In einem Moment ist eine Tür für die Spielerin zu, aber sobald Laura dort hindurch rennen möchte, ist diese plötzlich offen. Ihre langen blonden Haare sind in einem Zopf gehalten. Neben einem blau weiß gestreiften Pulli trägt sie einen Jeansrock mit Trägern und simple weiße Turnschuhe und Socken.

Horrorspiele haben die Tendenz, Kinder eher als Stilmittel, wenn nicht als Verstärkung des Horrors, zu nutzen. Als Beispiel nutzt *F.E.A.R.*²⁰ ein kleines Kind, Alma, als Gegner und Endboss, die einen verfolgt und versucht zu töten. Im Spiel *Layers of Fear*²¹ wird die kindliche Stimme des unbenannten Hauptcharakters auch häufig gegen ihn genutzt, um ihn tiefer in seine Psychosen fallen zu lassen. Ein passend gesetztes Kinderlachen in unpassender Umgebung sorgt für ein unangenehmes Schaudern auf dem Rücken der Spielerinnen.

Laura ist im Gegensatz dazu nichts weiter als ein Kind, welches mit James verstorbener Frau Mary in Verbindung steht. Die beiden lagen zusammen im selben Krankenhaus.

²⁰ F.E.A.R Monolith Productions, 2005

²¹ Layers of Fear, Bloober Team, 2016

Auch hier wird nie erläutert, warum Laura im Krankenhaus war. Laura verlor ihre Eltern und sah in Mary eine Ersatzmutter. Laura wird als verzogenes Kind gezeigt, was hauptsächlich darauf beruht, dass sie James nicht leiden kann. James hat seine Frau Mary nur selten besucht, während die beiden gemeinsam im Krankenhaus waren. Für Laura ist es bedrückend zu beobachten, wie ihre Freundin, die sie als Mutter betrachtet, allein im Krankenhaus verbleibt. Dies lässt Laura selbst, obwohl es durchaus einen Menschen gibt, der sich um Mary kümmern könnte, James in einem ungünstigen Licht erscheinen. Je mehr Zeit sie mit James verbringt, desto angenehmer wird sie, auch wenn sie kindliches Verhalten ihm gegenüber beibehält.

Im späteren Verlauf ist Laura auch diejenige, die den ersten Hinweis auf das wahre Todesdatum von Mary gibt. Ein Abschiedsbrief, den Mary, sollte sie früher sterben, an Laura hinterlassen hat. In diesem gratuliert sie Laura zu ihrem 8. Geburtstag und wünscht, sie hätte Laura adoptieren können. Als James dann fragt, wie alt sie ist und wann sie Geburtstag hat, stellt sich heraus, dass sie erst vor einer Woche 8 geworden ist, nicht vor 3 Jahren. Dementsprechend ist auch Laura hier, um Mary zu finden. Deswegen reagiert sie auch empfindlich auf die Aussage von James, als dieser versucht, sie davon zu überzeugen, dass Mary schon seit Jahren tot sei. Für Laura ist Mary erst seit kurzem nicht mehr im Krankenhaus gewesen, da Mary für eine kurze Zeit nach Hause zu James durfte.

Laura erhält zu wenig Szenen, um ein klares Bild über ihren Charakter zuzulassen. Im Endeffekt ist sie ein 8-jähriges Kind, welches sich endlich nicht mehr allein gefühlt hat. Man sieht sie viel malen und spielen, typische Dinge für Kinder ihres Alters. Erneut zeigt das Spiel, wie wenig Dinge James über seine Frau an die Spielerin preisgibt. Laura war sehr wichtig für Mary, doch James kennt sie nicht einmal.

Nur in einem der Enden erfahren wir, dass Laura Silent Hill zusammen mit James verlässt. Dies lässt vermuten, dass Laura in dem Fall, nach Marys Wunsch, von James adoptiert wurde. In den anderen 3 Enden erfahren wir nicht, was aus Laura geworden ist. Da Silent Hill ihr aber bis zu dem Zeitpunkt nichts getan hat, kann man davon ausgehen, dass sie die Stadt irgendwann einfach wieder verlässt.

2.2 Verschiedene Enden

Silent Hill 2, ein Videospiel, bietet verschiedene alternative Enden, die abhängig vom Verhalten der Spielfigur James und den Interaktionen mit der Umgebung erreicht werden können. Beide in den folgenden Abschnitten beschriebenen Enden beginnen nach einer abschließenden Konversation mit den Figuren Maria oder Mary. Diese Charaktere sind in diesem Stadium des Spiels schwer zu unterscheiden. Unabhängig vom Gesprächsverlauf verwandelt sich die Figur in ein Monster, das besiegt werden muss. Nachdem James „Mary“ oder eher das Monster was wie sie aussieht, im finalen Kampf getötet hat, entwickeln sich unterschiedliche Szenarien. Der Dialog vor dem Kampf verändert sich je nach

gewähltem Ende durch Variationen in der Wortwahl, dem Verhalten von "Mary" und ihrer Interaktion mit James.

2.2.1 In Water

In Videospielen gibt es sogenannte Good Endings und Bad Endings. Wie die Wörter vermuten lassen, gibt es bessere Endsituationen für die Charaktere und schlechtere. *In Water* ist eines dieser Enden, die einen schlechten Verlauf nehmen.

In einem letzten Dialog mit Mary im Krankbett versucht diese James zu erklären, dass sie sterben wollte, um dem Leid ihrer Krankheit endlich zu entgehen. Erst bestätigt James dies, doch schnell gesteht er sich ein, dass eher er dieses Leben nicht mehr ertragen hat. Auch Mary gesteht dies ein und bestätigt, dass auch sie lieber leben wollte. Mary stirbt in dieser Szene erneut unter einem qualvollen Husten. Sie versucht, ihm noch Mut zuzusprechen, aber James scheint dies nur schwer aufzunehmen.

Mit einem letzten Husten stirbt sie erneut und James trägt seine tote Frau hinaus, was in einem schwarzen Bild endet. Den Rest von James' Szene ist nur über Ton zu verstehen. James erkennt, warum er wirklich nach Silent Hill kam. Schlussendlich kann er ohne Mary nicht leben. Die Geräusche von einem beschleunigenden Auto werden unterbrochen von James, der anscheinend zu seiner Frau spricht. „*Now, we can be together*“. Die letzte Szene zeigt nun ein Bild unter Wasser, vermutlich James, wie er langsam mit seinem Auto im See versinkt. In einem sehr ruhigen Abspann, in dem man nur Marys Stimme hört, liest sie den Brief erneut vor, nur dieses Mal mit mehr Text. Diesen hatte Mary in fortgeschrittener Krankheit, für die Zeit nach ihrem Tod, an James geschrieben. In diesem erfährt man auch, dass sie mitbekommen hat, dass in James etwas vorgeht. Sei es Hass oder Mitleid. Egal was es war, sie liebt ihn und entschuldigt sich für die Last und das Leid, die er wegen ihrer Krankheit ertragen musste. Dieses Fegefeuer ist nicht für ihn bestimmt. „*That's why I want you to live for yourself now. Do what's best for you James. You made me happy*“.

Das Remake lässt das Gespräch komplett aus zwischen den beiden. Stattdessen springt man direkt zu der Szene im Auto, wo James immer wieder in den Rückspiegel schaut und versucht, sich zu erklären. Er findet den Sinn im Leben nicht mehr ohne Mary und möchte lieber erneut mit ihr vereint sein. Der Blick in den Rückspiegel lässt vermuten, dass James in einer geistigen Umnachtung die Leiche von Mary nahm und direkt nach dem Mord an ihr nach Silent Hill fuhr. Zusammen im Auto mit seiner toten Frau stürzt er sich in den See. Auch in diesem Ende hören wir, wie Mary erneut den Brief vorliest.

2.2.2 Leave

Dies ist ein Good Ending. Der Dialog zwischen Mary und James ist ähnlich dem aus dem *In Water* Ending. Allerdings ist der Text hier etwas sanfter und auch Mary scheint es besser zu gehen. Besonders auf sein Geständnis, warum er Mary getötet hat, sagt Mary einen der emotionalsten Sätze im ganzen Spiel. „*James. If that were true, then why do you look so sad?*“ Auch in diesem Ende stirbt Mary nach der Unterhaltung zwischen den beiden. Hier ist der Tod allerdings friedlich und sie scheint einfach nur einzuschlafen.

Erneut ertönt der gleiche Briefftext, den Mary vorträgt. Dies ist auch das einzige Ende, wo man annehmen kann, dass James seine Ehefrau wirklich aus Liebe getötet haben könnte und nicht aus selbstsüchtigen Gründen. Das Spiel endet hier damit, dass James wieder auf dem Friedhof auftaucht, wo Laura zusammen mit ihm läuft. Beide verlassen Silent Hill gemeinsam. Die Erfüllung von Marys Wunsch nach einer Adoption von Laura. Auch wenn Mary diese selbst nicht mehr miterleben kann.

Das Remake hat dies etwas angepasst. Maria wirkt sogar noch einfühlsamer. Mit einer Tour durch Silent Hills nebelige Straßen offenbart Mary James ihre Gefühle, Ängste, Sorgen sowie Wünsche durch den gleichen Brief. Der Monolog startet in diesem Ende nicht direkt, sondern erst nachdem James den Brief von Mary an Laura übergeben hat. Auch hier verlassen James und Laura die Stadt gemeinsam.

3 Sounddesign von Silent Hill 2

Dieses Kapitel befasst sich mit dem Thema des Sounddesigns beider Spiele. Genauer wird dabei auf generelles Sounddesign eingegangen und auf spezifische Szenen, die als Schlüsselmomente innerhalb der Spiele zählen.

Zu Beginn sei angemerkt: das Original hatte weitaus weniger Möglichkeiten der Gestaltung als das Remake. Allein die technischen Möglichkeiten, sei es Speicherplatz oder die Entwicklung von Technik und Hilfsmitteln, erschweren den Vergleich an manchen Stellen. Mit diesen Hintergedanken muss an diese Analyse getreten werden. Es ist nicht realistisch zu erwarten, dass ein technisch veraltetes Spiel denselben audiovisuellen Standard erreicht wie eine moderne Produktion, die unter Einsatz aktueller Technologien und zeitgemäßer Entwicklungsmethoden entstanden ist.

Videospiele können unterschiedlich lang sein. So kann die Spielzeit, die Zeit, die man benötigt, um einmal durch das ganze Videospiel zu kommen, sehr stark variieren. Auch in Bezug darauf wie viele der Inhalte man als Spielerin sehen und erleben möchte. Meistens wird zwischen zwei Spielzeiten unterschieden. Entweder man geht nur den Hauptpfad entlang, lässt Nebengeschichten links liegen und ist somit schneller fertig. Oder man folgt Nebenhandlungen und erlebt ein weitaus breiteres Spektrum im Spiel und hat somit eine höhere Spielzeit. Das Silent Hill 2 Original von 2001 hat eine durchschnittliche Spielzeit von 8 Stunden. Wenn man das Videospiel auf 100% bringen möchte - bedeutet, man sammelt alle Gegenstände und Errungenschaften ein - braucht man um die 15 ½ Stunden. Im Vergleich dazu hat das Silent Hill 2 Remake eine Spielzeit von durchschnittlich 15,5 Stunden. Die 100%-Version braucht sogar 30 ½ Stunden.²² Durch die enorme Länge an Spielzeit fokussiert sich der nächste Abschnitt nur auf spezifische Inhalte, die innerhalb der Geschichte des Videospieles wichtig sind und demnach auch mehr Detail tragen, sowie einzelne Highlights, die das Sounddesign etwas besser beleuchten.

Zuerst werden die Szenen im Original beschrieben von 2001 und dann die Unterschiede, die im Remake genutzt wurden. Um den Verlauf etwas zu erleichtern, werden die Abschnitte mit einem größeren Absatz getrennt und am Anfang dieser Absätze wird benannt, um welche Version es sich handelt.

²² Vgl. howlongtobeat.com

Zeiten werden aus Umfragen von Spielerinnen gezogen

3.1 Sounddesign des Originals



Abbildung 10: Akira Yamaoka (oben 2001, unten 2022)

Die Bedeutung von Sounddesign in Horrorspielen ist in der wissenschaftlichen Forschung mittlerweile umfassend erforscht. *Silent Hill 2* nimmt dabei eine besondere Stellung ein. Die klangliche Gestaltung des Spiels wurde maßgeblich von Akira Yamaoka geprägt, der nicht nur die Musik, sondern auch sämtliche Effekte und das gesamte Sounddesign verantwortete. Er strebte bewusst danach, sämtliche akustischen Ebenen des Spiels unter seiner Kontrolle zu halten, um eine konsistente und gezielt atmosphärische Klangwelt zu schaffen²³.

Yamaoka betont in Interviews, dass Klang oftmals eine stärkere emotionale Wirkung erzielt als visuelle Reize. Um dies zu nutzen, arbeitete er gezielt mit Brüchen im auditiven Fluss – etwa durch plötzliche Stille oder besonders leise, subtile Klänge. Ziel war es, die Erwartungshaltung der Spielenden zu unterwandern und ein Gefühl permanenter Unsicherheit zu erzeugen²⁴.

Das Sounddesign von linearen Medien, wie zum Beispiel Filmen, ist anders als das Sounddesign von nicht linearen Medien, wie zum Beispiel Videospielen. Ekman definiert dabei drei entscheidende Faktoren. 1) Im Film hat der Ton gebundene festgelegte, nicht abänderbare Perspektiven und Handlung. In Videospielen hingegen muss sich der Sound an verschiedene Entscheidungen, Blickwinkel und Handlungsverläufe anpassen und diese unterstützen. 2) Filme haben festgelegte zeitliche Abläufe, die immer gleich ablaufen, worauf das Sounddesign auch exakt ausgelegt werden kann. Bei Videospielen müssen Geräusche dynamisch reagieren, da der zeitliche Verlauf abweichen kann. 3)

²³ Vgl. Kohler, Chris: Interview Silent Hill Sound Designer Akira Yamaoka – Wired, 2007

²⁴ Vgl. Kohler, Chris, 2007

Videospiele haben eine aktive Beteiligung der Spielerin. Dementsprechend muss der Sound jegliche Aktionen unterstützen und auf die Eingabe der Spielerin reagieren, ohne sich dabei zu sehr zu wiederholen und die gewünschte Wirkung zu verlieren²⁵. Im Sounddesign ist es bekannt, dass gewisse Wiederholungen die Zuhörerinnen langweilen können. Besonders in Videospielen, wo das exakt gleiche Geräusch mehrfach hintereinander gehört werden kann, muss aufgepasst werden, dass sich Unterscheidungen zeigen. Yamaoka hat eigens dafür im Silent Hill 2 Videospiel über 200 Geräusche für die Schritte entwickelt, um einen „*natürlicheren und realistischeren*“ Sound zu generieren²⁶.

Akira Yamaoka war allein für die Komposition der Musik und das Sounddesign verantwortlich. Als das Projekt *Silent Hill* (somit der erste Teil der Reihe) 1999 entwickelt wurde, bekam Yamaoka die Rolle als Komponist von Konami. Schnell hat er aber die Rolle als Sounddesigner genauso übernommen²⁷. Yamaoka arbeitete von 1993 bis 2006 für Konami, von 1999 bis 2006 hauptsächlich an den Silent Hill Teilen. Danach trennten sich die Wege zwischen Yamaoka und Konami. Zur Freude der Fans des Sounddesigns von Silent Hill 2 hat Yamaoka am Remake wieder mitgearbeitet sowie an dem neuen Spiel *Silent Hill f*, welches Ende September 2025 erscheinen soll²⁸.

„[...] a sound designer is not supposed to be just creating music. He/she must be creating the "sound" itself. Therefore, a sound designer should be doing everything from the engineering processes, sound effects development [...]“²⁹. Eine klare Definition zu finden, was genau der Job der Sounddesignerin ist, fällt schwer. Der Prozess, den eine Sounddesignerin im Verlauf eines Projektes durchführt, ist sehr individuell. So könnte eine Sounddesignerin eine Komponistin sein, die die Sounds mit der Musik verbindet, die Sounds, die es natürlich nicht gibt, künstlich erschaffen oder synthetisieren muss oder die Frau, welche die komplette Verantwortung über den Soundbereich hat.³⁰ Der Prozess, welchen eine Sounddesignerin nun im Verlauf der Arbeit durchführt, ist dementsprechend sehr individuell. In diesem Fall, sieht Yamaoka jegliche Instanz eines Tones als Teil des Sounddesign und somit seine Aufgabe sind.

Einer der größten Stilmittel in *Silent Hill* sind neben der nebligen Umgebung auch die langsam verfallenden und verrottenden Straßen und Gebäude sowie die Darstellung der rostigen Industriegebäude in der „Otherworld“. In einem Interview aus dem Jahr 2002 erzählt Yamaoka davon, dass er sich bewusst gegen die „Standard“-Designentscheidungen in diesem Genre, wie sie beispielsweise in *Resident Evil* zu sehen sind, seitens der

²⁵ Vgl. Ekamn, Inger: Psychologically Motivated Techniques for Emotional Sound in Computer Games, 2008

²⁶ Kalabakov, Daniel: 2002

²⁷ Vgl. Stabler, Brad: Akira Yamaoka: How the Silent Hill composer revolutionised survival horror: 2015

²⁸ Vgl. Seidl, Maik: Silent Hill f: Trailer liefert Einblicke – Release Termin bestätigt, 2025

²⁹ Yamaoka, Akira, Interviewt von Daniel Kalabakov: 2002

³⁰ Vgl. Pauletto, Sandra: The Sound Design of cinematic voices, S.128, 2012

Musik entschieden hat, um diese düstere rostige Darstellung besser zu untermalen. Ebenso war ihm auch wichtig, diese Unterscheidung zu anderen Spielen zu setzen und etwas Neues zu wagen.³¹ Dadurch bekam die Spielereihe die Musikalische Mischung aus Rock, Industrial und Synthesizer Instrumenten die Silent Hill von anderen Titeln aus dem Zeitraum abhebt.

Musikalisch kombiniert *Silent Hill 2* verschiedene Genres – darunter Industrial, Ambient und orchestrale Klangmuster. Besonders auffällig ist der Einsatz melodischer Stücke wie „Theme of Laura“, das in einem bewussten Kontrast zur düsteren Spielwelt steht. Dieser Bruch erzeugt eine emotionale Spannung, die Collins als wesentliches Mittel zur Erzeugung kognitiver Dissonanz beschreibt³². Die Entscheidung zur Differenz zu anderen Videospielen zu dieser Zeit wird auch sehr stark bewusst durch Yamaokas Wahl von Instrumenten. Der Einsatz von vielen Synthesizer-Instrumenten, die Abänderungen von Tempo sowie plötzliche Änderungen der Lautstärke machen Silent Hill 2 zu einem herausstechenden Ergebnis³³.



Abbildung 11: Skizze von Masahiro Ito zum Pyramid Head,

Viele Geräusche wirken so, als stammten sie nicht aus der Spielumgebung, sondern direkt aus der inneren Welt der Hauptfigur James Sunderland. Die Grenze zwischen objektivem Raumklang und subjektivem Empfinden verschwimmt dadurch gezielt. Begleitet wird dieser Effekt durch nicht lokalisierbare Geräusche, die mit Bedrohung und Unsicherheit

³¹ Vgl. Kalabakov, Daniel: 2002

³² Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (Cambridge, MA: MIT Press, 2008), S.135.

³³ Vgl. <https://www.giantbomb.com/akira-yamaoka/3040-40927/>

assoziiert sind, da „je weniger Informationen verfügbar sind, desto bedrohlicher die Situation erscheint“³⁴. Dazu zählen unter anderem mechanisches Rattern, verzerrte Hallräume oder Geräusche, die sich dem Hörerlebnis entziehen. *Diese Form der auditiven Mehrdeutigkeit wird in der Forschung als besonders wirkungsvoll für das Genre Horror eingeschätzt.*

Silent Hills 2 Sounddesign legt den Wert auf das Unerwartete. Passend zu der Stadt, in der wenig Sinn ergibt, tauchen immer mal wieder Geräusche und Stimmen auf, die keinen Sinn ergeben oder Ursprung haben. Das Besondere an manchen dieser Sounds ist, dass es nur eine gewisse Wahrscheinlichkeit dafür gibt, dass diese Sounds abgespielt werden. So einen Sound kann man im Apartmentkomplex im Raum 209 finden. Das Flüstern ist mit nichts verbunden. Es gibt dort keine Kreatur, keinen Gegenstand, keine Geschichte, die erzählt werden soll. Nur ein Flüstern, was auch im Pausenmenü weiterläuft, bis die Sequenz komplett abgespielt wurde³⁵. In dieser Betrachtung muss man bedenken, dass wir über das Sounddesign eines psychologischen Horror-Videospiels reden. Nicht alles, was man hört, muss auch sichtbar sein. Im Endeffekt ist „[...] *der furchterregendste Feind [...] derjenige, der hörbar, aber unsichtbar ist*“³⁶.

Als James eine endlos erscheinende Treppe hinunterläuft, fangen sogenannte Nebelhörner zu ertönen. Es gibt keinen Hinweis darauf, was genau mit diesen Hörnern bezweckt werden soll. Einzig die ansteigende Lautstärke, als man tiefer sich in das Gebäude begibt. Die Hörner verschwinden komplett, sobald man am Fuße der Treppe ankommt. Es gibt keine anderen Geräusche, nur die Fußschritte von James, als er die Treppe herunterläuft. „*As I said, the brilliance of this sequence comes in part from its simplicity. All it is, is a looping sound paired with a long hallway, and yet it carries so much terrifying weight.*“³⁷ Yamaokas Idee von Sounddesign inkludiert die Stille, in seinen Worten: „Auch Stille ist ein Sound“³⁸. Besonders in den nächtlichen Szenen, wo kein Licht vom Himmel strahlt, wirken die minimalen Geräusche besonders verstärkt. Wie das Geräusche von zappelnden Schwarmgeräuschen, das durch die Dunkelheit hallt. Oder tagsüber die leisen Tropfen von Regen, was die unheimliche Atmosphäre nur verstärkt³⁹.

James Schritte sind auch besonders. Über 200 Sounds sind in den Daten des Originals, nur bezogen auf James' Laufgeräusche. Yamaoka wollte sich auch dort von anderen Spielen der Zeit absetzen und es so realistisch wie möglich klingen lassen. Seine Idee war

³⁴ Vgl. Grimshaw, Mark: The audio Uncanny Valley: Sound, fear and the horror Game, 2009

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Hnww1YxM4A0>

³⁶ Roberts, Rebecca: Fear of the Unknown – Music and Sound Design in Psychological Horror Games, 2014

³⁷ Prince, Chloe: A trip to the Gallows: Exploring Silent Hills 2's most brilliant Sound Effects, 2020

³⁸ Yamaoka, Akira, 2003

³⁹ Vgl. Perron, Bernard: Silent Hill - The Terror Engine, 2012

weniger die Gestaltung eines Videospiele, sondern eher einen Spielfilm mit hoher Interaktivität⁴⁰.

Einer der größten Unterschiede zwischen dem Original zum Remake ist, dass das ursprüngliche Spiel für Lautsprecherboxen konzipiert war. Die PS2 hatte keine Möglichkeit, um Kopfhörer anzuschließen. Dementsprechend ist der Ton für Stereoboxen, seien es externe Boxen oder Stereoboxen innerhalb des Fernsehers, ausgelegt. Heutzutage besteht die Möglichkeit eines Adapters für die Stereokabel, um Kopfhörer zu nutzen. Dafür wurde das sogenannte „*S-Force 3D Sound Library*“ System entwickelt. Das System hat theoretisch auch auf Kopfhörern funktioniert. Mit der *EmotionEngine* wurden über 10.000 Head-Related-Impuls-Responses, kurz HRIR-Punkte, genutzt, um einen realistischen und natürlichen Klang ähnlich dem menschlichen Gehör zu schaffen⁴¹. Es war einer der ersten Schritte in der Gamingbranche in Richtung der Darstellung von 3-D Sound. Sony stellte ihre neue Konstruktion auf der Tokyo Game Show 2001 das erste Mal vor. Dreidimensionale Klangbilder sowie Positionen sollten mit simplen 2-Kanal-Lautsprechern, wie zum Beispiel von Sterefernsehern, wiedergegeben werden⁴². Da das System leider nur für wenige Spiele genutzt wurde, bestehen wenig Informationen zu dem Thema.

Die Sirenenounds in *Silent Hill 2* zeichnen sich durch einen lauten, metallisch verzerrten Klang aus, der stark an Luftschuttsirenen erinnert. Sie kombinieren ein tiefes, dröhnendes Grundgeräusch mit einem durchdringenden, kreischenden Signalton, wodurch eine stark bedrohliche und unheilvolle Wirkung erzeugt wird. Ihr Einsatz dient primär dazu, den Übergang in die Otherworld akustisch anzukündigen und die Spielerin unmittelbar das Gefühl zu vermitteln, dass eine drastische Veränderung der Umgebung und eine Zunahme der Bedrohung bevorsteht. Damit fungieren sie als prägnantes Warnsignal, das die Atmosphäre des Horrors zusätzlich verstärkt und die emotionale Anspannung massiv erhöht. Auch wenn der 1. Teil der Reihe weitaus mehr diesen Sound einsetzt, kann man an zwei Stellen im Spiel diesen hören.

3.2 Unterschiede im Remake

Auch im Remake findet man Akira Yamaokas Arbeit wieder, hier aber hauptsächlich in der Musik. Für das Remake hat er alte Tracks überarbeitet und auch neue komponiert. Eine Mischung aus der alten Kunst und der neuen Technik⁴³. „*For SH2R, I composed all*

⁴⁰ Vgl. Kalabakov, Daniel, 2004

⁴¹ Vgl. 3D Game Audio: The P The Playstation 2's MOST OBSCURE feature: Sony S-FORCE 3D Sound Library in Silent Hill 2, 2018

⁴² Vgl. Sony: Sony Develops 3D Sound Middleware "S-FORCE 3D Sound Library" for "PlayStation@2" Titles, 2001

⁴³ Yamaoka, Akira: X-Tweet, veröffentlicht 26. August, 2024

*the music myself, but the development team did a great job of faithfully following the original sound design.*⁴⁴

Einer der am stärksten hörbaren Unterschiede liegt in der klanglichen Gestalt von James. Auch wenn alles um die Spielerin herum still ist, gibt James hier und dort immer noch Geräusche von sich. Seien es Atemgeräusche, ein verunsichertes Schnauben, wenn er sich umblickt, das Rascheln seiner Jacke und Hose, wenn er rennt, oder die unterschiedlichen Laufgeräusche, je nachdem, in welchem Raum man sich befindet. Auch wenn Yamaokas 200 verschiedene Schrittgeräusche 2001 gut waren, kann es damit leider nicht mithalten.

Abhängig davon, wo James sich gerade herumbewegt oder auch wie er sich bewegt - sei ein normaler Gang oder Rennen - hört man verschiedenste Geräusche. Die Soundeffekte der Schritte variieren je nach Untergrund. So ist in dem Wald im anfänglichen Gebiet jeder Schritt ein wenig anders. Auf schlammigen Abschnitten sind weiche, nasse Trittsgeräusche zu hören, während auf trockenerem Boden das Knacken von Ästen und rascheldes Laub dominiert. Auf festem, erdigem Boden entstehen dumpfe Trittsounds, bei einer Wurzelverlagerung leichte Reibungs- oder Rutschgeräusche, und auf steinigem, kieselbedecktem Untergrund klingen die Schritte härter und heller. Diese aufwändige Bearbeitung seiner Schritte sorgt für eine starke Natürlichkeit, die massiv bei der Immersion in die Welt hilft.

Wenn man sich auf Fanforen umschaute, beschreiben viele, auch Laien im Thema Sounddesign, wie sehr das Sounddesign dazu beiträgt, dass der Horror des Videospieles unangenehm und bedrückend wirkt. In dem Video - *Abstract Daddy Remake* - hört man ein leises Flüstern, was aber laut genug ist, dass es die andere Geräuschkulisse unterdrückt. Es sind genug theoretisch leise Stimmen, die nichts klar Verständliches sagen, dass man sich komplett überwältigt fühlt.

Wie im Kapitel vorher erläutert, war das Spiel mit Stille als Stilmittel ein großer Faktor im Sounddesign des Originalspiels. Die Sounddesignerinnen vom Remake haben sich dies als Inspiration genommen und darauf aufgebaut. *„Besonders erinnerungswürdig war für mich der clevere Einsatz von Stille im Original. Wir wollten diese Stille unbedingt nachbilden, aber auf eine andere Weise.“*⁴⁵ . Es wurde darauf geachtet, auf dem alten Sound aufzubauen. So wurden manche 1:1 übernommen, überarbeitet oder miteinander überlagert. Für die Geräusche, Charaktere, Gegenstände und Interaktion wurden tausende Foley Aufnahmen gemacht⁴⁶. Ebenso orientiert hat sich das Bloober Team an der Nutzung von subtilen Geräuschen wie knarzendes Metall, entfernte Hallgeräusch ohne offensichtlichen Ursprung oder Geräusche von Kreaturen, die sich anzunähern scheinen, aber

⁴⁴ Yamaoka, Akira: X-Tweet, veröffentlicht 10. Oktober 2024

⁴⁵ Kubisch, Darius: Silent Hill 2 – Stille und Schrecken – Das Geheimnis hinter dem Sounddesign, 2024

⁴⁶ Vgl. Kubisch, Darius, 2024

dann nichts in der Nähe ist. Die gezielte Nutzung von Sounds, um eine psychologische Spannung aufzubauen wurde erkannt und darauf aufgebaut. Ein Beispiel dafür wäre das Zimmer 209, welches den exakt gleichen Sound erhalten hat wie das Original, nur in besserer Qualität und anders bearbeitet⁴⁷.

Ein Schlüsselement des Videospiele birgt einen wesentlichen Nachteil. James erhält zu Beginn der Geschichte ein Radio. Dieses macht laute statische Geräusche, die auf die Monster in der Nähe aufmerksam machen sollen. Keine Monster, bedeutet das Radio bleibt ruhig. Dieses Feature war im Originalspiel bezogen auf die begrenzte Sicht, damit Monster passend bekämpft oder umgangen werden können. Im Remake wurde das markante Feature auch übernommen, wird aber im Falle, dass das Spiel auf der PS4/5 gespielt wird, überträgt der Lautsprecher des Controllers das Rauschen. Die Lautstärke des Radios lässt sich nicht anpassen und überdeckt, durch die direkte Nähe zur Spielerin, im Gegensatz zum Abstand der TV Boxen, andere Sounds und Musik.⁴⁸ Das Problem kommt bei Kopfhörer glücklicherweise nicht so stark vor, auch wenn das Rauschen auf Dauer nervig erscheinen kann.

Das Remake setzt durch die Nutzung von reaktiven Sound Cues und 3D Aufbau einen Punkt für Ambiance und Design der Umgebung⁴⁹. Hierbei wird auf subtile kleine Geräusche gesetzt, die das Bild immer weiter vergrößern für die Spielerin und die Immersion. Geräusche haben Ursprungspunkte, von denen der Sound ausgeht. Dreht man James von links nach rechts, kann man einen sehr starken Unterschied hören, wo das Geräusch gerade herkommt. Am Anfang des Spieles bewegt man sich durch verschiedenste Bereiche. Diese Bereiche sind bereits verhüllt mit Nebel und Regen, dennoch hat man zu diesem Zeitpunkt noch keine Ahnung, welche Monster und Schrecken man in der Stadt erwarten kann. Man beginnt damit einen Waldpfad zu folgen, da der eigentliche Eingang nach Silent Hill blockiert ist. Neben dem Rascheln der Bäume hört man auch Wind, der durch die Baumkronen fegt. Dieser Wind pfeift in einer Tonlage, die gerade noch nicht unangenehm für das Menschliche gehör ist. Ein paar bröckelnde Steine die scheinbar keinen Grund haben jetzt den Hang herunterzurollen. Oder das Knurren eines wilden Tieres, dass wiederum aber nicht ganz natürlich klingt. Die Bäume ächzen aus nicht offensichtlichen Gründen. Das Geräusch von Fliegen, welche man bei verdorbenem Essen oder Leichen erwarten würde, summt ab und an ums Ohr. Zusammen mit der Musik, die im Hintergrund läuft, stellen sich die Haare im Nacken auf und man erwartet etwas Böses oder Gefährliches um die nächste Ecke.

Die Idee von einem Geist oder einem unsichtbaren Wesen ist immer wieder im Spiel verteilt. So hört man ab und an ein Atmen im Nacken von James, laut genug damit es gut

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=j2ZqnVNB2UQ>

⁴⁸ Vgl. D'Amato, Lee: Silent Hill 2 Remake Nails True Horror Sounds – With one Problem, 2024

⁴⁹ Vgl. TheGameNews: How Does the New Combat System in Silent Hill 2 Differ from the Original?, 2024

hörbar über die restlichen Atmo Geräusche ist. Oder Schritte, die kurz nach James erst aufhören. Egal wie oft man sich dreht und wendet, man sieht keine Kreaturen oder Personen hinter James stehen. Ebenso Monster die unerwartete Geräusche von sich geben, um die Spielerin sich fragen zu lassen, was diese Monster wirklich sind⁵⁰.

Das Sounddesign Team von Bloober Team hat sich sehr stark am Original orientiert. Dementsprechend ist es nicht überraschend, zu sehen, wenn Inhalte aus dem Original auch wieder im Remake auftauchen. So das Nebelhorn, das ertönt, wenn man die Treppe herunterläuft. Im Remake ist das Horn aber etwas stärker bearbeitet, weniger direkt auf das Ohr der Spielerin gerichtet. Stattdessen klingt es, als würde man an der Küste stehen und es etwas weiter entfernt hören. Ebenso die Sirenen, die James und die Spielerin davor warnen sollen, dass man gleich *The Otherworld* betritt. Dieses ist im Remake bearbeitet worden, sodass es weniger bedrohlich klingt und sich ebenso länger an- und abschwellt. Ebenso wird es weniger für den Übergang genutzt, sondern als Zeichen für etwas Mächtiges. Mächtig genug, dass der stärkste Boss im Spiel sofort mit dem Kämpfen aufhört und irgendwo hinläuft, nur wenn dieser die Sirene hört.

Bloober Team stand vor einem großen Vermächtnis mit diesem Remake. Nicht nur die Fans des Originalvideospiele hatten große Erwartungen, auch der Erfolg vom Remake eines Spiels, was in vielen Kreisen für den Ton gefeiert wurde, war kein einfaches Unterfangen. Dies waren sich die Designer des Videospiele auch bewusst. Manche von ihnen, so zum Beispiel Arkadiusz Reikowski, sind überhaupt erst in diese Branche als Audio- und Sounddesigner eingestiegen, da sie so begeistert waren vom Original⁵¹.

3.3 Schlüsselszenen

Das folgende Unterkapitel bezieht sich einzig auf die Analyse von spezifischen Szenen, die im Spielverlauf Schlüsselmomente zeigen oder wichtig für die Geschichte des Spiels sind. Am Ende der Unterpunkte finden sich kurze Zusammenfassungen und ein direkter Vergleich zwischen den beiden Versionen. Eine Vorkenntnis des Abschnittes 3.1 wird für das Lesen dieses Kapitels empfohlen.

3.3.1 Abstract Daddy

Wie bereits im Kapitel 2.1.3 erklärt, findet James im Labyrinth den Zeitungsartikel über den Mord an Angelas Vater. Diese kurze Szene ist nur untermalt mit sehr gemischten Synthesizer Tönen. Die Mischung aus tiefen Tönen, die über die Dauer höher werden, gemischt mit einem leichten Halleffekt, sorgt für ein unangenehmes Gefühl. Es sorgt für ein Unwohlsein, als würde etwas an der Situation nicht stimmen. Kurz gesagt, man fühlt

⁵⁰ Vgl. Blooper Team: Silent Hill 2 | How Silence turns Fog into Fear, 2024

⁵¹ Vgl. Blooper Team, 2024

sich nicht wohl in der eigenen Haut. Daraufhin läuft James weiter in den Boss-Raum, welcher automatisch durch die Zwischensequenz gesteuert wird. Gestartet wird dies mit einem Aufschrei von Angela, die ihren Vater anfleht aufzuhören.

Die Musik (Daddys Revenge⁵²) im Boss-Raum ist intensiv. Man fühlt sich, als würde man in einer Situation stehen, die über Leben und Tod entscheidet. Die Musik hat einen schnellen Rhythmus. Der Klang erinnert an ein Drum-Solo, jedoch gespielt auf metallischen Oberflächen statt klassischen Trommeln. Es wirkt, als bestünden die genutzten Instrumente aus industriellem Stahl, was dem Sound eine kalte, harte und mechanische Klangfarbe verleiht. Es entsteht der Eindruck, als würde jemand auf einem Metallgitter oder schweren Stahlplatten spielen. Dieser Klang wurde anschließend digital bearbeitet, wodurch er eine noch verzerrtere, unnatürlichere und industriell-bedrohliche Wirkung erhält, die stark zur düsteren Atmosphäre beiträgt.

Abstract Daddy hat eine Mischung aus verschiedensten Geräuschen, die ihn klangtechnisch beschreiben. Zuerst hört man ein animalisches Knurren, gemischt mit sehr fleischigen nassen Geräuschen. Dazu kommt aber auch ab und an ein leicht verzerrtes Quicken eines Schweines. Die Mischung aus natürlichen und unnatürlichen Klängen, zusammen mit der Bearbeitung dieser Sounds, ist nicht unüblich im Sounddesign.

Mit einem letzten Brüllen geht Abstract Daddy zu Boden, wo Angela den Rest übernimmt. Dies erfolgt mit einem schweren Fernseher, der danach rumpelt durch den Raum rollt. Die letzten Geräusche sind ein eher ruhigeres Knurren eines Tiers, evtl. einfach nur ein bearbeitetes Geräusch eines Bären. Das „Monster“ ist nicht mehr so wild und besiegt, der Klang verschiebt sich zu etwas Friedlichem.

Es folgt eine weitere Unterhaltung zwischen James und Angela. James versucht dabei auf Angela einzureden, da diese immer wieder auf die Leiche von Abstract Daddy eintritt. Erneut hört man Synthesizer Sounds, die mit starkem Hall unterlegt wurden. Ein Ton kommt, der tonal nach oben hin ansteigt. dort ausfadet und kurz darauf ein neuer anfängt. Je weiter sich Angela aufregt, desto schneller und kürzer kommen diese Töne aufeinander. Der Ton bauscht sich zusammen mit ihr auf. Die Töne vermitteln auch wieder das Gefühl von Unwohlsein, hier aber eher das Gefühl von Ekel, das Erhöhen ihres Pulses, als sie sich immer stärker in ihre Gefühle hineinsteigert. Man fühlt sich wortwörtlich schlecht, wenn man dem Gespräch und der Musik folgt.

⁵² Yamoka, Akira: Silent Hill 2 Complete Soundtrack – Ultimate Edition, 2001

Sounddesign ist nicht nur da, um Medien mit Ton auszustatten, sondern auch, um die Emotionen zu vermitteln. Historisch gesehen ist Sounddesign schon länger ein großer Teil von audiovisueller Geschichtendarstellung. Sounddesign vermittelt sowohl offensichtliche als auch unterschwellige sachliche und emotionale Kontexte an das Publikum⁵³.



Abbildung 12: Abstract Daddy Skizze aus dem Remake © Bloober Team / Konami

Theoretisch könnte man jede Bewegung in diesem Raum durch passende Geräusche noch klarer darstellen. Sei es die Kolben, die sich unaufhörlich vor uns zurückbewegen. Oder die Schächte, die immer mal wieder kleine Mengen Dampf ins Zimmer lassen. Hier wird aber mehr Wert auf die Musik und die beiden Stimmen gelegt, um Angelas Gefühlslage darstellen zu können.

Der Cut der Szene setzt nicht nur den Wechsel des Gespräches auf James Frau, sondern auch den klaren Unterschied in der Musik. Sie bauscht sich mit mehr Tönen auf, die kürzer aufeinander folgen. Es wirkt auch aggressiv, ähnlich zu Angelas Hass auf das Monster, aber es wirkt anders fokussiert. So als würde man jemanden zur Rede stellen wollen. In dem Moment, wo die Zwischensequenz endet, ist auch die Musik weg und James steht erneut in Stille im Raum. James allein mit seinen Gedanken zu den Vorwürfen, die ihm gerade entgegengeworfen worden waren. Das Original setzt die Musik häufiger früher aus, im Gegensatz zu dem Remake, was vermutlich an dem begrenzten Speicherplatz und somit an der kürzeren Länge der Musik zusammenhängt. Aber wie Yamaoka schon sagte: Auch die Stille kann ein Geräusch sein, und hier ist dies mehr als passend als Abschluss der Szene.

Das Remake hingegen geht diese Szene anders an. Wie bereits in Kapitel 4.1.3 beschrieben, ist die Szene etwas angenehmer im Bezug auf Angela dargestellt, da es subtiler auf ihre Misshandlung eingeht. Im Gegensatz dazu dauert der Bosskampf hier weitaus länger

⁵³ Vgl. Salseas, Inês/Penha, Rui/Bernardes, Gilberto: Sound design inducing attention in the context of audiovisual immersive environments, 2019, S.737

und hat verschiedene Abschnitte. Je nachdem wie stark man Abstract Daddy verletzt, ändert sich das Areal, der Kampf sowie das Sounddesign. Angela ist nicht direkt in Kontakt mit Abstract Daddy zu Beginn der Szene, wie das Original es darstellt. Hier beginnt die Szene mit dem Betreten eines recht langen Wohnflures, der an mehreren abgeschlossenen Räumen entlangführt. Ein lautes Dröhnen soll die unangenehme Stille darstellen. Das Dröhnen klingt ähnlich wie dasjenige, welches in Sci-Fi-Medien gerne für die Stille des Weltalls genutzt wird. Verbunden mit dezenten metallischen Geräuschen, die hier und dort im Hintergrund kurz ertönen, wird erneut dieses unangenehme Gefühl hervorgerufen, welches Silent Hill 2 häufig versucht aufrechtzuerhalten.

In dieser Stille hört man eine männlich klingende Stimme, die flüstert. Das Spiel selbst liefert für diesen „Monolog“ keinen Untertitel, was das Verständnis sehr schwer macht. Wenn man in diesem Bereich versucht, eine der Türen im Flur zu öffnen, hört man ein leises „Sch“, gefolgt von direkter Stille seitens der Stimme. Da dies der Vorraum zu dem ganzen Kampf um Angelas Manifestierung ihrer Misshandlung durch ihren Vater ist, könnte dies eine Erinnerung aus ihrem alten Haus/Wohnung sein. Der Vater, der sich nachts in ihr Zimmer schleicht, am Anfang von Angelas persönlicher Hölle eventuell noch sehr leise. Und als man als Spielerin versucht, in den Raum zu gelangen, wo er diese Dinge gerade durchführt, fordert er Angela auf, ruhig zu sein, bevor er dies selbst tut.

Am Ende dieses Ganges findet man den Zeitungsartikel über Angelas Vater. Auch im Remake ertönt nach dem Lesen ein Aufschrei seitens Angela ihrem Vater gegenüber. Im Gegensatz zum Original kann man sich als Spielerin frei bewegen und wird nicht direkt in den Kampf gezogen. Man läuft durch den weiterhin sehr stillen Flur, kein Wort von Angela mehr hörbar, bis man in einen dunklen Raum eintreten kann. Angela sitzt hier allein in dem Zimmer und fleht James an, er solle ihrem Vater doch sagen, dass sie sich benehmen wird. Abstract Daddy ist hier am Anfang nicht sichtbar. Die Musik ist sacht im Hintergrund mit mehr kurzen Tönen, die sich dann länger ziehen, anstatt eine große Melodie zu nutzen. Hierbei scheint die Musik düster, aber gleichzeitig auch etwas verzweifelt zu klingen. Wenn man sich die Musik zu der Szene genauer anschaut, scheint es hier, als würde die Musik nicht James Situation untermalen, sondern eher die von Angela. Durch die Musik allein hat man keine Angst, obwohl man in einem fast komplett dunklen Raum steht mit einer verstörten Frau. Stattdessen bekommt man Mitleid mit der kauernenden Dame, die sich flehend an den Hauptcharakter wendet.

Das Sounddesign selbst ist sehr simpel gehalten. Neben den Geräuschen von den Bewegungen der Charaktere über den Stoff und den Dialog hört man sonst nichts. Dies könnte so simpel gestaltet sein, damit man sich als Spielerin 100 % auf den Dialog konzentrieren kann. Die Ruhe zwischen den beiden wird mit einem metallischen Quietschen unterbrochen, vergleichbar mit metallenen Federn, die aufgezogen werden oder einem Dosenöffner, der sich dreht und wie ein menschliches, hämisches Lachen anhört. Bevor man feststellen kann, was dieses Geräusch ist, greift uns Abstract Daddy an. Das Sounddesign

dieser Kreatur hat an manchen Stellen immer wieder Merkmale, die menschlicher klingen als die anderen Albtraumkreaturen dieser Stadt. Dieses metallene Knirschen, gemischt mit natürlicherem Knurren und Kreischen zieht sich durch die Berührungspunkte mit Abstract Daddy. Abstract Daddy hat in dieser Videospieldversion eine Mischung aus animalischen Knurren und Schreien, vergleichbar mit denen von Dinosauriern in Filmen, die mit lauten metallischen Knarren und Quietschen gemischt sind. Die Geräusche klingen, als würde man eine metallene Tür über den Boden schleifen.

Nachdem James durch eine Wand gedrückt wurde, beginnt der Kampf oder eher die Verfolgungsszene. Die Musik startet und gibt einem erneut das Gefühl das diese Situation gefährlich ist. Hier wurde sich am Original sehr stark orientiert und man nutzt die gleiche Musik wie im Bosskampf des Originals. Verändert wurde die Lautstärke, welche hier geringer ist, was die Musik besser in den Hintergrund rutschen lässt. Dies lässt sie nicht weniger stressfördernd wirken, allerdings kann man das Monster dadurch weitaus besser hören. Ein Grund dafür könnte sein, dass das Monster besser lokalisiert werden kann, da man vor diesem wegrennt. Dies könnte auch genutzt worden sein, da die Szene selbst schon recht unübersichtlich sein kann. Auch wenn die Spielerin in Unruhe versetzen soll, muss der Kampf dennoch nicht klanglich überfordern.

Falls James das Monster mit einem Schuss oder einer Nahkampfwaffe trifft, dann erklingt als Resonanz auf das Treffen ein sehr fleischiger, nasser Sound. Wenn Abstract Daddy aber angreift und kurz davor ist, James zu treffen, ist dieses metallische, schleifende Geräusch zu hören. Geräusche von bröckelnden und brechenden Wänden erklingen, wenn Abstract Daddy sich bewegt. Man hört von James keine Schritte oder Klamotten Geräusche, genauso wenig wie die Umgebung. So hätten die flackernden Lichter noch die typischen surrenden Geräusche der damaligen LED-Lampen erhalten können. Vergleichbar mit dem Original ist das Sounddesign fokussiert auf die essenziellen Daten, die mit dem Ton übertragen werden sollen.

Die zweite Phase des Kampfes beginnt mit einem kurzen Moment der Dunkelheit, wo sich die Kampfmusik langsam ausfadet. Sobald das Licht wiederkommt, was jetzt nur noch das Licht von James' Taschenlampe ist, hören wir das Bröckeln der Wände sowie das Knarzen von metallenen Federn wieder. Es klingt entfernter, nicht mehr direkt hinter James. Es ist nicht komplett weg, aber auch nicht sehr nach. Der Spannungsbogen wird aufrechterhalten, da man erwartet, dass das Monster gleich wieder um die Ecke springen könnte.

Die Musik ist weitaus ruhiger als in der vorherigen Phase und enthält einen rauschenden, hohen Ton, der sich länger zieht. Hier und dort schiebt sich ein weiterer, tieferer Ton darunter. Man sieht den Abstract Daddy nicht mehr in den nun recht dunklen Gängen der Wohnung. Nach ein paar Schritten, die nun auch wieder vertont sind, bekommen wir einen tieftönigen Puls, der ein paar Sekunden sich hält und dann wieder abfällt. Es mischen

sich nach und nach andere Töne mit ein, die keinen klaren Klang haben. So als würden sich Artefakte in diesen Tönen befinden.

Durch den plötzlichen Abfall des Tones, der nun ruhiger, aber intensiver aufgrund der wechselnden Töne ist, fühlt sich die Spielerin unruhig. Diese Szene stellt dar, wie unsicher Angela sich daheim gefühlt hat. Die eigenen vier Wände waren nicht sicher und eine Gefahr schien immer um die Ecke zu lauern. Die Dunkelheit, gemischt mit der Musik und dem Bröckeln der Wand. Es ist wortwörtlich ein instabiler Haushalt. Je länger man den Gängen folgt, desto stärker wechseln sich die Töne im Hintergrund ab. Man kann schwer abschätzen, was als nächstes spielt.

In einem Raum finden wir einen Fernseher, bei dem eine männliche Stimme zu hören ist. Dies sind abgeschnittene Ausschnitte, die verzerrt sind, bis zu dem Punkt, dass sie schwer verständlich werden. Der Fernseher gibt Aussagen wieder, die von Angelas Vater stammen könnten, die er ihr in den Jahren an den Kopf geworfen hat. Diese Sätze sind selten ganz und man versteht nur Bruchstücke. Erinnerungen von Angela an ihren Vater, an die sie sich nur schwer erinnern kann, da diese Worte wahrscheinlich sehr häufig um ihre Ohren geflogen sind. Dies zeigt erneut, dass das Sounddesign und die Gestaltung auf Angela ausgelegt sind. Dies ist ihre Welt, das, was sie durchmachen musste. Und die Spielerin ist nur eine Zuschauerin darin.

In dem Moment, wo James den Fernseher zerstört, bricht Abstract Daddy durch die Wand und das gleiche Sounddesign von Phase 1 fängt wieder an. Nur dass die Wände jetzt mehr bröckeln und alles instabiler wirkt. Diese beiden Formen des Designs wechseln sich ab. Mal wird es ruhiger und man kann sich umschaun, während man nach Abstract Daddy sucht, und sobald man ihn wieder bekämpft, kommt die Musik zurück. Der Fernseher taucht auch nochmal auf, jedes Mal kommen neue Aussagen hinzu. Immer wieder kommen Sätze durch, die zeigen, wie Angela von ihrem Vater manipuliert wurde.

In einer Phase bewegt man sich durch einen fabrikartigen Flur, ähnlich den Bereichen aus der Otherworld. Die Geräuschkulisse der Zwischenszenen wird ergänzt durch ein maschinenartig klingendes Stoßen, als würden Kolben sich stark vor und zurück bewegen. Ähnlich zum Original kann man Parallelen zu Angelas sexueller Misshandlung ziehen. Besonders das Geräusch der Riemen oder Teile, die sich bewegen und aneinanderreiben. Manche dieser Geräusche können als keuchendes Stöhnen wahrgenommen werden. Diese Geräusche klingen allerdings sehr dumpf, als würde man das Ganze durch eine Schicht Watte oder eine dicke Wand hören. Je weiter man läuft, desto mehr findet man fabrikähnliche Aufbauten mit Teilen, die sich in rhythmischen Weisen bewegen und auch Geräusche machen.

Der letzte Teil im Kampf ist nun ähnlich zum Original. Dieser ist allerdings größer und auch viel dunkler. Dadurch fallen die Kolben und anderen beweglichen Teile nur auf, wenn man sich näher an den Rand begibt. Die exzessive Bossmusik ist nicht vorhanden.

Stattdessen erklingen die Sounds, die man in den Erkundungsphasen hören konnte. Vermischen tun sich diese mit Dampf, den Geräuschen der bewegenden Teile und mehr metallenen Quietschen. Diese Mischung aus Metall, einer Version von Silent Hill, die James sieht, und menschlichen Klängen, die Angelas Tortur darstellen, ist interessant. Sie zeigt, dass diese Situation eher auf Angela zugeschnitten ist, während James nicht aus seiner eigenen Version dieser Stadt herauskommen kann. Der Klang hier ist anders, allerdings nie komplett.

Der Kampf endet und man befindet sich wieder in der Wohnung, durch die man vorher mehrfach gelaufen ist. Angela bekommt den letzten Schlag und besiegt damit Abstract Daddy, wie schon im Original, mit einem Röhrenfernseher. Der Dialog ist sehr ähnlich bis zu einem gewissen Punkt. So ist der Wortlaut hier und dort etwas angepasst, aber der Sinn bleibt der gleiche. Angela hat Angst davor, dass James sie auch nur für ihren Körper möchte. James versichert ihr aber, dass er nur wegen seiner eigenen Frau überhaupt hier ist und sie sich vor ihm nicht fürchten muss. Die Musik zur Untermalung von Angelas Offenbarung ist allerdings ruhiger und trauriger. Es spielt eine Klaviermelodie mit Tönen, die die Melodie in höheren Tönen erweitert. Der Songtitel „*After Daddy*“⁵⁴ unterstreicht die Situation passend. Es ist eine traurige und leitende Melodie. Man ist nun nicht mehr im abstrakten Horror, in welchem man Monster bekämpfen muss, sondern in einem sehr realen Horror, den Angela und unzählige andere Frauen und Männer durchlaufen müssen.

An dem Punkt, wo das Gespräch sich von Angela auf Mary verlagert, schwingt die Klaviermelodie zu einer hohen Geschwindigkeit. Eine klare Unterscheidung, dass dieses Thema nicht weiter seitens Angela besprochen werden soll und auch ein auditiver Hinweis für die Spielerin. Man geht zu dem nächsten Thema über und es wird unangenehmer für den Hauptcharakter. Ähnlich wie im Original setzt dieser musikalische Cut ein Zeichen. Die Melodie drückt hier aber ein klares Misstrauen gegenüber James aus sowie eine Verabscheuung ihm gegenüber.

Mit Angelas Verlassen des Raumes klingt auch die Musik aus und James ist mit dieser Konfrontation alleingelassen. Er muss sich damit abfinden, was ihm gerade an den Kopf geworfen wurde. Der Raum, sobald man aus der Zwischensequenz herauskommt, bleibt auch, neben den Geräuschen, die von James selbst kommen, komplett still.

Im Vergleich fällt auf: Das Original arbeitet mit direktem, aggressivem Sounddesign – harte industrielle Klänge, tierisches Knurren, metallisches Schleifen. Die Musik drängt sich sofort auf, wirkt wie ein permanenter Alarmzustand. Alles ist laut, chaotisch, intensiv. Im Kontrast dazu setzt das Remake auf Atmosphäre. Leises Dröhnen, flüsternde Stimmen und verzerrte Geräusche bauen langsam Spannung auf. Der Sound bleibt oft im Hintergrund, drückt aber emotional stärker. Angela steht in beiden Versionen im

⁵⁴ Yamaoka, Akira: Silent Hill 2 Original Soundtrack -2024, 2024

Zentrum. Im Original wirkt sie wie Teil eines Horrorszenarios. Im Remake hingegen ist es ihr Raum – ihre Geräusche, ihre Erinnerungen, ihr Trauma. Der Sound passt sich ihr an: flüsternde Stimmen, abgehackte Sätze aus dem Fernseher, menschlich verzerrte Monsterlaute. James wirkt hier nur wie ein Gast in ihrer Welt. Beide Versionen sind intensiv, aber auf unterschiedliche Art. Das Original schockt – das Remake lässt einen langsam zerbrechen.

3.3.2 Die brennende Treppe

Angelas letzte Szene befindet sich im Hotel Lakeview, um genauer zu sein, der Albtraum-Version davon. Dies spielt, nachdem James herausgefunden hat, dass er seine Frau erst vor kurzem ermordet hat. Die Szene beginnt mit einem Klavierstück (Theme of Laura – Reprise⁵⁵) begrüßt von Angela, die auf einer brennenden Treppe steht. Die Musik wirkt traurig, fast schon melancholisch. Das Sounddesign in dieser Szene ist simpel gehalten. Nur das Brennen des Feuers, die Bewegung der Charaktere und die Stimmen des Gesprächs sind wahrnehmbar.



Abbildung 13: Angela und James auf der brennenden Treppe (Original 2001) © Konami

Angela nimmt James als ihre Mutter anfänglich wahr und freut sich, sie zu sehen, stellt aber schnell fest, dass es nur James ist. An dieser Stelle kann die Vermutung aufgestellt werden, dass Angela James immer anders wahrnimmt. Anders kann man sich schwer erklären, wie James mit einer Frau mittleren Alters verwechselt werden könnte.

Während des Gespräches mischen sich höhere, hellere Töne in die sonst eher düstere Klaviermusik hinein. Es klingt fast wie ein kleiner Funke Hoffnung, der durch James Anwesenheit und seine Worte ausgelöst wird. Je länger Angela redet und versucht, James zu erklären, dass sie alles verdient hat, was ihr passiert ist, schiebt sich eine Streichmusik

⁵⁵ Yamaoka, Akira: Silent Hill 2 (Original Soundtrack), 2001

mit in die Melodie. Dies scheint aus Violinen, Viola und Cello gebaut zu sein. Die Musik ist großteils gesampelt, wie die Mehrheit der Musik in diesem Spiel. Besonders bei den tieferen Basselemente, die von einem Bass, statt von einem Kontrabass gespielt zu sein, auch wenn dieser gut zu den Streichern gepasst hätte. Auch das Geräusch des Feuers nimmt immer weiter zu und scheint nun auch die Rauchbildung zu vertonen. Ein an- und abschwellendes Dröhnen, ähnlich zu Sci-Fi Sounddesign beginnt im Hintergrund, zu ertönen. Hier sei auch die Kameraführung des Originals angemerkt. Als Angela James fragt, ob er sie retten würde, bewegt sich das Bild in die First-Person-Perspektive. Man beobachtet die Szenen nicht mehr als Betrachterin von außen, sondern die Spielerin selbst wird befragt. Die Musik der Szenen lässt auch nicht nach. Erst als James den Raum verlässt und die ersten Schritte macht, blendet die Musik langsam aus.

Für eine emotionale Szene eine simple, aber passende Repräsentation. Da das Thema Selbstmord schwer zu visualisieren und für viele annehmbar ist, stellt diese diskrete Ausschmückung eine gute Darstellungsform bereit. Diese Entscheidung, den letzten Schritt zu tun, begleitet von einer inneren Ruhe, ist mit der Musik gut manifestiert.

Das Remake hingegen geht anders an diese Szene heran. Der größte direkte Unterschied ist die fehlende Musik vor der Szene und am Beginn der Szenen. Alles wirkt ein wenig ruhig. Nur das helle Licht, das aus dem Fenster der Tür scheint, bevor man in den Raum mit der Treppe kommt, könnte Aufschluss über die folgenden Szenen geben. Das Feuer ist präsent vorhanden, aber könnte weitaus lauter dargestellt sein, für die Menge an brennbarem Material, welches hier lichterloh in Flammen steht. Man hört hier und dort rückwärts abgespielte Töne oder eher, welche die so klingen. An sich wirkt diese Szene wie die Darstellung eines Albtraums. Der Dialog bis zu dem Punkt, wo Angela realisiert, dass James nicht ihre Mutter ist, klingt, als würde Angela nicht ganz bei klarem Verstand sein. Auch hier stellt sich erneut die Vermutung auf, dass wir uns hier in einem Bereich befinden, der auf Angela ausgelegt ist.

An dem Punkt, wo Angela wieder etwas klarer wird, beginnt die Musik. Ebenso wird die Klaviermelodie aus dem Original verwendet (umbenannt in Theme of Laura – Repetition⁵⁶). Hier steigen viel früher noch andere Instrumente mit ein. Neben dem Piano spielen unter anderem die Violine, aber auch die Mandoline. Dazu ist der Großteil des Stückes nicht gesampelt, sondern live eingespielt, was in der Qualität des Stückes auch hörbar ist. Schnell wird man in die emotionale Situation geworfen, in der sich Angela befindet, wobei das tosende Feuer um sie und James herum kein Problem zu sein scheint. An dieser Stelle sei auch die Arbeit der Synchronsprecherinnen angemerkt, die in dem Remake sehr gute Arbeit geleistet haben. Besonders die Betonung von Angelas Gleichgültigkeit spielt sich sehr gut aus.

⁵⁶ Yamaoka, Akira: 2024



Abbildung 14: Angelas letzter Blick auf James auf der brennenden Treppe
(Remake 2024) © Bloober Team / Konami

Der Dialog ist ähnlich gehalten. Ebenso ist das Sounddesign vergleichend, nur stärker ausgearbeitet. Das Dröhnen aus dem Original klingt hier wie ein bearbeitetes Swoosh, welches besser zu dem Knistern des Feuers passt. Die Streichinstrumente haben an dem Punkt, wo Angela James um Hilfe bittet, auch eine starke Präsenz. Es dient zur Untermauerung dieser Situation, besonders der Schwere dieser Fragestellung, die schwer zu beantworten ist. Besonders da die Musik wieder etwas sachter wird, als James die Frage nicht beantwortet. Stattdessen wechselt es wieder zu Synthesizer-Xylophon-Tönen, die das Ganze etwas leichter und kindlicher wirken lassen. Eine Erinnerung daran, dass Angela noch ein Teenager ist und sehr wahrscheinlich schon von klein auf mit der Gewalt ihrer Familie leben musste. Die Musik endet mit Angelas Aufstieg der Treppe. Die Geräusche des Feuers und des unregelmäßigen dumpfen Swoosh nehmen zu. Eine neue Melodie setzt ein. Man kommt zurück zu den Synthesizer-Sounds, die klare Differenzierung, dass hier Angela Reise mit dem Protagonisten vorbei ist. Auch tiefe Geräusche, die mit einem Rums vergleichbar sind, kommen ab und an vor, besonders an dem abschließenden Punkt, als die Melodie am Ende der Szene ausfadet.

Die Szene wurde im Remake erweitert um das, was das Original bereits hatte und nicht unbedingt damals darstellen konnte. Erneut wurde die Szene um Angela intensiv, aber sachter für die sensiblen Themen dargestellt. Die Szene mit Angela lebt stark vom gezielten Einsatz von Musik und Sounddesign. Im Original unterstreichen Klavier und Streicher ihre emotionale Zerrissenheit, während das Feuer und tiefe Geräusche ihren inneren Konflikt verstärken. Das Remake greift diese Elemente auf, erweitert sie aber durch zusätzliche Instrumente, subtilere Effekte und eine noch stärkere emotionale Tiefe. Beide Versionen setzen Sound ein, um Angelas Trauma greifbar zu machen – das Remake dabei technischer und zugleich feinfühlicher.

3.3.3 Das Kühlhaus

Der Bereich, der diese Szene einläutet, ist sehr ruhig gehalten. Man hört die Schritte von James auf dem erdigen Boden. Die Schritte und Atemgeräusche von James, sind die einzigen Geräusche, die dieses Boss-Areal bietet. Ganz am Ende des Tunnels sieht man Blutströmen, die aus der nicht endenden Decke kommen. Leider wurde hier verpasst, eine Klangkulisse zu erzeugen.

Die eigentliche Szene startet, indem man James durch eine metallene Tür steuert, aus der Schwaden kalter Luft austritt. Direkt mit einer Zwischensequenz wird man in das Geschehen hineingeworfen. Unterlegt ist das Eintreten in den Raum mit Bass lastiger Musik, die etwas mehr Raum erhalten hat. Im Kontrast dazu stehen die sehr direkten Stimmen der beiden Figuren, James und Eddie, die sich über die Leichen im Raum unterhalten. Die Stimmen sind sehr weit vorne, was sie stark herausstechen lässt. Es wirkt auch etwas eng, so als wäre keiner oder kein guter Hall als Raum gewählt worden. Es kommt nicht so vor, als würden die beiden Charakter gerade in einem großen, recht leeren Kühlraum stehen.

Die dröhnenden Bassmusik unterstützt Eddies Monolog über die Rechtfertigung seiner Morde sehr passend. Diese verzerrten tiefen Töne unterlegen seine immer tiefe fallende Moral und wie Eddie sich immer weiter in seine eigens gewählten Begründung wiederfinden kann. Die Zwischensequenz endet mit einem Schuss von Eddies Pistole. Diese bekam einen Hall, was den Raum passender darstellt. Während der ersten Phasen des Kampfes in diesem Raum gibt es nicht viel Sounddesign. Es gibt die beiden Charaktere, die sich bewegen sowie die Sounds der verschiedenen Waffen. Sobald Eddie ein paar Mal getroffen wird, bewegt dieser sich in den nächsten Raum. Nachdem Eddie geflüchtet ist, steht James in dem Raum allein. Das Sounddesign beschränkt sich hierbei komplett auf James selbst. Keine Musik oder atmosphärischen Sounds unterlegen die Szene. Erneut hat man die Chance dieses Gespräch durch Stille sacken zu lassen und sich auch die Leichen von Eddie genauer anzusehen.

In dem nächsten Raum beginnt direkt die nächste Zwischensequenz, in der Eddie argumentiert, warum seine Handlungen gerechtfertigt sind. Seine Stimme hat diesmal etwas mehr Raum erhalten, was den Anschein erweckt Eddie würde irgendwo tiefer im Raum stehen. Eddies Stimme wirkt dadurch etwas passender zur Szene. Die Basselemente in der Hintergrundmusik sind nun auch zurück. Ein Ton, der leicht verzerrt wurde, steigt langsam an, um dann wieder abzufallen. Neben der „Musik“, wenn man diese den durch die wenigen Elemente so nennen kann, hört man noch die Schritte der beiden sowie deren Waffen. Simpel, wie die anderen Szenen zuvor bereits auch, aber effektiv.

In dem Moment, wo Eddie zu Boden geht und stirbt, endet jegliche Musik und Sounddesign um die beiden herum. James' Stimme ist zusammen mit seinen Schritten das Einzige, was man hören kann. Nur die direkte Stimme in der Mitte von James, die sich nach Eddie erkundigt und sich fragt, was er da gerade getan hat. James steht nicht nur allein im Raum,

sondern muss auch allein mit diesem Tod klarkommen. Ebenso besteht die Möglichkeit, dass die Stille zur Unterstützung genutzt werden kann, da dies die erste Stelle ist, wo James selber anfängt zu zweifeln, ob seine Frau wirklich schon so lange tot sei.

Etwas, was in Videospiele, einem Bereich, in dem man versucht, die Spielerin komplett in die Welt eintauchen zu lassen, sehr dringend braucht.

Das Remake hat, wie in anderen Szenen zuvor schon erwähnt, eine größere Gestaltung der Soundkulisse erhalten. Im Remake hört man laute Tropfen, ähnlich wie in einem Bereich mit Wasser in einer Höhle, für die Darstellung der blutüberlaufenden Wand. Je näher man der Tür kommt, desto blutiger wird diese und desto lauter werden die Tropfen. Ein dumpfes Dröhnen, ähnlich dem, was gerne in Sci-Fi-Weltraumbereichen genutzt wird, wummert um die Ohren. Währenddessen ist es recht still um James herum und man hört nur Schritte. Mit jedem weiteren Schritt kann man ein Rauschen wahrnehmen. Das Öffnen der Tür in das Boss-Areal wird dargelegt mit dem lauten metallischen Knarren, passend zum Aussehen der Tür. Genauso abrupt endet aber auch jetzt jedes Geräusch sowie das Dröhnen. Das Dröhnen wird durch ein paar tiefe Töne noch verstärkt, um den klaren Cut der Umgebung besser darzustellen.

Mit dem Start der Zwischensequenz, wo Eddie erneut mit den Leichen spricht und versucht sich zu erklären, beginnt eine leise, aber hochtonige Melodie. Im Hintergrund hören wir das leise Knarzen der Scharniere der metallenen Tür, durch die James gerade gekommen ist, sowie sehr leise surrende Geräusche der alten Halogenlampen. Die hohen Töne mischen sich gut mit dem Surren und folgen dem Verlauf der Bewegung und Konversation sehr unterstützend.

Sounddesign kann in den verschiedenen Medien ähnlich eingesetzt werden. In der Soundgestaltung von Filmen unterlegen Sounds eine Handlung. Genauso können sie die Handlung erweitern, um die Dinge, die nicht gesehen werden, wahrnehmbar machen. So könnte zum Beispiel eine Figur hörbar durch eine Tür eintreten, ohne dass man diese sieht. Horror nutzt diese Funktion viel, dass man nur Dinge hört, aber den Ursprung nicht sehen kann. Es sorgt für Lebendigkeit in der Szene⁵⁷.

Die Kühlkammer ist belebt durch einen Raumhall, vermutlich ein leichter Reverb, um die Größe des Vorraumes klanglich darstellen zu können. Langsam baut sich das gleiche Dröhnen auf, das man im Gang vor dem Raum hören konnte. Als James Eddie eine verpasst, wird das Geräusch von dem Einschlagen aufs Gesicht noch unterlegt mit einem sehr langgezogenen, tiefen Ton, der auch stark mit einem Reverb oder einem Plate bearbeitet wurde. Das Echo klingt nicht unbedingt natürlich, sondern ist eher vergleichbar mit einer Traumsequenz. Unnatürlich langgezogen und hallt viel zu lange aus. Mit dem Ende

⁵⁷Vgl. Keutzer, Oliver/ Lauritz, Sebastian/ Mehlinger, Claudia/ Moormann, Peter: Filmanalyse, Springer VS, S.127, 2014

der Zwischensequenz findet man sich in einer natürlichen Soundkulisse wieder. Auch hier, wie im Original, hat man Zeit, den Raum genauer anzuschauen. Ebenso hört man das Rauschen der Kühllüfter. Kein Dröhnen, keine Töne, die vermitteln, dass man gerade in einer sehr ungewöhnlichen oder gefährlichen Situation ist. Eine letzte auditive Pause, bevor man sich Eddie stellen muss.

In dem Moment, in dem man durch die Tür tritt, wird man von großem Rauschen begrüßt. Der Kühlraum ist größer als der vorherige und braucht dementsprechend mehr Kühlung. Die Tür schließt sich leise im Hintergrund, mit Ursprung von dem Punkt der Tür. Eddies Stimme beginnt mit James zu reden, ohne dass man ihn sehen kann. Es ist schwer zu sagen, wo die Quelle der Stimme ist, da sie durch den ganzen Raum gleich hallt, egal, wo man steht. Die Stimme ähnelt einem Erzähler oder dem sogenannten Voice of God. Die Voice of God bezieht sich auf eine allwissende, autoritäre Stimme, die außerhalb des Mediums die Szenen beschreibt, begleitet oder Informationen gibt, die sonst über das Bild nicht sichtbar sind. Diese Art von Stimme gibt es in verschiedenen auditiven Medien wie Dokumentarfilmen oder Filmtrailern aus den frühen 2000ern⁵⁸.

Eddies Wahn erreicht hier den Höhepunkt. Er hat damit abgeschlossen, sich schlecht behandeln zu lassen, er steht nun über allen. Vergleichbar fast mit einem Gottkomplex lässt Silent Hill ihn dies kurz sein. Eine Kreatur, die omnipotent überall gleichzeitig und nicht auffindbar ist, für die Spielerin nicht definierbar. Dröhnende, tiefe Geräusche sowie Statische schieben sich nach und nach unter das weltraumartige Dröhnen, während Eddie seinen Monolog hält. Es scheint sich immer mehr und mehr in einen Traum von Eddie zu verwirklichen. Als wäre James nun in den fanatischen Traum Eddies eingestiegen und eine weitere Person, die von ihm ausgelöscht werden muss, auf dem Weg hier raus. Man sich nicht mehr in der Silent Hill Version von James, sondern eher in der von Eddie.

Erst wenn Reden verstummt, kann man ihn hören – seine schweren Schritte auf dem anscheinend hölzernen Boden. Trotz seines starken Übergewichtes wirken seine Schritte deutlich schwerer. Was zum einen dazu dient, ihn durch den dichten, kalten Nebel besser orten zu können. Zum anderen unterstreicht dieses Element den Aufbau seines Traums, in dem er wortwörtlich als der Größte und Beste dargestellt wird. Seine Stimme lässt sich nicht lokalisieren. Das Dröhnen wird zunehmend mit dramatischen, tiefen Klängen unterlegt, die hin und wieder die Szene bereichern. Im Vergleich zu anderen Bosskämpfen ist die Musik jedoch recht ruhig. Während in anderen Kämpfen meist schnelle, intensive Musik gespielt wird, um die große Gefahr, in der sich James befindet, zu verdeutlichen, könnte dies darauf hinweisen, dass dieser Kampf weniger bedrohlich oder schwierig ist als beispielsweise gegen Abstract Daddy oder Pyramid Head. Am Ende ist er „nur“ ein normaler Mensch, kein Ungeheuer.

⁵⁸ Vgl. Sum, Michael: What is the Voice of God, 2021

Mit dem letzten Schuss, an dem Eddie zu Boden geht, stoppt die Musik sofort und hallt mit ein paar letzten Tönen aus. Nach und nach wird der Hintergrund immer langsamer und ruhiger, bis nur das Dröhnen des Raumes und das Geräusch der alten und kaputten Leuchtröhren zu hören ist. Eddie ist tot, sein Traum ist vorbei und James ist nun allein. Auch allein mit seiner angeblichen ersten ermordeten menschlichen Leiche. Natürliche Geräusche um ihn herum zeigen, dass James wieder in der „Realität“ angekommen ist oder mit der Realität leben muss, jemanden getötet zu haben. Ein Zeichen seitens Silent Hill, um uns etwas Ruhe zu geben, um zu wachsen und uns Gedanken zu machen, warum dies alles passiert ist. Alle Personen sind in Silent Hill aus spezifischen Gründen. James kann auch hier nicht den Helden spielen. Er kann nicht alle retten, in dem Fall hat er sogar das Ende verursacht. James' Hände zittern von dem Punkt an, an dem er allein in dem Vorraum des Kühlhauses ist, bis zu dem Punkt, an dem er Eddie getötet hat. Dies kann als Anzeichen der Kälte interpretiert werden, aber in Anbetracht dessen, dass das Zittern aufhört, sobald man Eddie am Boden sieht, lässt es eher darauf schließen, dass James Angst davor hatte, Eddie das Leben zu nehmen.

Im direkten Vergleich zeigt sich deutlich, wie stark das Remake im Sounddesign nachgelegt hat. Während das Original oft auf Atmosphäre durch Reduktion setzt – was teilweise eher leblos als bedrückend wirkt – nutzt das Remake Klang gezielter zur Emotionalisierung und Raumgestaltung. Subtil eingesetzter Hall und ein durchdachter Aufbau von Dröhnen und Stille verleihen Eddies Szenen im Remake mehr Tiefe und psychologische Wirkung. Besonders auffällig ist, wie sich Eddies Wahn zunehmend im Klang spiegelt – im Original nur angedeutet, im Remake nahezu greifbar. Der Kampf ist weniger Horror, mehr Tragödie – akustisch sauber umgesetzt. So gelingt dem Remake eine deutlich stärkere Verbindung zwischen innerem Zustand der Figuren und auditiver Ebene.

3.3.4 Das Videotape im Hotel

Um zu dieser Szene zu gelangen, muss man erst ein Rätsel lösen. Den letzten Schlüssel bekommt man von einem kleinen Uhrenrätsel, wo dann die Melodie einer Musikbox spielt. Diese verschwindet, wenn man sich in das nächste Stockwerk begibt, in Richtung des Raumes dieser Szene. Aufgrund der schönen Melodie der Spieluhr und der Anpassung im Remake ist dies in der Szenenbeurteilung mit enthalten. Der Weg zu dem Fernseher ist ungewohnt ruhig. Außer den Schritten von James und der direkten Interaktion mit der Umwelt, wie Türen öffnen und laufen, hört man nichts. Für ein Spiel, wo viele Geräusche sonst vorhanden sind, ist dies etwas unheimlich.

Der Wendepunkt von James Geschichte beginnt mit einer kleinen Videokassette, die er in ein VHS-Gerät steckt. Gefolgt von dem Rauschen des weiß-schwarzen Bildschirms, das die Stille unterbricht, beginnt das Video. Es gibt keine Musik und auch das

Sounddesign bezieht sich nur auf die wichtigsten Elemente, wie das Geräusch des VHS-Geräts oder das Rauschen des schlechten Tons der Aufnahme. Mary erzählt von den schönen Tagen in Silent Hill und wie sie hierbleiben möchte. Die Aufnahme ändert sich, als Mary anfängt zu husten. Ein starkes Rauschen schiebt sich über Marys Stimme, welches auch jegliche anderen Sounds beendet. Nur ein lautes Rattern, vielleicht von dem VHS-Spieler, welches wie ein Zug klingt, der über Schienen fährt, hört man nichts. Eventuell eine bewusste Entscheidung, da an dieser Stelle ein wichtiger Wendepunkt in der Geschichte des Videospieles auftritt. Hier wurde auch nur ein lautes Rauschen verwendet, zusammen mit dem kontinuierlichen Geräusch der Spulen, die den Film weiter abspielen. Kein Geräusch mehr von Mary im Bild. Kein Geräusch von James, als man den Mord kurz sehen kann. Nur ein lautes Rauschen auf der VHS-Kassette und das Knistern des schwarz-weißen Bildschirms. James bleibt leise auf seinem Stuhl sitzen, als das Video endet und er realisiert, was wirklich mit seiner Frau passiert ist.

Im Hintergrund startet der Song „True⁵⁹“, ein Klavierstück, das sich sehr schwer anfühlt. Kurz darauf kommt Laura in den Raum gelaufen. An dem Punkt, wo Laura bei James am Sessel ankommt, mischen sich neue Töne mit in das Bild. Töne, die zeigen, dass James Laura nun erklären muss, was er getan hat. Das Lied wirkt melancholisch und reflektierend, passend zu dem Zeitpunkt, an dem es spielt. Der E-Bass im Hintergrund sorgt für etwas Tiefe, um die emotionale Atmosphäre nicht zu verändern oder zu stören. Verschiedene Synthesizer-Töne, unter anderem eine Art Glockenspiel und etwas, das am Anfang als Streichinstrument interpretiert werden könnte.

Erneut ist das Sounddesign in der Szene minimal. Die Musik steht klar in der Mitte und die Stimmen sind sehr direkt am Ohr. Neben Schritten wird nichts weiter vertont. In diesem sind die klaren Stimmen erneut wieder sehr passend für die Szene. James muss Laura erklären, was er getan hat und dass Mary nicht mehr lebt. Dies muss direkt passieren. Dementsprechend passend ist auch die sehr mittige Position der Stimmen. Es gibt eine kurze Pause in der Melodie, bevor diese stärker an Geschwindigkeit zunimmt und das E-Piano zulegt. Kurz darauf beginnt Laura mit ihrer Schimpftirade gegenüber James. Das Klavier, ein Vertreter ihrer rasenden Gedanken und Gefühle. Mit dem Ende ihrer Vorwürfe und Fragen beginnt auch wieder das Synthesizer Streichinstrument zu spielen, kurz bevor James beginnt zu reden.

Im Remake findet man den Schlüssel zu dem letzten Raum auch in einem ähnlichen Rätsel wie im Original. Dieses Rätsel spielt eine Melodie ab im Stil einer Musikbox. Erwarten würde man, dass diese Musik aufhört zu spielen, sobald man sich von dem Bereich des Ursprungs wegbewegt. Stattdessen verfolgt einen die Musik, bis man das Zimmer mit dem Videotape betritt. Erst dort blendet die Musik mit dem automatischen Schließen der Tür hinter einem aus. Es wandelt sich die Musik von diegetischer Musik (James unser

⁵⁹ Yamaoka, Akira, 2001

Hauptcharakter, kann die Musik neben der Spielerin auch hören), zu nicht-diegetischer Musik (nur die Spielerin kann die Musik noch hören). Die Musik spielt sehr klar im Hintergrund, während das Haus wie ein altes Schiff knarzt. Es ist sehr ruhig, wenn man bedenkt, wo man sich derzeit eigentlich aufhält. Man wird mit einem immer stärker anschwellenden Rauschen auf den dunklen Fernsehbildschirm gezogen, bis dieser endlich anspringt und ein rauschender Bildschirm zeigt, da es sich um eine VHS-Kassette handelt, wurde der dialogische Ton entsprechend verändert, damit er älter klingt. Erneut ist der Text 1:1 aus dem Original.

Als James die Kassette einsteckt, beginnt das Stück „True⁶⁰“. Es ist eine neue Version des Songs aus dem Original. Die Melodie wirkt offener und klarer, die neue Technik hat dem wahrscheinlich stark geholfen. Es gibt auffälligere Streicher-Elemente und es tendiert zu einer orchestralen, wenn nicht sogar cinematischen Gestaltung. Leider gehen dabei die Lofi-Elemente verloren, die Fans der Reihe im Originalspiel sehr gemocht haben.

Der Song ist so gebaut, dass er anfänglich James Szene besser unterstützt und dann den Monologen von Maria eher unterlegt. James' Anfang ist eher sacht, ein paar wenige Töne, gemischt mit dem ansteigenden Rauschen, was in das Rauschen des Fernsehers übergeht. Maria hingegen hat eine schöne Klaviermelodie, die gegen später im Video stärker unterstützt wird mit lauten einzelnen Tönen des Klaviers. Dies endet, als die Erinnerung von James an Marie in einer verzerrten Version ihres Mordes übergeht.

Das Remake hat hier erneut Orientierung an dem Original genommen, aber eigene Änderungen der Darstellung gemacht. So sind diese Szenen weitaus stärker unterstützt von Sound. Der Sound der Videos ist stark verzerrt, als hätte die Aufnahme ein paar Fehler in der Datei. Das Bild sowie der Ton flackern hin und her. Mal ist der Ton etwas klarer, mal etwas schlechter verständlich. Sehr klar ist ein tiefer weiblicher Atmer einer Frau hörbar, kurz bevor man sieht, wie James das Kissen auf Marias Gesicht drückt. Das letzte Atmen ist somit klar verständlich gewesen. Die Video- und Soundqualität sind so sehr verzerrt, dass es scheint, dass James eventuell nicht bei klarem Verstand war, als er diese Dinge getan hat. Es ist schwer zu folgen, besonders mit den Sprüngen. Laute, dröhnende Störgeräusche dringen immer wieder hervor, gefolgt von sehr dumpfen Geräuschen und ängstlichen Geräuschen. Diese sind aber eher subtil, fast nicht hörbar, aber so klar doch verständlich, dass das Mitleid mit dem Hauptcharakter etwas schwindet. Diese dröhnenden Geräusche klingen auch wie panisches Einatmen einer Person, die versucht, nach Luft zu schnappen, stark verzerrt, damit dies nicht so klar überkommt.

James sitzt nach dem Video still auf dem Stuhl. Das Remake hat an dieser Stelle erstmals auch wenig Sounddesign, da man eine Weile nur auf James starren kann. Als Laura eintritt, werden die Schritte auf dem Teppich sowie die Bewegung der beiden vertont. Sonst

⁶⁰ Yamaoka, Akira, 2024

füllt die Musik den Hintergrund aus. Die Stimmen sind sehr positionsgebunden und je nachdem, wo die Charaktere stehen oder die Kamera sich dreht, haben sie eine klein wenig anderen Klang und Ursprung (so z. B. leiser oder lauter, mittiger, mehr rechts, links etc.). Die Änderung hier im Remake ist, dass die Musik ausspielt, bevor James redet. Hier versucht er sich zu entschuldigen, während man in dem nun stillen Raum ist. Man hört ein leises Windrauschen im Hintergrund. Es klingt, als würde draußen ein Gewitter heranrollen oder irgendwo eine laute, rumpelnde Lüftung Geräusche machen. Ein Sturm zieht auf, symbolisch für die Gefühle und Erinnerungen, die James unterdrückt hat und nun aufarbeiten muss.

Im direkten Vergleich wird klar, wie unterschiedlich beide Versionen mit Klang umgehen. Das Original setzt stark auf Reduktion – Stille, einzelne Geräusche und gezielt platzierte Musik schaffen eine rohe, fast schon distanzierte Atmosphäre. Besonders die Videoband-Szene wirkt dadurch intensiv und nüchtern, der emotionale Bruch kommt ohne großes Sound-Drama, dafür mit kaltem Rauschen und Leere. Das Remake hingegen arbeitet deutlich cineastischer. Musik und Geräusche begleiten James länger, wirken räumlicher und emotionaler, ohne dabei die Vorlage aus dem Blick zu verlieren. Verzerrte Klänge, rauschende Übergänge und bewusst eingesetzte Soundfehler lassen James' Erinnerungen fragiler erscheinen – das Sounddesign rückt näher an seine Psyche und stützt stärker die emotionale Fallhöhe der Szene.

3.3.5 In Water

Dies ist das Ende, bei dem James nicht weiter mit seiner Sünde leben kann und sich das Leben nimmt. Im Original beginnt die Szene sehr ruhig. Das Erste, was man hören kann, ist James' Stimme, die zu Mary spricht. Erst als Mary anfängt zu reden, setzt eine Melodie im Hintergrund ein. Diese scheint, wie andere Musik in diesem Spiel, mit Samples erstellt und nicht live eingespielt. Erneut klingt es nach Synth. Instrumenten, die sich durch das ganze Spiel ziehen.

Das Sounddesign ist, wie häufiger schon in der Originalversion, simpel gehalten. Dies könnte darauf bezogen sein, dass das Gespräch zwischen James und seiner vermeintlichen Ehefrau Mary klar hörbar sein soll. Der Raum, der für die Stimme der Synchronsprecher genutzt wurde, ist sehr klein. Die Stimme fühlt sich klar und sehr direkt in der Mitte an, als würde die Spielerin hier direkt mit in dem kleinen Raum stehen. Marys Stimme ist auch recht klar verständlich. Klarer, als man es von einer Person erwarten würde, die kurz vor dem Tod steht. Der größte Unterschied zu dem folgenden Ende ist, dass James beobachtet, wie Mary in seinen Armen an ihrer Krankheit erstickt. Dies ist durch die Arbeit der Synchronsprecherin auch sehr gut dargestellt. Mit Marys letztem Atemzug endet die Musik und James sitzt für ein paar Sekunden in Stille dort. Erst als er aufsteht, knarzt der Stuhl unter seinem Gewicht. Ebenso wie genau vertont ist, dass er seine tote Frau nun von dem Bett erhebt. Die Geräusche wirken fast schon etwas zu laut, dafür dass man

etwas Stoff rascheln und das Knarzen der Bettfedern hören kann. Auch die Schritte, als James mit Mary das Zimmer verlässt, sind sehr gut hörbar. In dieser Szene sagt James kein Wort mehr.

Erst als ein Blackscreen den ganzen Bildschirm einnimmt, kann man James Stimme wieder hören. Ebenso vernimmt man das Geräusch von einem Auto, in das sich James setzt, sowie das Starten des Motors. James' Stimme ist sehr im Vordergrund, während im Hintergrund James das Auto schnell beschleunigt und die Reifen aufquietschen lässt. Die Geschichte, die er Mary oder eventuell sogar der Spielerin erklärt, ist weitaus direkter als die Dinge, die um James herum passieren. Eventuell könnte dies sogar meinen, dass James selbst gar nicht mehr vollkommen bei Verstand war. Er stand wortwörtlich neben sich. Mitten in dem Quietschen der aufheulenden Reifen bricht der Sound ab und es bleiben nur James' letzte Worte zurück. „*Now we can be together*“. Im Original endet das Spiel mit jeweils anderer Musik, je nachdem, welches Ende man erspielt hat. Auch wenn diese Musik nicht analysiert wird, ist es ein kreatives Detail, welches, besonders bezogen auf den Sound des Spiels, Erwähnung finden sollte.

Damit gibt es einen Cut und man sieht eine Art Wasserlandschaft, bezogen auf den See in Silent Hill. Marys Stimme liest den Brief vom Anfang des Videospieles erneut vor, nur diesmal noch um viele Zeilen am Ende erweitert. Die Stille ist passend zu dem Fakt, dass James Auto langsam in den See hinabtaucht.

Im Remake fehlt die Szene mit Mary komplett. Die Szene beginnt mit Regen im Hintergrund, der auf James Auto prasselt. Die Musik ist eine andere, auch wieder mit Synth. Instrumente gestaltet, aber mit einer anderen Melodie. James hat hier einen Monolog mit sich selbst und der vermuteten Leiche von Mary auf der Rückbank. Je länger die Szene geht, desto verzerrter wird die Synthesizer Musik, so als würde es den Abstieg von James Entscheidung zum Selbstmord begleiten. Die Musik setzt hier aus, als James den Motor startet. Der Regen bleibt verbunden mit dem Aufheulen des Motors und der Reifen, der sich schnell nach rechts bewegt. Hier hört man den Aufprall, welcher dann von Regen immer weiter überlagert wird. Der Regen nimmt graduell zu, während man das metallene Knarzen von etwas Schweren, hier das Auto hören kann, bevor es auf Wasser kommt. Plötzlich verstummt der Regen und wir hören das dumpfe Blubbern von einer Unterwasser Szene, als man etwas dabei beobachten kann, wie es im Wasser sinkt. Erneut bekommt Mary ihren Monologen zu dem Brief, den sie geschrieben hat. Die Musik ist sehr melancholisch und dunkel gehalten. Verbunden mit tiefen dröhnen von Geräuschen, die sich irgendwo im Hintergrund aufhalten. Es untermalt die dramatische Situation in der Mary versucht mit James zu reden. Es zeichnet das Bild von zwei Personen die beiden auf unschöne Weise ein Ende gefunden haben. Ein dramatisches Ende, welches vielleicht abgeändert hätte, werden können.

Im direkten Vergleich fällt auf, wie unterschiedlich das Finale in beiden Versionen akustisch umgesetzt ist. Während das Original stark auf Stille und minimale Geräusche setzt, – Stimmen klar im Vordergrund, Musik dezent oder gar nicht vorhanden – entsteht eine bedrückende Nähe, die sich fast dokumentarisch anfühlt. Gerade Marys letzter Atemzug und James' Schweigen wirken durch diese Zurückhaltung besonders eindringlich. Das Remake hingegen nutzt ein dichteres Sounddesign, um James' inneren Zusammenbruch stärker zu inszenieren. Regen, verzerrte Synth.-Klänge und laute Aufprallgeräusche bauen eine spürbare emotionale Schwere auf. Besonders der Wechsel von Außenwelt zu Unterwasser-Szene mit dumpfem Blubbern und dröhnender Musik verstärkt die Dramatik und schafft ein akustisches Bild von James' endgültigem Absturz.

3.3.6 Leave

In Leave beginnt die Szene auch komplett ruhig. Erneut, als Mary anfängt zu reden, beginnt die Musik im Hintergrund. Es ist die gleiche Musik wie im Hintergrund des Endes In Water. Die Gestaltung der Stimme ist hier ähnlich, auch sehr frontal und mit kleinem Raum. Es fühlt sich allerdings etwas wärmer an als das. Marys Stimme ist schwächer und ruhiger, als sie James darum bittet, weiterzuleben. Auch ihr Tod ist angenehmer dargestellt. Sie schwindet dahin, kein lautes krampfhaftes Husten. Der Abspann mit Marys Stimme ist komplett still abgesehen von ihrer Stimme. Erst nach dem letzten Satz fängt eine Synthesizer-Melodie an zu spielen, die James und Laura begleitet. Es ist eine Melodie, die etwas Schweres trägt, aber auch Hoffnung gibt. James, der nach vorne läuft und versucht, das Ganze hinter sich zu lassen, auch um Lauras Willen. Aber wahrscheinlich noch eine Weile braucht, um das alles zu verarbeiten.

Im Remake hat man von Anfang an eine sachte Synthesizer-Melodie im Hintergrund. „*Shadows of My Past*“⁶¹ von Akira Yamaoka ist ein tief melancholisches und atmosphärisch dichtes Klangbild. Mit düsteren Synth. und subtilen Texturen beschwört es eine beklemmende Erinnerung an verlorene Zeit und innere Zerrissenheit herauf. Die Stimmen sind auch sehr nah in dieser Version. Hier ändert sich der Ursprung der Stimme, je nachdem, wo die Kamera sich befindet. Man hört die Bewegung der Kleidung und des Bettes. Subtil, sodass sie die Szene nicht stören, aber laut genug, um das Gefühl zu geben, man befinde sich mit im Raum und könne alles hören. Jedes Geräusch wirkt so klar und detailliert. Es fühlt sich an, als könnte man das Reiskorn auf den Boden fallen hören. Und doch ist alles so leise und intim.

Als die Szene zu Laura wechselt, hellt die Musik etwas auf. Es wirkt als Hoffnung auf eine neue, bessere Zukunft. Und doch hängt ein Hauch von Trauer und die Last von dem, was passiert ist, im Raum. Eine musikalische Darstellung, in der James und Laura zusammen in die Zukunft laufen und sich dabei gegenseitig durch diesen Verlust stützen. Laura,

⁶¹ Yamaoka, Akira, 2024

ein Kind, die Hoffnung von Mary, dass James nun an ihrer Stelle sich um sie kümmert. Das Sounddesign hört hier auf und eine neue Musik setzt ein (*Nocturnal Reverie*⁶²). Mit einer letzten Tour durch die Stadt liest Mary ihren Brief vor. Es endet mit leichten Piano-noten als Laura und James die Stadt verlassen.

Im direkten Vergleich zeigt sich, wie unterschiedlich die Enden „Leave“ in Original und Remake klanglich umgesetzt wurden. Das Original bleibt ruhig und reduziert – Stimmen frontal, Raumklang eng, Musik dezent und erst am Schluss einsetzende Hoffnung. Marys Tod ist sanft vertont, das Sounddesign schlicht, aber wirkungsvoll in seiner Stille. Im Remake dagegen ist der Ton von Anfang an präsenter. Die Musik beginnt sachte, bleibt aber emotional dicht und atmosphärisch. Subtile Geräusche im Raum, präzise gesetzte Klangdetails und eine sich entwickelnde, hoffnungsvolle Melodie machen das Ende intimer, klarer und klanglich greifbarer – ohne dabei den Schmerz zu verlieren.

⁶² Yamaoka, Akira, 2024

4 Kritik des Remakes

Zur Vorbereitung der späteren Auswertung der Studie wurden verschiedene Rezensionen zum Remake angesehen. Dabei wurde auch betrachtet, ob die Kritik aus einem neutralen Standpunkt, aus der Sicht einer Kritikerin oder aus der Perspektive eines Fans des Originalvideospieles geäußert wurde. Um ein genaueres Bild vom Ansehen des Spiels zu erhalten, wurden verschiedene Rezensionen zum Remake des Spiels betrachtet. Ziel dabei war es, nicht nur eine Meinung genauer zu betrachten, sondern auch die Meinung von professioneller Seite einzubeziehen. Ebenso sollte betrachtet werden, wo ein Konsens in der Meinung liegt oder wo sich Unterschiede aufzeigen.

4.1 Rezensionen im Internet

In dem großen Markt von Videospiele, gibt es, ähnlich zu Rezensionen von Filmen, Büchern und Restaurants, auch Webseiten und Firmen, die sich mit der Rezension von Videospiele auseinandersetzen. Dabei setzen sich Journalistinnen aus der Gaming-Branche mit den Spielen auseinander und spielen sie vollständig durch. Meistens werden Videospiele einmal komplett durchgespielt. Neben schriftlichen Bewertungen geben viele ein Zahlenrating ab, das von 5 oder 10 Sternen bis hin zu einem prozentualen Rating von 1 bis 100 reichen kann. Gewählt wurden die verschiedenen Seiten aufgrund der Bewertung sowie einer Mischung aus männlichen und weiblichen Journalistinnen des Videospiele.

4.1.1 IGN

„Stalking through Silent Hill 2 left my nerves more shredded than a guitar solo played by a shirtless Hugh Jackman.“ - Tristan Ogilvie, IGN⁶³

Die erste Review ist von IGN, eine der größeren Seiten, welche auch häufiger bei den Videospiele als Bewertung zu finden sind. Die Webseite IGN bietet nicht nur eine Bewertung des Spiels an, sondern stellt den Nutzerinnen auch eine User-Wertung zur Verfügung. Bei dieser können Spielerinnen abstimmen, wie gut sie das Spiel empfunden haben. Von IGN gab es eine Wertung von 8/10, so wie von den Nutzerinnen eine Wertung von 9/10⁶⁴. Geschrieben ist diese Review von Tristan Ogilvie, der seit 2009 für IGN arbeitet.

Die Bewertung lässt darauf schließen, dass das Videospiele im Großen und Ganzen gut angekommen ist, es dennoch Kritikpunkte für den Abzug gibt. Hervorgehoben wird die Vertiefung des Horrorfaktor der Geschichte. So sticht die erweiterte Gestaltung der Stadt

⁶³ Vgl. Ogilvie, Tristan: Silent Hill 2 Review, Pyramid Scream: 2024 <https://www.ign.com/articles/silent-hill-2-2024-review>

⁶⁴ IGN <https://www.ign.com/games/silent-hill-2-remake>

sowie die Verringerung der Sicht durch Dunkelheit besonders hervor. Neben der Nutzung von Licht wird hier auch das Sounddesign erwähnt, was die Dunkelheit im Horrorfaktor unterstützen soll. Ebenso gelobt werden die Verbesserung vom Kampf und der Waffen, etwas, was im früheren Teil etwas steif war, durch den ständigen Wechsel ins Menü. Im Remake ist dies durch eine kleine Taste möglich. Einer der größten Kritikpunkte in dieser Review bezieht sich auf langgezogene Level und Puzzle, die dafür sorgen, dass die Geschichte und auch ab und zu der Horror etwas verloren gehen. Manche Rätsel sind so erweitert, dass man diese nicht mehr so leicht lösen kann, aber andere sind zu stark verlängert oder erschwert worden. Besonders wenn die Rätsel sich auf Areale beziehen, die schwer zu durchwandern sind. Zusammengefasst sagt sie, dass es viele gute Abschnitte gibt, aber andere sich zu sehr ziehen, was möglicherweise die Länge des Spieles bedeuten könnte⁶⁵.

4.1.2 PC-Gamer

*„I don't even want to wonder what fluid these tied-up sacks of flesh spit, really.“ -
Kerry Brunskill, PC-Gamer⁶⁶*

PC-Gamer gründete sich 1993 und war ein PC-Gaming-Magazin. Heutzutage sind sie nicht nur als Print, sondern auch online auffindbar. Mit News, Reviews sowie Hardwareinformationen⁶⁷.

Nicht nur Männer sind in der Gamingbranche unterwegs. Laut Daten einer Berechnung von GfK Consumer Panel Services aus dem Jahre 2024 sind fast 48 % Spielerinnen unter den spielenden Personen in Deutschland⁶⁸. Dementsprechend sollte auch der Faktor weibliche Journalistinnen in diesen Abschnitt mit einbezogen werden, da es häufig um sehr subjektive Meinung geht.

Die Bewertung von Silent Hill 2 beträgt hierbei „nur“ 78 von 100, also im Vergleich zu dem ersten Artikel 7,8 von 10. Somit eine ähnliche Bewertung zu dem ersten Thema. Die Bewertung von Kerry Brunskill beginnt damit, dass sie nicht den Job des Entwicklerstudios für das Remake von Silent Hill 2 haben wollte. Die Umsetzung eines so gefeierten Spieles war nicht nur eine schwere Aufgabe, sondern hatte auch viele Erwartungen auf sich. Es wird viel auf die Änderungen eingegangen, die sich aber gut am Original orientieren, wenn nicht sogar darauf aufbauen. Dies führt aber auch gleich zu neuer Kritik.

⁶⁵ Vgl. Ogilvie, Tristan: 2024

⁶⁶ Brunskill, Kerry: Silent Hill 2 Review. Bloober Team's remake hews closely to the original's high standards, but occasionally stumbles: 2024

⁶⁷ Vgl. About PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/about-pc-gamer/>

⁶⁸ Verteilung der Computer- und Videospiele in Deutschland nach Geschlecht von 2013 bis 2024." 18. Juni, 2024 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/3980/umfrage/computer-und-videospieleverteilung-nach-geschlecht/>

Elemente, die damals schon nicht besonders clever oder schwierig zu lösen waren, machen sich als neu aufgelegte Version auch nicht besser.⁶⁹

Ein weiterer Kritikpunkt ist tatsächlich der fehlende Horrorfaktor. Die Autorin ist der Meinung, dass das Remake versucht, durch endloses Erscheinen von Monstern den Horror aufrechtzuerhalten, was sich aber schnell durch die gleichbleibende Wiederholung der Kreaturen legt. Auch dass James, der „Otto Normalbürger“, nun nicht mehr so normal wirkt, sondern eher wie eine „discount version of Capcom's beefy boulder-punching hero“⁷⁰.

Zusammengefasst liegt die Kritik hier auf den sich wiederholenden Kämpfen und fehlenden emotionalen Elementen, die das Original zu bieten hatte.⁷¹

4.1.3 Game Rant

„[...] It uses its incredible score and heart-stopping sound effects to create a suffocating atmosphere of pure dread.“ – Dalton Cooper, Gamerant⁷²

Game Rant, eine Online-Publikationseite, die sich auf gametechnische Inhalte bezieht, besteht seit 2009. Hier wird spezifisch definiert, dass die Artikel von Spielerinnen für Spielerinnen geschrieben sind. Auch wenn nicht anzuzweifeln ist, dass die vorherigen und folgenden Gaming-Journalistinnen wahrscheinlich genauso interessiert in und an der Gaming-Szene sind.⁷³

Der Journalist dieser Seite, Dalton Cooper, schreibt seit 2011 bereits Reviews und Artikel für die Gaming Szene⁷⁴. Seine Bewertung des Spieles ist die beste, unter den hier verglichenen. Mit 9 von 10 liegt das Spiel in einem hoch angesehenen Bereich. Laut dieser Nummer müsste Cooper fast nichts aussetzen haben. Auch Cooper erwähnt das Problem der Neuaufsetzung eines so bekannten und beliebten Spieles. Daraufhin beglückwünscht er aber das Studio direkt für die gute Umsetzung dessen. Ebenfalls werden hier die Vergrößerung der Level und Puzzle beschrieben und die längeren und häufigeren Kämpfe. Ebenso betont er allerdings, dass das Spiel dadurch nicht zu einem actionbasierten Spiel wird. Eher sieht er den Vorteil, dass der Survival-Horror-Part durch die häufigeren Kämpfe sogar besser zur Geltung kommt. Hierbei betont er, dass das Aufbrauchen der knappen Munitions- und Heilungsressourcen durch die häufigen Kämpfe die Spielerin eher in einen Zustand der Panik versetzt. Wie in anderen Bewertungen bekommen das Sounddesign und die Musik eine gute und wichtige Rolle zugeschrieben.

⁶⁹ Vgl. Brunskill, Kerry:2024

⁷⁰ Brunskill, Kerry: 2024

⁷¹ Vgl. Brunskill, Kerry: 2024

⁷² Cooper, Dalton: Silent Hill 2 Remake Review: 2024

⁷³ Vgl. About Game Rant: <https://gamerant.com/page/about/>

⁷⁴ Vgl. Dalton Cooper, <https://gamerant.com/author/dalton/>

Einer der Kritikpunkte, den Cooper liefert, ist die starke und häufige Dunkelheit, die es den Spielerinnen erschwert, die gut ausgearbeitete Umgebung von Silent Hill richtig betrachten zu können. Dazu kommt die Länge des Spiels, die ab einem gewissen Punkt Dinge stark wiederholt erscheinen lässt. Die Otherworld scheint für Dalton nur eine neue Version gleicher Gebiete zu sein, mit anderen Rätseln und anderen Wegen durch ähnliche Gebiete.

Trotz der kritischen Punkte ist Cooper sehr überzeugt von dem Spiel und wünscht sich sogar eher, dass Bloober Team weiter mit Konami zusammenarbeitete und eventuelle andere Remakes übernimmt.⁷⁵

4.1.4 Eurogamer

„Silent Hill 2 Remake is a bloody triumph“ - Vikki Blake, Eurogamer⁷⁶

Eurogamer ist eine der Seiten, die es länger auf dem Markt gibt. Bereits seit 1999 dreht sich das Business bei Eurogamer um Games. Damals noch mehr fokussiert auf Hardware seitens Computer und FPS-Videospielen (First-Person-Shooter). Mittlerweile decken sie den kompletten Gaming-Bereich ab.⁷⁷

Vikki Blake hat, wie die anderen benannten Gaming-Journalistinnen, seit Kindesbeinen Erfahrung mit Videospielen gemacht. Ähnlich wie Kelly Brunskill von PC-Gamer hat sie eine Vorliebe für Survival Horror, passend zu dem Titel Silent Hill 2. Bereits seit 10 Jahren arbeitete sie für Eurogamer und wirkte hinter den Gaming-Kulissen mit.⁷⁸

Blakes Rezension dieses Videospieles ist nicht nur die mit der besten Bewertung, sondern auch die längste. Sie bezeichnet sich als Fan der Serie, bis zu dem Punkt, dass sie jedes dieser Videospiele in- und auswendig kennt. Die Autorin sieht das allerdings nicht als Nachteil, sondern eher als Chance, um am kritischsten von allen sein zu können, da sie jedes Element aus dem Original kennt. Änderungen am Spiel, abgesehen von der Vergrößerung der Karten, sieht sie auch an den Kämpfen, der Verengung der Gänge, wodurch das Spiel kein Schleichen mehr zulässt, und der Neuauflegung der Zwischensequenzen. Besonders passend findet sie die Zwischensequenzen, da die meisten Wort für Wort übernommen wurden und nur wenig Abwandlung besteht.⁷⁹

Ein weiterer Punkt, der hier zum erste Mal unter den genannten Reviews erwähnt wird, liegt in der Gestaltung des Spieles. Blake erwähnt die Liebe zum Detail und wie man sich als Fan gehört fühlt. Sei es nur als Bestätigung von Theorien, die sich seit Jahren um das

⁷⁵ Vgl. Cooper, Dalton: 2024

⁷⁶ Blake, Vikki: Silent Hill 2 Remake review - an all-time horror great returns: 2024

⁷⁷ Vgl. About Eurogamer <https://www.eurogamer.net/about-us>

⁷⁸ Vgl. Vikki Blake: <https://www.eurogamer.net/authors/vikki-blake>

⁷⁹ Vgl. Blake, Vikki: 2024

Spiel winden (so zum Beispiel die Bestätigung, dass Silent Hill in Maine liegt) oder kleine Anekdoten zu dem alten Spiel. Diese sind so gut eingebaut, dass Sie auf Person, welche nicht das Original gespielt haben, nicht verwirrt wird. „*To me, it proves that the oft-recycled adage – [...] the developers are fans, too, you know! [...]*“⁸⁰

Beim Lesen dieser Rezension fällt auf, wie sehr Blake die Reihe vor dem Remake gemocht haben muss. Sie nennt zwei Kritikpunkte. Einmal, dass die Kämpfe und Rätsel sich ab und an etwas ziehen. Dass manche Rätsel und Kämpfe zu einfach erscheinen auf der normalen Schwierigkeitsstufe. Zweitens, dass sie sich eher neue Orte gewünscht hätte, statt das gleiche Areal in anderer Form – aka The Otherworld Version – zu erkunden. Trotz der Kritik ist es ein vollkommenes Meisterwerk für Blake. „*How it looks, how it sounds, how it plays, how it iterates and modernises whilst honouring its cherished source material.*“⁸¹

4.2 Zusammenhänge zwischen den Rezensionen

Der Sinn dieses Kapitels bestand darin, eine Grundlage für die spätere Studie zu schaffen. Es sollte gezeigt werden, wie unterschiedlich Meinungen zu einem einzigen Spiel ausfallen können – auch wenn sich die Bewertungen insgesamt im oberen Bereich bewegen. Trotz ähnlicher Wertungen zwischen 7,8 und 9 von 10 unterscheiden sich die Schwerpunkte der Reviews teils deutlich.

Auffällig ist, dass manche Aspekte von einzelnen Journalistinnen positiv hervorgehoben, von anderen jedoch kritisiert werden. Ein Beispiel dafür ist die Gestaltung der Level: Während Dalton Cooper von Game Rant die häufigeren Kämpfe und das erweiterte Leveldesign lobt, empfindet Tristan Ogilvie von IGN diese als zu langgezogen und als hinderlich für die Atmosphäre. Auch bei den Rätseln gibt es gegensätzliche Meinungen – mal werden sie als zu leicht, mal als unnötig kompliziert beschrieben.

Ein Punkt, der in fast allen Reviews gelobt wird, ist das Sounddesign. Die Musik und Geräuschkulisse tragen laut mehreren Autorinnen stark zur düsteren Atmosphäre des Spiels bei. Ebenso wird anerkannt, wie schwierig es ist, ein so bekanntes und beliebtes Spiel wie Silent Hill 2 in moderner Form neu umzusetzen.

Besonders interessant ist die Sichtweise von Vikki Blake (Eurogamer), die sich selbst als langjährige Kennerin der Reihe bezeichnet. Für sie war das Remake eine besondere Erfahrung, da viele kleine Details eingebaut wurden, die Fans des Originals sofort wiedererkennen – ohne dabei neue Spielerinnen zu überfordern.

⁸⁰ Blake, Vikki, 2024

⁸¹ Blake, Vikki: 2024

Insgesamt zeigt sich: Obwohl alle vier Reviews eine gute Bewertung vergeben, liegt der Fokus jeweils auf unterschiedlichen Elementen. Mal steht die Technik im Vordergrund, mal die Atmosphäre, mal die Emotionalität der Geschichte. Die Reviews machen deutlich, dass ein Spiel auf ganz verschiedene Arten wahrgenommen werden kann – je nachdem, worauf die jeweilige Person achtet oder welchen Zugang sie zur Reihe hat. Genau diese Vielfalt an Meinungen ist wichtig für die anschließende Studie. Dies soll zeigen, dass die Vermutung besteht, dass die Studie sehr unterschiedlich ausfallen kann, je nachdem wer befragt wird.

5 Befragung von Personen

In dem folgenden Kapitel soll untersucht werden, wie die generelle Meinung zu der neuen Version des Spieles ist. Diese bezieht sich auf die Meinungen von Personen, die entweder beide Spiele gespielt haben oder Personen, die kein Vorwissen zu den Spielen besitzen und das Sounddesign anhand von bereitgestellten Videos bewerten.

5.1 Vorbereitung der Studie

In diesem Unterpunkt wird erläutert, wie die Studie vorbereitet wurde und wie diese aufgebaut wird.

Gewählt wurde die passive Auswahl der Befragungsteilnehmerinnen, indem die Befragten auf der Webplattform befragt werden. Dies steht im Gegensatz zu der aktiven Befragung bei den Teilnehmerinnen per Mail oder SMS darauf hingewiesen werden, an dieser Befragung teilzunehmen⁸². Hierfür wurde das Internetforum Reddit ausgewählt. Die Webseite und App Reddit ist eine Mischung aus Social-Media-Foren für Meme und Popkultur und hat sich über die Jahre in immer weitere Richtungen entwickelt. Die Vielfalt auf Reddit entsteht durch sogenannte Subreddits. Dies sind Unterforen, die sich spezifisch mit gewissen Themen befassen. Dies kann von Comics bis hin zu politischen Themen gehen. Sucht man nach einem Thema, findet man auf Reddit mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Subreddit dafür.

Für die Studie selbst wurde das Subreddit *r/silenthill*⁸³ gewählt. Dieses Subreddit ist ein Forum für Fans der „Silent Hill“-Spiele und der auf den Spielen basierenden Filme. Da die Studie einen sehr spezifischen Rahmen hat, war die Annahme, dass es leichter ist, dort passende Probanden mit Vorwissen zu diesem Thema zu finden. Neben dem Problem, dass Reddit viele Trolls (Personen, die unter anderem online versuchen, durch Kommentare und Aussagen andere zu verärgern und Unruhe zu stiften⁸⁴) bewohnt wird und die Gefahr besteht das nicht aussagekräftige Antworten sich in die Studie schieben, ist die passive Studie selbst etwas fragwürdig für die Repräsentation des Ergebnisses. Da die Studie offen zugänglich ist für jeden auf diesem Forum, ist nicht klar, welche Gruppen von Probanden diesen Zugriff nutzen oder eher nicht nutzen. So könnte die Studie von Probanden genutzt werden, die das Remake lieben und keinerlei Kritik daran haben, oder das genaue Gegenteil.⁸⁵ Aufgrund des Nischenbereichs wird dies in Kauf genommen, da es schwierig ist, andere Gruppen und Orte zu finden.

⁸² Vgl. Tielsch, Meinwald / Weltzin, Simone: Online Umfrage und Online Mitarbeiterumfrage: Springer VS, 2013, S.203

⁸³ <https://www.reddit.com/r/silenthill/>

⁸⁴ Vgl. Atanasova, Atanas/ Morales, Gianmarco De Francisci / Nakov, Preslav: Predicting the Role of Political Trolls in Social Media, 2019

⁸⁵ Vgl. Tielsche/Weltzin, 2013, S.203

Damit ein aussagekräftiges Ergebnis ermittelt werden kann, sind die Videoausschnitte aus Kapitel 5.3 für die Studie genutzt worden. Auch wenn vermutet wird, dass die Probandinnen beide Spiele gespielt haben könnten, liegen diese Erfahrungen eventuell zu weit in der Vergangenheit, um noch aussagekräftig zu sein. Die Möglichkeit der Nutzung von audiovisuellen Inhalten ist auch einer der Vorteile der Onlinestudien, die sonst nur bei Personenstudien mit Zugang zu Technik möglich wäre⁸⁶.

Um abschätzen zu können, wie voreingenommen Fans des Originalvideospiele gegenüber dem Remake sind, wurde eine weitere Gruppe von Probandinnen befragt, die von den Spielen wenig bis gar nichts mitbekommen haben. Somit kann festgestellt werden, ob die Meinung der Probandinnen mit Vorwissen sich von Probandinnen ohne Vorwissen unterscheidet. Dies wurde unter Freunden und Bekannten verteilt und ein paar Twitch-Streamer wurden gebeten, dieses in ihrem Chat zu verbreiten.

Unterteilt ist die Studie in 20 Seiten mit insgesamt 80 Fragen. Der erste Bereich deckt die grundlegenden Faktoren ab. Diese beinhalten die Zustimmung zur Nutzung der Daten, das Geschlecht und das Alter. Bei der Anfrage des Geschlechtes stehen neben den Standardmöglichkeiten von männlich, weiblich und nicht-binär auch die Möglichkeit der Nichtangabe. Das Alter bleibt eine Angabe, die in Jahresabschnitten beantwortet werden kann. Somit kann eine Anonymisierung der Studie gewährleistet werden.

Im nächsten Teil geht es um die Bewertung der beiden Spiele, bezogen auf Game- und Leveldesign, Charaktere und Story. Hierbei wird gefragt, ob Silent Hill 2 von 2001, das Remake, beide oder keines der Spiele gespielt wurde. Sollte keines der Spiele gespielt worden sein, überspringt die Studie einen Bereich. In dem folgenden Bereich geht es dann um persönliche Präferenzen. Dabei wird erst gefragt, welches der beiden Spiele präferiert wird und dann, warum dieses dem anderen bevorzugt wird. Dabei stehen die Punkte Grafik, Sound, Charaktere, Game Design und Story sowie das Spiel selbst zur Verfügung.

Als Zwischenschritt wird, gefragt, wie wichtig gewisse Faktoren in Videospiele sind, damit die Probandinnen diese mögen. Auch hier wurden die Punkte Sound, Grafik, Game- bzw. Leveldesign, Story und detaillierte Charaktere als Kriterien ausgewählt. Dazu wurden, im Gegensatz zu dem vorherigen Punkt, auf einer Skala von 1 (nicht wichtig) bis 5 (sehr wichtig) bewertet, damit gezeigt werden kann.

Da die vergleichenden Videos Themen enthalten, die auf manche Personen verstörend wirken könnten, wurde von dem Vergleich der Sounds eine Trigger- und Spoilerwarnung ausgesprochen.

Die nächsten Abschnitte beziehen sich alle auf einen Vergleich der in Kapitel 5.3 erläuterten Szenen. Diese sind dort als YouTube-Link eingebettet. Dazu mussten die

⁸⁶ Vgl. Tielsche/Weltzin, 2013, S.208

Probandinnen jeweils wieder eine 5-Sterne-Bewertung abgeben, wo 1 sehr gut und 5 sehr schlecht war. Die Punkte der Sounddesign-Bewertung wurden aufgrund des vermuteten mangelnden Wissens der Probandinnen heruntergebrochen auf das Sounddesign Bewegung, Sounddesign Atmosphäre, die Musik sowie die Synchronsprecherinnen. Als letzte abschließende Frage, bevor es weiterging zu dem nächsten Video, wurde noch gefragt, ob das Sounddesign für eine gute Immersion gesorgt hat. Insgesamt werden 12 Videos gezeigt und dazu Probandinnen befragt.

Als Abschluss der Studie wurden die Probandinnen dann befragt, welches der beiden Spiele anhand des Sounddesigns besser gefallen hat. Ebenso wurde befragt, in welchen Inhalten Ähnlichkeiten zwischen dem Original und dem Remake aufgefallen sind. Die letzten zwei Fragen waren offene Antworten, bei denen die Probandinnen ihre Meinung zu dem Remake und der Immersion geben konnten.

5.2 Auswertung

Gestartet ist die Studie am 10.06.2025 und lief bis zum 22.06.2025. Teilgenommen haben 70 Probandinnen. Von diesen 70 konnten nur 30 Antworten genutzt werden, da 40 Probandinnen im Verlauf der Studie diese nicht beendet haben.

Von den 30 Personen sind 30 % weiblich ($n = 9$) und 70% männlich (21). Somit besteht eine qualifizierte Mehrheit in der Teilnahme von Männern. Von diesen Personen war der Großteil im Alter zwischen 18-25 Jahren mit 36,6 7% (11), 26-30 Jahren mit 33,33 % (10), 31-35 Jahre mit 20 % (6), sowie der restlichen 10% (3) verteilt auf von 36 bis über 46. Durch die Studie stellte sich heraus, dass viele Personen, die eines der Spiele gespielt haben, auch das andere irgendwann mal gespielt haben. So haben 43,33 % (13) beide Versionen irgendwann einmal gespielt, 13,33 % nur das Remake (4). Der Rest mit 43,33 % (13) hatte keine Vorerfahrung mit den Spielen und zählen zur Kontrollgruppe.

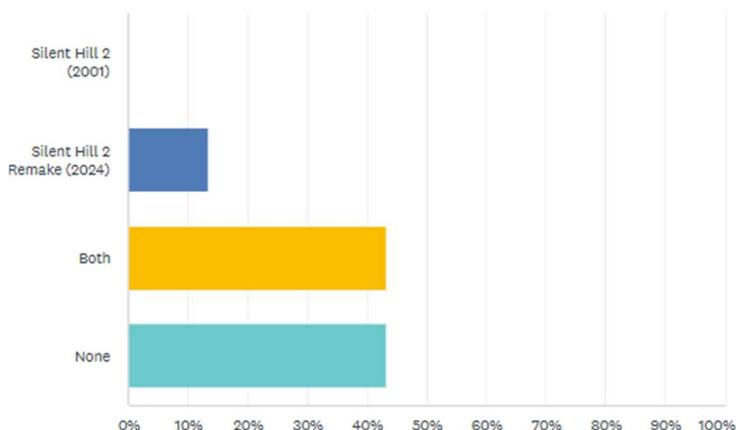


Abbildung 15: Abfragen welche Spiele gespielt wurden

Bei der Auswertung der Ergebnisse gab es allerdings ein kleines Problem in Bezug auf das Bewertungssystem. Zwar war im Fragebogen angegeben, dass 1 Stern für „sehr

wichtig“ und 5 Sterne für „nicht wichtig“ steht, jedoch lässt sich vermuten, dass dieses System von einigen Probandinnen missverstanden wurde. Gerade weil viele im Alltag gewohnt sind, dass 5 Sterne die beste Bewertung sind (wie z. B. bei Online-Rezensionen), könnte es hier zu Verwirrung gekommen sein. Auch wenn die Erklärung in der Studie stand, ist nicht auszuschließen, dass einige trotzdem nach dem umgekehrten Prinzip bewertet haben.

Das wirkt sich auf die Genauigkeit einzelner Ergebnisse aus, vor allem bei der Interpretation von Mittelwerten oder Verteilungen. Für zukünftige Personenstudien wäre es sinnvoll, visuell mit Beispielen zu arbeiten, um Missverständnisse zu vermeiden. Die folgende Analyse bezieht sich einmal auf die Gruppe, die beide Spiele gespielt hat und wird verglichen mit der Gruppe, die nur das Remake gespielt hat. Durch fehlende Leute, die nur das Original gespielt haben, fällt diese Gruppe raus. Zum Schluss wird dann noch verglichen, wie die Gruppe, die keine Vorerfahrung hatte, die Szenen bewertet hat.

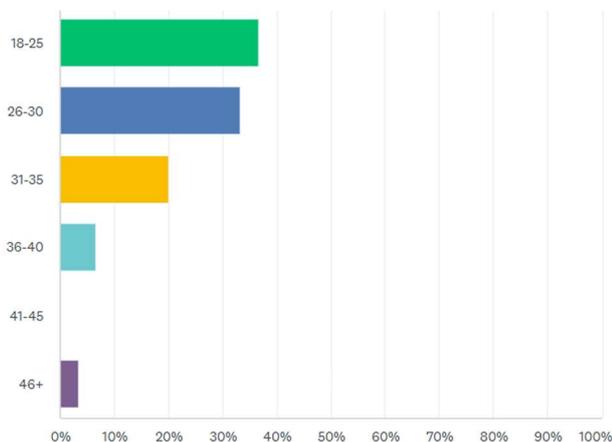


Abbildung 17: Geschlecht der Probandinnen

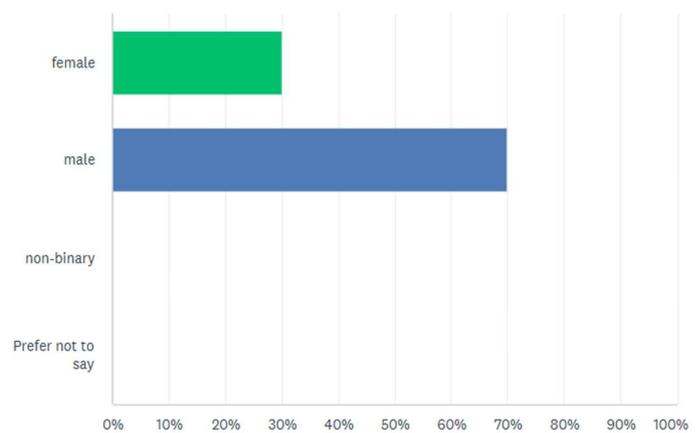


Abbildung 16: Alter der Probandinnen

In den folgenden Unterpunkten werden die Unterschiede zwischen den verschiedenen Gruppen und wie diese Dinge bewertet zu haben aufgezeigt. Um den folgenden Anteil in einem Rahmen zu halten, werden die Ergebnisse der beiden Videos zu dem Kapitel „4.3.2. Die brennende Treppe“ benutzt. Die Ergebnisse der anderen Videos wurden erfasst, aber werden nur sporadisch analysiert werden.-

5.2.1 Gruppe: Beide Versionen gespielt

In der Studie wurde die Frage gestellt, welche der beiden Versionen mehr bevorzugt wurde. Dies kam nur im Fragebogen vor, wenn man eines oder beide Videospiele gespielt hatte. Darauf antworteten 64,71 % (11) mit dem Remake und 35,29 % (6) mit dem Original. Folgenden darauf wurde gefragt welche Kriterien sorgen, dass ein Spiel dem anderen bevorzugt wird.

Die beiden folgenden Abbildungen zeigen den Unterschied dieser Punkte im Vergleich zwischen den Probandinnen die das Original (rechts) oder das Remake(links) bevorzugt haben.

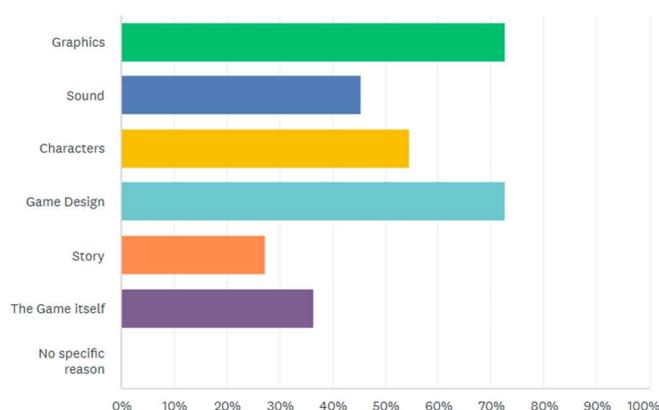


Abbildung 18: Bewertung von Probandinnen, die das Remake bevorzugen

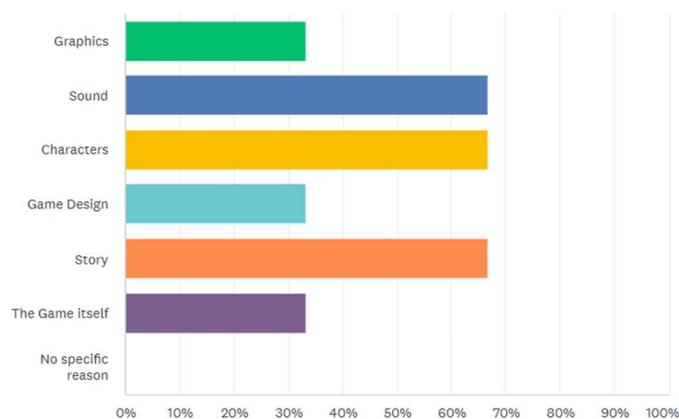


Abbildung 19: Bewertung von Probandinnen die das Original bevorzugen

Gut zu beobachten, welche Teile dieser Thesis unterstützt, ist die Wichtigkeit des Sounds beim Original. Wie bereits mehrfach in diesem Paper erwähnt wurde, hat *Silent Hill 2* einen Teil seines Erfolges dem Sound zuzuschreiben. 66,75% (4) der Probandinnen, die das Original bevorzugen, tun dies aufgrund des Sounds. Dass der Punkt Grafik weniger stärker in die Gewichtung fällt, war abzusehen in Bezug der sehr starken veralteten technischen Form. Trotz allem fanden 33,3 % diesen als entscheidenden Faktor, um das Original über das Remake zu stellen.

Der nächste Abschnitt bezog sich auf verschiedene Elemente und wie wichtig diese für das Spielvergnügen sind. Bewerten konnte man hier von 1. Nicht sehr wichtig bis 5 sehr wichtig. Die Punkte waren Sound, Grafik, Game-/Level-Design, Story, detaillierte Charaktere. Sound lag bei einem Durchschnitt von 4,8 von 5. Dicht gefolgt darauf kam die Story mit 4,6 von 5, Gamedesign mit 4,5 und detaillierte Charaktere mit 4,1. Faszinierenderweise lag die Grafik auf einem Wert von 3,1, wo gerade einmal 15 % der Probandinnen es als sehr wichtig empfanden für das Spielerlebnis. 40 % sahen es als eine 2 von 5 und 30 % als 3 von 5 an.

Der nächste Abschnitt bezog sich auf die Bewertungen von den Schlüsselszenen, bei denen zuerst das Original gezeigt wurde, eine Bewertung abgegeben werden sollte und dann das Remake danach kam. Da zu jedem Video 5 Bewertungsfragen, auch wieder von 1 bis 5 gestellt wurden, wird sich hier auf die stärksten Ergebnisse und die Unterschiede zwischen Remake und Original fokussiert. Angemerkt sei hier, dass die Bewertung dieses Mal von 1 für sehr gut und 5 für sehr schlecht sei. Die Idee dahinter war die Nutzung des Notensystems. Die Darstellung in der Studie erfolgte allerdings als Sterne, was nachträglich zu Verwirrung geführt haben könnte. Statt 13 Probandinnen waren für diese beiden

Videovergleiche nur 12 Probandinnen vorhanden. Die Bewertungen lagen verteilt zwischen 2,5 und 3,4, was ein mittelmäßiges Ergebnis aufzeigt.

Tabelle 1: Sounddesign Elemente Bewertung vom Originalclip - Die brennende Treppe

Name	1 (very good)	2	3	4	5 (very bad)	Gewichteter Mittelwert
Sounddesign	41,67% (5)	8,33% (1)	16,67% (2)	0,00% (0)	33,33% (4)	2,75
SD: Movement	16,67% (2)	33,33% (4)	25,0% (3)	16,67% (2)	8,33% (1)	2,67
Music	41,67% (5)	8,33% (1)	16,67% (2)	00,0% (0)	33,33% (4)	2,75
Voice Actors	25,0% (3)	8,33% (1)	8,33% (1)	25,0% (3)	33,33% (4)	3,33

Die Zahlen liegen hier alle recht nah beieinander, was eine hohe mittelmäßige Bewertung aufzeigt. Nur die Synchronsprecher haben eine etwas schlechtere Bewertung, liegen aber auch in einem Rahmen des Mittleren. Die Qualität der Synchronsprecher ist in verschiedensten Foren zu dem Original umstritten und weist immer wieder Punkte auf, ob diese die Stimmung von dem Spiel gut verkörpern oder ob die Stimmen nicht etwas zu locker oder nicht sogar albern aussehen lassen.

Tabelle 2: Sounddesign Elemente Bewertung vom Remake Clip - Die brennende Treppe

Name	1 (very good)	2	3	4	5 (very bad)	Gewichteter Mittelwert
Sounddesign	50,0% (6)	0,00% (0)	8,33% (1)	16,67% (2)	25,0% (2)	2,67
SD: Movement	41,67% (5)	16,67% (2)	8,33% (1)	16,67% (2)	16,67% (2)	2,50
Music	33,33% (4)	25,0% (3)	0,00% (0)	16,67% (2)	25,00% (3)	3,00
Voice Actors	33,33% (4)	16,67% (2)	8,33% (1)	8,33% (1)	33,33% (4)	2,92

Im Remake sind die Bewertungen stärker verteilt, wenn auch nur minimal gesehen, wenn man den gewichteten Mittelwert anschaut. Trotz allem schwankt dieser von 2,67 bis 3,00. Das gesammelte Sounddesign hat dabei das beste Ergebnis erzielt und liegt in einem

hohen mittelmäßigen Ergebnis und kratzt dabei noch an einem hohen Ergebnis. Unter den Probandinnen wurde dann am Ende der jeweilige Soundbewertungen zu den Videos noch gefragt, ob dieses Sounddesign gut für die Immersion war. Beim Original war es ein einstimmiges Ergebnis mit einem klaren Ja. Beim Remake hingegen waren die

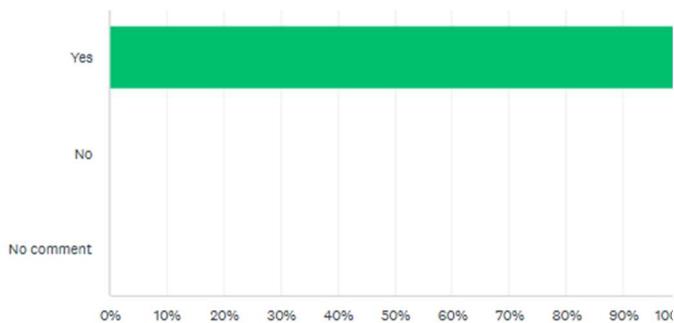


Abbildung 21: Bewertung, ob das Sounddesign gut für die Immersion war - Original

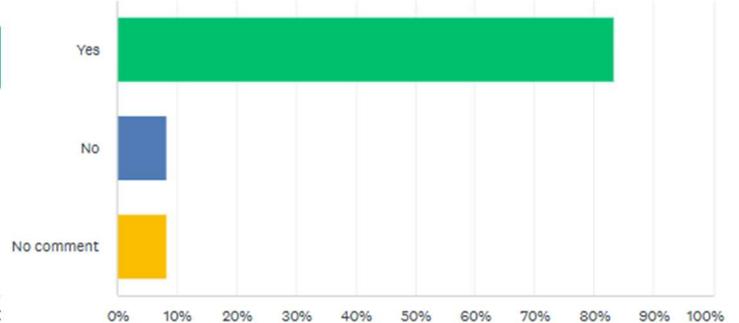


Abbildung 20: Bewertung, ob das Sounddesign gut für Immersion war - Remake

Meinungen verschiedener, auch wenn sich nur 2 der 12 Stimmen gegen die Mehrheit gestellt haben.

Nach dem Vergleich der Videos wurden noch 5 abschließende Fragen gestellt. Die erste Frage bezog sich auf das Sounddesign der Spiele und darauf, welches der beiden dabei einen besseren Job erfüllt hat. Bei dieser Auswertung konnte auf Grund limitierter technischer Einstellungen jede Antwortmöglichkeit ausgewählt werden. Dementsprechend sind die Prozentzahlen auf die gesamte Anzahl der Probandinnen bezogen und nicht eine Verteilung auf die Antworten. Dabei haben 30,77 % (4) dafür gestimmt, dass das Original einen besseren Job erledigt hat. 61,45 % (8) bevorzugten das Remake und 46,15 % (6) fanden es schwer, die beiden miteinander zu vergleichen. Die letzte Option wurde eingefügt in Anbetracht des starken technischen und zeitlichen Unterschieds die zwischen den beiden Spielen liegen.

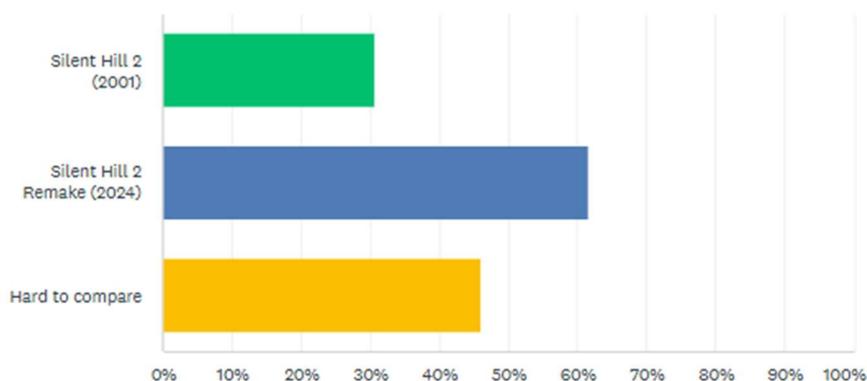


Abbildung 22: Bewertung welches Spiel besseres Sounddesign hatte, bezogen auf Probandinnen, die beide Versionen gespielt haben

In der nächsten Frage sollten von den Probandinnen bewertet werden, welche Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Versionen in Bezug des Sounddesigns bestand. Dazu konnte jeder der aufgezählten Punkte ausgewählt werden. Dementsprechend sind die Prozentzahlen, wie viele der 13 Probandinnen in diesem Punkt Gemeinsamkeiten in beiden Versionen gesehen haben.

Führend war die Atmosphäre mit 76,92 % (10) der Stimmen. In dieser Arbeit zeigte sich an verschiedenen Stellen, dass die Sounddesigner des Remakes sich sehr an dem Original orientiert haben und darauf aufgebaut oder sich inspirieren haben lassen. Dies war so klar auffällig, dass es sogar Probandinnen auffiel, die beide Versionen gespielt haben. Genauso stark fiel die Verbindung zwischen der Musik auf, welche bei 69,23 % der Stimmen liegt. Yamaoka hat nicht nur die Musik vom Original komponiert, sondern auch die von dem Remake neu aufgesetzt, bearbeitet und neue Stücke komponiert. Die anderen Werte machen einen starken Sprung in der Stimmenanzahl. Nur 46,15 % (6) sehen Ähnlichkeiten in den Geräuschen. Noch weniger sehen eine Verbindung zwischen den Spielen in den Bewegungsgeräuschen (30,77%, 4), Synchronsprecherinnen (23,08, 3) sowie weiteren nicht aufgezählten Sounds (15,38%, 2). Das Ergebnis für die Synchronsprecherinnen war abzusehen, da neue Sprecherinnen für die Rollen im Remake belegt wurden und die Stimmen sowie das stimmliche Schauspiel sich stark unterschieden haben. Einzig der Text blieb sehr ähnlich.

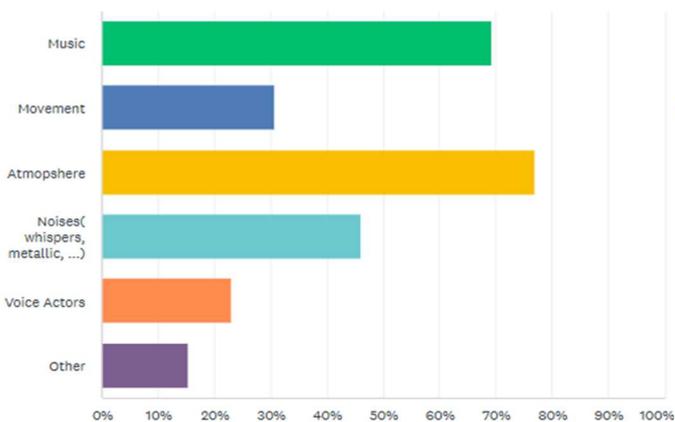


Abbildung 24: Ähnlichkeiten zwischen Audioelementen zwischen den Versionen

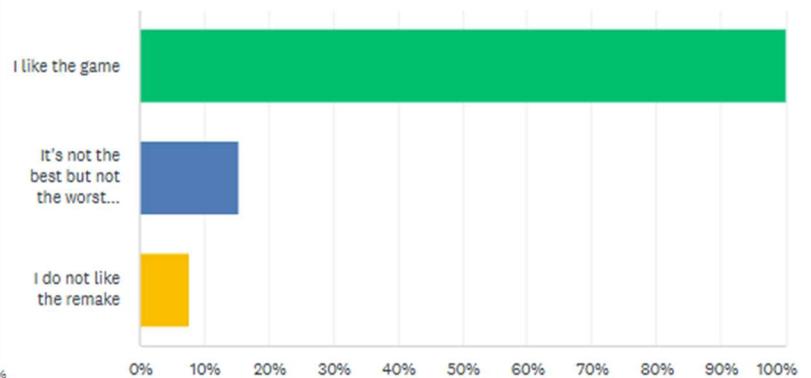


Abbildung 23: Bewertung, ob Bloober Team gute Arbeit mit dem Remake erledigt, hat

Ebenso wurde gefragt, wie die Probandinnen die Arbeit von Bloober Team an dem Remake empfinden. Dabei konnte angegeben werden, ob man das Spiel mochte, es nicht gut fand oder es als mittelmäßige Leistung sah. Hier konnten durch technische Fehler seitens der Webseite mehr als eine Antwortmöglichkeit gegeben werden. Dementsprechend schwierig ist es, eine Auswertung dieses Abschnittes vorzunehmen. Besonders da alle Probandinnen das Remake laut der Studienergebnisse gemocht haben.

In dieser Gruppe waren die offenen Antworten, wo Probandinnen freie Textantworten formulieren konnten, auch sehr ausführlich. Die Texte haben das Gefühl gegeben, dass diese das Spiel nicht nur gespielt haben, sondern es auch sehr mögen. Sei es das Original oder das Remake. Manche der Antworten zeigen, dass das Original als technisch veraltet wahrgenommen wird, da es weniger Ambient- und Bewegungsgeräusche wie Knarzen oder Türenöffnen enthält. Gleichzeitig wird betont, dass es durch seinen Soundtrack dennoch genauso, wenn nicht sogar noch immersiver wirkt. Eine Probandin erklärte, dass beide Spiele für ihre Zeit extrem immersive Horrorerfahrungen bieten. Dabei fessele das Original vor allem durch gezielten Einsatz von Soundtrack und Sounddesign, während das Remake dank dynamischem und 3D-Audio dieselbe Wirkung erreiche. Das Remake profitiere von über 20 Jahren Analyse und Kommentaren, wodurch es von Bloober Team erfolgreich modernisiert und weiterentwickelt wurde. Insgesamt wird das Original trotz seines Alters weiterhin in fast allen Aspekten als beeindruckend eingeschätzt. Um das Ganze in der Jugendsprache auszudrücken: „*I would say that the original walked so the remake could run.*“. Das Remake konnte nur zu gut funktionieren, weil das Original als Grundlage diene.

5.2.2 Gegengruppe: Keine Version gespielt.

Diese Gruppe startete die Studie bei der Bewertung, wie wichtig verschiedene Punkte sind, damit diese ein Spiel besser machen. Dabei wurde 1 als nicht benötigt angesehen und 5 als sehr wichtig angesehen. Gamedesign lag dabei am weitesten vorne, mit einem gewichteten Mittelwert von 4,77. Selbst der niedrigste Wert lag bei einem Gewicht von 3,69. Somit zeigt sich eine mittlere Wichtigkeit bei allen angefragten Punkten.

Tabelle 3: Tabelle mit der Stimmverteilung zu der Frage: How important are certain aspects of a game to your overall enjoyment? Please rate them from 1 to 5

Name	1(not needed)	2(partly needed)	3	4(important)	5(very important)	Gewichteter Mittelwert
Game/Level Design	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	23,08% (3)	76,92% (10)	4,77
Story	0,00% (0)	0,00% (0)	30,77% (4)	15,38% (2)	53,58 (7)	4.23
Sound	0,00% (0)	7,69% (0)	23,08% (3)	15,38% (2)	53,58 (7)	4.15
Graphics	0,00% (0)	7,96% (1)	15,38% (2)	53,85% (7)	23,08% (3)	3,92
Detailed Characters	0,00% (0)	15,38% (2)	23,08% (3)	38,46% (5)	23,08 (3)	3,69

Eine der Probandinnen hat die folgende genutzte Schlüsselszene ausgelassen, („4.3.2. die brennenden Treppe“), den Rest aber vollständig und nachvollziehbar beantwortet. Warum genau diese Teile übersprungen wurden, lässt sich im Nachhinein nicht eindeutig sagen – möglich wäre ein technisches Versehen oder einfach ein Übersehen. Die restlichen Angaben waren dennoch verwertbar und wurden in die Auswertung mit einbezogen. Die folgenden zwei Tabellen beziehen sich einmal auf die Auswertung der Szene aus dem Original, gefolgt von dem Remake.

Zu sehen ist, dass die Wertungen sehr nah beieinander liegen, alle zwischen 3,0 und 3,1. Die Wertung des Originals ist also im Mittelfeld. Wenn man bedenkt, wie alt das Spiel ist und dass die Probandinnen zu diesem Zeitpunkt schon mehrere Videos aus beiden Spielen gesehen hatten, ist diese Wertung nicht so schlecht. Das Sounddesign, auch wenn es veraltet ist, hält immer noch einen Mittelplatz.

Tabelle 4: Bewertung des Sounddesign von "Die Brennende Treppe" aus dem Original

Name	1 (very good)	2	3	4	5 (very bad)	Gewichteter Mittelwert
Sounddesign	16,67% (2)	25,0% (3)	8,33% (1)	33,33% (4)	16,67% (2)	3,08
SD: Movement	8,33% (1)	25,0% (3)	33,33% (4)	25,0% (3)	8,33% (1)	3,00
Music	16,67% (2)	16,67% (2)	33,33% (4)	16,67% (2)	16,67% (2)	3,00
Voice Actors	16,67% (2)	16,67% (2)	16,67% (2)	33,33% (4)	16,67% (2)	3,17

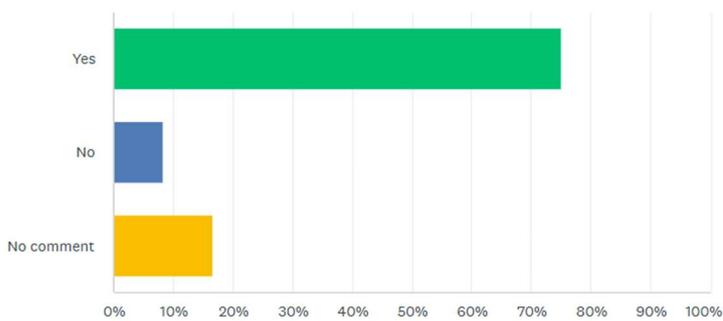


Abbildung 26: Was the Sounddesign good for the Immersion (Die brennende Treppe-Original)

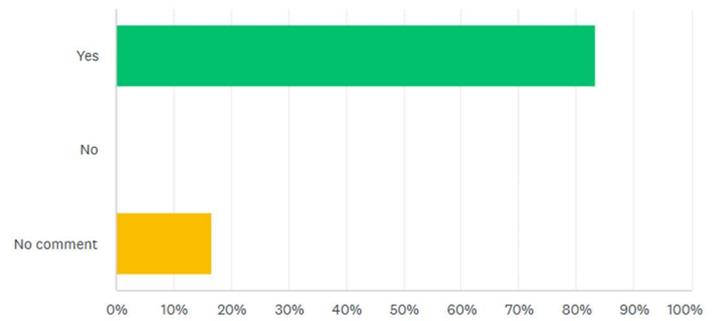


Abbildung 25: Was the Sounddesign Good for the Immersion (Die Brennende Treppe - Remake)

Beim Remake sind die Bewertungen ähnlich und schwanken von 3,0 bis 3,17. Hierbei fällt eher auf, dass die Immersion von fast allen Probandinnen mit dem Sounddesign gut funktioniert hat.

Tabelle 5: Bewertung des Sounddesigns von "Die Brennende Treppe" aus dem Remake

Name	1 (very good)	2	3	4	5 (very bad)	Gewichteter Mittelwert
Sounddesign	16,67% (2)	25,0% (3)	8,33% (1)	33,33% (4)	16,67% (2)	3,08
SD: Movement	8,33% (1)	25,0% (3)	33,33% (4)	25,0% (3)	8,33% (1)	3,00
Music	16,67% (2)	16,67% (2)	33,33% (4)	16,67% (2)	16,67% (2)	3,00
Voice Actors	16,67% (2)	16,67% (2)	16,67% (2)	33,33% (4)	16,67% (2)	3,17

Die restlichen Schlüsselszenen lagen durchschnittlich verteilt zwischen 2,5 und 3,4, was ein mittelmäßiges Ergebnis aufzeigt.

Der größte Anteil der Ähnlichkeiten in der Gegengruppe war mit 12 (92,31 %) Stimmen die Musik. Kurz darauf folgte mit 8 (61,45 %) Stimmen die Atmosphäre und etwas weiter abseits mit 5 (38,46 %) Stimmen die Synchronsprecher.

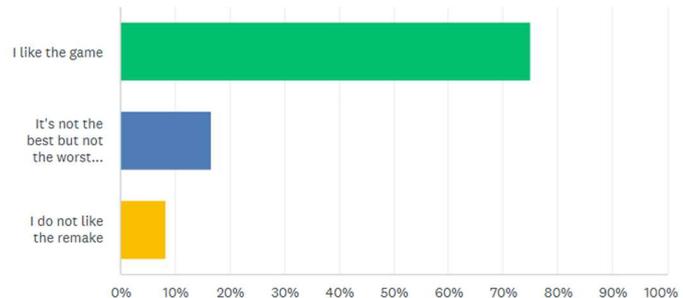
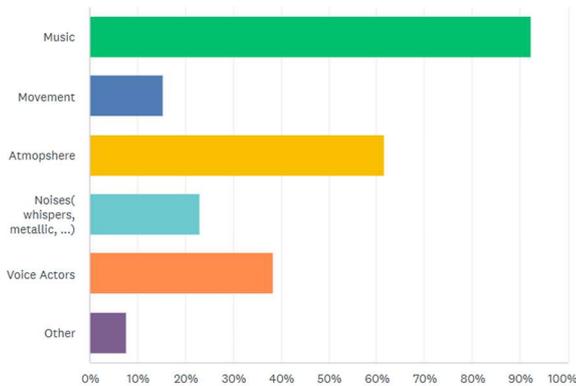


Abbildung 27: Gemeinsamkeiten in den beiden Spielen

Abbildung 28: Bewertung der Leistung des Remake Studios

Die Bewertung von Bloober Teams Arbeit war auch sehr gut. Von den 13 Probandinnen, die bis zum Ende die Studie ausgefüllt haben, empfinden 75 % (9), dass das neue Entwicklerstudio einen guten Job geleistet hat. Gerade einmal 8,33 %, was einer Probandin entspricht, fanden das Remake nicht gut.

Als Letztes haben die Probandinnen die Möglichkeit gehabt, einen Kommentar zu der Frage abzugeben, ob Silent Hill 2 von 2001 weniger immersiv war als das Remake. Die Antworten darauf schwankten von simplen Ja/Nein-Antworten bis zu ausführlich formulierten Antworten. Eine davon war: „*Yes, but given what we are used to from games now, and the limits of games then, it did good world building. If the Remake was worse, a lot would've had gone wrong.*“ Ein Punkt, der bei der Betrachtung der Bewertung als Hintergedanke beachtet werden sollte. Probandinnen sind von der neuen Technik beeinflusst, vielleicht sogar weitab von der Nutzung der alten. Trotz allem hat das Team es damals schon geschafft, dass heute auch noch Personen dieses gut finden.

Die weiteren Antworten zeigen unterschiedliche Wahrnehmungen zur Immersion im Hinblick auf Synchronsprecherinnen und Dialoge. Eine Probandin empfand die neue Version vor allem wegen der Synchronsprecherinnen als immersiver, da die Sprecherin im „Abstract Daddy“-Kampf im Original unpassend wirkte, während die weniger selbstbewusste Tonlage im Remake stimmiger waren. Insgesamt wurde der Hauptcharakter im Remake als besser auf die jeweilige Gesprächssituation abgestimmt beschrieben, da er seinen Tonfall je nach Gegenüber anpasse und dadurch natürlicher wirke. Eine andere Probandin gab an, dass Musik und Atmosphäre zwar sehr ähnlich seien, aber die ausführlicheren Dialoge in der 2024er-Version natürlicher wirkten und daher immersiver seien. Eine Person konnte keine klare Einschätzung treffen, da sie das Spiel nicht selbst gespielt, sondern nur Videos gesehen habe, empfand jedoch beide Versionen als sehr immersiv.

5.3 Resultat der Studie

Durch den hohen Faktor der Personen, welche die Studie nur teilweise ausgefüllt haben, steht die Wirksamkeit der Ergebnisse im Raum. Dies lässt sich auf die geringe Teilnehmerzahl des starken Nischenbereiches beziehen. Dementsprechend schwer ist die Nutzung der Daten für weitestgehend Analyse. Als Stichproben Studie kann sie trotzdem genutzt werden.

Die Ergebnisse belegen, dass Fans des Originals vor allem den charakteristischen Sound schätzen, der maßgeblich zur bedrohlichen Atmosphäre beiträgt. Das Remake wurde von der Mehrheit der Befragten ebenfalls positiv bewertet, da es die klangliche Identität des Originals bewahrt und gleichzeitig eine zeitgemäße Umsetzung bietet. Dennoch spielt bei der Beurteilung beider Versionen Nostalgie eine entscheidende Rolle, was sich in den differenzierten Präferenzen der Probandinnen widerspiegelt.

Es hat sich mit großer Anteilnahme gezeigt, dass sich die Meinung bezüglich Spielerinnen und nicht spielenden Probandinnen unterscheiden, die Meinung zu der Qualität der beiden Versionen aber ähnlich sind. So konnte die Hypothese nicht bestätigt werden des Fans des Originals das Remake ablehnen würden. Ebenso verdeutlicht die Untersuchung, dass ein Remake dann erfolgreich ist, wenn es das ursprüngliche Sounddesign respektiert und dessen Wirkung durch technische Optimierungen verstärkt. Damit kann es sowohl langjährige Fans ansprechen als auch neue Spielende überzeugen. Somit bestätigt die Studie, dass Sounddesign nicht nur eine unterstützende Funktion, sondern eine tragende Säule der Atmosphäre und Immersion in Horrorspielen darstellt und als essenzielles Gestaltungsmittel für ein konsistentes Spielerlebnis zu betrachten ist.

Für zukünftige Recherchen müssten mehr Bereiche gesucht werden, in denen die gesuchten Probandinnen auch vorhanden sind. Personen Studien auf Messen und Conventions, die sich um Gaming drehen könnten dabei ein Bezugspunkt sein. Für einen ähnlichen Vergleich könnte man zu dem Zeitpunkt der Veröffentlichung des Remakes von *Silent Hill 1*, in Streaming Bereich und Foren nach ähnlichen Teilnahmen an Studien anfragen. Zu diesen Zeiten sind die Probandinnen näher am Thema und man findet mehr Kontaktpunkt, um Probandinnen anzufragen.

6 Fazit

Abschließend lässt sich sagen, dass diese Arbeit gezeigt hat, wie groß der Einfluss von Sounddesign auf die Wirkung von Horrorspielen ist. Besonders bei der Originalversion von *Silent Hill 2* wurde deutlich, dass der Sound nicht nur ein ergänzendes Mittel ist, sondern aktiv dazu beiträgt, die Atmosphäre und das gesamte Spielerlebnis zu formen. Schon beim ersten Spielen des Originals fällt auf, wie sehr die Geräusche, die Musik und auch die Stille genutzt werden, um beim Spieler ein Gefühl von Unbehagen zu erzeugen. Akira Yamaoka hat hier ein Sounddesign geschaffen, das sich nicht einfach in den Hintergrund einfügt, sondern die Handlung und vor allem die emotionale Ebene direkt unterstützt.

Das Remake von 2024 hat versucht, diese Wirkung aufzugreifen. Technisch ist es dem Original überlegen. Die Geräusche sind sauberer, räumlicher und insgesamt moderner. Dennoch zeigte die Befragung, dass gerade das Originalspiel für viele Spielerinnen intensiver wirkte. Besonders auffällig ist, dass 66,75% der Befragten, die das Original bevorzugten, den Sound als Hauptgrund nannten. Dies macht deutlich, dass die emotionale Wirkung nicht nur von technischer Qualität abhängt, sondern vor allem davon, wie gezielt Klänge eingesetzt werden. Während das Remake viele Elemente modernisiert hat, geht dabei stellenweise die subtile Unruhe verloren, die das Original auszeichnet.

Die Analyse einzelner Szenen hat gezeigt, dass gerade Geräusche, die nicht direkt zuzuordnen sind, einen großen Einfluss auf die Wahrnehmung haben. Mechanische Klänge, verzerrte Geräusche oder leises Flüstern, deren Quelle nicht eindeutig ist, schaffen eine Atmosphäre, in der sich Spielerinnen nie vollständig sicher fühlen. Das Remake setzt dagegen häufiger auf klar erkennbare Geräusche und orchestrale Musikpassagen. Diese wirken zwar epischer und moderner, verlieren aber den unheimlichen Charakter, der im Original häufig durch Unklarheit und subtile Soundflächen erzeugt wurde.

Besonders bei den Endsequenzen wurde dieser Unterschied deutlich. Während das Remake stark auf orchestrale Höhepunkte setzt, nutzt das Original leise Ambient Flächen oder gezielte Stille, um die Wirkung zu verstärken. Viele Spielende berichteten, dass genau diese stillen Momente einen nachhaltigeren Eindruck hinterlassen, als laute musikalische Inszenierungen. Es wird deutlich, dass Stille kein Zeichen von fehlendem Sounddesign ist, sondern ein bewusstes Mittel, um Unbehagen zu erzeugen.

Insgesamt zeigt diese Arbeit, dass Sounddesign weit mehr ist als reine technische Umsetzung. Es ist ein eigenes narratives Werkzeug, das Gefühle steuert, Atmosphäre aufbaut und die Spielwelt mit Bedeutung füllt. Gerade im Horrorgenre entscheidet es oft darüber, ob eine Szene wirklich Angst erzeugt oder nur visuell beeindruckt. Für zukünftige Remakes lässt sich daraus ableiten, dass es nicht ausreicht, Sounds einfach realistischer oder klarer klingen zu lassen. Vielmehr muss darauf geachtet werden, welche Wirkung bestimmte Klänge haben und wie sie psychologisch eingesetzt werden.

Die Ergebnisse der Befragung machen ebenfalls deutlich, wie wichtig Sound für die Wahrnehmung eines Spiels ist. Ohne eine gezielte klangliche Gestaltung verliert ein Horrorspiel einen großen Teil seiner Wirkung. Für zukünftige Projekte in diesem Genre sollte daher der Fokus nicht nur auf Grafik und Gameplay liegen, sondern besonders auch auf einer atmosphärischen und psychologisch wirksamen Soundgestaltung. Denn genau das ist es, was Spiele wie Silent Hill 2 bis heute einzigartig macht.

Auch in den nächsten Jahren wird es weitere Remakes in der Videospielebranche geben. Kurz vor Abschluss dieses Papers wurde das Remake von Silent Hill 1 angekündigt.

Anhang A: Befragung

Comparison of the Sound Design between Silent Hill 2 (2001) and the Remake (2024)

1. Information for the survey

1. This survey is part of a Bachelor's thesis titled "Sound of Horror: A Comparative Analysis of the Sound Design of Silent Hill 2 (2001) and its Remake (2024)." The study examines how both games use sound—such as ambient noise, music, and effects—to create tension and atmosphere, and compares how these elements differ or align across versions. Your responses will help evaluate how sound design choices have changed and how they affect the player's emotional and immersive experience. The survey contains videos that spoiler the story of both games. The Game talks about topics that could be traumatising for certain individuals

The videos contain:

- >Gore
- >Death
- >Mention of Suicide

2. Data Privacy

2. As part of this survey, only anonymized data is collected in accordance with Art. 6 of the GDPR. Fully anonymized data will be stored for 6 months on external data storage.

I hereby declare

- >that I voluntarily agree to participate in the survey.
- >that I have been informed in writing about the content and objectives of the abovementioned survey as well as the use of my data, and that I give my consent by agreeing to participate.
- >that I am aware that I can discontinue the survey at any time without stating any reasons and that no disadvantages will arise for me as a result.

Im Rahmen dieser Befragung werden nur anonymisierte Daten nach Art. 6 der DSGVO erhoben. Vollständig anonymisierte Daten werden für 6 Monaten auf einem externen Datenspeicher gespeichert.

Hiermit erkläre ich,

- >dass ich mich freiwillig zur Teilnahme an der Befragung bereiterkläre.
- >dass ich über die Inhalte und Ziele der oben genannten Befragung sowie die Verwendung meiner Daten schriftlich aufgeklärt wurde und durch meine Zustimmung mein Einverständnis hierzu erteile.

>dass mir bekannt ist, dass ich die Befragung jederzeit, ohne Angabe von Gründen, abbrechen kann und dass mir daraus kein Nachteil entsteht.

3. How old are you

>18-25

>26-30

>31-35

>36-40

>41-45

>46+

4. What gender are you

>female

>male

>non-binary

>Prefer not to say

5. Which of the following games did you play

>Silent Hill 2 (2001)

>Silent Hill 2 Remake (2024)

>Both

>None

6. Which of the two games do you prefer

>Silent Hill 2 (2001)

>Silent Hill 2 Remake (2024)

7. What makes you like one Game more in Comparison more to the other

>Graphics

>Sound

>Characters

>Game Design

>Story

>The Game itself

>No specific reason

How important are certain aspects of a game to your overall enjoyment? Please rate them from 1 to 5.

>8. Sound

>9. Graphics

>10. Game/Level Design

>11. Story

> 12. Detailed Characters

7. Notes for the upcoming videos

Please use headphones when watching the upcoming videos. As most of the videos are rather dark, it is recommended that you watch them in a dimly lit place. Watch the video all the way through. Afterwards, please rate how effective you thought the sound design was. If the video is too long, watch some of it and then rate it.

Die nächsten Fragen sind exakt gleich strukturiert. Um Platz zu sparen, wird eine Frage als Beispiel hier aufgelistet. Diese Frage wurde dann 11 weitere Mal wiederholt, jeweils mit einem anderen Video.

8. Abstract Daddy SH2 -2001

Watch the video all the way through. Afterwards, please rate how effective you thought the sound design was. If the video is too long, watch some of it and then rate it.

Source: Silent Hillside (TC: 03:04:07)

<https://www.youtube.com/watch?v=k7Kr15i7qeI&t=14530s>

>13. Rate the Sounddesign in the Video (1 = very good, 5 = very bad)

>14. Sounddesign: Movement

>15. Sounddesign: Atmosphere

>16. Music

>17. Voice Actors

>18. Was the Sounddesign good for the Immersion?

yes, no, no comment

75. After watching the videos, which game did a better job with the sounddesign of the game?

>Silent Hill 2 (2001)

>Silent Hill 2 Remake (2024)

>Hard to compare

76. What similarities did you hear in the sounddesign between the Original and Remake version of Silent Hill 2

>Music

>Movement

>Atmopshere

>Noises(whispers, metallic, ...)

>Voice Actors

>Other

77. If you want to add anything to the sounddesign analysis, please write it here

78. What do you think of the job the Bloobers Team did on the remake of Silent Hill 2?

>I like the game

>It's not the best but not the worst either

>I do not like the remake

79. If you don't like the remake, please explain what it was that you disliked about it.

80. Would you say that Silent Hill 2 from 2001 was less immersive than the Remake

Quellenverzeichnis

Bücher

- Atanasov, Atanas, Gianmarco De Francisci Morales, and Preslav Nakov. „Predicting the Role of Political Trolls in Social Media.“ 04. Oktober 2019.
- Collins, Karen. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Ekman, Inger. „Psychologically motivated techniques for emotional sound in computer games.“ In Proc. AudioMostly 2008 - 3rd Conference on Interaction with Sound. Piteå, Schweden, 2008.
- Grimshaw, Mark. „The audio Uncanny Valley: Sound, fear and the horror Game.“ In Audio Mostly, 2009, 21-26.
- Hilmes, Carola. „Femme Fatale.“ In Handbuch Populäre Kultur, herausgegeben von Hans Otto Hügel, 172-177. Stuttgart: J.B.Metzler, 2003.
- Keutzer, Oliver, et al. „Auditive Analyse - Sounddesign.“ In Filmanalyse, 127-133. Wiesbaden: Springer VS, 2014.
- Pauletto, Sandra. „The sound design of cinematic voices.“ The New Soundtrack 2.2 (2012): S.127-142.
- Perron, Bernard. Silent Hill - The Terror Engine. University of Michigan Press, 2012.
- Roberts, Rebecca. „Fear of the Unknown - Music and Sound Design in Psychological Horror Games.“ In Music in Video Games - Studying Play, herausgegeben von K.J. Donnelly, William Gibbons und Neil Lerner. New York: Routledge, 2014.
- Salseas, Inês, Rui Penha, und Gilberto Bernardes. „Sound design inducing attention in the context of audiovisual.“ In Personal and Ubiquitous Computing, 737-748. Springer-Verlag London Ltd., 2019.
- Thielsch, Meinwald T., und Simone Weltzin. „Online-Umfrage und Online-Mitarbeiterbefragung.“ In Praxis der Wirtschaftspsychologie II, herausgegeben von Meinwald T. Thielsch und Thorsten Brandenburg, 109-127. Münster: Verlagshaus Monsenstein und Vannerdat OHG, 2012.

Webseiten / Online-Artikel

- 3D Game Audio. YouTube. The Playstation 2's MOST OBSCURE feature: Sony S-FORCE 3D Sound Library in Silent Hill 2. 23. Oktober 2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=3611nTb9dNY&t=11s> (Zugriff am 15. Mai. 2025)

- Baer, Udo. Der leise Schrei: Warum manche Menschen so ungern Hilfe annehmen können!. 04. September 2017. <https://www.trauma-und-wuerde.de/der-leise-schrei-warum-manche-menschen-so-ungern-hilfe-annehmen-koennen/> (Zugriff am 13. Juni 2025)
- Blake, Vikki. Eurogamer. Silent Hill 2 Remake review - an all-time horror great returns. 04. Oktober 2024. <https://www.eurogamer.net/silent-hill-2-remake-review> (Zugriff am 16. Mai 2025)
- Bloober Team. YouTube. SILENT HILL 2 | HOW SILENCE TURNS FOG INTO FEAR - Bloober Team Dev Diaries. 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=KdXbYYioUUY> (Zugriff am 20. Juni 2024)
- Book of Lost Memories. Silent Hill Memories. 2003. https://www.silenthillmemories.net/lost_memories/guide/046-047_en.htm (Zugriff am 15. April 2025)
- bromal. YouTube. Silent Hill 2 PC - The Whisper in Room 209. 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=Hnww1YxM4A0> (Zugriff am 10. Juni 2025)
- Brunskill, Kerry. PCGamer. Silent Hill 2 Review: Bloober Team's remake hews closely to the original's high standards, but occasionally stumbles. 08. Oktober 2024. <https://www.pcgamer.com/games/horror/silent-hill-2-review/> (Zugriff am 15. Mai 2025)
- Buhtz, Michael. RetroGamingCrew. Was macht ein Emulator. 12. Oktober 2023. <https://www.retrogamingcrew.com/was-macht-ein-emulator/> (Zugriff am 01. Juli 2025)
- Chung, Stella. IGN. Not every journey is the same: Why Remakes and Remasters are great for Gamers. 06. April 2023. <https://www.ign.com/articles/not-every-journey-is-the-same-why-remakes-and-remasters-are-great-for-gamers> (Zugriff am 10. Juni 2025)
- Cooper, Dalton. Game Rant. 04. Oktober 2024. <https://gamerant.com/silent-hill-2-remake-review/>.
- D'Amato, Lee. ScreenRant. Silent Hill 2 Remake Nails True Horror Sounds - With One Problem. 13. Oktober 2024. <https://screenrant.com/silent-hill-2-remake-dualsense-radio-volume-bad/> (Zugriff 15. Juni 2025)
- Elston, Brett. GamesRadar. Interview with Akira Yamaoka. 24. April 2008. <https://www.gamesradar.com/interview-with-akira-yamaoka/> (Zugriff am 24. Juni 2025)
- Eurogamer - *About Us*. <https://www.eurogamer.net/about-us> (Zugriff am 18. Mai 2025).

- Forst, Amber. CBR. Silent Hill 2 Remake: Is James Sunderland Really That Bad? 20. Oktober 2024. <https://www.cbr.com/silent-hill-2-remake-is-james-villain/> (Zugriff am 01. Juni 2025)
- GamerNews. How Does the New Combat System in Silent Hill 2 Differ from the Original? 2024. https://coindipender.com/blog/how-does-the-new-combat-system-in-silent-hill-2-differ-from-the-original?utm_source=chatgpt.com (Zugriff am 05.Mai.2025)
- Gamespot Staff. Silent Hill composer departs Konami - Report. 02. Dezember 2009. <https://www.gamespot.com/articles/silent-hill-composer-departs-konami-report/1100-6241873/> (Zugriff am 01. Juni 2025)
- Gfk & Game. Verteilung der Computer- und Videospiele in Deutschland nach Geschlecht von 2013 bis 2024. 18. Juni 2024. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/3980/umfrage/computer-und-videospiele-verteilung-nach-geschlecht/> (Zugriff am 15. Mai 2025)
- HowLongToBeat. <https://howlongtobeat.com/?q=Silent%2520Hill%25202> (Zugriff am 10. Mai 2025).
- Kohler, Chris. Wired. Interview with Sound Designer Akira Yamaoka. Oktober 2007. <https://www.wired.com/2007/10/interview-silen/> (Zugriff am 10. Mai. 2025)
- Kubisch, Darius. pressakey. Silent Hill 2 - Stille und Schrecken - Das Geheimnis hinter dem Sounddesign. 11. Oktober 2024. <https://pressakey.com/news,12609,Silent-Hill-2-Stille-und-Schrecken-Das-Geheimnis-hinter-dem-Sounddesign,.html> (Zugriff am 15. Juni 2025)
- MrNazareen, Calem. YouTube. Silent Hill 2 Remake Vs Original - Whisper Voice Room 209 - Side by side patch 1.05 [4K]. 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=j2ZqnVNB2UQ> (Zugriff am 20. Juni 2025)
- Ogilvie, Tristan. IGN. Silent Hill 2 Review: Pyramid Scream. 04. Oktober 2024. <https://www.ign.com/articles/silent-hill-2-2024-review> (Zugriff am 25. Mai 2025)
- Peebles, Connor. Brig Newspaper. Why is the gaming industry obsessed with Remakes and Remasters. 09. März 2024. <https://brignews.com/2024/03/09/why-is-the-gaming-industry-obsessed-with-remakes-and-remasters/> (Zugriff am 10. April 2025)
- Prince, Chloe. The Gamer. A Trip To The Gallows: Exploring Silent Hill 2's Most Brilliant Sound Effects. 24. November 2020. <https://www.thegamer.com/silent-hill-2-sound-effects-essay-breakdown> (Zugriff am 10. Mai. 2025)

- Seidl, Maik. Play3. Silent Hill f: Trailer liefert Einblicke - Release-Termin bestätigt. 04. Juni 2025. <https://www.play3.de/2025/06/04/silent-hill-f-trailer-liefert-einblicke-release-termin-bestaetigt/> (Zugriff am 25. Juni 2025)
- Sony. Sony Develops 3D Sound Middleware "S-FORCE 3D Sound Library" for "PlayStation®2" Titles. 22. März 2001. <https://www.sony.com/en/SonyInfo/News/Press/200103/01-015E/> (Zugriff am 25. April. 2025)
- Stegner, Ben. MakeUseOf. Video Game Ports, Remakes, Remasters, and Reboots Explained. 22. April 2021. <https://www.makeuseof.com/video-game-ports-remakes-remasters-reboots/> (Zugriff am 10. Juni 2025)
- Sum, Michael. voquent. What is the Voice of God? 06. Juni 2021. <https://www.voquent.com/blog/what-is-the-voice-of-god/> (Zugriff am 09. Mai 2025)
- Tretkoff, Ernie. APS. Advancing Science. 08. September 2008. <https://www.aps.org/apsnews/2008/09/first-video-game> (Zugriff am 25. April 2025)
- Uke, John. Gametree. What Is a Remaster in Games And How Does It Differ From Remake or Reboot?. 28. November 2024. <https://gametree.me/gaming-terms/remastered/> (Zugriff am 28. April 2025)

Games

- Bloober Team. Layers of Fear. 2016.
- Bloober Team. Silent Hill 2 - Remake. 6. Oktober 2024.
- Electronic Arts & Motive Studios. Dead Space. 27. Januar 2023.
- Konami. Silent Hill 2. 24. September 2001.
- Monolith Productions. F.E.A.R. 17. Oktober 2005.
- Pieces Interactive. Alone in the Dark. 20. März 2024.

Genutzte Videos für die Vergleiche:

- IGN. YouTube. Silent Hill 2 Remake - All Endings. 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=TDBwH8pul5I&t=841s>
- SHN Survival Horror Network. YouTube. Silent Hill 2 Remake | 4K/60fps |FULL Game Movie|PC RTX Longplay Walkthrough Gameplay No Commentary. 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=zatNu98hUUY>.

Silent Hillside. YouTube. Silent Hill 2 | FULL GAME | Complete Playthrough No Commentary [4K/60fps]. 2024.

<https://www.youtube.com/watch?v=k7Kr15i7qeI>.

Silent Hill Memories. YouTube. Silent Hill 2 – "In Water" Ending (Complete with Credits). 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=hnlMOvVcIUw>

Silent Hill Memories. YouTube. Silent Hill 2 – "Leave" Ending (Complete with Credits). 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Qfuqukil9vg>

Abstract Daddy - Silent Hill 2 Original (TC: 03.04:07)

Silent Hillside

Abstract Daddy - Silent Hill 2 Remake (TC 09:12:10)

SHN Survival Horror Network

Die brennende Treppe - Silent Hill 2 Original (TC 03:58:00)

Silent Hillside

Die brennende Treppe - Silent Hill 2 Remake (TC 12:15:00)

SHN Survival Horror Network

Das Kühlhaus - Silent Hill 2 Original (TC 03:16:40)

Silent Hillside

Das Kühlhaus - Silent Hill 2 Remake (TC 10:28:30)

SHN Survival Horror Network

Das Videotape - Silent Hill 2 Original (TC 03:48:00)

Silent Hillside

Das Videotape - Silent Hill 2 Remake (TC 12:00:30)

SHN Survival Horror Network

In Water - Silent Hill 2 Original (TC 01:32)

Silent Hill Memories

In Water - Silent Hill 2 Remake (TC 07:47)

IGN

Leave - Silent Hill 2 Original (TC 01:31)

Silent Hill Memories

Leave - Silent Hill 2 Remake

IGN

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: James Sunderland, links (2001) und rechts (2024) © Konami
https://sm.ign.com/t/ign_de/gallery/s/silent-hil/silent-hill-2-remake-vs-original-comparison_eze8.1080.jpg..... 13
- Abbildung 2: Bubble Head Nurse © Konami von Masahiro Ito, 2012
https://www.silenthillmemories.net/sh2/arts/pics/ito_bubble_head_nurse_art_02.jpg..... 14
- Abbildung 3: Mary 2024 (links) und 2001 (rechts) © Konami
<https://i.ytimg.com/vi/2Mo7MOjY0sg/maxresdefault.jpg> 16
- Abbildung 4: Maria Version 2001 (links) und 2024 (rechts)
https://www.reddit.com/r/silenthill/comments/1da6946/silent_hill_2_original_vs_remake_characters/?show=original 17
- Abbildung 5: Angela Orosco, Original (oben), Remake (unten) © Konami
https://www.reddit.com/r/silenthill/comments/1da6946/silent_hill_2_original_vs_remake_characters/#lightbox..... 19
- Abbildung 6: Angela im Wood Side Komplex (oben 2001, unten 2024) © Konami
<https://i.ytimg.com/vi/PcP4fUzeSLY/maxresdefault.jpg> 20
- Abbildung 7: Abstract Daddy in Zwischensequenzen (Links 2001, rechts 2024) © Konami, <https://i.ytimg.com/vi/ef74QyBC7GY/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAAGAEIAADIQj0AgKJD&rs=AOn4CLBMAfR1LKKaaGXQxnBRO2WJX4M03A> 21
- [Abbildung 8: Eddie Dombrowski \(links 2001, rechts 2024\) © Konami](https://i.ytimg.com/vi/ZEbQEbMBxxs/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAAGAEIAADIQj0AgKJD&rs=AOn4CLDtTTLcIOYR6sP-HUIYO1VRMOzW3A)
<https://i.ytimg.com/vi/ZEbQEbMBxxs/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAAGAEIAADIQj0AgKJD&rs=AOn4CLDtTTLcIOYR6sP-HUIYO1VRMOzW3A> (aufgerufen: 27.06.2025) 24
- Abbildung 9: Lauras Artwork aus "The Art of Silent Hill 2" Remake, © Bloober Team / Konami *Silent Hill 2 Remake: Artbook*, Bloober Team and Konami 26
- Abbildung 10: Akira Yamaoka (oben 2001, unten 2022) https://scontent-muc2-1.xx.fbcdn.net/v/t39.30808-6/486052339_122162931128354547_1660484110115512927_n.jpg?stp=dst-jpg_s640x640_tt6&_nc_cat=100&ccb=1-7&_nc_sid=aa7b47&_nc_ohc=CUR8c_vg4bAQ7kNvwFZSQ9e&_nc_oc=AdkyMLi6SO68v_87PWVxCyJag1wBl7QUqF6WIZTENcw7EKZGX9YVho4cFkH-uaFYQ4PqQ_FL_FO0_zwZdl1BvjrC&_nc_zt=23&_nc_ht=scontent-muc2-1.xx&_nc_gid=bli3J8rcz2ybBo_QD6ZcBA&oh=00_AfMxqjmO04gKn2Yh6rD81xTTsvoQCSO7w93UmQvs9AiJyA&oe=68642980 31
- Abbildung 11: Skizze von Masahiro Ito zum Pyramid Head, 2010,
https://www.silenthillmemories.net/sh2/arts/pics/ito_pyramidhead_art_07.jpg..... 33
- Abbildung 12: Abstract Daddy Skizze aus dem Remake © Bloober Team / Konami *Silent Hill 2 Remake: Artbook*, Bloober Team and Konami..... 40
- Abbildung 13: Angela und James auf der brennenden Treppe (Original 2001) © Konami <https://static1.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2019/12/silent-hill-2-angela-fire.jpg>..... 45

Abbildung 14: Angelas letzter Blick auf James auf der brennenden Treppe (Remake 2024) © <i>Bloober Team / Konami</i> <i>https://i.ytimg.com/vi/SgJr2WPkhTo/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAAGAEIAADIQj0AgKJD&rs=AO4CLBBnOi31KBD61o1_HZvLDzFO8TnFw</i>	47
Abbildung 15: Abfragen welche Spiele gespielt wurden	66
Abbildung 16: Alter der Probandinnen.....	67
Abbildung 17: Geschlecht der Probandinnen	67
Abbildung 18: Bewertung von Probandinnen, die das Remake bevorzugen	68
Abbildung 19: Bewertung von Probandinnen die das Original bevorzugen	68
Abbildung 20: Bewertung, ob das Sounddesign gut für Immersion war - Remake	70
Abbildung 21: Bewertung, ob das Sounddesign gut für die Immersion war - Original	70
Abbildung 22: Bewertung welches Spiel besseres Sounddesign hatte, bezogen auf Probandinnen, die beide Versionen gespielt haben	70
Abbildung 23: Bewertung, ob Bloober Team gute Arbeit mit dem Remake erledigt, hat.....	71
Abbildung 24: Ähnlichkeiten zwischen Audioelementen zwischen den Versionen	71
Abbildung 25: Was the Sounddesign Good for the Immersion (Die Brennende Treppe - Remake).....	74
Abbildung 26: Was the Sounddesign good for the Immersion (Die brennende Treppe-Original)	74
Abbildung 27: Gemeinsamkeiten in den beiden Spielen.....	75
Abbildung 28: Bewertung der Leistung des Remake Studios	75

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Sounddesign Elemente Bewertung vom Originalclip - Die brennende Treppe	69
Tabelle 2: Sounddesign Elemente Bewertung vom Remake Clip - Die brennende Treppe	69
Tabelle 3: Tabelle mit der Stimmverteilung zu der Frage: How important are certain aspects of a game to your overall enjoyment? Please rate them from 1 to 5	72
Tabelle 4: Bewertung des Sounddesign von "Die Brennende Treppe" aus dem Original	73
Tabelle 5: Bewertung des Sounddesigns von "Die Brennende Treppe" aus dem Remake.....	74