

DER ARCHEPLOT IM GAME

SILENT HILL 2 ALS KLASSISCHE HELDENREISE

Das Erzählen von Geschichten ist eine Kulturtechnik, die für unser Selbstverständnis zentral ist, wie auch unser gesamtes Leben von narrativen Strukturen bestimmt und durchdrungen wird. Wir erzählen uns unsere Geschichte immer wieder von neuem, um uns unseres kontinuierlichen Ichseins zu versichern und um unserem Leben Sinn und Bedeutung zu verleihen. Die Art und Weise, wie wir uns Entwicklungen und Rückschritte in unserem Leben erklären, ist ähnlich derjenigen, in der Hollywood-Regisseure, Romanautoren oder Gamedesigner uns von den Abenteuern ihrer Helden berichten.◀¹ Ich möchte hier zeigen, dass storybasierte Games wie *SILENT HILL 2* ähnlich wie andere Medien auf ihrer Storyebene einem uralten Erzählprinzip folgen, das für TV- und Kinoautoren längst zum täglichen Handwerk gehört, mit dem aber Game-Entwickler bisher kaum bewusst arbeiten.

Die These von der Universalität der Story-Struktur wurde in den 40er Jahren des 20. Jahrhunderts von dem Ethnologen Joseph Campbell entwickelt. Er untersuchte die Mythen verschiedenster Kulturen und Zeiten und bemerkte eine Grundstruktur, die ihnen allen gemeinsam war und die er unter dem Begriff der »Reise des Helden« zusammenfasste (Campbell 1999). Diese Grundstruktur beschreibt, wie Menschen unter dem Druck der Ereignisse gezwungen werden sich zu verändern, an ihren Aufgaben zu wachsen und ihre größten Charakter-schwächen zu überwinden. Da jeder Mensch Held seiner eigenen Lebensgeschichte ist, funktioniert laut Campbell dieses Story-Schema zeit- und kulturübergreifend. Das Prinzip der läuternden Heldenreise wurde u.a. unter den Bezeichnungen »Archeplot« (McKee 2000) oder »mythische Reise« (Frey 2001) wieder aufgegriffen.

Die grundlegende Gemeinsamkeit, die alle narrativen Strukturen miteinander verbindet, ist so allgegenwärtig, dass es fast banal wirkt, sie zu erwähnen. Dennoch stellt sie unverzichtbares Grundwissen dar, um zu verstehen, dass vielen Games eine narrative Struktur zugrunde liegt. Sie lässt sich wie folgt definieren: Ein Protagonist macht sich, getrieben von einer inneren oder äußeren Notwendigkeit, auf den Weg in den mythischen Wald um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dabei stößt er auf beinahe unüberwindliche Hindernis-

se. Der Protagonist muss an der Überwindung dieser Hindernisse wachsen, er muss neue Regeln und Fähigkeiten erlernen, damit er am Ende eine letzte Prüfung bestehen und sein Ziel erreichen oder daran scheitern kann.

Diese knappe Zusammenfassung beschreibt den Kern dessen, was Hauptfiguren in den klassischen narrativen Medien leisten und was der Spieler eines Games, der sich mit seiner Spielfigur ja die Rolle des Protagonisten teilt, leisten muss. Es gibt über diese grundlegend narrative Struktur hinaus aber noch weitere spezifische Merkmale des Archeplot, die sich auch im Game als konstituierende Elemente wieder finden:

1. Die Geschichte wird durch ein Ende abgeschlossen. Es ist zwar möglich, am Ende einer Geschichte einige Fragen offen zu lassen, die Fragen aber, die das Ziel des Protagonisten betreffen, müssen beantwortet werden um ein befriedigendes Ergebnis zu erreichen: Kann der Held den Mafiaboss töten oder nicht? Rettet er sein Dorf oder nicht? Findet James am Ende Mary oder nicht?
2. Der Zeitverlauf in Archeplotstorys ist konventionell. Raffungen, Dehnungen und Rückblenden sind zwar möglich, nicht jedoch ein Bruch mit dem grundsätzlich linearen Verlauf der Zeit. Das bedeutet nicht, dass der Held in der Zeit nicht ›vorwärts‹ oder rückwärts springen könnte, er selbst lebt dabei aber grundsätzlich ›vorwärts‹. Würden Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit des Helden in willkürlicher Reihenfolge einander abwechseln, wäre das Ergebnis Verwirrung.
3. Eine weitere elementare Gemeinsamkeit besteht im Vorhandensein von Konflikten. Das bedeutet, es muss einen Antagonisten geben, der den Helden durch seine Aktionen zum Handeln zwingt. Dadurch dass der Antagonist eigene Ziele verfolgt, herrscht bezogen auf den Plot ein *äußerer* Konflikt vor. Für die Hauptfigur ist jedoch, ausgelöst durch den äußeren Druck des Antagonisten, der *innere* Konflikt zentral, denn er muss sich gegen seine eigenen Widerstände innerlich verändern, um äußerlich zu bestehen.
4. Schließlich gibt es in archeplotbasierten Storys grundsätzlich eine konsistente Realität mit konsistenten Regeln, d.h. es herrscht Kausalität und einmal etablierte Regeln dürfen nicht gebrochen werden. Das gilt für Games sogar in besonders strengem Maße, denn ein Spieler hat nur dann eine Chance, ein Spiel erfolgreich zu absolvieren, wenn er seine Regeln beherrschen kann. Klare Regeln gelten im Übrigen auch für Szenarien mit nichtrealistischen Realitäten. Die bis hierher beschriebenen Gemeinsamkeiten spiegeln sich auch in der Dreiaktstruktur, die allen archetypischen Geschichten zugrunde liegt.

Der klassische Figurenkanon

Ich werde zunächst auf den Figurenkanon eingehen, der den Archeplot bevölkert, und seine wichtigsten Typen den in *SILENT HILL 2* vorkommenden Figuren zuordnen. Bereits daran wird sich zeigen, wie stark dieses Spiel in seiner Story-Struktur an Campbells Heldenreise orientiert ist. Die Bezeichnungen der einzelnen Figurentypen übernehme ich von James N. Frey (2001, 141-160).

Der Protagonist

Die wichtigste Figur einer archeplot-basierten Geschichte ist der Held, der jedoch nicht idealisiert ist, sondern als Mensch mit Schwächen und Fehlern in Erscheinung tritt. Er ist ein Protagonist, das heißt er handelt aktiv und treibt dadurch die Handlung voran. ◀2

Frey beschreibt eine Palette von Eigenschaften, von denen ein Protagonist wenigstens einige haben sollte, um als solcher wahrgenommen werden zu können (vgl. Frey 2001, 51-66):

1. Der Protagonist hat Mut oder er findet ihn im Verlauf der Geschichte. James, der Held in *SILENT HILL 2*, ist ein normaler Mensch, den es in eine Horrorwelt verschlägt, in der er mutig seinen Weg zu finden versucht.
2. Der Protagonist ist ein Outlaw, der nach seinen eigenen Regeln lebt. Da James einen Menschen (Mary) getötet hat, ist er, auch wenn er das selbst nicht wahrhaben will, ein Outlaw.
3. Der Protagonist ist körperlich oder seelisch verletzt worden. Die Krankheit von Mary und ihr Tod sind für James starke seelische Verletzungen.
4. Oft ist der Protagonist sexuell potent. Eine Eigenschaft, die James leugnen muss, wenn er der attraktiven Maria widerstehen und Mary treu bleiben will.
5. Der Protagonist ist in der Regel von einer beherrschenden Leidenschaft getrieben, die ihn zum Handeln treibt. James will um jeden Preis wissen, ob der Brief, den er erhalten hat, wirklich von Mary stammt und ob sie noch lebt. Dieser Wunsch ist durch seine Liebe sowie durch sein Bedürfnis, ›unschuldig‹ zu sein, motiviert.
6. Meist ist der Protagonist durch Zielorientierung charakterisiert, d.h. er verfolgt sein Ziel gegen alle Widerstände. Game-Entwickler setzen auf den Dickkopf des Spielers, der nicht bereit ist, nach den ersten Rückschlägen aufzugeben. Das Verhältnis von Erfolg und Scheitern ist dabei prekär und muss von den Game-Entwicklern gut austariert werden, um das Beharrungsvermögen des Spielers nicht über Gebühr auf die Probe zu stellen. ◀3

Man muss als Spieler nicht alle Eigenschaften des Helden von Beginn der Story an kennen und ein Held braucht auch nicht alle von Frey beschriebenen Ei-

enschaften. Doch je mehr er davon hat, desto interessanter wird er. Besonders dann, wenn sein Charakter zudem noch Tiefe, also eine Vergangenheit, eine bewusste oder eine unbewusste Motivation oder auch einen inneren Widerspruch hat. Das alles trifft auf James zu: In seiner Vergangenheit lauern Ver zweiflung und Mord, seine bewusste Motivation besteht darin Mary zu finden, die unbewusste Motivation ist, sich von seiner Schuld zu befreien, und der innere Widerspruch besteht einerseits in dem Wunsch, seine kranke Frau (Mary) zurück zu gewinnen und andererseits in dem Wunsch, eine verbesserte, attraktivere Version von ihr zu finden (Maria). Ein weiterer innerer Widerspruch ist der zwischen James Bild von sich selbst als fürsorglichem, treuem und liebendem Ehemann und seinen verdrängten Bedürfnissen und verborgenen Schuldgefühlen.

Der Antagonist

Die zweite Figur, die für eine Geschichte ebenso wichtig ist wie der Protagonist, ist der Antagonist oder der Gegenspieler. Der Antagonist muss nicht unbedingt eine Person sein, es kann sich z.B. auch um eine Naturkatastrophe oder eine Institution handeln. Antagonisten sind auch nicht zwangsläufig Bösewichte, sondern sie haben oft die besten Absichten, ihre Interessen sind aber denen des Protagonisten diametral entgegengesetzt. Die Ziele von Protagonist und Antagonist sind grundsätzlich nicht miteinander vereinbar, ein Kompromiss ist nicht möglich. Der (möglichst starke) Gegenspieler fungiert als Handlungsmotivation für den Protagonisten.

Der Gegenspieler in *SILENT HILL 2* ist ein komplexes, mehrschichtiges Gebilde. Er tritt als Ort ›Silent Hill‹ in Erscheinung und personifiziert sich in den Monstern, die er hervorbringt. Zugleich ist der Ort auch James persönlicher »mythischer Wald« (Frey 2001, 48) und Ausdruck von James inneren Konflikten. Die Monster sind Manifestationen von James inneren Dämonen, die in ihrer jeweiligen Ausprägung Komponenten von James zerrütteter Psyche darstellen. Die ›lying figures‹ z.B. – Monster in einer organischen Zwangsjacke – versinnbildlichen Hilflosigkeit und Wahnsinn und der Giftnebel, den sie versprühen, ist das Gift der Lüge. Die ›Mannequins‹ – Monster, die aus zwei glatten Paar Frauenbeinen bestehen – repräsentieren James sexuelles Begehren, für das er sich schuldig fühlt. Dies wird besonders deutlich, wenn wir einen Henker ein Mannequin vergewaltigen sehen (vgl. Abb.1 und Kurowsky 2002).⁴

Abb.1: Henker und Mannequins



Die körperlich stärkste Manifestation des Antagonisten, die James Psyche in Gemeinschaft mit Silent Hill hervor bringt, ist die Figur des Henkers. Der Henker symbolisiert sowohl James selbst, der seine Frau Mary gerichtet hat, als auch die strafende Instanz, die hier ist um *ihn* zu richten.

Den Part des *aktiven* Antagonisten, der die Story beeinflusst, um seine eigenen Ziele zu erreichen, übernimmt in diesem Fall Maria. Antagonisten sind oft grausam und sie können nicht vergeben. Da James von Maria das, was er am dringendsten braucht, nicht bekommen kann – Vergebung seiner Schuld – kann sie ihn am Ende bei drei der vier möglichen Spielenden auch nicht für sich gewinnen. Die Version des Spiels, in der James mit Maria die Stadt verlässt, zeigt uns einen Helden, der kapituliert hat. Auch Maria ist Manifestation, und zwar von James unbewussten Wünschen nach einer attraktiveren Version von Mary. Als solche gewinnt sie Eigenleben und ihr Ziel ist es, James für sich zu gewinnen und für immer an Silent Hill zu binden. Die Motivation Marias wird an ihren geschickten und zunehmend intensiven Versuchen deutlich, James zu manipulieren: Maria, eine sexuell attraktivere Version von Mary, versucht immer wieder, James für sich zu interessieren. Je weiter die Geschichte voran schreitet, desto eindeutiger werden ihre geschickten und auf James psychische Befindlichkeit abgestellten Angebote. Erst als James absolut standhaft an Mary festhält, wird sie zu dem Monster, das sie eigentlich ist.

Durch Maria spricht auch der Ort Silent Hill selbst: Ehemals ein Paradies, wurde Silent Hill von Menschen ausgebeutet und zerstört. Hier wurden die amerikanischen Ureinwohner abgeschlachtet, Leichen wurden in den Sümpfen versenkt, es gab Massenhinrichtungen und eine ganze Reihe von weiteren blutigen Verbrechen, die aus einem ehemaligen Idyll einen brodelnden Kessel voll grausiger Erinnerungen machten. Der Ort rächt sich als Antagonist für das, was ihm angetan wurde.

Weitere wichtige Figuren im klassischen Kanon

Von einem *Herold* (eine Person, ein Gegenstand oder ein Ereignis) erhält der Held einen Ruf zum Abenteuer. Im Fall von SILENT HILL 2 ist der Herold Marys Brief, der James glauben macht, sie sei noch am Leben und erwarte ihn in Silent Hill.

Ein *Mentor* gibt dem Helden vor seinem Aufbruch in den mythischen Wald Hilfestellung. In SILENT HILL 2 wird die Mentorfunktion von einem Stadtplan übernommen, den der Spieler an sich nehmen muss, um die Stadt betreten zu können. Die Funktion des Mentors wird in Games genau dort ausgeführt, wo der Held/Spieler mit allem Nötigen für seine Mission ausgerüstet wird (vgl. Abb.2).

Ein *Torwächter* warnt den Helden seine Reise anzutreten, manchmal droht er ihm und trachtet ihm nach dem Leben. Der Torwächter kann mit dem Mentor oder auch mit dem Antagonisten oder seinen Handlangern identisch sein, oft tritt er in Form von geliebten Menschen in Erscheinung, die den Helden zurück halten wollen. In *SILENT HILL 2* ist die Torwächtersituation auf Angela, die ihn davor warnt nach Silent Hill zu gehen, und auf die erste lying figure verteilt, die James in einer Unterführung besiegen muss, um in die Stadt zu gelangen. Das Monster bewacht hier ganz buchstäblich das Tor zum mythischen Wald.

Oft gibt es in archetypischen Geschichten auch *Gefährten*. Sie stehen dem Protagonisten hilfreich zur Seite und haben meistens Eigenschaften, die dem Helden fehlen. In *SILENT HILL 2* übernimmt Maria zeitweise die Rolle der Gefährtin und hilft James (vgl. Abb.3). Sie hat u.A. den Schlüssel für einen Nachtclub, in den der Spieler hinein muss, und man kann nur mit ihrer Hilfe bestimmte Items finden. Auch Laura ist, wenn auch eine zunächst bissige und flüchtige, Gefährtin von James. Sie hat vor allem drei Eigenschaften, die James fehlen: Sie ist erstens unschuldig und zweitens stößt sie James mit ihren Vorwürfen immer wieder auf die harte aber heilsame Wahrheit, dass er sich um Mary nicht angemessen gekümmert hat. Drittens kann Laura sich aufgrund ihrer Unschuld in Silent Hill im Gegensatz zu James angstfrei bewegen, denn für sie gibt es hier keine inneren Dämonen, die nach außen drängen. Bei einem der möglichen Ausgänge des Spiels wird Laura die Gefährtin, für die James sich verändert und reift.

Marias Rolle sowohl als Gefährtin als auch als Antagonistin impliziert ihre dritte klassische Figurenfunktion: Der *Gott auf tönernen Füßen* ist ein Verbündeter oder ein Geliebter, der sich schließlich als Feind oder zumindest als die falsche Wahl entpuppt: In der klassischen Rolle des *Verwandlungskünstlers* offenbart Maria in *SILENT HILL 2* am Ende nicht nur ihr Talent, wie jemand anders auszu- sehen, sondern sie zeigt auch ihre wahre, monströse Gestalt.

Die Figur des *weisen Narren* ist ebenfalls klassisch. Der Held muss seine verborgene Weisheit erkennen, um weiter zu kommen. In *SILENT HILL 2* wird diese Rolle sowohl von der psychisch kranken und selbstzerstörerischen Angela als auch

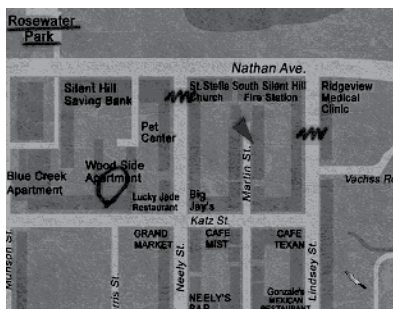


Abb.2: Stadtplan für Silent Hill

Abb.3: James und Maria.

von dem brutalen und immer mehr aus dem Ruder laufenden Eddie übernommen. Beide sind Mörder – Eddie tötet jeden, der über ihn lacht, Angela hat ihren Vater ermordet, der sie geschlagen und missbraucht hat – und beide stoßen James immer wieder auf die eine Wahrheit, die er erkennen muss, nämlich dass er ebenfalls jemanden getötet hat.

Der oder die *Geliebte* des Helden, ebenfalls eine immer wiederkehrende Figur, ist meistens ein komplementärer Gegensatz zum Helden, das heißt die beiden ergänzen sich gegenseitig. Die Rolle der Geliebten ist in *SILENT HILL 2* ebenfalls doppelt vergeben, einmal in Form der beinahe asexuellen Mary und einmal in Form der eindeutig sexuellen Maria. Beide bilden auf ihre Weise einen Gegensatz zu James; die kranke Mary in sofern, als dass James als Mann sexuelle Bedürfnisse hat, die er verdrängen muss. Mary übernimmt dabei die Rolle der Frau als *Heilige* oder *Jungfrau*; sie ist vergleichbar mit der biblischen Maria. Ihre Wahltochter Laura ist die einzig erlöste Figur im gesamten Spiel und nur durch sie kann James ebenfalls erlöst werden. Ein mögliches Ende des Spiels zelebriert dann auch diese Erlösung. Maria, der im Gegensatz dazu die Rolle der biblischen Maria Magdalena entspricht, ist insofern ein Gegensatz zu James, als dass sie zu ihren sexuellen Bedürfnissen stehen kann, während er seine Bedürfnisse aufgrund seiner Schuldgefühle verdrängt. Maria ist dementsprechend entgegengesetzt zu Mary die Frau als *Hure* und *Verführerin*, was sich auch in ihrer Rolle als Angestellte des Nachtclubs zeigt.

Der klassische Figurenkanon, den ich hier anhand der Figuren von *SILENT HILL 2* beschrieben habe, lässt sich in praktisch allen archetypischen Geschichten nachweisen.

Die Reise des Helden in *SILENT HILL 2*

Im Folgenden möchte ich nun die Stationen der Reise des Helden in der Dreiaktstruktur und die dazugehörigen Storyelemente beschreiben. Ich werde außerdem die klassischen Storyelemente auf ihr Vorhandensein im Game überprüfen und die Reise des Helden anhand der Ereignisse in *SILENT HILL 2* exemplarisch nachvollziehen.

In *SILENT HILL 2* wird die Story überwiegend in den Cutscenes erzählt. Sie stellen die dramaturgisch zentralen Vorgänge dar, die den Plot durch Wendungen, Informationen, neue Aufgaben und neue Konflikte jeweils einen Schritt voran bringen. Zwischen den Cutscenes sucht der Spieler in der Rolle von James seinen Weg durch Silent Hill, er kämpft gegen Monster und löst Rätsel, das heißt er stößt auf äußere Hindernisse. Auch während der Spieler-Aktion tau-

chen zum Teil Plot-Elemente auf. Das sind vor allem dramaturgisch notwendige Kraftproben, die ein Protagonist bestehen muss, um sein Ziel zu erreichen. Ich werde weiter unten darauf zurückkommen. Vieles, was auf den ersten Blick wie Plot aussieht – so findet der Spieler z.B. Inschriften, die ihn über die Backstory von Silent Hill aufklären – ist jedoch nicht notwendig, um diesen voran zu bringen und dem Spielverlauf folgen zu können. Solche Elemente gehören zwar insofern zur Story, als dass sie diese um Hintergrund bereichern und die Authentizität und Bedeutungsdichte des Szenarios erhöhen, sind jedoch für den Verlauf der Geschichte nicht wichtig. Es liegt am Spielstil des Spielers, ob und wie viel Bedeutung er seinem Spiel durch solche vertiefenden Storyelemente hinzufügen will. Grundsätzlich kann man sagen, dass nur Elemente des Spiels, die zwingend notwendig, also Bedingung sind, um im Spiel weiter zu kommen, auch Plotelemente sein können. Dabei ist es egal, ob es sich dabei um Cutszenes, Simulationen oder Spieler-Aktion handelt.

Die Bezeichnung der einzelnen Stationen der Reise des Helden, die ich nun anhand von SILENT HILL 2 nachvollziehen werde, folgt etablierten Begriffen von Bronner (2004), Campbell (1999), Frey (2001) und Schütte (2000).

Akt I

Alltag / Status Quo: Eine Geschichte beginnt in der Alltagswelt des Helden, in der dieser sich bereits bewusst oder unbewusst mit Problemen herumschlägt. Es ist ein Alltag mit Fehlern, der nach Veränderung schreit.

In SILENT HILL 2 erfahren wir über James Alltag, dass er Witwer ist und um seine Frau Mary trauert, die nach einer schweren Krankheit gestorben ist. Der ehemals funktionierende Alltag ist also bereits aus den Fugen, James hat sich bereits auf den Weg gemacht und ist dem *Anstoß / Ruf zum Abenteuer* gefolgt. Dem Ruf zu folgen bedeutet, die Alltagswelt zu verlassen und den mythischen Wald zu betreten. In SILENT HILL 2 erfolgt der Ruf in Form eines *Herolds* – der Brief von Mary, in dem sie James bittet, nach Silent Hill zu kommen, wo sie auf ihn warte.

Das Spiel beginnt in einer Toilette auf einem Parkplatz vor der Stadt, wo James sich fragt, ob er wirklich einen Brief von seiner toten Frau erhalten haben kann. Um das heraus zu finden, wird dem Protagonisten nichts anderes übrig bleiben, als dem Ruf zu folgen und nach Mary zu suchen. Die Story beginnt als eine Art Einführungsmission auf dem Parkplatz, die sich bis zum Übertreten der Schwelle in den mythischen Wald, also bis zum Betreten des Ortes Silent Hill, ausdehnt. Hier findet der *Aufbau der Konfliktsituation* statt. Der Held bereitet sich auf das Verlassen der Alltagswelt und das Übertreten der Schwelle in den mythischen Wald vor. Dabei begegnet er einem *Mentor* (dem Stadtplan) und er-

hält eine Hilfestellung. Der Spieler muss nun zu Fuß nach Silent Hill gehen, da alle Zufahrtsstraßen versperrt sind. Dabei muss er durch ein nebliges Waldgebiet. Die Strukturbezeichnung *mythischer Wald* ist hier also ganz wörtlich umgesetzt und nimmt die Stimmung dessen vorweg, was James nach dem Überreten der Schwelle nach Silent Hill, das mythische Wald sowie äußerer und innerer Antagonist ist, noch erwartet. Der Held wird vor dem Betreten des eigentlichen mythischen Waldes von einem *Torwächter* gewarnt oder behindert, die Reise anzutreten. Der Torwächter ist die erste Prüfung, die sich dem Helden in den Weg stellt und die er bestehen muss, um Zutritt zum mythischen Wald zu erhalten. Die Torwächtersituation ist über den ersten Akt auf die erste Begegnung mit Angela auf dem Friedhof (Cutscene) und die erste Begegnung mit einer lying figure verteilt. In einer Cutscene sehen wir das Monster sich aufrichten und James eine Waffe aufnehmen und sich kampfbereit machen. Die Bereitschaft, den Torwächter zu besiegen, wird also erzählerisch gestaltet. Oft bekommt der Held im ersten Akt bereits einen oder mehrere *Gefährten* und nimmt *Abschied* von jemandem, den er liebt. Der Abschied von Mary liegt in der Vorgeschichte des Spiels und ist zugleich Ursache für James Wunsch, sie wieder zu finden. ◀5 Auf die Gefährten, die in der Story dieses Spiels erst im zweiten Akt auftauchen, werde ich weiter unten eingehen.

Übergang zu Akt II

Wendepunkt 1 / point of no return / 1. Übertreten der Schwelle: Den ersten Wendepunkt in der Geschichte muss der Protagonist durch seinen Kampf gegen die lying figure selbst realisieren. Das Übertreten der Schwelle in den mythischen Wald, welche die erste dramaturgisch notwendige Prüfung des Helden darstellt, wird vorrangig durch eine Spieler-Aktion vollzogen. In Games beginnt grundsätzlich spätestens an diesem Punkt der Story die eigentliche Spieler-Aktion. Der Held verlässt unwiderruflich die Alltagswelt und betritt den mythischen Wald.

Akt II

Aufbau der Hauptspannung / Weg der Hindernisse: Im mythischen Wald gelten Regeln und Gesetze, die der Held erst lernen muss. Er wird vielfach auf die Probe gestellt und muss etliche Hindernisse überwinden. Der Weg der Hindernisse bereitet den Helden auf das vor, was er am Ende seiner Reise zu bewältigen haben wird. In den klassischen Medien ist der zweite Akt in der Regel der längste und auch in Games beginnt nun die lange Strecke der eigentlichen Spieler-Aktion, die mit Cutscenes oder Simulationen von Situationen durchsetzt ist, welche die Story voran bringen und in denen der Spieler flexibel reagieren muss.

In SILENT HILL 2 ist der Spieler den gesamten zweiten Akt über damit beschäftigt, den Ort und seine Gebäude zu erkunden, Items einzusammeln, Monster zu besiegen und Rätsel zu lösen. Nach und nach dringt der Spieler immer tiefer in James persönlichen mythischen Wald vor und stößt dabei immer wieder auf Cutscenes, die ihn James innerer Wahrheit ein Stückchen näher bringen. Das beherrschende Thema, mit dem der Spieler konfrontiert wird, ist verdrängte Schuld, worin aber diese Schuld besteht, bleibt vorerst noch rätselhaft: Im Woodside Appartement sieht James zum ersten Mal einen Henker und er begegnet Laura, die einen wichtigen Schlüssel aus seiner Reichweite befördert, so dass sein Weiterkommen erschwert ist. Weitere Cutscenes zeigen, wie ein Henker zwei Mannequins vergewaltigt und tötet, sowie die erste Begegnung mit dem wahnsinnigen Mörder Eddie. Die zweite Begegnung mit Angela offenbart ihre psychische Krankheit und ihr Bedürfnis, sich selbst zu bestrafen. Angela und Eddie wurden wie James auf unerklärliche Weise nach Silent Hill gerufen und offensichtlich schlagen sie sich nicht nur mit Schuldgefühlen herum, sondern sie akzeptieren James wie selbstverständlich als ihresgleichen.

All diese Cutscenes weisen auf James eigentliche Aufgabe hin: Was in die Tiefen des Unterbewusstseins verdrängt wurde, muss wieder an die Oberfläche geholt werden, damit es überwunden werden kann. Das äußere Ziel des Protagonisten, das darin besteht Mary zu finden, stimmt also mit seinem inneren Ziel nicht überein. Das innere steht sogar im Widerspruch zum äußeren Ziel, denn James kann niemals beide Ziele zugleich erreichen. Ein solches Dilemma gibt einer Figur und einer Story Tiefe, denn es fordert vom Protagonisten eine grundlegende und sehr schwierige Entscheidung zwischen zwei für ihn gleichermaßen wichtigen Dingen.

Am Ende dieser ersten Reihe von Cutscenes trifft der Spieler erneut auf den Henker. Da der Henker diejenigen richtet, die Schuld auf sich geladen haben, bedroht er nun auch – über die Figur/Protagonisten-Koppelung – den Spieler. Die von inneren Konflikten völlig befreite Aufgabe des Spielers ist es an dieser Stelle zu überleben.

Nachdem diese Prüfung bestanden wurde, geht der Protagonist zum Rosewater Park. Auf dem Weg dorthin begegnet er in einer Cutscene wiederum Laura. Sie ist abweisend und wirft ihm vor, dass er Mary nicht richtig geliebt habe. Ein Selbstvorwurf, der in James Unterbewusstsein schlummert, und den er an diesem Punkt der Geschichte noch nicht akzeptieren kann.

Der nächste dramaturgisch wichtige Moment ist in diesem Game ein *Plotpoint*, ein Punkt, an dem in einer Story ein neues Element hinzukommt, das sie in eine neue Richtung bringt: James begegnet in einer Cutscene zum ersten Mal Maria. Zunächst hält James Maria für seine Frau Mary, erkennt dann aber, dass die bei-

den Frauen sich lediglich erstaunlich ähnlich sehen. Maria flirtet mit dem zurückhaltenden James, der sich vor allem Mary verpflichtet fühlt, und fordert, dass er sie beschützen soll. Damit zielt sie auf James Trauma, die Unfähigkeit Mary vor ihrer Krankheit und damit vor dem Tod zu beschützen. Zuerst will James ohne Maria weiter gehen. Sie dringt noch tiefer in seinen Schuldkomplex ein und wirft ihm vor, dass er sie vielleicht genauso hasse, wie er Mary gehasst habe. James lenkt ein und nimmt Maria mit. Von nun an ist sie während der Spieler-Aktion für eine Weile James Gefährtin.

Eine weitere Cutscene zeigt eine Begegnung mit Eddie und Laura, in der Laura erneut vor James wegläuft. Maria ist es, die das Ziel definiert, das kleine Mädchen zu finden und zu beschützen. Das Brookhaven-Hospital beschwört offensichtlich Erinnerungen an Marys Krankheit herauf, denn Maria fühlt sich plötzlich nicht mehr wohl und muss sich hinlegen. Der Spieler macht sich ohne Maria auf die Suche nach Laura und findet sie in einer weiteren Cutscene. Zum ersten Mal gibt sie sich ein wenig zugänglicher und erzählt von einem Brief, den sie von Mary erhalten hat. Als James in seiner Gier nach dem Brief grob zu ihr wird, erneuert sich Lauras Misstrauen James gegenüber und sie sperrt ihn in einen in *ihrer* Wahrnehmung leeren Raum. Der Spieler sieht sich in diesem Raum allerdings mit an Bettgestelle gefesselten, dicklippigen Monstern konfrontiert, die ihn zu erwürgen versuchen – eine Reminiszenz an die bettlägerige Mary, die ihn mit ihrem Leiden nicht losließ.

Nachdem der Spieler diesen Kampf bestanden hat, findet eine Art ›reality shifting‹ statt, welches das Krankenhaus älter erscheinen lässt als zuvor. Dieses Abrutschen in die Vergangenheit reißt James noch tiefer in den mythischen Wald seiner Psyche.

In dieser veränderten Version der Realität ist Maria nicht mehr dort, wo James sie zurück gelassen hat. Der Spieler findet sie nach weiteren Rätseln und Monstern im tiefsten Keller des Krankenhauses wieder, wo Maria ihm in einer Cutscene erbittert vorwirft, sie allein gelassen zu haben, was James daran erinnert, dass er einst Mary allein gelassen hat.

Emotionaler Höhepunkt 1: Nun gelangen wir an den ersten emotionalen Höhepunkt des Spiels. Bei einem emotionalen Höhepunkt handelt es sich um einen wichtigen Wendepunkt im Verlauf einer Story. Hier schlägt eine katastrophale Situation in Hoffnung um oder umgekehrt. Die meisten Storys haben zwei solcher emotionalen Höhepunkte. Games präsentieren an solchen Stellen in der Regel eine Cutscene: Der Spieler und Maria treffen in einem langen Gang im Keller des Krankenhauses auf einen Henker. Der Protagonist kann nun zum Fahrstuhl rennen und sich retten, aber er muss in der folgenden Cutscene hilflos mit ansehen, wie der Henker Maria tötet. Für James (und seinen Spieler) ist

dies ein überaus trauriges Ereignis, das die Stimmung der Story umschlagen lässt. Der Vergleich von James Unfähigkeit Maria zu beschützen mit der Unfähigkeit seine Frau vor dem Tod zu bewahren drängt sich an dieser Stelle deutlich auf.

Midpoint / Nacht der Seele und Initiation: Der erste emotionale Höhepunkt fällt in Filmen oft ungefähr mit dessen zeitlicher Mitte zusammen und stellt eine Zäsur dar. Nach einer ereignisreichen, aktionsgeladenen Passage folgt nun ein Moment der Ruhe und Einkehr. Der Held erlebt hier in einer scheinbar hoffnungslosen Situation einen Moment der Verzweiflung, er stirbt einen symbolischen Tod und findet in sich eine neue Kraftquelle, von der er selber bisher nichts wusste und die ihn befähigt an seiner Aufgabe zu wachsen und sein Verhalten zu verändern. Diesen Moment nennt man *Tod und Wiedergeburt* oder *Initiation*.

In SILENT HILL 2 ist die Initiation eher schwach ausgeprägt, da die eigentliche Selbsterkenntnis von James in Form eines zweiten emotionalen Höhepunktes erst viel später in der Spielstory stattfindet. Dennoch impliziert Marias Tod eine Grundsatzentscheidung über das weitere Verhalten des Helden: Er kann jetzt geschlagen aufgeben oder er kann erst recht weiter machen.◀6 Nach der unvermeidlichen Katastrophe verlässt der Spieler das Krankenhaus und findet sich wiederum in einer veränderten, noch einmal düstereren Realität wieder; es ist buchstäblich tiefschwarze Nacht (der Seele) um ihn geworden. Die einzige Kraftquelle, die James in dieser Hoffnungslosigkeit noch in sich findet, heißt Mary. Das Bedürfnis sie zu finden, erlangt an dieser Stelle durch einen inneren Monolog neues Gewicht. Im Spieler ist zusätzlich an dieser Stelle durch Marias Insistieren, dass sie Laura finden und beschützen müssten, bereits eine weitere Motivation angelegt, sich von nun an mehr Mühe zu geben als bisher. Eine Verhaltensänderung des Spielers als Protagonist ist also durchaus angelegt.

Von nun an muss der Spieler immer noch tiefer hinab in den mythischen Wald von James Psyche. Im »Geschichtsforschungsverein« erfährt er etwas über die dunkle und blutige Vergangenheit von Silent Hill und tief unter dem Toluca Lake, im Toluca Gefängnis, muss der Spieler weitere Prüfungen in einer zunehmend aus den Fugen geratenden Realität bestehen. Hier begegnet der Spieler in einer Cutscene erneut Eddie nebst einer übel zugerichteten Leiche. Der Verdacht, dass Eddie ein Mörder ist, erhärtet sich.

Wendepunkt 2 / Die Gabe: Nach dem ersten emotionalen Höhepunkt bekommt der Held als Belohnung für seinen Mut oft eine Belohnung in Form von neuen Waffen, Reichtümern, Wissen oder praktisch anwendbarem Können. Oft ist die Gabe etwas, das helfen kann, den Torwächter beim zweiten Schwellenüberschritt, der am Ende aus dem mythischen Wald wieder hinaus in die Alltags-

welt führt, zu besiegen. Das neue Wissen kann aber auch das Geheimnis um den Heimweg oder ein Wegweiser für den Rest der noch zu bestehenden Reise sein. In *SILENT HILL 2* irrt der Spieler an diesem Punkt der Geschichte durch ein metaphorisch zu verstehendes seelisches Labyrinth. Hier findet er in einer Cutscene eingesperrt in eine Zelle die plötzlich wieder lebendige Maria. Sie erinnert sich nicht gestorben zu sein, dafür aber erinnert sie sich an etwas, was eigentlich nur Mary wissen kann: James hat, als er mit Mary im Lake View Hotel war, dort ein Videoband vergessen. Die wundersame Wiederbelebung Marias stellt den zweiten Wendepunkt dar, der Spieler kann nun sicher sein, dass es mit Maria eine sehr merkwürdige Bewandnis hat. Der entscheidende Hinweis, die eigentliche *Gabe*, ist der Hinweis auf das Videoband, das der Spieler auf seinem weiteren Weg nun suchen muss. Dieses Band wird James später zur Selbsterkenntnis zwingen.

In den folgenden Cutscenes wird diese Selbsterkenntnis weiter vorbereitet: Im Labyrinth begegnet James noch einmal Angela, die gerade von einem Monster, das sie Daddy nennt, angegriffen wird; offensichtlich wurde Angela von ihrem Vater missbraucht und sie hat ihn deswegen getötet. Der eindeutige Hinweis auf Angela als Mörderin ihres Vaters ist der blutbeschmierte Zeitungsartikel, der von diesem Mord berichtet und den James auf dem Gang findet, kurz bevor er Angelas Schreie hört. Der Protagonist muss Angela vor dem Daddy-Monster retten und es töten. Die Prüfung, die er hier zu bestehen hat, ist die Frage, ob er dieses Mal in der Lage sein wird, einen Menschen zu beschützen, oder ob er wieder scheitern wird. Nach bestandener Prüfung stößt Angela, statt ihm dankbar zu sein, James in einer weiteren Cutscene auf seine innere Wahrheit: Sie behauptet, James habe Mary nicht mehr gewollt, er habe vielleicht eine andere gefunden (Maria) und er wolle doch nur das eine (Sex). Noch streitet James, wenn auch mit weniger Nachdruck als bisher, alles ab, noch ist sein innerer Widerstand gegen die Wahrheit nicht gebrochen.

Wenn der Spieler endlich in die Lage kommt, Maria aus ihrer Zelle zu befreien, findet er sie bereits wieder tot vor – ein weiteres Mal wird James also auf seine Unfähigkeit hingewiesen, einen geliebten Menschen zu beschützen. Anschließend begegnet der Spieler zum letzten Mal Eddie, der sich nun als definitiv wahnsinniger Mörder entpuppt, der in James jemanden sieht, der ihm sehr ähnlich ist. Da die Stadt auch James gerufen habe, so Eddies naheliegende Schlussfolgerung, muss auch sein Gewissen mit etwas Schwerwiegendem belastet sein. Da James auch dieses Mal alles abstreitet, greift Eddie James an und der Spieler ist gezwungen, sein Leben zu verteidigen, indem er Eddie tötet. James, der sich an dieser Stelle nur selbst verteidigt, plagt das schlechte Gewis-

sen, einen Menschen getötet zu haben. Noch immer ist er nicht bereit zu erkennen, dass er bereits einmal getötet hat.

Nach vollbrachter Tat muss der Spieler durch ein offenes Grab in die Tiefe springen, um den Ausgang aus dem Labyrinth und das Ufer des Sees zu finden, von wo aus er mit einem Boot zum Lake View Hotel rudert (vgl. Abb.4).

Dort angekommen zeigt Laura ihm in einer Cutscene einen Brief, in dem Mary sie bittet, James zu verzeihen, dass er sich nicht um sie gekümmert hat. Erneut wird James auf seine Versäumnisse und seine Schuld gestoßen, aber er kommt Laura auch ein wenig näher und sie beginnt ihm zu vertrauen.

Emotionaler Höhepunkt 2: Der zweite emotionale Höhepunkt einer Geschichte ereignet sich kurz vor den beiden letzten entscheidenden Kraftproben, also kurz vor dem Übergang zum dritten Akt. Auch hier gibt es noch einmal einen Umschlagpunkt von Katastrophe in Hoffnung oder umgekehrt und oft gerät der Held emotional nackt und schutzlos in diese Situation hinein: Der Spieler von SILENT HILL 2 muss, bevor er das entscheidende Videoband finden kann, sich völlig entblößen und alle Hilfsmittel ablegen, die er im Laufe des Spiels eingesammelt hat. **7** Hier wird noch einmal die Motivation des Helden auf die Probe gestellt.

In der Cutscene, in der James sich das Video ansieht, sieht der Protagonist – wenn auch recht undeutlich – endlich, was von Anfang an immer wieder angedeutet wurde: Er selbst war es, welcher der todkranken Mary das Kopfkissen ins Gesicht gedrückt und sie erstickt hat (vgl. Abb. 5).

Diese Erkenntnis trifft James wie ein Schlag. Als Laura den Raum betritt, gesteht er dem unschuldigen Kind seine Schuld. Laura ist wütend, schlägt aber dennoch vor, da Mary ja nun nicht hier ist, dass sie *gemeinsam* diesen Ort verlassen sollten, sie bietet James also eine Chance auf Vergebung an. Er ist jedoch nicht bereit, dieses Angebot anzunehmen, bevor er nicht noch einmal um die so sehr ersehnte Vergebung gekämpft und sie sich verdient hat. Um James und den Spieler zu motivieren weiter zu machen, hören wir Marys Hilferufe aus James' Radio-Empfänger.



Abb.4: James auf dem See



Abb.5: James an Marys Sterbebett

Das Hotel, das der Spieler nun durchstreift, ist untermalt von einer verzerrten, weinenden Soundkulisse und die Logik der Architektur ist vollkommen durcheinander geraten: Statt durch Türen in Räume zu gelangen, gelangt man immer nur in weitere, noch düsterere Gänge.

Nun beginnt, was im dramaturgischen Vokabular die *magische Flucht* genannt wird: Der Held muss sich beeilen, seinen Weg zurück in die Alltagswelt zu finden, denn die Kräfte des Bösen sind noch immer aktiv. Die magische Flucht ist in Games in der Regel Spieler-Aktion, wird in SILENT HILL 2 aber noch einmal von einer Cutscene unterbrochen: James begegnet ein letztes Mal Angela, die sich bei ihm entschuldigt und für ihre Rettung bedankt. Sie sagt jedoch auch, dass sie lieber gestorben wäre und ihre Strafe akzeptiert hätte. Die Entscheidung, die Angela aus ihrer eigenen Heldenreise gezogen hat, ist eindeutig: *Ihre* Flucht aus dem mythischen Wald führt in den Tod. Angelas Wunsch zu sterben hat James an dieser Stelle nichts mehr entgegen zu setzen und er lässt sie ziehen.

Höhepunkt 1 / Kraftprobe 1: Die schwierigsten Teile der Reise bestehen in den Kraftproben zwischen dem Helden und seinem Gegenspieler. Der Held muss seine Erkenntnisse und sein neues Selbst in diesen Prüfungen bewähren. Bei der ersten Kraftprobe wird der Held entweder getötet, in dem Fall bleibt es die einzige Kraftprobe, oder er erringt einen Preis. In Games sind Kraftproben grundsätzlich Teil der Spieler-Aktion, denn dies sind die Punkte, an denen der Protagonist sich beweisen muss.

In SILENT HILL 2 muss James in einer Cutscene ein weiteres Mal mit ansehen, wie zwei Henker Maria töten. Seine Charakterveränderung zeigt sich in dem Moment, an dem er feststellt, dass er die Henker brauchte, um sich selbst für seine Tat zu bestrafen. Die Kraftprobe, die der Spieler nun zu bestehen hat, ist der Kampf gegen die beiden – nunmehr für James in ihrer Funktion überflüssig gewordenen – Henker. James ist in gewissem Sinne sein eigener Gegenspieler geworden. Überlebt der Spieler lange genug, richten sich die beiden Henker in einer weiteren Cutscene irgendwann selbst. Dass der Spieler an dieser Stelle *zwei* Henkern gegenüber treten muss, hat durchaus einen Sinn: Bis zu Eddies Tod ist der Spieler immer nur einem Henker begegnet, nun aber sind es zwei – einer steht dafür, dass er Mary getötet hat, einer dafür, dass er, wenn auch aus Notwehr, Eddie getötet hat. Für beides empfindet James' Schuld und beide Henker müssen sterben, damit James sich von seinen Schuldgefühlen befreien kann. James Preis für diesen Sieg besteht in zwei Eiern, die der Spieler den Henkern abnehmen muss, um mit ihrer Hilfe die letzte Tür zu öffnen, die ihn zu Mary führen soll.

Übergang zu Akt III

Wendepunkt 3 / 2. Übertreten der Schwelle: Ist die erste Kraftprobe bestanden, glaubt der Held, er habe sein Ziel erreicht und könne in die Alltagswelt zurückkehren. In SILENT HILL 2 übertritt der Spieler die Schwelle, indem er nach dem Kampf gegen die Henker durch eine Tür geht. Er erreicht einen langen, relativ hellen Gang. Während er ihn entlang geht, hört man Mary so reden, wie sie in der letzten Phase ihrer Krankheit gesprochen hat. Aus diesen Erinnerungen wird deutlich, dass die Beziehung zwischen James und Mary zerfressen war: Sie schreit ihn an, will ihn weg schicken und bezeichnet sich selbst als Monster, nicht wert geliebt zu werden. Nachdem der Spieler den Gang durchquert hat, erreicht er eine lange Treppe, die in einem Innenhof nach oben führt. Dieser Weg hinauf entspricht einem kurzen und bündigen Aufstieg aus den düsteren Tiefen des mythischen Waldes zurück ans Licht des Alltags; so dürfen James und der Spieler zumindest hoffen. Der in Silent Hill allgegenwärtige Nebel löst sich hier in reinigenden Regen auf und der Dachboden, den der Spieler schließlich erreicht, ist durchflutet von hellem Tageslicht.

Akt III

Im dritten Akt einer Story wird noch einmal *neue Spannung* aufgebaut. Der Held glaubt, seine Aufgabe gelöst zu haben. Er ist an dieser Stelle bereits in seine Alltagswelt zurückgekehrt oder zumindest glaubt er das. Doch er stellt fest, dass ihm noch eine letzte Aufgabe bevorsteht, denn das Böse, das *ihn* nicht vernichten konnte, ist noch nicht besiegt und bedroht seine Familie oder seine Heimat. Es folgt der 2. *Höhepunkt* und damit *neue Prüfungen*: Der Held muss noch einmal kämpfen. Auch dieser allerletzte Kampf ist im Game grundsätzlich Spieler-Aktion.

Auf dem Dachboden angelangt erwartet den Spieler eines von vier Enden der Story. In SILENT HILL 2 ändert sich, je nachdem welchen der Ausgänge der Spieler erreicht, der Plottyp des gesamten Spiels, ohne dass dabei das übergeordnete Horrorgenre verlassen wird. So finden wir hier entweder den Plottyp eines klassischen »Film noir«, einen »Reifungsplot«, eine »tragische Liebesgeschichte« oder einen »Bestrafungsplot« (zur Definition der Begriffe vgl. McKee 2000, 94-101). Ich werde im Folgenden alle vier Enden und ihren Einfluss auf die Ausprägung des Gesamtplots des Games beschreiben.

Das Maria Ende

Der Spieler erreicht das Maria-Ende, wenn er viel Zeit mit Maria verbracht, sie beschützt und sich an alles gehalten hat, was sie von ihm verlangte (vgl. President Evil 2001/2002, Ch. 10). In SILENT HILL 2 erhalten wir, um die Spannung des

dritten Aktes aufzubauen, eine Cutscene: Auf dem lichtdurchfluteten Dachboden findet James endlich Mary, der Alltag scheint wieder hergestellt. Doch Mary macht James Vorwürfe, weil er so viel Zeit mit Maria verbracht hat und es so lange gedauert hat, bis er sie gefunden hat. James versucht sich zu entschuldigen, aber Mary verwandelt sich in ein wütendes Monster, das eine Manifestation all seiner Schuldgefühle darstellt.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Hat der Held auch die letzte Prüfung bestanden, kann er den mythischen Wald endgültig verlassen. Unter glücklichen Umständen gibt es eine Wiedervereinigung mit den geliebten Menschen, die am Anfang zurückgelassen wurden. Der Held selbst ist nach seiner Reise oft eine gereifte, bei einem tragischen Verlauf eine geschlagene, immer aber eine veränderte Person.

In Games ist die Auflösung selten noch Teil der Spieler-Aktion, meistens wird sie in Form eines Outros inszeniert, so auch bei SILENT HILL 2: Bei dieser Auflösung der Story kann James nun zwar nicht mit Mary, dafür aber mit Maria ein neues Leben beginnen. Er nimmt sie mit zu seinem Auto, das die Alltagswelt repräsentiert, um mit ihr Silent Hill zu verlassen. Dieser Ausgang ist im Kern pessimistisch, denn da Maria nur eine nach James Maßstäben verbesserte Mary ist, kann das illusorische Glück mit ihr nicht von langer Dauer sein: Noch bevor sie ins Auto steigt, hustet Maria bereits so, wie Mary vor ihrem Tod gehustet hat. Auch sie ist krank und wir ahnen, dass James auch sie wird sterben sehen und dass der Kreislauf von Verzweiflung, Verbrechen und Schuld von neuem beginnen wird.

Durch diese Auflösung wird die Story des Spiels zu der eines klassischen Film noir, der sich dadurch auszeichnet, dass ein Verbrechen aus der Sicht eines Protagonisten erzählt wird, der zugleich Detektiv und Opfer einer Femme Fatale ist und darüber hinaus oft selbst noch ein Verbrechen begangen hat (vgl. McKee 2000).

Das Verlassen-Ende

Bedingung für dieses Ende ist, dass der Spieler sehr Mary-bezogen agiert hat. Das heißt, er hat möglichst wenig Zeit mit Maria verbracht, hat sich mit Hilfe von Erste-Hilfe-Kästen, Ampullen und Gesundheitsdrinks über weite Strecken körperlich fit gehalten und ist möglichst zielstrebig voran gegangen, um Mary zu finden. Außerdem hat der Spieler oft Marys Foto betrachtet und ihren Brief gelesen (vgl. President Evil 2001/2002 Ch.10).

Spannung 3. Akt: Der Spieler findet Mary auf dieselbe Weise wie beim Maria Ende. James merkt in der folgenden Cutscene sofort, dass er in Wirklichkeit Maria vor sich hat, die sich als Mary ausgibt, und es wird zweifelsfrei klar, dass es

sich bei Maria nur um ein böses Faksimile seiner Frau handeln kann. Maria fordert James Liebe und, dass er Mary vergessen soll. Als James sagt, dass er das nicht kann, weil sie nicht Mary ist, verwandelt sie sich in ein wütendes Monster. Es folgt *Höhepunkt 2 / Neue Prüfungen*: Der Spieler muss das Maria-Monster töten.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Nachdem der Spieler das Maria-Monster getötet hat, findet James sich in einer Cutscene an der Seite der sterbenden Mary wieder. Er kann sich nun bei ihr dafür entschuldigen, dass er sie getötet hat, und er wünscht sich nichts sehnlicher, als dass seine Gewissensqualen ein Ende finden. Mary verzeiht James und gibt ihm einen Brief, in dem sie ihm ihren letzten Wunsch mitteilt: Er möge sein Leben weiter leben und für Laura sorgen. Die Vision löst sich auf und James und Laura gehen zu James Auto zurück und verlassen gemeinsam Silent Hill.

Bei dieser Auflösung kann James sich mit seinen Schuldgefühlen versöhnen und seine inneren Dämonen hinter sich lassen. Die Verantwortung, die er für Mary nicht übernehmen konnte, übernimmt er nun für ihre Wahltochter Laura. So wird die Story zu einem klassischen »Reifungsplot«, den man allgemein als Geschichte vom Erwachsenwerden bezeichnen kann (vgl. McKee 2000).

Das Selbstmordende

Die Bedingung für dieses Ende ist, dass der Spieler agiert wie jemand, der im Grunde lebensmüde ist. Das heißt, der Spieler hat immer wieder Angelas Messer untersucht, das Selbstmordtagebuch vom Krankenhausdach gelesen und er ist oft verwundet herum gelaufen ohne etwas für seine Heilung zu tun (vgl. *President Evil* 2001/2002 Ch. 10).

Spannung 3. Akt: Der Spieler findet auf dem Dachboden Maria, die in einer Cutscene realisiert, dass James vorhat, sich das Leben zu nehmen, um wenigstens im Tod mit Mary zusammen zu sein. Das kann sie nicht zulassen und so verwandelt sie sich in ihre wahre Monsterform, um James selbst zu töten und ihn, wie sie sagt, zur Hölle zu schicken, wo er Mary nicht finden wird. Es folgt ebenso *Höhepunkt 2 / Neue Prüfungen*: Der Spieler muss das Maria-Monster töten.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Nachdem das Maria-Monster tot ist, findet James sich in einer Cutscene am Sterbebett Marys wieder. Er ist am Boden zerstört und entschuldigt sich bei ihr für seine Tat. Obwohl sie ihn bittet, sein Leben weiter zu leben, fühlt er sich, von Schuld erdrückt, nicht in der Lage dazu. Mary stirbt und James hebt ihre Leiche auf und trägt sie zu seinem Auto. Dann versenkt er sich und Mary im Toluca Lake.

Diese Auflösung macht die Spielstory zu einer »tragischen Liebesgeschichte«. Liebesgeschichten handeln nach McKee entweder von der Rettung des oder der Geliebten oder ersatzweise des besten Freundes oder der besten Freundin (vgl. McKee 2000). Da der Protagonist an dieser Aufgabe scheitert, eigentlich schon zu Beginn des Spiels gescheitert ist, da er seine Geliebte ja selbst getötet hat, bleibt ihm keine Hoffnung mehr. Die *eigentliche* Aufgabe jedoch, die James nicht meistert, besteht darin, zu lernen mit seiner Schuld und ohne Mary weiter zu leben. Auch in dieser Hinsicht endet die Geschichte tragisch. ◀8

Das Wiedergeburt-Ende

Bedingung für dieses Ende ist, dass man das Spiel bereits einmal ganz durchgespielt hat und dass man beim zweiten Durchgang vier neue Items eingesammelt hat. Diese Items erlauben es James, in direkten Kontakt mit den dunklen Mächten zu treten, die Silent Hill kontrollieren (vgl. President Evil 2001/2002 Ch. 10).

Spannung 3. Akt: Der Spieler findet auf dem Dachboden die als Mary verkleidete Maria vor, die, nachdem sie in einer Cutscene entlarvt wurde, von James fordert, Mary zu vergessen und bei ihr zu bleiben. Als James sich weigert, verwandelt sie sich wütend in das Maria-Monster. Wiederum folgt *Höhepunkt 2 / Neue Prüfungen*: Der Spieler muss das Maria-Monster töten.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Auch hier eine Cutscene. Bei einer Bootsfahrt über den Toluca Lake zu einer Insel in seiner Mitte hören wir James Gedanken, die darum kreisen, dass es vielleicht möglich ist, die alten Götter anzurufen, Mary von den Toten zurück zu holen und mit ihr für immer in Silent Hill zu leben.

Diese Auflösung zeigt einen wahnsinnig gewordenen James, der sich der Illusion hingibt, er könnte mit Hilfe der bösen Mächte Mary zurückgewinnen. Dadurch wird die Story zu einem »Bestrafungsplot«, in dem ein anfangs guter Protagonist böse wird und dafür bestraft wird (vgl. McKee 2000). Wir sehen hier zwar keine Bestrafung, aber wir können annehmen, dass die reine und gute Mary, kehrte sie tatsächlich zurück, einen James, der sich den Mächten des Bösen verschrieben hat, wohl nicht mehr würde lieben können. Mit jedem dieser Ausgänge erhält SILENT HILL 2 einen geschlossenen und kompletten Archephot. Mit der Analyse der Spielstory habe ich zu zeigen versucht, dass Games nicht nur Geschichten erzählen, sondern dass sie einem uralten Storyprinzip folgen. Dieses Prinzip zu berücksichtigen könnte es Game-Entwicklern erleichtern, Games mit intensiven und berührenden Storys zu entwickeln.

- 01► Nicht berücksichtigt werden in diesem Artikel experimentelle Erzählformen, die konventionelle Strukturen bewusst brechen.

- 02► Der Spieler eines Games ›teilt‹ sich mit der Hauptfigur die Rolle des Protagonisten; ich wende den Begriff ›Protagonist‹, der eigentlich erzählte Figuren und nicht etwa reale Personen meint, hier mit Absicht auf den Spieler an, denn der Spieler im Kostüm der Spielfigur und nicht etwa die Figur selbst ist es, der die Handlung des Spiels durch seine Aktionen vorantreibt. Ohne das aktive Handeln des Spielers als Protagonist gibt es keine Story.

- 03► Frey (2001) führt als weiteres Kriterium noch die Professionalität des Protagonisten an, er ›ist gut in dem, was er tut‹. Dies trifft auf die Figur James nicht zu, höchstens auf die Fähigkeiten des Spielers.

- 04► Zur weiteren Interpretation der verschiedenen in Silent Hill 2 vorkommenden Monster, vgl. Kurowsky 2002.

- 05► Bis zu diesem Punkt der Story befinden wir uns im Game häufig noch im Intro. Ist dieser Teil jedoch bereits Spieler-Aktion, so immer in Form eines Tutorials oder einer Einstiegsmission, die leichter zu bewältigen ist als der Hauptteil des Spiels. Dem Spieler wird hier die Gelegenheit gegeben, sich angemessen auf die vor ihm liegenden Aufgaben vorzubereiten: James kann im ersten Kampf mit der lying figure noch nicht sterben.

- 06► Viele Spieler überlegen beim ersten Mal wenn Maria stirbt, ob sie noch einmal zu einem früheren Zeitpunkt in das Spiel einsteigen und versuchen sollen, Maria beim nächsten Mal zu retten. Dass dies nicht möglich ist, verdeutlicht die dramaturgische Notwendigkeit von Marias Tod als emotionalen Höhepunkt.

- 07► James muss einen Aufzug benutzen, der nur eine geringe Last tragen kann.

- 08► Ein tragisches Ende ist in den klassischen Medien akzeptiert und kann sehr befriedigend sein – bekanntestes Beispiel hierfür ist nach wie vor Shakespeares Romeo und Julia. In einem Game wird ein tragisches Ende jedoch als unbefriedigend empfunden, da es hier der Spieler selbst ist, der scheitert. Im Gegensatz zu den klassischen Medien kann der Spieler das Spiel aber immer wieder von neuem starten und als Protagonist den Lauf der Geschichte verändern, er kann sein Scheitern in einen Erfolg verwandeln.

Literatur

Bronner, Vivien (2004) Schreiben fürs Fernsehen. Drehbuch-Dramaturgie für TV-Film und TV-Serie. Berlin: Autorenhausverlag.

Campbell, Joseph (1999) Der Heros in Tausend Gestalten. Frankfurt/Main: Insel-Verlag.

Frey, James N. (2001) The Key. Die Kraft des Mythos. Köln: Emons-Verlag.

Juul, Jesper (2001) Games Telling stories? A brief note on games and narratives.

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, letzter Abruf am 22.07.2004.

Juul, Jesper (1999) A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction. Kopenhagen: Master Thesis, <http://www.jesperjuul.dk/thesis/>, letzter Abruf am 17.11.2004.

Kurowsky, Nicole (2002) Walkthrough/FAQ PAL Version 'SILENT HILL 2' für Konsole PS2, <http://psxcodez.dlh.net/chtdb/psxfaq.php?plain=25606>, letzter Abruf am 22.07.2004.

Lischka, Konrad (2002) Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Hannover: Heise.

McKee, Robert (2000) Story. Berlin: Autorenhausverlag.

President Evil (2001) Plot Guide Silent Hill 2. <http://www.gamefaqs.com/console/ps2/game/30429.html>, letzter Abruf am 22.07.2004.

Schütte, Oliver (2000) Die Kunst des Drehbuchlesens. 2. Auflage Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.

Spiele

SILENT HILL 2, Konami, USA 2001.