

SILENT HILL 2. EINE EINFÜHRUNG

Bei SILENT HILL 2 handelt es sich um einen der bekanntesten Vertreter des sog. ›Survival-Horror‹ Genres. Der 2001 erschienene Titel ist der zweite Teil einer mittlerweile vierteiligen Reihe (Stand 2004): ◀1

- SILENT HILL, Playstation 1, 1999 (USK ◀2 ›keine Jugendfreigabe‹)
- SILENT HILL 2, Playstation 2, 2001, (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
- SILENT HILL 3, Playstation 2/PC, 2003 (USK ›ab 16 Jahren‹)
- SILENT HILL 4, Playstation 2/PC/Xbox, 2004 (USK ›ab 18 Jahren‹).

Inhaltlich werden alle Folgen vor allem durch den Ort der Handlung (Silent Hill) sowie über ein ähnliches Gameplay verbunden. Spielcharaktere und -handlung variieren von Folge zu Folge. Lediglich sporadisch wird auf die Handlung der Vorgängertitel Bezug genommen.

Die SILENT HILL-Reihe wurde von Anfang an für den internationalen Markt konzipiert und dort auch erfolgreich platziert. SILENT HILL (der erste Teil der Serie, noch ohne Bezifferung) hat sich weltweit 1,5 Mio. Mal verkauft, die Playstation 2 Version von SILENT HILL 2 weltweit 1,1 Mio. Mal (in Europa 0,5 Mio.). ◀3 Alle Titel wurden in Tokyo von der japanischen Firma Konami produziert. Die Entwicklungszeit von SILENT HILL 2 dauerte nach Angaben des Publishers zwei Jahre, über 50 Mitarbeiter waren daran beteiligt. Im September 2003 kündigte Konami an, dass ein Kinofilm auf Grundlage der SILENT HILL Marke entstehen werde. ◀4

Aufgrund der Anpassung an verschiedene Märkte (Europa/USA/Japan) und an verschiedene Plattformen (Playstation/Xbox/PC) sowie von Re-releases (verbilligten sog. Budgetversion) sind von SILENT HILL 2 im Detail leicht voneinander abweichende Versionen (dazu unten mehr) erschienen. Diese sind:

- 2001 SILENT HILL 2 (Originalversion) Playstation 2 (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
- 2002 SILENT HILL 2 Inner Fears (Europa), Xbox (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
SILENT HILL 2 Restless Dreams (USA), Xbox (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
- 2003 SILENT HILL 2 Directors Cut (in den USA auch als Greatest Hits Version benannt), PS2/ PC (USK ›keine Jugendfreigabe‹).

Inhaltlich und ästhetisch konkurriert die SILENT HILL Serie mit der seit 1996 erscheinenden, ebenfalls in Japan produzierten, RESIDENT EVIL Serie. Diese gilt als Begründer des ›Survival Horror‹ Genres (RESIDENT EVIL ist im Vergleich zu SILENT HILL etwas actionlastiger). Die Bezeichnung ›Survival Horror‹ rührt vermutlich daher, dass es sich bei der Spielgeschichte und -welt um ein, den gängigen Horrorszenarien (z.B. Zombies) entlehntes Setting handelt. ›Survival Horror‹ Spiele sind ein Subgenre der sog. Action-Adventures, die ihrerseits eine Verschmelzung der bereits seit den 70er Jahren bekannten Adventurespielen (z.B. ZORK) mit den erst in den 90er Jahren aufgekommenen 3D-Action Spielen darstellen.

In der SILENT HILL Serie steuert der Spieler die Hauptspielfigur durch eine 3D-Welt. Die Spielfigur ist ständig im Bild (sog. ›Third Person Perspektive‹) ⁴⁵, wobei der Kamerawinkel bzw. die Blickrichtung entweder vom Spiel vorgegeben wird oder vom Spieler selbst in bestimmten Grenzen bestimmt werden kann. Ziel des Spiels ist es, neue Bereiche der Spielwelt zu erschließen, um zum Ende der Spielgeschichte zu gelangen. Dafür müssen bestimmte Aufgaben gelöst werden. Genreüblich bestehen diese darin, bestimmte Gegenstände zu finden und richtig zu verwenden, sowie mehr oder minder logische Rätsel zu lösen. Wie bei anderen Adventures unterliegt der Spieler dabei keinem Zeitdruck. Besonders erwähnenswert, weil in keinem anderen Spiel so konsequent wie in SILENT HILL 2 eingesetzt, sind minutenlange Lauf- bzw. Ruderpassagen, in denen ›nichts weiter passiert‹, außer dass der Spieler die Hauptspielfigur James Sunderland durch den Nebel navigiert. Diesen Passagen kommt – laut Produzenten – primär eine atmosphärische Funktion zu. Hinzu kommen Actionpassagen, in denen der Spieler mit einem oder mehreren Monstern konfrontiert wird. Entweder er bekämpft sie mit einer der diversen zur Verfügung stehenden Waffen – von denen zwei (Hyperspray, Kettensäge) erst nach einmaligem erfolgreichen Durchspielen zur Verfügung stehen – oder er nutzt die Möglichkeit, vor den Monstern wegzulaufen. Im Gegensatz zu gängigen Actionspielen sind Munition und ›Gesundheitspacks‹ nur in geringen Mengen vorhanden. Ein Zielfadenkreuz gibt es nicht. Bei Spielbeginn muss sich der Spieler (einmalig) für einen von vier Schwierigkeitsgraden bei den Actionpassagen (Monsterkämpfe) sowie einen von drei Schwierigkeitsgraden bezüglich der Rätsel entscheiden. Während des Spiels kann der Spielstand an festen Speicherorten innerhalb der Spielwelt gesichert werden.

Inhaltlich und ästhetisch ist SILENT HILL 2 an etablierte Muster des Horror- und Splatter-Genres angelehnt. Silent Hill ist eine nordamerikanische Kleinstadt, die hauptsächlich vom Tourismus lebt. Während des gesamten Spielverlaufs ist sie jedoch fast menschenleer und hauptsächlich von Monstern bevölkert. Nebel

wabert durch die Straßen. Unheimliche Geräusche sind zu hören. Das Spiel beginnt mit der Ankunft des Helden, James Sunderland, auf einem Parkplatz vor der Stadt. Er ist durch einen mysteriösen Brief seiner verstorbenen Frau Mary nach Silent Hill gerufen worden. Dort hatten die beiden einmal zusammen ihren Urlaub verbracht.

Neben den Monstern begegnet James fünf ›menschlichen‹ Charakteren, mit denen er auch sprechen und interagieren kann:

- Mary Sunderland ist James verstorbene Frau. Sie soll vor drei Jahren an einer Krankheit gestorben sein. Sie erscheint lediglich in Rückblenden und in drei der fünf möglichen Enden.
- Maria ist eine etwa 25jährige Frau, die Mary sehr ähnlich sieht. ◀6 Sie könnte in einer Bar in Silent Hill gearbeitet haben, bevor die Stadt zu einem verlassen und von Monstern bevölkerten Ort wurde – zumindest besitzt sie die Schlüssel zu der »Heaven's Night Bar«, einem der begehbaren Gebäude der Stadt.
- Angela Orosco ist – laut Handbuch – eine 19jährige Frau, wirkt jedoch älter, nicht zuletzt durch die 40 Jahre alte Synchronsprecherin Donna Burk. ▶7 Sie ist auf der Suche nach ihren verstorbenen Eltern.
- Eddie Dombrowski ist ein 23 Jahre alter, leicht minder bemittelt erscheinender Mann. Die Ursache seines Aufenthaltes in Silent Hill ist nicht ersichtlich. Es wird suggeriert, dass er Menschen ermordet habe.
- Laura ist ein 8 Jahre altes verwaistes Mädchen, das im selben Krankenhaus gelegen hatte wie die sterbende Mary. Diese wollte sie adoptieren, bevor sie starb.

Im Verlauf der Handlung stellen sich Fragen wie: ›Was ist mit Silent Hill passiert?‹, ›Lebt Mary noch?‹, ›Wo kann man Mary finden?‹, ›Woher weiß Maria Dinge, die nur James und Mary erlebt haben?‹, ›Sind Maria und Mary die gleiche Person?‹.

Klar beantwortet werden diese Fragen nicht. Das Spiel bleibt sehr vieldeutig. Zwar wird dem Spieler immer wieder die eine oder andere Interpretation nahe gelegt, doch gehen diese Interpretationsansätze selten über vages und assoziatives hinaus.

Weit verbreitet ist folgende, keineswegs zwingende, psychoanalytisch inspirierte Interpretation: In einer Rückblende gegen Ende des Spiels wird deutlich, dass Mary nicht an einer Krankheit gestorben ist, sondern krank im Bett liegend von James mit einem Kissen erstickt wurde. Zwar bleiben seine Motive hierfür unklar – von Sterbehilfe bis hin zu Mord ist jede Interpretation möglich – doch hat James diese Tat offenbar lange verdrängt. Dies wiederum legt die Interpretation nahe, dass es sich bei Silent Hill, wie es der Spieler erlebt, um eine

Verkörperung von James' Psyche handelt, von seinen Schuldgefühlen, die ihn als seine inneren Dämonen jagen.

Verstärkt wird die Polysemantik des Spiels durch sechs mögliche Enden der Spielhandlung, die im hermeneutischen Zirkel dem vorangegangenen Handlungsverlauf unterschiedliche Bedeutungen zuordnen. Je nachdem, wie sich der Spieler zuvor verhalten hat (näheres dazu findet man im Aufsatz von Carla Schmidt in diesem Band), begeht James entweder am Ende Selbstmord oder verlässt gemeinsam mit Maria oder (mit) Laura die Stadt. Hat man diese drei Möglichkeiten durchgespielt, werden noch drei weitere Enden freigeschaltet, die allerdings jedes für sich ein wiederholtes Durchspielen notwendig machen.

Das erste dieser drei Zusatzenden zeigt James, der sich mit den dunklen Mächten verbündet, die Silent Hill bevölkern und versucht, durch eine ›Wiedergeburt‹ mit Mary zusammenzutreffen. Das zweite Ende bricht völlig mit der vorhergehenden Handlung: Ein Hund erscheint als Drahtzieher aller Ereignisse. Das dritte Ende ist lediglich in den Versionen Inner Fears, Restless Dreams, Directors Cut und Greatest Hits als eine Art Bonus zu finden. In diesem sog. ›Ufo Ende‹ wird James von einem Ufo entführt, ohne dass diese Aliens vorher in das Spiel eingebunden gewesen wären. Erwähnenswert daran ist, dass in diesem Ende einer der wenigen direkten Bezüge des Spiels zu seinem Vorgänger SILENT HILL (1999) zu finden ist: Kurz vor seiner Entführung tritt die Hauptfigur aus dem ersten Titel, Harry Mason, aus dem Ufo heraus und fragt James, ob er dessen Tochter gesehen habe (so wie James im zweiten Teil seine Frau, sucht Harry im ersten Teil seine Tochter).

Ein weiterer Bonus der späteren Veröffentlichungen ist das Zusatzkapitel »Born from a wish«. In diesem steuert der Spieler nicht James, sondern Maria und erlebt somit einen Teil der Geschichte aus ihrer Perspektive.

Um die SILENT HILL Serie hat sich mittlerweile – wie um andere populäre Computerspiele auch – eine große und aktive Fan-Community gebildet, die sich über diverse Internetforen austauscht.⁸ In diesen werden nicht nur Tricks und Tipps ausgetauscht und sog. Walkthroughs (Komplettlösungen) angeboten. Einzelne Mitglieder dieser Community haben auch ausführliche Plotbeschreibungen der einzelnen SILENT HILL Titel angefertigt⁹ und aufwändige Interpretationsversuche der vieldeutigen Handlung aufzuzeigen versucht. Wie ernsthaft diese Auseinandersetzungen mit dem Spiel sind, zeigt beispielhaft Birlew.¹⁰ Seine Beschreibung und Analyse der Handlung von SILENT HILL 2 umfasst gut 40 Seiten und ihr Autor trat im Rahmen der Arbeit auch direkt mit einzelnen Gamedesignern von SILENT HILL 2 in Kontakt.

- 01▶ Die Release-Daten können variieren, da Computerspiele üblicher Weise zeitversetzt in den verschiedenen Ländern/Kontinenten veröffentlicht werden.
- 02▶ USK ist die »Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle« getragen durch den Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V Berlin (www.usk.de).
- 03▶ Alle Angaben Konami (http://www.konamityo.co.jp/en/ir/corporate_info/history.html, letzter Abruf 10.1.2005). Ab 100.000 verkauften Einheiten gilt ein Spiel als erfolgreich.
- 04▶ Vgl. Konami -Presseerklärung vom 18.9.2003 (<http://www.konami.co.jp/press/2003/09/021/r.15.09.18-e.html>, letzter Abruf 10.1.2005).
- 05▶ Lediglich in *Silent Hill 4* gibt es Spielabschnitte, in denen eine Ego-Perspektive vorgegeben ist.
- 06▶ Im »Making of« (ist u.a. auf der DVD der deutschen PS2 Version enthalten) erklärt der Character Designer Takayoshi Sato, dass die Gesichter von Mary und Maria die gleiche Polygonenstruktur besitzen, jedoch unterschiedliche Haut- und Muskeltexturaufweisen.
- 07▶ Quelle: Konami »Making Of«.
- 08▶ Vgl. z.B. <http://www.silent-hill.org>, letzter Abruf 10.1.2005.
- 09▶ Vgl. z.B. <http://faqs.ign.com/articles/378/378707p1.html>, letzter Abruf 10.1.2005.
- 10▶ Zu finden z.B. unter: http://www.black-helix.com/sh2/silent_hill_2_plot.txt, letzter Abruf 10.1.2005).

Spiele

RESIDENT EVIL, Capcom Entertainment, 1996.

SILENT HILL, Konami Corporation, 1999.

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment America, 2001.

SILENT HILL 3, Konami Corporation, 2003.

SILENT HILL 4, Konami Corporation, 2004.

ZORK, Infocom, 1980.