Am Anfang haben wir wenig mehr als einen Knüppel zur Verteidigung.

Silent Hill 2 Remake

UMSTRITTEN, ABER KLASSE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Konami** Entwickler: **Bloober Team** Termin: **8. Oktober 2024**

Nach drei Stunden mit dem Horror-Remake können wir sagen: Habt keine Angst vor der Neuauflage! Von Dimitry Halley

»Die Kämpfe müssen fummelig sein, das ist doch geil, wirklich, sag ihm das!«, richtet mir Kollegin Géraldine von Kollege Fabiano aus, nachdem Kollege Fabiano mitbekommen hat, dass ich wiederum Kollegin Géraldine von meinen Anspieleindrücken zum Silent Hill 2 Remake erzählt habe – also richte ich wiederum Géraldine aus, sie solle Fabiano sagen, dass ... Hallo, nicht einschlafen hier! Was ich euch damit zeigen will: Silent Hill 2 macht etwas mit den Menschen, und das schon seit 23 Jahren. Du findest kaum einen Silent-Hill-Veteranen ohne starke Gefühle zu Teil 2. Silent Hill 2 gilt als ungeschlagenes Meisterwerk des Psychohorrors, war wegweisend für das Genre, wurde fortgesetzt, diskutiert und analysiert. So viele Drei-Stunden-Essayvideos findet man sonst nur zu Kojimas Spielen. Kein Wunder also, dass die ersten Trailer zum Remake von Entwickler Bloober Team Wellen schlugen; wahrscheinlich höhere, als die Devs es sich gewünscht hätten. Hauptfigur James sehe jetzt ganz anders aus, die neue Kamera stinke gegen die alte ab, da werde viel zu viel gekämpft – dieses Silent Hill 2 habe nichts mehr mit Silent Hill 2 zu tun, bis auf das Aussehen, zitierten viele wütende Fans einen legendären Philosophen.

Anders als diese wohl unvermeidlichen Vorab-Empörten habe ich den kompletten Anfang des Spiels drei Stunden lang gespielt und kann euch mit aller rhetorischen Gewandtheit meiner zehnjährigen Journalismuskarriere sagen: Chillt. Alles gut.

Das Remake von Silent Hill 2 punktet im ersten Schritt genau dort, wo es punkten muss: bei der Atmosphäre, der Erkundung dieser schaurigen Welt und bei seiner Geschichte. Ich kehre mit sehr, sehr positiven Gefühlen vom Anspieltermin zurück – obwohl auch ich Dinge kritisieren muss.

Eine Pistole ist nützlich, doch die Munition ist notorisch knapp.

Was steckt drin?

Es gibt solche und solche Remakes. Konamis anderes großes Pferd im Rennen – Metal Gear Solid Delta – restauriert in erster Linie die Stärken des Originals, bleibt dem Gameplay-Gerüst treu, verwendet sogar die Original-Tonspur. Als Zyniker könnte man munkeln: Ist das nicht eigentlich eher ein Super-Remaster? Silent Hill 2 macht es hin-

gegen wie Capcoms Resi-Remakes: Story und Szenario des Originals bleiben erhalten, aber das Spiel wird von null auf neu gebaut. Beide Methoden haben Vor- wie Nachteile, der Vorteil hier: Die Devs können beispielsweise mühelos Gebiete erweitern, zusätzliche Storykapitel einflechten, aber klar, auch Elemente streichen, wie es das Remake von Resident Evil 3 getan hat.

Die ersten drei Stunden von Silent Hill 2 fühlen sich in erster Linie wie eine Erweiterung an. Der klassische Einstieg bleibt fast unverändert: Der Witwer James Sunderland reist ins verschlafene US-Städtchen Silent Hill, nachdem er einen Brief seiner eigentlich verstorbenen Frau erhalten hat, die ihn dort hinzitiert. James erkundet den Friedhofsweg zur Stadt, trifft auf die geistesabwesende Angela Orosco – und wer das Original gespielt hat, hakt jetzt gerade im Kopf Checkboxen ab und freut sich darüber, wie fantastisch das nun aussieht.

Spätestens in der namensgebenden Ortschaft Silent Hill selbst macht sich das Make in Remake dann aber bemerkbar: Die Stadt ist größer als damals, große Weitsicht gibt's dank des dicken Nebels zwar immer noch nicht (gut so), aber ich kann deutlich mehr Lädchen und Gebäude betreten und löse Rätsel, die es im Original gar nicht gab.

Die wichtigsten Stärken von Silent Hill 2

Ich will euch aber gar nicht zu viel von der Erfahrung spoilern, denn: Das Erkunden von Silent Hill 2 macht unglaublich viel Spaß. Nicht nur der dicke Nebel erzeugt so eine dichte Atmosphäre, hinter jeder Ecke warten spannende Details oder auch Gefahren, die ganze Welt wirkt jetzt ein bisschen interaktiver. Und das ist sie de facto auch, James schlägt beispielsweise Fenster oder Autoscheiben mit seinem Nagelknüppel ein, um an Gegenstände zu gelangen.

Die neue Verfolgerkamera empfinde ich eher als Plus- denn als Minuspunkt. Der Wechsel fühlt sich ganz ähnlich an wie beim Remake von Resident Evil 2. Ja, die klassische feste Von-oben-Ansicht hat auf jeden Fall ihren Charme, aber weil ich jetzt immer recht nah an James' Schulter klebe, sehe ich, was er sieht. Deshalb treiben mir gerade in Innenräumen die toten Winkel dieser Sicht die Nackenhaare in die Höhe, schließlich lauern überall Gefahren. Apropos Gefahren: Die Monsterdesigns von Silent Hill 2 bleiben absolute Spitzenklasse, von bizarren Zwangsjackenkreaturen bis zum furchterregenden Pyramid Head. Aber – und hier kommt das Eingangszitat von Fabiano beziehungsweise Géraldine ins Spiel – die Kloppereien spielen sich fummelig.

Streitpunkt Kämpfe

Jetzt könnt ihr sagen: So will ich das. Völlig in Ordnung. Ich persönlich sehe aber einen Unterschied zwischen einer bewusst sperrigen Bedienung und holprigem Design. Für mich fällt Silent Hill 2 eher in die zweite Kategorie: Jedes Zwangsjackenviechi lässt sich mit derselben Kombination aus Schlag-Schlag-Ausweichen besiegen, die Angriffsmuster bleiben stets gleich, das Kollisionsgefühl transportiert nicht wirklich viel Wucht gemessen daran, dass ich gerade ein Monster mit einem Nagelbrett verhaue.

Doch zumindest kann ich für alte Fans Entwarnung geben: James wird definitiv nicht – wie von manchen befürchtet – zum Supersoldaten, der alles wegballert. Zwei oder drei Gegner reißen mich in Windeseile in Stücke, Munition ist rar gesät, Weglaufen oft die beste Strategie. Silent Hill 2 bleibt Survival-Horror, daran ändert sich auch im Remake nichts. Generell behält das Remake viele Stärken des Originals. Die Rätsel erfordern auf Standardschwierigkeit erfreulich viel eigenständiges Denken, auch die Navigation durch die Spielwelt muss ich selbst auf die Kette kriegen. James markiert wichtige Punkte zwar auf seiner Übersichtskarte, aber die korrekten Schlussfolgerungen muss ich schon selbst ziehen.

Wahlweise kann ich zwischen drei Kampf- und Rätselhärtegraden wählen, die Hilfen an- oder abschalten. Aber schon auf normaler Stufe war ich nach drei Stunden mit Silent Hill 2 sowohl mental als auch körperlich völlig ausgelaugt – zum Glück auf die gute Art. Die schaurige Atmosphäre des nebligen Örtchens kroch mir tief ins Mark, ich bin mehrfach halb vom Stuhl gehopst, aber vor allem will ich wissen, wie es weitergeht. Und dank der neuen Enden (zusätzlich zu den ursprünglichen) wird das wohl auch Serienveteranen so gehen. ★

Dieses Jukebox-Rätsel gab es im Original nicht. Kollegin Natalie sagt immer, es könne nie genügend Rätsel geben.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich schäme mich ein bisschen, es zu sagen, aber: Eigentlich war mir Silent Hill 2 gar nicht so wichtig. Ich bin für einen anderen Termin zu Konami nach London gereist, über den ich allerdings noch nicht sprechen darf – und wenn ich schon mal da bin, sage ich zu ein paar Stündchen mit einem Horrorspiel nicht Nein. Aber was für Stündchen das waren! Das Remake von Silent Hill 2 spielt sich unheimlich intensiv; zwar ganz anders als vor 23 Jahren, aber eben doch auf vergleichbare Art und Weise beklemmend, verstörend, faszinierend. Ich musste mich immer wieder selbst ermahnen, mit dem Plot voranzukommen, statt in den nebligen Gassen nach Details und kleinen Geschichten zu stöbern. Ja, die Animationen und Kämpfe spielen definitiv nicht in der Königsklasse, aber trotzdem flutscht das Remake, die Zeit verfliegt damit nur so. Und besonders wichtig: Ich wollte nach dem Termin so gerne weiterspielen. Herausfinden, wie sich die neuen Enden auf die Story auswirken, und all die neuen wie alten Areale erkunden, die die Entwickler hier aus dem Nichts erschaffen. Nach all dem Empörungsgetose um die ersten Trailer kann ich Entwarnung geben: Das Remake von Silent Hill 2 wird keine Bruchlandung – ob es euch zu sehr vom Original abweicht, könnt ihr zum Release am 8. Oktober 2024 dann für euch selbst entscheiden.

Was will uns dieses Graffito sagen? Egal, es ist gruselig!

In der US-Fassung des Spiels werdet ihr in der Schule von Kindermonstern angegriffen.