

## Artikel erschienen in:

*Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)*

### **„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“**

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



#### Empfohlene Zitation:

Daniel Wendorf: Silent Hill 2, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 321–341.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48583>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



# Silent Hill 2

Daniel Wendorf

|                   |   |
|-------------------|---|
| Steckbrief        |   |
| Altersfreigabe:   | USK 18  |
| Entwickler:       | Team Silent   |
| Publisher:        | Konami  |
| Erscheinungsjahr: | 2001  |
| Genre:            | Action-Adventure  |
| Perspektive:      | Dritte Person   |
| Plattformen:      | PlayStation 2 (Originalveröffentlichung und Director's Cut), PC und Xbox (Director's Cut), Xbox 360 und PlayStation 3 (HD Remastered) |
| Geeignet für:     | Erzählstrukturen  |
| Fachrelevanz:     | Deutsch   |

## 1 INHALT

In *Silent Hill 2* begleitet der Spieler den verzweifelten Protagonisten James Sunderland auf der Suche nach seiner Ehefrau. Das wäre nichts besonders, wenn diese nicht tot wäre und nicht erst Jahre nach ihrem Ableben einen Brief geschrieben hätte, in dem sie mitteilt, dass sie ihn an ihrem gemeinsamen „besonderen Ort“ in Silent Hill erwarten würde. Was weder James noch der Spieler anfangs wissen: Die Stadt selbst hat ihn – und andere – gerufen, um sie in ihrer eigenen Hölle zu prüfen.

Auf der Odyssee durch die titelgebende Stadt entdecken der Spieler und dessen Avatar James nicht nur furchterregende Monster, die Abgründe einer nur oberflächlich idyllischen Stadt und ihre düstere Vergangenheit, sondern erleben auch, wie sehr es schwerfällt, sich seinen eigenen Verfehlungen in der Vergangenheit zu stellen und daraus in der Gegenwart für die Zukunft zu lernen.

## 2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

In *Silent Hill 2* übernimmt der Spieler die Rolle des Witwers James Sunderland und erlebt, mit wenigen Sekunden Ausnahme, die gesamte Handlung an der Seite des Protagonisten. Doch James ist nicht allein, sondern trifft auf eine ganze Riege anderer Charaktere, die mit ihm kommunizieren, ihm weiterhelfen oder ihn behindern.

Die Besonderheit dieses Figurenkanons in *Silent Hill 2* ist nicht nur, dass er mit seinen Elementen einer durch und durch gelungenen Heldenreise nach Joseph Campbell<sup>1</sup> funktioniert, sondern auch, dass die Figuren große Teile des seelischen Innenlebens des ohnehin schon psychisch labilen Protagonisten widerspiegeln.

**Silent Hill:** Die Stadt mag in erster Linie die Kulisse des Spiels sein. Doch sie besitzt noch eine zweite Funktion als James' übermenschlicher, beinahe allmächtiger Gegenspieler. Der Ort hat eigene Gesetzmäßigkeiten, ruft die verdorbenen, zwiegespaltenen, amoralischen Menschen zu sich, um sie zu prüfen. Seine Straßen werden bevölkert von Monstern, die den Gerufenen ihren Spiegel vorhalten. Die Stadt fordert die Prüflinge mit ihren Sehnsüchten und Ängsten zum Handeln heraus. Letztlich legt sie fest, welche Wege offenstehen, welche Türen versperrt sind, welche Hinweise zum Weiterkommen gewährt werden usw.<sup>2</sup> Lediglich die Waise Laura (siehe Charakterisierung) kann die von der Stadt aufgestellten Regeln übergehen.

Dass Silent Hill als Antagonist „funktioniert“, hängt auch mit dessen fiktionaler Historie zusammen. Das Stadtgebiet am Toluca Lake war vor der Erschließung durch Siedler eine spirituelle Kultstätte der Ureinwohner, die den gottgleichen Mächten im Inneren des Sees huldigten (Abb. 1). Durch die Vertreibung der Ureinwohner zogen sich die Siedler den Zorn dieser Wesen zu und wurden von mysteriösen Krankheiten und Unfällen heimgesucht. Silent Hill begann sich für das, was seinen Einwohnern angetan wurde, zu rächen.

---

1 Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Taschenbuch: Frankfurt am Main 1999.

2 Nach einem ersten Spieldurchgang kann der Spieler die vielerorts herumstehenden Steinstele lesen, deren Inschriften die geschichtlichen Hintergründe Silent Hills darlegen. Im ersten Spieldurchlauf sind sie nur lückenhaft lesbar.

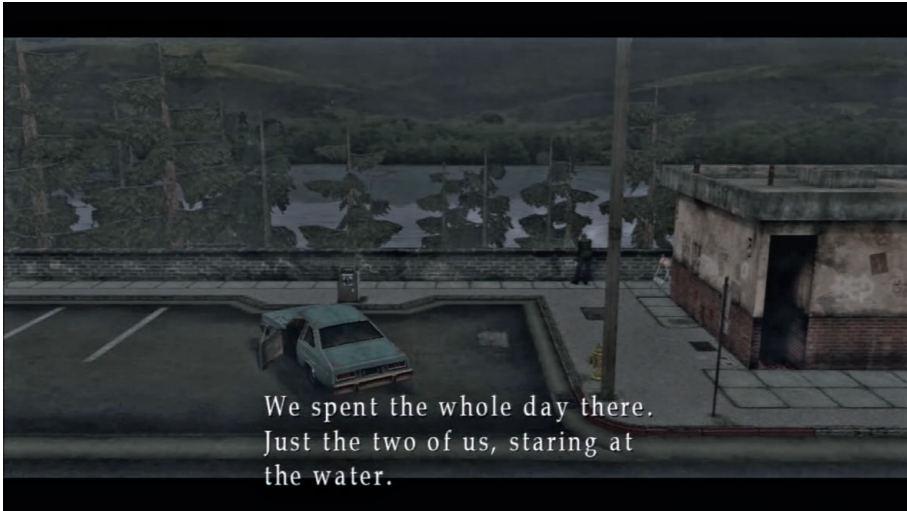


Abb. 1: Spielbeginn ist ein Rastplatz außerhalb der Stadt

**James Sunderland:** Der 29-jährige Protagonist des Spiels ist Witwer, da seine Frau Mary drei Jahre vor Beginn der Spielhandlung an einer unheilbaren Krankheit verstarb. Seitdem ist sein Alltag aus den Fugen geraten, mit dem schmerzlichen Verlust hat er nicht zu leben gelernt, er trauert seiner Ehefrau nach. Wie verzweifelt James ist, verdeutlicht allein die Tatsache, dass er den Brief mit der Aufforderung, nach Silent Hill zu kommen, als realistische Chance begreift, die Vergangenheit ungeschehen machen oder zumindest korrigieren und erneut mit seiner Frau zusammenkommen zu können. Wie bereits angeführt, wurde James jedoch nicht von seiner Frau, sondern von der Stadt Silent Hill selbst gerufen.

**Mary Shepherd-Sunderland:** Mary ist die verstorbene Ehefrau von James. Sie litt an einer seltenen Krankheit, die die Ärzte im Brookhaven Hospital von Silent Hill nicht heilen konnten. Angesichts ihres Dahinsiechens wurde Mary zunehmend launisch, beschimpfte James und machte ihm zahlreiche Vorwürfe, nur um kurz darauf die Versöhnung anzustreben. Es war ein sich ständig wiederholender Kreis aus Vorwürfen, emotionaler Distanzierung und Annäherung, den der von einem betäubenden Gefühl der Hilflosigkeit überforderte James durch den Mord an Mary durchbrach. Der Spieler ahnt davon anfangs nichts. James betont nur den positiven Charakter seiner Frau. Liebevoll sei sie gewesen, mild in ihrem Urteil, eine herzensgute Person, der die unheilbare Krankheit nur körperlich zusetzte – woran James all dies festmacht, behält er als Geheimnis für sich. Marys Charakterisierung durch James ist ein eindimensionales Zerrbild, wie er sich später eingestehen muss.

**Maria:** Das Spiegelbild der Mary ist die attraktive, sexuell aufreizende Maria, die James erstmals im Rosewater Park trifft. Sie ist nicht nur optisch das Ebenbild zu Mary, sie bewegt sich auch wie sie, redet wie sie. Allerdings, und hierin unterscheiden sich beide Figuren, agiert sie aufreizender, flirtet mit James, macht ihm Avancen und stellt seine Treue zu Mary auf die Probe, derer wegen er ja erst nach Silent Hill gekommen ist (Abb. 2<sup>3</sup>).

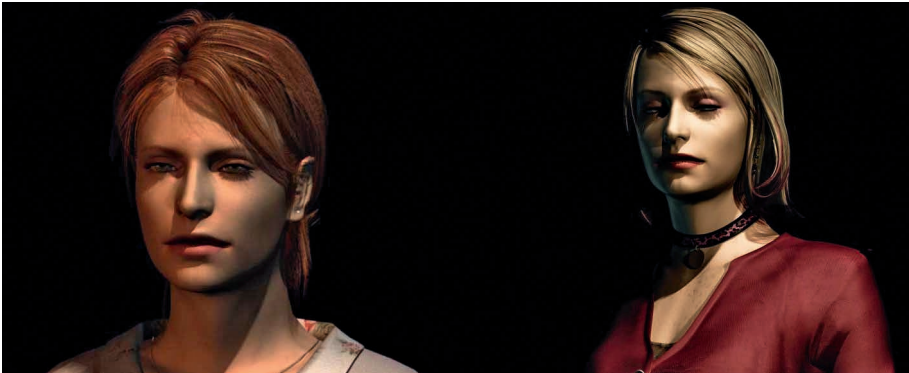


Abb. 2: Mary und Maria prüfen James' emotionale Bindung

Im Spielverlauf wird James oft an Marias ganz eigenen Launen geprüft, denn sie ist ihm über weite Strecken der Spielhandlung eine Gefährtin, die James' Aufmerksamkeit auf sich ziehen will. Im Brookhaven Hospital beispielsweise fühlt sie sich krank und möchte in einem Behandlungszimmer zurückgelassen werden. Sucht der Spieler dieses Zimmer später wieder auf, ist Maria verschwunden, weil sie sich in den Keller des umfangreichen Gebäudekomplexes begeben hat. Findet James sie dort, macht sie ihm nicht nur Vorwürfe, sie allein gelassen zu haben (worin sie Mary auf erschreckende Weise ähnelt), sie wird kurz darauf auch von einem „Pyramid Head“, in der Spielwelt von Silent Hill ein Henker, getötet – ein zweites Mal muss James den Verlust eines ihm nahestehenden Menschen, hier Maria, überwinden.

Überraschenderweise findet James Maria im Gefängnis unterhalb des Toluca Lake wieder, wo sie hinter Gitterstäben in einer kargen Gefängniszelle sitzt und sich nach seinem Wohlbefinden erkundigt – und über Dinge redet, die sie eigentlich nicht wissen kann:

---

3 Silent Hill Memories: Concept Arts – Characters, (o.J.), in: Silent Hill Memories, online einsehbar unter URL: [http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts\\_en.htm](http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm) (zuletzt abgerufen am 20.01.20).

Maria: „James, Liebling? Ist dir irgendetwas zugestoßen, nachdem wir in diesem langen Gang voneinander getrennt wurden? Verwechselst du mich mit jemand anderem? [lacht] Du warst schon immer so vergesslich – erinnere dich an unsere Zeit im Hotel.“

James: „Maria?“

Maria: „Du sagtest, du hättest alles mitgenommen, aber du hast das Videoband vergessen, das wir machten. Ich frage mich, ob es noch immer dort ist.“

James: „Wie kannst du davon wissen? Bist du nicht Maria?“

Maria: „Es ist egal, wer ich bin. Ich bin hier für dich James – siehst du, ich bin real.“

Dieser Dialog ist für den Spielverlauf im höchsten Maße wichtig. Er unterstreicht, dass Maria und Mary beide Extreme der inneren Bedürfnisse und Sehnsüchte von James personifizieren.<sup>4</sup> Bei dem Versuch, Maria aus der Zelle zu retten, wird James wieder versagen und Maria abermals tot vorfinden. Ferner *muss* James das von ihr erwähnte Videoband (siehe auch den entsprechenden Absatz später) finden, das die Wahrheit über Marys Schicksal enthält: James hat seine Frau durch die eigene Hand getötet.

Im klassischen Film noir wäre Maria eine Femme fatale: Sie verspricht dem Helden Erlösung und ein neues, besseres Leben, zieht ihn aber immer weiter in seine eigenen Abgründe hinunter und erschwert, dass er aus diesen herauskommen kann.

**Angela Orosco/Eddie Dombrowski:** Diese beiden Nebencharaktere sind für die Entwicklung des Helden wichtig, da sie Teile jener Wahrheit in sich tragen, die James verdrängen will. Die 19-jährige Angela trifft James erstmals auf dem Friedhof East South Vale, einem Vorort Silent Hills. Dort weist sie ihm den Weg in die Stadt, nicht ohne ihn auch auf die Gefahren hinzuweisen. Sie selbst gibt vor, ihre Mutter zu suchen, de facto wurde aber auch sie nach Silent Hill gerufen, um sich ihrem Vater zu stellen, der sie missbrauchte und den sie deshalb tötete. Durch ihre traumatischen Gewalterlebnisse ist Angela stark suizidal und fantasiert in den

---

4 Der *Silent Hill 2: Director's Cut* bietet ein zusätzliches Szenario. In *Born from a Wish* steuert der Spieler Maria und erfährt, dass sie tatsächlich die von der Stadt Silent Hill zum Leben erweckte Idealvorstellung Marys ist, die sich James Sunderland schon zu Lebzeiten Marys wünschte. Team Silent: *Silent Hill 2: Director's Cut*, Konami (Hrsg.), 2003.

meisten Begegnungen mit James vom Freitag, was auch durch ihre Fokussierung auf ein von ihr öfter mitgeführtes Messer unterstrichen wird (Abb. 3). Letztlich wird sie sich selbst töten, nachdem James ihr half, ihren Vater (beziehungsweise dessen Manifestation als Monster) ein zweites Mal hinzurichten.



Abb. 3: Angela: Hilfsbereit – und suizidal

Der beliebte Eddie Dombrowski wirkt auf James wie ein etwas dümmlicher, aber angenehmer Mensch, der sich nichts zuschulden hat kommen lassen. Doch der Eindruck täuscht, denn wie sich herausstellt, hat auch Eddie einen Menschen getötet (Abb. 4) – diesen aber aus niederen Beweggründen, da sein Opfer sich ledig-



Abb. 4: Eddie Dombrowski



lich über Eddies Leibesfülle lustig machte. Eddie wird für James zur Bedrohung, als ihm dämmert, dass beide einen Menschen getötet haben. Der Held des Spiels muss sich seiner Haut erwehren und Dombrowski töten.

Obgleich Angela und Eddie in ihrem Wesen unterschiedlich sind, ist die Verbindung zwischen ihnen und James offensichtlich. Jeder der drei hat einen Menschen umgebracht, dadurch Schuld auf sich geladen und muss sich dieser Wahrheit stellen – deshalb wurden sie von Silent Hill gerufen.

**Laura:** Dieses achtjährige Waisenkind hat eine ungeheure Wut auf James, doch weiß er zunächst nicht, weshalb. Laura kennt Wahrheiten und Hintergründe, die James zunächst verborgen bleiben. Laura lag im selben Krankenzimmer des Brookhaven Hospital wie Mary. Beide freundeten sich an, für Laura war Mary die Mutter, die sie nie hatte; umgekehrt ist sie die Tochter, die das Ehepaar Sunderland nie großziehen können würde (Abb. 5). Das Verhältnis zwischen James und Laura



Abb. 5: Laura

beginnt frostig. Erst tritt sie einen von James benötigten Schlüssel in einem verlassenen Apartmentblock weg, verhindert damit sein Vorankommen und verschwindet im Dunkel. Auch das erste Gespräch in den nebligen Gassen ist eine wüste (Schimpf-)Tirade des kleinen Mädchens gegen James. Erst im Brookhaven Hospital vertraut sie sich ihm an und verrät, dass auch sie im Besitz eines Briefes von Mary sei – James wird daraufhin barsch, fordert das Schriftstück ein und verschreckt sie so erneut. Die später stattfindende Szene im Lake View Hotel ist der entscheidende Moment, in dem der Brief, die Wahrheit und die Vergebung durch Laura zusammenkommen.

Eine Besonderheit zeichnet Laura außerdem gegenüber allen anderen Charakteren aus: Sie kann sich frei durch die Stadt bewegen. Weder steht sie vor kaputten oder verschlossenen Türen, noch wird sie von Monstern verfolgt. Sie ist trotz ihres zunächst ruppigen Auftretens in ihrem ganzen Wesen unschuldig und die Einzige, die James tatsächlich aus dieser Hölle befreien und von seinem Leid erlösen kann. Weshalb sich Laura in *Silent Hill* aufhält, wird nicht erklärt. Über ihre Vergangenheit erfährt der Spieler nur, dass sie in einem Waisenhaus aufwuchs und keine Geschwister hat.

**Die Monster in *Silent Hill*:** Die Gegnerriege in *Silent Hill 2* reicht von obskur bis grauenvoll. Die Kreaturen, denen James begegnet, sind allesamt Manifestationen seiner Psyche.

Vierbeinige Monster ohne Rumpf und Kopf widerspiegeln James' sexuelles Verlangen; die am Boden liegenden, sich mit gespreizten Beinen fortbewegenden „lying figures“ bedienen sich ähnlicher Symbolik. Ein an ein Bett gefesselter, dicklippiges Monster ist die finstere Karikatur der bettlägerigen Mary, die James Sunderland zusetzte.

Das wohl bekannteste Monster in *Silent Hill 2* heißt „Pyramid Head“ und ist der Hintergrundgeschichte der Spielreihe zufolge ein Henker, der durch sein martiales Äußeres auffällt: Der Körper drahtig, aber gut durchtrainiert, ein Schwert oder einen Speer mit sich führend, eine riesige Metallpyramide auf dem Kopf, jagt dieses Wesen James durch *Silent Hill*. Zunächst ist es nur eine dieser Kreaturen, da James Mary getötet hat. Ein zweiter wird von der Stadt gerufen, nachdem der Held gezwungen wurde, auch Eddie in Notwehr hinzurichten. Dabei belassen sie es nicht, denn in der Lobby des Lakeview Hotel richten sie Maria vor James' Augen, der die Hinrichtung nicht verhindern kann. Da James durch den erneuten (und in diesem Fall wiederkehrenden) Verlust eines ihm nahestehenden Menschen innerlich schon tot ist, überlassen die „Pyramid Heads“ ihm sich selbst und richten sich gegenseitig – für Spieler eine überraschende, zunächst irrationale Handlung, die sich erst in der Rückschau erklärt.

### 3 SPIELKONZEPT

Bei *Silent Hill 2* handelt es sich um ein klassisches Action-Adventure mit linearer Spielarchitektur. Dies bedeutet zum einen, dass der Spieler sich im Lösen von Rätseln beweisen als auch Gegner mit Gewalt ausschalten muss. Zum anderen bietet die lineare Struktur die Möglichkeit, den Spieler vom Anfang bis zum Ende zu leiten und die Story einem Film gleich zu erzählen. Spielerische Freiheiten in *Silent Hill 2* sind nur Illusion: Der Stadtplan zeigt eine Vielzahl von Straßenzügen, Gassen und Sehenswürdigkeiten. Der Avatar stößt jedoch immer wieder auf Hindernisse und unsichtbare Grenzen, die er trotz seines Erkundungsdrangs nicht

passieren kann. Bewegungsfreiheit wird nur suggeriert, das Spiel leitet den Spieler wie an einem dicken roten Faden durch die Stadt.<sup>5</sup> Zum Spielende führt letztendlich nur *ein* Weg, *eine* von den Entwicklern festgelegte Abfolge an Erkundungen, Kämpfen und Rätseln. *Silent Hill 2* bietet vier verschiedene Enden, die durch scheinbar unwichtige Nebentätigkeiten bedingt werden.<sup>6</sup> Mit dem Spielabschluss wird die streng lineare Abfolge an Ereignissen aufgefächert.

Im Vordergrund stehen also die Erkundung, der Kampf und das Lösen von Rätseln, wobei die Spielanteile nahezu ausgeglichen sind. Erkundungen abseits des ausgetretenen Pfades treiben nicht die Handlung voran, die dort zu findenden Hinweise beleuchten dafür die düstere Hintergrundgeschichte des Ortes.

Der Spieler kontrolliert, mit Ausnahme der Zwischensequenzen, alle Handlungen von James. Wie stark die Identifikation beziehungsweise die sogenannte Spieler-Avatar-Bindung mit den Motiven des Helden sind, hängt in diesem Titel allerdings davon ab, wie nahe der Spieler Verlust, Selbstbetrug und die Offenbarung der Schuld von James am Tod seiner Frau an sich heranlässt. Der Held wird trotz vieler Kämpfe nicht stärker oder klüger, sondern höchstens im Rahmen des Narrativs einsichtig. In *Resident Evil*,<sup>7</sup> einem weiteren berühmten Vertreter des Survival-Horror-Genres, sind die handelnden Mitglieder einer ausgebildeten Kampfeinheit, die ihr Überleben an die Durchschlagskraft ihrer Waffen knüpfen. James kann – überspitzt formuliert – nur einen Stock halten und mit ihm zuschlagen.

*Silent Hill 2* nutzt dafür starke Symbole, um dem Spieler den Geisteszustand von James zu vermitteln. Der dichte graue Nebel in der Stadt ist eine der stärksten Metaphern, schließlich verbirgt er, was der Spieler zu erkennen versucht. Gefahren kann der Spielende nur aufgrund von Andeutungen und Geräuschen erahnen – sei es durch die widernatürlichen Geräusche, die zu hören sind, oder den Soundtrack, der von wunderbar melodischen Stücken bis zum Arrangement von Krach- und Störgeräuschen eine enorme Bandbreite abdeckt.<sup>8</sup> Es sind die auditiven Eindrücke, die den Spieler bereits vor Gefahren warnen, noch ehe er sie sieht. Der „Pyramid Head“ als Henker mit riesigem Schwert kündigt sich durch das

5 Kirkland, Ewan: The Self-Reflexive Funhouse of Silent Hill, in: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2007 Vol. 13(4), S. 403–415, online einsehbar unter: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.2570&rep=rep1&type=pdf> (zuletzt abgerufen am 24.12.19).

6 Siehe die Ausführungen zu den verschiedenen Enden später in diesem Kapitel.

7 Capcom: Resident Evil, Capcom (Hrsg.), 1996.

8 Der Klang als auch der Soundtrack werden in Verbindung mit *Silent Hill 2* oftmals als wegweisend beschrieben. In diesem Aufsatz wird nicht weiter darauf eingegangen, ein lesenswertes Interview mit Akira Yamaoka bietet das Factmag online an: Stabler, Brad: Akira Yamaoka: How the Silent Hill composer revolutionised survival horror, 29.10.2015, in: Factmag, online einsehbar unter URL: <https://www.factmag.com/2015/10/29/akira-yamaoka-silent-hill-soundtrack-interview/> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

Kratzen seines metallenen Hinrichtungswerkzeugs auf Kacheln an. Und das Taschenradio, das James auf seinem Weg in die Stadt findet, beginnt zu rauschen, sollte sich in unmittelbarer Nähe Gefahr befinden.

Wie ein roter Faden zieht sich die visuelle Gestaltung der Schauplätze durchs Spiel. Ekel und Faszination gleichermaßen gehen vom verrotteten Toilettenhäuschen am Rastplatz aus, von der Unordnung im Woodside-Appartement und der verlassenem Stadt, an deren Ecken und Enden alles von dem einst blühenden Leben zeugt, das herrschte, ehe der Nebel und die Monster einzogen. Für diesen Look haben die Gestalter zu Produktionsstart „Abandoned Places“<sup>9</sup> fotografiert und eine Vielzahl an Möbeln, Räumen und Unrat als 3D-Modell nachgebildet und ins Spiel implementiert.

Mit dem fortschreitenden Abstieg in den Wahnsinn wird auch die Spieloptik immer düsterer. Verrottet und zerfallen sind die Gebäude ohnehin, der graue Nebel wird erst dunkler und weicht dann einer Finsternis, in der die Umgebung nur noch ausschnittsweise durch die Taschenlampe erhellt werden kann. Besonders drastisch ist der Wechsel vom grauen Nebel in die Dunkelheit nach Marias erstem Tod. Eine radikale Umkehr dieser tieffinsternen Nacht bietet erst wieder die Suite 312 des Lakeview Hotel, in der James schließlich mit dem bereits erwähnten Videoband konfrontiert wird. Danach wechselt die Stimmung abermals. James und der Spieler, die sich möglicherweise schon wieder kurz vor einem gütlichen Ende wähnten, werden in den Schlund der Dunkelheit zurückgeworfen und müssen sich durch stockdüstere Gänge mühen.

Zu Spielbeginn wirkt James noch wie ein fürsorglicher Ehemann – ein Selbstbetrug, wie sich im Laufe des Spiels herausstellt, denn recht bald werden ihm seine Verfehlungen als Ehemann und Mensch immer und immer wieder vorgehalten. Welche das konkret sind, kann der Spieler nur erahnen, zum Höhepunkt werden er und dessen Alter Ego James jedoch mit der geballten Wucht der unerträglichen Wahrheit konfrontiert: Mary starb nicht an ihrer Krankheit (wenngleich diese in ihrem tödlichen Verlauf nicht aufzuhalten gewesen wäre), sondern durch die Hand ihres Ehemanns, der sie mit einem Kissen im Schlaf erstickte.<sup>10</sup>

Durch diesen hier vorweggenommenen Höhepunkt wird aus der Suche nach einer verlorenen Liebe die Geschichte eines Mannes, der mit seinen inneren Dämonen ringt und der Selbstbetrug und das Verdrängen von Schuld als Überlebensstrategie nutzt, um seinen Alltag zu überstehen. In der Stadt Silent Hill wird James durch eine Vielzahl von Prüfungen dazu gezwungen, sich der Wahrheit zu stellen, die er gegen Ende bereit ist, sich einzugestehen. Doch was fängt er mit die-

---

9 Verlassene Orte.

10 Diese Szene wird im Spiel nicht explizit gezeigt, sondern arg verfremdet wiedergegeben – erst Jahre nach der Veröffentlichung wurden die nicht verwendeten Szenen freigegeben und unterstreichen die Intention der Entwickler, James sei ein „Monster“ gegenüber seiner Frau gewesen.

ser Selbsterkenntnis an? Er ist kein idealisierter Mensch, das wissen er als auch der Spieler. Er besitzt Fehler und Schwächen – die Bürde des Mordes an Mary und die in den folgenden Jahren bis zur Wahnhaftigkeit gesteigerte Rechtfertigung, sie sei an der Krankheit gestorben, lasten auf ihm.

Lügen, Selbsttäuschungen, Ausflüchte, psychisch labile Nebencharaktere und Monster, welche die Psyche des Protagonisten manifestieren: James' Weg durch Silent Hill ist eine Tour de Force, fast alle Nebencharaktere drohen ihn endgültig in den Abgrund zu reißen. Allein die achtjährige Waise Laura kann ihm zu einem Happy End verhelfen, wenn der Spieler respektive James dieses als solches erkennen möchte.

Das Schuldeingeständnis wird von den Entwicklern kurz vor der finalen Prüfung eingespielt. Nach einer Vielzahl von Ereignissen, die James' Psyche aufs Äußerste strapaziert haben und trotz derer er noch daran festhält, Mary sei eben nicht durch seine Hand zu Tode gekommen, erreicht er das Lake View Hotel, das der „besondere Ort“ ist, von dem im Brief die Rede ist. Dort erwartet ihn Laura, die einen weiteren Brief überreicht, den sie von Mary erhalten hat. Darin bittet Mary das Waisenkind, James zu verzeihen, dass er sich nicht ausreichend um sie gekümmert habe.

Diese Chance auf Vergebung ergreift James zunächst nicht, da er noch immer versuchen will, doch noch die ersehnte Vergebung Marys zu erlangen – selbst dann noch, nachdem er in dem Videoband den eindeutigen Beweis sah, dass sie tot ist. Das Lake View Hotel wird von James nun in einer alternativen Realität durchstreift, die die Logik einer realen Welt endgültig auf den Kopf stellt: Türen führen in weitere düstere Gänge statt in Räume, die Klangkulisse wird mit jedem Schritt stärker verzerrt. Der Wahnsinn wird in Höhen getrieben. Nach einer folgenreichen Begegnung mit dem Nebencharakter Angela, in der sie den Freitod in Flammen wählt, erreicht James schließlich den Dachboden, wo seine Reise endet. Aus Gründen der Nachvollziehbarkeit, wie James' Reise enden kann, seien deshalb die verschiedenen Enden kurz skizziert.<sup>11</sup>

*Das Maria-Ende:* Hat der Spieler viel Zeit mit Maria verbracht, sie beschützt und ausgeführt, was sie von ihm verlangte, wird er auf dem Dachboden Mary finden, die ihm Vorwürfe macht und sich dann in ein wütendes Monster verwandelt, das bekämpft werden muss. Ist dieser Kampf gewonnen, kann James mit Maria ein neues Leben beginnen. Die Harmonie wird jedoch schnell getrübt, da Maria beim Verlassen der Stadt zu husten beginnt. Dem Spieler dämmert, dass auch Maria krank ist und früher oder später sterben wird – der Kreislauf aus Verzweifeln,

11 In der Erstveröffentlichung von *Silent Hill 2* kann der Spieler eines von vier Enden erreichen – der später veröffentlichte *Director's Cut* bietet ein fünftes mit einem Hund, das jedoch abstrus ist und hier keine Beachtung finden soll. Dieses Ende ist eine Reminiszenz an die im Seriendebüt *Silent Hill* von 1999 eingebaute Endsequenz, in der der Hauptcharakter von Aliens entführt wird. Konami: *Silent Hill*, Konami (Hrsg.), 1999.

Zerbrechen, gegenseitigen Vorwürfen und erneut aufgeworfenen Schuldgefühlen beginnt von Neuem.

*Das Verlassen-Ende:* Dieses erreicht der Spieler, wenn er viel Zeit mit den Erinnerungen an Mary verbrachte. Da sie im Spiel nicht anwesend ist, bedeutet dies, dass der Spieler Marys Foto, ihren Brief und andere Hinweise immer wieder betrachtet, über weite Strecken mit Gesundheitsdrinks und Erste-Hilfe-Kästen seinen Bildschirmtod verhindert und Marias Avancen ausschlägt. Wieder kommt James auf dem Dachboden an, findet nun aber Maria vor, die sich als James' verschiedene Ehefrau ausgibt. Es kommt erneut zum Kampf, da James Mary nicht vergessen will. Ist das Monster getötet, findet der Spieler die (erneut) sterbende Mary vor, bei der sich James entschuldigen kann, sie getötet zu haben. Sie verzeiht ihm und steckt ihm einen Brief zu, der ihren letzten Wunsch enthält: James möge sein Leben weiterleben und für Laura sorgen. Mit der Waise verlässt er die Stadt. Der Protagonist hat sich seinen inneren Dämonen gestellt, sie bekämpft und Absolution erfahren – mehr noch: er ist als Person so gereift, dass er die Aufgabe, für Laura zu sorgen, annimmt. Es ist das einzige halbwegs versöhnliche Ende, welches das Spiel bietet.

*Das Suizid-Ende:* Dieses erreicht der Spieler, wenn er Angelas Messer untersucht und sich wenig um die Gesundheit seines Alter Egos kümmert. Wieder wird James auf dem Dachboden von Maria gestellt, die realisiert, dass er sich das Leben nehmen möchte, um im Tod mit Mary zusammenzukommen. Da Maria dies nicht zulassen kann, verwandelt sie sich selbst in ein Monster, um ihn zu töten. So würde sie ihn in die Hölle schicken, wo er Mary nicht finden kann. Es folgt eine Wiederholung der Auflösung des Verlassen-Endes, wobei James nicht die Kraft findet, sein Leben weiterzuleben. Er trägt die tote Mary zu seinem Auto auf dem Parkplatz vor Silent Hill. Er versenkt das Auto, sich und Mary im Toluca Lake.

*Das Anrufung-des-Bösen-Ende:* Dieses erreicht der Spieler nur, wenn er nach dem ersten Spieldurchgang einen zweiten abschließt und dabei vier okkulte Gegenstände aufnimmt. Sind diese im Besitz des Spielers, kann James in direkten Kontakt mit den dunklen Mächten treten, die einst am Toluca Lake wirkten und Silent Hill noch immer kontrollieren sollen. Wie bei den Enden zuvor findet sich James auf dem Dachboden wieder, findet die als Mary verkleidete Maria, entlarvt ihr Maskenspiel und besiegt ihre monströse Inkarnation. Der Spieler findet dann jedoch nicht Mary, sondern rudert stattdessen mit dem Boot zu einer im See gelegenen Insel und fabuliert, dass die alten Götter die verstorbene Mary ins Reich der Lebenden zurückholen könnten. Selbst wenn dies möglich sein sollte, wie könnte eine herzengute Mary einen Mann lieben, der sich mit dunklen Mächten gemein macht? Dieses Ende bietet einen weiten Interpretationsspielraum. Es werden mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet.

*Silent Hill 2* transportiert den Horror offensichtlich nicht über zur Schau getragenen Gore oder entstellte Körper, wie dies bei anderen Spielen im selben Genre öfter der Fall ist. Das Grauen wird über die Figuren und ihre Geschichten in Kom-

bination mit der audiovisuellen Gestaltung im Kopf des Spielers erzeugt. Was zunächst als verzweifelte Suche nach einem einst geliebten Menschen beginnt, wird zu einem persönlichen Albtraum für James Sunderland und den Spieler gleichermaßen. Beide werden von den Entwicklern in den Schlund aus Selbstbetrug, irriger Hoffnung und der Sehnsucht nach einem guten oder mindestens aber veröhnlichen Ende gezogen. Dass beide, der Spieler und dessen Avatar James, über weite Spielstrecken lediglich Passagiere der Handlung sind, diese aber nur in Marginalien beeinflussen können, wird vor allem an den vielen Toden, die Maria erleidet, offensichtlich.<sup>12</sup>

#### 4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

In einem Interview mit Spiegel Online vom 23. November 2001 gab der Produzent Akihiro Imamura einige Einblicke in den Entstehungsprozess des Titels.<sup>13</sup> Konami habe direkt nach der Veröffentlichung des PlayStation-Originals von 1999 mit der Entwicklung des zweiten Teils begonnen und sich entschieden, die Stadt Silent Hill als Handlungsort beizubehalten und eine vom Vorgänger unabhängige Handlung zu schreiben.

Die Frage danach, ob *Silent Hill 2* sich an eine ebenso erwachsene Spielerschaft wie der Vorgänger richte, beantwortete Produzent Akihiro Imamura mit: „It’s probably aimed at an even more mature demographic!“<sup>14</sup> Er begründete dies mit der Story im Spiel, die wesentlich komplexer, immersiver und verstörender sei – im Debüt habe der Spieler noch das Böse bekämpft, in Teil 2 aber würde jenes Böse vom Hauptcharakter gespiegelt werden.

*Silent Hill 2* lässt auch die Lesart zu, dass James bereits zu Beginn tot ist und die im Spiel dargestellte Reise lediglich als Hirngespinnst kurz vor seinem Ableben stattfindet. Alles in der Stadt Silent Hill ist verfallen, entvölkert, die Monster spiegeln James’ Verfehlungen wider – und letztlich ist Maria nur eine Was-wäre-wenn-Vorstellung. Diese Interpretation wird durch Symbole unterstützt, die im Spielverlauf gefunden werden können: Marys Kleidung, die einer Schau-fensterpuppe angezogen wurde; Maria als Ebenbild (und möglicherweise „bes-

12 Vgl. Walz, Steffen P.: Extreme Game Design: Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens, in: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I’m real...“ Multi-disziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, S. 150–156. Hier zitiert: S. 151.

13 Wildermann, Gregor: Francis Bacon meets David Lynch, 23. 11. 2001, in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/silent-hill-2-francis-bacon-meets-david-lynch-a-169467.html> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).

14 Keeling, Justin: IGN PS2 Interviews Silent Hill 2 Producer Akihiro Imamura, 29. 03. 2001, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2001/03/29/ign-ps2-interviews-silent-hill-2-producer-akihiro-imamura> (zuletzt abgerufen am: 14. 12. 19).



sere“ Version der toten Ehefrau); James’ Stellvertreter, der nach einem Kopfschuss tot im Ohrensessel zusammengesackt ist und einen Fernseher mit Störbild anstarrt.<sup>15</sup>

Doch die Entwickler spielen mit den Erwartungen und Interpretationen. Bis heute halten sie sich mit der einen, ihrem ursprünglichen Konzept innewohnenden Intention zurück und befeuern die verschiedenen Lesarten. Den *Silent-Hill*-Kosmos hingegen reicherten sie mit weiteren Teilen an, die, vom vierten Teil *The Room*<sup>16</sup> abgesehen, die Geschichte des Seriendebüts fortführten. *Silent Hill 2* sticht innerhalb der Serie aber auch deshalb heraus, weil es seine Story abschließt.

## 5 REZEPTION

In der Rückschau gilt *Silent Hill 2* vielen Fachjournalisten als ein Spiel, das vor allem durch seine dichte Narration und die Plottwists im Gedächtnis blieb. Ein genauerer Blick auf die Rezensionen um den Veröffentlichungszeitpunkt herum zeigt ein differenzierteres Bild. So vergab das Online-Magazin GameSpot 7,7/10 Punkte.<sup>17</sup> *Silent Hill 2* sei, so Redakteur Joe Fielder, wesentlich hübscher und irgendwie auch „smarter“ als der erste Teil der Reihe, aber auch weniger reizvoll. Fielder lobt jedoch die Story, die gruseliger sei als die des PlayStation-1-Titels, dafür den erschreckenden Horror jedoch etwas zurückgefahren habe.

*Silent Hill 2* galt zum Zeitpunkt der Veröffentlichung als visuell beeindruckende Software, die das Grafikpotenzial der Konsolengeneration von PlayStation 2 und Xbox nahezu ausschöpfte. Im Gedächtnis geblieben ist der Titel jedoch wegen anderer Qualitäten.

Mathias Oertel vom deutschen Online-Magazin 4Players.de lobte die „schöne Story, absolut stimmige Grafik und einen hervorragenden Sound“, der „empfindliche Spieler bis in die Träume hinein verfolgen“ dürfte.<sup>18</sup> Das Zusammenspiel aus Spannung, Angst und Psychoterror werde nur von expliziten Gore-Szenen aufgelockert, die im Vergleich zur Konkurrenz jedoch eher im Hintergrund stünden. Gameswelt.de bewertete die dichte Atmosphäre, die durch die gelungene Klang-

---

15 Siehe zur Charakteristik des Untoten: Drogl, Paul: *Humanity Dies Screaming: Die Ikonographie apokalyptischer Zombienarrative als Metastasen der Zeitgeschichte*. Tectum Verlag: Marburg 2019.

16 Konami Entertainment Tokyo: *Silent Hill 4: The Room*, Konami (Hrsg.), 2004.

17 Fielder, Joe: *Silent Hill 2 Review*, 24. 09. 2001, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/silent-hill-2-review/1900-2814382/> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).

18 Oertel, Mathias: *Test: Silent Hill 2 – Fazit*, 30. 11. 2001, in: 4Players, online einsehbar unter URL: [https://www.4players.de/4players.php/dispbericht\\_fazit/PlayStation2/Test/Fazit\\_Wertung/PlayStation2/948/846/Silent\\_Hill\\_2.html](https://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PlayStation2/Test/Fazit_Wertung/PlayStation2/948/846/Silent_Hill_2.html) (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).



kulisse verstärkt würde, als eine der größten Leistungen des Spiels.<sup>19</sup> Der Redakteur Ronny Mathieu betonte zudem, dass gegenüber dem Debüt von 1999 eine ausgereifte Story zugrunde liege, die der Langzeitmotivation zuträglich sei.<sup>20</sup> Ähnlich gelagert war die Sicht des Redakteurs Rupert Mattgey von chip.de – er lobt die kluge und verschachtelt konzipierte Geschichte, die „nach dem Hirn des Spielers“ greifen würde.<sup>21</sup>

Viele Jahre nach der Erstveröffentlichung ist *Silent Hill 2* noch immer wegen seiner Geschichte (und des Soundtracks aus der Feder Akira Yamaokas) im kollektiven Gedächtnis der Spieler eingebrennt. Die Interpretationen sind dabei recht frei und unterschiedlich. Stephen Turner von Destructoid zieht Parallelen zum Film noir,<sup>22</sup> Mark Langshaw von Digital Spy sah *Silent Hill 2* mehr als Kraftprobe Konamis, nach dem hervorragenden Debüt zu beweisen, dass der Psychohorror keine Eintagsfliege war.<sup>23</sup>

## 6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Als Einsatz im Unterricht empfiehlt sich *Silent Hill 2* als perfektes Lehrbeispiel dafür, wie eine Erzählung aufgebaut wird. Es folgt, angefangen von den Charakteren und ihren Motiven, ihrer Disposition über die Abfolge der Geschehnisse und der Plot-Auflösung, dem universellen Schema der Heldenreise, das in den 1940er-Jahren vom Ethnologen Joseph Campbell nach Analyse etlicher Mythen und Märchen freigelegt wurde.<sup>24</sup> Campbell ergänzend zur Seite gestellt wird James N. Freys Analyse der Charakterrollen<sup>25</sup> und -eigenschaften in eben diesem Schema der Heldenreise.

19 Mathieu, Ronny: Silent Hill 2 – Test von Gameswelt, 23.11.2001, in: Gameswelt, online einsehbar unter URL: <https://www.gameswelt.de/silent-hill-2/test/silent-hill-2,3311,2> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

20 Mathieu: Silent Hill 2 – Test von Gameswelt.

21 Mattgey, Rupert: Silent Hill 2: Director's Cut. Die Story: Horror-Trip in die Abgründe der Seele, 09.03.2003, in: Chip, online einsehbar unter URL: [https://www.chip.de/artikel/Silent-Hill-2-Director-s-Cut-2\\_12863436.html](https://www.chip.de/artikel/Silent-Hill-2-Director-s-Cut-2_12863436.html) (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

22 Turner, Stephen: The Silent Hill Retrospective: Silent Hill 2, 18.07.2015, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <https://www.destructoid.com/the-silent-hill-retrospective-silent-hill-2-296234.phtml> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

23 Langshaw, Mark: Silent Hill 2 retrospective: Horror sequel that still gives us chills, 16.08.2014, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <https://www.digitalspy.com/gaming/retro-gaming/feature/a590686/silent-hill-2-retrospective-horror-sequel-that-still-gives-us-chills/> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

24 Schmidt, Karla: Der Archepplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise, in: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, S. 20–40.

25 Frey, James N.: Wie man einen verdammten guten Roman schreibt, Emons Verlag: Köln 2016.

Die Gemeinsamkeit, die Campbell zufolge alle Narrationen auszeichnet, ist allgegenwärtig und fast schon zu banal, um erwähnt zu werden: Ein Protagonist macht sich – von inneren und/oder äußeren Umständen getrieben – auf, seine Alltagswelt zu verlassen. Infolgedessen wird er mit Problemen konfrontiert, die er lösen muss und darüber an Erfahrung reicher wird. Ist er letztendlich erfolgreich, findet er wieder in seine (möglicherweise veränderte) Alltagswelt zurück. Scheitert er, wird ihm die Rückkehr verweigert.

Dies fasst den Kern der „Reise des Helden“, wie Campbell seine archetypische Metastruktur überschreibt. Es gibt überdies noch weitere Merkmale, die seinen Archeplot auszeichnen:

- a) Die Erzählung wird durch ein Ende abgeschlossen, wobei Fragen auch offen gelassen werden können. Fragen, die das Ziel des Haupthandelnden angehen, müssen jedoch beantwortet sein.
- b) Der Zeitverlauf in Narrationen ist konventionell – Zeiträffungen, -dehnungen und Rückblenden sind möglich, jedoch kein grundlegender Bruch mit dem linearen, fortschreitenden Zeitverlauf. Der Protagonist lebt in der Geschichte immer „vorwärts“.
- c) Konflikte müssen vorhanden sein. Dies bedeutet, dass ein Gegenspieler zum Protagonisten vorhanden sein muss, um ihn zum Handeln zu zwingen.
- d) Die Erzählung findet in einer konstruierten Realität statt, in der einmal aufgestellte Regeln sich durch ihre Konsistenz auszeichnen, durch die eine gewisse Kausalität sichergestellt wird. Dazu gehören ein entsprechendes Gut-Böse-Schema und die moralische Wertfestlegung der Figuren.

Joseph Campbell untergliederte seine Heldenreise in drei Akte und zwei Schwellenübergänge, die sich auch in *Silent Hill 2* finden lassen:

- Akt 1 – Alltag/Status quo: Die Alltagswelt des Helden und sein innerer oder äußerer Konflikt werden beschrieben. James ist Witwer und trauert um seine Frau Mary.
- Übergang zu Akt 2 – Wendepunkt 1/point of no return/1. Übertreten der Schwelle: Hier verlässt der Held seinen gewohnten Alltag. In *Silent Hill 2* zieht sich dieser Übergang vom Verlassen des Parkplatzes über das erste Treffen mit Angela auf dem Friedhof und dem Kampf gegen die „lying figure“, die kurz vor dem Ort Silent Hill besiegt werden muss.
- Akt 2 – Mythischer Wald: Dies ist der längste Akt und umfasst alle Geschehnisse in *Silent Hill* bis zum zweiten Tod der Begleiterin Maria. Die Ereignisse dieses Teils sind in Punkt 3 bereits beschrieben.

- Emotionaler Höhepunkt 1/Midpoint/Nacht der Seele & Initiation: Maria, die James bereits früh in Akt 2 begleitet, stirbt durch das Schwert eines „Pyramid Head“, und James kann nichts dagegen tun. Statt sich nun aber seinem Schicksal zu ergeben und erneut zu trauern, ist er bereit, mit entschiedener Kraft nach Mary zu suchen.
- Emotionaler Höhepunkt 2: Noch immer befindet sich James im mythischen Wald und muss im Lake View Hotel auf einem Video sehen, wie er selbst seine kranke Frau Mary erstickte. Der Selbstbetrug, dem sich der Held hingab, offenbart ihm auf brutale Art, wie fehlerhaft und moralisch belastet er ist. Laura zeigt James jedoch einen Ausweg auf: Sie könnten gemeinsam Silent Hill verlassen, was einer Vergebung gleichkäme. Doch noch ist er nicht bereit dazu.
- Kraftprobe 1: James muss ein weiteres Mal mit ansehen, wie Maria getötet wird – er wehrt sich allerdings gegen nunmehr zwei „Pyramid Heads“, die auch ihm nach dem Leben trachten. Besiegt er sie, kann er endlich in einen Raum treten, wo er Mary in dieser Zwischenwelt, die Silent Hill ist, vorzufinden hofft.
- Übergang zu Akt 3 – Wendepunkt 2/2. Übertreten der Schwelle: James wird auf dem letzten Weg durch das Hotel von Monologschnipseln der sterbenden Mary aus seiner Vergangenheit geradezu drangsaliert. Er steigt eine Treppe auf den kaputten Dachstuhl des Hotels empor. Dort ist der Nebel verflogen, ein reinigender Regen spült alles weg, und das Licht scheint zurückzukehren. Doch was James dort vorfindet, ist nicht Mary, sondern Maria.
- Kraftprobe 2: Maria gibt sich als Verbündete der Stadt Silent Hill zu erkennen und will in einem letzten Kampf James töten. Der Spieler muss sich dagegen wehren. Gelingt es ihm, sich gegenüber Maria und damit der Stadt Silent Hill zu behaupten, hat er seine Aufgabe (scheinbar) erfolgreich beendet. Er kann an das Krankenbett Marys gehen und sie um Absolution bitten.
- Akt 3 – Das Ende der Heldenreise: *Silent Hill 2* bietet vier Enden auf, die in Punkt 3 ebenfalls schon beschrieben sind:
  - ◆ Im Stil eines Film noir
  - ◆ Reifungs-Plot
  - ◆ Tragische Liebesgeschichte
  - ◆ Bestrafungs-Plot

Mit diesen Endsequenzen endet auch die Geschichte von James. Wer achtsam die Story verfolgt, wird die von James N. Frey ergänzend aufgestellten Charaktere und ihre Eigenschaften wiederfinden – wobei in *Silent Hill 2* einige Figuren mehrere

Rollen gleichzeitig übernehmen und den Kanon so nochmals verdichten (siehe folgende Tabelle).<sup>26</sup>

Ist das Schema einmal verinnerlicht, können nahezu alle Texte und Filme auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Bezug auf die Heldenreise Campbells untersucht werden. Dazu gehören klassische Erzählungen, Romane und moderne Filme.

Mehr noch, liefert Campbell damit eine Blaupause, die für kreatives Schreiben genutzt werden kann. Eine Möglichkeit könnte sein, sich selbst einen Figurenkanon auszudenken und den schematischen Ablauf als Grundlage für eigene Erzählungen zu nutzen.

*Silent Hill 2* bedient sich darüber hinaus großzügig biblischer Symbole und Darstellungen. Gemälde und Textfetzen erinnern an Erzählungen des Alten und Neuen Testaments. Sie künden von dem Abstieg in die Hölle, der Sehnsucht nach Erlösung und der Erwartung auf göttliche Fügungen. Es kann vermutet werden, dass selbst die Namen der drei Hauptcharaktere in *Silent Hill 2* nicht zufällig ausgewählt wurden. James als eine Inkarnation Jesus' ohne dessen göttliche Fähigkeiten, aber mit der Sehnsucht nach Erlösung. Mary als heilige Maria, die Unschuld ausstrahlt. Und schließlich Maria als Iteration der Maria Magdalena, der sündenvollen Verführung. Mary und Maria verhalten sich zueinander wie Spiegelbilder. Die eine brav und zurückhaltend, beinahe keusch, die andere sexuell aufreizend und fordernd. Was sie beide eint, ist der Drang, James für sich einnehmen zu wollen.

Der Vorstellung verfallen, dass sich sein Leben wieder zum Besseren wenden könne, macht sich James auf nach Silent Hill. Dort wird er mit seinen inneren Widersprüchen konfrontiert, seinen Ängsten immer wieder ausgeliefert. Ob James als Held zurückkehrt oder von der Stadt Silent Hill gebrochen wird, hängt vom Spieler ab. Letztlich richtet er darüber, ob Campbells Zyklus der Heldenreise positiv endet – oder die Rückkehr in den ersehnten heilen Alltag verwehrt bleibt.

---

26 Tabelle ausgearbeitet nach Schmidt: Der Archeplot im Game. *Silent Hill 2* als klassische Heldenreise.

| Rollenbezeichnung             | Figur                      | Eigenschaften   |
|-------------------------------|----------------------------|---|
| Protagonist                   | James Sunderland           | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Hat Mut – oder findet ihn im Verlauf der Geschichte</li> <li>b) Ist ein Outlaw, der nach eigenen Regeln lebt</li> <li>c) Körperlich und/oder seelisch verletzt worden</li> <li>d) Oft sexuell potent</li> <li>e) In der Regel von einer beherrschenden Leidenschaft getrieben</li> <li>f) Meist durch Zielorientierung charakterisiert</li> </ul> |
| Antagonistin (Gegenspielerin) | Silent Hill/Maria          | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Nicht zwangsläufig böse – Interessen sind aber unvereinbar mit denen des Protagonisten</li> <li>b) Grundsätzlich keine Einigung möglich</li> </ul>  |
| Herold                        | Marys Brief                | Erteilt den Ruf zum Abenteuer   |
| Mentor                        | Stadtplan                  | Gibt eine erste Hilfestellung   |
| Torwächterin                  | Angela                     | Warnt den Helden vor seiner Reise – und droht ihm manchmal sogar  |
| Gefährten                     | Maria (zeitweise)<br>Laura | Stehen dem Protagonisten hilfreich zur Seite und haben Fähigkeiten, die ihm fehlen  |
| Gott auf tönernen Füßen       | Maria                      | Verbündete oder Geliebte, die sich schließlich als Feind oder mindestens als die falsche Wahl entpuppt  |
| Verwandlungskünstlerin        | Maria                      | Täuscht den Protagonisten   |
| Weise Närrin                  | Laura                      | Verkörpert eine Weisheit, die der Protagonist erkennen muss, um aus dem mythischen Wald entkommen zu können.  |
| Geliebte                      | Mary Maria                 | Ergänzt den Protagonisten   |

## 7 QUELLEN

- Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Insel Taschenbuch: Frankfurt am Main 1999.
- Capcom: Resident Evil, Capcom (Hrsg.), 1996.
- Drogl, Paul: Humanity Dies Screaming: Die Ikonographie apokalyptischer Zombienarrative als Metastasen der Zeitgeschichte. Tectum Verlag: Marburg 2019.
- Fielder, Joe: Silent Hill 2 Review, 24. 09. 2001, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/silent-hill-2-review/1900-2814382/> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Frey, James N.: Wie man einen verdammt guten Roman schreibt, Emons Verlag: Köln 2016.
- Keeling, Justin: IGN PS2 Interviews Silent Hill 2 Producer Akihiro Imamura, 29. 03. 2001, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2001/03/29/ign-ps2-interviews-silent-hill-2-producer-akihiro-imamura> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Kirkland, Ewan: The Self-Reflexive Funhouse of Silent Hill. In: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2007 Vol. 13(4), S. 403–415, online einsehbar unter: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.2570&rep=rep1&type=pdf> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Konami Entertainment Tokyo: Silent Hill 4: The Room, Konami (Hrsg.), 2004.
- Konami: Silent Hill, Konami (Hrsg.), 1999.
- Langshaw, Mark: Silent Hill 2 retrospective: Horror sequel that still gives us chills, 16. 08. 2014, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <https://www.digitalspy.com/gaming/retro-gaming/feature/a590686/silent-hill-2-retrospective-horror-sequel-that-still-gives-us-chills/> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Mathieu, Ronny: Silent Hill 2 – Test von Gameswelt, 23. 11. 2001, in: Gameswelt, online einsehbar unter URL: <https://www.gameswelt.de/silent-hill-2/test/silent-hill-2,3311,2> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Mattgey, Rupert: Silent Hill 2: Director’s Cut. Die Story: Horror-Trip in die Abgründe der Seele, 09. 03. 2003, in: Chip, online einsehbar unter URL: [https://www.chip.de/artikel/Silent-Hill-2-Director-s-Cut-2\\_12863436.html](https://www.chip.de/artikel/Silent-Hill-2-Director-s-Cut-2_12863436.html) (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I’m real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, Zweite, unveränderte Auflage. LIT: Münster 2005.

- Oertel, Mathias, Test: Silent Hill 2 – Fazit, 30.11.2001, in: 4Players, online einsehbar unter URL: [https://www.4players.de/4players.php/disbericht\\_fazit/PlayStation2/Test/Fazit\\_Wertung/PlayStation2/948/846/Silent\\_Hill\\_2.html](https://www.4players.de/4players.php/disbericht_fazit/PlayStation2/Test/Fazit_Wertung/PlayStation2/948/846/Silent_Hill_2.html) (zuletzt abgerufen am: 14.12.19).
- Silent Hill Memories: Concept Arts – Characters, (o. J.), in: Silent Hill Memories, online einsehbar unter URL: [http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts\\_en.htm](http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm) (zuletzt abgerufen am 20.01.20).
- Stabler, Brad: Akira Yamaoka: How the Silent Hill composer revolutionised survival horror, 29.10.2015, in: Factmag, online einsehbar unter URL: <https://www.factmag.com/2015/10/29/akira-yamaoka-silent-hill-soundtrack-interview/> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).
- Turner, Stephen: The Silent Hill Retrospective: Silent Hill 2, 18.07.2015, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <https://www.destructoid.com/the-silent-hill-retrospective-silent-hill-2-296234.phtml> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).
- Wildermann, Gregor: Francis Bacon meets David Lynch, 23.11.2001, in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/silent-hill-2-francis-bacon-meets-david-lynch-a-169467.html> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).