

Einleitung	7
Andreas Lange	15
Silent Hill 2 - Eine Einführung	
Karla Schmidt	20
Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise	
Richard Wages, Benno Grützmacher, Stefan M. Grünvogel	41
Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten	
Frank Degler	58
Erspielte Geschichten	
Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel	
Matthias Bopp	74
Didaktische Methoden in Silent Hill 2	
Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung	
Rolf F. Nohr	96
Das Verschwinden der Maschinen	
Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games	
Markus Rautzenberg	126
Vom Rausch(en) des Realen	
Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2	

- 145 **Steffen P. Walz**
Extreme Game Design
Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens
- 157 **Andreas Wolfsteiner**
Einige Bemerkungen zu Suche und Angst im
digitalen Problemraum Silent Hill 2
- 177 **Serjoscha Wiemer**
Horror, Ekel und Affekt
Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot
- 193 **Britta Neitzel**
Wer bin ich?
Thesen zur Avatar-Spieler Bindung
- 213 **Gunnar Sandkühler**
Der Historiker und Silent Hill
Prospektives Quellenstudium
- 227 **Jörg Müller-Lietzkow**
Blood sells
Von Shockern, Shootern und Pixelblut
- 246 **Autorenverzeichnis**
- 251 **Abbildungsnachweis**