

Sounddesign von Atmosphärischen Horror Games

Wie Sounddesign diese Art von Genre unterstützt und
aufrechterhält

Jana Lammerskitten
Matrikelnummer: 42698
Tonseminar Wintersemester 2024/25

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung	S.2
2. Was ist Horror?	S.2
2.1 Wie gruppiert sich atmosphärischer Horror in dieses Genre?	S.3
3. Stimmen	S.3
3.1 Akustische Halluzinationen	S.3
3.2 Menschliche Stimmen	S.4
4. Geräusche und Lärm	S.6
4.1 Natürliche Geräusche	S.6
4.2 Sirenen	S.7
5. Musik	S.8
5.1 Musik als Untermalung	S.8
5.2 Musik als Highlight	S.9
6. Lautstärke	S.10
7. Fazit	S.10
Quellenangaben	S.11

1. Einleitung

Horror ist ein immer weiterwachsendes Genre. Sei es die Filmbranche, die Videospiele Industrie oder der Buchhandel, Horror ist nicht mehr wegzudenken. Besonders im Gaming Bereich verbreitet sich der Horror immer weiter stetig hinein.

Auf Plattformen wie Steam oder itch.io werden neue Indie-Horror Spiele - Indie, kurz für Independent Development, sind Spiele die ohne Finanzierung von größeren Firmen auskommen (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, 2024) - jeden Tag veröffentlicht. In einem Zeitalter, wo Spiele digital zum Download angeboten werden, ist die Verbreitung von neuen Spielen auch weitaus simpler.

Das Untergenre atmosphärischer Horror befindet sich schon seit Jahrzehnten mit auf dem Feld der Spiele Industrie. Mittelweile als Klassiker betitelte Spiele wie Silent Hill, F.E.A.R, Dead Space und Resident Evil sind in den frühen 2000er erschienen.

Was genau macht aber atmosphärischen Horror aus und wie wird dieses Genre vom Ton und Sounddesign unterstützt?

In dieser Abhandlung werden diese Themen erläutert und eingeordnet. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf vier Überthemen die sich in weitere Unterthemen untergliedern. Wie hilft Musik in diesen Horror Situationen? Wie beeinflussen uns gewisse Geräusche oder Stimmen? Wie können Geräusche, die eine Situationen genauer beschreiben, gleichzeitig für den Horror Faktor genutzt werden?

2. Was ist Horror

Horror ist ein sehr spezifisches Genre was nicht jeder Mensch als Genuss betiteln würde.

Menschliche Präferenzen sind keine Seltenheit, aber die groteske Art und Weise wie Horror sich ausdrückt, schreckt manche möglichen Zuschauer eher ab.

Dennoch hat Horror eine große Fangemeinde, die sich über diese Art von Kunst freuen und diese auch genießen. Was genau interessiert die Leute aber an diesem Medium?

Wie bereits erwähnt sind Personen sehr individuell von ihrem Geschmack und Interessen. Wenn man verschiedene Horror – Fans befragen würde, warum Sie Horror mögen, würde jeder wahrscheinlich ein klein wenig anders antworten.

Für manche ist es die Differenz zu unserem normalen Leben. Man findet selten eine brutale, blutige, übernatürliche oder tödliche Situation in seinem Alltag. Diese Differenz zu dem „ruhigen“ sorgt für eine angenehme Abwechslung.

Manche genießen das Genre auch aufgrund des Adrenalins. Horror hat die Möglichkeit Spannung in gewissen Weisen sehr stark aufzubauen. Diese Spannung finden häufig einen starken Höhepunkt, an denen dann Adrenalin immens im Körper ausgeschüttet wird. Dieser Kick des Adrenalins sorgt für das Genießen des Genres.

Wieso können wir Horror aber so genießen wie wir es möchten? Dafür können drei Punkte erläutert werden.

Als Erstes wäre das die Kontrolle. Egal wie gruselig eine Szene oder eine Sequenz im Spiel wird, man hat jederzeit die Möglichkeit das Gerät, auf dem man das Medium genießt, auszumachen. Diese klare Kontrolle, jederzeit sich von der Situation entfernen zu können, macht es einfacher solche grotesken Szenen zu ertragen

Zweiter Punkt wäre der Unterschied zwischen den Realitäten. Wie zuvor erwähnt sind diese Szenarien, die man im Horror beobachtet, häufig sehr verschieden zu dem alltäglichen Leben. Dieser Unterschied, zwischen dem Fiktiven und dem echten Leben, sorgt für genug Distanz um Szenen wie Mord, Tod sowie andere groteske Themen zu ertragen oder sogar zu genießen. Anschließend dazu, der dritte Punkt, ist die Distanz. Egal was auch in einem Horror Spiel passieren mag, das ist eine fiktive Situation. Zwischen der spielenden Person und dem Geschehenden ist ein Bildschirm, der diese Person vom Handelnden abschirmt. Durch diese drei Punkte können wir uns mental und körperlich von den verstörenden Ereignissen abschirmen und abgrenzen, sodass das Horror-Erlebnis erträglicher, wenn nicht sogar unterhaltsam wird. (Yang & Zhang, 2021)

2.1 Was ist Atmosphärischer Horror?

Die Unterteilung von Untergenre des Horrors können sich in manchen Punkten überschneiden. Besonders auf das Element des Gruselns und der Angst beziehen sich viele Untergenres des Horrors. Während dieser Arbeit werden jegliche anderen Genres, welche mit dem atmosphärischen Horror verglichen werden, als „normaler“ Horror bezeichnet. Dies dient zur Vereinfachung damit weitere Untergenre nicht erläutert werden müssen.

In welcher Form sich der normale Horror nun zum atmosphärischen unterscheidet, kann man an ein paar Punkten festhalten.

Normaler Horror bezieht sich häufig auf das Aufbauen von Situationen, häufig stressige oder beängstigende. Dies baut sich so lange auf, bis es zu einer großen Klimax kommt, man in eine eher ruhigere Phase hineinkommt und sich entspannen kann. Atmosphärischer Horror hat diese Ruhemomente wenig, wenn überhaupt nicht. Man versucht dauerhaft eine unangenehme, angespannte Atmosphäre aufrechtzuerhalten, um das Horror-Gefühl zu verstärken. Dazu können natürlich Elemente genutzt werden, die sich auch im normalen Horror befinden.

3. Stimmen

Dieses Thema wurde bewusst allgemeiner gehalten, um mehrere Themen in diesem Abschnitt abdecken zu können. In dem Fall werden nicht nur Stimmen per se behandelt, sondern eher wie Stimmen als Medium des Horrors eingesetzt werden. Bezogen auf vorhanden oder fiktive Stimmen, auf die die spielende Person reagiert.

3.1 Akustische Halluzinationen

Unser Gehör funktioniert auf physikalischen Grundlagen. Ein Hörereignis passiert irgendwo in der Nähe einer Person. Dieses Hörereignis verursacht Schallwellen, welche auf das Ohr treffen. Diese Schallwellen werden im Ohr auf das Trommelfell geworfen und mit ein paar weiteren Schritten in Signale umgesetzt, welches das Gehirn dann verarbeiten und somit „hören“ kann. Bei akustischen Halluzinationen fehlt ein physisches Hörereignis und das Gehirn nimmt trotzdem Stimmen und Geräusche wahr als gäbe es eine natürliche Quelle (Evers & Ellger, 2004, S. 55). Man hört etwas, was eigentlich gar nicht existiert.

Krankheiten wie Schizophrenie, aber auch andere mentale Störungen haben häufig diese Art von Symptom. Wie genau bezieht sich ein medizinisches Symptom nun auf die Gestaltung des

Sounddesigns vom atmosphärischen Horror?

Wenn Stimmen oder Geräusche, die gehört werden können, keinen Ursprung hat, dann erzeugt das eine innere Unruhe. Sind diese Geräusche eine Vorbereitung auf einen Gegner? Sollte diese Stimme mich irgendwo hinführen? Besonders aber, wo kam dieses Geräusch her?

Fatal Frame 2 – Crimson Butterfly (Tecmo, 2003) ist eine japanische Videospielereihe, die sich viel mit dem Thema Übernatürliches und japanischer Mythologie befasst. Geister kommen in dieser Videospielereihe häufig vor. Das Element der auditiven Halluzination ist ein prägnantes Beispiel zur Erzeugung von einer unangenehmen Stimmung. Geister haben die Angewohnheit in diesem Spiel aggressiv und gewalttätig gegenüber der weiblichen Hauptrolle zu sein. Viele Stimmen haben in diesem Spiel Geister als Ursprung, die mit der Hauptperson reden oder als auditive Warnung vor der nächsten Gefahr dienen.

Dementsprechend sind viele Quellen nicht sichtbar oder sollten nicht existieren. Wenn man sich auf das Thema der dauerhaften Aufrechterhaltung des Unangenehmen bezieht, sorgen diese nicht lokalisierbaren Stimmen für exakt diesen Effekt.

Ebenfalls sorgt dieser Effekt auch dazu, dass man sich nie sicher sein kann, ob nun diese Geister einen angreifen oder doch nur mit der Hauptperson kommunizieren möchten.

Kurz vor dem Ende des Spieles bewegt sich die Protagonistin Mio in einen unterirdischen Bereich, in dem früher Rituale abgehalten wurden. Je näher man der Ritualstätte kommt, desto lauter hört man einen Chor, der ein Ritual durchzuführen scheint. Diese Person kann man jedoch nie sehen. Auch wenn dieser unterirdischen Bereich sonst sehr leer ist, sorgen diese Stimmen dafür, dass die Szenen für das Ende geschaffen wird.

3.2 Menschliche Stimmen

Dieses Überthema bezieht sich, in Gegensatz zum vermuteten Thema, nicht auf Menschen und ihre Stimmen.

Dies bezieht sich auf Kreaturen und humanoide ähnlichen Dingen, die menschliches Aussehen haben aber keinerlei oder wenig humanoide Geräusche von sich geben. Für dieses Thema habe ich zwei Spiele in Betrachtung gezogen.

Silent Hill 2 (Konami & Bloober Team, 2024) ist eine überarbeitete Version des gleichnamigen Spieles aus dem Jahre 2001. In diesem Spiel begleitet man James in die Stadt Silent Hill, als er eine Einladung seiner verstorbenen Frau erhält.

Die Spielreihe ist bekannt für die diversesten Monstrosität, die eine Ähnlichkeit zu Menschen besitzen, aber weit von menschlichen Verhalten und besonders Lauten entfernt sind. Diese Monster begleiten den Hauptcharakter durch verschiedensten Level und sind sehr schnell auffindbar durch deren äußert lauten Geräusche. Die Geräusche sind weit außerhalb des Rahmens, in welchem wir Menschen uns akustisch normalerweise bewegen, hörbar. Auf die Entfernung hin könnte man die Monster anhand der groben Umrisse als Menschen identifizieren, aber spätestens, wenn man die Geräusche dieser Kreaturen hört, ist man sich der Gefahr bewusst. Diese humanoide Ähnlichkeit, die nicht ausschließt, dass diese Kreaturen einst sogar Menschen gewesen sein könnten, erzeugt die erwünscht unangenehme Spannung.

Nicht nur im atmosphärischen Horror, sondern auch in anderen Spielen, werden die Stimmen genutzt, um zuordnen zu können, welche und ob Monster in der Nähe sind. Nicht immer muss und sollte man alle Monster bekämpfen.

So nutzt *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009) sehr spezifische Stimmen für jeden Monstertypen. Die Witch ist ein Gegnertyp der schluchzend sehr weit gehört werden kann. Verhält man sich ruhig und berührt sie nicht, passiert nichts. Greift man sie an oder macht Lärm, sprintet sie auf einen zu. Da ihr Angriff den Charakter direkt töten kann, versucht man sie zu vermeiden. Auch in *Silent Hill 2* kann und sollte man nicht jeden Gegner bekämpfen, da Munition für Waffen rar ist und der Charakter schnell sterben kann. Somit dient die Lautstärke der Stimmen auch als Vorwarnung.

In *Silent Hill 2* gibt es einen Boss, der mehrfach auftaucht, durch das Spiel aber fast komplett unbesiegbar scheint. Der Pyramid Head, benannt nach der metallenen Pyramide, die sein Kopf ist, kommt immer wieder innerhalb des Spieles vor. Seine Geräusche sind allerdings anders zu den der anderen Monster. Normalerweise kann man die Monster sehr weit schon hören und kann sie dadurch umgehen.

Der Pyramid Head hingegen macht fast keine Geräusche, abgesehen von seinem schweren Atmen was durch seinen metallenen Kopf nur schwer hörbar ist und der riesigen Waffen die er hinter sich her schleift.

Die Gegner, die besiegt werden können, sind recht laut und können dadurch umgangen werden. Der Boss, welcher den Charakter schnell besiegen kann, hingegen ist fast komplett still.

Ein weiteres Spiel, eines der wenigen im Horror Genre welches nur FSK 12 besitzt, ist *Little Nightmares* (Tasier Studios, 2016). Im Laufe des Spieles verfolgen wir ein kleines Mädchen im gelben Regenmantel namens Six. Sie versucht auf einem Schiff zu überleben, welches menschenähnliche Monster beherbergt. Sehr früh im Laufe des Spieles erfahren die Zuschauer, dass die Monster viel essen und gegen Ende hin auch Kinder verspeisen.

Obwohl die Monster menschenähnliche Züge haben, hier der Körperbau und Haut, sieht man zeitig, dass diese wahrscheinlich keine Menschen waren oder eventuell es nicht mehr sind. Ihre Körperteile sind grotesk groß, lang oder unproportioniert.

Besonders sind aber die Geräusche, welche die Monster von sich geben. Diese klingen weit entfernt von menschlichen Lauten. Die Monster grunzen, stöhnen oder atmen sehr schwer, je nachdem welche Art von Monster die Zuschauer antreffen. In diesem Spiel wird kein einziges Wort gesprochen.

Das gewählte Beispiel aus diesem Spiel zeigt einen Koch, der damit beschäftigt ist, Fleisch unbekannter Herkunft zu bearbeiten. Seine Statur ist recht breit und jede Bewegung sorgt dafür, dass dieser schwer keuchen und stöhnen muss.

Wenn der Koch Six entdeckt, rennt dieser ihr hinterher. Die Geräusche seitens von ihm werden immer schwerer und auch unangenehm stöhnender, so als könnte dieser es nicht mehr abwarten Six in die Hände zu bekommen.

Im Kontrast dazu ist der Endboss dieses Spiels. Die Dame oder auch Geisha genannt scheint humanoid zu sein. Sie hat kaum Deformationen oder unproportioniert Körperglieder. Sie hingegen sieht nur nach einer japanischen gekleideten großen Frau aus. In dem ersten Moment wo Six in Kontakt tritt mit der Geisha, hören wir diese ein Wiegenlied summen vor dem Spiegel. Diese sehr menschlichen Züge stehen dann wieder in dem Kontrast des Wissens, dass diese Frau für diesen Ort verantwortlich ist. Der Ort welcher Monster dazu antreibt in Völlerei Fleisch, besonders Kinderfleisch zu essen und jede Aktion steuert.

4. Geräusche und Sirenen

Ein wichtiger Bestandteil vom Sounddesign ist die Vertonung von Geräuschen und der Umgebung. Wenn die Welt auf den Bildschirm nicht lebendig genug wird, dann geht die Immersion kaputt. Im Gaming Bereich wird die Immersion weitaus stärker wahrgenommen als im Film und Fernsehen, da im Spiel die Geschichte von der spielenden Person gesteuert wird. Wenn die Musik, Stimmen oder Geräusche nicht passen kann die Immersion kaputtgehen.

4.1 Geräusche

Geräusche sind ein Bestandteil von Horror. Sei es zur Ortung von Gefahren oder der Untermalung der situationalen Geschehnisse. Dieser Punkt bezieht sich mehr auf Geräusche, die auch in jeder normalen Situation auftauchen könnten. In den vorherigen Punkten wurde mehr über übernatürliche Geschehnisse gesprochen, wobei die natürlichen Soundquellen genauso gut als Horror Faktor genutzt werden können.

Das Spiel *Alien: Isolation* (Creative Assembly & Feral Interactive, 2014) spielt in dem Universum der gleichnamigen Filmreihe *Alien* (Scott, 1979). Man spielt als Amanda Ripley, die Tochter von Ellen Ripley aus den Alien Filme. Die Handlung des Spiels ereignet sich 15 Jahren nach dem ersten Alien Film. Nach einem Hinweis über den Aufenthalt ihrer verschwundenen Mutter macht sich Amanda auf den Weg zu der Raumstation Sevastopol. Dort angekommen findet man schnell heraus, dass auch hier Kreaturen den Großteil der Mannschaft getötet haben und nun Amanda auf dem Visier haben.

Der Hauptaspekt des Spieles liegt hierbei auf waffenlosen Survival und Stealth. Bedeutet die spielende Person muss sich durch die Raumstation arbeiten, ohne sich gegen das Alien verteidigen zu können.

Innerhalb dieser Schleich-Taktiken, bewegt man sich oft als Amanda durch Luftschächte und andere kleinere Orte, um von Punkt A nach B zu kommen, ohne entdeckt zu werden. Das Problem an diesen Bewegungsmöglichkeiten liegt dabei, dass das Alien auch diese engen Luftschächte nutzen könnte.

In den Luftschächten sind wenig Geräusche hörbar. Man hört das Ächzen des Metalls des Schachtes, durch welchen man kriecht. Und man hört hier und dort ein Geräusch, welches vermuten lässt, dass man nicht allein im Schacht ist. Es könnten nur Geräusch des Metalls sein, da man sich selbst als spielende Person dort hindurchbewegt. Es könnte aber auch das Alien sein, dass die spielende Person verfolgt.

Die Silent Hill Spielreihe hat neben den dauerhaften Nebel, der die Stadt umgibt, auch noch einen anderen wiederkehrenden Punkt. Man kommt ab und an in die „Otherworld“, die andere Welt. Diese ist dargestellt mit altem rostigem Metall, fleischartigen Substanzen an den Wänden und Boden, sowie einen Wechsel des Lichtes in einen rötlichen Ton.

Auch tonal ändert sich die Umgebung. Man kann in diesen Bereichen dauerhaft eine Art Dröhnen wahrnehmen. Die mit roter Substanz belegten Wände klingen, als würden sie sich winden und biegen, dargestellt durch ein schleimiges Geräusch. Würde man versuchen diese Geräusche nachzustellen würde man sich an dem Sounddesign von Gore orientieren.

In *Alien: Isolation* wird die Spannung durch wenig Musik unterstützt. In dem Punkt *5.Musik* dieser Arbeit wird die Wichtigkeit von Musik innerhalb von Spiele erläutert. Trotz dieser starken Unterstützung des Mediums wählt *Alien: Isolation* in vielen Situationen keine Musik zu nutzen,

sondern die Atmosphäre mehr durch das Sounddesign zu halten.

In einer Szene innerhalb des Spieles versucht Amanda aus dem Steuerungsraum der Raumstation zu fliehen. Neben dem dumpfen Dröhnen des Weltalls, hört man die Androiden, die nach Amanda suchen sowie eine Sirene, welche Amanda als Eindringlinge erkannt hat. Auch wenn hier die Musik fehlt, ist die Spannung und Nervosität nicht erwischt zu werden immer noch stark genug.

In allen drei Punkten schaffen es die Geräusche der Umgebung allein eine Atmosphäre des Unwohlseins zu erzeugen. In dem Fall kann man erkennen, dass das Sounddesign nicht immer die unterschiedlichsten Ebenen haben muss, um an das eigentliche Ziel zu kommen. Auch ohne unterstützende Musik kommt man an einen Punkt das die spielende Personen sich schnell aus diesen Bereichen herausbewegen möchten.

4.2 Sirenen

Sirenen sind für uns Menschen verbunden mit gefährlichen, wenn nicht auch schlechten Situation. Sei es die Feuerwehrsirenen, welche die ausrückende Feuerwehr ankündigt oder die verschiedensten Warnsirenen die vor Unwetter, Gas oder sogar einen Bombenangriff warnen. Diese Sirenen dienen als Sicherheitsmechanismus, um so viele Personen wie möglich auf einmal zu informieren.

Perron zitiert eine Studie bei den Probanden einen Film sahen, bei denen der Grad der Vorwarnung stark variierte. Es gab insgesamt drei Gruppen. Eine mit explizit starker Vorwarnung durch Sirenen auf was passiert, eine Gruppe mit leichter Vorwarnung und eine Gruppe die gar keine Vorwarnung vor dem Verlauf des weiteren Filmes erhielt. Ausgestattet mit Herz Monitoren wurden die Probanden danach zu dem Grad ihrer Angst, Besorgnis und Entsetzen befragt.

Obwohl die Annahme war, dass die informierten Probanden vorbereiteter und somit entspannter an die Situation herangehen würden, bewies sich dieser Versuch als direktes Gegenteil. Die Probanden mit Vorwarnung fühlten sich um einiges mehr panischer und aufgewühlter als diejenigen ohne Vorwarnung (Perron, 2004, S. 4).

In Anbetracht dieser Studie erscheint die Nutzung von Warnsirenen innerhalb des atmosphärischen Horrors ein effizienter Weg zu sein, um die Angst bei den spielenden Personen zu schüren.

Silent Hill nutzt in der ganzen Spielreihe die Atomwarnsirene als Zeichen, das die spielende Person in die Otherworld rüber befördert wird. Diese Sirenen zeigt auch, dass man bald in einer gefährlicheren Position ist, da die Otherworld meist weitaus befüllter mit Monstern ist. Im Laufe der Jahre hat sich diese Version der Sirene nach und nach verändert. Man kann debattieren, ob die neuere Version nun weniger Angsteinflößend ist oder nicht. Der Fakt bleibt, dass Silent Hill nicht nur den Nebel, sondern auch die Sirenen als Markenzeichen hat, welche beide für eine unangenehme Stimmung für die Personen sorgt. Auch wenn der Stil dieser Sirene sich im Laufe der Zeit etwas abgeändert hat, sorgt die Sirenen für ein Unwohlsein.

In *Silent Hill 2* sorgt die Sirene dafür, dass der Boss, Pyramid Head, sich aus einen Bosskampf sofort zurückzieht. Wenn man dem Boss dann folgt, ist dieser einfach weg, ohne auch nur eine Spur darauf warum diese Sirenen abgespielt wurde. Die Frage, was so ein großes Monster dazu

gebracht hat, sich von der spielenden Person zu entfernen, nur um dann nicht zu sehen oder hören, lässt doch ein mulmiges Gefühl zurück.

5. Musik

Musik ist ein größeres Medium in der Tonbranche. Nicht nur im Gaming Bereich, sondern auch in der Werbung, Filmen, Serien und anderen Medien. Besonders im Bereich des atmosphärischen Horrors kann Musik als Unterstützung dienen. Während Recherchen fällt auf, dass wenig Musik als Hintergrund genutzt wird. Eher findet man Szenen nur mit Sounddesign Unterlegung zu den szenischen Situationen. Wie genau wird Musik aber jetzt genutzt, um diesen dauerhaften Horror des atmosphärischen Horrors aufrechtzuerhalten.

5.1 Musik als Untermalung

In diesem Punkt wird hauptsächlich auf das Spiel *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) eingegangen. Das Spiel dreht sich um einen namenlosen Künstler, der durch sein englisches Herrenhaus läuft, um die richtigen Dinge zu finden, um sein Magnum Opus zu vollenden. Auf der Suche nach dieser Erfüllung seines Meisterwerkes lernt man die Geschichte des Malers und seiner Familie kennen. Noch dazu erfährt man die dunklen Abgründe des Hauptcharakters und wie weit der Drang zur Perfektion diese Person bringen kann.

Layers of Fear hat in manchen Momenten Musik im Hintergrund laufen, allerdings auch hier ist es in spezifischen Situationen, statt dauerhaft zu laufen. In diesem Spiel ist die Musik als Element besonders wichtig, da die Frau des Künstlers Pianistin war. So läuft am Anfang des Spieles, im sogenannten Tutorial, dauerhaft im Hintergrund ein Musikstück, gespielt auf dem Klavier. In Momenten, wo ein Unwetter lauter wird, legt die Musik passende Pausen ein, um diese Unwetter nicht zu überdecken oder nicht im lauten Donner unterzugehen. Die Musik ist Verbunden mit den restlichen Szenen und bildet ein einheitliches Bild.

Im Verlaufe des Spieles wandeln sich die schön gespielten Klavier Melodien in immer mehr verzerrte und unangenehme Klänge. So sieht man am Anfang eine noch recht idyllische Szene, wo die Musik in angenehmer nicht-diegetischer Weise begleitet. Diegetisch bezeichnet Ton, hier in dem Fall die Klaviermusik, welche von den Charakteren in der fiktiven Welt auch gehört werden kann. Nicht-diegetische Musik hingegen läuft zwar im Spiel, kann aber nur von uns als Zuschauer*Innen oder eher Spieler*Innen wahrgenommen werden (Graf, 2019).

In dem Spiel ist es manchmal schwer zu unterscheiden, wann eine musikalische untermalte Szene als nicht diegetisch oder diegetisch angesehen werden kann. Der mentale Zerfall des Protagonisten macht es an sich schwer zu unterscheiden was wirklich passiert oder ob dieser es sich nur einbildet. Dieses schöne einheitliche Bild der Ton und Bildgestaltung werden immer chaotischer.

Im Laufe des Spiels finden wir häufig Zeitungsartikel, Briefe und andere Texte, die einem Aufschluss über die Geschichte geben sollen, da der Protagonist nicht redet. Je näher man diesen Texten kommt, desto eher hört man Klaviermusik, zusammen mit unklaren Stimmen, die tuscheln. Hier werden die Abschnitte der Geschichte, in Verbindung mit seiner Frau mit Musik untermalt. Der Wechsel von Ruhe zu Musik sorgt dafür, dass sich Spieler selten sicher sind, dass sie in dieser Situation sicher sind oder ob der nächste Schock Moment auf sie wartet.

5.2 Musik als Highlight

In manchen atmosphärischen Horrorspielen wird Musik nur spärlich verwendet. So kann das plötzliche Auftauchen von Musik die Szenen hervorheben.

In *Silent Hill 2* wird Musik außerhalb von sogenannten Cutscenes, eine geschnittene Szene, in der die spielende Personen nur zuschauen und nicht interaktiv agieren kann (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, 2024), selten genutzt. Die gewählte Musik in diesen Szenen wirkt allerdings etwas fehl am Platz. Sie ist sehr traurig, melancholisch und auch recht ruhig. In Verbindung mit diesem sehr düsteren, blutigen und mit Monstern befüllten Spiel würde man nicht diese Richtung von Musik erwarten. Diese Musik bezieht sich aber auf die Inhalte dieser Szene, in denen häufig zwischenmenschliche und auch sehr philosophische Gespräche geführt werden. In einer der Szenen lernen wir Angela kennen. Sie ist in einem Monster verseuchten Wohnkomplex und liegt vor einem riesigen Spiegel mit einem Messer. James der Hauptcharakter versucht sie ein wenig zu beruhigen damit diese Frau kein Suizid begeht. Ein starker Kontrast, wenn man bedenkt, dass beide Personen in einer Stadt gefangen sind, die gefüllt ist mit Monstern. Es scheint hart in dieser Art von Welt einen positiven Blick zu behalten. Die Idee, jemanden überzeugen zu wollen, das Leben sei lebenswert, während man in einer Stadt gefangen ist mit Monstern, scheint etwas absurd zu sein. Der Gegensatz der Musik zu dem eigentlichen Genre erschafft hier ein sehr interessantes unangenehmes Gefühl bei der spielenden Person.

In *Little Nightmares* gibt es in sehr wenigen Situationen Musik. In den meisten Situationen wird das Spiel eher von atmosphärischen Geräuschen und den Bewegungsgeräuschen von Six vertont. Eine Szene zeigt, wie Six Hunger zu dem Punkt hin ansteigt, dass sie sich fast nicht mehr bewegen kann. In dieser Situation spielt der Soundtrack mit dem Titel *Six's Theme I* (Lilja, 2018) welcher sich langsam aufbaut, bis ein Kinderchor mit einsteigt. Ihr Hunger wird über den Zeitraum schlimmer. Was anfangs noch von Brot gestillt werden kann, wird immer mehr und mehr nur noch von fleischhaltigen Produkten gestillt. Kurz vorm Ende des Spieles hören wir ein ähnliches Stück, *Six's Theme II* (Lilja, 2018), welches weitaus intensiver ist. Wir beobachten Six, wie sie erneut zusammenbricht vor Hunger. Ein Nomu, kleiner Kreaturen mit runden Spitzhüten als Kopf, bringt Six eine Wurst als Nahrung. Diese Nomu helfen Six immer wieder im Laufe des Spieles. Sei es das Wege gezeigt, Schlüssel gebracht oder in diesem Fall, Six Nahrung gebracht wird.

Leider nimmt Six nicht das dargebrachte Essen als Nahrung war, sondern verschlingt den kleinen Nomu. Im DLC *Secrets of the Maw* (Tarsier Studios & Bandai Namco, 2018) erfahren wir, dass Kinder von der Geisha, dem Endboss dieses Spiels, in Nomus verwandelt werden. Dies könnte auch den Kinderchor in den Stücken erklären, da Six in diesem Fall Kinder isst.

Ebenso hört man ein Wiegenlied bei der Begegnung mit der Geisha, wie in Punkt 3.2 bereits erläutert wurde. Ein Wiegenlied, gesummt von der Person, die diesen Ort überwacht, gibt ein unangenehmes Gefühl. Man verbindet Wiegenlieder eher mit kindlichen und unschuldigen Themen. Eine Person, die dafür sorgt, dass Kinder als Nahrung dienen, die ein mütterliches Lied summt. So ist die Nutzung dieser Musik ein guter Weg, um Personen sich unwohl fühlen zu lassen.

6. Lautstärke

Ein großes Problem beim Sounddesign erstellen ist die Gewöhnung des Ohres an das Gehörte. Häufig müssen klangliche Pausen eingelegt werden, da sonst Fehler und andere Dinge nicht mehr erkannt werden. Diese Gewöhnung an Sounds und dementsprechend auch Lautstärke kann aktiv für den Schreckfaktor ausgenutzt werden

Wie in anderen Punkten bisher aufgeführt, nutzen viele Spiele innerhalb des Genres kaum, wenn nur situationsbedingte Musik. Dementsprechend ist die Lautstärke meistens recht ruhig.

Wenn wir ein plötzlich ansteigen von Lautstärken haben, ohne Vorankündigung kann dies für Unruhe sorgen. Der gleiche Effekt wie bei den akustischen Halluzinationen, eine nicht zuordenbaren Schallquellen, lässt die spielende Person unruhig werden.

Ebenso funktioniert es in die genau andere Richtung. Wenn ein gewisser Lautstärkepegel schlagartig abfällt, wundert sich die spielende Person, warum es jetzt so leise ist. Passiert gleich etwas? Ist man in dieser Situation noch sicher?

In *Silent Hill 2*, gibt es ab und an Situationen in denen die Lautstärke schlagartig zu und abnimmt. In dem Tutorial des Spiels, kurz nachdem der Hauptcharakter James in Silent Hill angekommen ist, wird die Szenerie und die Monster erst langsam eingeführt. Man sieht kaum Monster und ist hauptsächlich von seltsamen Geräuschen und dem dichten Nebel umgeben.

Als man dann aber plötzlich ein Gebäude betritt, verschwinden jegliche Geräusche und um James herum wird es still.

Diese Stille ist nur von kurzer Dauer, da kurz darauf das erste Monster und auch der erste Kampf gestartet wird.

Ein wenig später im Spiel wird eine Verfolgungsszene durch eine Cutscene initiiert. Der Nebel um den Spieler nimmt zu, ein lauter Windsturm erzeugt eine laute Geräuschkulisse und man hört eine Unmenge an Monstern, die man nicht mehr sehen kann durch den Nebel. Diese Auslegung der Szenerie zusammen mit dem Ton soll zeigen, dass man dieser Situation komplett ausgeliefert ist und nur fliehen kann.

7. Fazit

Inhalte, die in dieser Abhandlung erwähnt werden, können auch auf anderen Horror Medien übertragen werden. Sie sind nicht einzig nur auf dieses Untergenre beziehbar.

Viele Elemente, die hier dafür sorgen, dass eine konstante Unruhe und fehlende Pausen erzeugt wird, kann auch in anderen Punkten gefunden werden.

Die Ansammlung von übernatürlichen Geräuschen, Geräusche ohne Quellen, die Ausnutzung von menschlicher Psyche sowie der spezifische Einsatz von Musik bringt diese konstante Unruhe, die beim Spielen vom atmosphärischen Horror so wichtig ist für das Spiele-Erlebnis. Die Besonderheit an diesen Spielen zeigt sich durch die Nutzung vieler dieser Inhalte, jedoch selten alle. Selbst wenn alle Medien genutzt werden, ist die Umsetzung doch wieder anders, was ein individuelles Erlebnis mit jedem weiteren Spiel hervorrufen kann.

Literaturverzeichnis

Spiele & Entwicklerstudios

- Bloober Team. (16. Februar 2016). Layers of Fear.
- Creative Assembly & Feral Interactive. (6. Oktober 2014). Alien: Isolation.
- Konami & Bloober Team. (7. Oktober 2024). Silent Hill.
- Tarsier Studios & Bandai Namco. (22. Februar 2018). Little Nightmares – Secrets of the Maw.
- Tarsier Studios. (16. Februar 2016). Little Nightmares.
- Tecmo. (27. November 2003). Fatal Frame 2: Crimson Butterfly. Japan.
- Valve. (17. November 2009). Left 4 Dead 2.

Artikel & Wissenschaftliche Quellen

- Evers, S., & Ellger, T. (2004). The clinical spectrum of musical hallucinations. *Journal of the Neurological*, 227(1), 55-65.
- Perron, B. (2004). Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. University of Montreal.

Webseiten & Online-Quellen

- Graf, A. (11. August 2019). andecillo film. Abgerufen am 5. Dezember 2024 von <https://andecillofilm.com/2019/08/11/was-ist-der-unterschied-zwischen-diegetischer-und-nicht-diegetischer-musik/>.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (6. Februar 2024). Cutscene. Abgerufen am 25. Januar 2025 von <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/cutscene/>.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (2024). Indie. Abgerufen am 10. Februar 2025 von <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/indie/>.
- Yang, H., & Zhang, K. (6. Oktober 2021). The Psychology Behind Why We Love or Hate Horror. *Harvard Business Review*. Abgerufen am 10. Januar 2025 von <https://hbr.org/2021/10/the-psychology-behind-why-we-love-or-hate-horror>.

Musik & Filme

- Lilja, T. (2018). Six's Theme I & II [Aufgezeichnet von T. Lilja].
- Scott, R. (Regisseur). (1979). Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt [Kinofilm].