



Silent Hill 2

EIN KLASSIKER NEU GEGRUSELT



Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Konami** Studio: **Bloober Team** Termin: **8.10.2024** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Konamis Survival-Horror-Meisterwerk aus der PlayStation-2-Ära bekommt ein Remake spendiert. Aber ist das noch genauso gruselig gut wie damals? Von Kai Schmidt

Konamis Silent Hill 2 gilt als eines der besten Survival-Horror-Spiele. Es erschien im September 2001 für die PlayStation 2 und gruselte sich weltweit sofort in die dunklen Herzen von Horror-Fans. Das Spiel erzählt die Geschichte von James Sunderland, der in der US-Kleinstadt Silent Hill nach seiner verstorbenen Frau Mary sucht, die ihm überraschenderweise kürzlich einen Brief schickte. Wie sich herausstellt, ist das Ganze ein haarsträubendes Unterfangen: In der von Nebel verhüllten Stadt und ihrer alpträumerhaften Zwischenwelt lauern nicht nur blutrünstige Monster, James muss sich auch seinen eigenen Dämonen stellen.

Unter strenger Beobachtung

23 Jahre nach der Erstveröffentlichung beschert uns der in letzter Zeit auf dem Spielektor nicht mehr wirklich aktive Publisher

Konami nun ein Remake des Klassikers. Die undankbare Aufgabe, das gefeierte Spiel aufzubereiten und in ein modernes Gewand zu stecken, ging an die Entwickler von Bloober Team. Wir sagen hier bewusst »undankbar«, weil Fans natürlich immer mit Argusaugen auf Remakes solcher Meilensteine der Spielegeschichte blicken und jedes Haar in der neu inszenierten Gruselsuppe suchen. Das polnische Studio ist bekannt für Horrortitel wie Layers of Fear oder The Medium. Ebenfalls durchweg gute Spiele, die aber eher im mittel budgetierten AA-Bereich oder darunter beheimatet sind.

Wir fragen uns also zwangsläufig: Liefert Bloober Team mit Silent Hill 2, eher untypisch für das kleine Studio, ein grandioses AAA-Spektakel ab, wie man es vom Remake eines so wichtigen Titels erwartet? Oder reichen die Fähigkeiten des Entwicklers viel-

leicht doch nicht für so ein Prestigeprojekt und das Vorhaben war von Anfang an zum Scheitern verurteilt? Die Antwort könnte euch genauso schockieren wie die Dinge, die in der kleinen US-amerikanischen Stadt mit dem akuten Nebelproblem passieren.

Erste Schritte ins Verderben

Die Geschichte beginnt wie im Original auf einem Parkplatz oberhalb der Stadt Silent

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch mal richtig gruseln wollt.
- ... ihr gerne Arbeit in ein Spiel steckt.
- ... ihr hintergründige Storys mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine Aversion gegen Psycho-Horror habt.
- ... ihr eine dynamische Inszenierung erwartet.
- ... ihr komfortable Kampfsysteme schätzt.

Roter Bildschirmrand heißt »verletzt«. Wenn dann ein Monster aus dem Nebel auftaucht, setzt Panik ein!



EIN TYPISCHES RÄTSEL

In dieser Badewanne liegt ein Schlüsselgegenstand, aber sie ist mit Säure gefüllt.



Also regulieren wir in einem anderen Raum den Wasserdruck so weit, dass die Rohre platzen.



Nun können wir den benötigten Gegenstand aus der Wanne fischen.



Munition ist rar gesät, aber Schusswaffen sind gut, um sich die Monster vom Leib zu halten.

Hill. James Sunderland resümiert über den mysteriösen Brief seiner verstorbenen Frau, die angeblich am »besonderen Ort« der beiden auf ihn wartet. Bereits der Fußweg durch den nebligen Wald in Richtung Stadt stimmt auf das ein, was noch folgen soll. Wenn auch nur in kleinem Maße. Wer das Spiel über Kopfhörer oder eine laut aufgedrehte Dolby-Atmos-Anlage genießt, dürfte schon bei diesem Fußmarsch eine wohlige Gänsehaut bekommen. Immer wieder knackt und knirscht es im Wald, seltsame Geräusche aus allen Richtungen lassen euch bezweifeln, dass es eine gute Idee ist, weiterzugehen. Und dann trifft James auf dem unheimlichen Friedhof vor den Toren der Stadt auf die erste der merkwürdigen Personen, die ihm auf seinem weiteren Abenteuer begegnen werden: Angela.

Die junge Frau sucht angeblich nach ihrer Mutter und warnt ihn, nicht in die Stadt zu gehen, da sich dort merkwürdige Dinge zugetragen. Doch wie das bei Videospiele so ist, schlägt James die Warnung in den Wind beziehungsweise Nebel. Was soll er auch anderes tun? Zurück zum Parkplatz marschieren, ins Auto steigen und nach Hause fahren, während der Abspann läuft? Ohne unheimliche Dinge gäbe es schließlich kein Spiel. Angela und drei weitere Figuren werden euch immer wieder begegnen und euch mit ihrem Verhalten zu denken geben.

Rauschender Feindkontakt

Langsam führt euch Silent Hill 2 dann an die Spielmechaniken heran. Ihr müsst in heruntergekommenen Bruchbuden am Rand der Stadt etwa einen Schlüssel finden, um ein Tor zu öffnen. Häuser und Wege sehen aus, als hätte sich jahrzehntelang niemand darum gekümmert. Verwahrlost, dreckig, kurz vor dem Zusammenfallen. Dann betretet ihr Silent Hill. Die Innenstadt sieht keinen Deut besser aus. Verlassene Straßen, vernagelte Häuser im Moderzustand. Überall dichter Nebel. Blutspuren auf der Straße. Bedrohlich anschwellende Hintergrundmusik. Eine Leiche. Was ist hier los?



Vor euch tut sich auf der Straße ein bodenloser Abgrund auf, der euch zwingt, durch verlassene Häuser auf die andere Seite zu gelangen. Dabei findet ihr ein Transistorradio, das plötzlich laut statisch knistert: Das Alarmzeichen, dass Monster in der Nähe sind. Die Hintergrundmusik schwillt zu einem bedrohlichen Pochen an. Prompt springt euch ein verzerrtes, entfernt menschliches Wesen ins Gesicht. Ein Balken mit Nägeln darin wird zu James' erster Waffe. Ihr knüppelt auf das Vieh ein, bis es zusammensackt und das Radio verstummt. Ihr seid mental fertig, euer Herz pumpt. Und dann beginnt das Spiel erst richtig.

Grundlagen des Survival-Horrors

Gleich zu Beginn wird klar: James Sunderland ist kein Superkämpfer, der die Monster reihenweise plättet. Jeder Kampf ist ein Risiko, das euch euer Bildschirmleben kosten könnte. Das wird gleich bei den ersten Begegnungen mit den alpträumhaften Gestalten klar, die durch die nebelverhangenen Straßen schleichen. Einsam herumwankende Viecher könnt ihr leicht umgehen, doch es gibt auch blitzschnell kriechende Monster, die plötzlich unter Autos hervorkommen und euch an die Gurgel gehen. Schnell erwartet euch schon zu Spielbeginn ein fieses »Du bist gestorben«.

Die wichtigsten Dinge, die ihr in den ersten Minuten lernen müsst, sind, auf euer Radio zu hören, das Gefahren ankündigt, und die Bewegungen der Gegner zu lesen. Wann holen sie zum Schlag aus, was euer Moment ist, die Ausweichtaste zu benutzen? Wie nah müsst ihr ran, um einen Treffer mit der Nagellatte zu landen? Mit ein wenig Übung werden die Konfrontationen zwar nicht zum völligen Kinderspiel, aber ihr verbessert immerhin eure Chancen, euch nach dem Schlagabtausch nicht runtergekämpft bis aufs Zahnfleisch davonzuschleppen. Und versteht das nicht falsch: Jeder Kampf ist weiterhin eine Garantie für Panik und Herzerasen. Später findet ihr zwar Schusswaffen wie eine Pistole oder eine Schrotflinte, doch



Auf den Umgebungskarten notiert James automatisch Hinweise und markiert interessante Orte.



Für die Lösungen der Rätsel müsst ihr gefundene Gegenstände kombinieren und einsetzen.

selbst dann treibt euch akute Munitionsknappheit beständig Schweißperlen auf die Stirn, wenn das Radio sich wieder mal mit statischem Knistern meldet.

Kleber als Türöffner

Und auch auf die teils abstruse Art der Rätsel stimmt euch Silent Hill 2 zu Beginn gut ein. Um in Richtung Park voranzukommen und (vielleicht) euer ersehntes Wiedersehen mit Mary zu feiern, müsst ihr mehrere Gebäude abklappern, Nachrichten lesen und deuten, den Hinweisen folgen, Gegenstände einsammeln und am richtigen Ort einsetzen. Was fängt man beispielsweise mit zwei Hälften

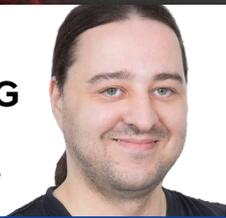
ten einer zerbrochenen Schallplatte und einer Jukebox an, die möglicherweise einen Mechanismus auslöst, der die Türen öffnet? Vielleicht könnte Superkleber helfen?

Ja, was die Rätsel angeht, kann Silent Hill 2 seine Inspiration bei Capcoms Resident Evil nicht ganz leugnen. Logisch, das Spiel erschien ursprünglich gerade mal fünf Jahre nach dem ersten Besuch in Raccoon City und orientiert sich an einem seinerzeit noch recht frischen Spielprinzip. Was aber nicht bedeuten soll, dass es ein billiger Abklatsch ist. Im Gegenteil: Silent Hill 2 nimmt die Grundelemente des etablierten Survival-Horrors, reichert sie um zunehmend irrational

Auch der mysteriöse Pyramid Head darf im Remake von Silent Hill 2 natürlich nicht fehlen.

MEINUNG

Kai Schmidt
@GameStar_de



»Silent Hill 2 Remake? Klar, mach ich entspannt mit der Komplettlösung auf dem Schoß«, dachte ich mir. Tja, Pustekuchen. Ich musste für mein Geld tatsächlich arbeiten, da das Spiel bis auf den groben Ablauf eigentlich komplett anders ist als der Klassiker. Aber das ist gut, denn genau so sollte man ein Remake angehen: Man übernimmt das Skelett, modifiziert den Spielablauf aber so weit, dass auch Veteranen ein frisches Spielerlebnis statt abgestandenes Blut in alten Därmen haben. Bravo, Bloober Team! Die runderneuerten Abschnitte sind fordernd, die frischen Rätsel machen Spaß, und die Optik ist stellenweise zum Fürchten gut. Man kann zwar die Kampfmechaniken verfluchen und über die Modernisierung der Charaktere streiten, weil die serientypischen ausgemergelten, kränklichen Silent-Hill-Gesichter 08/15-Figuren gewichen sind. Aber insgesamt ist das Remake eine definitive Empfehlung für Horror-Fans. Das letzte Mal, dass ich eine solche Anspannung und ständige Angst beim Spielen verspürt habe, war 2017 bei Resident Evil 7 über PlayStation VR. Und ja, ich bin mehrmals vor Schreck von der Couch gehüpft. Die neue Version ist zwar bei weitem nicht perfekt, es spricht aber für die Einmaligkeit von Silent Hill 2, dass weder ein Remake durch ein B-Studio noch ein paar Bugs oder schwankende Technik das unvergleichlich unheimliche Erlebnis zerstören können, das dieses Spiel bietet. Die überraschend tiefgründigen Charaktere und die mit Symbolik vollgepackten Abschnitte wurden zum Glück nicht angetastet und faszinieren heute noch wie damals.

scheinende Einfälle an und mixt daraus einen Psycho-Horrortrip in die Abgründe der Hölle, den ihr auch im Remake so schnell nicht vergessen werdet.

Sightseeing in Silent Hill

Die Suche nach Mary schickt euch durch einige große Gebäude, die sozusagen als

MUSS ICH DEN ERSTEN TEIL KENNEN?

Keine Sorge, falls ihr das erste Silent Hill nicht gespielt habt (was ihr aber nachholen solltet, wenn ihr Survival-Horror mögt). Die Story des zweiten Teils baut nicht darauf auf und hat mit dem Vorgänger lediglich den Handlungsort sowie grundlegende Spielelemente gemein. Die Stadt Silent Hill mit all ihren surrealen Monstern ist hier im Grunde eine Manifestation der Psyche des Protagonisten James Sunderland, der ein verstörendes Geheimnis mit sich herumschleppt.

Der erste Teil ist für das Verständnis der Fortsetzung nicht nötig.



euch warten. Dabei stellen sich euch natürlich zunehmend groteskere Monster in den Weg.

Sind diese Komplexe mit ihren schimmlichen, verfallenen Gängen und Zimmern in der normalen Version schon schaurig, wird es noch eine Stufe (pardon my french) abgefucker, wenn ihr die Schwelle zur Paralleldimension überschreitet. Das Gimmick des ersten Silent Hill war es, dass ihr immer wieder in eine abstrakte Version der Welt reist, mit verrosteten Gittern an Boden und Wänden sowie allerlei gruseligem Inventar. Silent Hill 2 führt diese Tradition fort und lässt

Dungeons dienen. Etwa ein verfallener Apartmentkomplex, ein modriges Krankenhaus oder auch ein verwahrlostes Gefängnis. Jeder dieser Abschnitte hat mehrere Stockwerke. Ihr verschiebt Truhen, um über Hindernisse zu kommen, schlägt bröckelige Wände ein, um Durchgänge zu öffnen, und findet Schlüssel, die euch in versperrte Zimmer bringen, wo meist wichtige Gegenstände auf

euch mit bis zum Hals klopfendem Herzen ebenfalls Abschnitte der Gebiete in der Schattendimension erforschen. Dunkelheit, Rost und klirrende Ketten sind vorherrschende Designelemente der dämonischen Innenausstattung. Dann kann man im wahrsten Sinne des Wortes von Dungeons reden.

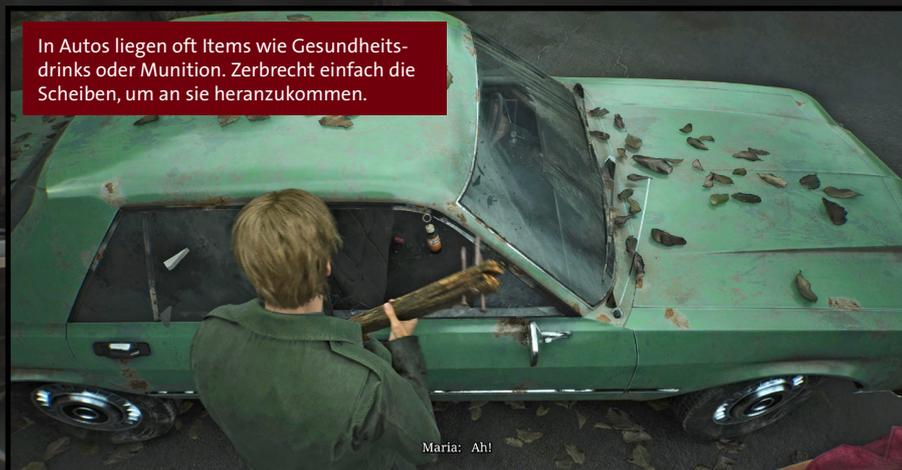
Die Rückkehr von Pyramid Head

Auch Bosskämpfe dürfen nicht fehlen. In jedem Komplex trifft ihr auf einen besonders ekligen Dämon, den ihr besiegen müsst. Unser Favorit: ein mit einer Zimmertür verschmolzenes Etwas, das euch durch düstere Gänge jagt und schließlich in einer Konfrontation besiegt werden soll. Und ja, natürlich ist auch der auf mysteriöse Art mit James verbundene Pyramid Head wieder mit von der Partie. Zwar stattet euch das Spiel vor den Bossbegegnungen meist verhältnismäßig üppig mit Munition aus, doch einfach drauflos ballern ist selten die richtige Taktik. Kugeln sind weiterhin ein rares Gut, Schüsse wollen gut platziert sein. Plötzlich mit leereschossenen Magazinen dazustehen und mit der Nahkampfwaffe herumfuchteln zu müssen, lässt nicht nur die Panik steigen, sondern auch die Todesgefahr. Ebenso rar wie Munition sind schließlich auch die Gesundheitsdrinks oder Injektionen, die eure Wunden zumindest teilweise heilen.

Clever umgebaut

Vielleicht sagt ihr als Survival-Horror-Connaisseurs jetzt: »Kenn ich schon, brauch ich nicht.« Wenn ihr euch da mal nicht täuscht! Obwohl Silent Hill 2 über die Jahre mehrere Neuveröffentlichungen erfahren hat, ist die neue Version kein simples Remaster des über 20 Jahre alten Spiels, dem man einfach frische Texturen und höhere Auflösung verpasst hat. Das Entwicklerstudio Bloober Team hat das Remake mit Unreal-Technik von Grund auf neu gedacht und ihm seinen eigenen Stempel aufgedrückt. Das »neu gedacht« ist hierbei keine Floskel, denn alle Orte, die ihr besucht, wurden für das Remake komplett umgekrempelt, verlängert und mit neuen Rätseln versehen. Manchmal

In Autos liegen oft Items wie Gesundheitsdrinks oder Munition. Zerbrech einfach die Scheiben, um an sie heranzukommen.



Maria: Ah!

zwinkert euch das Spiel sogar zu, indem es im Gefängnis etwa die Steintafeln zu entdecken gibt, die in der alten Version für die Lösung vonnöten waren – nur dass ihr diesmal etwas völlig anderes tun müsst, um im Gefängnishof den Mechanismus für die Galgen auszulösen und den Abschnitt zu verlassen.

Mit Licht und Schatten

Selbst Schauplätze für Zwischensequenzen hat man geändert. So wurde zum Beispiel aus einer Bowlingbahn ein unheimliches Kino. Selbst Kenner des Originals werden also ständig überrascht. Das Spiel sieht (im positiven Sinne) schaurig aus, die Levels wurden überarbeitet, die Dialoge neu eingesprochen. Und doch gibt es Grund zum Mäkeln.

Da wäre etwa das Kampfsystem, das euch beim Nahkampf nur mit rudimentärsten Funktionen versorgt und sehr zäh ist. Gerade wenn ihr mit mehreren Monstern konfrontiert werdet, ist es schwierig, vernünftig zu reagieren. Es gibt zwar die Funktion, sich auf der Stelle umzudrehen, doch flüssig werden Handgemenge dadurch nicht. Man meint beinahe, die Steuerung wäre absichtlich klobig geraten, um den Horrorfaktor und die Panik zu verstärken. Hier wären definitiv noch ein wenig mehr Feinschliff und Komfort nötig gewesen.

Etwas steif in der Hüfte

Ebenfalls diskussionswürdig sind die Schusswaffen. Das Bewegen, Zielen und



Treffen kann vor allem bei einem bestimmten Bosskampf, der in einem vernebelten Kühlhaus stattfindet, zur Qual werden.

Und dann sind da die steifen Animationen der Figuren. Es gibt beispielsweise eine Fluchtsequenz, in der James und seine KI-Begleitung vor Pyramid Head davonrennen. Allerdings rennen die beiden nicht, sondern joggen. Das ist beinahe schon unfreiwillig komisch. Vor allem in den Dialogsequenzen hätte man mit heutigen Mitteln deutlich mehr machen können, als die Figuren sich gegenüberstehen und reden zu lassen. Zudem wurde unsere Testversion von Rucklern und gelegentlichen Bugs geplagt. So steckten etwa immer wieder mal Monster in Autowracks fest und ließen sich nicht mit dem Knüppel erwischen.



Die Beinmonster quetschen sich gern reglos in dunkle Ecken, um euch dann überraschend anzuspringen.

Keine Sekunde durchschauen

Nichts davon war aber »gamebreaking« und kann sicher durch Patches noch ausbessert werden. Die Kritikpunkte führen wir hier nur der Vollständigkeit halber an. Beim Spielen sind sie mit zunehmender Dauer kaum noch aufgefallen. Der Grund dafür ist vor allem die dichte Horroratmosphäre. Das Licht- und Schattenspiel, die Anspannung und der fantastische Sound, der mit seinen direktionalen Knarz- und Pochgeräuschen sowie dem bei Gefahr zu einem bedrohlichen Hämmern anschwellenden Soundtrack grandios eingesetzt wird, um euch zu keiner Sekunde entspannen zu lassen. ★

DER PYRAMIDENKOPF

Der Pyramidenkopf zählt zu den ikonischsten Figuren der Silent-Hill-Reihe.



Kaum eine Figur ist so mit einer Serie verbunden wie der Pyramid Head aus Silent Hill 2. Das fantastisch designte Monster mit der Stahlwanne auf dem Kopf zieht ein riesiges Schlachtermesser hinter sich her und hat im Spiel einige kürzere Auftritte, bevor es zum Bosskampf tritt. Selbst in der ersten Verfilmung der Spielereihe ist Pyramid Head eine zentrale Figur, obwohl er in deren Geschichte gar nichts zu suchen hat. Das Monster ist so ikonisch, dass es einfach rein musste – ob der Auftritt nun Sinn ergibt oder nicht. Genau genommen ist der Pyramidenkopf kein beliebiger Charakter, den man ähnlich wie einen Tyrant in der Resident-Evil-Reihe verwenden könnte. Er ist auf intime Weise mit James Sunderland verbunden und ein Symbol für dessen Unterbewusstsein. Er hat also außerhalb von Silent Hill 2 eigentlich nichts verloren. Genauere Erklärungen würden aber ins Spoiler-Territorium fallen.

SILENT HILL 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Ryzen 5 3600 / i7 6700
RX 5700 / GTX 1070
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Ryzen 5 3600X / i7 8700K
Radeon 6800XT / RTX 2080
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 gelungene Optik 👍 wirkungsvolle direktionale Soundeffekte 👍 gute (englische) Sprecher 🚫 vereinzelte Ruckler und Bugs 🚫 steife Animationen

SPIELDESIGN



👍 Konzentration auf psychologischen Horror 👍 zwei Spielebenen 👍 einfallsreiche Rätsel 👍 alle Abschnitte neu designt 🚫 klobiges Kampfsystem

BALANCE



👍 Schwierigkeitsgrade für Rätsel und Kampf 👍 faire Checkpoints 👍 steigende Schwierigkeit 👍 knappe Items 🚫 Spiel kommuniziert so lala, was es will

ATMOSPÄRE / STORY



👍 fantastisches Weltendesign 👍 intensive Soundkulisse 👍 ständiges Gefühl der Bedrohung 👍 hübsch bizarre Monster 👍 tiefgründige Story

UMFANG



👍 im Vergleich zum Original ordentlich erweitert 👍 sammelbare Fotos 👍 viel zu entdecken 👍 mehrere mögliche Enden 🚫 abseits der Story keine Inhalte

FAZIT

Das Remake ist trotz kleiner Technikpatzer ein Erlebnis, das mit einer tiefgründigen Story und fantastischem Design begeistert.

